



สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

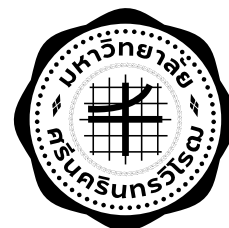
ปีที่ 23 ฉบับที่ 2 (46) มกราคม - มิถุนายน 2565
Volume 23 No. 2 (46) January - June 2022

ISSN 1906 - 2044



INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Films, Regionalism, Myanmar, Aesthetics, Formalism, Variation Melodies, Traditional Thai music, Gamification, Museum, Game Design, Thate-Maha-Chat, Fear, "the Next World", "the Dark World", Podcast, Podcast Host, Communication, Concept, Creation, Kattayani dance drama, Creation of dance, Ban Pradook Kanom Chin, The Creation of Dance, Sa-on-Jen Kanom Sen Ban Pradok, Creative dance, Novel Coronavirus infection, New Normal, Generation Z, Performing arts, Media design for teenagers, Fashion, Upcycle, Circular Economy, Products from Fabric Waste, Ceramic Art, Composition, Dan Kwian Pottery, Innovative Education, Application, Dance, The Hero In Khon (Masked Play), Set Design, Tow-dimensional scenery, Drop, Cut drop, Local materials



วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 23 ฉบับที่ 2 (46) มกราคม - มิถุนายน 2565

Vol.23 No.2 (46) January - June 2022

ISSN 1906 - 2044



หลักการและเหตุผล

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะเป็นวารสารวิชาการสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่ดำเนินอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี 2542 โดยจัดพิมพ์เป็นวารสารวิชาการรายครึ่งปี (ปีละ 2 ฉบับ) โดยพิจารณาเผยแพร่บทความที่มีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

- 1.ชาติพันธุ์
- 2.ประวัติศาสตร์-โบราณคดี
- 3.ปรัชญา-ศาสนา
- 4.แพชชั่น-เครื่องแต่งกาย-เครื่องประดับ
- 5.ภาษา-วรรณกรรม
- 6.ศิลปกรรม-สถาปัตยกรรม
- 7.วัฒนธรรม-สังคม
- 8.สารสนเทศ-การสื่อสาร
- 9.ศิลปะ-ศิลปศึกษา-ศิลปะการแสดง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมงานทำนุบำรุงวัฒนธรรมและศิลปะ และงานบริการวิชาการแก่สังคม
2. เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ บทความวิจัย บทความรับเชิญ บทความปริทัศน์และบทความวิจารณ์หนังสือที่มีคุณภาพ
3. เพื่อส่งเสริมให้อาจารย์ นิสิตและผู้สนใจทั่วไปมีโอกาสเผยแพร่ผลงานวิชาการ
4. เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นด้านวัฒนธรรมและศิลปะ

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ : ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม-ธันวาคม) ฉบับที่ 2 (มกราคม-มิถุนายน)

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (Institute of Culture and Arts Journal) ได้จัดทำเป็นรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (online)

ภาพปก : โชนมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

ภาพถ่ายโดย : นายศศิรินทร์ ทิพชัย

ออกแบบโดย : นายภาณุมาศ พุกกลิ่น สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

- บทความวิชาการและวิจัยทุกเรื่องได้รับการพิจารณากลั่นกรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer reviewers) จากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ไม่น้อยกว่า 2 ท่าน/บทความ
- บทความ ข้อความ ภาพประกอบและตารางที่ลงพิมพ์ในวารสารเป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป และไม่มีส่วนรับผิดชอบใดๆ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน แต่ผู้เดียว
- บทความจะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารฉบับอื่น หากตรวจสอบพบว่ามีการตีพิมพ์ซ้ำซ้อน ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว
- บทความใดที่ผู้อ่านเห็นว่าได้มีการลอกเลียนหรือแอบอ้างโดยปราศจากการอ้างอิงหรือทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นผลงานของผู้เขียน กรุณาแจ้งให้กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะทราบจะเป็นพระคุณยิ่ง
- บทความที่ส่งถึงกองบรรณาธิการ ของสงวนลิขสิทธิ์ไม่สงวน

กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ปีที่ 23 ฉบับที่ 2 (46) มกราคม - มิถุนายน 2565 Vol. 23 No.2 (46) January - June 2022 ISSN 1906 - 2044

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
รองอธิการบดีฝ่ายบริหารและทรัพยากรบุคคล
รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ
รองอธิการบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร
รองอธิการบดีฝ่ายองค์กรและพัฒนากายภาพ
รองอธิการบดีฝ่ายวินัยและกฎหมาย
รองอธิการบดีฝ่ายแผนและยุทธศาสตร์เพื่อสังคม
รองอธิการบดีฝ่ายการคลังและทรัพย์สิน
รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต

บรรณาธิการบริหาร

อาจารย์ ดร.ปรารถนา คงสำราญ
ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ปวัฒน์ชัย สุวรรณคังคะ
รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหาร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
อาจารย์ ดร.ดาริณี ชำนาญหอม
รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและวิจัย สถาบันวัฒนธรรม
และศิลปะ

บรรณาธิการภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์
อุปนายกราชบัณฑิตยสภา สำนักงานราชบัณฑิตยสภา
ศาสตราจารย์ ดร.วีระชาติ เปรมานนท์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.ดวงมน จิตรจำนงค์
ราชการบำนาญ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปฎิกรณ์ต์
วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล
รองศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร. ปัญญา เทพสิงห์
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

รองศาสตราจารย์ ดร. รัฐไท พรเจริญ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ
คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
รองศาสตราจารย์ ดร. วารุณี หวัง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฏยกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ สน สีสมาตรัง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ สุภาวดี โพธิเวชกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ เสาวภา ไพทยวัฒน์
สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม คณะมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ ฉันทนา เอี่ยมสกุล
ราชการบำนาญ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติศักดิ์ อริยะเครือ
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุณทลีย์ ไวยะวณิช
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ कुमारักษ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โผน นามณี
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบา สิทธิการ
สำนักวิชาการจัดการ การวางแผนและการจัดการท่องเที่ยว
การจัดการและการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงพื้นที่อย่างยั่งยืน
มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์

ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดสันต์ สุทธิพิศาล

คณะกรรมการจัดการการท่องเที่ยว

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นุชนารถ รัตนสูงค์ชัย

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

หม่อมราชวงศ์จักรธร จิตรพงศ์

ประธานมูลนิธิมนตรี ตราโมท ในพระราชูปถัมภ์

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

และ ประธานมูลนิธิรัตนราษฏร์และราชสกุลจิตรพงศ์

อาจารย์เผ่าทอง ทองเจือ

อาจารย์พิเศษคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บรรณาธิการภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.จรรุวรรณ ขำเพชร

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธอร พรอำไพสกุล

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ปิยวรรณ กุลมัย

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายพิสูจน์อักษร

รองศาสตราจารย์ ผกาศรี เย็นบุตร

คณะมนุษยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร

คณะมนุษยศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธอร พรอำไพสกุล

คณะมนุษยศาสตร์

อาจารย์ปิยวรรณ กุลมัย

คณะมนุษยศาสตร์

ฝ่ายจัดการวารสาร

นางสาวพิมพ์พัชญา โจรนสังวร

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นางสาวพิมพ์นิภา ทรัพย์วิริยะกุล

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นางสาวอิศวรรณ สุริยะพันธ์

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นายภาณุมาศ พุกกลิ่น

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

นางสาวพิจนันทน์ ทองพรรณกุล

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

การติดต่อกองบรรณาธิการ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาคารประสานมิตร (อาคาร 3) ชั้น 2

114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ (02) 649-5000 ต่อ 12062

โทร./โทรสาร (02)261-2096


E-mail: culture.artsjournal@gmail.com

(นางสาวพิมพ์พัชญา โจรนสังวร)

เว็บไซต์: <http://ica.swu.ac.th/>

วารสารอิเล็กทรอนิกส์ในฐานข้อมูลวารสาร ThaiJO ของ TCI

: <http://www.tci-thaijo.org/index.php/jic>

 สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การส่งใบสมัครและบทความ

สามารถดำเนินการดาวน์โหลด และ Submit

ผ่านระบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ในฐานข้อมูล Thai-JO2.0



บทบรรณาธิการ

กระแสทางวัฒนธรรมไทยมีประวัติยาวนานที่เป็นรากฐานทุนทางวัฒนธรรมในสังคมไทย ทุนวัฒนธรรมสะท้อนผ่านทางศิลปะ ประเพณี นาฏศิลป์ ดนตรี ภาพยนตร์ และสถานที่ท่องเที่ยว จนที่เป็นที่รู้จักและได้รับการชื่นชมจากทั่วโลก การผนวกองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและศิลปะกับพลังและศักยภาพอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย จึงช่วยขยายพรมแดนทางความคิดและนวัตกรรม ซึ่งนำองค์ความรู้และภูมิปัญญามาสร้างสรรค์กับการวิเคราะห์และตีความทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ และศิลปินไทยที่มีความสามารถ มีทักษะและเชี่ยวชาญ รวมถึงได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ จึงนำไปสู่ การสร้างโอกาส สร้างช่องทาง สร้างนวัตกรรม เพื่อผลักดันความเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และนวัตกรรมภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของกระแสโลก เช่น การมองประเทศเพื่อนบ้านผ่านมิติภาพยนตร์ รูปแบบมิติความงามในดนตรีไทย ประเพณีพิธีกรรมในมิติการจัดการด้านอารมณ์และความกลัว พิพิธภัณฑสถานไทยกับการประยุกต์ใช้เกมพีซีชั้นนวัตกรรมสื่อการศึกษาแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนการเล่นโซนตัวพระ การเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่ เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ เป็นต้น

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ ยังคงมีพันธกิจสำคัญในการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและศิลปะ และสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมบทความวิชาการ บทความวิจัย จากนักวิชาการหลากหลายสถาบัน ซึ่งยังคงให้ความสำคัญในการคัดเลือกและประเมินคุณภาพบทความก่อนการตีพิมพ์เผยแพร่ เพื่อให้ได้บทความทางวิชาการที่มีคุณภาพทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ทั้งนี้กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ จะเป็นแหล่งองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและศิลปะที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดให้เกิดงานวิจัย ในแขนงต่าง ๆ และจะได้รับบทความวิจัยและบทความวิชาการที่มีคุณภาพจากคณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย และศิลปิน ทั้งหน่วยงานภายในและภายนอก ซึ่งทำให้วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะยังอยู่ในมาตรฐานของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ต่อไป

อาจารย์ ดร.ปรารถนา คงสำราญ
ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
บรรณาธิการบริหาร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ปีที่ 23 ฉบับที่ 2 (46) มกราคม – มิถุนายน 2565

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

ศาสตราจารย์ ดร.ชาคม พรประสิทธิ์

รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกัรชิต์

รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฎยกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ

รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา วรรณกิตร์

รองศาสตราจารย์กรธนา กองสุข

รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วงศ์ภินันท์วัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คมกริช การินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีรพงศ์ เสนุไสย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุดสันต์ สุทธิพิศาล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญญ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันพิสา ฐูปเทียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดุจดัทพ์ วงษ์กะพันธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พญ. อัครพรหมณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณณา อธิธรรมมา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์รัตติยา โกมินทรชาติ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมบูรณ์ พนเสาวภาคย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มจรินทร์ อธิพงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญย์

อาจารย์ ดร.พิชชาภานต์ ช่วงชัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการการท่องเที่ยว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

วิทยาลัยนาฏศิลปสุโขทัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

วิทยาลัยนวัตกรรมการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรวิทย์ จันทร์พงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข

อาจารย์ ดร.อรุณศิษฐ์ พัฒนาศิริ

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารบัญ

ไทย พม่า ความทรงจำ กระแสภูมิภาคนิยม และภาพยนตร์ : อ่านประเทศเพื่อนบ้านผ่านภาพยนตร์ “ถึงคน...ไม่คิดถึง (2559)” MEMORY OF THAI AND MYANMAR IN FILMS AMONG THE REGIONALISMS: NEIGHBORING COUNTRIES IN FILM “FROM BANGKOK TO MANDALAY (2016)” นวภู แซ่ตั้ง / NAWAPOOH SAE-TANG	10
ว่าด้วยความงาม: รูปแบบนิยมกับการผูกทางแปรในดนตรีไทย ON BEAUTY: FORMALISM AND VARIATION MELODY IN TRADITIONAL THAI MUSIC ชยุติ ทิศนวงศ์วรา / CHAYUTI TASSANAWONGWARA จรัญ กาญจนประดิษฐ์ / JARUN KANCHANAPRADIT จตุพร สีม่วง / JATUPORN SEEMUANG ธรรณัฐ หินอ่อน / THARANAT HIN-ON วัศการก แก้วลอย / VASSAKAROK KAEWLOY	19
พิพิธภัณฑ์ไทยกับการประยุกต์ใช้เกมพีเคชั่น: ทบทวนการใช้กระบวนการเกมในบริบทพิพิธภัณฑ์เพื่อการออกแบบเกม THE MUSEUM AND GAMIFICATION REVIEWING A TREND OF GAMIFICATION USING IN THAI MUSEUMS FOR GAME DESIGN นันทมนต์ กู้ตลาด / NUNTAMON KUTALAD	32
เทศน์มหาชาติ : ประเพณีเนื่องมาจากความกลัวเรื่อง “โลกหน้า” และ “กลียุค” ในสังคมไทย THE TRADITION OF THATE-MAHA-CHAT: TRADITION ARISEN FROM FEAR FOR “THE NEXT WORLD” AND “THE DARK AGE” IN THAI SOCIETY นิธิอร พรอำไพสกุล / NITION PORNUMPAISAKUL สุภักดิ์ มหาวรรการ / SUPAK MAHAVARAKORN	44
กระบวนการสื่อสารและคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ THE COMMUNICATION PROCESS AND QUALIFICATIONS OF PODCAST HOSTS อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์ / R-TITAYA SUPSINWIWAT	55
แนวคิดจากการสร้างสรรค์ละครรำเรื่องกาดยานี CREATIVE CONCEPTS OF KATAYANI DANCE DRAMA กฤษณะ สายสุนีย์ / KRITSANA SAISUNEE เสาวณิต วิงวอน / SAUVANIT VINGVORN ศุภชัย จันทร์สุวรรณ / SUPACHAI CHANSUWAN	71

<p>การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอื้นเจน ขนมเสน บ้านประดอก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา 81</p> <p>THE CREATION OF DANCE, SA-ON-JEN KANOM SEN BAN PRADOK, MUEN WAI SUB-DISTRICT, MUEANG DISTRICT, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE</p> <p>นวลรวี กระจ่ายทอง / NUALAVEE KRATAITHONG</p> <p>ชุมพล ชะนะมา / CHOOMPHON CHANAMA</p>	
<p>การเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ 92</p> <p>KNOWLEDGE DISSEMINATION FOR GENERATION Z ON PREVENTING COVID-19 AND THE NEW NORMAL BY MEANS OF CREATIVE DANCE</p> <p>ณัฐพัชร์ ปวงสุข / NATTHAPHATCHARA PUANGSUK</p> <p>ธรากร จันทนะสาโร / DHARAKORN CHANDNASARO</p>	
<p>การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปไซเคิล กรณีศึกษากลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว 106</p> <p>UPCYCLE FASHION PRODUCT DEVELOPMENT: A CASE STUDY OF PRODUCTS FROM WASTE FABRIC IN WATTHANA NAKHON DISTRICT, SA KAEO PROVINCE</p> <p>วรุฒ ทรัพย์ศรีสัญชัย / WAROT SUBSRISUNJAI</p> <p>วิรุฬห์ วุฒิฤทธากุล / WERON WUTHIRITHAKUL</p>	
<p>เครื่องปั้นดินเผารูปแบบศิลปกรรมชุด สีสันศิลป์วัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาตำนานเกวียน 120</p> <p>THE STUDY OF ART AND CULTURE COLORFUL OF DAN KWIAN POTTERY TO CERAMIC ART SERIES</p> <p>สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล / SUEBSAK SIRIMONGKOLGAL</p>	
<p>นวัตกรรมสื่อการศึกษาแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนการเล่นหุ่นตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา 135</p> <p>THE DEVELOPMENT OF INNOVATIVE EDUCATIONAL MEDIA TOWARDS THE MOVEMENTS OF THE HERO IN KHON (MASKED PLAY) OF THE TANG PLUB PLA SERIES THROUGH APPLICATION</p> <p>สุขสันติ แวงวรรณ / SUKSANTI WANGWAN</p>	
<p>การใช้วัสดุที่หาซื้อได้ภายในประเทศ เพื่อสร้างสรรค์ฉากผ้า ในงานฉากละครเวที 149</p> <p>SOLUTIONS FOR SOFT SET UTILISING LOCAL MATERIALS IN THEATRE ARTS</p> <p>ณัฐคม แชมป์เย็น / NUTTAKOM CHAMYEN</p>	

ไทย พม่า ความทรงจำ กระแสภูมิภาคนิยม และภาพยนตร์ : อ่านประเทศเพื่อนบ้านผ่านภาพยนตร์ “ถึงคน...ไม่คิดถึง (2559)”

MEMORY OF THAI AND MYANMAR IN FILMS AMONG THE REGIONALISMS: NEIGHBORING COUNTRIES IN FILM “FROM BANGKOK TO MANDALAY (2016)”

นาวุญ แซ่ตั้ง / NAWAPOOH SAE-TANG

มหาวิทยาลัยมลายา
UNIVERSITY OF MALAYA

Received: November 16, 2021

Revised: June 3, 2022

Accepted: June 6, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยและพม่าที่ถูกสื่อสารผ่านตัวบทภาพยนตร์ From Bangkok to Mandalay (ถึงคน...ไม่คิดถึง) โดยภาพยนตร์ดังกล่าว ถูกสร้างขึ้นหลังกระแสภูมิภาคนิยม และเป็นภาพยนตร์ที่เสนอภาพของประเทศพม่าแตกต่างไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในอดีตที่มักจะเสนอให้เห็นถึงปัญหาความขัดแย้งทางประวัติศาสตร์ระหว่างประเทศ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาที่เกิดกระแสภูมิภาคนิยมในช่วงหลังของทศวรรษที่ 2010¹ และให้ความสนใจกับความร่วมมือระหว่างประเทศต่างๆ ในรูปแบบประชาคมอาเซียน ซึ่งส่งผลให้ความคิดของคนไทยต่อประเทศเพื่อนบ้านเปลี่ยนไป บทความชิ้นนี้เสนอว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นย้ำถึงการเข้าใจประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ตลอดจนการจัดวางประเทศเพื่อนบ้านอย่างพม่าในแนวทางที่มีใช้คู่ขัดแย้ง และเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่จะสร้างความเข้าใจและมุมมองที่ดีระหว่างกลุ่มประเทศในเอเชียอาคเนย์

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ ภูมิภาคนิยม พม่า

Abstract

This article focuses on the relationship between Thai and Myanmar that reflect via the movie “From Bangkok to Mandalay”. This movie was produced after the growth of regionalism, so the movie represents Myanmar differently from other Thai films. In the past, Thai films likely represented Myanmar in the perspective of historical conflict. This movie was produced in the time that values regional cooperation in the form of ASEAN in the late 2010. Therefore, the mindset of Thai people has changed. This article argues that the movie “From Bangkok to Mandalay” reflects the understanding of history, culture, and other countries in a peaceful way. Moreover, it has the potential to create good understanding among countries in Southeast Asia.

Keyword: Films, Regionalism, Myanmar

1 เนื่องจากบทความนี้มีความเชื่อมโยงกับบริบททางประวัติศาสตร์ของประเทศในกลุ่มอาเซียน เพื่อให้เห็นถึงความเชื่อมโยงกันกับบริบทของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ในเนื้อหาบางส่วนจึงขอใช้อ้างอิงถึงปีในรูปแบบของคริสต์ศักราช

บทนำ : ประเทศเพื่อนบ้านและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กับการศึกษาภาพยนตร์

การเติบโตขึ้นของกระแสโลกาภิวัตน์ตลอดจนการพัฒนาทางเทคโนโลยีทำให้ทุกมุมโลกสามารถเชื่อมเข้าหากันได้ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมทำให้เกิดการตั้งคำถามกับขอบเขตต่างๆ ที่เคยมีอยู่ทั้งในเชิงกายภาพและในเชิงความคิด เส้นเขตแดนที่เคยมีลบล้างทำให้เกิดกระแสที่เรียกว่า “ภูมิภาคนิยม” หรือก็คือการรวมกลุ่มระหว่างประเทศภายในภูมิภาคเดียวกัน โดยผ่านการจัดตั้งองค์การความร่วมมือระดับภูมิภาคหรือสถาบันที่สามารถจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ โดยที่แต่ละประเทศสมัครใจ ยินยอมเข้าเป็นส่วนหนึ่งโดยการจัดทำข้อตกลงอย่างเป็นทางการ หรือเจรจาหารือร่วมกันอย่างไม่เป็นทางการ มีจุดมุ่งหมายคือ เพื่อสร้างความผูกพันในเชิงพฤติกรรมและนโยบาย ตลอดจนบูรณาการความร่วมมือระหว่างกัน และสร้างข้อตกลงร่วมกันเพื่อให้แต่ละประเทศมีหน้าที่ต่อกัน (พัชร นิยมศิลป์, ม.ป.ป.) ผลพลอยได้ของความร่วมมือดังกล่าวมิใช่มีในเชิงเศรษฐกิจหรือความสัมพันธ์ระหว่างประเทศเท่านั้น แต่ยังเปิดพื้นที่ให้กับแนวทางการศึกษาอื่นๆ โดยเฉพาะการศึกษาทางสังคมและวัฒนธรรมในมุมมองเชิงภูมิภาคที่กว้างขึ้นและมีได้จำกัดอยู่เพียงแต่เส้นเขตแดนของรัฐชาติ

การเกิดขึ้นของกระแสภูมิภาคนิยมในสังคมโลกก่อให้เกิดการศึกษาเชิงอาณาบริเวณศึกษา (Area Studies) ขึ้นมาในหลายพื้นที่ของโลก รวมถึงในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ไม่เพียงแต่กระแสการศึกษาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา (Southeast Asian Studies) ที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ของวงการวิชาการ แต่กระแสดังกล่าวก็ยังส่งผลกระทบต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตลอดจนการสื่อสารผ่านวัฒนธรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ละคร หรือวรรณกรรมกระแสดังกล่าวไม่ยกเว้นแม้แต่ประเทศไทยและประเทศอื่นๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มองไปถึงการรวมตัวในภูมิภาค กระแสดังกล่าวทำให้ประเทศในอาเซียนเห็นถึงการให้อาเซียนรวมตัวเป็นชุมชนหรือประชาคมเดียวกันให้สำเร็จภายในปี พ.ศ. 2563 การเกิดขึ้นของกระแสภูมิภาคนิยมและการรวมตัวกันเป็นประชาคมอาเซียนทำให้เกิดการตื่นตัวในประเด็นที่เกี่ยวกับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในทุก ๆ พื้นที่

น่าสนใจว่าประเทศไทยในฐานะส่วนหนึ่งของประชาคมอาเซียน ถึงแม้จะมีการศึกษาเกี่ยวกับเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษาอยู่เป็นจำนวนมาก ตลอดจนการนำเสนอประเด็นของประเทศเพื่อนบ้านในพื้นที่ของสื่อสารมวลชนและวัฒนธรรมสมัยนิยม ซึ่งภาพยนตร์ในฐานะหนึ่งในเครื่องมือทางวัฒนธรรมก็เป็นเครื่องมือหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติและความสัมพันธ์ของประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้านได้ แต่อย่างไรก็ตาม กำจร หลุยยะพงศ์ (2545) ก็ชี้ให้เห็นว่า การปรากฏของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการสื่อสารมวลชนมักจะถูกวางอยู่บนกรอบคิดของความขัดแย้งเป็นหลัก โดยอาศัยความคิดของเบนดิคต์ แอนเดอร์สัน (Benedict Anderson) ที่ว่าการรวมชาติเกิดจากการสร้างจินตนาการของชาติ (imagined community) เพื่อสถาปนาพรมแดนในสำนึกของคนร่วมกันว่า เราเป็นคนในชาติเดียวกัน และสื่อมักจะถูกใช้เป็นการสร้างศัตรูในจินตนาการเพื่อให้เกิดการสร้างสำนึกความเป็นชาติร่วมกัน ไม่เว้นแม้แต่ในภาพยนตร์ กำจรยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องบางระจัน (2000) และสุริโยไท (2001) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการสร้างและตอกย้ำความเป็นศัตรูระหว่างไทยกับพม่า แต่อย่างไรก็ตาม ยังคงมีภาพยนตร์ไทยอีกจำนวนหนึ่งที่เสนอภาพของประเทศเพื่อนบ้านในแนวทางที่ต่างออกไป โดยเฉพาะในช่วงปลายทศวรรษที่ 2000 ซึ่งกระแสความคิดหลังสมัยใหม่ หลังอาณานิคม ตลอดจนภูมิภาคนิยมเริ่มได้รับความนิยม ภาพยนตร์ สะบายดี หลวงพระบาง (2008) เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องหนึ่งที่มีการถ่ายทำในประเทศเพื่อนบ้านตลอดจนดำเนินเรื่องผ่านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยและเพื่อนบ้าน และเป็นภาพยนตร์ที่มีการร่วมทุนสร้างระหว่างผู้สร้างในประเทศไทยและประเทศลาว โดยเป็นภาพยนตร์แนวพาณิชย์เรื่องแรกที่มีการถ่ายทำในประเทศลาวตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงการปกครองประเทศเป็นคอมมิวนิสต์ในปี 1975 และภาพยนตร์ From Bangkok to Mandalay ถึงคน...ไม่คิดถึง (2016) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ถ่ายทำในประเทศพม่าภายหลังจากการเปิดประเทศ และนับว่าเป็นภาพยนตร์ที่เสนอภาพของประเทศพม่าต่างไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นในอดีตที่เน้นไปที่การสู้รบระหว่างไทยกับพม่า

มีภาพยนตร์ไทยจำนวนไม่น้อยที่ถูกสร้างขึ้นโดยสัมพันธ์กับประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประเทศเพื่อนบ้านในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไม่ว่าในทางใดทางหนึ่ง ในภาพยนตร์

ที่มีลักษณะเป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์อย่างเช่น บางระจัน (2000) หรือ สุริโยไท (2001) จะให้ความสนใจไปที่ประเด็นความขัดแย้งในประวัติศาสตร์ระหว่างไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน แต่อย่างไรก็ตาม นอกจากภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์แล้ว ยังคงมีภาพยนตร์อีกจำนวนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับประเทศเพื่อนบ้านในลักษณะที่แตกต่างออกไป โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่มีการถ่ายทำในประเทศเพื่อนบ้านในเอเชียอาคเนย์

ตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษที่ 2000 มีภาพยนตร์ไทยจำนวนไม่น้อยที่มีการถ่ายทำในต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็น สะบายดี หลวงพะบาง (2008) หนีตามกาลิเลโอ (2009) เราสองสามคน (2010) กวน มิน โฮ (2010) ชัมบาลา (2012) แฟนเดย์...แฟนกันแค่วันเดียว (2016) ถึงคน...ไม่คิดถึง (2016) หรือ Friend Zone ระวัง ลื่นสุดทางเพื่อน (2019) แต่น่าสนใจว่าในจำนวนทั้งหมด มีเพียง โรงงานอารมณ์(2007) สะบายดี หลวงพะบาง (2008) เราสองสามคน (2010) ถึงคน...ไม่คิดถึง (2016) และ Friend Zone ระวัง ลื่นสุดทางเพื่อน (2019) จำนวน 4 เรื่องที่มีการถ่ายทำในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และมีเพียง สะบายดี หลวงพะบาง (2008) และ ถึงคน...ไม่คิดถึง (2016) ที่เรื่องราวของประเทศเพื่อนบ้านมีความสำคัญในการดำเนินเรื่อง ส่วนเราสองสามคน (2010) และ Friend Zone ระวัง ลื่นสุดทางเพื่อน (2019) การถ่ายทำในประเทศเพื่อนบ้านถูกใช้เป็นเพียงฉากหลังที่สัมพันธ์กับการเดินทางและท่องเที่ยวของตัวละครนำเท่านั้น

แต่อย่างไรก็ตาม ในวงการวิชาการทางภาพยนตร์ศึกษาในประเทศไทยดูจะมีงานที่ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศเพื่อนบ้านกับภาพยนตร์ไทยอยู่ไม่มากนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในเชิงตัวบทจากภาพยนตร์ในกระแสที่ถูกฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไป มีเพียงงานของ อรรถล แก้วประเสริฐ (Kaewprasert, 2015) ที่ศึกษาภาพยนตร์เรื่อง สะบายดีหลวงพะบาง(2008) โรงงานอารมณ์(2007) และเราสองสามคน (2010) เพื่อศึกษาแก่นและองค์ประกอบทางศิลปะของภาพยนตร์ทั้งสามโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ข้ามชาติและตระกูลภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์และสภาพสังคมในช่วงเวลาถ่ายทำและจัดฉายในแต่ละประเทศ ในขณะทำงานของ จิรวัดน์ แสงทอง (2554) และจิรวัดน์ แสงทอง (2559) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับความเป็นการเมืองของชาติพันธุ์

ศาสนา และความเป็นมลายูโดยเน้นไปที่ภาพยนตร์มาเลเซีย นอกจากนี้ ยังมีงานศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแสในบริบทเอเชีย โดยเฉพาะงานของ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ที่มีกลุ่มนักวิชาการไทยจำนวนหนึ่งให้ความสนใจ เช่น อาดาตล อิงควนิช หรือ วิกานดา พรหมขุนทอง แต่อย่างไรก็ตาม งานทั้งหมดที่มีอยู่ดูจะให้ความสนใจไปที่การศึกษาในเชิงบริบทโดยใช้การศึกษาตัวบทประกอบ ในขณะที่งานศึกษาเกี่ยวกับภาพแทนของประเทศเพื่อนบ้านในตัวบทกลับปรากฏอยู่ในพื้นที่ของงานวรรณกรรมเสียมากกว่า เช่น งานของ จามจุรี นิศยันต์ และ มารศรี สอทิพย์ (2559) ที่ศึกษาภาพแทนของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวที่ปรากฏในนวนิยายไทย

บทความนี้ต้องการศึกษาภาพสะท้อนของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยและพม่าในฐานะประเทศเพื่อนบ้านในเอเชียอาคเนย์ผ่านภาพยนตร์ไทยซึ่งถูกสร้างขึ้นหลังกระแสภูมิภาคนิยม โดยให้ความสนใจไปที่การวิเคราะห์ตัวบทจากภาพยนตร์ ถึงคน...ไม่คิดถึง ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ.2559 และเป็นภาพยนตร์ที่เสนอภาพของประเทศพม่าแตกต่างไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ในอดีตที่มักจะเสนอให้เห็นถึงปัญหาความขัดแย้งทางประวัติศาสตร์ระหว่างประเทศไทยและพม่าในอดีต และเนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาที่ค่อนข้างใกล้เคียงกับปัจจุบันและเป็นช่วงเวลาที่เกิดกระแสภูมิภาคนิยมเบ่งบานในแวดวงวิชาการ ตลอดจนมีความร่วมมือระหว่างประเทศต่างๆ ในรูปแบบประชาคมอาเซียน ซึ่งส่งผลต่อความคิดของคนไทยต่อประเทศเพื่อนบ้าน ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงน่าจะเป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองร่วมสมัยมุมมองหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทยเวลานี้ได้เป็นอย่างดี

การเดินทางของปิ่น : คำเชื้อเชิญของภาพยนตร์ต่อประวัติศาสตร์ของไทยและพม่า

ภาพยนตร์ ถึงคน...ไม่คิดถึง เป็นเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชาวพม่าและไทย เป็นเรื่องราวความรักของคน 2 คู่ คือ ธูชา-นันตะ และ โมนาย-ปิ่น เริ่มด้วยคุณย่าของปิ่นได้ทั้งคำสั่งเสียก่อนตายต้องการให้ปิ่นได้อ่านจดหมายกองหนึ่งของคุณย่า โดยจดหมายนั้นไม่เคยได้ถูกแกะอ่านมาก่อน พร้อมกับเดินทางไปตามที่อยู่ของจดหมายแล้วแกะซองอ่านโดยมีโมนายเป็นผู้ช่วยในการเดินทาง ซึ่งในเรื่องราวจดหมายนั้นก็เปิดเผยถึงชีวิตอีกด้านหนึ่งของ

คุณย่า ในมุมมองความรักหนุ่มสาวคู่หนึ่งที่มีชื่อว่า ธูชาและนันทะ ในช่วงเวลาเมื่อ 50-60 ปีก่อน

ทำไมถึงต้องเป็นพม่า นอกจากบริบทของภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงแรกของการเปิดประเทศของประเทศไทยแล้ว ในอีกแง่หนึ่ง การเลือกที่จะถ่ายทอดเรื่องราวของพม่าจะอยู่บนฐานของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ กล่าวคือในบรรดาประเทศเพื่อนบ้านที่รายล้อมประเทศไทย พม่าจะเป็นประเทศเดียวที่ถูกทำให้อยู่ในสถานะคู่ขัดแย้งอย่างชัดเจนที่สุด ชาตินิยม เกษนัส ในฐานะผู้กำกับยอมรับว่า สิ่งที่น่าสนใจในพม่าก็คือเรื่องราวและความทรงจำที่มีอยู่ รวมถึงเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับพม่าในประวัติศาสตร์ และทำให้ประเทศพม่าในความทรงจำของคนไทยยังไม่หลุดพ้นจากการเป็นชาติที่เป็นคู่ขัดแย้งและมีการรุกรานเมื่อนานมาแล้ว (Bioscope Magazine, 2016)

น่าสนใจว่าจุดเชื่อมต่อระหว่าง ไทย กับ พม่า อยู่ที่ตัวละครตัวหนึ่ง คือ คุณย่าสุชาดา หรือก็คือ ธูชา ในอดีตด้วยโศกนาฏกรรมของความรักและการเมือง ธูชา ผู้หญิงชาวพม่าจึงได้มาเริ่มต้นชีวิตใหม่และมีครอบครัวในประเทศไทย ในชื่อของ สุชาดา หากพิจารณาผ่านตัวละครอย่างสุชาดา พม่าจึงมีลักษณะเป็นอดีต ในขณะที่ไทยคือความเป็นปัจจุบัน ปฏิเสธไม่ได้ว่าการจัดวางคู่ตรงข้ามของ อดีต กับ ปัจจุบัน มีลักษณะที่เป็นทวินิยม (dualism) กล่าวคือทั้งสองมิได้เป็นเพียงคู่ตรงข้าม หากแต่ประกอบไปด้วยความสัมพันธ์เชิงอำนาจซึ่งฝั่งหนึ่งถูกวางไว้เหนืออีกฝั่งหนึ่งและสามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ และมุมมองดังกล่าวก็สะท้อนให้เห็นถึงความคิดทั่วไปของคนไทยที่เกี่ยวกับประเทศพม่าในแง่ของความเป็นอดีต การด้อยพัฒนา ตลอดจนภาวะของเมืองที่ยังไม่พัฒนาเท่าประเทศไทย



ภาพที่ 1 โมนายกับบรรณเก่าที่สตาร์ที่ไม่ติด
ที่มา : ภาพยนตร์ถึงคน...ไม่คิดถึง (2559)

การจัดวางพม่าให้อยู่ในฐานะ “อดีต” สอดคล้องกับภาพของพม่าที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ กล่าวคือภาพยนตร์เลือกที่จะนำเสนอพม่าในมุมมองที่ถูกผูกไว้กับความเป็อดีตและด้อยพัฒนา ถึงแม้จะเป็นส่วนที่เสนอเวลาในยุคปัจจุบัน ตัวเอกอย่างโมนาย (หรือที่จริงแล้วก็คือ จอจอ ในฐานะโมนาย อันเป็นบทบาทของ โช โช คัม แลง พอปสตาร์ชื่อดังของพม่า) อาศัยอยู่ในห้องเช่าขนาดเล็ก และใช้รถรุ่นเก่า โมนายเรียกรถของตนเองว่าลู้ง และในภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่ารถดังกล่าวถึงแม้ยังใช้ได้ แต่ก็อยู่ในภาวะที่ไม่สมบูรณ์ ทังอาการเครื่องดับและสตาร์ที่ไม่ติด ในขณะที่เดียวกันการเดินทางในพม่าที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็เป็นการเดินทางผ่านพื้นที่ที่เป็นป่าเขาและมีถนนลูกรังซึ่งเดินทางอย่างยากลำบาก นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังผูกโยงพม่าเข้ากับลักษณะความเป็นประเพณี (traditional) เมื่อตัวเอกอย่างปิ่น ต้องเดินทางกับชายที่ไม่รู้จักกับ โมนาย ในประเทศพม่า ปิ่นเลือกที่จะพาโมนายไปสาบานต่อพระธาตุชเวดากองอันเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างหนึ่งของพม่า ซึ่งในฉากดังกล่าว ภาพยนตร์มิได้อาศัยเทคนิคการถ่ายระยะใกล้ (close up) ไปที่กริยาของตัวละครเพียงอย่างเดียว หากแต่เลือกที่จะถ่ายในมุมมองกว้างโดยให้ความสำคัญไปกับทิวทัศน์ที่เต็มไปด้วยเจดีย์อันเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของพม่า ลักษณะดังกล่าวเน้นย้ำถึงความเป็นประเพณีที่ผูกอยู่กับความเป็อดีตอันเป็นข้อตรงข้ามของความทันสมัย ในขณะที่เดียวกันก็ยังเป็นจุดขายของประเทศพม่าในสายตานักท่องเที่ยวชาวไทยที่ต้องการกลับไปสัมผัสถึงประเพณีอันงดงามและความแปลกประหลาดที่แตกต่างออกไปจากชีวิตประจำวัน

ความเป็นอดีตถูกเน้นย้ำด้วยสิ่งที่เป็นหัวใจสำคัญของเรื่องอย่างจดหมาย จดหมายสะท้อนความเป็นอดีตได้ใน 2 นัย กล่าวคือในนัยแรก จดหมายเป็นวิธีการสื่อสารใน



ภาพที่ 2 การสาบานก่อนออกเดินทางของตัวเอก
ที่มา : ภาพยนตร์ถึงคน...ไม่คิดถึง (2559)

อดีตที่ดูจะล้าสมัยไปเสียแล้วในโลกยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีและการสื่อสารอย่างรวดเร็วผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ต ในขณะที่เดียวกัน จดหมายดังกล่าวเป็นเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นไปแล้วและถูกบันทึกไว้ผ่านตัวอักษรและผ่านกาลเวลา จดหมายจึงเป็นตัวแทนของความทรงจำที่กลายเป็นอดีต ความทรงจำในจดหมายเป็นเสมือนสิ่งที่ดำเนินเรื่องราวทั้งหมดให้เป็นไป

ด้วยโครงสร้างของเรื่อง ตัวเอกอย่าง “ปิ่น” ที่ภาพยนตร์เสนอเรื่องราวในฐานะของวัยรุ่นชนชั้นกลางคนหนึ่งที่อยู่อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และเป็นตัวละครสำคัญเพียงตัวเดียวที่มีความเป็นคนไทยมากที่สุด กล่าวคือเกิดในไทย และไม่รู้เรื่องราวอันเป็นรากในอดีตของตน ตลอดจนไม่ได้พูดภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วมากนัก หากพิจารณาจากสถานะของปิ่น เธออาจอยู่ในฐานะตัวแทนของคนไทยทั่วไป ที่มิได้มีความตระหนักถึงเรื่องราวในอดีต โดยเฉพาะเรื่องราวของความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับพม่า การตายของย่าผู้เป็นญาติคนสุดท้ายไม่ต่างอะไรกับภาวะของการล่มสลายลงของระบบคุณค่าหรือความจริงในชีวิต ย่าคืออดีตและรากของปิ่น ในขณะที่เดียวกันด้วยความไม่รู้อดีต ย่าจึงเป็นสิ่งที่ยึดโยงปิ่นไว้กับความเป็นคนไทยและไม่เคยนึกสงสัยถึงอดีตหรือรากเหง้าของตนเอง เมื่อย่าผู้เป็นญาติคนสุดท้ายตายไป การล่มสลายลงของระบบคุณค่าและประเพณีที่ยึดถือเป็นเสมือนคำเชื่อเชืงูที่ทำให้ปิ่นหรือตัวละครในฐานะของคนไทยทั่วไป ได้ย้อนกลับไปศึกษาถึงอดีต ทบทวนถึงความเป็นมา และศึกษาการจัดวางความสัมพันธ์ โดยเฉพาะกับประเทศพม่าที่ภาพยนตร์จัดวางไว้ในฐานะของ “อดีต” มาตั้งแต่ต้นเรื่อง

การเชื่อเชืงูดังกล่าวถูกเน้นย้ำด้วยจดหมายฉบับแรกของย่าที่ถูกเปิดอ่านในตัวอาคารของไปรษณีย์อย่างกึ่งจดหมายฉบับดังกล่าวเน้นย้ำถึงภาวะของความ “รัก” และ “เกลียด” ที่นั้นดะมีต่อธูชา และจดหมายฉบับดังกล่าวดูจะเป็นจดหมายฉบับสุดท้ายที่ถูกนำมาเริ่มต้นอ่านเป็นฉบับแรก เพราะจดหมายดังกล่าวเรียกร้องถึงการกลับไปสู่จุดเริ่มต้นที่ทั้งสองพบกันครั้งแรกเพื่อการทำความเข้าใจถึงสภาวะของความ “รัก” และ “เกลียด” ดังกล่าว น่าสนใจว่าสภาวะทั้ง “รัก” และ “เกลียด” มิได้เป็นเพียงสภาวะระหว่างธูชาและ

นันดะ แต่ยังเป็นสภาวะระหว่างประเทศไทยและประเทศพม่า ปฏิเสธไม่ได้ว่าประเทศพม่าเป็นประเทศที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในหมู่นักท่องเที่ยวไทยที่ต้องการไปเยือนและสัมผัสวัฒนธรรมดั้งเดิมตลอดจนวัดและสถานที่สำคัญทางศาสนาในประเทศพม่า แต่ในหมู่คนไทยพม่าก็ยังคงเป็นตัวร้ายที่คอยรุกรานประเทศไทยในประวัติศาสตร์ และทั้งในจดหมายในภาพยนตร์หรือในประวัติศาสตร์แห่งความเป็นจริง ความ “รัก” และ “เกลียด” ต่างก็กลายเป็นมรดกที่คนรุ่นก่อนส่งต่อให้คนรุ่นต่อไป หากเราเข้าใจเช่นนี้ จดหมายในภาพยนตร์จึงอยู่ในฐานะของประวัติศาสตร์ เพราะทั้งจดหมายและประวัติศาสตร์ต่างก็ถูกประกอบสร้างขึ้นจากความทรงจำ² และทั้งจดหมายและประวัติศาสตร์ก็เป็นมรดกจากรุ่นสู่รุ่นสถานะของจดหมายในฐานะประวัติศาสตร์ถูกเน้นย้ำผ่านบทสนทนาในตอนท้ายที่ไมนายหรือจ้อ จ้อ พูดกับลูกค้าในร้านกาแฟและบริการส่งจดหมายถึงอนาคตของเขาว่า “สิ่งที่หย่อนลงไปในตัวจดหมาย อาจเป็นแค่กระดาษกับข้อความ แต่เมื่อเวลาผ่านไปมันจะกลายเป็นความทรงจำผ่านวันเดือนปีนานไปก็กลายเป็นประวัติศาสตร์”

การที่ปิ่นกลับไปสืบค้นเรื่องราวจากความทรงจำผ่านจดหมาย จึงเป็นเสมือนอุปมาของการเชื่อเชืงูให้ผู้ชมหรือคนไทยทุกๆ ไป ได้กลับไปสืบค้นประวัติศาสตร์และทบทวนประวัติศาสตร์ในฐานะของความทรงจำ ภาพยนตร์ทำให้เห็นถึงการตัดสินใจที่สำคัญของตัวละคร เมื่อในตอนหนึ่ง ปิ่นสังเกตเห็นเส้นทางไปสืบค้นเรื่องราวจากจดหมายต่อตามคำสั่งเสียของย่า เมื่อพบว่าสิ่งที่ได้รับรู้ถึงความรักของธูชาผู้เป็นย่าในอดีตเป็นสิ่งที่ขัดกับความเชื่อของตนถึงความรักที่ลึกซึ้งระหว่างปู่กับย่า ความลังเลดังกล่าวถูกนำเสนอผ่านความไม่อยากทรยศต่อปู่ของตนเอง หรืออีกนัยหนึ่งก็คือการไม่อยากทรยศต่อความเชื่อดั้งเดิมที่ถูกปลูกฝังมาจากสังคมและวัฒนธรรม แต่สิ่งที่ทำให้ปิ่นในฐานะคนรุ่นใหม่ในช่วงเวลาแห่งปัจจุบันแตกต่างจากคนรุ่นก่อนอย่างคุณย่าก็คือการที่ภาพยนตร์เสนอให้ปิ่นเรียนรู้และศึกษาเรื่องราวในจดหมายเพื่อกลับไปทำความเข้าใจมัน ในขณะที่คุณย่าไม่เคยเปิดจดหมาย เพราะเกรงว่าจะเป็นการย้อนกลับไปโศกเศร้ากับเหตุการณ์ในอดีต

2 ประวัติศาสตร์ มีรากศัพท์มาจากคำว่า Historia แปลว่า การสืบค้น ซึ่งการสืบค้นเป็นกระบวนการที่มีนัยของการใช้ความทรงจำตลอดจนการเลือกสรรความทรงจำ

หากอ่านภาพยนตร์ในแนวทางนี้ ปฏิเสธไม่ได้ว่า ภาพยนตร์กำลังเชื้อเชิญให้ผู้ชมกลับไปทบทวนถึงอดีตและประวัติศาสตร์ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับพม่า ซึ่งการย้อนกลับไปทบทวนถึงประวัติศาสตร์และอาณาบริเวณศึกษาเอง ก็เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในแวดวงวิชาการที่ได้รับอิทธิพลจากกระแสภูมิภาคนิยม ซึ่งกระแสภูมิภาคนิยมไม่เพียงแต่เรียกร้องการร่วมมือกันในภูมิภาค แต่ยังเรียกร้องถึงการให้ความสำคัญกับความเป็นภูมิภาคมากกว่าความขัดแย้งของแต่ละประเทศ แต่อย่างไรก็ตาม กระแสภูมิภาคนิยมก็เป็นการเมืองในรูปแบบหนึ่งที่มีอาจปฏิเสธได้ว่าความขัดแย้งและอดีตที่ดำรงอยู่นั้นจะเป็นเรื่องที่เหลวไหลหรือไม่เคยเกิดขึ้นจริง กระแสภูมิภาคนิยมจึงไม่ได้เรียกร้องให้ลืมเรื่องราวในอดีต แต่กลับเป็นการกลับไปทบทวนและทำความเข้าใจกับมัน

การเมืองและอัตลักษณ์ในภาพยนตร์

การที่ส่วนหนึ่งของภาพยนตร์เสนอถึง โศกนาฏกรรมของความรักระหว่าง รุชา และ นันตะ โดย โศกนาฏกรรมดังกล่าวเกิดขึ้นท่ามกลางบริบททางการเมืองของพม่า ถึงแม้ภาพยนตร์จะไม่ได้บอกชัดเจนถึงช่วงเวลาหรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่เกิดร่วมสมัยกับเหตุการณ์โศกนาฏกรรมของตัวละคร แต่การที่ภาพยนตร์กำหนดช่วงเวลาโดยย้อนกลับไปประมาณ 50 ปีก่อน ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า สถานการณ์ในประเทศพม่าในช่วงเวลาหลังการประกาศเอกราชจากอังกฤษในปี ค.ศ.1947 เป็นต้นมา มีความขัดแย้งทางการเมืองในประเทศอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะความขัดแย้งของกลุ่มชาติพันธุ์อันนำไปสู่การแทรกตัวของทหารเข้าสู่อำนาจ และการประท้วงของนิสิตนักศึกษาเพื่อเรียกร้องประชาธิปไตยในเวลาต่อมา (เลือชา การณ์เมือง, 2560)

การที่ภาพยนตร์ไม่ได้เผยให้เห็นถึงเหตุการณ์ทางการเมืองในระดับมหภาค แต่กลับเลือกที่จะบอกเล่าเรื่องราวของคนทั่วไปที่ได้รับผลกระทบจากสังคมและการเมือง ทำให้สามารถนำไปเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ October Sonata (2009) ซึ่งนำเสนอเรื่องราวของความรักของคนทั่วไปที่ได้รับผลกระทบจากสังคมและการเมืองในช่วงเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 – 6 ตุลาคม 2519 ทั้งสองมีบทสรุปเป็นการหยัดยืนดำเนินชีวิตต่อไปของคนที่เหลือรอดจากโศกนาฏกรรมความรักเหมือนกัน จึงปฏิเสธไม่ได้ถึงกลิ่นอายทางการเมืองที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง โดย

เฉพาะกับภาพยนตร์ From Bangkok to Mandalay ที่หน้าหนังคู่เป็นเพียงภาพยนตร์โรแมนติกดราม่า แฝงไปด้วยการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการท่องเที่ยวของประเทศพม่า แต่เมื่อชมจนจบกลับรับรู้กลิ่นอายทางการเมืองได้ไม่ยาก โดยเฉพาะในเครดิตในตอนท้าย ที่ภาพยนตร์ได้กล่าวคารวะไปยัง เสนีย์ เสาวพงศ์ ผู้แต่งวรรณกรรมทางการเมืองชิ้นสำคัญอย่าง “ปีศาจ” และเคยดำรงตำแหน่งเอกอัครราชทูตไทยประจำพม่า (ซึ่งดูจะเป็นความเหมือนที่แตกต่าง เพราะ ภาพยนตร์อย่าง October Sonata ก็เป็นภาพยนตร์ที่มีเค้าโครงมาจากวรรณกรรมเรื่องสงครามชีวิตของศรีบูรพา) ในตอนหนึ่งของภาพยนตร์ เมื่อรุชาได้พบกับครอบครัวของนันตะซึ่งเป็นครอบครัวผู้ดีมีวงศ์ตระกูล พลังของความรักก็พ่ายแพ้ต่อความแตกต่างทางชนชั้น ก่อนการจากลา รุชาได้กล่าวกับครอบครัวของนันตะว่า

“สิ่งที่ทำร้ายพวกคุณ คือกาลเวลาต่างหาก ยศถาบรรดาศักดิ์เป็นสิ่งทีกาลเวลาได้สร้างมันขึ้นมา เมื่อกาลเวลาเดินไปข้างหน้า ศักดิ์ศรีและชนชั้นมันก็จะกลายเป็นสิ่งสมมุติ กาลเวลาสร้างพวกคุณขึ้นมา และจะทำลายพวกคุณในที่สุด”

คำพูดของรุชาดูจะสามารถย้อนกลับไปได้ถึงวรรณกรรมการเมืองอย่าง “ปีศาจ” ซึ่งคำพูดของรุชาดูจะสอดคล้องกับคำพูดของ สาย สี่มา ตัวเอกของนวนิยายดังกล่าวอย่างประหลาด เมื่อสาย สี่มา ตอบโต้ “ท่านเจ้าคุณ” บิดาของสาวคนรักต่างฐานันดร ด้วยวรรคคมตะ หลังจากถูกท่านเจ้าคุณและเหล่าเพื่อนชนชั้นสูงดูถูกเหยียดหยาม และสั่งสอนในความ “ไม่รู้จักเจียมกะลาหัว ไม่รู้จักฟ้าสูงแผ่นดินต่ำ ไม่ดักน้ำใส่กะโหลกชะงักดูเงา” โดยสาย สี่มา กล่าวว่า

“ผมเป็นปีศาจที่กาลเวลาได้สร้างขึ้นมาหลอกหลอนคนที่อยู่ในโลกเก่า ความคิดเก่า ทำให้เกิดความละเมอหวาดกลัว และไม่มีอะไรที่จะเป็นเครื่องปลอบใจท่านเหล่านี้ได้ เท่ากับไม่มีอะไรหยุดยั้งความรุดหน้าของกาลเวลาที่สร้างปีศาจเหล่านี้ให้มากขึ้นทุกที”

รุชาอาจจะไม่ใช่ปีศาจอย่างเช่น สาย สี่มา แต่รุชาก็มีชนชั้นสูงหรือคนที่อยู่ในโลกเก่า ทั้งสาย สี่มา และรุชาต่างก็อาศัยการศึกษาในการขยับฐานะของตนเอง อาจไม่ผิดนักหากจะบอกว่าตัวละครอย่างรุชาถูกสร้างขึ้นโดยมี

เค้าโครงมาจาก สาย สีมา จากเรื่องปีศาจ แต่สาย สีมา นั้นเป็นผู้ชาย ในขณะที่ รุชา อยู่ในความเป็นเพศหญิง น่าสนใจว่าการวางตัวละครในลักษณะเดียวกับ สาย สีมา อยู่ในเพศตรงกันข้าม ทำให้เกิดประเด็นที่ต้องขบคิดเกี่ยวกับข้อถกเถียงทางเพศ เพราะในที่สุด การถูกกดขี่มิได้เกิดขึ้นแต่เพียงชนชั้น แต่ยังเกิดขึ้นในพื้นที่ของความแตกต่างทางเพศ บทบาทของนักต่อสู้เรียกร้องสิทธิในโลกที่ชายเป็นใหญ่จะเป็นบทบาทของผู้ชาย ในขณะที่รุชาเป็นผู้หญิงที่ลุกขึ้นมาตั้งคำถามกับระบบชนชั้นที่ดำรงอยู่ในสังคมพม่า หากบอกว่าตัวละครรุชาเกิดขึ้นจากเค้าโครงของสาย สีมา และเป็นการคารวะต่อผู้เขียนวรรณกรรมเรื่องปีศาจ แต่ความเป็นหญิงของรุชาในบริบทของสังคมพม่าทำให้สามารถเชื่อมโยงไปถึงวีรสตรีของพม่า อย่าง นาง ออง ซาน ซูจี ที่ถึงแม้จะเป็นเพศหญิง แต่ก็ได้รับการยกย่องในฐานะผู้เรียกร้องสิทธิและความเท่าเทียมทางการเมือง อย่างน้อยที่สุดในบริบทของปี 2016 ที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้น ออง ซาน ซูจี ก็ยังคงมีสถานะที่ได้รับการชื่นชม แม้ว่าในภายหลังเธอจะเสียคนจากการณี การเช่นฆ่าทำร้ายชาวโรฮิงญา และแสดงให้เห็นถึงความโสมมแบบประชาคมอาเซียนในลักษณะที่ไม่แตกต่างจากประเทศไทยมากนัก

การเชื่อมโยงระหว่าง สาย สีมา ในบริบทของวรรณกรรมไทย กับ ออง ซาน ซูจี ในบริบททางวัฒนธรรมของพม่าดูจะไม่ได้เป็นเรื่องที่ไม่มีเหตุผลรองรับ เพราะอัตลักษณ์ของรุชาเองก็มีลักษณะที่ลึกลับ เธอเป็นทั้ง “รุชา” และ “สุชาดา” อันเป็นทั้งชาวไทยและชาวพม่า รุชานอกจากจะเป็นตัวละครที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์อันใกล้ชิดระหว่างไทยและพม่าแล้ว ยังเป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงความลึกลับระหว่างอัตลักษณ์ของคนในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์อีกด้วย ถึงแม้รุชาจะเกิดในประเทศพม่า แต่การไปใช้ชีวิตในประเทศไทยจนถึงวัยชราและสามารถเก็บงำอัตลักษณ์ของตนเองไว้ได้ในเวลาอันยาวนานสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและไม่มีแตกต่างใดๆ ระหว่างบุคคลในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ กล่าวคือด้วยการเป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลาย เพียงรูปลักษณ์และวิถีชีวิตจึงมีอาจบ่งบอกถึงความแตกต่างของเชื้อชาติได้ นอกเสียจากข้อมูลในเอกสารทางราชการ ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนให้เห็นถึงการเคลื่อนย้ายถิ่นฐานอันเป็นปกติของกลุ่มชาติพันธุ์ในเอเชียอาคเนย์ ซึ่งในที่สุดแล้ว ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในภูมิภาคนี้ก็นำมาซึ่งความลึกลับของอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ด้วยเช่นกัน

ถึงคน...ไม่คิดถึง กับกระแสภูมิภาคนิยม

สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ ถึงคน...ไม่คิดถึง ดูน่าสนใจท่ามกลางบริบทของการศึกษาเกี่ยวกับประเทศเพื่อนบ้านในเอเชียอาคเนย์ก็คือมุมมองของภาพยนตร์เรื่องนี้ที่มีต่อประเทศเพื่อนบ้านอย่างพม่าแตกต่างไปจากในอดีต กล่าวคือพม้ามักถูกวางไว้ในฐานะของคู่ขัดแย้งมาโดยตลอด

ในภาพยนตร์ไทยในอดีตที่ผ่านมา การพูดถึงพม้ามักจะเป็นการพูดถึงผ่านสงครามหรือความขัดแย้งเหมือนดังเช่น บางระจัน (2000) หรือ สุริโยไท (2001) อีกนัยหนึ่ง พม่ากลายเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตกรรมสำหรับความเป็นรัฐชาติ เป็นการสร้างศัตรูในจินตนาการเพื่อให้เกิดการสร้างสำนึกความเป็นชาติร่วมกัน ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่องนี้กลับจัดวางพม่าในฐานะที่ค่อนข้างเป็นกลาง เป็นประเทศหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ มีร่องรอยและรากฐานร่วมกันกับไทย คงปฏิเสธไม่ได้ว่ามุมมองต่อประเทศเพื่อนบ้านในลักษณะนี้เกิดขึ้นพร้อมกันกระแสภูมิภาคนิยมและโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศโดยเฉพาะประเทศในภูมิภาคเดียวกันเป็นไปในแนวทางของการแสวงหาความร่วมมือมากกว่าความขัดแย้งโดยการทำสงคราม ภาพยนตร์ From Bangkok to Mandalay ไม่เพียงแต่ส่งสัญญาณเชิงเชิญให้ผู้ชมย้อนกลับไปทบทวนและทำความเข้าใจประวัติศาสตร์ในอดีต ตลอดจนเป็นสื่อในการสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมการเมือง และความสัมพันธ์ระหว่างไทย-พม่า แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ดูจะยังสื่อสารถึงความร่วมมือและความสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอีกด้วย

คนมองหนัง (2559) ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีรายละเอียดประการหนึ่งซึ่งน่าสนใจกล่าวคือ การกำหนดให้ตัวละครหลักทุกรายต่าง “เก็บงำ” ความลับหรืออดีตบางอย่างเอาไว้ ไม่ให้ใครอื่นรับรู้ ตั้งแต่คุณย่าสุชาดาหรือรุชาในอดีตซึ่งมีอดีตอันยากจะลืมเลือนและกลายเป็นความลับเมื่อเธอมาเริ่มต้นชีวิตใหม่ในประเทศไทย จนกระทั่งสิ้นชีวิต เช่นเดียวกับตัวละครเอกฝ่ายชายทั้งสองยุคอย่าง โมนายหรือจจจ และ นันตะ ที่พยายามซุกซ่อนอัตลักษณ์จริงๆ ของตนขณะที่กำลังริเริ่มความสัมพันธ์กับคนที่เขาหลงรัก หรือแม้แต่นางเอกอย่าง “ปิ่น” ซึ่งเก็บงำอดีตรักที่จากไปไม่มีวันกลับเอาไว้โดยไม่ปริปากบอกหนุ่มพม่า อาทิปกริยาของการเก็บงำ ปกปิด ในแง่หนึ่งมันคือภาวะของความไม่รู้ โดยเฉพาะเมื่อตัวละครทุกตัวต่างก็มีความรู้สึกล่วงหน้าต่อ

คนอื่น ที่เป็นทั้งความรักที่ป็นมีต่ออย่า ความรักที่เจ็บปวดของ
ธูซากับนันตะ หรือความโกรธของปิ่นเมื่อได้รับรู้ว่าโมนายที่
เดินทางมาด้วยกันอย่างยาวนานนั้นกลับกลายเป็นบุคคลอื่น
ที่แอบอ้าง ซึ่งในท้ายที่สุดสิ่งเหล่านี้ต่างก็ถูกเปิดเผยในตอน
จบ (แม้ความรักในอดีตของนางเอกอาจไม่ถูกเปิดเผยใน
ภาพยนตร์ แต่การจากไปของคนรักเก่าและการยอมรับใน
ตัวจ๊อบในตอนท้ายก็แสดงให้เห็นถึงการคลี่คลายลงใน
ความสัมพันธ์ที่มีได้จำเป็นต้องปกปิดเหมือนเก่า) การเก็บงำ
ซุกซ่อนหรือภาวะความไม่รู้เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึง
ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในเอเชียอาคเนย์ปัจจุบันได้
อย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะในภาวะที่ประชาชนในแต่ละ
ประเทศต่างเต็มไปด้วยอคติอันเกิดจากความไม่รู้หรือความ
เข้าใจที่ผิดพลาด หนทางที่ดีที่สุดในอนาคตคงไม่มีอะไรที่น่า
จะดีไปกว่าการพูดความจริงและเข้าใจแต่ละฝ่ายอย่าง
แท้จริง

สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือการที่ภาพยนตร์
เลือกที่จะนำเสนอความรักที่ไม่สมหวังระหว่างธูซาและนัน
ตะ ในขณะที่ธูซาเป็นเสมือนจุดเชื่อมต่อระหว่างไทยกับพม่า
และเธอได้มาเริ่มต้นชีวิตใหม่ในประเทศไทย เหตุใดความรัก
อันเป็นเสมือนสายใยเชื่อมโยงระหว่างคนหนึ่งใน
ประเทศไทยกับอีกคนหนึ่งในพม่าจึงเป็นความรักที่ไม่สมหวัง
คนมองหนัง (2559) อธิบายประเด็นนี้โดยอ้างคำอธิบายของ
“โสโท กุลิการ์” ผู้กำกับหญิงชาวกัมพูชา ที่มีต่อหนังสือ
“Beyond the Bridge” ของตัวเธอ ซึ่ง โสโท กุลิการ์ อธิบาย
เหตุผลที่เรื่องราวความรักระหว่างชายชาวญี่ปุ่นกับหญิงชาว
กัมพูชาจากสองยุคสมัย (“ก่อน” และ “หลัง” ยุคเขมรแดง)
ในหนังสือของตนเองล้วนลงเอยด้วยความพลัดพรากว่า เป็น
เพราะเธอต้องการสื่อให้เห็นถึงสายสัมพันธ์ระหว่างญี่ปุ่นกับ
กัมพูชาที่จะดำเนินต่อเนื่องไปเรื่อยๆ ไม่ได้ยุติลง ณ จุดใดจุด
หนึ่ง หรือก็คือภาวะของความไม่สมหวัง มันทิ้งไว้ซึ่งภาวะ
ของความทรงจำและความโหยหาอันไม่มีที่สิ้นสุด และมัน
คือตัวแทนของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่ไม่มีที่สิ้นสุด
ด้วยเช่นกัน

ในตอนสุดท้าย ภาพยนตร์ยังคงทำหน้าที่ในการย้ำ
เตือนและเชิญชวนให้ผู้ชมกลับมาเข้าใจถึงปมปัญหาที่มีอยู่
ระหว่างทั้งสองชาติ เมื่อจ๊อบได้เปิดร้านกาแฟและบริการ
ส่งจดหมายไปสู่โลกอนาคต ในฐานะของความทรงจำ
จดหมายจึงเป็นตัวแทนของประวัติศาสตร์ การส่งต่อ

ประวัติศาสตร์ไปสู่โลกอนาคตเน้นย้ำถึงความเข้าใจอดีตที่
ไม่มีทางจะหมดความสำคัญลงไปได้ เพราะสุดท้ายแล้วปม
ปัญหาของภาพยนตร์ซึ่งก็คือปมปัญหาในอดีตคลี่คลายลง ณ
จุดจบในปัจจุบัน หรือการพบกันระหว่างปิ่นและจ๊อบที่ร้าน
กาแฟของจ๊อบ อันเป็นฉากจบ ภาพยนตร์สิ้นสุดลงตรงที่
จ๊อบนำจดหมายของปิ่นใส่กล่องจดหมายเพื่อที่จะส่งต่อไป
ในอนาคต สารของหนังถูกทำให้ชัดเจนขึ้นผ่านเสียงบรรยาย
ในประโยคสุดท้ายก่อนขึ้นเครดิตในตอนจบว่า “แต่สุดท้าย
คนเล็กๆ อย่างเรา ก็อดไม่ได้ที่จะลองออกแบบวงจรชีวิตของ
เราเอง” ประโยคดังกล่าวเน้นย้ำถึงภาวะความเป็นปัจเจกที่
ทุกคนสามารถกำหนดชีวิตตนเองได้ ในขณะเดียวกันการนำ
จดหมายใส่กล่องจดหมายที่จะส่งต่อไปในอนาคตคงมีอาจ
หมายถึงสิ่งอื่นนอกจากสารของการนำความทรงจำหรือ
ประวัติศาสตร์อันเป็นบทเรียนสำคัญที่เกิดขึ้นในอดีต ไปเป็น
ส่วนหนึ่งของอนาคต ซึ่งสุดท้ายแล้ว การเข้าใจอดีตคือบท
เรียนสำคัญที่จะทำให้มนุษย์คนหนึ่งเข้าใจปัจจุบัน และก้าว
ต่อไปในอนาคต โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้วาทกรรมที่สร้าง
ความเกลียดชังใดๆ ที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในสังคม



ภาพที่ 3 ฉากจบของภาพยนตร์
ที่มา : ภาพยนตร์ถึงคน...ไม่คิดถึง (2559)

สารของภาพยนตร์ ถึงคน...ไม่คิดถึง ที่เน้นย้ำถึง
การเข้าใจประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ตลอดจนการจัดวาง
ประเทศเพื่อนบ้านอย่างพม่าในแนวทางที่มีได้เป็นคู่ขัดแย้ง
เหมือนภาพยนตร์เรื่องอื่นในอดีต ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็น
สื่ออย่างหนึ่งที่จะสร้างความเข้าใจและมุมมองที่ติระหว่าง
กลุ่มประเทศในเอเชียอาคเนย์ โดยเฉพาะไทยและพม่าซึ่ง
เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ จนนำไปสู่
ความร่วมมือในด้านต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นได้จริงบนฐานคิดของ
กระแสภูมิภาคนิยมที่เจริญเติบโตอยู่ทั่วไปในสังคมโลก

เอกสารอ้างอิง

- กำจร หลุยยะพงศ์ (2545). คู่แค้น-คู่รัก-คู่รักคู่แค้น : ความสัมพันธ์ของไทยกับอุษาคเนย์. ใน **รัฐศาสตร์สาร** 23 (3), 161-190
- คนมองหนัง (นามแฝง) (2559). “ถึงคน..ไม่คิดถึง” มองความสัมพันธ์ “ไทย-พม่า” ในมุมใหม่ๆ. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2562 จาก <https://konmongnangetc.com/2016/11/28/>
- จามจุรี นิคยันต์ และ มารศรี สอทิพย์ (2559). ภาพแทนของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวจากการนำเสนอผ่านนวนิยายไทย. **วารสารบัณฑิตศึกษา มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น** 5 (2) : 29-55
- จิรวัดน์ แสงทอง (2554). ชาติ อิสลาม และความเป็นมลายู: ลูกผสมทางอุดมการณ์ในภาพยนตร์มลายู Semerah Padi. **รัฐมิแล** 32 (2) : 17-24
- จิรวัดน์ แสงทอง (2559). ชาติชาติพันธุ์ และความเป็นการเมืองในภาพยนตร์มาเลเซีย จากทศวรรษ 1970-สหัสวรรษใหม่. **วารสารประวัติศาสตร์ ธรรมศาสตร์** 3 (2) : 147-222
- พัชร์ นิยมศิลป์ (ม.ป.ป.). **ภูมิภาคนิยม**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2562 จาก <http://wiki.kpi.ac.th/index.php?title=ภูมิภาคนิยม>
- ลือชา การณ์เมือง (2560). พัฒนาการการปฏิรูปทางการเมืองของประเทศพม่าในช่วงปี ค.ศ. 2008 – 2014. **Veridian e-journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ** 10 (3), 1100-1111
- Bioscope Magazine (2016). **From Bangkok to Mandalay ...กับจดหมายรักจากเมียนมา**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2562 จาก <https://movie.mthai.com/movie-news/thaimovie-news/201945.html>
- Kaewprasert, Oradol (2015). Transnational Cinemas in Southeast Asia : A Case Study of Good Morning Luang Prabang (2008), Pleasure Factory(2007) and That Sounds Good(2010). **Humanities Journal** 22 (2): 228-245

ว่าด้วยความงาม: รูปแบบนิยมกับการผูกทางแปรในดนตรีไทย

ON BEAUTY: FORMALISM AND VARIATION MELODY IN TRADITIONAL THAI MUSIC

ชยุตี ทศนวงศ์วรา / CHAYUTI TASSANAWONGWARA

สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

MUSIC AND PERFORMING ARTS DEPARTMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

จรัญ กาญจนประดิษฐ์ / JARUN KANCHANAPRADIT

สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

MUSIC AND PERFORMING ARTS DEPARTMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

จตุพร สีม่วง / JATUPORN SEEMUANG

สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

MUSIC AND PERFORMING ARTS DEPARTMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

ธณัฐ หินอ่อน / THARANAT HIN-ON

สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

MUSIC AND PERFORMING ARTS DEPARTMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

วัศการก แก้วลอย / VASSAKAROK KAEWLOY

สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

MUSIC AND PERFORMING ARTS DEPARTMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

Received: December 2, 2021

Revised: March 18, 2022

Accepted: April 11, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องว่าด้วยความงาม: รูปแบบนิยมกับการผูกทางแปรในดนตรีไทย มีความมุ่งหมายในการชี้ประเด็นเรื่องความงามซึ่งเป็นศาสตร์สำคัญทางอรรถวิทยาของดนตรีที่เป็นคุณสมบัติเชิงนามธรรม และตั้งคำถามกับการผูกทางแปรในดนตรีไทยที่ถือว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางดนตรีไทยชั้นพิเศษ เมื่อทางแปรเป็นวัตถุวิสัยที่จำต้องเชื่อมโยงกับอัตวิสัยของนักดนตรี ความงามที่สำแดงออกมาจำเป็นต้องได้รับการวิเคราะห์และหาแนวคิดเชิงโครงสร้างดนตรี เพื่อนิยามกระบวนการสำแดงความงาม บทความนี้จึงขอเสนอแนวคิดในกระบวนการผูกทางแปรที่มีความเป็นแบบแผนนิยม ความเป็นแบบแผนนิยมจึงเป็นกรอบความคิดในการตีความรูปแบบความงามของทางแปรในหลายระดับ คือ สร้างต้นกำเนิด บรรเจิดจินตนาการ สรรค์ประสานเสียงสรรพ ระดับสุนทรรส ปรากฏสื่อสำแดง ความเป็นระเบียบของทางแปรย่อมสะท้อนความงามจากเหตุที่ว่าความงามเกิดจากความสมดุล (Sanitary) ของทางแปร และความสัมพันธ์กัน (Coherence) ผ่านขั้นตอนและระดับของรูปแบบทางแปรสามระดับ คือ ระดับสอดคล้องตามปัจจัยของการวางองค์ประกอบ ระดับจัดโครงสร้างทำนองแปร และระดับประสานทำนองในวงดนตรี

คำสำคัญ: สุนทรียศาสตร์ รูปแบบนิยม ทางแปร ดนตรีไทย

Abstract

This article is entitled ‘On Beauty: Formalism and Variation Melody in Traditional Thai music’- aims to specify and clarify a traditional Thai music and aesthetics matters. Beauty is significantly a part of philosophical axiology regarding invisible qualification in Arts. And to question to Thai music variation and creation processes. Though, the variation melody is identified as objectivity which depended on musician’s subjectivity. So that, the paper discussed the beauty in variation melody could refer to formalism and fundamentally formed on sanitary and coherence elements. The formalism of beauty in Thai music could be clarified into procreation, imagination, creation, decoration, and expression. The beauty in variation melodies is classified in 3 standards namely; compositional element based rendition, Arranged structural variation, and variation creation in ensemble coordination.

Keywords: Aesthetics, Formalism, Variation Melodie, Traditional Thai music

บทนำ

คุณสมบัติที่มีอยู่ตามธรรมชาติของศิลปะประการหนึ่ง คือ ความงาม เป็นคุณลักษณะที่ใช้บ่งชี้คุณค่าของงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นทางด้านทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และศิลปะการแสดง สามารถรวมถึงวรรณกรรมด้วย ความงามจึงเกิดจากความพึงพอใจในสิ่งที่มากระทบประสาทสัมผัส ในส่วนของทัศนศิลป์และศิลปะการแสดง การที่วัตถุอย่างเช่น ประติมากรรม จิตรกรรม ระบาย รำ ฟ้อน มีสิ่งที่เป็นตัวรับรู้ถึงผลงานนั้นคือประสาทสัมผัสทางการมองเห็น ก็คือตา และถือว่าตาเป็นช่องทางรับรู้แรกในการทำความเข้าใจวรรณกรรมจากการแปลความหมายอักษรด้วย ทว่าในส่วนของดุริยางคศิลป์ประสาทสัมผัสที่เป็นช่องทางรับผลงานทางดนตรีคือ หู เมื่อพิจารณาอย่างคร่าว ๆ จะเห็นได้ว่าช่องทางในการรับรู้ถึงความงามในดุริยางคศิลป์เป็นเรื่องที่แตกต่างจากการรับรู้ผลงานศิลปะแขนงอื่น

ศิลปะและความงาม ควรแยกสองสิ่งให้ชัดเจนระหว่าง “ศิลปะ” กับ “ความงาม” กล่าวคือ ศิลปะเป็นผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่มีรูปแบบเฉพาะ ทั้งภาพวาด รูปปั้น บทเพลง ในส่วนของความงามเป็นคุณค่าหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยตามประเพณีแล้วการจำแนกเรื่องความงามมาอธิบายเป็นการแสดงคุณค่าส่วนหนึ่งเชิงสุนทรียศาสตร์ กล่าวคือ ในทางปรัชญาการตั้งคำถามกับ 4 สิ่ง อันได้แก่ **ความรู้ ความจริง ความดี และความงาม** เป็นภาระหลักของนักปรัชญาตั้งแต่บุพกาลและเป็นที่ยอมรับกันดีโดยทั่วไปในหมู่ผู้ศึกษาปรัชญาว่า การมุ่งความสนใจเพื่อ

ศึกษาและตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ อาทิ เรื่องความรู้อยู่ตรงกับสาขาญาณวิทยา (Epistemology) เรื่องความจริยอยู่ตรงกับสาขาอภิปรัชญา (Metaphysics) เรื่องความดีอยู่ตรงกับสาขาจริยศาสตร์ (Ethics) และเรื่องความงามอยู่ตรงกับสาขาสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ทว่านอกเหนือจากคุณสมบัติว่าด้วยความงามที่ปรากฏต่อศิลปะแล้ว คำถามสำคัญที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นข้อถกเถียงว่า ธรรมชาติ ซึ่งมีไม่ผลงานทางศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นสามารถส่งผลต่อความงามในการรับรู้ของมนุษย์หรือไม่ อาทิ ดอกไม้ ลำธาร และทิวเขา ความงามจึงเป็นความพึงพอใจของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (โสรัจจ์ หงศ์ลดารมภ์, 2561: 289-291) จากข้อเสนอเบื้องต้นจะเห็นว่าผลงานทางศิลปะเป็นผลิตผลจากการสร้างสรรค์ของศิลปิน (Production) และความงามเป็นรูปแบบความคิด (Idea) ดังนั้นความคิดที่ว่าผลงานทางศิลปะชิ้นใดสามารถแสดงออกซึ่งความงามได้นั้นเมื่อพิจารณาจะเกิดคำถามว่า **ความงามเกิดจากตัวผลงานศิลปะเองหรือมนุษย์ให้คุณค่าทางความงามแก่ศิลปะนั้น**

ความงามจึงนับว่าเป็นคุณสมบัติประการสำคัญของศิลปะไม่ว่าจะแขนงใดก็ตาม เมื่อพิจารณาคำว่าศิลปะหรือที่ภาษาอังกฤษใช้คำว่า art คำนี้เป็นคำที่ถูกต่อยอดการใช้มากมาย เช่น articulate หรือ artifact จะสังเกตได้ว่ามีคำว่า art เป็นคำนำหน้า ตามทัศนะของ เดวิด โบห์ม¹ เห็นว่าคำว่า ศิลปะ หรือ art มีความหมายดั้งเดิมว่า “ทำให้พอดี” จึงทำให้ศิลปะมีหน้าที่แสดงความลงตัวในแง่สุนทรียะและอารมณ์ความรู้สึกซึ่งเชื่อมโยงกับคุณสมบัติที่ว่าด้วยความ

1 เดวิด โบห์ม (David Bohm 1917-1992) เป็นนักวิทยาศาสตร์ควอนตัมฟิสิกส์ และนักทฤษฎีชาวอเมริกัน

งาม โดยมีความหมายตามคุณสมบัติว่า “ลงตัวพอดีในทุกแง่มุม” นอกจากนั้นโบห์มเชื่อว่าความจริงและความงามเป็นสิ่งที่เกี่ยวพันกันดังที่เขาเรียกว่า “ความจริงทางวิทยาศาสตร์มีอาจแยกขาดออกจากความงามทางศิลปะ ความงามทางศิลปะก็อาจถูกมองว่าไม่อาจแยกขาดจากความจริงในความหมายของวิทยาศาสตร์เช่นกัน” (เดวิด โบห์ม อ้างถึงใน พงษา จันทรสันติ, 2562: 99-100, 162) จะเห็นได้ว่ากรณีที่โบห์มเข้าใจว่าทั้งสองสิ่งเกี่ยวเนื่องกันเนื่องมาจากความรู้สึกผลงานของทั้งสองสาขาวิชานี้อาศัยผัสสะในการรับรู้ การให้ทัศนะแบบนี้ถือได้ว่าเป็นการมองศิลปะผ่านผลผลิตที่ศิลปะนำเสนอเฉกเช่นกับผลลัพธ์ทางวิทยาศาสตร์ที่แสดงคุณค่าให้แก่มนุษย์ เรียกได้ว่าเป็นรูปแบบความคิดแบบมนุษยนิยม

ดนตรีถือได้ว่าเป็นศิลปะที่แสดงความเป็นนามธรรมสูง เป็นศิลปะที่ต่างจากศิลปะแขนงอื่นกล่าวคือดนตรีเป็นงานที่เกิดจากการประกอบสร้างรูปแบบของเสียงตามความพึงพอใจ ความพึงพอใจดังกล่าวนี้มีรูปแบบที่ชัดเจนขึ้นจนเป็นเพลงดนตรีได้ต้องอาศัยการสร้างเสียงขึ้นเป็นกลุ่มชุดเสียงเรียงร้อยกันโดยลักษณะการร้อยเข้าของเสียงในขั้นต้นที่ปราศจากกฎเกณฑ์บังคับ ถือได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างต้นกำเนิด (Procreation) เป็นเพียงการทำให้บังเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการกระทำ (Action) ขับร้องหรือกระทบวัตถุต่างระดับเสียง นับจากนั้นหากผู้ใดอาศัยการกำหนดให้สิ่งที่สำแดงออกมาจากขั้นตอนการสร้างต้นกำเนิด (Procreation) ออกมาอย่างมีรูปแบบจำเพาะ (Peculiarity) และสร้างผลิตผลงานทางศิลปะดนตรีตามรูปแบบจากนิยามลักษณะเฉพาะนั้น จึงเรียกได้ว่าเป็นการสร้างสรรค (Creation) งานศิลปะจึงอาจถูกนิยามสถานะให้เห็นว่ามีความเป็นของที่ปรากฏขึ้นจริงสูง (Real Things) ทั่วกระบวนการทางศิลปกรรมนั้น โดยเฉพาะดนตรีซึ่งมีความเป็นนามธรรมสูง กระบวนการคิดสร้างทำนองเพลงเป็นการผลิตความคิดสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะอยู่ในระดับคีตกวีหรือนักดนตรี ในรูปแบบของความคิดแบบสร้างมโนภาพ (Imaginary Things) แต่ปลายทางของกระบวนการสร้างสรรค์ คือ การสร้างผลงานจากแบบร่างในสมองให้จากสิ่งที่เป็นามธรรมให้เป็นรูปธรรม (Embodiment) (Collingwood, 1960: 128-134) ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในดนตรีไทย กล่าวคือ ในการบรรเลงดนตรีไทยนั้นโดยที่ขณะบรรเลงนักดนตรีไทยกระทำการอยู่สองลักษณะ คือ ทำตามทำนองเพลงที่มีไว้แล้วนั้นให้ปรากฏเสียงขึ้นเป็นประการที่หนึ่ง และ

การสร้างทำนองแจกแจงแปรตามทำนองเพลงโครงสร้างเป็นประการที่สอง

โดยหลักการปฏิบัติดนตรีไทยแล้ว การแปรทำนองจากโครงสร้างหลักของเพลงให้มีความวิจิตร มีกระบวนการและองค์ประกอบซับซ้อน และเป็นหัวใจหลักของกระบวนการเพลงไทย ซึ่งเป็นเครื่องชี้วัดความลุ่มลึกในกลวิธีการบรรเลงเพลงไทยเข้าขั้นภูมิปัญญาหลัก อาจกล่าวให้ละเอียดลงไปได้ว่าขั้นตอนของการแปรทำนองเพลงไทยอาศัยโครงสร้างทำนองจากทำนองห้องวงใหญ่เป็นต้นกำเนิด (Procreation) การคิดสร้างทำนองแปรที่มีความแตกต่างหลากหลายเป็นขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์ (Creation) ในระหว่างการเรียนรู้และเข้าใจทำนองห้องวงใหญ่จะเกิดมโนภาพ (Imagination) ซึ่งมโนภาพนี้เกิดจากการสร้างแบบแผนคร่าว ๆ ในความคิดโดยเฉียบพลัน และแปรค่าออกมาเป็นทำนองแปร (Production) ของระนาดเอก ระนาดทุ้ม ห้องวงเล็ก ปี่ใน ซอด้วง ซออู้ ขลุ่ย โดยแต่ละเครื่องมือมีลู่วางตามขีดจำกัดและความสามารถในการผลิตเสียงของแต่ละเครื่องดนตรีกำกับไว้อยู่ ตามแนวความคิดของพิชิต ชัยเสรี ที่ว่าความพึงพอใจเป็นจุดสำคัญของสุนทรียะซึ่งปลายทางคือความกลมกลืน และมองว่าความกลมกลืนในดนตรีไทยเกิดจากเสรีภาพในการบรรเลง โดยอาศัยการแปรกลอนจากโครงสร้างห้องวงใหญ่เป็นหลัก โดยใช้แนวทางการตกแต่งสร้างสรรค์ แปรเปลี่ยนและปฏิภาณ (พิชิต ชัยเสรี, 2540: 49) ในเพลงทางพื้นการแปรทำนองเป็นหัวใจหลักของเพลงประเภทนี้ การแปรทำนองจึงมิใช่เพียงการแทนค่าเสียงเท่านั้น เพราะการแปรทำนองเป็นการสร้างสรรค์ผลผลิตทางดนตรี หากพิจารณาให้ลึกลงไปการแปรทำนองเป็นกระบวนการแปรค่าเสียง (Rendition) ผนวกรรมกับคุณสมบัติทางสุนทรียศาสตร์คือความงาม ผลผลิตที่ได้ต้องมีคุณสมบัติหลักคือ **มีรูปแบบที่ถูกต้องและมีคุณค่าทางความงาม** ในส่วนของดนตรีนิยมใช้ความงามเทียบกับคำว่าไพเราะ การเข้าถึงความไพเราะของการแปรทำนองถือได้ว่าเป็นการให้นิยามการจัดสัดส่วนของเสียงตามเกณฑ์ทางดนตรีอย่างเหมาะสม หนึ่งความซับซ้อนในระดับการแปรทำนองในเพลงบังคับทางเครื่องดนตรีแต่ละชนิดมีภารกิจที่จะต้องแสดงศักยภาพของทำนองแปรในรูปแบบที่ต่างกันตามแบบฉบับ (Form) ของคุณลักษณะของเครื่องดนตรีนั้น อาทิ เครื่องดนตรีที่ต้องสร้างทางแปรตามแนวทางเก็บโดยละเอียด เช่น ห้องวงเล็ก ระนาดเอก หรือเครื่องดนตรีที่ต้องสร้างทางแปรตามแนวทาง

อิสระล้อเล่นกับสัดส่วนของจังหวะ เช่น ซอด้วง ระนาดทุ้ม ซึ่งอาจเรียกว่า สำนวน หรือลีลาประจำตัวของเครื่องดนตรีก็ได้

ปัจจัยเกี่ยวข้องกับการแปรทำนองนอกจากเครื่องดนตรีที่จำต้องสำแดงเอกลักษณ์เฉพาะเครื่องดนตรีในทำนองแปรแล้วนั้น การที่เครื่องดนตรีแต่ละชิ้นสังกัดอยู่ในวงดนตรีไทยวงใดวงหนึ่งหรือต่างวงย่อมต้องสำแดงทำนองในทำนองแปรให้เหมาะสมกับวงดนตรีนั้น ๆ ด้วย ศักยภาพในการแปรทำนองจึงมีตัวแปรที่คอยควบคุมหลักอยู่สามลักษณะ คือ **ช่วงเสียงของเครื่องดนตรี ระดับเสียงของวงดนตรี และกลุ่มเพลงและบันไดเสียง** หากเดินทางแปรตามการคำนึงถึงหลักการ ทั้งสามประการที่กล่าวมา รสของเสียงที่ออกมาจะเกิดจากการแปรทำนองของเครื่องดนตรีที่สัมพันธ์กับวงดนตรี ซึ่งนับได้ว่าเป็นกระบวนการสำคัญที่ศิลปินย่อมต้องคำนึงและครองสติในการสวมบทบาทการแปรทำนองให้เหมาะสมสง่างาม (ชยุดิ ทศนวงศัวรา และจรัญ กาญจนประดิษฐ์, 2563: 191) ความเหมาะสมที่กล่าวมานี้สมควรเทียบเคียงกับนิยามความหมายของคำว่า art ตามทัศนะของโบห์ม ที่กล่าวว่าลงตัวพอดีในทุกแง่มุม หากจะชี้ให้เห็นปัจจัยหลักในดนตรีไทยที่ต้องพิจารณาถึงแง่มุมต่าง ๆ คงอาศัยหลักการของรูปแบบเฉพาะในการผลิตสำนวนแปรของเครื่องดนตรีและทางสำหรับวงดนตรี เมื่อคำนึงถึงสองประการนี้จะเห็นว่าทำนองแปรที่ดูมีอิสระภาพสูง ในขณะเดียวกันก็มีรูปแบบเชิงดุริยางคศิลป์ไทยกำกับบทบาทอยู่ ในฐานะนักดนตรีไทยจะทราบกันทั่วไปว่าถึงแม้ทำนองแปรของเครื่องดนตรีหนึ่งที่มีคุณลักษณะแบบนั้นแบบนี้เพียงประโยคสั้น ๆ จะพออนุมานได้ว่า เป็นทำนองแปรของเครื่องดนตรีประเภทใดและทำนองแปรแบบนี้นิยมใช้กับวงดนตรีใด

ในความเป็นรูปแบบที่มีชนบรองรับ เป็นเพราะการได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น วิธีในการบรรเลงดนตรีไทยจะเป็นไปในแนวทางที่มีรูปแบบกำกับ เสรีภาพในการสร้างสรรค์ทำนองแปรของเครื่องดนตรีต่างมีระดับและขอบเขต (Classification) สัมผัสผ่านภูมิปัญญาบรรพบุรุษดนตรีไทย ถึงแม้ว่าจะไม่มีเอกสารรองรับชัดเจนถึงการปรากฏของหลักการเชิงชนบรอนี้ว่าเป็นลายลักษณ์อักษร แต่ก็เป็นที่รู้กันดีอยู่แล้วในท่ามกลางผู้เป็นศิลปินผู้มีประสบการณ์จะทราบเป็นอัตโนมัติ (Common sense) ถึงคุณลักษณะโดดเด่นในกระบวนการแปรทำนองแบบ

ดนตรีไทย ทว่ารูปแบบเป็นเพียงเกณฑ์ยึดถือปฏิบัติเมื่อผ่านกาลเวลากลายเป็นแบบแผนเชิงชนบรอนิยมก็รับและถือปฏิบัติการตามมา ทว่าการที่ภูมิรู้ทางศิลปะแขนงนี้ได้ถ่ายทอดกันผ่านเวลานับร้อยปีย่อมแสดงให้เห็นว่า ในหมู่นักปฏิบัติการณ์มีความพึงพอใจกับกระบวนการสร้างทำนองแปร ระยะเวลาเป็นตัวบ่งชี้ว่ากระบวนการดังกล่าวมีลักษณะลงตัวในทุกแง่มุม ในขณะเดียวกันหากวิเคราะห์ในตัวกระบวนการสร้างทำนองแปรย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะอนุมานเทียบเคียงกับดนตรีแจ๊ส ให้เข้าใจกันคล้าย ๆ ว่ามีลู่วางไปแนวทางนั้น แต่ในความเป็นจริงการค้นสดแบบดนตรีไทยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ผู้เขียนนิยมเรียกว่า **‘แปรปฏิภาณ (Impromptu Variation Creation)’** ซึ่งมีกระบวนการทั้งเชิงรูปแบบและรายละเอียดแตกต่างกับดนตรีแจ๊ส และเป็นข้อสงสัย (Problem statement) ในการวิเคราะห์หาความงามในทำนองแปรดนตรีไทยและนับได้ว่าเป็นหนึ่งในผลผลิตวิวัฒนาการดนตรีไทยขั้นสูง การแปรทำนองนอกจากการปฏิบัติ (ทำได้) เกิดจากประสบการณ์ตรง การทำซ้ำ การสังเกต หรือการเลียนแบบ จะเห็นได้ว่าความลุ่มลึกในศาสตร์ดนตรีย่อมแสดงออกผ่านการปฏิบัติทำนองแปรที่มีความไพเราะ (ทำดี) บทความนี้จึงเปิดประเด็นและเสนอแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของดนตรีไทย ว่าด้วยความงาม: รูปแบบนิยมกับการผูกทางแปรในดนตรีไทย

เครื่องดนตรี วงดนตรี เพลง และการเลือกสรร

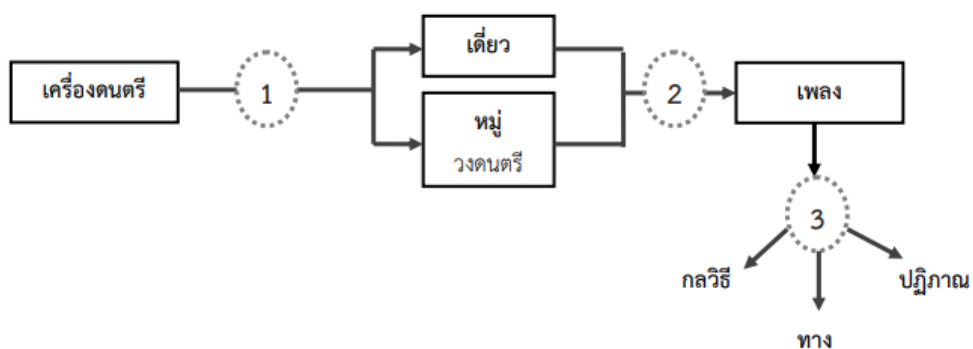
ดังที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่าถึงแม้ดนตรีเป็นแขนงสำคัญของศิลปะและถือว่าศิลปะเป็นสิ่งไม่จำเป็นต่อความอยู่รอดของมนุษย์ดังเช่นอาหาร เครื่องนุ่งห่ม หากแต่ดนตรีก็ยังคงดำรงอยู่ในสังคมไม่ว่าจะเป็นสังคมดั้งเดิมหรือสังคมสมัยใหม่ ตรงนี้จึงทำให้เห็นว่าคุณสมบัติมีความต้องการศิลปะซึ่งเป็นหลักฐานแสดงถึงการตอบสนองของผลิตศิลป์กับความพึงพอใจและความเพลิดเพลินใจของมนุษย์ (Boas, 1955 อ้างถึงใน ยศ สันตสมบัติ, 2559: 305) โดยที่นักมานุษยวิทยามองว่าศิลปะเป็นปรากฏการณ์ที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมนุษย์ จึงเกิดมโนทัศน์เรื่องวัฒนธรรมสัมพันธ์ (Cultural Relativity) เป็นการประเมินค่าวัฒนธรรมด้วยบริบทของวัฒนธรรมนั่นเอง กล่าวคืองานศิลปะของวัฒนธรรมหนึ่งมีอาจประเมินคุณค่าผ่านการตีคุณค่าหรือเปรียบเทียบความงามจากมาตรฐานของอีกวัฒนธรรมหนึ่งได้ ความงามทางศิลปะจึงเกี่ยวโยงกับแนวคิด

พื้นฐานของวัฒนธรรมที่เป็นต้นกำเนิดศิลปะนั้น (ยศ สันตสมบัติ, 2559: 305) เมื่อหันกลับมามองวัฒนธรรมดนตรีไทย จะเห็นว่า ถึงแม้ดนตรีจะถูกเชื่อมโยงและนิยามในฐานะ ภาษาสากล หมายความว่าให้ดนตรีเปรียบประหนึ่งเครื่องมือ สื่อสารศิลป์ที่มีข้อจำกัดในความเข้าใจน้อย สามารถส่งต่อ ความรู้สึกได้ถึงแม้จะต่างชาติต่างภาษาก็สามารถเข้าใจได้ อย่างถ้วนหน้า แต่เมื่อพิจารณาโดยเนื้อแท้แล้วความเป็น สากลของดนตรีคือการที่มนุษย์ให้ความสำคัญต่อดนตรีเพื่อ ยกย่องความรู้สึกรู้สึก และสุนทรีย์ภาพนอกเหนือจากการเอา ตัวรอด ด้วยจุดจับจ้องพื้นฐานในการดำรงชีวิตอย่างเสมอกัน ทั่วโลก การขับร้อง การสร้างกิจกรรมเข้าจังหวะ การละเล่น ดนตรี จึงปรากฏมีขึ้นอย่างเป็นสากลในหมู่มนุษยชาติใน ฐานะปรากฏการณ์ร่วม ทว่าดนตรีประจำชนชาติมี รายละเอียดเชิงวิวัฒนาการที่มีความแตกต่างหลากหลาย กล่าวคือ หากยกตัวอย่างดนตรีไทย เพื่อความชัดเจนแล้ว ดนตรีไทยรูปแบบราชสำนักถือได้ว่าเป็นวัตถุศึกษาที่ดีในการ ทำความเข้าใจความเป็นเอกลักษณ์ของดนตรีชนิดนี้ ถึงแม้ว่า ในอดีตกาลจะสามารถแสดงข้อค้นพบความเชื่อมโยง ความ เป็นญาติตระกูลของดนตรี หรือทราบที่มาที่ไปของดนตรีไทย แต่สิ่งสำคัญที่จำต้องตระหนักคือ ดนตรีไทยมีการ เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งเป็นไปตามกลไกการเปลี่ยนแปลง ทางโครงสร้างสังคม พื้นฐานทางวัฒนธรรม (Cultural Base) เป็นสาเหตุหลักในการเปลี่ยนแปลงค่านิยมหรือรูปแบบของ วัฒนธรรมย่อย เมื่อพื้นฐานทางวัฒนธรรมเจริญขึ้นก็จะทำให้ การเพิ่มจำนวนและคุณภาพของประดิษฐกรรมทาง วัฒนธรรมเพิ่มขึ้นด้วย (ศิริรัตน์ แอดสกุล, 2560: 220) ดังนั้นดนตรีไทยในปัจจุบันมีวิวัฒนาการสอดคล้องกับรูปแบบ สังคมไทยที่สามารถศึกษาหาความชัดเจน และให้คำจำกัด ความถึงดนตรีไทยรูปแบบราชสำนัก ซึ่งแบ่งแยกชัดเจนจาก

ดนตรีพื้นเมืองของไทยและดนตรีของชาติอื่น

ดนตรีไทยจึงสามารถแสดงความแตกต่างเพื่อสร้าง เอกลักษณ์เฉพาะของดนตรีได้ และคุณค่าสำคัญประการแรก คือ ความงามแบบดนตรีไทย กล่าวคือ เมื่อทำความเข้าใจ เรื่องวัฒนธรรมสัมพันธ์ในเบื้องต้นจะเห็นว่าการดำรง อัตลักษณ์ของชนชาติมีองค์ประกอบหลักสองประการ คือ **ภาษาและศาสนา** ซึ่งทั้งสององค์ประกอบถูกยกมาเป็น เครื่องชูอัตลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นชนชาติใด ซึ่งเป็นไปในทำนอง เดียวกันดนตรีไทยย่อมเป็นเครื่องช่วยสำแดงอัตลักษณ์ไทย เพราะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแบบดนตรีไทย เมื่อภาษาไทย สามารถแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ การใช้ภาษาจึง เป็นผลผลิตอย่างหนึ่ง เช่น หลักภาษา การใช้สื่อสาร วรรณกรรม ฯลฯ ดังนั้นต้นทางความงามในดนตรีไทยก็ย่อม เกิดแต่เนื้อในองค์ประกอบดนตรีไทยนั่นเอง ผู้เขียนจึงใช้ **เครื่องดนตรี วงดนตรี เพลง และการเลือกสรร** เป็นมูลเหตุ ในการอธิบายพื้นฐานความงามของดนตรีไทย

เครื่องดนตรี วงดนตรี และเพลง เป็น องค์ประกอบสำคัญส่วนที่หนึ่งเชิงรูปธรรม หากขาดสามสิ่งนี้ นักดนตรีไทยไม่สามารถสำแดงความเป็นดนตรีไทยได้ ในส่วน ที่สองว่าด้วยการ**เลือกสรร** การเลือกสรรในที่นี้จึงเป็นส่วน ประกอบสำคัญเชิงนามธรรม กล่าวคือเป็นมโนภาพ (Idea) ของการจัดการให้องค์ประกอบเชิงรูปธรรมสามารถ แสดงออกอย่างถูกต้องเหมาะสม สององค์ประกอบจำเป็น ต้องทำงานร่วมกันอย่างสอดคล้องจึงจะสร้างผลผลิตทาง ดนตรีไทยได้อย่างสมบูรณ์ทั้งระบบ ประสานการบรรเลงและ ความคิดเข้าด้วยกัน (Playing with thinking) บรรพบุรุษ ดนตรีไทยใช้กระบวนการนี้อย่างแยบคาย และทวีความ ละเอียดซับซ้อนจนทำให้ดนตรีไทยก่อเกิดความลุ่มลึก หลากหลาย สามารถแสดงตัวอย่างพอสั่งเขบได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการปฏิบัติและกระบวนการคิดของนักดนตรีไทย
ที่มา: ผู้เขียน

จากแผนภูมิแสดงกระบวนการปฏิบัติและกระบวนการคิดของนักดนตรีไทย สามารถอธิบายโดยสังเขปคือ เครื่องดนตรี วงดนตรี (เดี่ยว/หมู่) และเพลง ในขณะที่ทำการแสดงทั้งสามสิ่งนี้ เป็นสิ่งเกี่ยวพันกัน ดังเช่นสามเส้ามิสามารถแยกสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้หลุดออกจากกันไปได้ โดยเพลงเป็นสิ่งสื่อสารโดยสื่อผ่านเครื่องดนตรี และวงดนตรีในกรณีการบรรเลงเดี่ยวก็ย่อมถือว่าการบรรเลงในลักษณะวงดนตรีด้วยเนื่องจากเป็นการบรรเลงโดยมีเครื่องกำกับหน้าทับและเครื่องประกอบจังหวะ **หมายเลข 1** คือกระบวนการเลือกสรรที่ 1 กล่าวคือเมื่อเลือกเครื่องดนตรีต้องพิจารณา (i) บทบาทหน้าที่ของเครื่องดนตรี (ii) ขอบเขตเสียง ระดับเสียงของเครื่องดนตรี (iii) วิธีการบรรเลง **หมายเลข 2** คือกระบวนการเลือกสรรที่ 2 เมื่อกำหนดเครื่องดนตรีแล้วต้องกำหนดสังกัดด้วย กล่าวคือรูปแบบในการบรรเลง เดี่ยว หรือหมู่ (ปี่พาทย์ เครื่องสาย มโหรี) เครื่องดนตรีจำต้องแปรผันตามรูปแบบวงดนตรีด้วย และส่งผลโดยตรงต่อการเลือกสรรบทเพลง อาทิ เพลงหน้าพาทย์เหมาะสมกับวงปี่พาทย์ไม่แข็งเพลงโหมโรงชมสมุทรเหมาะสมกับวงเครื่องสายปี่ชวา และ **หมายเลข 3** คือกระบวนการที่นักดนตรีไทยเรียนรู้เพื่อสร้างผลิตผลทางดนตรี กล่าวคือ การเลือกสรรเป็นมโนภาพ (Idea) ที่ต้องสื่อแสดงผ่านการปฏิบัติ หากว่าการปฏิบัติดนตรีที่ขาดความคิดรองรับ เช่น ความรู้สึกว่างาม-ไม่งาม ความรู้สึกว่าเหมาะ-ไม่เหมาะ ความเห็นว่าดี-ไม่ดี ความเห็นว่าขาด-เกิน ฯ ย่อมแสดงออกถึงคุณค่าของผลงานดนตรี ซึ่งในดนตรีไทยมีผลลัพธ์ให้เห็นว่าการบรรเลงออกมาเป็นอย่างไรมากมาย แต่ผู้เขียนเห็นว่ามี 3 สิ่งที่ดีว่าเป็นหัวใจสำคัญ หากผ่านเลือกสรรเพื่อสำแดงออกมาจะสามารถเป็นเครื่องตัดสินความงามได้พอสมควร

1. **กลวิธี** ผู้บรรเลงใช้กลวิธีได้เหมาะสมกับวงที่ใช้ในการบรรเลงและเพลงที่ใช้ในการบรรเลง

2. **ทาง** เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการพิจารณาซึ่งจำเป็นต้องสอดคล้องกับกลวิธีด้วย

2.1 การบรรเลงเดี่ยว ทางของสายสำนักเป็นเรื่องจำเป็นเพื่อสืบที่มาและตรวจสอบความถูกต้อง และบรรเลงตรงตามลักษณะกลวิธีของทางเครื่องดนตรีนั้น

2.2 การบรรเลงหมู่ จำเป็นต้องรู้จักทางสำหรับวงดนตรีว่าเครื่องดนตรีนั้นสังกัดวงประเภทใด มีขอบเขตในการสร้างทางได้เหมาะสมกับวงดนตรีหรือไม่

2.3 เข้าใจธรรมชาติของทางเพลง ไม่ให้ขาดตกบกพร่องหรือเกินจากคู่ทางของประเภทเพลง (เพลงทางพื้น เพลงบังคับทาง เพลงกึ่งบังคับทาง)

3. **ปฏิภาณ** ในดนตรีไทยถือว่าเป็นภูมิรู้ชั้นสูง มิใช่เพียงแค่เอาตัวรอดในการบรรเลง แต่เป็นการรู้คิดของนักดนตรีที่ประสานองค์ความรู้ต่าง ๆ โดยพลัน ปฏิภาณจะเกิดขึ้นได้ต้องมีพื้นฐานการปฏิบัติที่ดีและมีความรู้หลักการทางดนตรีที่ดีควบคู่กัน (รู้กลวิธี รู้การใช้ทาง) การใช้ปฏิภาณมีหลายระดับ อาทิ

3.1 การขึ้นเพลง-ลงเพลง การสอดระหว่างเพลง การรับร้อง-ส่งร้อง เหล่านี้ถือเป็นปฏิภาณขั้นต้น

3.2 การประสานงานของดนตรี กับคีตศิลป์ และการแสดง อาทิ การคลอร้อง การจำลอง การตัดเพลง สำหรับการแสดง การเลือกสรรเพลงเร็วให้เหมาะสมกับตัวละคร ฯลฯ ถือเป็นปฏิภาณชั้นกลาง

3.3 แปรปฏิภาณ (Impromptu Variation Creation) มุ่งจำเพาะสำหรับเพลงประเภททางพื้น ที่อาศัยการแปรทำนองของเครื่องดนตรีเป็นสาระของบทเพลง การแปรปฏิภาณจึงเป็นกระบวนการคิดและทำในเวลาเดียวกัน ผู้ที่สามารถใช้ปฏิภาณในระดับสูงได้จำเป็นต้อง (i) มั่นคงในทำนองหลักของเพลง (ii) ผ่านประสบการณ์การแปรทำนองที่หลากหลาย และเก็บสะสมวิธีสร้างทำนองแปร (มิใช่เพียงการท่องจำทำนองแปรจำนวนมาก) (iii) แดกฉานในธรรมชาติและขีดจำกัดของเครื่องดนตรีที่บรรเลงและรูปแบบทำนองแปรที่เหมาะสมกับเครื่องดนตรีนั้น (iiii) มีสมาธิหนักแน่นและสามารถคิดเชิงซ้อนได้หลายระดับ

กลวิธี ทาง และปฏิภาณ เป็นเพียงปัจจัยพื้นฐานในการสร้างความงามของทำนองแปรในดนตรีไทย หากแต่ยังมีขั้นตอนที่ต้องอาศัยองค์ประกอบอื่นในการอธิบายรูปแบบความงาม ซึ่งสามารถแยกส่วนในการอธิบายพอให้เห็นการจำแนกกระบวนการสร้างสรรค์ในดนตรีไทย เห็นได้ว่าความหมายของการสร้างสรรค์สำหรับดนตรีไทยมิได้ถูกจำกัดเพียงการประพันธ์เพลงใหม่ การปรับปรุงเพลงเก่าให้มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยแท้จริงแล้วขนบของดนตรีไทยอำนวยการสร้างสรรค์ไปที่ระดับการแปรทำนอง หากกล่าวแต่เพียงผิวเผินการแปรทำนองโดยทั่วไปคงเป็นเรื่องหล้าปากคอกสำหรับผู้เรียนดนตรีไทย แต่เมื่อใส่ใจพิจารณากระบวนการอย่างลึกซึ้งจะเห็นว่ามีใช่เป็นเพียงเรื่องผิวเผิน

แต่มีกระบวนการที่ละเอียดซับซ้อนยิ่งไปกว่านั้นการไปให้ถึง **ขั้นการแปรปฏิภาณ** (Impromptu Variation Creation) จึงเป็นเรื่องที่ยาก ดังนั้นดนตรีไทยจะเข้าไปถึงขั้นสูงของ องค์ความรู้ภูมิปัญญาแล้วต้องรู้จักตัวเนื้อหาสาระของดนตรี ให้ถ่องแท้ แล้วค่อย ๆ เรียนรู้และคิด เฉกเช่นเมธีตะวันออก ขงจื่อ กล่าวว่า “Learning without thinking is useless, thinking without learning is dangerous.” ซึ่งใช้ได้กับการเรียนดนตรีไทยที่ต้องเรียนรู้และคิดไปพร้อม ๆ กัน หากกล่าวถึงการสร้างสรรค์แล้ว **กลวิธี** และ **ทาง** เป็นเรื่องที่สามารถวางแผนเตรียมไว้ล่วงหน้าได้เนื่องจากมีสาระค่อนข้างตายตัวและถือว่าเป็นต้นทาง (Procreation) ของการก้าวเข้าสู่การสร้างความงามในทำนองแปร ในส่วนของปฏิภาณ เป็นทั้งวิธีการและการสร้างสรรค์ (Creation) แต่พิเศษตรงที่สร้างสรรค์โดยทันทีทันใดไม่มีการเตรียมการไว้ล่วงหน้า (Impromptu) ดังนั้นกลวิธี ทาง และปฏิภาณ จึงมีอาจสรุปให้เป็นสูตรสำเร็จของความงามในดนตรีไทยได้แต่สามารถนิยามให้เป็นปัจจัยต้นทางที่จะใช้ในการอธิบายรูปแบบของความงามในการผูกทางแปรในดนตรีไทย

วิธีการเข้าถึงสารัตถภาพภายในของรูปแบบทำนอง

ก่อนการเข้าถึงการสร้างสรรค์ทำนองแปร กระบวนการสร้างต้นกำเนิด (Procreation) ในดนตรีไทยมีลักษณะเฉพาะซึ่งถือเป็นรูปแบบขนบนิยมปฏิบัติในวัฒนธรรมดนตรี กล่าวคือ เพลงเป็นสื่อกลางในกระบวนการเรียนการสอนดนตรีไทย ครูจึงต่อเพลงให้ศิษย์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ ครูคือผู้เก็บความรู้หรือสื่อกลาง และศิษย์เป็นผู้รับความรู้หรือสื่อกลาง ทว่าลักษณะพิเศษของขั้นตอนนี้คือเพลงมิใช่วัตถุธรรมเช่นข้าวของเครื่องใช้ ที่เพียงส่งต่อให้กันผู้รับก็สามารถครองสิ่งนั้นได้เช่นเดียวกับครู ดังนั้นเพลงจึงเป็นสื่อสำคัญในการถ่ายทอดดนตรีที่มีความซับซ้อนในกระบวนการพอสมควร ขั้นตอนนี้จะทับซ้อนสลับกันไปมาระหว่างขั้นตอนการถ่ายทอดและการสร้างสรรค์ เดโบราห์ หว่อง (Deborah Wong) ผู้มาจากโลกตะวันตกให้ทัศนะสำคัญว่าระเบียบวิธีในการวิเคราะห์ดนตรีไทยมุ่งหมายที่จะมองดนตรี ประหนึ่งวัตถุเชิงโครงสร้างจากสิ่งที่เป็นเพลง เป็นแนวทางการปฏิบัติของนักดนตรีและเชื่อว่าเนื้อหาดนตรีได้ดำรงอยู่ภายในแนวคิดความเข้าใจดนตรี (Conception) (Wong, 2001: 103) โดยวิธีการของดุริยางค์ไทยยึดเอาห้องวงใหญ่เป็นทำนองสำคัญ (Principal Melody) จินตนาการของผู้

ประพันธ์เพลงถูกวางโครงสร้างผ่านทำนองห้องวงใหญ่ในความคิด (คิดโดยใช้มือห้องเป็นเครื่องมือ) วางตำแหน่งลูกตกจากนั้นจึงต่อเพลงให้คนอื่นผ่านเครื่องมือคือมือห้องของเพลงนั้น รวมถึงการยืด-ยุบเพลง (Increase - Decrease Method) ก็ล้วนต้องกลับไปทำนองมือห้องเป็นเครื่องมือในการประพันธ์ (Myers-Moro, 1993: 89-90)

ทำนองห้องวงใหญ่ หรือเรียกกันโดยรู้กันในวงการดนตรีไทยว่า **‘มือห้อง’** ใช้เป็นเครื่องมือขั้นต้นในการสื่อความของเพลง สามารถอนุโลมให้เทียบเท่าทำนองหลักได้ ยิ่งเห็นชัดในฝ่ายดนตรีปี่พาทย์ที่ให้ความสำคัญกับมือห้องวงเป็นโครงสร้างสำคัญของบทเพลง เพลงก่อกำเนิดขึ้นจากการสร้างมือห้องให้เกิดขึ้นก่อน มือห้องจึงเป็นแม่บทในขั้นตอนสร้างต้นกำเนิดการสร้าทำนองแปร สถานะของทำนองแปร จึงเป็นขั้นต่อมาจากการเรียนรู้ทำนองหลัก ในขั้นตอนนี้จะเห็นว่ามือห้องมีความสำคัญประการแรกที่เป็นต้นกำเนิดกระบวนการต่อมา เมื่อสังเกตจะพบว่าความซับซ้อนในประเภทของมือห้องก็เป็นปัจจัยหนึ่งในการกำหนดรูปแบบของทำนองแปรด้วย ดังที่จะเห็นว่ามือห้องมีระดับขั้นในตัวเอง การแสดงออกของมือห้องที่แตกต่างกันจะนิยามระดับขั้นของมือห้อง ในขั้นต้นสามารถจำแนกได้โดยง่ายเป็น 2 ลักษณะ คือ **มือห้องทั่วไป** และ **มือห้องเพลงเดียว** มือห้องทั่วไปจะปรากฏชัดในเพลงเถา เพลงเบ็ดเตล็ด ส่วนมือห้องเพลงเดียวจะถูกออกแบบให้เหมาะสมกับระดับขั้นการแสดงเดี่ยว เพื่อแสดงศักยภาพของผู้ประพันธ์เพลงเดี่ยวและผู้บรรเลงเพลงเดี่ยว ทว่าเมื่อพิจารณาจะเห็นว่ามือห้องเพลงเดียวกันคือ **ขั้นการสร้างสรรค์ (Creation)** ที่ยืนอยู่บนการแปรทำนองโดยอาศัยกลวิธีพิเศษจากมือห้องที่เป็นทำนองหลักของเพลงนั่นเอง การศึกษาจึงให้ความสำคัญกับมือห้องทั่วไปและเล็งเห็นลักษณะเอกลักษณ์บางประการที่มือห้องสร้างอิทธิพลต่อทำนองแปร

แบบแผนของมือห้องกำหนดแบบแผนของทำนองแปรหรือไม่ ข้อสังเกตที่ยกขึ้นมาี้เกิดจากการนิยามลักษณะของมือห้องที่วิเคราะห์ลักษณะของมือห้องว่า มือห้องเป็นทำนองแม่บทที่มีความแตกต่างหลายระดับ อาจเรียกได้ว่ามือห้องมีลำดับขั้น (Hierarchy) ของความสำคัญในแนวตั้ง กล่าวคือ หากกล่าวถึงลำดับขั้นของมือห้องต้องสัมพันธ์กับบทเพลง ในวัฒนธรรมดนตรีไทยให้ความสำคัญกับ **ศักดิ์** ของเพลงเป็น 2 ชั้น คือ **ศักดิ์ศรี** และ **ศักดิ์สิทธิ์** ทั้งสองศักดิ์เป็นเครื่องมือในการแบ่งลำดับขั้นของเพลงและเมื่อมือห้องเป็น

แม่บทของเพลง มือฆ้องจึงบรรจุลำดับชั้นของเพลงไว้ด้วย หากขยายความจะเห็นว่า**ศักดิ์สิทธิ์** คือ การที่ให้ความสำคัญของตนตรีที่แสดงออกผ่านทางความเชื่อ ลัทธิ ศาสนา พิจารณาเห็นชัดได้ในกรณีเพลงหน้าพาทย์พิธีกรรม แต่เรื่อง**ศักดิ์ศรี**ของเพลงเป็นเรื่องที่กำหนดบทบาทหน้าที่ของบทเพลงให้ประกอบหรือไม่ประกอบกับสิ่งที่สมควรและไม่สมควร เช่น เพลงตระสันนิบาตไม่ถูกนำมาใช้กับการเคลื่อนที่ของมนุษย์ทั่วไป เพลงโหมโรงไม่นำมาบรรเลงเป็นลำดับสุดท้ายของการแสดง เมื่อพิจารณาสังคีตลักษณะมือฆ้อง จะเห็นร่องรอยลำดับชั้นของรูปแบบมือฆ้อง ดังนี้

1. รูปแบบมือฆ้องทั่วไป คือมือฆ้องที่ใช้ในเพลงเถา เพลงโหมโรง เพลงเบ็ดเตล็ด เป็นต้น มือฆ้องประเภทนี้พบได้มากที่สุดในการบรรดาเพลงไทย มีลักษณะไม่ซับซ้อน แสดงความกระจ่ายของทำนอง มีกระสวนวรรณคดีหรือประโยคเป็นสัดส่วน
2. มือฆ้องสำหรับเพลงเรื่อง คือมือฆ้องที่ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นแม่บทของเพลงเรื่อง ความซับซ้อนของมือฆ้องประเภทนี้มีมาก มีรูปแบบการเคลื่อนที่ของมือซ้ายและขวาที่มีเอกลักษณ์ แสดงถึงความคิดเชิงซ้อนของดุริยกิจในกลวิธีการประพันธ์
3. มือฆ้องเพลงหน้าพาทย์ คือมือฆ้องที่อาศัยหลักการสำคัญคือ แสดงความศักดิ์สิทธิ์ และความเหมาะสมลงตัวมือฆ้องประเภทนี้อาศัยการสร้างเสียงเพื่อนำความรู้สึกของผู้ฟัง เช่น การใช้คู่เสียง การแปลงกระสวนทำนองให้คมคาย การสร้างจุดเด่นของทำนองและความเจียบ การลากเสียงยาว เป็นต้น

รูปแบบมาตรฐานมือฆ้องที่ยกขึ้นมาเป็นการยกตัวอย่างคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นถึงแบบแผนมือฆ้องที่เป็นแม่บทของเพลง เมื่อมือฆ้องมีลำดับชั้นและมีความแตกต่างย่อมส่งผลต่อการอนุวัตทำนองแปรให้สอดคล้องสัมพันธ์เชิงโครงสร้างกับมือฆ้องไปด้วย ขั้นตอนที่กำลังกล่าวมานี้เป็นขั้นตอนทำความเข้าใจแต่ยังไม่ถึงขั้นตอนการแปรทำนอง โดยขั้นที่ยกขึ้นมาพิจารณานี้คือการสร้างมโนทัศน์ให้สำแดงความเป็นรูปธรรมพอสังเขป ความมีรูปแบบเฉพาะในตัวของมือฆ้อง เกิดจากการจัดขอบเขตพื้นที่ทางเสียงในตัวดนตรีไทยสามารถกล่าวได้ว่าเป็นการสร้างมาตรฐานในระบบดนตรี

ในลำดับต่อมาคือ การให้ทัศนะที่เชื่อมโยงกับความ เป็นจริงในการแสดงดนตรีไทย ดังที่กล่าวมาข้างต้นถึงแม้ว่าความเข้าใจที่เกิดจากการอ่านหรือประสบการณ์เกี่ยวกับชั้นการสร้างต้นกำเนิด (Procreation) ที่แสดงให้เห็นร่องรอยรูปแบบของมือฆ้อง ทว่าความเข้าใจในการแปรทำนองก็เป็นอีกเรื่องหนึ่ง กล่าวคือ การปฏิบัติตามความเข้าใจ รู้แยกแยะวิธีการ หรือประยุกต์ใช้วิธีการเป็นเรื่องที่ต้องฝึกกระทำผ่านการสั่งสมประสบการณ์ควบคู่ไปด้วย ความเข้าใจเรื่องมือฆ้องจึงเป็นสารัตถภาพภายใน (Inner Essence) เชื่อมโยงกับการสร้างมโนภาพเรื่องรูปแบบ และชี้ให้เห็นเพียงชั้นการมีอยู่ของสารัตถภาพภายในของทำนองแปรในระนาบความเข้าใจเท่านั้น ทว่าเรื่องของ การนำสารัตถภาพภายในไปเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือทางความคิดประยุกต์ใช้ในการผูกท่วงแปร แต่ความเข้าใจเบื้องต้นนี้เป็นมูลฐานความรู้ในการรู้จักการแปรทำนอง และการแปรปฏิภาณในภายหลัง

ตัวอย่างสำนวนมือฆ้องในเพลงเรื่องนกขมิ้น (นกขมิ้นตัวผู้)

- - - ม	- ม - ม	- ช - ม	- - ม ร ด	- ช - ด	- ด ร ม	- - พ ช ล	- ด - ร
---------	---------	---------	-----------	---------	---------	-----------	---------

ตัวอย่างสำนวนมือฆ้องในเพลงนกขมิ้น สองชั้น

- ช - ด	- ด ร ม	- ช - ม	- ม ร ด	- ด ร ม	ร ม พ ช	พ ล ช พ	ช พ ม ร
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ตัวอย่างสำนวนมือฆ้องในเพลงเรื่องรำดาบ

- - - ร	- ร - ร	- ม - ร	- ด - ล	- ด ด ด	- ร - ช	- ม - -	พ ช ล - ด
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------

ตัวอย่างสำนวนมือฆ้องในเพลงรำดาบ

- - - -	- - - ร	- ม - ร	- ด - ล	- - - ด	- - - ช	- ม - ช	- ล - ด
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

ศิลปะเป็นกิจกรรมทางปัญญาของมนุษย์ และมนุษย์มีหน้าที่ต้องสำรวจทำความเข้าใจในกิจกรรมที่ทำ โดยแต่ละกิจกรรมล้วนมีคุณสมบัติและสาระส่วนตัวจำเพาะ กล่าวคือความเป็นเอกลักษณ์ของสิ่งๆหนึ่งจะบ่งชี้ถึงสารัตถภาพภายในของสิ่ง ๆ นั้นและไม่บ่งชี้ในทำนองเดียวกันไปสู่สิ่งอื่น (Promta, 2020) ความเป็นแบบแผนที่ได้จากรูปแบบมือชั่งจึงเป็นสิ่งสำแดงเอกลักษณ์มือชั่งในตนเอง การแปรทำนองเป็นขั้นตอนการใช้ความคิดผ่านกระบวนการของแต่ละเครื่องมือที่มีปัจจัยควบคุมลักษณะการแปรทำนอง

1. ลักษณะการบรรเลง
2. หน้าที่ของเครื่องดนตรีในวงดนตรี
3. ขอบเขตเสียงของเครื่องดนตรี และ
4. กลวิธีเฉพาะเครื่องดนตรี

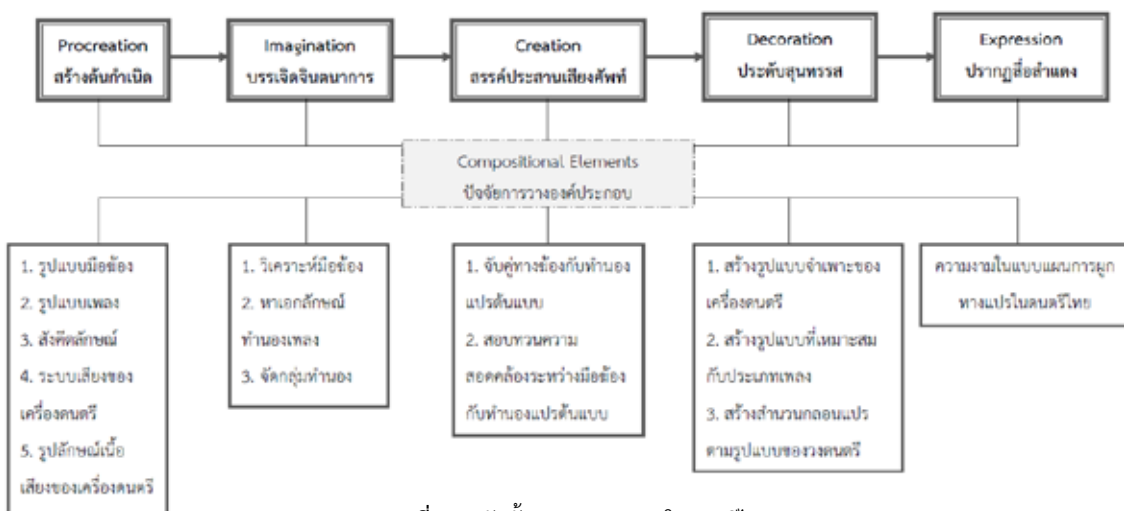
แต่ในส่วนกระบวนการจัดการทางความคิดผู้ท่วงแปรนั้นเป็นปฏิบัติการขั้นสูง และการผูกท่วงแปรให้แสดงออกถึงความงามด้วยแล้วนั้น ยิ่งเป็นเรื่องที่ต้องอธิบายในลำดับต่อไป นอกเหนือจากความนิยมชมชอบในแนวทางแปรทำนองซึ่งเป็นเรื่องที่เป็นอัตวิสัยสูง สิ่งที่สามารถนำมาจัดเกณฑ์ใช้เป็นเหตุผลรองรับในการอธิบายเรื่องความงามของท่วงแปรที่ผูกไว้ดีแล้ว คือ เรื่องความเป็นแบบแผนที่ทำนองแปรเหล่านั้นได้อิงอาศัย เป็นเรื่องชี้แจงถึงคุณค่าความงามว่าสิ่งใดเรียกว่างาม ไพเราะ หรือจัดลำดับความไพเราะ ความเหมาะสมของความงามของทำนองแปรในระดับต่าง ๆ

ปัจจัยการวางองค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบทำนองแปร

การประกอบโครงสร้างทำนองให้เป็นทำนองแปรได้นั้น ขั้นแรก ต้องมุ่งความสนใจไปที่ปัจจัยการวาง

องค์ประกอบ (Compositional Element) เช่น ระบบเสียงของเครื่องดนตรี รูปลักษณ์เนื้อเสียงของเครื่องดนตรี วิธีการกำเนิดทำนอง ซึ่งประเด็นศึกษาในเรื่องนี้จำเป็นอย่างยิ่งต้องอาศัยความรู้ทางดนตรีวิทยาเชิงระบบ ซึ่งแนวคิดเรื่องรูปแบบของงานศิลปะจะพิจารณาเบื้องต้นว่า การประมวลความรู้ของเนื้อหาอันศิลปย่อมถูกบรรจุไว้ในตัวเนื้อหา ในส่วนเรื่องบริบทแวดล้อม อาทิ ประวัติศาสตร์ กระบวนการสร้างสรรค์ หรือแม้แต่ประวัติศาสตร์วินั้น เป็นความสำคัญรอง (Secondary Importance) เมื่อสามารถจัดกรอบแนวคิดได้แล้วจะเห็นว่า รูปแบบทำนองแปรที่มีมาก่อน อาจได้รับจดบันทึกหรือบันทึกเสียงย่อมเป็นเครื่องมือหนึ่งในการศึกษาได้ แต่โดยแท้แล้วความเป็นทางแปรแบบดนตรีไทยถูกบรรจุในดนตรีไทยและสืบทอดวิธีการโดยวัฒนธรรมดนตรีไทยนั่นเอง กล่าวคือ ต้องนำทางแปรต้นแบบที่มีอยู่แล้วมาศึกษาวิเคราะห์ทางสังคีตลักษณะที่ตัวทำนอง ทว่าการจัดกรอบในรายละเอียดเป็นเรื่องสลับซับซ้อน ดังนั้นการมุ่งประเด็นสนใจไปที่แบบแผนของทำนองแปรจึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจ

การจัดกรอบความคิดเรื่องแบบแผนการผูกท่วงแปรเป็นส่วนหนึ่งในการอธิบายระเบียบวิธีการเชิงโครงสร้างเสมือนการนำเสนอความจริงเชิงประจักษ์ (Empirical Truth) แต่ในทางดุริยางคศาสตร์ให้ความสำคัญกับเรื่องความงาม เช่นนั้นแล้วการผูกท่วงแปรจำต้องนำเสนอตัวตนผ่านมิติความงามด้วย กรอบความคิดเรื่องทำนองแปรที่มีความงามเป็นคุณสมบัติเป็นการทำงานระหว่างรูปและนาม โดยสมมติว่าทำนองแปรที่ได้รับการผูก มีองค์ประกอบพื้นฐานที่ต้องคำนึงถึงและเป็นส่วนหนึ่งในรูปแบบทำนองแปรที่ดี



ภาพที่ 2 ระดับขั้นการผูกท่วงแปรในดนตรีไทย
ที่มา: ผู้เขียน

โจทย์แรกสำหรับนักดนตรีหรือนักร้องในการสร้างทางแปรจำเป็นต้องมองที่ความเป็นแม่บทของเพลง คือ มือซ้องตั้งที่กล่าวไว้แล้วมือซ้องอาจใช้เป็นการทำนองแม่บทเลย หรือวิเคราะห์มือซ้องเพื่อหาทำนองสารัตถะโดย จตุพร สีม่วง กล่าวไว้ว่า ทำนองสารัตถะถูกซ่อนไว้ในทำนองซ้อง ต้องมีขั้นตอนในการคลี่คลายทำนอง โดยการลดทอนกระสวนทำนองลงให้เหลือแต่เพียงเสียงสำคัญของห้องเพลง (จตุพร สีม่วง, 2561: 94) การถอดมือซ้องออกมาเป็นทำนองสารัตถะ มีประโยชน์ที่ใช้ในการทำความเข้าใจบทเพลง (i) เนื่องจากสำนวนทำนองในบางสำนวนมีการใช้เสียงรองของบันไดเสียงมากหรือมีทำนองซับซ้อน การถอดมือซ้องเพื่อหาสารัตถะของเพลงจะทำให้ทราบบันไดเสียง ทิศทางของเสียง (ii) ทำนองสารัตถะยังช่วยให้เห็นแนวเสียงระหว่างวรรคเพลงเพื่อใช้ในการทำความเข้าใจภาพรวมในระดับประโยคเพลง (ประโยคเพลงสัมพันธ์กับรอบของหน้าทับ) เมื่อทราบทำนองสารัตถะแล้วจำ

----	--- ท	----	- มี - มี	-- มี มี	- มี - ริ	-- ท ท	- ริ - มี
----	--- ฟ	--- ม	----	- ซ - -	- ม - ร	- ฟ - -	- ร - ม

ทำนองตัวอย่างข้างต้น (วิศวกรก แก้วลอย, 2558: 84) จะพบว่าในขั้นตอนนี้อาจผสมการแปรทางคร่าว ๆ จากการวางกลุ่มของทางแปรที่เคยสะสมไว้ แต่ให้ความสำคัญกับภาพรวมของบทเพลงมากกว่า ขั้นต่อมาเป็นการสร้างสรรค์ทางแปร ขั้นตอนนี้เรียกว่า **สรรค์ประสานเสียงศัพท์ (Creation)** เป็นการเลือกใช้ทางแปรที่มีอยู่ในคลัง ในที่นี้หมายถึงโดยทั่วไปนักดนตรีไทยมักมีชุดทางแปรสำเร็จรูปสะสมไว้ในความจำที่ได้จากการผ่านประสบการณ์เรียนรู้สามารถดึงทางแปรมาใช้ให้สัมพันธ์กับมือซ้องได้ทันที แต่แท้จริงแล้วการจัดการวางทางแปรสำเร็จรูปที่มีอยู่ในคลังมิใช่การสร้างสรรค์ แต่การจัดการรอยต่อระหว่างทางแปรแต่ละวรรคให้สอดคล้องสัมพันธ์กันจนเกิดความกลมกลืนจึงเป็นกระบวนการสรรค์ประสาน วิธีการแบบนี้มักเกิดขึ้นในเพลงประเภทเพลงทางพื้น โดยเฉพาะกับเครื่องดนตรีที่แปรทำนองถี่สม่ำเสมอ เช่น ระนาดเอก ซ้องวงเล็ก จะเห็นในส่วนของเครื่องดนตรีที่แปรทำนองถี่บ้างห่างบ้าง ไม่สม่ำเสมอ เช่น ระนาดทุ้ม ซออู้ ปี่ใน ในขั้นตอนนี้จะใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทำนองแปรได้คล่องตัวกว่า

ระดับต่อไปพิจารณาคลังทำนองแปร (Prefabricated Variation Melody Storage) ดังที่กล่าวมาข้างต้น นักดนตรีไทย

ต้องกลับไปมือซ้องอีกครั้ง เนื่องจากมิสามารถละทิ้งมือซ้องได้เพราะมือซ้องมีความสำคัญแตกต่างจากทำนองสารัตถะ (i) บอกประเภทของบทเพลง เช่น เพลงบังคับทาง เพลงทางพื้น และเพลงกิ่งบังคับทาง (ii) บอกสำเนียงเพลง เช่น ลาว เขมร พม่า มอญ (iii) บอกสำนวนเพลง เช่น เพลงเรื่อง เพลงหน้าพาทย์ เพลงเถา ในระดับทำความเข้าใจนี้เป็นขั้น**สร้างต้นกำเนิด (Procreation)** เป็นมูลปัจจัยในการเข้าสู่ขั้นต่อไป

ลำดับต่อมาเป็นลำดับของปฏิบัติการในกระบวนการคิดขั้นต้น เป็นการจัดตำแหน่งแห่งที่ให้กับทำนองที่มีอยู่ในความคิด การจัดกลุ่มของทำนองตลอดจนการมองหาจุดเอกลักษณ์ในบทเพลง เป็นการวางกรอบความคิดในบทเพลง (Conceptualization) เรียกขั้นตอนนี้ว่า **บรรเจิดจินตนาการ (Imagination)** หาพิจารณาทำนองด้านล่างนี้ความคิดของผู้อ่านจะเข้าไปจัดการวางกรอบความคิดกับทำนองตัวอย่างนี้อย่างไร

มักมีประสบการณ์เรียน ลอกและเลียน ทางแปรที่มีมาก่อนหน้าในดนตรีไทยอาจได้รับจากการต่อโดยตรงจากครูหรือได้ฟังและลอกมา หรือเลียนแบบตามความชื่นชอบส่วนตัวในบางกรณี เมื่อนักดนตรีได้ปฏิบัติสำเร็จจะจดจำไว้ใช้เป็นกลุ่มทางแปรพื้นฐานที่มีลักษณะสำเร็จรูปหยิบใช้ได้เลย จากนั้นการหยิบทางแปรในคลังมาใช้เพื่อมิให้ซ้ำซากจำเจหรือต้องการแสดงความสามารถในระดับสูงขึ้น จำต้องนำทางแปรในคลังมาปรับปรุงประดับประดาให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้น เรียกขั้นตอนนี้ว่า **ประดับสุนทรรส (Decoration)** ในขั้นตอนนี้จำเป็นต้องใช้ภูมิความสามารถสูง เนื่องจากการต่อยอดจากสิ่งที่ติดอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น หากกล่าวถึงผลลัพธ์ทางดนตรีคือ ต้องคำนึงถึงผลทางสุนทรียภาพ 2 ประการ กล่าวคือ

1. **มีความสมมูล (Sanitary)** ของมือซ้องและทางแปรที่เพิ่มเติมไว้แล้ว เรียกทางแปร ชนิดนี้ว่า ทางแปรประดับ ก็ว่าได้ หากทางแปรประดับมีความสมมูลมาก ก็เป็นเหตุให้ทางแปรมีความงามมาก
2. **มีความสัมพันธ์กัน (Coherence)** ของทางแปรต่าง ๆ ในบทเพลง กล่าวคือ ลักษณะทางแปรในแต่ละวรรคในบทเพลงต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างวรรคต่อวรรค

ประโยคต่อประโยค อยู่ในร่องรอยเดียวกันที่สามารถเห็น
ความเป็นเอกภาพของทางแปร ในกรณีที่ทำให้ลดความ
สัมพันธ์กันของทางแปร อาทิ ฟาดเสียง คือการที่จับวรรค
ด้วยเสียงหนึ่งแล้วขึ้นวรรคใหม่ด้วยเสียงที่ห่างจากเสียงที่จับ
มากเกินไปหลายระดับเสียง หรือ ใช้สำนวนทางแปรปะปน
กัน เช่น ใช้สำนวนของทางแปรขนาดเอกปีพาทย์ไม่แข็ง
ปะปนกับทางแปรขนาดเอกมโหรี หากแต่เครื่องดนตรีบาง
ชนิด การฟาดเสียงก็มีส่วนช่วยดึงเอกลักษณ์ทางแปรให้มี
ความเหมาะสมขึ้นได้ เช่น ระนาดทุ้มและซออู้

ทั้งสองประการนี้เป็นปัจจัยในการใช้พิจารณา
คุณค่าของความงามเบื้องต้นเท่านั้น ซึ่งทั้งความสมดุลและ
ความสัมพันธ์กัน จำต้องได้รับการวิเคราะห์ผ่านรูปแบบการ
จัดการในขั้นตอน **สรรค์ประสานเสียงศัพท์ (Creation)**
และ ระดับสุนทรรส (Decoration) จากนั้นผลผลิตที่ออก
มาจะเข้าสู่กระบวนการสื่อสารในระดับนอกตัวผู้บรรเลง

การเข้าถึงความงามกับการผูกทางแปรในดนตรีไทย

ชานตา ยานา ซึ่งเป็นนักสุนทรียศาสตร์ เสนอ
แนวคิดทางศิลปะอธิบายชนิดของเงื่อนไขทางสุนทรียะไว้ 3
ประเภท คือ สุนทรียะของวัตถุ ความพอใจในสีและเสียง การ
แสดงออกของจิตและรูปแบบ (Form) (กัจจกร สุนพงษ์ศรี,
2555: 51) จะเห็นได้ว่ารูปแบบ หรือแบบแผนเป็นสิ่งสำคัญ
ในการนำมาใช้เพื่อพิจารณาความงาม ซึ่งอิงอาศัยโครงสร้าง
ของงานศิลปะ กล่าวคือ ทางดนตรีถือว่าดนตรีเป็นการสร้าง
โครงสร้างเสียง การจัดการกับโครงสร้างให้มีความเป็น
เอกลักษณ์ ย่อมต้องอาศัยการจัดคุณภาพของระบบ
โครงสร้างให้เป็นระเบียบแบบแผน กระทั่งนำความคิดเชิง
นามธรรมสร้างสัญลักษณ์ของการแสดงออกทางดนตรี
ขั้นตอนนี้เรียกว่า **ปรากฏสื่อสำแดง (Expression)**
ในขั้นตอนนี้จะเห็นว่าความงามจะบังเกิดได้หรือไม่ล้วนต้อง
มีองค์ประกอบในการสร้างแบบแผน หรือโครงสร้างของ
ระบบการแปรทางในดนตรีไทย

การแปรทางให้เข้าขั้นว่าเป็นทางแปรที่งามนั้น
ผู้เขียนขอเสนอให้พิจารณาจากความเป็นแบบแผนนิยม
(Formalism) ของทางแปรที่พิเคราะห์จากสัดส่วน รูปร่าง
ของทางที่ผูกกลอนเอาไว้ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับสอดคล้องตามปัจจัยการวางองค์ประกอบ
 - 1.1 ผูกทางแปรตรงลูกตก ตรงบันไดเสียง
 - 1.2 ผูกทางแปรตรงทิศทางทำนองสารถยะ

- 1.3 ผูกทางแปรตรงตามประเภทของมือซ้อง
(เพลงทั่วไป เพลงเรื่อง เพลงหน้าพาทย์)

- 1.4 ผูกทางแปรตามกระสวนทำนอง กระสวน
จังหวะ

2. ระดับจัดโครงสร้างทางแปร

- 2.1 ผูกทางแปรรูปแบบสำนวนคู่ เช่น สำนวน
ถาม-สำนวนตอบ/ สำนวนทำ-สำนวนรับ

- 2.2 ผูกทางแปรโดยใช้กลวิธีระหว่างเครื่อง
ดนตรี

- 2.3 ผูกทางแปรโดยใช้กลวิธีเฉพาะเครื่องดนตรี

- 2.4 ผูกทางแปรโดยอิงโครงสร้างหน้าทับ

- 2.5 ผูกทางแปรตรงตามสำเนียงเพลง

3. ระดับประสานทำนองในวงดนตรี

- 3.1 ผูกทางแปรโดยพิจารณาภูมิโสตศิลป์
(Soundscape) ของวงดนตรี

- 3.2 ผูกทางแปรสร้างความสอดคล้องประสานโดย
การจับคู่เครื่องดนตรี เช่น ระนาดเอกกับซอด้วง/ ระนาดเอก
กับระนาดทุ้ม/ ซออู้กับจะเข้

- 3.3 ผูกทางแปรโดยใช้กลวิธีพิเศษ

รูปแบบของการผูกทางแปร สามารถจัดระดับ
ความงามของทางแปรจากการนิยามความงามเชิงแบบแผน
นิยม ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของทางแปรย่อมสะท้อนความ
งามจากเหตุที่ว่าความงามเกิดจาก**ความสมดุล (Sanitary)**
ของทางแปร และ**ความสัมพันธ์กัน (Coherence)** ของทาง
แปร การศึกษาเรื่องความงามที่เป็นคุณสมบัติแฝงอยู่ในงาน
ดุริยางคศิลป์ไทย ยิ่งในเรื่องการผูกทางแปรที่ใช้ระเบียบวิธี
หลายระดับ จำเป็นอย่างยิ่งต้องเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ และ
ตกผลึกความรู้ทางประสบการณ์

สรุป

สาระของบทความนี้ต้องการชี้ประเด็นสำคัญที่เป็น
โจทย์ทางสุนทรียศาสตร์เรื่องความงาม ถึงแม้ว่าความงาม
เป็นคุณสมบัติที่เร้นคุณสมบัติไว้ในงานดนตรี ทว่าการให้
คุณค่าทางความงาม และการอธิบายสาเหตุของความงามจึง
เป็นสิ่งที่ต้องอาศัยประสบการณ์การรับรู้ เข้าใจ และเข้าถึง
โดยคุณพิเศษของดนตรีไทยที่เป็นภูมิปัญญาสืบทอดจาก
โบราณจารย์ มีวิวัฒนาการในรายละเอียดผ่านกาลเวลา
หลายศตวรรษ แต่สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์หลักคือการผูกทางแปร
ซึ่งการผูกทางแปรในดนตรีไทยมีกระบวนการจำเพาะ

(Peculiarity) ของดนตรีไทยเอง นับได้ว่าเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ขั้นสูงของนักดนตรีไทย ยิ่งไปกว่านั้นการผูกทางแปรที่ให้ผลสำแดงออกถึงความงามของทางแปรยิ่งเป็นสิ่งที่ต้องหยิบยกขึ้นมาถกในวงการวิชาการ และควรเป็นพันธกิจหลักของนักวิชาการดนตรีเพราะเป็นการส่งเสริมดนตรีไทยให้อนุชนชาวซึ่งถึงความงามตามขนบวิถีไทย ซึ่งเป็นเรื่องของอรรถวิทยาในดนตรีไทย

บรรทัดฐานคุณค่าทางสุนทรียภาพของดนตรีไทยจากการผูกทางแปรอาจกล่าวได้ว่าเป็นเรื่องของรสนิยม ทว่าในบทความนี้ต้องการนำเสนอให้เห็นกระบวนการเชิงโครงสร้างแบบแผนเพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างรสนิยมทางดนตรีที่ดี สามารถเป็นเครื่องมือในการอธิบายการตัดสินเชิงสุนทรียภาพจากภายใน หรือเป็นเครื่องประกอบทัศนคติในการสาธยายความงามของทางแปรในดนตรีไทย อันประกอบด้วย ความชอบ (Satisfaction) ความพึงใจ (Pleasure) หรือความประทับใจ (Impression) ล้วนแล้วแต่ต้องอาศัยการให้เหตุผลรองรับความเชื่อของรสนิยมทั้งสิ้น ความสัมพันธ์ของดนตรีไทยกับนักดนตรีไทยสามารถใช้แนวคิด วัตถุประสงค์ (Objective) และอัตวิสัย (Subjective) โดยพื้นฐานความเชื่อหากดนตรีมีความงามในตัวเองก็เป็นแนวคิดเชิงวัตถุประสงค์ หากแต่มนุษย์ต่างหากที่เป็นผู้คุมรูปแบบความงามของดนตรีและตัดสินก็เข้าฝ่ายเป็นอัตวิสัย ทว่าในภายหลังความเป็นวัตถุประสงค์ได้รับการชี้แจงแสดงความเปลี่ยนแปลง

เอกสารอ้างอิง

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จตุพร สีม่วง. (2561). **คีตประพันธ์**. ขอนแก่น: คลังนานาวิทยา.
- ชยดี ทัศนวงศ์วรา และจรัญ กาญจนประดิษฐ์. (2563, มกราคม-มิถุนายน). **แนวคิดเรื่อง ทาง: เอกลักษณะในสังคีตลักษณ์ไทย**. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. 7(1): 185-201.
- เดวิด โบห์ม. (2562). **ว่าด้วยความสร้างสรรค์ = On Creativity**. แปลโดย พจนา จันทรสันติ กรุงเทพฯ: สวอนเงินมีมา.
- พิชิต ชัยเสรี. (2540). **เอกสารคำสอนรายวิชา 3503366 พุทธธรรมในดนตรีไทย**. ม.ป.ท.
- ยศ สันตสมบัติ. (2559). **มนุษย์กับวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัศกรกร แก้วลอย. (2558). **วิภาษเพลงเรื่อง**. ขอนแก่น: คลังนานาวิทยา.
- ศิริรัตน์ แอดสกุล. (2560). **ความรู้เบื้องต้นทางสังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โลร์จัจ หงศ์ลดาธรม. (2561). **ปรัชญาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Collingwood, R. G. (1960). **The Principles of Art**. London: Oxford University Press.
- Harper-Scott, J.P.E., and Samson, J. (2009). **An Introduction to Music Studies**. New York: Cambridge University Press.

ของแนวคิด กล่าวคือ ความเป็นวัตถุประสงค์ถูกผูกอยู่กับความเป็นอัตวิสัยของมนุษย์ (Human Subjectivity) (Harper-Scott and Samson, 2009: 79) เช่นนั้นแล้วความงามของทางแปรในดนตรีไทยย่อมแปรเปลี่ยนไปตามอัตวิสัยของนักดนตรี ทว่าเมื่อความงามของทางแปรฉายออกมาและนักดนตรีต่างสำนัก ต่างถิ่นที่ให้การยอมรับว่าเป็นทางที่ไพเราะ แสดงว่าการมีบรรทัดฐานของทางแปรที่ผูกไว้ดีจะสามารถสำแดงความงามต่อมนุษย์ได้

สิ่งที่ได้จากการจัดกรอบความคิดเรื่อง แบบแผนนิยมในการผูกทางแปรดนตรีไทย ชี้ให้เห็นว่าการนิยมความงามในทางแปรเกิดจากบรรทัดฐานของความเป็นแบบแผนของการร้อยเรียงเสียงให้เกิดเป็นสำนวนทางแปร ไม่ว่าจะป็นสำหรับระนาดเอก ซอวงเล็ก ปี่ใน ซอด้วงเพียงออ ซอ หรือจะเข้า จะมีแบบแผนของเครื่องดนตรีในการใช้เป็นบรรทัดฐานตัดสินความงาม ทั้งร่วมกันและบรรทัดฐานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะเครื่องดนตรี การมีรูปแบบหรือแบบแผนนี้เอง เป็นเครื่องสร้างสารัตถภาพของดนตรีไทยให้มีความเป็นเอกลักษณ์ มีความแตกต่างจากดนตรีที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ในเชิงความงามแบบแผนนิยมจะสำเร็จได้ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบของการผูกทางแปรหลายระดับดังที่ได้วิเคราะห์ในส่วนเนื้อหาของบทความแล้ว ความงามจะปรากฏได้ทางแปรต้องผลิตสิ่งสำคัญที่เป็นคุณสมบัติคือ ความสมบูรณ์ และความสัมพันธ์กัน จึงเกิดเป็นบูรณภาพแห่งสุนทรียภาพ

- Myers-Moro, P. (1993). **Thai Music and Musicians in Contemporary Bangkok**. California: University of California at Berkeley.
- Promta, S. (2020). **Lectures in Aesthetics: An Introduction to Philosophy of Art and Beauty**. Bangkok: Wisdom Magazine Publishing House.
- Wong, D. (2001). **Sounding the Center History and Aesthetics in Thai Buddhist Performance**. Chicago: The University of Chicago press.

พิพิธภัณฑ์ไทยกับการประยุกต์ใช้เกมพีเคชั่น: ทบทวนการใช้กระบวนการ เกมในบริบทพิพิธภัณฑ์เพื่อการออกแบบเกม

THE MUSEUM AND GAMIFICATION REVIEWING A TREND OF GAMIFICATION USING IN THAI MUSEUMS FOR GAME DESIGN

นันทมนต์ กู้ตลาต / NUNTAMON KUTALAD

สาขาวัฒนธรรมศึกษา สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล

CULTURAL STUDIES, RESEARCH INSTITUTE FOR LANGUAGES AND CULTURES OF ASIA, MAHIDOL UNIVERSITY

Received: December 31, 2021

Revised: February 9, 2022

Accepted: February 10, 2022

บทคัดย่อ

ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ มีอิทธิพลในชีวิตประจำวันทั้งในการทำงาน การศึกษา และการพักผ่อน ทำให้สถานที่หลาย ๆ แห่งปฏิเสธอิทธิพลนี้ไม่ได้และต้องปรับตัวนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ทั้งเพื่อความสะดวกสบาย และสร้างแรงจูงใจในการมาใช้บริการ พิพิธภัณฑ์ก็เป็นสถานที่หนึ่งที่ต้องปรับตัวเช่นกัน โดยนำเกมในรูปแบบดิจิทัลมาใช้ในนิทรรศการเพื่อสร้างแรงดึงดูดใจและสร้างประสบการณ์การชม ในหลายแห่งใช้ในการดึงดูดผู้ชม ในขณะที่เดียวกันแนวคิดกระบวนการเกม หรือเกมพีเคชั่น (Gamification) กำลังเป็นที่นิยมแพร่หลายและนำมาใช้ในหลาย ๆ วงการรวมทั้งพิพิธภัณฑ์ แต่การนำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาประยุกต์ใช้ในบริบทพิพิธภัณฑ์ยังมีความสับสนและเป็นข้อสงสัยว่าจริง ๆ แล้วเกมพีเคชั่นสำหรับพิพิธภัณฑ์คืออะไร แม้พิพิธภัณฑ์มีการใช้เกมแต่เป็นเกมที่ได้รับการออกแบบผ่านกระบวนการเกมหรือไม่ เกมและการออกแบบเกมโดยใช้หลักกระบวนการเกมสำหรับพิพิธภัณฑ์ควรเป็นอย่างไร บทความวิชาการนี้จึงทบทวนเรื่องแนวคิดกระบวนการเกม โดยครอบคลุมแนวคิดทั่วไปและการออกแบบเกม รวมทั้งเจาะประเด็นวิเคราะห์สถานการณ์เกี่ยวกับการนำกระบวนการเกมไปใช้ในพิพิธภัณฑ์อ้างอิงจากงานวิจัยของต่างประเทศและในประเทศไทย จากนั้นจึงอภิปรายเพื่อเสนอแนะแนวทางการนำไปได้ของการนำกระบวนการเกมไปใช้ในการออกแบบเกมสำหรับพิพิธภัณฑ์ไทยในอนาคต

คำสำคัญ : เกมพีเคชั่น พิพิธภัณฑ์ การออกแบบเกม

Abstract

The twenty-first century is the digital era. It is undeniable that technology and digital devices impact our everyday lives and everywhere, including museums. These days, it can be noticed many museums around the world, including ones in Thailand, have brought digital games in their exhibitions to create visitor engagement and enhance visitors' experience. Meanwhile, the term and concept of gamification have become spreadingly well-known. However, applying the gamification concept in a museum context is still ambiguous and misunderstood. Many museums might see that gamification means just creating a game. Therefore, this paper aims to clarify what gamification is in detail and how it is applied in a museum context. The article starts with a literature review of the gamification concept. Next, the application of gamification in museums in the western museum context is reviewed. The following section discusses how the gamification concept is applied in the Thai museum context. The later section

discusses how Thai museums could use the gamification effectively based on whether the existing games in the museums are really gamified or not. Finally, the paper will end with the suggestion about the possibility of how meaningful games for Thai museums should be designed in the future according to the gamification concept.

Keywords : Gamification, Museum, Game Design,

บทนำ

ศตวรรษที่ 21 ถือได้ว่าเป็นยุคที่คนเราหลีกเลี่ยงเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้ยากเพราะอุปกรณ์เทคโนโลยีและระบบดิจิทัลต่าง ๆ มีบทบาทในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก สถานที่หลาย ๆ แห่งที่อาจจะไม่เคยคิดถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ก็ต้องปรับตัวนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ทั้งเพื่อความสะดวกสบายและสร้างแรงจูงใจในการมาใช้บริการ พิพิธภัณฑ์ก็เป็นสถานที่หนึ่งที่ต้องปรับตัวเช่นกันในฐานะที่เป็นแหล่งเรียนรู้และสถานที่ท่องเที่ยวพักผ่อน โดยนำเกมในรูปแบบดิจิทัลมาใช้ในนิทรรศการเพื่อสร้างแรงดึงดูดใจและสร้างประสบการณ์การชมสำหรับผู้มาเยี่ยมชม เพราะปฏิเสธไม่ได้เช่นกันว่าเกมคือเครื่องมือที่ช่วยสร้างความสนใจให้รู้สึกสนุกและไม่เบื่อในการชมพิพิธภัณฑ์ผู้มาเยี่ยมชมไม่ว่าจะทั้งเด็กและผู้ใหญ่ และในขณะเดียวกันเกมเป็นกิจกรรมทางสังคมประเภทหนึ่งซึ่งสามารถช่วยเสริมสร้างจินตนาการและประสบการณ์ให้ผู้เล่น นอกเหนือจากความเพลิดเพลิน (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2564) และในขณะเดียวกันประเด็นเรื่องเกมการส่งเสริมการเรียนรู้ (Game-based Learning) ได้รับความนิยมนับอย่างมาในศตวรรษที่ 21 เช่นกัน จึงไม่แปลกเช่นกันถ้าพิพิธภัณฑ์จะมีการนำเนื้อหาความรู้ที่เป็นวิชาการต่าง ๆ มาทำปรับเปลี่ยนเป็นเกมเพื่อให้เรียนรู้สนุกมากขึ้น (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2564 อ้างอิง Harper, 2017)

ในขณะเดียวกันแนวคิดเรื่องเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ก็เป็นที่กล่าวถึงมากเช่นกันในปัจจุบัน ซึ่งแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่มาจากศัพท์เฉพาะทางที่เริ่มใช้ในวงการอุตสาหกรรมเกมและสื่อดิจิทัลในต่างประเทศมาตั้งแต่ปี 2008 แต่มาเติบโตขยายขอบเขตไปสู่วงการอื่น ๆ โดยเฉพาะการออกแบบเพื่อการมีปฏิสัมพันธ์เมื่อครั้งหลัง ปี 2010 (Deterding, 2011) คำว่า เกมมิฟิเคชัน ยังไม่มีคำแปลเป็นภาษาไทยที่แน่ชัดตามพจนานุกรม แต่อาจอธิบายเป็นภาษาไทยสั้น ๆ ให้ได้ใจความว่า “การทำให้เป็นเกม” ช่วงแรก ๆ ของการให้คำนิยามคำนี้นั้นยังคลุมเครืออยู่มากด้วยเพราะการตีความและการนำไปใช้ในบริบทที่หลากหลายที่

ซับซ้อนมากขึ้นนอกเหนือไปจากวงการอุตสาหกรรมเกม เช่น ในแอปพลิเคชันมือถือต่าง ๆ ที่ช่วยเรื่องสุขภาพ การศึกษา การสร้างผลผลิตภาพต่าง ๆ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้เกิดเป็นคำถามว่านิยามของเกมมิฟิเคชันสำหรับบริบทพิพิธภัณฑ์คืออะไรเพราะแนวคิดเรื่องกระบวนการเกมเป็นที่กล่าวถึงมากเช่นกันในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ในขณะเดียวกันยังมีความสับสนว่าเพียงแค่ออกแบบเกมนั้นถือได้ว่าเป็นการทำให้เป็นเกมแล้วหรือไม่ ดังนั้นประเด็นนี้จึงยังเป็นที่ถกเถียงถึงความแน่ชัดของการนำมาใช้และจำกัดความโดยมีบริบทของพิพิธภัณฑ์เป็นตัวตั้ง

สำหรับประเทศไทยเอง แม้อาจจะยังไม่สามารถกล่าวได้แน่ชัดว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้เข้ามามีบทบาทตั้งแต่เมื่อใด แต่ในช่วงที่ผ่านมาแนวคิดนี้ก็เป็นที่พูดถึงอยู่ไม่น้อย โดยเห็นได้จากมีหนังสือเกี่ยวกับการนำแนวคิดกระบวนการเกมมิฟิเคชันมาใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น หนังสือเรื่อง “Gamification เกมมิฟิเคชัน จูงใจคนด้วยกลไกเกม” ของ ดรงค์ สุวรรณศิลป์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการนำใช้กลไกเกมมาเป็นตัวช่วยเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง “การออกแบบเกมมิฟิเคชัน” ของ วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ ซึ่งทั้งสองเล่มนี้ตีพิมพ์และเผยแพร่ในปี 2564 และ อาจถือได้ว่าเป็นหนังสือเล่มแรก ๆ ที่เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันในประเทศไทย ทำให้พอทราบอย่างสังเขปว่าแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้มีการนำมาเผยแพร่เพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้น รวมทั้งมีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในวงการต่าง ๆ รวมถึงวัฒนธรรมด้วย ในฐานะที่พิพิธภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งของงานวัฒนธรรมจึงน่าสนใจที่จะศึกษาดูในเบื้องต้นว่าได้มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในบริบทของพิพิธภัณฑ์ไทยบ้างหรือไม่และอย่างไร นอกจากนี้เนื่องจากในรอบสิบกว่าปีที่ผ่านมาสามารถสังเกตได้ว่า พิพิธภัณฑ์มีการนำเกมรูปแบบดิจิทัลมาเป็นส่วนหนึ่งในนิทรรศการมากขึ้น เพื่อสร้างการดึงดูดใจและประสบการณ์ในการมาเยี่ยมชม จึงเป็นที่น่าสนใจที่จะอภิปรายถึงความเป็นเกมมิฟิเคชันในพิพิธภัณฑ์ภายใต้คำถาม

ว่าเกมที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์จริง ๆ แล้วถือเป็นเกมพีเคชั่นหรือไม่ เกมและการออกแบบเกมสำหรับพิพิธภัณฑ์ไทยโดยใช้หลักเกมพีเคชั่นจะควรเป็นอย่างไรและมีทิศทางต่อไปอย่างไรในอนาคต

ดังนั้นในบทความนี้จึงมีจุดประสงค์เป็นการทบทวนวรรณกรรมด้านกระบวนการเกมพีเคชั่นเพื่อให้เข้าใจถึงที่มา หลักการ องค์ประกอบของเกมพีเคชั่นโดยละเอียด โดยเริ่มจากแนวคิดทั่วไปเบื้องต้นเพื่อสรุปคำจำกัดความรวมทั้งการออกแบบเกม จากนั้นจึงเจาะประเด็นเกี่ยวกับการนำกระบวนการเกมไปใช้ในพิพิธภัณฑ์ทั้งของต่างประเทศและไทยโดยวิเคราะห์สถานการณ์จากงานวิจัยที่มีอยู่แล้ว จากนั้นจึงอภิปรายเพื่อเสนอแนะแนวทางความเป็นไปได้ของการนำกระบวนการเกมไปใช้ในการออกแบบเกมสำหรับพิพิธภัณฑ์ไทยในอนาคต

แนวคิดเรื่องกระบวนการเกม (Gamification)

ถ้าให้อธิบายถึงแนวคิดนี้โดยละเอียด Sebastian Deterding (2011) อธิบายว่าเกมพีเคชั่น คือ การนำองค์ประกอบต่าง ๆ ในการออกแบบเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม ส่วน Yu-kai Chou (2012) กล่าวว่า เกมพีเคชั่น คือทักษะของการนำเอาองค์ประกอบของความสนุกและการดึงดูดใจที่สามารถหาได้จากเกมไปประยุกต์ใช้ในบริบทของโลกความเป็นจริงหรือกิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลบางอย่าง ซึ่งทักษะนี้คือการออกแบบที่เน้นการออกแบบเพื่อคน (Human-Focused Design) มากกว่าการออกแบบการใช้งาน (Function-Focused Design) เนื่องจากการออกแบบที่นำเอาความสนุกและความดึงดูดใจมาใช้คือการคำนึงถึงความรู้สึกของคน จึงอาจกล่าวในเบื้องต้นได้ว่าแนวคิดเกมพีเคชั่นนั้นเชื่อมโยงกับการศึกษาว่าด้วยปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์และเกมศึกษา

ในช่วงสิบปีที่ผ่านมาแล้วคำจำกัดความของแนวคิดเกมพีเคชั่นแบ่งออกเป็น 2 ทาง ได้แก่ การเพิ่มการนำองค์ประกอบแบบวิดีโอเกมที่เห็นได้ทั่วไปมาใช้ในชีวิตประจำวัน และอีกแนวทางหนึ่งคือองค์ประกอบของเกมน่าจะสามารถช่วยทำให้สิ่งที่ไม่ได้เป็นเกมหรือดูไม่น่าเป็นเกมได้ เช่น สินค้าหรือ การบริการต่าง ๆ สามารถเป็นเกมได้ โดยอ้างอิงจากการที่วิดีโอเกมที่ออกแบบมาเพื่อความบันเทิงมักจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วม กล่าวคือนำการคิดแบบเกมผนวกกับกลไกของเกมมาใช้เพื่อแก้ปัญหาและสร้าง

ผลประโยชน์ให้กับทั้งลูกค้าหรือผู้ใช้บริการรวมทั้งตัวผลิตภัณฑ์ สร้างพลวัตในรูปแบบของเกมให้กับพื้นที่ การบริการ ชุมชน หรือแคมเปญเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม ดังนั้นการขยายตัวของแนวความคิดเรื่องเกมพีเคชั่นทำให้เกิดเป็นการศึกษาเรื่อง Funology หรือ ศาสตร์ของความสนุกเพลิดเพลินจากเทคโนโลยี (Deterding et al., 2011 อ้างอิงจาก Blyth et al., 2004) โดยเฉพาะเรื่องแรงจูงใจ (Motivation) และ อารมณ์สนุกสนานอยากร่วมเล่น (Playfulness) เป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจมากเป็นพิเศษ เนื่องจากทั้งสองประเด็นนี้เป็นปัจจัยของการสร้างประสบการณ์ที่ผู้ใช้งานต้องการและต้องการจะรู้ว่าควรออกแบบอย่างไรเพื่อเกิดสองปัจจัยนี้ในผลิตภัณฑ์หรือการบริการ

แต่ถึงกระนั้นก็ยังไม่มีใครสามารถให้ความหมายที่ชัดเจนหรืออธิบายได้ในเชิงลึกว่าอารมณ์สนุกสนานอยากร่วมเล่นนั้นจริง ๆ แล้วนั่นคืออะไร เพียงแต่เรียกว่าเป็นประสบการณ์ที่น่าพอใจ ดังนั้น William Gaver (2004) จึงนำเสนอแนวคิดเรื่อง การออกแบบ การมีส่วนร่วม และกิจกรรมแบบลุดิก (Ludic Design, Ludic Engagement and Ludic Activities) ซึ่งหมายถึงกิจกรรมใด ๆ ที่มีความอยากรู้ อยากเห็น การทดลองทำ และการแสดงความคิดเห็นเป็นแรงขับเคลื่อน มาเป็นการอธิบายถึงการมีอารมณ์ร่วมสนุกสนาน นอกจากนี้ Costello และ Edmonds (2007) ยังได้เสนอ “กรอบความคิดของการมีประสบการณ์ที่สนุกสนาน” (Playful Experience Framework เรียกย่อ ๆ ว่า PLEX) ซึ่งแบ่งการมีประสบการณ์ที่สนุกสนานเป็น 22 แบบโดยพัฒนาจากกรอบความคิดดั้งเดิมด้านการมีประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจ อย่างไรก็ตามแนวความคิดเกมพีเคชั่นที่เกิดขึ้นในช่วงปี 2000's นั้นคือเน้นไปเพื่อการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์หรือวิดีโอเกมมากกว่าซึ่งทั้งสองมีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิงในครัวเรือน

เมื่อกล่าวถึงประเภทของเกมตามหลักของเกมศึกษาสำหรับแนวคิดเกมพีเคชั่นจะสามารถแบ่งได้ตามจุดประสงค์การใช้หรือประสบการณ์การเล่น ซึ่งมี 2 ประเภท ได้แก่ เกมจริงจัง (Serious Game) และ เกมแพร่หลาย (Pervasive Game) โดย เกมจริงจัง (Serious game) เป็นเกมที่มีจุดประสงค์ที่ใช้เพื่อความจริงจังเท่านั้น มีที่มาจากการใช้การทหารก่อนจะมาสู่การใช้ในการศึกษาและธุรกิจในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 จนกระทั่งเมื่ออุตสาหกรรมเกมดิจิทัลเติบโตขึ้นในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 คำจำกัดความ

ของเกมจริงจึงเปลี่ยนแปลงไปเป็นเกมที่ไม่จำกัดรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ โดยมีพื้นฐานมาจากเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นไม่ว่าจะหนึ่งคนหรือหลายคนจะเล่นที่แพลตฟอร์มไหนก็ได้ และต้องเป็นเกมที่ออกแบบพัฒนามาโดยคำนึงถึงมากกว่าความบันเทิง (Ritterfield et al, 2009)

สำหรับเกมอีกประเภทที่อาจกล่าวได้ว่าเป็นประเภทคู่ขนานกับเกมแบบจริงจัง คือ เกมแพร่หลาย (Pervasive Games) ซึ่งเป็นเกมที่มีจุดเด่นทางองค์ประกอบอย่างน้อยหนึ่งจุดหรือมากกว่าทำให้เกมบริบทดั้งเดิมขยายการเล่นแพร่หลายไปสู่ส่วนที่กว้างขึ้นตามบริบทของเวลา สถานการณ์ พื้นที่ และสังคม กล่าวคือจุดเด่นทางองค์ประกอบนั้นจะช่วยทำให้ประสบการณ์การเล่นเกมขยายออกไปมากกว่าในเกม นั่นคือสู่โลกความเป็นจริง โดยใช้บทบาทที่สร้างขึ้นในเกมแล้วเชื่อมพื้นที่เกมกับโลกความเป็นจริงเข้าด้วยกัน ด้วยเทคโนโลยีและอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ ทำให้รู้สึกเหมือนจริง ตัวอย่างของเกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมความเป็นจริงเสริม หรือรู้จักกันในนาม AR ซึ่งย่อมาจาก Augment Reality ที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มาเป็นตัวช่วยเสริมบรรยากาศของเกม และเกมทางเลือกเสมือนจริงที่นำเอาสาระในชีวิตประจำวันมาทำให้มีความหมายที่ลึกซึ้งขึ้น ผ่านการร้อยเรื่องราวเพื่อให้นักเล่นและปฏิสัมพันธ์ได้เหมือนจริง (Montola et al., 2009)

แน่นอนว่าคำว่า Gamification นั้นมีต้นกำเนิดมาจากคำว่า เกม (Game) แต่ Deterding (2011) อธิบายว่าคำว่า เกม นี้ไม่ได้หมายถึงคำว่า การเล่นและของเล่น (Playing and Toys) เพราะในบริบทของเกมในการเล่นคือการเล่นที่มีโครงสร้างของการแข่งขัน ขับเคลื่อนโดยกติกาต่าง ๆ ที่ชัดเจน เพื่อให้ไปสู่เป้าหมาย ในขณะที่การเล่นโดยทั่วไปและของเล่นนั้นคือการเล่นอย่างอิสระ ปราศจากกฎเกณฑ์ ดังนั้นองค์ประกอบของการออกแบบเกมในลักษณะที่เป็นการทำให้สิ่งนั้นเป็นเกม คือ การคำนึงถึงการมีกติกา ยึดพื้น (Rule-bound) และการเล่นเพื่อชัยชนะ (Goal-Oriented Play) เป็นสำคัญซึ่ง ถือเป็นความสนุก (Playfulness) คือคุณสมบัติด้านประสบการณ์และพฤติกรรมของการเล่นในเกมพีเคชั่น ส่วนการแข่งขัน (Gamefulness) คือ คุณสมบัติของเกมที่มาช่วยเติมเต็มให้ ความสนุกสนานนั้นสมบูรณ์ (McGonigal, 2011) ส่วน Yukai Chou (2012) เน้นย้ำว่า เกมพีเคชั่นไม่ได้รวมถึงเกม แต่เป็นการชิมชัขององค์ประกอบของเกมที่เรียกว่า Game

Mechanics มาสู่โลกจริงผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ดังนั้นจากคำอธิบายจาก ประเภทของเกมตามหลักเกมพีเคชั่นและ เกมศึกษา ทำให้เข้าใจคำจำกัดความและความแตกต่างของคำว่า เกม การเล่น และ เกมพีเคชั่น ได้มากขึ้น และทำให้เห็นภาพชัดเจนขึ้นของความเป็นเกมทั่วไปโดยกับความเป็น เกมที่อยู่ในบริบทที่ไม่ใช่เกมแต่มีการทำให้เป็นเกม

สำหรับการออกแบบเกมโดยคำนึงถึงหลัก เกมพีเคชั่น มักจะมาควบคู่กับการออกแบบเพื่อเติมเต็ม ความสนุกและประสบการณ์ (Gameful Design) เพื่อที่จะทำ บริบทใดบริบทหนึ่งที่ไม่ใช่เกมให้เป็นเกมที่มีคุณค่าและ ความหมาย โดยปกติการออกแบบเกมโดยทั่วไปจะมีองค์ ประกอบที่คำนึงถึงร่วมกันซึ่งเชื่อว่าเป็นส่วนประกอบที่ทำให้ เป็นที่สุดของเกม อ้างอิงจาก Byron Reeves และ J Leighton Read (2009) ได้แก่ การมีตัวแทนในเกม (Self-representation with avatars) ความเป็นสามมิติ (Three-dimensional environment) การมีบริบทเรื่องราว (Narrative Context) ผลป้อนกลับ (Feedback) ชื่อเสียง (Reputation) ตำแหน่งความสำเร็จที่ได้จากการเล่นและ ระดับการเล่น (Ranks and Levels) การซื้อขายในเกม (Marketplaces and Economies) การแข่งขันภายใต้กติกา ที่ชัดเจนและกระตุ้นความอยากแข่ง (Competition under rules that explicit and enforced) การเล่นเป็นหมู่คณะ (Teams) ระบบการสื่อสารในเกมระหว่างเกมกับผู้เล่นที่ เข้าใจง่าย (Easy parallel communication system) และ ระยะเวลาการเล่นที่สร้างแรงผลักดัน (Time pressure)

องค์ประกอบทั้งหมดนี้จะจัดว่าเป็นองค์ประกอบ ที่ทุกเกมต้องมี และการออกแบบเกมโดยใช้หลักเกมพีเคชั่น จะนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาใช้ก็ได้ เพราะเมื่อเทียบกับ องค์ประกอบของเกมพีเคชั่นของ Karl M. Kapp (2012) แล้วก็ไม่ได้แตกต่างกันมาก แต่สิ่งที่ Kapp เสนอเพิ่มขึ้นมา คือเป้าหมาย (Goal) ความขัดแย้ง (Conflict) ที่ทำให้เกิด ความรู้สึกอยากแข่งขัน แต่ Deterding (2011) มองว่าถ้า เจาะจงแค่สับขององค์ประกอบนี้หรือเลือกแค่บางองค์ประกอบ โดยเฉพาะเกินไปก็ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าจะทำให้เกม ที่ ออกแบบมานั้นมีคุณค่าและความหมาย เพราะ Deterding (ibid.) มองว่าองค์ประกอบของเกมที่ออกแบบโดยคำนึงถึง หลักเกมพีเคชั่น ก็คือคุณลักษณะพิเศษที่ทำให้เกมเป็นเกม ซึ่งพบเจอได้ในเกมทั่ว ๆ ไปอยู่แล้วเป็นส่วนใหญ่ แต่นำมา ใช้เพื่อทำให้บริบทใดบริบทหนึ่งมีความเป็นเกม Deterding

จึงเสนอว่า การออกแบบเกมที่กำลังถึงเกมพีเคชั่นที่เติมเต็ม ความสนุกและประสบการณ์ไม่ใช่เพียงแค่เอาระบบการให้ รางวัลหรือเป็นผู้มีคะแนนนำ ซึ่งเรียกกันในวงการว่า BLAP¹ มายึดเป็นองค์ประกอบในการออกแบบเกมเท่านั้น เพราะ แนวคิดเกมพีเคชั่นควรใช้เพื่อการออกแบบเกม ไม่ใช่การ ขยายขอบเขตระบบนิเวศของเกมด้วยเทคโนโลยีหรือ การกระทำที่มีเกมเป็นพื้นฐาน

จากทั้งหมดที่กล่าวมาทำให้เห็นภาพแนวความคิด กระบวนการเกมพีเคชั่นได้อย่างชัดเจนมากขึ้นและสรุป ได้ว่า เกมพีเคชั่นคือการนำเอาองค์ประกอบของเกมมาใส่ใน บริบทที่ไม่ใช่เกมอย่างมีจุดประสงค์ และกล่าวได้ว่าเกมที่ด้ รับการออกแบบโดยใช้แนวความคิดเกมพีเคชั่นจริง ๆ นั้น ต้องคำนึงถึงการมีประสบการณ์ร่วมกับเนื้อหาที่นำมาสื่อใน เกมมากกว่าความบันเทิงสนุกสนาน และต้องมีคุณค่าและ ความหมาย เมื่อเป็นดังนี้ในลำดับต่อไปจะกล่าวถึงการใ้ เกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์โดยจะกล่าวถึงพิพิธภัณฑ์ในต่าง ประเทศและในประเทศไทยตามลำดับ

การใช้กระบวนการเกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศได้นำเอาแนวคิด เกมพีเคชั่นเข้ามาใช้ในปี 2011 แม้งานวิจัยด้านเกมพีเคชั่น จะเติบโตขึ้นมาเรื่อย ๆ ตั้งแต่ปี 2010 แต่งานวิจัยแนวคิด เกมพีเคชั่นที่เกี่ยวกับบริบทพิพิธภัณฑ์ได้เริ่มขึ้นในปี 2012 เป็นต้นมาและเป็นที่น่าสนใจมากในช่วงปี 2015 ซึ่งเป็นไปตาม ที่ NMC Horizon Report's โดย Johnson (2015 อ้างอิง จาก Madsen, 2020) คาดว่าการนำเกมพีเคชั่นมาใช้ใน พิพิธภัณฑ์จะเป็นปรากฏการณ์อย่างมากตั้งแต่ปี 2016 เป็นต้นไป จึงอาจกล่าวได้ว่างานเกมพีเคชั่นกับพิพิธภัณฑ์ เริ่มต้นและมีการศึกษาจริงจังยังไม่ถึงสิบปี

Kristina Maria Madsen (2020) ได้สำรวจงาน วิจัยที่กล่าวอ้างว่าเกี่ยวข้องกับการใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นใน พิพิธภัณฑ์ที่มาจากฐานข้อมูลทางวิชาการทั้งหมด 26 ฉบับ โดยคัดกรองมาแล้วจากจำนวนรวมทั้งหมด 64 ฉบับ เพื่อ ศึกษาขอบเขตและสถานการณ์ ช่องว่างทางการวิจัยในสาขา นี้ รวมไปถึงเพื่อการหาจุดสรุปของแนวความคิดการเป็น พิพิธภัณฑ์แบบ Gamifies Museum จากการสำรวจพบว่า

จาก 26 ฉบับมี 8 ฉบับที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องเกมพีเคชั่น กับบริบทของพิพิธภัณฑ์ตามที่อ้างอิง ส่วนใหญ่เป็นการ ยกตัวอย่างเฉย ๆ

Madsen (ibid.) ยังพบว่าการอ้างอิงถึงความเป็น เกมพีเคชั่นของงานวิจัยที่ศึกษาสามารถแบ่งเป็นขอบเขตโดย ละเอียด ได้แก่ แรงจูงใจ (Motivation) เกมเสริม (Add-on Games) การเรียนรู้ผ่านสื่อเกม (Game-Based Learning) โดยแรงจูงใจนั้นเป็นถือเป็นกุญแจสำคัญ เพราะองค์ประกอบ หรือคุณลักษณะของเกมบางอย่างไม่สามารถสร้างแรงจูงใจ ได้เสมอไป แต่การนำองค์ประกอบของเกมมาทำให้เห็นภาพ รวมหรือจุดประสงค์โดยรวมของการเล่นเกม นั้น คือสิ่งสำคัญ ที่ทำให้เห็นแรงจูงใจของการเล่นเกม นั้น ๆ เพื่อให้บรรลุ เป้าหมาย แต่เรื่องของแรงจูงใจนั้นขึ้นอยู่กับทางทฤษฎี จิตวิทยามนุษย์ด้วยเช่นกัน ดังนั้นการออกแบบเกมที่กำลังถึง เกมพีเคชั่นที่มีคุณค่าและความหมายนั้นต้องใช้แรงจูงใจ ภายในเป็นปัจจัยพื้นฐานในการออกแบบรวมทั้งคิดถึงว่าจะ ทำอย่างไรให้ผู้เล่นได้ประสบการณ์การเล่นที่เป็นการค้นหา ด้วยตัวเอง (Madsen, ibid.) ซึ่งทั้งหมดนี้จะตรงข้ามกับการใช้ BLAP มาเป็นปัจจัยหลักในการออกแบบเกมซึ่งเป็นแรงจูงใจ ภายนอก

ส่วนการนำเอาเกมมาเสริมเพิ่มเติมไปในสิ่งที่มีอยู่ แล้วเพื่อเพิ่มประสบการณ์ในการชมพิพิธภัณฑ์ ซึ่งเรียกว่า เป็นลักษณะ Add-on Game อาจกล่าวได้ว่าเป็นอีกขอบเขต หนึ่งของความเป็นเกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์ เพราะเป็นการ สร้างเกมที่มีจุดประสงค์เพื่อทำประสบการณ์การเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ให้เป็นเกม เช่น อุปกรณ์แบบมือถือที่มีเกมที่ช่วย กระตุ้นให้ผู้ชมวัยเยาว์มีแรงบันดาลใจในการค้นหาสิ่งที่น่าสนใจ และสร้างความหมายจากการชมพิพิธภัณฑ์โดยเป็นลักษณะ สร้างภารกิจในเรื่องราวของเกมและมีรางวัลให้ (Rubino et al. 2015) หรือการใช้เกมเมื่อถือทางเลือกแบบเสมือนจริงชื่อ Popo โดยใช้แรงบันดาลใจเป็นตัวกระตุ้นให้มาเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ (Afand et al., 2014) ในขณะที่ประเด็นการเรียนรู้ผ่านเกมสามารถมองในมุมของการใช้เกมพีเคชั่นใน พิพิธภัณฑ์เพราะมองว่าพิพิธภัณฑ์เป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ อย่างไม่เป็นทางการ โดยยกตัวอย่างงานของ Konogianni and Georgopoulos (2015) ที่สร้างเกมคำถามรูปแบบ

1 ย่อมาจาก Badges Levels and Leaderboard, Achievement, Points ซึ่งเป็นองค์ประกอบของเกมที่คนมักจะนำมาทำบริบทที่ไม่ใช่ เกมให้เป็นเกม

ออนไลน์โดยมีเครื่องเกมติดตั้งกับโมเดลสามมิติของอนุสาวรีย์ยุคกรีกโบราณ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้ได้เรียนรู้เรื่องมรดกวัฒนธรรม และงานของ Frasca และคณะในปี 2015 เช่นกันที่ออกแบบเกม Augment Reality และแอปพลิเคชันเกมเพื่อเสริมประสบการณ์ในการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์แห่งหนึ่งในอิตาลีให้ดื่มด่ำยิ่งขึ้น ซึ่งทั้งสองงานต่างอ้างว่านี้คือการใช้เกมพีเคชั่นเพราะเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ผ่านเกม

อย่างไรก็ตามจากขอบเขตทั้งหมด Madsen (2020) ตั้งข้อสังเกตว่างานวิจัยที่อ้างอิงว่าใช้เกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์มักจะหมายถึงการนำเกมในรูปแบบดิจิทัลมาเสริมเติมเข้าไปในทรรศการที่มีอยู่แล้วเพียงเพื่อจะสร้างความน่าสนใจในนิทรรศการให้เพิ่มขึ้น แทนที่จะนำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาใช้เป็นปัจจัยหนึ่งในการออกแบบนิทรรศการตั้งแต่เริ่มต้น ซึ่งถ้าเป็นดังนี้ก็จะหมายความว่าไม่สามารถเรียกได้ว่าเป็นการใช้เกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์ได้เลย

นอกจากนี้ยังมีงานของ Nicholson (2012) ที่แสดงให้เห็นถึงการศึกษาเรื่องการใช้เกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์ที่ลึกซึ้งมากขึ้น กล่าวคือเป็นการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดของการใช้เกมพีเคชั่นอย่างมีความหมายในการเล่นและการมีส่วนร่วมเชิงปริวรรตในพิพิธภัณฑ์ เพราะ Nicholson เชื่อว่าพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งพื้นที่สันทนาการอื่น ๆ อย่างห้องสมุดหรือสวนสัตว์เป็นพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยตัวเกม Nicholson ได้ให้จำกัดความพื้นที่เหล่านี้ว่าเป็นพื้นที่การเรียนรู้แบบลูติก (Ludic Learning Space) มาจากปรัชญาการสอนแบบลูติก (Ludic Pedagogy) ซึ่งหมายถึงการรวมรวมเอาความสำคัญของความสนุก (Fun) การเล่น (Play) การมีอารมณ์อยากเล่น (Playfulness) และอารมณ์ขัน (Humor) มาเป็นปัจจัยในการสอนหรือให้ความรู้โดยไม่เสียความเป็นวิชาการไป (Edmunds and Lauricella, 2021) ปรัชญาการสอนนี้จะเป็นผลดีต่อทั้งผู้สอนและผู้เรียน เพราะความสนุกจะเป็นชนวนที่แท้จริงในการสร้างความเพลิดเพลิน ดึงดูดใจ และแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ดังนั้น Nicholson จึงนำปรัชญานี้มาประยุกต์กับการนำแนวคิดเกมพีเคชั่นไปใช้ในบริบทของพิพิธภัณฑ์โดยเน้นคุณค่าและความหมายของการทำให้เป็นเกม

ดังนั้นการใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์ที่ Nicholson เสนอคือผสมผสานองค์ประกอบการเล่นลงไป ในสถานการณ์จริงเมื่อมีโอกาสและให้ผู้ชมเลือกเองได้ว่าจะเข้าไปมีส่วนร่วมหรืออาจจะออกจากการเล่นร่วมนั้นเมื่อไรก็ได้ เพื่อได้ปลดปล่อยตัวเองและรู้สึกดีใจในการเล่นนั้น ๆ เพราะการมีส่วนร่วมสร้างโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจพื้นที่ ค้นหาว่าอะไรเป็นสิ่งที่มีความหมายเพื่อดึงดูดใจ จากนั้นสะท้อนเป็นความคิดเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงตัวเอง แต่เหนือสิ่งอื่นใดวิธีการการใช้กระบวนการเกมพีเคชั่นของ Nicholson อยู่บนพื้นฐานของการเล่นแบบเล่นเกมกระดานง่าย ๆ มากกว่าเกมการแข่งขันที่ต้องแข่งกันเพื่อได้รางวัล เนื่องจาก Nicholson ไม่เห็นด้วยที่จะใช้หลักการการเก็บรางวัลหรือสะสมแต้มมาเป็นจุดประสงค์หลักในสร้างเกมในพิพิธภัณฑ์ ดังนั้นหลักการของ Nicholson จึงขัดกับแนวคิดเกมพีเคชั่นดั้งเดิมที่คนส่วนใหญ่เข้าใจคือนำระบบ BLAP ที่เก็บสะสมคะแนนหรือแต้มเพื่อของรางวัลมาเป็นแรงจูงใจในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

การใช้กระบวนการเกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์ไทย ภาพรวมของการใช้แนวคิดกระบวนการเกมพีเคชั่นในประเทศไทย

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมพีเคชั่น² พบว่ามีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่นจำนวน 63 งาน และในภาพรวมพบว่าเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมพีเคชั่นมาใช้ในงานการศึกษามากที่สุด รองลงมาคือสำหรับงานด้านการตลาด

ในการศึกษางานวิจัยด้านเกมพีเคชั่นพบว่ามี การนำแนวคิดมาใช้เพื่อช่วยเรื่องพัฒนาระบบการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ สำหรับหลาย ๆ ระดับชั้นเรียนเพื่อการเรียนรู้ (เช่น สุขัญญา เอื้องกลางและคณะ, 2562; สหรัฐ ลักษณ์สุดและคณะ, 2564) การนำเกมพีเคชั่นมาใช้เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในชั้นเรียน หรือพัฒนากิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมสำหรับสถานการณ์ต่าง ๆ ในศาสตร์ต่าง ๆ กันไป (เช่น จันทวรรณ แสงกิจและคณะ, 2563; จุฑามาต กิติศรีและคณะ, 2564) สำหรับการใช้เกมพีเคชั่นกับงานการตลาด จะเห็นว่านิยมใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นเพื่อมาส่งเสริมกลยุทธ์การตลาดด้านตราสินค้าและด้านส่งเสริมกิจกรรม

2 ศึกษาจากจำนวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมพีเคชั่นที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการจาก <https://www.tci-thaijo.org/>

การตลาดเพื่อสังคม หรือ CSR (เช่น พัทธสิดา สุกุลวงศ์ศิริ โโชค และณัฐสพันธ์ เผ่าพันธุ์, 2564; Na Lamphun et al., 2019)

ขณะเดียวกันเมื่อศึกษาการใช้เกมพีเคชั่นเกี่ยวข้องกับงานวัฒนธรรม พบว่ามีผู้นำเอาแนวคิดเกมพีเคชั่นมาใช้ในรูปแบบการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่าง ๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ายังเกี่ยวข้องกับด้านการตลาด เช่น ในงานของอภิศักดิ์ คู่กระสังข์และอังคาร คชะวังศรี (2562) นำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาประยุกต์ใช้ในการท่องเที่ยวเชิงอาหาร โดยมีแนวคิดทำเป็นแอปพลิเคชันสื่อสารการตลาดผ่านกระบวนการเกมเพื่อเป็นกลยุทธ์ในการสื่อสารการตลาดเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตราสินค้ากับผู้บริโภค ณัฐกมล ฤงสุวรรณ (2564) ศึกษาการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดน่าน ในรูปแบบเกมโดยใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นมาเป็นหลักการในการออกแบบกลไกและคุณสมบัติเกมเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมการรับรู้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย คล้ายกันกับงานของพิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ (2560) ที่พัฒนาเกมสำหรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรม ประเพณีรอบเกาะรัตนโกสินทร์ ส่วนงานของนวัต เลิศแสวงกิจ และภูวนาท รัตนรังสิกุล (2564) นำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาผนวกกับการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์เพื่อสร้างการเรียนรู้วัฒนธรรมไทยเงินผ่านศิลปะ

นอกเหนือจากงานที่กล่าวมานี้จะเป็นการใช้เกมพีเคชั่นกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เป็นแบบเฉพาะของตัวเองของวิไล อัครเดชศักดิ์ (2563) ที่ทำให้เกิดคุณค่าของการค้นพบตัวเองและรู้สึกพิเศษ รวมไปถึงมีเรื่องเล่าซึ่งทำให้

เกิดความหมาย จุดนี้เองที่ทำให้สอดคล้องกับการนำแนวคิดเกมพีเคชั่นมาใช้คือการมีคุณค่าและความหมายต่อผู้ใช้

การใช้แนวคิดเกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์ไทย

จากการศึกษางานวิจัยที่เชื่อมโยงเกมพีเคชั่นกับงานวัฒนธรรมจะเห็นว่าผลผลิตจากการวิจัยยังไม่ได้นำมาประยุกต์ใช้จริงแต่เป็นระดับการทดลอง และที่สำคัญเป็นที่น่าแปลกใจว่าจากทั้ง 63 งานไม่พบบางงานวิจัยใดที่เป็นผู้นำเอาแนวคิดเกมพีเคชั่นมาใช้ในบริบทพิพิธภัณฑ์ทั้ง ๆ ที่พิพิธภัณฑ์จัดว่าเป็นส่วนหนึ่งของงานวัฒนธรรม และเป็นพื้นที่เรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ ซึ่งเหมาะสมกับการใช้เกมพีเคชั่นเพราะเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมกับการใช้การเรียนรู้ด้วยเกมตามที่ Nicholson (2012) เสนอแนะ แต่งานวิจัยกระบวนการเกมที่เกี่ยวข้องกับงานทางวัฒนธรรมแน่นอนว่ามีแนวโน้มว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับพิพิธภัณฑ์ได้โดยหากจุดเชื่อมโยง

ในขณะเดียวกันถ้าอ้างอิงตามประสบการณ์การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยของผู้เขียนเองจะเห็นได้ชัดเจนว่าพิพิธภัณฑ์ไทยหลาย ๆ แห่งโดยเฉพาะในกรุงเทพฯ เช่น สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติหรือมิวเซียมสยาม ได้มีการใช้เกมผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลมาติดตั้งในนิทรรศการเพื่อหวังจะดึงดูดความสนใจ เสริมการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ในการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ อาจกล่าวได้ว่าที่นี่เป็นต้นแบบของการนำเกมดิจิทัลเข้ามาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ (ภาพที่ 1) หรือพิพิธภัณฑ์เหรียญกษาปณ์อนุรักษ์ ภายใต้การดูแลของกรมธนารักษ์ กระทรวงการคลัง ที่มีดิจิทัลเกมในนิทรรศการเป็นระยะ (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 1 เกมจิ๊กซอร์เทคโนโลยี AR ในห้องไทยสถาบันนิทรรศการ “ถอดรหัสไทย” มิวเซียมสยาม
ที่มา: ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อมีนาคม 2564



ภาพที่ 2 ตัวอย่างสื่อเกมดิจิทัลในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์เหรียญกษาปณ์อนุรักษ์
ที่มา: ผู้วิจัย ถ่ายเมื่อตุลาคม 2563

แต่ก็ไม่อาจกล่าวได้แน่ชัดเช่นกันว่าเกมที่พิพิธภัณฑ์ไทยหลาย ๆ แห่งนั้นนำมาใช้จะเรียกได้ว่าเป็นเกมพีเคชั่นหรือไม่ เพราะถ้าอ้างอิงจากหลักการเกมพีเคชั่นที่กล่าวข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าเกมในพิพิธภัณฑ์ไทยเป็นเกมประเภทเกมจริงจัง (Serious Game) ที่นำมาใช้ในรูปแบบเกมเสริมเพิ่มเติมสิ่งที่มีอยู่แล้วเพื่อเพิ่มประสบการณ์ในการชมพิพิธภัณฑ์ หรืออาจจะเป็นลูกเล่นของนิทรรศการที่ทำให้เหมือนเป็นเกมแต่จริง ๆ คือแค่เพื่อการสร้างความรู้สึกมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนิทรรศการกับผู้ชม ซึ่งในประเด็นนี้ถือว่าเป็นที่ถกเถียงในงานวิชาการของต่างประเทศเช่นกัน โดย Madsen (2020) กล่าวว่าแม้ในงานวิจัยเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และเกมพีเคชั่นที่ได้ศึกษามาตามที่กล่าวข้างต้นนั้นไม่

สามารถระบุถึงความเป็นเกมพีเคชั่นได้ ก็ไม่ได้หมายความว่าจะไม่ใช่เกมพีเคชั่น แต่อาจจะเป็นจุดแตกต่าง ๆ เล็ก ๆ น้อย ๆ ที่จะต้องหารือกันต่อไป

อภิปราย

อย่างที่เห็นได้ชัดเจนนอกจากงานวิจัยของไทยหรือจากต่างประเทศคือ มีการนำเกมพีเคชั่นมาใช้ในการทางการศึกษาเป็นอย่างมากและเป็นการใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียน จึงอาจจะเป็นคำถามได้ในเบื้องต้นว่าหรือการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมหรือ Game-based Learning จริง ๆ แล้วอาจจะเป็นเกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑ์ ดังนั้นกฤษฎพงษ์ เลิศบำรุงชัย (2560) จึงได้สรุปถึงความแตกต่างระหว่างเกมพีเคชั่น เกม และการเรียนรู้ผ่านเกม ตามตาราง 1.1 ดังนี้

ตาราง 1.1 ตารางอธิบายความแตกต่างระหว่างเกมพีเคชั่น เกม และ การเรียนรู้ผ่านเกม

Elements	Game	Game-based Learning	Gamification
วัตถุประสงค์	ความบันเทิง ความสนุกสนาน หรือไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	เพื่อการเรียนรู้	กระตุ้นการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอาจใช้เพียงการสะสมคะแนนหรือรางวัลก็ได้
ผู้ชนะ/ผู้แพ้	ผู้ชนะหรือผู้แพ้เป็นส่วนหนึ่งของเกม	จะมีผู้ชนะหรือผู้แพ้หรือไม่ก็ได้	จะมีผู้ชนะหรือผู้แพ้หรือไม่ก็ได้
การเล่น	เพื่อความบันเทิงส่วนรางวัลจะมีหรือไม่ก็ได้	เล่นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้จะมีรางวัล หรือไม่มีก็ได้	ไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมีส่วนร่วม โดยให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก
การสร้างเกม	ต้องใช้นักออกแบบและพัฒนาเกม เนื่องจากตัวเกมยาก และซับซ้อน	จะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี มีกฎกติกาชัดเจน	สร้างได้ง่าย เนื่องจากไม่มีตัวเกม เพียงใช้กลไกของเกมผ่านองค์ประกอบของเกมพีเคชั่น

จากตารางทำให้พอสรุปได้ว่าความเป็นเกมพีเคชั่นจะมีจุดประสงค์เพื่อการเรียนรู้ที่เน้นการมีรางวัลให้เป็นหลักเพื่อกระตุ้นให้คนมามีส่วนร่วมแบบที่ไม่ใช่การเล่น ดังนั้นโครงสร้างของเกมแค่ใช้กลไกของเกมตามหลักเกมพีเคชั่น ซึ่งต่างจากการเรียนรู้ผ่านเกมที่มีจุดประสงค์เพื่อเรียนรู้เพียงอย่างเดียวแต่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เป็นรูปแบบของเกมและการเล่น การออกแบบเกมจะยากและซับซ้อนกว่าเพราะต้องมีกฎกติกาที่ชัดเจน จากข้อสรุปความแตกต่างนี้ทำให้

เป็นไปได้ว่า เกมในนิทรรศการของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยตอนนี้จะยังเป็นในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) และจากการที่พิพิธภัณฑ์ไทยใช้เกมมาเพื่อเป็นตัวช่วยในการเรียนรู้ ทำให้ตั้งเป็นข้อสังเกตและข้ออภิปรายได้ว่า หรือจริง ๆ แล้วแนวคิดเกมพีเคชั่นในบริบทพิพิธภัณฑ์ไทยยังไม่แพร่หลายมากนัก และเกมในพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยอาจจะยังไม่ได้มีการออกแบบโดยใช้หลักเกมพีเคชั่นจริง ๆ เพราะ Yu-kai Chou (2013) ได้อธิบายว่า

สิ่งใดสามารถให้คำจำกัดความได้แต่ต้นว่ามันคือเกมอยู่แล้ว แต่แรก มันแทบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่จะบอกว่าสิ่งนั้นเป็น เกมพีเคชั่นจริง ๆ และทั้งนี้ยังเกิดเป็นคำถามด้วยว่าถ้า ออกแบบเกมด้วยหลักเกมพีเคชั่นจริง ๆ นั้น เกมใน พิพิธภัณฑสถานควรมีหลักในการออกแบบอย่างไรถึงจะเป็นเกมที่มีคุณค่าและความหมายตามหลักการของ Nicholson (2012) ที่เสนอไว้

อย่างไรก็ตามจากงานวิจัยเกี่ยวกับเกมพีเคชั่นที่ เชื่อมโยงกับงานวัฒนธรรมที่ได้กล่าวถึงมาข้างต้นนั้นถึงแม้ จะไม่มีงานไหนเกี่ยวกับบริบทพิพิธภัณฑสถานโดยตรง แต่ไม่อาจ ปฏิเสธได้ว่างานวิจัยเหล่านั้นสามารถนำไปต่อยอดใน พิพิธภัณฑสถานได้ โดยเฉพาะงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้เกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เช่น การท่องเที่ยวเชิงอาหาร หรือ เรียนรู้วัฒนธรรมของพื้นที่ เพียงแต่อาจจะต้องได้รับการ ออกแบบเนื้อหาของเกมที่นำไปใช้ในนิทรรศการของ พิพิธภัณฑสถานได้ด้วย หรือใช้พิพิธภัณฑสถานเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ เกมนั้น ๆ

นอกจากนี้ Madsen (2020) พูดถึงประเด็นการทำ พิพิธภัณฑสถานให้เป็นเกม (Gamified Museum) โดยเสนอ มุมมองว่าว่าการใช้เกมพีเคชั่นสำหรับพิพิธภัณฑสถานเป็นไปได้ว่า หมายถึง พื้นที่หรือบริเวณที่ความเป็นเกมพีเคชั่นและการ เรียนรู้อย่างสนุกสนานมาเชื่อมโยงกันก็ได้ โดยเกมพีเคชั่น ในที่นี้ไม่ได้จำเป็นต้องเป็นลักษณะที่มีกฎเกณฑ์เป็นตัวตั้ง แต่ เป็นพื้นที่ของความสนุกที่สามารถมาประยุกต์ปรับใช้กับ องค์ประกอบของเกมที่กลายมาเป็นเพื่อการศึกษา (Madsen, ibid. อ้างอิง Marten and Muller, 2017) ถ้าอ้างอิงจาก จากแนวคิดดังนี้ทำให้ค่อนข้างเป็นไปได้ว่านี่คือกระบวนการ เกมพีเคชั่นสำหรับพิพิธภัณฑสถาน เพราะพิพิธภัณฑสถานคือพื้นที่ของ เกมพีเคชั่นโดยสมบูรณ์อยู่แล้ว เพียงแต่ว่าจะออกแบบเกม ที่มีคุณค่าและความหมายอย่างไร ซึ่ง Madsen ยังมองว่า แรงจูงใจ (Motivation) คือตัวแปรสำคัญ

แต่ในขณะเดียวกันประเด็นที่อาจจะต้องให้ความสำคัญคือการมองในมุมกลับด้วยว่าพิพิธภัณฑสถานอาจจะตกอยู่ใน วิสัยของแนวคิดเกมพีเคชั่นเนื่องจากกำลังเป็นที่นิยม ดังนั้น Andrea Marshall (2020) ได้เสนอวิธีการหลีกเลี่ยง หลุมพรางของเกมพีเคชั่นสำหรับพิพิธภัณฑสถานโดยใช้การเรียนรู้ แบบไหลลื่น (Flow State in Learning) ของ Csikszentmihalyi (1997) ที่ผลของการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพได้สูงสุดเมื่อ เพลิดเพลินกับการขั้นตอนการเรียนรู้ นอกจากความ

เพลิดเพลินกับการใจจดจ่อกับเนื้อหาที่เป็นปัจจัยสำคัญที่จะ ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบไหลลื่น และหลักการของการเรียนรู้ ด้วยเกมของ Catherine Beavis และ Leonie Rowan (2015) ที่การทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นหน่วยหนึ่งในเกมโดย สามารถสร้างองค์ความรู้บางอย่างในเกมได้ ไม่ใช่แค่เพียงเป็น ผู้รับหรือเสพข้อมูลเพียงอย่างเดียว วิธีการหลีกเลี่ยง หลุมพรางของเกมพีเคชั่นที่นำมาใช้โดยไม่มีประสิทธิภาพที่ Marshall (2020) แนะนำคือเกมควรมีเรื่องราวและต้อง มั่นใจได้ว่าเรื่องราวนั้นให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกม กล่าวคือไม่ใช่ แค่มีแต่เกมเฉย ๆ แต่ไม่มีบริบทเชื่อมโยงใด ๆ กับเนื้อหาของ นิทรรศการหรือสิ่งที่พิพิธภัณฑสถานต้องการจะสื่อ ในการที่ต้อง มีการสะท้อนกลับซึ่งเกมพีเคชั่นมักจะมาในรูปของการมี รางวัลหรือคะแนนสะสม เกมในพิพิธภัณฑสถานสามารถมีองค์ ประกอบนี้ได้เพราะก็ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้แบบ ลื่นไหล แต่อย่านำมาใช้โดยลำพัง เพราะองค์ประกอบเหล่านี้ ไม่สามารถดึงดูดผู้ชมได้ในระยะยาวและสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างผู้ชมกับเนื้อหาที่จัดแสดง แต่ในขณะเดียวกันก็อย่า กลัวที่จะทำลายผู้ชม และทั้งนี้ก็คิดว่าต้องเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนเพื่อให้เกิดโอกาสในการมีส่วนร่วมได้มากที่สุด เพื่อต่อยอดสู่การตีความกับเนื้อหาของนิทรรศการ

บทสรุปและข้อเสนอแนะและอนาคตของการใช้ กระบวนการเกมพีเคชั่นในพิพิธภัณฑสถานไทยในการ ออกแบบเกม

จากการอภิปรายทำให้เข้าใจหลักการออกแบบเกม และกระบวนการเกมพีเคชั่นสำหรับพิพิธภัณฑสถานและสรุป นิยามออกมาได้ว่า คือการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ ประกอบร่วมกับเนื้อหาในนิทรรศการของพิพิธภัณฑสถานโดย ออกแบบออกมาเป็นลักษณะของเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และประสบการณ์การมาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถาน ทำให้การมา เยี่ยมชมมีความหมายมากขึ้น และเสนอแนะได้ว่าการ ออกแบบเกมสำหรับพิพิธภัณฑสถานที่จะเป็นไปตามแนวคิด เกมพีเคชั่นอาจจะต้องออกแบบโดยคำนึงถึงหลักการสื่อ ความหมาย (Interpretation) ควบคู่ไปด้วย เพราะหลักการสื่อ ความหมายซึ่งหมายถึงการทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของ สิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยวิธีใด ๆ ก็ตามซึ่งอาจจะเป็นขั้นตอนเดียวหรือ หลายขั้นตอนก็ได้ มีส่วนคล้ายคลึงกับแนวคิดเกมพีเคชั่นโดย รวมและสำหรับพิพิธภัณฑสถาน เพราะหลักการของการสื่อความ หมายจะต้องประกอบไปด้วย การกระตุ้น (Provocation)

การเชื่อมโยง (Relation) การเปิดเผย (Revelation) การแจ้งข้อมูลทั้งหมด (Addressing the whole) และการทำให้สารที่ต้องการจะสื่อเป็นองค์รวมเดียวกัน (Striving for message unity) (Tilden, 2007) ถ้าสามารถนำหลักการสื่อความหมายมาใช้ควบคู่กับการออกแบบเกมก็เป็นไปได้ที่จะช่วยให้เกมที่ออกแบบมามีคุณค่าและความหมายที่เหมาะสมกับเนื้อหาของนิทรรศการและผู้มาชมได้อย่างเต็มที่ แต่ทั้งนี้ต้องมีการวางแผนในการออกแบบเกมร่วมกับการออกแบบนิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ตั้งแต่ต้นเพราะมิเช่นนั้นเกมที่เป็นผลผลิตออกมา ก็อาจจะไม่เป็นไปตามหลักกระบวนการเกมฟิเคชันแต่เป็นเกมเสริมหรือ Add-on Game

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). **เกมฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม** (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2564 จาก <https://touchpoint.in.th/gamification/>
- จันทร์ภรณ์ แสงวงกิจ, ศศิพร พงศ์เพลินพิศ, สุชีรา มะหิเมือง. (2563) ผลการใช้เทคนิคเกมฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาพฤติกรรมความร่วมมือมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบริบูรณ์ศิลป์รังสิต. **วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**. 15(19): 33-43. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ectstou/issue/view/16718>
- จุฑามาศ กิติศรี, รัชชานา หน่อคำ, ดุษฎี ก้อนอาหาร, พรรณี ไชยวงศ์, และคณินิจ เพชรรัตน์. (2564). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นระยะห่างทางสังคมสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษาผ่านเกมฟิเคชัน. **วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้**. 8(1): 27-40. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/scnet/issue/view/16673>
- ณัฐมกล ถุงสุวรรณ และ ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์. (2564). การพัฒนาเกมเพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมโดยใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน: กรณีศึกษาจังหวัดน่าน. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. 8(2): 26-42. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa/issue/view/16932>
- นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2564). **มานุษยวิทยากับเกม**. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2564 จาก <https://sac.or.th/main/th/article/detail/232>
- นวัต เลิศแสงวงกิจ และภูวนาhta รัตนรังสิกุล. (2564). ศิลปะสื่อสมัยใหม่และกระบวนการเกมฟิเคชันจากความเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์วัฒนธรรมจีน-ไทยในผลงาน “21241”. **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร**. 41(6). สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sujthai/issue/view/17092>
- พัชรสิดา สกุลวงศ์ศิริโชค และณัฐพันธ์ เผ่าพันธ์. (2564). รูปแบบการสร้างประสบการณ์ลูกค้าของอุตสาหกรรมเครื่องสำอางในประเทศไทย. **วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย**. 8(2): 254-268. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMA/issue/view/17111>
- พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ. (2560). สุนทรียะและการออกแบบเกมฟิเคชันสำหรับการส่งเสริมการท่องเที่ยวรอบเกาะกรุง รัตนโกสินทร์. **Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)**. 10(2). สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/issue/view/8373>

โดยสรุปแล้วจากทั้งหมดข้างต้นทำให้กล่าวได้ว่ากระบวนการเกม หรือเกมฟิเคชันที่นำมาใช้ในพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบันทั้งในต่างประเทศและไทยจะเป็นในรูปแบบของการเสริมการเรียนรู้ด้วยเกมหรือที่เรียกว่า Game-Based Learning ซึ่งอาจจะได้รับการออกแบบโดยคำนึงถึงหลักกระบวนการเกมฟิเคชันหรือไม่ก็ได้ ดังนั้นสิ่งที่ต้องศึกษาในอนาคตคือประเมินผลคุณค่าและความหมายของเกมที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ไทยตอนนี้ โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางที่จะทำให้ทราบว่าเกมที่มีอยู่นั้นมีองค์ประกอบของเกมและผู้ชมคิดว่าดึงดูด เป็นประโยชน์ และสร้างประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงไร และผลที่ได้รับจะเป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาออกแบบเกมที่มีคุณค่าและความหมายมากยิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

- วิไล อัสวเดชศักดิ์. (2563). การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการออกแบบบรรจุภัณฑ์. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**. 7(2): 192-212. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa/issue/view/16685>
- สทริฐฐ์ ลักษณะสุด, พิณฑพา สืบแสง, ภูวิชญ์ จิวาลัย. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. **Journal of Modern Learning Development**. 6(3): 29-43. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/issue/view/16996>
- สุชัยญา ยิ่งกลาง, ธนดล ภูสีฤทธิ์ และ สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ. (2562). การพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา. **วารสารราชพฤกษ์**, 17(1): 66-75. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/issue/view/11514>
- อภิศักดิ์ คู่กระสังข์ และ อังคาร คชะว้างศรี. (2563). กลยุทธ์การส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงอาหารอย่างสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้การสื่อสารการตลาดผ่านแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. **วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร**. 15(1): 438-456. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2564 จาก https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PNRU_JHSS/issue/view/13866
- Afand, A. S. T., Hindersah, H., and Wuryandari, A. I. (2014). Design and implementation of turn-based strategy (TBS) game as part of service-based alternate reality game (ARG). In **2014 IEEE 4th International Conference on System Engineering and Technology (ICSET)**. IEEE (4): 1-6
- Blythe, M., Hassenzahl, M., and Wright, P. (2004). Introduction: Beyond fun. **Interactions**. 11(5): 36-37.
- Chou, Y. (2012). **What is Gamification**. [online] Yu-kai Chou: Gamification & Behavioral Design. Retrieve 29 October 2021, from <https://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification/#.VjLOi9LhCUk>.
- Costello, B. and Edmonds, E. (2007). August. A study in play, pleasure and interaction design. In **Proceedings of the 2007 conference on Designing pleasurable products and interfaces**. 76-91
- Csikszentmihalyi, M. (1997). **Finding flow: The psychology of engagement with everyday life**. Basic Books.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. (2011). September. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In **Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments**. 9-15.
- Keith Edmunds, T. and Lauricella, S. (2021). **Ludic Pedagogy: Schooling Our Students in Fun**. [online] Faculty Focus | Higher Ed Teaching & Learning. Retrieve 5 November 2021 from <https://www.facultyfocus.com/articles/philosophy-of-teaching/ludic-pedagogy-schooling-our-students-in-fun/>
- Frasca, R., Mazzeo, A., Pantile, D., Ventrella, M., & Verreschi, G. (2015). Innovative systems for the enjoyment of pictorial works the experience of Gallerie dell'Accademia Museum in Venice. In **2015 Digital Heritage**. IEEE. (1): 349-352.
- Gaver, W. W., Bowers, J., Boucher, A., et al. (2004), The drift table: designing for ludic engagement. **Proc. CHI EA '04**. ACM Press. 885-900.
- Harper, K. (2017). **Teaching anthropology of/through games**. Retrieved 15 August 2021, from <https://anthropologyconorg.files.wordpress.com/2017/12/gaming-anthropology.pdf>

- Jenkins, H., Camper, B., Chisholm, A., et al. (2009). From Serious Games to Serious Gaming. In U. Ritterfeld, M. Cody and P. Vorderer, eds., **Serious Games: Mechanisms and Effects**. Routledge, New York: 448-468.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). Games and Gamification. In **NMC Horizon Report: 2015 Museum Edition**. The New Media Consortium. Texas: 38-39.
- Kapp, K.M. (2012). **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. John Wiley & Sons.
- Kontogianni, G. and Georgopoulos, A. (2015). A realistic Gamification attempt for the Ancient Agora of Athens. In **2015 Digital Heritage**. IEEE. (1): 377-380).
- Lamphun, R.N., Lamphun, P.N., Patompak, P. and Chitpong, J. (2019). Gamification's effect in Social Media on CSR activities. **INTERNATIONAL SCIENTIFIC JOURNAL OF ENGINEERING AND TECHNOLOGY (ISJET)**. 3(1): 25-30.
- Madsen, K.M. (2020). The Gamified Museum: A critical literature review and discussion of gamification in museums. *Gamescope: The potential for gamification in digital and analogue places*.
- Marshall, A. (2020). How to Avoid the 'Gamification' Trap in Your Museum. **Museum Next**. Retrieve 13 October 2021 from <https://www.museumnext.com/article/how-to-avoid-the-gamification-trap-in-your-museum/>
- McGonigal, J. (2011). **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. Penguin, London.
- Montola, M., Nummenmaa, T., Lucero, A., Boberg, M., and Korhonen, H. (2009). Applying game achievement systems to enhance user experience in a photo sharing service. **Proc. MindTrek '09**. ACM Press. 94-97.
- Nicholson, S. (2012). Strategies for meaningful gamification: Concepts behind transformative play and participatory museums. **Meaningful Play**, 1999, 1-16.
- Reeves, B. and Read, J.L. (2009). **Total Engagement: Using Games and Virtual Worlds to Change the Way People Work and Businesses Compete**. Harvard Business School Press, Boston: MA.
- Ritterfeld, U., Cody, M., and Vorderer, P. (2009). **Serious Games: Mechanisms and Effects**. Routledge, London.
- Rubino, I., Barberis, C., Xhembulla, J., and Malnati, G. (2015). Integrating a location-based mobile game in the museum visit: Evaluating visitors' behaviour and learning. **Journal on Computing and Cultural Heritage**. (JOCCH), 8(3), 15.
- Tilden, F. (2009). **Interpreting our heritage**. University of North Carolina Press.

เทศน์มหาชาติ : ประเพณีเนื่องมาจากความกลัวเรื่อง “โลกหน้า” และ “กลียุค” ในสังคมไทย

THE TRADITION OF THATE-MAHA-CHAT: TRADITION ARISEN FROM FEAR FOR “THE NEXT WORLD” AND “THE DARK AGE” IN THAI SOCIETY

นิธิอร พรอำไพสกุล / NITION PORNUMPAISAKUL

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THAI LANGUAGE, FACULTY OF HUMANITIES, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

สุภักดิ์ มหาวรรการ / SUPAK MAHAVARAKORN

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THAI LANGUAGE, FACULTY OF HUMANITIE,S SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: October 5, 2021

Revised: Decemver 3, 2021

Accepted: February 4, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาคติความเชื่อที่มาของประเพณีเทศน์มหาชาติ ผลการศึกษาพบว่าที่มาของประเพณีเทศน์มหาชาติ มาจากคติความเชื่อ 2 ประการ ได้แก่ คติความเชื่อเรื่องพระมาลัย และคติความเชื่อเรื่องปัญจอันตรธาน คติความเชื่อทั้ง 2 ประการนี้ มีนัยเชื่อมโยงถึงความกลัวว่าจะไม่ได้ไป “โลกหน้า” หรือ “ยุคพระศรีอาริย์” และความกลัวเรื่อง “กลียุค” ซึ่งเป็นความกลัวซ้อนความกลัวเรื่อง “ความเสื่อม” ของพุทธศาสนาอีกชั้นหนึ่ง ประเพณีเทศน์มหาชาติเป็นหลักฐานที่แสดงความเชื่อทางพุทธศาสนา เรื่อง “โลกหน้า” และความกลัวเรื่อง “การสูญสิ้นพุทธศาสนา” ในสังคมไทย การจัดประเพณีเทศน์มหาชาติจึงเป็นการจัดการความกลัวในใจของมนุษย์ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่น ทำให้สบายใจ และคลายความวิตกกังวลบนเงื่อนไขการจัดการทางวัฒนธรรมคือการจัด “ประเพณีเทศน์มหาชาติ” เพื่อให้พุทธศาสนิกชนได้ “สดับตรับฟังเทศน์มหาชาติ” อันแสดงถึงบทบาทสำคัญของประเพณีเทศน์มหาชาติในสังคมไทย

คำสำคัญ : เทศน์มหาชาติ ความกลัว โลกหน้า กลียุค

Abstract

This study is aimed at studying the precept of belief in relation to the derivation of the Tradition of Thate-Maha-Chat. Findings revealed that this tradition was derived from two precepts of belief namely the Precept of Belief on Phra Malai and the Precept of Belief on Panja-Anrathran. These two precepts of belief were significantly related to the fear that humankind would be unable to go to “the Next World” or “Phra Sri Ariya Era” and the other fear was the fear for “the Dark Age” which was the fear on top of “the Deterioration” of Buddhism. The Tradition of Thate-Maha-Chat was the evidence that significantly showed Buddhists’ precepts of belief on “the Next World” and the fear for the Loss or the End of Buddhism” in the Thai society. The initiation of the Tradition of Thate-Maha-Chat can be considered as the solution to manage the problem of fear in the spirit of humankind. The tradition had an important

function to build up and boost confidence. People feel happy and relaxed on the condition that they can manage the problem through culture, that is the Tradition Mee-Thate-Maha-Chat is held so that Buddhists can listen to Thate-Maha-Chat and they are spiritually blessed with happiness and hope for “the Next World” and “the Dark Age.” Evidently, the Tradition of Thate-Maha-Chat” still takes an important role in Thai society.

Key words : Thate-Maha-Chat, fear, “the Next World”, “the Dark World”

บทนำ

ศาสนาเกิดขึ้นจากความเชื่อและความกลัวของมนุษย์ ถือเป็นปรากฏการณ์ที่เก่าแก่ที่สุดในบรรดาปรากฏการณ์ทั้งหลายของมนุษย์ที่ยังคงสืบทอดมาจนถึงวันนี้ (ปริชา ช่างขวัญยืน และสมภาร พรหมทา, 2552 : 31) มนุษย์พยายามตั้งคำถามและเสนอทฤษฎีต่างๆ เกี่ยวกับความเข้าใจที่มีต่อโลกศาสนาในเชิงตรรกะ ดังที่ชาวกรีกถกเถียงกันทางความคิดความรู้เรื่องของมนุษย์โลก จักรวาล และวิทยาศาสตร์ (จูเลียน ฮักซ์ลีย์ ;และคนอื่นๆ, 2552 : คำนำ) มนุษย์จึงไม่สามารถหลีกเลี่ยงการกล่าวถึงเรื่องความเชื่อทางศาสนาได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ต้องการหาคำตอบเพื่อเข้าถึงปรัชญาทางความคิดความรู้การถกเถียงกันมีจุดประสงค์หลักเพื่อหาทางออกให้แก่เงื่อนไขความวิตกกังวล และความไม่มั่นใจของมนุษย์ ทำให้เกิดประเพณีและพิธีกรรมทางศาสนา ซึ่งนับเป็นวิธีการจัดการความกลัวของมนุษย์

ประเพณีเทศน์มหาชาติเป็นประเพณีสำคัญในวัฒนธรรมไทยทั้งในระดับหลวงและราษฎร์ มหาชาติ คือพระชาติที่ยิ่งใหญ่ แสดงเรื่องราวการบำเพ็ญทานบารมีของพระเวสสันดรโพธิสัตว์ การเทศน์หรือสวดมหาชาติจึงมีเนื้อหาเรื่องเวสสันดรชาดก ดังปรากฏสายธารหนังสือ “มหาชาติ” ทั้งฉบับราชสำนักและฉบับท้องถิ่น **พระราชพิธีสิบสองเดือน**กล่าวถึงการบำเพ็ญพระราชกุศลเทศน์มหาชาติในพระราชพิธีเดือนอ้าย (พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, 2512: 71) ส่วนของราชภัฏพบหลักฐานการบันทึกใน**เสภาขุนช้างขุนแผน** ตอน พลายแก้วบวชเณร (เสภาขุนช้างขุนแผน, 2544: 45) นอกจากนี้ยังพบ

การทำบุญใหญ่ที่เรียกว่า “บุญมหาชาติ” ในสังคมวัฒนธรรมไทยทุกภาค การเกิดประเพณีเทศน์มหาชาติเชื่อมโยงกับคติ “โลกหน้า” และ “การสูญสิ้นพุทธศาสนา” คติ 2 ประการนี้เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้เกิดประเพณีสำคัญนี้ในสังคมไทย ด้วยเหตุดังกล่าวข้างต้น ผู้เขียนจึงมีวัตถุประสงค์ศึกษาตีความเชื่อที่มาจากประเพณีเทศน์มหาชาติในฐานะเป็นหลักฐานการจัดการความกลัวเรื่อง “โลกหน้า” และ “การสูญสิ้นพุทธศาสนา” ของสังคมไทย ซึ่งในบทความนี้ผู้เขียนจะนำเสนอ 3 ประเด็น ได้แก่

1. ความกลัว : สัญชาตญาณที่อยู่คู่กับมนุษย์
2. คติพระมาลัย และปัญจอันตราย : ที่มาของประเพณีเทศน์มหาชาติเพื่อจัดการความกลัวในสังคมไทย
3. เทศน์มหาชาติ : หลักประกันภัยในโลกนี้สู่โลกหน้า

1. ความกลัว : สัญชาตญาณที่อยู่คู่กับมนุษย์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (2556: 79) ให้ความหมายคำว่า “กลัว” ไว้ว่าหมายถึง “กลัว” ไม่อยากประสบสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว เช่น กลัวบาป กลัวถูกตีเตียน, *รู้สึกหวาดเพราะคาดว่าจะประสบภัย*

ความกลัวเป็นหนึ่งในบรรดา “รส” (RASA) ทั้ง 9 รส ซึ่งเป็นทฤษฎีการวิจารณ์หนึ่งที่สำคัญในการศึกษาวรรณคดีและศิลปะแขนงอื่น หมายถึงปฏิกิริยาตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกของผู้อ่านเมื่อได้สัมผัสถึงอารมณ์ของกวีที่ปรากฏในวรรณคดี หรือศิลปินผู้สร้างงานศิลปะ “รส” (RASA) เป็นอารมณ์หรือภาวะอย่างหนึ่งที่ปรากฏในคัมภีร์ทางบาลีและสันสกฤต¹ มีทั้งหมด 9 รส ผู้เขียนทำตารางเปรียบเทียบ ดังนี้

1 คัมภีร์ทางบาลี คือ **คัมภีร์สุโธธาติ** วิจารณ์โดยท่านพระสังฆรักขิต มหาสามี แห่งประเทศลังกา เป็นคัมภีร์ที่แนะนำวิธีการแต่งหนังสือบาลี ส่วนคัมภีร์ทางสันสกฤต ได้แก่ **คัมภีร์นาฏยศาสตร์** วิจารณ์โดยภคตมุนี เป็นคัมภีร์เกี่ยวกับการฟ้อนรำของอินเดียประพันธ์เป็นโคลงภาษาสันสกฤต และ**คัมภีร์อรรถศาสตร์** วิจารณ์โดยวาทกัญ เป็นตำราว่าด้วยการประพันธ์ร้อยกรองภาษาสันสกฤต

สันสกฤต (นาฏยศาสตร์)	สันสกฤต (อลังการศาสตร์)	บาลี (สุโพรชาลัการ)	ภาวะ/รส
ศฤงคารรส	ศฤงคารรส	สิงคาระ	รสแห่งความรัก
หาสยรส	หาสยรส	หัสสะ	รสแห่งความขบขัน
กรูณารส	กรูณารส	กรูณา	รสแห่งความทุกข์โศก
เราทรรส	เราทรรส	รุทธะ	รสแห่งความโกรธ
วีรรส	วีรรส	วีระ	รสแห่งความกล้าหาญ
ภยานกรส	ภยานกรส	ภยานกะ	รสแห่งความกลัว
พีภัสสรส	พีภัสสรส	วิกัจฉะ	รสแห่งความน่ารังเกียจ
อัทภูตรส	อัทภูตรส	อัฏฐตะ	รสแห่งความพิศวง
ศานตรส	ศานตรส	สันตะ	รสแห่งความสงบ

ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2564

ความกลัวเป็นภาวะอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ หรือมีสิ่งที่น่าสยดสยองมากระทบใจ จะมีอาการต่างๆ ได้แก่ ตัวสั่น เสียงแตก ขนลุก พุดละล่ำละลัก ตัวแข็งทื่อ เหงื่อแตก และหน้าซีดหรือหน้าถอดสี ภาวะและอาการทั้งหลายเหล่านี้ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์เรียกว่า “ภยานกรส” หมายถึงรสแห่งความกลัว (ภตมูณี, 2541, 313) เมื่อเกิดภาวะความกลัวจึงต้องจัดการกับความกลัวเหล่านั้นให้หมดไป มนุษย์จึงจำต้องหาทางออกเพื่อจัดการกับความกลัวเหล่านั้น ดังในพระไตรปิฎก ขุททกนิกาย คาถาธรรมบท (มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2525 : 276 – 277) กล่าวถึงการจัดการความกลัวของมนุษย์ซึ่งเชื่อมโยงกับความเชื่อดั้งเดิม เมื่อมนุษย์ยังไม่มีศาสนายึดเหนี่ยวจิตใจไว้ว่า “มนุษย์เป็นอันมากถูกภัยคุกคามแล้ว ย่อมถึงภูเข ป่า อาราม และรุกขเจดีย์ว่าเป็นที่พึ่ง สรรณะนั้นแลไม่เกษม สรรณะนั้นไม่อุดม เพราะบุคคลอาศัยสรรณะนั้นย่อมไม่พ้นจากทุกข์ทั้งปวงได้” ซึ่งถึงแม้มีศาสนาแล้วมนุษย์ก็ยังคงต้องการเอาชนะความกลัวโดยสร้าง “หลักประกัน” บางอย่างเพื่อคลายความวิตกกังวลใจ ดังการเกิดประเพณีและพิธีกรรมต่างๆ เพื่อรองรับคติความเชื่อซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างความมั่นคงทางใจ

จากข้อความข้างต้น แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรม การแสดงออกเพื่อกำจัดความกลัวอันเกิดจากความรู้สึกไม่

มั่นคง ไม่ปลอดภัย หรือสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาในใจของมนุษย์ ดังที่ ฟรอยด์ (อ้างถึงในยศ สันตสมบัติ, 2550: 73) ชี้ให้เห็นว่า “ความปรารถนาของมนุษย์มิได้ถูกกำหนดโดยปัจจัยทางจิตวิทยา และมีได้เป็นผลผลิตของจิตสำนึกและการวางแผน คาดคำนวณ หากแต่ความปรารถนาเป็นพลังอันยิ่งใหญ่ที่อยู่เบื้องหลังพฤติกรรมมนุษย์” คำกล่าวของฟรอยด์ แสดงให้เห็นว่าอารมณ์และความต้องการของมนุษย์เป็นพลังที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่างๆ ความกลัวจึงเป็นลักษณะญาณความรู้สึกที่อยู่คู่กับมนุษย์ร่วมกับภาวะอารมณ์อื่น หมายถึงภาวะอารมณ์ที่เกิดจากการรับรู้ความน่าสยดสยอง ความรู้สึกไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย และไม่ยอมประสพสิ่งที่ไม่ดี ความรู้สึกอันเกิดจากความกลัวทั้งหมดนี้ล้วนเป็นสาเหตุสำคัญของกำเนิดทางศาสนาที่มีบทบาทในการลดความกังวล ความรู้สึกไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัยเพราะ “หน้าที่หลักของศาสนาคือการลดความวิตกกังวลและอารมณ์ตึงเครียดอันเกิดจากความรู้สึกไม่แน่นอนในชีวิต และความกลัวของมนุษย์ต่อความล้มเหลวในกิจกรรมต่างๆ หากปล่อยให้ความกลัวและความวิตกกังวลต่อความไม่แน่นอนในชีวิตนั้นดำรงอยู่ ความรู้สึกเหล่านั้นก็อาจขัดขวางต่อการทำงานและความราบรื่นต่อเนื่องของสังคม” (ยศ สันตสมบัติ, 2544 : 225)

2. คติพระมาลัย และปัญญาอันตรธาน : ที่มาของประเพณีเทศน์มหาชาติเพื่อการจัดการความกลัวในสังคมไทย

สังคมไทยนับถือพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่จึงปรากฏความเชื่อเรื่องบุญกรรม หรือกฎแห่งกรรมอันเป็นพลังอำนาจไร้ตัวตนที่จะกำหนดชะตาชีวิต และส่งผลให้คนเราเกิดมาแตกต่างกัน มีบุญญาบารมีและสิทธิอำนาจแตกต่างกันออกไป (ยศ สันตสมบัติ, 2544 : 227) ความเชื่อเรื่อง “บุญ” จึงช่วยอธิบายเหตุผลที่มนุษย์มีความแตกต่างไม่เท่าเทียม ไม่เสมอภาค มีความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด และความเชื่อเรื่อง “โลกหน้า”

หากพิจารณาเรื่อง “โลกหน้า” ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์จะพบว่าเกิดจากการที่มนุษย์ยังไม่พึงพอใจสังคมที่เป็นอยู่ และมีความปรารถนาสังคมที่ดีที่สุด เรื่องนี้ปรากฏเป็นเรื่องสากลของมนุษยชาติ กล่าวคือโลกทางตะวันออก หมายถึง “โลกพระศรีอารีย์” และโลกทางตะวันตก หมายถึง “ยูโทเปีย” (Utopia) ดังเหตุการณ์ประวัติศาสตร์พุทธศาสนาในอารยธรรมโลกที่มีทั้งการสร้างสรรคและการทำลาย โดยมีพื้นฐานมาจากภาวะจิตใจของมนุษย์ที่ส่งผลต่อภูมิปัญญาบางประการที่แฝงเร้นอยู่เบื้องหลัง (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), 2552 : อนุโมทนา) พุทธศาสนิกชนจึงพากันสะสมบุญในชาตินี้เพื่อให้เกิดใหม่ในชาติภพหน้าจะได้เสวยสุขในผลบุญที่ตนเองสะสมไว้ (ประพจน์ อัครวิรุฬหาร, 2551 : 304 – 305) การสะสมบุญจึงเป็นหลักประกันว่าเป็น “วิธี” ที่จะได้ไปเกิดในยุคพระศรีอารีย์ ซึ่งเป็นยุคอุดมคติ มีฤดูกาลสม่ำเสมอฝนตกต้องตามฤดูกาล ตกทั่วถึงทุกแห่ง มีน้ำอุดมสมบูรณ์ มีพืชผลอุดมสมบูรณ์ และมีต้น “กัลปพฤกษ์” ต้นไม้สารพัดนึก ผู้คนมีศีลมีธรรมทุกคน (อภิรักษ์ณัฏฐ์ เกษมผลกุล, 2552: 5) การสะสมบุญจึงเป็นต้นทางที่จะได้ไป “โลกหน้า”

ในสังคมไทยมีความเชื่อเรื่องการสะสมบุญที่เรียกกันว่า “บุญใหญ่” คือการเทศน์มหาชาติ ซึ่งเป็นหลักฐานการจัดการความกลัวของพุทธศาสนิกชนที่จะกลัวว่าไม่ได้ไป “โลกหน้า” คือการได้ไปเกิดในยุคพระศรี อารีเมตไตรย และความกลัวในเรื่อง “กลียุค” ซึ่งเป็นยุคที่ไม่มีความดีงาม เป็นยุคแห่งความเลวร้ายเสื่อมทราม การจัดประเพณีเทศน์มหาชาติจึงมีบทบาทสำคัญที่ช่วยสร้าง “หลักประกัน” บางอย่างเพื่อคลายความวิตกกังวลใจ และเป็นเงื่อนไขที่มาของประเพณีเทศน์มหาชาติ

การเทศน์มหาชาติจึงเป็นประเพณีสำคัญที่ช่วย “จัดการ” ภาวะความกลัวของพุทธศาสนิกชนที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างประเพณีกับความเชื่ออันเกิดจากคติสำคัญ 2 ประการ ได้แก่ คติเรื่องพระมาลัย และคติเรื่องปัญญาอันตรธาน

2.1 คติเรื่องพระมาลัย

คติความเชื่อเรื่องพระมาลัยเป็นคติสำคัญอย่างหนึ่ง ที่แสดงมโนทัศน์เรื่อง “บุญ” ที่แพร่หลายในสังคมไทย ดังที่ เต๋นดาว ศิลปานนท์ (2553: 29) กล่าวถึงเรื่องพระมาลัยว่ามีอิทธิพลต่อโลกทัศน์ของพุทธศาสนิกชนชาวไทยอย่างมาก และสืบเนื่องมายาวนาน โดยเฉพาะความเชื่อเรื่องนรกสวรรค์ บาป บุญ คุณ โทษ โลกนี้ โลกหน้า และความสุขในยุคพระศรีอารีย์ การที่กล่าวถึงเรื่องพระมาลัยได้รับความนิยมน้อยอย่างแพร่หลายนั้น เนื่องจากพบหลักฐานทางโบราณคดี และศิลปกรรมพระมาลัย เช่น **คัมภีร์มาเลยยสูตร พระมาลัย คำหลวง พระมาลัยกลอนสวด สมุดภาพพระมาลัย ภาพพระภู จิตรกรรมฝาผนัง ทิวพระมาลัย เป็นต้น** นอกจากนี้ยังปรากฏความนิยมแพร่หลายเรื่องการสวดพระมาลัย ซึ่งพบในทุกภาคของประเทศไทยแต่มีรายละเอียดที่ต่างกัน ภาคเหนือและภาคอีสานจะสวดพระมาลัยคู่กับประเพณีเทศน์มหาชาติ หรือ “บุญพระเวส” ส่วนภาคกลางและภาคใต้นิยมสวดพระมาลัยในพิธีแต่งงาน ต่อมานิยมสวดในพิธีศพ (ปรมินท์ จารูวร, 2549 : 118) เรื่องพระมาลัยจึงสัมพันธ์กับประเพณีเทศน์มหาชาติซึ่งเชื่อมโยงกับการ “สะสมบุญ” และความกลัวจะไม่ได้ไป “โลกหน้า” หมายถึงโลก “ยุคพระศรีอารีย์” ความสำคัญของยุคนี้ปรากฏอยู่ใน **พระสูตรตันตปิฎก จักกวัตติสูตร** (สุชีพ ปุญญานุภาพ, 2539 : 351) เรื่องความเสื่อมของสิ่งต่างๆ และการเสด็จอุบัติขึ้นในโลกของพระผู้มีพระภาคเจ้าทรงพระนามว่า “เมตไตรย” หลักฐานนี้จึงเป็นรูปธรรมเรื่อง “โลกหน้า” สำหรับพุทธศาสนิกชนในสังคมไทย เรื่อง “พระศรีอารีย์” ยังปรากฏใน**คัมภีร์พระอนาคตวงศ์**ที่ 1 พระศรีอริยเมตไตรย เริ่มต้นด้วยความเสื่อมแห่งพุทธศาสนาเมื่อมีอายุ 5,000 ปี หลังจากนั้นความเลวร้ายต่างๆ จะเกิดในโลกมนุษย์ที่เรียกกันว่า “กลียุค” เมื่อโลกเสื่อมเต็มที่แล้ว โลกก็จะกลับเจริญขึ้นมาอีก คนจะมีอายุถึง 80,000 ปี พระศรีอารีย์โพธิสัตว์ ก็จะมาเสด็จอุบัติขึ้นมา พระองค์เป็นพระพุทธเจ้าที่บำเพ็ญบารมีมานาน ยุคของพระองค์จึงเป็นยุคทองทั้งทางโลกและทางธรรม คนในยุคนั้นจะอุดมสมบูรณ์ด้วยโภควัตถุ โดยมีต้นกัลปพฤกษ์คอย

อำนวยการประโชยชน์ให้ คนเพียบพร้อมด้วยศีลธรรมและ จริยธรรมอันดีงาม (บำเพ็ญ ระเบียบ, ผู้ชำระ. 2542 (11)) ยุค “พระศรีอารีย์” จึงเป็นยุคที่มีแต่ความสุข ผู้คนมีศีลธรรม ดีงาม พุทธศาสนิกชนเชื่อว่าหาก “สะสมบุญ” ตามที่พระ มาลัยบอกจะได้ไปเกิดในยุคนี้

พระมาลัย คือพระอรหันตสาวกองค์หนึ่งในพุทธ ศาสนา เรื่องราวพระมาลัยปรากฏในคัมภีร์มาลัยสูตร ซึ่งเป็นพระสูตรนอกพระไตรปิฎก ไม่ปรากฏผู้แต่งและไม่ทราบ สมัยที่แต่ง มีข้อความขึ้นต้นพระสูตรที่ทำให้เข้าใจว่าเป็น พุทธดำรัส (ธนิต อยู่โพธิ์, 2524 : 12 – 15) เรื่องมาลัยสูตร กล่าวถึงพระเถระนามว่าพระมาลัย อาศัยอยู่ที่โรหชนบท ลังกาทวีป เป็นผู้มฤตุมัก สามารถเหาะลงไปนรก และ เหาะขึ้นไปสวรรค์ได้ พระมาลัยได้พบกับพระศรีอารีย์เมตไตรย ซึ่งจะอุบัติและตรัสรู้เป็นอนาคตพุทธเจ้า ได้ให้พระมาลัย นำเรื่องราวบนเทวโลกและการทำความดีมาแจ้งแก่มนุษย์ หากมนุษย์ปรารถนาจะเกิดในศาสนาของพระองค์ มนุษย์ต้องเร่งบำเพ็ญบุญกุศลและฟังเทศน์มหาชาติ ซึ่งถือ กันว่าเป็น “สาร” สำคัญในเรื่องพระมาลัยคือ พระมาลัยได้ ขึ้นไปบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์เพื่อนมัสการพระเจดีย์จุฬามณี และได้พบกับพระศรีอารีย์เมตไตรยบรมโพธิสัตว์ ซึ่งจะลง มาอุบัติและตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าในภพภพหน้า และได้ สนทนาถึงการรักษาศีลและการให้ทานของชาวชมพูทวีป พระศรีอารีย์เมตไตรยจึงตรัสว่าหากผู้ใดต้องการพบพระ องค์ให้ฟังเรื่องเวสสันดรชาดก ปรากฏในสมุทมาลัยดังนี้

- ถ้าผู้ใดจะใคร่ทัน ศาสนาพระศรีอารีย์
- อย่ากินเหล้าสุราบาน ผู้กินนั้นบมิทันเลย
- ถ้าผู้ใดจะใคร่ทัน เมื่อท่านเปนพระชมเอย
- ผู้คนทั้งหลายเอย อย่าได้กล่าวมุสาวาทา
- ถ้าผู้ใดจะใคร่เห็น หน่อทศพลศาสดา
- ให้จำเรณูภาวนา ทรงธุดงค์กรรมฐาน
- ถ้าผู้ใดจะใคร่ชม สมเด็จพระศรีอารีย์
- ให้ตั้งใจขึ้นบาน ฟังนิทานพระเวสสันดร
- ถ้าผู้ใดจะใคร่ไหว เมื่อท่านได้เปนพระบวร
- ให้ฟังนิทานพระเวสสันดร ในวันเดียวจบทั้งพัน
- พระบาฬีเทศนา ฟังคาถาทวนทั้งพัน
- เข้าบิณฑขมนนั้น ทุกสิ่งพันจงมากมาย

- ฉัตรธงเพดานกัน รูปภาพนั้นผูกแขวนสาย
 - ประทีปรูปเทียนถวาย ดอกไม้เพลิงเรื่องรัศมี
 - ดอกบัวหลวงดอกบัวขาว ดอกสามหาวจงกลนี้
 - ดอกอุบลอันมีสี นิลุบลดอกมณฑา
 - ดอกไม้ขาวใสสุด ดอกสัตบุศอันรจนา
 - สิ่งละพันถวายบูชา มหาชาติพระเวสสันดร
 - ฟังแล้วปรนนิบัติ ทำตามอรรถพระสั่งสอน
 - มหาชาติพระเวสสันดร ถ้วนคาถาแลบาฬี
 - ผู้ใดฟังดังนี้จบ จึ่งจะพบท่านด้วยดี
 - จึ่งจะพบพระไมตรี เมื่อเปนพระพันพระมาณ¹
- (กรมศิลปากร, 2555 : 59-62)

สารสำคัญที่ “พระศรีอารีย์” กล่าวถึงคือการสะสม บุญ ตั้งแต่บุญเล็กอย่างการทำทาน การถือศีล การภาวนา จนกระทั่งการทำบุญใหญ่ เชื่อมโยงกับเรื่องพระเวสสันดร หรือที่เรียกว่า “บุญมหาชาติ”

คติเรื่องพระมาลัยจึงเชื่อมโยงกับอนาคตพุทธเจ้า คือยุคพระศรีอารีย์เมตไตรย ซึ่งเป็นยุคสมัยแห่งความหวัง และมีลักษณะอุดมคติ พระมาลัยจึงมีฐานะเป็น “ผู้สั่งสาร” และ “ชี้ทาง” เพื่อให้มนุษย์สามารถบริหารจัดการความดี ของตนเอง เพื่อให้หลุดพ้นจาก “กลียุค” สู่ “ยุคพระศรีอารีย์” พระมาลัยจึงมีนัยเป็นผู้นำเสนอการจัดการความกลัวบน โครสร้างเงื่อนไขทางวัฒนธรรมคือ “การสวดรับฟัง มหาชาติ” ซึ่งเป็น “ทางเลือก” ถึง “พระศรีอารีย์” เพื่อให้ เกิดความสบายใจ และช่วยลดความวิตกกังวล ดังนั้นพระ มาลัยจึงเป็นผู้มาบอกมนุษย์ว่าหากฟังเทศน์มหาชาติก็จะได้ ไปเกิดในยุคพระศรีอารีย์

2.2 คติปัญญาอันตรธาน

คัมภีร์สังคดียวงศ์ พงศาวดารการทำสังคายนา พระไตรปิฎกตั้งแต่พระพุทเจ้าปรินิพพานจนถึงกรุง รัตนโกสินทร์ กล่าวถึงปัญญาอันตรธานในปริจเฉท 9 ว่าด้วย บอกอานิสงส์และความปรารถนา คติปัญญาอันตรธาน คือ ความสูญสิ้นของพระพุทธศาสนา 5 ประการ ได้แก่ “ปริยัติ อันตรธาน” ความสูญสิ้นของพระไตรปิฎก เอกสารทาง ศาสนาสถาบัน “ปฏิบัติอันตรธาน” ความสูญสิ้นของพระวินัย “ปฏิบัติอันตรธาน” ความสูญสิ้นของพระอรหันต์ “ลึงคอันตรธาน” ความสูญสิ้นของพระสงฆ์ และ

1 เป็นคัมภีร์พุทธศาสนาที่เป็นพงศาวดาร เรื่องสังคายนาพระธรรมวินัย

“ธาตุอันตรายาน” ความสูญสิ้นของพระบรมสารีริกธาตุ (กรมศิลปากร, 2536: 319)

การอันตรายานมีลำดับเริ่มต้นจากพระปริยัติ คือ พระธรรมเสียมสูญ ปฏิบัติ คือ วินัยเสียมสูญ เมื่อพระธรรม และพระวินัยเสียมสูญ ทำให้การตรัสรู้ การเข้าสู่มรรคเสียมสูญ ไม่มีพระสงฆ์ และสุดท้ายพระบรมสารีริกธาตุเสียมสูญ การอธิบายลำดับการเสียมสูญนี้ปรากฏใน**วรรณคดีพระราชปุจฉา** (กรมศิลปากร, 2550 : 152) ซึ่งเป็นพระราชปุจฉาในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกที่มีถึงสมเด็จพระสังฆราชว่าด้วยเมื่อพระพุทธศาสนาครบ 5,000 ปี แล้วมีผู้ประทุษร้ายเจตยฐานต่าง ๆ จะมีโทษหรือไม่ สมเด็จพระสังฆราชมีเนื้อความแก่พระราชปุจฉานี้ว่า เมื่อพระปริยัติอันตรายานแล้ว กิจปรณินัตถิ์อันตรายาน จะตรัสรู้มรรคแลผลนั้น ก็อันตรายาน แลเพศสมณะ ก็อันตรายาน แลพระบรมธาตุก็อันตรายาน

คติปัญจอันตรายานนี้ปรากฏอยู่อย่างแพร่หลายในสังคมไทย ดังเช่นใน**พระไตรปิฎก พระสูตร และอรรถกถา แปล อังคตตรนิกาย เอกนิบาต** ปรากฏหลักฐานกล่าวไว้ดังนี้

ก็ในคำที่ตรัสไว้ในที่สุดแห่งสูตรทั้งปวงว่า ก็ภิกษุเหล่านั้นย่อมยังธรรมนี้ให้อันตรายานไปนั้น ชื่อว่าอันตรายานมี 5 อย่างคือ อธิคมอันตรายาน อันตรายานแห่งการบรรลุ 1 ปฏิบัติอันตรายาน อันตรายานแห่งการปฏิบัติ 1 ปริยัตติอันตรายาน อันตรายานแห่งปริยัติ 1 ลิงคอันตรายาน อันตรายานแห่งเพศ 1 ธาตุอันตรายาน อันตรายานแห่งธาตุ 1.

(มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2525 : 167)

ในคัมภีร์พุทธศาสนาชั้นหลังยังปรากฏคติปัญจอันตรายานเช่นกัน ดังใน**มิลินทปัญหา**¹ และ **สังคีตยวงศ์**²

คัมภีร์**มิลินทปัญหา** กล่าวถึงคติปัญจอันตรายานในปฐมวรรค ปัญหาที่ 7 สัทธัมมอันตรายานปัญหา ถามว่าที่ตรัสว่าสัทธรรมจะตั้งอยู่ 5,000 ปี เหตุไรภายหลังตรัสว่าผู้ปฏิบัติมีอยู่ตราบใด โลกไม่สูญจากพระอรหันต์ตราบนั้น ดังปรากฏคำปุจฉาของพระเจ้ามิลินทว่า

สมเด็จพระเจ้ามิลินทภูมินทรอธิปติ มีพระราชโองการตรัสว่า “**ภนฺเต นาคเสน**” ข้าแต่พระนาคเสน ผู้ปรีชา โยมนี่คิดไปให้มิติสงสัยนักหนา ด้วยสมเด็จพระบรมนายกโลกนาถ มีพระพุทธรูปกาดรัสไว้แก่พระอาณนทว่า ดูกรอาณนท พระสัทธรรมของตถาคต จะตั้งอยู่นานประมาณกำหนดห้าพันปี พระพุทธรูปกาดรัสเป็นคำขาดครั้งมาเมื่อจะใกล้ดับขันธเข้าสู่พระมหาปรินิพพานนั้น สมเด็จพระสังฆราชเจ้ามีพระพุทธรูปกาดรัสกับสุภัททะปริพาชก ว่า ดูกรสุภัททะ แม้ว่าภิกษุอันเป็นโอรสของตถาคตนี้ มีศรัทธาปรณินัตถิ์เป็นสัมมาปฏิบัติอยู่ตราบใด โลกจะได้สูญจากพระอรหันต์หาไม่ได้ นี่แหละมีพระพุทธรูปกาดรัสไว้เป็นคำสอง ฉะนั้น โยมหาฐัที่ จะกำหนด คำไหนให้แน่ลงได้ไม่ ครั้นจะเชื่อเอาคำเดิมที่ตรัสว่า พระสัทธรรมของตถาคตจะตั้งอยู่กำหนดถ้านห้าพันปีนั้นแล้ว คำที่พระพุทธรูปกาดรัสว่า ถ้าพระภิกษุมีความอุตสาหะปรณินัตถิ์ เป็นสัมมาปฏิบัติอยู่ตราบใด โลกไม่เปล้าจากพระอรหันต์ ก็จะมีศรัทธา ครั้นจะเชื่อเอาคำภายหลังก็จะผิดกันกับคำเดิมที่โปรดไว้ โยมนี่คิดไปก็สงสัยนักหนา ปัญหานี้เป็นอุกโตโกฏิมมาถึงแก่พระผู้เป็นเจ้าของแล้ว พระผู้เป็นเจ้าของโปรดวิสันนาให้โยมสิ้นสงสัยในกาลบัดนี้...

(มิลินทปัญหา, 2549 : 276 – 277)

ในคัมภีร์**สังคีตยวงศ์** ปรากฏเรื่องอันตรายาน 5 อย่างในปริจเฉทที่ 9 ว่าด้วยบอกอานิสงส์แลความปรารถนา ดังนี้

เหตุฉนั้นพระโปราณมาจารย์เจ้าจึงกล่าวไว้ว่าอันตรายานมี 5 อย่าง คือปริยัตติอันตรายาน 1 ปฏิบัติอันตรายาน 1 ปฏิเวธอันตรายาน 1 ลิงคอันตรายาน 1 และธาตุอันตรายาน 1

ในคำว่าพระปริยัตตินี้ คือพระไตรปิฎก

ในคำว่าพระปฏิบัตินี้ คือพระปฏิบัติ

ในคำว่าพระปฏิเวธนี้ คือพระอธิคม

ในคำว่าลึงคนี้ คือสภาวะเป็นสมณะ

ในคำว่าพระธาตุนี้ คือพระสรีระธาตุ

(กรมศิลปากร, 2536 : 323)

1 เป็นคัมภีร์พุทธศาสนาที่กล่าวถึงการปุจฉา - วิสันนาระหว่างพระเจ้ามิลินทกับพระนาคเสน

2 เป็นคัมภีร์พุทธศาสนาที่เป็นพงศาวดาร เรื่องสังคายนาพระธรรมวินัย

คติดังกล่าวยังแพร่หลายสู่วรรณคดีพุทธศาสนา และวรรณคดีพระราชปวงมา ตั้งใน**ปฐมสมโพธิกถา** ปรากฏคตินี้ในอันตรธานปริวรรต ปริเฉทที่ 29 ซึ่งเป็นปริเฉทสุดท้ายของเรื่องกล่าวถึง “**ปัญจอัตรธาน**” ในพุทธศาสนา 5 ประการ มีต้นเหตุจาก “**ท้าวพญาทั้งหลาย**” ไม่มีธรรมะ ประชาชนประพฤติแต่อกุศล ไม่ได้ตั้งอยู่ในสุจริตธรรม จึงทำให้ฝนไม่ตกตามฤดูกาล พืชพรรณธัญญาหารไม่อุดมสมบูรณ์ สุดท้ายทำให้พุทธศาสนาเสื่อมสูญเป็นลำดับ

๑ ในปัญจอัตรธานกถา ปริเฉท 30 อันเป็นอวสานที่สุด ดำเนินเรื่องความว่า อันตรธานทั้งหลายมี 5 ประการ ตั้งแต่ปริยัตติอันตรธานเป็นอาทิ...แท้จริงแลอันตรธานในพระพุทธศาสนานี้มี 5 ประการคือ ปริยัตติ อันตรธาน 1 ปฏิบัติอันตรธาน 1 ปฏิเวธอันตรธาน 1 ลิงคอันตรธาน 1 ธาตุอันตรธาน 1 แลปริยัตตินั้นได้แก่พระไตรปิฎก ปฏิบัติอันตรธานได้แก่วัดประวัติดั้งเดิม ปฏิเวธอันตรธานได้แก่บันลุ่มคผล ลิงคอันตรธานได้แก่สมณเพศ ธาตุอันตรธานได้แก่พระพุทธสรริธาตุ...ครั้นถึงกาลเมื่อพระพุทธศาสนาล่วงไปๆ แลกระษัตริย์ทั้งหลายซึ่งครองสมบัติในสมัยแห่ง กะลียุคนั้น ก็จะบมิได้ตั้งอยู่ในยุคธรรม เมื่อท้าวพญาทั้งหลายบมิได้เป็นธรรมแล้ว ราชบรรพชั้ทั้งปวงมีเสนาบดีภิกษุฆมาตย์เป็นต้น ก็จะมีได้เป็นธรรมทั้งสิ้น ทราบเท้าถึงชาวชนบทคามนิคมแคว้นแคว้นทั้งปวง ล้วนจะประพฤทธิแต่ในอธรรมทุจริตทั่วทั้งนั้น เมื่อมนุษย์ทั้งหลายบมิได้ตั้งอยู่ในสุจริตธรรม อันว่าวโสหก็จะมีบมิตกบริบูรณ์ตามฤดูกาล สรรพสิ่งธัญญาหารแลพืชพันธุ์ผลพฤกษาลดาชาติก็จะพิปลาศแปรปรวนวิปริตบมิได้บริบูรณ์ สูญเสียสิ่งทุกอย่างประการ เมื่อเนกนานาหารมิได้บริบูรณ์แล้ว แลปัจเจกชนทั้งหลายก็จะมีอาจวายซึ่งจตุปัจเจกชนแก่พระภิกษุสงฆ์ได้ เมื่อพระภิกษุลำบากด้วยแสวงหาจตุปัจเจกชนได้ด้วยยากแล้ว ก็จะมีอาจสงเคราะห์แก่อันเดวาลิกทั้งปวง ครั้นล่วงจำเนียรกาลสืบไปพระปริยัตติธรรมก็จะเสื่อมโดยลำดับๆ พระภิกษุสงฆ์ทั้งหลาย ก็จะมีอาจทรงไว้ได้ซึ่งอรรถาธิบายแห่งพระธรรมจะยังทรงไว้ได้แต่พระบาฬี ครั้นกาลล่วงไปๆ ก็จะมีอาจทรงไว้ได้ซึ่งพระบาฬีทั้งสิ้น แลพระอภิธรรมปิฎกนั้นจะเสื่อมก่อน จะเสื่อมมาแต่เบื้องปลายตราบเท้าถึงต้นแลคำภีร์พระสมันตมหาปฐานเบื้องปลายจะเสื่อม

ก่อนเป็นลำดับลงมาจนถึงพระยมกและพระกถาวิตุ พระบุคคลบัญญัติ พระธาตูกถาวิภังค์ จนกระทั่งถึงพระธรรมสังคินิเบื้องต้น...

(สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมานุชิตชิโนรส, 2551 : 313-314)

คติปัญจอัตรธานจึงเป็นคติที่สังคมไทยรับรู้ ดังปรากฏหลักฐานในคัมภีร์และวรรณคดีพุทธศาสนาหลายแห่ง เหตุของความเสื่อมที่ทำให้เกิดปัญจอัตรธานเกิดจากผู้นำ เสนาอำมาตย์ทั้งหลายไม่ดำรงอยู่ในธรรม คนทั้งหลายไม่ตั้งอยู่ในความดี ทำให้ธรรมชาติแปรปรวน พืชพันธุ์ธัญญาหารไม่บริบูรณ์ และเกิดความเสื่อม 5 ประการ บุคคลสำคัญที่จะ “**บำรุงพระพุทธศาสนา**” คือพระมหากษัตริย์ ดังจะเห็นพระมหากษัตริย์หลายพระองค์ซึ่งถือเป็น “**ผู้นำ**” ในสังคมไทยทรงมีวิธีจัดการกับความกลัวพุทธศาสนาจะเสื่อมสูญตามคติ ปัญจอัตรธานด้วยการ “**สร้าง**” พระธรรมเพื่อไม่ให้พระปริยัตติสูญ และหาวิธีการจัดการความกลัวในคติปัญจอัตรธาน ได้แก่ การจัดพิมพ์**พระไตรปิฎก** การแต่ง**มหาชาติคำหลวง** หรือ**เวสสันดรชาดก** (ฉบับหลวง) ดังปรากฏหลักฐานการจัดการกับความกลัวดังกล่าวของ “**ผู้นำ**” ซึ่งมีสถานะเป็นพระมหากษัตริย์ใน**พระราชพงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขา** (2548) กล่าวถึงการแต่งหนังสือ “**มหาชาติ**” ในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ ทรงโปรดให้นักปราชญ์ราชวีแต่งมหาชาติคำหลวง สมัยสมเด็จพระเจ้าทรงธรรมโปรดให้แต่งกาพย์มหาชาติ การทำพิธีปลงศพราชของสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง นอกจากนี้ในสมัยรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2431 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงจัดพิมพ์พระไตรปิฎกเป็นภาษาบาลีด้วยอักษรไทย เสร็จในปี พ.ศ.2436 แล้วทรงส่งไปพระราชทานแก่นานาประเทศ (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), 2552 : 147) การสร้างพระปริยัตติไม่ทำให้เสื่อมสูญจึงนับเป็นเครื่องยืนยันความสำคัญของคติปัญจอัตรธานดังกล่าว

คติเรื่องพระมาลัย และปัญจอัตรธานจึงเป็นคติสำคัญที่ทำให้เกิดประเพณีเทศน์ที่ใช้จัดการกับความกลัวที่จะไม่ได้ไป “**โลกหน้า**” จนอาจเรียกได้ว่าเป็นหลักประกันใน “**โลกนี้**” เพื่อจะได้ไป “**โลกหน้า**” คือได้ไปเกิดใน “**ยุคพระศรีอารีย์**” ซึ่งเป็นยุคที่อุดมสมบูรณ์ ผู้คนเพียงพร้อมด้วยศีลธรรมและจริยธรรม

3. เทศน์มหาชาติ : หลักประกันภัยในโลกนี้สู่โลกหน้า

ประเพณีเทศน์มหาชาติมีความสำคัญในฐานะเป็นเครื่องยืนยันความสำคัญของคติความเชื่อเรื่อง “พระมาลัย” และ “ปัญจอินทรธาน” การเทศน์มหาชาติเป็นประเพณีทางพุทธศาสนาที่สำคัญยิ่งในสังคมไทย ดังปรากฏการเทศน์มหาชาติในทุกภาคโดยมีชื่อเรียกต่างกัน ในภาคกลางและภาคใต้เรียกว่า “ฟังเทศน์มหาชาติ” ภาคเหนือเรียกว่า “ตั้งธรรมหลวง” และในภาคอีสานเรียกว่า “งานบุญพระเวส” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคนในทุกภาคของสังคมไทยนิยมฟังเทศน์มหาชาติ ซึ่งเป็นเงื่อนไขทางวัฒนธรรมที่ผูกกับ “โลกหน้า” และความกลัวเรื่อง “กลียุค” ซึ่งเป็นความกลัวเรื่อง “ความเสื่อม” ของพระพุทธศาสนา ส่งผลให้เกิดความนิยมเทศน์

มหาชาติเพราะหวังอานิสงส์พบพระศรีอารีย์ และช่วยอุ้มชูไม่ให้พุทธศาสนาเสื่อมสูญไปตามคติดังกล่าว

การเทศน์มหาชาติจะเทศน์เรื่องเวสสันดรชาดก ซึ่งมีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 13 กัณฑ์ ได้แก่ กัณฑ์ทศพร กัณฑ์หิมพานต์ ทานกัณฑ์ กัณฑ์วันเปเวศน์ กัณฑ์ชูชก กัณฑ์จุลพน กัณฑ์มหาพน กัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี กัณฑ์สักกบรรพ กัณฑ์มหาราช กัณฑ์ฉกษัตริย์ และนครกัณฑ์

ในแต่ละกัณฑ์มีอานิสงส์สำหรับผู้จัดให้มีการเทศน์มหาชาติ รวมถึงการประดับตกแต่งธงชัย ธงแผ่นผ้า พร้อมทั้งเครื่องสักการบูชาด้วยดอกไม้และของหอม ตลอดจนรูปเทียน อานิสงส์มีดังนี้ (จอม บุญตาเทศ ป., ม.ป.ป. : 191-193)

การบูชากัณฑ์เทศน์	อานิสงส์
บูชากัณฑ์ทศพร	จะได้ทรัพย์สมบัติตั้งปรารถนา ถ้าเป็นสตรีจะได้สามีเป็นที่ชอบเนื้อใจบริสุทธิ์ บุรุษจะได้ภรรยาเป็นที่ต้องประสงค์ จะได้บุตรหญิงชายเป็นคนว่าง่ายสอนง่าย มีรูปร่างงาม มีความประพฤติเรียบร้อยทุกประการ
บูชากัณฑ์หิมพานต์	ได้สิ่งที่ปรารถนาทุกประการ ครั้นตายแล้วได้ไปบังเกิดในสุคติโลกสวรรค์ เสวยสมบัติมโหฬาร มีบริวารแวดล้อมบำรุงบำเรออยู่เป็นนิตย์ จุตติจากสวรรค์แล้วจะลงมาเกิดในตระกูลชาติดี มหาศาล หรือตระกูลพราหมณ์มหาศาล อันบริบูรณ์ด้วยทรัพย์ศฤงคาร บริวารมากมายนานาประการ เช่น โค กระบือ ช้าง ม้า รถ ยานพาหนะนับประมาณมิได้ ประกอบด้วยความสุขกายสบายใจทุกอริยาบถ
บูชากัณฑ์ทานกัณฑ์	จะบริบูรณ์ด้วยแก้วแหวนเงินทอง ทาส ทาสี และสัตว์สองเท้าสี่เท้า ครั้นตายแล้วจะไปเกิดในฉกามาจรสวรรค์ มีนางเทพอัปสรแวดล้อมมากมาย เสวยสุขอยู่ในปราสาทแล้วด้วยแก้ว 7 ประการ
บูชากัณฑ์วันเปเวศน์	จะได้รับความสุขทั้งโลกนี้และโลกหน้า จะได้เป็นบรมกษัตริย์ในชมพูทวีป เป็นผู้ทรงปรีชาเฉลียวฉลาด สามารถปราบอริราชศัตรูให้ย่อยยับ
บูชากัณฑ์ชูชก	จะได้ไปบังเกิดในตระกูลกษัตริย์ ประกอบด้วยรูปสมบัติอันงดงามกว่าชนทั้งหลาย เจรจาปราศรัยไพเราะเสนาโสต แม้จะได้สามีบุตรธิดา ก็ล้วนแต่มีรูปทรงงดงามว่าง่ายสอนง่าย
บูชากัณฑ์จุลพน	แม้จะบังเกิดในปรภพใดๆ จะเป็นผู้สมบูรณ์ด้วยสมบัติบริวาร มีอุทยานดาราตาศด้วยดอกไม้หอมตระหลิบ และจะมีสระโบกขรณีอันเต็มไปด้วยปทุมชาติ ครั้นตายไปจะได้เสวยทิพย์สมบัติในโลกหน้าสืบไป
บูชากัณฑ์มหาพน	จะได้เสวยสมบัติในดาวดึงส์เทวโลก ครั้นจากเทวโลกนั้นแล้วได้มาเกิดเป็นกษัตริย์มหาศาล มีทรัพย์ศฤงคารบริวารมาก มีอุทยานและสระโบกขรณีเป็นที่ประพาส เป็นผู้บริบูรณ์ด้วยศักดิ์านุภาพ เพื่อฟังไปทั่วชมพูทวีป ได้เสวยอาหารทิพย์เป็นนิตยนิรันดร

การบูชาภัณฑ์เทศน์	อานิสงส์
บูชาภัณฑ์กุมาร	ประสบความสำเร็จในสิ่งซึ่งปรารถนา ครั้นตายแล้วได้ไปเกิดในฉกามาพจรสวรรค์ ในสมัยที่พระศรีอาริยมตตไตรย์มาอุบัติก็จะได้พบศาสนาของพระองค์ จะได้ถือปฏิสนธิในตระกูลกษัตริย์ตลอดจนได้ลำดับรับฟังพระสัทธรรมเทศนาของพระองค์ แล้วบรรลุปุระอรหัตผล พร้อมด้วยปฏิสัมภิทาทั้ง 4 ด้วยบุญราศีที่ได้อบรมไว้
บูชาภัณฑ์มัทรี	เกิดในโลกหน้าจะเป็นผู้มั่งคั่งสมบูรณ์ด้วยทรัพย์สมบัติ มีอายุยืนยาว ทั้งประกอบด้วยรูปโฉมงดงามกว่าคนทั้งหลายจะไปในที่ใดๆ ก็จะมีแต่ความสุขทุกแห่งหน
บูชาภัณฑ์สักกบรรพ	จะได้เป็นผู้เจริญด้วยพร 4 ประการ ได้แก่ อายุ วรรณะ สุขะ พละ
บูชาภัณฑ์มหाराช	จะได้มีมนุษย์สมบัติสวรรค์สมบัติ และนิพพานสมบัติ เมื่อเกิดเป็นมนุษย์จะได้เป็นพระราชา เมื่อจากโลกมนุษย์ไปก็จะได้ไปเสวยทิพยสมบัติในฉกามาพจรสวรรค์ มีนางเทพอัปสรเป็นบริวาร ครั้นบารมีแก่กล้าก็จะได้นิพพานสมบัติ อันตัดเสียซึ่ง ชาติ ชรา พยาธิ มรณะ พ้นจากโอฆะทั้ง 4 มีกาโมฆะเป็นต้น
บูชาภัณฑ์ฉกษัตริย์	จะได้เป็นผู้เจริญด้วยพร 4 ประการ ได้แก่ อายุ วรรณะ สุขะ พละ ทุกชาติ
บูชาภัณฑ์นครกัณฑ์	จะได้เป็นผู้บริบูรณ์ด้วยวงศาอาณาตติ ข้าทาสชายหญิง ธิดาสามีหรือบิดามารดาเป็นต้น อยู่พร้อมหน้ากันโดยความผาสุก ปราศจากโรคพาธทั้งมวล จะทำการใดๆ ก็พร้อมเพรียงกันยังการงานนั้นๆ ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ที่มา: ผู้เขียน เมื่อวันที่ 5 ตุลาคม 2564

อนึ่ง เป็นที่น่าสังเกตว่าในการบูชาภัณฑ์กุมาร ซึ่งเป็นกัณฑ์สำคัญของเรื่องเวสสันดรชาดกปรากฏอานิสงส์เรื่อง การได้เกิดในยุคพระศรีอาริยมตตไตรย์ ซึ่งสอดคล้องกับคติเรื่องพระมาลัยที่เชื่อมโยงกับการฟังเทศน์มหาชาติเรื่อง **เวสสันดรชาดก** อาจกล่าวได้ว่าเป็น “อานิสงส์” ซ้อน “อานิสงส์” จากคติความเชื่อเรื่อง “พระมาลัย” กับอานิสงส์ การฟังเทศน์มหาชาติ ทำให้เกิดความนิยมจัดเทศน์มหาชาติอย่างแพร่หลายในสังคมไทย

การจัดเครื่องบูชาภัณฑ์เทศน์ไม่มีแบบแผนตายตัว สุดแต่ความศรัทธาของเจ้าของกัณฑ์ แต่ที่ถือว่าขาดไม่ได้คือ เทียนคาถาประจำกัณฑ์ เช่น กัณฑ์ทศพรมี 19 คาถาต้องมี เทียนประจำคาถา 19 ดอก เทียนเหล่านี้ใช้จุดเวลาที่พระเทศน์ เรียกว่า “เดินคาถา”

นอกจากนี้ ธนิต อยุโพธิ์ (2524 : 30-31) ยังกล่าวถึงสิ่งที่ต้องทำจนเป็นประเพณีคือการประดับตกแต่งสถานที่ให้เสมือนป่าหิมพานต์ ซึ่งเป็นฉากสำคัญใน **เวสสันดรชาดก** โดยตกแต่งสถานที่ตามท้องเรื่องชาดก ได้แก่ การตกแต่งธงหนึ่งพัน รูปหนึ่งพัน ดอกไม้โดยเฉพาะดอกบัวชนิดละหนึ่งพัน มีการปัก

ต้นกล้วย ต้นอ้อยตามประตู หรือทางเข้าบริเวณที่จัดให้มีการเทศน์มหาชาติ จัดตั้งขันสาครใบใหญ่เป็นชั้นน้ำมนต์ การประดับภาพเรื่องเวสสันดรชาดก 13 กัณฑ์มี 13 ภาพ เป็นต้น

ประเพณีเทศน์มหาชาติเป็นประเพณีสำคัญทั้งชนชั้นสูงและชาวบ้านทั่วไปต่างผูกพันกับประเพณีนี้ ดังพระราชนิยมในพระบรมราชวงศ์จักรี แต่เดิมถือว่าเมื่อเจ้านายจะทรงผนวชควรฝึกเทศน์มหาชาติกัณฑ์ใด กัณฑ์หนึ่งจนสามารถเทศน์ถวายได้ (มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์, 2547: 260) นอกจากนี้ยังปรากฏประเพณีเทศน์มหาชาติในท้องถิ่นต่างๆ ในสังคมไทย รวมถึงการแต่งเรื่องเวสสันดรชาดกฉบับท้องถิ่น เช่น **เวสสันดรชาดกฉบับสร้อยสังกรของภาคเหนือ มหาชาติปริบทรี มหาชาติชลบุรี**

การจัดเทศน์มหาชาติในสังคมไทยจึงเป็นหลักฐานสำคัญที่เชื่อมโยงความเชื่อเรื่องความกลัวไม่ได้ไป “โลกหน้า” และความกลัวเรื่อง “กลียุค” อันมาจาก “ความเสื่อม” ของพระพุทธศาสนา การดำรงอยู่ของประเพณีเทศน์มหาชาติจึงมีบทบาทสำคัญคือทำให้เกิดความสบายใจ คลายความวิตกกังวล สร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ฟัง

สรุปและอภิปรายผล

ประเพณีเทศน์มหาชาติเป็นหลักฐานสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงการเกิดประเพณีและพิธีกรรมทางศาสนาอันเนื่องมาจากความเชื่อและความกลัวของพุทธศาสนิกชน โดยมีมูลเหตุสำคัญจากคติ 2 ประการ ได้แก่ คติเรื่องพระมาลัย และคติเรื่องปัญจอंत्रธาน ผลจากคติดังกล่าวทำให้เกิดประเพณีเทศน์มหาชาติขึ้นเพื่อทำหน้าที่หลักในการสร้างความมั่นใจในการยืนยันเรื่อง “โลกหน้า” และลดความกังวลเรื่อง “กลียุค” แก่คนในสังคม คติทั้ง 2 ประการมีนัยเชื่อมโยงถึงความกลัวไม่ได้ไป “โลกหน้า” คือการได้พบพระศรีอาริยเมตไตรย ซึ่งเป็นอนาคตพุทธเจ้า เป็นยุคที่มีความอุดมสมบูรณ์และฝูงชนตั้งมั่นในความดี และคติเรื่องปัญจอंत्रธานคือ “ความเลื่อม” ของพระพุทธรูป 5 ประการ อันมีที่มาจาก “กลียุค” ประเพณีเทศน์มหาชาติแสดงให้เห็นการจัดการของพุทธศาสนิกชนเพื่อคลายความวิตกกังวล การจัดการความกลัวดังกล่าวตั้งอยู่บนเงื่อนไขทางวัฒนธรรมคือ “การสดับรับฟังมหาชาติ” สิ่งนี้จึงเป็นคำตอบที่แน่ชัดว่าเหตุใดเวสสันดรชาดกจึงเป็นชาดกที่แพร่หลายและดำรงอยู่ได้ในสังคมไทย

ประเพณีเทศน์มหาชาติแสดงให้เห็นความสำคัญของประเพณีและพิธีกรรม ที่มีบทบาทหน้าที่สำคัญในการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ เพื่อเอาชนะ “ความกลัว” ซึ่งเป็นสัญชาตญาณทางความรู้สึกที่อยู่คู่กับมนุษย์ควบคู่กับภาวะอารมณ์อื่น ความรู้สึกที่เกิดจากความกลัวคือความไม่มั่นคง

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2536). สังคีตยิวงศ์ ใน **วรรณกรรมสมัยรัตนโกสินทร์ เล่ม 4**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- กรมศิลปากร. (2555). **สมุดพระมาลัย และสุบินกลอนสวด**. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- กรมศิลปากร. (2548). **พระราชพงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขา**. กรุงเทพฯ : สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- กรมศิลปากร. (2550). **ประชุมพระราชปจฉา**. กรุงเทพฯ : คณะรัฐมนตรี และราชกิจจานุเบกษา.
- คัมภีร์สุทธาสังการ**. (2504). กรุงเทพฯ : มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์.
- จอม บุญตาเทศ ป.. (ม.ป.ป). **มหาอนิสงส์ 108 กัณฑ์ (เพิ่มเติมอีก 24 กัณฑ์)**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์เลี้ยงเชียง.
- จูเลียน ฮักซ์ลีย์ ;และคนอื่นๆ. (2552). **วิวัฒนาการแห่งความคิด : ภาคมนุษย์และโลก**. แปลโดย จุฑาทิพย์ อุมะวชิณี. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เด่นดาว ศิลปานนท์. (2553). **แกะรอยพระมาลัย**. กรุงเทพฯ : มิวเซียมเพรส.
- ธนิต อยุธยา. (2524). **ตำนานเทศน์มหาชาติ**. กรุงเทพฯ : สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี. พิมพ์แจกในงานทอดกฐินพระราชทานของสำนักนายกรัฐมนตรี ณ วัดมเหยงคณ์พาราม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 29 ตุลาคม 2524.
- บำเพ็ญ ธรวิณ, ผู้ชำระ. (2542). **ประชุมพงศาวดารฉบับราชฎัรพระอนาคตวงศ์**. นิธิ เอียวศรีวงศ์, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.

ความไม่ปลอดภัย ความรู้สึกเหล่านี้เป็นที่มาของศาสนา แม้ว่ามนุษย์จะเปลี่ยนจากความเชื่อดั้งเดิมมาเป็นความเชื่อทางศาสนา แต่ยังคงมีความปรารถนา “หลักประกัน” บางอย่างแก่ตนเองเพื่อความมั่นคงและมั่นใจ เป็นเหตุให้เกิดการแสดงออกถึงการจัดการความกลัวเหล่านั้น ความกลัวจะไม่ได้ไป “โลกหน้า” และ “กลียุค” เป็นความกลัวทั้งในปัจจุบันและอนาคต สอดคล้องกับงานวิจัยของอภิรักษ์ เกษมผลกุล (2552) ศึกษาการสร้างสรรคและบทบาทของตำนานพระศรีอาริยในสังคมไทย ซึ่งพบว่าตำนานเรื่องพระศรีอาริยสอดคล้องกับวิถีคิดเรื่อง “โลกในอนาคต” ในสังคมไทย มีบทบาทสำคัญในฐานะตำนานทางศาสนาที่สร้างระบบความเชื่อเรื่องพระอนาคตพุทธเจ้าและโลกในอุดมคติ ทั้งยังสร้างการอธิบายเรื่องที่มาของประเพณีพิธีกรรม

ประเพณีและพิธีกรรมจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความ “สบายใจ” ให้แก่มนุษย์จากสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง การเกิดโรคระบาด หรือเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความตื่นตระหนก การจัดการความกลัวจึงผูก “จิต” กับ “ประเพณีและพิธีกรรม” ที่ทำให้จิตใจเข้มแข็งและสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับศาสนา ประเพณีจึงมีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของมนุษย์ท่ามกลางบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง

ข้อเสนอแนะ

ศึกษาการดำรงอยู่ของประเพณีเทศน์มหาชาติในบริบทสังคมปัจจุบันหลังการเกิดสถานการณ์โรคระบาด

- ป.ส.ศาสตร. (2550). **อลังการศาสตร์**. กรุงเทพฯ : บริษัท เอติสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด.
- ปรมิษฐ์ จารูวร. (2549). สวดพระมาลัย: บทบาทของคตินิยมหลังความตายต่อวรรณกรรมและสังคม. ใน **พิธีกรรม ตำนาน นิทาน เพลง: บทบาทของคตินิยมกับสังคมไทย**. สุกัญญา สุจฉายา, บรรณาธิการ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. หน้า 113-162.
- ประพจน์ อัครวิรุฬหการ. (2551). ความเชื่อและศาสนากับสังคมไทย ใน **ประมวลสาระชุดวิชา ไทยศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปรีชา ช่างขวัญยืน และสมภาร พรหมทา. (2552). **มนุษย์กับศาสนา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว. (2512). **พระราชพิธีสิบสองเดือน**. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2552). **กาลานุกรม พระพุทธศาสนาในอารยธรรมโลก**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ผลิตivism.
- ภรตมูณี. (2541). **นาฏยศาสตร์**. แปลโดย แสง มนวิฑูร. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : กองวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- มณีปิ่น พรหมสุทธิรักษ์. (2547). ความสำคัญของเวสสันดรชาดกในวัฒนธรรมไทย ใน **มณีปิ่นนิพนธ์ รวมบทความด้านภาษาวรรณคดี และวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2525). **พระสูตรและอรรถกถา แปล ขุททกนิกาย คาถาธรรมบท**. กรุงเทพฯ : มหามกุฏราชวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์. พิมพ์เนื่องในวโรกาสครบ 200 ปี แห่งพระราชวงศ์จักรี กรุงรัตนโกสินทร์ พุทธศักราช 2525.
- มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2525). **พระสูตร และอรรถกถา แปล อังคุตตรนิกาย เอกนิบาต เล่มที่ 1 ภาคที่ 1**. กรุงเทพฯ : มหามกุฏราชวิทยาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์. พิมพ์เนื่องในวโรกาสครบ 200 ปี แห่งพระราชวงศ์จักรี กรุงรัตนโกสินทร์ พุทธศักราช 2525.
- มิลินทปัญหา**. (2549). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาการ.
- ยศ สันตสมบัติ. (2544). **มนุษย์กับวัฒนธรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ยศ สันตสมบัติ. (2550). **พรอยต์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554.
- สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระพรหมราชูปถัมภ์. (2551). **พระปฐมสมโพธิ**. กรุงเทพฯ : คณะสงฆ์วัดพระเชตุพน.
- สุชีพ ปุณฺณานุกาพ. (2539). **พระไตรปิฎกฉบับสำหรับประชาชน**. พิมพ์ครั้งที่ 16. กรุงเทพฯ: มหามกุฏราชวิทยาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์.
- เสภาขุนช้างขุนแผน**. (2544). พิมพ์ครั้งที่ 18. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.
- อภิรักษ์ณัฏฐ์ เกษมผลกุล. (2552). **ตำนานพระศรีอาริย์ในสังคมไทย: การสร้างสรรค์และบทบาท**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์ ดุษฎีบัณฑิต (ภาษาไทย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

กระบวนการสื่อสารและคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์¹

THE COMMUNICATION PROCESS AND QUALIFICATIONS OF PODCAST HOSTS

อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์² / R-TITAYA SUPSINWIWAT

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: November 18, 2021

Revised: April 12, 2022

Accepted: April 19, 2022

บทคัดย่อ

Podcasts (พอดแคสต์) คือ สื่อชนิดหนึ่งที่อยู่ในรูปแบบของเสียงที่มีแนวโน้มการเติบโตที่สูงขึ้น เนื่องจากสอดคล้องกับการใช้ชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน โดยหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญในการจัดรายการทางพอดแคสต์ คือ ผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกร เปรียบเสมือนผู้ส่งสารที่ต้องใช้ทักษะการเชื่อมข้อมูลและเนื้อหาไปสู่ผู้ฟัง ดังนั้นกลวิธีการสื่อสาร รวมถึงคุณสมบัติและเอกลักษณ์ของการเป็นพิธีกรรายการพอดแคสต์ จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารและคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ ผ่านการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการสัมภาษณ์ในเชิงเจาะลึก (In-depth Interview) กลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มพิธีกรรายการพอดแคสต์ กลุ่มผู้ควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์ และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการด้านการสื่อสาร ที่มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบมีเกณฑ์ที่ตรงกับวัตถุประสงค์ (Criterion Sampling) ผลการศึกษาพบว่ากระบวนการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์ ประกอบด้วย 1) พิธีกรควรกำหนดวัตถุประสงค์การสื่อสารไว้ล่วงหน้าให้สอดคล้องกับเนื้อหารายการพอดแคสต์ 2) พิธีกรสามารถพูดแบบมีโครงร่าง พูดแบบฉับพลัน พูดแบบอ่านจากต้นฉบับ หรือจะแบบผสมผสาน 3) พิธีกรใช้ระดับภาษาที่ทางการ เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้ฟัง 4) พิธีกรใช้การสื่อสารแบบสองทางที่ผู้รับสารสื่อสารกลับที่ล่าช้า 5) พิธีกรจัดการเนื้อหารายการด้วยคัดเลือกเนื้อหา ปรับเปลี่ยนเนื้อหาเพื่อการพูด และสร้างความเชื่อมโยงผู้ฟังกับเนื้อหา ผลการศึกษาด้านคุณสมบัติของพิธีกรของพิธีกรรายการพอดแคสต์ พบว่า 1) ควรมีทั้งทักษะการพูด การสัมภาษณ์และการฟังแบบลึกซึ้ง 2) ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหารายการเป็นอย่างดี และ 3) บุคลิกภาพภายนอกไม่มีความจำเป็น

คำสำคัญ: พอดแคสต์ พิธีกรรายการพอดแคสต์ การสื่อสาร

Abstract

Podcasts are a growing media due to corresponding to the lifestyle of people today. One of the key elements in podcasts is the host. A podcast host is a messenger that requires skill in encoding information and communicating to the audience. Therefore, I would like to study the communication strategies, qualifications, and uniqueness of being a podcast host. The objective of this study is to study the communication process and qualifications of podcast hosts. The data was collected by using in-depth interviews with criterion samplings; 1) podcast hosts 2) podcast producer and 3) communication experts.

¹ อาจารย์ประจำวิชาเอกการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยว วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² อาจารย์ประจำวิชาเอกการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยว วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

The results of communication process revealed the following: 1) podcast hosts should set their communication objectives suitably with the podcast content, 2) podcast hosts should use manuscript speech, impromptu speech, extemporaneous speech or hybridization speech, 3) podcast hosts should use the semi-formal language, 4) podcast hosts should use two-way communication and receive delay-feedback from audiences, and 5) podcast hosts should suitably design message, modify the content for speaking and create connection between podcast content and audiences. The results of qualifications of the podcast host revealed the following: 1) podcast hosts should have speaking skill, interview skill and deep listening skill, 2) podcast hosts should be experts about their podcast content, and appearance doesn't matter for being podcast hosts.

Keywords: Podcast, Podcast Host, Communication

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

Podcast หรือ พอดแคสต์ คือรูปแบบสื่อเสียงชนิดหนึ่ง เป็นเทคโนโลยีแพร่กระจายเสียงที่มีผู้ดำเนินรายการนำเสนอเนื้อหารายการต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่อง บรรยาย หรือการสัมภาษณ์ แล้วนำเสนอลงบนโลกออนไลน์ที่ผู้ฟังสามารถเลือกฟังได้ทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการและความสะดวก โดยเนื้อหาของรายการรูปแบบพอดแคสต์มีครอบคลุมทุกเรื่อง เช่น ข่าว เทคโนโลยี ไร่ดีบ้านเทิง ธุรกิจ เศรษฐกิจ รวมไปถึงเรื่องการแนะนำทางในการดำเนินชีวิต โดยจะมีการแบ่งประเภทรายการที่ชัดเจนทำให้ผู้ฟังสามารถเลือกฟังในเรื่องที่สนใจได้ และในปัจจุบันมีรายการที่ผลิตออกมามากกว่า 100 ภาษา

มีการวิเคราะห์การเติบโตของพอดแคสต์ในปัจจุบันว่าเกิดจากการสอดคล้องกับการใช้ชีวิตของผู้คนในปัจจุบันที่ต้องเดินทางออกไปทำงานและใช้ระยะเวลาการเดินทางค่อนข้างนาน เกิดความต้องการสื่อที่สามารถฟังในระหว่างทำกิจกรรมดังกล่าวได้ อีกทั้งยังตอบสนองผู้ฟังในด้านการคัดเลือกเนื้อหาตามความสนใจและตามช่วงเวลาที่เหมาะสม ซึ่งผู้ฟังจะมีกระบวนการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเนื้อหารายการ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของรายการ ได้แก่ ผู้ผลิตรายการ ผู้ดำเนินรายการ ประเภทรายการ เป็นต้น (ปวรรัตน์ ระวาง, 2560)

องค์ประกอบที่สำคัญอีกหนึ่งด้านของรายการพอดแคสต์ คือ พิธีกร หรือผู้ดำเนินรายการพอดแคสต์ จาก PodCred Analysis Framework ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดของการผลิตรายการพอดแคสต์ที่มีคุณภาพและทำให้ผู้ฟัง

ติดตามฟังอย่างยั่งยืน 1 ในปัจจัยที่สำคัญก็คือ ผู้จัดรายการพอดแคสต์ ที่มีปัจจัยด้านความคล่องแคล่ว ความมั่นใจ ความเร็วในการพูด การเลือกใช้คำพูด สำเนียงที่ใช้ เป็นต้น (Manos Tsagkias et al., 2008) ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้จัดรายการพอดแคสต์ นอกจากนี้ ข้อมูลของผู้ฟังพอดแคสต์ในประเทศไทยพบว่า ส่วนใหญ่ชอบฟังพอดแคสต์ที่มีรูปแบบการสนทนาระหว่างพิธีกรรายการ โดยมีสัดส่วนสูงร้อยละ 42.31 รองลงมาคือลักษณะของการสัมภาษณ์ ลักษณะของพิธีกรรายการเดี่ยว ลักษณะของรายการบรรยาย และลักษณะของรายการอภิปรายตามลำดับ (RAINMAKER, 2561) จากข้อมูลชี้ให้เห็นถึงความนิยมในการฟังพอดแคสต์รูปแบบสนทนาแบบบ้านเทิง และเพื่อให้สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมมารับสารของกลุ่มผู้ฟังได้มากขึ้น พิธีกรรายการพอดแคสต์จึงควรเข้าใจถึงแนวทางการสื่อสารที่เหมาะสม รวมถึงทักษะสำคัญ เช่น การสนทนา การสัมภาษณ์ และการอภิปราย เพราะพิธีกรเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญในสื่อ เนื่องจากทำหน้าที่เสมือนผู้ส่งสารตัวกลางเชื่อมแหล่งข้อมูลและเนื้อหารายการไปสู่ผู้ฟัง อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อของผู้ฟังด้วย โดยต้องมีความมืออาชีพ ใช้คำพูดต่าง ๆ ในรายการให้มีความน่าเชื่อถือ ข้อมูลต้องมีความถูกต้อง มีแหล่งอ้างอิงที่ดี ทำให้ผู้ที่ได้ฟังสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในแง่ต่าง ๆ ได้ (อาลีปริยการ, 2560)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงรายละเอียดการสื่อสารและคุณสมบัติของผู้พิธีกรในสื่อพอดแคสต์ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับพิธีกรพอดแคสต์หรือผู้ที่สนใจในการจัดรายการพอดแคสต์ต่อไป

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์
2. เพื่อศึกษาคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ มุ่งเน้นศึกษาเรื่องของกระบวนการสื่อสารและคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ ใช้การศึกษาจากการสัมภาษณ์บุคคล 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มพิธีกรรายการพอดแคสต์ 2) กลุ่มผู้ควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์ และ 3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการด้านการสื่อสาร ทั้งนี้รูปแบบของรายการพอดแคสต์ที่กลุ่มตัวอย่างเกี่ยวข้องกับประกอบด้วย 3 รูปแบบหลัก คือ รูปแบบการสนทนาระหว่างพิธีกร รูปแบบการสัมภาษณ์ และรูปแบบรายการเดี่ยว (พูดคนเดียว)

โดยกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวเกิดจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบมีเกณฑ์ (Criterion Sampling) ที่ตรงกับวัตถุประสงค์การวิจัย

แนวคิดและทฤษฎี

แนวคิดเกี่ยวกับรายการพอดแคสต์และการผลิตรายการพอดแคสต์

รายการพอดแคสต์

นิยามของพอดแคสต์ คือ เสียงที่สามารถดาวน์โหลดได้ หรือไฟล์วิดีโอที่บรรจุไว้ในอุปกรณ์พกพา และสามารถฟังหรือดูได้ตลอดเวลา (Rainsbury & McDonnell, 2006) ซึ่งองค์ประกอบสำคัญของพอดแคสต์ คือ ผู้จัดรายการหรือพอดแคสเตอร์ โดยในประเทศไทยมีการจัดรูปแบบของพอดแคสเตอร์เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ ประเภทบุคคลและกลุ่มบุคคลที่จัดรายการเป็นของตนเอง และประเภทผู้จัดรายการในนามบริษัทและองค์กร (ชนินทร์ เพ็ญสูตร, 2561)

1) ประเภทบุคคลและกลุ่มบุคคลที่จัดรายการเป็นของตนเอง จะเริ่มต้นจากการทำเป็นงานอดิเรก เกิดจากความชื่นชอบส่วนบุคคล ซึ่งผู้ฟังในระยะแรกจะมีลักษณะจำกัดอยู่ในวงของกลุ่มคนที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้จำกัด และกลุ่มคนที่สนใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นอกจากนี้ ผู้จัดรายการในประเภทนี้ บางครั้งก็อาจจัดรายการภายใต้องค์กรสื่อที่มีช่องทางในการเผยแพร่พอดแคสต์ให้กับนักจัดรายการ แต่ให้อิสระในการเลือกเนื้อหาและการจัดรายการ รวมถึง

อาจจะเป็นบุคคลที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการจัดรายการวิทยุ พิธีกรหรืองานที่เกี่ยวข้องกับสื่อเสียงพอดแคสต์มาก่อน

2) ประเภทผู้จัดรายการในนามบริษัทและองค์กร ผู้จัดรายการประเภทนี้จะจัดทำรายการโดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับองค์กรโดยตรง มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับโดนตรงกับงานที่รับผิดชอบ โดยมากจะจัดทำโดยกลุ่มสื่อประเภทสำนักข่าวออนไลน์ ที่มีชื่อพอดแคสต์เปรียบเหมือนชื่อช่อง แบบรายการโทรทัศน์ โดยมีรายการย่อย ๆ ที่มีประเด็นหลักเฉพาะและไม่หลุดจากแนวคิดหลัก (concept) หรือจุดยืนของช่อง

การผลิตรายการพอดแคสต์

ขั้นตอนในการผลิตรายการพอดแคสต์ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน (สุมน อยู่สิน, 2543)

1) ขั้นเตรียมการก่อนผลิต (Pre-Production) ประกอบด้วย การรวบรวมข้อมูลพื้นฐานและประเด็นเนื้อหาจากนั้นนำไปวางแผนเตรียมแผนการผลิต รวมถึงการคิดประเด็นรายการ การเขียนบทและการซักซ้อมรายการ

2) ขั้นการผลิต (Production) ในที่นี้มุ่งเน้นไปที่การบันทึกเสียงในการออกอากาศ โดยผู้ควบคุมหรือกำกับรายการจะควบคุมให้ผสมเสียงที่มาจากแหล่งต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ ส่วนพิธีกรรายการพอดแคสต์จะเกี่ยวข้องในด้านการออกเสียงอย่างถูกต้อง และใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมกับรายการ

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ประกอบด้วย การตัดต่อ การตรวจสอบคุณภาพ และการประเมินผลรายการ โดยเฉพาะการตรวจสอบคุณภาพโดยกลุ่มตัวอย่าง เป็นการสุ่มตัวอย่างผู้ที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มเป้าหมายของรายการ ให้ตอบแบบสอบถามหรือใช้วิธีสัมภาษณ์ความคิดเห็น เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงรายการต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

รูปแบบการสื่อสาร

รูปแบบการสื่อสารที่แบ่งเกณฑ์จากการจำแนกตามทิศทางการสื่อสาร ประกอบด้วย

1) การสื่อสารแบบทางเดียว (One-way-communication) ที่มีลักษณะที่ผู้ส่งสารถ่ายทอดสารไปยังผู้รับสารแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยไม่เปิดโอกาสให้ผู้รับสารได้

ซักถามข้อสงสัยหรือแสดงความคิดเห็น จึงไม่มีปฏิกริยาย้อนกลับจากผู้รับสารโดยตรง ปราศจากการคำนึงถึงปฏิกริยาได้กลับจากผู้รับสาร ทำให้ปริมาณของข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) จากผู้รับสารมีน้อยหรือไม่มีเลย

2) การสื่อสารแบบสองทาง (Two-way-communication) คือการสื่อสารที่ผู้ส่งสารส่งข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับสารทางหนึ่ง ในขณะที่เดียวกันเมื่อผู้รับสารได้รับข้อมูลแล้วก็ส่งข้อมูลข่าวกลับมาที่ผู้ส่งสาร เป็นการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ผู้รับสารได้ซักถามข้อข้องใจหรือข้อสงสัยต่าง ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน มีการโต้ตอบกัน ทำให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถที่จะตอบสนองต่อกันเพื่อสร้างความเข้าใจได้อย่างชัดเจน การสื่อสารแบบนี้ผู้ส่งสารจะให้ความสำคัญกับปฏิกริยาโต้กลับ (Feedback) ของผู้รับสาร

การสื่อสารกลับ (Feedback)

การสื่อสารกลับ คือ ปฏิกริยาของผู้รับสารที่แสดงตอบต่อสารของผู้ส่งสาร ประเภทของการสื่อสารกลับแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ตามความเร็วหรือช้าของการรับทราบการสื่อสารกลับนั้น

1) การสื่อสารกลับทันทีทันใด (Intermediate Feedback) คือการสื่อสารกลับที่ผู้ส่งสารสามารถทราบปฏิกริยาของผู้รับสารได้รวดเร็ว ทั้งจากคำพูดโต้ตอบและกิริยาท่าทางของผู้รับสาร เช่น ข้อความที่ส่งกลับมาทันทีหลังรายการออกอากาศ คำถามจากนักเรียนที่สงสัยสิ่งที่อาจารย์สอน เป็นต้น

2) การสื่อสารกลับที่ล่าช้า (Delayed Feedback) คือการสื่อสารกลับที่ผู้ส่งสารสามารถทราบปฏิกริยาของผู้รับสารได้ช้า เช่น จดหมายจากผู้ชมรายการที่ส่งมา ความคิดเห็นของประชาชนในการสำรวจประชามติ เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับคุณสมบัติพิธีกรรายการ

ประเภทของการพูด

การจัดรายการพอดแคสต์ คือ การที่พิธีกรพูดเนื้อหาตามรูปแบบรายการผ่านสื่อพอดแคสต์ ซึ่งเป็นการพูดในที่สาธารณะหรือพูดต่อหน้าชุมชน (แม้ว่าความจริงจะพูดผ่านสื่อพอดแคสต์ แต่สิ่งที่พูดเหล่านั้นจะส่งไปหาผู้ฟังที่ฟังได้เป็นจำนวนมาก) ดังนั้น พิธีกรต้องมีความรับผิดชอบต่อเนื้อหาที่จะนำเสนอเป็นอย่างมาก และต้องมีความสามารถในการพูดตามแบบต่าง ๆ ด้วย

โดยการพูดถูกแบ่งประเภทได้ดังนี้

1) การพูดแบบฉับพลัน การพูดแบบฉับพลันหรือการพูดแบบไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า ซึ่งผู้พูดอาจจะไม่มีเวลาในการเตรียมตัว ไม่รู้ล่วงหน้ามาก่อนว่าจะต้องพูด หรือมีการเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนที่จะพูดเพียงเล็กน้อย ต้องอาศัยไหวพริบ ความสามารถเฉพาะตัว และประสบการณ์ของผู้พูดเป็นอย่างมาก ที่จะทำให้การพูดราบรื่นและประทับใจผู้ฟัง

2) การพูดแบบมีบันทึกหรืออ่านจากต้นร่าง จะมีการเตรียมตัวล่วงหน้า มีการกำหนดเนื้อหาที่จะพูดมาเป็นอย่างดี และมีการวางโครงเรื่อง หรือในบางครั้งจะมีการจดหัวข้อสำคัญ ๆ ไว้ เช่น ตัวเลขสถิติ ชื่อบุคคลสำคัญ เป็นการจดใส่กระดาษแผ่นเล็ก ๆ เพื่อใช้ดูและเตือนความจำขณะที่กำลังพูด โดยจะใช้วิธีการเหลือบดูในกระดาษเพื่อเตือนความจำเท่านั้น

3) การพูดแบบท่องจำ เป็นการพูดที่ผู้พูดมีการเตรียมตัวล่วงหน้าด้วยการท่องจำเนื้อหาที่จะมาพูดให้ขึ้นใจและแม่นยำ การพูดในลักษณะนี้ต้องใช้ความจำและการฝึกฝนจนสามารถจำได้ขึ้นใจ ต้องอาศัยความสามารถในการพูดของผู้พูด เพื่อให้เนื้อหาที่จำมามีความเป็นธรรมชาติ ทั้งลักษณะการพูดและน้ำเสียง เพื่อให้ผู้ฟังไม่รู้สึกรู้ว่าท่องมาอ่าน

4) การพูดแบบอ่านจากต้นฉบับ ผู้พูดจะอ่านจากบทที่เตรียมไว้ล่วงหน้าจากต้นฉบับ แต่ผู้พูดต้องมีการซักซ้อมอ่านมาล่วงหน้าเพื่อให้ขณะที่อ่านมีความเป็นธรรมชาติ การพูดประเภทนี้ ต้องมีการฝึกฝนเรื่องของการกวาดสายตาอ่านต้นฉบับได้อย่างคล่องแคล่ว ใช้น้ำเสียงให้เป็นธรรมชาติ โดยมากใช้ในงานที่มีความเป็นทางการ

คุณสมบัติที่ดีของผู้ดำเนินรายการ

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของ Hilliard มาเป็นแนวทางในการศึกษา สรุปประเด็นสำคัญดังนี้ (Hilliard, 1978)

ผู้ดำเนินรายการควรมีทักษะในการสื่อสาร คือ สามารถสื่อสารได้อย่างถูกต้องและชัดเจน โดยใช้ทักษะในการพูด ฟัง อ่าน และเขียน ได้ถูกต้องตามหลักภาษาและอักขรวิธี รวมถึงควรต้องมีความรู้ด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะเรื่องที่จะสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับแขกรับเชิญที่จะมาให้สัมภาษณ์ในรายการเป็นอย่างดี เพราะเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือ เพื่อนำไปสู่การที่ผู้รับสารยอมรับในเนื้อหา โดยความน่าเชื่อถือขึ้นอยู่กับกรยอมรับในความเชี่ยวชาญ (Expertise) และสิ่งที่ประจักษ์ (Objectivity)

นอกจากนี้ผู้ดำเนินรายการควรมีบุคลิกดี แต่งกายดี สุขภาพร่างกายดี และควรมียิ้มแย้มแจ่มใส เป็นกันเอง เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองในรายการ

ส่วนแนวทางในการสนทนา ควรมีไหวพริบ แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี ใช้น้ำเสียงดี สามารถสร้างเอกลักษณ์ในการพูด รวมถึงมีความมั่นใจในตนเองระหว่างการพูด เพราะเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะทำให้รายการดำเนินไปได้ด้วยดี

แนวคิดเกี่ยวกับคุณสมบัติที่ดีของผู้ดำเนินรายการวิทยุ

แม้รายการพอดแคสต์เป็นสื่อเสียงรูปแบบใหม่ แต่ผู้วิจัยคาดว่าพิธีกรรายการพอดแคสต์อาจจะมีบางส่วนที่พัฒนาหรือหยิบยืมมาจากรายการวิทยุแบบดั้งเดิมได้ ซึ่งผู้ที่ทำหน้าที่สื่อสารในสื่อดังกล่าวก็คือนักจัดรายการหรือดีเจนั่นเอง โดยแนวคิดเกี่ยวกับคุณสมบัติที่ดีของนักจัดรายการเพลง วิเคราะห์ได้จากคุณสมบัติ 3 ด้าน ดังนี้ (อัจฉรา หัศบำเรอ, 2551)

1) คุณสมบัติด้านเสียงและการใช้ภาษา เช่น เป็นผู้มีพรสวรรค์ทางเสียง มีเสียงชัดเจน แจ่มใส ใช้ภาษาไทยถูกต้อง คล่องแคล่ว ใสซื่อจิตใจลงไปในเสียง รวมถึงมีศิลปะในการสื่อสาร ไม่พูดเหมือนอ่าน แต่อ่านให้เหมือนพูด

2) คุณสมบัติด้านความรู้และประสบการณ์ เช่น ความรู้ในการใช้อุปกรณ์ทางเทคนิคกระจายเสียง การฝึกฝนตนเองเป็นประจำ การใส่ใจศึกษาหาความรู้เสมอ กระตือรือร้นสนใจต่อปัญหาต่าง ๆ

3) คุณสมบัติด้านบุคลิกภาพส่วนตัว เช่น การตรงต่อเวลา การเอาใจใส่ผู้ฟังทั้งในเวลาและนอกเวลาปฏิบัติหน้าที่ การควบคุมอารมณ์และความรู้สึกได้ มีคุณธรรมประจำใจ พูดแต่ในสิ่งที่เป็นสารประโยชน์ และตระหนักถึงหน้าที่ของสื่อมวลชน

ระเบียบวิธีวิจัย

กระบวนการเก็บข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ตามกรอบแนวคิดทฤษฎีที่กำหนดไว้ โดยใช้จากแหล่งข้อมูล 2 ประเภท ได้แก่

แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ในเชิงเจาะลึก (In-depth Interview) แบบกึ่งมาตรฐาน (Semi Standardized) กับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มพิธีกรรายการพอดแคสต์ กลุ่ม

ผู้ควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์ และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการด้านการสื่อสาร โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบมีเกณฑ์ (Criterion Sampling) ที่ตรงกับวัตถุประสงค์

1) กลุ่มพิธีกรรายการพอดแคสต์ จำนวน 4 คน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ คือ ต้องมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับพอดแคสต์โดยตรง หมายถึง ปัจจุบันต้องเป็นผู้ดำเนินรายการพอดแคสต์ โดยมีทั้งประเภทบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่จัดรายการเป็นของตนเอง และประเภทผู้ดำเนินรายการในนามบริษัทและองค์กร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

พิธีกรรายการพอดแคสต์ประเภทบุคคล

พิธีกร 1 : พิธีกรพอดแคสต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ และพอดแคสต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์

พิธีกร 2 : พิธีกรพอดแคสต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยว และพอดแคสต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการประชุม มุกตลก

พิธีกรรายการพอดแคสต์ในนามบริษัทและองค์กร

พิธีกร 3 : เป็นพิธีกรพอดแคสต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสรุปข่าวประจำวัน

พิธีกร 4 : เป็นพิธีกรพอดแคสต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการรีวิวซีรีส์

2) กลุ่มผู้ควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์ จำนวน 2 คน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ คือ ต้องมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับพอดแคสต์โดยตรง หมายถึง ปัจจุบันต้องเป็นผู้ควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์ตั้งแต่ 1 รายการขึ้นไป

ผู้ควบคุมการผลิต 1 : ควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์ จำนวน 4 รายการ

ผู้ควบคุมการผลิต 2 : ผู้ก่อตั้งพอดแคสต์ขององค์กรและควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์ จำนวน 10 รายการ

3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการด้านการสื่อสาร จำนวน 4 คน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์โดยมุ่งเน้นความเชี่ยวชาญและความสามารถที่แตกต่างกัน โดยพิจารณาจากประสบการณ์และความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารผ่านรายการพอดแคสต์

ผู้เชี่ยวชาญ 1 : อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัย นักแสดง และพิธีกรโทรทัศน์

ผู้เชี่ยวชาญ 2 : ผู้บริหารธนาคารและ Head of communication ประจำองค์กร และมีประสบการณ์งานด้านสื่อสารมวลชน

ผู้เชี่ยวชาญ 3 : ผู้ประกาศข่าว ผู้เชี่ยวชาญด้านการลงเสียงโฆษณา และอาจารย์พิเศษ

ผู้เชี่ยวชาญ 4 : ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายพัฒนาสื่อและสื่อสารองค์กร

แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

ผู้วิจัยใช้แหล่งข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารและคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ ได้แก่ หนังสือทางวิชาการ วารสาร เอกสารงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รายการพอดแคสต์ที่เผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต นิตยสาร บทสัมภาษณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดรายการพอดแคสต์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการอาศัยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบการวิเคราะห์ เพื่อตอบวัตถุประสงค์การศึกษา และนำผลการวิเคราะห์ในรูปแบบการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) สังเคราะห์ออกมาเป็น กระบวนการสื่อสารและคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ ตามวัตถุประสงค์การศึกษา

ผลการศึกษา

1. กระบวนการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์

จากการศึกษากระบวนการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์ตามกรอบแนวคิดงานวิจัย สามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1.1 วัตถุประสงค์การสื่อสาร

การสื่อสารจำเป็นต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อนำมาสู่ประสิทธิภาพสูงสุด โดยพบว่าพิธีกรรายการพอดแคสต์ควรกำหนดวัตถุประสงค์การสื่อสารไว้ล่วงหน้า และวัตถุประสงค์ดังกล่าวถูกกำหนดจากลักษณะของเนื้อหา รายการพอดแคสต์ว่ามีลักษณะเนื้อหาเป็นอย่างไร แล้วกำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องหรือเป็นไปในทิศทางที่สนับสนุนเนื้อหาดังกล่าวให้มากที่สุด เช่น รายการสัมภาษณ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นให้แขกรับเชิญเล่าประสบการณ์ความลำบากระหว่างท่องเที่ยว พิธีกรรายการ

ได้กำหนดวัตถุประสงค์ว่า “ต้องชวนแขกรับเชิญคุยเพื่อเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ออกมาอย่างเป็นธรรมชาติในบรรยากาศที่ไม่ตึงเครียด เพื่อให้ผู้ฟังได้รับความบันเทิง พร้อม ๆ กับได้รับข้อมูลเพื่อเตรียมตัวก่อนจะเดินทางไปท่องเที่ยวในครั้งต่อ ๆ ไป” (พิธีกร 2, สัมภาษณ์ 7 ตุลาคม 2564)

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารได้เสนอเพิ่มเติมว่าการกำหนดวัตถุประสงค์ของการสื่อสารของพิธีกรเป็นเรื่องจำเป็นและขาดไม่ได้ เพราะเป็นการช่วยควบคุมให้การพูดของพิธีกรให้ชัดเจนและตรงประเด็น ควบคุมผลลัพธ์ที่ผู้ฟังจะได้รับในแต่ละครั้ง รวมถึงยังช่วยแสดงหรือวางตำแหน่งตัวตนของรายการพอดแคสต์ในสายตาของผู้ฟังอีกด้วย

1.2 รูปแบบการสื่อสาร

จากการสัมภาษณ์พบว่าในรายการพอดแคสต์หนึ่งตอน พิธีกรจะใช้การพูดแบบผสมผสาน คือ มีทั้งการพูดแบบมีโครงร่างหรือการกำหนดเนื้อหาไว้ล่วงหน้าและการพูดแบบฉับพลัน โดยการพูดแบบมีโครงร่างนั้นไม่ได้มีการกำหนดวิธีเขียนตายตัว บางคนกำหนดไว้เพียงหัวข้อสั้น ๆ ที่จำเป็นต้องพูดสำหรับรายการตอนนั้น ๆ แต่พิธีกรบางคนก็ใช้การกำหนดเนื้อหาตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อให้เนื้อหาเป็นไปตามจุดประสงค์รายการ

“ถ้าเป็นตอนที่ตัวเองก็ต้องเล่าเรื่องเองก็จะมีเขียนเพื่อไว้ดูเป็นแนวทาง ส่วนใหญ่ตอนพูดจริงจะพยายามไม่ดูระหว่างเล่า แต่จะแค่เหลือบลงมาดูเป็นพัก ๆ ว่าแตะครบทุกเรื่องที่จัดไว้หรือยัง โดยเฉพาะพวกมุกหรือประโยคเด็ด ๆ ที่คิดได้ล่วงหน้าก็จะจัดไว้แล้วพยายามจะไม่ลืมที่จะเอามาพูดตอนจัดรายการ สรุปคือพอมีเค้าโครงไว้ล่วงหน้า แล้วตอนพูดจริงเน้นสวดแบบเป็นธรรมชาติ โดยไม่ลืมที่จะแตะหัวข้อให้ครบด้วย”

(พิธีกร 1, สัมภาษณ์ 11 ตุลาคม 2564)

ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารมองว่า รูปแบบการพูดที่เหมาะสมสำหรับพิธีกรรายการพอดแคสต์ คือ การพูดแบบมีต้นร่าง เพราะเนื้อหาและข้อมูลที่ถูกต้องถือว่าเป็นเรื่องสำคัญ ส่วนพิธีกรทำหน้าที่เพียงนำเนื้อหาที่ถูกเตรียมไว้เหล่านั้นมาเล่าเรื่องหรือปรับแต่งรูปแบบ วิธีการพูดให้เข้ากับบุคลิกหรือวัตถุประสงค์รายการ

“แต่แต่ละคนมี voice มี character ที่แตกต่างกัน ขอ
อย่างเดียว พูดยังเรื่อง ส่วนที่เหลือก็เป็นเทคนิคของ
แต่ละคน แต่อย่าให้คนฟังจับได้ว่าอ่านสคริปต์”

(ผู้เชี่ยวชาญ 2, สัมภาษณ์ 4 ตุลาคม 2564)

นอกจากนี้ ยังพบว่าพิธีกรรายการพอดแคสต์และ
ผู้ควบคุมการผลิตรายการพอดแคสต์มองไปในทิศทาง
เดียวกันว่า พิธีกรรายการพอดแคสต์ควรใช้ภาษาระดับกึ่ง
ทางการ ที่มีลักษณะคล้ายกับระดับทางการ แต่ลดความ
เป็นการเป็นงานลง เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้ฟัง เน้นการ
เข้าถึงง่ายแต่ยังคงไว้ซึ่งความน่าเชื่อถือ ส่วนผู้เชี่ยวชาญด้าน
การสื่อสารมองว่าไม่มีการกำหนดรูปแบบระดับภาษาพูดที่
ตายตัว พิธีกรสามารถปรับเปลี่ยนระดับภาษาได้ แต่ให้คำนึง
ถึงเนื้อหา รายการ บุคลิกส่วนตัวของพิธีกรที่ทำหน้าที่ในการ
พูด และกลุ่มผู้ฟังของรายการเป็นสำคัญ

ข้อสุดท้ายของรูปแบบการสื่อสาร พบว่าการจัด
รายการพอดแคสต์ควรเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two-
way-communication) ถึงแม้ว่าจะเป็นการบินทีทักเสียงไว้
ล่วงหน้า แต่ควรเปิดโอกาสให้ผู้รับสารส่งข้อคิดเห็น ความ
รู้สึกหรือข้อมูลต่าง ๆ กลับมายังผู้ส่งสารหรือพิธีกรรายการ
ผ่านพื้นที่เปิด เช่น การตอบกลับของผู้ฟังในพื้นที่เผยแพร่
เนื้อหา การแสดงความเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ หรือการ
กล่าวถึงในช่องทางอื่น ๆ

“ในช่วงท้ายรายการจะพูดบอกให้ผู้ฟังติดตามช่อง
ทางต่าง ๆ ของสถานี รวมถึงการโพสต์ลงโซเชียล
มีเดียพร้อมติดแฮชแท็กชื่อรายการ ซึ่งทีมงานและ
พิธีกรจะเข้าไปตามอ่านและร่วมพูดคุยกับผู้โพสต์
แสดงความเห็นเกี่ยวกับรายการด้วย”

(พิธีกร 2, สัมภาษณ์ 7 ตุลาคม 2564)

โดยการเปิดให้แสดงความเห็นเช่นนี้ ก็เพื่อให้พิธีกร
รวมถึงผู้ผลิตรายการพอดแคสต์ทราบความคิดเห็นและขอ
เสนอแนะจากผู้รับสารโดยตรง และนำข้อมูลเหล่านั้นมา
ปรับปรุงรายการ หรือเข้าไปร่วมวงสนทนาในประเด็นที่เกิด
จากรายการ ในรูปแบบการตอบข้อสงสัยที่เกิดขึ้นหลังจาก
รับฟังรายการได้ โดยการสื่อสารกลับจะอยู่ในรูปแบบที่เรียก
ว่าการสื่อสารกลับที่ล่าช้า (Delayed Feedback)

1.3 การจัดการเนื้อหารายการ

ผลการสัมภาษณ์พบว่าพิธีกรควรเป็นผู้คัดเลือก
เนื้อหาของรายการในแต่ละตอนด้วยตนเอง เนื่องจากความ
เข้าใจและความถูกต้องในเนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญสูงสุด หากเป็น
ผู้คัดเลือกเนื้อหาเอง พิธีกรรายการก็จะมีโอกาสศึกษาใน
ประเด็นนั้น ๆ และช่วยสร้างความเข้าใจได้มากกว่า รวมถึง
พิธีกรก็จะรู้สึกอินไปกับเรื่องราวที่สื่อสารได้มากกว่าด้วย

เนื้อหาในรายการพอดแคสต์ควรมีความเชื่อมโยง
กับพิธีกรรายการ โดยอาจจะเป็นความเชื่อมโยงในด้านของ
ความรู้ความสนใจ ความเชื่อมโยงในด้านประสบการณ์ หรือ
อาจจะเป็นความเชื่อมโยงในด้านชื่อเสียงก็ได้ ทั้งนี้ไม่ได้มีรูปแบบ
เฉพาะว่าต้องเป็นความเชื่อมโยงด้านใด แต่จำเป็นต้อง
มีอย่างน้อยหนึ่งด้าน ทั้งนี้นอกจากจะช่วยสร้างความมั่นใจ
ให้กับพิธีกรในการพูดแล้ว ยังช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับ
คนฟังรายการด้วย

พิธีกรควรมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาเพื่อการพูด โดย
คัดเลือกประเด็นสำคัญของเนื้อหานั้น ๆ และนำมาเรียบเรียง
ใหม่เพื่อการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นรายการถึงจบรายการ โดยจะ
ใช้การจัดเรียงเป็นหัวข้อ หรือการนำมาเขียนใหม่ก็ได้ รวมถึง
พิธีกรควรมีการสร้างเชื่อมโยงผู้ฟังกับเนื้อหา ผ่าน
สไตล์การพูดหรือการเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ฟัง
ของรายการ

“จินตนาการไว้เสมอว่าเรากำลังพูดกับคนที่ไม่ได้รู้
เรื่องนี้มาก่อน พยายามใช้การอธิบายที่ฟังเข้าใจง่าย
มีเปรียบเทียบยกตัวอย่างกับสิ่งที่คนฟังสามารถนึก
ภาพออก ขณะเดียวกันความสนุกและมุกตลกก็ช่วย
ได้มากในการโยนให้อากฟังแบบได้ความรู้ไปด้วย
บันเทิงไปด้วย และอย่าลืมถ่ายทอดบุคลิกตัวตน
ความคิดความชอบของเราออกมาในรายการ เพราะ
จะทำให้ผู้ฟังรู้สึกเหมือนเราเป็นที่เพื่อนไปแล้ว
เพราะเมื่อผูกพันกันขนาดนี้ เราชวนคุยเรื่องอะไรเขา
ก็อยากมาติดตามฟังกัน”

(พิธีกร 1, สัมภาษณ์ 11 ตุลาคม 2564)

2. คุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดคุณสมบัติที่ดีของผู้ดำเนิน
รายการและคุณสมบัติที่ดีของนักจัดรายการวิทยุมาใช้เป็น
กรอบในการอธิบายคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์
ซึ่งประกอบด้วยคุณสมบัติหลัก 3 ด้าน ดังนี้

2.1 ด้านเสียงและทักษะการสื่อสาร

การสัมภาษณ์พบว่า การใช้เสียงในการจัดรายการพอดแคสต์ควรมุ่งเน้นไปที่ความเป็นธรรมชาติ ความเป็นตัวของตัวเอง และการสร้างพลังในการสื่อสารเป็นหลัก เช่น การสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ฟัง ในขณะที่เดียวกันก็ยังคงคำนึงถึงความถูกต้องในการใช้ภาษาอยู่ เช่น การใช้อักขระ การออกเสียงควบกล้ำ หรือเสียงวรรณยุกต์ นอกจากนี้พิธีกรควรกำหนดการใช้เสียงโดยพิจารณาความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาที่กำลังสื่อสารด้วย เพื่อนำมาสู่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เข้าใจตรงกันทั้งกับผู้พูดและผู้ฟัง

“จะเน้นพูดตั้งฉะฉาน มีพลังงานความคึกคัก ได้ยินชัดเจน แต่ไม่ได้เน้นออกเสียงให้ถูกต้องอะไรขนาดนั้น บางทีก็มีพูดผิด ๆ ถูก ๆ บ้างเป็นธรรมชาติ ถ้าอยู่ระหว่างเล่าเรื่อง อาจจะมิใช่เสียงดังเสียงค่อย ใช้การเว้นจังหวะ เพื่อให้ได้อารมณ์”

(พิธีกร 1, สัมภาษณ์ 11 ตุลาคม 2564)

“เสียงสื่ออารมณ์มากกว่าความถูกต้องของการออกเสียง เช่น ปัง! ต้าช เพราะต้องการให้เข้าใจอารมณ์ร่วมมากกว่าความถูกต้อง”

(พิธีกร 4, สัมภาษณ์ 12 ตุลาคม 2564)

ทักษะที่จำเป็นในการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์ พบว่า คือทักษะการพูดและทักษะการสัมภาษณ์ โดยพิธีกรรายการพอดแคสต์ควรพูดแบบมีลำดับ ทั้งเนื้อหาและอารมณ์ เพื่อให้ผู้ฟังเห็นภาพชัดเจน หรือเรียกทั้งหมดว่าความสามารถในการเล่าเรื่อง รวมถึงเมื่อทำการสัมภาษณ์พิธีกรรายการพอดแคสต์ควรทำความเข้าใจผู้รับการสัมภาษณ์ทุกครั้ง เพื่อวางแผนรับมือระหว่างการสัมภาษณ์ได้อีกด้วย เนื่องจากผู้รับการสัมภาษณ์มีลักษณะและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

“แขกรับเชิญบางคนพูดเร็ว เราต้องคอยเบรกคอยดึงให้ช้า ให้มีช่วงที่คนฟังได้หายใจ ซึมซับเรื่องที่เพิ่งพูดหรือถ้าแขกรับเชิญน่าเบื่อเกินไปก็ต้องสามารถสอดแทรกให้เกิดความสนุก ช่วยเซฟรายการ เซฟแขกรับเชิญได้ หรือถ้าแขกรับเชิญคนไหนพูดเก่ง พูดดีมาก ๆ ต้องรู้จักหลบเป็น ปล่อยังงั้นให้เขาได้เฉิดฉาย ไม่ใช่ไปแย่งพูดหรือขัดจังหวะ”

(พิธีกร 1, สัมภาษณ์ 11 ตุลาคม 2564)

นอกจากทักษะด้านการพูดและการสัมภาษณ์แล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่จำเป็น โดยเฉพาะรายการที่มีลักษณะของการพูดคุย คือ ทักษะการฟัง โดยพิธีกรควรฟังผู้ถูกสัมภาษณ์หรือแขกรับเชิญอย่างตั้งใจ เพราะนอกจากจะช่วยนำมาสู่การสร้างประเด็นการพูดได้ต่อเนื่องแล้ว ยังเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีให้กับรายการอีกด้วย

2.2 ด้านความรู้และประสบการณ์

การสัมภาษณ์พบว่า ความรู้สำคัญที่พิธีกรรายการพอดแคสต์ควรมี คือ ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่ถูกสื่อสารหรือในที่นี้หมายถึงความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่พิธีกรพูด เพื่อความถูกต้องและเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ฟัง แต่ทั้งนี้พิธีกรไม่จำเป็นต้องจบการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับความรู้นั้น ๆ โดยตรง แต่เกิดจากการหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเองในภายหลังได้ ส่วนความรู้เกี่ยวกับสื่อสารมวลชนนั้น พบว่าพิธีกรรายการพอดแคสต์ไม่มีความจำเป็นต้องเรียนจบด้านสื่อสารมวลชนหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากความรู้ด้านนี้เป็นความรู้ที่ทุกคนมีได้และสามารถพัฒนาหรือสร้างได้ด้วยตนเอง การเรียนจบด้านการสื่อสารเป็นเพียงแค่ส่วนเสริมที่ช่วยให้พิธีกรมีการฝึกฝนเบื้องต้นมาก่อนเท่านั้น

“ทักษะการสื่อสารเป็นทักษะที่สามารถฝึกฝนได้ และมีพิธีกรมากมายที่ประสบความสำเร็จแม้ไม่ได้จบสาขาที่เกี่ยวข้อง”

(ผู้เชี่ยวชาญ 1, สัมภาษณ์ 4 ตุลาคม 2564)

ด้านประสบการณ์ พบว่าพิธีกรรายการพอดแคสต์ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้อง หรือใกล้เคียงกับพิธีกรรายการพอดแคสต์มาก่อน เช่น นักจัดรายการวิทยุ พิธีกรรายการ เพราะเทคโนโลยีพอดแคสต์เปิดกว้างให้ใครก็สามารถจัดรายการได้ รวมถึงสิ่งที่ผู้ฟังคาดหวังคือเนื้อหาไม่ใช่ตัวพิธีกร นอกจากนี้ยังพบว่าเครือข่ายที่เกิดจากการทำงานที่ผ่านมา เป็นตัวเสริมการทำงานของพิธีกรรายการพอดแคสต์ โดยเฉพาะในด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา เช่น เครือข่ายนักวิทยาศาสตร์สำหรับรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์ เครือข่ายนักการตลาดสำหรับรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการตลาดและธุรกิจ เป็นต้น

“เครือข่ายที่กว้างขวางมีประโยชน์ในแง่ที่มีคนรู้จักมากมายให้เราเชิญมาเป็นแขกรับเชิญร่วมจัดรายการได้ แต่อาจอาจจะไม่ถึงกับจำเป็น แต่ก็มีประโยชน์มาก เช่น สมมติรายการสนทนา ถ้าพิธีกรไม่มีเครือข่าย

ชายรู้จักคนดัง ๆ เลย ก็คงไม่สามารถทำได้ แต่ในอีกทางหนึ่ง ถ้าถามว่าจะริเริ่มพอดแคสต์สักรายการ ต้องรู้จักใครที่ทำมาก่อนหรือสำนักสื่ออะไรไหม คำตอบคือไม่จำเป็น เริ่มทำจากตัวเราเองได้เลย ใครก็เริ่มทำรายการตัวเองได้ สร้างช่องตัวเองได้”

(พิธีกร 1, สัมภาษณ์ 11 ตุลาคม 2564)

2.3 ด้านบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะเฉพาะของบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งภายนอก ภายใน และปัจจัยต่าง ๆ อันมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้พบเห็น โดยในงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นไปที่บุคลิกภาพด้านภายนอกเป็นหลัก นั่นคือ รูปร่าง หน้าตา สีมผม สีผิว เพศ อายุ เป็นต้น

จากการสัมภาษณ์พบว่าบุคลิกภาพภายนอกไม่มีผลหรือไม่มีความจำเป็นสำหรับการเป็นพิธีกรรายการพอดแคสต์ แต่สิ่งที่สำคัญและเป็นตัวชี้วัด คือ ทักษะการพูดและการใช้เสียงที่เหมาะสมกับเนื้อหารายการ

“ให้ค่ากับความสามารถมากกว่ารูปลักษณ์ แต่คิดว่าในสังคมไทยรูปลักษณ์ยังคงมีความสำคัญอยู่ แต่หากคุณเจ๋งจริง ก็สามารถเกิดได้ในพื้นที่นี้”

(ผู้เชี่ยวชาญ 1, สัมภาษณ์ 4 ตุลาคม 2564)

“หน้าตาไม่มีผลใด ๆ ต่อการจัดรายการ เพราะว่าโดยหลักแล้วพอดแคสต์ใช้เพียงเสียงเท่านั้น ส่วนบุคลิกภาพที่นำเสนอผ่านการใช้เสียงจะต้องเป็นไปตามรูปแบบแนวคิดของรายการ เช่น รายการบันเทิง พิธีกรก็ต้องมีความสุขสนุกสนาน หากเป็นรายการที่นำเสนอเรื่องวิชาการ พิธีกรก็ต้องมีบุคลิกน้ำเสียงน่าเชื่อถือ เป็นต้น”

(พิธีกร 2, สัมภาษณ์ 7 ตุลาคม 2564)

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิจัย

เมื่อนำผลการสัมภาษณ์มาจัดเรียงเนื้อหาใหม่ โดยนำเอากรอบแนวคิดและคำตอบมาพรรณนาในรูปแบบตาราง ผลออกมาเป็นไปตามตารางที่ 1 และ 2

ตารางที่ 1 สรุปกระบวนการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์

กระบวนการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์	
วัตถุประสงค์การสื่อสาร	ควรกำหนดวัตถุประสงค์การสื่อสารไว้ล่วงหน้า โดยวัตถุประสงค์ต้องมีความสอดคล้องหรือเป็นไปในทิศทางที่สนับสนุนเนื้อหารายการพอดแคสต์ให้มากที่สุด
รูปแบบการสื่อสาร	รูปแบบการพูด : ไม่มีรูปแบบตายตัว พิธีกรสามารถใช้แบบใดแบบหนึ่ง คือ การพูดแบบมีโครงร่าง การพูดแบบฉับพลัน และการพูดแบบอ่านจากต้นฉบับ หรือจะใช้รูปแบบทั้งหมดแบบผสมผสานก็ได้
	ระดับภาษาที่ใช้ : ไม่มีระดับตายตัว แต่นิยมใช้ภาษาระดับกึ่งทางการ เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้ฟัง เน้นการเข้าถึงง่ายแต่ยังคงไว้ซึ่งความน่าเชื่อถือ
	ทิศทางการสื่อสาร : ควรเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way-communication) เปิดโอกาสให้ผู้รับสารสื่อสารกลับที่ล่าช้า (Delayed Feedback) ได้ ส่งผลให้พิธีกรสามารถเข้าไปร่วมวงสนทนาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับรายการ และนำความคิดเห็นต่าง ๆ มาปรับปรุงรายการต่อไป
การจัดการเนื้อหารายการ	กระบวนการการคัดเลือกเนื้อหา : พิธีกรควรเป็นผู้คัดเลือกเนื้อหาของรายการด้วยตนเอง เนื่องจากสามารถศึกษาและสร้างความเข้าใจในเนื้อหาดังกล่าวได้มากกว่า แต่ถ้าหากผู้ควบคุมการผลิตเข้ามาเป็นผู้คัดเลือกเนื้อหา พิธีกรจะลดบทบาทลงสู่การตีความและปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เข้ากับสไตล์ของตนเองโดยยังคงเนื้อหาดั้งเดิมไว้
	เนื้อหารายการ : ควรมีความเชื่อมโยงกับพิธีกรรายการ เช่น ความรู้ความสนใจ ประสบการณ์ หรือด้านชื่อเสียง เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับพิธีกรและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ฟัง
	การปรับเปลี่ยนเนื้อหาเพื่อการพูด : พิธีกรรายการควรคัดเลือกประเด็นสำคัญของเนื้อหา และนำมาเรียบเรียงใหม่เพื่อการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นรายการถึงจบรายการ
	การสร้างเชื่อมโยงผู้ฟังกับเนื้อหา : พิธีกรควรเลือกใช้ภาษาที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ฟังของรายการ พร้อมสอดแทรกความเป็นตัวตนลงไปในารพูด เช่น สไตล์การพูดเฉพาะตัว อารมณ์ขัน ฯลฯ เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกัน

ที่มา : ผู้วิจัย อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์

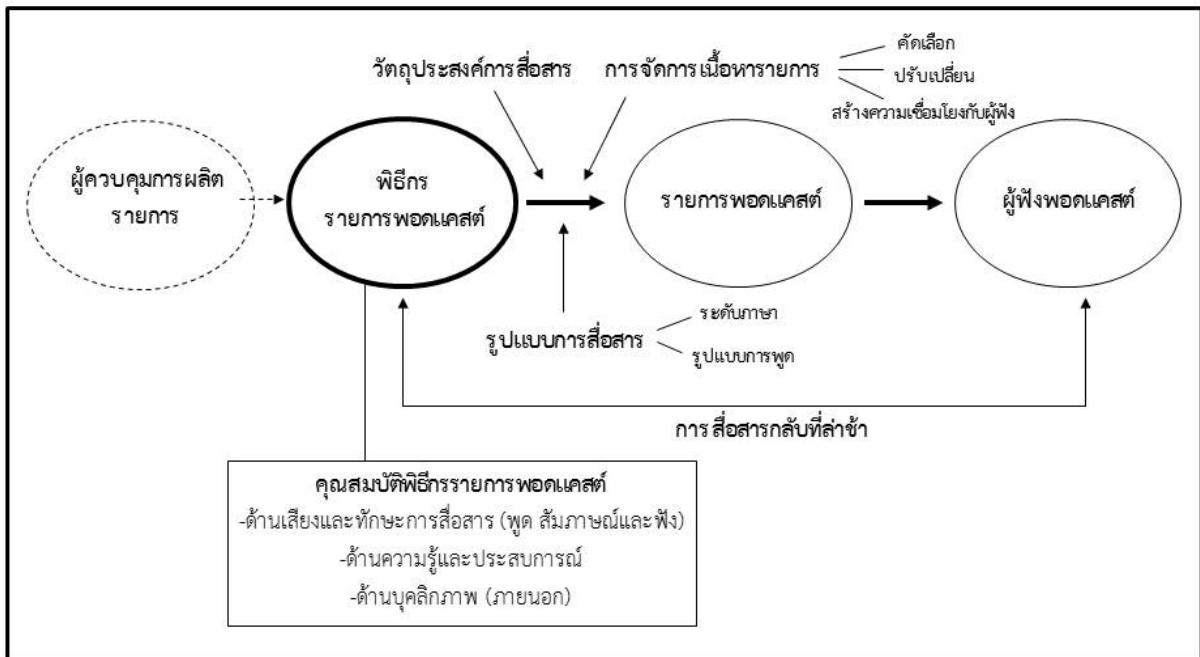
ตารางที่ 2 สรุปคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์

คุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์	
ด้านเสียงและ ทักษะการสื่อสาร	การใช้เสียงในการจัดรายการพอดแคสต์ : พิธีกรควรมุ่งเน้นเรื่องความเป็นธรรมชาติ ความเป็นตัวของตัวเอง และการสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ฟัง พร้อมกับความต้องการของภาษาในบางด้าน คือ การใช้抑ชระ การออกเสียงควบกล้ำและเสียงวรรณยุกต์ แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณาถึงความสอดคล้องกับเนื้อหารายการด้วย
	ทักษะการพูด : พิธีกรควรพูดแบบมีลำดับ ทั้งเนื้อหาและอารมณ์ เพื่อให้ผู้ฟังเห็นภาพชัดเจน เรียกรวมว่าการพูดเพื่อการเล่าเรื่อง
	ทักษะการสัมภาษณ์ : พิธีกรควรทำความรู้จักกับผู้รับการสัมภาษณ์ทุกครั้ง เพื่อเพิ่มความเข้าใจในประเด็นของการสัมภาษณ์ และเพื่อวางแผนล่วงหน้า อันนำมาสู่การควบคุมสถานการณ์ให้เป็นไปตามต้องการตลอดระยะเวลาการจัดรายการได้
	ทักษะการฟัง : พิธีกรควรฟังผู้ถูกสัมภาษณ์อย่างตั้งใจ เพื่อช่วยสร้างประเด็นการพูดได้ต่อเนื่อง และสร้างบรรยากาศที่ดีให้กับเนื้อหารายการในตอนดังกล่าว
ด้านความรู้และ ประสบการณ์	ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหารายการ : พิธีกรควรมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่ถูกสื่อสาร เพื่อความถูกต้องและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ฟัง แต่ทั้งนี้ไม่กำหนดว่าพิธีกรต้องจบการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับความรู้นั้นๆ แต่พิธีกรสามารถใช้การหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเองในภายหลังหรือเกิดจากประสบการณ์การทำงาน
	ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน : พิธีกรควรมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน แต่ทั้งนี้ไม่กำหนดว่าพิธีกรต้องจบการศึกษาด้านสื่อสารมวลชนหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง แต่พิธีกรสามารถใช้การหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเองในภายหลังหรือเกิดจากประสบการณ์การทำงาน
	ประสบการณ์ : พิธีกรไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับพอดแคสต์หรือทำงานที่มีความใกล้เคียงมาก่อน เช่น ดีเจ พิธีกรรายการ เพราะสิ่งที่ผู้ฟังคาดหวังคือเนื้อหารายการไม่ใช่พิธีกร
	เครือข่าย : หากพิธีกรมีคอนเนคชั่นหรือเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหารายการ ก็จะเป็นตัวเสริมให้การทำงานเป็นไปได้อย่างขึ้น
ด้านบุคลิกภาพ	บุคลิกภาพภายนอกไม่มีผลหรือไม่มีความจำเป็นสำหรับการเป็นพิธีกรรายการพอดแคสต์ สิ่งทดแทนคือทักษะการพูดและการใช้เสียงที่เหมาะสมกับเนื้อหารายการ

ที่มา : ผู้วิจัย อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์

ทั้งนี้ เมื่อนำผลมาพัฒนากรอบแนวคิดงานวิจัยที่
เกิดจากการผสมผสานทั้งแนวคิดเกี่ยวกับพอดแคสต์ แนวคิด

เกี่ยวกับการสื่อสาร และแนวคิดเกี่ยวกับผู้ดำเนินรายการ
หรือพิธีกร ได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัยที่ผ่านการศึกษาระบบการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์ และคุณสมบัติพิธีกรรายการพอดแคสต์
ที่มา : ผู้วิจัย อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์

2. อภิปรายผล

2.1 การสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์

2.1.1 การมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์รายการพอดแคสต์

จากการค้นพบกระบวนการสื่อสารของพิธีกรรายการพอดแคสต์ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับมุมมองของการมีส่วนร่วมในการผลิตหรือการสร้างสรรค์รายการ พบว่าพิธีกรรายการพอดแคสต์จะมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ทั้งขั้นเตรียมการก่อนผลิต (Pre-Production) ขั้นการผลิต (Production) และขั้นหลังการผลิต (Post-Production) แต่แตกต่างกันไปในระดับการมีส่วนร่วม

ขั้นเตรียมการก่อนผลิต พิธีกรมีส่วนร่วมโดดเด่นในด้านของการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหารายการ การกำหนดวัตถุประสงค์การสื่อสาร การคัดเลือกประเด็นรายการ การเขียนบทพูดหรือสคริปต์และการซักซ้อมรายการ นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของพิธีกรในขั้นตอนนี้อาจมีการปรับเปลี่ยนได้หากพิธีกรรายการพอดแคสต์เป็นพิธีกรประเภทผู้จัดรายการในนามบริษัทและองค์กร เพราะจะถูกควบคุมโดยผู้ควบคุมการผลิตหรือนโยบายของบริษัทและองค์กรผู้เป็นเจ้าของพอดแคสต์นั้น ๆ

ขั้นการผลิต พิธีกรจะเป็นผู้มีส่วนร่วมหลัก คือ เป็นผู้จัดรายการหรือดำเนินรายการ พิธีกรจะเป็นผู้กำหนด

รูปแบบของการสื่อสารที่จะเกิดในรายการว่าควรเป็นเช่นไร ผ่านการเลือกใช้เสียงและระดับภาษาที่เหมาะสมกับผู้ฟัง อีกทั้งยังเป็นผู้กำหนดบรรยากาศและความสั้นไหลของเนื้อหาของรายการด้วย ผ่านคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ที่แต่ละคนมีแตกต่างกัน

ส่วนสุดท้ายคือขั้นหลังการผลิต พิธีกรมีส่วนร่วมในด้านของการประเมินผลรายการ คือ การรับฟังข้อคิดเห็นจากผู้ฟังแล้วนำมาปรับปรุงเนื้อหาหรือการจัดการของตอนต่อไป รวมถึงการให้ผู้ฟังมีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหารายการผ่านช่องทางสื่อสารกลับต่าง ๆ ซึ่งข้อค้นพบนี้ถือสอดคล้องและสามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมของผู้ฟังรายการพอดแคสต์ในปัจจุบันที่ชื่นชอบรายการที่พอดแคสต์ที่มีรูปแบบพูดคุย ที่พิธีกรต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในการพูดตอบข้อสงสัย หรือเข้าร่วมข้อถกเถียงของผู้ฟังที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ โดยเฉพาะทางเฟซบุ๊กที่เป็นช่องทางสำคัญในการรับสารและการประชาสัมพันธ์รายการพอดแคสต์ในประเทศไทย (ดิวิช ประภายนต์, 2564)

นอกจากนี้ การที่พิธีกรพอดแคสต์มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการสร้างสรรค์รายการนั้น ผู้วิจัยมองว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากจุดเริ่มต้นของพอดแคสต์ในประเทศไทยอยู่ในรูปแบบของพอดแคสต์แบบมีสมัครเล่นหรือผู้จัดอิสระ โดยกลุ่มดังกล่าวจะสร้างสรรค์รายการจากความชื่นชอบ

ส่วนบุคคล นำความรู้หรือความสนใจของตนมาสื่อสารสู่สังคม ทุกขั้นตอนในการผลิตหรือสร้างสรรค์รายการเกิดจากการควบคุมด้วยตนเอง ไม่ได้มุ่งหวังผลในเชิงรายได้หรือธุรกิจและมองว่าเพียงงานอดิเรกเท่านั้น (นับทอง ทองใบ, 2562) ในขณะที่การสร้างสรรครายการแบบมีอาชีพ มีองค์กรเข้ามามีส่วนในการสนับสนุนและผลิตรายการเพิ่มขึ้นในช่วงหลัง จึงเป็นไปได้ว่ารากฐานของพอดแคสต์ในประเทศไทยอยู่ในลักษณะที่พิธีกรเป็นผู้ควบคุมและกำหนดทุกขั้นตอน แต่ถูกลดบทบาทลงบ้างตามพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปในช่วงระยะเวลาปัจจุบัน

2.1.2 การสร้างความสอดคล้องเพื่อการสื่อสาร

จากการศึกษากระบวนการสื่อสารทั้งในวัตถุประสงค์การสื่อสาร รูปแบบการสื่อสาร การจัดการเนื้อหา จนถึงคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ สิ่งที่น่าสนใจและชวนให้อภิปรายเพิ่มเติม คือ ความสอดคล้องระหว่างพิธีกร เนื้อหารายการ และผู้ฟัง ที่มีข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญตามมาเสมอ คือ พิธีกรพอดแคสต์ ต้องพิจารณาความเหมาะสมกับเนื้อหาและผู้ฟังประกอบด้วย เป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับการจัดรายการและเนื้อหาที่มีคุณค่ากับคนฟัง ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ (2564) ที่พบว่าปัจจัยที่สำคัญในการเลือกและรับฟังรายการพอดแคสต์ของกลุ่มผู้ฟังเป็นประจำ คือ คุณค่าในการฟังที่สอดคล้องกับความชอบของแต่ละบุคคล ความง่ายและไม่ซับซ้อนของเนื้อหาที่กระชับได้ใจความ ความแปลกใหม่ของเนื้อหาที่ฟังหรือดูที่อื่นได้ยาก

ดังนั้น สิ่งที่พิธีกรรายการพอดแคสต์ควรศึกษาเพิ่มเติมนอกเหนือจากความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร คือต้องวิเคราะห์ผู้ฟังของตนด้วยว่ามีลักษณะหรือพฤติกรรมเป็นอย่างไร รวมถึงมีความต้องการเนื้อหาแบบไหน โดยมีงานวิจัยที่ได้ศึกษาประเด็นดังกล่าวไว้ว่า ผู้ฟังพอดแคสต์มีพฤติกรรมแบบแสวงหาเจาะจงเฉพาะด้าน จึงมีความกระตือรือร้นเสาะแสวงหาข้อมูลข่าวสารแบบมีที่นี้ที่เดียว ดังนั้นเนื้อหาที่นำเสนอออกมาควรมีลักษณะ Exclusive Content ที่หาฟังหรือเข้าถึงจากที่อื่นไม่ได้ นอกจากนี้ผู้ฟังพอดแคสต์ยังเป็นผู้ใช้สื่อแบบตามใจฉันและขอเลือกเนื้อหาที่ต้องการด้วยตนเอง (Active Audience) (นับทอง ทองใบ, 2562) รวมถึงยังสนใจเนื้อหาที่เน้นให้สาระความรู้และแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต เนื่องจากผู้ฟังพอดแคสต์มองว่าพอดแคสต์คือศูนย์รวมสาระออนไลน์ในรูปแบบ

ของเสียง ที่ถูกหยิบมานำเสนอผ่านมุมมองของช่องรายการต่าง ๆ พร้อมเล่าเรื่องราวที่เข้าใจง่ายออกมาให้ผู้ฟังสามารถเรียนรู้และเข้าใจมุมมองใหม่ ๆ ในการใช้ชีวิตให้ดียิ่งขึ้น

2.2 คุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์

2.2.1 คุณสมบัติผู้ดำเนินรายการวิทยุ

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดคุณสมบัติที่ดีของพิธีกรรายการและผู้ดำเนินรายการวิทยุมาเป็นกรอบในการกำหนดคำถามและในการค้นหาคุณสมบัติอันเป็นส่วนผสมของทั้งสองอาชีพนี้ ซึ่งเมื่อนำมาวิเคราะห์ในมุมมองกลับว่าคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ดีคุณสมบัติข้อใดจากพิธีกรและผู้ดำเนินรายการมาบ้าง ก็พบว่าส่วนที่เหมือนกับคุณสมบัติของพิธีกรรายการและผู้ดำเนินรายการวิทยุ คือ การใช้เสียงและความรู้ของตัวพิธีกร โดยการใช้เสียง ไม่ว่าจะพิธีกรรายการพอดแคสต์ พิธีกรรายการและผู้ดำเนินรายการ ต่างต้องคำนึงถึงลักษณะน้ำเสียงของตน ลีลาในการพูด จังหวะการพูดที่ไม่เร็วหรือช้าเกินไป เพื่อสร้างความลื่นไหล ความเป็นธรรมชาติในการพูดและสร้างความเป็นมิตรกับผู้ฟัง ไปพร้อม ๆ กับการคำนึงถึงความถูกต้องของภาษา คือ การใช้อักขระ การออกเสียงควบกล้ำและเสียงวรรณยุกต์

ด้านความรู้ พบว่าสิ่งที่เหมือนคุณสมบัติของพิธีกรรายการและผู้ดำเนินรายการวิทยุ คือ ต้องมีความรู้ความเข้าใจในประเด็นหรือสารที่ตนกำลังสื่อสารให้มากที่สุด ไม่ว่าจะเนื้อหารายการหรือข้อมูลแขกรับเชิญหรือผู้รับการสัมภาษณ์ในรายการของตน เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของผู้ฟังในลักษณะของการยอมรับในความเชี่ยวชาญและสิ่งที่ประจักษ์

คุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ที่เหมือนกับคุณสมบัติพิธีกรแต่ไม่ปรากฏในผู้ดำเนินรายการวิทยุ คือ ทักษะการสัมภาษณ์ เนื่องจากรายการพอดแคสต์เน้นการสนทนา ให้ความรู้ ข้อคิด นำความบันเทิง แตกต่างจากรายการวิทยุที่เน้นรายการเพลง และมีรูปแบบการพูดให้ข้อมูล สลับเปิดเพลง ให้ความบันเทิงเป็นหลัก ดังนั้นจึงมีการดึงทักษะจากพิธีกรมาใช้ เนื่องจากพิธีกรจะทำหน้าที่เป็นผู้สัมภาษณ์ พูดคุยกับแขกรับเชิญ และดำเนินรายการตามที่กำหนดไว้ ส่วนคุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์มีเพิ่มเติมและไม่ปรากฏในคุณสมบัติทั้งพิธีกรและผู้ดำเนินรายการวิทยุ คือ ทักษะการฟัง ประสพการณ์ และเครือข่าย

ทักษะการฟังในที่นี้ คือ การฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep Listening) พิธีกรรายการพอดแคสต์ควรมีการฟังที่ใส่ใจผู้พูดหรือคู่สนทนาอย่างแท้จริง รวมถึงสนใจสิ่งที่คู่สนทนาไม่ได้แสดงออกมาผ่านคำพูด เช่น ความรู้สึก อารมณ์ ความต้องการ ความเชื่อ เป็นต้น เพื่อลดการตัดสินหรืออคติที่อาจเกิดขึ้นในการสัมภาษณ์ อีกทั้งการฟังอย่างลึกซึ้งยังสามารถสร้างบรรยากาศการสนทนาให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยเอื้อต่อการเปิดเผย เล่าเรื่องราวได้ลึกซึ้ง นำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สนทนาได้ (วัลภา ฐานกาญจน, 2563) ส่วนด้านประสบการณ์และเครือข่าย เป็นคุณสมบัติที่ผู้วิจัยมองว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากความต้องการของผู้ฟังพอดแคสต์ที่สนใจหรือต้องการรับฟังเนื้อหาที่มีลักษณะเล็กแต่ลึก (Niche) หมายถึงเนื้อหาที่ให้ข้อมูลเชิงลึก อันเป็นลักษณะของของคนในยุคหลังสมัยใหม่ที่มีความหลากหลายแต่ต้องการเรื่องเล่าเล็กๆ ในหมู่ของตนที่มีความเป็นวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่ม มากกว่าเนื้อหาอิงกระแสไม่ล้าสมัย (Evergreen Content) หรือเน้นคนกลุ่มใหญ่แบบในอดีต (นับทองทองใบ, 2562)

ดังนั้น คุณสมบัติของพิธีกรรายการพอดแคสต์ ไม่ได้เกิดจากการหยิบยืมจากคุณสมบัติของพิธีกรรายการและนักจัดรายการวิทยุเท่านั้น แต่ยังมีพัฒนาเพิ่มเติมในด้านที่สอดคล้องและตอบสนองต่อความต้องการของผู้รับสารในยุคปัจจุบันอีกด้วย

2.2.2 ปัจจัยความสำเร็จของพิธีกรรายการพอดแคสต์

เมื่อนำผลการศึกษาทั้งหมดมาพิจารณาถึงจุดร่วมที่สำคัญ ผู้วิจัยค้นพบว่าปัจจัยความสำเร็จของพิธีกรรายการพอดแคสต์ อาจจะประกอบด้วย 3 ปัจจัยสำคัญ คือ ทักษะการพูด ความรู้ความเข้าใจ และเนื้อหารายการ

ปัจจัยด้านทักษะการพูดและความรู้ความเข้าใจ เป็นปัจจัยที่ต้องมาควบคู่กัน โดยพิธีกรไม่ใช่เพียงแค่พูดเพื่อการสื่อสารเท่านั้น แต่ต้องสามารถพูดเพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ฟังได้ ซึ่งเกิดจากตัวพิธีกรมีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ อย่างกระจ่างแจ้ง สอดคล้องกับผลการวิจัยด้านคุณสมบัติของพอดแคสต์เตอร์ที่ได้รับความนิยมของนับทอง ทองใบ (2562) ที่พบว่าพอดแคสต์เตอร์หรือในที่นี้คือพิธีกรรายการพอดแคสต์ที่มีความเชี่ยวชาญ (Specialist) เป็นผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้น ๆ จะนำมาสู่ความนิยมของรายการที่มากขึ้น และถ้ามีชื่อเสียงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีฐานผู้ติดตามอยู่แล้ว ก็ยิ่งเสริมให้รายการพอดแคสต์ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นอีก

นอกจากนี้หากพิธีกรรายการพอดแคสต์พัฒนาทักษะการพูดและความรู้ที่มีไปสู่การเป็นนักเล่าเรื่องได้ ก็จะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาที่มีความยากหรือซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องง่าย สร้างอารมณ์ร่วมจากผู้ฟังผ่านองค์ประกอบของเรื่องราว (Story) ที่มีตัวละคร ปมปัญหา การตั้งร่นแก้ปัญหา และจุดพลิกผันที่นำไปสู่บทสรุป ซึ่งส่งผลให้รายการพอดแคสต์ได้รับความนิยมมากได้เช่นกัน

ด้านปัจจัยด้านเนื้อหารายการ ควรมีความโดดเด่นแตกต่าง มีความต่อเนื่องและมีความสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ หากนำเสนอได้ตรงตามความต้องการของผู้ฟัง รายการพอดแคสต์นั้นก็จะยิ่งได้รับความนิยม สาเหตุหนึ่งเนื่องจากพอดแคสต์จัดว่าเป็นหนึ่งในสื่อใหม่ ที่มีลักษณะเอื้อให้ทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาขึ้นมาได้ (User-generated content) ผู้ผลิตต้องมีความระมัดระวังการผลิตเนื้อหาให้เหมาะสมกับการเผยแพร่สู่สาธารณะ รวมถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการบันทึกเสียงที่มีลักษณะเบ็ดเสร็จได้ในที่เดียว เช่น โทรศัพท์มือถือ ดังนั้นใครก็สามารถสร้างรายการพอดแคสต์ได้ นำมาสู่การเพิ่มขึ้นของรายการพอดแคสต์และพิธีกรรายการพอดแคสต์ ดังนั้นพิธีกรรายการพอดแคสต์ไม่ว่าจะทำในรูปแบบอิสระหรือทำในนามองค์กรที่มีบุคลากรอื่นเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหารายการ ก็ควรมีการพัฒนาทักษะการออกแบบสารควบคู่ไปด้วย

นอกจากนี้ หากพิจารณาในมุมมองของการออกแบบเนื้อหาสาร สิ่งที่พิธีกรรายการพอดแคสต์ควรรู้และเข้าใจ มีลักษณะดังนี้ คือ พิธีกรควรการคัดเลือกสารโดยคำนึงถึงธรรมชาติของสื่อพอดแคสต์ในด้านต่าง ๆ ควบคู่ด้วย เช่น การเข้าถึง การมีส่วนร่วม ความลึกของเนื้อหาที่สามารถนำเสนอได้ เป็นต้น และเมื่อต้องออกแบบสาร พิธีกรควรคำนึงถึงเนื้อหาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้ฟัง เป็นสารที่ตอบสนองความต้องการหรือผู้ฟังสามารถนำเนื้อหาดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ได้ รวมถึงเมื่อต้องนำเสนอสารในรายการพอดแคสต์ทุกครั้ง พิธีกรควรคำนึงถึงประสิทธิภาพในการนำเสนอที่พอเหมาะกับผู้ฟัง สารที่พูดควรเกี่ยวข้องกับหรือสร้างประโยชน์ และควรแปลงหรือปรับรูปแบบสารให้เหมาะกับผู้ฟัง

จึงอาจกล่าวได้ว่าคุณสมบัติไม่ได้เป็นเรื่องเดียวที่พิธีกรควรคำนึงถึง แต่ควรคำนึงถึงปัจจัยความสำเร็จด้วย เพราะนอกจากจะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้นแล้ว ยังนำไปสู่ความนิยมในรายการพอดแคสต์มากขึ้นได้อีกด้วย เพื่อตอบสนองต่ออนาคตของพอดแคสต์ที่เติบโตอย่าง

ต่อเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 อันส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเปิดรับสื่อที่ต้องการได้ทั้งความรู้และความบันเทิงไปพร้อมกันในระหว่างที่อยู่ในที่พำนัก ส่งผลให้พอดแคสต์ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากผู้รับสารสามารถที่จะฟังไปพร้อม ๆ กับการทำกิจกรรมอย่างอื่นควบคู่ เช่น การทำงานบ้าน หรือการทำงานที่บ้าน (Work from home) รวมถึงใช้เวลาในการเปิดรับในระยะเวลาที่เหมาะสม รวมถึงเทคโนโลยีหรือช่องทางการเผยแพร่รายการพอดแคสต์ก็ง่ายต่อการเข้าถึงมากกว่าในอดีตที่ผ่านมา (Forbes, 2021)

3. ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

1. ด้านพิธีกรรายการพอดแคสต์ : ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเพิ่มเติมเพื่อเจาะลึกถึงปัจจัยอื่น ๆ เช่น ทักษะทางวัฒนธรรม การสั่งสมทุน หรือการเคลื่อนย้ายทุน เพื่อสร้างความเข้าใจในอาชีพนี้มากขึ้น

2. ด้านการสื่อสาร : ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเพิ่มในเรื่องการออกแบบเนื้อหาสาระว่าเป็นอย่างไร ทั้งในมุมมองของพิธีกร และในมุมมองของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ควบคุมการผลิต องค์กร หรือบริษัทผู้เป็นเจ้าของรายการพอดแคสต์ เป็นต้น เพื่อนำมาสู่การพัฒนาการสร้างสรรค์รายการพอดแคสต์ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ชวรัตน์ เชิดชัย. (2527). **ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน**. กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ชนินทร เพ็ญสุตร. (2561). **พอดแคสต์ สื่อทางเลือกใหม่ กรณีศึกษาเปรียบเทียบระหว่างสหรัฐอเมริกาและไทย**. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ดิวิษ ประภายนต์. (2564). พฤติกรรมผู้บริโภคและรูปแบบการรับสื่อของกลุ่มผู้ฟัง Podcast เพื่อสร้างรูปแบบการนำเสนอ และโปรโมทของรายการ Podcast ที่มีประสิทธิภาพบนแพลตฟอร์ม Facebook ในประเทศไทย. **วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี**. 15(2). 251-265.
- ธนโชติ วงศ์เมธิญญ์. (2563). 2020 RECAP : วงการพอดแคสต์ที่จะโตก็ดันโดนโควิด-19 เตะตัดขาซะงั้น. สืบค้นจาก <https://www.songsue.co/12675/>
- นิษฐา หุ่นเกษม. (2560). **การเลือกและการสร้างสารสำหรับการสื่อสารชุมชน**. เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้ และทักษะ การสื่อสารชุมชน หน่วยที่ 4. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นับทอง ทองใบ. (2562). พอดแคสต์ : สื่อเสียงทางเลือกใหม่. **การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครั้งที่ 14**. 885-894.
- ปวรรัตน์ ระวาง และพนม คลีฉายา. (2018). Digital Literacy of Podcast Audience. **Journal of Communication Arts**. 36(3). 59-76.

3. ด้านผู้รับสาร : ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาด้านผู้รับสารเพื่อให้ได้ข้อมูลของฝั่งผู้รับสารที่เลือกเปิดรับสื่อพอดแคสต์ และความชื่นชอบในตัวของผู้พิธีกรพอดแคสต์

3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

1. ด้านพาณิชย์ :

พิธีกรรายการพอดแคสต์และผู้ที่มีสนใจหรืออยากทำงานทางด้านพิธีกรพอดแคสต์ : สามารถนำผลด้านกระบวนการสื่อสารไปใช้พัฒนาแนวทางการจัดรายการพอดแคสต์ และนำผลด้านคุณสมบัติไปใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพและศักยภาพของตนเอง

ผู้ควบคุมการผลิตและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์รายการพอดแคสต์ สามารถนำผลการศึกษาไปพัฒนาหรือเป็นเกณฑ์คัดเลือกผู้จะทำหน้าที่พิธีกรรายการพอดแคสต์ได้ รวมถึงนำไปใช้พัฒนาการผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ

2. ด้านวิชาการ : นักศึกษา นักวิชาการหรือผู้ที่มีสนใจสามารถนำผลการวิจัย ไปเป็นแนวทางในการเรียนการสอนสำหรับเนื้อหาที่เกี่ยวกับการจัดรายการรูปแบบพอดแคสต์ได้ เนื่องจากมีรูปแบบการสื่อสาร ที่แตกต่างจากสื่อดั้งเดิม ในลักษณะของสื่อแบบบูรณาการ

- วัลภา ฐาน์กาญจน์. (มปป.). **การฟังอย่างลึกซึ้ง**. ศูนย์อาสามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สุมน อยู่สิน. (2543). **แนวคิดในการผลิตรายการวิทยุกระจายเสียง. เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตรายการวิทยุกระจายเสียงหน่วยที่ 1-7**. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อาลี ปรียากกร และ กุลทิพย์ ศาสตรรุจิ. (2561). **แนวทางการผลิตรายการกระจายเสียงผ่านรูปแบบ รายการพอดแคสต์ในประเทศไทย. วารสารนิเทศศาสตร์, 36(3) 47-58.**
- อัจฉรา หัศบำเรอ. (2551). การบรรยายการอบรมเรื่องการเตรียมความพร้อมเป็นผู้ประกาศ. **คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต**. กรุงเทพฯ
- Forbes. (2021). The Future Of Podcasts: Business Growth Strategies. สืบค้นจาก <https://www.forbes.com/sites/ellevate/2021/10/15/the-future-of-podcasts-business-growth-strategies/?sh=2821ccb5f22b>
- Hilliard, R. L. (1978). **Television Broadcasting: an Introduction**. New York: Hasting Flouse Publishers.
- J W Rainsbury, S M McDonnell. (2006). Podcasts: An educational revolution in the making?. **Journal of the Royal Society of Medicine**. 99(9): 481-2.
- RAINMAKER. (2561). **Summary of Podcast Overview 2019 (iCreator Meetup No. 2)**. Retrieved from <https://www.rainmaker.in.th/podcast-2019-icreator-meetup>
- Tsagkias M. (2008). PodCred: A framework for analyzing podcast preference. Conference: Proceedings of the 2nd ACM Workshop on Information Credibility on the Web, WICOW 2008, Napa Valley, California, USA, October 30, 2008.

แนวคิดจากการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานี

CREATIVE CONCEPTS OF KATAYANI DANCE DRAMA

กฤษณะ สายสุนีย์ / KRITSANA SAISUNEE

สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา/คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช

PROGRAM IN DRAMA EDUCATION FACULTY OF ART EDUCATION NAKHON SI THAMMARAT COLLEGE OF DRAMATIC ARTS

เสาวณิต ริงวอน / SAUVANIT VINGVORN

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก/ภาควิชาวรรณคดี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ADVISOR/DEPARTMENT OF LITERATURE FACULTY OF HUMANITIES KASETSART UNIVERSITY

ศุภชัย จันทร์สุวรรณ / SUPACHAI CHANSUWAN

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม/สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย/คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

CO ADVISOR/DEPARTMENT OF THAI PERFORMING ARTS/FACULTY OF MUSIC AND DRAMA BUNDIRTATTANASILPA

Received: March 18, 2022

Revised: April 22, 2022

Accepted: May 2, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง แนวคิดจากการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานี: นวัตกรรมการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากภารตนาฏยัมและนาฏศิลป์ไทย โดยการศึกษาเอกสารจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานี

ผลการศึกษาพบว่า แนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครเรื่องดังกล่าวข้างต้นมี 3 แนวคิด กล่าวคือ (1) การแปรรูปวรรณกรรม ด้วยการนำภาพยนตร์อินเดียเรื่องทูลกระหม่อมและตำนานเทวสตรีในศาสนาฮินดูมาแปรรูปวรรณกรรมให้อยู่ในรูปแบบละคร โดยยังคงจุดมุ่งหมายของโครงเรื่องและแก่นเรื่องไว้ดั้งเดิม แต่ได้มีการตัด เพิ่ม เชื่อมต่อ และมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาในบางส่วน เพื่อให้เหมาะสมกับการแสดง (2) การผสมผสานหลายนาฏยาริต มาผสมผสานกัน ได้แก่ โครงสร้างกระบวนท่ารำ ภาพลายเส้นในตำราท่ารำ และลักษณะการใช้ภาษาเมื่อที่เรียกว่า มุทรา หรือ หัตมุทรา ตามหลักการแสดงนาฏยศาสตร์ จนเกิดเป็นกระบวนท่ารำใหม่ และ (3) การขัดขึ้นอำนาจปีตาธิปไตยด้วยความเชื่อ พบว่า แนวคิดการขัดขึ้นอำนาจปีตาธิปไตยของสตรีชาวอินเดียโดยใช้มิติด้านความเชื่อความศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ผ่านลัทธิศักดิ์ โดยนำความเชื่อเหล่านี้สอดแทรกไว้ในภาพยนตร์อินเดียและคัมภีร์ปุราณะ ที่แสดงถึงพลังอำนาจของเทวสตรีอยู่ในเรื่องราวต่าง ๆ เป็นการต่อสู้ของสตรีเพื่อขัดขึ้นอำนาจปีตาธิปไตย โดยอ้างอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ยากต่อการพิสูจน์ ลัทธิศักดิ์จึงเปรียบเสมือนเป็นการต่อสู้หรือการขัดขึ้นของสตรี โดยอาศัยพลัง อำนาจของเทวสตรี เพื่อให้สตรีชาวอินเดียได้รับสิ่งที่ตนปรารถนาคือ สิทธิสตรีในสังคมอินเดีย

คำสำคัญ: แนวคิด การสร้างสรรค์ ละครเรื่องกาตยานี

Abstract

The research article on The creative concepts of Kattayani dance drama has the objective to study specific concepts from Kattayani dance drama: the innovation of creative dance performances based on Bharatanatyam and Thai dance performance. The study is done using a literature review and the creation of Kattayani dance drama.

Results from the study show that the creative concepts of Kattayani dance drama consist of 3 concepts, namely: (1) literary adaptation based on Durga, an Indian movie, and the myth of feminine deities in Hinduism when purposes and cores are maintained but some parts are edited for performances; (2) traditional dance combinations such as Thai dancing pictorial figures from Thai dance textbooks and mudras (sign language) to create new dancing styles, and (3) rebellion against patriarchal power by faith which showed that Indian women rebel against patriarchal power using beliefs towards sacred things in Shaktism through Indian movies and

Keywords: Concept, Creation, Kattayani dance drama

บทนำ

การสร้างสรรค์ละครเรื่องกาดยานี : นวัตกรรม การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากภารตนาฏยัมและ นาฏศิลป์ไทย เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ละครที่มีแนวคิด หรือแรงบันดาลใจมาจากการชมภาพยนตร์อินเดียเรื่อง “ทศกัณฐ์” ที่ออกเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 ของไทย เนื้อเรื่องสื่อให้เห็นถึงพลังอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ของเทวสตรี ตามความเชื่อของชาวฮินดูนามว่า ทศกัณฐ์ ตัวละครเอกของเรื่อง เป็นเทพเจ้าฮินดูที่เป็นสตรีแตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ อินเดียเรื่องอื่น ๆ ที่นิยมนำเสนอเทพเจ้าฮินดูที่เป็นบุรุษ อีกทั้ง การศึกษาด้านพระแม่กาดยานีเทพสตรีที่เป็นปางหนึ่ง ที่สำคัญของพระอุม่า พระมเหสีของพระอิศวรและเป็นผู้สร้างศักดิ์ (Shakti)

ศักดิ์ ตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดูนั้น ถือว่าสตรีมีอำนาจเหนือเพศชาย (พระศิวะ) ซึ่งคล้ายกับ แนวคิดเรื่องบุรุษ และปรากฏทั้งสองความเห็นนี้ให้ความสำคัญกับศักดิ์หรือปรากฏว่ามีพลังอำนาจกระตุ้นให้ พระเจ้ามีพลังสร้างขึ้นมาได้ (ประเวศ อินทองปาน, 2561 : 8) แนวคิดนี้เจริญรุ่งเรืองมากขึ้นในยุคกลางและเก่าแก่ ไม่แตกต่างจากลัทธิไสวณิกาย เป็นลัทธิที่บูชาอิทธิพลัง (Female Energy) ในรูปของพระแม่ธรณี เป็นลัทธิที่เก่าแก่ ของชาวพื้นเมืองก่อนหน้าที่อารยธรรมพระเวทจะปรากฏ ในอินเดีย การบูชาอิทธิพลังอันเป็นลัทธิเก่าแก่ปรากฏอยู่ใน กลุ่มชนที่ประกอบอาชีพกสิกรรม ได้วิวัฒนาการจนเป็นลัทธิ ศักดิ์และแพร่หลายมาจนยุคกลาง (ผาสุข อินทรารุช, 2522 : 25) ลัทธิศักดิ์ ต่างจากลัทธิอื่นในลัทธิฮินดูด้วยกัน เนื่องจากไม่มี ศาสดาผู้เป็นต้นลัทธิในนิกายเป็นแต่อ้างเอาว่าพระเป็นเจ้าของ ทรงบันดาลด้วยพระองค์เองให้มนุษย์เห็นแจ้ง แดกสาขา ออกเป็นหลายนิกาย เรียกชื่อนิกายตามสาขาที่นับถือ กลุ่ม ที่นับถือพระศิวะ เรียกนิกายไสวณิกาย ยกพระอุม่าขึ้นเป็น

ศักดิ์ พวกนับถือพระวิษณุ เรียกนิกายไวษณพนิกาย ยกพระลักษมีหรือนางราชาเป็นศักดิ์ พวกนับถือพระพรหม เรียกนิกายพรหม ยกพระสวัสดิขึ้นเป็นศักดิ์ แต่โดยปกติ คำว่า ศักดิ์ เล็งเอาเฉพาะพระอุม่า ชายาพระศิวะเท่านั้น พระอุม่า มีนามอื่นอีกมากมายตามพระศิวะผู้สามี ที่อวดารลงมาเป็น ปางต่าง ๆ จึงมีการบูชาพระอุม่าในนามต่าง ๆ เช่น มหา วิทยา มหามาตา นายิกา โยคินี ชากินี กาดยานี เป็นต้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2552 : ออนไลน์)

เทพีกาดยานี บางทีเรียกว่า ทศกัณฐ์ เป็นปางหนึ่ง ของพระอุม่า ถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อต้องการปราบอสูรควาย หรือมหิษาสูร มีตำนานกล่าวถึงการกำเนิดของเทพีกาดยานี หลากหลายตำนานตามความเชื่อ และเรื่องเล่าของชาวฮินดู แต่ละท้องถิ่น ดังปรากฏในปุราณะต่าง ๆ เช่น ตำนานใน สกัณฑปุราณะได้กล่าวถึงตำนานกาดยานี หรือมหิษมารุทินิ ทศกัณฐ์ว่า มียักษ์ตนหนึ่งมีนามว่าทศกัณฐ์ เป็นบุตรของรुरु (Ruru) ได้บำเพ็ญโยคะ จนได้รับพรจากพระพรหมให้มีฤทธิ์ และอำนาจมาก ยักษ์ทศกัณฐ์ได้แย่งบัลลังก์พระอินทร์และ วิมานของเทวดา ยึดอำนาจไว้หมดทั้งสามโลก หลังจากนั้น ได้ใช้อำนาจเปลี่ยนแปลงธรรมชาติจนเกิดความเสียหาย เหล่าเทวดาทนไม่ไหวจึงพากันไปร้องทุกข์ต่อพระอิศวร พระ อิศวรก็ให้พระอุม่าส่งนางกาลราตรี ทหารเอกไปปราบก่อน แต่นางกาลราตรีสู้ไม่ได้หนีกลับมา พระอุม่าจึงเสด็จไปปราบเอง ได้จับยักษ์ทศกัณฐ์พาดกับพื้นดินตาย จึงได้สมญาว่า “ทศกัณฐ์” หรือผู้ปราบยักษ์ทศกัณฐ์ (สุรศักดิ์ ทอง, 2553 : 19)

คัมภีร์วามนปุราณะ (Vamana-purana) กล่าวว่า มหิษาสูรได้รุกรานเหล่าเทวดาและพระพรหมจนได้รับความเดือดร้อนพากันหนีไปขอความช่วยเหลือจากพระนารายณ์ พระนารายณ์จึงทรงให้เหล่าเทวดาและพระพรหมช่วยกัน เปล่งแสงแห่งความโกรธออกมาจากพระเนตรจนเกิดเป็นภูเขา ลูกหนึ่งพร้อมกับเทพีกาดยานี (Kattayani) สตรีผู้มีความงาม

เหล่าเทวดาทิ้งหลายจึงประทานศาสตราวุธและประทานพรให้แก่พระนาง ต่อมาเมื่อมิหิสาสูรรู้ว่าถึงความงามของเทพีกาตยานีจึงได้ส่งทูตไปเจรจาเชิญพระนางมาเป็นชายา พระนางจึงบอกให้มิหิสาสูรมาต่อสู้อัน หากมั่นใจว่ามิหิสาสูรมิซัยชนะก็จะยอมเป็นชายา มิหิสาสูรได้พาเหล่าอสูรมาเพื่อต่อสู้อับพระนาง แต่กลับถูกเทพีกาตยานีสังหารจนหมด ส่วนมิหิสาสูรก็ถูกพระนางกระโดดขึ้นไปบนหลังแล้วกระที่บบาทลงไปบนศิระษะจนสลบ แล้วพระนางจึงใช้ดาบตัดศิระษะถึงความตาย หรือคัมภีร์มารกัณฑ์เมฆปุราณะ (Markandeya-purana) กล่าวถึงการกำเนิดพระทศพรคาว่า มิหิษะ ผู้เป็นราชาแห่งยักษ์ ได้ยกทัพมารบกับเหล่าเทวดาแล้วได้รับชัยชนะเหล่าเทวดาจึงพากันไปฟ้องพระวิษณุ พระวิษณุและเหล่าเทวดาต่างพากันเปล่งแสงแห่งความโกรธปรากฏเป็นสตรีนามว่า มหามายา แล้วเทวดาทิ้งหลายได้ประทานศาสตราวุธต่าง ๆ ให้นาง เมื่อได้อาวุธแล้วพระนางได้ทะยานสู่ท้องฟ้าไปปราบมิหิสาสูรได้สำเร็จ (พเยาว์ นาคเวก, 2526 : 14-17) จากตำนานดังกล่าวในคัมภีร์ปุราณะ พบว่าการกำเนิดของเทพีกาตยานี หรือพระทศพรคาที่มีหลากหลายตำนาน แต่ทุกตำนานล้วนกล่าวถึงจุดมุ่งหมายการกำเนิดของเทพีกาตยานีไปในเรื่องราวคล้ายกัน กล่าวคือเพื่อปราบมิหิสาสูร อสูรที่มีฤทธิ์อำนาจมากสามารถเอาชนะได้ทั้งสามโลก ไม่ว่าจะคนหรือเทพใดก็ไม่สามารถเอาชนะมิหิสาสูรตนนี้ได้ จึงได้เป็นเหตุให้เทพีกาตยานีกำเนิดขึ้นมาตามตำนานเทพผู้ปราบอสูรชื่อ มิหิสาสูร ซึ่งผู้วิจัยนำเค้าโครงเรื่องมาเป็นแนวคิดในการประพันธ์บทละครนั้นมีนามว่า เทพีกาตยานี เป็นปางหนึ่งของพระอุมา ผู้ปราบอสูรควาย หรือมิหิสาสูร จึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานี

กระบวนการที่ใช้ในละครเรื่องกาตยานียังมีการผสมผสานศิลปะสองสาขาที่มาจากต่างวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน เรียกว่า การผสมหลายนาฏยจาริต โดยการนำเอานาฏยจาริตตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปมาผสมกันให้เกิดเป็นพันธุ์ผสม เช่น การผสมการรำไทยกับบัลเล่ต์ เรื่อง มโนห์ราที่ใช้บัลเล่ต์เป็นนาฏยจาริตหลักแล้วสอดแทรกการรำไทยลงไปโนที่ ๆ เหมาะสม (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547 : 231) ดังนั้นกระบวนการในละครเรื่องกาตยานีจึงใช้แนวคิดการผสมหลายนาฏยจาริตกล่าวคือ ลักษณะการใช้ภาษามือที่เรียกว่า มุทรา หรือ หัตมุทรา ในการสื่อความหมายด้วยภาษามือตามหลักการแสดงนาฏยศาสตร์และลักษณะกระบวนการถ่ายภาพลายเส้นในตำราทำรำ

จากแนวคิดในการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานีดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานีครั้งนี้ เนื่องจาก การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยในปัจจุบันมีการพัฒนาไปอย่างมาก ทั้งยังมีความสวยงามมีเอกลักษณ์ของตนเองในแต่ละชุดการแสดง นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกแนวคิดและองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่น่าสนใจในผลงานสร้างสรรค์นั้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา ค้นคว้าหาองค์ความรู้อันเกิดจากการสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดศาสตร์นาฏศิลป์ไทย เพื่อให้มีแนวทางในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้กับแวดวงวิชาการนาฏศิลป์ไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานี : นวัตกรรมการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จาก การตนาฏยัมและนาฏศิลป์ไทย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครเรื่องกาตยานี : นวัตกรรมการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จาก การตนาฏยัมและนาฏศิลป์ไทย มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวคิดที่ได้จากการวิจัยสร้างสรรค์ละครดังกล่าว อันนำไปสู่การศึกษาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครครั้งนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งเป็นการศึกษา ค้นคว้าจากเอกสารทางวิชาการ หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่เป็นหลักฐานในชั้นปฐมภูมิ (Primary source) และทุติยภูมิ (Secondary source) จากแหล่งศึกษาค้นคว้าความรู้ต่าง ๆ ในประเด็นที่หลากหลาย ดังนี้

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับสถานภาพผู้หญิงในสังคมอินเดีย แนวคิดและวรรณกรรมดังกล่าวจะกล่าวถึงสถานภาพผู้หญิงในสังคมอินเดียที่มีความไม่เท่าเทียมกันกับผู้ชายในสังคมอินเดียที่เรียกว่า ปิตาธิปไตย

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับลัทธิศักติ แนวคิดและวรรณกรรมดังกล่าวจะกล่าวถึงการกำเนิดและบทบาทความสำคัญของลัทธิศักติที่มีต่อสตรีในสังคมอินเดีย

1.3 แนวคิดเกี่ยวกับเทพีกาตยานี แนวคิดและวรรณกรรมดังกล่าวจะกล่าวถึงตำนานการกำเนิด และการปราบอสูรของเทพีกาตยานี

1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการแปรรูปวรรณกรรม แนวคิดและวรรณกรรมดังกล่าวจะกล่าวถึงความหมายและแนวทางของการแปรรูปวรรณกรรม

1.5 แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนท่ารำ แนวคิดและวรรณกรรมดังกล่าวจะกล่าวถึงกระบวนท่ารำ นาฏศิลป์ไทยและภาษามือหรือมุทราในภาครตนาฏยัม

1.6 แนวคิดเกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ แนวคิดและวรรณกรรมดังกล่าวจะกล่าวถึงความหมายของคำว่านาฏศิลป์สร้างสรรค์ และแนวทางการสร้างสรรค์ละครรำ

2. การสร้างสรรค์ละครรำเรื่องกาดยานี : นวัตกรรมการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากภาครตนาฏยัมและนาฏศิลป์ไทย ในรูปแบบของละครรำโดยกำหนดเค้าโครงเรื่องแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 องก์ ดังนี้

องก์ที่ 1 อสุราอหังการ สื่อถึงอสุราร้ายมาบำเพ็ญตบะเพื่อขอพรวิเศษจากเทพเจ้า แล้วขึ้นไปบุกรุกสวรรค์ มีเนื้อหาดังนี้ มหิษาสูร อยากมีพลังอำนาจวิเศษสามารถเอาชนะต่อเหล่าเทวดาทั้งหลายได้ จึงไปนังบำเพ็ญภาวนาที่เขามันทร จนพระพรหมเสด็จลงมาประทานพรให้กับมหิษาสูรได้สมความปรารถนา เมื่ออสุรได้รับพรวิเศษแล้ว นึกเหิมเกริมขึ้นไปบุกสวรรค์ ถึงแม้ว่าพระอินทร์ออกมาต่อสู้ก็ต้องพ่ายแพ้ไป หลบหนีไป

องก์ที่ 2 พระอุมาอวตาร สื่อถึงการอวตารของพระแม่อุมาเป็นพระแม่กาดยานีเพื่อไปปราบอสูร มีเนื้อหาดังนี้ เมื่อพระอินทร์ต้องพ่ายแพ้ต่อมหิษาสูร จึงพากันมาทูลฟ้องต่อพระอิศวร บอกเล่าถึงเหตุการณ์ที่มหิษาสูรได้รับพรจากพระพรหม แล้วขึ้นมาบุกยึดสวรรค์สร้างความเดือดร้อนให้แก่เหล่าเทวดานางฟ้า พระแม่อุมาจึงรับอาสาออกไปปราบมหิษาสูร โดยอวตารเป็นพระแม่กาดยานี

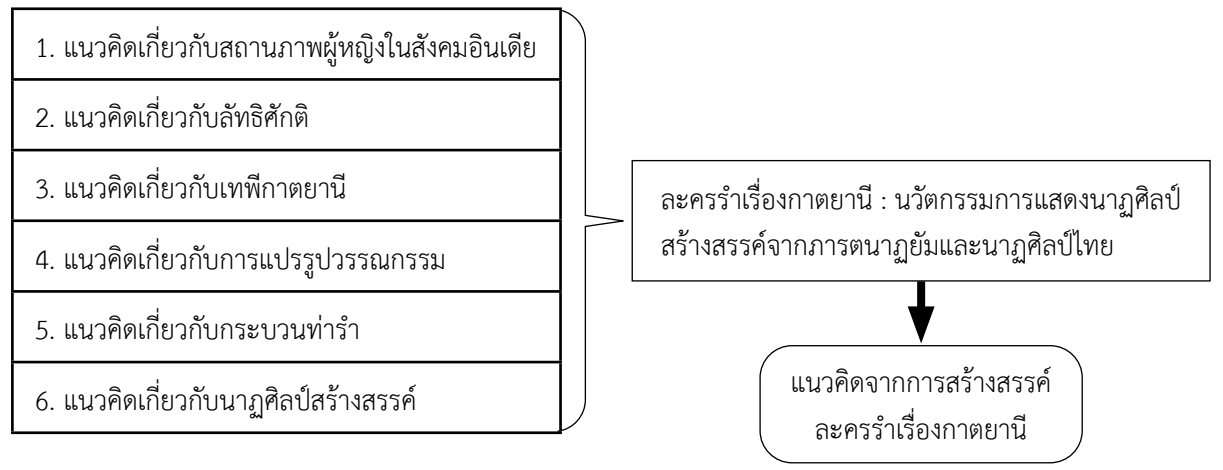
องก์ที่ 3 สังหารอสุรา สื่อถึงการปราบอสูรร้ายของพระแม่กาดยานี มีเนื้อหาดังนี้ มหิษาสูร และพระแม่กาดยานีมาพบกัน จึงเกิดการต่อสู้กัน มหิษาสูรไม่สามารถต่อสู้ได้จึงแปลงกายเป็นอสูรควายเข้าไปไล่ชีวิตพระแม่กาดยานี แต่สุดท้ายถูกพระแม่สังหาร

3. การเรียบเรียง วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและการสร้างสรรค์ละครรำดังกล่าวข้างต้นตามรูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลที่กำหนด เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครรำครั้งนี้

4. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ และข้อเสนอแนะอื่น ๆ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารทางวิชาการ หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสรุปกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม 2564

ผลการวิจัย

การวิจัยสร้างสรรค์ละครเรื่องกาดยานี : ละครเวทีแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากภาครตนาฏยัมและนาฏศิลป์ไทย ด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลโดยใช้วิธีการต่าง ๆ นั้น ผู้วิจัยได้นำผลงานการสร้างสรรคมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อหาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรคละครครั้งนี้ ซึ่งการสร้างสรรคครั้งนี้ส่งผลให้ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้เพิ่มขึ้นอันเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยเองและสังคม ดังนี้

1. การแปรรูปวรรณกรรม

การแปรรูปวรรณกรรม (Literary adaptation) คือ วิธีการหรือกระบวนการในการนำวรรณกรรมต้นเรื่อง ที่ปรากฏอยู่ในสื่อรูปแบบหนึ่ง เช่น นวนิยาย ละครวิทยุ เป็นต้น นำมาปรับเปลี่ยนวรรณกรรมต้นเรื่องเพื่อให้ได้ผลงานใหม่ที่อาจมีรูปแบบ โครงสร้าง หรือประเภทที่แตกต่างไปจากเดิม ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การตัด เพิ่ม สลับ เชื่อมต่อ อาจเรียกได้ว่าเป็นการปรับเปลี่ยนจากสื่อประเภทหนึ่ง ไปสู่อีกสื่อประเภทหนึ่ง ทั้งนี้การแปรรูปวรรณกรรมนั้น จำเป็นต้องเข้าใจถึงคุณสมบัติของสื่อประเภทนั้น ๆ ให้ดีพอ เพื่อที่จะสามารถนำเสนอไปสู่ผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิศปต์ย์ ชัยช่วย, 2557 : 135)

การแปรรูปวรรณกรรมถึงแม้ว่าจะไม่ใช่องค์ความรู้ที่แปลกใหม่ ดังปรากฏในการแสดงโขน ละครของไทย จำนวนไม่น้อย เช่น วรรณกรรมเรื่องเงาะป่าของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ก็ได้มีการแปรรูปวรรณกรรมจากบทละครมาสู่การแสดงละครเวที โดยมีการตัด และเชื่อมต่อบทละครจากบทวรรณกรรมที่มีเนื้อหา และรายละเอียดอย่างมาก ก็แปรรูปมาเป็นการแสดงละครเวทีตอนแต่งงาน หรือแม้แต่บทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ ก็ได้รับการแปรรูปวรรณกรรมด้วยวิธีการเดียวกันจนกลายเป็นการแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์ ด้วยระยะเวลาการแสดงไม่เกิน 2 ชั่วโมงแต่สามารถนำเสนอเรื่องราวของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ตัวใดตัวหนึ่งได้ตลอดเรื่อง เช่น ตอนพระรามาวตาร ตอนหนุมานชาญสมร ตอนขุนยักษ์ผู้รักดี เป็นต้น การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ที่ได้มีการแปรรูปวรรณกรรมนี้ได้นำเสนออัตชีวประวัติของตัวละครใดตัวละครหนึ่งตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง เปรียบเสมือนเป็นการย่อเนื้อหาสาระของบทวรรณกรรม คัดสรรมาเพียงตอนที่มีความสนุกสนาน น่าสนใจมานำเสนอให้กับผู้ชม เพื่อให้วรรณกรรมเรื่องนั้น ๆ มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

สำหรับละครเรื่อง กาดยานี : ละครเวทีแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากภาครตนาฏยัมและนาฏศิลป์ไทย ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจ ภาพยนตร์อินเดียเรื่อง “ทูลดา” ที่ออกเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 8 ของไทย เนื้อเรื่องสื่อให้เห็นถึงพลังอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ของเทวดาตามความเชื่อของชาวฮินดูนามว่า ทูลดา เป็นการอวตารของพระแม่อุมา ในร่างของพระแม่ทูลดา เพื่อปราบอสูรชั่วร้ายและสร้างความสงบสุขให้กับมนุษยโลก ซึ่งตัวละครเอกของเรื่องเป็นเทพเจ้าฮินดูที่เป็นสตรีแตกต่างออกไปจากภาพยนตร์อินเดียเรื่องอื่น ๆ เป็นประเด็นน่าสนใจในภาพยนตร์เรื่องนี้

จากนั้นจึงได้มีการศึกษาประวัติความเป็นมาของเทวดาของศาสนาฮินดู พบว่าพระแม่กาดยานี เป็นเทวดาปางหนึ่งที่สำคัญของพระอุมา พระมเหสีของพระอิศวร และเป็นผู้สร้างศักติ (Shakti) มีบทบาทในการปราบอสูรร้าย โดยศึกษาข้อเท็จจริงมาจากคัมภีร์ปุราณะต่าง ๆ เช่น คัมภีร์สกันทปุราณะ คัมภีร์วราหปุราณะ คัมภีร์วามนปุราณะ เป็นต้น พบว่าตำนานการกำเนิดของพระแม่กาดยานี ที่มีหลากหลายตำนานในคัมภีร์ต่าง ๆ ดังกล่าวล้วนกล่าวถึงจุดประสงค์การกำเนิดของพระแม่กาดยานีไปในเรื่องราวคล้ายกัน กล่าวคือเพื่อปราบมหิชาสูร อสูรที่มีฤทธิ์อำนาจมากสามารถเอาชนะได้ทั้งสามโลก ไม่ว่าจะคนหรือเทพใดก็ไม่สามารถเอาชนะมหิชาสูรตนนี้ได้ จึงได้เป็นเหตุให้พระแม่ถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อปราบอสูรชื่อ มหิชาสูร

ดังนั้นการวางโครงเรื่องและบทละครผู้วิจัยจะคำนึงถึงเรื่องราวตามตำนานของพระแม่กาดยานี แต่มีการตัดในส่วนที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อยออกไป และเชื่อมต่อนเนื้อเรื่องเพื่อให้บทละครมีความกระชับ สนุกสนานเหมาะสมกับการแสดงละครเวทีมากขึ้นจึงนำมาสู่การสร้างสรรคละครครั้งนี้ โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการแปรรูปวรรณกรรม ด้วยการปรับเปลี่ยนวรรณกรรมต้นเรื่องจากการนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์อินเดียและตำนานในคัมภีร์ปุราณะสู่การนำเสนอในอีกรูปแบบหนึ่ง คือ ละครเวที โดยยังคงจุดมุ่งหมายของโครงเรื่องและแก่นเรื่องไว้ดังเดิม แต่ได้มีการตัด เพิ่ม เชื่อมต่อ และมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาในบางส่วน เพื่อให้เหมาะสมกับการแสดง ทั้งนี้การแปรรูปวรรณกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยคำนึงถึงรูปแบบหรือแบบแผนของการแสดงละครเวทีเป็นหลัก โดยแบ่งเนื้อหาของโครงเรื่อง การแสดงละครเวทีออกเป็น 3 องก์ ได้แก่ องก์ที่ 1 อสูรอาหังการ องก์ที่ 2 พระอุมาวตาร และองก์ที่ 3 สังหารอสูร

การแปรรูปวรรณกรรมจึงเป็นแนวคิดอย่างหนึ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ละครครั้งนี้ ซึ่งนำเรื่องราวจากภาพยนตร์อินเดียเรื่อง “ทูลดา” ที่มีเนื้อหายืดยาวหลากหลายตอน และตำนานของพระแม่กาดยานีตามคัมภีร์ปุราณะ มาคัดเลือกตอนที่เป็นจุดเด่นของตำนานและเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปของพระแม่กาดยานีมาแปรรูปวรรณกรรมจากภาพยนตร์และตำนานมาสู่ละคร

2. การผสมผสานหลายนาฏยจาริต

การผสมผสานหลายนาฏยจาริต นักสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่มุ่งแหวกแนวออกไปจากจาริตเดิม โดยการนำเอานาฏยจาริตตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปมาผสมกันให้เกิดเป็นพันธุ์ผสม เช่น การผสมการรำไทยกับบัลเลต์ เรื่อง มโนห์ราที่ใช้บัลเลต์เป็นนาฏยจาริตหลักแล้วสอดแทรกการรำไทยลงไปในที่ ๆ เหมาะสม (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547 : 231)

การสร้างสรรค์กระบวนการทำรำในละครเรื่อง กาดยานีได้ใช้แนวคิดการผสมผสานนาฏยจาริต 2 ชนิดมาผสมผสานกัน กล่าวคือ การอาศัยโครงสร้างกระบวนการรำ ภาพลายเส้นในตำราทำรำ เช่น การตั้งวงมีลักษณะงอแขนเกือบเป็นมุมฉาก วงแคบ การใช้มือสอดสูงระดับแขนจะสูงกว่าการรำในปัจจุบัน ปลายแขนงอเข้าใกล้ศีรษะ การใช้ตัวมีลักษณะกอดตัว แอ่นตัว กันงอน สำหรับการใช้ขา ตัวนางมีลักษณะยกขาแบะเข่ากว้างคล้ายตัวพระ ยกเท้าระดับครึ่งน่อง ส่วนตัวพระมีลักษณะการใช้เหลี่ยมขาที่กว้างกว่าการรำในปัจจุบัน แล้วสอดแทรกลักษณะการใช้ภาษามือที่เรียกว่า มุทรา หรือ หัตมุทรา ตามหลักการแสดงนาฏยศาสตร์ในการสื่อความหมายด้วยภาษามือแทนคำในบทร้องและคำพูดตามหลักการแสดงนาฏยศาสตร์มาประกอบใช้และร่วมสร้างความหมายของกระบวนการทำรำ เช่น กระบวนทำรำพระแม่กาดยานีถือตรีศูลในบทร้องคำว่า “พระหัตถ์ทรง เทพศาสตร์ อาวุธ” ใช้ท่า “พิสมัยเรียงหมอน” จากภาพลายเส้นในตำราทำรำและการใช้ภาษามือมุทราในท่า “ตรีชูลากาห” ที่มีความหมายถึงอาวุธตรีศูล ดังภาพที่ 2-4 และกระบวนทำรำพระแม่กาดยานีในบทร้องคำว่า “พระนลาฏ นั้นมี เลี้ยวจันทร์” ใช้ท่าพระจันทร์ทรงกลดจากภาพลายเส้นในตำราทำรำและการใช้ภาษามือมุทราในท่า “จันทร์ทรา” ที่มีความหมายถึงพระจันทร์เสี้ยว ดังภาพที่ 5-7



ภาพที่ 2 ภาพลายเส้นท่าพิสมัยเรียงหมอน
ที่มา : <https://sites.google.com/site/ajanthus/phaph-lay-sen-tara-ra-thiy>



ภาพที่ 3 ลักษณะการใช้มือของภรณ์นาฏยัม แบบอสมัญตา ท่าตรีชูลากาห
ที่มา : <https://www.kathakclub.com/hasta-mudra>



ภาพที่ 4 ลักษณะการผสมผสานหลายนาฏยจาริต
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม 2564



ภาพที่ 5 ภาพลายเส้นท่าพระจันทร์ทรงกลด
ที่มา : <https://sites.google.com/site/ajanthus/phaph-lay-sen-tara-ra-thiy>



ภาพที่ 6 ลักษณะการใช้มือของภารตนาฏยัม แบบอัสมัยุตตา ท่าจันทรา
ที่มา : <https://www.kathakclub.com/hasta-mudra>



ภาพที่ 7 ลักษณะการผสมผสานหลายนาฏยจาริต
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม 2564

การผสมผสานหลายนาฏยจาริตนี้ เป็นองค์ความรู้หนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนา และต่อยอดองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ ซึ่งองค์ความรู้ที่เกิดจากการสร้างสรรค์นี้นับเป็นประโยชน์อย่างยิ่งอันจะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ต่อวงการนาฏศิลป์ต่อไป

3. การขัดขึ้นอำนาจปีตาธิปไตยด้วยความเชื่อ

ปีตาธิปไตย คือ “อำนาจของบิดา” ปัจจุบันหมายถึง “ระบบชายเป็นใหญ่” โดยอาศัยอำนาจของบิดามาเป็นรากฐานของเพศชายโดยรวม ปีตาธิปไตยจะแฝงเร้นอยู่ในการเมือง เศรษฐกิจ กฎหมาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีอำนาจครอบคลุมบทบาท พฤติกรรมวิถีคิดทั้งของผู้หญิงและผู้ชาย (เสนาะ เจริญผล, 2548 : 298-299) จากความหมายของคำว่า “ปีตาธิปไตย” ซึ่งมีอิทธิพลต่อผู้หญิงเป็นอย่างมาก เพราะเป็นตัวกำหนดบทบาททางสังคมการแบ่งชนชั้น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ให้เป็นที่ไปตามค่านิยมดังกล่าวโดยเฉพาะสังคมของประเทศอินเดีย ที่มีวัฒนธรรม ค่านิยมทางสังคมความไม่เท่าเทียมกันทางเพศ ผู้หญิงถือเป็นเพศที่เป็นชนชั้นรองจากผู้ชาย วัฒนธรรมสังคมของอินเดียเป็นสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำทางเพศเป็นอย่างยิ่ง ผู้ชายถือว่าเป็นผู้ที่มีบทบาททางสังคมสูงกว่าผู้หญิงหรือที่เรียกว่า “ปีตาธิปไตย” กล่าวคือเป็นสังคมที่ผู้ชายมีฐานะเป็นใหญ่ทางสังคมมีอภิสิทธิ์พิเศษ มีบทบาททางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเหนือกว่าผู้หญิง

จากสภาพสังคมอินเดียที่เป็นต้นเรื่องของตำนานพระแม่กาดยานี ที่มีผู้ชายเป็นผู้ที่มีบทบาททางสังคมสูงกว่าผู้หญิงหรือที่เรียกว่า “ปีตาธิปไตย” จนกลายเป็นสิ่งที่กำหนดบทบาททางสังคมการแบ่งชนชั้น วิถีชีวิตความเป็นอยู่ให้เป็นที่ไปตามค่านิยมผู้ชายมีฐานะความเป็นใหญ่ในสังคมอินเดียมากกว่าผู้หญิง และผู้หญิงถือเป็นสมบัติของผู้ชาย เมื่อผู้หญิงต้องถูกแบ่งชนชั้นและถูกกดขี่ทางสังคม ความเป็นอยู่ส่งผลให้เกิดการต่อสู้ของสตรีเพื่อขัดขึ้นอำนาจปีตาธิปไตยโดยอ้างเทพเจ้าสตรีซึ่งเป็นสิ่งเร้นลับ เหนือธรรมชาติ ยากต่อการพิสูจน์ ด้วยการบูชาลัทธิศักดิ์อันเป็นลัทธิที่เชื่อว่ามีพลังอำนาจเหนือกว่าเพศชาย ลัทธิศักดิ์จึงเปรียบเสมือนเป็นการต่อสู้หรือการขัดขึ้นของสตรี โดยอาศัยพลังอำนาจของเทพเจ้าสตรี เพื่อให้สตรีชาวอินเดียได้รับสิ่งที่ตนปรารถนาคือ สิทธิสตรีในสังคมอินเดีย

แนวความคิดการขัดขืนอำนาจปีศาจปีศาจไทยของสตรีชาวอินเดียโดยใช้มิติด้านความเชื่อผ่านลัทธิศักดิ์ อาจเรียกได้ว่าเป็นการต่อสู้ของสตรีด้วยวิธีการที่เรียกว่า “สันติวิธี” ซึ่งเป็นวิธีการต่อสู้เพื่อให้สตรีได้รับสิทธิเสรีภาพและความยุติธรรม โดยไม่ใช้ความรุนแรง แม้ในสังคมปัจจุบันก็ยังปรากฏการต่อสู้ด้วยสันติวิธีอันมีวิธีการที่หลากหลายอยู่เสมอ เช่น การนัดหยุดงาน การประท้วงมวลชนด้วยแฟลชม็อบ (Flash mob) เป็นต้น การต่อสู้ด้วยสันติวิธีนี้ก็เพื่อก่อให้เกิดความเท่าเทียมทางสังคม หรือการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจดังปรากฏอยู่ทั่วไป เมื่อเปรียบเทียบการสร้างตัวตนในสังคมของสตรีชาวอินเดียด้วยอาศัยมิติความเชื่อกับวิธีการต่อสู้เรียกร้องความเท่าเทียมทางสังคมด้วยสันติวิธีจะเห็นว่าทั้งสองอย่างนี้มีนัยสำคัญเดียวกัน กล่าวคือ เป็นการต่อสู้ขัดขืนเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมโดยใช้กลยุทธ์ใดกลยุทธ์หนึ่งแทนความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความสูญเสีย นับว่าเป็นองค์ความรู้หนึ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ การใช้กลยุทธ์หรือสันติวิธีเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยแก้ปัญหา ช่วยลดความรุนแรงซึ่งนับว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อสังคมหรือโลกในปัจจุบัน

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาแนวคิดที่ได้จากการสร้างสรรค์ละครรำเรื่องกาดยานี : นวัตกรรมการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากภรณ์นาฏยัมและนาฏศิลป์ไทย สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การแปรรูปวรรณกรรม เป็นการปรับเปลี่ยนวรรณกรรมต้นเรื่องจากที่มีภรณ์นาฏยัมเสนอในรูปแบบหนึ่งไปสู่การนำเสนอในอีกรูปแบบหนึ่ง เช่น การแปรรูปวรรณกรรมจากนวนิยายเป็นละครเวที โดยยังคงจุดมุ่งหมายของโครงเรื่องและแก่นเรื่องไว้ดังเดิม อีกทั้งยังคงคุณค่าของบทประพันธ์เดิมไว้ทุกประการ แต่ได้มีการตัด เพิ่ม สลับ เชื่อมต่อ และมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาในบางส่วน เพื่อให้เหมาะสมกับการแสดง ทั้งนี้การแปรรูปวรรณกรรมต้องคำนึงถึงรูปแบบหรือแบบแผนของการแสดงปลายทางที่ตัดแปลงไป ซึ่งละครรำเรื่องกาดยานีได้มีการแปรรูปวรรณกรรมด้วยการถอดความจากภาพยนตร์โทรทัศน์และตำนานในคัมภีร์ปุราณะ โดยยังคงเค้าโครงเรื่องหลักของพระแม่อุมาที่อวดารลงมาเพื่อปราบอสูรร้าย ด้วยกระบวนการทางวรรณศิลป์ คือการตัดในส่วนที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อย

ออกไป และเชื่อมต่อเนื้อเรื่องเพื่อให้บทละครมีความกระชับ สนุกสนานเหมาะสมกับการแสดงละครรำมากขึ้น สอดคล้องกับ วิชาการวรรณ สุมทรัพย์ และคณะ (2563 : 36) ศึกษาเรื่องการศึกษาศาสตร์การแปรรูปวรรณกรรมจาก นวนิยาย สู่บทละครโทรทัศน์เรื่อง เมียน้อย ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีการดัดแปลง จากนวนิยายของ ทมยันตี สู่บทละครโทรทัศน์ของ มาวิน อักษรา เรื่องเมียน้อยนั้นมีการดัดแปลง กล่าวคือ ได้มีการถอดความ จากนวนิยายมาเป็นบทละครโทรทัศน์ ซึ่งยังคงจุดมุ่งหมายของโครงเรื่องและแก่นเรื่องไว้เหมือนกับ นวนิยาย โดยยังคงคุณค่าของบทประพันธ์เดิมไว้ทุกประการ แต่ได้มีการเพิ่มเติมเนื้อหา และมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหา ในบางส่วน เพื่อให้เหมาะสมกับการแสดงและให้สอดคล้องกับยุคปัจจุบัน นอกจากนี้บทละครโทรทัศน์ได้มีการเพิ่มตัวละครปรับเปลี่ยนฉากและบทสนทนาเพื่อให้มีความสมจริง การเพิ่มเติมตัวละครในการดำเนินเรื่อง การเพิ่มเติมปัญหาของตัวละครจนนำไปสู่การคลายปมให้มีความน่าสนใจและน่าติดตาม

2. การผสมผสานนาฏยารัต เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์กระบวนการทำรำในละครรำเรื่องกาดยานี โดยใช้แนวคิดการผสมผสานนาฏยารัต 2 ชนิดมาผสมผสานกัน กล่าวคือ โครงสร้างกระบวนการทำรำภาพลายเส้นในตำราทำรำแล้วสอดแทรกลักษณะการใช้ภาษามือที่เรียกว่า มุทรา หรือ หัตถมุทรา ตามหลักการแสดงนาฏยาศาสตร์ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายด้วยภาษามือแทนคำในบทร้องและคำพูดตามหลักการแสดงนาฏยาศาสตร์มาประกอบใช้และร่วมสร้างความหมายของกระบวนการทำรำ สอดคล้องกับ ประวิทย์ ฤทธิบุญ และคณะ (2564 : 132) ศึกษาเรื่อง รูปแบบการสร้างสรรค นาฏศิลป์ที่สื่อให้เห็นถึง คุณค่า ของ ปีกแมลงทับ และส่งเสริมการสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ โดยผ่านมิติการแสดง ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบลีลาทำรำที่ใช้ประกอบในการแสดงชุด “วิจิตรการงานปีกแมลงทับ” ใช้รูปแบบของการเลียนแบบท่าทางตามธรรมชาติของแมลงทับ ภาษาทำนาฏศิลป์ไทยผสมผสานการเคลื่อนไหวแบบร่วมสมัย ซึ่งถือว่าเป็นการสร้างทำรำแบบผสมผสานหลายนาฏยารัตบนพื้นฐานของลีลาทำรำแบบดั้งเดิมคือนาฏศิลป์ไทย ด้วยการสร้างสรรค์ให้มีความแปลกใหม่ หลากหลายนาฏยารัต เพื่อช่วยเสริมสร้างลีลาทำรำให้เด่นชัดมากขึ้น ทั้งนี้การสร้างสรรคกระบวนการทำรำขึ้นใหม่ นอกจากการผสมผสาน

นาฏยจารีตในงานวิจัยครั้งนี้ที่ใช้ทำรำนานาฏศิลป์ไทยผสมผสานกับท่าทางของนาฏศิลป์อินเดีย ยังมีแนวทางในการสร้างสรรค์กระบวนการท่าร่าตามแนวคิดของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547 : 231) กล่าวว่า ผู้สร้างสรรค์งานนาฏศิลป์มักจะมีมุ่งหาแนวทางที่ต่างออกไปจากท่าทางแบบเดิม โดยสามารถกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ได้ 4 แนวทาง ได้แก่ 1) การกำหนดให้อยู่หนึ่งนาฏยจารีต 2) การนำเอานาฏยจารีตตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปมาผสมกันให้เกิดเป็นกระบวนการท่าใหม่ เช่น การผสมการรำไทยกับบัลเล่ต์ การพ้อนอีสานกับการรำของญี่ปุ่น เป็นต้น 3) การประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิม ด้วยการนำเอกลักษณ์เด่น เช่น โครงสร้าง ท่าทาง หรือเทคนิคบางอย่างมาเป็นหลัก แล้วออกแบบท่าที่มีได้ออยู่ในนาฏยจารีตเพื่อให้ผลงานดูแปลกใหม่ ทันสมัย และ 4) กำหนดให้อยู่นอกนาฏยจารีตเดิม เป็นการคิดค้นท่าขึ้นใหม่ โดยไม่อาศัยรูปแบบนาฏศิลป์ทั้งหลายที่มีอยู่แต่เดิม

3. การขจัดขึ้นอำนาจปีตารีปไตยด้วยความเชื่อสังคมอินเดียเป็น “สังคมปีตารีปไตย” หรือสังคมที่ผู้ชายเป็นใหญ่ มีอภิสิทธิ์เหนือสถานภาพทางเพศอื่น ๆ ในขณะที่ผู้หญิงแทบไม่มีบทบาททางสังคม เศรษฐกิจ และการเมืองเลย ส่งผลให้เกิดลัทธิศักดิ์เพื่อสร้างสิทธิสตรีให้มีบทบาทในสังคมอินเดียมากขึ้น ลัทธิศักดิ์ คือลัทธิที่บูชาเทพี โดยกล่าวถึงการนำพลังอำนาจที่เป็นของสตรีเพศมาพัฒนาเพื่อให้เกิดความอุดมสมบูรณ์แก่โลก การขยายตัวของลัทธิบูชาศักดิ์หรือเทพเจ้าฝ่ายหญิงในสังคมอินเดีย ส่งเสริมให้บางพื้นที่สิทธิของผู้หญิงได้รับการยอมรับมากยิ่งขึ้น การยกย่องสรรเสริญเทพเจ้าฝ่ายหญิงหรือศักดิ์นี้ เป็นคำสอนที่เกี่ยวกับพระชายาของเทพเจ้าองค์ใดองค์หนึ่งที่มีอำนาจ ฤทธิ์เดชมาก เทพเจ้าองค์ใดที่มีลักษณะเช่นใดก็จะมีชายาหรือศักดิ์ในลักษณะเช่นนั้นด้วย การสร้างพื้นที่ในสังคมของสตรีเช่นนี้เป็นกระบวนการต่อต้านต่อรองอำนาจปีตารีปไตยในสังคม โดยนำความเชื่อความศรัทธาสักดิ์สิทธิ์มาเป็นอำนาจต่อรองสิ่งเหล่านี้มิได้ปรากฏอยู่เพียงการนับถือเทพเจ้าสตรีเท่านั้น แต่ยังปรากฏอยู่ในรูปแบบสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์อินเดีย ซึ่งเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่สามารถเข้าถึงผู้คนในสังคมได้ง่าย ส่งผลให้บทบาท สิทธิสตรีในสังคมได้รับการยอมรับนับถือมากขึ้น สอดคล้องกับ ไกล์รุ่ง ภู่ออนโสสม และรัฐชนีย์ ศรีสมาน (2563 : 54) ศึกษาเรื่อง อำนาจของผู้หญิง : การท้าทายความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับแนวคิดปีตารีปไตยในนวนิยาย

สมัยใหม่ ผลการศึกษาพบว่า การตอบโต้และต่อรองอำนาจปีตารีปไตยของสตรีผ่านนวนิยายเรื่อง The Single Mom คุณแม่เลี้ยงเดี่ยวหัวใจพริ้วพริ้ว ของต้นรัก โดยตัวละครฝ่ายหญิงได้ให้ตัวละครฝ่ายชายสาบานต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ว่าจะดูแลลูกให้ดีที่สุด ทำให้ฝ่ายชายมีท่าทีที่อ่อนลง และยอมปฏิบัติตามคำสาบาน การกระทำเช่นนี้ทำให้ตัวละครฝ่ายชายที่เป็นตัวแทนของอำนาจปีตารีปไตยยอมทำตามสิ่งที่ตัวละครฝ่ายหญิงต้องการ แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจต่อรองด้วยการพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพื่อช่วยสร้างพื้นที่ให้กับสตรีมีอำนาจต่อรองในสังคมมากขึ้น สตรีสามารถก้าวข้ามจารีตของสังคมเดิม ๆ ได้ โดยที่สังคมไม่ประณามเพศสตรี แต่กลับทำให้สตรีได้รับการยกย่องเชิดชู การนำความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์มาเป็นอำนาจต่อรองนั้นเป็นความเชื่อที่ทำให้เพศชายสำนึกถึงความผิดชอบชั่วดีต่อสตรีและเป็นการทำให้สตรีมีตัวตนในสังคมเหนือกว่าเพศชาย

ข้อเสนอแนะ

1. แนวทางการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการผสมผสานหลายนาฏยจารีตเป็นวิธีการหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยผู้ที่สนใจสร้างสรรค์สามารถนำองค์ความรู้นี้ออกเผยแพร่ด้วยการจัดอบรม สัมมนา หรือนำไปบรรจุไว้ใน การเรียนการสอน ด้วยการอธิบายและสาธิตการสร้างสรรคตามแนวทางการผสมผสานหลายนาฏยจารีต จากนั้นมอบหมายให้ผู้เข้าอบรมหรือผู้เรียนนำวิธีการเดียวกันนี้ไปสร้างสรรค์กระบวนการท่าร่า เพื่อศึกษาถึงพัฒนาศักยภาพความคิด การสร้างสรรค์อันเป็นประโยชน์ต่อวงวิชาการนาฏศิลป์ไทย

2. การแปรรูปรวณกรรมจากสื่อรูปแบบหนึ่งไปสู่สื่ออีกรูปแบบหนึ่ง ผู้แปรรูปรวณกรรมควรมีการศึกษา และมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่ตนต้องการจะนำมาเป็นรวณกรรมต้นฉบับอย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะสามารถปรับเปลี่ยนตัดต่อ เชื่อมโยงเรื่องราวเหล่านั้นได้อย่างสมบูรณ์ อีกทั้งต้องมีความรู้ ความเข้าใจรูปแบบสื่อปลายทางที่จะแปรรูปรวณว่ามีแบบแผน ขนบ จารีตอย่างไร เพื่อให้การแสดงนั้นมีความเหมาะสมและถูกต้องตามแบบแผน เช่น การนำบทละครชาตรีมาแสดงเป็นละครนอกแบบหลวง จึงต้องคำนึงถึงแบบแผน ขนบ จารีตต่าง ๆ ของละครนอกแบบหลวงที่มีแบบแผนการแสดงเน้นความสนุกสนาน กระชับฉับไว แต่ยังคงสอดแทรกลีลาการรำที่ประณีตงดงาม

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งได้รับจัดสรรงบประมาณให้ทุนดำเนินการวิจัยตามที่สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) พิจารณา ค่าของงบประมาณ

ด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ผ่านกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณแหล่งทุนดังกล่าวมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- ไกล่รุ่ง ภู่ออนโสม และรัชชณีย์ ศรีสมาน. (2563, กรกฎาคม-ธันวาคม). อำนาจของผู้หญิง : การท้าทายความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับแนวคิดปิตาธิปไตยในนวนิยายสมัยใหม่. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 6(1): 43-61.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2552). *ลัทธิศักดิ์*. สืบค้นเมื่อ 12 มกราคม 2564, จาก <https://www.thairath.co.th/content/444>.
- ประวิทย์ ฤทธิบุลย์ และคณะ. (2564, มกราคม-มิถุนายน). รูปแบบการสร้างสรรคณาฏศิลป์ที่สื่อให้เห็นถึงคุณค่าของปีกแมลงทับและส่งเสริมการสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ โดยผ่านมิติการแสดง. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*. 22(2): 125-139.
- ประเวศ อินทองปาน. (2561, กรกฎาคม-ธันวาคม). สถานภาพและบทบาทของสตรีเพศตามแนวจริยศาสตร์ทางศาสนา. *วารสารธรรมธารา*. 4(2): 61-99.
- ผาสุข อินทราวุธ. (2522). *รูปเคารพในศาสนาฮินดู*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เพยาว์ นาคเวก. (2526). *เทพีทศคาในเอเชียอาคเนย์*. ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ศศ.ม. (โบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- วิภาวรรณ สุ่มทรัพย์ และคณะ. (2563, กันยายน-ตุลาคม). การศึกษาการแปรรูปวรรณกรรมจากนวนิยาย สู่บทละครโทรทัศน์ เรื่อง เมียน้อย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 39(5): 33-43.
- วิศปัติย์ ชัยช่วย. (2557, มกราคม-มิถุนายน). กระบวนการสร้างสรรค์บทการแสดงประกอบแสง เสียง เรื่องอุรังคธาตุภรณ์ม. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 6(1): 130-155.
- สุรศักดิ์ ทอง. (2553). *สยามเทวะ*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสนาะ เจริญผล. (2548). *ผู้หญิงกับสังคมในวรรณกรรมไทยยุคทอง*. กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม.
- Ajanthus. (ม.ป.ป.). *ภาพถ่ายเส้นตำรารำของไทย*. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2564, จาก <https://sites.google.com/site/ajanthus/phaph-lay-sen-tara-ra-thiy>.
- Kathak Club. (2020). *Hasta Mudra*. สืบค้นเมื่อ 19 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.kathakclub.com/hasta-mudra>.

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเจ่น ขนมเส่น บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา¹

THE CREATION OF DANCE, SA-ON-JEN KANOM SEN BAN PRADOK, MUEN WAI SUB-DISTRICT, MUEANG DISTRICT, NAKHON RATCHASIMA PROVINCE

นวลรวี กระต่ายทอง / NUALAVEE KRATAITHONG

ชุมพล ชะนะมา / CHOOMPHON CHANAMA

สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
THAI CLASSICAL DANCE PROGRAM, FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES,
NAKHON RATCHASIMA RAJABHAT UNIVERSITY

Received: November 22, 2021

Revised: June 3, 2022

Accepted: June 66, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเจ่น ขนมเส่น บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิปัญญาการผลิตขนมเงินบ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา และเพื่อสร้างสรรคงานนาฏศิลป์การแสดงชุด สะอ้อนเจ่น ขนมเส่น บ้านประโดก โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์ และผู้รู้ในชุมชนเกี่ยวกับการทำขนมเงิน สำรวจข้อมูลภาคสนาม การสังเกตการณ์ รวมไปถึงประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย รวบรวมข้อมูลทั้งหมดนำมาวิเคราะห์ เพื่อเป็นหลักในการสร้างสรรคผลงานในรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านโคราช ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ผลการวิจัยพบว่า ภูมิปัญญาในการผลิตขนมเงินโคราช มีกรรมวิธีในการผลิต 9 ขั้นตอน ได้แก่ การเตรียมข้าว การหมักข้าว การม่แป้ง การนอนแป้ง การทับแป้ง การต้มแป้ง การนวดแป้งหรือการตีแป้ง การกรองแป้ง การโรยแป้ง และการจับเส้นขนมเงิน โดยนำมาเป็นหลักในการสร้างสรรคผลงาน ดังนี้ บทการแสดงนำแนวคิดกรรมวิธีในการผลิตขนมเงิน รวมทั้งวิถีชีวิตในชุมชนประโดก มานำเสนอเป็นเรื่องราวรูปแบบการแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ 1.การเชิญชวน 2.กรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมเงิน 3.การเกี่ยวพาราสีและจบลงด้วยความสนุกสนานสร้างสรรคท่ารำจาก ท่าทางเลียนแบบการประกอบอาชีพ ท่ารำพื้นบ้านโคราช ท่ารำพื้นบ้านอีสาน และท่ารำนาฏศิลป์ไทย ดนตรีใช้วงมโหรีโคราชและโทน เป็นเครื่องดนตรีประกอบ ในด้านการแต่งกาย ยึดรูปแบบการแต่งกายพื้นบ้านของโคราช คัดเลือกนักแสดงชายและหญิงที่มีความสามารถทางนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้าน รูปแบบการแปรแถว มีความหลากหลายเพื่อความสวยงาม สอดคล้องและเหมาะสมกับการใช้อุปกรณ์ประกอบอาชีพ เพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ของขนมเงินบ้านประโดก

คำสำคัญ : การสร้างสรรคนาฏศิลป์ ขนมเงินบ้านประโดก สะอ้อนเจ่น ขนมเส่น บ้านประโดก

1 กิตติกรรมประกาศ ขอขอบคุณสนับสนุนการวิจัย จากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Abstract

The objective of this study, the creation of dance, Sa-on-Jen Kanom Sen Ban Pradok, Muen Wai Sub-district, Mueang District, Nakhon Ratchasima Province, was to explore the wisdom of making Korat Kanom Chin Ban Pradok, Muen Wai Sub-district, Mueang District Nakhon Ratchasima Province and to create a dance of 'Sa-on-Jen Kanom Sen Ban Pradok'. The study employed qualitative research methods by exploring documentary data, interviewing dramatic art experts and community educators about making noodles, exploring field data, observing, including the personal experiences of the researcher. All the data were collected and analyzed as principles of creativity in a form of Korat folk dance, under research objectives. The study found that the wisdom of Korat Kanom Chin consisted of nine steps in the production process: rice preparation, rice fermentation, flour milling, starch laying, starch filling, flour boiling, dough kneading, or starch filling, starch filtration, flour sprinkling, and handling Korat Kanom Chin noodle. The results of the research study were used to create the following dance works. For the show, the process of producing Kanom Chin, including the way of life in the community, was presented as a story starting with a young woman inviting men to help make Kanom Chin together with the courtship of young people for fun weaves. The display format was presented in three phases. The dance poses were created based on occupational gestures, Korat folk dances, Isan folk dances, and Thai dances. The music used was the Korat Mahori band and the Tone (a type of drum) was a composite instrument. The dress code was stick to the original style in the play. The performers were selected from talented people in Thai dance and folk. The layout of the rows was varied for the beauty, consistency, and suitable for the use of professional equipment, to reflect the uniqueness of Ban Pradok Kanom Chin.

Keywords : Creation of dance, Ban Pradok Kanom Chin, The Creation of Dance, Sa-on-Jen Kanom Sen Ban Pradok

บทนำ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีเป้าหมายในการดำเนินงานให้เป็นมหาวิทยาลัยของปวงชน ที่เน้นคุณภาพ การผลิตบัณฑิตและการวิจัย เพื่อพัฒนาท้องถิ่น มีมาตรฐาน เป็นที่ยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ ตามวิสัยทัศน์ที่ว่า “เป็นผู้นำการศึกษา เพื่อพัฒนาท้องถิ่น สู่ความยั่งยืน” สืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติ และสร้างสรรค์คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ก้าวไกลสู่สากล จากความสำคัญ ดังที่กล่าวมานี้ ส่งผลให้การขับเคลื่อนทุนทางวัฒนธรรม จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ทางมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา โดยหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นและสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะวัฒนธรรมในจังหวัด นครราชสีมา

จังหวัดนครราชสีมาเป็นจังหวัดที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย มีประชากรมากเป็นอันดับที่ 2 ของประเทศ รองจากกรุงเทพมหานคร และเป็นจังหวัดที่มีหลักฐานการ

อยู่อาศัยของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ดังนั้น จึงเป็นพื้นที่ที่ปรากฏศิลปวัฒนธรรมอันหลากหลายจาก ประชากรเชื้อชาติต่าง ๆ ที่อยู่อาศัยมาอย่างยาวนาน การนำ ศิลปวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นมรดกประจำท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ เป็นงานนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจึงเป็นอีก แนวทางหนึ่งในการสนับสนุนให้เกิดความน่าสนใจและความ ตระหนักถึงวัฒนธรรมของท้องถิ่นตนเอง เป็นการสร้างความ ยั่งยืนทางวัฒนธรรม กลุ่มชุมชนที่มีความโดดเด่นทาง ศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตชุมชนหนึ่งคือ กลุ่มชุมชนที่อาศัย อยู่ในเขต ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ชุมชนหมื่นไวยนี้มีประวัติการอยู่อาศัยมาอย่างยาวนาน จาก การศึกษาพบว่า ประวัติความเป็นมาตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา จากข้อมูลองค์การบริหารส่วนตำบล หมื่นไวย กล่าวว่า ตำบลหมื่นไวยเป็นถิ่นที่อยู่ดั้งเดิม ของชาวอีสาน เป็นตำบลเก่าแก่มีหลักฐานว่าตั้งเป็นกลุ่มชน ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ประชากรส่วนมากนับถือศาสนาพุทธ พุทธภาษาไทยโคราช (องค์การบริหารส่วนตำบลหมื่นไวย.

ออนไลน์. 2562) อีกสิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวหมิ่นไวยคืออาชีพการทำขนมจีนสืบทอดมาแต่อดีตที่ชาวจีนได้อพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาและทำการค้าหาบเร่ขายขนมจีนขนมจีนบ้านประโดกมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น คือกรรมวิธีในการทำเส้นขนมจีนและสูตรของการปรุงน้ำยา เป็นเสมือนหนึ่งมรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่นที่บรรพบุรุษถ่ายทอดให้แก่ชนรุ่นต่อมาและถือว่าเป็นอาชีพหลักที่สร้างรายได้ให้แก่ชาวบ้านประโดกจนกระทั่งปัจจุบัน (นวลรวี กระจ่างทอง และคณะ. 2562 : 67)

ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญขององค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในกระบวนการกรรมวิธีในการผลิตขนมจีนของชุมชนประโดกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ และค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ในการวิจัยเรื่อง “ภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้านหมิ่นไวยโคราช” ในปีงบประมาณ 2562 ผลของการดำเนินงานวิจัย สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น และรูปแบบเนื้อหาที่จะสามารถนำมาถ่ายทอดเป็นองค์ความรู้ในศาสตร์ทางศิลปะการแสดง จนก่อให้เกิดการพัฒนาต่อยอดสู่การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด สะอ้อนแจ่ม ขนมเส้นบ้านประโดก ตำบลหมิ่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ในครั้งนี้

ด้วยภารกิจทางด้านการพัฒนาความสามารถเชิงวิชาการตามวิชาชีพของตน และการส่งเสริมให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถอนุรักษ์ ฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ท้องถิ่นโคราช ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน จากแนวคิดภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้านหมิ่นไวยโคราช ถ่ายทอดวิธีการผลิตขนมจีนที่มีลักษณะเฉพาะรวมทั้งวิถีชีวิตของชุมชนบ้านประโดก ในรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านโคราช ที่สามารถใช้เป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์ กระตุ้นการท่องเที่ยวในชุมชนหมิ่นไวย อาทิ ใน “เทศกาลการกินขนมจีนประโดก” เพื่อยกระดับเศรษฐกิจของชุมชน นับเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนได้อย่างยั่งยืน ถือเป็นภาระกิจที่คนในชุมชนเกิดความภาคภูมิใจ เกิดความรักและหวงแหนในมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นขนมจีนประโดกได้อย่างยั่งยืนสืบไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญาการผลิตขนมจีนบ้านประโดก ตำบลหมิ่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนแจ่ม ขนมเส้น บ้านประโดก

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินวิจัย

1. การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ในประเด็น ข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาการทำขนมจีน ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่นโคราช และข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบการแสดง

2. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์ และผู้รู้ในชุมชนเกี่ยวกับการทำขนมจีน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาเลือกการสัมภาษณ์ไว้ เป็นรายบุคคล การสัมภาษณ์เป็นกลุ่ม รวมไปถึงลักษณะของการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง ในประเด็น

2.1 ประเด็นเกี่ยวกับภูมิปัญญาศิลปะพื้นบ้านหมิ่นไวยประโดก

2.2 ประเด็นเกี่ยวกับวิถีชีวิตและศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.3 ประเด็นเกี่ยวกับแนวทางการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์พื้นบ้านโคราชจากงานศิลปะพื้นบ้าน

2.4 ประเด็นข้อเสนอแนะอื่น ๆ และข้อพึงระวังในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนแจ่ม ขนมเส้นบ้านประโดก เพื่อนำข้อมูลไปพัฒนาและปรับปรุงให้ผลงานสร้างสรรค์สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

3. สื่อสารสนเทศ โดยมุ่งเน้นเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์อย่างเหมาะสม

4. การสำรวจข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยใช้แนวทางจากการลงพื้นที่ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม จากกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพผลิตเส้นขนมจีนในพื้นที่

5. ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย มาเป็นแนวทางในการวิจัย โดยนำมาเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบงานสร้างสรรค์งานวิจัยชิ้นนี้ มีทั้งประสบการณ์ในการสอนรายวิชานาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษา การร่วมแสดงในงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ และเป็นผู้ออกแบบการแสดงนาฏศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนแจ่ม ขนมเส้น บ้านประโดก ตำบลหมิ่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา วิธีค้นหาคะบวนการในการก่อให้เกิดการสร้างสรรค์งานทางนาฏศิลป์ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลขั้นพื้นฐาน

รวบรวมข้อมูลจากการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร สำรวจข้อมูลภาคสนาม ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์ และผู้รู้ในชุมชนเกี่ยวกับการทำขนมจีน การสังเกตการณ์ รวมไปถึงประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยมาเป็นหลักในการวิเคราะห์และสรุปข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล รูปแบบ แนวคิดการผลิตขนมจีนบ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา และรูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก โดยใช้วิธีการศึกษา การสังเกตแบบมีส่วนร่วม รวบรวมข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 เพื่อเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์ หาประเด็นร่วมในด้านองค์ประกอบทางการแสดงนาฏศิลป์ ดังนี้

1. วิเคราะห์บริบททางด้านรูปแบบการแสดง
2. วิเคราะห์กระบวนการลีลาท่ารำ
3. วิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งกาย
4. วิเคราะห์รูปแบบดนตรี
5. วิเคราะห์การใช้พื้นที่ในการแสดง
6. วิเคราะห์การเลือกใช้อุปกรณ์การแสดง
7. วิเคราะห์บทบาทนักแสดง

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองสร้างสรรค์ผลงาน

นำผลสรุปจากการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 มาใช้ในการพัฒนาสร้างสรรค์การแสดง โดยใช้รูปแบบการวิจัยงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยนำองค์ความรู้ที่ได้ทั้ง 7 องค์ประกอบทางการแสดงนาฏศิลป์ ทดลองกับกลุ่มผู้ร่วมทดลองออกแบบการแสดง โดยเป็นนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 10 คน เป็นเพศชายจำนวน 4 คน และเพศหญิงจำนวน 6 คน

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสอดคล้องกับ แนวคิดการผลิตขนมจีนบ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา และเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ที่มีมาตรฐาน การประเมินและการตรวจสอบคุณภาพของการแสดงจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง จึงถือเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยได้เรียบเรียงข้อมูลจากกระบวนการข้างต้น

ในรูปแบบงานวิจัย จากนั้นนำข้อมูลงานวิจัย “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา” ปรีกษาและรับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิทางนาฏศิลป์และจากชุมชนบ้านประโดก เพื่อแก้ไขและปรับปรุงงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 5 การพัฒนาชุดการแสดงสมบูรณ์และการเผยแพร่ผลงานวิจัย

จากการผ่านขั้นตอนที่ 3 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานและขั้นตอนที่ 4 การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญผู้วิจัย ได้ใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) นำข้อมูลจากกระบวนการดังกล่าวข้างต้น มาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล เพื่อนำมาเป็นหลักในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ใน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก” ที่ครอบคลุมองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ เพื่อให้ได้ซึ่งคำตอบของผลงานวิจัย ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้

ผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภูมิปัญญาการผลิตขนมจีนบ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา

ภูมิปัญญาศิลปอาชีพขนมจีนโคราช ที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไป คือ ขนมจีนบ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ชาวประโดกมีอาชีพดั้งเดิมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษอาชีพหนึ่งคือ การทำขนมจีน ขนมจีนประโดก มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นคือกรรมวิธีการผลิตเส้นขนมจีน และสูตรของการปรุงน้ำยา เป็นเสมือนหนึ่งมรดกทางภูมิปัญญาท้องถิ่นอันล้ำค่าที่บรรพบุรุษถ่ายทอดให้แก่ชนรุ่นต่อมาและถือว่าเป็นอาชีพหลักที่สร้างรายได้ ให้แก่ชาวบ้านประโดกหลายครอบครัว มาตราប់เท่าปัจจุบัน ขนมจีนประโดกเป็นขนมจีนเส้นหมัก จะมีความเหนียว กว่าเส้นขนมจีนของที่อื่น การผลิตเส้นขนมจีนได้มีการเปลี่ยนแปลงไป จากการผลิตโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เครื่องทุนแรงในกระบวนการผลิต เพื่อให้ได้ปริมาณที่เพียงพอกับความต้องการของตลาด ทำให้กระบวนการผลิตเส้นขนมจีนแบบโบราณเลือนหายไปจากสังคมชุมชนบ้านประโดก อีกทั้งในปัจจุบันยังคงมีผู้สืบทอดอาชีพการทำขนมจีนเพียงไม่กี่หลังคาเรือน

ผู้วิจัยได้แยกประเด็นในการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นด้วยกัน คือ ประเด็นที่ 1 กรรมวิธีการผลิตเส้นขนมจีนบ้านประโดก ประเด็นที่ 2 ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะและวัฒนธรรมของบ้านประโดก โดยสรุปรายละเอียดดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า ประเด็นที่ 1 วิธีการผลิตขนมจีนโคราชแบบโบราณ ในเขตหมู่บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา องค์ความรู้ในกรรมวิธีการผลิตเส้นขนมจีนประโดก มีกระบวนการทั้งสิ้น 9 ขั้นตอน คือ การเตรียมข้าว การหมักข้าว การม่แป้ง การนอนแป้ง การทับแป้ง การต้มแป้ง การนวดแป้งหรือการตีแป้ง การกรองแป้ง การโรยแป้งและการจับเส้นขนมจีน” (โชค ภูถนนวนอก. สัมภาษณ์. 6 มิถุนายน 2561) ขนมจีนโคราช หรือขนมจีนบ้านประโดกเป็นเส้นขนมจีนแบบที่ใช้แป้งหมัก เส้นมีสีคล้ำออกน้ำตาล เหนียวนุ่มกว่าขนมจีนแป้งสด และเก็บไว้ได้นานกว่า ไม่เสียง่าย ข้าวสารที่ใช้จะเป็นข้าวขาวตากแห้งหรือข้าวเหลืองประทิว ต้องเป็นข้าวนาปีและเป็นข้าวที่ค้างปี ถ้าข้าวยังแข็งจะยิ่งดี เวลาทำขนมจีนแล้ว ทำให้ได้เส้นขนมจีนที่เหนียวเป็นพิเศษ ในอดีตใช้น้ำจากแหล่งน้ำธรรมชาติมาหมักแป้ง เช่น จากคลองชลประทาน ลำน้ำลำตะคอง หรือน้ำบาดาล แต่ในปัจจุบันหันมาใช้น้ำประปาในการหมักแป้งแทนเพื่อความสะดวก

ในประเด็นที่ 2 ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะและวัฒนธรรมของบ้านประโดก

บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา นับเป็นกลุ่มชุมชนที่มีความโดดเด่นทางศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิต ชุมชนหมื่นไวยนี้มีประวัติการอยู่อาศัยมาอย่างยาวนาน จากการปรากฏชื่อ บ้านหมื่นไวย บนเส้นทางโบราณในเอกสารประชุมจดหมายเหตุเรื่องปราบกบฏเวียงจันทร์ ทำให้ทราบว่าเส้นทางผ่านหมู่บ้านหมื่นไวยนี้ น่าจะเป็นเส้นทางที่ใช้ติดต่อระหว่างประเทศไทย จากภาคกลางสู่ภาคอีสานไปจนถึงสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวมาตั้งแต่รัชกาลที่ 3 เป็นอย่างน้อย อาจสันนิษฐานได้ว่าชุมชนโบราณในภาคกลางและภาคอีสาน คงมีการติดต่อและเผยแพร่ความคิด คติความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรมถึงกันตลอด” (รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง. 2558 : 130) จากข้อมูลนี้จึงสรุปได้ว่า การเดินทางติดต่อ ส่งผลให้เกิดการถ่ายทอดวัฒนธรรม รวมไปถึงการก่อตั้งชุมชนของชาวอีสานในประเทศไทย

บ้านประโดก เดิมชื่อว่า “บ้านป่าโดน” เป็นถิ่นที่ตั้งเดิมของชนชาวอีสาน เรียกชื่อบ้านตามภาษาถิ่น เป็นหมู่บ้านตั้งเดิมคู่มือเมืองโคราชมาแต่โบราณ ตั้งอยู่บนเนินสูงคล้ายเกาะมีน้ำล้อมรอบ โอบล้อมด้วยทุ่งนา ชาวบ้านดั้งเดิมมีอาชีพเกษตรกรรม เป็นตำบลเก่าแก่มีหลักฐานว่าตั้งเป็นกลุ่มชนตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ประชากรส่วนมากนับถือศาสนาพุทธ พูดภาษาไทยโคราช อาชีพหลักสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ การทำขนมจีนน้ำยา มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นคือ กรรมวิธีการทำเส้นขนมจีนและสูตรของการปรุงน้ำยา เปรียบเสมือนมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน

จากการศึกษาในประเด็น ภูมิปัญญาท้องถิ่นชุมชนบ้านประโดก ผลการวิจัยพบว่า เอกลักษณ์เฉพาะภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ การโรยแป้งด้วยแวน แวนคือภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวประโดกในการโรยเส้นขนมจีน มีลักษณะเป็นแผ่นอลูมิเนียมกลม มีรูขนาดเล็กอยู่หลายรู แผ่นอลูมิเนียมนี้จะถูกเย็บติดแน่นกับผ้าขาวหรือถุงผ้าที่ใช้สำหรับใส่ก้อนแป้งเหลวเมื่อนำแป้งมาไว้ตรงกลางของผ้าแล้วใช้ผ้าขาวบางนั้นขมวดเป็นวงกลม แล้วบีบให้แป้งดันออกมาตามรูลงในน้ำร้อนที่ตั้งไว้ ทำให้ได้เส้นขนมจีนเป็นเส้นยาว จับเส้นได้สวยงาม

ในด้านศิลปวัฒนธรรมที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และความโดดเด่น คือ อุโบสถวัดหมื่นไวยมีอายุมากกว่า 300 ปี เป็นอุโบสถเดียวที่มีคูน้ำล้อมรอบเป็นรูปสี่เหลี่ยม หน้าบันได้ประดับลวดลายดอกไม้คล้ายลักษณะลายดอกพุดตาน เจดีย์ประดับภายในอุโบสถมีรูปแบบเจดีย์ทรงเครื่อง ส่วนเสากายในเป็นเสาไม้ จำนวน 4 ต้น รูปทรงแปดเหลี่ยม ลักษณะสถาปัตยกรรมแบบสมัยอยุธยาตอนปลาย ถือเป็นวัดเก่าแก่ที่สันนิษฐานว่าสร้างมาตั้งแต่สมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เมื่อครั้งสร้างเมืองนครราชสีมา เป็นเมืองสำคัญชายพระราชอาณาเขต (รุจาภา ประวงษ์. 2562 : 193) จึงกล่าวได้ว่า บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา มีความสำคัญทั้งในด้านประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวโคราช

2. เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงินขนมเส้น บ้านประโดก

ผู้วิจัยมีแนวคิดใน “การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก” ซึ่งจะสรุปตามประเด็นที่ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงนาฏศิลป์ ดังนี้

2.1 บทการแสดง

ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ขนมหุ้นบ้านประโดก ในประเด็นของ การนำเสนอเรื่องราว กรรมวิธีในการผลิต การเกี่ยวพาราฮี และการขายขนมเงินของชุมชนบ้านประโดกในอดีต ประกอบกับผู้วิจัยได้นำประสบการณ์ทางสุนทรียะ ตามที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556 : 1254) ได้อธิบายความหมายของคำว่า สุนทรีย์ หมายถึง ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่ดีงาม ไพเราะหรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นของธรรมชาติหรืองานศิลปะ มาเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน จากการศึกษาที่ผ่านมา ผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลดังกล่าวมาเรียบเรียงเป็นบทของการแสดงโดยนำเสนอ การเชิญชวน การร่วมกันทำเส้นขนมเงิน การเกี่ยวพาราฮี ที่เน้นความสนุกสนานในการละเล่น เป็นแนวเรื่องหลักดังนี้

รูปแบบการแสดง

องค์ที่ 1 การเชิญชวน

แนวคิดองค์ที่ 1 การเชิญชวน หญิงสาวชาวบ้าน รวมตัวกัน และเชิญชวนฝ่ายชายมาช่วยกันทำเส้นขนมเงิน ประโดก

องค์ที่ 2 กรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมเงินประโดก

แนวคิดองค์ที่ 2 รูปแบบกรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมเงินประโดก 9 ขั้นตอน คือ การเตรียมข้าว การหมักข้าว การไม่แป้ง การนวดแป้ง การทับแป้ง การต้มแป้ง การนวดแป้งหรือ การตีแป้ง การกรองแป้ง การโรยแป้งและการจับเส้นขนมเงิน ถูกถ่ายทอดผ่านลีลาทางนาฏศิลป์จากนักแสดงชาย หญิง

องค์ที่ 3 การเกี่ยวพาราฮีและจบลงด้วยความสนุกสนาน

แนวคิดองค์ที่ 3 ความสนุกสนานและการเกี่ยวพาราฮี ถูกถ่ายทอดผ่านนักแสดงหญิงและชาย แสดง อากัปกิริยาที่สื่อให้เห็นถึงความสนุกสนาน จากการเล่นทำเส้นขนมเงิน จนกระทั่งจะนำไปค้าขาย ด้วยท่วงท่า การรำรายรำ ประกอบจังหวะดนตรีพื้นบ้านโคราชประยุกต์

ตารางที่ 1 วิเคราะห์นาฏยลักษณ์ ตัวอย่างการออกแบบลีลาท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่

ลำดับที่	กรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมเงิน	ท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้น	ออกแบบลีลาท่ารำ
1. นวดแป้ง/ ตีแป้ง			ออกแบบลีลาท่ารำ ศึกษาท่าทางต้นแบบที่สื่อให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะของกรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมเงิน การเลียนแบบท่าทางในการประกอบอาชีพ มาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ โดยเน้นลักษณะการใช้มือการยื่นมือทั้งสองข้างออกไปด้านหน้า แล้วววมือเป็นลักษณะวงกลม ในบางช่วงกำมือ คล้ายการนวดแป้ง
2. โรยเส้น			ออกแบบลีลาท่ารำ ศึกษาท่าทางต้นแบบที่สื่อให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะของกรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมเงิน การเลียนแบบท่าทางในการประกอบอาชีพ ใช้การกำมือ คล้ายกับการจับผ้า การกอดปลายนิ้วสื่อให้เห็นถึงการโรยเส้นขนมเงินที่บีบลงมา

ลำดับที่	กรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมจีน	ท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้น	ออกแบบลีลาท่ารำ
3. จับเส้น			ออกแบบลีลาท่ารำ ศึกษาท่าทางต้นแบบที่สื่อให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะของกรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมจีน การเลียนแบบท่าทางในการประกอบอาชีพ ที่สื่อให้เห็นถึงลักษณะการจับเส้นขนมจีน โดยการหันฝ่ามือเข้าหาตัว แล้วกดปลายนิ้ว

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 10 ตุลาคม และ 3 พฤศจิกายน 2563

2.2 การออกแบบลีลาท่ารำ

ผู้วิจัยนำรูปแบบการผสมผสานศิลปวัฒนธรรม มาใช้ในการออกแบบลีลาการแสดงเพื่อสะท้อนแนวคิด ขนมจีนโคราช ถ่ายทอดลีลาท่ารำในรูปแบบการแสดงทางนาฏศิลป์พื้นบ้านโคราช ตามหลักการดังนี้

หลักการสร้างสรรค์ลีลาการแสดง

1. ศึกษาท่าทางต้นแบบ ที่สื่อให้เห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะของกรรมวิธีในการผลิตเส้นขนมจีนแบบโบราณและนำมาเป็นท่ารำหลัก ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นบ้านชุดสะท้อนเจ้านขนมเส้นบ้านประดก

2. ศึกษารูปแบบ ขั้นตอน วิธีการในการผลิตเส้นขนมจีน เพื่อนำมาสร้างสรรค์ลีลาท่ารำ ในการเล่าเรื่องที่สื่อความหมาย เกี่ยวกับภูมิปัญญาศิลปาชีพขนมจีนโคราช

3. ศึกษารูปแบบหลักในการสร้างสรรค์ท่ารำ ท่ารำดั้งเดิม จากรำโทน ท่ารำที่ปรากฏในเพลงโคราช ท่ารำแม่บทอีสาน และท่ารำทางนาฏศิลป์ไทย เพื่อให้มีความสอดคล้องกับการแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้าน

4. ศึกษาหลักการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เพื่อนำเสนอให้เห็นถึง เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม อันเป็นจุดเด่น ของการแสดง

5. ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่ให้ความสำคัญในการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ประกอบกับท่าทางเลียนแบบท่าธรรมชาติ ท่าทางในการประกอบอาชีพ เป็นหลักในการสร้างสรรค์

6. ผู้วิจัยออกแบบลีลานาฏศิลป์ ที่ให้ความสำคัญกับการนำเสนอกระบวนการท่ารำที่แสดงให้เห็นถึง การเกี่ยวพาราสี ระหว่างนักแสดงชาย - หญิง

7. บุคลิกลักษณะของนักแสดง จะแสดง

อากัปกิริยาที่สื่อให้เห็นถึงความสุข สนุกสนาน ประกอบกับการเคลื่อนไหวในรูปแบบ การแปรแถวที่มีความหลากหลาย

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาโดยได้นำเทคนิค ลีลาท่ารำ ที่สื่อถึง ความสนุกสนาน การเกี่ยวพาราสี การรำที่ประกอบกับการใช้อุปกรณ์ การรำประกอบบทร้อง การแปรแถว การตั้งซุ่ม การรำเข้าคู่ การรำเข้ากลุ่ม ทั้งนี้เพื่อสร้างความโดดเด่นให้การแสดง และสามารถสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับแนวคิดในการแสดง

2.3 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้ นับเป็นการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่ประยุกต์จากของเดิม โดยให้ความสำคัญกับการแต่งกายแบบพื้นบ้านโคราช และคำนึงถึงลักษณะคุณสมบัติของเครื่องแต่งกายที่มีความเหมาะสมกับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง และสอดคล้องกับเรื่องราวในการแสดงที่ถูกนำเสนอออกไป ผู้วิจัยได้นำประเด็นในเรื่อง สีกับอารมณ์ความรู้สึก ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย เพื่อเป็นหลักในการเลือกใช้สี ตามหลักการทัศนศิลป์ ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ลักษณะวัสดุที่ใช้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ผ้าฝ้ายและผ้าไหม ที่เป็นเส้นใยธรรมชาติ ด้วยการคำนึงถึงสภาพภูมิอากาศของประเทศไทยที่อยู่ในเขตร้อน ผ้าที่ใช้ในเขตร้อนจะต้องระบายอากาศได้ดี ดังนั้น ด้วยคุณสมบัติของผ้าฝ้ายธรรมชาติ ที่ให้ความรู้สึกสบายและสดชื่น เพราะสามารถดูดซับเหงื่อจากร่างกายและระเหยออกได้ดี ประกอบกับผ้าไหม ที่ผู้วิจัยได้นำมา คือ ผ้าไหมปักธงชัย อันเป็นผ้าท้องถิ่น ที่มีชื่อเสียงในจังหวัดนครราชสีมา โดยใช้รูปแบบการนุ่งโจงกระเบน นักแสดงชายสวมเสื้อแขนยาว มีผ้าคาดเอว และโพกศีรษะ นักแสดงหญิง

สวมเสื้อสีขาวเข้ารูป มีผ้าขาวม้าเกาะอก ทัดดอกป๊อป อันเป็นดอกไม้พื้นบ้านของโคราช เครื่องประดับใช้เครื่องประดับทอง ผู้วิจัยได้นำรูปแบบลักษณะ ตามรูปแบบอย่าง ความเป็นพื้นบ้านเข้ามาใช้ในการแต่งกาย เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดในการแสดง และเอื้อประโยชน์ในการเคลื่อนไหวของนักแสดง ดังที่พุทธ์ ศุภเศรษฐศิริ (2544 : 32) กล่าวว่า “ เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง หมายถึงถึง ลักษณะการ

แต่งกายแบบหนึ่ง ๆ อันครอบคลุมถึงการเลือกใช้ผ้า และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายตั้งแต่ศีรษะจรดเท้า รวมไปถึง การเลือกแบบทรงผมด้วย ” การออกแบบเครื่องแต่งที่ สอดคล้องและเหมาะสมกับการแสดง จะช่วยให้นักแสดง เคลื่อนไหวได้อย่างไม่ติดขัด เสริมให้การแสดงมีความ สวยงาม อีกทั้งยังสามารถสื่ออารมณ์และความรู้สึกของการ แสดงถ่ายทอดสู่ผู้ชมได้อย่างกลมกลืน



ภาพที่ 1-3 : ภาพการแต่งกายนักแสดง ชุด สะอ้อนเงิน ขนมนเส้น บ้านประโดก
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2563

2.4 การออกแบบเสียงและดนตรีสำหรับการแสดง

ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดของอารมณ์เพลงที่แสดง ให้เห็นถึงความสุข สนุกสนาน เป็นเพลงที่สื่ออารมณ์ วัฒนธรรมพื้นบ้านโคราช ใช้เครื่องดนตรีวงมโหรีพื้นบ้านโคราช ประกอบโทนเป็นเครื่องดนตรีหลัก โดยศึกษาลักษณะ ดนตรี เนื้อร้องท่วงทำนอง จังหวะ การตีโทนแบบท้องถิ่น แล้วนำมาปรับปรุง สร้างสรรค์บทเพลงขึ้นมาใหม่ในรูปแบบ นาฏศิลป์พื้นบ้านประยุกต์

2.5 การออกแบบพื้นที่ในการแสดง

ผู้วิจัยออกแบบการแปรแถวในรูปแบบที่หลากหลาย ใช้พื้นที่เพื่อเสริมความสามารถของผู้แสดง แสดง ศักยภาพของนักแสดงในการเคลื่อนไหว ให้มีความสัมพันธ์ กับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้นำเทคนิคการแสดง “Tableau Vivant ตาโบลิวองท์” คือ การหยุดนิ่ง เข้ามา ผสมผสานกับรูปแบบการจัดองค์ประกอบการใช้พื้นที่ การ แปรแถวในรูปแบบเรขาคณิตต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ความ แปลกใหม่ แสดงลักษณะเฉพาะของท่วงท่า ลีลา ของผู้แสดง

ได้อย่างชัดเจนมากขึ้น การออกแบบพื้นที่ในรูปแบบที่หลากหลาย จะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ให้กับผู้ชมได้ในลักษณะต่าง ๆ กัน อีกทั้งผู้ชมยังได้รับอารมณ์รสในการแสดงเพิ่มมากขึ้น

2.6 การออกแบบอุปกรณ์การแสดง

ผู้วิจัยนำแนวทางการนำอุปกรณ์ประกอบการแสดง มาใช้ โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ อุปกรณ์ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น อุปกรณ์ที่จัดขึ้นเพื่อความสมจริง และ อุปกรณ์เพื่อเสริมให้การแสดงมีความสวยงาม มาสร้างสรรค์ ประกอบกับการแสดงลีลา ท่าทางในการจัดองค์ประกอบ ของท่ารำ การแปรแถว การตั้งซุ้ม ถือเป็นการสร้างสรรค์ นาฏศิลป์พื้นบ้านในรูปแบบใหม่ ที่สร้างความแปลกตา ให้กับผู้ชม ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ลักษณะลีลา ท่ารำ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เป็นจุดเด่นในการแสดง ดังนั้น อุปกรณ์ ประกอบการแสดง อันได้แก่ หาบ กระบุง กระดิ่ง งอบ เส้นขนมเงิน หม้อใส่น้ำยา ตะกร้าใส่ผักเครื่องเคียง จึงถือเป็น สิ่งสำคัญที่จะเป็นตัวสื่อสาร ถ่ายทอดเรื่องราวการแสดงใน ครั้งนี้

2.7 นักแสดง

ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดง ด้วยการใช้นักแสดงที่มีทักษะทางนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์พื้นบ้าน เพื่อให้นักแสดงมีความเข้าใจในการแสดงลีลาอารมณ์ และถ่ายทอดความรู้สึกที่สามารถส่งไปยังผู้รับชมได้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งนักแสดงจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับภูมิปัญญาศิลปาชีพขนมจีนโคราช เพื่อให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงออกมาได้น่าประทับใจมากที่สุด สำหรับจำนวนนักแสดงในการแสดงนาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีความเหมาะสม โดยใช้นักแสดงจำนวน 10 คน แบ่งเป็นนักแสดงหญิงจำนวน 6 คน และนักแสดงชายจำนวน 4 คน

อภิปรายผล

การสร้างสรรค่านาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา นับเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นการสืบทอด การเผยแพร่ การอนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรม ภายในท้องถิ่น นับเป็นการต่อยอดทางภูมิปัญญา ยกกระดับเศรษฐกิจฐานรากภายในชุมชนได้อีกทางหนึ่ง แนวทางในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับ พันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในการวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น ให้มีมาตรฐานเป็นที่ยอมรับ ตามวิสัยทัศน์เป็นผู้นำการศึกษา เพื่อพัฒนาท้องถิ่นสู่ความยั่งยืน สืบสานศิลปวัฒนธรรม ของชาติ สร้างสรรค์คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่นก้าวไกลสู่สากล ดังที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาได้ถูกจัดอยู่ในกลุ่มที่ 3 ตามประกาศในราชกิจจานุเบกษา กฎกระทรวง การจัดกลุ่มสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ.2564 โดยมีพันธกิจหลักและยุทธศาสตร์ที่มุ่งสู่การพัฒนาชุมชนท้องถิ่น

จากความสำคัญในการสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติ สร้างสรรค์คุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นแนวคิดหลัก ในการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตการประกอบอาชีพของชาวบ้าน ในชุมชนบ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา เรื่องราวในการแสดงสื่อให้เห็นถึงความสำคัญ ของอาชีพ กรรมวิถีในการทำขนมจีนแบบโบราณ ในด้าน แนวทางการสร้างสรรค์สิ่งสำคัญคือ ศิลปวัฒนธรรมที่แฝงไว้ ในการแสดงชุดนี้ ได้รวบรวมทำรำพื้นบ้านโคราช รูปแบบ

การแต่งกายพื้นบ้านโคราช รวมถึงเอกลักษณ์ทางดนตรีและ คำร้องภาษาโคราช เพื่อเป็นการอนุรักษ์มรดกทางภูมิปัญญา ของบรรพบุรุษในรูปแบบของการแสดงนาฏศิลป์ ร่วมทั้งการ สื่อสารการแสดงในประเด็นของการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ จังหวัดนครราชสีมา ให้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ผลงานวิจัยการสร้างสรรค “ลำตัดฟ้าตัดสีลานคร” ของ ดโนยา สังเกตการณ์ (2558 : 306) ได้สรุปความสำคัญใน การสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นบ้านในจังหวัดมหาสารคาม เพื่อส่งเสริมให้มีการสนับสนุนการท่องเที่ยว และให้ ประชาชนทั่วไปได้รู้จักจังหวัดมหาสารคามมากยิ่งขึ้น กล่าวได้ว่า การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสื่อสารทางวัฒนธรรม และเป็น เครื่องมือที่สามารถใช้ในการเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรมของ ชุมชนโคราชได้อีกทางหนึ่ง ตามที่ รสสุคนธ์ ชันคำกาศ และ คณะ (2561 : 5) ได้ศึกษาแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุมชนบ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัด นครราชสีมา โดยอาศัยวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่น ที่เป็น เอกลักษณ์ได้แก่ ขนมจีนประโดก ถือได้ว่าเป็นทุนทาง วัฒนธรรมของชุมชนที่มีการสะสมองค์ความรู้และถ่ายทอด จากรุ่นสู่รุ่น นอกจากนี้ความสำคัญในด้านการส่งเสริม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และการส่งเสริมการท่องเที่ยวภายใน ชุมชนแล้ว การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ยังถือเป็นการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบบูรณาการ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ที่สามารถนำไปใช้ในการศึกษา การสร้างสรรค์องค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น และการเรียนรู้ได้ตามประเด็นความสำคัญ ดังนี้

นาฏศิลป์ ถือเป็นศิลปะแห่งการแสดง ศิลปะ แห่งการเคลื่อนไหว ที่ใช้ร่างกายของมนุษย์ ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก ด้วยลีลา ท่าทาง อลังดงาม ในปัจจุบัน การที่จะ พัฒนาสร้างสรรค์ผลงานการแสดง เพื่อเป็นการอนุรักษ์ พัฒนา และต่อยอดองค์ความรู้ของท้องถิ่นนั้น เป็นสิ่งที่พึงตระหนัก งานวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค่านาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ขนมเส้น บ้านประโดก” นี้ เป็นการ บูรณาการระหว่างแนวคิด ภูมิปัญญาท้องถิ่นขนมจีนโคราชและการแสดงทางนาฏศิลป์ สร้างสรรค โดยผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของคุณค่า ทางนาฏศิลป์ ที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ และแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สามารถบูรณาการ ความรู้ควบคู่ไปกับการศึกษาทางนาฏศิลป์ได้ดังนี้

1. การอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น

ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ความรู้ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ความสำคัญ ประวัติศาสตร์ และเอกลักษณ์ของชุมชน โดยเฉพาะภูมิปัญญาศิลปาชีพชนมเงินโคราช ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคือ ชนมเงินบ้านประโดก ชุมชนหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ทั้งนี้เพื่อหาแนวทางในการอนุรักษ์ และนำมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางนาฏศิลป์ ที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรมพื้นบ้านโคราช ที่สามารถสะท้อนวิถีชีวิตและเอกลักษณ์ของชุมชนในจังหวัดนครราชสีมาได้อีกทางหนึ่ง

2. การสร้างสรรค์เชิงคุณค่า

หลักการศึกษาศาสตร์ภูมิปัญญาศิลปาชีพ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดงทางนาฏศิลป์มีแนวทาง ดังนี้

2.1 ควรศึกษาข้อมูลพื้นฐานศิลปาชีพที่จะสร้างสรรค์ ในประเด็นบริบทชุมชน บริบททางวัฒนธรรม และบริบทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างครบถ้วน

2.2 อาชีพในชุมชน ควรเลือกรูปแบบที่เป็นอัตลักษณ์ เป็นกลุ่มอาชีพที่สะท้อนวัฒนธรรมของชุมชนอย่างชัดเจน

2.3 การถอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาศิลปาชีพ มีการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลที่เป็นปราชญ์ท้องถิ่น เพื่อที่จะสามารถได้ข้อมูลที่ถูกต้องเหมาะสม

2.4 มีการสอบถามข้อมูลผลจากการถอดองค์ความรู้ ชุมชนผู้เป็นต้นแบบทางวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบของการมีส่วนร่วมของชุมชน

2.5 ผลงานสร้างสรรค์สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนได้อย่างเหมาะสม เป็นสื่อกลางทางวัฒนธรรมใช้ในการเผยแพร่และการประชาสัมพันธ์ท้องถิ่นได้

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานโดยผ่านกระบวนการวิจัยทางนาฏศิลป์ ได้ผลงานวิจัยการแสดงนาฏศิลป์ชุด “สะอ้อนเงิน ชนมเงิน บ้านประโดก ” ที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ขั้นตอน กรรมวิธีในการผลิตเส้นชนมเงินได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตามหลักการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ โดยผลงานสามารถเผยแพร่ ทั้งในรูปแบบของผลงานทางวิชาการและผลงานการแสดงทางนาฏศิลป์

3. การใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนรู้

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ชนมเงิน บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา นี้ได้ดำเนินตามยุทธศาสตร์ของ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ข้อที่ 3 “การพัฒนาท้องถิ่น” มาใช้เป็นหลักในการสร้างมาตรฐานของผลงานวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ให้เป็นผลงานวิจัยที่สามารถอ้างอิงไว้ซึ่งคุณค่าทางวัฒนธรรม และ เพื่อให้ชุมชนสามารถอนุรักษ์ฟื้นฟู ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ท้องถิ่นโคราชได้อย่างยั่งยืน

โดยการนำเสนอผลงานทางด้านศิลปกรรมระดับชาติ “มหกรรมวัฒนธรรมท้องถิ่น” ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ การจัดการบริการทางวิชาการ การถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่อง ภูมิปัญญาศิลปาชีพชนมเงินโคราช และการแสดงผลงานทางวัฒนธรรม ผู้ชุมชน นอกจากนี้ยังสามารถบูรณาการการศึกษาทางนาฏศิลป์ การฝึกปฏิบัติการสาธิต ให้แก่นักศึกษา ในเรื่องกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง ถือเป็นเครื่องมือในการศึกษาทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง นับเป็นบริบทสำคัญที่ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงเพื่อสะท้อนเอกลักษณ์ของภูมิปัญญาท้องถิ่นชนมเงินโคราช ทั้งนี้ผลงานการวิจัยสร้างสรรค์ดังกล่าว ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ได้รับการพัฒนาสร้างสรรค์ เพื่อเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่อยู่กับชุมชนและสังคมต่อไป

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด สะอ้อนเงิน ชนมเงิน บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษา ค้นคว้าและการทำวิจัยในอนาคต ดังนี้

ปัจจุบันวัฒนธรรมการทำเส้นชนมเงินแบบโบราณในท้องถิ่นเริ่มเลือนหายไปจากชุมชนปัจจัยสำคัญในการอนุรักษ์คือการมีส่วนร่วมของบุคคลในชุมชนและองค์กรต่าง ๆ ที่มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง เพื่อเป็นการพัฒนาและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ชนมเงินโคราช อันทรงคุณค่าให้คงอยู่ การวิจัยสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ในครั้งนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งในการสืบทอดภูมิปัญญาในรูปแบบของงานนาฏศิลป์ ซึ่งอาจจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งในการกระตุ้นให้กลุ่มชนในชุมชนได้ตระหนักและซาบซึ้งถึงวัฒนธรรมอันดีงาม ภาคีรัฐและภาคเอกชน รวมไปถึงชุมชนเองควรมีแนวทางและนโยบายในการกระตุ้นให้ การสืบทอดกรรมวิธีในการผลิตเส้นชนมเงินนี้ได้อยู่กับชาวประโดกสืบไป

ดังนั้น แนวทางการแก้ปัญหา ก็คือ การเริ่มปลูกฝังจิตสำนึกในการหวงแหนวัฒนธรรมในชุมชน การสร้าง

ศูนย์เรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นชนมเงินบ้านประโดก และการให้คุณค่าความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น

การสร้างสรรค่านาฏศิลป์ ชูต สะอื้นเงิน ชนมเส้น บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา นี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิปัญญาการผลิตชนมเงิน บ้านประโดก ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา และเพื่อสร้างสรรคงานนาฏศิลป์การแสดงชูต สะอื้นเงิน

ชนมเส้น บ้านประโดก ที่ทรงคุณค่าทางวัฒนธรรมพื้นบ้านไว้ สร้างสรรค์ความงามทางศิลปะ ที่ประยุกต์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นการบูรณาการองค์ความรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่กระบวนการศึกษาทางนาฏศิลป์ อันจะเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์ สืบทอด และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่น อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนบ้านประโดกได้อีกทางหนึ่ง

เอกสารอ้างอิง

โชค ภูถนนวนอก. กำนันตำบลหมื่นไวย. สัมภาษณ์วันที่ 6 มิถุนายน 2561.

ตโนยา สังเกตการณ์. (2558). **ลำตัดฟ้าตัดกลานคร**. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. นวลรวี กระจ่างทองและคณะ. (2562). **ภูมิปัญญาศิลปาชีพนมเงินโคราช**. สถาบันวิจัยและพัฒนา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ. (2544). **การศึกษาทัศนคติต่อลักษณะอันพึงประสงค์ของนักแสดงและผู้กำกับการแสดง**. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

รสสุคนธ์ ชันคำภาศ และคณะ. (2561). **แนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนบ้านประโดก อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา โดยอาศัยวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่น**. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง. (2558). **ทวารวดีในอีสาน**. กรุงเทพฯ : มติชน.

รุจภา ประวงษ์. (2562). **การศึกษาประวัติศาสตร์ชุมชนและอุโบสถวัดหมื่นไวย ตำบลหมื่นไวย อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา**. สถาบันวิจัยและพัฒนา : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.

องค์การบริหารส่วนตำบลหมื่นไวย. (2562). [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.saomeaunwai.go.th> [12 มิถุนายน 2562].

การเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์

KNOWLEDGE DISSEMINATION FOR GENERATION Z ON PREVENTING COVID-19 AND THE NEW NORMAL BY MEANS OF CREATIVE DANCE

ณัฐพัชร์ ปวงสุข / NATTHAPHATCHARA PUANGSUK¹

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

FACULTY OF FINE ARTS AT SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ธรากร จันทนะसार / DHARAKORN CHANDNASARO²

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

FACULTY OF FINE ARTS AT SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: February 3, 2022

Revised: April 17, 2022

Accepted: April 19, 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อสร้างสื่อความรู้ในการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ สำหรับเจนเนอเรชันซีในโซเซียลมีเดีย และ 2. เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจหลังรับชมนาฏศิลป์สร้างสรรค์ จากเจนเนอเรชันซีในโซเซียลมีเดีย ใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลัก ผสมผสานกับงานวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ เจเนอเรชันซีจำนวน 400 คน เก็บข้อมูลระหว่างเดือนมิถุนายน-กันยายน พ.ศ.2564 วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยาย (Descriptive Research) ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเกต (Observation Analysis) ร่วมกับการวิเคราะห์เชิงสถิติพื้นฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1. การออกแบบการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 8 องค์ประกอบ คือ บทการแสดงที่นำเสนอเรื่อง วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ นักแสดง สีสากการเคลื่อนไหว เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ดนตรีประกอบการแสดง สถานที่ประกอบการแสดง และอุปกรณ์ประกอบการแสดง สำหรับกระบวนการสร้างและพัฒนางานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่รูปแบบสื่อออนไลน์ใช้แนวทางจากองค์ความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ ในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้นที่เผยแพร่ผ่านเฟซบุ๊ก โดยมีความยาว 4.27 นาที และ 2. การวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังการรับชมรวมไปถึงความพึงพอใจหลังการรับชม พบว่าความรู้ความเข้าใจก่อนการรับชมผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจที่ค่าเฉลี่ย 15.14 และหลังการรับชมผลงานมีความรู้ความเข้าใจที่ค่าเฉลี่ย 21.53 โดยพบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจหลังรับชมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเนอเรชันซี โดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์

1 นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2 อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ในโซเซียลมีเดียมีความแตกต่างกันและสูงกว่าก่อนรับชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความพึงพอใจอยู่ที่ภาพรวมที่ค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด

การอภิปรายผลที่น่าสนใจ พบว่า การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) มาเป็นหลักในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว เนื่องจากมีลีลาการเคลื่อนไหวที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อความถูกต้องของเนื้อหาสำคัญที่ต้องการจะสื่อสาร อีกทั้งยังคำนึงถึงการได้รับประโยชน์และการนำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการรับชมไปใช้ในการดำรงชีวิตในการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่

คำสำคัญ: นาฏศิลป์สร้างสรรค์ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ ฐานวิถีชีวิตใหม่ เจเนอเรชันซี ศิลปะการแสดง การออกแบบสื่อสำหรับวัยรุ่น

Abstract

This research aimed 1. To create learning media for disseminating methods for self-protection from the novel coronavirus disease and new normal through creative dance for Generation Z on social media; and 2. To measure their cognition and satisfaction after watching the creative dances from Generation Z on social media. Qualitative research model was mainly used in this research in combination with quantitative research. The sample group consisted of 400 Generation Z. Data was collected between June-September 2021. Data analysis methods were descriptive research, document analysis, and observation analysis, which were used together with basic statistical analysis.

The results revealed that 1. The design and dissemination of prevention methods for novel coronavirus infections and new normal for Generation Z by using creative dance, which is divided into 8 components: acting roles, actors, movement styles, clothing, music, venue, and equipment. The approach based on the knowledge of communication arts in the form of a video published via Facebook was applied in the process of creating and developing creative dance works into online media formats, and 2. Cognitive measurements before and after viewing, as well as satisfaction after viewing, revealed that the cognition before viewing creative dance had a mean of cognition of 15.14 and a mean of cognition of 21.53 after viewing. It was found that the average cognitive scores after viewing the dissemination of knowledge about the prevention of novel coronavirus and new normal for Generation Z by using creative dance on social media was significantly different and higher than before viewing at the .05 level. In addition, it was found that the samples showed overall satisfaction at a mean of 4.90, which is at the highest level.

An interesting result discussion revealed that the design of the style of movement is based on everyday movement as the basis for the design of movement style, as there is a movement style that is easy to understand and not complicated for the accuracy of the important content that needs to be communicated. In addition, it also takes into account the benefits and application of the insights gained from watching people live their lives in order to protect themselves from the new coronavirus infection and to adopt a new way of life.

Keywords: Creative dance, Novel Coronavirus infection, New Normal, Generation Z, Performing arts Media design for teenagers

บทนำ

โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ หรือโควิด 19 (COVID-19) ตามที่องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ตั้งชื่อไว้อย่างเป็นทางการให้กับไวรัสชนิดนี้ เป็นโรคที่เกิดจากไวรัสโคโรนาที่มีการเริ่มต้นในปี พ.ศ. 2562 ถูกค้นพบขึ้นครั้งแรกในเมืองอู่ฮั่น มณฑลหูเป่ย์ สาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งเป็นการระบาดไปทั่วโลก สำหรับสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ในประเทศไทย พบว่ามียอดผู้ติดเชื้อและเสียชีวิตเพิ่มขึ้นในแต่ละวัน (กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข, 2563) สำหรับวิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ สามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเองเพื่อเป็นการป้องกันตนเอง รวมไปถึงลดความเสี่ยงในการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส ทั้งนี้หากมีอาการป่วยโดยมีอาการที่มีลักษณะไอ เจ็บคอ น้ำมูกไหล ไข้หรือพบแพทย์ทันที อีกทั้งวิธีการป้องกันการติดเชื้อไวรัสที่สามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเองคือการล้างมือให้ถูกวิธี การสวมใส่หน้ากากอนามัยที่ถูกต้อง ลักษณะของการไอ จาม ที่ถูกวิธี อีกทั้งยังต้องยืน หรือนั่ง ห่างกันเป็นระยะประมาณ 2 เมตร (กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข, 2563) เพื่อเป็นการลดความเสี่ยงในการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส นอกจากนี้วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ การเตรียมตัวปรับเปลี่ยนวิธีการดำรงชีวิตในปัจจุบันต้องมีการเปลี่ยนแปลงและปฏิบัติตามอีกเช่นกัน

การเปลี่ยนแปลงของการดำรงชีวิตหลังจากเกิดการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ คือ การดำรงชีวิตและปฏิบัติตนเองในช่วง ฐานวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งของตนเอง ครอบครัว รวมไปถึงสังคม ส่งผลให้ธุรกิจ และการประกอบการมีการจัดการและการปฏิบัติหน้าที่เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ทั้งในส่วนของการจัดตั้งจุดคัดกรองและบริการ แอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อในทุกจุดก่อนเข้าใช้บริการ อาคารและสถานที่ การงดการออกนอกที่พักอาศัยด้วยการใช้บริการขนส่งจัดส่งถึงบ้าน หรือหากมีความจำเป็นในการออกนอกที่พักอาศัยหรือเคหสถาน จะต้องมีการสวมหน้ากากอนามัยในทุกครั้ง การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และการทำงานนอกสถานที่ตั้งหรือทำงานที่บ้าน (กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข, 2563) จึงมีบทบาทในการดำรงชีวิตในช่วงฐานวิถีชีวิตใหม่เป็นอย่างมาก เนื่องจากสถานการณ์มีการเปลี่ยนแปลงได้ค่อนข้างเร็ว ทำให้การใช้

เทคโนโลยีในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารมีความจำเป็นอย่างมากสำหรับเยาวชนในสถานการณ์ปัจจุบัน ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับต้องมีความครบถ้วนชัดเจนและถูกต้อง เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจในอีกรูปแบบหนึ่ง เพื่อให้มีความสร้างสรรค์ในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารให้สอดคล้องกับประชาชนและเยาวชนคนรุ่นใหม่อย่างเจาะเนอเรชันซีในปัจจุบันจะแบ่งกลุ่มของเจนเนอเรชันออกเป็น 4 กลุ่มเจนเนอเรชัน ได้แก่ กลุ่มที่ 1 คือ เจเนอเรชันบี คือ กลุ่มคนที่เกิดตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2489-2505 กลุ่มที่ 2 คือ เจเนอเรชันเอ็กซ์ คือ กลุ่มคนที่เกิดตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2506-2523 กลุ่มที่ 3 คือ เจเนอเรชันวาย คือ กลุ่มคนที่เกิดตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2524-2537 และกลุ่มสุดท้าย คือ เจเนอเรชันซี คือ กลุ่มคนที่เกิดตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2538-2552 โดยเจนเนอเรชันซีในปัจจุบันไม่ให้ความสนใจกับสื่อออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นข้อความที่เป็นเนื้อหา แต่จะให้ความสนใจอย่างมากกับสื่อจำพวกคลิปวิดีโอสั้นที่มีความน่าสนใจ ใจประกอบของคลิปวิดีโอสั้นทั้งในเรื่องของความบันเทิง ประกอบการให้ข้อมูลหรือรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ทำให้เนื้อหาข้อมูลที่น่าสนใจสามารถที่จะดึงดูดความสนใจของเด็กเจนเนอเรชันซีในการรับชมข้อมูลข่าวสารพร้อมกับได้ข้อมูลที่ถูกต้องตามความเข้าใจของเด็กในยุคสมัยนี้

การใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์เป็นการใช้กระบวนการออกแบบลีลาท่าทางทางด้านนาฏศิลป์เพื่อให้เกิดมุมมองและให้แง่คิดต่าง ๆ ผ่านงานนาฏศิลป์ อีกทั้งนาฏศิลป์สร้างสรรค์คืองานที่พัฒนาขึ้นมาจากแรงบันดาลใจหรือสิ่งที่ต้องการที่จะนำเสนอ นำมาพัฒนาขึ้นเป็นงานนาฏศิลป์ ความสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานมากหรือน้อย ต่างขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ผลงาน (ดาริณี ขำนาญหอม, 2557 : 29) นาฏศิลป์สร้างสรรค์จำเป็นที่จะต้องใช้องค์ประกอบที่ใช้ในการแสดงในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์มีความน่าสนใจและเข้าถึงความต้องการในแต่ละบุคคล

จากข้อมูลดังกล่าว จะเห็นได้ว่าเนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ ได้มีการแพร่ระบาดอย่างรุนแรงไปทั่วโลก ดังนั้นการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ รวมไปถึงรูปแบบฐานวิถีชีวิตใหม่ เป็นการลดการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก แต่เนื่องจากข้อมูลเนื้อหาจากสื่อมีวิธีการและรูปแบบการนำเสนอที่ไม่มี

ความน่าสนใจในเนื้อหาเมื่อเปรียบเทียบกับฐานวิถีการใช้ชีวิต และความต้องการของเจนเอเรชั่นซีเพราะเจนเอเรชั่นซีจะให้ความสำคัญกับเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรและเริ่มที่จะใช้สื่อโทรทัศน์น้อยลง สนใจเฉพาะสื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหาที่สนุกสนาน และน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงสนใจการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เนื่องจากการสร้างสื่อจากนาฏศิลป์สร้างสรรค์จะเป็นการพัฒนาความน่าสนใจของข้อมูลและเนื้อหาเกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ให้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับฐานวิถีการดำรงชีวิตในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถที่จะให้ทุกคนได้เข้าใจในการปฏิบัติตนเอง และลดความเสี่ยงในการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อความรู้ในการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ สำหรับเจนเอเรชั่นซีในโซเชี่ยลมีเดีย
2. เพื่อวัดผลความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจหลังชมการเผยแพร่วิธีป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ จากเจนเอเรชั่นซีในโซเชี่ยลมีเดีย

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการวิจัย

- 1.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์การเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์
- 1.2 ผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือสำหรับการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์
- 1.3 ผู้วิจัยสร้างแบบวัดความรู้ความเข้าใจและแบบสอบถามความพึงพอใจหลังรับการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเชี่ยลมีเดีย
- 1.4 นำเครื่องมือที่ได้ออกแบบขึ้นทำการตรวจสอบและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

1.5 ปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.6 เผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเชี่ยลมีเดีย และวัดความรู้ความเข้าใจรวมไปถึงสอบถามความพึงพอใจหลังรับชม

2. เครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

2.1 เอกสารประกอบการออกแบบและสร้างเกี่ยวกับการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์

2.2 สื่อการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเชี่ยลมีเดีย

2.3 แบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อน และหลังการรับชมนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

2.4 แบบสำรวจความพึงพอใจหลังรับชมนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ เจนเอเรชั่นซีโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบตามความสะดวก (Convenient Sampling) มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเรื่องขอหนังสือการทำวิจัยในมนุษย์ เพื่อเป็นหนังสือรับรองว่าสามารถเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเชี่ยลมีเดียสามารถดำเนินการต่อไปได้

3.2 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจในการรับชมการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเอเรชั่นซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเชี่ยลมีเดีย

3.3 ผู้วิจัยทำการกระจายแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน หลังจากที่ได้รับชมการเผยแพร่

วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์

3.4 รวบรวมแบบสอบถามและนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ผลด้วยวิธีการทางสถิติ นำข้อมูลที่ได้ไปสรุปผล

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยาย (Descriptive Research) ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเกต (Observation Analysis) โดยผู้วิจัยออกแบบการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตัวผู้วิจัยเอง แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

4.1.1 วิเคราะห์วิธีการป้องกันตนเองจากไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่

4.1.2 วิเคราะห์ องค์ประกอบ กระบวนการและความสำคัญของของนาฏศิลป์สร้างสรรค์

4.1.3 วิเคราะห์การรับรู้ข้อมูลข่าวสารของเจเนอเรชันซีจากสื่อข้อมูลต่าง ๆ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลจากการแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยได้จำแนกข้อมูลทั้งก่อนและหลังการทดลอง โดยได้ทำการวิเคราะห์ขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.2.1 วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ โดยการใช้สูตร IOC เพื่อหาค่าดัชนีนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ แบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังการรับชม รวมไปถึงแบบสอบถามหลังการรับชมสื่อ ว่าสื่อความรู้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

4.2.2 วิเคราะห์ความเหมาะสมของการเผยแพร่วิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

4.2.3 นำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการทางสถิติ

5. การขอจริยธรรมสำหรับโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาความรู้ความเข้าใจในกลุ่มตัวอย่างหรือเจเนอเรชันซี โดยเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยจากมนุษย์ จึงจำเป็นที่จะต้องมีการขออนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ เพื่อพิจารณาถึงหลักความปลอดภัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมไปถึงแนวทางในการปฏิบัติตามหลักจริยธรรมที่ทำการวิจัยในมนุษย์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 ขั้นตอนการขอจริยธรรมสำหรับโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

5.1.1 ฝึกอบรมโครงการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

5.1.2 ส่งเอกสารแบบเสนอโครงการวิจัยเพื่อขอการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัย

5.2 รายละเอียดของจริยธรรมสำหรับโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ของงานวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-022/2564
หน่วยงานต้นสังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

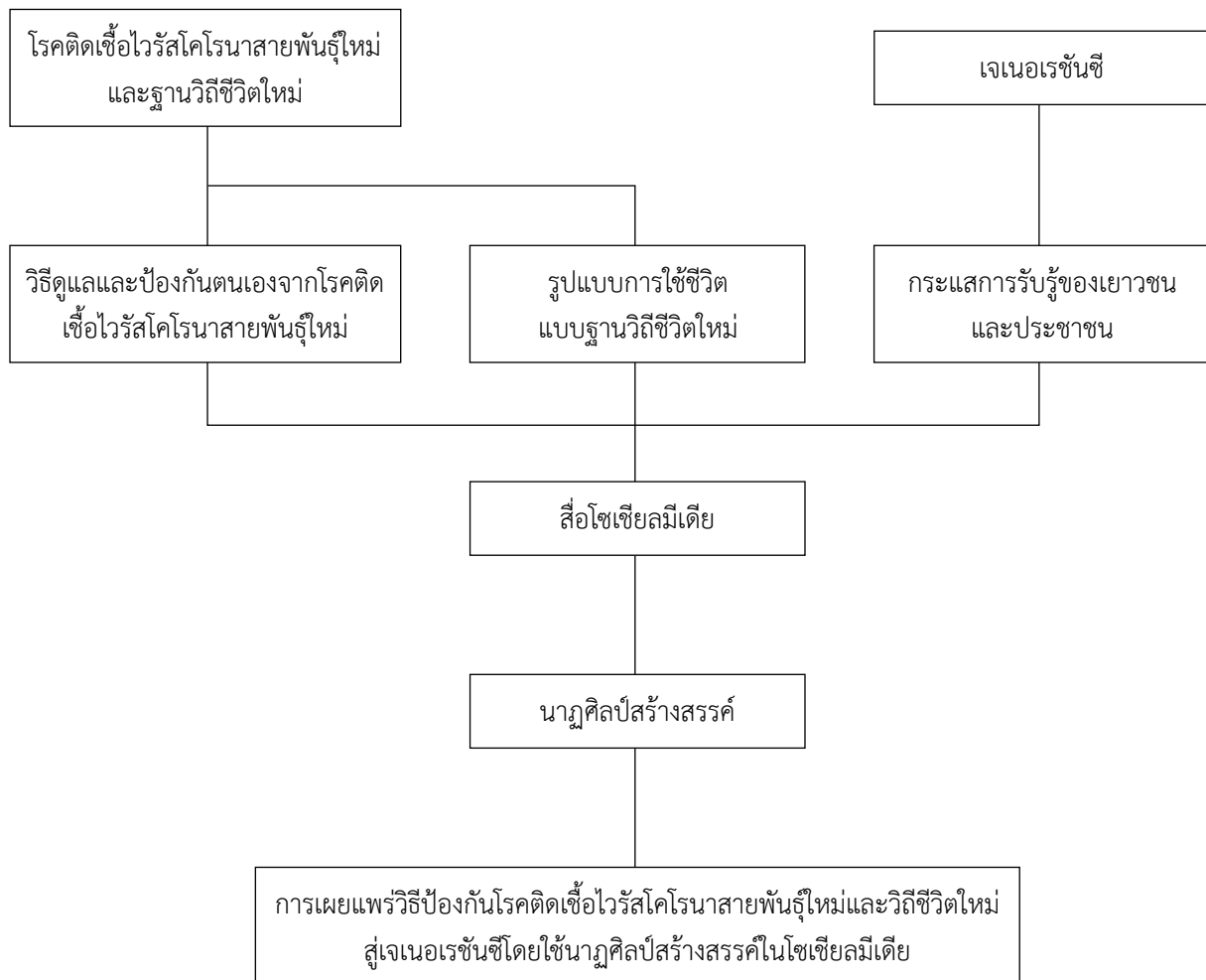
ผลการพิจารณา : รับรอง ณ วันที่ 24 พฤษภาคม 2564 โดยโครงการวิจัยนี้เป็นโครงการที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

6. ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเจเนอเรชันซี โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กเจเนอเรชันซีจำนวน 400 คน ซึ่งกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของทาโร ยามาเนะ (Taro Yamane) ที่ประชากรไม่แน่นอน และสุ่มอย่างง่ายเลือกตัวอย่าง ผู้ทำแบบทดสอบแบบออนไลน์ 400 คนแรก โดยผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลผ่านลิงค์ (Link) ที่ส่งให้ทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ ช่วยส่งต่อข้อมูลกันในกลุ่มวิธีการป้องกันตนเองจากไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์

7. กรอบแนวคิดการวิจัย



ที่มา : ผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่เจเนอเรชันซี สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

1. ผลจากการสร้างสื่อความรู้ในการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ สำหรับเจเนอเรชันซีในโซเชียลมีเดีย มี 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 การสร้างสื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีตามองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ดังนี้

1.1.1 บทการแสดง ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้

จากการคัดเลือกวิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ ประกอบไปด้วย วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 6 ข้อ ฐานวิถีชีวิตใหม่ 6 ข้อ จากกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุขนำมาออกแบบโครงเรื่อง ทำการเรียบเรียงจัดวางเนื้อหาเพื่อเป็นการกำหนดเนื้อหาสาระของงานวิจัยเรื่อง การเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ และออกแบบช่วงการแสดง 2 ช่วงการแสดง ดังนี้

ช่วงการแสดงที่ 1 วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ ประกอบด้วย 1. การเว้นระยะห่างทางสังคม 2. การไอ หรือจามอย่างถูกวิธี

3. การสวมหน้ากากอนามัยอย่างถูกวิธี 4. หลีกเลี่ยงการสัมผัสบริเวณใบหน้า 5. การล้างมืออย่างถูกวิธี ประกอบด้วย 2 วิธี คือ การล้างมืออย่างถูกวิธี 7 ขั้นตอน และการล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อ และ 6. การกักตัว

ช่วงการแสดงที่ 2 ฐานวิถีชีวิตใหม่ ประกอบด้วย 1. ใช้บริการจัดส่งถึงบ้านหรือบริการดีลิเวอรี่ 2. จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ 3. เวิร์กฟรอม โฮม (Work From Home) หรือการทำงานที่บ้าน 4. สวมหน้ากากอนามัยทุกครั้ง ขณะออกนอกเคหสถาน 5. จัดตั้งจุดคัดกรองก่อนเข้าใช้บริการ หรืออาคาร สถานที่ต่าง ๆ และ 6. บริการแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อในทุกจุดก่อนเข้าใช้บริการ หรืออาคาร

1.1.2 การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัย

กำหนดขอบเขตจำนวนนักแสดงหลักไม่เกิน 10 คน และได้ทำการคัดเลือกนักแสดงหลักจนเหลือ 7 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบทราเยอท์ (tryout) ในการดึงทักษะความสามารถของนักแสดงออกมาให้ได้มากที่สุด อีกทั้งจำนวนนี้เป็นจำนวนที่ไม่มากและไม่น้อยจนเกินไปในการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ อีกทั้งเพื่อความปลอดภัยในการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และปฏิบัติตามมาตรการในเรื่องของการเว้นระยะห่างทางสังคมอย่างเคร่งครัด เนื่องจากอยู่ในช่วงพระราชบัญญัติการบริหารราชการ ในสถานการณ์ฉุกเฉิน

1.1.3 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว

ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวด้วยทฤษฎีทางด้านนาฏศิลป์ให้สอดคล้องกับสาระสำคัญที่ต้องการนำเสนอทำการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในหัวข้อการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ช่วงการแสดงที่ 1 วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ ประกอบไปด้วย

1) การเว้นระยะห่างทางสังคม ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว โดยใช้รูปแบบของนาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contemporary Dance) โดยมีการใช้วิธีการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่รวมไปถึงการจัดตำแหน่งของนักแสดงใช้การจัดวางตำแหน่งการเว้นระยะห่างในการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นระยะ 1-2 เมตร เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงการเว้นระยะห่างทางสังคมได้อย่างชัดเจน

2) การไอ หรือจามอย่างถูกวิธี ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ซึ่งเป็นรูปแบบการเคลื่อนไหวในลักษณะหนึ่งในรูปแบบการแสดงโพสต์โมเดิร์นแดนซ์ (Post Modern Dance) ผู้วิจัยได้นำท่าปฏิบัติการไอ และจามอย่างถูกวิธีของกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข นำมาผสมผสานกับหลักในการออกแบบลีลาท่าทางโดยการท่าซ้ำ

3) การสวมหน้ากากอนามัยอย่างถูกวิธี ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว โดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นการนำท่าทางในชีวิตประจำวันของการสวมหน้ากากอนามัยอย่างถูกวิธีตามหลักการกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข ทำการเก็บจังหวะให้สอดคล้องกับดนตรีประกอบการแสดงเพื่อเป็นการเพิ่มความน่าสนใจในวิธีการนำเสนอของการสวมใส่หน้ากากอนามัยอย่างถูกวิธี

4) หลีกเลี่ยงการสัมผัสบริเวณใบหน้า ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักเทคนิคของการเต้นในรูปแบบนาฏศิลป์การละคร หรือ ดานซ์เธียเตอร์ (Dance Theater) ผู้วิจัยได้นำมาผสมผสานเข้ากับการใช้หลักของท่าทางในชีวิตประจำวัน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการนำท่าทางการสัมผัสกับจุดสัมผัสร่วมในแต่ละจุด

5) การล้างมืออย่างถูกวิธี แบ่งออกเป็น 2 วิธี ได้แก่

การล้างมืออย่างถูกวิธี 7 ขั้นตอน ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้รูปแบบการเต้นวอกแดนซ์ (Vogue Dance) ซึ่งสามารถนำเสนอให้เห็นถึงการล้างมืออย่างถูกวิธีในแต่ละขั้นตอนได้อย่างชัดเจน ผสมผสานกับรูปแบบการเต้นแจซแดนซ์ (Jazz Dance) ที่มีการแยกสัดส่วนของร่างกายในการเคลื่อนไหว (Isolation) เพื่อเป็นการแยกส่วนเพื่อเน้นในส่วนของแขนและมือเป็นหลัก อีกทั้งยังใช้หลักในการออกแบบลีลาท่าทางโดยการท่าซ้ำและทิศทางเพื่อเป็นการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในหนึ่งท่าความสามารถที่จะเคลื่อนไหวไปได้หลายทิศทาง และเน้นย้ำถึงวิธีการล้างมืออย่างถูกวิธีในแต่ละขั้นตอน

การล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อ ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยการใช้หลักเทคนิคของการเต้นในรูปแบบนาฏศิลป์การละคร หรือ ดานซ์เธียเตอร์ ผู้วิจัยได้นำมาผสมผสานกับการรูปแบบการเต้นแจซแดนซ์ ที่มีการแยกสัดส่วนของร่างกายในการเคลื่อนไหว (Isolation) โดย

เน้นในส่วนของแขนและมือเป็นหลักเพื่อให้เห็นวิธีการล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อ อีกทั้งยังใช้หลักในการออกแบบลีลาท่าทางโดยการท่าทางและทิศทาง ผู้วิจัยยังใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ แอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อ ความเข้มข้นขั้นต่ำ 70 เปอร์เซ็นต์ มาใช้เพื่อให้เห็นวิธีการล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อ

6) การกักตัว ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวของการกักตัว โดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นการนำท่าทาง กิจวัตรประจำวัน หรือกิจกรรมขณะกักตัวมาออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผสมผสานกับหลักเทคนิคของการเต้นในรูปแบบนาฏศิลป์การละคร หรือ ดานซ์เธียเตอร์ ที่เป็นการนำแนวคิดในเรื่องของความเสมือนจริง (Realism) จะทำให้การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวของวิธีการกักตัวสามารถแสดงอารมณ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายออกมาได้มากกว่าการใช้คำพูด

ช่วงการแสดงที่ 2 ฐานวิถีชีวิตใหม่ ประกอบด้วย

1) การใช้บริการดีลิเวอรี ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) ซึ่งเป็นการนำลักษณะท่าทางของอาการหิว การใช้โทรศัพท์มือถือ การส่งของ ซึ่งเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวที่เป็นการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน นำมาออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว

2) จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ และเวิร์ก ฟอรัม โฮม หรือการทำงานที่บ้าน ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน เป็นการนำท่าทางการทำงานหรือการเรียนผ่านระบบออนไลน์ ผสมผสานกับหลักเทคนิคของการเต้นในรูปแบบนาฏศิลป์การละคร หรือ ดานซ์เธียเตอร์ ผู้วิจัยยังใช้ชุดคำสั่ง ชุม มิตติ้ง (Zoom Meeting) เพื่อเป็นการช่วยให้การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวสามารถแสดงให้เห็นถึงการทำงาน การประชุม หรือการเรียนในรูปแบบออนไลน์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3) สวมหน้ากากอนามัยทุกครั้ง ขณะออกนอกเคหสถาน ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยยังใช้หลักในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในเรื่องของการใช้พื้นที่ในการแสดง เพื่อเป็นการจัดตำแหน่งของนักแสดงเพื่อเห็นการเว้นระยะห่าง 1-2 เมตร ตามข้อปฏิบัติการเว้นระยะห่างทาง

สังคมที่ช่วยให้เห็นถึงการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวของการสวมหน้ากากอนามัย

4) จัดตั้งจุดคัดกรองก่อนเข้าใช้บริการ อาคาร และสถานที่ ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน เป็นการนำท่าทางการเคลื่อนไหวของการใช้บริการจุดคัดกรอง การวัดอุณหภูมิ รวมไปถึงการสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code) ก่อนเข้าใช้บริการอาคาร หรือสถานที่ นำมาออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ผสมผสานกับหลักเทคนิคของการเต้นในรูปแบบนาฏศิลป์การละคร หรือ ดานซ์เธียเตอร์ ผู้วิจัยยังใช้หลักในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในเรื่องของการใช้พื้นที่ในการแสดง อีกทั้งยังใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ เครื่องวัดอุณหภูมิ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ คิวอาร์โค้ด เพื่อช่วยให้เห็นถึงการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวของการใช้บริการของการจัดตั้งจุดคัดกรองก่อนเข้าใช้บริการ อาคาร และสถานที่

5) บริการแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อในทุกจุดก่อนเข้าใช้บริการ อาคาร และสถานที่ ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน นำมาออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว ใช้การแยกส่วนของร่างกายในส่วน of แขน และมือ ประกอบกับการใช้อุปกรณ์การแสดงคือ แอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อความเข้มข้น 70 เปอร์เซ็นต์

1.1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยเลือกใช้สีที่นำสีขาว มาใช้เป็นสีหลัก ที่แสดงถึงความสะอาด ความปลอดภัย รวมไปถึงการใช้สีดำที่แสดงถึงความสง่า มีรสนิยม มาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายในงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งเครื่องแต่งกายหลักในการแสดง และเครื่องแต่งกายในช่วงการแสดงที่นำเสนอถึงการล้างมืออย่างถูกวิธี 7 ขั้นตอน จากนั้นในการถ่ายทำนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเครื่องแต่งกายจริงโดยอ้างอิงตามที่ได้ออกแบบไว้ นำมาให้นักแสดงสวมใส่จริงเพื่อถ่ายทำนาฏศิลป์สร้างสรรค์ รวมไปถึงตรวจสอบความสะดวกสบายในการเคลื่อนไหวร่างกาย อุปสรรคที่จะเกิดขึ้นในการเคลื่อนไหวในการถ่ายทำนาฏศิลป์สร้างสรรค์

1.1.5 การออกแบบเสียงประกอบการแสดง ผู้วิจัยทำการคัดเลือกดนตรีประกอบการแสดง โดยเริ่มจากการวิเคราะห์โครงสร้างของบทบาทการแสดง การเคลื่อนไหวลีลาท่าทาง ลักษณะของรูปแบบงานนาฏศิลป์

สร้างสรรค์ ซึ่งดนตรีประกอบการแสดงที่นำมาสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์สร้างสรรค์เป็นดนตรีที่มีอยู่เพียงแต่นำมาตัดต่อใหม่ เช่น เพิ่มความซ้ำ เร็ว และเปลี่ยนบทร้องเป็นจังหวะของดนตรีแทน เพื่อยังคงรูปแบบไว้ อีกทั้งยังนำดนตรีประเภทเคพอมาใช้สร้างสรรค์งานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เนื่องจากเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจสำหรับเจเนอเรชันซีดนตรีที่นำมาใช้จึงต้องอ้างอิงจากเจเนอเรชันซีเป็นหลักในการแสดงทั้ง 2 ช่วงการแสดง โดยดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงมีความยาว 4.27 นาที

1.1.6 การออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดง ผู้วิจัยได้เลือกใช้บริเวณโดยรอบของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร จุดเด่นคือให้ลักษณะถึงความเปิดโล่ง สามารถใช้บริเวณได้โดยรอบในการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระ เป็นบริเวณที่มีเจเนอเรชันซีเข้าถึงและใช้งานอยู่เป็นประจำ อีกทั้งยังมีบริเวณ หรือจุดสัมผัสร่วมที่มีผู้คนสัมผัสเป็นจำนวนมาก จึงทำให้การออกแบบลีลาท่าทางสามารถนำเสนอในเรื่องราวเกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ได้อย่างครบถ้วน อีกทั้งบทบาทของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นสถาบันการศึกษาที่ใช้สังคม ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเพื่อตอบโจทย์แนวคิดของสถาบัน

1.1.7 การออกแบบแสงสำหรับการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้แสงในช่วงเวลากลางวัน เนื่องจากเป็นแสงในช่วงเวลาที่ผู้คนทั่วไปได้ออกมาใช้ชีวิตประจำวัน อีกทั้งแสงธรรมชาติในช่วงเวลากลางวันยังสอดคล้องกับโครงเรื่องและเรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการที่จะนำเสนอ

1.1.8 การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยจะเน้นไปที่อุปกรณ์ที่ช่วยป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่เป็นอุปกรณ์หลัก ส่วนอุปกรณ์ประกอบการแสดงอื่น ๆ จะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์การแสดง 4 อย่าง ได้แก่ 1. หน้ากากอนามัย 2. แอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อ 3. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 4. เครื่องวัดอุณหภูมิ ผู้วิจัยต้องการเน้นถึงอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่ช่วยป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่เป็นหลัก เพื่อเป็นการบอกถึงวิธีการใช้งานของอุปกรณ์ ข้อมูลของการใช้งานอุปกรณ์ เพื่อให้ผู้ชมได้รับสาระสำคัญที่ถูกต้องครบถ้วน

1.2 การเผยแพร่ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่กลุ่มตัวอย่างการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียของกลุ่มเจเนอเรชันซี ทั้งในปี พ.ศ. 2562 และปี พ.ศ. 2563 จากสำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สรุปได้ว่าผู้วิจัยเลือกช่องทางในการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) เนื่องจากเป็นช่องทางที่กลุ่มเจเนอเรชันซีมีการเข้าถึงและมีการใช้งานมากที่สุด

1.3 การพัฒนาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่รูปแบบโซเชียลมีเดีย ผู้วิจัยทำการออกแบบและสร้างสตอรี่บอร์ด จากนั้นผู้วิจัยได้ใช้ชุดคำสั่งในการพัฒนางานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่รูปแบบคลิปวิดีโอสั้น 2 ชุดคำสั่ง ได้แก่ ชุดคำสั่ง อะโดบี พรีเมียร์ โปร (Adobe Premiere Pro) และชุดคำสั่ง โซนี่ เวกัส โปร (Sony Vegas Pro) เป็นต้น เนื่องจากการเสริมการตัดต่อ เพิ่มองค์ประกอบเสียงพิเศษ และคุณภาพของการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จากนั้นผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปตรวจสอบประสิทธิภาพหาความเที่ยงตรง และได้มีการแนะนำให้ปรับปรุงแก้ไขตามพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิโดยมีคะแนนค่าเฉลี่ยจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นว่าองค์ประกอบ และความเหมาะสมของสื่อความรู้ในการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ สำหรับเจเนอเรชันซีในโซเชียลมีเดีย มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ จากนั้นนำแบบประเมินและนำผลที่ได้มาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งให้สมบูรณ์เพื่อประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองจริง



ภาพที่ 1 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว หัวข้อวิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวหัวข้อฐานวิถีชีวิตใหม่
ที่มา : ผู้วิจัย

2. ผลจากการวัดความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจหลังรับชมการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซี โดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเซียลมีเดีย

การทดสอบ	N	\bar{X}	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	400	15.14	4.078	28.923	.000
Post-test	400	21.53	2.312		

ที่มา : ผู้วิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเซียลมีเดีย พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจหลังรับชมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเซียลมีเดีย มีความแตกต่างกันและสูงกว่าก่อนรับชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 การสำรวจความพึงพอใจหลังการรับชมผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ พบว่ามีความพึงพอใจหลังรับชมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่จากเจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเซียลมีเดียโดยภาพรวมที่ค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิต

ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ จากเจเนอเรชันซีในโซเซียลมีเดีย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 การวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ พบว่าก่อนการรับชมผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจที่ค่าเฉลี่ย 15.14 และยังพบว่าหลังการรับชมผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจที่ค่าเฉลี่ย 21.53 โดยพบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจหลังรับชมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซี โดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเซียลมีเดียมีความแตกต่างกันและสูงกว่าก่อนรับชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์มีความเหมาะสมสอดคล้อง มีความพึงพอใจภาพรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด และมีพัฒนาการทั้งแง่การวิเคราะห์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

สรุปและอภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่อง การเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่เจเนอเรชันซี สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลจากการสร้างสื่อความรู้ในการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ สำหรับเจเนอเรชันซีในโซเซียลมีเดีย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 การสร้างสื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ผู้วิจัย

ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีตามองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ ที่ประกอบไปด้วย 8 องค์ประกอบ ที่เป็นการนำองค์ความรู้ในเรื่องของวิธีป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ จากกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข นำมาออกแบบสร้างสรรค์ผ่านแนวคิด และทฤษฎีตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในวิธีป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สำหรับเจนเนอเรชันซีเพิ่มมากขึ้นด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสรุ ถวัลย์วงศ์ ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ กล่าวไว้ว่าการวิเคราะห์รูปแบบของการสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบของศิลปะการแสดงทั้ง 8 องค์ประกอบ อันได้แก่ บทการแสดง การคัดเลือกนักแสดง การออกแบบนาฏลีลา ดนตรีและเสียงประกอบการแสดง การออกแบบพื้นที่การแสดง การออกแบบอุปกรณ์การแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบแสง (สรุ ถวัลย์วงศ์, 2559 : 317)

โดยการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวของการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบนาฏศิลป์สมัยใหม่ โดยการใช้การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน มาเป็นหลักในการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวมากกว่าการเดินในรูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการสื่อสารสาระสำคัญในวิธีป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ผ่านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยมีลีลาการเคลื่อนไหวที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อความถูกต้องของเนื้อหาสำคัญที่ต้องการจะสื่อสาร อีกทั้งยังคำนึงถึงการได้รับประโยชน์และการนำความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการรับชมไปใช้ในการดำรงชีวิตในการป้องกันตนเองระหว่างเกิดโรคระบาด

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนัฏภรณ์ พูลภักดิ์ ที่กล่าวถึงการออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวไว้ว่า นาฏศิลป์ในลักษณะของการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน เป็นการสื่อสารทางร่างกายที่ตรงไปตรงมา เพื่อสามารถถ่ายทอดอารมณ์ในการแสดงให้ผู้ชมเข้าใจได้ สมัยใหม่ มีลักษณะที่ให้ความสำคัญกับความเรียบง่ายและใช้ลีลาท่าทางอย่างประหยัด มุ่งเน้นไปที่การแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ มีความธรรมดาสามัญ สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา (นัฏภรณ์ พูลภักดิ์, 2562 : 49)

1.2 การพัฒนาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่รูปแบบโซเชียลมีเดีย เนื่องจากผู้วิจัยทำการเผยแพร่วิธีการ

ป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่เจนเนอเรชันซี ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียที่เรียกว่า เฟซบุ๊ก จึงจำเป็นที่จะต้องทำให้ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์กลายเป็นรูปแบบของวิดีโอเพื่อใช้ในการเผยแพร่ มีการออกแบบก่อนการถ่ายทำโดยใช้ทฤษฎีและแนวคิดองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ รวมไปถึงการสร้างสตอรี่บอร์ด เพื่อนำผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่รูปแบบของคลิปวิดีโอสั้น จากนั้นผู้วิจัยได้ใช้ชุดคำสั่งในการพัฒนางานนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่รูปแบบคลิปวิดีโอสั้น เพื่อเป็นการเสริมการติดต่อ เพิ่มองค์ประกอบเสียงพิเศษ และคุณภาพของการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด อีกทั้งยังเป็นการบูรณาการความหลากหลายของรูปแบบการแสดง โดยนำองค์ความรู้หลายแขนงมาใช้ร่วมกันในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดาริณี ชำนาญหมอ ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการบูรณาการศิลปะในแต่ละแขนงสร้างสรรค์ผลงาน กล่าวไว้ว่า ในประเด็นการใช้ความหลากหลายของรูปแบบการแสดง การใช้แนวคิดศิลปะหลังสมัยใหม่ที่เด่นชัดในเรื่องการสร้างสรรค์ที่อาศัยองค์ความรู้ที่หลากหลายเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยนำศิลปะหลายแขนงมาใช้ร่วมกัน (ดาริณี ชำนาญหมอ, 2557 : 188)

2. ผลจากการวัดความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจหลังรับชมการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ จากเจนเนอเรชันซีในโซเชียลมีเดียสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

2.1 การวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างคือเจนเนอเรชันซีจำนวน 400 คน ทำการวัดผลความรู้ความเข้าใจก่อนการรับชมการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้ค่าเฉลี่ย 15.14 ส่วนผลการวัดความรู้ความเข้าใจหลังการรับชมการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้ค่าเฉลี่ย 21.53 โดยพบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจหลังรับชมการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ในโซเชียลมีเดียมีความแตกต่างกันและสูงกว่าก่อน

รับชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวิทวัสกรมณีนโรจน์ ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ไว้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ถือเป็นส่วนหนึ่งของผลงานทางด้านศิลปะที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงสถานการณ์ หรือความเป็นมาของสังคมในแต่ละยุคสมัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงคำนึงถึงการสะท้อนสภาพสังคมผ่านการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อสังคม ดังที่ปรากฏอยู่ในบทบาทการแสดง ลีลา นาฏศิลป์ และอุปกรณ์การแสดง อีกทั้งยังเป็นประโยชน์เพื่อความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการยอมรับ อีกทั้งนาฏศิลป์จึงควรสร้างสรรค์การแสดงที่สามารถสื่อสารมุมมองหรือแนวคิดที่เป็นประโยชน์แก่สังคม โดยนำเสนอมุมมองความคิดที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่คนในสังคมได้ (วิทวัสกรมณีนโรจน์, 2560 : 312)

จากการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังการรับชม เจเนอเรชันซีมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการป้องกันโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่เพิ่มมากขึ้น สามารถแบ่งอภิปรายผลได้ดังนี้

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ โดยผลการสำรวจจากหลังการรับชมการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ พบว่าเจเนอเรชันซีมีความเข้าใจในข้อ “การล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อด้วยความเข้มข้นต่ำ 70% ใช้เวลา 15-25 วินาที” อยู่ในหัวข้อ วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ในข้อ “การล้างมืออย่างถูกวิธี ด้วยแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อ” ของกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข” ซึ่งเป็นข้อที่มีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นที่สุดในหัวข้อวิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ โดยก่อนการรับชมมีความรู้ความเข้าใจที่ร้อยละ 24.50 หลังการรับชมมีความรู้ความเข้าใจอยู่ที่ร้อยละ 95.75 เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 71.25 เนื่องจากในกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานในข้อนี้ ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวโดยการใช้รูปแบบของการเต้นนาฏศิลป์การละคร หรือแดนซ์เธียเตอร์ (Dance Theater) ซึ่งสอดคล้องกับจารุณี หงส์จากรุณี กล่าวถึงการเคลื่อนไหวกับการละครไว้ว่า ดานซ์เธียเตอร์เป็นรูปแบบการแสดงเวทีที่สำรวจทดลอง และสร้างสรรค์การแสดงจากการผสมผสาน

ศาสตร์เต้นรำเข้ากับศาสตร์ละคร นำเสนอและสร้างความโดดเด่นให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของชิ้นงาน การเคลื่อนไหวในละครไว้ว่า ใช้ในการเล่าเรื่องช่วยให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่ายและสั้นกว่าการใช้รูปแบบการเจรจาที่ยืดยาวได้ (จารุณี หงส์จากรุณี, 2562 : 150) จึงทำให้เจเนอเรชันซีมีความรู้ความเข้าใจในสาระสำคัญเรื่องดังกล่าวมากยิ่งขึ้น

ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยผลการสำรวจจากหลังการรับชมการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ พบว่าเจเนอเรชันซีมีความเข้าใจในข้อ “ไม่จำเป็นที่จะต้องสวมหน้ากากอนามัยก่อนออกจากบ้านทุกครั้ง” อยู่ในหัวข้อฐานวิถีชีวิตใหม่ในข้อ “สวมหน้ากากอนามัยทุกครั้ง ขณะออกนอกเคหสถาน” ของกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข ซึ่งเป็นข้อที่มีความรู้ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นที่สุดในหัวข้อฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยก่อนการรับชมมีความรู้ความเข้าใจที่ร้อยละ 49 หลังการรับชมมีความรู้ความเข้าใจอยู่ที่ร้อยละ 90.25 เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 41.25 เนื่องจากในกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานในข้อนี้ ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหว โดยการใช้หลักของท่าทางปกติในชีวิตประจำวัน เป็นการนำท่าทางการสวมใส่หน้ากากอนามัย และการใช้ชีวิตขณะออกนอกเคหสถาน โดยที่สวมใส่หน้ากากอนามัยตลอดเวลา ทำให้เจเนอเรชันซีที่รับชมมีความเข้าใจในสาระสำคัญดังกล่าวมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธนกร สรรยัรวราภิกู กล่าวไว้ว่า ใช้วิถีเลือกท่าทางในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) นำมาพัฒนาต่อยอดในกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อการสื่อสารที่กระตุ้นผู้ชมให้เกิดการตีความและแลกเปลี่ยนประสบการณ์อันเป็นแนวคิดหนึ่งของนาฏศิลป์สมัยใหม่ ลีลาการเคลื่อนไหวต่าง ๆ จึงได้รับแรงบันดาลใจจากการเคลื่อนไหวที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน (ธนกร สรรยัรวราภิกู, 2560 : 14) ส่งผลให้เจเนอเรชันซีมีความรู้ความเข้าใจในสาระสำคัญเรื่องดังกล่าวมากยิ่งขึ้น

2.2 การสำรวจความพึงพอใจหลังการรับชมผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างคือเจเนอเรชันซีมีความพึงพอใจโดยมีภาพรวมที่ค่าเฉลี่ย 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ากลุ่มตัวอย่างในเจเนอเรชันซีมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยเรียงลำดับความพึงพอใจหลังการรับชม จากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านรูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ

ด้านข้อมูลเนื้อหาที่น่าเสนอเป็นประโยชน์ ด้านเนื้อหา มีความเหมาะสมกับช่วงวัย ด้านความเข้าใจในเนื้อหา ด้านความเหมาะสมของช่องทางในการเผยแพร่เนื้อหา ด้านความถูกต้องของเนื้อหา ด้านความน่าเชื่อถือของเนื้อหา ด้านความครบถ้วนของเนื้อหา ด้านความทันสมัยของเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวีรวรรณ แซ่จ้าว กล่าวถึงความรู้สึกพึงพอใจจากการเปิดรับรู้สื่อผ่านทางโซเชียลมีเดีย การเข้าถึงข้อมูลและความถูกต้องของเนื้อหา ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลกับพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ดังนั้นการรักษา ระดับความรู้สึกพึงพอใจในเรื่องของรูปแบบความน่าสนใจ ความถูกต้องของเนื้อหา และการเข้าถึงข้อมูล ถือเป็นเรื่องสำคัญต่อผู้รับสารเป็นอย่างมาก (วีรวรรณ แซ่จ้าว, 2557 : 106)

การเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่เจนเนอเรชันซี เป็นอีกแนวทางหนึ่งในการเผยแพร่ความรู้ หรือข้อมูลข่าวสารโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นการบูรณาการองค์ความรู้ในแต่ละด้าน เข้ามาช่วยในการออกแบบ สร้างสรรค์ และเผยแพร่ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เนื่องจากในปัจจุบันเป็นยุคที่เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตประจำวัน ส่งผลให้เจนเนอเรชันซีมีความเข้าใจในวิธีป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผู้ดำเนินการสำหรับการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง

- กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. (2563). **โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)**. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2563, จาก https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/file/g_km/handout001_12032020.pdf
- จารุณี หงส์จารุ. (2562). การเคลื่อนไหวในละคร. ใน นพมาศ แวหวงส์, บรรณาธิการ, **ปริทัศน์ศิลปะการละคร**, น. 138-150. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดาริณี ชำนาญหมอ. (2557). **การสร้างสรรคนาฏศิลป์เพื่อผู้หญิงกับการยุติความรุนแรง**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด. (นาฏศิลป์ไทย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ธนกร สรรยวาริภฏ. (2560). **การสร้างสรรคนาฏศิลป์ ชุด เดอะวิทวูเวียนแมน**. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด. (นาฏศิลป์ไทย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ควรมีการเตรียมการ และวางแผนก่อนที่จะทำการลงพื้นที่ทางสื่อโซเชียลมีเดีย เพื่อให้การดำเนินการ และการเก็บรวบรวมข้อมูลเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด อีกทั้งยังบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

1.2 การเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่สู่เจนเนอเรชันซีโดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ และนำเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างทุกชิ้นไปใช้งาน เพื่อหาค่าความรู้ความเข้าใจที่เพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงความพึงพอใจหลังรับชมนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและประสิทธิภาพสูงสุด

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่เจนเนอเรชันซี จำเป็นที่จะต้องมีการปรับปรุงข้อมูลให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันทั้งในรูปแบบการใช้ชีวิตแบบฐานชีวิตวิถีถัดไป (Next Normal) เพื่อให้ข้อมูลมีความถูกต้องและทันต่อสถานการณ์

2.2 นำการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้สำหรับบุคคลทั่วไปนอกเหนือจากเจนเนอเรชันซี เพื่อเป็นการวัดความรู้ความเข้าใจของกลุ่มคนในช่วงอายุที่แตกต่างกัน

2.3 สามารถนำการเผยแพร่วิธีการป้องกันตนเองจากโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่และฐานวิถีชีวิตใหม่ด้วยนาฏศิลป์สร้างสรรค์สู่เจนเนอเรชันซีไปปรับใช้กับการเผยแพร่องค์ความรู้และวัดความรู้ความเข้าใจในเรื่องอื่น ๆ ได้โดยใช้นาฏศิลป์สร้างสรรค์

- นัฏภรณ์ พูลภักดี. (2562). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากเทคนิคมายากล. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด. (นาฏศิลป์ไทย). กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วิทวัส กรมณีโรจน์. (2561). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากข้อถกเถียงเรื่องเพศ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด. (นาฏศิลป์ไทย). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- วีรวรรณ แซ่จำว. (2557). อิทธิพลของทัศนคติและความพึงพอใจในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อประชาสัมพันธ์ การท่องเที่ยวผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการตัดสินใจวางแผนท่องเที่ยว. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (การจัดการอุตสาหกรรมบริการและการท่องเที่ยว). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ถ่ายเอกสาร.
- สรุ ธวัลย์วงศ์รี. (2559). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยจากแนวคิดความหลากหลายทางเพศ. วิทยานิพนธ์ ศศ.ด. (นาฏศิลป์ไทย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- Ann Hutchinson Guest. (1995). Seven Basic Movement in Dancing. **The Journal of the Society for Dance Research**. 13(1): 7-20. Retrieved August 30, 2021, from <https://www.jstor.org/stable/1290898>
- Helene Andreu. (2002). **Jazz Dance Styles and Steps for Fun**. United States of America: United States of America Bloomington.

การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัพไซเคิล กรณีศึกษากลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว

UPCYCLE FASHION PRODUCT DEVELOPMENT: A CASE STUDY OF PRODUCTS FROM WASTE FABRIC IN WATTHANA NAKHON DISTRICT, SA KAEO PROVINCE

วรุฐ ทรัพย์ศรีสัญชัย / WAROT SUBSRISUNJAI

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
COLLEGE OF CREATIVE INDUSTRY, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

วิรุฬห์ วุฒิฤทธากุล / WERON WUTHIRITHAKUL

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
COLLEGE OF CREATIVE INDUSTRY, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: February 22, 2022

Revised: May 28, 2022

Accepted: June 6, 2022

บทคัดย่อ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัพไซเคิล กรณีศึกษากลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 กลุ่ม ประกอบด้วย 1. ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น 2. ผู้ผลิตสินค้ากลุ่ม (OTOP) 3. ผู้จัดจำหน่ายวัตถุดิบอัพไซเคิล โดยการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล ศึกษาทักษะฝีมือ ความสามารถในการผลิตชิ้นงานของชาวบ้านในชุมชน ด้วยวิธีการรวบรวมและวิเคราะห์จากข้อมูลปฐมภูมิ และข้อมูลทุติยภูมิ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยมีการระดมความคิดจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อกำหนดขอบเขตแนวคิด รูปแบบ (Style) ตามรสนิยมกลุ่มเป้าหมาย ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ได้ความเห็นตรงกันในเรื่องการเพิ่มมูลค่าจากการออกแบบสินค้าให้ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ก่อนการผลิตต้นแบบด้วยเทคนิคการตัดต่อเศษผ้าเหลือจากระบบอุตสาหกรรม โดยการวิจัยในครั้งนี้ ได้ผลงานต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัพไซเคิล เป็นเครื่องแต่งกายแฟชั่นสำหรับ บุรุษ และสตรี ทั้งหมด 10 ชุด ในรูปแบบที่เหมาะสมกับวิถีชีวิต รสนิยมไลฟ์สไตล์ของ (Gen Y) สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ในรูปแบบแฟชั่นสตรีทแวร์ (Street wear) ตามรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งเป็นการแก้ปัญหาด้านการผลิต จากวัสดุเศษผ้า สู้ท้าทายแนวทางการนำเสนอสินค้าผ่านทางช่องทางออนไลน์ และออฟไลน์ เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคโดยตรง งานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับแนวโน้มเรื่องเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ลดขยะสร้างมูลค่าและเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการต่อยอดอุตสาหกรรมแฟชั่น และสร้างรายได้สู่ชุมชนอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: แฟชั่น อัพไซเคิล เศรษฐกิจหมุนเวียน ผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า

Abstract

The research, "Upcycled fashion product development: a case study of products from fabric waste in Watthana Nakhon District, Sa Kaeo Province", aims to help develop community products from the upcycle concept in order to create jobs, generate income, reduce inequality in society and promote

awareness of environmental conservation. Data were collected by field work to visit and study the villagers' skills and abilities. Primary and secondary data were collected as a guideline for product design and development. Brainstorming sessions took place to define the concepts and style of the new product to design a prototype to meet the needs of the target group. Data were also collected from a survey of the target group to find popular fashion products possible for manufacturing in the community and meet the demand both in style and price before producing the prototype with the technique of upcycling the waste fabric from factories. This research yields a prototype of upcycled fashion products from industrial waste fabrics. The results are 10 outfits of menswear and womenswear suitable for the lifestyle and taste of the Gen Y group that can be worn daily. The products are of street wear style which is easy to wear. It is a solution to the waste fabric production problem. Another outcome is a guideline to present the products via online and offline media to reach the target group directly. This research is consistent with the Circular Economy trend that is environmentally friendly, reduces waste, creates value, presents another option for the fashion industry and generate sustainable income for the community.

Keywords: Fashion, Upcycle, Circular Economy, Products from Fabric Waste

บทนำ

กลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า 135 หมู่ 10 บ้านทับ ประจู่ ตำบลท่าเกวียน อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว จัดตั้งกลุ่มเมื่อปี 2543 เนื่องจากมีอยู่ระยะหนึ่งเกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำประกอบกับชาวบ้านมีรายได้ไม่เพียงพอต่อการดำรงชีวิต จึงได้มีการนำเศษผ้าที่ซื้อมาจากโรงงานผลิตเสื้อผ้าส่งออกต่างประเทศนำมาเย็บต่อกัน และทำเป็นผลิตภัณฑ์หลากหลายรูปแบบและมีการจัดตั้งกลุ่มขึ้น โดยกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่ในการบริหารจัดการโดยนำผลิตภัณฑ์ที่ผลิตนำไปจำหน่ายและแบ่งปันผลกำไรกันภายในกลุ่มและส่วนที่เหลือเก็บนำเข้าบัญชีของกลุ่ม

ผลงานของกลุ่ม เป็นข้าวของเครื่องใช้ในครัวเรือน ประเภทหมอนรูปทรงต่าง ๆ และผ้าห่มกันหนาว โดยทางกลุ่มมีฝีมือในการตัดเย็บประณีต ตัดต่อผ้าได้เรียบร้อยสวยงาม ใช้เทคนิคการตัดต่อผ้าตามรูปทรงเรขาคณิต ปัญหาที่พบคือ รูปแบบสินค้าที่มีในปัจจุบันแม้อูสวยงาม แต่ไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควร ยังไม่ตรงกับความต้องการของตลาดนัก อีกทั้งราคาขายสินค้าต่อหน่วยได้ราคาไม่สูง ทำให้ไม่คุ้มกับค่าแรง ทั้งยังไม่มีมีการทำการตลาดและจับกลุ่มลูกค้าที่ถูกต้อง จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) ในส่วนของอัปไซเคิล (Upcycle) (ปางอุบล อำนวนสิทธิ์, 2560) เพื่อการพัฒนา รูปแบบสินค้าสู่ผลิตภัณฑ์ใหม่ในกลุ่มแฟชั่น ที่มีเทคนิคการผลิตใกล้เคียงกับผลิตภัณฑ์เดิม เพื่อต่อยอดผลิตภัณฑ์ สร้างตลาดสินค้าใหม่ที่เหมาะสมกับกลุ่มได้

“Circular Economy” หรือระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน คือแนวคิดของระบบเศรษฐกิจที่ต้องการหมุนเวียนเอาทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดจนครบเกิดเป็นวงจร ตั้งแต่ภาคการผลิต การบริโภค ไปจนถึงการจัดการของเสียด้วยกระบวนการใช้ซ้ำ (Reuse) หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) และการผลิตใหม่ (Rematerial) อันจะนำไปสู่ความยั่งยืนของทั้งระบบ (นิรันดร์ ยิ่งมทิศรานนท์, 2561) ในขณะที่ Upcycle หรือการยืดอายุวัสดุให้เป็นขยะช้าลง ส่วนใหญ่เรามักคุ้นหูกับคำว่า Reduce Reuse และ Recycle เพื่อใช้ในการบริหารจัดการกับปัญหาขยะจำนวนมากในปัจจุบัน นั่นคือกระบวนการชะลอการเกิดขยะที่สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับของเหลือใช้ เป็นได้มากกว่าขยะเหลือทิ้ง หรือที่เรียกว่า “Upcycle” (จากข้อมูลจากเว็บไซต์ www.wisegEEK.com) “Upcycle” เป็นกระบวนการดัดแปลงวัสดุเหลือใช้หรือผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถใช้งานตามหน้าที่เดิมให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีประโยชน์ มีมูลค่าเพิ่ม หรือมีความสวยงามเพิ่มขึ้น โดยเป็นงานออกแบบที่จะสามารถลดต้นทุนการผลิต และกระตุ้นผู้บริโภคให้คิดใหม่ ทำใหม่เพื่อใช้สิ่งต่าง ๆ ที่หลงเหลืออยู่อย่างคุ้มค่าที่สุด แทนการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภคใหม่ เพื่อให้เกิดผลประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อมโดยรวม จากสถิติแล้วในกระบวนการผลิตสินค้าแฟชั่น ผู้ผลิตหรือดีไซเนอร์มักจะต้องทิ้งวัสดุที่เป็นเศษขยะกว่า 15% ของวัสดุประเภทผ้าที่นำมาใช้ในทั้งหมด ดังนั้นการอัปไซเคิล (upcycling) จึงจะเป็นการแก้ปัญหาการผลิตสินค้าใหม่จากของเดิมที่มีอยู่ ซึ่งทำได้จากวัสดุเหลือใช้



ภาพที่ 1 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2563

(pre-consumer waste) และวัสดุผ่านการใช้แล้ว (post-consumer waste) หรือทั้งสองแบบ โดยวัสดุที่ยังไม่ผ่านการใช้นั้นก็เช่น เศษผ้าที่เกิดจากกระบวนการผลิตเกิดขึ้นระหว่างการตัดเย็บ ส่วนวัสดุที่ผ่านการใช้แล้ว เช่น เสื้อผ้าเก่า (ภัทรพร แยมละออ, 2561)

การนำกระบวนการอัปไซเคิล (Upcycle) มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแฟชั่น เป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้ผู้ประกอบการ สามารถใช้สร้างสรรคผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและคำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งคาดว่าจะได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพึงพอใจทั้งในแง่ของการสร้างแบรนด์ (วรฐู ทรัพย์ศรีสัญชัย, 2560) สร้างภาพลักษณ์ที่ดีพร้อมกับการสร้างรายได้สู่ชุมชน ส่วนในมุมมองของผู้บริโภคก็จะได้ใช้ผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม สร้างความภาคภูมิใจในการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมเรื่องสิ่งแวดล้อม และปลูกฝังเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมได้อย่างเต็มภาคภูมิ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลกลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอดมณานคร จังหวัดสระแก้ว กลุ่มผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น และกลุ่มผู้จำหน่ายวัตถุดิบอัปไซเคิล นำมาวิเคราะห์สรุปผลเพื่อหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปไซเคิล

2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปไซเคิลต้นแบบสำหรับกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคแฟชั่น (Gen Y)
3. เพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปไซเคิล ผ่านช่องทางออนไลน์ และออฟไลน์

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นที่ 1. การศึกษาและวิเคราะห์

- การศึกษาและวิเคราะห์ ความสามารถ รูปแบบ ผลงาน ของกลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปไซเคิล (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550) จากการลงพื้นที่ กลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอดมณานคร จังหวัดสระแก้ว
- ศึกษาความต้องการ บริโภคสินค้าแฟชั่นของกลุ่มเป้าหมาย (Gen Y)
- ศึกษาผู้จำหน่ายวัตถุดิบอัปไซเคิล และความเป็นไปได้ในการทำงานร่วมกับชุมชนคุณอมรพล หุวะนันทน์ ผู้ก่อตั้ง Moreloop ผู้จำหน่ายผ้าเหลือจากการผลิตจากโรงงาน
- การสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ คุณสมพร อินทร์ประยงค์ ศิลปินแนว Folk art

ขั้นที่ 2. การออกแบบ และทดลอง

- ระดมความคิดเพื่อกำหนดทิศทาง ขอบเขต แนวความคิดตามวิสัยทัศน์ด้านความยั่งยืน ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่น ในกรอบการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่น อับไซเคิล ให้ตรงตามลักษณะและความ ต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (Gen Y) การ ออกแบบผลิตภัณฑ์ ผสมผสานการศึกษา ด้านการตลาด และการใช้ เทรนด์แฟชั่น เพื่อ สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้เกิดมูลค่าเพิ่ม และสามารถผลิตและจัดจำหน่ายได้จริง (ธงชัย สันติวงษ์, 2535)
- ทดลองเทคนิคการสร้างผืนผ้าจากเศษผ้า เหลือทิ้งจากระบบอุตสาหกรรม โดย มีการ ทดลองรูปแบบการต่อผ้าเป็น 4 รูปแบบได้แก่
 1. การต่อเศษผ้ารูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส
 2. การต่อผ้าด้วยเศษผ้าริ้ว
 3. การต่อเศษผ้าด้วยเศษผ้ารูปทรงอิสระ
 4. การต่อเศษผ้าแบบแทรกชิ้นผ้า
- คัดเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ จากแบบสเก็ต โดยตัวแทนชุมชน และผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่ เกี่ยวข้อง โดยใช้เกณฑ์ความเป็นไปได้ในการ ผลิต การตลาด และการจัดจำหน่าย

ผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1. อาจารย์ ดร. วิรุฬห์ วุฒิฤทธากุล
อาจารย์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. นาง ปรางค์ ศรีนคร
ผู้นำกลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า บ้านทับประดู่
3. อาจารย์ ดร. กนกวรรณ ใจหาญ
อาจารย์ด้านการออกแบบทัศนศิลป์

ขั้นที่ 3. การผลิตต้นแบบ

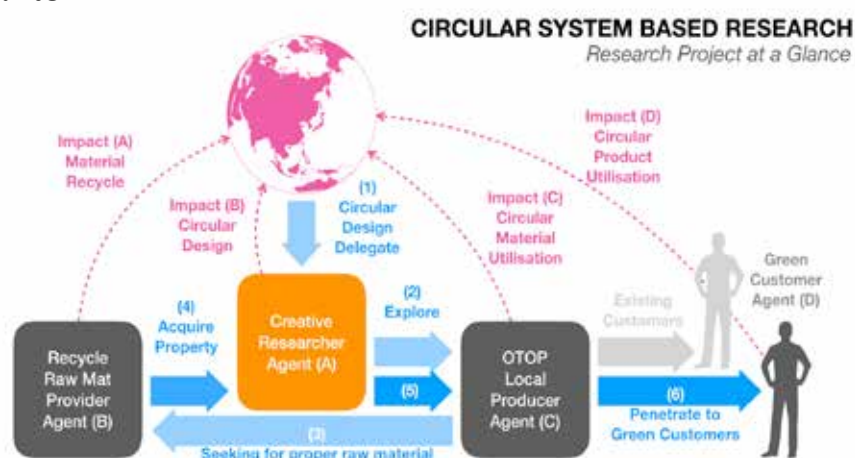
- ดำเนินงานสร้างต้นแบบแฟชั่นคอลเลกชัน ผลิตภัณฑ์แฟชั่นอับไซเคิล ร่วมกับกลุ่ม ผลิตภัณฑ์จาก เศษผ้า อำเภอพัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว โดยแหล่งที่มาของวัตถุดิบ อับไซเคิล จาก Moreloop

ขั้นที่ 4. การนำเสนอผลงาน วางแผนประชาสัมพันธ์

- การนำเสนอผลงาน โดยจัดแสดงผลงาน สู่กลุ่มเป้าหมาย (ห้างสรรพสินค้า สยามพารากอน โซนแฟชั่น)
- การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อ ออนไลน์ (Facebook)

ขั้นที่ 5. สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : วาดโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 5 มกราคม 2563

ผลงานที่เกิดขึ้นในงานวิจัยขั้นนี้ (A) มุ่งหมายให้มีบทบาทในการเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่าง ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น อับไซเคิล (D) ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นอับไซเคิล (C) และผู้แปรรูป

วัตถุดิบอับไซเคิล (B) โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ ตรงใจ ผู้บริโภค เป็นไปได้ในการผลิต และใช้วัสดุที่มาจาก การ อับไซเคิล โดยมีรายละเอียดความสัมพันธ์ตามภาพ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งหมายที่จะสร้างชิ้นงานที่ตอบโจทย์ของการบริโภคสินค้าแฟชั่นภายใต้เงื่อนไขของเศรษฐกิจหมุนเวียน หรือ circular economy โดยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้คือ ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอับไซเคิล (Gen Y) ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นอับไซเคิล (OTOP)

และผู้แปรรูปวัตถุดิบอับไซเคิล โดยใช้ในการสุ่มแบบมีเงื่อนไขในกลุ่มผู้บริโภค และใช้การเลือกแบบเจาะจงในกลุ่มผู้ผลิตฯ และกลุ่มผู้แปรรูปฯ เนื่องจากเงื่อนไขในการระบุพื้นที่ปฏิบัติการและประเภทวัสดุที่ใช้ โดยในแต่ละกลุ่มจะมีสิ่งที่ต้องเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง	วิธีการสุ่ม	จำนวน	ข้อมูลที่ต้องการเก็บ
1 ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอับไซเคิล	สุ่มแบบมีเงื่อนไข (Gen Y)	118 คน	การรับรู้แนวคิด circular economy
2 ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นอับไซเคิล	เจาะจง (OTOP)	1 กลุ่ม	ความสามารถ / เงื่อนไขในการผลิต
3 ผู้จัดจำหน่ายวัตถุดิบอับไซเคิล	เจาะจง (Moreloop)	1 กลุ่ม	ความสามารถ / เงื่อนไขในการผลิต

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางที่ 2 ตารางแสดงเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง	ข้อมูลที่ต้องการเก็บ	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
1 ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอับไซเคิล (Gen Y)	การรับรู้แนวคิด circular economy	1. แบบสอบถามเรื่องการรับรู้ (awareness) แนวคิด circular economy 2. แบบสอบถามความพอใจจะจ่าย และรูปแบบสินค้า
2 ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นอับไซเคิล (OTOP)	ความสามารถ/เงื่อนไขในการผลิต	1. การสังเกตการณ์ โดยผู้วิจัยใช้กระบวนการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยการใช้การสังเกต การจดบันทึก และการบันทึกภาพเกี่ยวกับผลงาน และการทำงานของของกลุ่ม เพื่อนำข้อมูลใช้ในการประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลต่อไป 2. การสัมภาษณ์ โดยนักวิจัย และลงพื้นที่สำรวจสถานที่และเครื่องมือในการผลิต โดยใช้แบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการเขียนพรรณนาความซึ่งมีหัวข้อการสัมภาษณ์ดังนี้ ประวัติความเป็นมา แนวความคิด รูปแบบ และเทคนิคการผลิต ในรูปแบบไม่เป็นทางการ

กลุ่มตัวอย่าง		ข้อมูลที่ต้องการเก็บ	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
3	ผู้จัดจำหน่ายวัตถุดิบอ็อปไซเคิล (Moreloop)	ความสามารถ/เงื่อนไขในการผลิต	การสัมภาษณ์ โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิด โดยนักวิจัย

การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบข้อมูล

1) ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอ็อปไซเคิล กำหนดเงื่อนไขของกลุ่มเป้าหมายที่มีอายุ 20-40 ปี (Gen Y) ด้วยปัจจัยด้านการตัดสินใจซื้อด้วยตนเอง (ศิริวรรณ เสรีรัตน์, 2538) และช่วงวัยที่มีการสื่อสารในโลกออนไลน์เป็นสิ่งปกติในชีวิตประจำวัน โดยแบบสอบถาม

ต้องการทราบ ค่าสหสัมพันธ์ (correlation) ระหว่าง ตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ (demographic variables) กับ ตัวแปรด้านการตลาดหรือความพอใจในการซื้อ (willingness-to-pay variables) โดยรายละเอียดในกลุ่มตัวแปรทั้ง 2 ชุดมีดังนี้

ตารางที่ 3 ตารางแสดงตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ และพอใจในการซื้อสินค้า

ตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ (demographic variables)	ตัวแปรด้านความพอใจในการซื้อ (willingness-to-pay variables)
<ul style="list-style-type: none"> • เพศ • อายุ • ระดับการศึกษา • รายได้ต่อเดือน • อาชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> • ขนาดเสื้อผ้าที่ใส่ • ความถี่ในการซื้อสินค้าแฟชั่น • แหล่งซื้อสินค้าแฟชั่น • สิ่งสำคัญในการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่นราคาสูง • การรับรู้จักผลิตภัณฑ์แฟชั่นอ็อปไซเคิล • ชนิดสินค้าเสื้อผ้าแฟชั่นอ็อปไซเคิล ที่สนใจซื้อ • ราคาขายที่เหมาะสมของสินค้าเสื้อผ้าแฟชั่นอ็อปไซเคิล • รูปแบบรสนิยมในผลิตภัณฑ์แฟชั่น

2) ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นอ็อปไซเคิล กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าบ้านทับ ประดู่ ตำบลท่าเกวียน อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว โดยนางปรารค์ ศรีนคร หัวหน้ากลุ่ม

ใช้การสัมภาษณ์ และสอบถามข้อจำกัดในด้านการผลิต (เทคนิคที่ทำได้และทำไม่ได้) ความสามารถในการผลิต ความเร็วในการผลิต โครงสร้างราคาและรายได้ที่ต้องการต่อการทำงาน รวมถึงข้อจำกัดทางการเงินในการซื้อวัตถุดิบ และที่มาของวัตถุดิบ

3) ผู้จัดจำหน่ายวัตถุดิบอ็อปไซเคิล กลุ่มตัวอย่าง โดย Moreloop (<https://moreloop.ws/>) ผู้ประกอบการที่รวบรวม และคัดเลือกผ้าเหลือใช้จากโรงงานคุณภาพเพื่อนำมาจำหน่ายให้แก่ผู้ผลิตรายย่อยได้เข้าถึงวัตถุดิบที่ราคาเหมาะสม (ธารริน อุดลยานนท์, 2561) โดยใช้การสอบถามใน 3 ด้าน เพื่อนำมาสร้าง แบบ

จำลองการเชื่อมโยงสร้างเครือข่าย ผู้ผลิต หรือนักออกแบบ ดังนี้

- แนวทางการจัดการเศษผ้าเหลือใช้จากอุตสาหกรรม ทำอย่างไร หรือส่งไปที่ไหน การจัดการผ้าที่ค้างสต็อกอยู่นานมาก ๆ มีวิธีการจัดการอย่างไร การคำนวณต้นทุน สต็อก ของผ้าเหลือใช้ วิธีการจัดการสต็อกผ้า แบ่งหมวดหมู่
- ความสนใจในการทำงานร่วมมือกับวิสาหกิจชุมชน OTOP วิธีที่วิสาหกิจชุมชน OTOP ควรปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดในอนาคต เช่น ช่องทางให้ผู้ประกอบการ OTOP เข้าถึงสต็อกผ้าของ Moreloop ฯลฯ
- แนวทางการเติบโตของธุรกิจในอนาคต และแผนการตลาด

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล

1) ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอัปไซเคิล เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ด้วย Google Form โดยส่งผ่านช่องทางออนไลน์ในกลุ่มสินค้าแฟชั่นบน Facebook มีการกำหนดระยะเวลาในการตอบแบบสอบถามเป็นเวลา 2 อาทิตย์ ได้จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่อยู่ตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 118 คน

2) ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นอัปไซเคิล กลุ่มตัวอย่างกลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าบ้านทับประตู ตำบลท่าเกวียน อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว โดยนางปรางค์ ศรีนคร หัวหน้ากลุ่ม ใช้การลงพื้นที่ นัดสัมภาษณ์และการถ่ายรูปผลิตภัณฑ์ที่เคยผลิต ในวันที่ 24 มกราคม 2563

3) ผู้จัดการฝ่ายวัตถุดิบอัปไซเคิล คุณอมรพล หุระนันท์ ผู้ก่อตั้ง Moreloop ใช้การสัมภาษณ์ทาง Instant message ผ่านทางเพจเฟซบุ๊ก 18 กุมภาพันธ์ 2563 ประเด็นสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์คือ

- Moreloop สามารถเชื่อมโยงกับผู้ผลิตได้ง่าย โดยใช้ช่องทางออนไลน์
- OTOP ต้องพัฒนา ปรับตัว และหาตลาดที่ถูกต้อง ไม่ควรทำสินค้าซ้ำ ๆ กับหมู่บ้านอื่น (อมรพล หุระนันท์ สัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2536)

4) การสัมภาษณ์ศิลปิน นักออกแบบที่มีประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญในการผลิตงานสร้างสรรค์จากเศษผ้าเหลือใช้ คุณสมพร อินทร์ประยงค์ ศิลปินแนว Folk art ในวันที่ 8 พฤษภาคม 2563

- คุณสมพรให้แนวคิดในการทำงานออกแบบว่า ไม่มีถูกผิด ให้หาจุดเด่นเพื่อแสดงตัวตนออกมา (สมพร อินทร์ประยงค์, สัมภาษณ์ 8 พฤษภาคม 2563)

5) ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอัปไซเคิล วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ SPSS ในการหา correlation ระหว่างตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ (demographic variables) กับ ตัวแปรด้านการตลาดหรือความพึงพอใจในการซื้อ (willingness-to-pay variables)

6) ผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นอัปไซเคิล วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการใช้แนวทาง Differentiation Strategy จากทฤษฎี Competitive Advantage ของ Michael E. Porter โดยมีเครื่องมือคือ Five Forces Model ของ Michael E. Porter เช่นกัน เพื่อหาแนวทางในการเพิ่มมูลค่า

จากโครงสร้างตลาด

7) ผู้จัดการฝ่ายวัตถุดิบอัปไซเคิล วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการใช้แนวคิด Core Competency ของ C.K. Prahalad โดยมีเครื่องมือคือ Global Value Chains (GVCs) และ Value Chain ของ Michael E. Porter เพื่อสร้างแบบจำลอง circular economy creative ระหว่างเครือข่าย ผู้ผลิต หรือนักออกแบบ

ผลการวิจัย

1. ได้ข้อมูลผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอัปไซเคิล

ผู้บริโภคสินค้าแฟชั่นอัปไซเคิล เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ด้วย Google Form โดยส่งผ่านช่องทางออนไลน์ในกลุ่มสินค้าแฟชั่นบน Facebook มีการกำหนดระยะเวลาในการตอบแบบสอบถามเป็นเวลา 2 อาทิตย์ ได้จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่อยู่ในเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 118 คน ข้อมูลผู้บริโภค จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 118 ราย ตามตัวแปรด้านประชากรศาสตร์ (demographic variables) ให้ผลดังนี้ มีประชากรเพศชายตอบแบบสอบถาม 39.7% และประชากรเพศหญิงตอบแบบสอบถามจำนวน 60.3% กลุ่มอายุผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากที่สุดช่วงอายุ 20-29 ปี จำนวน 80% รองลงมาคือช่วงอายุ 30-39 ปี จำนวน 17% ซึ่งเป็นช่วงอายุที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคสินค้าแฟชั่น โดยมีระดับการศึกษาในช่วงปริญญาตรีมากที่สุดจำนวน 72% รองลงมาคือระดับปริญญาโท 23% กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีรายได้อยู่ระหว่าง 10,000-30,000 บาท คิดเป็น 48% และต่ำกว่า 10,000 บาทคิดเป็น 34.5% โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีอาชีพหลักคือนิสิตนักศึกษา คิดเป็น 63% และเป็นพนักงานบริษัทและลูกจ้างคิดเป็น 18%

ตัวแปรด้านความพอใจในการซื้อ (willingness-to-pay variables) กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีความถี่ในการซื้อสินค้าแฟชั่นประมาณ 1 ครั้งต่อเดือนคิดเป็น 38% และ 2 ครั้งต่อเดือนคิดเป็น 24% โดยแหล่งซื้อสินค้าหลักๆคือห้างสรรพสินค้า คิดเป็น 53% และซื้อทางออนไลน์ 36% โดยสิ่งสำคัญที่สุดในการตัดสินใจซื้อสินค้าแฟชั่นคือ รูปแบบที่ถูกใจคิดเป็น 62% และคุณภาพดีคิดเป็น 15.5% โดยสไตล์ที่สนใจซื้อที่สุดคือ สตรีทแวร์ (Streetwear) คิดเป็น 95%

สรุปข้อมูลสินค้าแฟชั่นอัปไซเคิล โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากรู้จักผลิตภัณฑ์อัปไซเคิล คิดเป็นร้อยละ 52% ผู้ตอบแบบสอบถามบุรุษจะสนใจมากที่จะซื้อเสื้อ กางเกง และเสื้อ

ตัวนอก ตามลำดับ โดยผู้ตอบแบบสอบถามสตรีสนใจมากที่สุดจะซื้อ เสื้อตัวนอก เสื้อ กางเกง กระโปรง และชุดกระโปรงตามลำดับ โดยผู้ตอบแบบสอบถามให้ความเห็นเรื่องราคาว่า สินค้าประเภทเสื้อ ราคาควรอยู่ที่ประมาณ 500-1,000 บาท กางเกงอยู่ที่ราคา 1,000-1,500 บาท เสื้อตัวนอกอยู่ที่ราคา 1,500-2,000 บาท ชุดกระโปรง อยู่ที่ราคา 1,000-2,000 และกระโปรงอยู่ที่ราคา 500-1,500 บาท โดย

มีรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

สรุปข้อมูลประเภทของผลิตภัณฑ์ (Product Line)

สรุปข้อมูลจากอัตราส่วนร้อยละในสินค้าที่นิยมซื้อจากการทำแบบสำรวจกลุ่มประชากรในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 118 คน แสดงเป็นอันดับความสนใจในรูปแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น เครื่องแต่งกาย และราคาที่น่าสนใจจะจ่าย ดังนี้

ตารางที่ 6 ตารางแสดงอันดับความนิยมในการเลือกซื้อสินค้าของบุรุษและสตรี

อันดับความนิยม	สตรี	บุรุษ
1	เสื้อยืด(T-shirt)	เสื้อยืด(T-shirt)
2	เสื้อเชิ้ต(Shirt/ Blouse)	เสื้อเชิ้ต(Shirt/ Blouse)
3	กางเกง(Pant/Short)	กางเกง(Pant/Short)
4	กระโปรง(Skirt)	เสื้อตัวนอก(Jacket)
5	ชุดกระโปรง(Dress)	หมวก(Hat)
6	หมวก(Hat)	-

ตารางที่ 7 ตารางแสดงราคาเฉลี่ยสินค้า (Price) ที่ลูกค้าพอใจจะจ่าย

กลุ่มสินค้า	รูปแบบสินค้า	ช่วงราคาที่ลูกค้าพอใจจะจ่าย	
		สตรี	บุรุษ
สินค้าที่อ่อนบน	เสื้อเชิ้ต(Shirt)	1,000-1,500฿	1,000-1,500฿
	เสื้อยืด(T-Shirt)	500-1,000฿	500-1,000฿
	เสื้อตัวบน(Blouse)	500-1,000฿	-
	เสื้อตัวนอก(Jacket)	1,500-2,000฿	1,500-2,000฿
สินค้าที่อ่อนล่าง	กางเกงขายาว(Pant)	1,000-1,500฿	1,000-1,500฿
	กางเกงขาสั้น(Short)	1,000-1,500฿	1,000-1,500฿
	กระโปรง(Skirt)	500-1,500฿	-
สินค้าชุดติดกัน	ชุดกระโปรง(Dress)	1,000-2,000฿	-
เครื่องตกแต่ง	หมวก	500-1,000฿	500-1,000฿

สรุปได้ว่า รูปแบบ สไตล์ ที่กลุ่มเป้าหมาย Gen Y มีความต้องการซื้อ เป็นเสื้อผ้าในกลุ่มสตรีทแวร์ (Streetwear) มากที่สุด ควรมีราคาอยู่ในช่วง 500 -2,000 บาท โดยให้ความสำคัญกับรูปแบบที่ดูเก๋ มากกว่าคุณภาพ อีกทั้งชอบซื้อสินค้าจากห้างร้านมากกว่าออนไลน์

2. ได้ผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปเดต สไตล์ สำหรับกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคแฟชั่น (Gen Y)

ผลจากการทดลองเทคนิคการสร้างผืนผ้าจากเศษผ้าเหลือทิ้งจากระบบอุตสาหกรรม ร่วมกับกลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าบ้านทับประตู โดยมีการทดลองรูปแบบการต่อผ้าแบ่งเป็น 4 รูปแบบ

1. การต่อเศษผ้าจากรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส
2. การต่อเศษผ้าด้วยเศษผ้ารีว
3. การต่อเศษผ้าด้วยผ้ารูปทรงอิสระ
4. การต่อเศษผ้าแบบแทรกชิ้นผ้า

จากการทดลองพบว่า การต่อเศษผ้าจากรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส ใช้เวลาน้อยที่สุด และได้ผลงานเรียบร้อยที่สุด รองลงมาคือการต่อผ้าจากเศษผ้ารีว ส่วนการต่อเศษผ้าด้วยผ้ารูปทรงอิสระ และการต่อเศษผ้าแบบแทรกชิ้นผ้าใช้เวลานาน และผืนผ้าที่ได้มีลักษณะเป็นคลื่น ยากแก่การผลิต ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เทคนิค การต่อเศษผ้าจากรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส และการต่อเศษผ้าด้วยเศษผ้ารีว เพื่อออกแบบ

ผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปเดต สไตล์ สำหรับกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคแฟชั่น

โดยการวิจัยในครั้งนี้ ได้สร้างสรรค์ต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปเดต สไตล์ จากเศษผ้าเหลือจากโรงงานอุตสาหกรรม เป็นชุดเครื่องแต่งกายแฟชั่นสำหรับบุรุษและสตรี ทั้งหมด 10 รูปแบบ จากแนวคิดวิสัยทัศน์ด้านความยั่งยืน เพื่อให้รูปแบบที่ได้เหมาะกับการใช้ชีวิต ตามรสนิยมไลฟ์สไตล์ของกลุ่มเป้าหมาย (Gen Y) สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน โดยมีแบบสเกิร์ต และเลือกรูปแบบที่เหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญ ร่วมกับผู้ผลิต ก่อนดำเนินการขึ้นต้นแบบ

ผลิตภัณฑ์แฟชั่นสไตล์ สตรีทแวร์ (Streetwear) ตามรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย สามารถแก้ปัญหาการตัดต่อเศษผ้า ที่ทำให้โครงสร้างของผ้ามีคุณลักษณะผิดไปจากผ้าผืนปกติ โดยเฉพาะในส่วนของเกรนผ้า (Grain of fabric) ที่ทำให้เกิดปัญหาในเรื่องการทิ้งตัว รวมถึงความหนาบางของผ้าชนิดต่างกันทำให้ผ้าเกิดบิดตัวผิดรูปทรงได้ โดยชิ้นผ้าที่ผลิตจากเทคนิคการอัปเดต สไตล์ นั้น จึงไม่ได้เหมาะที่จะนำไปผลิตสินค้าทั่วไป แต่จะเหมาะสมกับสินค้าบางประเภทเท่านั้น โดยเฉพาะสินค้าประเภท สตรีทแวร์ (Street wear) ซึ่งเป็นกลุ่มสินค้าแฟชั่นที่ไม่มีข้อจำกัดในการสวมใส่ และไม่ต้องการความเนียบของเนื้อผ้ามากนัก อีกทั้งยังดูแลรักษา

ภาพแสดงคอลเลคชั่นต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอ็อปไซเคิล กลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคแฟชั่น (Gen Y)



ภาพที่ 3 คอลเลคชั่นต้นแบบ สำหรับบุรุษ ประกอบด้วยเสื้อตัวนอกทรงตัวหลวม เสื้อ T-shirt ทรงหลวม เสื้อตัวนอกแขนยาวทรงตัวหลวม เสื้อเชิ้ตแขนสั้น กางเกงทรงหลวม และหมวกทรงถัง เทคนิคการตัดต่อ จากเศษผ้า สีพื้นสลับสี
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน 2563



ภาพที่ 4 คอลเลคชั่นต้นแบบสำหรับสตรี ประกอบด้วยเสื้อคอปกแขนสั้น เสื้อเชิ้ตแขนสั้น กระโปรง A-line ชุดติดกัน (dress) กางเกงทรงหลวม กางเกงทรงตรง และหมวกทรงถัง เทคนิคการตัดต่อผ้ารูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส จากเศษผ้า
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 30 พฤศจิกายน 2563

3. ได้นำเสนอผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัพไซเคิล ผ่านช่องทางในห้างสรรพสินค้า และทางช่องทางออนไลน์



ภาพที่ 5 การจัดแสดงผลงาน และทดสอบตลาด ในห้างสรรพสินค้า สยามพารากอน โซนแฟชั่นสตรี ระหว่างวันที่ 31 มีนาคม 2564 ถึงวันที่ 7 เมษายน 2564
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2564

การนำตัวอย่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบจัดแสดงในจุดขายในห้างสรรพสินค้าสยามพารากอน โซนแฟชั่นสตรี เพื่อทดสอบตลาด ในระหว่างวันที่ วันที่ 31 มีนาคม 2564 ถึง

7 เมษายน 2564 อีกทั้งสร้างเพจช่องทาง Facebook เพื่อนำเสนอผลงาน และประชาสัมพันธ์ โดยใช้ชื่อเพจ Upcycle Fashion



ภาพที่ 6 นำเสนอผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัพไซเคิล ผ่านช่องทางออนไลน์ (Facebook)
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 มีนาคม 2564

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว เพื่อหาแนวทางการออกแบบ เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปเดตสไตล์แบบให้กลับกลุ่มเป้าหมาย ผู้บริโภคแฟชั่น (Gen Y) เพื่อนำเสนอผลิตภัณฑ์แฟชั่น อัปเดตสไตล์แบบทางช่องทางออนไลน์ และออฟไลน์

โดยงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับ แนวโน้มเรื่อง เศรษฐกิจหมุนเวียน(Circular Economy) ที่มีความแตกต่างจากระบบดั้งเดิม (Linear Economy) โดยจุฑามาศ โภเมนไทย

(2562), สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ ให้ความเห็นว่า แนวทางการพัฒนาสู่ Circular Fashion ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ด้านได้แก่ 1. ที่มาของวัตถุดิบ 2. โมเดลการจัดการ 3. วิสัยทัศน์ด้านความยั่งยืน (จุฑามาศ โภเมนไทย, 2562) ซึ่งเชื่อมโยงกับผลการวิจัยข้างต้น โดยสามารถเขียนแผนผัง Flowchart ดังนี้

แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปเดตสไตล์กรณีสึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว ตามแผนผังดังนี้



ปัญหาที่พบจากกลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว

1. ชุมชนยังขาดทักษะ ความรู้ความเข้าใจ ในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่
2. ทางชุมชนมีปัญหาในการ เข้าถึงแหล่งวัตถุดิบ เศษผ้า ซึ่งการจะซื้อวัตถุดิบได้ราคาถูกนั้นต้องติดต่อซื้อตรง จากโรงงาน และไปรับเองที่โรงงานเท่านั้น ทำให้เกิดต้นทุน ในการขนส่งสูงเนื่องจาก ชุมชนอยู่ห่างไกล
3. ขาดความเข้าใจในการตั้งราคา ผลิตภัณฑ์เดิม ขายได้ราคาต่ำ
4. ต้นทุนอุปกรณ์เย็บที่จำเป็น เช่นจักร อุตสาหกรรม ซึ่งมีต้นทุนราคาสูง
5. ด้านการจัดจำหน่าย ส่วนมากนำมาขายเอง ตามงาน โอท็อป ที่ภาครัฐจัดให้ ปีละ 2 ครั้ง หรือกิจกรรม งานแฟร์ต่าง ๆ ในจังหวัด และใกล้เคียง ซึ่งต้องใช้โควตา พื้นที่ของจังหวัด ขาดการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มี กำลังซื้อ

แนวทางการแก้ปัญหา การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นอัปเดต และการผลิต

1. สรุปรูปแบบ การตัดต่อผ้าจากเศษผ้าเหลือจาก ระบบอุตสาหกรรม
 - การตัดต่อด้วยรูปแบบ สีเหลี่ยมจัตุรัส หรือ สีเหลี่ยมผืนผ้า ทำงานได้รวดเร็ว และผลงานดู ประณีตที่สุด

- การจับกลุ่มวัสดุตั้งต้น โดยแบ่งเป็น ผ้าใย ธรรมชาติ และผ้าใยสังเคราะห์
- การจับกลุ่มสี โดยใช้ สีในโทนเดียวกัน มาต่อกันโดยวิธีการต่อแบบสุ่ม (Random) ทำให้ผล งานดูมีราคา

2. การเชื่อมโยงให้สามารถเข้าถึงแหล่งวัตถุดิบ เพื่อต่อยอดการผลิต ผลิตภัณฑ์ต่อไปในอนาคต โดยการ เชื่อมโยงกับ “Moreloop” ซึ่งเป็นผู้จัดจำหน่ายผ้าเหลือจาก การผลิตในระบบอุตสาหกรรม สามารถสั่งซื้อผ้าได้ทาง ออนไลน์ และจัดส่งถึงชุมชนด้วยระบบจัดส่งของเอกชน

3. นำเสนอรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนอง กลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหม่ ด้วยผลิตภัณฑ์แฟชั่นในกลุ่ม สตรีทแวร์ สำหรับกลุ่มเป้าหมาย Gen Y เพื่อให้ทางกลุ่ม ผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า สามารถขายสินค้าได้ราคาสูงขึ้น ต่อ หน่วยการผลิต

4. ทางทีมวิจัยเสนอแนะให้เขียนโครงการ เพื่อขอ ทุนอุดหนุนจากหน่วยงานพัฒนาชุมชนจังหวัด เพื่อเอามาซื้อ อุปกรณ์ตั้งต้นในการผลิต พัฒนาสินค้าที่ผลิตได้เองในชุมชน อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงถ่ายทอดความรู้กับแหล่งผลิต อื่น ใน กรณีที่ต้องการขยายฐานการผลิตสินค้าเป็นจำนวนมาก

5. นำเสนอช่องทางประชาสัมพันธ์ และการขาย สินค้าช่องทางออนไลน์ ด้วย Facebook เพื่อให้ กลุ่ม ผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้ ง่ายและรวดเร็ว ลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปออกร้าน ตาม ที่ต่าง ๆ



ภาพที่ 7 การลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มผลิตภัณฑ์จากเศษผ้า บ้านทับประดู่ ตำบลท่าเกวียน อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 24 มกราคม 2563

ข้อเสนอแนะ

1. การใช้ทักษะฝีมือของคนในชุมชน เพื่อผลิตผลงานแปรรูปเศษผ้าเหลือใช้จากระบบอุตสาหกรรม ให้กลับมามีมูลค่า และมีประโยชน์ใช้สอยอีกครั้ง ตามแนวคิดอับไซเคิล กระบวนการนี้เป็นการลดขยะที่เกิดจากผลิตสินค้าประเภทสิ่งทอได้เป็นจำนวนมาก ควรสนับสนุนให้เกิดการเผยแพร่แนวทางสู่ชุมชนอื่น ๆ ต่อไป

2. การทำกิจกรรมการผลิต หากได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ หรือหน่วยงานต่าง ๆ นอกจากจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาฝีมือแรงงานในท้องถิ่น ยังสร้างความเข้มแข็งให้แก่ชุมชน

3. สมควรสนับสนุนให้เกิดศูนย์การเรียนรู้ โดยสามารถใช้เป็นโมเดลต้นแบบต่อยอดสู่ชุมชนอื่น ๆ ให้หันมาเห็นความสำคัญในการใช้ทรัพยากรเหลือใช้ นำกลับมาสร้างมูลค่าเพิ่ม ด้วยการออกแบบ

เอกสารอ้างอิง

- จุฑามาศ โกเมนไทย. (2562). **Circular Fashion**. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2564, จาก <https://www.thaitextile.org/th/insign/detail.1122.1.0.html>, สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ
- ธงชัย สันติวงษ์.(2535). **พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด**. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ธารริน อุดลยานนท์. (2561). **Moreloop: ตัวกลางขายผ้าเหลือคุณภาพดีจากโรงงานเพื่อสร้างเศรษฐกิจหมุนเวียน**. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2562, จาก <https://adaymagazine.com/moreloop-circular-economy>.
- นิรันดร์ ยิ่งมหิศรานนท์. (2561). **Circular Economy Through Disruptive Innovation**. สืบค้น 16 สิงหาคม 2562, จาก http://www.tei.or.th/file/events/180803-Circular-Economy-Nirun_149.pdf
- ปางอุบล อำนาจสิทธิ์. (2560). **Circular Economy: พลิกวิกฤตทรัพยากรด้วยระบบเศรษฐกิจใหม่**. สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2562, จาก <https://www.scbeic.com/th/detail/product/3831> Marketeer Editor.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2550). **วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทราพร แยมละออ. (2561). **เศรษฐกิจหมุนเวียน ตอนที่22 ตัวอย่างธุรกิจและอุตสาหกรรมที่กำลังสร้างการเปลี่ยนแปลง**. สืบค้นเมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2562, จาก <http://www.allaroundplastics.com/article/sustainability/2069>
- วรัฐ ทรัพย์ศรีสัญชัย. (2560). **การสร้างอัตลักษณ์การออกแบบแฟชั่นโดยใช้แนวคิดภาพต้นแบบตราสินค้า**. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 (36) หน้า 118-126.
- วรัฐ ทรัพย์ศรีสัญชัย. (2558). **การสร้างอัตลักษณ์การออกแบบแฟชั่นโดยใช้แนวคิดภาพต้นแบบตราสินค้า**. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2538). **พฤติกรรมผู้บริโภค**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สมพร อินทร์ประยงค์, ศิลปินแนว Folk art. สัมภาษณ์วันที่ 8 พฤษภาคม 2563
- อมรพล หุวะนันทน์, ผู้ก่อตั้ง Moreloop. สัมภาษณ์วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2563

เครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมชุด สีสันศิลปวัฒนธรรม เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

THE STUDY OF ART AND CULTURE COLORFUL OF DAN KWIAN POTTERY TO CERAMIC ART SERIES

สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล / SUEBSAK SIRIMONGKOLGAL

อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

INSTRUCTOR AT ART EDUCATION PROGRAM, FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCE NAKHON RATCHASIMA
RAJABHAT UNIVERSITY

Received: April 5, 2022

Revised: June 6, 2022

Accepted: June 10, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรม ชุดสีสันศิลปวัฒนธรรม เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จำนวน 2 ชุด แบ่งเป็น ชุดที่ 1 ผลงานรูปแบบ 2 มิติ (นูนต่ำ) และ ชุดที่ 2 ผลงานรูปแบบ 3 มิติ (ลอยตัว) 2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรม ที่แสดงเนื้อหาและองค์ความรู้ทางวิชาการศิลปกรรม ร่วมสมัยในรูปแบบใหม่ โดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมและทฤษฎีหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ 3. เพื่อสร้างคุณค่าทาง ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ผ่านผลงานเครื่องปั้นดินเผา และ 4. เพื่อเป็นสื่อการสอนในระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับอุดมศึกษา รวมถึงเป็นแนวคิดให้ชุมชนด่านเกวียนสามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ ได้ โดยใช้เครื่องมือเป็นแบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ช่างปั้นพื้นบ้าน ศิลปิน นักวิชาการ ตลอดจนชาวบ้านในชุมชนบ้านด่านเกวียน เพื่อสรุปความรู้ความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น มาเป็นกรอบความคิดสำหรับการ สร้างสรรค์ผลงาน ผลการศึกษาพบว่า

1. เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนเป็นศูนย์กลางในการขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมของชุมชนบ้านด่านเกวียนที่ครอบคลุม บริบทสังคม เศรษฐกิจและการเมืองมาอย่างต่อเนื่องยาวนานตั้งแต่ก่อนปี.ศ. 2500 จนถึงปัจจุบัน

2. การศึกษาเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนผ่านทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมและทฤษฎีหน้าที่นิยม สามารถสรุปกรอบ แนวคิดสร้างสรรค์ผลงานได้ดังต่อไปนี้ 1) แนวคิดความเป็นดั้งเดิม 2) แนวคิดทฤษฎีออกแบบกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ ผลิตภัณฑ์ 3) แนวคิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากอิทธิพลภายนอกชุมชน 4) แนวคิดกระบวนการลดต้นทุนการผลิตเพื่อผล กำไรตามระบบทุนนิยม 5) แนวคิดเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรูปแบบดั้งเดิมที่เลือนหาย 6) แนวคิดกระบวนการศิลปกรรม ร่วมสมัยในชุมชนด่านเกวียน 7) แนวคิดพลวัตศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในชุมชนด่านเกวียน

3. ผลงานเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ จำนวนทั้งหมด 51 ชิ้นงาน ที่สร้างสรรค์ ผ่านกรอบแนวคิดทั้ง 7 แนวคิด ได้แสดงองค์ประกอบทางศิลปะที่สมบูรณ์สวยงาม และยังสะท้อนเนื้อหาและปรากฏการณ์ ที่เกิดขึ้นกับชุมชนด่านเกวียนได้อย่างชัดเจน ผลงานจึงมีคุณค่าเชิงศิลปกรรมร่วมสมัยในรูปแบบใหม่ สามารถนำไปใช้ เป็นสื่อ การสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับอุดมศึกษาได้

คำสำคัญ : เครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรม องค์ประกอบศิลป์ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to create ceramic art, namely two sets of Dan Kwian pottery, the first a 2D (Bas Relief), and the second a 3D (Round Relief), 2) to present ceramic art to present content and academic knowledge of contemporary art in a new form by using popular functional structure theory and art composition principle theory, 3) to present the artistic and cultural values of the Dan Kwian pottery community through pottery, and 4) to serve as teaching media at the level of basic education and higher education, including for Dan Kwian communities to be able to apply their knowledge to develop products. The research instrument was an in-depth interview conducted with community leaders, expert village potters, artists, academics and villagers in Ban Dan Kwian community to summarize the knowledge and understanding of the phenomenon that arises as a conceptual framework for use in the creation of works of art. The results of the research are as follows:

1. Dan Kwian pottery is the center for driving the arts and culture of Ban Dan Kwian community including social, economic, and political contexts continuously since 1957.

2. The study of Dan Kwian pottery through popular functional structure theory and art composition principle theory can be summarized as follows: 1) the concept of originality 2) design theory and product form change 3) the concept of influence change process outside the community 4) the concept of cost reduction process for profit according to the capitalist system 5) the faded traditional Dan Kwian pottery concept 6) the concept of contemporary art process in Dan Kwian community 7) the concept of dynamic art and culture of contemporary pottery in Dan Kwian community.

3. A total of 51 pieces of ceramic art in both 2D and 3D forms were created through seven conceptual frameworks, showing beautiful and complete artistic elements. They also clearly reflect the content and phenomena occurring in the Dan Kwian community. The works of art therefore have value in contemporary art in a new form that can be used as a teaching medium at the basic and tertiary level.

Keywords: Ceramic Art, Composition, Dan Kwian Pottery

บทนำ

ชุมชนบ้านด่านเกวียน ตำบลโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา เป็นชุมชนเศรษฐกิจสำคัญที่สร้างรายได้เชิงพาณิชย์ให้กับจังหวัดนครราชสีมา ด้วยการผลิตเครื่องปั้นดินเผาส่งออกทั้งในประเทศและต่างประเทศมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน ด้วยความสำคัญทางเศรษฐกิจดังกล่าว ชุมชนบ้านด่านเกวียนจึงมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนบริบทต่างๆ ในจังหวัดนครราชสีมาให้เจริญก้าวหน้าทั้งบริบททางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศิลปวัฒนธรรม

โดยเฉพาะบทบาททางศิลปวัฒนธรรมนั้น ถือได้ว่าชุมชนบ้านด่านเกวียนมีบทบาทในด้านนี้มากที่สุด ดังปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของคำขวัญของจังหวัดนครราชสีมาที่เนื่อหากล่าวถึงของดีทางศิลปวัฒนธรรมของนครราชสีมาไว้ว่า “เมืองหญิงกล้า ผ้าไหมดี หมี่โคราช ปราสาทหิน

ดินด่านเกวียน” การปรากฏตัวของคำว่าดินด่านเกวียนในคำขวัญของจังหวัดนครราชสีมา แสดงให้เห็นว่าชุมชนบ้านด่านเกวียนเป็นแหล่งศิลปวัฒนธรรมสำคัญที่ประชาชนคนโคราชให้คุณค่าไว้สูงมากเคียงคู่กับแหล่งศิลปวัฒนธรรมประเภทอื่นๆ ในจังหวัดนครราชสีมา

ชุมชนบ้านด่านเกวียนนอกจากจะมีความสำคัญและมีคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมต่อจังหวัดนครราชสีมาดังที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว เมื่อศึกษาดำรง เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุมชนบ้านด่านเกวียนจะพบว่า ชุมชนบ้านด่านเกวียนถือเป็นชุมชนที่มีต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรมสูงมากแห่งหนึ่งของประเทศไทย กล่าวคือ ชุมชนมีผลิตภัณฑ์ที่เป็นทุนวัฒนธรรมที่มีคุณค่าทางศิลปะและประวัติศาสตร์ที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ ถึงแม้ประวัติศาสตร์และความโดดเด่นดังกล่าวจะไม่เท่าเทียมกับแหล่งเครื่องปั้นดินเผาแหล่งอื่นๆ เช่น

เครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียง เครื่องปั้นดินเผาสังคโลกสุโขทัย และเครื่องปั้นดินเผาแหล่งเตาแม่น้ำน้อย จังหวัดพระนครศรีอยุธยา แต่ประวัติศาสตร์ของเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนมีความต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันมากกว่า ซึ่งความต่อเนื่องโดยไม่ขาดตอนทางประวัติศาสตร์นี้เอง ส่งผลให้สามารถศึกษาและมองเห็นกระบวนการและการเปลี่ยนแปลงทางความคิด การเลือก การละทิ้ง และการสร้างสรรค์รูปแบบ ทั้งจากประชาชนในชุมชน และจากกลุ่มคนภายนอก รวมถึงอิทธิพลทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และศิลปะ ที่กระทบต่อวิถีชีวิตของชุมชนได้อย่างเด่นชัด ปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ส่งผลให้ประวัติศาสตร์ของเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนมีความโดดเด่นและน่าสนใจ ทั้งในประเด็นทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และศิลปกรรมร่วมสมัย

ในประเด็นทางศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ชุมชนบ้านด่านเกวียนถือได้ว่ามีความโดดเด่นทางประวัติศาสตร์ศิลปวัฒนธรรม ดังชุดข้อมูลที่ปรากฏเป็นหลักฐานทางเอกสาร ตำรา งานวิจัย ที่กล่าวถึงจุดเริ่มต้นของภูมิปัญญาและจุดเริ่มต้นของชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียน จนถึงปลายทางในปัจจุบัน ซึ่งมีระยะเวลาประมาณ 100 ปี ระบุว่าเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนเกิดขึ้นจากภูมิปัญญาของชาวข่า ซึ่งเข้ามาในพื้นที่ชุมชนบ้านด่านเกวียนในช่วงก่อนปี พ.ศ. 2500 และชาวบ้านในชุมชนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ภูมิปัญญาประดิษฐ์นี้ โดยได้ทำการพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาดังกล่าวจนกระทั่งสามารถผลิตไว้ใช้สอยในชีวิตประจำวันด้วยตนเองได้ ต่อมาเมื่อนักวิชาการ นักศึกษา ศิลปิน กลุ่มขบวนการนักศึกษาปัญญาชน ซึ่งเป็นกลุ่มคนภายนอกชุมชน ได้เข้ามาในชุมชนในช่วง พ.ศ. 2500-2520 กลุ่มคนเหล่านี้มีความรู้ความสามารถด้านการออกแบบและศิลปะ ได้เข้ามามีส่วนร่วมพัฒนารูปแบบกับช่างปั้นพื้นบ้านในชุมชน จนกระทั่งสามารถสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนให้เกิดรูปทรงที่แปลกใหม่แต่ยังคงสีสันที่สวยงาม ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนได้อย่างเหมาะสมลงตัว เครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนจึงเริ่มมีชื่อเสียงโด่งดังอย่างรวดเร็ว โดยชื่อเสียงดังกล่าวเป็นชื่อเสียงในด้านสีสันที่สวยงาม แข็งแกร่ง แบบดั้งเดิม แต่มีรูปปลั๊กชนิดใหม่ ซึ่งแตกต่างจากเครื่องปั้นดินเผาในยุคแรกของชุมชนบ้านด่านเกวียน

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้ขับเคลื่อนและพัฒนาชุมชนบ้านด่านเกวียนอย่างรอบด้าน ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ

สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม และศิลปวัฒนธรรม ชุมชนบ้านด่านเกวียนได้เปลี่ยนแปลงบริบทจากชุมชนเกษตรกรรมซึ่งดำรงอยู่แบบผสมผสานร่วมกับการผลิตเครื่องปั้นดินเผา มาสู่ชุมชนผลิตเครื่องปั้นดินเผาแบบอุตสาหกรรมเต็มรูปแบบ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้นำพาชุมชนบ้านด่านเกวียนก้าวสู่ความเป็นเมือง ส่งผลให้วิถีชีวิตการดำรงอยู่ในชุมชนเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ชาวบ้านเปลี่ยนบทบาทหน้าที่จากช่างปั้นพื้นบ้าน มาสู่ช่างปั้นในระบบอุตสาหกรรม เมื่อผลกำไรเป็นตัวกำหนดรูปแบบ วิถีชีวิตแบบพึ่งพาอาศัย เอื้อเฟื้อเกื้อกูลแบบดั้งเดิมก็เลือนหายไป ช่างปั้นกลายเป็นลูกจ้างที่มีหน้าที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผาตามใบสั่งของเจ้านายของลูกค้าเพียงเท่านั้น

ในช่วงเวลา พ.ศ. 2521-พ.ศ. 2543 ชุมชนบ้านด่านเกวียนก้าวเข้าสู่การเป็นชุมชนอุตสาหกรรมการผลิตเครื่องปั้นดินเผาอย่างเต็มรูปแบบ ช่วงเวลานี้เครื่องจักรการผลิตแบบสมัยใหม่มีบทบาทในการผลิตให้ได้จำนวนตามความต้องการของลูกค้าทั้งในและต่างประเทศ เครื่องปั้นดินเผาถูกผลิตในรูปแบบซ้ำๆ ที่เน้นจำนวนและปริมาณ ส่งผลให้เครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมที่เป็นศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมได้เลือนหายไปจนเกือบหมด ประกอบกับนโยบายหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ที่เข้ามามีบทบาทต่อชุมชนในช่วงปี พ.ศ. 2547 ส่งผลให้รูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนได้พัฒนาไปสู่งานที่เน้นปริมาณมากกว่าคุณภาพ เมื่อชุมชนแสวงหากำไรจนหลงลืมคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ในระยะต่อมาเศรษฐกิจของชุมชนจึงเริ่มตกต่ำ เครื่องปั้นดินเผามีราคาตกต่ำลง จนกระทั่งในปัจจุบันแม้เครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนยังคงเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิตของชุมชนบ้านด่านเกวียน เห็นได้จากชาวบ้านส่วนใหญ่ในชุมชนยังคงประกอบอาชีพการผลิตเครื่องปั้นดินเผา แต่เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจตกต่ำอย่างต่อเนื่อง ร้านค้าและผู้ประกอบการหลายต่อหลายร้านจำเป็นต้องปิดกิจการลง ประกอบกับผลิตภัณฑ์หิวนทรายเข้ามาตีตลาดเครื่องปั้นดินเผา ส่งผลให้รายได้และผลกำไรจากการค้าขายเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนลดน้อยถอยลงอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับต้นทุนทางการผลิตมีราคาสูงขึ้น วัตถุดิบหายากขึ้น ส่งผลให้ช่างปั้นและชาวบ้านหลายครัวเรือนเริ่มละทิ้งอาชีพการผลิตเครื่องปั้นดินเผา โดยหันไปประกอบอาชีพเป็นลูกจ้างในโรงงานอุตสาหกรรม หรือประกอบอาชีพอื่นที่มีรายได้แน่นอนกว่าแทน

การละทิ้งอาชีพการผลิตเครื่องปั้นดินเผาตั้งกล่าว ส่งผลให้สถานะของศิลปินวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียน เกิดความสั่นคลอน เมื่อชาวบ้านในชุมชนเริ่มไม่เห็นคุณค่าเพราะสินค้าไม่ทำกำไรเหมือนเดิมอีกต่อไป ดังนั้น ปัจจุบันจึงเกิดปรากฏการณ์การละทิ้ง เปลี่ยนแปลง จากชาวบ้าน ในชุมชน ช่างปั้นบางส่วนเริ่มหันมาผลิตสินค้าจากวัสดุอื่นที่มีต้นทุนการผลิตต่ำแต่ได้กำไรสูงกว่ามากยิ่งขึ้น สภาวะดังกล่าวนี้อาจส่งผลให้ศิลปินวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนที่มีประวัติศาสตร์ที่ต่อเนื่องยาวนาน และมีความสำคัญต่อบริบทต่างๆ ในจังหวัดนครราชสีมาต้องปิดฉากลงในเวลาอันใกล้

พลวัตต่างๆ ของชุมชนด้านเกวียนที่เกิดขึ้นดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงมากมายผ่านช่วงเวลาต่างๆ ทั้งความเจริญก้าวหน้า จุดสูงสุด และความเสื่อมถอย โดยในมุมมองของผู้วิจัยเห็นว่า สิ่งที่แปรเปลี่ยนและเคลื่อนไหวทั้งในแง่บวกและแง่ลบที่เกิดขึ้นกับชุมชนบ้านด้านเกวียนดังกล่าว มีความน่าสนใจในมุมมองทางศิลปกรรมร่วมสมัย ที่นิยมนำเสนองานศิลปะในภาพกว้างและลึก โดยเล่าผ่านประเด็นต่างๆ ทั้งประเด็นทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศิลปวัฒนธรรม ดังนั้นชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนจึงมีความน่าสนใจในเรื่องของประเด็นและเนื้อหา เช่น ความสวยงามทางศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตและการดำรงอยู่ของกลุ่มคนในชุมชน อิทธิพลที่มีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงของชุมชน รวมถึงความเสื่อมถอยของศิลปวัฒนธรรม ฯลฯ โดยประเด็นต่างๆ เหล่านี้ส่งผลให้ผู้วิจัยมีความต้องการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรม ชุดสีสันศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนขึ้น โดยนำทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยม (Structural – Functionalism) มาบูรณาการร่วมกับทฤษฎีหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) เพื่อค้นหากรอบแนวคิดและองค์ความรู้ทางศิลปกรรมเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบใหม่ผ่านทฤษฎีทางมนุษยวิทยา อันจะส่งผลให้ผลงานเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรม ชุดสีสันศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนที่มีรูปแบบใหม่และน่าสนใจ สามารถสะท้อนให้สาธารณชนได้เห็นความสวยงามของศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เกิดขึ้นในชุมชนบ้านด้านเกวียน และนำเสนอความสำคัญของเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนที่มีต่อจังหวัดนครราชสีมาในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะความสำคัญเชิงองค์ความรู้ทางวิชาการประวัติศาสตร์ศิลปกรรมพื้นถิ่น นอกจากนี้ยังต้องการเผยแพร่คุณค่า และ

สร้างความตระหนักให้ชุมชนและชาวจังหวัดนครราชสีมา ร่วมอนุรักษ์สืบสาน เพื่อให้ศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียนยังคงดำรงอยู่ได้อย่างเข้มแข็งต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรม ชุดสีสันศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียน จำนวน 2 ชุด แบ่งเป็น ชุดที่ 1 เครื่องปั้นดินเผา รูปแบบศิลปกรรม 2 มิติ และ ชุดที่ 2 เครื่องปั้นดินเผา รูปแบบศิลปกรรม 3 มิติ
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรม ที่แสดงเนื้อหาและองค์ความรู้ทางวิชาการศิลปกรรมเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในรูปแบบใหม่ โดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมและทฤษฎีหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. เพื่อสร้างคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของชุมชนเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียน ผ่านผลงานเครื่องปั้นดินเผา
4. เพื่อเป็นสื่อการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับอุดมศึกษา รวมถึงเป็นแนวคิดให้ชุมชนด้านเกวียนสามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ได้

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่ศึกษาศิลปวัฒนธรรมชุมชนบ้านด้านเกวียนจากการลงศึกษาพื้นที่ชุมชน (Field Research) และใช้สัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ช่างปั้นพื้นบ้าน ศิลปิน นักวิชาการ ตลอดจนชาวบ้านในชุมชนบ้านด้านเกวียน เพื่อให้ได้กรอบคิด (Concept) สำหรับนำมาสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรม ชุดสีสันศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียน โดยขอบเขตของการศึกษาวิจัยมีดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับชุมชนบ้านด้านเกวียนและเครื่องปั้นดินเผาด้านเกวียน
2. ศึกษาทฤษฎีที่จะนำมาใช้ในงานวิจัย จากเอกสาร ตำราวิชาการ
3. พื้นที่ศึกษา : ชุมชนบ้านด้านเกวียน อำเภอโชคชัย จังหวัดนครราชสีมา
4. ประชากร : ผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ช่างปั้นพื้นบ้าน ศิลปิน นักวิชาการ ตลอดจนชาวบ้านในชุมชนบ้านด้านเกวียน อ.โชคชัย จ.นครราชสีมา

5. ผลงานเครื่องปั้นดินเผาชุดสี่สันศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน จำนวน 2 ชุด แบ่งเป็น ชุดที่ 1 ผลงานรูปแบบ 2 มิติ (Bas Relief) จำนวน 21 ชิ้น และ ชุดที่ 2 ผลงานรูปแบบ 3 มิติ (Round Relief) จำนวน 30 ชิ้น รวมทั้งสิ้น 51 ผลงาน

6. ผลงานสร้างสรรค์ผ่านเนื้อดินด้านเกวียน ใช้เทคนิคการขึ้นรูปด้วยมือ (Hand Building) และการขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน (Wheel Throwing) ตกแต่งด้วยน้ำดินสีที่พัฒนาขึ้นโดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ราชา ธงภักดิ์ (ราชา ธงภักดิ์. 2564 : สัมภาษณ์) และสีอะคริลิก เผาในอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส บรรยากาศ (Oxidation Firing)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 หัวข้อดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลบริบทพื้นที่วิจัยร่วมกับทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมและทฤษฎีหน้าที่นิยม

จากการศึกษาข้อมูลทางเอกสาร ตำรา งานวิจัย และการลงพื้นที่ชุมชน รวมถึงการใช้สัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับผู้นำชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ช่างปั้นพื้นบ้าน ศิลปิน นักวิชาการ ตลอดจนชาวบ้านในชุมชนบ้านด่านเกวียน จึงได้ชุดข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร การลงพื้นที่และการสัมภาษณ์มาศึกษาร่วมกับทฤษฎีหน้าที่นิยม เพื่อทำความเข้าใจในหน้าที่และบทบาทของศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนที่ส่งผลให้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมีอิทธิพลทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและศิลปวัฒนธรรมต่อชุมชนบ้านด่านเกวียนและต่อจังหวัดนครราชสีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ผลการศึกษาพบว่าชุมชนบ้านด่านเกวียน ตำบลโชคชัย จังหวัดนครราชสีมาเป็นชุมชนเศรษฐกิจสำคัญที่สร้างรายได้เชิงพาณิชย์ให้กับจังหวัดนครราชสีมา ด้วยการผลิตเครื่องปั้นดินเผาส่งออกทั้งในประเทศและต่างประเทศอย่างต่อเนื่องยาวนาน ด้วยความสำคัญทางเศรษฐกิจดังกล่าว ชุมชนบ้านด่านเกวียนจึงมีเครื่องปั้นดินเผาซึ่งถือเป็นทุนทางศิลปวัฒนธรรมสำคัญที่มีบทบาทหน้าที่ในการขับเคลื่อนบริบทต่างๆ ในจังหวัดนครราชสีมาให้เจริญก้าวหน้า ทั้งบริบททางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และศิลปวัฒนธรรม

ประวัติศาสตร์ของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนที่พบในตำรา เอกสารวิชาการ งานวิจัย ปรากฏข้อมูลว่า

เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากชนชาวข่า (ชนเผ่าตระกูลมอญ-เขมร เป็นชนพื้นเมืองอาศัยอยู่แถบลุ่มแม่น้ำโขง) ที่เข้ามาจับจ้างสร้างโบสถ์ในชุมชนด่านเกวียนและได้นำดินบริเวณที่เรียกว่า “ตะกุด” ในพื้นที่มาปั้นภาชนะและเผาไว้ใช้สอย เช่น โอ่ง อ่าง กระถาง ไหปลาร้า ครก และแป้ ชาวบ้านพื้นถิ่นดั้งเดิมในชุมชนด่านเกวียนเมื่อเห็นผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาจึงเกิดความสนใจ และได้ฝึกฝนฝีมือการทำเครื่องปั้นดินเผาจนเกิดความชำนาญ จึงยึดเป็นอาชีพในเวลาต่อมา (เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน. 2546: 4)

การผลิตเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนในระยะแรกทำเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวันเป็นหลัก ส่วนที่เหลือนำไปขายหรือแลกเปลี่ยนสิ่งของที่จำเป็น เช่น ข้าว พริก เกลือเท่านั้น แต่เนื่องจากภาชนะเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมีความแข็งแรง และพื้นผิววัตถุมีสีสันที่สวยงามถือเป็นอัตลักษณ์ที่ไม่มีเครื่องปั้นดินเผาที่ไหนเหมือน ผลิตภัณฑ์จึงเริ่มได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้ในแต่ละปีจะมีกองคาราวานพ่อค้าจากพื้นที่อื่นๆ เช่น บ้านยางแยง บ้านพระพุทธร พิมาย นางรอง มาซื้อเครื่องปั้นดินเผาจากชาวบ้านนำไปขายเป็นจำนวนมาก (ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา วิทยาลัยครูนครราชสีมา. 2530 : 19) จึงทำให้วิถีชีวิตชาวบ้านด่านเกวียนเริ่มเปลี่ยนแปลงไปกล่าวคือ จากเดิมชาวบ้านผลิตไว้ใช้ในชีวิตประจำวันเป็นหลัก เริ่มปรับเปลี่ยนเป็นผลิตเพื่อขายเป็นอาชีพเสริม สร้างรายได้ให้กับชุมชนอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งถึงช่วงปี พ.ศ. 2500 ชุมชนได้รับผลกระทบจากอิทธิพลภายนอกที่เข้ามามีบทบาทต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการผลิตเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนส่งผลให้โครงสร้างชุมชนในทุกระดับ ทั้งวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม การเมืองในชุมชนด่านเกวียนได้รับผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมเป็นอย่างมาก

ในช่วงปีพ.ศ. 2500 บทบาทหน้าที่ของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนถูกขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงจากอิทธิพลภายนอกที่เข้ามามีบทบาทในการปรับเปลี่ยนรูปแบบเครื่องปั้นดินเผา จากผลิตภัณฑ์ใช้สอยทั่วไปสู่ผลงานออกแบบที่เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ได้หลายเท่าตัว โดยบุคคลสำคัญที่เข้ามามีบทบาทในชุมชนช่วงเวลาดังกล่าวคือ อาจารย์ วทีญญ ญ ถกลาง ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ปัจจุบันคือมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน) และ อาจารย์ ทวี รัชนิกร ซึ่งทั้งสองท่าน

ได้มีบทบาทในการนำเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมา ออกแบบลวดลายสำหรับตกแต่งหอประชุมของวิทยาลัยฯ ต่อมาอาจารย์ ทวี รัชนิกร ยังได้เสนอรูปแบบงานใหม่ ๆ แก่ ช่างปั้นในชุมชนด่านเกวียน เนื่องจากมองเห็นว่างานแบบ ดั้งเดิมขายได้ราคาต่ำ จึงออกแบบแจกันรูปแบบใหม่และ สามารถขายได้ในราคาสูงกว่าเดิมหลายเท่า และจากกำไรที่ ต่างกันมากพอสมควรนี้จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้งาน เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน มีการพัฒนาและปรับปรุงแบบ ครึ่งใหญ่ในช่วงเวลาดังกล่าว (เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน. 2546: 8-9) อย่างไรก็ตาม กระบวนการเปลี่ยนแปลงรูปแบบที่กล่าวมาข้างต้นยังคง กระบวนการผลิตแบบดั้งเดิมไว้ ดังนั้นตัวผลิตภัณฑ์ถึงแม้ รูปแบบจะเปลี่ยนแต่ยังคงมีกลิ่นอายงานแบบดั้งเดิมอยู่ กล่าวคือผลงานยังคงผลิตผ่านกระบวนการเผาในอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียสขึ้นไป หรือที่เรียกว่าการเผาแกร่ง ผลิตภัณฑ์ จะมีสีดำมัน สีหมากสุก หรือสีแดงเลือดปลาไหล นอกจากนี้ สีสันที่เกิดขึ้นบนภาชนะเครื่องปั้นดินเผายังสามารถเกิด ขึ้นจากเคลือบสีเข้าไม้ชนิดต่างๆ เช่น สีเข้าไม้ไผ่สดจะได้สี ฟ้ำหิวเปิด สีเข้าไม้ไผ่แห้งจะได้สีเหลือง สีเข้าไม้รักฟ้า จะได้ สีเขียวอมฟ้า เป็นต้น ผลงานช่วงเวลานี้จึงเรียกได้ว่าเป็นรูปแบบ สมัยใหม่ที่ยังคงมีความดั้งเดิมผสมผสานอยู่อย่าง เหมาะสมลงตัว (วัฒนา ป้อมชัย. 2564 : สัมภาษณ์)

นอกจากอิทธิพลของนักวิชาการที่เข้ามา เปลี่ยนแปลงรูปแบบงานที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว อิทธิพล จากระบบทุนนิยมที่เข้ามาในพื้นที่ได้ส่งผลกระทบต่อชุมชน เช่นกัน โดยช่วงเวลาดังกล่าวนี้อาจารย์ด้านเกวียนเริ่มมีการ แข่งขันทางการค้า เศรษฐกิจชุมชนมีการเติบโตแบบก้าว กระโดด พื้นที่ภายในชุมชนเกิดร้านค้าขายเครื่องปั้นดินเผา และเกิดโรงงานผลิตเครื่องปั้นดินเผาเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยัง เกิดการคิดค้นเตาเผาแบบอุตสาหกรรมขึ้นในช่วง ปีพ.ศ. 2512 โดยนายปั้น บุญเนตร และนายพิศ ป้อม สินทร์พย์ ขณะเดียวกันเริ่มมีงานสั่งซื้อจากลูกค้าเข้ามาใน พื้นที่ ส่งผลให้ผู้ประกอบการจำเป็นต้องจ้างช่างปั้นที่บ้าน ที่มีฝีมือมาปั้นสินค้าตามแบบของลูกค้า ลักษณะการจ้างส่วน ใหญ่จะเป็นรูปแบบลูกจ้างรายวัน เพื่อเร่งผลิตสินค้าให้ได้ จำนวนตามต้องการ การจ้างช่างปั้นที่บ้านในลักษณะ ดังกล่าวได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของช่างปั้นที่บ้านจากสถานะ ครุช่างกลายเป็นลูกจ้าง ดังนั้นเมื่อสถานะช่างปั้นเปลี่ยน วัฒนธรรมการปฏิบัติงานแบบดั้งเดิมจึงเริ่มเลือนหายไป

เช่นเดียวกับเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรูปแบบดั้งเดิมที่มี การผลิตน้อยลงอย่างต่อเนื่อง เพราะขาดผู้สร้างสรรค์ที่จะ อนุรักษ์สืบสานต่อยอดผลงาน

ในช่วงเวลาเดียวกันนี้มีศิลปินและนักวิชาการ หลายท่านได้เข้ามาอาศัยอยู่ในพื้นที่ชุมชนด่านเกวียน ทั้งเข้า มาเพราะสนใจเครื่องปั้นดินเผา บ้างก็เข้ามาแสวงหาวัตถุดิบ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หรือบางท่านก็ลี้ภัยทางการเมือง ศิลปินเหล่านี้ได้สร้างสรรค์ชุมชนด่านเกวียนให้มีมิติ ทางสุนทรียะที่น่าสนใจ ทั้งมิติทางด้านดนตรี ด้านกวี และ ด้านศิลปะ สำหรับมิติทางศิลปะนั้น วัฒนา ป้อมชัย หรือ ต้อง ด่านเกวียน หนึ่งในสมาชิกแนวร่วมศิลปินแห่งประเทศไทย ในปีพ.ศ. 2517 ถือเป็นศิลปินที่มีความโดดเด่น ทางความคิดและการแสดงออกของผลงาน โดยเขามีแนวคิด ในเรื่องของสังคม ศิลปะกับสังคม และอุดมการณ์ในแนวทาง ศิลปะเพื่อประชาชนและศิลปินต้องมีความรับผิดชอบต่อ สังคม ต่อต้านและวิพากษ์วิจารณ์ความไม่เป็นธรรมในสังคม ด้านต่างๆ (สิทธิเดช โรหิตะสุข. 2552: 181) ปัจจุบันวัฒนา ป้อมชัยเป็นผู้ขับเคลื่อนความคิด ความงามเชิงสุนทรียะให้ กับชุมชนด่านเกวียน ผ่านผลงานเครื่องปั้นดินเผาแบบ ศิลปกรรมมากมายหลายชิ้น โดยผลงานประติมากรรมที่ โดดเด่น เช่น “ต่อไม้” กับ “สองปั้น”(กลุ่มศิลปินอีสาน. 2535 : 14) นอกจากนี้ยังมีความมุ่งมั่นที่จะอนุรักษ์และสืบสาน ภูมิปัญญาการสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรูปแบบ ดั้งเดิมเอาไว้ให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา โดยได้สร้างแหล่งเรียนรู้ เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนในพื้นที่บ้านของตนทั้ง 7 ไร่ และ ผลงานส่วนใหญ่ที่ติดตั้งในพื้นที่จะมีเนื้อหาบอกเล่าเรื่องราว ครุช่างปั้นพื้นบ้านคนสำคัญ รวมถึงบอกเล่าวิถีชีวิตของ ชุมชนด่านเกวียนในสมัยก่อน

พัฒนาการของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมีการ พัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงปี พ.ศ.2521- 2543 ทั้งทาง ด้านรูปแบบผลงาน เช่น สร้อยดินเผา เครื่องปั้นดินเผา รูปแบบของโบราณ อ่างน้ำรินหลากสี ทางด้านกระบวนการ ผลิต เช่น มีการนำเตาเผาแบบอุตสาหกรรมมาใช้ร่วมกับ เตาก่อ การนำเอาแป้นหมุนไฟฟ้า เครื่องรีดดิน เครื่องกวาดดิน มาปรับใช้ในกระบวนการผลิต ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์สามารถ ผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก ขณะเดียวกันพัฒนาการทาง ด้านการตลาดก็เจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมาก เมื่อชุมชน สามารถผลิตภัณฑ์สินค้าได้ทันต่อความต้องการของท้อง ตลาด และสามารถส่งสินค้าเครื่องปั้นดินเผาส่งออกไปขาย

ทั้งในและต่างประเทศ ต่อมาเมื่อเข้าสู่ช่วง พ.ศ. 2544 เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่อีกครั้ง โดยการเปลี่ยนแปลงครั้งนี้เป็นผลจากนโยบายทางเศรษฐกิจของรัฐบาลที่ต้องการสนับสนุนธุรกิจขนาดเล็กลงขนาดกลางที่มีความสามารถในการปรับตัว มีความยืดหยุ่นสูงและมีขนาดการลงทุนน้อยกว่าการลงทุนในอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ทั้งนี้เพื่อสร้างความแข็งแกร่งให้กับเศรษฐกิจรากแก้ว ภายใต้โครงการ SMEs (Small and Medium Enterprises) และโครงการ “หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์” (OTOP : One Tambon One Product) จึงเป็นโครงการเร่งด่วนของรัฐบาลเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของเศรษฐกิจระดับพื้นฐาน (ปรีชา คูรินทร์พันธุ์. 2547: 1) ดังนั้นเมื่อนโยบายดังกล่าวเข้ามาพื้นที่ชุมชนด่านเกวียน เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนจึงถูกยกระดับงานให้เป็นสินค้าโอท็อป ร่วมกับสินค้าทางศิลปะและศิลปหัตถกรรมอื่นๆ ในประเทศไทย

ภายหลังจากเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนได้รับการยกระดับเป็นสินค้าโอท็อป เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนจึงกลายเป็นสินค้าที่มีชื่อเสียงในระดับประเทศและในระดับสากล ถือเป็นสินค้าส่งออกที่สำคัญนับตั้งแต่ พ.ศ. 2547 พร้อมๆ กับนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ผ่านการประชาสัมพันธ์ทางสื่อต่างๆ เพื่อดึงดูดเม็ดเงินจากการท่องเที่ยวและการขายสินค้าที่ระลึก ดังนั้นชุมชนด่านเกวียนในช่วงเวลานี้จึงมีการเติบโตเชิงโครงสร้างอย่างก้าวกระโดดทั้งวิถีชีวิต สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง จึงนับได้ว่าเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนได้ขับเคลื่อนให้ชุมชนเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน ส่วนสำคัญส่วนหนึ่งเกิดจากบทบาทของนโยบายภาครัฐที่กล่าวมาในข้างต้น อย่างไรก็ตามนโยบายหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์เป็นนโยบายที่ประสบความสำเร็จและสร้างความเจริญให้กับชุมชน



ด่านเกวียนในช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เพราะหลังจากช่วงเวลาดังกล่าวมาจนถึงปัจจุบัน เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนได้รับความนิยมลดน้อยถอยลงอย่างรวดเร็ว อันเนื่องมาจากปัจจัยหลายสาเหตุ เช่น 1. ขาดการสนับสนุนความรู้ในการออกแบบที่ต่อเนื่องจากภาครัฐ ส่งผลให้สินค้าขาดความน่าสนใจในด้านรูปแบบ (Design) และเกิดการเลียนแบบสินค้ากันขึ้นในชุมชน 2. ขาดการให้ความรู้ด้านการตลาดที่ดี ส่งผลให้มีการตั้งราคาสินค้าโดยไม่ได้นำถึงกลไกตลาด เกิดปัญหาการขายสินค้าตัดราคากัน ราคาสินค้าในพื้นที่จึงตกต่ำ 3. การเร่งผลิตสินค้าตามคำสั่งซื้อ (Order) ที่จำเป็นต้องผลิตให้ทันตามสั่ง ส่งผลให้เกิดสินค้าที่ใช้วิธีการเผาไฟต่ำโดยเผาในอุณหภูมิเพียง 800 องศาเซลเซียส ขณะที่ดินด่านเกวียนมีจุดสุกตัวที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส การเผาลักษณะนี้จะประหยัดเชื้อเพลิงกว่า และได้ผลิตภัณฑ์เร็วกว่าการเผาไฟสูงเนื่องจากเตาเย็นตัวเร็วกว่า ดังนั้น ผู้ประกอบการในปัจจุบันจึงนิยมใช้วิธีการเผาไฟต่ำแล้วนำผลิตภัณฑ์มาทาสีสำเร็จรูปจำพวกสีน้ำพลาสติก สีอะคริลิกทาภายนอกเป็นต้น เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่สวยงามและรวดเร็วตามความต้องการของลูกค้า แต่อย่างไรก็ตามลักษณะที่ได้จากการเผาไฟต่ำนี้มีข้อเสียหลายประการ คือผลิตภัณฑ์มีความเปราะบางสูงขาดความแข็งแรงเมื่อถูกกระแทก และเนื้อดินยังคงมีการดูดซึมน้ำสูง ส่งผลให้เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์ในระยะหนึ่ง สีที่ทาลงบนผิวผลิตภัณฑ์จะหลุดลอกเนื่องจากความชื้นของเนื้อดิน อีกทั้งหากไปวางในที่โล่งที่ปะทะกับแดดและฝน ผลิตภัณฑ์จะค่อยๆ เปื่อยยุ่ย สีสันทหลุดลอกทำให้สินค้าขาดคุณภาพ ภายหลังจากลูกค้าพบกับปัญหาดังกล่าวจึงไม่มีการสั่งซื้อผลิตภัณฑ์ซ้ำ ส่งผลกระทบให้สินค้าค่อยๆ ขาดทุนและเสื่อมความนิยมลงในระยะยาว (สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล. 2560: 176-177)



ภาพที่ 1 ผลงานเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรูปแบบดั้งเดิมและผลงานเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนในปัจจุบัน
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 11 มีนาคม พ.ศ. 2564

จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงก่อน พ.ศ. 2500 จนถึงปัจจุบันที่กล่าวมาข้างต้น เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลบริบทพื้นที่วิจัยร่วมกับทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมและทฤษฎีหน้าที่นิยมพบว่า อิทธิพลจากภายนอกชุมชนทั้งอิทธิพลจากนักวิชาการ ศิลปิน อิทธิพลจากระบบทุนนิยม อิทธิพลจากนโยบายภาครัฐ มีบทบาทในการขับเคลื่อนเครื่องปั้นดินเผา ด่านเกวียนให้เปลี่ยนตำแหน่งหน้าที่จากผลิตภัณฑ์ที่ผลิตเพื่อใช้สอยและขายเพื่อให้พอเลี้ยงชีพ มาสู่ผลิตภัณฑ์ที่มุ่งเน้นการขายเพื่อให้ได้ผลกำไรเป็นหลัก บทบาทและอิทธิพลดังกล่าวส่งผลให้ปัจเจกซึ่งเป็นช่างปั้นพื้นบ้านรวมถึงชาวบ้านในชุมชนด่านเกวียนตัดสินใจเลือกหรือร่วมตัดสินใจเลือกที่จะตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางร่างกาย จิตใจ และบางส่วนเป็นการตอบสนองร่วมกันของสมาชิกในสังคม โดยเลือกให้เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมีบทบาทหน้าที่ในการเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนในช่วงเวลาต่างๆ สอดคล้องกับ บรอนิสลอส มาลินอสกีที่เสนอว่า มนุษย์ย่อมมีความต้องการพื้นฐานทางร่างกายและจิตใจ และหน้าที่หลักของวัฒนธรรมคือ ตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ดังนั้นวัฒนธรรมจึงเปรียบเสมือนเครื่องมือในการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของชีวิตมนุษย์ (ยศ สันตสมบัติ. 2556 : 37) สำหรับการเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนเศรษฐกิจนี้ส่งผลให้ความสำคัญของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนทวีบทบาทมากยิ่งขึ้นจนกระทั่งมีบทบาทหน้าที่เป็นศูนย์กลางการขับเคลื่อนโครงสร้างและระบบกลไกของชุมชน เห็นได้จากบริบทต่างๆ ที่ปรากฏข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของชุมชน ล้วนถูกขับเคลื่อนผ่านเครื่องปั้นดินเผา ดังนั้นเมื่อมองโครงสร้างชุมชนในแต่ละช่วงเวลาจะพบว่าโครงสร้างชุมชน ทั้งวิถีชีวิต วัฒนธรรม สภาพสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ล้วนถูกขับเคลื่อนให้เจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องผ่านเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน และเมื่อสถานการณ์ปัจจุบันเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนได้รับผลกระทบ โครงสร้างชุมชนจึงได้รับผลกระทบตามไปด้วย

ปัจจุบันชุมชนด่านเกวียนมีกลุ่มศิลปินที่พยายามขับเคลื่อนชุมชนให้เจริญก้าวหน้าด้วยองค์ความรู้ทางศิลปกรรมร่วมสมัย เห็นได้จากพื้นที่แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะในชุมชนที่เพิ่มมากขึ้นจากการขับเคลื่อนของศิลปินอิสระ และในรูปแบบกลุ่มศิลปิน นอกจากนี้ยังมีโครงการจากทุกภาคส่วนโดยเฉพาะทางมหาวิทยาลัยในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่ลงพื้นที่เพื่อขับเคลื่อนและกระตุ้นให้ช่างปั้น

พื้นบ้านในชุมชนมองเห็นช่องทางในการออกแบบสินค้าผ่านผลงานสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรม โดยมีศิลปินที่เป็นแกนนำในการขับเคลื่อน อาทิ เดช นานกลาง ที่มุ่งมั่นสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะเด่นในการผสมผสานภูมิปัญญาด้านเทคนิคการขึ้นรูป กระบวนการตกแต่ง และกระบวนการเผาแบบดั้งเดิมเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์เชิงทัศนศิลป์ในรูปแบบร่วมสมัยได้อย่างโดดเด่น ผลงานมักจะนำเสนอภาพตัวแทนของวัสดุพื้นถิ่นและรูปทรงที่แสดงสัญลักษณ์ความเป็นชนบท และจัดวางเป็นกลุ่มๆ ในลักษณะศิลปะรูปแบบจัดวาง (Installation Art) แสดงออกผ่านเวทีนิทรรศการและสัมมนาเชิงปฏิบัติการต่างๆ อย่างต่อเนื่องกว่า 30 ปี จนกระทั่งได้รับรางวัลศิลปินมรดกอีสานประจำปี 2565 หรือสุวณีย์ เนตรวงษ์ ศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมอย่างต่อเนื่องและเป็นผู้ขับเคลื่อนให้เกิดโครงการ Interkeramos Korat Clay 2021 ที่ผ่านมา ซึ่งศิลปินทั้ง 2 ท่านเป็นเพียงบางส่วนของปัจเจกบุคคลที่พยายามขับเคลื่อนชุมชนด่านเกวียนด้วยผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา ขณะที่ปัจจุบันมีศิลปินและนักวิชาการมากมายหลายท่านที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ชุมชนหรือนอกชุมชน อาทิ วัฒนา บ่อมชัย สมาน แสงทอง เด่น รัก ช้อน วิชาญ ประมูลศรี เกรียงไกร ดวงจร จิรวัดน์ จันทรสว่าง ดุริวัฒน์ ตาไธสง ราชธา ธงภักดี เป็นต้น ร่วมกันขับเคลื่อนชุมชนให้ก้าวหน้าผ่านดินด่านเกวียน โดยอาศัยองค์ความรู้ทางศิลปกรรมร่วมสมัยเป็นเครื่องมือทั้งในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์และผลงานวิชาการ (เดช นานกลาง. 2564 : สัมภาษณ์ ; สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล. 2561 : 50)

2. การสรุปกรอบคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลบริบทพื้นที่วิจัยร่วมกับทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมและทฤษฎีหน้าที่นิยมในข้างต้น แสดงให้เห็นว่าเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมีบทบาทหน้าที่เป็นศูนย์กลางขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมของชุมชนบ้านด่านเกวียน ส่งผลให้โครงสร้างสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงมาอย่างต่อเนื่องอย่างเป็นพลวัต ดังนั้นจากชุดข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสามารถสรุปกรอบคิด (Concept) เป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานได้ 7 แนวคิดดังต่อไปนี้ 1. แนวคิดความเป็นดั้งเดิม 2. แนวคิดทฤษฎีออกแบบกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบผลิตภัณฑ์ 3. แนวคิด

กระบวนการเปลี่ยนแปลงจากอิทธิพลภายนอกชุมชน 4. แนวคิดกระบวนการลดต้นทุนการผลิตเพื่อผลกำไรตามระบบทุนนิยม 5. แนวคิดเครื่องปั้นดินเผาต้านเกรียนรูปแบบดั้งเดิมที่เลือนหาย 6. แนวคิดกระบวนการศิลปกรรมร่วมสมัยในชุมชนด้านเกรียน 7. แนวคิดพลวัตศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในชุมชนด้านเกรียน

โดยแนวคิดทั้ง 7 แนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมา เป็นกรอบคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุดใหญ่ๆ จำนวน 2 ชุดแบ่งเป็น ผลงานชุดที่ 1 ผลงานสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา รูปแบบศิลปกรรม 2 มิติ (นูนต่ำ) จำนวน 7 ชุด ชุดละ 3 ชิ้น รวมทั้งสิ้น 21 ชิ้นงาน และผลงานชุดที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์เครื่องปั้นดินเผา รูปแบบศิลปกรรม 3 มิติ (ลอยตัว) จำนวน 30 ชิ้นงาน แบ่งเป็นชิ้นงานเดี่ยวจำนวน 6 รูปแบบ และชิ้นงานชุดจำนวน 5 ชุด ชุดละ 2-3 รูปแบบ รวมผลงาน ทั้ง 2 ชุดเป็นจำนวนทั้งสิ้น 51 ผลงาน

3. การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องปั้นดินเผา รูปแบบศิลปกรรม

หลังจากผู้วิจัยได้กรอบแนวคิดเพื่อใช้สำหรับสร้างสรรค์ผลงานแล้วจึงดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 51 ชิ้นงาน โดยบูรณาการแนวคิดร่วมกับทฤษฎีหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีรูปแบบใหม่ และแสดงองค์ความรู้ทางวิชาการศิลปกรรมร่วมสมัยที่เกิดขึ้นในชุมชนด้านเกรียน สำหรับในบทความวิจัยนี้ผู้วิจัยขอ ยกตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์บางส่วน มาแสดงการวิเคราะห์

ด้านเนื้อหา องค์ประกอบศิลป์ และด้านกระบวนการสร้างสรรค์ดังนี้

3.1 ผลงานรูปแบบ 2 มิติ ภายใต้แนวคิดความเป็นดั้งเดิม แสดงจุดเด่นของสีผิวดินสีน้ำตาลดำจากกระบวนการเผาไฟสูง 1,200 องศาเซลเซียส เทคนิคการเผา นี้เป็นเทคนิคแบบดั้งเดิมหรือที่เรียกว่าการเผาแกร่ง สำหรับรูปแบบของผลงานแบ่งเป็น ผลงานชิ้นที่ 1 แสดงช่วงเวลาที่ช่างปั้นผลิตเครื่องปั้นดินเผาต้านเกรียนเพื่อใช้สอยเป็นสำคัญ ผู้วิจัยจึงจัดองค์ประกอบศิลปะภายในผลงานโดยแสดงใบหน้าของช่างปั้นหลายคน องค์ประกอบของใบหน้า ถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยเทคนิคการลากเส้นแบบใช้ประสาธสัมผัส (Contour Drawing) จะแสดงเส้นรูปร่างใบหน้าคนที่เคลื่อนไหวอิสระ เป็นการลดทอนองค์ประกอบทางกายวิภาคของใบหน้าคนให้เหลือเพียงบางส่วนเพื่อสร้างจุดสนใจให้กับผลงาน ขณะที่บริเวณด้านล่างผลงานจะแสดงรูปร่างรูปทรงภาชนะรูปแบบดั้งเดิมของชุมชนด้านเกรียน เป็นการนำเสนอถึงรูปแบบของภาชนะที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว ในส่วนของผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 จะแสดงรูปร่างรูปทรงของเครื่องปั้นดินเผาต้านเกรียนในช่วงก่อน พ.ศ.2500 เป็นหลัก องค์ประกอบของผลงานจะนำเสนอเพียงแต่รูปร่างรูปทรงของเครื่องปั้นดินเผา ไม่นำเสนอใบหน้าของช่างปั้นในชุมชนอีกต่อไป ผลงานจะแสดงเพียงกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เช่น รูปแบบภาชนะ กระบวนการเตรียมดิน กระบวนการเผา ดังภาพที่ 2



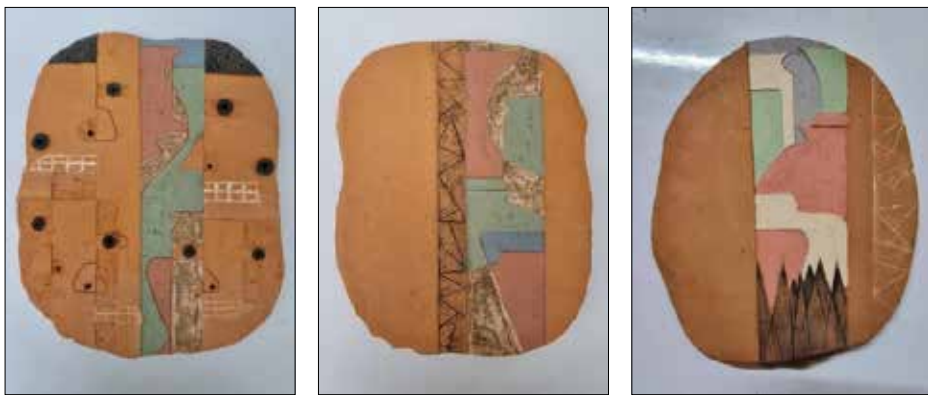
ภาพที่ 2 ผลงานเครื่องปั้นดินเผา รูปแบบศิลปกรรมรูปแบบ 2 มิติ ภายใต้แนวคิดความเป็นดั้งเดิม
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

3.2 ผลงาน 2 มิติ ภายใต้แนวคิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากอิทธิพลภายนอกชุมชน แสดงอิทธิพลของภาครัฐที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาต้านเกรียน

รวมถึงบริบทชุมชนให้ก้าวสู่ระบบทุนนิยมอย่างเต็มตัว องค์ประกอบของผลงานชุดนี้จะมุ่งเน้นลักษณะรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาในช่วง พ.ศ. 2544 ที่ผลิตภัณฑ์และสินค้า

ถูกระดับเป็นสินค้าโอท็อป เกิดสินค้าที่ผลิตตามออเดอร์จำนวนมากและผลิตภัณฑ์มักจะลดต้นทุนการผลิตลงด้วยการเผาไฟต่ำและนำผลงานมาทาสี สำหรับผลงาน 2 มิติชิ้นที่ 1 ผู้วิจัยจะแสดงใบหน้าของช่างปั้นหลากหลายอารมณ์ที่เกิดจากเทคนิคการลากเส้นอิสระ ใบหน้าดังกล่าวแสดงอารมณ์และความคิดของช่างปั้นที่เกิดปรากฏการณ์ทางความคิดที่หลากหลายเนื่องจากต้องปรับตัวเข้ากับอิทธิพลภายนอก นอกจากนี้ภายในผลงานยังแสดงพื้นที่ของรูปร่างรูปทรงเครื่องปั้นดินเผาแบบต่างๆ ที่เหลือเพียงการ

ตกแต่งด้วยการทาสีและไม่ปรากฏลวดลายลูกกลิ้งหรือความเป็นดั้งเดิมใดๆ บนภาชนะ สำหรับผลงานชิ้นที่ 2 และ 3 ผู้วิจัยจะเว้นบริเวณว่างไว้บริเวณด้านข้างของชิ้นงาน เพื่อเป็นการสร้างจุดเด่นให้กับผลงานโดยจุดเด่นจะถูกขับให้ชัดในบริเวณพื้นที่ตรงกลางที่เป็นรูปร่างรูปทรงของภาชนะ เครื่องปั้นดินเผาที่ตกแต่งด้วยการทาสี ลวดลายของเปลวไฟและลวดลายรูปทรงสามเหลี่ยมขนาดต่างๆ ที่เป็นภาพตัวแทนของความเป็นสมัยใหม่ที่เริ่มเข้ามาแทนที่เครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิม ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ผลงานเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมรูปแบบ 2 มิติ ภายใต้แนวคิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากอิทธิพลภายนอกชุมชน
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

3.3 ผลงาน 2 มิติ ภายใต้แนวคิดเครื่องปั้นดินเผาด้านเกี่ยวรูปแบบดั้งเดิมที่เลียนหายผลงานชุดนี้มุ่งแสดงกระบวนการถูกแทนที่ด้วยรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาสมัยใหม่ที่นิยมลดต้นทุนการผลิตลง ดังนั้นช่างปั้นจึงเลือกที่จะละทิ้งเครื่องปั้นดินเผาด้านเกี่ยวรูปแบบดั้งเดิม เนื่องจากมีต้นทุนการผลิตที่สูงไม่คุ้มค่ากับการลงทุน ด้วยเหตุนี้พื้นที่ของเครื่องปั้นดินเผาด้านเกี่ยว

รูปแบบดั้งเดิมในชุมชนช่วง พ.ศ. 2544-2560 จึงแทบจะเลียนหายไปโดยสิ้นเชิง สำหรับองค์ประกอบของผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยนำเสนอผ่านสีเส้นที่โดดเด่นที่เกิดจากสีสำเร็จรูปจำพวกสีน้ำมัน สีอะคริลิก สีน้ำพลาสติก ร่วมกับโครงสร้างของเส้นและรูปทรงสามเหลี่ยมขนาดต่างๆ เพื่อแสดงกระบวนการและแนวคิดสมัยใหม่ที่เข้ามาแทนที่เครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิม ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ผลงานเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมรูปแบบ 2 มิติ ภายใต้แนวคิดเครื่องปั้นดินเผาด้านเกี่ยวรูปแบบดั้งเดิมที่เลียนหาย
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

3.4 ผลงานรูปแบบ 3 มิติ ภายใต้แนวคิดความเป็นดั้งเดิม มีจุดเด่นอยู่ที่เส้นสีดำและสีขาวที่เคลื่อนไหวอยู่บริเวณโดยรอบภาชนะสีน้ำตาลดำ เหตุที่ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นมานำเสนอเป็นจุดเด่น เนื่องจากเส้นนับเป็นจุดเริ่มต้นในกระบวนการวาดร่างแบบจากความคิดสร้างสรรค์ เส้นจึงเป็นพื้นฐานของงานออกแบบเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกที่จะนำเส้นสีดำและสีขาวมาเป็นจุดเด่นในผลงาน ผสมผสานกับการจัดองค์ประกอบศิลปะที่มุ่งเน้น

จังหวะความเคลื่อนไหวของเส้นให้สั่นไหวในรูปแบบการลากเส้นอิสระไปกับรูปทรงเครื่องปั้นดินเผา และสีเส้นที่ปรากฏหลังเผาภาชนะจะปรากฏเส้นสีดำและสีขาวรวมถึงบางชิ้นงานจะมีสีสมัยใหม่เช่น สีม่วง ปรากฏตามส่วนต่างของผลงาน ขณะที่สีโดยรวมจะเป็นสีดั้งเดิมของภาชนะเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียน ผลงานชุดนี้จึงแสดงความงามภายใต้ความเป็นดั้งเดิมที่แฝงกลิ่นอายศิลปะร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสมลงตัว ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ผลงานเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรมรูปแบบ 3 มิติ ภายใต้แนวคิดความเป็นดั้งเดิม
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

3.5 ผลงานรูปแบบ 3 มิติ ภายใต้แนวคิดกระบวนการศิลปกรรมร่วมสมัยในชุมชนต้านเกวียน แสดงกระบวนการปรับตัวและพัฒนาผลงานเครื่องปั้นดินเผาด้วยศิลปกรรมร่วมสมัยจากแนวคิดของศิลปินและคนรุ่นใหม่ในชุมชนต้านเกวียนที่พยายามขับเคลื่นรูปแบบของเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียนให้มีความน่าสนใจ องค์ประกอบของผลงานแสดงองค์ประกอบของดินเผารูปทรงสี่เหลี่ยม

ผืนผ้าที่มีขนาดใกล้เคียงกัน ตกแต่งด้วยสีเส้นในโทนต่างๆ ดินเผาดังกล่าวมีการครอบ บด และบัง ภาชนะดินเผาไฟต่ำสีส้มที่อยู่ภายในบางส่วน ลักษณะการบดบังดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงการซ่อนเร้น แต่เป็นการผสมองค์ประกอบของความศิลปะร่วมสมัยที่แสดงรูปทรงเรขาคณิต พื้นที่ว่าง และสีเส้นได้เหมาะสมสวยงาม ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ผลงานเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรมรูปแบบ 3 มิติ ภายใต้แนวคิดกระบวนการศิลปกรรมร่วมสมัยในชุมชนต้านเกวียน
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบศิลปกรรมชุด สีสันศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน เมื่อนำข้อมูลบริบทชุมชนมาศึกษาและวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมและทฤษฎีหน้าที่นิยม ผลการวิจัยพบว่า

1. เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมีบทบาทหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมของชุมชนครอบคลุมบริบทและโครงสร้างสังคม เศรษฐกิจและการเมืองมาอย่างต่อเนื่องยาวนานตั้งแต่ก่อน พ.ศ. 2500 จนถึงปัจจุบัน การเป็นศูนย์กลางศิลปวัฒนธรรมดังกล่าวเป็นการแสดงให้เห็นว่าเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนเป็นเสมือนเครื่องมือสำคัญที่ชาวบ้านในชุมชนนำมาใช้ตอบสนองความต้องการของปัจเจกบุคคลเพื่อให้ได้มาซึ่งปัจจัยพื้นฐานต่างๆ ทั้งความมั่นคงทางด้านร่างกายและจิตใจ (อาชีพเงินรายได้ ฐานะความเป็นอยู่) และความต้องการร่วมกันของสมาชิกในสังคม (ร้านค้า องค์กร สถาบันทางสังคม กลุ่มช่างปั้นพื้นบ้าน และกลุ่มศิลปิน) ส่งผลให้ระบบและกลไกวัฒนธรรมชุมชนถูกขับเคลื่อนโดยเครื่องปั้นดินเผาอย่างต่อเนื่องเป็นพลวัต ดังปรากฏเป็นภาพประวัติศาสตร์ชุมชนที่เล่าเรื่องราวผ่านเครื่องปั้นดินเผาทุกยุคทุกสมัย อาทิ พัฒนาการของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนจากผลิตภัณฑ์เผาแกร่งดั้งเดิมสู่การปรับรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการค้าในระบบทุนนิยม หรือการปรับรูปแบบผลิตภัณฑ์จากอิทธิพลทางศิลปะส่งผลให้รูปแบบผลงานมีพัฒนาการไปสู่ความเป็นสมัยใหม่และร่วมสมัย

2. พลวัตศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียน สามารถนำมาสรุปเป็นกรอบคิดหรือแนวทางสร้างสรรค์ผลงานได้ 7 แนวคิด และในแต่ละแนวคิดถือเป็นภาพสะท้อนปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการกระบวนการดำรงอยู่ในแต่ละช่วงเวลาได้ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดความเป็นดั้งเดิม ผลงานจะแสดงเนื้อหาความเป็นดั้งเดิมผ่านองค์ประกอบของภูมิปัญญาการผลิตเครื่องปั้นดินเผาในช่วงก่อน พ.ศ. 2500 โดยแสดงออกผ่านองค์ประกอบศิลป์ที่จัดวางขึ้นใหม่ เช่น การนำเส้นที่เป็นพื้นฐานทางศิลปะและการออกแบบมาใช้แสดงออกด้วยเทคนิค Contour Drawing ทั้งในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ การแสดงสีสันของสีที่ได้เคลือบที่ใช้ในงานเซรามิกในโทนสีสมัยใหม่ผสมผสานกับสีดินเผาแบบดั้งเดิมที่ผ่านกระบวนการเผา

ไฟสูง และรูปร่างรูปทรงภาชนะแบบดั้งเดิมที่ผ่านกระบวนการลดทอนรายละเอียดลง ส่งผลให้ผลงานภายใต้แนวคิดนี้แสดงความงามภายใต้ความเป็นดั้งเดิมที่แฝงกลิ่นอายศิลปะร่วมสมัยได้เป็นอย่างดี

2.2 แนวคิดทฤษฎีออกแบบกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบผลิตภัณฑ์ ผลงานจะแสดงเนื้อหากระบวนการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนที่เกิดขึ้นจากทฤษฎีการออกแบบที่เข้ามาขับเคลื่อนรูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนด่านเกวียนให้เปลี่ยนแปลงไป จากเดิมที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผาเพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน มาสู่ผลิตภัณฑ์ที่ใช้สำหรับประดับตกแต่ง โดยแสดงออกผ่านองค์ประกอบศิลป์ที่จัดวางขึ้นใหม่ เช่น การนำเอารูปร่างรูปทรงของผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลา พ.ศ. 2500-2520 มาจัดวางในลักษณะทับซ้อนกันในช่องสี่เหลี่ยมผืนผ้าจนเกิดจังหวะการซ้ำอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างจุดสนใจและแสดงถึงกระบวนการผลิตซ้ำที่เป็นที่นิยมในพื้นที่ด่านเกวียนในเวลานั้น นอกจากนี้ ในการวางจุดเด่นจะแสดงรูปทรงเพียงบางส่วนของพื้นผิวผลงาน เป็นการเลือกทั้งพื้นผิวงานบางส่วนให้เรียบไม่ใสรายละเอียด เพื่อลดองค์ประกอบของผลงานที่มากจนเกินไป ส่งผลให้ผลงานเกิดความรู้สึกเรียบง่ายดูทันสมัยตามหลักการและทฤษฎีการออกแบบที่เข้ามามีอิทธิพลในช่วงเวลาดังกล่าว

2.3 แนวคิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากอิทธิพลภายนอกชุมชน ผลงานจะแสดงอิทธิพลของภาครัฐที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรวมถึงบริบทชุมชนให้ก้าวสู่ระบบทุนนิยมอย่างเต็มตัว องค์ประกอบของผลงานชุดนี้จะมุ่งเน้นลักษณะรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาในช่วง พ.ศ. 2544 ที่ผลิตภัณฑ์และสินค้าถูกยกระดับมาตรฐานเป็นสินค้าโอท็อป ซึ่งการยกระดับดังกล่าวส่งผลให้เกิดสินค้าที่ผลิตตามความต้องการของตลาดเป็นจำนวนมาก และผลิตภัณฑ์มักจะมีต้นทุนการผลิตสูงเพื่อให้ได้ผลกำไรมากขึ้น จึงเกิดผลงานเผาไฟต่ำและผลงานทาสีสำเร็จรูป เป็นต้น ดังนั้นผลงานจะแสดงความโดดเด่นของรูปร่างรูปทรงภาชนะที่ถูกตกแต่งด้วยการทาสี และไม่ปรากฏลวดลายลูกกลิ้งหรือความเป็นดั้งเดิมใดๆ บนผลงาน นอกจากนี้ยังแสดงลวดลายของเปลวไฟ และลวดลายรูปทรงสามเหลี่ยมขนาดต่างๆ บนพื้นผิวผลงาน ถือเป็น การแสดงองค์ประกอบภาพตัวแทนของความเป็นสมัยใหม่ที่เริ่มเข้ามาแทนที่เครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิม

2.4 แนวคิดกระบวนการลดต้นทุนการผลิต เพื่อผลกำไรตามระบบทุนนิยม ผลงานชุดนี้ต้องการนำเสนอปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาพ.ศ.2544 ที่การผลิตเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนมุ่งเป้าไปที่การผลิตสินค้าเพื่อก่อให้เกิดกำไร ดังนั้นในช่วงเวลาดังกล่าวจึงเกิดผลิตภัณฑ์ที่ลดต้นทุนการผลิตในลักษณะเผาแดง (เผาไฟต่ำ) และใช้การทาสีสำเร็จทาห้พื้นผิวผลงานเป็นจำนวนมาก สำหรับแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยนำเสนอผ่านองค์ประกอบศิลป์ที่จัดวางขึ้นใหม่ เช่น ทำการสร้างสรรค์ผลงานลักษณะที่จัดวางเป็นคู่ โดยใน 1 คู่จะประกอบไปด้วยผลงาน 2 ชิ้นงาน ผลงานชิ้นที่ 1 จะมีลักษณะเป็นทรงกระบอกสีส้ม ซึ่งจะถูกจัดวางอยู่ด้านในของผลงานชิ้นที่ 2 ที่จะมีลักษณะทรงกระบอกเช่นเดียวกันแต่เป็นทรงกระบอกที่เกิดจากดินแผ่นสีเหลี่ยมจัดเรียงซ้อนกันจนเกิดเป็นรูปร่างรูปทรงที่คล้ายกับการห่อหุ้มปกปิดภาชนะที่อยู่ภายใน ผลงานชุดนี้จึงเป็นเสมือนสัญลักษณ์หรือภาพตัวแทนของการลดต้นทุนการผลิตไว้ภายในเพื่อหวังกำไรภายใต้ระบบทุนนิยม โดยอาศัยรูปลักษณะภายนอกที่เกิดจากการประกอบสร้างบดบังไว้ แต่อย่างไรก็ตามไม่สามารถที่จะปกปิดคุณภาพที่ซ่อนไว้อยู่ภายในได้

2.5 แนวคิดเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรูปแบบดั้งเดิมที่เลือนหาย ผลงานชุดนี้มุ่งแสดงกระบวนการถูกแทนที่ด้วยรูปแบบเครื่องปั้นดินเผาสมัยใหม่ที่นิยมลดต้นทุนการผลิตลง ดังนั้นช่างปั้นจึงเลือกที่จะละทิ้งเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรูปแบบดั้งเดิม เนื่องจากมีต้นทุนการผลิตที่สูงไม่คุ้มค่ากับการลงทุน ด้วยเหตุนี้แหล่งผลิตของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนรูปแบบดั้งเดิมในชุมชนช่วงปี พ.ศ. 2544-2560 จึงแทบจะเลือนหายไปโดยสิ้นเชิง สำหรับองค์ประกอบของผลงานชุดนี้ผู้วิจัยนำเสนอผ่านสีเส้นที่โดดเด่น ร่วมกับโครงสร้างของเส้นและรูปทรงสามเหลี่ยมขนาดต่างๆ เพื่อแสดงกระบวนการและแนวคิดสมัยใหม่ที่เข้ามาแทนที่เครื่องปั้นดินเผาแบบดั้งเดิม

2.6 แนวคิดกระบวนการศิลปกรรมร่วมสมัย ในชุมชนด่านเกวียน แสดงกระบวนการปรับตัวและพัฒนาผลงานเครื่องปั้นดินเผาด้วยศิลปกรรมร่วมสมัยจากแนวคิดของศิลปินและคนรุ่นใหม่ในชุมชนด่านเกวียนที่พยายามขับเคลื่อนรูปแบบของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนให้มีความน่าสนใจ ผ่านองค์ประกอบของผลงานที่นำเอารูปร่างรูปทรงของผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมมาผสมผสานเข้ากับเทคนิคทางศิลปะร่วมสมัย โดยแสดงผ่านองค์ประกอบของผลงาน เช่น การนำ

ดินแผ่นรูปทรงสีเหลี่ยมผืนผ้าที่มีขนาดใกล้เคียงกันมาจัดวางซ้อนกันแล้วทำตกแต่งด้วยสีเส้นในโทนต่างๆ ดินแผ่นดังกล่าวเป็นภาพตัวแทนของสัญลักษณ์ทางศิลปะร่วมสมัยที่นำมาใช้ครอบ บด และบัง ภาชนะดินเผาไฟต่ำสีส้มที่อยู่ภายในบางส่วน ลักษณะการบดบังดังกล่าวไม่ได้เป็นการซ่อนเร้น แต่เป็นการผสานองค์ประกอบของความคิดศิลปะร่วมสมัยที่แสดงรูปทรงเรขาคณิต พื้นที่ว่าง และสีเส้นได้อย่างเหมาะสมลงตัว

2.7 แนวคิดพลวัตศิลปวัฒนธรรม เครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในชุมชนด่านเกวียน ผลงานชุดนี้แสดงแนวคิดพลวัตศิลปวัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาร่วมสมัยในชุมชนด่านเกวียน เนื่องจากเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ชุมชนในปัจจุบัน ได้ผ่านกระบวนการพัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปแบบทั้งจากอิทธิพลภายในและภายนอกอย่างต่อเนื่องเป็นพลวัต ผู้วิจัยจึงนำเสนอผ่านลักษณะโดดเด่นของผลิตภัณฑ์ในแต่ละช่วงเวลานำมาจัดองค์ประกอบศิลปะเข้าด้วยกัน โดยผลงานจะมีรูปร่างรูปทรงกล่องสีเหลี่ยมผืนผ้าทรงสูงปากแคบคล้ายแท่งเสา ซึ่งองค์ประกอบในแต่ละด้านจะแสดงเรื่องราวของกระบวนการพัฒนาเปลี่ยนแปลงของเครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนในแต่ละช่วงเวลา ตั้งแต่ผลงานโอ่ง หม้อ ไหรูปแบบดั้งเดิม ผลงานออกแบบจำพวกตุ๊กตาดานกฮูก สร้อยดินเผา และผลงานภาชนะที่ตกแต่งด้วยสีเส้นสดใสในปัจจุบัน เป็นต้น

สำหรับผลงานทั้ง 7 ชุดข้างต้นเมื่อมองผ่านองค์ประกอบการสร้างสรรค์ของผลงานในภาพรวมพบว่า องค์ประกอบศิลปะแต่ละชุดแม้จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของเส้น สี รูปร่างรูปทรง พื้นผิว จังหวะความเคลื่อนไหว บริเวณว่าง อย่างชัดเจน แต่ผลงานทั้งหมดกลับมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างแนบแน่นด้วยวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์คือเนื้อดินด่านเกวียนและสีเส้นที่ใช้ในการตกแต่ง รวมถึงกรอบคิดทั้ง 7 แนวคิดที่มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของผลงานในลักษณะบอกเล่า ประวัติศาสตร์ พัฒนาการ กระบวนการ ดำรงอยู่ในแต่ละช่วงเวลา ผ่านองค์ประกอบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาด่านเกวียนที่นำมาใช้จากช่วงเวลาต่างๆ ทั้งรูปร่างรูปทรงแบบดั้งเดิม รูปทรงนกฮูก สร้อยดินเผา สีสำเร็จรูป ฯลฯ มาจัดวางองค์ประกอบผ่านหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ โดยผู้วิจัยเลือกใช้องค์ประกอบที่จำเป็นมาผสมผสานเข้ากันอย่างเหมาะสมลงตัว (ฉัตรชัย อรรถปกฤษ์. 2552 : 18) จากนั้นทำการขึ้นรูปด้วยมือผสมผสานกับเทคนิคการขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน และเทคนิคพิเศษเฉพาะตัว ที่ผู้วิจัย

พัฒนาขึ้นผ่านการศึกษาเทคนิคพิเศษในตำราเรื่องเทคนิคการสร้างสรรคศิลปะเครื่องปั้นดินเผา เพื่อให้ชิ้นงานมีความหลากหลาย มีจุดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว (สราวุฒิ วงษ์เนตร.

2561 : 24) ส่งผลให้ผลงานทั้ง 7 แนวคิด แสดงคุณค่าเชิงสุนทรียะและแสดงลีลนศิลป์วัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียนได้อย่างสมบูรณ์ สวยงาม ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แสดงผลงานบางส่วนของเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมทั้ง 7 แนวคิด
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ.2564

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัย เรื่อง เครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมชุด ลีลนศิลป์วัฒนธรรมเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. การวิจัยในครั้งต่อไปควรมีขอบเขตการสร้างสรรคครอบคลุมถึงผลงานรูปแบบนูนสูง เนื่องจากผลงานรูปแบบนูนสูงจะสร้างความน่าสนใจในมิติของผลงาน ทั้งในด้านรูปร่างรูปทรง พื้นผิว และบริเวณว่างให้น่าสนใจมากกว่าผลงานรูปแบบนูนต่ำ นอกจากนี้ในการสร้างสรรคงานลอยตัว ควรเพิ่มขนาดของผลงานให้มีลักษณะเป็นเครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรมขนาดใหญ่มากขึ้น เนื่องจากขนาดของผลงานจะช่วยให้งานดูมีพลังเมื่อปะทะกับสายตาผู้ชม ส่งผลให้ผลงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ดังผลงานขนาดใหญ่ที่ปรากฏในพื้นที่ของศิลปินและช่างปั้นในชุมชนต้านเกวียน เช่น วัฒนา ป้อมชัย เดช นานกลาง เมี้ยนสิงห์ทะเล เป็นต้น

2. กระบวนการขึ้นรูปและการเผา พบผลงานแตกร้าวจากกระบวนการเผาหลายชิ้น บางชิ้นแตกเสียหายจนไม่

สามารถนับเป็นชิ้นงานได้ ซึ่งเกิดจากปัญหาทางกายภาพก่อนและหลังเผาของเนื้อดิน เช่น เนื้อดินมีวัตถุเจือปนจำพวกหินกรวดเป็นจำนวนมาก เนื้อดินผ่านกระบวนการนวดดินที่ไม่ดีพอ เนื้อดินมีการหดตัวก่อนและหลังเผาสูง เนื่องจากมีส่วนผสมของดินเหนียวมากเกินไป เป็นต้น วิธีการแก้ปัญหาในงานวิจัยครั้งต่อไป คือนำดินต้านเกวียนที่จะใช้ในโครงการมาทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพก่อนและหลังเผา เพื่อให้ทราบถึงข้อดีข้อเสียในการนำไปพัฒนา เช่น ถาดดินมีการหดตัวสูงอาจนำไปผสมดินเชื้อ ดินชนิดอื่น หรือวัตถุดิบที่ใช้ในงานเครื่องปั้นดินเผาชนิดอื่นๆ แล้วทำการทดลองลักษณะทางกายภาพอีกครั้งเพื่อให้ได้สูตรดินที่ดีมีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรคผลงานในโครงการ นอกจากนี้อาจนำเนื้อดินไปผสมผสานกับสูตรการพัฒนาเนื้อดิน เคลือบและการเผาดินต้านเกวียนที่ปรากฏในงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องปั้นดินเผาต้านเกวียน

3. ควรมีการศึกษาผลงานศิลปะในแขนงอื่นๆ เช่น ประติมากรรม จิตรกรรม ภาพพิมพ์ และสื่อผสม เพื่อให้ผลงานมีแนวคิดสร้างสรรค์ที่กว้างและลึกซึ้ง อาจนำเทคนิคใน

ศาสตร์แขนงอื่นๆ มาบูรณาการกับผลงานเครื่องปั้นดินเผา
รูปแบบศิลปกรรมเพื่อให้ผลงานมีความหลากหลายและน่า
สนใจยิ่งขึ้น

4. ควรต่อยอดการสร้างสรรคผลงานด้วยการนำ
วัสดุอื่นๆ มาประกอบกับผลงานเครื่องปั้นดินเผาจะทำให้ผล
งานเกิดความแตกต่างและน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กลุ่มศิลปินอีสาน. (2535). **คู่มือศิลปกรรมศิลปปะ กลุ่มอีสาน ครั้งที่ 6 และ 9**. ศิลป์สยามการพิมพ์.

เครื่องปั้นดินเผาบ้านเกวียน ภูมิปัญญาท้องถิ่นอีสาน. (2546). นครราชสีมา: ทัศนทองการพิมพ์.

ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2552). **องค์ประกอบศิลปปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : บริษัทวิทย์พัฒนจำกัด.

เดช นานกลาง. ศิลปิน. สัมภาษณ์. 12 มีนาคม 2564.

ปรีชา คุณินทร์พันธุ์. (2547). **พะเยาท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์กับความเป็นท้องถิ่น : หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์กับการ
ท่องเที่ยว**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยศ สันตสมบัติ. (2556). **มนุษย์กับวัฒนธรรม**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ราชา ธงภักดิ์. ผู้ช่วยศาสตราจารย์. อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบเซรามิก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล อีสาน.
สัมภาษณ์. 25 ตุลาคม 2564.

วัฒนา ป้อมชัย. ประชาชนชาวบ้าน. สัมภาษณ์. 11 มีนาคม 2564.

ศูนย์วัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา วิทยาลัยครูนครราชสีมา. (2530) **ข้อมูลพื้นฐานบ้านด่านเกวียน ตำบลท่าอ่าง อำเภอ
โชคชัย จังหวัดนครราชสีมา**. นครราชสีมา : โรงพิมพ์สมบูรณ์ออฟเซ็ทการพิมพ์.

สรารุณี วงษ์เนตร. (2561). **เทคนิคการสร้างสรรคศิลปปะเครื่องปั้นดินเผา**. กรุงเทพฯ : ชากูระ.

สิทธิเดช โรหิตะสุข. (2552). **กลุ่มศิลปวัฒนธรรมในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : ม.ป.ท.

สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล. (2560). **การพัฒนาระบบและกลไกการดำรงอยู่ของเครื่องปั้นดินเผาบ้านเกวียน ท่ามกลางกระแส
โลกาภิวัตน์**. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

_____. (2561). **เครื่องปั้นดินเผาแบบศิลปกรรม**. นครราชสีมา : โคราชมาร์เก็ตติ้ง แอนด์โปรดักชั่น.

นวัตกรรมสื่อการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโขนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา¹

THE DEVELOPMENT OF INNOVATIVE EDUCATIONAL MEDIA TOWARDS THE MOVEMENTS OF THE HERO IN KHON (MASKED PLAY) OF THE TANG PLUB PLA SERIES THROUGH APPLICATION

สุขสันติ แวงวรรณ / Suksanti Wangwan

วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ANGTHONG COLLEGE OF DRAMATIC ARTS, BUNDITPATANASILPA INSTITUTE.

Received: February 19, 2022

Revised: June 15, 2022

Accepted: June 17, 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแนวทางการนำองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยมาสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยีในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมสื่อการศึกษาในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโขนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา และประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ดำเนินการวิจัยโดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญด้านเพลงรำและกระบวนรำ และด้านการสร้างสื่อการสอน ผลการวิจัยพบว่า

1. การแสดงโขน ชุด ตั้งพลับพลา มีรูปแบบการแสดง 2 รูปแบบ คือ 1) ตั้งพลับพลา ด้วยเพลงอัตราจังหวะ พิเศษ(ช้าปี) และ 2) ตั้งพลับพลา ด้วยเพลงอัตราจังหวะ 2 ชั้น มีสถานการณ์ต่างๆ เกิดขึ้น ตามที่ปรากฏในในบทร้อง คือ การแนะนำตัว การว่าความ ไถ่ถาม พิจารณาศึก การมอบหมาย สั่งการ และยกกองทัพ มีกระบวนรำประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ กระบวนรำตามจารีตของเพลง กระบวนรำตามบทบาทตัวละคร และกระบวนรำตีบทตามความหมายของบทร้อง

2. สื่อนวัตกรรมการศึกษากระบวนเล่นโขนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา มีรูปแบบเป็นโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) จำนวน 17 เพลง ประกอบด้วย 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) รูปแบบการฝึกกระบวนรำ และ 2) รูปแบบการฝึกร้อง โดยมีผลการประเมินด้านเนื้อหาและด้านสื่อการสอน อยู่ในระดับดีมาก ทั้งสองด้าน

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนในภาพรวม อยู่ในระดับดีมาก 66.3% ระดับดี 25.84% ระดับปานกลาง 6.26% ระดับน้อย 0.96% และระดับน้อยมาก 0.64%

คำสำคัญ: นวัตกรรมการศึกษา โปรแกรมประยุกต์ นาฏศิลป์ กระบวนรำท่าพระ ตั้งพลับพลา

Abstract

Purpose of this research were 1) To utilize creative technology as a guideline to convey knowledge of Thai dance in the form of application. 2) To develop an innovative educational media through application concerning the movements of the hero in Khon of the Tang Plub Pla Series. And 3) To evaluate complacence students after learning. The research has been conducted by documentary studied, interviews with

1 งานวิจัยชิ้นนี้ได้รับทุนสนับสนุนจาก สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

national artists and experts. Data analysis by quality assessments for innovative media developed in terms of content, teaching and assessing student satisfaction after experimented. .The result of this research finding that;

1. There are 2 forms of performances; 1) Tang Plub Pla with special rhythmic music (Cha Phi Nai; slow), and 2) Tang Plub Pla with normal tempo, with different situations occurring which appear in the lyrics, that are, introductions, statements, inquiries, battle consultations, assignments, commands and military mobilizations. The scriptwriter will determine the details of the performance taking into account various contexts. In each performance, the dance process consists of 3 styles, which are, traditional dance process in accordance with the song, dance process in accordance to the character's role, and dance process in accordance to the meaning of the lyrics.

2. There are 2 forms of this innovative educational media; 1) for dance practices and 2) for singing practices which consists of 17 sets with very good level in terms of content and innovative media.

3. There are 66.3% for very good level, 25.84% for good level, 6.26% for fair level, 0.96% for low level and 0.64% for lowest level of complacency of students after learning

Key words: Innovative Education, Application, Dance, The Hero In Khon (Masked Play), The Tang Plub Pla Series

บทนำ

การจัดการศึกษาในปัจจุบันกำลังมุ่งสู่การศึกษาที่อาศัยเทคโนโลยีใหม่ๆ เป็นสื่อกลาง อาทิ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีการสื่อสาร เทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้สถานศึกษาต่างๆ ในประเทศ ทั้งในระดับโรงเรียน วิทยาลัย และมหาวิทยาลัย ต่างได้มีการนำ การจัดการเรียนการสอนรูปแบบใหม่เข้ามาใช้ กันอย่างกว้างขวาง (ไพโรจน์ ตรีธรรณากุล, ไพบูลย์เกียรติโกมล และ เสกสรร แยมพิณิจ, 2542) ซึ่งการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนการสอนในรูปแบบนี้จะช่วยให้ ผู้เรียนมีความตื่นตัวกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ อยู่ตลอดเวลา โดยการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่ง ความรู้ต่างๆ ได้ทั่วโลกที่มีอยู่อย่างมากมายบนเครือข่าย คอมพิวเตอร์ (สันติ วิจิตรจณาลัญญ์, 2547) ตลอดจน สามารถขยายเวลาเรียนได้ทั้ง 24 ชั่วโมง โดย ไม่จำกัดสถานที่เรียน และขอบเขตของเนื้อหาสามารถขยายการเรียน การสอนตามความต้องการของผู้เรียนได้ ทุกที่ทุกเวลา (ยีน ภู่วรรณ และสมชาย นำประเสริฐชัย, 2546) ดังนั้นสื่อ การเรียนการสอนที่สามารถอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ จึงนับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ มากในการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่ง ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ตามความต้องการได้ทุกที่ทุกเวลานั้น ต้องมีสื่อการเรียน การสอนที่ทันสมัยและสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว แอปพลิเคชันเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้หรือสร้าง องค์ความรู้ใหม่ๆ ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว แอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1. แอปพลิเคชัน รูปแบบเสริมการเรียน เช่น แอปพลิเคชันการเรียนภาษา อังกฤษ 2. แอปพลิเคชันรูปแบบเสริมการสอน เช่น แอปพลิเคชันแสดงการไหลเวียนโลหิตในร่างกายมนุษย์ และ 3. แอปพลิเคชันรูปแบบสร้างองค์ความรู้ เช่น แอปพลิเคชัน การสร้างรูปทรงสามมิติ เป็นต้น (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2556 : น. 6-9)

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถานศึกษาที่มี จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจนถึง ระดับอุดมศึกษา มีกระบวนการจัดการศึกษาตามโครงสร้าง หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของสถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์ โดยยึดหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็น แนวทางโดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม ด้านสถาน ศึกษาจึงจัดโครงสร้างของหลักสูตรให้สาระการเรียนรู้มีความ เหมาะสมกับผู้เรียน มีลักษณะยืดหยุ่นโดยให้โอกาสสถาน ศึกษาสามารถจัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสม ของกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาผู้ เรียนให้มีความสมดุลทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม

มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้ความสามารถทางด้านศิลปะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีสุนทรียภาพและเห็นคุณค่าของศิลปะ ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาซีพนาฏศิลป์ชั้นพระระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้แบ่งออกเป็น 6 สาระ การเรียนรู้ ดังนี้ สาระที่ 1 รำมาตรฐาน, สาระที่ 2 ระบำมาตรฐาน, สาระที่ 3 รำหน้าพาทย์ สาระที่ 4 ระบำเบ็ดเตล็ด, สาระที่ 5 การแสดงเป็นชุดเป็นตอน, และ สาระที่ 6 อนุรักษ์ เผยแพร่และ สืบทอดศิลปวัฒนธรรมไทย โดยทั้ง 6 สาระสำคัญกำหนดให้ผู้เรียนต้องศึกษาและฝึกปฏิบัติ โดยมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น ศึกษาการประพันธ์ท่วง ความหมาย ฝึกการขับร้องเพลง ทั้งทำนองเพลง ทำนองเอื้อน ฝึกกระบวนรำชุดต่างๆ เช่น การรำหน้าพาทย์ การรำประกอบการพากย์ เจรจา และสุดท้ายจะเป็นการนำเสนอหามาประมวลเป็นการรำเป็นชุดเป็นตอน เป็นต้น

กระบวนรำ ชุด ตั้งพลับพลา จัดเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนรำเป็นชุดเป็นตอน ในหลักสูตรได้กำหนดให้นำบทเพลงจากเนื้อหาตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 มารวมเข้าด้วยกัน มีความสำคัญในระดับเป็นหัวใจของผู้เรียนที่ฝึกหัดเป็นตัวพระ ดังนั้นผู้เรียนและผู้แสดงโขนพระทุกคนต้องสามารถปฏิบัติได้ ซึ่งในกระบวนรำชุดนี้ มีชุดเพลงที่กำหนดเนื้อร้องแตกต่างกันตามสถานการณ์ของเรื่อง มีจังหวะช้า ทำนองเอื้อนยาว เนื้อร้องยาว ใช้คำศัพท์ที่มีความยาก ทำให้เกิดปัญหากับผู้เรียนคือไม่สามารถร้องเอื้อนได้ ไม่ทราบความหมายของ เนื้อร้อง จึงส่งผลให้ปฏิบัติกระบวนรำไม่ถูกต้อง ปฏิบัติกระบวนรำผิดไปจากจารีตเดิม

ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความต้องการได้ทุกที่ทุกเวลานั้น ต้องมีสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยและสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว แอปพลิเคชันเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานผลงานประกอบการเรียนรู้หรือสร้าง องค์ความรู้ใหม่ ๆ โดยในปัจจุบัน แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษากำลังเข้ามามีบทบาทและความสำคัญในการเรียนการสอน อีกทั้งรัฐบาลไทยยังมีนโยบายส่งเสริมการใช้สื่อสมัยใหม่ ในการพัฒนาการเรียนรู้นักเรียนและนักศึกษาอีกด้วยแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาสามารถใช้ประโยชน์และสร้างคุณค่าทาง การเรียนรู้ได้มาก เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายผ่านทางโทรศัพท์มือถือระบบปฏิบัติการสมาร์ทโฟนหรือ

แอนดรอยด์ เพราะมีความสะดวกสบาย พกพาง่าย เพียงแค่คุณมีโทรศัพท์มือถือ แอปพลิเคชันนับเป็นสิ่งจำเป็นเช่นกัน ในด้านการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน การจัดการเรื่องภาษา การจัดระบบทางด้านการเอกสาร การทำงาน และรวมถึงด้านอื่น ๆ อีกมากมายที่แอปพลิเคชันเหล่านี้เข้ามามีบทบาทในวงการการศึกษาของเราทุกวันนี้ (ปวิณนุช พุ่มจิต, อังคัรวรา เหลืองนภา, 2562, น. 552)

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยจัดทำสื่อวัตกรรมการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโขน (ตัวพระ) ชุด ตั้งพลับพลา เพื่อช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนระหว่างครูและผู้เรียน สามารถใช้กับเครื่องมือสื่อสารที่นิยมใช้กันโดยทั่วไป เช่น แท็บเล็ต ที่สมาร์ตโฟน เป็นต้น ซึ่งจะสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความสนใจในการศึกษาด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ได้ตลอดเวลา และช่วยลดเวลาเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในการจัดกิจกรรมการสอนของครู สอดคล้องการจัดการศึกษา ในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาคุณลักษณะผู้เรียน ตามนโยบายไทยแลนด์ 4.0

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการนำองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยมาสร้างสรรค์ ในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน)
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้อัปโหลดในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโขนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนภายหลังการใช้โปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโขนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ 1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญด้านเพลง กระบวนรำ และด้านการจัดทำสื่อการสอน และ 2) กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้นวัตกรรม การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เนื่องด้วยต้องเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและสนใจเกี่ยวกับกระบวนการเล่นโขนตัวพระ ดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญด้านเพลง กระบวนรำ และด้านการจัดทำสื่อการสอน ได้แก่ ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงบทบาทโขนพระ และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดทำท่ารำแสดงโขน จำนวน 10 คน
2. กลุ่มตัวอย่างผู้ทดลองใช้นวัตกรรม ได้แก่ นักเรียน นักศึกษาที่สนใจเรื่องตั้งพลับพลา ในวิทยาลัยนาฏศิลป์ทั่วประเทศ และกลุ่มเยาวชนอื่นๆ ที่สนใจ รวมจำนวน 250 คน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัย สร้างสรรค์ครั้งนี้มีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างสรรค์ เพื่อการนำเสนอ ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ ตำรา เอกสารทางวิชาการ และเว็บไซต์ต่างๆ
 - ศึกษาทางด้านทฤษฎีต่างๆ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 - สถานที่ค้นคว้าข้อมูล หอสมุดแห่งชาติ และห้องสมุดในสถาบันการศึกษาต่างๆ
2. วิเคราะห์ข้อมูล แยกประเด็น
3. ยื่นคำขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ต่อคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
4. สร้างแบบสัมภาษณ์ สำหรับสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และตรวจสอบคุณภาพของประเด็นการสัมภาษณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ซึ่งผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของประเด็นการสัมภาษณ์ พบว่ามีความสอดคล้องในทุกประเด็นคำถาม (IOC = 1.00)
5. นำแบบสัมภาษณ์ไปดำเนินการสัมภาษณ์ ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ และครูที่ปฏิบัติการสอนนาฏศิลป์โขนพระ ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญด้านเพลงและกระบวนท่ารำ
6. นำแบบสัมภาษณ์ไปดำเนินการสัมภาษณ์ผู้มีประสบการณ์ในการสอนและผู้ที่มีความชำนาญในการใช้สื่อประยุกต์ ด้วยระบบออนไลน์ ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญด้านการเรียนการสอน
7. นำผลการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในแต่ละประเด็น เพื่อนำมาออกแบบโครงสร้างเพลงและกระบวนรำ

8. เรียบเรียงเนื้อหาตามลำดับความสำคัญ บันทึกภาพในลักษณะภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เพื่อจัดทำเป็นสื่อนวัตกรรมต้นฉบับ

9. นำเนื้อหาสร้างเป็น Storyboard และนำ storyboard สร้างเป็นสื่อนวัตกรรมการศึกษาโปรแกรมประยุกต์

10. นำสื่อนวัตกรรมการศึกษาที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินด้านเนื้อหา และด้านคุณภาพของสื่อนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งผลการประเมิน พบว่า ด้านเนื้อหา มีคุณภาพดีมากในทุกประเด็น และด้านคุณภาพของสื่อ นวัตกรรมศึกษามีคุณภาพดีมากทุกประเด็น

11. นำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยนำสื่อ นวัตกรรมการศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนสาขานาฏศิลป์ไทยโขนพระ ในวิทยาลัยนาฏศิลป์ทั่วประเทศ และกลุ่มเยาวชนที่สนใจ จำนวน 250 คน ด้วยวิธีออนไลน์ พร้อมกับการใช้แบบประเมินความพึงพอใจ จากนั้นรวบรวมผลการประเมิน สรุปผลการประเมิน วิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้ไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข

12. วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล และนำเสนอผลการวิจัย

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาแนวทางการนำองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยมาสร้างสรรค์ด้วยเทคโนโลยี ในรูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) มีดังนี้

1.1 เพลงและลำดับการใช้เพลงในฉากตั้งพลับพลา รูปแบบที่ 1 ตั้งพลับพลา ด้วยเพลงอัตร่าจังหวะพิเศษ(ซำปีโน) สามารถแบ่งการแสดงฉากตั้งพลับพลาออกเป็น 3 รูปแบบย่อย คือ

1) เริ่มต้นด้วยเพลงซำปี ตามด้วยเพลงอัตร่าจังหวะ 2 ชั้น จากนั้นร้องร้อร่าย และปิดท้ายด้วยเจรจา เช่น ในการแสดงโขนชุด จอองถนน ตึกมังกกรกันธุ์ พรหมมาสตร์ และมณโฑหุงน้ำทิพย์

2) เริ่มต้นด้วยเพลงซำปี ตามด้วยเพลงอัตร่าจังหวะ 2 ชั้น และปิดท้ายด้วยเจรจา เช่น ในการแสดงโขน ชุด สืบมรรคา

3) เริ่มต้นด้วยเพลงซำปี ตามด้วยเพลงอัตร่าจังหวะ 2 ชั้น ร้องร้อร่าย และปิดท้ายด้วยเจรจา เช่น ในการแสดงโขน ชุด นางลอย ศูรปนขาหึง

1.2 เพลงและลำดับการใช้เพลงในฉากตั้ง
พลับพลา รูปแบบที่ 2 ตั้งพลับพลา ด้วยเพลงอัตรารัจงหะ
2 ชั้น สามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบย่อย คือ

1) เริ่มต้นด้วยเพลงอัตรารัจงหะ 2 ชั้น
จำนวน 2 เพลง จากนั้นร้องรำ และปิดท้ายด้วยเจรจา

2) เริ่มต้นด้วยเพลงอัตรารัจงหะ 2 ชั้น
ร้องรำ และปิดท้ายด้วยเจรจา

3) เริ่มต้นด้วยเพลงอัตรารัจงหะ 2 ชั้น
และปิดท้ายด้วยเจรจา

1.3 กระบวนรำประกอบเพลงในฉากตั้งพลับพลา
ในการแสดงโขนฉากตั้งพลับพลาตามที่อยู่
วิจัยได้ศึกษา พบเพลงจำนวนมาก แต่ก็ได้เลือกศึกษา โดย
พิจารณาตามรูปแบบของการแสดงฉากตั้งพลับพลา ใช้ลำดับ
เพลงเป็นแนวทางในการจัดลำดับ แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญคือ นาย
ไพฑูริย์ เข้มแข็ง เป็นผู้คัดเลือกเพลง และเป็นผู้ร่างต้นแบบ
นั้น ได้เพลงต้นแบบสำหรับสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมจำนวน
17 เพลง ซึ่งเป็นเพลงที่ประกอบในการแสดงโขนทั้ง 12 ครั้ง
ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เพลงในการแสดงโขน ฉากตั้งพลับพลา คัดเลือกเพลงและบทร้องโดย นายไพฑูริย์ เข้มแข็ง

ลำดับที่	ลักษณะเพลง	ชื่อเพลง	ที่มา
1.	เพลงอัตรารัจงหะพิเศษ	เพลงข้าปี(ข้าปีใน)1*	การแสดงโขน ชุด ศึกพรหมมาสเตอร์ มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2552
2.	เพลงอัตรารัจงหะพิเศษ	เพลงข้าปี(ข้าปีใน)2*	การแสดงโขน ชุด จองถนน มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2555
3.	อัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงข้าลูกคู่	การแสดงโขน ชุด โมกขศักดิ์ มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2556
4.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงแขกไพร	ชุด นาคบาศ เนื่องในงานพระราชพิธีพระราชทานเพลิง พระศพสมเด็จพระเจ้าภคินีเธอ เจ้าฟ้าเพชรรัตนราชสุดา สิริโสภาวัฒนวดี 2555
5.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงขึ้นพลับพลา	การแสดงโขน ชุด สีดาลุยไฟ พระรามคืนนคร เนื่องในงาน การแสดงมหรสพ เนื่องในงานพระราชพิธีถวาย พระเพลิงพระบรมศพพระบาท สมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิ พลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร 2560
6.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงแขกมอญ1*	การแสดงโขน ชุด ศึกมังกกรกันธุ์ จัดแสดงในพระราชพิธีพระเพลิงพระบรมศพ สมเด็จพระศรี นครินทรธา บรมราชชนนี 2539

ลำดับที่	ลักษณะเพลง	ชื่อเพลง	ที่มา
7.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงแขกมอญ2*	การแสดงโขน ชุด จองถนน มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2555
8.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงน้ำลอดใต้ทราย1*	การแสดงโขน ชุด พรหมมาสตรี มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2552
9.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงน้ำลอดใต้ทราย2*	การแสดงโขน ชุด โมกข์ศักดิ์ มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2556
10.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงข้างประสาธนา	การแสดงโขน ชุด พิเภกสวามีภักดิ์ มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2561
11.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงกระบอกทอง	การแสดงโขน ชุด สีดาลุยไฟ พระรามคืนนคร การแสดงมหรสพ เนื่องในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิง พระบรมศพพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร 2560
12.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงเวสสุกรรม	การแสดงโขน ชุด พิเภกสวามีภักดิ์ มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2561
13.	เพลงอัตรารัจงหะ2ชั้น	เพลงโคกตัด	การแสดงโขน ชุด สืบมรรคา มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2562
14.	-	ร่ายใน1	การแสดงโขน ชุด ศีกพรหมมาสตรี มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2552
15.	-	ร่ายใน2	การแสดงโขน ชุด จองถนน มูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพในสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2555
16.	-	รื้อร่าย (ร้องแบบทวนบท)	การแสดงโขน ชุด ศีกมังก์ภักดิ์ จัดแสดงในพระราชพิธีพระเพลิงพระบรมศพ สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี 2539

ลำดับที่	ลักษณะเพลง	ชื่อเพลง	ที่มา
17.	-	รื้อร่าย (ร้องแบบไม่ทวนบท)	การแสดงโขน ชุด มณโฑหุงน้ำทิพย์ การแสดงมหรสพ เนื่องในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร 2560

*หมายถึงเพลงเดียวกัน แต่มีบทร้องต่างกัน
ที่มา : ผู้วิจัย สุขสันติ แวงวรรณ. (2565)

จากตารางแสดงให้เห็นว่า เพลงทั้ง 17 เพลง มีกระบวนการที่แตกต่างกันไปตามความหมาย และแนวทางปฏิบัติของแต่ละเพลง แต่ที่สำคัญคือ กระบวนการที่ปรากฏในนวัตกรรมฯ ชุดนี้ นั้น เป็นกระบวนการที่นายไพฑูริย์ เข้มแข็ง ได้รับการถ่ายทอดจากบูรพาจารย์ ผนวกกับประสบการณ์การแสดงในบทบาทของพระรามมาตลอด ในการจัดทำสื่อนวัตกรรมชุดนี้จึงได้นำกระบวนการเหล่านั้น มาเป็นกระบวนการต้นแบบในการบันทึกภาพ จึงทำให้นวัตกรรมฯ ชุดนี้มีความเป็นมาตรฐาน แสดงถึงภูมิปัญญา











ของบรมครูในเชิงประจักษ์สามารถนำไปเป็นต้นแบบในการเรียนรู้ สำหรับผู้ที่สนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ











2. ผลการสร้างสรรค่นวัตกรรมสื่อการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนการเล่นโขนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา

2.1 นวัตกรรมสื่อการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนการเล่นโขนตัวพระ ชุด ตั้งพลับพลา ประกอบด้วยกระบวนการในเพลงต่างๆ จำนวน 17 เพลง ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 รหัสคิวอาร์ สำหรับเข้ารับชมนวัตกรรมสื่อการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์

ลำดับที่	ชื่อเพลง	เพลงฝึกร้อง	กระบวนการ
1	เพลงข้าपीใน		
2	เพลงข้าपी (ข้าपीใน) 2		

ลำดับที่	ชื่อเพลง	เพลงฝึกร้อง	กระบวนรำ
3	เพลงข้าลูกคู่		
4	เพลงแขกไพร		
5	เพลงขึ้นพลับพลา		
6	เพลงแขกมอญ 1		
7	เพลงแขกมอญ 2		

ลำดับที่	ชื่อเพลง	เพลงฝึกร้อง	กระบวนรำ
8	เพลงน้ำลอดใต้ทราย 1		
9	เพลงน้ำลอดใต้ทราย 2		
10	เพลงช้างประสานงา		
11	เพลงกระบอกทอง		
12	เพลงเวสสุกรรม		

ลำดับที่	ชื่อเพลง	เพลงฝึกร้อง	กระบวนท่า
13	เพลงโศกตัด		
14	เพลงร่ายใน 1		
15	เพลงร่ายใน 2		
16	เพลงรื้อร่าย (ร้องแบบทวนบท)		
17	เพลงรื้อร่าย (ร้องแบบไม่ทวนบท)		

2.2 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโยนตัวพระ ชุต ตั้งพลับพลา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน ปรากฏดังตาราง 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโยนตัวพระ ชุต ตั้งพลับพลา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน

ที่	ประเด็นสอบถาม	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ)				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
ด้านเนื้อหา (N=20)						
1	เนื้อหาถูกต้องตามหัวข้อที่กำหนด	90.00	10.00	-	-	-
2	เนื้อหา มีความครอบคลุมตามหัวข้อที่กำหนด	90.00	10.00	-	-	-
3	เนื้อหา มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องในแต่ละเรื่อง	100	-	-	-	-
4	ใช้ภาษาในการบรรยายถูกต้อง ง่ายต่อการทำความเข้าใจ	60.00	40.00	-	-	-
5	ความทันสมัยเหมาะกับการนำไปใช้จริง	100	-	-	-	-
ด้านสื่อการสอน (N=5)						
1	ตัวอักษรและการใช้สี	80.00	20.00	-	-	-
2	การออกแบบ	80.00	20.00	-	-	-
3	ภาพเคลื่อนไหวและเสียง	100	-	-	-	-
4	การใช้งาน	80.00	20.00	-	-	-

ที่มา : ผู้วิจัย สุขสันติ แวงวรรณ. (2565)

3. ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการศึกษาของผู้เรียนภายหลังการใช้โปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระบวนเล่นโยนตัวพระ ชุต ตั้งพลับพลา

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ภายหลังการใช้นวัตกรรมการศึกษากระบวนเล่นโยนตัวพระ ชุต ตั้งพลับพลา สามารถสรุปตามประเด็นสอบถาม ปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ภายหลังจากใช้นวัตกรรมการศึกษากระบวนเล่นโน้ตตัวพระ ชุดตั้งลับปลา

ที่	ประเด็นสอบถาม	ระดับความพึงพอใจ (ร้อยละ) (N=250)				
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	น้อย	น้อยมาก
1	ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจได้ด้วยตน	56.20	31.20	14.00	1.60	0.00
2	จัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก	58.40	31.20	8.80	0.80	0.80
3	ภาพเคลื่อนไหวในบทเรียนสอดคล้องกับเนื้อหา	72.80	20.80	5.20	0.80	0.40
4	รูปแบบสื่อนวัตกรรมสวยงาม น่าใช้	73.20	19.20	60.00	0.80	0.80
5	รูปแบบสื่อนวัตกรรมมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ	63.20	28.80	6.40	0.80	0.80
6	รูปแบบสื่อนวัตกรรมมีความทันสมัย	68.40	24.40	5.60	0.80	0.80
7	รูปแบบสื่อนวัตกรรมมีการใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้	70.00	23.60	4.40	1.20	0.80
8	รูปแบบสื่อนวัตกรรมใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ชัดเจน	64.80	28.40	5.20	1.20	0.40
9	รูปแบบสื่อนวัตกรรมมีสีสันสวยงาม ดึงดูดความสนใจและน่าติดตาม	61.60	29.60	7.20	0.80	0.80
10	ภาพเคลื่อนไหว เสียง เนื้อหาภายในสื่อนวัตกรรมมีความสอดคล้องกัน	74.40	21.20	2.80	0.80	0.80
รวม		66.3	25.84	6.26	0.96	0.64

ที่มา : ผู้วิจัย สุขสันติ แวงวรรณ. (2565)

สรุปและอภิปรายผล

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษา และวิเคราะห์องค์ความรู้จากบทการแสดงโน้ต ในการแสดงฉากตั้งลับปลา มีกระบวนการแสดงจำนวน 2 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 คือเริ่ม การแสดงด้วยเพลงซ้ำปี และรูปแบบที่ 2 คือเริ่ม การแสดงด้วย เพลงในอัตราจังหวะ 2 ชั้น จากนั้นจึงจะเป็นการบรรจเพลง อื่นๆ ต่อไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องใน แต่ละตอนที่ผู้จัดทำบท หรือ ผู้บรรจเพลงจะเป็นผู้พิจารณาความเหมาะสม แต่มักจะ จบกระบวนการในฉาก ตั้งลับปลาด้วยบทพากย์ เจริจา

การตั้งลับปลารูปแบบที่ 1 จะเริ่มต้นด้วยเพลง ซ้ำปีใน จากนั้น ในเพลงลำดับที่ 2 จะเป็นเพลงในอัตรา จังหวะ 2 ชั้น ส่วนในลำดับที่ 3 จะพบการใช้เพลงแตกต่าง กัน คืออาจจะใช้เพลงในอัตราจังหวะ 2 ชั้นมาดำเนินเรื่อง ต่อไป หรือ จะเป็นการร้องรำ หรือร้อง ร้อยรำ จากนั้น

จะเข้าสู่ลำดับที่ 4 ที่นิยมต่อด้วยการพากย์ เจริจา ตามลำดับ ก่อนที่จะดำเนินเรื่องตามบทการแสดงที่กำหนดต่อไป

การตั้งลับปลารูปแบบที่ 2 จะเริ่มต้นด้วยเพลง ในอัตราจังหวะ 2 ชั้น จากนั้นในเพลงลำดับที่ 2 จะมีรูปแบบ ย่อย คือ มีการนำเพลงในอัตราจังหวะ 2 ชั้นมาเป็นเพลง ดำเนินเรื่อง หรือนำการร้องรำ ร้องร้อยรำ และเจริญ มา ใช้ในการดำเนินเรื่อง ที่ปรากฏในบทการแสดงโน้ตที่ใช้เป็น กรณีศึกษาพบว่า หากในช่วงที่ 2 มีการดำเนินเรื่องด้วยเพลง ในอัตราจังหวะ 2 ชั้น ในช่วงที่ 3 ก็จะเป็นการร้องรำ หรือ ร้องร้อยรำ และในลำดับที่ 4 จึงจะเป็น การพากย์เจริญ แต่ หากในลำดับ ที่ 2 เป็นการร้องรำ หรือร้องร้อยรำ ในลำดับ ที่ 3 ก็จะเป็นพากย์ เจริจา ในอีกกรณีที่พบคือ หากเริ่มต้น เพลงที่ 1 ด้วยเพลงอัตราจังหวะ 2 ชั้น มีการ นำการพากย์ เจริจา มาใช้ในการดำเนินเรื่องในลำดับที่ 2 เช่นเดียวกัน

ขั้นตอนที่ 2 การนำองค์ความรู้ไปสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรม ขั้นตอนการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้แบ่งเป็นความสำคัญออกเป็นหัวข้อคือ เพลงและบทร้อง การบันทึกเสียง และภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การคัดเลือกผู้ดำเนินแบบ การออกแบบส่วนประกอบอื่นๆ

การออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อการศึกษา ในการสร้างสรรค์สื่อการศึกษา มีการสืบค้นข้อมูล ให้แม่นยำ สบายงาม น่าสนใจ ประกอบกับการให้ความสำคัญในช่วงการเปิดตัวสื่อ หรือในช่วงทำสื่อมีรายละเอียดของผู้สนับสนุนงบประมาณ ที่มา ความสำคัญ รวมทั้งรายละเอียดต่างๆ ที่จะเป็นองค์ประกอบให้สื่อมีความสมบูรณ์ จึงได้ออกแบบเป็น Storyboard นำเสนอประกอบกัน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้ข้อเสนอแนะ แล้วทำการปรับปรุง หลังจากนั้นจึงดำเนินการสร้างสรรค์นวัตกรรมให้มีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับ และมีการนำไปใช้ในที่ที่สุด โดยสอดแทรกภาษาต่างประเทศ เข้าไป เพื่อเปิดโอกาสให้ ผู้ที่สนใจที่เป็นชาวต่างชาติ เข้าใจ และสามารถเรียนรู้ ในประเด็นที่สำคัญได้ ซึ่งสอดคล้องกับ จีรารัตน พันเพ็ง และคณะ (2560) ที่ดำเนินการสร้างสื่อการศึกษาโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) ชุดระบำดาวดึงส์ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างงานแอปพลิเคชัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่อง ระบำดาวดึงส์ โดยการทดลองใช้ แอปพลิเคชัน เรื่อง ระบำดาวดึงส์ ได้แบ่งการทดลองใช้และพัฒนางาน เป็น 2 ครั้ง พบว่าการทดลองครั้งที่ 1 อยู่ในระดับความพึงพอใจดี และได้รับคำแนะนำจากครูจึงเป็นแนวทางในการพัฒนางาน จากนั้นจึงได้นำไปทดลองใช้ครั้งที่ 2 ครูผู้สอนผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมากในทุก ๆ ด้าน

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ในภาพรวม อยู่ในระดับดีมาก 66.3% ระดับดี 25.84% ระดับปานกลาง 6.26% ระดับน้อย 0.96% และระดับน้อยมาก 0.64%

นวัตกรรมสื่อศึกษารูปแบบโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) กระทบการเล่นโน้ตตัวพระ ชุด ดั่งพลับพลา ถือเป็นแนวคิดการจัดการศึกษาที่ตอบสนองอุดมการณ์การ

จัดการศึกษาระบบเปิด ที่เป็นการศึกษาที่เปิดกว้างสำหรับประชาชนทั่วโลก โดยความรู้ นั้น มีการแบ่งปันและเป็นไปตามความต้องการ ความสนใจ ไม่มีข้อจำกัด ในด้านนาฏศิลป์ การจัดการศึกษาเรียนรู้ออนไลน์ ช่วยลดช่องว่างทางการศึกษาและต่อยอด การเรียนรู้ผ่านสื่อการศึกษาตามสาขาวิชา ที่สนใจ สามารถนำวิชาการความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและการพัฒนางาน ในองค์กร ซึ่งถือเป็นการเพิ่มสมรรถนะ คนในองค์กรทั้งในด้านการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคคลประชาชนทั่วไป นักเรียนนักศึกษา เพื่อเกิดการสร้างองค์ความรู้ และการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม อีกทั้ง ยังเป็นการเรียนรู้ที่สนับสนุนปรัชญาการศึกษาสำหรับทุกคนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ จรรย์สมร ผลบุญ (2561) ที่พบว่า ผลการประเมินผลของระบบจากกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองที่ 1 และควบคุม 1 มีความรู้เรื่อง นาฏยศัพท์หลังการใช้ระบบการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้ระบบการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกัน แต่หากพิจารณาช่วงเวลากลุ่มทดลอง 1 ใช้เวลาเพียง 1สัปดาห์ ในขณะที่ กลุ่มควบคุม 1 ใช้เวลา 2 เดือนหลังจากเรียนเพลงช้า เพลงเร็วจบนอกจากนี้ นักศึกษากลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนค่าเฉลี่ยที่สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ 2 ในทุกข้อประเด็น 4) การประเมินคุณภาพและความพึงพอใจในระบบจัดการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ พบว่าในเกณฑ์มีคุณภาพความพึงพอใจมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาวิเคราะห์กระบวนการเล่นโน้ตในประเด็นที่เป็นจารีตการแสดงเฉพาะบทบาทของตัวโน้ต เช่น ยักษ์ ลิง นาง เพื่อบันทึกในรูปแบบเอกสารวิชาการ และในรูปแบบสื่อนวัตกรรมต่างๆ

2. ควรมีการศึกษากระบวนการจัดการแสดงในด้าน องค์ประกอบฉากต่าง ๆ เช่น ฉากกลาง ฉากปะทะทัพ โดยมุ่งศึกษาการใช้พื้นที่ ตำแหน่งของการจัดตั้ง หรือ ตำแหน่งการยืน ของตัวโน้ต แล้วจัดทำเป็นสื่อนวัตกรรมฯ เผยแพร่ เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้แก่บุคคลทั่วไป

เอกสารอ้างอิง

- จรรย์สมร ผลบุญ และมณฑล ผลบุญ. (2561). **การพัฒนากระบวนการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติทำรำที่ใช้งานนาฏศิลป์**. รายงานการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- จิรารัตน์ พันเพ็ง และคณะ. (2560). **สื่อการศึกษาโปรแกรมประยุกต์ (แอปพลิเคชัน) ชุดระบำดาวดึงส์**. ศิลปินแห่งชาติตามหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (5 ปี) สาขานาฏศิลป์ไทยศึกษา ภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษา, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- ปวีณนุช พุ่มจิต, อังคัวรา เหลืองนภา. (2562). **การใช้แอปพลิเคชันในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง**. การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาและสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 2. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ไพโรจน์ ตีรณธนากุล, ไพบุลย์ เกียรติโกมล และเสกสรร แยมพินิจ. (2542). **Design IMM Computer Instruction การออกแบบการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ยี่น ภู่วรรณ และสมชาย นำประเสริฐ. (2546). **ไอทีเพื่อการศึกษาไทย**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- สันติ วิจักขณลักษณ์. (2547). **แนวคิดและหลักการรูปแบบการสอนโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นฐานการเรียนรู้**. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

การใช้วัสดุที่หาซื้อได้ภายในประเทศ เพื่อสร้างสรรค์ฉากผ้า ในงานฉากละครเวที

SOLUTIONS FOR SOFT SET UTILISING LOCAL MATERIALS IN THEATRE ARTS

ณัฐคม แซ่มเย็น / Nuttakom Chamyen

สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

PROGRAM IN THEATRE, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, THAMMASAT UNIVERSITY

Received: May 30, 2022

Revised: June 15, 2022

Accepted: June 17, 2022

บทคัดย่อ

การใช้วัสดุที่หาซื้อได้ภายในประเทศ เพื่อสร้างสรรค์ฉากผ้าในงานฉากละครเวที เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ในการผลิตงานฉากละครเวทีชนิดผ้า ที่มีความสอดคล้องกับบริบทประเทศไทย ในด้านทรัพยากรบุคคล วัสดุและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อให้สามารถนำไปปรับใช้เข้ากับงานออกแบบฉากละครเวทีชนิดผ้าในรูปแบบต่าง ๆ โดยที่ยังสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของงานออกแบบฉากละครเวที ทั้งในด้านความสวยงามและความแข็งแรงทนทานได้

ฉากผ้าขนาดใหญ่ ชนิดดรอป (drop) นิยมใช้ผ้าผืนเดียวหน้ากว้างที่ต้องสั่งทำเป็นพิเศษเพื่อให้ได้ภาพบนเวทีที่สวยงามสมบูรณ์ ส่วนฉากผ้าชนิดคัทดรอป (cut drop) จะมีการใช้วัสดุเพิ่มเติมคือตาข่ายและกาวที่มีคุณสมบัติเหมาะสมกับงานฉาก วัสดุบางอย่างไม่สามารถหาซื้อได้ในประเทศหรือต้องมีการนำเข้าในราคาสูง จึงต้องมีการเลือกวัสดุในประเทศที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกันมาใช้ทดแทน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาปรับปรุงการทำงานในฉากละครเวทีเรื่อง The Love Song of J. Alfred Prufrock โดยเลือกผ้าที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับตัวอย่างผ้าจากต่างประเทศ ได้เป็นผ้าดิบลายขัดที่ผลิตในประเทศ ใช้ช่างเย็บผ้ามาที่มีความชำนาญและเย็บด้วยจักรอุตสาหกรรมจะทำผลงานออกมาได้ดีที่สุด ผ้าจะถูกทำให้เรียบอยู่ตัวด้วยการลงแป้งอัดผ้าเรียบ ใช้การชิงให้ตั้งด้วยตะปูขนาดเล็บบนพื้นที่ทำงานที่กว้างขวางพอกับชิ้นงานทั้งหมด ทำให้แห้งด้วยการสอดพัดลมเป่าเข้าด้านใต้ให้ผ้าลอยพองขึ้น ทั้งในขั้นตอนอัดผ้าเรียบและระบายสีจะช่วยให้ผ้าไม่เกิดรอยยับหลังแห้ง การทำคัทดรอป (cut drop) เลือกใช้ตาข่ายการเกษตรที่มีขายตามท้องตลาด ทำเครื่องมือช่วยชิงให้ทำงานง่ายขึ้น วัสดุที่ใช้ติดระหว่างตาข่ายและฉากผ้าเป็นกาวหนักรวมซึ่งมีแรงยึดเกาะได้ดี แห้งเร็ว และมีเนื้อกาวที่เหมาะสมกับการยึดระหว่างปมของตาข่ายกับฉาก วัสดุและขั้นตอนเทคนิคที่เลือกใช้ช่วยให้สร้างผลงานได้ดีขึ้น มีความสวยงามและตอบโจทย์ความต้องการของงานฉากละครเวที โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หาซื้อได้ในประเทศและทักษะของผู้ปฏิบัติในบริบทสังคมไทย สามารถนำไปปรับใช้เข้ากับงานออกแบบฉากละครเวทีและเป็นแนวทางในการทำงานต่อไปได้

คำสำคัญ : ฉากละครเวที ฉากชนิดสองมิติ ดรอป คัทดรอป หาซื้อได้ภายในประเทศ

Abstract

The objective of this research is to find creative solutions to set construction by utilizing local materials for the creation of a soft set used in the theatre arts and to further develop and spread the body of knowledge of producing such fabric work for the theatre. This would be accomplished as related to within the context of Thailand through local sourcing of human resources, materials, and tools that can be adapted to creating such sets, while also meeting basic requirements of stage design and retaining the beauty and strength of imported materials used in similarly designed soft sets made for the stage.

The drop is the largest piece of cloth which is made as a particular single piece. While non-domestic cloths can be imported from elsewhere, Thailand has many available fabric materials that can be used. However, common locally sourced fabrics are often too narrow; and therefore, are needed to be sewn together as required by local curtain tailors; they along with their skills and industrial grade sewing machines, are perfect professional craftsman for these projects. In creating a drop, smoothing starch would be needed to smoothen the fabric. The process starts in the workshop with it first being stretched with small nails. The smoothing starch is then applied, blown dried and then followed with an application of paint before blown dried again. With this methodical process, creases are prevented on the drop cloth.

Cut drops are supported by a backing material such as a locally sourced fishnet that can be modified by tools to conform to the shape of the cut drop. Hiding glue, which has adhesive bonding and is suitable for the cleaving knots of fishnet and fabric, can then be used to securely affix a fishnet to the cut drop.

Keyword : Set Design, Two-dimensional scenery, Drop, Cut drop, Local materials

บทนำ

หน้าที่หลักสำคัญของฉากละคร คือ เป็นสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นพื้นที่สำหรับการแสดง บอกให้ทราบถึงสถานที่ ยุคสมัย ฤดูกาล การเปลี่ยนด้านกาลเวลา ภูมิศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม เป็นภายนอกหรือภายใน เป็นของจริงหรือความฝัน (กฤษรา วริศราภริชา, 2551) ไม่ใช่เพียงแค่ความสวยงามแต่เพื่อการใช้งานอย่างเหมาะสมกับละครแต่ละเรื่องด้วย (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ ใน นพมาศ แวหงส์, บรรณาธิการ, 2558) การสร้างฉากละครนั้นจำเป็นต้องใช้วัสดุหลากหลายชนิดประกอบเข้าด้วยเทคนิคที่ถูกต้องและทักษะฝีมือเหมาะสมเพื่อให้ได้ฉากละครสำเร็จตามที่ออกแบบไว้

ฉากผ้าจัดอยู่ในชุดม่าน (draperies) ที่เป็นซอฟต์เซต (soft set) ไม่มีการประกอบเข้าเฟรมไม้ ชิ้นส่วนจะถูกห้อยลงจากด้านบนโดยใช้การยึดกับโครงสร้างและการถ่วงน้ำหนัก โดยมีการออกแบบระบายสีไปตามแต่ความต้องการ เนื่องจากฉากผ้ามีลักษณะเป็น ฉากสองมิติ (two-

dimensional scenery) โครงสร้างของฉากสองมิติจะมีเพียงด้านเดียวที่หันเข้าหาผู้ชม ทำให้ผู้ชมมองเห็นเพียงความกว้างและความยาวของฉากเท่านั้น (Richard L. Arnold, 1994, p.121) การจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีมิติก็ต้องอาศัยลวงตาด้วยการระบายสี หรือการใช้แสงฉายลงไป นอกจากนั้นยังสามารถสร้างความลึกได้ด้วยการผสมผสานรอบหลายชนิดเข้าด้วยกัน (Richard L. Arnold, 1994, p.126)

ฉากผ้าขนาดใหญ่นิยมใช้ผ้าที่มีการทอเต็มผืนเพื่อให้เนื้อผ้ามีความเรียบสม่ำเสมอ เนื่องจากการทอผ้าขนาดใหญ่ต้องสั่งทำเป็นพิเศษ แต่หากจำเป็นก็ต้องมีการเย็บต่อระหว่างผืน ต้องมีการเลือกชนิดของผ้าอย่างเหมาะสม ใช้วิธีการตัดเย็บที่ได้คุณภาพ และมีการทำให้ผ้าเรียบอยู่ตัว หลังจากนั้นในขั้นตอนการลงสีฉากผ้าขนาดใหญ่ก็จำเป็นต้องเลือกใช้ชนิดของสีที่เหมาะสมในการทำให้พื้นผิวมีความเรียบเนียนอีกด้วย ส่วนฉากผ้าชนิดคัททรอป (cut drop) จะมีการตัดฉลุผ้าไปตามรูปร่างที่ต้องการแล้วยึดเข้าไว้ด้วยกัน

เป็นแผ่นใหญ่ด้วยตาข่ายซึ่งเป็นวัสดุเฉพาะที่ใช้สำหรับงาน ฉากละครและต้องใช้วัสดุประเภททอที่มีแรงยึดเกาะสูงในการยึดติดวัสดุทั้งสองชั้นนี้ให้แข็งแรงแน่นหนา

วัสดุบางอย่างนั้นไม่สามารถหาซื้อได้ในประเทศ มีราคาสูง หรือต้องอาศัยการนำเข้า ทำให้มีความลำบากในการทำงานทั้งในด้านงบประมาณหรือการเลือกใช้เทคนิคในการผลิต จึงมีความจำเป็นที่ผู้สร้างต้องหาวัสดุทดแทน โดยที่ยังสามารถคงคุณสมบัติสำคัญในการใช้งาน มีความสะดวกในการหาซื้อภายในท้องถิ่น มีความแข็งแรง คงทน ปลอดภัย ได้มาตรฐานในการใช้งานฉากละครเวที รวมถึงสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่สวยงามได้ใกล้เคียงกัน

วัตถุประสงค์ของโครงการ

บทความวิจัยนี้เรียบเรียงจากงานวิจัย การใช้วัสดุที่ทำซื้อได้ภายในประเทศเพื่อสร้างสรรค์ฉากผ้าในงานฉากละครเวที เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์ได้แก่

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตงานฉากผ้าขนาดใหญ่ชนิดครอบ (drop) และ คัทครอบ (cut drop) จากผ้าดิบ
2. เพื่อศึกษาและทดลองใช้งานวัสดุในการสร้างฉากผ้าซึ่งสามารถหาซื้อได้ทั่วไปในประเทศที่มีคุณสมบัติเหมาะสมกับงานฉากละคร
3. เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ในการสร้างฉากผ้าจากวัสดุที่สามารถหาซื้อได้ในประเทศ

การทบทวนวรรณกรรม

ประมวลเนื้อหาและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยพอสังเขปดังนี้

ศิลปะการละคร มีความเกี่ยวข้องกับศิลปะทุกแขนงซึ่งได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นโดยศิลปินผู้เชี่ยวชาญงานศิลปะสาขาต่าง ๆ โดยมีผู้กำกับการแสดงเป็นผู้นำทางความคิด วางแผนงานและแนวทางในการดำเนินงานของทีมงานฝ่ายต่าง ๆ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อเอื้อประโยชน์ให้แก่การกำกับการแสดงและการแสดงที่มีนักแสดงเป็นตัวแทนนำเสนอผลงานรวมของฝ่ายงานต่าง ๆ ให้ปรากฏแก่สายตาของผู้ชมในแต่ละรอบการแสดงส่วนงานที่เกี่ยวข้องกับภาพ สี สัน บรรยากาศ และเทคนิคพิเศษต่าง ๆ ที่รวมเรียกว่างานด้านเทคนิคประกอบการแสดงมีบทบาทสำคัญต่อการแสดงเป็นอย่างยิ่ง เพราะช่วยให้ผู้ชมเห็นที่มาที่ไปของเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างละเอียดถี่ถ้วน อย่างมีเหตุผล ทำให้ทราบและเห็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตัว

ละคร ซึ่งให้เห็นความขัดแย้งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไป อย่างน่าสนใจ สนุกสนาน เศร้าหมอง หรือน่าสะพรึงกลัว ฯลฯ แสดงให้เห็นบรรยากาศต่าง ๆ ตามลำดับเหตุการณ์ในท้องเรื่อง (กฤษรา วัชรวิภากร ใน นพมาศ แวหวงส์, บรรณาธิการ, 2558, น.169)

ฉากสองมิติ (two-dimensional scenery) เป็นชนิดของฉากที่มีการใช้งานมาอย่างยาวนานและมีความเรียบง่ายที่สุดชนิดหนึ่ง โครงสร้างของฉากสองมิติจะมีเพียงด้านเดียวที่หันเข้าหาผู้ชม ทำให้ผู้ชมมองเห็นเพียงความกว้างและความยาวของฉากเท่านั้น (Richard L. Arnold, 1994, p.121)

ชุดม่านเวที (draperies) เป็นผ้าหรือวัสดุอื่น ๆ ที่ใช้แขวนเพื่อประโยชน์สำหรับการแสดงละครเวที แบบที่บังได้ทั้งฉากสามารถใช้เพื่อการเปิดหรือปิดการแสดงหรือช่วยบังผู้ชมไว้ระหว่างการปรับเปลี่ยนสิ่งต่าง ๆ บนเวที ชุดม่านอีกแบบจะอยู่บริเวณรอบพื้นที่การแสดงใช้เพื่อการสร้างขอบเขตและบังอุปกรณ์หรือเบื้องหลังต่างๆไม่ให้รบกวนความสนใจของผู้ชมซึ่งเป็นพื้นฐานของชุดม่านบนเวทีทั่วไป โดยจะมีส่วนประกอบหลักคือ (1) ม่านด้านหลัง ที่รวมไปถึงแผ่นบังสายตาข้าง (side panel) ของพื้นที่การแสดง และ (2) ชุดม่านขอบข้าง (legs) และชุดม่านขอบบน (borders) ที่ช่วยบังบริเวณขอบด้านข้างและด้านบนของเวที (Richard L. Arnold, 1994, p.122)

ซอฟต์เซต (soft set) หมายถึงสิ่งที่ประกอบไปด้วย ชุดม่าน (draperies) ที่มีชุดขอบข้าง (legs/ wings) ชุดขอบบน (borders) และ ครอบ (drop) ชุดขอบข้างหรือชุดปีกจะอยู่บนบริเวณด้านข้างใช้เพื่อบังส่วนที่ไม่ต้องการให้ผู้ชมเห็นซอฟต์เซต (soft set) จะมีลักษณะตรงข้ามกับฮาร์ดเซต (hard set) ที่หมายถึงชิ้นส่วนที่มีการประกอบขึ้นจากโครงสร้างอื่นเช่นไม้ ตัวอย่างคือ แพลต (flat) หรือฉากลอยตัว (set pieces) ที่เป็นชิ้นส่วนประกอบฉากต่าง ๆ บนเวที (Lounsbury & Boulanger, 1999)

ครอบ (drop) เป็นผืนผ้าขนาดใหญ่ ขนาดของครอบขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ออกแบบ และระดับสายตาของผู้ชม โดยปกติจะถูกยกย้อมหรือระบายสีให้เป็นรูปแบบที่ต้องการ เช่น ทศนิยมภาพ บ้านเมือง การตกแต่งภายในหรือเป็นต้นไม้ หรือเป็นรูปแบบเชิงสัญลักษณ์เพื่อสร้างความรู้สึกที่แตกต่างไป วัสดุที่ใช้มักเป็นผ้ามีสลิน ผ้าแคนวาส ผ้ากำมะหยี่ หรือ ผ้าลินิน (Richard L. Arnold, 1994, p.125)

ซอฟต์แวร์ดรอพ (soft drop) โครงสร้างจะไม่มีกรประกอบเข้าเฟรมไม้ จะใช้การยึดเข้ากับโครงสร้างด้านบนแล้วใช้น้ำหนักถ่วงด้านล่าง

คัทดรอพ (cut drop) จะมีรูปร่างไปตามที่ออกแบบไว้ โดยใช้การตัดเจาะให้เกิดเป็นช่องว่างตามแต่รูปทรงที่ต้องการ การตัดเจาะจะทำหลังจากระบายสีเรียบร้อยแล้วเพื่อป้องกันการม้วนงอเมื่อสีแห้ง ตาข่ายจะถูกติดเข้ากับชิ้นงานด้านหลังด้วยกาวให้ครอบคลุมพื้นที่ที่ถูกเจาะ ทำให้คัทดรอพสามารถห้อยอยู่ได้อย่างเรียบตรง ในการติดจะคว่ำชิ้นงานลงบนพื้นและต้องติดตาข่ายให้ตั้งเป็นตารางสี่เหลี่ยม

ดรอพขอบบน (border) จะเป็นผ้าชิ้นยาวอยู่บริเวณด้านบนของเวที ขนานไปกับขอบบนฉาก เป็นชิ้นส่วนพื้นฐาน ทำหน้าที่ในการบังอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ด้านบนของเวที อาจทำด้วยโครงสร้างที่แข็งแรงหรือหากทำด้วยผ้าเรียกว่า soft drop จำเป็นต้องใช้หลายๆชิ้นพร้อมกัน มักถูกตัดเจาะและระบายสีเพื่อให้เห็นเป็น เพดาน ไม้ ไม้ หรือเมฆ

ดรอพขอบข้าง (leg drop) ชิ้นส่วนบริเวณด้านข้างของฉากโดยทั่วไปจะเป็นรูปโค้งต่อเนื่องจากขอบบน ซึ่งสามารถสร้างสรรคให้เป็นลักษณะดรอปลักษณะต่าง ๆ ได้ตามต้องการ

สกายดรอพ (sky drop) จะถูกใช้เป็นท้องฟ้าหรือพื้นหลังที่ฉายด้วยไฟ โดยปกติมักเป็นสีขาว

ม่านบรรยากาศ (Cyclorama) เป็นสกายดรอพ (sky drop) ที่มีขนาดใหญ่เต็มพื้นที่ มักทำด้วยผ้าแคนวาสหรือมัสลิน

เนื่องจากดรอพมีลักษณะเป็นชิ้นส่วนสองมิติ การจะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีฉากมีความลึกต้องอาศัยลวงตาด้วยการระบายสี หรือการใช้แสงฉายลงไป นอกจากนั้นยังสามารถสร้างความลึกได้ด้วยการผสมผสานดรอพหลายชนิดเข้าด้วยกัน ดรอพที่เป็นส่วนชุดขอบข้างและชุดขอบบนจะทำหน้าที่เป็นฉากหน้า (foreground) คัทดรอพ (cut drop) จะทำหน้าที่เป็นฉากระยะกลาง (middle ground) และดรอพปกติ (regular drop / plain drop) ที่วางอยู่ในตำแหน่งหลังสุดจะทำหน้าที่เป็นฉากหลัง (back ground) (Richard L. Arnold, 1994, p.126)

ในต่างประเทศสามารถสั่งทำแบ็คดรอพจากผ้าฝ้ายเดี่ยวได้ ถ้ามีการต่อผ้า (2-3 ผืน) สามารถต่อได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน การต่อแนวนอนผู้ชมจะเห็นรอยต่อน้อยกว่า

เวลาแขวนเมื่อจัดแสงหลบ หรือการต่อแบบแนวตั้ง อาจใช้ได้ถ้าถ่ายภาพที่ทาสีเอื้อให้มองไปในแนวทางเดียวกันกับแนวตั้ง หากเป็นผ้าที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เห็นแสงทะลุผ้า (translucent drop) เป็นผ้าที่มีการให้แสงจากด้านหลังทะลุผ่านต้องระวังตะเข็บ ส่วนผ้าม่านอื่น ๆ นิยมเย็บเป็นแนวตั้ง (Crabtree & Beudert, 2012)

กาวจากสัตว์ เป็นกาวชนิดโปรตีน ซึ่งได้มาจากกระดูก ผิวหนัง หรือเลือด ถูกคิดค้นใช้งานมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่โบราณ ส่วนใหญ่เป็นของแข็งที่อุณหภูมิห้อง เมื่อให้ความร้อนจะเริ่มละลาย กาวจะยึดแน่นเมื่อน้ำระเหยออกจนหมด ปัจจุบันกาวจากสัตว์ถูกแทนที่ด้วยสารสังเคราะห์อื่นแต่ยังถูกนำมาใช้ในหลายกรณีเช่นการยึดติดกล่องให้แข็งแรง (Emblem, 2012) กาวประเภทนี้ส่วนมากแล้วใช้กับงานกระดาษ กระดาษแข็ง แผ่นฟลอยด์ หรือโครงสร้างไม้อัดเป็นต้น นอกจากนี้ ยังใช้งานในอุตสาหกรรมบรรจุหีบห่อ กาวที่ได้จากสัตว์มักจะมีกำลังในการรับน้ำหนักได้ดีกว่ากาวที่ได้จากพืชพันธุ์ อีกทั้งยังทนต่อความชื้นได้ดีกว่าด้วย ซึ่งส่วนมากแล้วจะใช้กับงานไม้และอุตสาหกรรมไม้อัด อย่างไรก็ตามกาวประเภทนี้ไม่ทนทานต่อการเผชิญกับสภาพอากาศในระยะเวลานาน ๆ ได้ (Shields, 1974)

ผ้าดิบ เป็นผ้าที่ยังไม่ผ่านกระบวนการอะไร เป็นผ้าที่มีสีออกขาวอมเหลือง ไม่มีลวดลายใดๆบนผ้า และเนื่องจากตัวผ้ายังไม่ผ่านกระบวนการฟอกจึงทำให้ผ้ามีเนื้อสัมผัสที่แข็ง ยืดหยุ่นได้ สากเล็กน้อย ไม่ลื่นเป็นมัน มีความทนทานสูง กันแดดได้ กันน้ำได้เล็กน้อย (www.mattcorner.com, 2564)

ผ้าดิบนั้นมีการใช้กันมาตั้งแต่ในสมัยโบราณ โดยมีแหล่งกำเนิดมาจากทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศอินเดีย เป็นผ้าที่ทอด้วยเส้นใย เส้นด้ายจากธรรมชาติที่ยังไม่ผ่านกระบวนการฟอก มีส่วนผสมของฝ้าย ลินิน เป็นหลัก ปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้มีส่วนผสมของ โพลีเอสเตอร์เข้าไป ด้วย สีของผ้าดิบมีทั้งที่เป็นสีขาวและสีครีมธรรมชาติ มีตั้งแต่การทอแบบบางไปจนถึงการทอแบบหนา จึงทำให้มีหลายความหนาให้เลือก ซึ่งคุณสมบัติของผ้าดิบนั้น เป็นผ้าที่ดูแลง่าย มีความยืดหยุ่นระดับหนึ่ง มีความทนทานค่อนข้างสูง แต่เมื่อซักแล้วจะเกิดรอยยับได้ง่าย จึงเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายเพราะมีราคาถูกและหาซื้อได้ง่าย นำไปใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ (www.mattcorner.com, 2564)

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการสร้างงานฉากผ้าขนาดใหญ่ชนิดดรอพ (drop) และ คัทดรอพ (cut drop) จากผ้าดิบ ในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ เทคนิคการทำงาน ระยะเวลา ทักษะ แรงงาน ที่ใช้

2. ศึกษาและวิเคราะห์การใช้วัสดุทดแทนในการสร้างฉากละครเวทีชนิดผ้า ที่ใช้วัสดุผ้าด้ายดิบ จากผลงานที่ผ่านมา บันทึกและตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้ว่ามีข้อดีและข้อเสียอย่างไร

3. สร้างองค์ความรู้โดยสรุปรูปแบบจากผลงานที่ผ่านมา และเสนอแนวทางการปรับปรุง

เครื่องมือและวิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้การรวบรวมข้อมูลจากการปฏิบัติงานในการผลิตฉากละครเวที ด้วยการสังเกต บันทึก และทดสอบ โดยรวบรวมข้อดีข้อเสียจากผลงานที่ผ่านมา ในด้านความสวยงาม คุณภาพ ระยะเวลา เทคนิคที่ใช้ วัสดุที่ใช้ และต้นทุนในการผลิต โดยมีขั้นตอนคือ

1. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการสร้างฉากละครเวทีผ้าขนาดใหญ่ชนิดดรอพ (drop) และ คัทดรอพ

(cut drop) จากผ้าดิบ ในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ เทคนิคการทำงาน ระยะเวลา ทักษะ แรงงาน ที่ใช้

2. ศึกษาและวิเคราะห์การใช้วัสดุทดแทนในการสร้างฉากละครเวทีชนิดผ้าจากผลงานที่ผ่านมา ในงานที่เลือกใช้ผ้าด้ายดิบสร้างชิ้นงาน บันทึกและตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้ว่ามีข้อดีและข้อเสียอย่างไร

3. สร้างองค์ความรู้โดยสรุปรูปแบบจากผลงานที่ผ่านมา และเสนอแนวทางการปรับปรุง

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ข้อมูลที่รวบรวมมาเปรียบเทียบกับเอกสารงานฉากละครเวทีชนิดผ้าและวัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอนการผลิตรวมถึงผลงานจากต่างประเทศ เพื่อหาแนวทางในการปฏิบัติงาน ในเงื่อนไขของทรัพยากรบุคคลที่มี ต้นทุนการผลิต และวัสดุอุปกรณ์ที่หาได้ภายในประเทศ วิเคราะห์หาจุดเด่นจุดด้อยของวัสดุแต่ละชนิดในด้านคุณสมบัติเทียบกับมาตรฐานความต้องการของละครเวทีหาความเป็นไปได้ในการใช้วัสดุและเทคนิคขั้นตอนที่จะพัฒนาให้ผลงานมีคุณภาพที่ดีขึ้นกว่าเดิมด้วยการทดลองเปรียบเทียบวัสดุแต่ละชนิดในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงรวมถึงการทดลองใช้งานก่อนผลิตจริง โดยมีเกณฑ์ในการสังเกตและบันทึกดังนี้

วัสดุ	ความต้องการใช้งาน	เกณฑ์การบันทึกและสังเกต
ผ้าด้ายดิบ	การเย็บเพื่อต่อกันเป็นผืนใหญ่	ความสวยงามต่อเนื่องเมื่ออยู่บนเวที ความสะดวกในการลงสี
ตาข่าย	ยึดโยงคัทดรอพในรูปทรงต่าง ๆ	ความแข็งแรง ความสวยงาม การมองเห็น
กาวติดตาข่าย	ยึดตาข่ายเข้ากับฉากผ้า	ความแข็งแรง ความสะดวกในการใช้งาน
แป้ง	ทำให้ผ้าเรียบเนียน	ความเรียบเนียน ความสะดวกในการใช้งาน ความสะดวกในการลงสี
สีเพนท์	เพนท์ฉากละครชนิดผ้า	ความสวยงาม ความสะดวกในการใช้งาน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการสร้างฉากละครเวทีชนิดผ้า ในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ เทคนิคการทำงาน ระยะเวลา ทักษะ แรงงาน ที่ใช้ นำมาวิเคราะห์ทั้งจุดเด่นและจุดด้อยในรูปแบบการทำงานที่ผ่านมา เปรียบเทียบกับแนวทางที่เป็นมาตรฐานของต่างประเทศและหลักวิชาการ แล้วนำมาพัฒนาปรับปรุงการทำงานในฉากละครเวทีเรื่อง *The Love Song of J. Alfred Prufrock* ได้ผลดังนี้

ผ้าดรอปป

ฉากผ้าเป็นฉากชนิดสองมิติ ที่มีรูปแบบการใช้งานมาอย่างยาวนานและมีความเรียบง่าย จัดเป็นชุดม่าน (draperies) ที่เป็นส่วนหนึ่งของซอฟต์แวร์ (soft set) มีส่วนประกอบคือ ชุดขอบข้าง (legs/wings) ชุดขอบบน (borders) และ ดรอปป (drop) โดยที่ดรอปปจะเป็นผืนผ้าขนาดใหญ่ที่สุด โดยปกติจะถูกย้อมหรือระบายสีให้เป็นรูปแบบที่ต้องการ สามารถตัดเจาะให้เกิดเป็นช่องว่างรูปทรงตามแต่ที่ต้องการได้เรียกว่า คัทดรอปป (cut drop) เมื่อใช้งานร่วมกันกับดรอปปหลายชนิดทำให้เกิดระยะความลึกขึ้นได้จากการมีฉากหน้า ฉากระยะกลาง และฉากหลัง เมื่อรวมเข้ากับเทคนิคของการวาดภาพให้เกิดความลึกแล้วก็จะทำให้ฉากละครโดยรวมมีมิติขึ้น ดรอปปที่มีขนาดใหญ่นิยมใช้ผ้าผืนเดียวหน้ากว้างที่ต้องสั่งทำเป็นพิเศษในต่างประเทศ เนื่องจากจะทำให้ไม่มีรอยต่อและผ้าไม่เป็นรอยยับจากตะเข็บ

ในงานที่ผ่านมาการทำดรอปปขนาดใหญ่จะใช้เทคนิคต่อผ้าเพื่อให้ได้ขนาดตามที่ต้องการ ผ้าที่บางมากจะมีการหดตัวของผ้าที่ไม่เท่ากันทำให้เห็นรอยยับย่นมาก เมื่อพยายามดึงให้ตึงจะฉีกขาดได้ง่าย ผ้าชนิดหนาและหนักเมื่อทาสีแล้วจะเกิดรอยย่นคล้ายกับผ้าที่ซักแล้วแต่ยังไม่ได้รีด การเย็บผ้าในแนวนอนจะทำให้เกิดรอยย่นเห็นได้ชัดกว่าแนวตั้ง การเย็บที่ไม่เป็นเส้นตรงจะทำให้เกิดรอยย่นในบางช่วงของผ้า ช่วงที่ทำการเย็บผ้าหากเป็นช่วงเย็บผ้ามานจะใช้จักรอุตสาหกรรมและสามารถเย็บได้ตรงกว่า

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาปรับปรุงการทำงานในฉากละครเวทีเรื่อง *The Love Song of J. Alfred Prufrock* โดยการนำเอาผ้าตัวอย่างจากบริษัทที่ขายผ้างานฉากละครมาเทียบเคียงกับชนิดผ้าที่มีขายในประเทศ เนื่องจากผ้าในท้องตลาดนั้นมีคุณสมบัติที่แตกต่างไปจากในงานฉากละคร โดยเฉพาะ โดยเลือกที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกันทั้งความหนา

น้ำหนัก และราคาไม่สูงเกินไป ได้เป็นผ้าดิบลายขัดที่เป็นผ้าฝ้ายผสมใยสังเคราะห์ ผลิตได้ในประเทศ ทำให้หาซื้อได้ง่าย และราคาไม่แพง นำมาเย็บต่อกันในแนวตั้ง ขั้นตอนการเย็บต่อผ้าได้เลือกใช้ช่างเย็บผ้ามาคนที่มีความชำนาญในการใช้จักรอุตสาหกรรมและตัดเย็บผ้าผืนขนาดใหญ่ เนื่องจากช่างเย็บผ้าทั่วไปจะไม่คุ้นเคยกับการเย็บผ้าขนาดใหญ่ มีผลทำให้ตะเข็บไม่ตรงและเกิดรอยยับย่น ทำให้ได้ชิ้นงานที่มีคุณภาพ และส่วนประกอบต่างๆครบถ้วนในการใช้งานตามที่ต้องการ

พื้นที่ทำงาน

เวลา สถานที่ และแรงงาน เป็นตัวแปรสำคัญในการจัดสรรและกระจายงาน พื้นที่ทำงานควรโปร่ง อากาศถ่ายเท มีพื้นที่และอุปกรณ์ที่ต้องการใช้อย่างพอเพียง พื้นที่ควรแยกออกจากพื้นที่สร้างฉาก มีแสงสว่างสม่ำเสมอ มีเพดานสูงเพื่อการทำงานกับฉากขนาดใหญ่ และมีการแยกพื้นที่การทำงานออกเป็นสัดส่วน ทั้งส่วนทำงานและส่วนล้าง

ในงานที่ผ่านมา การทำงานกับฉากขนาดใหญ่จำเป็นต้องมีพื้นที่ขนาดใหญ่ตามไปด้วย แต่บางครั้งข้อจำกัดเรื่องสถานที่ทำให้ต้องแก้ไขไปตามหน้างาน เมื่อพื้นที่ไม่เพียงพอในขั้นตอนการลงสี ทำให้ต้องมีการพับโค้งหรือพาดไปตามวัสดุต่าง ๆ เมื่อแห้งจะเกิดเป็นรอยขีดเจี้ยนที่แก้ไขได้ยาก พื้นที่ที่กว้างพอแต่หากไม่มีการยึดขอบชิ้นงาน หรือไม่มีการลงแบ่งให้เรียบ เมื่อสีแห้งก็จะยับได้

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาปรับปรุงการทำงานในฉากละครเวทีเรื่อง *The Love Song of J. Alfred Prufrock* โดยการใช้สถานที่ที่กว้างขวางพอสำหรับวางผ้าฉากทุกชิ้นบนพื้น ยึดขอบผ้าทุกด้านเข้าด้วยกันบนพื้นไม้ด้วยตะปูตัวเล็ก แทนที่การใช้ลวดเย็บ เนื่องจากสามารถทำงานได้เช่นเดียวกันและสะดวกในการรื้อถอน เพื่อให้ผ้าถูกซิงติงเตรียมการลงแบ่งต่อไป

การลงแบ่งอัดผ้าเรียบ

ฉากผ้าต้องมีการลงแบ่งอัดผ้าเรียบเป็นขั้นตอนก่อนลงสีเพื่อให้ผ้ามีความเรียบคงตัวลงสีได้ง่ายและสวยงาม วัสดุที่ใช้จะเป็นแบ่งสำเร็จสำหรับงานลักษณะนี้โดยเฉพาะหรือผสมขึ้นเองจากแบ่งข้าวโพด จะเป็นวัสดุที่มีน้ำหนักเบาเมื่อแห้ง ก่อนรองพื้นจะต้องเตรียมการโดยยึดผ้าให้ตึงบนพื้นแล้วเป่าด้วยพัดลมเพื่อให้แห้งได้เร็วขึ้น

ในงานที่ผ่านมา การลงแบ่งเกิดจากการค้นคว้าข้อมูลมาทดลองใช้ ทำให้พบว่าต้องมีระดับสัดส่วนที่พอเหมาะและแบ่งต้องสุกทั่วถึงจะได้ผล การลงแบ่งต้องลงไป

ให้เสร็จในคราวเดียวกัน เนื่องจากการเตรียมแป้งเป็นจำนวนมากอาจมีผลให้แป้งสุกไม่ทั่วถึงแล้วทำให้เกิดผลเหมือนการไม่ทำให้เสร็จในคราวเดียวคือทำให้ผ้าหดตัวไม่เท่ากัน และการปล่อยให้แห้งบนพื้นหากไม่ได้ยึดขอบไว้ก็ยังมีโอกาสเกิดรอยยับย่นได้

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาปรับปรุงการทำงานในฉากละครเวทีเรื่อง The Love Song of J. Alfred Prufrock โดยการใช้แป้งข้าวโพดอัดผ้าให้เรียบ โดยใช้อัตราส่วนแป้งผสมน้ำเย็น 1 ส่วน น้ำต้มเดือด 3 ส่วน พ่นให้ทั่วผ้า พร้อมกับใช้แป้งขจัดพื้นขนอ่อนดินให้แป้งซึมเข้าเนื้อผ้า ใช้เทคนิคการสอดเครื่องเป่าลมเข้าใต้ผืนผ้าที่ถูกยึดไว้ ผ้าจะตึงและแห้งตัวขณะลอยจากพื้น พัดลมที่เป่าต้องมีแรงมากพอเพื่อใยกผ้าขนาดใหญ่ขึ้นได้ไม่เช่นนั้นจะไม่มีผล ทำให้เมื่อแห้งสนิทผ้าจะเรียบอยู่ตัวได้ดีมาก



ภาพที่ 1 การอัดน้ำยาให้กับผ้าและแนวตะเข็บของการต่อผ้า
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 ตุลาคม 2563



ภาพที่ 2 การเป่าให้แห้งด้วยเทคนิคสอดพัดลมเป่าเข้าด้านใต้
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 9 ตุลาคม 2563

การระบายสี

ฉากจะถูกทาสีตามทีผู้ออกแบบฉากให้ข้อมูล โดยจะถูกเก็บไว้ในสมุดของโปรดักชันซึ่งรวบรวมการทำงานของฝ่ายฉาก เพื่อให้สะดวกในกรณีการนำเอาฉากเดิมมาใช้ หรือสร้างต่อเติม ซ่อมแซม การทาแนวตั้งจะเหมาะกับการทาฉากชนิดแฟลต (flat) หรือฉากที่มีกรอบ ต้องมีเครื่องมือช่วย

เช่นการชักกรอบหรือลิฟต์ขึ้นลง การทาฉากแนวนอนจะเหมาะกับการระบายสีตรงรอบ หรือชิ้นงานที่ไม่มีกรอบ แต่ต้องมีการชิงชิ้นงานให้ตั้ง รองชิ้นงานด้วยไม้หรือวัสดุอื่น ๆ ที่จะไม่ทำให้เกิดรอยย่นหรือเคลื่อนตัว หากชิงบนพื้นปูนต้องมีกรอบไม้ยึดผ้า ขั้นตอนการทาสีฉากเริ่มจากการรองสีพื้นหลังจากแห้งแล้วจึงทำการวาดลวดลายตามต้องการ ปล่อยให้สีแห้งสนิท จากนั้นจึงลงแสงเงาเพื่อให้เกิดความกลมกลืนแล้วลงสารเคลือบสีเป็นขั้นตอนสุดท้าย

ในงานที่ผ่านมาพบว่าคุณภาพสีที่ใช้มีผลอย่างมากต่อคุณภาพงาน สีที่มีคุณสมบัติดีคือสีน้ำยี่ห้อ Sinclair เนื่องจากมีเนื้อสีที่ดี ติดแน่นทนทาน มีแม่สีและเฉดสีที่สามารถนำไปผสมออกมาได้ดี ขั้นตอนระบายสีหากไม่มีการชิงผ้าฉากเมื่อแห้งแล้วฉากจะยับย่นได้

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาปรับปรุงการทำงานในฉากละครเวทีเรื่อง The Love Song of J. Alfred Prufrock โดยหลังจากระบายแล้วใช้เทคนิคการเป่าลมเข้าใต้ผ้าฉากที่ยึดไว้บนพื้นเช่นเดียวกับขั้นตอนการลงแป้ง ทำให้เมื่อสีแห้งแล้วฉากก็ไม่เกิดรอยยับย่นอีก

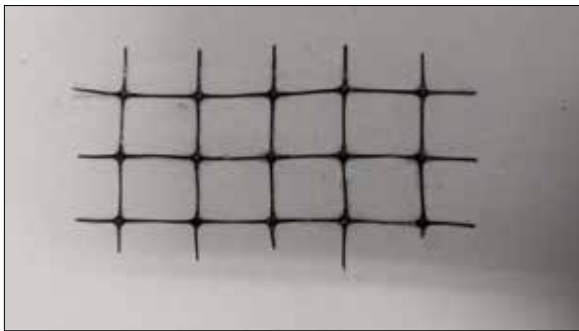
คัททรอปและการติดตาข่าย

ตาข่ายสำหรับงานฉากละครเวทีโดยเฉพาะจะเรียกว่าโอเปราเน็ต ทำจากเชือกไม่สะท้อนแสงไฟ ทอเป็นตารางสี่เหลี่ยมมีสภาพคงรูปได้ดี ตาข่ายจะถูกใช้งานร่วมกับคัททรอปใช้กับการทำพุ่มไม้ ใบไม้ ไปจนถึงสิ่งก่อสร้าง ช่วยให้ฉากมีรูปทรงต่างออกไป ขั้นตอนการตัดจะทำหลังจากลงสีเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นจึงติดตาข่ายเข้ากับชิ้นส่วนของฉากด้านหลังด้วยกาว กาวที่ใช้ในงานฉากละครเวทีมีหลายชนิด ที่เหมาะกับการติดตาข่ายจะเป็นกาวที่มีแรงยึดเกาะสูง

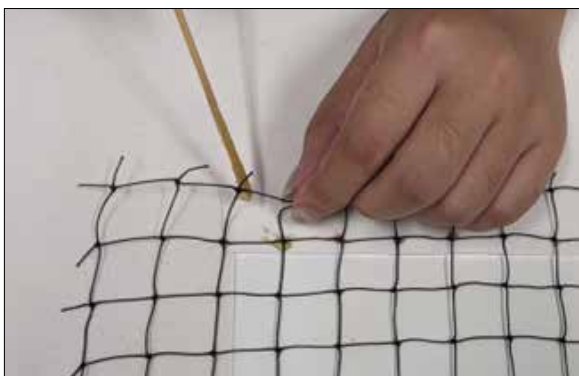
ในงานที่ผ่านมา มีการทดลองใช้งานตาข่ายที่มีขายหลายชนิด ใช้ตาข่ายลวดสร้างมิติให้พุ่มไม้เป็นลักษณะเสริมโครงสร้างให้กับฉาก ใช้ตาข่ายพลาสติกสีขาวเพื่อความโปร่งแสงแต่เมื่อโดนไฟกลับทำให้เห็นได้ชัด ตาข่ายดกนกสีดำลักษณะเอ็นขนาดเล็กใช้งานได้ไม่สะดวกแต่มีน้ำหนักเบาใช้เป็นพื้นหลังให้กับการทำพุ่มไม้ด้วยการติดเข้าไปที่ละใบ กาวที่ใช้กับตาข่ายมีตั้งแต่ปืนกาวซึ่งใช้ได้สะดวกแต่กาวค่อนข้างมีน้ำหนัก กาวยางต้องใช้ปริมาณและต้องติดให้ได้พื้นที่มากพอจึงจะสร้างแรงยึดได้ดี

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาปรับปรุงการทำงานในฉากละครเวทีเรื่อง The Love Song of J. Alfred Prufrock โดยการหาตาข่ายที่มีคุณสมบัติทั้งในด้านความอยู่ตัว ความ

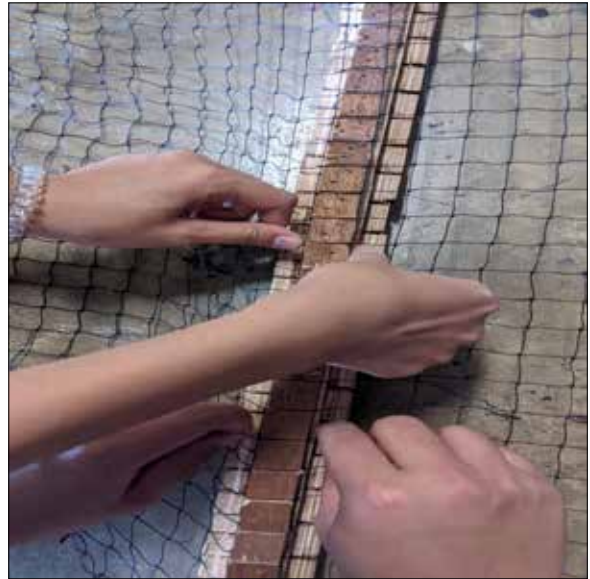
แข็งแรง ไม่สะท้อนแสง โดยตาข่ายพลาสติกนั้นแม้จะมีความอยู่ตัวคงรูปทรงตารางได้ดีแต่เมื่อโดนแสงไฟก็ยิ่งมองเห็นได้ชัดและแม้จะเป็นเส้นขนาดเล็กเมื่อนำมาทดลองใช้ก็ยังไม่สะท้อนแสงไฟอยู่ ตาข่ายการเกษตรจะไม่สะท้อนแสงแต่ไม่อยู่ตัวคงรูปเป็นตารางหากปล่อยอิสระ สามารถใช้เครื่องมือช่วยในการซึ่งให้พร้อมใช้งานได้จึงมีความเหมาะสมกว่า แล้วติดเข้ากับชิ้นงานด้วยกาวหนังควายซึ่งมีคุณสมบัติในการยึดเกาะได้ดี การใช้งานแม้จะต้องใช้ความร้อนเพื่อละลายแต่ก็สะดวกกับการหยอดลงไปบริเวณปมของตาข่าย ซึ่งเนื้อกาวมีลักษณะเป็นก้อนเหนียวทำให้วัสดุทั้งสองยึดติดกันได้ดี สามารถรับน้ำหนักของผ้าที่เย็บต่อกันได้ เมื่อเทียบกับกาวติดผ้าแล้วกาวติดผ้าจะเหมาะกับการใช้ร่วมกับตาข่ายชนิดพลาสติกที่ไม่เป็นปมขนาดใหญ่



ภาพที่ 3 การทดลองติดตาข่ายพลาสติกบนผ้าด้วยกาวติดผ้า ต้องอาศัยพื้นผิวเรียบและติดเป็นบริเวณกว้าง
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 7 ตุลาคม 2563



ภาพที่ 4 การทดลองติดตาข่ายการเกษตรที่มีลักษณะเป็นปม ด้วยกาวหนังควาย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 7 ตุลาคม 2563



ภาพที่ 5 การใช้เครื่องมือช่วยซึ่งขอบของตาข่าย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 7 ตุลาคม 2563



ภาพที่ 6 แสดงลักษณะการติดตาข่ายเข้ากับคัทรอป ด้วยการหยอดกาวที่บริเวณปมตาข่าย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 14 ตุลาคม 2563



ภาพที่ 7 แสดงให้เห็นส่วนคัทรอปที่ถูกเจาะและยึดด้วยตาข่าย ขณะทำการแสดงจริง
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย วันที่ 7 พฤศจิกายน 2563

สรุปและอภิปรายผล

ฉากผ้าในงานฉากละครเวทีโดยเฉพาะในส่วนขอ ครงรอบที่มีขนาดใหญ่มักทำให้เกิดความยากลำบากในการ สร้างให้ได้ชิ้นงานตามต้องการ แม้จะมีผ้าที่คุณสมบัติใกล้เคียงกันแต่สิ่งสำคัญในการนำมาใช้ทดแทนคือเทคนิคในการ เย็บต่อเพื่อให้เป็นผืนเดียวขนาดใหญ่ โดยใช้ช่างเย็บผ้ามา นที่มีความชำนาญกับการทำงานขนาดใหญ่ ทำให้ได้ชิ้นงานที่ ตัดเย็บต่อกันในขนาดที่ต้องการ มีตะเข็บรอยต่อที่เรียบร้อย สวยงาม มีคุณสมบัติเหมาะกับการทำครอบขนาดใหญ่

พื้นที่ทำงานจำเป็นที่จะต้องมีความกว้างพอ กกับการวางฉากทั้งหมดและมีการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ทำงานอย่าง เหมาะสม พื้นที่ที่ไม่เพียงพอจะทำให้ต้องขยับชิ้นงานใน ระหว่างขั้นตอนซึ่งทำให้เกิดตำหนิขึ้นได้ ปกติแล้วครอบ ขนาดใหญ่จะไม่มีการบอซิงไว้ในการทำงานสิ่งจึงต้องการซึ่งให้ ติงการใช้ตะปูขนาดเล็กมีคุณสมบัติในการใช้งานไม่ต่างจากลวด เย็บ แต่สามารถติดตั้งและถอนการติดตั้งได้ง่ายกว่า

โดยธรรมชาติของผ้านั้นจะมีการหดตัวและเกิด การยับย่นขึ้น จึงจำเป็นต้องทำให้เรียบ โดยการลงแปงอัด ผ้าเรียบ กระบวนการนี้จะทำให้ผ้ามีความเรียบอยู่ตัวที่สุด เนื่องจากผ้าใยธรรมชาติจะมีการหดตัวเสมอเมื่อถูกน้ำแล้ว แห้ง การอัดผ้าเรียบจะมีน้ำยาเฉพาะ แต่ก็สามารถทำได้ด้วย การใช้แปงข้าวโพดเป็นส่วนผสมได้ การผสมต้องมีสัดส่วน และความสุกที่พอดี การต้มใช้งานแต่ละครั้งต้องมีปริมาณที่ พอกับการทำงานทั้งหมด เนื่องจากควรทำให้จบในครั้งเดียว เพื่อให้ผ้ามีความคงตัวเท่ากัน พัดลมเป่าจะช่วยให้อุ่นผสม ที่ทาแห้งเร็วขึ้น แต่การปล่อยให้แห้งบนพื้นจะยิ่งทำให้เกิด รอยยับย่นที่แก้ไขได้ยาก ต้องใช้เทคนิคการเป่าลมเข้าด้าน ใต้ของผ้าทำให้ผ้าตั้งท่อยู่ตลอดเวลาจนแห้งสนิท ซึ่งต้อง อาศัยการชิงผ้าบนพื้นและพัดลมที่สามารถเป่าลมแรงพอเข้า ช่องว่างด้านใต้ได้

เมื่อผ้าถูกทำให้เรียบเสร็จแล้ว ก่อนการระบายสี จะต้องมีการลงสีพื้นก่อน สีที่ใช้จะเป็นสีน้ำรองพื้นที่มี คุณสมบัติไม่แห้งแตก จากนั้นจึงเป็นการระบายสีฉากตามที่ ถูกออกแบบไว้ด้วยสี Sinclair ซึ่งมีคุณสมบัติที่เหมาะสมกับงาน ฉาก ผงสีมีความละเอียดและทนทานต่อแสง สีมีความสด ติดแน่นบนหลากหลายพื้นผิว ในขั้นตอนการรองพื้นและ ระบายสี การเป่าให้แห้งใช้เทคนิคเช่นเดียวกันกับขั้นตอนอัด ผ้าเรียบ

ในส่วนชิ้นงานที่มีการตัดฉลุ ทั้งคัททรอป ครอบ ขอบข้าง (legs) และ ชุดขอบบน (borders) การทำราย ละเอียดให้สวยงามต้องอาศัยการออกแบบ รูปทรงการตัด และการติดตามช่างที่ดีด้วย ในส่วนของตาข่ายนั้นแม้จะมี จำหน่ายหลากหลายแบบในประเทศ แต่ยังมีคุณสมบัติที่ต่าง ออกไปจากวัสดุที่ผลิตออกมาโดยเฉพาะ บางชนิดแม้จะมี คุณสมบัติที่ใกล้เคียงความต้องการแต่เมื่อใช้งานจริงกลับ สร้างปัญหาใหม่ให้ต้องแก้ไข ตาข่ายเชือกมีคุณสมบัติที่ดีใน ด้านที่ไม่สะท้อนแสงไฟ แต่ไม่สามารถนำมาใช้ได้ทันที ต้อง มีการสร้างและดัดแปลงเครื่องมือมาช่วยเพื่อให้สะดวกใน การใช้งาน

กาวที่ใช้ในงานฉากละครเวทีมีหลายชนิด กาวที่มี ลักษณะเฉพาะสำหรับในส่วนของการติดตามตาข่ายเข้ากับ คัททรอป จะต้องมีคุณสมบัติที่เหนียว รับแรงได้ดี และมีเนื้อกาว ไม่เหลวเกินไปเพื่อให้สามารถใช้งานกับพื้นผิวที่ไม่เรียบอย่าง บริเวณปมตาข่ายได้สะดวก ปืนกาวใช้งานได้สะดวกในการ หยอดเข้าจุดที่ต้องการแต่มิฉะนั้นหนักตัวและยังรับน้ำหนักได้ ไม่ดีพอ ส่วนกาวยางเนื้อกาวต้องปาดเป็นบริเวณกว้าง เนื่องจากมีความเหลวทำให้ไม่เหมาะกับตาข่ายผ้า กาวหนัง ควายมีข้อเสียคือกลิ่นและการเตรียมค่อนข้างยุ่งยาก แต่เนื้อ กาวมีความชื้น ใช้การหยอดเข้าบริเวณที่ต้องการ รับน้ำหนัก ได้ดี สามารถหาซื้อได้ในราคาที่ไม่สูงเกินไป

การนำวัสดุต่าง ๆ มาเทียบเคียงนั้นแม้จะดูด้วย คุณสมบัติแล้วแต่ก็ต้องอาศัยการทดลองนำมาใช้งานทั้งใน ขนาดเล็กจำนวนน้อยจนถึงการผลิตขนาดใหญ่จริงถึงจะรู้แน่ชัด ว่าจะสามารถทดแทนได้หรือไม่ มีข้อจำกัดและข้อควรระวัง อย่างไรในการทำงาน ต้องมีการปรับรูปแบบหรือ กระบวนการทำงานหรือไม่ สิ่งที่สำคัญไม่ใช่การประหยัด ต้นทุน แต่เป็นการหาแนวทางที่ทำให้การสร้างสรรคผลงาน ทำได้อย่างราบรื่นเป็นไปตามที่ได้ออกแบบไว้ มีมาตรฐานทั้ง ด้านความสวยงามและความปลอดภัยด้วย

ข้อเสนอแนะ

ในปัจจุบัน งานฉากละครยังคงมีเทคนิควิธีการ ใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย ทั้งวัสดุที่ผลิตขึ้นด้วยเทคโนโลยีใหม่ รวมถึงอุปกรณ์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกอีกด้วย การ ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการทำงานที่เกี่ยวข้องนี้สามารถหา ดูได้ตามกลุ่มสังคมออนไลน์ของนักออกแบบในต่างประเทศ

ที่มักมีการแชร์ข่าวสารและตัวอย่างงานเหล่านี้อย่างสม่ำเสมอ แต่ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีต่างๆจะก้าวไกลไปแค่ไหน ความสวยงามของฉากละครที่สร้างสรรค์ด้วยฝีมือยังคงมีความคลาสสิกสวยงามอยู่ จะเห็นได้จากความพยายามของหน่วยงานในการรักษาและอนุรักษ์ผลงานเก่า ๆ และมีผู้หาซื้อเก็บสะสมในต่างประเทศ งานฉากละครจึงถือเป็นผลงานศิลปะที่มีความน่าสนใจในด้านความเป็นงานฝีมืออยู่ในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กฤษรา (ซูโรมาน) วริศราภุริชา. (2551). **งานฉากละคร 1**. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: บริษัท วี.พี.ริษัท จำกัด.
- กฤษรา วริศราภุริชา. (2558). บทบาทของงานด้านเทคนิคกับการแสดง. ใน **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. นพมาศ แวหงส์ (บรรณาธิการ). หน้า 169-190. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฤทธิรงค์ จิวากานนท์. (2558). ภาพบนเวที. ใน **ปริทัศน์ศิลปการละคร**. นพมาศ แวหงส์ (บรรณาธิการ). หน้า 153-168. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บริษัท แมท คอเนอร์ จำกัด. (2564). **What is ฝ้าติด**. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2563, <https://www.mattcorner.com/what-is-%E0%B8%9C%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%94%E0%B8%B4%E0%B8%9A/>
- Arnold Richard L. (1994). **Scene Technology**. 3rd ed. Prentice Hall, New Jersey.
- Crabtree, Susan & Beudert, Peter. (2012). **Scene Art for the Theatre**. 3rd ed. Burlington, MA: Focal Press.
- Emblem, M. Hardwidge. (2012). **Packaging Technology**. 1st ed. Oxford: Woodhead Publishing.
- Shields, J. Adhesive Bonding. (1975). **Design Council**. Oxford: Oxford University Press.
- Warren C. Lounsbury and Norman C. Boulanger. (1999). **Backstage from A to Z**. 4th ed., University of Washington Press.

ในการผลิตงานฉากละครแต่ละงานจะมีความท้าทายใหม่ๆอยู่เสมอไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการออกแบบที่แตกต่างออกไป หรือข้อจำกัดของงบประมาณเวลา สถานที่ การจัดบันทึกและวิเคราะห์กระบวนการทำงานที่เกิดขึ้นจะเป็นผลดีกับการแก้ไขหรือปรับปรุงผลงานในอนาคต เพราะจะช่วยให้เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างถ่องแท้ ทำให้หาวิธีแก้ไขและป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดซ้ำ และสามารถนำข้อดีมาปรับใช้ในผลงานชิ้นต่อไปให้เป็นผลสำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ขึ้น

การติดต่อผู้เขียนบทความ

นวกู แซ่ตั้ง	Nawapoo Sae-tang	nawapoo@gmail.com
ชยุตี ทศนวงศ์วรา	Chayuti Tassanawongwara	tassanawara@gmail.com
จรัญ กาญจนประดิษฐ์	Jarun Kanchanapradit	jarun@kku.ac.th
จตุพร สีม่วง	Jatuporn Seemuang	jatuporn@kku.ac.th
ธณัส หินอ่อน	Tharanat Hin-On	tharanat@kku.ac.th
วัศการก แก้วลอย	Vassakarok Kaewloy	vassaka1984@gmail.com
นันทมนต์ กู้ตลาด	Nuntamon Kutalad	Nuntamon.kut@mahidol.edu
นิธอร พรอำไพสกุล	Nition Pornumpaisakul	nition@g.swu.ac.th
สุภัก มหาวารากร	Supak Mahavarakorn	supak@g.swu.ac.th
อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์	R-Titaya Supsinwivat	noon_imp@hotmail.com
กฤษณะ สายสุนีย์	Kritsana Saisunee	Kritsana_Mola@hotmail.com
นวลรวี กระจ่างทอง	Nualavee Krataithong	nualravee@hotmail.com
ชุมพล ชะนะมา	Choomphon Chanama	chanama1980@gmail.com
ณัฐพัชร ปวงสุข	Natthaphatchara Puangsuk	c.natthaphatchara@gmail.com
ธรากร จันทนะสาโร	Dharakorn Chandnasaro	dharakornc@yahoo.com
วรฐ ทรัพย์ศรีสัญชัย	Warot Subsrisonjai	warotswu@gmail.com
วิรุฬห์ วุฒิฤทธากุล	Weroon Wuthirithakul	weroon@g.swu.ac.th
สืบศักดิ์ สิริมงคลกาล	Suebsak Sirimongkolgal	mheng.artedu@gmail.com
สุขสันติ แวงวรรณ	Suksanti Wangwan	kruoor.w@gmail.com
ณัฐคม แซ่มเย็น	Nuttakom Chamyen	nuttakom@tu.ac.th