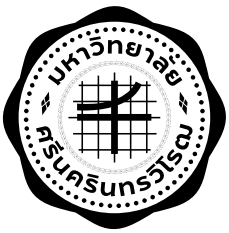
สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 (47) กรกฎาคม - ธันวาคม 2565
Volume 24 No. 1 (47) July - December 2022

ISSN 1906 - 2044



วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

INSTITUTE OF CULTURE AND ARTS JOURNAL SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 (47) กรกฎาคม - ธันวาคม 2565
Vol.24 No.1 (47) July - December 2022
ISSN 1906 - 2044

หลักการและเหตุผล

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะเป็นวารสารวิชาการสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่ดำเนินอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี 2542 โดยจัดพิมพ์เป็นวารสารวิชาการรายครึ่งปี (ปีละ 2 ฉบับ) โดยพิจารณาเผยแพร่บทความที่มีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1. ชาติพันธุ์
2. ประวัติศาสตร์ - โบราณคดี
3. ปรัชญา - ศาสนา
4. แฟชั่น - 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 : โครงการแต่งผ้าไทยอย่างไรให้ทันสมัย ครั้งที่ 12 "สืบสานพัฒนาศิลป์ผ้าถิ่นไทย ตามรอยพระพันปีหลวง"
ถ่ายภาพและออกแบบโดย : นายภาณุมาศ พุกกลิ่น นักวิชาการโสตทัศนศึกษา สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

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

กองบรรณาธิการวารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 (47) กรกฎาคม - ธันวาคม 2565 Vol. 24 No.1 (47) July - December 2022 ISSN 1906 - 2044

ที่ปรึกษา

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองอธิการบดีฝ่ายบริหารและทรัพยากรบุคคล

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รองอธิการบดีฝ่ายวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร

รองอธิการบดีฝ่ายองครักษ์และพัฒนากายภาพ

รองอธิการบดีฝ่ายวินัยและกฎหมาย

รองอธิการบดีฝ่ายแผนและยุทธศาสตร์เพื่อสังคม

รองอธิการบดีฝ่ายการคลังและทรัพย์สิน

รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต

บรรณาธิการบริหาร

อาจารย์ ดร.ปรารถนา คงสำราญ

ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ปวัตน์ชัย สุวรรณคังคะ

รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหาร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

อาจารย์ ดร.ดาริณี ชำนาญหมอ

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและวิจัย

สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ

บรรณาธิการ

ภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์

อุปนายกราชบัณฑิตยสภา สำนักงานราชบัณฑิตยสภา

ศาสตราจารย์ ดร.วีรชาติ เปรมานนท์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร. ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.ดวงมน จิตร์จำนงค์

ราชการบำนาญ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกรัชต์

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

รองศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร. ปัญญา เทพสิงห์

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

รองศาสตราจารย์ ดร. รัฐไท พรเจริญ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร. ศุภชัย จันทร์สุวรรณ์

คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

รองศาสตราจารย์ ดร.วารุณี หวัง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริมงคล นาฏยกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ สน สีมาตรัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ สุภาวดี โพธิเวชกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

รองศาสตราจารย์ เสาวภา ไพทยวัฒน์

สาขาวิชาการจัดการทางวัฒนธรรม

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

รองศาสตราจารย์ ฉันทนา เอี่ยมสกุล

ราชการบำนาญ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติศักดิ์ อริยะเครือ

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุณฑลีย์ ไวทยะวณิช

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ คุณารักษ์

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
คณะการจัดการการท่องเที่ยว
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
หม่อมราชวงศ์จักรรถ จิตรพงศ์
ประธานมูลนิธิมนตรี ตราโมท ในพระราชูปถัมภ์
สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี และ
ประธานมูลนิธินริศรานุวัดติวงศ์และราชสกุลจิตรพงศ์
อาจารย์เผ่าทอง ทองเจือ
อาจารย์พิเศษคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บรรณาธิการ

ภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.จารุวรรณ ขำเพชร
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวากร
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุพงศ์ อุดมศิลป์
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิอร พรอำไพสกุล
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวิวรรณ วรรณวิไชย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อาจารย์ปิยวรรณ์ กุลมัย
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายพิสูจน์อักษร

รองศาสตราจารย์ ผกาศรี เย็นบุตร
คณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวากร
คณะมนุษยศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิอร พรอำไพสกุล
คณะมนุษยศาสตร์
อาจารย์ปิยวรรณ์ กุลมัย
คณะมนุษยศาสตร์

ฝ่ายจัดการวารสาร

นางสาวพิมพ์ปพัชญ์ โรจนสังวร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
นางสาวธิศวรรณ สุริยะพันธ์ สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
นางสาวพิมนิภา ทรัพย์วิริยะกุล สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
นางสาวพรรณนารายณ์ เปรมตุ่น สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
นายภาณุมาศ พุกกลิ่น 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
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

วัฒนธรรมและศิลปะมีความสำคัญในฐานะเป็นทุนทางวัฒนธรรมในสังคมไทย สามารถสร้างมูลค่าและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทั้งในเชิงวิชาการและเชิงพาณิชย์ การบูรณาการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและศิลปะกับแนวคิดทางการศึกษา การสื่อสาร การออกแบบผลิตภัณฑ์ ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนาทำให้เกิดการ ต่อยอดด้านภูมิปัญญาสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย แสดงให้เห็นการผลักดันความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย เช่น การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองรองในภาคเหนือ : การประเมินศักยภาพในจังหวัดน่าน ลำปาง เพชรบูรณ์ การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ชุด เส้น สี สุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล การกำกับและสร้างละครออนไลน์ด้วยแนวคิดละครชุมชนเพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับ อัตลักษณ์ชุมชน กรณีศึกษา มินิซีรีส์ชุด Spirit of Smart KKU การพัฒนากรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG เป็นต้น

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ ยังคงมีพันธกิจสำคัญในการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมและศิลปะ และสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยรวบรวมบทความวิชาการ บทความวิจัย จากนักวิชาการหลากหลายสถาบัน ซึ่งยังคงให้ความสำคัญในการคัดเลือกและประเมินคุณภาพบทความก่อนการตีพิมพ์เผยแพร่ เพื่อให้ได้บทความวิจัยและบทความทางวิชาการที่มีคุณภาพทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

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

อาจารย์ ดร.ปรารถนา คงสำราญ
ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
บรรณาธิการบริหาร

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิผู้ประเมินบทความ

วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ
ปีที่ 24 ฉบับที่ 1 (47) กรกฎาคม – ธันวาคม 2565

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ศาสตราจารย์ ดร.วารุณี หวัง	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ	คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์	คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา วรรณกิตร์	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ดร.อนุกูล โรจนสุขสมบูรณ์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
รองศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ ศิริวงศ์	คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรานันท์ ดำรงสกุล	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรณู เหมือนจันทร์เชย	สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลฤทัย โกวรรธนะกุล	คณะบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิทธิ์ กอบบุญ	คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปุณณฑรีย์ เจียวิริยบุญญา	คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พีระ พันลูกท้าว	คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ เมทะนี	คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัชวรรณ	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลรวี กระต่ายทอง	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร ชลสาคร	คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์	วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง	วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ภู่จีบ	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภัค มหาวรากร	คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิธิอร พรอำไพสกุล	คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารบัญ

วัฒนธรรมเวียดนามผ่านขนมตามเทศกาล 9

VIETNAMESE CULTURES THROUGH FESTIVAL DESSERTS

ประวิทย์ ธงชัย / PRAWIT THONGCHAI

เฉิ่น ถิ บิ๊ก ถาว / TRAN THI BICH THAO

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองรองในภาคเหนือ: การประเมินศักยภาพในจังหวัดน่าน ลำปาง เพชรบูรณ์ 22

CULTURAL TOURISM IN LESS-VISITED NORTHERN REGION AREAS: A POTENTIAL ASSESSMENT OF NAN, LAMPANG, AND PHETCHABUN PROVINCES

กัญญารินทร์ ไชยจันทร์/KHUNYARIN CHAIJAN

ละครในราชสำนัก : องค์ความรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย 37

THAI ROYAL DRAMA : A KNOWLEDGE OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE

ขวัญใจ คงถาวร / KWANJAI KONGTHAWORN

การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม 50

DEVELOPMENT OF ACTIVITY SETS USING INDIAN DANCE TECHNIQUES TO PREVENT OFFICE SYNDROME

ราเมศ ลิ่มตระกูล/RAMET LIMTRAKUL

ธรากร จันทนะสาโร/DHARAKORN CHANDNASARO

ศรีรัฐ ภักดีรณชิต / SRIRATH PAKDEERONACHIT

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ชุด เส้น สี สุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล 62

CREATION OF SILK SCREEN PRINTING FOR THE AESTHETIC LINES AND COLORS OF PHRA MAHA CHEDI GROUP

มินทร์ลดา จักรชัยอนันท์ / MINTLADA JAKCHAIANAN

โฮม เฮือน เฮา: การสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิ่งบนฐานอัตลักษณ์อีสาน 75

HOME HUEN HAO: THE CREATION OF DEVISING THEATRE BASED ON ISAN IDENTITY

ธนัชพร กิตติก้อง / TANATCHAPORN KITTIKONG

อัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารลังกาสุกะแห่งดินแดนปลายด้ามขวานของประเทศไทย 91

The Cultural Langkasuka Food Identity of The Southernmost of Thailand

รณภพ นพสุวรรณ / RONNAPHOP NOPSUWAN

จันทมา เขียวแก้ว / JANTIMA KHEOKAO

สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง / SUJITTRA PLIANRUNG

การกำกับและสร้างละครออนไลน์ด้วยแนวคิดละครชุมชน 104

เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชน กรณีศึกษา มินิซีรีส์ชุด Spirit of Smart KKU

DIRECTING AND CREATING ONLINE DRAMA FROM THE CONCEPT OF COMMUNITY THEATRE TO COMMUNICATE AND CREATE NEW AWARENESS ABOUT COMMUNITY IDENTITY: A CASE STUDY OF THE SPIRIT OF SMART KKU THE MINI-SERIES

พชญ อัคพราหมณ์ / PACHAYA AKKAPRAM

การพัฒนากรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG 122
THE DEVELOPPMENT OF FRAMEWORK OF PRODUCT DESIGN FOR CREATIVE TOURISM WITH BCG GUIDELINE
อรช กระแสอินทร์ / ARCACHA KRASAE-IN
เพกา เสนาะเมือง / PEGA SANOAMUANG
นันทชัย ไตรรัตน์วงศ์ / NUNTACHAI TRIRUTWONG
นภาวดี โรจนธรรม / NAPAWADEE RODJANATHUM

การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการแปลในระดับประโยค: 137
กรณีศึกษาการแปลนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์
A COMPARATIVE STIDY OF SENTENCE TRANSLATION STRATEGY:
A CASE STUDY OF GEORGE ORWELL'S 1984 TRANSLATION
ธงชัย แซ่เจี่ย / THONGCHAI SAE-CHIA

วัฒนธรรมเวียดนามผ่านขนมตามเทศกาล
Vietnamese cultures through festival desserts

ประวิทย์ ธงชัย / PRAWIT THONGCHAI
อาจารย์ประจำศูนย์ภาษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
LECTURER AT LANGUAGE CENTER, VALAYA ALONGKORN RAJABHAT UNIVERSITY UNDER THE ROYAL PATRONAGE

เฉิ่น ถิ บิ๊ก ถาว / TRAN THI BICH THAO
อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
LECTURER AT THE FACULTY OF HUMANITIES, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

Received: July 22, 2022
Revised: December 22, 2022
Accepted: December 26, 2022

บทคัดย่อ

ประเทศเวียดนามมีพื้นที่กว้างใหญ่ มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ มีความเป็นอัตลักษณ์ในวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี และเทศกาลที่แตกต่างกันไป กล่าวคือมีความแตกต่างกันทางด้านประเพณี พิธีกรรม ความคิด ความเชื่อ การกระทำ ค่านิยม ทัศนคติ ระเบียบแบบแผนที่ได้ทำในโอกาส โดยสืบทอดต่อกันมาจนเป็นเทศกาลต่างๆ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความเป็นอัตลักษณ์การทำขนมในเทศกาล อีกด้วย บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความเชื่อ วัฒนธรรม และประเพณีการทำขนม ที่บ่งบอกถึงคุณค่าและแฝงไปด้วยความหมายอันเป็นสิริมงคลและแฝงด้วยความหมายที่ลึกซึ้งไว้ในชื่อ รูปลักษณ์ ส่วนประกอบ สัดส่วน สีต่างๆ และช่วงเวลาที่ทำ ผลการศึกษาพบว่า 1. ด้านความเชื่อวัฒธรรมและประเพณี ได้แก่ แบ๋งห์จึง ทำมาจากแป้งข้าวเหนียว ปั้นเป็นรูปกลม สื่อถึงท้องฟ้า ดวงอาทิตย์ ประหนึ่งเป็นเทพเจ้าและแผ่นฟ้าเบื้องบนคอยพิทักษ์รักษามนุษย์และปกป้องสรรพสิ่งที่ดีงามให้ร่มเย็นเป็นสุขในยามขึ้นศักราชใหม่ 2. ด้านมนุษยธรรม ได้แก่ แบ๋งห์จึง ทำในช่วงปีใหม่ที่ทุกคนกลับบ้านรวมตัวกันและนำไปบูชาบรรพบุรุษ อีกทั้งให้ความสำคัญกับการทำเกษตรกรรมอีกด้วย 3. ด้านสัญลักษณ์คำสอน ได้แก่ ขนมฟู เท หรือ ขนมซู เซ หรือขนมโลเล เป็นขนมมงคล นิยมใช้ขนมชนิดนี้ในพิธีงานมงคล พิธีสมรส หรือพิธีหมั้น ทำขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความผูกพันอยู่ด้วยกันนานๆ อย่างมีความสุข

คำสำคัญ: ขนม, เวียดนาม, วัฒนธรรม, เทศกาล

Abstract

Vietnam has a vast area. It has many ethnic diversities it is unique in different ways of life, cultures, traditions, and festivals. That is to say, there are differences in traditions, rituals, thoughts, beliefs, actions, values, attitudes, and rules that are made on different occasions. By inheriting from each other until various festivals influenced by different history. It affects to the identity of making desserts in various festivals as well. This article aims to study beliefs, cultures and traditions of desserts. That conveys the value and is hidden with auspicious meaning and hidden deep meaning in the name, appearance, composition, proportions, colors and the time. The results showed that 1. the aspect of faith culture and traditions such as Banh Chung, which is made from glutinous rice flour, round shape, that refers to the sky, the sun, as if it was a god and the sky protects humanity and it protects all good things for peace

and happiness in the new era. 2. humanitarian aspect, i.e., Banh Chung cooks during the new year as a time when everyone returns home to gather and worship their ancestors. It also attaches importance to agriculture as well. 3. Symbols of teaching aspect, such as Banh Phu The or Xu xe or Lo le, it is the auspicious dessert for engagement, wedding ceremony. it cooks for symbolize a long-lasting bond happily.

Keywords: dessert, Vietnam, culture, festivals

บทนำ

ประเทศเวียดนามมีชื่ออย่างเป็นทางการว่า สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม (The Socialist Republic of Vietnam) ตั้งอยู่ทางตะวันออกสุดของคาบสมุทรอินโดจีน ลักษณะรูปร่างเหมือนรูปตัวเอส (S) แนวยาว มีภูมิประเทศเป็นภูเขาสูงกั้นระหว่างที่ราบลุ่มแม่น้ำที่อุดมสมบูรณ์ทางตอนเหนือและใต้ ลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดการแบ่งเขตเป็น 3 ภาค มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ อีกทั้งมีอัตลักษณ์ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี และเทศกาลที่แตกต่างกันไป กล่าวคือมีความแตกต่างกันทางด้านประเพณี พิธีกรรม ความคิด ความเชื่อ การกระทำ ค่านิยม ทัศนคติ ระเบียบแบบแผนที่กระทำในโอกาสต่างๆ คือสิ่งที่ปฏิบัติเชื่อถือได้สืบทอดต่อกันมาจนเป็นเทศกาลต่างๆ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในแต่ละภูมิประเทศที่เกิดจากประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกัน และจากการเปลี่ยนแปลงหลายสมัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และการตกอยู่ภายใต้การปกครองของ จีน มองโกล ฝรั่งเศษ อเมริกา (ดารารัตน์ เมตตาริกานนท์, 2550) จึงทำให้เวียดนามอยู่ภายใต้การปกครองของจีนมายาวนานกว่าพันปี และรับเอาวัฒนธรรมจากจีนเข้ามาประยุกต์ใช้จนกลายเป็นของตนเอง ทั้งด้านประเพณีวัฒนธรรม รวมทั้งฝรั่งเศษเข้ามายึดครองเวียดนามส่งผลต่อให้เวียดนามได้รับอิทธิพลจากฝรั่งเศสไปด้วย (นันทนา ปรมานุศิษฏ์, 2556) เป็นต้น ดังนั้นอิทธิพลของจีนและฝรั่งเศษจึงมีบทบาทต่อประเพณีวัฒนธรรมในเวียดนามและแสดงออกออกผ่านวัฒนธรรม ที่ถูกสั่งสมและถ่ายทอดรุ่นต่อรุ่น มีอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึก กลายเป็นภูมิวัฒนธรรมทั้งนามธรรมและรูปธรรม ส่งผลต่ออัตลักษณ์การทำขนมในเทศกาลต่าง ๆ ด้วย ขนมเวียดนามได้เข้ามามีบทบาทในวิถีชีวิตของคนเวียดนามตามโอกาสต่างๆ โดยเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมตั้งแต่สมัยโบราณ มีอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึก และถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของขนม วัฒนธรรมจึงมีความสัมพันธ์ต่อขนมอย่างไม่สามารถแยกออกจากกันได้ มีเอกลักษณ์ด้านประเพณี เป็นมรดกทางวัฒนธรรมประจำชาติที่เป็นของตนเองมาเป็นระยะเวลายาวนาน เหล่านี้ล้วนมีคุณค่า มีความงดงามบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ความเป็น “เวียดนาม” ที่นำความภาคภูมิใจมาสู่คนในชาติ ขนมบางประเภททำในช่วงงานเทศกาล งานประเพณี หรืองานที่มีการประกอบพิธีกรรมต่างๆ เท่านั้น นอกจากจะมีความงดงามวิจิตร ละเอียดอ่อน พิถีพิถันในทุกขั้นตอนการทำแล้วยังมีรสชาติที่อร่อย หอมกลิ่นพืชพรรณจากธรรมชาติ ขนมแต่ละอย่างยังมีชื่อเรียกที่บ่งบอกถึงคุณค่าและแฝงไปด้วยความหมายอันเป็นสิริมงคลและยังแฝงความหมายที่ลึกซึ้งไว้ในชื่อ รูปลักษณ์ ส่วนประกอบ สัดส่วน สีต่างๆ หรือช่วงเวลาที่ทำของขนมแต่ละชนิดอีกด้วย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของคนเวียดนามว่านอกจากมีความละเอียดและลึกซึ้งในการทำขนม ยังมีอุปนิสัยละเอียดลออ เยือกเย็น อดทน และช่างสังเกตมีความพิถีพิถันในทุกขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การเลือกสรรวัตถุดิบชั้นดี เครื่องปรุงชั้นเลิศ ขั้นตอนการทำที่ละเอียดลออเพื่อให้ได้ขนมที่ดีที่สุด จนมาถึงวิธีการรับประทานที่ละเมียดละไม เพราะเห็นคุณค่าของการทำขนมแต่ละชนิด อีกทั้งขั้นตอนในการทำยังได้แสดงให้เห็นถึงความผูกพันและการสร้างสัมพันธไมตรีต่อกันเพราะขนมบางชนิดมีความละเอียดอ่อนประณีตจำเป็นจะต้องอาศัยความร่วมแรงร่วมใจ ใช้กำลังคนอาศัยเวลาในการทำพอสมควร ซึ่งเป็นศิลปะและวิถีเอกลักษณ์ของเวียดนามอย่างแท้จริง ปัจจุบันชาวเวียดนามทำขนมหลากหลายชนิดตามวาระสำคัญแต่ละเทศกาล เช่น เทศกาลปีใหม่ที่ชาวไทยนิยมเรียกกันว่า ตรุษญวน หรือ ชาวเวียดนามเรียกว่า เต๊ด เงวียน ด๋าน (Tet Nguyen Dan) ที่นิยมทำขนมแบ๋งห์จึง (Banh Chung) ขนมที่ขาดไม่ได้ในวันตรุษ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเต๊ด เงวียน ด๋าน หรือแม้แต่ขนมแบ๋งห์โจย (Banh Troi) มีลักษณะคล้ายบัวลอยน้ำขิง เป็นเมนูนิยมในช่วงงานเทศกาลเต๊ด ห่าน ถึก (Tet Han Thuc) หรือ เทศกาลจุง ทู (Tet Trung Thu) หรือเทศกาลไหว้พระจันทร์ ได้รับความนิยมและมีชื่อเสียงไม่แพ้กัน เป็นต้น

แนวคิดเกี่ยวกับขนมตามเทศกาล

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) คำว่า ขนม คือ ของกินที่ไม่ใช่กับข้าว มักปรุงด้วยแป้งหรือข้าวกับกะทิหรือน้ำตาล ของหวาน คำว่า “ขนม” มาจากทางภาคเหนือว่า เข้าหนม และมาเป็น “ขนม” พระราชวรวงศ์เธอ กรมหมื่นจรัสพรปฏิญาณได้ทรงตั้งข้อสันนิษฐานไว้ว่า “หนม” เพี้ยนมาจาก “เข้าหนม” เนื่องจาก “หนม” นั้นแปลว่า หวาน อนึ่ง คำว่า “ขนม” อาจมาจากคำในภาษาเขมรว่า “หนม” ที่หมายถึงอาหารที่ทำมาจากแป้ง เมื่อลองพิจารณาดูแล้วพบว่าขนมส่วนใหญ่ล้วนทำมาจากแป้งทั้งนั้น โดยมีน้ำตาลและกะทิเป็นส่วนผสม ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า “ขนม” เพี้ยนมาจาก “เข้าหนม” ซึ่งแปลว่า ข้าวหวาน ต่อมาแผลงมาเป็น ขนม (คำว่า “เข้า” เขียนตามแบบโบราณ ในปัจจุบันเขียนใหม่ว่า ข้าว) บุญอยู่ ขอพรประเสร็ฐ (2551) ขนมเป็นสิ่งที่อยู่คู่มืออาหารมาตั้งแต่โบราณ ในประวัติศาสตร์ของตะวันตกขนมเป็นอาหารที่แตกต่างจากอาหารทั่วไป คือมีรสหวาน จากน้ำผึ้ง ต่อมาการค้นพบน้ำตาลทำให้สามารถทำขนมได้หลากหลายชนิดมากขึ้น แรกๆ น้ำตาลถูกใช้เป็นยามากกว่าเป็นตัวเพิ่มรสชาติขนม ก่อนที่จะกลายมาเป็นส่วนประกอบหลักของขนมในที่สุด (กิจติยา แคดี, 2557) เมื่อถึงเทศกาลงานบุญ วันตรุษจีน สารทจีน งานพิธีมงคล หรือโอกาสต่างๆ ขนมที่ถูกจัดขึ้นก็จะเป็นไปตามประเพณีที่สืบทอดกันมานาน และในขนมแต่ละอย่างที่จัดมาเลี้ยงจะเป็นขนมที่มีความหมายในทางที่เป็นสิริมงคลทั้งสิ้น เช่น ขนมทองหยิบ เป็นขนมโบราณ จะถือเคล็ดตามชื่อขนมขึ้นต้นด้วยทองและเคล็ดชื่อต่อท้ายคือหยิบซึ่งหมายถึง หยิบเงิน หยิบทอง อันจะนำไปสู่ความร่ำรวยต่อไป ขนมกลีบลำดวน เป็นขนมมงคล คนโบร่ำโบราณ มีความเชื่อกันว่า “ขนมกลีบลำดวน” มีความหมายที่ดี ช่วยทำให้ชื่อเสียงขจรขจายไปไกล และยังมีความหมายสร้างความงดงามให้กับชีวิตคู่ อาจจะเป็นด้วยลักษณะของขนมกลีบลำดวนที่มีกลีบดอกสามกลีบนำมาประสานติดกันปั้นเกสรวางไว้ตรงกลางทำให้ขนมแลดูงดงามเหมือนดั่งดอกลำดวน นอกจากนี้ยังมีขนมที่นิยมตามงานเทศกาลต่างๆ เช่น ในงานแต่งงาน ขนมที่ใช้ในงานจะมีความหมายต่อทั้งคู่สมรส ซึ่งในการจัดพิธีแต่งงานจะต้องใช้ความละเอียดในการเลือกสรรสิ่งที่ดีงามมาเป็นส่วนประกอบในการทำ อีกทั้งต้องคำนึงถึงความเป็นสิริมงคลเป็นสิ่งสำคัญ และชื่อขนมต้องมีความหมายที่เป็นสิริมงคลอีกด้วย เช่น ขนมทองเอก ขนมกงเกวียน ขนมนมสาว ขนมผิง ขนมสามเกลอ ขนมกรอบ ขนมกง ขนมชะมด งานพิธีฉลองเลื่อนชั้น ขนมที่ถูกเสิร์ฟจะเป็นขนมชั้น ขนมจ่ามงกุฎ ขนมทองเอก เป็นต้น (รัมภา ศิริวงศ์, 2552) การเรียกชื่อขนมต่างๆ นั้น เพื่อให้มีความหมายในตัวขนมนั้นๆ นั้นอีกด้วย เช่น ขนมชั้น เป็นขนมที่มีลักษณะเป็นชั้น ใช้ในงานมงคลต่างๆ แสดงถึงความเจริญก้าวหน้า เม็ดขนุน มีความหมายว่า ทำสิ่งใดก็จะมีคนสนับสนุน อุปถัมภ์คำชู สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความฉลาดของบรรพบุรุษ และการทำขนมก็มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับฤดูกาล

ประเภทขนมของเวียดนาม

ขนมเวียดนามเป็นอาหารชนิดหนึ่งที่ไม่ใช่กับข้าว แต่เป็นอาหารที่รับประทานตามหลังของคาว อาจรับประทานขนมในเวลาที่มิได้รับประทานอาหารคาว แต่จะรับประทานขนมหรือขนมหวานเป็นของว่าง หรือรับประทานขนมหวานกับเครื่องดื่มก็ได้ ขนมจะมีความอร่อย มัน หวาน นำ หรือมีกลิ่นหอม เป็นเรื่องที่ต้องศึกษาและฝึกฝนต้องใช้ศิลปะ วิทยาศาสตร์และ ความอดทน ความพิถีพิถันในการทำขนมแต่ละชนิด เริ่มตั้งแต่การเตรียมส่วนผสม จนกระทั่งวิธีการทำ ขนมเวียดนามสามารถจัดแบ่งเป็นชนิดต่างๆ ได้ตามลักษณะของเครื่องปรุง กรรมวิธีและการหุงต้ม ได้แก่

1. ขนมประเภทมีไข่ผสม

เป็นขนมที่ได้รับความนิยมกันมากเพราะขนมมีรูปลักษณ์สวยงาม หาวัตถุดิบง่าย ขนมที่มีไข่ผสมต้องใช้ฝีมือและความประณีตในการทำ การทำควรเลือกไข่ที่ใหม่เพราะขนมประเภทนี้ใช้ความข้นของไข่ในการคงรูปของขนม และยังคงความอ่อนนุ่ม เช่น ขนมสาลี่ไข่เค็ม (Banh bong lan trung muoi) เป็นต้น

2. ขนมประเภทนึ่ง

ขนมที่ทำให้สุกด้วยการนึ่ง โดยนำขนมวางบนลังถึงที่มีน้ำเดือดแล้วปิดฝาครอบไม่ให้ไอน้ำออก ใช้ความร้อนจากไอน้ำทำให้ขนมสุก บางชนิดใส่ถาดหรือพิมพ์ บางชนิดห่อด้วยใบตองหรือใบมะพร้าว เช่น ขนมสำปะหลังนึ่ง (Banh san hap) ขนมกล้วยนึ่งน้ำกะทิ (Banh chuoi hap nuoc cot dua) ขนมแบ๋งห์เซ่อไส้หมูสับและไส้เห็ดหูหนู (Banh gio) ที่ทำจากแป้งข้าวเจ้า เป็นต้น

3. ขนมประเภทต้ม

การทำขนมให้สุกโดยวิธีการต้ม โดยนำอาหารใส่หม้อพร้อมกับน้ำแล้วตั้งไฟให้เดือด จะใช้น้ำหรือของเหลวปริมาณมากเป็นตัวกลางนำความร้อนโดยใส่ขนมที่จะทำให้สุกลงในของเหลวนั้นได้แก่ น้ำกะทิ นม เป็นต้น หลักสำคัญของการต้มคือ เมื่อทำให้ของเหลวเดือดแล้ว ลดความร้อนลงเพื่อให้เดือดเบา ๆ ขนมที่ต้มอาจใส่ลงไปขณะที่น้ำเย็นหรือต้มให้น้ำเดือดก่อน แล้วใส่ลงไปแล้วต้มให้เดือดต่อ แล้วจึงลดไฟลงให้เดือดเบาๆ สุกแล้วจึงตักขึ้น เช่น ข้าวต้มมัด (Banh chung) ขนมโจย (Banh troi) ขนมใจ (Banh chay) ซึ่งเป็นขนมที่ใช้บูชาในวันตรุษเวียดนาม และวันที่ 3 เดือน 3 ตามปฏิทินจันทรคติ เป็นต้น

4. ขนมประเภทกวน

ขนมประเภทนี้เป็นการนำวัตถุดิบหรือธัญพืช (ธัญพืช ได้แก่ เมล็ดข้าวชนิดต่างๆ) มาผสมกับน้ำตาล ใช้ความร้อนเคี่ยว กวนจนปริมาณน้ำตาลลดลงและผสมเป็นเนื้อเดียวกัน ขนมที่ทำให้สุกด้วยการกวนนี้ ส่วนมากใช้กระทะทอง กวนตั้งแต่เป็นน้ำเหลวใสจนงวด แล้วเทใส่พิมพ์หรือถาดเมื่อเย็นจึงตัดเป็นชิ้น เช่น ขนมมะม่วงกวน (Mut xoai deo) ขนมลูกพลัมกวน (Mut man) เป็นต้น

5. ขนมประเภทอบและผิง

ขนมประเภทนี้ จะใช้ผิงด้วยไฟบนและไฟล่าง ไฟจะต้องมีลักษณะอ่อนเสมอกัน ปัจจุบันใช้เตาอบแทนการผิง เช่น ขนมบ่อ (Banh bo) ของชาวเผ่าจาม (Dan toc cham) หรือ ขนมถ่วน (Banh thuan) เป็นขนมนิยมทางภาคกลาง เป็นต้น

6. ขนมประเภททอด

ขนมประเภทนี้เป็นการทำให้อาหารสุกด้วยน้ำมัน ใส่ส่วนผสมลงในกระทะที่มีน้ำมันร้อนๆจนสุก แล้วตักน้ำมันใส่กระทะตั้งไฟให้ร้อนแล้วใส่ขนมลงไป พอเหลืองหรือสุกตักขึ้นให้สะเด็ดน้ำมัน เช่น ขนมมันหวานทอด (Banh khoai lang chien) (เดิมเป็นขนมเบื้องญวนแต่เปลี่ยนเป็นขนมมันหวานทอด) และขนมไข่หงส์ (Banh cam bọc duong) ทำจากแป้งข้าวเหนียวและถั่วเหลืองชุบน้ำตาล เป็นต้น

7. ขนมประเภทปิ้ง

เป็นการทำให้อาหารแห้งสุก โดยวางห่อขนมที่ต้องการจะปิ้งบนตะแกรงเหนือเตาไฟอ่อนๆ ใช้ไฟไม่แรงมากจนกระทั่งสุก หรือปิ้งจนขนมผิวสุกเกรียมหรือกรอบ เช่น ขนมมันสำปะหลังกะทิปิ้ง (Banh San nuong cot dua) ข้าวเหนียวกล้วยปิ้ง (Chuoi bọc nep nuong) เป็นต้น

8. ขนมประเภทเชื่อม

ขนมประเภทเชื่อม เป็นการใส่ส่วนผสมลงในน้ำเชื่อมที่กำลังเดือดจนสุกโดยตั้งไฟอ่อน ใช้พายไม้กวนตลอดเวลา จนเหนียวได้ที่ ทิ้งไว้ให้เย็นแล้วบรรจุในภาชนะที่แห้งสะอาด ปิดสนิทเก็บไว้รับประทานได้นาน เช่น Mut atiso (Atiso เชื่อม) Mut dau tay strawberry เชื่อม

9. ขนมประเภทฉาบ

การทำน้ำตาลเคี่ยวให้ลงตัว โดยการนำน้ำตาลทราย หรือน้ำตาลปี๊บผสมน้ำนำไปลงในกระทะทองตั้งไฟอ่อนๆ เคี่ยวให้น้ำตาลเดือดเป็นฟองใหญ่และมีความหนืดจนน้ำตาลเหนียวใสแล้วนำวัตถุดิบที่เตรียมไว้ลงคลุกน้ำตาล หรือสามารถทำได้ด้วยการหยดน้ำตาลเคี่ยวลงในถ้วยน้ำ ตัวน้ำตาลจะแข็งใสทันที และต้องกรอบหักได้ จึงจะนับได้ว่าน้ำตาลที่เราเคี่ยวนั้นได้ที่ ตักขึ้นพักไว้ให้เย็นจนน้ำตาลทรายแห้ง เช่น กล้วยฉาบ (Mut chuoi ngao duong) เป็นต้น

10. ขนมประเภทมีน้ำกะทิ

เนื่องจากสีสันของกะทิที่ออกเป็นสีขาวนวล เมื่อถูกนำไปใช้ในพิธีกรรมมักจะสื่อถึงความบริสุทธิ์ อีกทั้งทำให้ขนมออกมาสวยงามน่ากิน เช่น ขนมกล้วยนึ่งราดน้ำกะทิ (Banh chuoi hap) ขนมบอ โธด โน้ต (Banh bo thot not) เป็นขนมที่มีส่วนผสมจากแป้งมันสับปะหลัง แป้งข้าวเจ้า และน้ำตาลโตนด เป็นต้น

ขนมเวียดนาม: ขนมตามงานเทศกาล

จากหลักฐานทางโบราณคดีเมื่อย้อนกลับไปตั้งแต่ศตวรรษที่ 7 ก่อนคริสตกาล ก่อนอยู่ภายใต้การปกครองจีน อารยธรรมของเวียดนามมีความรุ่งเรืองมากเรียกว่าอารยธรรมดองซอน โดยคนจีนเรียกผู้คนที่อยู่ชายฝั่งตะวันออกเฉียงใต้ของจีนว่า “เย่ว์” (Yueh) แต่คนท้องถิ่นเรียกตัวเองว่า “เวียด” ต่อมาถูกผนวกเป็นส่วนหนึ่งของจีนในสมัยราชวงศ์ฮั่นตั้งแต่ปี 111 ก่อนคริสตศักราช วัฒนธรรมจีนได้แพร่กระจายเข้ามาในเวียดนามทั้งผ่านขุนนางจีนที่เข้ามาปกครอง เช่นการบังคับให้ทำพิธีแต่งงานแบบจีน สวมรองเท้าและใส่เครื่องแต่งกายแบบจีน แสดงให้เห็นว่าข้าราชการจีนมีนโยบายที่ก้าวร้าวต่อวิถีชีวิตคนพื้นเมือง รวมทั้งผ่านปัญญาชนที่อพยพเข้ามาและแต่งงานกับหญิงเวียดนามจนทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมจีนและเวียดนาม ดังนั้นคนเวียดนามส่วนใหญ่สืบเชื้อสายมาจากบรรพบุรุษที่อพยพมา

จากจีน ทั้งเคยอยู่ภายใต้การปกครองของจีนนับพันปี จึงได้รับอิทธิพลทั้งด้านความเชื่อทั้งทางวัฒนธรรม ศิลปะ สถาปัตยกรรม และการดำรงชีวิตมาจากจีน ถือได้ว่าเป็นประเทศเดียวในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่รับวัฒนธรรมจีนอย่างเข้มข้น ปัจจุบันชาวเวียดนามส่วนใหญ่ไม่นับถือศาสนาใดอย่างเคร่งครัด แต่ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมเก่าแก่ที่สั่งสมมาเป็นระยะเวลานานและวันสำคัญต่างๆ ยังสะท้อนความเกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนารวมทั้งลัทธิขงจื๊อที่ให้ความสำคัญต่อการนับถือเซ่นไหว้บรรพบุรุษ ลัทธิเต๋าที่สอนเรื่องความสมดุลของธรรมชาติ รวมไปถึงศาสนาพุทธนิกายมหายานที่สอนเรื่องกรรมดีและกรรมชั่วเช่นเดียวกับคนจีน นอกจากนั้นเวียดนามยังเคยเป็นเมืองขึ้นของฝรั่งเศสมาก่อนจึงส่งผลให้วัฒนธรรม ประเพณีและการดำรงชีวิตของชาวเวียดนามได้รับอิทธิพลด้วย เช่น การทักทายผู้ชายมักจะจับมือกันซึ่งเป็นการเลียนแบบวัฒนธรรมฝรั่งเศส ดังนั้นเวียดนามจึงมีการผสมผสานวัฒนธรรม ความเชื่อ จากทั้งจีนและฝรั่งเศสในหลายๆ ด้านรวมทั้งการทำขนมที่ต้องทำตามเทศกาล ประเพณี งานบุญ พิธีต่างๆด้วย

1. แบ่งห์จึง หรือ ข้าวต้มมัดเวียดนาม (Banh Chung)

ภาพที่ 1 แบ่งห์จึง หรือ ข้าวต้มมัดเวียดนาม (Banh Chung)
ที่มา: https://noonum37.wordpress.com/2014/02/25/banh-chung

ข้าวต้มมัดเวียดนาม หรือ แบ่งห์จึง เป็นขนมคู่กับวันตรุษเวียดนามบางท้องถิ่นเรียกว่า “แบ่งห์เต๊ด” (Banh tet-ขนมวันขึ้นปีใหม่) ฉะนั้นช่วงเวลารับประทานจึงเป็นช่วงปีใหม่เวียดนามตามปฏิทินจันทรคติ ประมาณเดือนปลายมกราคมถึงต้นกุมภาพันธ์ เป็นขนมที่มีวัตถุดิบที่ใช้ได้แก่ ใบซอง (La dong-dong leaf) ข้าวเหนียว ถั่วเขียว เนื้อหมู เส้นตอกห่อเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แสดงถึงความซื่อสัตย์ซื่อตรง เป็นธรรม ไม่คดในข้องอในกระดูก สี่เหลี่ยมแสดงถึงความเด็ดขาดในการตัดสินใจหรือบางท้องถิ่นจะห่อเป็นทรงกระบอก บางทีจะเป็นไส้รสหวาน คนภาคกลางและภาคใต้นิยมห่อเป็นรูปกระบอก ข้าวต้มมัดเวียดนามมักทำคู่กับขนม Day หรือเรียกว่าแบ่งห์ส่าย ทำมาจากแป้งข้าวเหนียว ตำให้ละเอียด ปั้นเป็นรูปกลม สื่อถึงท้องฟ้า ดวงอาทิตย์ เทพเจ้าและแผ่นฟ้าเบื้องบน ที่คอยพิทักษ์รักษามนุษย์และปกป้องสรรพสิ่งที่ดีงามให้ร่มเย็นเป็นสุขในยามขึ้นศักราชใหม่ มีลักษณะเหมือนขนมมัดใต้ไส้หมู นอกจากนี้ข้าวต้มมัดเวียดนามจะห่ออย่างน้อย 4-5 ชั้นเพื่อแสดงถึงจิตใจของผู้เป็นแม่ที่โอบอุ้มลูกสุดที่รักของตนเองไว้ตั้งแต่ลืมตาดูโลก แม่ยินดีทนทุกข์ทรมานเพื่อให้ลูกน้อยได้เติบใหญ่ประสบความสำเร็จสืบไป อนึ่งข้าวต้มมัดเวียดนามแสดงออกถึงสัญลักษณ์ด้านผลผลิตจากการปลูกผัก ต้นไม้และเลี้ยงสัตว์

ความหมายด้านมนุษยธรรม

ข้าวต้มมัดเวียดนามไม่เพียงเป็นขนมพิเศษประจำเทศกาลปีใหม่ของชาวเวียดนามหรือทำรับประทานในช่วงปีใหม่เป็นช่วงเวลาที่ทุกคนกลับบ้านรวมตัวกันเท่านั้น ยังได้นำขนมไปบูชาบรรพบุรุษเป็นสัญลักษณ์แห่งจักรวาลและให้ความสำคัญกับการทำเกษตรกรรมอีกด้วย อีกทั้งการทำขนมในช่วงเทศกาลนี้ยังมีคติความเชื่อแฝงอยู่ในวัฒนธรรมของคนเวียดนามอย่างลึกซึ้ง กล่าวคือมีสัณฐานเป็นรูปสี่เหลี่ยมอันเป็นสัญลักษณ์ของแผ่นดินหรือมาตุภูมิที่อบอุ่นมั่นคง มีคติเตือนใจสั่งสอนให้ซื่อตรงและยุติธรรม ดังเช่นในยามที่ใช้เส้นตอกไม้ไผ่ตัดแบ่งข้าวต้มมัด ออกเป็น 8 ส่วนอย่างเท่าเทียมกัน

นอกจากนี้ข้าวต้มมัดเวียดนามยังเป็นสัญลักษณ์แห่งเบญจธาตุในวัฒนธรรมเวียดนามอันได้แก่ โลหะ (Kim) ต้นไม้ (Moc) น้ำ (Thuy) ไฟ (Hoa) และดิน (Tho) ที่ผสมผสานและหนุนกันจนออกมาเป็นขนมได้ โดยวัตถุดิบมาจากถั่วเขียวโดยเอาเปลือกออกจะมีสีเหลืองเป็นสัญลักษณ์ของดิน และนำไปโรยวางอยู่ตรงกลางของขนมจึงเปรียบประหนึ่งว่าเป็นศูนย์กลางแห่งจักรวาล หมูสีแดงเป็นสัญลักษณ์แห่งไฟ ข้าวเหนียวสีขาวเป็นสัญลักษณ์แห่งโลหะ ใบซองสีเขียวเป็นสัญลักษณ์แห่งต้นไม้ ไม้ตอกย้อมสีดำเป็นสัญลักษณ์แห่งน้ำ แม้กระทั่งขั้นตอนการต้มขนมยังได้แสดงให้เห็นถึงเบญจธาตุต่างๆ เช่น ใช้น้ำเพื่อต้มขนม ใช้ไฟ ใช้ฟืนเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของต้นไม้ ใช้หม้อต้มทำจากโลหะ และวางบนเตาที่มีสามขาทำมาจากดิน การต้มใช้เวลานานพอ

สมควร ประมาณ 10-12 ชั่วโมง ผู้คนจึงใช้เวลาต้มมานั่งพูดคุยกันเพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เกิดขึ้นในปีเก่าและวางแผนในปีใหม่ ขั้นตอนการเตรียมวัตถุดิบใช้เวลานานและต้องช่วยกันทำ สะท้อนให้เห็นความสามัคคี รวมตัวกัน ความจริงใจที่จะทำสิ่งที่ดีที่สุดเพื่อบูชาบรรพบุรุษ แม้เวียดนามต้องผ่านสงครามและตกเป็นเมืองขึ้นของจีนและฝรั่งเศสมาเป็นเวลานับพันกว่าปี แต่ประเพณีการทำข้าวต้มมัด และขนมส่าย ยังได้สืบทอดกันมาและยังคงอยู่ในจิตวิญญาณของคนเวียดนามจวบจนทุกวันนี้

ตำนานและที่มาของข้าวต้มมัด

มาจากตำนานในสมัยปกครองของกษัตริย์หุ่ง (Hung Vuong) โดยในสมัยกษัตริย์หุ่งองค์ที่ 6 หลังจากได้รับชัยชนะจากการต่อสู้กับศึกเอิน (An) ที่มาจากจีน ประเทศจึงอยู่ในความสงบสุข ประชาชนมีกินมีใช้ ชีวิตเต็มไปด้วยความสุข กษัตริย์หุ่ง จึงวางแผนจะยกบัลลังก์ให้กับพระโอรสที่มีความสามารถ มีจิตใจที่ดีงาม จึงเรียกประชุม อีกทั้งมีพระราชดำริว่า ถ้าใครสามารถนำของเซ่นไหว้ที่ตรงกับความคิดของข้าพเจ้าเพื่อนำไปถวายพระมหากษัตริย์ผู้สวรรคตและเป็นบรรพบุรุษของเราเพื่อแสดงความกตัญญูได้ ข้าพเจ้าจะมอบบัลลังก์ให้ ส่วนบรรดาพระโอรสทั้งหลายเมื่อทราบก็ต่างพากันไปขึ้นเขา ลงน้ำเพื่อหาสิ่งของที่หายาก ของมีค่ามาถวาย มีเพียงโอรสองค์หนึ่ง ลำดับที่ 18 ชื่อ ลาง เลียว (Lang Lieu) พระมารดาเสียชีวิตมาตั้งแต่พระเยาว์และในบ้านก็มีผู้คนน้อย ใกล้ถึงวันที่ต้องถวายแล้ว ยังหาสิ่งของที่มีค่ามาไม่ได้ จึงบรรทมไม่หลับและกังวลทุกวัน แต่พระองค์เป็นโอรสที่มีจิตใจงดงาม กตัญญู วันหนึ่งพระองค์เหนื่อยจึงเผลอหลับ ในความฝันมีเทวดามาปรากฏขึ้นพร้อมทั้งแนะนำให้ทำข้าวต้มมัดและขนม ส่าย (Banh Day) เทวดาบอกว่า สรรพสิ่งในท้องฟ้า แผ่นดินและน้ำไม่มีอะไรมีค่าเท่ากับข้าว เพราะเป็นอาหารที่เลี้ยงดูผู้คน ขอให้พระองค์เอาข้าวเหนียวทำเป็นรูปกลมและสี่เหลี่ยมเป็นสัญลักษณ์ของท้องฟ้าและแผ่นดิน อีกทั้งใส่ไส้ไว้ด้านในเพื่อแทนความหมายถึงบิดามารดาผู้ให้กำเนิด กษัตริย์เมื่อเห็นของเซ่นไหว้จากลางเลียวจึงดีใจมากเพราะรู้ว่าคนที่สามารถทำขนมสองชนิดนี้ขึ้นมาได้ต้องเป็นคนที่เข้าใจธรรมะของแผ่นดิน ท้องฟ้า รักการงาน ให้ความสำคัญกับเม็ดข้าวที่ได้มาจากการทำเกษตรกรรม และเกษตรกรที่ต้องทำงานอย่างหนักเพราะขนมสองชนิดนี้ได้ใช้วัตถุดิบจากการทำเกษตรกรรมทั้งนั้น สะท้อนให้เห็นการทำเกษตรกรรมที่เจริญ อีกทั้งขนมต้มมัดมีรูปสี่เหลี่ยมซึ่งเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงแผ่นดินที่มนุษย์อาศัยอยู่ ส่วนขนมส่าย (Banh Day) เป็นสัญลักษณ์แห่งท้องฟ้า ด้วยเหตุนี้กษัตริย์หุ่งที่ 6 จึงได้มอบบัลลังก์ให้แก่ลางเลียวสืบครองบัลลังก์ต่อมา

2. ขนมโจย (Banh Troi) และขนมใจ (Banh Chay)

ภาพที่ 2 ขนมโจย (Banh Troi)
ที่มา : https://toinayangi.vn/cach-lam-banh-troi

วันที่ 3 เดือน 3 ตามปฏิทินจันทรคติเป็นฤดูใบไม้ผลิ อากาศเริ่มคลายความหนาวเย็น เป็นช่วงเทศกาลเรียกว่า ฮ่าน ถึก (Tet Han Thuc) คำนี้มาจากภาษาจีนโดย คำว่า “Han” หมายถึง เย็น และคำว่า “Thuc” หมายถึง กิน รวมความแล้วหมายถึงช่วงเทศกาลรับประทานของเย็น เป็นเทศกาลได้รับอิทธิพลจากจีน ทางภาคเหนือของเวียดนาม โดยเฉพาะรอบๆ เมืองฮานอย จะมีการเฉลิมฉลองและเดิมทีมีกฎอยู่ว่าในวันนี้ห้ามจุดไฟเพื่อหุงอาหารเทศกาลนี้ ชาวเวียดนามแต่ละบ้านจะทำขนมโจย (Banh Troi) ซึ่งมีลักษณะเป็นก้อนกลมๆ ทำมาจากข้าวเหนียว และไส้น้ำตาลแดงนำไปต้มให้สุก และขนมใจ (Banh Chay) เป็นก้อนกลมแบบไส้ถั่วเขียว ทำจากแป้งข้าวเหนียวสอดไส้ถั่วบด แช่ในน้ำเชื่อมโรยงา นำไปไหว้บรรพบุรุษที่สุสาน และถือโอกาสช่วงเทศกาลนี้ทำความสะอาดสุสานประจำตระกูล เพื่อเป็นการแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษอีกด้วย

ตำนานและที่มาของขนมโจย

ในสมัย ซวน ทู (Xuan Thu) มีกษัตริย์พระองค์หนึ่งชื่อ เติ๊น วัน กง (Tan Van Cong) ต้องถูกเนรเทศออกจากเมืองเนื่องจากมีปัญหาภายใน ต้องระเหเร่ร่อนไปอาศัยอยู่ต่างถิ่น มีปัญญาชนท่านหนึ่งชื่อว่า เซ้ย ตื๋อ โทย (Gioi Tu Thoi) ช่วยเหลือเอาไว้ ครั้งหนึ่งเมื่อเดินทางด้วยกันแต่เสบียงหมด เซ้ย ตื๋อ โทย ได้ตัดเนื้อที่ต้นขาตนเองเพื่อทำเป็นอาหาร

ให้พระองค์ทาน เมื่อทานเสร็จจึงรู้ความจริงและรู้สึกทราบซึ้งมาก เซ้ย ตื๋อ โทย อยู่ช่วยเหลือพระองค์เป็นเวลา 19 ปี เคียงบ่าเคียงไหล่ ผ่านพ้นอุปสรรคด้วยกันมากมาย เมื่อพระองค์สามารถชิงบัลลังก์กลับคืนมาได้จึงหวังจะให้รางวัลกับเซ้ย ตื๋อ โทย คนที่เคยช่วยเหลือเป็นการทดแทน แต่เซ้ย ตื๋อ โทย ไม่ได้หวังผลตอบแทนใดๆ อีกทั้งเพียงแค่คิดว่าการช่วยเหลือนั้นเป็นสิ่งที่ควรทำ ดังนั้นเขาจึงเดินกลับบ้านเกิดและพาแม่ไปอยู่ในแถบภูเขา ต่อมากษัตริย์เติ๊น วัน กง ทรงนึกถึงเรื่องเก่าๆ และรู้ว่าควรต้องตอบแทนเซ้ย ตื๋อ โทยให้ได้จึงให้คนตามหา แต่เขาไม่ยอมกลับไปรับราชการและรับรางวัล พระองค์ออกคำสั่งให้เผาป่าเพื่อหวังให้เซ้ย ตื๋อ โทยออกมาจากป่า แต่เขาก็ไม่ยอม สุดท้ายเซ้ย ตื๋อ โทยเสียชีวิตในป่ากับแม่ กษัตริย์เติ๊น วัน กง เสียใจมากจึงให้สร้างวิหารและออกคำสั่งห้ามจุดไฟเป็นเวลาสามวัน ให้กินแต่อาหารเย็นๆ เพื่อระลึกถึงบุญคุณของเซ้ย ตื๋อ โทย นับตั้งแต่นั้นมา วันที่ วันที่ 3 เดือน 3 ตามปฏิทินจันทรคติถือว่าเป็นเทศกาลเต๊ด ฮ่าน ถึก หมายถึงเทศกาลกินอาหารเย็นเพื่อระลึกถึงบุญคุณของผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว ถึงแม้มีที่มาจากจีน จากเรื่องดังกล่าว แต่ก็ยังมีความแตกต่างกันในวัฒนธรรมเวียดนาม เช่น คนเวียดนามไม่หยุดใช้ไฟ ยังใช้ไฟทำกับข้าวปกติ นอกจากนี้ยังมีการคิดค้นขนมใหม่ขึ้นมาเพื่อถือเป็นสัญลักษณ์ของอาหารเย็น นั่นคือ ขนมโจย และ ขนมใจ เพื่อระลึกถึงบรรพบุรุษซึ่งเป็นรากเง้าของตัวเอง รวมทั้งผู้ที่มีบุญคุณต่อตน แต่ก็มีหลายคนเชื่อว่าการทำขนมสองชนิดนี้ไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์จากจีน แต่ล้วนมาจากการบูชา ไหว้บรรพบุรุษของคนเวียดนามเอง

3. ขนมจูง ทู (Banh Trung Thu)

ภาพที่ 3 ขนมจูง ทู (Banh Trung Thu)
ที่มา : https://suckhoedoisong.vn/thi-truong-banh-trung-thu

วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 8 ตามปฏิทินจันทรคติ อยู่ในช่วงเดือนกันยายนตามปฏิทินสากล หรือกลางฤดูใบไม้ร่วง เป็นช่วงเทศกาลเรียกว่า จุง ทู (Tet Trung Thu) หรือ เทศกาลไหว้พระจันทร์ (Moon Festival) หรือ เทศกาลกลางฤดูใบไม้ร่วง (Mid-Autumn Festival) ก็ได้ เป็นเทศกาลตามวัฒนธรรมจีนที่มีขึ้นในกลางฤดูใบไม้ร่วง เพื่อเฉลิมฉลองการเก็บเกี่ยว ในเทศกาลนี้ชาวเวียดนามจะจัดประกวดทำขนม จุง ทู หรือ ขนมไหว้พระจันทร์ ที่มีสัณฐานกลมคล้ายขนมทำจากแป้ง ผิวหน้าประดับลวดลายต่างๆ สวยงาม ทั้งที่แบบใส้ไส้ถั่วและธัญพืช ผลไม้ เพื่อเซ่นไหว้และรับประทานกันจนเป็นเอกลักษณ์ สำหรับเทศกาลนี้แต่ละบ้านจะมีการติดโคมไฟรูปเทพธิดาฉาง เอ๋อ เทพธิดาแห่งดวงจันทร์ประดับเพื่อเฉลิมฉลองในช่วงเทศกาลไหว้พระจันทร์นี้ หรืออาจจะมีขบวนแห่เชิดสิงโตและมังกรต่างกันออกไปตามแต่ท้องถิ่น ซึ่งในขบวนนี้จะอนุญาตให้เด็กๆร่วมร้องเพลงเต้นรำไปด้วย ในช่วงที่เวียดนามยังอยู่ภายใต้การปกครองของฝรั่งเศส รัฐบาลฝรั่งเศสเกรงว่าหากปล่อยให้ชาวเวียดนามชุมนุมกันมากเข้าจะนำไปสู่การปฏิวัติ จึงไม่อนุญาตให้ผู้ใหญ่เข้าร่วมเต้นรำในขบวนแห่ของเทศกาลกลางฤดูใบไม้ร่วงนี้ นับแต่นั้นมา เทศกาลนี้จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “เทศกาลของเด็ก” เทศกาลไหว้พระจันทร์เป็นเทศกาลหนึ่งในสองที่โด่งดังที่สุดในเวียดนามและมีความสำคัญต่อครอบครัวในเวียดนามมานานหลายปี

ตำนานและที่มาของขนมจูง ทู

ในตำนานเกี่ยวกับเทพปกรณัมจีนเล่าถึง เทพธิดาแห่งดวงจันทร์ นามว่า “ฉาง เอ๋อ” เป็นหญิงคนรักของโฮว อี้ นักยิงธนูแห่งสวรรค์ ที่ใช้ธนูยิงดวงอาทิตย์ตกลงถึง 9 ดวง จากทั้งหมด 10 ดวง ซึ่งเป็นการกระทำที่ฝ่าฝืนบัญชาสวรรค์ จึงโดนลงทัณฑ์ให้ไปใช้ชีวิตบนโลกมนุษย์กับฉาง เอ๋อ แต่แล้วโฮว อี้ ก็ถูกคนสนิททรยศฆ่าตาย ส่วนฉาง เอ๋อ นางได้ดื่มน้ำอมฤตเพื่อที่จะมีชีวิตอมตะ แล้วเหาะกลับไปยังดวงจันทร์อีกครั้งด้วยความเศร้าสร้อย ต่อมา ฮั่น เหวิน ตี้ แห่งราชวงศ์ฮั่นได้ทรงพระสุบินว่าพระองค์ได้ลอยขึ้นไปเที่ยวชมพระราชวังบนดวงจันทร์ และได้พบกับ ฉาง เอ๋อ กำลังร่ายรำอยู่อย่างงดงามในสุบินนั้น พระองค์ทรงเพลิดเพลินและเกษมสำราญเป็นอย่างยิ่ง กระทั่งเมื่อตื่นพระบรรทมและโปรดให้สุบินนั้นเป็นความจริง จึงมีรับสั่งให้นางสนมแต่งตัวและร่ายรำเลียนแบบเทพธิดาฉาง เอ๋อ ที่พระองค์ได้พบเจอมา จนแพร่หลายไปสู่ราษฎรและเป็นประเพณีมา ซึ่งในอดีตโดยเฉพาะหญิงสาวจะสวดขอพรจากฉาง เอ๋อ เพื่อขอให้มีความเยาว์วัยและ

งดงามตลอดไปดุจดั่งนาง ต่อมามีการนำขนม จูง ทู ที่อุดมไปด้วยรสชาติของธัญพืชนานาชนิดมาถวายเพื่อเป็นตัวแทนของดวงจันทร์และหมายถึงความบริบูรณ์และความเจริญรุ่งเรืองของชีวิต อีกทั้งช่วงเทศกาลนี้อยู่หลังฤดูเก็บเกี่ยวพอดี ครอบครัวจึงอยากจะใช้เวลาอยู่กับลูก ๆ และทำสิ่งพิเศษกับลูกๆ รวมทั้งเฉลิมฉลองการเก็บเกี่ยวหลังจากใช้เวลาทำงานหนักและอยู่ห่างจากครอบครัวอีกด้วย

ความหมายด้านวัฒนธรรม

นอกจากมีการจัดประกวดทำขนม จูง ทู และนำไปไหว้พระจันทร์ตามกล่าวมาแล้วนั้น ในโอกาสระหว่างนี้ครอบครัวได้มีการแบ่งปันและเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของลูกตนเองและเป็นโอกาสที่ดีสำหรับความสนุกสนานในครอบครัวที่ได้ทำกิจกรรมสังสรรค์ แสดงความรักต่อลูก เช่น ส่งเสริมการศึกษาบทกวี การเต้นรำ ศิลปะ งานฝีมือ และช่วยเด็ก ๆ จัดทำโคมไฟและเครื่องแต่งกายสำหรับขบวนแห่โคมไฟและให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเวียดนามให้กับเด็ก ๆ เทศกาลนี้จึงรู้จักกันอย่างกว้างขวางว่าเป็นเทศกาลสำหรับเด็ก ดังนั้นกิจกรรมต่างๆของเด็กจึงโดดเด่น แต่ก็ยังมีความแตกต่างจากอดีตเช่น พ่อแม่จะทำโคมไฟให้ลูก ๆ หรือซื้อจากร้านค้าหากพ่อแม่ยุ่งเกินไป มีการให้เด็กถือตะเกียง หรือโคมไฟรูปดวงดาวในมือเข้าร่วมขบวนพาเหรดตามถนน หลังจากขบวนพาเหรดแล้ว เด็ก ๆ ได้รับประทานอาหารที่พ่อแม่เตรียมไว้ให้ บางทีในขณะที่เด็กกำลังเล่นจะมีผู้สูงอายุนั่งรอบ ๆ บนเฉลียงหรือทางเท้าเพื่อกินขนมไหว้พระจันทร์ ดื่มชาและสนทนาชมเด็กๆ อีกอย่างเทศกาลนี้คนเวียดนามชอบมอบของขวัญให้เพื่อนหรือคนที่เคารพนับถือเพื่อกระชับความสัมพันธ์ของพวกเขา ของขวัญที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโอกาสนี้คือกล่องใส่ขนมไหว้พระจันทร์และชาเขียว สำหรับชาวบ้านตามชุมชน ได้มีการร้องเพลง เต้นรำเป็นแบบดั้งเดิม รวมถึงการเชิดมังกรและการเต้นรำด้วยดอกไม้ จัดประดับโคมไฟหลากสีสันหลายขนาด รูปร่างที่ได้รับความนิยม ได้แก่ ปลา ดวงดาว ผีเสื้อ และตะเกียงที่หมุนได้ ที่เป็นตัวแทนของโลกที่โคจรรอบดวงอาทิตย์ ในประเทศญี่ปุ่น คนญี่ปุ่นเรียนเทศกาลนี้ว่า เทศกาลสึกิมิ (Tsukimi festival) เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดของสมาชิกในครอบครัวและเพื่อน ๆ ของพวกเขาจะได้กลับมารวมตัวกันในสถานที่ที่สามารถมองเห็นดวงจันทร์ได้อย่างชัดเจน มีการตกแต่งด้วยหญ้าญี่ปุ่นและโคมไฟที่สวยงาม มีการนำเกาลัดและเหล้าสาเกไปวางบนแท่นเพื่อบูชาดวงจันทร์ จุดประสงค์คือการอธิษฐานขอให้มีการเก็บเกี่ยวได้มากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันมากมายในช่วงเทศกาลนี้ เช่น ซูโม่ (มวยปล้ำญี่ปุ่น) ชักเย่อสงครามและอื่น ๆ เพื่อความบันเทิง ส่วนในประเทศเกาหลี เทศกาลนี้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางเรียกว่า “เทศกาลชูซ็อก” (Chuseok festival) หรือ “วันขอบคุณพระเจ้าของเกาหลี” (Korean Thanksgiving day) เป็นช่วงเวลาที่ชาวเกาหลีแสดงความเคารพต่อผู้ปกครองและบรรพบุรุษของพวกเขา ในตอนเช้าของวันชูซอกมีการเตรียมงานเลี้ยงและตกแต่งแท่นบูชาบรรพบุรุษ สมาชิกในครอบครัวจะมารวมตัวกัน พร้อมทั้งรับประทานขนมซงพยอน (Songpyeon) ร่วมกันเพื่อรำลึกถึงบรรพบุรุษ จากนั้นจะไปที่สุสานเพื่อทำความสะอาดหลุมฝังศพของบรรพบุรุษและคำนับแสดงความขอบคุณ นอกจากนี้กิจกรรมอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในเทศกาลนี้คือมวยปล้ำ เต้นรำ และการแสดงดนตรีพื้นบ้าน เป็นต้น สำหรับในประเทศจีน ผู้คนจะเตรียมความพร้อมสำหรับเหตุการณ์นี้โดยการตกแต่งถนนอาคารและบ้านด้วยโคมไฟที่สวยงามในรูปทรงที่แตกต่างกัน ในช่วงเย็นของวันเทศกาลชาวจีนจะมารวมตัวกับครอบครัวที่บ้านและทำอาหารหลากหลายชนิดเพื่อถวายพระจันทร์ หลังจากการเผากระดาษเงินกระดาษทองแล้ว ครอบครัวจะได้เพลิดเพลินกับรับประทานอาหารด้วยกัน และชมพระจันทร์เต็มดวงและเพลิดเพลินกับขนมไหว้พระจันทร์ร่วมกันอีกด้วย นอกจากนี้ชาวจีนยังมีการประดับไฟ และแสดงดนตรีหรือเต้นรำแบบดั้งเดิมเพื่อเฉลิมฉลองเทศกาลนี้อีกด้วย

4. ขนมอี๊ต (Banh It)

ภาพที่ 4 ขนมอี๊ต (Banh It)
ที่มา : https://vietnamdiscovery.com/culture-arts/banh-it/

ขนมพื้นบ้านของชาวบ้านบางทีเรียกว่าขนมเล็ก (Banh Little) เป็นขนมที่ได้รับความนิยมมากในเวียดนาม มีความแตกต่างกันไปในแต่ละภูมิภาค แต่ส่วนใหญ่ทำจากแป้งข้าวเหนียวและแป้งถั่วเขียวและห่อด้วยป่านหรือใบตอง แต่ที่จังหวัดบิงห์ ดิงห์ จะขึ้นชื่อที่สุด เพราะไม่เพียงแต่มีรสชาติอร่อย กลิ่นหอม หวานมัน แต่ยังขึ้นชื่อเพราะมีความหมายอันลึกซึ้ง ที่มาจากตำนานในอดีตอีกทั้งเป็นผลงานจากการทำงานและความคิดสร้างสรรค์ของเกษตรกร และยังมีสัณฐานเชิงสัญลักษณ์ของขนมที่คล้ายกับเจดีย์จามอันเก่าแก่ ที่เป็นศูนย์รวมใจของชาวจามสมัยก่อนที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน อีกทั้งยังมีเอกลักษณ์จากขนมสีดำและข้าวเหนียวเหนียวนุ่มอีกด้วย ส่วนผสมหลักในการทำขนมคือน้ำตาลถั่วเขียวแป้งข้าวเหนียว วัสดุเสริมคือมะพร้าว ถั่วลิสง คั่ว ข้าวเหนียวและใบป่านและผสมให้เข้ากันกับน้ำตาล ขนมทำจากถั่วเขียวถั่วดำหรือมะพร้าวขูดกับน้ำตาล (ขนมหวานน้อย) บางครั้งใช้กุ้งผัดเนื้อเพื่อทำไส้ และห่อด้วยใบตองสด (ภาคกลาง) หรือใบตองแห้ง (ภาคเหนือ) บางที่ทำจากแป้งข้าวเหนียวและถั่วเขียวด้วยโดยให้นึ่งไส้ให้สุกก่อนนำมาห่อด้วยใบกล้วยสดหรือแห้ง ขนมมีสัณฐานที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับว่าขนาดของขนม บางทีไส้อาจมีรสเค็มหรือหวานก็ได้ ขนมมักจะไม่ค่อยถูกนำมาใช้ในการทำบุญหรือในช่วงวันครบรอบวันขึ้นปีใหม่ทางจันทรคติ (Tet) แต่นิยมตามในพิธีกรรมกลับบ้านหลังจากแต่งงานได้สามวันของเจ้าสาว โดยจะต้องกลับไปเยี่ยมพ่อแม่ตนเองและเตรียมขนมชนิดนี้ไปฝากเพื่อแสดงความกตัญญูต่อพ่อแม่ ซึ่งสอดคล้องกับสุภาษิตเวียดนามที่ว่า Cua it long nhieu แปลว่า สิ่งของมีน้อย แต่มากน้ำใจ แสดงความอดทน มีฝีมือในการทำขนมและความกตัญญูของลูกสาวที่มีต่อพ่อแม่ของตนเอง

ตำนานและที่มาของขนมอี๊ต

ในช่วงสมัยกษัตริย์ หุ่ง องค์ที่ 6 พระโอรสที่ชื่อว่าลางเลียว ได้ทำขนมสองชนิดได้แก่ แบ๋งห์จึง (Banh Chung) และแบ๋งห์ ส่าย (Banh Day) เพื่อถวายบรรพบุรุษและได้สืบทอดบัลลังก์ในเวลาต่อมานั้น ได้มีเจ้าหญิงองค์สุดท้องชื่อว่าชื่อ อุ๊ด อิ๊ด ของพระองค์ มีความเฉลียวฉลาด และมีฝีมือในการทำอาหารได้ใช้โอกาสนั้นแสดงฝีมือสร้างสรรค์ขนมใหม่หลายชนิดขึ้นมาใหม่โดยให้มีทั้งรสชาติของข้าวต้มมัด (Banh Chung) และ ขนมส่าย (Banh Day) ที่พี่ชายได้ทำไว้อยู่ในตัวขนมด้วย เจ้าหญิงจึงนำ ขนมส่าย ห่อข้างนอกไส้ของข้าวต้มมัด สุดท้ายจึงได้ขนมออกมาแบบใหม่ ทำให้พระองค์พอพระทัยเป็นอย่างมากเพราะสามารถทำให้ขนมจากสองอย่างมารวมเป็นชิ้นเดียวกันได้ ที่น่าสนใจกว่านั้นคือสัณฐานของขนม ที่พระองค์ห่อด้วย เช่น ห่อด้วยใบไม้ ปั้นเป็นแนวสูงแบบแบน มีสีขาวดำ ไส้มะพร้าวบ้าง ถั่วเหลืองบ้าง เหมือนขนมส่าย และขนมมีรูปสี่เหลี่ยมเหมือนข้าวต้มมัด (คนในพื้นที่จังหวัดบิงห์ ดิงห์ อธิบายว่า รูปร่างขนมนี้มีความสัมพันธ์กันกับเจดีย์จามอยู่ที่จังหวัดบิงห์ ดิงห์ (Binh Dịnh) ซึ่งเป็นเจดีย์หลายองค์ตั้งอยู่บนเนินเขาเหมือนยอดแหลมอยู่ตรงกลางขนมอย่างมีความหมาย) แต่ขนาดเล็กกว่าเพื่อแสดงความหมายอ่อนน้อมถ่อมตนต่อพี่ๆ ที่เจ้าหญิงองค์นี้เป็นองค์สุดท้อง เพราะขนมมีขนาดเล็กและคนทำขนมเป็นเล็กสุดท้องจึงได้ตั้งชื่อขนมนี้ว่าขนมเล็ก หรือขนมอี๊ต (Banh It) เป็นขนมที่ได้รับความนิยมแพร่มากในเวลาต่อมาตามที่ปรากฏอยู่จนทุกวันนี้

5. ขนมฟู เท (Banh Phu The)

ภาพที่ 5 ขนมฟู เท (Banh Phu The)
ที่มา : https://miamivores.wordpress.com

ขนมฟู เท (Banh Phu The) หรือ ขนมผัวเมียหรือจะเรียกว่า ขนมซูเซ (Banh Xu Xe) ก็ได้ เป็นขนมเวียดนามที่ทำจากข้าวเหนียวห่อด้วยถั่วเขียวที่ทำจากใบเตย (น้ำใบเตย) เป็นประเพณีที่ได้รับจากสามีในวันแต่งงาน ปัจจุบันเป็นขนมที่จะต้องมีในงานแต่งงาน หรือ งานหมั้น เป็นประเพณีสำหรับเจ้าบ่าวที่จะส่งขนมชนิดนี้ ไปยังเจ้าสาวในวันแต่งงาน เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความผูกพันอยู่ด้วยกันนานๆ อย่างมีความสุข ตามความเชื่อของชาวเวียดนาม

ตำนานและที่มาของขนมฟู เท

เป็นขนมที่ปรากฏในวันเทศกาลงานหมั้น งานแต่งของคนเวียดนาม โดยมาจากในสมัยกษัตริย์ชื่อ ลี้ อาน ตง

(Ly Anh Tong) เมื่อบุรุษต้องออกไปเป็นทหารรับใช้ชาติเป็นเวลานาน ภรรยายอยู่บ้านจึงรู้สึกสงสารสามี เลยทำขนมนี้เพื่อส่งให้สามีกินที่สนามรบ บังเอิญกษัตริย์ ลี้ อาน ตง ได้เคยลิ้มลองขนมชนิดนี้ด้วย นึกถึงความสัมพันธ์ระหว่าสามีภรรยาที่มีต่อกันตั้งชื่อว่า ขนมฟู เท นอกจากมีชื่อนี้ยังมีชื่อว่าขนมซูเซ (Xu Xe) ซึ่งเป็นขนมที่มัดเป็นคู่ แสดงถึงความผูกพันระหว่างสามีภรรยา ครองรักกันเหนียวแน่น มีเรื่องเล่าขานอีกตำนานหนึ่งว่า มีสามีภรรยาคู่หนึ่งที่ทำอาชีพค้าขาย ต่อมาสามีไปทำงานที่แดนไกล ภรรยาทำขนมชนิดนี้ไปฝากให้สามี และสาบานว่าแม้ว่าไกลกันแค่ไหน นานห่างเพียงใด ตนก็จะมีแต่ความซื่อสัตย์ รักเดียวใจเดียว หวานชื่นกลมกลืนเหมือนขนมที่ตนทำให้สามีเสมอ สามีเลยตั้งชื่อให้ขนมนี้ว่า ขนมฟู เท แต่หลังจากสามีไปทำงานที่แดนไกลไม่นาน จึงถูกมนต์เสน่ห์ความสวยงามของหญิงสาวคนอื่นๆ จึงไม่อยากกลับบ้าน ส่วนภรรยารออยู่บ้านรู้ข่าวเลยทำขนมส่งให้สามีอีกพร้อมทั้งมีข้อความฝากไปด้วยว่า “เมื่อคุณลงไปที่ทะเลจะเห็นคลื่นน้อยใหญ่กระทบฝั่งคราใด ขนม (ภรรยา) มีความเศร้าเท่าจำนวนคลื่นนั้น” (Từ ngày chàng bước xuống ghe Sóng bao nhiêu đợt bánh rầu bấy nhiêu) เมื่อสามีได้รับขนมและข้อความจากภรรยาแล้ว สามีก็คิดถึงความเจ็บปวดรวดร้าวของหัวอกผู้เป็นภรรยาทันที เลยกลับบ้านไปหาภรรยาแล้วไม่เคยคิดถึงเรื่องมีใจให้คนอื่นอีกเลย หลังจากนั้นมาคนเวียดนามจึงมีความเชื่อถึงประวัติความเป็นมาของขนมชนิดว่าเป็นขนมมงคล แสดงถึงความซื่อสัตย์รักเดียวใจเดียวระหว่างสามีภรรยา สื่อถึงคำตักเตือนสำหรับคู่สามีภรรยาใหม่อีกด้วย ทั้งนี้ยังมีอีกเรื่องเล่ากล่าวกันว่า ในรัชสมัยของกษัตริย์ ลี้ (Ly) ผู้คนอยู่ที่หมู่บ้านดิงห์ บ่าง (Dinh Bang) ผู้คนมักจะนำผลิตผลจากการทำไร่ไถนามาทำขนมซูเซ เพื่อมาถวายให้แก่บรรพบุรุษตนเอง ครั้งหนึ่งในเทศกาลที่จัดขึ้นในหมู่บ้าน กษัตริย์ ลี้ เทง ตง (Ly Thanh Tong) และ พระอัครมเหสี อี๋ ลาน (Y Lan) ได้เสด็จกลับบ้านเกิดเพื่อทำพิธีกรรมให้กับกษัตริย์ที่ล่วงลับไปแล้วได้แก่กษัตริย์ ลี้ ท้าย โต๋ (Ly Thai To) และกษัตริย์ ลี้ ท้าย ตง (Ly Thai Tong) ที่วิหารโด (Den Do) คนในหมู่บ้านจึงได้นำขนมซูเซมาถวายให้แก่กษัตริย์และอัครมเหสี และทั้งสองพระองค์ได้ชมว่าอร่อย กษัตริย์เลยมีพระราชดำรัสว่า ขนมชนิดนี้เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของขันหมากในงานแต่งงานและงานหมั้น และเข้าใจถึงความหมายของขนมชนิดนี้หลังจากนั้นขนมนี้จึงถูกเรียกว่าขนมฟู เท

6. ขนมซอ (Banh Gio)

ภาพที่ 6 ขนมซอ (Banh Gio)
ที่มา : https://toplist.vn/top-list/quan-banh-gio

เป็นขนมเพื่อบูชาบรรพบุรุษ ในช่วงเต๊ด ดวาน เหงาะ (Tet Doan Ngo) หรือตรงกับวันที่ 5 เดือน 5 ของปฏิทินจันทรคติโดยทำมาจากข้าวเหนียวและขี้เถ้า (ซึ่งขี้เถ้าได้มาจากการเผาใบไม้หลายๆชนิดแล้วเอาไปแช่ในน้ำ รอให้ขี้เถ้าตกตะกอนแล้วเอาเฉพาะน้ำ) โดยเอาน้ำขี้เถ้าที่ตกตะกอนไปแช่ข้าวเหนียวจะทำให้ข้าวมีสีน้ำตาลใสเหมือนอำพัน เหลืองอ่อนนุ่มและมีรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ คนเวียดนามมีความเชื่อว่ากินขนมชนิดนี้แล้วจะมีประโยชน์ต่อสุขภาพมาก เพราะในช่วงเทศกาลวันเต๊ด ดวาน เหงาะ คนเวียดนามจะกินอาหารหลายชนิดเพราะเป็นช่วงเทศกาล เช่น มะม่วงขนุน ข้าวหมักซึ่งมีไขมันและน้ำตาลเยอะ ทำให้เกิดตัวร้อน (ร้อนใน) และภาวะอาหารย่อยยาก ฉะนั้นการกินขนมชนิดนี้จะทำให้การทำงานของไตที่อ่อนแอทำงานได้ดีและย่อยอาหารได้ดี ช่วยดับความร้อนใน ชะล้างพิษ ทำความสะอาดลำไส้และกระตุ้นการย่อยอาหารควบคุมกรดในกระเพาะอาหารป้องกันอาการท้องผูก ทำให้ร่างกายเกิดความสมดุลมีสุขภาพแข็งแรงได้

ตำนานและที่มาของขนมซอ

ในช่วงเต๊ด ดวาน เหงาะ (Tet Doan Ngo) จะมีเทศกาลในเวียดนามเหนือ จีน เกาหลี แต่ละประเทศมีตำนานแตกต่างกัน แต่ทุกตำนานมีความเชื่อเหมือนกัน เกี่ยวกับการหมุนเวียนอากาศในรอบปี เพราะคำว่า “Doan” แปลว่า เริ่มต้น และคำว่า “เหงาะ” มีความหมายว่า เที่ยงตรง ดังนั้นเดือน 5 เป็นช่วงที่มีอากาศร้อนมาก และเป็นช่วงเวลาที่แมลง หนอนเยอะ และจะต้องกำจัดพวกแมลงก่อนที่จะเริ่มทำนาต่อไป อีกทั้งเดือน 5 เป็นช่วงที่ร่างกายในคนเรามี

ความร้อนมากกว่าช่วงอื่นเปรียบเหมือนพระอาทิตย์ช่วงเวลาเที่ยงตรง ตามตำนานว่าหลังจากเก็บเกี่ยวข้าวแล้ว คนเวียดนามจะรวมตัวกันฉลอง เพราะมีอยู่ปีหนึ่งมีแมลงเกิดขึ้นเยอะมาก ชาวนาไม่รู้วิธีกำจัดแมลง แต่มีชายอายุมากชื่อโดย ชวน (Doi Truan) มาบอกวิธีให้ชาวนาทำของเซ่นไหว้ที่เรียบง่ายโดยมีขนมซอ (Banh Gio) และผลไม้อื่นๆ นำไปเซ่นไหว้ในเวลาเที่ยงตรง ด้วยการเซ่นไหว้เซ่นนี้สามารถกำจัดพวกแมลงได้ หลังจากนั้นเป็นต้นมาชาวนาเลยประกอบพิธีนี้อย่างต่อเนื่องและตั้งชื่อพิธีนี้ว่า เต๊ด ดวาน เหงาะ (Tet Doan Ngo) และนิยมเอาขนมซอมาเซ่นไหว้ในพิธีนี้ เทศกาลนี้ยังมีชื่อเรียกอีกชื่อหนึ่งว่าเต๊ด เซิว เบาะ (Tet Sau Bo) คำว่า เซิวเบาะ แปลว่า หนอน หรือแมลง เนื่องจากเป็นวันที่ชาวไร่ชาวนาจะกำจัดแมลงเพื่อเริ่มปลูกพืชในฤดูกาลใหม่ ในวันนี้ชาวนาจะตื่นแต่เช้า กินผลไม้ และข้าวเหนียวหมักรวมถึงมีพิธีบวงสรวงในตอนเที่ยง

7. แบ๋งห์ อู๊ (Banh U)

ภาพที่ 7 แบ๋งห์ อู๊ (Banh U)
ที่มา : https://rita.com.vn/news/banh-u

การทำขนมแบ๋งห์ อู๊ จะทำในช่วงเทศกาล เต๊ด ดวาน เหงาะ (Tet Doan Ngo) หรือ ตรงกับวันที่ 5 เดือน 5 ตามปฏิทินจีน (จันทรคติ) ของทุกปีหรือที่เรียกว่า “โหว เหว่ยโจ่ย” (โหว แปลว่า 5, เหว่ย แปลว่า เดือน, โจ่ย แปลว่า เทศกาล หรือเรียกว่าเทศกาลเดือนห้า ตามเทศกาลที่สืบทอดกันมาแต่โบราณของประเทศจีน เพื่อเป็นการระลึกถึงขุนนางผู้ซื่อสัตย์ รักชาติ จงรักภักดี ยึดถือคุณธรรม และชอบช่วยเหลือชาวบ้านแห่งแคว้นฉู่ ชื่อ ชูหยวน (Qu Yuan) โดยมีพระบรมราชโองการให้เนรเทศชีหยวนออกจากแคว้นฉู่ สุดท้ายเขาได้กระโดดน้ำฆ่าตัวตายในวันขึ้น 5 ค่ำ เดือน 5 เพราะรู้สึกทุกข์ระทมตรมใจที่โดนใส่ไคล้ ต่อมาชาวบ้านได้นำขนมแบ๋งห์ อู๊ มาเซ่นไหว้เขาเพื่อตอบแทนความดีของเขาจนเป็นประเพณี ขนมแบ๋งห์ อู๊ มีชื่อเรียกอีกหนึ่งชื่อคือ แบ๋งห์ อู๊ ซอ (Banh U Gio) หรือ แบ๋งห์ อู๊ จอ (Banh U Tro) มีลักษณะการทำคล้ายๆกับขนมซอ (Banh Gio) แต่มีไส้แล้วแต่พื้นที่ หรือที่ไทยจะเรียกว่าขนม บ๊ะ จ่าง (Banh Ba Trạng) นั่นเองมีประวัติความเป็นมาเดียวกัน อนึ่งเมื่อเข้าสู่ฤดูร้อน อาหารต่างๆ มักเก็บได้ไม่นาน เน่าเสียง่าย แต่ขนมชนิดนี้ทำจากข้าวเหนียวสามารถเก็บไว้ได้นาน ต่อมาการทำขนมอู๊เพื่อสักการะกราบไหว้เทพเจ้าและบรรพบุรุษตามช่วงเทศกาลเต๊ด ดวาน เหงาะ (Tet Doan Ngo) และขอบคุณที่ช่วยให้ครอบครัวอยู่เย็นเป็นสุขจึงเป็นวัฒนธรรมที่สืบต่อกันมาตั้งแต่นั้นมา

บทสรุป

ผลการศึกษาวัฒนธรรมเวียดนามผ่านขนมตามเทศกาล พบว่า เกิดจากปัจจัยหลายอย่างที่เกี่ยวข้อง ทั้งลักษณะกายภาพ สังคม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงหลายสมัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยเวียดนามมีการทำสงครามอยู่บ่อยครั้ง และตกอยู่ภายใต้การปกครองของ จีน มองโกล ฝรั่งเศษ อเมริกา (ดารารัตน์ เมตตาริกานนท์, 2550) จึงทำให้เวียดนามอยู่ภายใต้การปกครองของจีนมายาวนานกว่าพันปี และรับเอาวัฒนธรรมจากจีนเข้ามาประยุกต์ใช้จนกลายเป็นของตนเอง ทั้งด้านประเพณีวัฒนธรรม อาหาร ขนม ได้แก่ ขนมเปี๊ยะ บ๊ะจ่าง ขนมไหว้พระจันทร์ มีการใช้เครื่องปรุงเครื่องเทศอย่างจีน เช่น ซีอิ๊ว เต้าเจี้ยว เครื่องตุ๋นยาจีน รวมทั้งฝรั่งเศษเข้ามายึดครองเวียดนามส่งผลต่อให้เวียดนามได้รับอิทธิพลจากฝรั่งเศสคือ บาแก๊ต หรือ ขนมปังฝรั่งเศส นิยมรับประทานกับตับบด สเต็กและสตูว์ (นันทนา ปรมานุศิษฏ์, 2556) เป็นต้น ดังนั้นอิทธิพลของจีนและฝรั่งเศษจึงมีบทบาทต่อประเพณีวัฒนธรรมในเวียดนามและแสดงออกออกผ่านภูมิทัศน์วัฒนธรรม ที่ถูกสั่งสมและถ่ายทอดรุ่นต่อรุ่น มีอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึก กลายเป็นภูมิวัฒนธรรมทั้งนามธรรมและรูปธรรม เช่น สภาพการเป็นอยู่ การแต่งกาย การทำเษตรกรรม คติความเชื่อเรื่องผี ความเชื่อเรื่องการสร้างบ้าน สิริมงคล โดยถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบอย่างชัดเจนได้แก่ การทำขนม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์อย่างไม่สามารถแยกออกจากกันได้เป็นเสมือนสะพานเชื่อมให้คนทั่วไปได้เข้ามาเรียนรู้ สามารถเข้าใจวัฒนธรรมของเวียดนามได้โดยผ่านขนม นอกจากการ

ทำขนมที่มีความผูกพันกับความเชื่อ วัฒนธรรม และประเพณีการทำขนม ที่บ่งบอกถึงคุณค่ายังแฝงไปด้วยความหมายอันเป็นสิริมงคลและความหมายที่ลึกซึ้งไว้ในชื่อ รูปลักษณ์ ส่วนประกอบ สัดส่วน สีต่างๆ และช่วงเวลาที่ทำขนมแต่ละชนิดซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ตามชนิดของขนมที่ทำ เช่น แบ๋งห์จึง ทำมาจากแป้งข้าวเหนียว ปั้นเป็นรูปกลม สื่อถึงท้องฟ้า ดวงอาทิตย์ ประหนึ่งเป็นเทพเจ้าและแผ่นฟ้าเบื้องบนคอยพิทักษ์รักษามนุษย์และปกป้องสรรพสิ่งที่ดีงามให้ร่มเย็นเป็นสุขในยามขึ้นศักราชใหม่ ขนมโจยและขนมใจ ทำในช่วงเทศกาล ฮ่าน ถึก เพื่อนำไปบูชาบรรพบุรุษซึ่งเป็นรากเง้าของตัวเอง ระลึกถึงบุญคุณของผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว โดยนำขนมไปไหว้บรรพบุรุษที่สุสาน ถือโอกาสช่วงเทศกาลนี้ทำความสะอาดสุสานประจำตระกูล เพื่อเป็นการแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษรวมทั้งผู้ที่มีบุญคุณต่อตน แบ๋งห์ อู๊ ทำเพื่อเป็นการระลึกถึงขุนนางผู้ซื่อสัตย์รักชาติ จงรักภักดี ยึดถือคุณธรรม ขนมจูง ทู หรือ ขนมไหว้พระจันทร์ ทำในเทศกาลไหว้พระจันทร์ (Moon Festival) หรือ วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 8 ตามปฏิทินจันทรคติ เพื่อนำมาถวายให้เป็นตัวแทนของดวงจันทร์และให้มีความบริบูรณ์และความเจริญรุ่งเรืองในชีวิต แบ๋งห์ อู๊ ทำขึ้นเพื่อนำมาสักการะกราบไหว้เทพเจ้าและบรรพบุรุษตามช่วงเทศกาลเต็ด ดวน เหงาะ (Tet Doan Ngo) อีกทั้งเพื่อขอบคุณที่ช่วยให้ครอบครัวอยู่เย็นเป็นสุขตลอดปีที่ผ่านมาและต่อไป ด้านมนุษยธรรม เช่น แบ๋งห์จึง ทำรับประทานร่วมกันในช่วงปีใหม่เป็นช่วงเวลาที่ทุกคนกลับบ้านรวมตัวกันและนำไปบูชาบรรพบุรุษ อีกทั้งให้ความสำคัญกับการทำเกษตรกรรมอีกด้วย ขนมจูง ทู ครอบครัวได้ทำกิจกรรมสังสรรค์ แสดงความรักต่อลูก ขนมซอ คนเวียดนามมีความเชื่อว่ากินขนมชนิดนี้แล้วจะมีประโยชน์ต่อสุขภาพมากเพราะในช่วงเทศกาลวันเต็ด ดวาน เหงาะ คนเวียดนามจะกินอาหารหลายชนิดทำให้เกิดตัวร้อน (ร้อนใน) และภาวะอาหารย่อยยาก ฉะนั้นการกินขนมชนิดนี้จะทำให้การทำงานของไตที่อ่อนแอกลับมาแข็งแรงและย่อยอาหารได้ดี ช่วยดับความร้อนใน ขัดล้างพิษ ทำความสะอาดลำไส้และกระตุ้นการย่อยอาหาร ควบคุมกรดในกระเพาะอาหารป้องกันอาการท้องผูก ทำให้ร่างกายเกิดความสมดุลมีสุขภาพแข็งแรงได้ ด้านสัญลักษณ์คำสอน เช่น ขนมฟู เท เป็นขนมงานหมั้น ทำขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความผูกพันอยู่ด้วยกันนานๆ อย่างมีความสุข แบ๋งห์จึง นอกจากที่ทำขนมชนิดขึ้นเพื่อนำไปบูชาบรรพบุรุษยังสื่อถึงคำสอนต่างๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ซื่อตรงเป็นธรรม ไม่คดในข้องอในกระดูก สัญฐานสี่เหลี่ยมของขนมแสดงถึงความเด็ดขาดในการตัดสินใจ ขนมอี๊ต เป็นขนมที่ทำในช่วงพิธีกรรมกลับบ้านหลังจากแต่งงานได้สามวันของเจ้าสาว โดยจะต้องกลับไปเยี่ยมพ่อแม่ตนเองและเตรียมขนมชนิดนี้ไปฝากเพื่อแสดงความกตัญญู ความอ่อนน้อมถ่อมตนที่มีต่อพ่อแม่

เอกสารอ้างอิง

กิจติยา แคดี (เซฟเก่ง). (2557). **ขนมไทย.** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม่บ้าน.

ชนิดา ศักดิ์ศิริสัมพันธ์ (บก.). (2541). **หน้าต่างสู่โลกกว้าง.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง จำกัด.

ชาติพันธุ์ในเวียดนาม. (2554). **พันแสงรุ้ง.** กรุงเทพฯ: ทีวีไทย.

ดวงกมล การไทย. (2563). **เวียดนาม – อาหาร.** สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2565, จาก https://www.sac.or.th/databases/southeastasia/subject.php?c_id=11&sj_id=91

ดารารัตน์ เมตตาริกานนท์. (2550). **หนังสือชุด ประวัติศาสตร์สำหรับประชาชน ประวัติศาสตร์เวียดนามในแบบเรียนชั้นประถม.** กรุงเทพมหานคร: เอ ที ปริ้นติ้ง. บริษัทวิริยะธุรกิจจำกัด.

เทศกาลของประเทศเวียดนาม. (2563). สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2565, จาก https://sites.google.com/site/weiydnamhiphf/home/theskal-khxng-weiydnam

ไทยฟลาย. (2563). **ข้อมูลเที่ยวเวียดนาม : เทศกาลเต็ด (Tet).** สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2565, จาก https://www.thaifly.com/index.php?route=news/news&news_id=954

นันทนา ปรมานุศิษฏ์. (2556). **โอชาอาเซียน (ASEA FLAVORS).** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน จำกัด (มหาชน).

บุญอยู่ ขอพรประเสร็ฐ. (2563). **ขนม: ความหมายและวิถีการบริโภคของเด็ก.** สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2565, จาก http://oknation.nationtv.tv/blog/boonyou/2008/07/27/entry-1 2551

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2554. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก http://www.royin.go.th/dictionary

ภาณุพงศ์ คำมูล. (2563). **ประวัติของขนมหวาน.** สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2565, จาก https://maneryto.wordpress.com/2010/11/30

มนธิรา ราโท. (2563). **บทความพิเศษ "ตรุษเต๊ดปีใหม่ของเวียดนาม".** สืบค้นเมื่อ 16 กรกฎาคม 2565, จาก http://www.thaiworld.org/thn/thailand_monitor/answera.php?questionid=1239

รัมภา ศิริวงศ์. (2552). **ขนมไทย เล่ม2.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดวงกมล.

วิทย์ บัณฑิตกุล. (2555). **สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม.** กรุงเทพฯ: บริษัททวีพริ้นท์ (1991) จำกัด.

สุมิตร ปิติพัฒน์. (2545). **ศาสนาและความเชื่อไทดำในสิบสองจุไท สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ โอ.เอส. พริ้นติ้งเฮ้าส์.

อำพิกา สวัสดิ์วงศ์. (2563). **แบ่งห์จึง: ข้าวต้มมัดญวน โอชารสแห่งเทศกาลปีใหม่.** สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565, จาก http://www.uniserv.buu.ac.th/forum2/topic.asp?TOPIC_ID=7234

Bánh chưng trong văn hóa ẩm thực Tết Việt. (2563). สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2565, จาก: http://dangcongsan.vn/chao-nam-moi-2020/phong-tuc-Tet/Banh-chung-trong-van-hoa- am-thuc-Tet-viet-547215.html

Jenjira Worajaren. (2563). **การแบ่งอาหารเวียดนามในแต่ละภาค.** สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2565, จาก https://sites.google.com/site/jenjiraworajaren/kar-baeng-xahar-weiydnam-ni-taela-phakh

MGR Online. (2565). **ดูเวียดนามทำ "แบ่งห์จึง" ความหมายลึกล้ำในเทศกาลตรุษ.** สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2565, จาก https://mgronline.com/indochina/detail/9550000006818

Thuyết Minh Du Lịch Về Bánh Ít Bình Định. (2565). สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2565, จาก https://vguideschannel.com/thuyet-minh-du-lich-ve-Banh-it-binh-dinh/

Tô Hồng Vân. (2016). **Những ngày Tết ta.** โรงพิมพ์ Nhà xuất bản Kim Đồng.

Trần Mạnh Thường. (2005). **Việt Nam Văn hóa & du lịch.** โรงพิมพ์ Nhà xuất bản Thông tấn

Trần Quốc Thịnh. (2004). **Văn hóa ẩm thực Kinh Bắc.** โรงพิมพ์ Nhà xuất bản văn hóa Thông tin

Trung thực và Truyền thống. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2565, จาก https://www.ntdvn.com/van-hoa/vui-xuan-moi-ke-chuyen-xua-ky-1-Banh-chung-Banh- giay-di-san-van-hoa-than-truyen-cua-nguoi-viet-co-10824.html

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองรองในภาคเหนือ: การประเมินศักยภาพในจังหวัดน่าน ลำปาง เพชรบูรณ์

Cultural Tourism in Less-visited Northern Region Areas: A Potential Assessment of Nan, Lampang, and Phetchabun Provinces

กัญญารินทร์ ไชยจันทร์/KHUNYARIN CHAIJAN
สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
THE THAIKHADI RESEARCH INSTITUTE, THAMMASAT UNIVERSITY

Received: June 1, 2022
Revised: October 16, 2022
Accepted: October 17, 2022

บทคัดย่อ

การศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดท่องเที่ยวเมืองรองในภาคเหนือ ประกอบไปด้วยจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยกระบวนการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณด้วยเทคนิคการวิจัยเชิงสำรวจจากประชากรที่เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่กำลังเดินทางท่องเที่ยว และการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในพื้นที่ เพื่อนำข้อมูลไปสู่การเป็นต้นแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไป

ผลการศึกษา พบว่า รูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสม ประกอบไปด้วย รูปแบบเมืองเก่าที่ยังคงอนุรักษ์วิถีชีวิต เมืองศิลปะ วัฒนธรรมแบบโบราณ เพื่อให้สัมผัสกับความงดงามแบบดั้งเดิม พื้นที่ธรรมชาติที่สมบูรณ์ มีทรัพยากรท่องเที่ยวที่หลากหลาย ทิวทัศน์ที่งดงาม เป็นเมืองเก่าที่ยังมีชีวิต รวมทั้งมีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นและเป็นแหล่งวัฒนธรรมที่เกี่ยวเนื่องกัน ซึ่งมีความเหมาะสมในด้านศักยภาพในการดึงดูดใจในด้านการท่องเที่ยวมากที่สุด (Mean=4.23) ทั้งในมิติความหลากหลายของสินค้าการท่องเที่ยว รวมทั้งเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่แตกต่างจากท้องถิ่นอื่น คุณค่าที่ควรอนุรักษ์และการสืบสานวัฒนธรรมประเพณีมาอย่างต่อเนื่อง และยังมีการสืบทอดภูมิปัญญาและองค์ความรู้ของวิถีชีวิต ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด การพัฒนาการท่องเที่ยวจึงมีศักยภาพมาก (Mean=4.12) ในทุกมิติไม่ว่าเป็นการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เส้นทางเดินทางมีความสะดวกสบาย และความหลากหลายของกิจกรรมท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในพื้นที่ท่องเที่ยว สำหรับการบริหารจัดการก็มีศักยภาพมาก (Mean=4.06) ในทุกมิติเช่นกัน ซึ่งเมื่อศึกษาภาพรวมทุกมิติจะเห็นได้ว่าแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ มีความเหมาะสมในการพัฒนาสู่การเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไป

คำสำคัญ : การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, เมืองรอง, ภาคเหนือ, ท่องเที่ยววิถีไทย, การประเมินศักยภาพแหล่งท่องเที่ยว

Abstract

This research focuses on tourism in less-visited areas in northern Thailand, and tourist attractions expressing national identity, or Thainess, in the increasingly popular northern provinces of Nan, Lampang, and Phetchabun. Quantitative research was done with data gathered by survey research. The sample population was Thai tourists traveling and actively observing areas. The goal was to develop the region into a future cultural tourism prototype.

Results were that the most suitable tourism model was the old town, preserving lifestyles, urban customs, art, and time-honored culture to offer experiences with traditional beauty and unmarred nature. Varied tourist resources, attractive scenery, and old city dwelling, as well as unique local identities and sources of related culture. This was most suitable in terms of potential for attracting tourism (mean=4.23), in terms of tourism product variety, unique cultural identity and lifestyles. The goal is to preserve values, continue cultural traditions, and clearly transmit lore and skills about lifestyles. Therefore, tourism development can be seen as having great potential (mean=4.12) in all dimensions, including cultural tourism activities, accessible travel routes, and range of cultural tourism activities. Management also had considerable potential (mean=4.06) in all dimensions. From an overview of all dimensions, Nan, Lampang and Phetchabun Province tourist attractions were suitable for further development as cultural tourism destinations.

Keywords: Culture tourism, Less-visited areas, Northern Thailand, Thainess, Tourism potential assessment

บทนำ

ประเทศไทยเป็นหนึ่งในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์ที่มีความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะถิ่นที่ได้ก่อให้เกิดการหลอมหลวมเป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ นับได้ว่าเป็นประเทศที่เต็มไปด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำมาเผยแพร่ให้กว้างขวางออกไปในรูปแบบของการท่องเที่ยววัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยวางอยู่บนพื้นฐานของคุณค่าทางวัฒนธรรมจากประวัติศาสตร์ ศิลปะท้องถิ่นประเพณี ดนตรีพื้นบ้าน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ สถาปัตยกรรม หัตถกรรม และอื่น ๆ และการเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ตรงผ่านการเรียนรู้ผ่านทางการท่องเที่ยว จากข้อมูลของศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2561) ความนิยมในการเดินทางท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมกลับมาเป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยถือเป็นปัจจัยที่หนุนการเติบโตของตลาดไทยเที่ยวไทย สอดรับกับยุทธศาสตร์ในการส่งเสริมการท่องเที่ยว AMAZING THAILAND GO LOCAL สำหรับ 55 เมืองรอง (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2561) และแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (ปี 2560 - 2564) ที่ให้ความสำคัญของการท่องเที่ยวในพื้นที่เมืองรองเพื่อการกระจายรายได้และผลประโยชน์จากการท่องเที่ยวสู่ทุกพื้นที่ รวมทั้งการพัฒนาการท่องเที่ยวในเมืองรองทั้งในด้านการส่งเสริมเอกลักษณ์ของแต่ละภูมิภาคและจังหวัด การส่งเสริมการท่องเที่ยวที่สมดุลเชิงพื้นที่และเวลา ส่งเสริมชุมชนสร้างสรรค์สินค้าและบริการ สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนและจังหวัด รวมถึงการส่งเสริมความสัมพันธ์ในรูปแบบเมืองพี่เมืองน้องด้านการท่องเที่ยว

เมื่อพิจารณาเมืองรองรายภูมิภาคจะเห็นได้ว่าภาคเหนือของประเทศไทยเป็นภูมิภาคที่มีแนวโน้มเป็นจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่มีอัตราเติบโตขึ้น (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) ซึ่งในภาคเหนือมีลักษณะภูมิประเทศที่มีเทือกเขาสลับซับซ้อน มีประวัติศาสตร์อันเก่าแก่ อีกทั้งยังมีชายแดนติดกับประเทศเมียนมาและลาว ทำให้มีการส่งต่อวัฒนธรรมที่เห็นได้ทั้งวัดสถานที่ หรืออาหารตามชุมชนต่าง ๆ ที่ยังคงอนุรักษ์วิถีชีวิตรวมไปถึงกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ที่มีเสน่ห์ และแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติที่ยังมีความอุดมสมบูรณ์ เมืองรองในภาคเหนือมีทั้งหมด 16 จังหวัด ได้แก่ เชียงราย พิษณุโลก ตาก เพชรบูรณ์ นครสวรรค์ สุโขทัย ลำพูน อุตรดิตถ์ ลำปาง แม่ฮ่องสอน พิจิตร แพร่ น่าน กำแพงเพชร อุทัยธานี พะเยา (ศูนย์วิจัยด้านตลาดการท่องเที่ยว, 2561) และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้กำหนดให้จังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ เป็นจังหวัดท่องเที่ยววิถีไทยในฐานะเมืองต้องห้ามพลาด (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2558) และยังเป็นกลุ่มจังหวัดที่มีสัดส่วนนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมเยือนเป็นอันดับต้นของเมืองรองในภาคเหนือ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564) ถือเป็นจังหวัดที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่จะสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดเพื่อให้เกิดคุณค่าและมูลค่าอย่างสร้างสรรค์ สอดรับกับการนำเสน่ห์และความงดงามของศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ภูมิปัญญา ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน ตลอดจนความงดงามทางธรรมชาติเป็นจุดดึงดูดนักท่องเที่ยวและผู้มาเยือน (กระทรวงวัฒนธรรม, 2564) และยังเป็นการมุ่งเน้นการนำ “อัตลักษณ์ท้องถิ่น” เข้ามาใช้ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเพื่อการยกระดับ soft

power ซึ่งเป็นพลังอำนาจเชิงโน้มน้าวและการดึงดูดจากช่องทางที่ทำให้วัฒนธรรมของประเทศเป็นที่รู้จักในประเทศอื่น ๆ (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ), 2565) ได้ในอนาคต

จังหวัดท่องเที่ยวเมืองรองในภาคเหนือ ซึ่งประกอบไปด้วยจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ และยังเป็นจังหวัดท่องเที่ยววิถีไทยในฐานะเมืองต้องห้ามพลาด ถือเป็นจังหวัดท่องเที่ยวที่สำคัญในการพัฒนาไปสู่การพัฒนาสินค้าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสอดรับกับยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวที่มีเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยแนวทางในการศึกษาวิจัยนี้เน้นการศึกษาโดยใช้แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ศักยภาพการท่องเที่ยวในการประเมินแหล่งท่องเที่ยววิถีไทยในภาคเหนือ ทั้งในด้านการดึงดูดใจในด้านการท่องเที่ยว การรองรับด้านการท่องเที่ยวและการบริหารจัดการ เพื่อจะเป็นข้อมูลที่นำไปสู่การจัดทำแนวทางการพัฒนาสินค้าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมไปสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการบริการเพิ่มมูลค่าต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ ประกอบไปด้วย ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว/คุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยว และศักยภาพในการบริหารจัดการเพื่อนำข้อมูลไปสู่การเป็นต้นแบบการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไป

การทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศ (information) ที่เกี่ยวข้อง

ท่องเที่ยวเมืองรองและแหล่งท่องเที่ยววิถีไทยในภาคเหนือ

ภาคเหนือของประเทศไทยมีจำนวนนักท่องเที่ยวไปเยี่ยมเยือนไม่น้อยกว่าร้อยละ 14 (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) เมื่อพิจารณาจังหวัดท่องเที่ยวเมืองรอง (Less visited area) คือเมืองที่ไม่ได้เป็นเมืองท่องเที่ยวหลักหรือยังมีนักท่องเที่ยวเข้าไปไม่ถึง 6 ล้านคนต่อปี (ไทยโพสต์, 2563) ซึ่งในภาคเหนือมีจังหวัดท่องเที่ยวเมืองรองทั้งหมด 16 จังหวัด ประกอบไปด้วย เชียงราย พิษณุโลก ตาก เพชรบูรณ์ นครสวรรค์ สุโขทัย ลำพูน อุตรดิตถ์ ลำปาง แม่ฮ่องสอน พิจิตร แพร่ น่าน กำแพงเพชร อุทัยธานี พะเยา

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2558) ให้คำนิยามถึงแหล่งท่องเที่ยววิถีไทย ว่าเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์วิถีไทยอันมีเสน่ห์ ไม่ว่าจะเป็น คน ประเพณี วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ธรรมชาติ ภาษา การแต่งกาย ที่ถูกปรับปรุงให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตในปัจจุบัน อาจมีในลักษณะเป็นแบบดั้งเดิม รวมถึงลักษณะแบบร่วมสมัย โดยก่อให้เกิดคุณค่า (Value) ในรูปแบบความสุขในวิถีแบบไทยทุกสิ่งที่มีในประเทศไทย ซึ่งในภาคเหนือ จังหวัดท่องเที่ยววิถีไทยประกอบไปด้วยจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งมีสัดส่วนจำนวนนักท่องเที่ยวเยี่ยมเยือนเป็นอันดับต้น ๆ ของเมืองรองในภาคเหนือ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564)

แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) มีนักวิชาการให้คำจำกัดความที่คล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็น World Tourism Organization (2018) ที่ได้ให้ความหมายของการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมทั้งในด้านการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อการศึกษา การเดินทางเพื่อชมกับงานศิลปวัฒนธรรม ประเพณี เทศกาล การศึกษาขนบธรรมเนียมความเชื่อที่สืบทอดกันมาของชุมชนท้องถิ่น International Council on Monuments and Sites (2011) มรดกทางวัฒนธรรมรวมไปถึงสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่ครอบคลุมทั้งภูมิประเทศ สถานที่ทางประวัติศาสตร์ สภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น ตลอดจนความหลากหลายทางชีวภาพ ความรู้ และประสบการณ์การใช้ชีวิตในอดีตและต่อเนื่อง แสดงกระบวนการอันยาวนานของการพัฒนาทางประวัติศาสตร์ ก่อให้เกิดสาระสำคัญของอัตลักษณ์ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งเฉพาะและถือเป็นความทรงจำร่วมกันของแต่ละท้องถิ่น ชาญวิทย์ เกษตรศิริ (2540) การท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้ผู้อื่นอย่างเข้าใจความเกี่ยวพันของสิ่งต่าง ๆ และบุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา (2548) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อมุ่งการให้ความรู้และความภาคภูมิใจที่มุ่งเน้นเสนอลักษณะวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ โบราณคดี และสถานที่ต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยเกี่ยวเนื่องกับความเป็นอยู่ของสังคม ซึ่งจะเห็นได้ว่าความหมายของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่นักวิชาการทั้ง

ในและต่างประเทศได้ให้คำจำกัดความ ส่วนใหญ่จะหมายถึงการเดินทางของนักท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการเดินทางออกจากที่อยู่อาศัยประจำเพื่อไปยังแหล่งหรือสถานที่อื่น ๆ เพื่อศึกษาเรียนรู้ในความแตกต่างวัฒนธรรม รูปแบบวิถีชีวิต ภาษา การแต่งกาย ความเชื่อ ศาสนา ประเพณี ซึ่งจะเห็นได้ว่าแหล่งท่องเที่ยวเมืองรองในภาคเหนือมีรูปแบบและลักษณะที่ใกล้เคียงกับแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ที่อาจจะกล่าวได้ว่าแหล่งท่องเที่ยวเมืองรองเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและมีความสำคัญอย่างยิ่ง

แนวคิดเกี่ยวกับมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว

กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีการกำหนดมาตรฐานคุณภาพการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม (2563) ทั้งในด้านศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยวในประเด็นความเป็นเอกลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญา และองค์ความรู้ ความต่อเนื่องของการสืบสานวัฒนธรรมประเพณี ความงดงามทางศิลปวัฒนธรรม ความสามารถในการสืบทอดภูมิปัญญาและองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง ความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณีที่สืบค้นได้ ความผูกพันต่อท้องถิ่น ความเข้มแข็งในการรักษาเอกลักษณ์ ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยวที่มีส่วนช่วยเสริมแหล่งวัฒนธรรมให้มีความสำคัญที่มีความเหมาะสมในการจัดการท่องเที่ยว ทั้งด้านการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐาน และการพัฒนาการท่องเที่ยวจากปัจจัยภายนอก ศักยภาพด้านการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวในด้านความสามารถในการควบคุม ดูแล การดำเนินงาน การจัดการแหล่งท่องเที่ยว ทั้งในด้านการจัดการท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความยั่งยืน การจัดการด้านการให้ความรู้และการสร้างจิตสำนึก และการจัดการด้านเศรษฐกิจและสังคม สำหรับการจัดการด้านการท่องเที่ยว ประกอบด้วยการจัดการด้านการบริการและสาธารณูปโภคแก่นักท่องเที่ยว การจัดการด้านกิจกรรมการท่องเที่ยว การจัดการด้านการให้ความรู้และการสร้างจิตสำนึก ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการการท่องเที่ยว ชุมชนมีรายได้จากการท่องเที่ยว

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ซึ่งคัดเลือกจังหวัดท่องเที่ยวเมืองรองในภาคเหนือ ประกอบไปด้วยจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ จำนวนนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเยี่ยมเยือนในจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ จากข้อมูลของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาในปี 2561 จำนวน 3,768,178 คน (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2561) โดยนำมาคำนวณหาขนาดของตัวอย่างจากนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ โดยใช้สูตรของ Taro Yamane (1973) ที่ระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 95 ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ไม่เกินร้อยละ 5 หรือที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ได้ขนาดตัวอย่างทั้งสิ้นจำนวน 400 ตัวอย่าง

การสุ่มตัวอย่างแบบผสม (Mixed Method Sampling) โดยใช้การเลือกตัวอย่างแบบผสมผสาน โดยอาศัยหลักความน่าจะเป็น (Probability Sampling) และอาศัยหลักไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non - Probability Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างและข้อมูลที่มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการ โดยการเลือกตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิด้วยการแบ่งเขตการปกครองทั้งหมด และสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยในแต่ละกลุ่มเขตตามที่ตั้งของพื้นที่ และดำเนินการลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2562 – เดือนกุมภาพันธ์ 2563

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ (Frequency Distribution) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งเป็นการวัดผลการวิจัยเพื่อ 1) การสำรวจความคิดเห็นต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความเหมาะสมของทรัพยากรท่องเที่ยว และรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีความเหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และ 2) ประเมินศักยภาพของสินค้าท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในด้านศักยภาพในการดึงดูดใจในการท่องเที่ยว ศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยว และศักยภาพในการบริหารจัดการ เพื่อนำมาจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาสินค้าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 เกณฑ์ความเหมาะสมของทรัพยากรท่องเที่ยว และรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีความเหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

เกณฑ์การประเมิน	Mean				
	≤ 1.80	1.81 - 2.60	2.61 - 3.40	3.41 - 4.20	4.21 - 5.00
ความสำคัญของสินค้าท่องเที่ยวสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	สำคัญน้อยที่สุด	สำคัญน้อย	ปานกลาง	สำคัญมาก	สำคัญมากที่สุด
ความเหมาะสมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	เหมาะสมน้อยที่สุด	เหมาะสมน้อย	ปานกลาง	เหมาะสมมาก	เหมาะสมมากที่สุด
รูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับพื้นที่					
ศักยภาพของสินค้าท่องเที่ยวด้านการดึงดูดใจในการท่องเที่ยว	คะแนนน้อยที่สุด	คะแนนน้อย	คะแนนปานกลาง	คะแนนมาก	คะแนนมากที่สุด
ศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยว					
ศักยภาพในการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว					

ผลการศึกษา

บทความนี้มุ่งศึกษาความคิดเห็นต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในประเด็นความเหมาะสมของทรัพยากรท่องเที่ยวศิลปวัฒนธรรม รูปแบบการท่องเที่ยวที่มีความเหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคเหนือ ได้แก่ จังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีนักท่องเที่ยวชาวไทยไปเยี่ยมเยือนเพิ่มมากขึ้น

พื้นฐานของนักท่องเที่ยวที่กำลังเดินทางท่องเที่ยว

นักท่องเที่ยวสนใจแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และศาสนา (28.47%) แหล่งท่องเที่ยวที่มีลักษณะทางธรรมชาติที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น (24.92%) แหล่งท่องเที่ยวที่มีคุณค่าทางศิลปะ วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณี (16.62%) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อชมและสัมผัสกับวิถีชีวิตในชนบท (17.83%) แหล่งท่องเที่ยวเพื่อเล่นกีฬาตามความถนัดความสนใจ (6.48%) การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพทางวัฒนธรรม (5.67%) โดยมีการเดินทางท่องเที่ยวร่วมกับสามี/ภรรยา (30.3%) และเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม (30.3%) แฟน/คนรัก (11.3%) ญาติผู้ใหญ่/ปู่ย่า/ตายาย (8.8%) บุตร (8.0%) ตนเองคนเดียว (7.8%) พ่อ/แม่ (3.8%) และแนวโน้มในการกลับมาท่องเที่ยวซ้ำในภาพรวมกลับมาแน่นอน (69.3%) และมีความไม่แน่ใจ (30.5%)

การตัดสินใจเพื่อเดินทางท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวเมืองรอง ทั้งจังหวัดน่าน ลำปาง เพชรบูรณ์ เพื่อได้เห็นและได้สัมผัสความสวยงาม สภาพภูมิทัศน์ของแหล่งท่องเที่ยว (19.37%) ความสนใจในแหล่งท่องเที่ยว/จังหวัดท่องเที่ยวที่ได้รับการโปรโมทจากหน่วยงานการท่องเที่ยวของภาครัฐ และเอกชน (10.73%) ลักษณะการเดินทางของแหล่งท่องเที่ยวมีสภาพของเส้นทางท่องเที่ยวที่ปลอดภัยและสะดวกสบาย (10.35%) ความต้องการในการสร้างความบันเทิง ความเพลิดเพลิน และการพักผ่อนหย่อนใจ (8.58%) เพื่อสร้างความสัมพันธ์และการมีเวลาอยู่ด้วยกันในครอบครัวผ่านกิจกรรมท่องเที่ยว (7.00%) เพื่อหลีกหนีจากสิ่งแวดล้อม/การงาน/จากความเคร่งเครียดในชีวิตประจำวัน (7.00%) แหล่งท่องเที่ยวมีการจำหน่ายสินค้า และอาหารที่มีชื่อเสียงโดดเด่นและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น (6.31%) ความต้องการในการพัฒนาสุขภาพ และสร้างโอกาสที่จะพบเพื่อนและมิตรใหม่ ๆ จากการท่องเที่ยว (5.99%) การถือโอกาสท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นเส้นทางผ่านของการเดินทางไปเยี่ยมญาติ / เพื่อน (5.68%) เพื่อสัมผัสกับประเพณีวัฒนธรรม ผู้คน/วิถีชีวิต และพิธีกรรมที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จัก (5.68%) ความต้องการตามรอยเส้นทางการท่องเที่ยวจากศิลปิน ดารา ที่ชื่นชอบ รวมทั้งภาพยนตร์ ละคร (4.67%) ความต้องการใช้ชีวิตหรืออาศัย

อยู่กับท้องถิ่นที่ไปเยือนเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมเพื่อได้รับประสบการณ์ในชีวิตเพิ่มขึ้น (4.48%) ความต้องการผจญภัย และสัมผัสกับประสบการณ์จากกิจกรรมท่องเที่ยวใหม่ ๆ ที่มีรูปแบบที่แตกต่างและทำให้เกิดความตื่นเต้น (4.16%)

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทย

กลุ่มนักท่องเที่ยวที่เคยเดินทางท่องเที่ยว ในจังหวัดน่าน ลำปาง และเพชรบูรณ์ มีความคิดเห็นว่าทรัพยากรการท่องเที่ยวที่เหมาะสมต่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย วัด (Mean=4.40) พิพิธภัณฑ์ (Mean=4.33) สถานที่เกี่ยวกับศาสนาอื่น ๆ (Mean=4.23) แหล่งโบราณสถานต่าง ๆ (Mean=4.15) ประเพณีวัฒนธรรมพื้นบ้าน (Mean=4.12) วิถีชีวิตและความอยู่ของชุมชน (Mean=4.12) เทศกาลงานประเพณีต่าง ๆ (Mean=4.06) แลนด์มาร์กและอนุสรณ์สถาน (Mean=4.02) ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรม Mean=4.01) ตลาด (Mean=4.01) ธรรมเนียมการรับประทานอาหาร (Mean=4.00) บ้านโบราณ (Mean=3.97) การทำอาหาร (Mean=3.96) เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายในวัฒนธรรมท้องถิ่น (Mean=3.92) อาร์ตแกลเลอรี (Mean=3.70)

การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยประกอบไปด้วย ความเป็นเอกลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญาและองค์ความรู้ (Mean=4.40) ความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และประเพณีที่สืบค้นได้ (Mean=4.33) การสืบสานวัฒนธรรมประเพณีอย่างต่อเนื่อง (Mean=4.32) ความงดงามทางศิลปวัฒนธรรม (Mean=4.32) ความสามารถในการสืบทอดภูมิปัญญาและองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง (Mean=4.31) ความผูกพันต่อท้องถิ่นของคนในชุมชน (Mean=4.31) ความเข้มแข็งในการรักษาเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชน (Mean=4.27)

รูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคเหนือ ส่วนใหญ่เน้นรูปแบบการท่องเที่ยวเมืองเก่าที่ยังอนุรักษ์วิถีชีวิต โดยการอนุรักษ์สภาพเมือง ศิลปะ วัฒนธรรมแบบโบราณไว้สามารถสัมผัสกับความงดงามแบบดั้งเดิมได้ การท่องเที่ยวที่มีพื้นที่ธรรมชาติที่สมบูรณ์ มีวิวทิวทัศน์ที่งดงาม ปกคลุมด้วยทะเลหมอกและมีอากาศเย็นตลอดปี การท่องเที่ยวเมืองเก่าที่ยังมีชีวิต และมีทรัพยากรท่องเที่ยวที่หลากหลาย การท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นและแหล่งวัฒนธรรมที่เกี่ยวเนื่องกัน (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 รูปแบบการท่องเที่ยวที่มีความเหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคเหนือ

	Total (Mean; SD)	จังหวัด (Mean; SD)		
		น่าน	ลำปาง	เพชรบูรณ์
รูปแบบการท่องเที่ยวเมืองเก่าที่ยังอนุรักษ์วิถีชีวิต โดยการอนุรักษ์สภาพเมือง ศิลปะ วัฒนธรรมแบบโบราณไว้สามารถสัมผัสกับความงดงามแบบดั้งเดิมได้	4.50 (0.64)	4.67 (0.54)	4.37 (0.66)	4.49 (0.65)
การท่องเที่ยวที่มีพื้นที่ธรรมชาติที่สมบูรณ์ มีวิวทิวทัศน์ที่งดงาม ปกคลุมด้วยทะเลหมอกและมีอากาศเย็นตลอดปี	4.32 (0.71)	4.47 (0.59)	4.11 (0.80)	4.34 (0.70)
การท่องเที่ยวเมืองเก่าที่ยังมีชีวิต และมีทรัพยากรท่องเที่ยวที่หลากหลาย	4.30 (0.66)	4.56 (0.59)	4.30 (0.72)	4.18 (0.61)
การท่องเที่ยวในแหล่งธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นและแหล่งวัฒนธรรมที่เกี่ยวเนื่องกัน	4.24 (0.70)	4.36 (0.69)	4.17 (0.77)	4.22 (0.70)
การท่องเที่ยวที่ชมวัฒนธรรมและประเพณีต่าง ๆ ในท้องถิ่น	4.23 (0.70)	4.48 (0.60)	4.12 (0.73)	4.16 (0.70)

	Total (Mean; SD)	จังหวัด (Mean; SD)		
		น่าน	ลำปาง	เพชรบูรณ์
การท่องเที่ยวเพื่อชมวิถีชีวิตในชนบทที่มีลักษณะวิถีชีวิตสร้างสรรค์และภูมิปัญญาพื้นบ้านทำให้มีความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น	4.10 (0.74)	3.95 (0.63)	4.19 (0.86)	4.16 (0.73)
การท่องเที่ยวเพื่อให้นักท่องเที่ยวจะต้องการอนุรักษ์ธรรมชาติหรือช่วยลดภาวะโลกร้อน	4.10 (0.72)	3.98 (0.65)	4.03 (0.90)	4.19 (0.66)
รูปแบบการท่องเที่ยวที่สามารถเลือกทำกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือสังคมหรือชุมชนในขณะที่เดินทางท่องเที่ยว	4.06 (0.74)	4.03 (0.70)	4.09 (0.82)	4.06 (0.71)
การท่องเที่ยวเพื่อสุขภาพและความงามในแหล่งธรรมชาติและแหล่งวัฒนธรรมเพื่อการพักผ่อนและเรียนรู้วิธีการรักษาสุขภาพกายใจได้รับความเพลิดเพลินและสุนทรียภาพ	4.05 (0.75)	3.87 (0.69)	4.10 (0.82)	4.15 (0.73)
การท่องเที่ยวอย่างมีความรับผิดชอบมีจิตสำนึกต่อการรักษาสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยประชาชนในท้องถิ่นมีส่วนร่วมต่อการจัดการร่วมกัน	4.05 (0.80)	3.76 (0.85)	4.10 (0.84)	4.19 (0.72)
การท่องเที่ยวเพื่อชมแหล่งท่องเที่ยวทางโบราณคดี และประวัติศาสตร์อันเก่าแก่	4.03 (0.76)	3.80 (0.76)	4.16 (0.76)	4.11 (0.72)
การท่องเที่ยวเพื่อศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากปรัชญาทางศาสนาฝึกทำสมาธิเพื่อมีประสบการณ์และความรู้ใหม่เพิ่มขึ้น	4.01 (0.82)	3.74 (0.80)	4.09 (0.81)	4.12 (0.80)
การท่องเที่ยวพำนักระยะยาวสำหรับการใช้ชีวิตอยู่ในแหล่งท่องเที่ยวหลังจากเกษียณอายุ	3.99 (0.79)	3.75 (0.78)	4.06 (0.86)	4.10 (0.72)
การท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตความเป็นอยู่ และศึกษาวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ	3.99 (0.77)	3.81 (0.71)	3.95 (0.86)	4.07 (0.74)
การท่องเที่ยวเพื่อการประชุม เป็นการจัดการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ให้แก่กลุ่มลูกค้าของผู้ที่จัดประชุม	3.98 (0.77)	3.84 (0.72)	3.81 (0.85)	4.13 (0.72)
การท่องเที่ยวแบบโฮมสเตย์และฟาร์มสเตย์ซึ่งต้องการใช้ชีวิตกับครอบครัวในท้องถิ่นที่ไปเยือนเพื่อการเรียนรู้ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น	3.96 (0.84)	3.59 (0.88)	3.99 (0.82)	4.16 (0.75)

รูปที่ 1 “กำแพงเมืองเก่าน่าน” แหล่งโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดน่านในการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) เพื่อเตรียมความพร้อมการเข้ารับการประเมินเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ UNESCO
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 4 มีนาคม 2565

การประเมินศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

นักท่องเที่ยวได้ประเมินศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ ประกอบไปด้วย ศักยภาพในด้านการดึงดูดใจในการท่องเที่ยว/คุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยว และศักยภาพในการบริหารจัดการ พบว่า จังหวัดท่องเที่ยวเมืองรองในภาคเหนือมีศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยวมากที่สุด (Mean= 4.23) ศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยวอยู่ในระดับมาก (Mean=4.12) และศักยภาพในการบริหารจัดการอยู่ในระดับมาก (Mean= 4.06) จึงเห็นได้ว่าการประเมินการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์จะมีศักยภาพในด้านการดึงดูดใจในการท่องเที่ยว/คุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งประกอบไปด้วยเอกลักษณ์ผสานกับความหลากหลายของสินค้าการท่องเที่ยวที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ธรรมชาติ ภาษา การแต่งกาย แหล่งท่องเที่ยว เน้นในเรื่องของความเป็นไทย และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่แตกต่างจากท้องถิ่นอื่น และมีการสืบสานวัฒนธรรมประเพณีมาอย่างต่อเนื่อง เป็นต้น (ตารางที่ 3)

ตารางที่ 3 การประเมินศักยภาพสินค้าท่องเที่ยวด้านคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยว ศักยภาพในการพัฒนาการท่องเที่ยว และการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว

	Total (Mean; SD)	จังหวัด (Mean; SD)		
		น่าน	ลำปาง	เพชรบูรณ์
การประเมินศักยภาพของสินค้าท่องเที่ยวในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว (Mean= 4.23) (SD = 0.73)				
เอกลักษณ์ผสานกับความหลากหลายของสินค้าการท่องเที่ยวที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว	4.38 (0.72)	4.61 0.61	4.37 0.71	4.18 0.76
วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ธรรมชาติ ภาษา การแต่งกาย แหล่งท่องเที่ยว เน้นในเรื่องของความเป็นไทย	4.27 (0.69)	4.54 0.65	4.15 0.66	4.23 0.74
เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่แตกต่างจากท้องถิ่นอื่น และมีการสืบสานวัฒนธรรมประเพณีมาอย่างต่อเนื่อง	4.27 (0.71)	4.46 0.63	4.22 0.72	4.17 0.74
ความงดงามด้านศิลปวัฒนธรรม เช่น การแต่งกาย ศิลปกรรมงานหัตถกรรม	4.20 (0.73)	4.46 0.63	4.09 0.70	4.12 0.86
การสืบทอดภูมิปัญญาและองค์ความรู้ของวิถีชีวิตในชุมชน การแต่งกาย เครื่องมือเครื่องใช้ มาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด	4.21 (0.75)	4.34 0.65	4.19 0.76	4.12 0.82
ความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณีที่สืบค้นได้จนถึงปัจจุบัน	4.21 (0.74)	4.25 0.71	4.20 0.73	4.25 0.77
การสร้างความสัมพันธ์และความผูกพันของแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมกับชุมชนท้องถิ่นให้เห็นอย่างชัดเจน	4.17 (0.75)	4.19 0.75	4.19 0.72	4.13 0.81
ความเข้มแข็งในการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประเพณีอย่างโดดเด่น	4.13 (0.72)	4.15 0.62	4.14 0.75	4.11 0.80
การประเมินศักยภาพของสินค้าท่องเที่ยวในการพัฒนาการท่องเที่ยว (Mean= 4.12) (SD = 0.73)				
แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดมีศักยภาพในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.14 (0.73)	4.13 0.56	4.17 0.79	4.13 0.75
ความหลากหลายของกิจกรรมท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในพื้นที่ท่องเที่ยว	4.12 (0.76)	4.06 0.70	4.17 0.76	4.08 0.80
การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวมีเส้นทางการเดินทางที่มีความสะดวกสบาย	4.09 (0.70)	4.03 0.61	4.14 0.70	4.07 0.81
ศักยภาพในการบริหารจัดการ (Mean = 4.06) (SD = 0.74)				
กิจกรรมการท่องเที่ยวที่ไม่ส่งผลกระทบต่อพื้นที่อนุรักษ์ของแหล่งวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์	4.12 (0.79)	3.99 0.66	4.19 0.80	4.12 0.88
แหล่งท่องเที่ยวมีการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐานซึ่งสามารถรองรับนักท่องเที่ยวในปัจจุบันได้อย่างสะดวกสบาย	4.11 (0.73)	3.98 0.68	4.17 0.73	4.12 0.78
การดูแลรักษาและปรับปรุงสภาพแวดล้อมและสถานที่สำคัญภายในแหล่งท่องเที่ยว	4.07 (0.69)	3.91 0.57	4.20 0.69	3.98 0.75

	Total (Mean; SD)	จังหวัด (Mean; SD)		
		น่าน	ลำปาง	เพชรบูรณ์
ชุมชนมีรายได้จากการให้บริการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	4.07 (0.75)	4.04 0.65	4.11 0.75	3.96 0.84
การจัดเส้นทางศึกษาแหล่งวัฒนธรรมและป้ายสื่อความหมายบนเส้นทางเพื่อให้ความรู้กับนักท่องเที่ยวอย่างเพียงพอ	4.06 (0.78)	3.88 0.69	4.16 0.76	4.03 0.88
สาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานที่มีความเหมาะสมกับสภาพพื้นที่เพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวอย่างเพียงพอ	4.06 (0.77)	3.85 0.64	4.21 0.75	3.95 0.89
ที่พักแรมประเภทต่าง ๆ เพียงพอต่อความต้องการและมีมาตรฐาน	4.06 (0.72)	3.88 0.60	4.15 0.72	4.07 0.80
ความเพียงพอของศูนย์บริการท่องเที่ยวหรือศูนย์ประสานงานในแต่ละแหล่งท่องเที่ยว	4.06 (0.70)	3.88 0.57	4.15 0.67	4.06 0.85
สถานที่ท่องเที่ยวมีมาตรฐานความปลอดภัยและมีประสิทธิภาพเพียงพอต่อชีวิตและทรัพย์สิน	4.05 (0.72)	3.86 0.57	4.14 0.76	4.08 0.76
บุคลากรที่มีความรู้เรื่องวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ให้บริการด้านความรู้แก่นักท่องเที่ยวและชุมชนโดยรอบ	4.04 (0.75)	3.85 0.58	4.12 0.77	4.03 0.81
ชุมชนท้องถิ่นเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการท่องเที่ยว เช่น การนำเที่ยว การให้บริการต่าง ๆ	4.04 (0.73)	3.93 0.59	4.11 0.73	4.00 0.85
สื่อหลากหลายประเภทในการให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว เช่น แผ่นพับ โปสเตอร์ นิทรรศการ และภาษาที่ใช้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	4.00 (0.77)	3.81 0.61	4.13 0.78	3.95 0.83
ระบบการสื่อสาร/โทรคมนาคม ครอบคลุมในแต่ละแหล่งท่องเที่ยว	4.00 (0.75)	3.76 0.59	4.10 0.77	4.04 0.79

รูปที่ 2 "ถนนคนเดินกาดตองก้า" จังหวัดลำปาง โดยสองข้างทางเรียงรายด้วยสถาปัตยกรรมตึกเก่าอันทรงคุณค่า ทั้งศิลปะตะวันตก พม่า-ไทใหญ่ และจีนที่ยังคงได้รับการดูแลรักษาอย่างดี
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2563

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

แนวทางในการศึกษาวิจัยเน้นการสอดรับกับการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นรูปแบบการเดินทางท่องเที่ยวที่มีความหลากหลาย ทั้งการศึกษาเรียนรู้ในความแตกต่างทางวัฒนธรรม รูปแบบวิถีชีวิต ภาษา การแต่งกาย ความเชื่อ ศาสนา ประเพณี (World Tourism Organization (UNWTO), 2018) (International Council on Monuments and Sites (ICOMOS), 2011) (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2540) (บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา, 2548) โดยนักท่องเที่ยวชาวไทยมีแนวโน้มเลือกท่องเที่ยวภายในประเทศก่อน (ธนาคารกรุงไทย, 2563) และยังมีรูปแบบพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลงไป (มิ่งสรรพ์ ขาวสอาด, 2564) กล่าวคือ กลับมานิยมเดินทางท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมากขึ้น (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2561) โดยภาคเหนือของประเทศไทยมีจำนวนนักท่องเที่ยวไปเยี่ยมเยือนไม่น้อยกว่า ร้อยละ 14 (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) เมื่อพิจารณาเมืองรองในภาคเหนือจะเห็นได้ว่า จังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ เป็นจังหวัดท่องเที่ยววิถีไทย (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2558) ที่มีสัดส่วนจำนวนนักท่องเที่ยวไปเยี่ยมเยือนเป็นอันดับต้น ๆ ของเมืองรองในภาคเหนือ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2564) และยังมีงานวิจัยที่ระบุว่านักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจด้านแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดน่านมากที่สุด (เจนจิรา บรรจงนึก, อัศวิน แสงพิกุล, 2555) โดยเมืองรองในภาคเหนือมีความโดดเด่นทั้งในด้านความเป็นอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์มายาวนาน (ภาณุรังษี เดือนโฮ้ง, 2558) เมืองเก่าที่ยังคงอนุรักษ์วิถีชีวิตไม่เร่งรีบ เมือง ศิลปะวัฒนธรรมแบบโบราณ ความเมืองเก่าที่ยังมีชีวิต สถานที่ท่องเที่ยวมีความสวยงาม (วงษ์ปัญญา นวนแก้วและคณะ, 2562)

เมื่อพิจารณาจากงานวิจัยที่ศึกษาถึงศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในภูมิภาคต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานวิจัยของ กาญจนา สุคัณธสิริกุล (2556) จริญญา ณพิกุล (2554) สมเกียรติ ชัยพิบูลย์ (2550) จะเห็นได้ว่า วัด เป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ ในการจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวที่มีศักยภาพเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สอดคล้องกับงานของ วงศ์ธีรา สุวรรณิน และคณะ (2557) ที่พบว่า วัดในจังหวัดปทุมธานีมีศักยภาพในการท่องเที่ยว ไพพรรณ มุ่งศิริและคณะ (2554) พบว่า ท้องถิ่นมีศักยภาพด้านสภาพแวดล้อมและทรัพยากรการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและวัฒนธรรม รุ้งนภา ด้วงทอง (2554) พบว่า ตลาดเก่า 119 ปี เจ็ดเสมียน มีศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเดินทางมาท่องเที่ยว คือ ปัจจัยด้านความสำคัญและคุณค่าของแหล่ง

รูปที่ 3 วัดพระธาตุผาซ่อนแก้ว ตำบลแคมป์สน อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2563

ท่องเที่ยว เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบหลักทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว ทั้งในคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมในมิติต่าง ๆ และศักยภาพทางกายภาพและการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวซึ่งถือเป็นตัวชี้วัดของสินค้าท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีศักยภาพมากที่สุด 2) ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยวทั้งในด้านการพัฒนาสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐานและการพัฒนาการท่องเที่ยวจากปัจจัยภายนอก และ 3) การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยวในด้านการจัดการท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดความยั่งยืน การจัดการด้านการให้ความรู้และการสร้างจิตสำนึกและการจัดการด้านเศรษฐกิจและสังคม (กรมการท่องเที่ยว, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563) สอดคล้องกับแนวทางการบริหารจัดการเมืองรองของประเทศไทยในมิติแหล่งท่องเที่ยวที่โดดเด่นและมีอัตลักษณ์ (ศุภวรรณ ตีระรัตน์, สันติธร ภูริภักดี, 2564) การบริการท่องเที่ยวตามวิถีชีวิตของคนในชุมชนเพื่อสร้างความแตกต่างด้านการบริการ รวมทั้งการส่งเสริมให้มีการสร้างตราสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของชุมชน (พงษ์พิพัฒน์ เสน่ห์ดี, 2564) การผลักดันทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่มาต่อยอดเพื่อเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดน่าน (ศิริพร ถาวรวิสิทธิ์, เสรี วงษ์มณฑา, 2564) รวมทั้งการศึกษานโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองรองภาคเหนือตอนบนของศิริขวัญ ปัญญาเรียน และคณะ (2563)

การท่องเที่ยวในอนาคตมีแนวโน้มเป็นการท่องเที่ยวเพื่อความยั่งยืน ซึ่งเป็นการสร้างความสมดุลระหว่างสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรม (World Tourism Organization (UNWTO), 2020) รวมถึงการใช้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือ (ประชาชาติธุรกิจ, 2563) สร้างมูลค่าเพิ่มที่แตกต่างกันไปตามความต้องการของแต่ละพื้นที่ จากในอดีตที่เคยเน้นจำนวนนักท่องเที่ยวก็เปลี่ยนมาเป็นการเน้นคุณภาพของนักท่องเที่ยว ซึ่งจะเป็นกลุ่มที่ชื่นชอบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หรือการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เคารพประเพณีและไม่ทำลายวัฒนธรรมดั้งเดิมของพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการท่องเที่ยวในเมืองรองของภาคเหนือ ไม่ว่าจะเป็นจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ ที่มีอัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิต ภูมิปัญญาและองค์ความรู้ การสืบสานวัฒนธรรมประเพณีอย่างต่อเนื่อง ความงดงามทางศิลปวัฒนธรรม ความเป็นมาทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ความผูกพันต่อท้องถิ่นของคนในชุมชน รวมถึงความเข้มแข็งในการรักษาเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชน ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมในการนำมาสร้างแบรนด์ทางการท่องเที่ยวในวิถีใหม่ (new normal) ร่วมกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนำไปสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการบริการเพิ่มมูลค่าต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ท่องเที่ยวเมืองรองของภาคเหนือประกอบไปด้วยจังหวัดน่าน จังหวัดลำปาง และจังหวัดเพชรบูรณ์ ซึ่งมีแนวโน้มที่เหมาะสมจะเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมากที่สุด คือ วัด พิพิธภัณฑ์ แหล่งโบราณสถาน เทศกาลงานประเพณีต่าง ๆ วิถีชีวิตความอยู่ของชุมชน ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรม จึงควรมีการส่งเสริมให้มีการท่องเที่ยวในทรัพยากรดังกล่าวให้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งผลักดันและส่งเสริมการท่องเที่ยวในทรัพยากรการท่องเที่ยวในมิติต่าง ๆ

2. นักท่องเที่ยวชาวไทยเริ่มมีการเดินทางท่องเที่ยวไปยังจังหวัดท่องเที่ยวเมืองรองในภาคเหนือมากยิ่งขึ้น จึงน่าจะเป็นกลุ่มจังหวัดที่น่าสนใจที่นำมาสร้างกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับความสนใจและตรงกับความต้องการของนักท่องเที่ยว ที่สามารถต่อยอดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เพื่อมุ่งเป้าไปสู่แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กว้างขวางขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการต่อยอดทางวัฒนธรรมเพื่อให้สามารถแข่งขันเชิงพาณิชย์ได้อย่างมีศักยภาพต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงลึกในด้านความต้องการด้านการท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงศึกษาความคิดเห็นด้านการท่องเที่ยวของผู้เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยวทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อนำมาวิเคราะห์ความต้องการการท่องเที่ยว สถานการณ์การท่องเที่ยว เพื่อศึกษาปัญหาและโอกาสทางการตลาด (Problem and Opportunity) ของการท่องเที่ยว และกำหนดเป็นแนวทางในการวางแผนการท่องเที่ยวต่อไป เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำข้อมูลเพื่อเชื่อมโยงกับระบบฐานข้อมูลสารสนเทศแหล่งท่องเที่ยววิถีไทยภาคเหนือ

2. ควรศึกษาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวชุมชนในประเทศไทยและศักยภาพของจังหวัดท่องเที่ยวเมืองรองในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยที่มีแนวโน้มจะสามารถจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อศึกษาความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยวในด้านต่าง ๆ ปัญหา อุปสรรค รูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมและอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของแต่ละจังหวัด รวมถึงศึกษาความคิดเห็นด้านการท่องเที่ยวของผู้เกี่ยวข้องด้านการท่องเที่ยวทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อนำมาวิเคราะห์ความต้องการด้านการท่องเที่ยว สถานการณ์การท่องเที่ยว ปัญหาและโอกาสทางการตลาด (Problem and Opportunity) ของการท่องเที่ยว และกำหนดเป็นแนวทางในการวางแผนการท่องเที่ยวในอนาคต

3. ควรศึกษาศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวของเมืองรองในจังหวัดต่าง ๆ ของภาคเหนือ ร่วมกับการศึกษาความพร้อมของแหล่งท่องเที่ยวในด้านต่าง ๆ ทั้งปัญหา อุปสรรค รูปแบบการท่องเที่ยวที่เหมาะสมและอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของแต่ละจังหวัด รวมถึงความคิดเห็นของผู้ให้บริการการท่องเที่ยวทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เพื่อนำมาวิเคราะห์ความต้องการการท่องเที่ยว สถานการณ์การท่องเที่ยว สถานการณ์การท่องเที่ยวหลังวิกฤตการณ์โรคระบาด การท่องเที่ยวในรูปแบบ New Normal เป็นต้น เพื่อศึกษาปัญหาและโอกาสทางการตลาดของการท่องเที่ยว

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษานี้ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สัญญาเลขที่ TUGR 2/9/2562 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เอกสารอ้างอิง

กรมการท่องเที่ยว, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563, มกราคม). เข้าถึงได้จาก https://www.dot.go.th/ebooks/ebooks-view/418?fbclid=IwAR0m5bJaso9n2uf_5s3aBcQhUW2QO88SHBOaEfsodL4aXRIU1g2czq2fLLM

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563, พฤศจิกายน 5). กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. เข้าถึงได้จาก https://mots.go.th: https://mots.go.th/more_news_new.php?cid=592

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2564, มกราคม 26). กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. เข้าถึงได้จาก https:// mots.go.th: https://mots.go.th/more_news_new.php?cid=594

กระทรวงวัฒนธรรม. (2564). กระทรวงวัฒนธรรม. เข้าถึงได้จาก https://www.m-culture. go.th/policy/ewt_dl_link. php?nid=422&filename=index

กาญจนา สุคุณธสิริกุล. (2556). **การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม.** นครราชสีมา: ทุนอุดหนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2558). TAT Review. เข้าถึงได้จาก http://www.etatjournal. com/mobile/index. php/menu-read-tat/menu-2015/menu-12015/219-12015-discover-thainess

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2561). เข้าถึงได้จาก https://golocal.tourismthailand.org/

จริญญา ณพิกุล. (2554). **การศึกษาศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวจังหวัดเชียงราย**. พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา.

เจนจิรา บรรจงนึก, อัศวิน แสงพิกุล. (2555). **แรงจูงใจและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยที่มีต่อการท่องเที่ยวจังหวัดน่าน.** กรุงเทพมหานคร: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2540). **วิถีไทยการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม.** กรุงเทพฯ: โครงการวิถีทรรศน์.

ไทยโพสต์. (2563, ธันวาคม 30). ไทยโพสต์. เข้าถึงได้จาก https://www.thaipost.net/ main/detail/88321

ธนาคารกรุงไทย. (2563). เข้าถึงได้จาก https://krungthai.com/Download/ economyresources/EconomyResourcesDownload_450%E0%B9%80%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%B0%E0%B8%9E%E0%B8%A4%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B8%97%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%8

บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). **การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน.** กรุงเทพฯ: เพรส แอนด์ ดีไซน์.

ประชาชาติธุรกิจ. (2563, พฤษภาคม 3). ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. เข้าถึงได้จาก https://www.prachachat.net/tourism/news-458963

พงษ์พิพัฒน์ เสน่ห์ดี. (2564). **กลยุทธ์การพัฒนาที่พักแบบโฮมสเตย์ในพื้นที่ล้านนาตะวันออกสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองรอง.** วารสารนวัตกรรมการบริหารและการจัดการ, 14-27.

ไพพรรณ มุ่งศิริและคณะ. (2554). **ศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเพื่อนำไปสู่มาตรฐานสากล กรณีศึกษา : ตลาดน้ำเทศบาลเมืองคลองแห อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา.** สงขลา: Rajamangala University of Technology Srivijaya.

ภาณุรังษี เดือนโฮ้ง. (2558). **นครน่านเมืองเก่าที่มีชีวิต : อัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม.** วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์, 123-140.

มิ่งสรรพ์ ขาวสอาด. (2564, มีนาคม 12). กรุงเทพธุรกิจ. เข้าถึงได้จาก https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/926948

รุ้งนภา ด้วงทอง. (2554). **ศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของตลาดเก่า 119 ปี เจ็ดเสมียน ตำบลเจ็ดเสมียน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี.** กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วงศ์ธีรา สุวรรณิน และคณะ. (2557). **การศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของวัดในจังหวัดปทุมธานี.** วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ , 63-82.

วงษ์ปัญญา นวนแก้วและคณะ. (2562). **ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวในภาคเหนือของประเทศไทย.** วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 95-103.

ศิริขวัญ ปัญญาเรียน และคณะ. (2563). **การศึกษาผลของนโยบายส่งเสริมการท่องเที่ยวเมืองรองภาคเหนือตอนบน (แพร่ น่าน ลำพูน ลำปาง).** วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง, 41-52.

ศิริพร ถาวรวิสิทธิ์, เสรี วงษ์มณฑา. (2564). **แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดน่าน.** วารสารสมาคมนักวิจัย, 298-314.

ศุภวรรณ ตีระรัตน์, สันติธร ภูริภักดี. (2564). **การรับรู้ในเสน่ห์เมืองรองของประเทศไทยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในธุรกิจการประชุมองค์กรและการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล.** วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา, 337-347.

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. (26 พฤศจิกายน 2561). เข้าถึงได้จาก https://kasikornresearch.com/th/ analysis/k-econ/ business/Pages/z2941.aspx

ศูนย์วิจัยด้านตลาดการท่องเที่ยว, การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2561). ศูนย์วิจัยด้านตลาดการท่องเที่ยว. เข้าถึงได้จาก http://www.dla.go.th/:http://www.dla.go.th/upload/news/type9/2018/11/40628_1.pdf?time=1544920032593

สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (ทีดีอาร์ไอ). (2565). สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. เข้าถึงได้จาก https://tdri.or.th/: https://tdri.or.th/2022/04/soft-power-thai/

สมเกียรติ ชัยพิบูลย์. (2550). **การจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษาศักยภาพการท่องเที่ยวชุมชนนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร.** กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

International Council on Monuments and Sites (ICOMOS). (2011, November 11). Retrieved from https://www.icomos.org/en/newsletters-archives/179-articles-en-francais/ressources/charters-and-standards/162-international-cultural-tourism-charter

Taro Yamane. (1973). **Statistics: An Introductory Analysis.** 3rd Ed; New York. Harper and ROW Publications.

World Tourism Organization (UNWTO). (2018). **Tourism and Culture Synergies.** Spain: the World Tourism Organization (UNWTO).

World Tourism Organization (UNWTO). (2020). World Tourism Organization. Retrieved from https://www.unwto.org/sustainable-development

ละครในราชสำนัก : องค์ความรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย[1]

THAI ROYAL DRAMA : A KNOWLEDGE OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE

ขวัญใจ คงถาวร / KWANJAI KONGTHAWORN
คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
FACULTY OF MUSIC AND DRAMA, BUNDITPATANASILPA INSTITUTE

Received: March 8, 2022
Revised: November 8, 2022
Accepted: November 21, 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการสืบทอดละครในราชสำนัก รวมทั้งศึกษาสถานภาพละครในราชสำนักที่ปรากฏในสังคมไทย เพื่อให้เครือข่ายนาฏยศิลปินเกิดความตระหนักและมีส่วนร่วมปกป้ององค์ความรู้ละครในราชสำนักในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาข้อมูลจากเอกสารหลักฐานต่างๆ การสัมภาษณ์ การสังเกต นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สรุปผล จัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และจัดทำเป็นเอกสาร

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบละครในราชสำนักจะมุ่งเน้นศิลปะการร่ายรำที่ประณีต งดงามและยึดถือขนบธรรมเนียมประเพณีอย่างเคร่งครัด วิธีการสืบทอดละครในราชสำนักมีลักษณะเป็นภูมิปัญญาจากความสามารถและประสบการณ์เฉพาะตัวของครูผู้ฝึกซ้อม แบ่งเป็น 1.ทางตรง คือจากประสบการณ์ในการแสดงที่ตกผลึกเป็นองค์ความรู้ 2.ทางอ้อม คือการเรียนรู้จากผู้อื่น ทั้งจากครูผู้ฝึกหัด ผู้เชี่ยวชาญรวมไปถึงผู้ควบคุมการแสดง ซึ่งรูปแบบและวิธีสืบทอดดังกล่าวมีลักษณะเฉพาะบุคคล

ในด้านสถานภาพของละครในราชสำนัก สรุปเป็น 4 ระยะ ดังนี้ 1) ภายใต้การอุปถัมภ์ของพระมหากษัตริย์ 2) ภายใต้การอุปถัมภ์ของพระบรมวงศานุวงศ์ 3) ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานราชการ 4) ภายใต้ระบบสถาบันอุดมศึกษา ทั้งที่สังกัดกระทรวงวัฒนธรรมและสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม โดยพบว่ามีจำนวนรวมทั้งสิ้นประมาณ 48 แห่ง ที่จัดการศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทยตามแบบราชสำนัก แต่เป็นเพียงการฝึกหัดชุดการแสดงที่ใช้เวลาไม่มาก สำหรับการฝึกหัดเป็นตอนซึ่งใช้เวลาในการแสดงยาวนานคงมีเพียง 15 แห่ง ดังนั้น สถานภาพของละครในราชสำนักจึงมีความเสี่ยงที่จะสูญหายได้ในอนาคต

คำสำคัญ: ละครในราชสำนัก, องค์ความรู้, มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย, สถานภาพละครในราชสำนัก

Abstract

This research aims to study the format and succession method of court dance drama (Lakhon Nai) as well as the status of court dance drama in Thai society, in order to raise awareness of Thai dramatic arts network to preserve the court dance drama as Thailand's cultural heritage. The methodology used

1 บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยซึ่งได้รับทุนจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยได้รับการจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ผ่านกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

is qualitative research, by studying data from various documents, evidences, interviews, and observations. The data is analyzed, summarized, and validated through focus group discussion, then it is presented in documentation format.

The results show that, the format of court dance drama focuses on the art of elaborate dancing, beautiful and strictly adhere to traditions. Succession method of court dance drama is considered to be the unique wisdom from skills and experiences of practitioners, which can be divided into: 1. Direct experience through performances which accumulated through time into profound knowledge, 2. Indirect experience by learning from others such as instructors, experts, and performance directors, in which the format and succession method are personalized according to individual.

As for the status of the court dance drama, it can be summarized into 4 phases: 1) Under the patronage of the King, 2) Under the patronage of the royal family, 3) Under the supervision of government agencies, 4) Integrated in higher education system under the Ministry of Culture and the Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. It is also found that, about 48 educational institutions organize the practice of Thai dramatic arts in the royal court dance style, but with only a series of scenes that does not require much time. There are only 15 educational institutions that organize the practice of the whole performance episode, which takes longer time. In conclusion, the status of court dance drama is likely to be at risk of extinction in the future.

Keywords: court dance drama, knowledge, Thai cultural heritage, status of court dance drama

บทนำ

ละครในราชสำนักเป็นการแสดงที่พระเจ้าแผ่นดินหรือพระมหากษัตริย์ทรงมีพระราชดำริให้มีขึ้น เพื่อความบันเทิงภายในราชสำนัก ซึ่งนอกจากประเทศไทยแล้วยังพบว่ามีประเทศอื่นๆที่มีละครในราชสำนักเช่นเดียวกัน ดังเช่น อิตาลี ฝรั่งเศส จีน อินโดนีเซีย พม่า เป็นต้น

รูปแบบการแสดงละครในราชสำนักของแต่ละประเทศอาจมีความแตกต่างกันไป ตามแต่รสนิยมทางด้านวัฒนธรรมและบริบททางสังคมที่แตกต่าง อย่างไรก็ตาม ลักษณะสำคัญที่ยังคงมีเหมือนกับละครในราชสำนักของไทย คือจุดกำเนิดที่เกิดขึ้นจากราชสำนักและได้รับการอุปถัมภ์จากพระมหากษัตริย์ ด้วยทรงโปรดปรานเป็นการส่วนพระองค์ดังจะเห็นได้จากการแสดงบางครั้งที่พบว่าพระมหากษัตริย์บางประเทศทรงร่วมเป็นผู้แสดง นอกจากนี้ ในส่วนของเรื่องราวที่นำมาใช้แสดงละครในราชสำนักมักจะมีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้า ดังเช่นพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ของฝรั่งเศสที่ทรงร่วมแสดงในบทเทพเจ้าอพอลโล(เทพเจ้าแห่งดวงอาทิตย์) ในการแสดงบัลเล่ต์ เรื่องเลอ บัลเล่ต์ เดอ ลา นุย (Le Ballet de la Nuit) จนทรงได้รับสมญานามว่า The Sun King (ศิริมงคล นาฏยกุล, 2557 : 8) หรือการแสดงวายัง กุลิต ในราชสำนักของอินโดนีเซียแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับเทพในศาสนาฮินดู เพื่อแสดงให้เห็นเทวานุภาพกับอานุภาพของกษัตริย์ ที่แสดงความเชื่อมโยงหรือสายสัมพันธ์ระหว่างเทพและกษัตริย์แห่งอินโดนีเซีย โดยกษัตริย์เหล่านั้นมักสถาปนาตนเองเป็นอวตารของพระวิษณุ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2544 : 52) อันมีลักษณะเช่นเดียวกันกับละครในราชสำนักของไทย คือ เรื่องที่นำมาใช้แสดงล้วนเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้า ทั้งเรื่องรามเกียรติ์ อุณรุทและอิเหนา อันเกิดจากความเชื่อในเรื่องสมมุติเทพที่ต้องการสื่อสารผ่านการแสดงละครในราชสำนัก โดยสร้างเรื่องราวเพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์ว่าเป็นเทวราชาหรือเป็นเทพเจ้าที่จุติลงมายังโลกมนุษย์ นับเป็นภูมิปัญญาอันแยบยลของผู้สร้างสรรค์ละครในราชสำนัก

ละครในราชสำนักเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของไทย อันเกิดจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษและได้มีการถ่ายทอดสืบต่อมาจนเป็นมรดกของชาติ ทั้งนี้ หากพิจารณาถึงลักษณะของวัฒนธรรมจะพบว่ามีลักษณะดังนี้ (มูลนิธิสถาบันวิจัยกฎหมาย, 2552 : 42)

1. เป็นสิ่งบ่งชี้ความต้องการของคนในสังคมที่นำมาซึ่งวิถีชีวิตหรือแนวทางการดำเนินชีวิตของคนในสังคมนั้น

2. เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างหรือคิดค้นขึ้นเองจากการรับรู้ เรียนรู้จากสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวในสังคมตนเองหรือสังคมอื่น หรือได้รับการถ่ายทอดจากคนในสังคม โดยนำมาสร้างหรือคิดค้นขึ้นแล้วนำมาประพฤติปฏิบัติจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ในสังคมของตน

3. เป็นสิ่งที่คนในสังคมประพฤติปฏิบัติร่วมกันหรือประพฤติปฏิบัติตามกันมา เป็นเรื่องที่คนในสังคมส่วนใหญ่ให้การยอมรับโดยเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม ควรค่าแก่การประพฤติปฏิบัติตามและสามารถนำมาซึ่งเอกลักษณ์หรือความเจริญงอกงามของสังคม

4. เป็นสิ่งที่สามารถปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา เนื่องจากการรับรู้และเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จึงนำมาซึ่งการสร้างวัฒนธรรมใหม่ที่สามารถนำมาแก้ไขปัญหาและตอบสนองความต้องการของสังคมได้ดีกว่าเดิม วัฒนธรรมจึงไม่มีความแน่นอนตายตัวหรือต้องดำรงอยู่ตลอดไป

ลักษณะดังกล่าวจะพบได้จากการแสดงละครในราชสำนัก ซึ่งถูกสร้างขึ้นจากสภาพแวดล้อมภายในราชสำนัก เพื่อใช้เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตโดยเกิดจากการเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัว ดังจะเห็นได้จากการระบุให้การแสดงละครในราชสำนักเป็นส่วนหนึ่งของพระราชพิธีในกฎมณเฑียรบาล ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ แม้ในปัจจุบันยังคงยึดถือปฏิบัติจนเกิดเป็นลักษณะเฉพาะอันเป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทย แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างเพียงบางส่วนตามกาลเวลา

จุดเริ่มต้นของละครในราชสำนักแม้จะเกิดจากราชสำนัก แต่ภายหลังได้แพร่หลายออกมาสู่ประชาชนด้วยเหตุและปัจจัยหลายอย่าง ทั้งนโยบายของผู้นำในแต่ละยุค สภาพแวดล้อมทางสังคม รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงเพื่อความเหมาะสมกับสถานการณ์บ้านเมือง แต่ละครในราชสำนักยังคงมีความสำคัญและมีบทบาทตามที่ถูกกำหนดไว้เป็นจารีตให้ยึดถือปฏิบัติมาตั้งแต่อดีต ดังเช่นในการพระราชพิธีที่สำคัญต่างๆ ซึ่งยังคงปรากฏว่ามีการแสดงละครตามแบบอย่างราชสำนัก แต่ในบางประเทศละครในราชสำนักกลับสูญสลายตามกาลเวลา พร้อมกับการล่มสลายของระบบการปกครองที่เปลี่ยนแปลง ดังนั้น กล่าวได้ว่าละครในราชสำนักคือความบันเทิงที่อยู่คู่กับระบอบการปกครองอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษารูปแบบและวิธีการสืบทอดละครในราชสำนักของไทย

2. ศึกษาสถานภาพละครในราชสำนักที่ปรากฏในสังคมไทย เพื่อให้เครือข่ายนาฏยศิลปินเกิดความตระหนักและมีส่วนร่วมปกป้ององค์ความรู้ละครในราชสำนักในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ละครในราชสำนัก : องค์ความรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีวิธีดำเนินการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ

2. การสร้างแบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต แบบสัมมนากลุ่ม (Focus Group) โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพเพื่อคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3. ลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย การสังเกตเพื่อรวบรวมองค์ความรู้จากศิลปินต้นแบบด้านศิลปะการแสดง (ศิลปินแห่งชาติ) และการชมวีดิทัศน์การแสดงละครในของกรมศิลปากร และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

4. รวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

5. จัดประชุมสัมมนากลุ่ม (Focus Group) โดยศิลปินแห่งชาติ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ไทย ของกรมศิลปากร ผู้เชี่ยวชาญ และคณาจารย์ในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

6. จัดพิมพ์เป็นรูปเล่มงานวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ประเด็นตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. รูปแบบและวิธีการสืบทอดละครในราชสำนักของไทย

รูปแบบและวิธีการสืบทอดละครในราชสำนัก มีลักษณะเป็นภูมิปัญญาจากความสามารถและประสบการณ์เฉพาะตัวของครูผู้ฝึกซ้อมหรือผู้ถ่ายทอดท่ารำ ทั้งนี้ หลัก

ฐานที่ปรากฏในชั้นหลังเป็นการสืบทอดในสมัยพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 ซึ่งมีรูปแบบและวิธีการสืบทอดตามแบบอย่างละครในราชสำนักมาแต่โบราณ ด้วยครูผู้ฝึกหัดเคยเป็นตัวละครในราชสำนักของไทยมาก่อน จึงนำวิธีการสืบทอดมาใช้เป็นแนวทางปฏิบัติ

การสืบทอดกระบวนท่ารำ ในส่วนของการฝึกหัดแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

- การฝึกหัดขั้นพื้นฐาน เป็นการฝึกหัดในห้องเรียนให้กับผู้เรียนโดยพร้อมเพรียงกัน เริ่มจากการดัดมือดัดแขน ฝึกนาฏยศัพท์เบื้องต้น จากนั้นจะฝึกหัดรำเพลงพื้นฐาน ได้แก่ เพลงช้า เพลงเร็ว เพลงเชิด-เสมอ โดยจะฝึกหัดกันทั้งวันซึ่งในขั้นตอนนี้จะใช้เวลา 1-2 ปี (อาคม สายาคม, 2545 : 39) ซึ่งท่ารำจากเพลงดังกล่าวเปรียบเสมือนแม่ท่าที่จะต้องใช้ในการรำชุดการแสดงอื่นๆ ต่อไป

- การฝึกหัดเพื่อออกแสดง เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้ในลักษณะของการฝึกหัดที่เรียกว่าแบบตัวต่อตัว ซึ่งเป็นการฝึกหัดภายหลังจากได้ฝึกขั้นพื้นฐานและได้ดำเนินการคัดเลือกผู้แสดงเพื่อออกแสดงจริง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ทำการศึกษาบทเพื่อให้เข้าใจในบทบาทของตัวละคร และท่องบทให้สามารถจดจำได้แม่นยำเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการต่อท่ารำ

2. ต่อท่ารำโดยไม่มีทำนองเพลงเพื่อให้รู้กระบวนท่ารำตามบท พร้อมกับการฝึกใช้สีหน้า อารมณ์ประกอบท่ารำตามบท ครูผู้ฝึกซ้อมจะช่วยอธิบายขยายความในรายละเอียดเพื่อเพิ่มความเข้าใจที่ถูกต้อง

3. ฝึกปฏิบัติในท่ารำที่เป็นท่ายากหรือท่าที่ต้องการความงดงามเป็นพิเศษ จะทำการฝึกหัดซ้ำจนเกิดความชำนาญ ในบางท่ารำอาจต้องใช้เวลาฝึกหลายวัน เมื่อครูเห็นว่างดงามแล้วจึงจะต่อท่ารำต่อไป ดังเช่นการวิ่งซอยในท่าเหาะ ช่วงทำนองเพลงเชิดในการแสดงเรื่องอุณรุท ตอนศุภลักษณ์อุ้มสม ผู้แสดงจะต้องวิ่งซอยเท้าได้อย่างพร้อมเพรียงเสมือนเป็นคนเดียวกัน (ในอดีตผู้วิจัยต้องซ้อมวิ่งอยู่เป็นเวลาถึง 3 วัน ด้วยเหตุผลที่ครูกล่าวว่าต้องวิ่งให้นุ่มนวลจนคนดูเชื่อว่าเรากำลังเหาะจริงๆ ซึ่งความสำคัญจะอยู่ที่การเกร็งหน้าขา ตามคำที่ครูเรียกว่าแข็งหน้าขา)

4. เมื่อสามารถปฏิบัติท่ารำพอได้แล้ว จะทำการจดบันทึกท่ารำลงในบทเพื่อช่วยเตือนความจำภายหลัง (ปัจจุบันด้วยเทคโนโลยีที่มีมากกว่าในอดีต จะนิยมการถ่ายเป็นคลิปวีดิโอ)

5. ฝึกปฏิบัติท่ารำเข้ากับทำนองเพลง ในขั้นตอนนี้จะมีความยากเพิ่มขึ้น ด้วยเหตุที่ทำนองเพลงในการแสดงละครในจะค่อนข้างช้าและมีทำนองเอื้อนเป็นจำนวนมาก ดังนั้นจะต้องฝึกหัดการร้องเพลง และเพิ่มเติมการใช้ลีลาในการกล่อมหน้า ใช้ตัว การใช้ท่าทางต่างๆ เพื่อให้สามารถรำได้ตรงตามบทร้อง ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ยากอย่างยิ่ง โดยครูจะช่วยจับท่าทาง ใบหน้า ให้เกิดความเข้าใจยิ่งขึ้น (หากผู้ถ่ายทอดไม่มีทักษะที่ชำนาญจะไม่สามารถจับท่าทางใบหน้าให้กับลูกศิษย์ได้ คงเป็นเพียงการรำนำหน้าและให้ลูกศิษย์รำตามเท่านั้น)

6. การฝึกซ้อมย่อยเข้ากับทำนองเพลงโดยเจาะเป็นฉาก ขั้นตอนนี้มีสิ่งที่ต้องทราบเพิ่มเติม คือการจดจำลำดับคิวก่อนที่จะถึงบทเรา เพื่อที่เราจะสามารถเตรียมพร้อมและปฏิบัติท่ารำต่อในบทของเราได้ถูกต้อง นอกจากนี้ เรายังต้องศึกษาบทของผู้แสดงในฉากเดียวกับเราด้วย เพราะบางครั้งเราอาจต้องสอดแทรกท่าทางระหว่างที่ตัวละครอื่นทำบทอยู่ ซึ่งเรียกว่า การรับบท เช่น การแสดงละครในเรื่องอิเหนา ตอน เข้าเฝ้าท้าวดาหา บทที่กล่าวถึงท้าวดาหาเมื่อเห็นอิเหนามาเข้าเฝ้า ด้วยความโกรธแค้นที่อิเหนาบอกตัดนางบุษบาซึ่งเป็นคู่หมายกันมาก่อน เพราะความหลงรักที่มีให้นางจินตะหรา จึงมีอาการตามบทที่ว่า “ต่างแค้นเคืองขัดไม่ตรัสทัก มืนเมินพระพักตร์ผินผัน” ซึ่งอิเหนาจะต้องแสดงท่าทางหวาดเกรงต่อท้าวดาหา แต่เป็นความหวาดเกรงที่ไม่แสดงออกมาจนมากเกินไป ด้วยเหตุที่อิเหนาเป็นผู้มีฤทธานุภาพและค่อนข้างเอาแต่ใจตนเอง การปฏิบัติท่ารำ รวมทั้งสีหน้าท่าทางต่างๆจึงต้องเหมาะสม โดยครูผู้ฝึกซ้อมจะอธิบายรายละเอียดให้เข้าใจและเพื่อให้สามารถถ่ายทอดออกมาได้ถูกต้องเหมาะสม

7. การฝึกซ้อมย่อยเข้าทำนองเพลงทั้งเรื่อง โดยเรียงลำดับทีละฉากตามเนื้อเรื่อง ซึ่งอาจกำหนดเป็นเวลาในช่วงครึ่งวันเช้าเรียงลำดับฉากที่หนึ่งจนถึงครึ่งเรื่องและช่วงบ่ายอีกครึ่งเรื่อง หรืออาจจะซ้อมเรียงลำดับทีละฉากตั้งแต่ต้นจนจบ ในขั้นตอนนี้เป็นการซ้อมเก็บรายละเอียด หากตรงไหนมีข้อบกพร่องจะรีบปรับปรุงแก้ไข

8. การฝึกซ้อมใหญ่โดยไม่แต่งตัว เป็นการซ้อมเข้ากับสถานที่จริงเพื่อให้รู้ขนาดพื้นที่ ตำแหน่งในการแสดง คิวการเข้าออกในแต่ละฉาก ในขั้นตอนนี้บางครั้งอาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงท่ารำบ้างเพื่อให้เข้ากับสถานที่แสดง เช่น การปฏิบัติท่ารำในท่าออก อาจต้องเพิ่มท่ารำหรือเพิ่มจังหวะ

เนื่องจากสถานที่แสดงจริงจะมีพื้นที่กว้างขวางกว่าในเวลาซ้อมย่อย

9. การฝึกซ้อมใหญ่แต่งตัวเสมือนจริง เป็นการฝึกซ้อมเข้ากับสถานที่แสดงจริง โดยจะให้ผู้แสดงแต่งตัว มีฉากและอุปกรณ์เหมือนการแสดงจริง ทั้งนี้ ในการซ้อมใหญ่จะเปิดให้ผู้ชมเข้าชมการแสดงโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย ซึ่งผู้เข้าชมส่วนใหญ่จะเป็นนักเรียนหรือนักศึกษา ด้วยเหตุผลที่ต้องการให้ผู้แสดงได้เห็นปฏิกิริยาของคนดูในระหว่างชม และเป็นการเพิ่มแรงกดดันให้กับผู้แสดง เสมือนเป็นบททดสอบก่อนที่จะเริ่มแสดงจริง ในขั้นตอนนี้ยังเป็นการตรวจสภาพความพร้อมของการรำในขณะที่แต่งกายยืนเครื่อง พร้อมด้วยอุปกรณ์ และรำเข้ากับฉาก ว่าจะเป็นอุปสรรคต่อการแสดงหรือไม่ บางครั้งจะมีเทคนิคพิเศษบางอย่างที่จะต้องใช้เมื่อปฏิบัติท่ารำในขณะแต่งกาย เช่น การแสดงละครในเรื่องอุณรุท ตอนศุภลักษณ์อุ้มสม ซึ่งผู้แสดงจะต้องสัมผัสกันตลอดเวลาด้วยเหตุที่เป็นตอนที่กล่าวถึงนางศุภลักษณ์มาอุ้มพระอุณรุทเพื่อพาเหาะไปพบนางอุษา โดยการปฏิบัติท่ารำเป็นเสมือนคนเดียวกัน ตามลักษณะที่ครูบาอาจารย์เรียกว่า “การรำต่อมือต่อแขน”

ภาพที่ 1 ลักษณะการรำต่อมือต่อแขน ในการแสดงชุด ศุภลักษณ์อุ้มสม
ที่มา : https://www.youtube.com/c/khantemalee

ดังนั้น การหมุนตัวในขณะที่มีเครื่องแต่งกายอาจเป็นอุปสรรคต่อการรำ ด้วยการเปลี่ยนแขนที่สัมผัสด้านหลังของกันและกันอาจเกิดการเกี่ยวพันของดิ้นที่ใช้เป็นวัสดุในการปักชุดเครื่องแต่งกาย หรือแขนพระอาจโอบไปปัดรัดเกล้าของตัวนางได้ จึงต้องมีการฝึกซ้อมให้เกิดความชำนาญ และจะต้องปรับท่ารำบ้าง ซึ่งครูผู้ฝึกซ้อมจะแนะนำให้ตัวพระใช้การดึงข้อศอกไปด้านหลังและวาดปลายแขนตั้งแต่ช่วงข้อศอกไปถึงปลายนิ้วให้ตั้งขึ้น จากนั้นวาดลงไปทางด้านหลังเพื่อแตะหลังตัวนาง ซึ่งจะต้องพยายามวาดแขนให้ใกล้กับลำตัวของเราเองให้มากที่สุด สำหรับตัวนางจะปฏิบัติเช่นเดียวกันแต่สลับเป็นลดแขนลงจากนั้นวาดมือขึ้นเพื่อแตะหลังตัวพระ เป็นการปฏิบัติในทิศทางที่ตรงข้ามกัน เป็นต้น

ภาพที่ 2 : ลักษณะการรำต่อมือต่อแขน ซึ่งผู้แสดงจะสัมผัสด้านหลังของกันและกัน โดยใช้นิ้วหัวแม่มือสอดลงด้านในของเข็มขัดที่แนบลำตัวของคู่รำเพื่อช่วยในการทรงตัว
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 14 กันยายน 2564

ภายหลังจากการฝึกซ้อมใหญ่แต่งตัวเสมือนจริงแล้วจะมีการดำเนินการฝึกซ้อมเพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาหรือข้อบกพร่องบางอย่าง จากนั้นจึงจะเริ่มดำเนินการแสดงจริง ด้วยเหตุดังกล่าวเช่นนี้การแสดงละครในหรือละครในราชสำนักจึงต้องใช้ระยะเวลายาวนานในการฝึกซ้อมเพื่อให้การแสดงมีความประณีตและงดงาม ปัจจุบัน วิธีการฝึกซ้อมดังกล่าวได้มีการเปลี่ยนแปลงไป จะมีเพียงงานแสดงที่เป็นงานใหญ่อย่างงานพระราชพิธี หรืองานที่มีกำหนดการล่วงหน้าเป็นระยะเวลานานเท่านั้นที่ยังคงดำเนินการฝึกซ้อมตามขั้นตอนดังกล่าว

สำหรับรูปแบบและวิธีการสืบทอดละครในราชสำนักของครูผู้ถ่ายทอด เป็นการรับช่วงปฏิบัติสืบต่อจากรุ่นสู่รุ่น ทั้งนี้ องค์ความรู้ที่ถ่ายทอดจะมีลักษณะเป็นองค์ความรู้เฉพาะบุคคลที่มีความแตกต่างตามแต่ประสบการณ์ของครู

แต่ละท่าน โดยครูจะนำความรู้ที่ได้รับมาผสมผสานกับวิจารณญาณ ปฏิภาณไหวพริบ และเทคนิคเฉพาะบุคคล ผ่านการกลั่นกรองและตกผลึกออกมาเป็นองค์ความรู้ ซึ่งประสบการณ์ดังกล่าวแบ่งเป็น

1) ประสบการณ์ทางตรง คือประสบการณ์ตั้งแต่แรกเริ่มที่ได้รับการฝึกหัดขั้นพื้นฐาน การฝึกหัดเพื่อการแสดง รวมทั้งการออกแสดงแต่ละครั้งที่มีความแตกต่าง ขึ้นอยู่กับปัจจัยของสภาพแวดล้อมในการแสดงที่อาจต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบเพื่อให้การแสดงประสบความสำเร็จ

2) ประสบการณ์ทางอ้อม คือการเรียนรู้จากผู้อื่น ทั้งการอธิบายและกระบวนการถ่ายทอดตามแบบอย่างของครูผู้ฝึกหัด คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงผู้ควบคุมการแสดงในแต่ละครั้ง

ความรู้จากประสบการณ์ดังกล่าวข้างต้นได้มีการหลอมรวมผ่านกระบวนการกลั่นกรองและตกผลึกเป็นองค์ความรู้เฉพาะบุคคล อันเป็นความรู้ที่เรียกว่า Tacit Knowledge หรือความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวคนดังนั้น รูปแบบและวิธีสืบทอดดังกล่าวจึงไม่สามารถจดบันทึกเป็นรายละเอียดได้อย่างครบถ้วน

หากเปรียบเทียบการเรียนการสอนในรายวิชาทั่วไปกับการเรียนการสอนละครในราชสำนัก สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบความแตกต่างของความรู้ในรายวิชาทั่วไปกับละครในราชสำนัก

ความรู้ในรายวิชาทั่วไป	ความรู้ละครในราชสำนัก
เป็นความรู้แบบชัดแจ้ง (Explicit Knowledge)	เป็นความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในแต่ละบุคคล (Tacit Knowledge)
มีลักษณะเป็นหลักการทางวิชาการที่สามารถเข้าใจได้ตรงกัน	มีลักษณะภูมิปัญญาเฉพาะบุคคลที่มีความแตกต่าง
เกิดจากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา	เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม
ความรู้ในรายวิชาทั่วไป	ความรู้ละครในราชสำนัก
มีที่มาจากการค้นคว้าวิจัย โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่สามารถอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรได้	มีที่มาจากวิจารณญาณ การใช้ปฏิภาณ ไหวพริบ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่ไม่สามารถอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรได้อย่างครบถ้วน
เป็นกฎเกณฑ์และวิธีการที่สามารถพิสูจน์ได้	เป็นพรสวรรค์และเทคนิคเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 21 มีนาคม 2564

ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อหนึ่ง นอกจากนี้ ยังมีการวิเคราะห์ ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยในข้อ 2 ดังนี้

2. ศึกษาสถานภาพละครในราชสำนักที่ปรากฏในสังคมไทย เพื่อให้เครือข่ายนาฏยศิลปินเกิดความตระหนักและมีส่วนร่วมปกป้ององค์ความรู้ละครในราชสำนักในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย

สถานภาพละครในราชสำนักที่ปรากฏในสังคมไทย แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 ในยุคแรกตั้งแต่เริ่มมีละครในราชสำนักสมัยกรุงศรีอยุธยา ละครในราชสำนักจะได้รับการอุปถัมภ์จากพระมหากษัตริย์ภายใต้การปกครองระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ส่งผลต่อรูปแบบงานตามแนวทางละครในราชสำนักอันเป็นภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทยที่ถ่ายทอดผ่านละครในราชสำนัก ดังจะเห็นได้จากประเด็นต่อไปนี้

1) การใช้สัญญะเพื่อสื่อความหมายโดยนัยผ่านการแสดงละครในราชสำนัก ดังนี้

1.1) การใช้สัญญะถ่ายทอดความเชื่อและความศรัทธาในระบอบการปกครองผ่านการดำเนินเรื่อง โดยบทละครจะแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับเทพเจ้า ดังตัวอย่างบทละครเรื่องอิเหนาที่ใช้สำหรับแสดงละครในราชสำนัก ดังนี้

มาจะกล่าวบทไป ถึงองค์อสัญแดหวา
ซึ่งเป็นบรมอัยกา สถิตยังชั้นฟ้าสุราลัย
จึงนิมิตกริชแก้วสุรกานต์ นามกรพระหลานจารึกใส่
ครั้นเสร็จเสด็จจากวิมานชัย เหาะมากรุงไกรกุเรปัน
ครั้นถึงจึงวางกริชลง ข้างองค์พระกุมารหลานขวัญ
อวยชัยให้พรแล้วเทวัญ กลับคืนกระยาหงันชั้นฟ้า

(พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2546: 16)

เรื่องราวของอิเหนาซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง จะมีความเกี่ยวข้องกับเทพเจ้านับตั้งแต่เกิดจนถึงช่วงท้ายของเรื่อง ดังจะเห็นได้จากขณะที่อิเหนาเกิดองค์อสัญแดหวาซึ่งเป็นเทวดาต้นตระกูลและเป็นพระอัยกาได้เสด็จลงมาประทานกริชให้ ดังบทข้างต้น กล่าวถึงองค์อสัญแดหวาพระอัยกาของอิเหนา ได้เสด็จลงมาจากที่อยู่สวรรค์เพื่อนำกริชสลักพระนามของอิเหนามามอบให้ พร้อมทั้งอำนวยพรให้แก่หลาน ก่อนที่จะเสด็จกลับขึ้นไปยังสวรรค์ ซึ่งเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นความเก่งกล้าสามารถทั้งในเรื่องความรักและการรบของอิเหนา แม้ในบางครั้งเมื่ออิเหนากระทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องซึ่งไม่มีผู้ใดห้ามปรามได้ จะมีเพียงเทพเจ้าที่ดลบันดาลให้เกิดเหตุเพื่อเป็นบทเรียนให้แก่อิเหนาบนพื้นฐานของความถูกต้อง

1.2) การใช้สัญญะเพื่อแสดงให้เห็นฐานานุศักดิ์ของตัวละครที่เปรียบได้กับพระมหากษัตริย์ผู้ปกครองบ้านเมือง ดังจะเห็นได้จากการใช้เครื่องราชูปโภค เครื่องแต่งกาย ซึ่งใช้สำหรับพระมหากษัตริย์เท่านั้น ดังตัวอย่าง

ภาพที่ 3 : ภาพเปรียบเทียบพระมหาพิชัยมงกุฎของพระมหากษัตริย์และชฎาที่ใช้ในการแสดงละครในราชสำนัก
ที่มา : กรมศิลปากร. (2550). การศึกษา และการพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับการแต่งกายยืนเครื่องโขน-ละครรำ. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), หน้า 94.

2) การถ่ายทอดภูมิปัญญาทางด้านงานวิจิตรศิลป์อันเป็นเอกลักษณ์ของชาติผ่านการแสดงละครในราชสำนัก ดังจะเห็นได้จาก

2.1) อุปกรณ์ประกอบการแสดงประเภทพาหนะ

2.2) ฉากประกอบการแสดง

2.3) อาวุธที่ใช้ในการแสดง

(ดังภาพเปรียบเทียบต่อไปนี้ อันแสดงให้เห็นการจำลองแบบอย่างพระราชยานซึ่งใช้สำหรับเจ้านายฝ่ายในเพื่อนำมาใช้ประกอบการแสดงละครในราชสำนัก)

ภาพที่ 4 : พระวอสีวิกากาญจน์ พระราชยานที่จัดแสดงอยู่ภายในโรงราชรถ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
ที่มา : สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. (2559). ราชรถ ราชยาน ในพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ. กรุงเทพฯ : บริษัท สุวรรณภูมิ เฮอริเทจ จำกัด, หน้า 27.

ภาพที่ 5 : พระวอสีวิกากาญจน์ ซึ่งใช้ในการแสดงของกรมศิลปากร
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2562

3) การสอดแทรกจารีตประเพณีต่างๆ ผ่านการแสดงละครในราชสำนักเพื่ออนุรักษ์ไว้มิให้สูญ ดังจะเห็นได้จากบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย(2546 : 46) เรื่อง อิเหนา ซึ่งบรรยายถึงการจัดงานพระเมรุของพระอัยยิกาอิเหนาที่เมืองหมันหยา อันแสดงให้เห็นภาพตามประเพณีของไทยที่ยึดถือปฏิบัติสืบทอดมาแต่โบราณ ดังบทต่อไปนี้

เมื่อนั้น
ทั้งขุนนางข้างภูษามาลา
ให้เชิญโกศลงจากบุษบก
ใส่ที่นั่งบัลลังก์ราเชนทร์
ครั้นครบคำรบสามตามธรรมเนียม
จึงเชิญพระโกศแก้วแวว้ฟ้า
พวกประโคมสังข์แตรแซ่เสียง
ชาววังชักรูดพระสูตรสุวรรณ

พวกพระวงศ์พงศ์พันธุ์ในหมันหยา
ครั้นพระศพชักมาถึงพระเมรุ
พยุงยกฮึดฮัดขัดเขมร
เวียนรอบบริเวณพระเมรุมา ฯ
พนักงานคอยเตรียมอยู่พร้อมหน้า
ขึ้นตั้งบนเบญจาห้าชั้น
สำเนียงกลองชนะครื้นครั่น
บังแสงสุริยันตรัสไตร ฯ

ระยะที่ 2 ละครในราชสำนักจะได้รับการอุปถัมภ์จากพระบรมวงศานุวงศ์ ขุนนาง รวมไปถึงผู้มีบรรดาศักดิ์ที่ชื่นชอบละครตามแบบราชสำนักจนจัดตั้งคณะละครเป็นของตนเอง สืบเนื่องจากการมีประกาศยกเลิกข้อห้ามที่มิให้ผู้อื่นมีละครผู้หญิงตามแบบอย่างละครในราชสำนักของหลวง ดังนั้น ในระยะนี้จึงเกิดการตั้งคณะละครของเหล่าพระบรมวงศานุวงศ์ ขุนนาง รวมไปถึงผู้มีบรรดาศักดิ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงและเพื่อประดับเกียรติยศ รวมไปถึงเพื่อรับจ้างจัดแสดง นับได้ว่าเป็นยุคที่ละครในราชสำนักได้มีการพัฒนาให้มีความแปลกใหม่แตกต่างไปจากระยะที่ 1 สันนิษฐานได้ว่ามูลเหตุสำคัญ คือ เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นศักยภาพและเกียรติยศของเจ้าของคณะละครอีกประการหนึ่ง คือเจ้าของคณะละครแต่ละคณะต้องการที่จะให้คณะละครของตนเป็นที่นิยมเพื่อได้รับการว่าจ้างให้จัดการแสดงอันจะนำมาซึ่งรายได้

ระยะที่ 3 ระยะที่มีการจัดตั้งสถานศึกษาและจัดการศึกษาตามแนวทางของละครในราชสำนักหรือละครใน โดยพบว่าปัจจุบันมีสถาบันอุดมศึกษาที่มีการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย ดังนี้

1. สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม รวม 14 แห่ง

2. สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม รวม 36 แห่ง ทั้งที่เป็นการเรียนการสอนในรายวิชาเอก และวิชาโท

ตารางที่ 2 สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมที่จัดการเรียนการสอนทางด้านนาฏศิลป์ไทยตามแบบละครในราชสำนัก (ระดับปริญญาตรี)

สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม			
ชื่อ	**คณะ**	**สาขาวิชา**	**หลักสูตร**
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	1. ศิลปนาฏดุริยางค์	• นาฏศิลป์ไทย	• ศิลปบัณฑิต
	2. ศิลปศึกษา 3. วิทยาลัยนาฏศิลป 4. วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ 5. วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี 6. วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ 7. วิทยาลัยนาฏศิลปนครราชสีมา 8.วิทยาลัยนาฏศิลนครศรีธรรมราช 9.วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง 10.วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด 11.วิทยาลัยนาฏศิลปลพบุรี 12.วิทยาลัยนาฏศิลปสุโขทัย 13.วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี 14.วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง	• นาฏศิลป์ศึกษา	• ศึกษาศาสตรบัณฑิต

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2564

ตารางที่ 3 สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมที่จัดการเรียนการสอนทางด้านนาฏศิลป์ไทย (ระดับปริญญาตรี)

สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม			
ชื่อ	**คณะ**	**สาขาวิชา**	**หลักสูตร**
1.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ศิลปกรรมศาสตร์	นาฏยศิลป์ไทย	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
2.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	ศิลปกรรมศาสตร์	นาฏศิลป์ไทยศึกษา	ศึกษาศาสตรบัณฑิต
3.มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	ศิลปกรรมศาสตร์	การละคอน	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
4.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	ศิลปกรรมศาสตร์	นาฏศิลป์ศึกษา(4ปี)	การศึกษาบัณฑิต
5.มหาวิทยาลัยรามคำแหง	ศิลปกรรมศาสตร์	นาฏกรรมไทย	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
6.มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	ศิลปกรรมศาสตร์	ศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
7.มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์และศิลปการแสดง	ศิลปศาสตรบัณฑิต

สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม			
ชื่อ	**คณะ**	**สาขาวิชา**	**หลักสูตร**
8.มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	• นาฏยศิลป์ • นาฏยศิลป์ศึกษา	• ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต • ครุศาสตรบัณฑิต
9.มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์และการแสดง	ครุศาสตรบัณฑิต
ชื่อ	คณะ	สาขาวิชา	หลักสูตร
10.มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	• คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ •วิทยาลัยการฝึกหัดครู	• นาฏศิลป์และการละคร • นาฏศิลป์ไทย	• ศิลปศาสตรบัณฑิต • ครุศาสตรบัณฑิต
11. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
12.มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์และศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
13.มหาวิทยาลัยบูรพา	ดนตรีและการแสดง	ศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
14.มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	วิทยาการดนตรีและศิลปะการแสดง	ศิลปบัณฑิต
15.มหาวิทยาลัยนเรศวร	มนุษยศาสตร์	นาฏศิลป์ไทย	ศิลปศาสตรบัณฑิต
16.มหาวิทยาลัยพะเยา	สถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์	ดนตรีและนาฏศิลป์	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
17. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์	ครุศาสตร์	นาฏศิลป์ (4ปี)	ครุศาสตรบัณฑิต
18.มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	ครุศาสตร์	นาฏศิลป์ (4ปี)	ครุศาสตรบัณฑิต
19.มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์	ศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
20.มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์และการละคร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
21.มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์ไทย	ครุศาสตรบัณฑิต
22.มหาวิทยาลัยขอนแก่น	ศิลปกรรมศาสตร์	ศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม			
ชื่อ	**คณะ**	**สาขาวิชา**	**หลักสูตร**
23.มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	ครุศาสตร์	นาฏศิลป์	ครุศาสตรบัณฑิต
24.มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	ครุศาสตร์	นาฏศิลป์	ครุศาสตรบัณฑิต
25.มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์	ครุศาสตรบัณฑิต
26.มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์และศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
27.มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ศิลปะการแสดง	ศิลปบัณฑิต
28.มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์และการละคร	ศิลปศาสตรบัณฑิต
29.มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี	คณะศิลปศาสตร์	นาฏศิลป์และการละคร	• ศิลปศึกษา ดนตรีศึกษาและนาฏศิลป์ศึกษา
30.มหาวิทยาลัยทักษิณ	ศิลปกรรมศาสตร์	ศิลปะการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
ชื่อ	คณะ	สาขาวิชา	หลักสูตร
31.มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช	ครุศาสตร์	นาฏศิลป์(4ปี)	ครุศาสตรบัณฑิต
32.มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	นาฏศิลป์ศึกษา(4ปี)	ครุศาสตรบัณฑิต
33.มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	ศิลปะการจัดการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
34.มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	ศิลปกรรมศาสตร์	นาฏศิลป์และการแสดง	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2564

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งที่จัดการศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทยที่เกี่ยวข้องกับการแสดงละครในราชสำนัก โดยเรื่องที่นำมาใช้ในการศึกษาจะนิยมเรื่องอิเหนา และอาจมีเรื่องอุณรุทอยู่บ้างเพียงเล็กน้อย สถานศึกษาเหล่านี้ส่วนใหญ่จะเน้นการเรียนการสอนที่เป็นเพียงชุดการแสดงประกอบด้วย

- ประเภทรำเดี่ยว เช่น รำกริชสุหรานากง รำลงสรงโทนอิเหนา เป็นต้น

- ประเภทรำคู่ เช่น กระบวนรบของอิเหนากับวิหยาสะกำ รำศุภลักษณ์อุ้มสม(พระอุณรุทกับนางอุษา) เป็นต้น

- ประเภทการแสดงเป็นชุดเป็นตอน(แบบสั้น) เช่น รำบุษบาชมศาล อิเหนาชมดง เป็นต้น

ชุดการแสดงเหล่านี้เป็นชุดการแสดงสั้นๆ ซึ่งใช้เวลาในการแสดงไม่นาน คงมีเพียงสถาบันอุดมศึกษาบางแห่งที่ยังคงจัดการศึกษาตามแนวทางละครในราชสำนัก

โดยมีการคัดเลือกการแสดงทั้งตอนซึ่งต้องใช้เวลาในการแสดงอย่างน้อย 1 ชั่วโมง ดังเช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่ามีการเรียนการสอนละครใน เรื่อง อิเหนา ตอน อิเหนาลานางจินตะหรา, เข้าเฝ้าท้าวดาหา และคณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่ามีการเรียนการสอนละครใน เรื่อง อิเหนา ตอน ไหว้พระ และตอน ศึกกระหมังกุหนิง ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นความเสี่ยงขององค์ความรู้ละครในราชสำนักในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทยที่อาจสูญหายได้ในอนาคต หากไม่มีผู้ตระหนักถึงความสำคัญและร่วมปกป้ององค์ความรู้ละครในราชสำนักในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย

สรุปและอภิปรายผล

องค์ความรู้ละครในราชสำนักเป็นภูมิปัญญาเฉพาะบุคคลที่มีความแตกต่างอันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เป็นพรสวรรค์และเทคนิคเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลอันเกิดจากการใช้วิจารณญาณกลั่นกรอง ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่ไม่สามารถอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษรได้อย่างครบถ้วน ทั้งนี้กระบวนการที่สำคัญคือการถ่ายทอดองค์ความรู้จากรุ่นสู่รุ่นในลักษณะของการฝึกหัดที่เรียกว่าแบบตัวต่อตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการฝึกหัดเพื่อออกแสดง ซึ่งขั้นเริ่มต้นผู้รับการถ่ายทอดจะต้องศึกษาบทให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวและบทบาทของตัวละครที่จะทำการแสดง เพื่อสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นการแสดงได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการแสดงละครในราชสำนักมิได้เป็นเพียงการแสดงท่าทางตามแบบนาฏศิลป์ไทยเท่านั้น หากแต่จะต้องรู้จักการใช้สีหน้าอารมณ์ ประกอบการแสดงเพื่อให้คนดูเกิดความรู้สึกคล้อยตาม สอดคล้องกับเวณิกา บุนนาค ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) (สัมภาษณ์, 19 มกราคม 2565) ที่ได้กล่าวว่า หลักสำคัญของการรำละครในราชสำนักคือผู้รำจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับบทก่อน หากขาดความเข้าใจจะไม่สามารถถ่ายทอดท่ารำออกมาได้ดี อีกทั้งจะต้องท่องจำบทจนเกิดความแม่นยำและสามารถร้องเพลงได้ เนื่องจากเพลงที่ใช้ในการแสดงจะเป็นทำนองเพลงที่มีเอื้อนจำนวนมาก หากไม่สามารถร้องเพลงได้ผู้แสดงก็จะไม่สามารถรำได้ตรงตามจังหวะ

ละครในราชสำนักถือกำเนิดขึ้นและอยู่ภายใต้การอุปถัมภ์ของพระมหากษัตริย์มาแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา อันเป็นยุคที่ประเทศไทยมีระบอบการปกครองแบบเทวราชา จึงมีการใช้สัญญะเพื่อแสดงให้เห็นฐานานุศักดิ์ของตัวละครที่เปรียบได้กับพระมหากษัตริย์ผู้ปกครองบ้านเมือง ดังจะเห็นได้จากการจำลองแบบอย่างเครื่องราชูปโภคหรือเครื่องต้นเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์อย่างพระมหามงกุฎ เพื่อนำมาใช้ในการแสดงละครในราชสำนัก สอดคล้องกับอารดา สุมิตร (2516 : 123)ที่กล่าวว่า พระมหาพิชัยมงกุฎมิใช่เครื่องต้นที่ทรงปกติแต่เป็นเครื่องราชกกุธภัณฑ์ที่เจ้าพนักงานถวายพระเจ้าแผ่นดินในพิธีบรมราชาภิเษก เป็นเครื่องหมายอย่างหนึ่งของพระมหากษัตริย์ เครื่องแต่งตัวละครที่ได้รับเอาลักษณะของพระมหามงกุฎและพระชฎามาเลียนแบบเป็นเครื่องแต่งตัวละคร ก็ใช้เป็นเครื่องหมายของกษัตริย์เช่นเดียวกัน

ละครในราชสำนักเป็นองค์ความรู้ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทยที่อยู่เคียงคู่มากับสถาบันพระมหากษัตริย์อย่างยาวนานนับแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา หลายประเทศที่เคยมีละครในราชสำนักแต่ขาดการทำนุบำรุงและขาดความตระหนักถึงความสำคัญจนส่งผลให้ค่อยๆ สูญหาย ทั้งนี้ละครในราชสำนักนับเป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติที่งดงามและควรค่าแก่การรักษาไว้ให้อยู่คู่แผ่นดินอันเป็นสิ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นอารยประเทศของไทย

ข้อเสนอแนะ

1. หน่วยงานภาครัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงในด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ควรกำหนดนโยบายและให้การสนับสนุนละครในราชสำนัก ทั้งในรูปแบบการรวบรวมจัดเก็บองค์ความรู้และการจัดแสดงเนื่องในโอกาสต่างๆ เพื่อให้ละครในราชสำนักยังคงอยู่

2. บรรดานาฏยศิลปินที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรเป็นส่วนหนึ่งในการเป็นผู้สืบทอดองค์ความรู้ละครในราชสำนักด้วยความเข้าใจที่ถูกต้องตามแนวทางการอนุรักษ์สืบไป

เอกสารอ้างอิง

มูลนิธิสถาบันวิจัยกฎหมาย. (2552). โครงการศึกษาวิจัยและจัดทำกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติกระทรวงวัฒนธรรม.

ศิริมงคล นาฏยกุล. (2557). นาฏยศิลป์ตะวันตกปริทัศน์. ขอนแก่น: หจก.โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.

กรมศิลปากร. (2550). การศึกษา และการพัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับการแต่งกายยืนเครื่องโขน-ละครรำ. กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2544). นาฏยศิลป์อินโดนีเซีย. มปท.

สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. (2559). ราชรถ ราชยาน ในพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ. กรุงเทพฯ : บริษัท สุวรรณภูมิ เฮอริเทจ จำกัด.

อาคม สายาคม. (2545). รวมงานนิพนธ์ของนายอาคม สายาคม. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์ จำกัด (๑๙๗๗).

อารดา สุมิตร. (2516). ละครในของหลวงในสมัยรัชกาลที่ 2. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

พุทธเลิศหล้านภาลัย, พระบาทสมเด็จพระ. (2546). อิเหนา. (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพฯ: โสภณการพิมพ์.

เวณิกา บุนนาค. ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง(นาฏศิลป์ไทย). สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์ วันที่ 19 มกราคม 2565.

การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม

DEVELOPMENT OF ACTIVITY SETS USING INDIAN DANCE TECHNIQUES TO PREVENT OFFICE SYNDROME

ราเมศ ลิ่มตระกูล/RAMET LIMTRAKUL[1]
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
FACULTY OF FINE ARTS AT SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ธรากร จันทนะสาโร/DHARAKORN CHANDNASARO[2]
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
FACULTY OF FINE ARTS AT SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

ศรีรัฐ ภักดีรณชิต / SRIRATH PAKDEERONACHIT[3]
วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION

Received: June 8, 2022
Revised: November 4, 2022
Accepted: November 21, 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้ มีความมุ่งมาย คือ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม 2. เพื่อเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย และ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจหลังเข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย ใช้รูปแบบงานวิจัยเชิงทดลองเป็นหลักผสมผสานกับงานวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มคนทำงานออฟฟิศที่มีภาวะเสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมที่ในช่วงระดับอายุ 23-40 ปี จำนวน 30 คน

ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม โดยใช้ทฤษฎีการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์อินเดียผสมผสานกับท่าทาง ทางกายภาพบำบัดเพื่อป้องกันอาการปวดเมื่อยล้าบริเวณ ดวงตา คอ บ่า ไหล่ แขน มือ ช่วงตัว ช่วงขา และช่วงเท้า อันเป็นสาเหตุของกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม และพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความยืดหยุ่นของร่างกายเพิ่มขึ้นและมีระดับความเจ็บปวดของร่างกายระหว่างการทำงานแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3. พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความพึงพอใจหลังเข้าร่วมชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียอยู่ที่ภาพรวมที่ค่าเฉลี่ย 4.43 อยู่ในระดับมากที่สุด

การอภิปรายผลพบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้นาฏศิลป์อินเดียเป็นการบูรณาการศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์อินเดียและกายภาพบำบัด โดยการเคลื่อนไหวที่ใช้กล้ามเนื้อครอบคลุมทุกส่วนที่เกี่ยวข้องกับอาการกลุ่มเสี่ยงต่อการเป็นออฟฟิศซินโดรม อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างคุณค่าของชุดกิจกรรม รวมไปถึงเป็นการป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่จะ

---

1 นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา (ศิลปะการแสดงศึกษา) คณะศิลปกรรมศาสตร์

2 อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3 อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เกิดกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับกลุ่มคนทำงานนำกิจกรรมประยุกต์จากนาฏศิลป์อินเดียไปใช้ในชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย, ท่าทางกายภาพบำบัด, นาฏศิลป์อินเดีย, ออฟฟิศซินโดรม, กลุ่มคนทำงานสำนักงาน

Abstract

The objectives of this research are: 1) to develop an activity package for applying Indian dance techniques with a group of working people with the risk on office syndrome; 2) to compare muscular flexibility of a group of working people with the risk on office syndrome before and after participating in activities for applying Indian dance techniques; and 3) to evaluate satisfaction after participating in activities for applying Indian dance techniques. The research was conducted by integrating experimental research with quantitative research. The sample group consisted of 30 office workers with the risk on office syndrome with the age ranged from 23-40 years. The results revealed that; The activity package for applying Indian dance techniques for preventing office syndrome was designed by integrating the movement theory of Indian dance with poses of physical therapy in order to prevent pains and fatigue of eyes, neck, shoulders, arms, hands, body, legs, and feet that were the causes of office syndrome; The sample group had better physical flexibility with different and reduced body pain during working before participating in this activity with statistical significance at .05; and 3) The sample group had overall satisfaction after participating in the activity package for applying Indian dance techniques with mean of 4.43 that was considered as the highest level. The discussion results revealed that development of the activity package for applying Indian dance was integration between Indian dance and physical therapy. All moves covered all muscles related to risky symptoms of office syndrome. In addition, it also reinforced value of this activity package and prevented or reduced risks of office syndrome in order to reinforce knowledge and understanding of the group of working people for applying Indian dance techniques in their daily life.

Keywords: Indian Dance Techniques Activity Set, Physical Therapy Movement, Indian Dance, Office Syndrome, Groups Office Workers

บทนำ

กลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม (Office Syndrome) เป็นกลุ่มอาการที่มีลักษณะของการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อสะสม ที่เกิดจากการใช้กล้ามเนื้อที่อยู่ในอิริยาบถเดิมซ้ำ ๆ เป็นเวลานานทำให้เกิดอาการ เมื่อยล้าบริเวณดวงตา ปวดต้นคอ ปวดไหล่ ปวดหลัง รวมถึงอาการ ปวดข้อมือ สะสมจนกลายเป็นอาการบาดเจ็บเรื้อรังที่เกิดจากความผิดปกติของกระดูกและกล้ามเนื้อ รวมถึงสภาพแวดล้อมในการทำงานที่ไม่เหมาะสม (ปรมาภรณ์ ดาวงษา, 2558, น. 33) กลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมจะมีอาการปวดจากการบาดเจ็บของกล้ามเนื้อ แสดงออกมาใน 2 ลักษณะอาการดังนี้ 1) อาการเมื่อยล้าบริเวณดวงตา (Computer Vision Syndrome) เป็นกลุ่มอาการเกี่ยวกับการมองเห็น เมื่อยล้าดวงตา ปวดกระบอกตา ตาแห้ง แสบตา และสายตาพร่ามัว เป็นผลมาจากการใช้คอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานาน (ณัชพล คุณณะรักษ์ไทย, 2562, น. 1) อาการเจ็บป่วยสะสม (Repetitive Strain Injury) เป็นกลุ่มอาการที่เกี่ยวข้องกับอาการปวดและอักเสบของกล้ามเนื้อรวมถึงเส้นเอ็น บริเวณต่าง ๆ มักจะเกิดขึ้นที่แผนหลัง ต้นคอ หัวไหล่ แขน ข้อมือ ข้อนิ้ว ข้อศอก เป็นผลมาจากการใช้คอมพิวเตอร์ หรือการนั่งทำงานในท่าที่ไม่เหมาะสมในอิริยาบถเดิมซ้ำ ๆ

กลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมนั้นมักจะเกิดขึ้นกับพนักงานออฟฟิศที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน (จารุวรรณ ปันวารี, และ จักรกริช กล้าผจญ, 2552, น. 35) เป็นเวลานานเกินกว่า 1-2 ชั่วโมง โดยไม่มีการปรับเปลี่ยนอิริยาบถการนั่งหลังค่อม หรือสภาพแวดล้อมไม่เหมาะสมในการ

ทำงาน และทำงานเกินกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน มักจะพบปัญหาอาการเจ็บปวดกล้ามเนื้อบริเวณต้นคอ ไหล่ หลัง เนื่องจากการหดตัวของกล้ามเนื้อในอิริยาบถเดิมเป็นเวลานานจนเริ่มเครียดเกร็ง ส่งผลต่อการเจ็บปวดสะสมเรื้อรัง และรักษาให้หายยากยิ่งขึ้น

นาฏศิลป์บำบัดจึงเป็นศาสตร์อีกแขนงหนึ่งที่สามารถช่วยบรรเทาอาการออฟฟิศซินโดรมได้ นาฏศิลป์บำบัด (Dance Movement Therapy) คือการใช้ศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดง หรือนาฏศิลป์มาบูรณาการร่วมกับหลักการทางด้านการบำบัด (ระวิวรรณ วรรณวิไชย, 2554, น. 37) เพื่อช่วยรักษา และบรรเทาอาการให้ดีขึ้น โดยใช้หลักการเคลื่อนไหวทางกายภาพที่มีความสัมพันธ์กับกล้ามเนื้อ รวมถึงอารมณ์ความรู้สึก เพื่อฟื้นฟูศักยภาพการทำงานของกล้ามเนื้อในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่เกิดปัญหา ให้กลับมาใช้งานได้อย่างปกติ การใช้ศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์มาบำบัดอาการต่าง ๆ นั้น นอกจากจะบรรเทาอาการเจ็บปวดที่เกี่ยวข้องกับอาการยังส่งผลให้สภาพจิตใจ หรืออารมณ์ความรู้สึกดีขึ้นได้อีกด้วย นอกจากจะใช้ศาสตร์ทางด้าน นาฏศิลป์ไทยหรือสากลแล้ว ยังมีศาสตร์ของนาฏศิลป์แขนงหนึ่งที่สามารถช่วยบำบัดอาการออฟฟิศซินโดรมได้ คือศาสตร์การร่ายรำของนาฏศิลป์อินเดีย ที่มีการใช้กล้ามเนื้อของร่างกายทุกส่วนมีการหดเกร็งกล้ามเนื้อ และการผ่อนคลายกล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวในแต่ละท่วงท่ารวมถึงกล้ามเนื้อดวงตาที่มีการบริหารตามแบบฉบับของนาฏศิลป์อินเดียอีกด้วย

นาฏศิลป์อินเดีย เป็นต้นกำเนินของนาฏศิลป์เอเชียทุกประเภท โดยมีหลักฐานทาง ความน่าเชื่อถือจากคัมภีร์ภารตะนาฏยศาสตร์ผู้วิจัยจึงสนใจนาฏศิลป์อินเดียที่มีการระบุวิธี การเคลื่อนไหวของร่างกายที่แบ่งเป็นการใช้อวัยวะในส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย 3 ส่วนได้แก่ 1) อังคะ คือส่วนหลักในการเคลื่อนไหวในนาฏยศาสตร์ของอินเดีย ศีรษะ, มือ, เอว, อก, ขา และเท้า 2) อุปปังคะ คือส่วนรองในการเคลื่อนไหวในนาฏยศาสตร์ของอินเดีย ตา, คิ้ว, จมูก, ปาก, แก้ม และคาง 3) ปรัตยังคะ คือส่วนสุดท้ายในการเคลื่อนไหวในนาฏยศาสตร์ของอินเดีย ไหล, หลัง และหน้าท้อง (แสง มนวิทูร, 2541, น. 60-80) และใช้หลักการเคลื่อนไหวทั้ง 3 ส่วน ผนวกรวมกันเป็นการเคลื่อนไหวแบบ นฤตะ เป็นการใช้ลีลา หรือการเคลื่อนไหวที่ไม่ต้องสื่อความหมาย โดยนำหลักการเคลื่อนไหวของคัมภีร์ภารตะนาฏยศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการบำบัดอาการออฟฟิศซินโดรมได้จากการใช้การบริหาร หรือการขยับร่างกายในระหว่างการทำงานเพื่อป้องกันการเกิดอาการออฟฟิศซินโดรมจนกลายมาเป็นอาการเรื้อรัง

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันบรรเทา และฟื้นฟู กลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมสำหรับพนักงานออฟฟิศที่ทำงานอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่ได้ปรับเปลี่ยนอิริยาบถมให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเคลื่อนไหวตามหลักการ เทคนิค และรูปแบบที่ประยุกต์ใช้มาจากนาฏศิลป์อินเดีย ที่ผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมในระหว่างการทำงาน 5-10 นาที เพื่อลดภาวะเสี่ยงที่จะเป็นอาการออฟฟิศซินโดรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม

2. เพื่อเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจหลังเข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการวิจัย

1.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวกับกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมวิธีการรักษาโดยแบบการใช้กายภาพบำบัดรวมถึงการใช้นาฏศิลป์บำบัดที่เป็นการผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์อินเดีย และการใช้การรักษาแบบกายภาพบำบัดมาสร้างสรรค์ชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

1.2 ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานกับหน่วยงานของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาและเก็บข้อมูล เพื่อเข้าพบและชี้แจงวัตถุประสงค์และขอความร่วมมือในการทำวิจัย

1.3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม

1.4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบวัดความไม่สบายกายของกลุ่มคนทำงานและแบบวัดความพึงพอใจเพื่อเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อ และระดับความเจ็บปวด สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการ

ออฟฟิศซินโดรม ก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

1.5 นำเครื่องมือที่ได้ออกแบบขึ้นทำการตรวจสอบและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

1.6 ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ได้ออกแบบขึ้นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.7 จัดทำหนังสือทางราชการขอความร่วมมือในการจัดกิจกรรมและเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒไปยังสำนักงานสรรพากร จังหวัดกระบี่

2. เครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

2.1 ชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม

2.2. แบบวัดความไม่สบายกายก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อวัดระดับความเจ็บปวดของการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม ที่ผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

2.3 แบบสำรวจพึงพอใจหลังเข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียที่ผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวมรวบข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มคนทำงานออฟฟิศที่มีภาวะเสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกจากกลุ่มคนทำงานอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เกิน 8 ชั่วโมงต่อวัน ที่ในช่วงระดับอายุ 23-40 ปี จำนวน 30 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินเรื่องขอหนังสือการทำวิจัยในมนุษย์ เพื่อเป็นหนังสือรับรองการลงพื้นที่ทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม

3.2 ผู้วิจัยได้จัดทำแบบวัดความไม่สบายกายของสภาพร่างกายผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้แบบสำรวจความรู้สึกไม่สบายกายของผู้ปฏิบัติงาน (Discomfort Survey) ที่บ่งบอกถึงกลุ่มอาการความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นจากบริบทของการทำงานในสำนักงานที่มีค่าวัดระดับความเจ็บปวดหรือความไม่สบายกายในแต่ละส่วนของร่างกายตั้งแต่ 1-10 โดยมีการวัดระดับความเจ็บปวดในทุกส่วนของอวัยวะ เช่น คอ ไหล่ หลัง ข้อมือ ข้อศอก และขา และระบุอวัยวะที่ทำให้รู้สึกเจ็บปวดมากที่สุดเพียง 1 ตำแหน่ง เพื่อประเมินความรู้สึกปวดหรือความไม่สบายกาย ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

3.3 ผู้วิจัยได้ใช้การประเมินระดับความรุนแรงของความปวดแบบมิติเดียว (Unidimensional Assessment) เป็นวิธีวัดความรุนแรงของการเจ็บปวดเพียงอย่างเดียว โดยใช้แบบประเมิน Facial Scales เป็นแบบประเมินความเจ็บปวดโดยใช้ภาพที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกเจ็บปวดที่แทนค่า 0-10 ของอาการปวด

3.4 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ทำชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมที่ผ่านการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

3.5 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งแบบวัดความไม่สบายกาย และแบบสำรวจความพึงพอใจในการทำชุดกิจกรรมนำไปวิเคราะห์ผลด้วยวิธีการทางสถิติ และนำข้อมูลไปสรุปผล

4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

เพื่อวิเคราะห์อาการความเจ็บปวดกล้ามเนื้อและความพึงพอใจต่อกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียของพนักงานออฟฟิศ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้นาฏศิลป์อินเดียบำบัดโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.1 วิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) ที่เกี่ยวข้องเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอาการออฟฟิศซินโดรม และท่าทางการเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์อินเดียเพื่อนำมากำหนดแนวทางให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.2 วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือโดยการใช้สูตร IOC เพื่อหาค่าดัชนี การประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อลดภาวะเสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมตามหลักการเคลื่อนไหวทางกายศาสตร์ว่ามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ หลังจากการรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ แล้วนำข้อมมูลที่ได้มาวิเคราะห์และตีความเพื่อนำเสนอในรูปแบบการบรรยายเชิงพรรณนาเพื่อให้ได้คำตอบตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก

4.4 วิเคราะห์ผลที่ได้จากการทดลอง นำผลที่ได้จากการทดลองมาทำการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

โดยใช้ T-Test Dependent เปรียบเทียบอาการเจ็บปวดกล้ามเนื้อของพนักงานออฟฟิศที่มีภาวะเสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม ก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย เพื่อเปรียบเทียบอาการความเจ็บปวดของกล้ามเนื้อ โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ ร้อยละ 95

4.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา โดยเลือก ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.6 ค่าเฉลี่ยการประเมินความเจ็บปวดของกล้ามเนื้อ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงมาตรฐานของคะแนนที่ได้จากการประเมินความเจ็บปวดของกล้ามเนื้อ หลังเข้าร่วมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

4.7 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรม หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมครบ 4 สัปดาห์

5. ขอบเขตของงานวิจัย

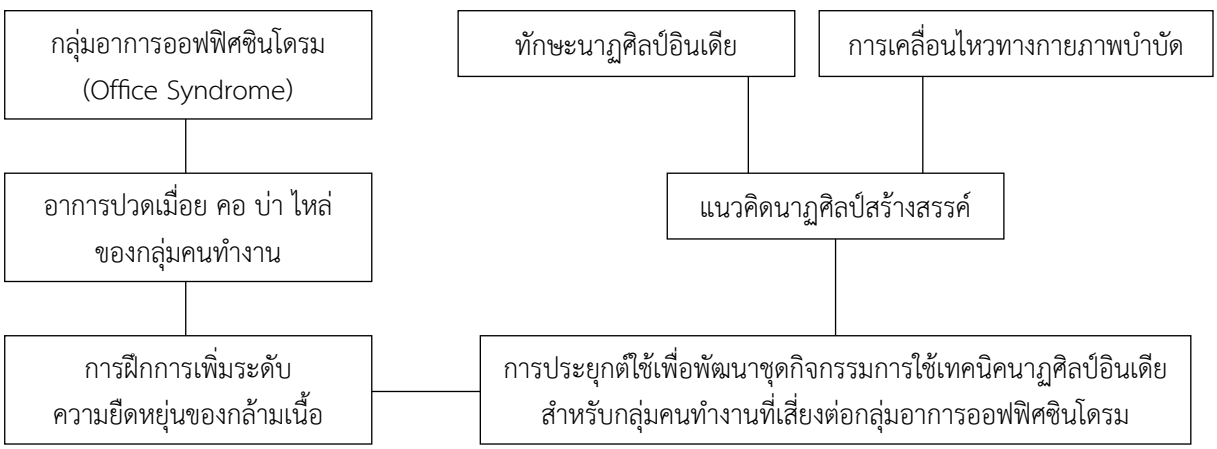
ประชากรผู้ให้ข้อมูล

ประชากรที่ให้ข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้าน นาฏศิลป์อินเดีย ภาษาสันสกฤต นาฏศิลป์สร้างสรรค์ นาฏศิลป์บำบัด และผู้เชี่ยวชาญทางด้านกายวิภาคศาสตร์ จำนวน 5 คน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) กลุ่มคนทำงานออฟฟิศที่มีภาวะเสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมที่ในช่วงระดับอายุ 23-40 ปี จำนวน 30 คน

6. กรอบแนวคิด



ที่มา: ราเมศ ลิ่มตระกูล. (2563).

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและระดับความเจ็บปวดของดวงตา สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

1.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดรายบุคคลของอาการเมื่อยล้าบริเวณดวงตาในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดลดลงหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 25 คน จากทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 83.33 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่าเดิมจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 2 ระดับ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 1 ระดับ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67

1.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการเมื่อยล้าบริเวณดวงตาในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) สามารถสรุปได้ดังนี้ ความยืดหยุ่นของร่างกายหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้นจำนวน 25 คน และความยืดหยุ่นของร่างกายเท่าเดิมจำนวน 5 คน

1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการเมื่อยล้าบริเวณดวง

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการเมื่อยล้าบริเวณดวงตา

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	30	2.6667	1.50555	9.220	.001
Post-test	30	8.3333	0.81650		

ที่มา : ผู้วิจัย. (2563).

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดของอาการเมื่อยล้าบริเวณดวงตาก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.6667ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50555 และหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่าระดับความเจ็บปวดของอาการเมื่อยล้าบริเวณดวงตาอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 8.3333 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.81650 โดยพบว่าค่าระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของอาการเมื่อยล้าบริเวณดวงตามีความแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและระดับความเจ็บปวดของช่วงคอ สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

2.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดรายบุคคลของอาการปวดตึงช่วงคอในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดลดลงหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 26 คน จากทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่าเดิมจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 2 ระดับ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 1 ระดับ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67

2.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงคอในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) สามารถสรุปได้ดังนี้ ความยืดหยุ่นของร่างกายหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้นจำนวน 26 คน และความยืดหยุ่นของร่างกายเท่าเดิมจำนวน 4

2.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงคอ

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงคอ

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	30	3.67	1.184	10.016	.001
Post-test	30	2.60	1.003		

ที่มา : ราเมศ ลิ่มตะกูล. (2563).

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงคอก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.184 และหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่าระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงคออยู่ที่ค่าเฉลี่ย 2.60 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.003 โดยพบว่าค่าระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของอาการปวดตึงช่วงคอมีความแตกต่างลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและระดับความเจ็บปวดของช่วงบ่า ไหล่ และแขน สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม ก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

3.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดรายบุคคลของอาการปวดตึงบ่า ไหล่ และแขนในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดลดลงหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 28 คน จากทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่าเดิมจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 3 ระดับ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 2 ระดับ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 1 ระดับ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60

3.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงบ่า ไหล่ และแขน ในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) สามารถสรุปได้ดังนี้ ความยืดหยุ่นของร่างกายหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้นจำนวน 28 คน และความยืดหยุ่นของร่างกายเท่าเดิมจำนวน 2 คน

3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงบ่า ไหล่ และแขน

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงบ่า ไหล่ และแขน

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	30	5.43	1.194	10.933	.001
Post-test	30	4.13	1.042		

ที่มา : ราเมศ ลิ่มตะกูล. (2563).

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงบ่า ไหล่ และแขนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.194 และหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่าระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงบ่า ไหล่ และแขนอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.13 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.042 โดยพบว่าค่าระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของอาการปวดตึงบ่า ไหล่ และแขนมีความแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและระดับความเจ็บปวดของช่วงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือ สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

4.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดรายบุคคลของอาการปวดตึงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดลดลงหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 29 คน จากทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 96.67 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่าเดิมจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 2 ระดับ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 1 ระดับ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.34

4.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) สามารถสรุปได้ดังนี้ ความยืดหยุ่นของร่างกายหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้นจำนวน 29 คน และความยืดหยุ่นของร่างกายเท่าเดิมจำนวน 1 คน

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือ

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือ

การทดสอบ	N	$\overline{x}$	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	30	5.47	1.042	13.573	.001
Post-test	30	4.27	0.828		

ที่มา : ราเมศ ลิ่มตะกูล. (2563).

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.47 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.024 และหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่าระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมืออยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.27 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.828 โดยพบว่าค่าระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของอาการปวดตึงแขน ข้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือมีความแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ผลการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและระดับความเจ็บปวดของช่วงแขน ช่วงตัว และข้างลำตัว สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

5.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดรายบุคคลของอาการปวดตึงช่วงตัว และข้างลำตัวในแต่ละระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดลดลงหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 24 คน จากทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 80 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่าเดิมจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 2 ระดับ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 1 ระดับ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67

5.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงตัว และข้างลำตัวในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) สามารถสรุปได้ดังนี้ ความยืดหยุ่นของร่างกายหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้นจำนวน 24 คน และความยืดหยุ่นของร่างกายเท่าเดิมจำนวน 6 คน

5.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงตัว และข้างลำตัว

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงตัว และข้างลำตัว

การทดสอบ	N	$\overline{x}$	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	30	5.43	1.135	8.764	.001
Post-test	30	4.50	0.861		

ที่มา : ราเมศ ลิ่มตะกูล. (2563).

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 15 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงตัวและข้างลำตัวก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.43 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.135 และหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่าระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงตัวและข้างลำตัวอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 4.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.861 โดยพบว่าค่าระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์

อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของอาการปวดตึงช่วงตัว และข้างลำตัวมีความแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. ผลการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและระดับความเจ็บปวดของช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขา สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

6.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดรายบุคคลของอาการปวดตึงช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขาในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดลดลงหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 27 คน จากทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 90 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่าเดิมจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 2 ระดับ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 1 ระดับ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ80

6.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขาในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) ความยืดหยุ่นของร่างกายหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้นจำนวน 27 คน และความยืดหยุ่นของร่างกายเท่าเดิมจำนวน 3 คน

6.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขา

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขา

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	30	4.90	1.029	12.042	.001
Post-test	30	3.90	0.845		

ที่มา : ราเมศ ลิ่มตะกูล. (2563).

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตาราง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขาก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.029 และหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่าระดับความเจ็บปวดของอาการปวดตึงช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขาอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 3.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.845 โดยพบว่าค่าระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของอาการปวดตึงช่วงสะโพก ต้นขา และช่วงขามีความแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

7. ผลการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อและระดับความเจ็บปวดของช่วงข้อเท้า และเท้า สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

7.1 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดรายบุคคลของอาการปวดเท้า และข้อเท้าในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดลดลงหลังเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 23 คน จากทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67 กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมเท่าเดิมจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมลดลง 1 ระดับ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67

7.2 ผลการเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดเท้า และข้อเท้าในแต่ระดับ (ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม) สามารถสรุปได้ดังนี้ ความยืดหยุ่นของร่างกายหลังเข้าร่วมกิจกรรมพบว่า ร่างกายมีความยืดหยุ่นมากขึ้นจำนวน 23 คน และความยืดหยุ่นของร่างกายเท่าเดิมจำนวน 7 คน

7.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดเท้า และข้อเท้า

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่า T-Test ก่อนและหลัง การเปรียบเทียบระดับความเจ็บปวดของอาการปวดเท้า และข้อเท้า

การทดสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t.	Sig.
Pre-test	30	1.87	0.819	9.049	.001
Post-test	30	1.07	0.691		

ที่มา : ราเมศ ลิ่มตะกูล. (2563).

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 21 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความเจ็บปวดของอาการปวดเท้า และข้อเท้าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.87 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.819 และหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่าระดับความเจ็บปวดของอาการปวดเท้า และข้อเท้าอยู่ที่ค่าเฉลี่ย 1.07 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.691 โดยพบว่าค่าระดับความเจ็บปวดหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของอาการปวดเท้า และข้อเท้า มีความแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

8. ผลการประเมินความพึงพอใจหลังเข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย

การวิเคราะห์ด้านความพึงพอใจหลังเข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย โดยวิเคราะห์ และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์นาฏศิลป์อินเดียมีความพึงพอใจหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (= 4.43, S.D. = 0.38)

ภาพที่ 1 การเคลื่อนไหวของการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย ราเมศ ลิ่มตระกูล. (2563).

ภาพที่ 2 การลงพื้นที่ใช้ชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย ณ สำนักงานสรรพากรพื้นที่กระบี่
ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย ราเมศ ลิ่มตระกูล. (2563).

สรุปและอภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม สามารถสรุปอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลจากการพัฒนาชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย สำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้ การออกแบบชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับทฤษฎีการร่ายรำทางด้านนาฏศิลป์อินเดีย และการกายภาพบำบัดของอาการเจ็บปวดของกล้ามเนื้อ ประกอบไปด้วย การออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในการออกแบบประยุกต์ใช้ท่าเทคนิคนาฏศิลป์อินเดียให้สอดคล้องกับท่ากายภาพบำบัดป้องกันเพื่อให้ลดการเจ็บปวดกล้ามเนื้อจากกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม อีกทั้งสามารถช่วยผ่อนคลายกล้ามเนื้อ โดยการประยุกต์ใช้เทคนิคทางด้านนาฏศิลป์อินเดีย ศิโร เภตรา (Siro Bhedas) ที่เป็นการเคลื่อนไหวบริเวณศรีษะ ดริชติ เภตรา (Drshti Bhedas) ที่เป็นการเคลื่อนไหวบริเวณดวงตา กรีวา เภตรา (Greeva Bhedas) เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายในส่วนของคอ เพื่อนำมา

ออกแบบชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้นาฏศิลป์อินเดีย เพื่อลดความเสี่ยงของกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sreenath Nair ที่กล่าวถึงการใช้มุทราทางด้านนาฏศิลป์อินเดียไว้ว่า มุทราเป็นเป็นรูปแบบลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อสารโดดเด่นในการเคลื่อนไหวร่างกายทางด้านนาฏศิลป์อินเดีย เป็นส่วนสำคัญของจังหวะการเต้น ท่าทางมือเป็นส่วนสำคัญของการแสดงจังหวะซึ่งได้รับการสนับสนุนโดยการผสมผสานระหว่างวิธีการแสดงทางกายภาพและทางวาจา เพลง และคำร้องต่างๆ ที่เป็นวิธีเคลื่อนไหวที่นำร่างกายของนักเต้นหรือผู้ปฏิบัติไปสู่ช่วงเวลาของการออกแบบท่าเต้นที่สามารถเข้าถึงศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์อินเดีย (Nair S., 2013, P. 1-12) และยังสอดคล้องกับฤตพชรพร ทองถนอม ที่ได้กล่าวถึงการเคลื่อนไหวศรีษะ ดวงตา และคอ ในนาฏศิลป์อินเดียไว้ว่า การเคลื่อนไหวในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเพื่อใช้ในการแสดงสื่อสารเรื่องราว หรือเคลื่อนไหว ประกอบไปด้วย ศิโร เภตรา ที่เป็นลักษณะการใช้ศีรษะในนาฏศิลป์อินเดีย ดริชติ เภตรา เป็นลักษณะการใช้ตา และกรีวา เภตรา เป็นลักษณะการใช้คอ ในนาฏศิลป์อินเดีย (ฤตพชรพร ทองถนอม, 2560, น. 59-69)

2. ผลจากการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนและหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้ ความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมก่อนทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียที่ค่าเฉลี่ย 4.3 ส่วนความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมหลังการทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียที่ค่าเฉลี่ย 2.4 โดยพบว่าค่าเฉลี่ยความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมหลังทำกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียมีความแตกต่างและลดลงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกัญญาวีร์ เปี้ยนสีทอง ที่กล่าวไว้ว่า การบริหารกล้ามเนื้อที่เพิ่มความยืดหยุ่นและเสริมความแข็งแรงและทนทาน โดยใช้การประยุกต์กิจกรรมทางนาฏศิลป์มาประยุกต์เพื่อบริหารกล้ามเนื้อให้เกิดความยืดหยุ่นที่เพิ่มมากขึ้น (กัญญาวีร์ เปี้ยนสีทอง, 2561, น.127-136) และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐพร วิศาลธรกุล ที่กล่าวถึงการใช้ชุดกิจกรรมนาฏศิลป์สำหรับกลุ่มคนทำงานสำนักงานไว้ว่า การใช้การพัฒนาชุดกิจกรรมทางด้านนาฏศิลป์สากลสามารถลดระดับความอาการปวดตึง ปวดเมื่อยของอาการคอบ่าไหล่ อาการปวดหลัง อาการปวดและตึงที่ขา อาการปวดศีรษะ และอาการชาและฝืดในการเคลื่อนไหวที่นิ้วให้มีระดับความปวดตึง ปวดเมื่อยล้าที่ลดน้อยลง (ณัฐพร วิศาลธรกุล, 2563, น. 90-98)

สำหรับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม มีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นในเรื่องของการประยุกต์นาฏศิลป์ รวมไปถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับทฤษฎีการร่ายรำทางด้านนาฏศิลป์อินเดีย และการบำบัดอาการเจ็บป่วยของกล้ามเนื้อ มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องมือชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้นาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการของออฟฟิศซินโดรม อีกทั้งยังเป็นการลดอาการเจ็บปวด ปวดตึงกล้ามเนื้อในแต่ละบริเวณของกล้ามเนื้อที่เกิดจากการเกิดออฟฟิศซินโดรม แต่ทั้งนี้งานวิจัยเรื่องนี้ยังมีความแตกต่างกับงานวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้น เนื่องจากงานวิจัยเรื่องนี้เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม มีจุดแข็งของงานวิจัยที่แตกต่างกับงานวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้นและแตกต่างจากการออกกำลังกายทั่วไป คือ การประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ที่มีความแตกต่างจากนาฏศิลป์ประเภทอื่น โดยการแยกอวัยวะต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นการใช้ดวงตาในการบริหารกล้ามเนื้อส่วนดวงตา การเคลื่อนไหวโดยใช้กล้ามเนื้อบริเวณคอที่มีการแยกสัดส่วนของกล้ามเนื้อที่ชัดเจนตามแบบแผนของนาฏศิลป์อินเดีย การใช้ลีลาการเคลื่อนไหวในส่วนของมือที่มีรูปแบบการเคลื่อนไหวเฉพาะตัวของนาฏศิลป์อินเดีย อีกทั้งสามารถใช้พื้นที่ในการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับการเคลื่อนไหวโดยใช้พื้นที่ในขนาดจำกัด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ผู้ดำเนินการสำหรับการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม ต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยว

กับนาฏศิลป์อินเดีย และกายภาพบำบัด รวมถึงความรู้ทางด้านอาการเจ็บปวดของกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม ควรมีการเตรียมการ และวางแผนก่อนที่จะทำการลงพื้นที่เก็บข้อมูล เพื่อให้การดำเนินการ และการเก็บรวบรวมข้อมูลเกิดข้อมผิดพลาดน้อยที่สุด อีกทั้งยังบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

1.2 หากผู้ใช้ชุดกิจกรรมเกิดอาการปวดอย่างรุนแรงระหว่างทำกิจกรรม ควรหยุดพักและพบแพทย์ หรือนักกายภาพบำบัดทันที ไม่ควรฝืนทำชุดกิจกกรมเพราะอาจจะทำให้กล้ามเนื้อเกิดการบาดเจ็บมากยิ่งขึ้นได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 นำการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมไปปรับใช้สำหรับบุคคลทั่วไปนอกเหนือจากช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยนี้ เพื่อเป็นการเปรียบเทียบความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อสำหรับกลุ่มคนทำงานที่เสี่ยงต่อกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรมของกลุ่มคนในช่วงอายุที่แตกต่างกัน

2.2 สามารถนำการพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม ไปปรับใช้กับการพัฒนาชุดกิจกรรมการประยุกต์ใช้นาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการอื่น ๆ ได้ โดยใช้นาฏศิลป์อินเดีย

2.3 การพัฒนาชุดกิจกรรมการใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดียเพื่อป้องกันกลุ่มอาการออฟฟิศซินโดรม ควรศึกษากลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ และนำเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างทุกชิ้นไปใช้งาน เพื่อหาค่าความยืดหยุ่นร่างกายที่เพิ่มมากขึ้น และอาการปวดเมื่อยร่างกายที่ลดน้อยลง รวมไปถึงความพึงพอใจหลังหลังเข้าร่วมกิจกรรมการประยุกต์ใช้เทคนิคนาฏศิลป์อินเดีย เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

กัญญาวีร์ เปี้ยนสีทอง. (2561, มกราคม - มิถุนายน). **การบริหารกล้ามเนื้อในผู้สูงอายุ โดยใช้กิจกรรมนาฏศิลป์บำบัดสำหรับชุมชนไทยพวน จังหวัดนครนายก.** วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (สาขามนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์). 6(11), 127-136.

จารุวรรณ ปันวารี, และ จักรกริช กล้าผจญ. (2552). **อาการปวดคอที่เกิดกับบุคลากรที่ใช้คอมพิวเตอร์ : การศึกษาปัจจัยทางการยศาสตร์.** สืบค้นจาก http://rehabmed .or.th/main/wp-content/uploads/2015/01/L-279.pdf

ปรมาภรณ์ ดาวงษา. (2558). **อาการบาดเจ็บสะสม.** สืบค้นจาก http://newtdc.thailis. or.th/docview. aspx?tdcid=364117

ระวิวรรณ วรรณวิไชย. (2554). **นาฏศิลป์เพื่อเด็กที่มีความพกพร่องทางการได้ยิน.** ระดับปริญญาเอก วิทยานิพนธ์ศึกษาดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ณัฐพร วิศาลธรกุล. (2563). **การพัฒนาชุดกิจกรรมนาฏศิลป์สากลสำหรับกลุ่มคนทำงาน.** สืบค้นจาก http://ir-ithesis. swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1071/1/gs591130340.pdf

ณัชพล คุณณะรักษ์ไทย. (2562). **ออฟฟิศซินโดรม ป้องกันได้ด้วย วิธีดูแลตัวเองเบื้องต้น โดยเฉพาะพนักงานออฟฟิศ.** สืบค้นจาก https://health.mthai.com/howto/health-care/19043.html

แสง มนวิทูร. (2541). **นาฏยศาสตร์.** กรุงเทพฯ: กรมศิลปากรพิมพ์.

ฤตพชรพร ทองถนอม. (2560). **นาฏยศิลป์สร้างสรรค์พิธีอรังกิตรัมในภารตะนาฏยัม.** ปริญญานิพนธ์ระดับปริญญาเอก วิทยานิพนธ์ศึกษาดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เอกสาร อิเล็กทรนิกส์.

Nair, S. (2013, January). **Mudra: Choreography in hand. Body, Space & Technology (BST).** (n.d)12, 1-12. Retrieved from https://www.bstjournal.com/article/id/6806/

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ชุด เส้น สี สุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล

CREATION OF SILK SCREEN PRINTING FOR THE AESTHETIC LINES AND COLORS OF PHRA MAHA CHEDI GROUP.

มินทร์ลดา จักรชัยอนันท์ / MINTLADA JAKCHAIANAN

อาจารย์ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปกรรม คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

LECTURER OF VISUAL ARTS PROGRAM/DEPARTMENT OF FINE ARTS, FACULTY OF FINE ARTS, BUNDITPATANASILPA INSTITUTE

Received: June 29, 2021
Revised: November 25, 2022
Accepted: December 2, 2022

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ชุด เส้น สี สุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อศึกษาข้อมูลความเป็นมา โครงสร้างสถาปัตยกรรม สีและลวดลาย วิเคราะห์หารูปแบบและเทคนิควิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย ถ่ายทอดคุณค่าความงามขององค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล ที่ประดิษฐานอยู่ภายในวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม ชุด เส้น สี สุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล ศึกษาผลงานศิลปกรรมทั้งแนวประเพณีและศิลปะร่วมสมัย ศึกษาเทคนิควิธีการพิมพ์ตะแกรงไหม โดยแบ่งการสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะแรกสร้างแม่พิมพ์โดยการเขียนลายเส้นลวดลายองค์พระมหาเจดีย์ด้วยปากกาและดินสอไขสีดำลงบนกระดาษไขฟิล์ม พิมพ์สีเดียว ระยะที่สองสร้างแม่พิมพ์ด้วย Application Adobe Illustrator Draw โดยสร้างแม่พิมพ์ตามจำนวนสีที่ปรากฏในภาพร่างต้นแบบ และระยะที่สามคือการนำภาพร่างต้นแบบไปปรับไฟล์แยกเม็ดสกรีนในโปรแกรม Adobe Photoshop ก่อนนำพิมพ์ลงบนกระดาษไข โดยการพิมพ์ 4 สี (CMYK)

ผู้วิจัยได้ศึกษาอย่างสร้างสรรค์ทั้งทางด้านเทคนิค วิธีการ แนวความคิด และรูปแบบในการแสดงออก ผลการวิจัยพบว่างานสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย โดยการนำทัศนธาตุต่าง ๆ มาใช้ในลักษณะการทำซ้ำและตัดทอนรายละเอียด สร้างให้เกิดความสัมพันธ์เคลื่อนที่กันระหว่างพื้นที่ว่างกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมได้อย่างอิสระตามจินตนาการ สร้างประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชมได้เข้าถึงสุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล สามารถสืบทอดความงามจากศิลปะประเพณีสู่ศิลปะร่วมสมัย ก่อให้เกิดความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าทางความงามที่รุ่งเรืองภายในจิตใจ [1]

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์, สุนทรียะ, พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล

Abstract

The objectives of this research were 1) To study the background information, architecture structure, color and pattern to analyze the forms and techniques of contemporary art creation of Phra Maha Chedi Group enshrined in Wat Phra Chetuphon Wimon Mangkhalarama. 2) To create silk screen printing for the aesthetic lines and colors of Phra Maha Chedi Group.

1 สำนักงานวิจัยแห่งชาติ (วช.) ผู้ให้ทุนสนับสนุนการวิจัย
National Research Office (NRCT) who funded the research.

The researcher studied traditional and contemporary art as well as silk screen printing techniques. Creativity is divided into 3 phases as follows: The first stage is to create a mold by drawing the pattern of Phra Maha Chedi Group with a black pen and pencil on single-color film wax paper, the second phase is to create a mold with Adobe Illustrator Draw based on the colors shown in the drawing and, the third phase is to adjust the screen separator file in Adobe Photoshop before printing it on stencil paper with the 4-color screen separator (CMYK).

The researcher creatively studied techniques, methods, concepts and expressions which found that reproducing and reducing visual elements could create a moving relationship between space and architecture freely as imagined. It could provoke a new experience in the audience for the aesthetics of Phra Maha Chedi Group. It could inherit elegance from traditional art to contemporary art as well as instill a sense of appreciation for the beauty that flourishes within the audience's mind.

Keywords : Creativity, Aesthetics, Phra Maha Chedi Group

บทนำ

ผู้วิจัยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความงดงามทางศิลปะ สถาปัตยกรรมในองค์พระมหาเจดีย์ศรีสรรเพชดาญาณ พระมหาเจดีย์ดิลกธรรมกรกนิทาน พระมหาเจดีย์มุนีบัตบริขาร และพระมหาเจดีย์ทรงพระศรีสุริโยทัย ที่มีความยิ่งใหญ่ แสดงให้เห็นถึงพลังศรัทธาของบรรพบุรุษไทย ที่สร้างเจดีย์เป็นที่บูชา สักการะ เป็นศูนย์รวมจิตใจให้แก่พุทธศาสนิกชน เป็นสัญลักษณ์แห่งความเชื่อความศรัทธา

ผลงานสร้างสรรค์ประกอบกันขึ้นระหว่างเนื้อหาและรูปทรง โดยมีที่มาจากลักษณะทางกายภาพที่ปรากฏองค์พระมหาเจดีย์ 4 รัชกาล ในลักษณะกึ่งนามธรรม แสดงความรู้สึกประทับใจในความงดงามที่เกิดขึ้นจากความศรัทธา ทั้งในด้านความหมายและลักษณะที่ผสมผสานกลมกลืนอย่างเหมาะสมของลวดลาย (Pattern) การทำซ้ำด้วยรูปทรงเรขาคณิต (Repetition with Geometric Forms) ทับซ้อนกันในลักษณะนำรูปทรงมาเรียงต่อกัน (Touching) และมีการทับซ้อนกัน (Overlapping) ทำให้เกิดฟอร์มและรูปทรงใหม่ เช่น วงกลม เมื่อนำมาเรียงต่อกันและทับซ้อนกันทำให้เกิดรูปทรงของดอกไม้ โดยการทำซ้ำ (Repetition) และคล้ายคลึงกัน (Similarity) แตกต่างกันในบางส่วนของการไล่ระดับสี (Gradation) สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ผสมผสานเข้าด้วยกัน แสดงให้เกิดสุนทรียะ (Aesthetic) ซึ่งเป็นศาสตร์แห่งการหาคุณค่าขั้นพื้นฐานของมนุษย์ 3 ประการ คือ ความจริง ความดี และความงาม เกี่ยวข้องกับการพัฒนาจิตใจของมนุษย์ สุนทรียะในงานศิลปะทำให้เกิดความปิติ อิ่มเอิบใจอย่างลึกซึ้ง เกิดขึ้นภายในจิตใจของบุคคลที่ได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียะจากวัตถุซึ่งเป็นรูปธรรมโดยตรง จนเกิดเป็นความคิดรวบยอดที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ของมนุษย์ เป็นการรับรู้คุณค่าความงาม ความประณีตและเรื่องราวต่างๆ จากการมองเห็นโดยตรง คุณค่าที่รับรู้ คือ รูปทรง และเรื่องราวที่สร้างให้เกิดความงามถือว่าได้รับสุนทรียภาพของสิ่งนั้น (ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. 2561)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลความเป็นมา โครงสร้างสถาปัตยกรรม สีและลวดลาย วิเคราะห์หารูปแบบและเทคนิค วิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยถ่ายทอดคุณค่าความงามขององค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล ที่ประดิษฐานอยู่ภายในวัดพระเชตุพนวิมลมังคลาราม

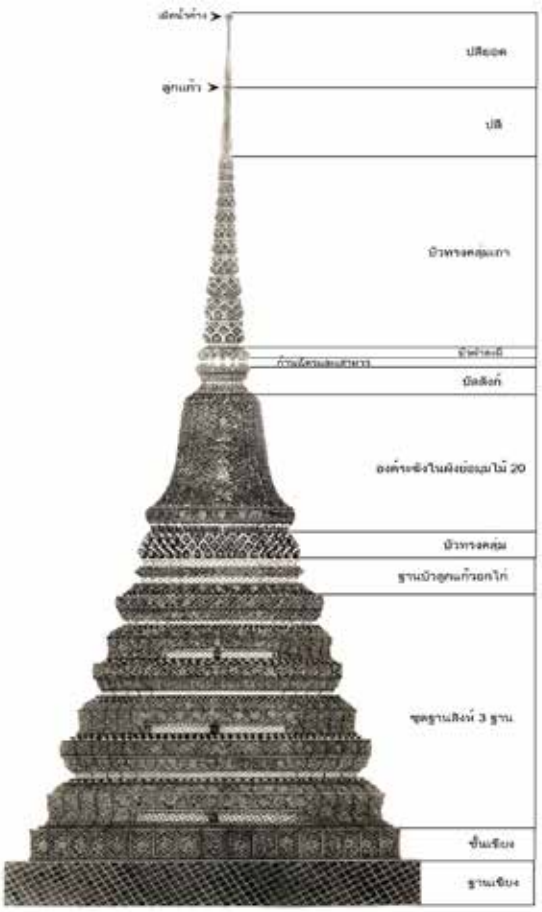
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหมชุด เส้น สี สุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เริ่มต้นจากการศึกษาหาทัศนธาตุที่ปรากฏซึ่งความงดงามในองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล จากการเขียนลอกลายเส้น 2 มิติ ในลักษณะการเขียนแบบทางสถาปัตยกรรม คือ การถอดแบบความงามจากลายเส้นโครงสร้างเจดีย์ทรงเครื่องขนาดใหญ่ อยู่ในผังย่อมุมไม้ 20 และถอดแบบลายเส้นจากองค์พระมหาเจดีย์ทรงพระศรีสุริโยทัย ย่อไม้มุม 12 ที่ปรากฏทั้งโครงสร้างรูปทรงและ

รายละเอียดของลวดลายกระเบื้องเคลือบที่ตกแต่งบนองค์เจดีย์ในส่วนฐาน ส่วนองค์ระฆัง และส่วนยอด ของพระมหาเจดีย์ และศึกษาจากการลงพื้นที่สำรวจ จำนวนสี ลวดลายและการทำซ้ำของลวดลายแต่ละชั้น พื้นผิวที่ปรากฏลักษณะเฉพาะของเจดีย์แต่ละองค์ และศึกษาผลงานศิลปกรรมของศิลปินทั้งในและต่างประเทศ หาเทคนิค วิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมกับรูปแบบและแนวคิด จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ สร้างภาพร่างต้นแบบและทดลองหาเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ เพื่อใช้ตอบสนองความคิดที่มีอยู่ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหาทัศนธาตุที่ปรากฏซึ่งความงดงามในองค์พระมหาเจดีย์สี่รัชกาล เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน ศึกษาลายเส้นแบบแปลน โดยการค้นคว้าจากหนังสือ ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ หอจดหมายเหตุฯ และหาข้อมูลจากสถานที่จริง



ภาพที่ 1 องค์ประกอบของพระมหาเจดีย์
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

โครงสร้างสถาปัตยกรรมขององค์พระมหาเจดีย์ศรีสรรเพชญดาญาณ พระมหาเจดีย์ดิลกธรรมกรกนิทานและพระมหาเจดีย์มนีปัตตบริขาร ทั้ง 3 องค์มีโครงสร้างเจดีย์ในลักษณะย่อมุม 12 เพิ่มมุมเป็น 20 มีความสูง 20 วา 2 ศอก (ศักดิ์ชัย สายสิงห์. 2556 : 69) โดยมีลักษณะเป็นเจดีย์ทรงเครื่องขนาดใหญ่ ประกอบด้วย

ส่วนฐาน ด้านล่างสุดเป็นฐานเขียง ขั้นเขียง ชุดฐานสิงห์ซ้อนกัน 3 ฐาน มีลวดบัวเชื่อมฐานกับบัวทรงคลุ่มแบบลูกแก้วอกไก่ และบัวทรงคลุ่มอยู่ในผังสี่เหลี่ยมย่อมุมรองรับองค์ระฆัง

ส่วนองค์ระฆัง องค์ระฆังอยู่ในผังย่อมุมไม้ 20

ส่วนยอด ประกอบด้วยบัลลังก์อยู่ในผังย่อมุม ถัดขึ้นมาเป็นก้านฉัตรและเสาหาร บัวฝาละมี บัวทางคลุ่มเถา ปลี ลูกแก้ว ปลียอดและเม็ดน้ำค้างตั้งอยู่บนปลายยอดสุดของพระมหาเจดีย์ ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 2 แบบพระมหาเจดีย์ทรงพระศรีสุริโยทัย
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

รูปแบบสถาปัตยกรรมพระมหาเจดีย์ทรงพระศรีสุริโยทัย มีลักษณะเหมือนกับเจดีย์ศรีสุริโยทัย วัดสวนหลวงสบสวรรค์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา คือ เป็นเจดีย์ย่อมุมไม้ 12 โดยประกอบไปด้วย

ส่วนฐาน ด้านล่างสุดเป็นฐานบัวลูกฟักถัดขึ้นมาเป็นฐานสิงห์รองรับเรือนธาตุ

ส่วนเรือนธาตุ เรือนธาตุอยู่ในผังสี่เหลี่ยมย่อมุม มีมุขยื่นออกมาทั้ง 4 ด้านและมีเจดีย์ยอดประดับที่สันหลังคาถัดขึ้นมาเป็นฐานบัวลูกแก้วอกไก่ 3 ฐาน รองรับองค์ระฆัง

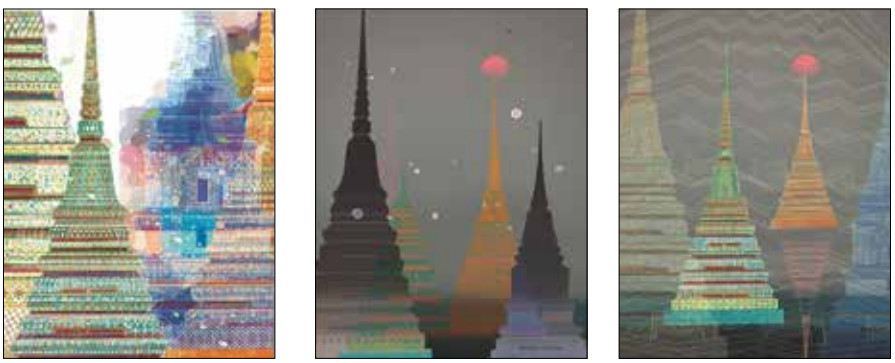
ส่วนองค์ระฆัง องค์ระฆังอยู่ในผังย่อมุมไม้ 12

ส่วนยอด ประกอบด้วยบัลลังก์อยู่ในผังสี่เหลี่ยมย่อมุม แกนปล้องไฉนและเสาหาร บัวฝาละมี ปล้องไฉนและปลี ตามลำดับ (สันติ เล็กสุขุม. 2552 : 60) ดังภาพที่ 2

2. นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ ทดลองหาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ เพื่อใช้ตอบสนองความคิดที่มีอยู่ และเข้าสู่กระบวนการร่างภาพต้นแบบผลงาน ดังภาพที่ 3 - 5

ภาพที่ 3 ภาพร่างระยะที่ 1
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

ภาพที่ 4 ภาพร่างระยะที่ 2
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564



ภาพที่ 5 ภาพร่างระยะที่ 3
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

3. สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาหารูปแบบในการสร้างสรรค์รวมถึงทดลองหาเทคนิควิธีการเพื่อตอบสนองความคิดที่มีอยู่ สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะดังนี้

การสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 1

ผู้วิจัยสร้างแม่พิมพ์โดยการเขียนด้วยปากกาหมึกดำ (Rotring) และดินสอไขสีดำ (Mitsu-Bishi 7600) เขียนลายเส้นลวดลายที่ปรากฏในองค์พระมหาเจดีย์ทั้งหมดโดยไม่ได้แบ่งสี ลงบนกระดาษไขฟิล์ม ดังภาพที่ 6 จากนั้นนำไปถ่ายบล็อกในลำดับต่อไป

ภาพที่ 6 การสร้างแม่พิมพ์โดยการเขียนด้วยปากกาและดินสอไข
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

การสร้างแม่พิมพ์ตะแกรงไหม

1. ผสมกาวอัดไดอาโซลฟาสต์ G122 สีฟ้า กับน้ำยาไวแสงชนิดไดอะโซ่ ในอัตราส่วนน้ำยาไวแสง 1 ส่วน ต่อกาวอัด 20 ส่วน คนให้เข้ากันวางทิ้งไว้ประมาณ 15 นาที เพื่อให้ฟองอากาศหมดไป

2. เทกาวอัดที่ผสมแล้ว ลงในรางปาดกาวอัดในปริมาณที่เหมาะสมกับบล็อกสกรีน ที่ขึงผ้าสกรีนโพลีเอสเตอร์เบอร์ 100 T ใช้ยางปาดปาดกาวอัดให้เคลือบผ้าสกรีนให้เรียบทั้งสองหน้า โดยปาดด้วยความเร็วที่สม่ำเสมอจากด้านล่างขึ้นด้านบน

3. นำบล็อกสกรีนที่ปาดกาวอัดแล้ว เป่าด้วยเครื่องเป่าลมอุ่น ให้แห้งเพื่อเตรียมฉายแสงในขั้นตอนต่อไป

4. การฉายแสง โดยนำแผ่นฟิล์มที่เขียนต้นแบบวางบนตู้ฉายแสง วางหน้าบล็อกสกรีนทับลงบนแผ่นฟิล์มต้นแบบ ตั้งเวลาฉายแสง 22 วินาทีและตั้งตัวดูดอากาศ 2 นาที ปิดตู้ฉายแสงแล้วกดปุ่มเริ่มทำงานของตู้ฉายแสง

5. นำไปล้างน้ำสะอาด ฉีดน้ำเป็นฝอยล้างบริเวณที่ถ่ายแบบ กาวอัดส่วนที่ถูกแสงจะติดล้างไม่ออก กาวอัดส่วนที่ไม่ถูกแสงเนื่องจากต้นแบบส่วนที่เป็นสีดำบังเอาไว้ จะถูกน้ำล้างออก

6. นำไปเป่าให้แห้ง จากนั้นเคลือบแม่พิมพ์สกรีนด้วยน้ำยาแพ็ตลี (PATLY)

การพิมพ์

1. เตรียมหมึกพิมพ์เชื้อน้ำ TEXTO INK (TO) ผสมด้วยน้ำเปล่าประมาณ 5 - 10% คนสีให้เข้ากัน ให้สีไม่หนืดจนเกินไป

2. นำบล็อกสกรีนที่ถ่ายแบบเสร็จแล้วไปติดกับโต๊ะพิมพ์ด้วยตัวจับบล็อก ให้สามารถเปิดขึ้นลงได้ ทำฉากที่โต๊ะพิมพ์เพื่อใส่ชิ้นงานให้ได้ตรงตำแหน่งเดิมที่ต้องการ

3. นำกระดาษมาจัดหน้าให้ได้สัดส่วนกับแม่พิมพ์สกรีนและใส่ตัวกำกับตำแหน่งกระดาษ ฉีดสเปรย์กาวเหนียวที่โต๊ะพิมพ์สำหรับยึดกระดาษพิมพ์ไม่ให้ติดกับบล็อกเมื่อปาดหมึกพิมพ์

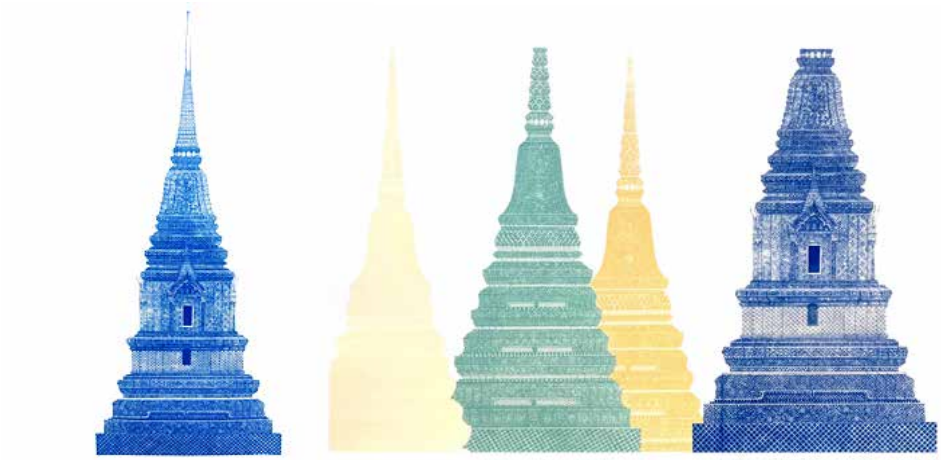
4. นำเทปกาวกั้นขอบผ้าบล็อกทั้งสี่ด้าน จากนั้นนำหมึกพิมพ์มาเกลี่ยลงบนบล็อกสกรีนให้ได้สัดส่วนเสมอกัน โดยมีความกว้างพอดีกับของยางปาด

5. ปาดสีผ่านแม่พิมพ์สกรีน จากบนลงล่าง

ผลงานในระยะนี้จะมีความละเอียดมาก ทำให้ไม่สามารถใส่ความงดงามของสีกระเบื้องเคลือบที่สร้างลวดลายได้ จะให้ความโดดเด่นในเรื่องของลายเส้นและโครงสร้างขององค์พระมหาเจดีย์มากกว่า ดังภาพที่ 7 ซึ่งยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้วิจัยที่จะนำเสนอความงามของเส้นและสีที่สร้างสุนทรียภาพได้ จึงนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานในระยะต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 2

การสร้างสรรค์ผลงานในระยะนี้ ผู้วิจัยได้แก้ปัญหาในเรื่องการสร้างแม่พิมพ์จากภาพต้นแบบองค์พระมหาเจดีย์ที่มีขนาดเล็กและมีรายละเอียดมาก ซึ่งผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของรายละเอียดที่ปรากฏจึงไม่อาจละทิ้งส่วนใดส่วนหนึ่งได้ ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี แท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ (Apple iPad) ผ่าน Application Adobe Illustrator Draw เข้ามามีส่วนช่วยในการเขียนแม่พิมพ์ผสมผสานงานสร้างสรรค์ที่ใช้ทักษะฝีมือด้วยกระบวนการ



ภาพที่ 7 ผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ตะแกรงไหมสีเดียว
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

ภาพที่ 8 ภาพแสดงการพิมพ์ทับซ้อนกันของสีโดยการเขียนแบบแยกบล็อก
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

ภาพพิมพ์ตะแกรงไหมแบบตามขนบ ที่มีคุณลักษณะของงานภาพพิมพ์ การถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมา ความสด ความฉับพลัน ความสดของเนื้อสี บนกระดาษสร้างมิติสัมผัส ที่ไม่ใช่อยู่แต่บนพื้นผิวเสมือนบนโลกดิจิตอล ผู้วิจัยได้ศึกษาจนเกิดความเข้าใจในกระบวนการและผลที่ปรากฏต่องานสร้างสรรค์ นำมาสู่การเขียนแม่พิมพ์ด้วย Apple iPad ผ่าน Application Adobe Illustrator Draw แบ่ง Layer ตามจำนวนสีที่ปรากฏในภาพร่างต้นแบบ จากนั้นนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษไขเพื่อใช้ในการถ่ายบล็อกในลำดับต่อไป

การสร้างแม่พิมพ์

1. นำกรอบบล็อกอลูมิเนียมมาใช้ในการพิมพ์หลายสี เพื่อให้การทับซ้อนกันของสีตรงกัน เพราะหากใช้บล็อกไม้อาจจะส่งผลกับงานซิลค์สกรีนหลาย ๆ สี จะทำให้ลายไม่ตรงกัน เกิดความเหลื่อม ขึงผ้าสกรีนโพลีเอสเตอร์เบอร์ 100 T

2. ปาดกาวอัดที่ผสมน้ำยาไวแสงด้วยยางปาดกาวอัด

3. นำแผ่นฟิล์มไขที่พิมพ์ต้นแบบมาวางบนตู้ฉายแสง ตั้งเวลาฉายแสง 25 วินาทีและตั้งตัวดูดอากาศ 2 นาที

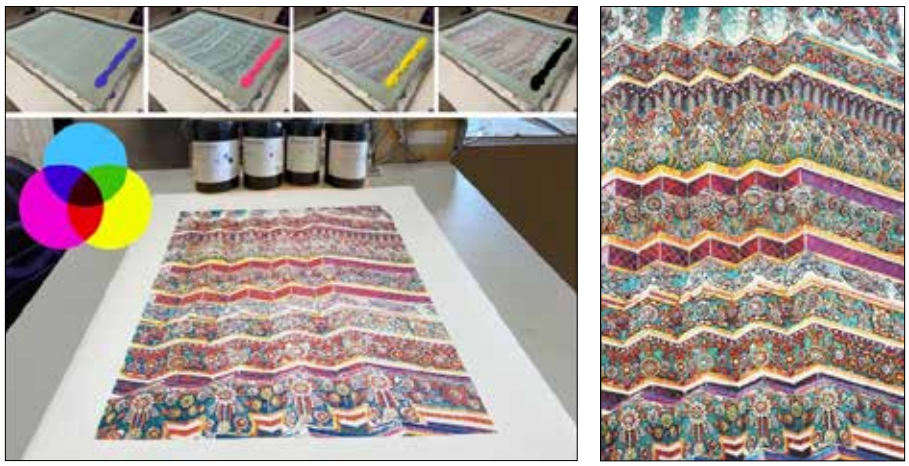
4. นำไปล้างด้วยน้ำสะอาดเพื่อให้กาวอัดส่วนของลายออก

5. นำไปเป่าให้แห้ง เคลือบแม่พิมพ์สกรีนด้วยน้ำยาแพ็ทลี่ จากนั้นเข้าสู่ขบวนการพิมพ์ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น

จากผลงานสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 8 จะเห็นได้ว่าเส้นและสีที่ปรากฏมีความชัดเจน สีมีความสดแสดงพลังของสีได้เป็นอย่างดี มีการทำซ้ำของลวดลายและเส้นที่เชื่อมโยงต่อเนื่องและเลื่อนไหลไปตามจังหวะที่ถูกกำหนดโดยโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม ตอบสนองความต้องการของผู้วิจัยที่ได้ตั้งไว้ แต่เนื่องจากการใช้สีในผลงานต้องใช้อย่างจำกัด เพราะหากต้องการให้ผลงานสร้างสรรค์มีสีและการทับซ้อนกันหลากสี จำนวนบล็อกสกรีนจะต้องมีมากตามจำนวนของสีที่ปรากฏ ทำให้เกิดข้อจำกัดทางด้านเทคนิคที่ต้องใช้เวลามาก ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนวิธีการสร้างสรรค์นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานในระยะต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงานระยะที่ 3

นำภาพร่างต้นแบบไปปรับไฟล์แยกเม็ดสกรีนในโปรแกรม Adobe Photoshop ก่อนนำพิมพ์ลงบนกระดาษไข โดยการแยกสีเม็ดสกรีนแบบ 4 สี CMYK (4-color Screen Separator) เป็นการพิมพ์แบบสอดสีหรือการพิมพ์ออฟเซ็ต 4 สี เพื่อให้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปตามภาพเหมือนภาพร่าง (Sketch) มากที่สุด โดยเกิดจากการซ้อนทับกันของเม็ดสีจากแม่สี CMYK ซึ่งเป็นแม่สีที่มีคุณสมบัติในการดูดกลืนแสง เมื่อเม็ดสีของแม่สีแต่ละสีซ้อนทับกันจะทำให้เกิดสีใหม่ตามเปอร์เซ็นที่แตกต่างกันไป โดยสีหลักจะประกอบไปด้วย สีฟ้า C = Cayon สีม่วงแดง M = Magenta สีเหลือง Y = Yellow, และสีดำ K = Black โดยการพิมพ์แบบสอดสี หรือ เอฟเซ็ต 4 สี (Offset Printing) โดยเริ่มจากกำหนดเครื่องหมาย “+” ลงในตำแหน่งของหัวและท้าย โดยให้อยู่กึ่งกลางระหว่าง ซ้าย - ขวา เพื่อเป็นจุดที่กำหนดจุดให้การพิมพ์ทับซ้อนกันทั้ง 4 บล็อกตรงกัน แล้วจึงแปลงโหมดสีของภาพต้นฉบับให้อยู่ในโหมด CMYK และไปที่ Tab Channel เพื่อทำการ Split Channels ออกเป็น



ภาพที่ 9 การพิมพ์ CMYK
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

4 Channels โดยแต่ละ Channels จะถูกเปลี่ยนไปอยู่ในโหมดสี Grayscale โดยอัตโนมัติ จากนั้นแปลงภาพในแต่ละ channel ให้เป็นภาพแบบ Half tone โดยเริ่มจาก C - M - Y - K ตามลำดับ แปลงภาพจาก Grayscale ไปเป็น Half tone ให้ไปที่ Mode-->Bitmap จะมีหน้าต่างให้เลือกค่า Output Resolution และ Methond ในช่อง Resoloution เลือกที่ความละเอียด 300 dpi ส่วน Methond เลือกที่ Halftone Screen หลังจากนั้นจะพบหน้าต่างให้เลือกการปรับตั้งค่า Frequency / Angle / Shape Frequency สำหรับนำไปใช้ในงานสกรีนอยู่ที่ 70 - 150 LPI Angle เริ่มจาก C = 45 M = 75 Y = 90 K = 105 ตามลำดับ Shape รูปทรงเม็ดสีที่นิยมใช้ในงานสกรีนเสื้อคือ รูปทรงวงรี ให้เลือกที่ Elipse จากนั้นนำไป Print ลงบนกระดาษไขเพื่อใช้ในการถ่ายบล็อกในลำดับต่อไป

การสร้างแม่พิมพ์

1. นำกรอบบล็อกอลูมิเนียมขึงผ้าสกรีนโพลีเอสเตอร์เบอร์ 120 T

2. ปาดกาวอัดสีฟ้าที่ผสมน้ำยาไวแสงด้วยยางปาดกาวอัด

3. นำแผ่นฟิล์มไขที่พิมพ์ต้นแบบมาวางบนตู้ฉายแสง ตั้งเวลาฉายแสง 23 วินาทีและตั้งตัวดูดอากาศ 2 นาที

4. นำไปล้างด้วยน้ำสะอาดเพื่อให้กาวอัดส่วนของลายออก

5. นำไปเป่าให้แห้ง เคลือบแม่พิมพ์สกรีนด้วยน้ำยาแพ็ตลี จากนั้นเข้าสู่ขบวนการพิมพ์ด้วยชุดสีสอดเชื้อน้ำ CMYK พิมพ์ทับซ้อนกันตามลำดับจนเกิดภาพ

จากผลงานสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 9 ผู้วิจัยได้ข้อสรุปด้านกระบวนการทางเทคนิคในส่วนของการสร้างแม่พิมพ์โดยการแยกเม็ดสกรีน CMYK ได้ตอบสนองความต้องการในเรื่องของจำนวนสีภายในผลงานที่มีจำนวนมาก สามารถแก้ไขปัญหาด้านข้อจำกัดทางเทคนิคได้

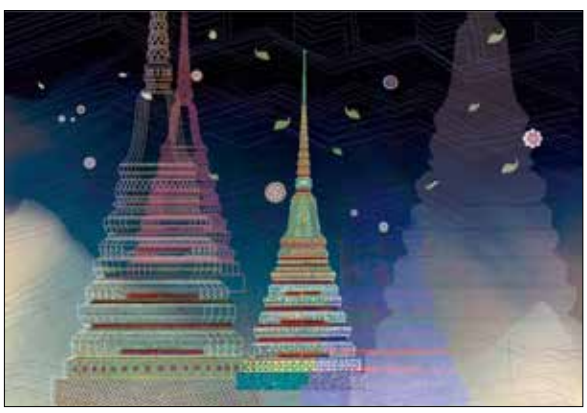
ในด้านรูปแบบที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกในผลงาน ผู้วิจัยรู้สึกอึดอัดจากมุมมองที่ถูกจำกัด เนื่องจากการลงพื้นที่ภาคสนาม ทำได้เพียงการบันทึกภาพในมุมแคบ ๆ และต้องถ่ายจากมุมที่มองขึ้นด้านบน ไม่สามารถเก็บภาพองค์พระมหาเจดีย์ทั้งองค์ได้ เห็นเพียงรายละเอียดของลายที่สร้างความงดงามในเรื่องของเส้นและสีแต่ขาดเรื่องของโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่เป็นตัวจัดสรรความงามที่ก่อให้เกิดรูปทรงและพื้นที่ว่าง จากการศึกษาข้างต้นนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในที่ 3 โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

การสร้างสรรค์ผลงานในระยะที่ 3 ผู้วิจัยเขียนแม่พิมพ์ด้วยแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ (Apple iPad) ผ่าน Application Adobe Illustrator Draw อย่างอิสระโดยไม่ต้องคำนึงถึงจำนวนของสี โดยการสร้างสรรค์ผลงานตะแกรงไหมที่สร้างแม่พิมพ์ด้วยการแยกบล็อกออกเป็น 4 สี ซึ่งแต่ละบล็อกจะถูกสร้างจากไฟล์ภาพต้นแบบที่ปรับให้เป็นจุดทั้งภาพโดยแยกออกเป็นสี CMYK และเข้าสู่กระบวนการพิมพ์ด้วยชุดสีสอด ที่มีลักษณะโปร่งใสเมื่อทับซ้อนกันจะเกิดภาพและสีตามภาพร่าง (Sketch)

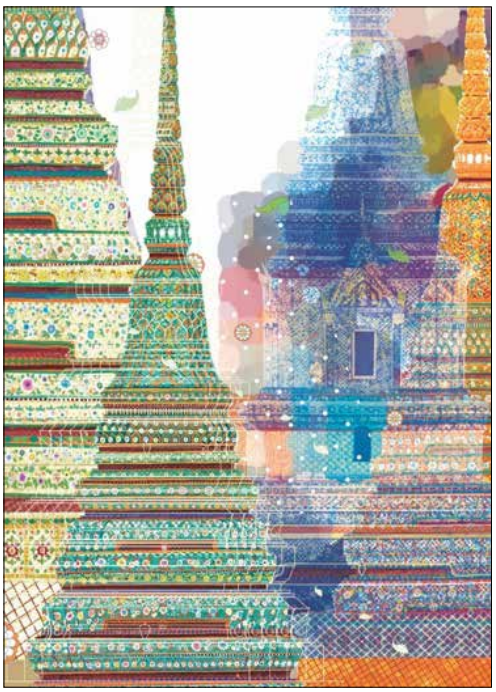
การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานจากความประทับใจในความงดงามขององค์พระมหาเจดีย์ 4 รัชกาล ที่เป็น

สัญลักษณ์บ่งบอกถึงความรุ่งเรืองแห่งพระพุทธศาสนาและจิตใจของคนไทย เป็นศูนย์รวมแห่งคุณความดี รวมพลังศรัทธา อยู่ในดินแดนอันศักดิ์สิทธิ์ ที่สัมพันธ์กับความเชื่อเรื่องจุดศูนย์กลางโลกพระพุทธศาสนาในชมพูทวีป (ชาตรี ประกิตนนทการ, 2556 : 285) สื่ออารมณ์ความรู้สึกอย่างอิสระ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ข้อบังคับที่ถูกจำกัดบนความถูกต้อง ไม่ยึดติดอยู่กับกรอบของการวางให้ถูกที่ถูกตำแหน่ง ไม่ยึดติดกับความรู้สึกหนักของวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นจริงด้วยอิฐ หิน ดิน ทราย เส้นที่ซิกแซกหักเหตามเหลี่ยมมุมของเจดีย์ และกลุ่มของช่อเถาของดอกไม้ที่ประดับตกแต่งบนฐานแต่ละชั้นของเจดีย์ โดยการสร้างสรรค์ตัดทอนเอาเฉพาะสาระสำคัญของเส้น สี ลวดลาย โครงสร้างต่าง ๆ ทำให้ผลงานมีความเคลื่อนไหว ให้ความรู้สึกเปรียบเสมือนองค์พระมหาเจดีย์มีความโปร่งโล่ง เบาและร่องลอยบนท้องฟ้า กลืนหายเข้าไปในบรรยากาศ โดยการประสานสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน มีความเป็นเอกภาพ ระหว่างพื้นที่ว่างและโครงสร้างรูปทรงองค์พระมหาเจดีย์ โดยมีลักษณะทางกายภาพเป็นการรวมกลุ่มกันของ มีการสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง (Space) ใช้จังหวะของการซ้ำ (Repetition) ให้เกิดพื้นที่ว่างตามจินตนาการด้วยการแปรเปลี่ยน หรือการลดหลั่นด้วยขนาด รูปร่าง สี น้ำหนัก เส้น ในการกำหนดทิศทางเพื่อนำสายตา มีการทับซ้อนกันของลายเส้นโครงสร้างก่อให้เกิดมิติ ดังภาพที่ 10 - 12



ภาพที่ 10 Impression of Phra Maha Chedi No. 2, Silkscreen, 73 x 88 ซ.ม., 2021.
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

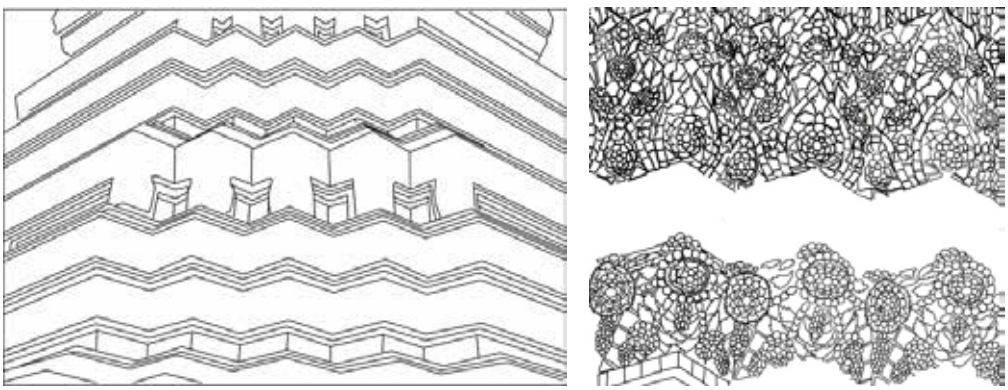


ภาพที่ 11 Impression of Phra Maha Chedi No.1, Silkscreen, 88 x 73 cm., 2021.
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

ภาพที่ 12 Impression of Phra Maha Chedi No.8, Silkscreen, 92 x 74 cm., 2021
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

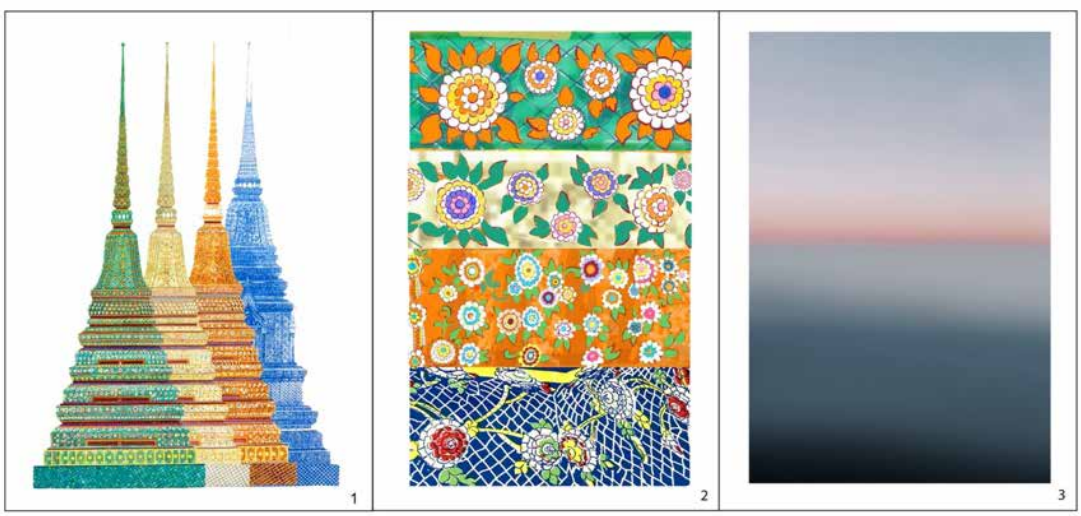
ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ประกอบขึ้นจากทัศนธาตุต่าง ๆ มาจัดวางองค์ประกอบเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะ โดยสามารถวิเคราะห์รายละเอียดต่อไปนี้

1. เส้น (Line) กำหนดขอบเขตของแต่ละองค์ นำสายตาให้เห็นทิศทางทั้งแนวตั้งเส้นตรง (Straight Line) ที่ปรากฏเด่นชัด คือ เส้นของโครงสร้างที่มีลักษณะเป็นเส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสูงสง่า มั่นคง เส้นแนวนอน มีลักษณะขนานกับพื้น ให้ความรู้สึกราบเรียบ เป็นฐาน เส้นเฉียง เป็นเส้นที่ไม่ขนานหรือตั้งฉากกับพื้น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และเส้นซิกแซก เป็นเส้นเฉียงสลับไปมา ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ตื่นเต้น และเส้นของโครงสร้างที่มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง (Curve Line) จะปรากฏในลวดลายประดับกระเบื้องเคลือบซึ่งเกิดจากการเรียงต่อกันของรูปทรงกลมและรูปทรงอิสระ โดยมีที่มาจากธรรมชาติของดอกไม้ใบไม้ ซึ่งเรียงร้อยเป็นเครือเถาเลื้อยสอดสลับ มีดอกไม้และก้าน เป็นเส้นโค้งสลับขึ้นลงคล้ายเกลียวคลื่นให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวลสม่ำเสมอ อ่อนหวาน ดังภาพที่ 13



ภาพที่ 13 แสดงเส้นตรงและเส้นโค้ง
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

2. สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างงานศิลปะ สร้างบรรยากาศตามจินตนาการ การใช้สีในผลงานแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) ใช้ทำหน้าที่กำหนดองค์พระมหาเจดีย์แต่ละองค์ได้อย่างชัดเจน 2) ใช้เพื่อสร้างรายละเอียดตามที่ปรากฏโดยการประดับประดาเจดีย์ทรงเครื่องด้วยกระเบื้องเคลือบสีที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศจีนในยุคสมัยรัชกาลที่ 3 และ3) สีที่เกิดจากการสร้างบรรยากาศภายในผลงานให้ความรู้สึกทางด้านจิตใจ ดังภาพที่ 14



ภาพที่ 14 แสดงสี
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

3. แสงและเงา (Light & Shade) เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก (Value) ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือความอ่อน - ความเข้มของสีหนึ่ง ๆ หรือหลายสี ขึ้นอยู่กับระดับความเข้มของแสงและระดับความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุดบริเวณความเข้มของเงา (Shade) ไปจนถึงบริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) และบริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ สร้างให้ผลงานเกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพเหมือนจริง น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงาจะช่วยสร้างบรรยากาศในภาพให้ความแตกต่างระหว่างรูปทรงกับที่ว่าง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง ดังภาพที่ 15

4. พื้นที่ว่าง (Space) เป็นสิ่งที่มนุษย์จะต้องใช้จินตนาการเข้าร่วมประกอบการมองเห็นด้วยสายตา ซึ่งจะสามารถกะขอบเขตได้จากส่วนที่เป็นอากาศว่างเปล่าและมีพื้นผิวในลักษณะต่าง ๆ กันเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือล้อมรอบ ซึ่งการที่จะมีบริเวณว่างเกิดขึ้นนั้น ต้องมีบริเวณส่วนที่กำหนดให้เป็นรูป (Figure) และบริเวณส่วนที่กำหนดให้เป็นพื้น (Ground) เสียก่อน เช่น พื้นที่บริเวณลานพระมหาเจดีย์ทั้ง 4 จนถึงขอบกำแพงแก้วตัดสลับกับท้องฟ้าที่เป็นพื้นหลัง บริเวณว่าง (Space) จะมีการจัดวางองค์ประกอบที่ลงตัว เป็นจังหวะ ไม่ชิดหรือห่างจนเกินไป บริเวณว่างสามารถสร้างให้เกิดความรู้สึก สบาย อึดอัด หรือรู้สึกใกล้ไกล ตื้น ลึก ได้ ดังภาพที่ 15

ภาพที่ 15 แสดงแสงเงาและพื้นที่ว่าง
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

5. ลักษณะพื้นผิว (Texture) เป็นพื้นผิวของวัตถุจริงหรือสร้างขึ้นให้ดูมีลักษณะเรียบ มัน ด้าน ขรุขระ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกต่อผลงานศิลปะที่แตกต่างกัน เช่น พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระตุ้นประสาท หนักแน่นมั่นคง แข็งแรง ถาวร ในขณะที่ผิวเรียบ จะให้ความรู้สึกเบาสบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน ในผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้มีลักษณะพื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตาจากการตกแต่งลวดลายเจดีย์ทรงเครื่องด้วยกระเบื้องเคลือบสี โดยมีลักษณะผิวที่มีน้ำหนักแตกต่างกันเมื่อมีแสงมากระทบสลับกับเรียบแบน นำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสม ลงตัวจนเกิดความสวยงาม ดังภาพที่ 16

6. มวล หรือปริมาตร (Mass or Volume) ที่ปรากฏในผลงานสร้างสรรค์ เกิดจากรูปทรงปิด (Closed From) คือ รูปทรงที่มีเส้นรอบนอกปิดตลอด ไม่มีช่องว่างเปิดออกไปได้ โดยนำรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) รูปทรงพีรามิด 2 มิติ ที่มีความกว้างและสูง ใช้รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน และรูปทรงที่บิดพันกัน นำมาจัดวางองค์ประกอบในลักษณะการรวมตัวกันของเส้นและรูปทรง (From) องค์พระมหาเจดีย์ขนาดต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นกลุ่ม ให้มีความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงด้วยการนำรูปทรง

ภาพที่ 16 ลักษณะพื้นผิวและปริมาตร
ที่มา : ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้วิจัย พ.ศ. 2564

หลาย ๆ รูปมาวางใกล้กัน มีการผสานกันของรูปเหล่านั้น ให้เกิดมีความสัมพันธ์ดึงดูดหรือผลักไสซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรงทำให้เกิดมวล หรือปริมาตร ให้ความรู้สึกหนักแน่นเป็นปึกแผ่น นับเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยแสดงให้เห็นรูปทรงขององค์พระมหาเจดีย์โดดเด่นขึ้น ดังภาพที่ 16

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยชุดนี้ถูกสร้างขึ้นจากความรู้สึกประทับใจ มีความอิ่มเอิบใจในคุณค่าทางความงามของศิลปะวัฒนธรรมของชาติ ที่เต็มไปด้วยความงดงาม ความประณีตที่เกิดขึ้นจากความศรัทธา การเรียงซ้ำกันของชั้นที่มีความลดหลั่นกันตามลำดับจากฐานด้านล่างไปจนถึงปลายยอดอย่างเหมาะสม ทั้งปริมาตร เส้น ทิศทาง ลักษณะผิววัสดุ สี ที่ว่าง สร้างให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงพีรามิดที่มียอดแหลม เกิดอากาศ (Space) ไหลเข้าออกระหว่างพระมหาเจดีย์ทั้ง 4 องค์ และด้วยขนาดที่สูงใหญ่ทำให้สามารถสะกดสายตาของผู้ชมให้เห็นองค์พระมหาเจดีย์ได้อย่างเด่นชัด มีความสง่างาม

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลความเป็นมา โครงสร้างสถาปัตยกรรม สีและลวดลาย วิเคราะห์หารูปแบบและเทคนิค วิธีการ ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ตะแกรงไหม เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยสืบทอดศิลปะประเพณีจากสุนทรียภาพขององค์พระมหาเจดีย์ โดยศึกษารูปแบบผลงานศิลปกรรมของศาสตราจารย์เกียรติคุณปริญญา ตันติสุข ที่มีลักษณะเป็นนามธรรม มีการใช้ทัศนธาตุสัมพันธ์กลมกลืนกัน มีความเป็นเอกภาพ มีการทำซ้ำกันของรูปทรง สร้างความสมดุลภายในภาพ สร้างรูปทรงให้ดูง่ายขึ้นโดยการตัดทอนรูปทรงที่มีในธรรมชาติให้เป็นรูปทรงเรขาคณิต ศึกษาแนวคิดจากหลักการประสานกันของสีโดยการแตะแต้ม ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม ลัทธินีโอ อิมเพรสชั่นนิมส์ Neo - Impressionism Art โดยการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นด้วยการประสานกันของสี ด้วยเทคนิคการวาดภาพ (Pointillism) โดยจุดสีหลายสีที่วางซ้อนกันเล็ก ๆ ลงบนผืนผ้าใบในการสร้างภาพ เพื่อให้ดวงตาของผู้ชมสามารถผสมผสานสีตามแบบออปติก โดยศิลปินจะปล่อยให้จุดสีที่แต้มไว้อย่างแพรวพราวเกิดการผสานผสมกันในดวงตาผู้ดู เพื่อให้เกิดการผสานสัมพันธ์ระหว่างการมองเห็นสีและแสงไปพร้อมกัน ซึ่งเทคนิคดังกล่าวมีความสอดคล้องกับการใช้เทคนิควิธีการภาพพิมพ์ตะแกรงไหม CMYK และจากการศึกษาแนวความคิดของความเป็นไทยโดยใช้เทคนิคแบบจิตรกรรมแบบไทยประเพณีมาผสมผสานกับเทคนิคแบบศิลปะตะวันตก จากงานศิลปกรรม ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เถาทอง สะท้อนถึงสาระทางพุทธปรัชญา แสดงแนวคิดถึงความเป็นไทย ความศรัทธา ความสงบนิ่ง ความศักดิ์สิทธิ์ในทางศาสนา

จากการศึกษาที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ นำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เจดีย์เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงความรุ่งเรืองแห่งพระพุทธศาสนา โดยการนำเสนอสาระรูปทรงทางความงามจากการใช้ทัศนธาตุ ประสานสัมพันธ์กันอย่างอิสระ สะท้อนบุคลิกลักษณะเฉพาะตนในผลงาน สร้างองค์ความรู้ผ่านการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ สร้างประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชมได้เข้าถึงสุนทรียแห่งองค์พระมหาเจดีย์ทั้ง 4 ได้

เอกสารอ้างอิง

ชาตรี ประกิตนนทการ. (2556, มกราคม - มิถุนายน). ศิลปะ - สถาปัตยกรรมสมัยรัชกาลที่ 1: แนวคิด คติ สัญลักษณ์ และความหมายทางสังคมยุคต้นรัตนโกสินทร์. **วารสารวิจิตรศิลป์** 4(1): 243-316.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2556). **พุทธศิลป์สมัยรัตนโกสินทร์ : พัฒนาการของงานช่างและแนวคิดที่ปรับเปลี่ยน.** กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.

ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2561). **ผลงานออกแบบเลขศิลป์ในงานนฤมิตรศิลป์ชุด “สุนทรียะ คุณค่าของวิถีอีสาน”.** กรุงเทพฯ.

สันติ เล็กสุขุม. (2552). **เจดีย์ : ความเป็นมาและคำศัพท์เรียกองค์ประกอบเจดีย์ในประเทศไทย.** พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มติชน.

โฮม เฮือน เฮา: การสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิ่งบนฐานอัตลักษณ์อีสาน

HOME HUEN HAO: THE CREATION OF DEVISING THEATRE BASED ON ISAN IDENTITY

ธนัชพร กิตติก้อง / TANATCHAPORN KITTIKONG

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาการแสดง สายวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
PERFORMANCE PRACTICE PROGRAM, MUSIC AND PERFORMING ARTS DEPARTMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY.

Received: April 11, 2022
Revised: December 1, 2022
Accepted: December 2, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย “เฮ็ด-เหล่น-เป็นอีสาน: การค้นหาองค์ความรู้และกลวิธีในการแสดงของนักแสดงชาวอีสานเพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีอีสานร่วมสมัย[1]” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหากลวิธีและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีและการแสดงร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะและสะท้อนถึงตัวตนของคนอีสาน โดยอาศัยการวิเคราะห์แนวคิดหลักการ และกลวิธีการแสดงของตะวันตกในการสร้างสรรค์การแสดงและตัวละคร (เฮ็ด/เหล่น) ของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ ภายใต้กรอบแนวคิดของทฤษฎีการแสดง (Performance) และทฤษฎีระหว่างวัฒนธรรม (Interculturalism) ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) มุ่งสังเคราะห์องค์ความรู้ของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ที่เกิดจากฐานปฏิบัติ โดยการนำเสนอในบทความวิจัยชิ้นนี้เป็นการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง โฮม เฮือน เฮา ด้วยวิธีการดีไวซิ่ง ซึ่งนำเสนอบทวิเคราะห์จากกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงของนักแสดงชาวอีสานที่สร้างสรรค์ตัวละครอีสานร่วมสมัยให้มีลักษณะเด่น คือ มีความฝัน ความโหยหา ความสงสัย ความสนุก มีทัศนคติที่เต็มไปด้วยความหวัง มักแสดงให้เห็นถึงการพยายามประคับประคองตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง และมีการโต้ตอบวาทกรรมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับคนอีสานด้วย

คำสำคัญ: วิจัยการแสดง, ละครดีไวซิ่ง, นักแสดงชาวอีสาน, อัตลักษณ์อีสาน

Abstract

This research article is part of the research project: ‘Embodied Isan Tone and Approaches to Performance: Reflecting on ‘Acting’ Through (Northeastern Thai) Isan Actors on Creation of Isan Contemporary Theatre and Performance’ aims to find creative approaches through actors and performers towards contemporary Isan theatre and performance. It intends to analyse experiences of young Isan actors/performers working with Western approach in theatre and performance through three different creative processes, using Performance theory and Interculturalism as its analysed framework. This article focuses on presenting the analysis and results and from the creative process of Home Huan Hao – the

1 กิตติกรรมประกาศ: โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนโครงการวิจัยที่ได้รับทุนพัฒนาศักยภาพในการทำงานวิจัยของอาจารย์รุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2562 โดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (MRG6280062)

devising theatre. The result shows that contemporary Isan characteristics from character creation often involve dreams, nostalgia, wonders, fun, hopeful attitudes, which often explains through effort of supporting themselves amid change, as well as responses to social discourses related to Isan people.

Keywords: Performance Research, Devising Theatre, Isan Actor, Isan identity

บทนำ

ปัจจุบันบริบททางสังคมอีสานได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสานทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสังคม อาทิ การตอบโต้หรือการแสดงออกทางการเมืองของคนอีสานอย่างจริงจัง การบริหารจัดการชุมชนที่ภาคประชาชนและเอกชนในจังหวัดขอนแก่นมีความตื่นตัวต่อการมีส่วนร่วมสร้าง “เมืองอัจฉริยะ” (Smart City) การนำเสนออีสาน (วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนอีสาน) ผ่านผลงานศิลปะร่วมสมัยในแขนงต่าง ๆ เช่น “นิทรรศการอีสานสามัญ” “อีสานเขียว มิวสิกเฟสติวัล” รวมถึงปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ในระดับชาติและนานาชาติทั้งในกระแสหลักและรอง ซึ่งทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็น “ความเป็นอีสาน” ที่อยู่ในระหว่างการเปลี่ยนแปลง แสวงหา เติบโต ที่แสดงออกถึงเจตจำนงต่อการดำเนินชีวิตของคนอีสานอย่างไม่หยุดนิ่ง ภาพพจน์ของอีสานวันนี้ ยังแสดงออกถึงวิถีชีวิตคนอีสานที่มีความตลก สนุกสนาน เรียบง่าย และเป็นมิตร (TCDC, 2005) แต่ในท้ายที่สุดนั้น การปรับเปลี่ยนของทัศนคติและมโนคติต่อคนอีสานและความเป็นอีสานของคนทั่วไปนั้นยังไม่สำคัญเท่ากับทัศนคติของคนอีสานต่อตนเองและต่ออัตลักษณ์ความเป็นอีสาน

โครงการวิจัย “เฮ็ด-เหล่น-เป็นอีสาน: การค้นหาองค์ความรู้และกลวิธีในการแสดงของนักแสดงชาวอีสานเพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีอีสานร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหากลวิธีและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีและการแสดงร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะและสะท้อนถึงตัวตนของคนอีสาน โดยอาศัยการวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิด หลักการและกลวิธีการแสดงในการสร้างสรรค์การแสดงและตัวละครของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ ภายใต้กรอบแนวคิดของทฤษฎีการแสดง (Performance) และทฤษฎีระหว่างวัฒนธรรม (Interculturalism) โครงการวิจัยนี้เป็นวิจัยการแสดงในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ที่มุ่งสังเคราะห์องค์ความรู้ในฐานปฏิบัติที่เกิดขึ้นจากนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ เพื่อตอบคำถามวิจัยหลัก คือ “นักแสดงชาวอีสานมีกลวิธีในการสร้างและแสดงเป็นตัวละคร เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีอีสานร่วมสมัยได้อย่างไร?” ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที 3 รูปแบบ ได้แก่ การสร้างสรรค์งานจากบทละคร (Text-based) เรื่องป้าย ผลงานละครเวทีจากวิธีการดีไวซิ่ง (Devising) 1 เรื่อง โฮม เฮือน เฮา และผลงานการแสดงสดและนิทรรศการ (Live Performance and Exhibition) 1 ชิ้น ปี้น: I-San Persona เพื่อตอบคำถามวิจัย โดยในบทความวิจัยนี้จะมุ่งนำเสนอมิติของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีที่ใช้ฐานของอัตลักษณ์อีสานในการสร้างสรรค์ ในเรื่อง โฮม เฮือน เฮา ซึ่งเป็นผลงานชิ้นที่สองในโครงการวิจัยนี้

ในบทความนี้จะนำเสนอเฉพาะมิติในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่องโฮมเฮือนเฮา จากวิธีการดีไวซิ่ง (devising) ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีด้วยวิธีการดีไวซิ่งจะสามารถเผยให้เห็นความเชื่อมโยงของผลงานละคร ลักษณะของตัวละคร ร่วมไปกับคุณลักษณะ ทัศนคติ ประสบการณ์ ตัวตน และความคิดสร้างสรรค์ของนักแสดงชาวอีสาน รวมถึงปรากฏการณ์ทางความคิดของนักแสดงที่อาจเปลี่ยนแปลงในระหว่างกระบวนการได้ด้วย

ความเป็นอีสานและอัตลักษณ์อีสาน

คำว่า “อีสาน” มีรากศัพท์มาจากภาษาสันสกฤต แปลตรงตัวได้ว่า ตะวันออกเฉียงเหนือ “อีสาน” ใช้เป็นชื่อเรียก พื้นที่ คน และวัฒนธรรม ที่อาศัยและตั้งอยู่ในทิศตะวันออกเฉียงเหนือโดยมีจุดศูนย์กลางจากส่วนกลาง

2 นิทรรศการอีสานสามัญ จัดขึ้นระหว่างวันที่ 26 มกราคม-25 มีนาคม 2561 ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

3 https://www.facebook.com/ESANMUSICFESTIVAL/

4 ตีพิมพ์ในบทความเรื่อง บทสะท้อนการใช้ภาษาอีสานของนักแสดงชาวอีสานในกระบวนการสร้างสรรค์บทละครเรื่อง ป้าย ใน วารสารนิเทศศาสตร์ ปีที่ 40 ฉบับที่ 3 เดือน กันยายน-ธันวาคม 2565.

(กรุงเทพมหานคร) โดยใช้มุมมองของรัฐไทยอันเป็นศูนย์กลางในการบริหารประเทศ เดิมที พื้นที่ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือเปรียบเสมือนพื้นที่กันชนระหว่างลาวกับสยาม โดยมีชาติพันธุ์ เช่น ลาว เขมร ส่วย ภูไทย เวียดนาม ไทย จีน อาศัยอยู่ในพื้นที่นี้ หลอมรวมกันเป็นกลุ่มสังคมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม โดยกลุ่มชาติพันธุ์หลักส่วนใหญ่นั้นมีเชื้อชาติลาว กระทั่งปี 2370 พื้นที่นี้ได้ถูกรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของรัฐไทย การรักษาอำนาจของรัฐไทยในพื้นที่นี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง และเป็นที่มาของการพยายามหลอมรวมคนในสังคมให้เป็นหนึ่งเดียวกันผ่านการพูดและเรียนภาษาไทย ปลูกฝังวัฒนธรรมไทย ปลูกจิตสำนึก “ความเป็นไทย” อย่างไรก็ดีเนื่องด้วยความท้าทายเชิงเศรษฐกิจและสังคมในอดีต ทำให้คนอีสานมีความยากจนและถูกเอารัดเอาเปรียบอยู่เสมอ จึงเกิดมุมมองต่อคนอีสานว่าเป็น “คนอื่น” หรือ “คนเถื่อน” และกลายเป็นชนชั้นล่างในสังคมไทยในที่สุด (ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2560: 168) ดังนั้น คำว่า “อีสาน” จึงเป็นเพียงการเรียกขานกลุ่มคน สังคม และพื้นที่โดยรวมและประกอบไปด้วยภาพจำที่ถูกผลิตซ้ำ เช่น ความแห้งแล้ง ความยากจน และความลำบาก ที่ไม่อาจสะท้อนความหลากหลายที่มีอยู่จริงในพื้นที่ และทำให้ อีสาน (ชนบท) และ กรุงเทพฯ (เมือง) กลายเป็นขั้วตรงข้ามกัน สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ชัดเจน (อุกฤษฏ์ เฉลิมแสน, 2563: 4-5) ซึ่งเปรียบเสมือน “อีสานอยู่ภายใต้อาณานิคมภายใน” (Internal Colonialism) (สุเทพ สุนทรเภสัช, 2548)

เมื่อกล่าวถึง “อัตลักษณ์อีสาน” (Isan Identity) จึงมักถูกนำมาวิเคราะห์เชื่อมโยงกับความซับซ้อนทางการเมือง และมีความคลุมเครือ ซึ่ง McCargo and Hongladarom (2004:219) กล่าวว่า “อัตลักษณ์อีสานมีความซับซ้อน เป็นนิยามที่ย้อนแย้ง และถูกกำหนดขึ้นภายใต้ปัญหาเชิงการเมือง ที่สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจตนเองหรือการแสดงออกของตนเองอย่างไม่ชัดเจน” ยกตัวอย่างของการแสดงออกของคนอีสานที่มักเรียกตนเองว่า “คนอีสาน” มากกว่า “คนไทย” หรือ “คนลาว” และเรียกวิธีการสื่อสารทางภาษาของตนเอง (ที่มีความใกล้เคียงกับภาษาลาว) ว่าเป็นภาษาอีสาน สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความไม่ชัดเจนและเป็นความคลุมเครือของอัตลักษณ์อีสาน (Phatharathananunth, 2001: 52) ในขณะที่ พัฒนา กิติอาษา (2557:81) เชื่อว่าคนอีสานมีแรงขับเคลื่อนที่สำคัญที่จะตอบสนองกับการยกระดับคุณภาพชีวิตของตน พร้อมเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อตอบสนองสถานการณ์ และมองไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง อันเป็นลักษณะที่สำคัญของความเป็นชุมชนอีสานยุคใหม่ สอดคล้องกับ Alexander (2020) ซึ่งได้วิเคราะห์เพิ่มเติมว่า อัตลักษณ์ทางสังคมของคนอีสานที่ถูกนำเสนอผ่านแรงปรารถนาต่าง ๆ เป็นผลที่เกิดจากภาวะความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการขับเคลื่อนความรู้สึกและพลังของคนอีสาน ที่สนองต่อการไม่ได้รับความเป็นธรรมหรือถูกใช้ประโยชน์จากรัฐไทย อันทำให้เห็นถึงอีกอัตลักษณ์หนึ่งของคนอีสานที่ชัดเจน คือ การเป็นนักสู้และอดทน

เมื่อศึกษาคำว่าอัตลักษณ์ (Identity) ภายใต้มุมมองสตรีนิยมของ Butler (1990: 25) จะเห็นได้ว่า “อัตลักษณ์นั้นปรากฏผ่านการแสดงออก (Performative) และถูกสร้างขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการแสดงออกเหล่านั้น ดังนั้น อัตลักษณ์จึงเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการแสดงออก” Butler ได้รับอิทธิพลจาก John L. Austin นักปรัชญาด้านภาษาศาสตร์ว่าด้วย เพอร์ฟอร์มาทิวิตี้ (Performativity) อันเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงการแสดงออกทางวัจนภาษากับการกระทำที่มีผลต่อการควบคุมหรือกำหนดพฤติกรรมและการกระทำของมนุษย์ โดย Butler ได้นำวิธีคิดนี้มาพิจารณาเรื่องสถานะเพศ (Gender) ว่า บทบาททางเพศนั้นแท้จริงแล้วถูกควบคุมโดยสังคม ภาษา และการกระทำที่เป็นการแสดงออก (Performative) อันนำไปสู่การสร้างและนิยาม “ตัวตน” หรือ “อัตลักษณ์” นั่นเอง การทำความเข้าใจคำว่า เพอร์ฟอร์มาทิวิตี้ (Performativity) ของ Butler จึงเป็นการนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่าการแสดงออกผ่านการแสดงออกทางวัจนภาษาและอวัจนภาษา เป็นทั้งผลของอัตลักษณ์ และเป็นทั้งเหตุที่ประกอบให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ ซึ่งถูกสร้างและนิยามใหม่อยู่เสมอ อัตลักษณ์ในความหมายนี้จึงเป็นสิ่งที่จะเห็นได้เป็นรูปธรรมก็ต่อเมื่อปรากฏขึ้นอยู่ในการกระทำ (Enactment) หรือการแสดงออก (Expression) ผ่าน ภาษา การกระทำ หรือ ท่าทาง การกระทำ พฤติกรรม และท่าทางนั่นเอง

Drummond (2020: 235) มองคำว่า อัตลักษณ์ในเชิงปรากฏการณ์วิทยาว่า “อัตลักษณ์มีพื้นฐานที่มีลักษณะเป็นทางการ เป็นการกำหนดโครงสร้างชั่วคราวของประสบการณ์ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะทำความเข้าใจความเป็นไปในทางจิตวิทยา การทำความเข้าใจอัตลักษณ์ในทาง

ปรากฏการณ์วิทยานั้นจึงหมายถึง การพยายามวิเคราะห์โครงสร้างของสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ที่เกิดขึ้นคงอยู่ชั่วคราว ขยายและดำเนินต่อได้ ซึ่งรวมเป็นประสบการณ์ของชีวิต” Giddens (1991) เชื่อว่า อัตลักษณ์ (Identity) และตัวตน (Self) นั้นเป็นโอกาสที่ปัจเจกเลือกสร้าง ตามความต้องการของตนเอง โดยใช้การใคร่ครวญไตร่ตรอง ต่อบริบทหรือยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว หรือต่อองค์ความรู้ชุดใหม่ ทำให้สามารถมองเห็นได้ว่า “อัตลักษณ์” มีความแตกต่าง ไม่แน่นอน และมีลักษณะของการกลายเป็น (Becoming) อยู่เสมอ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับที่ พัฒนา กิติอาษา (2557: 61) ที่เห็นว่า อัตลักษณ์ (Identity) เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ (Experience) เนื่องจาก ตัวตนและอัตลักษณ์ (Self-Identity) นั้นเป็นผลและเป็นรากฐานจากการตกผลึกและตกตะกอนของประสบการณ์ชีวิต เพราะฉะนั้นอัตลักษณ์จึงไม่ใช่เรื่องความคิด แต่เป็นเรื่องที่อาศัยการทำความเข้าใจกระบวนการที่ยาวนาน ผ่านการทบทวน ประเมิน และสะท้อน ผ่านการตั้งคำถามและรื้อสร้างใหม่เสมอ ปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ กรอบแนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า “อัตลักษณ์” ที่กำลังกล่าวถึง ณ ที่นี้มีลักษณะที่สำคัญ คือ มีความไม่แน่นอน มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ไม่คงทนถาวร มีพลวัตและลื่นไหล มีลักษณะของการกลายเป็น (becoming) หรือ อนิจลักษณ์ และสามารถประกอบสร้างในพื้นที่หรือถูกรื้อสร้างในพื้นที่ได้ (Deleuze and Guattari, 2005 อ้างถึงใน สลิสา ยุกตะนันทน์ 2556: 93)

คำว่า “เป็นอีสาน” ในโครงการวิจัยเฮ็ดเหล่นเป็นอีสานฯ นี้จึงเชื่อมโยงกับคำว่า “อัตลักษณ์อีสาน” ความเป็นอีสานในที่นี้หมายถึง ลักษณะของการแสดงออกผ่านร่างกายและทัศนคติของคนอีสานที่เกี่ยวข้องโดยตรงต่อประสบการณ์ที่สั่งสมมา โดยเชื่อมโยงได้กับสภาพสังคมอีสานร่วมสมัย ที่เป็นเหตุและเป็นผลในการแสดงออก (Performative) และเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการมีปฏิสัมพันธ์หรือปฏิกิริยาต่อบริบททางสังคม ดังนั้น “เป็นอีสาน” ณ ที่นี้จึงไม่ได้หมายถึงลักษณะทางเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ วัฒนธรรมจารีต แต่เป็นความเข้าใจตนเองของคนอีสาน การพยายามนิยาม “ความเป็นอีสาน” หรือ อัตลักษณ์อีสานที่ชัดเจนนั้นไม่ใช่จุดมุ่งหมายของโครงการวิจัย ฯ นี้ หากแต่ต้องการศึกษาลักษณะของความเป็นอีสานภายใต้ความชั่วคราวและสะท้อนช่วงระยะเวลานี้ อันจะเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นถึงพลวัตของความเป็นอีสานในยุคปัจจุบัน เพื่อสร้างความเข้าใจในการเชื่อมโยงอีสานในมิติของวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ ดังนั้น คำถามสำคัญของโครงการวิจัย ฯ จึงมองไปที่ การรับรู้ถึงความเป็นอีสานของนักแสดงและศิลปินชาวอีสานรุ่นใหม่ (18-35 ปี) ที่อาจมีระยะห่างจากความเป็นอีสานในภาพจำ และการรับรู้ที่ต่อความเป็นอีสานในยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อค้นหากลวิธีในการสร้างการแสดงและละครร่วมสมัยอีสานในมิติข้ามวัฒนธรรมที่ชัดเจน (Kittikong, 2022: 187)

ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิ่ง (Devising Theatre)

ดีไวซิ่ง (Devising) หมายถึง วิธีการสร้างสรรค์ผลงานละครหรือการแสดงที่ไม่มี บทการแสดง หรือ บทละคร ในช่วงเริ่มต้นกระบวนการ มักใช้การด้นสด (Improvisation) เป็นกุญแจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานโดยผู้มีส่วนร่วมหลักและผู้ขับเคลื่อนหลัก คือ นักแสดง คำว่าดีไวซิ่งเริ่มใช้โดยคณะละครสัญชาติอังกฤษและออสเตรเลีย เพื่ออธิบายลักษณะวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า การสร้างสรรค์ร่วม (Collaborative Creation) ที่มักใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดย Heddon & Milling (2006: 2 - 3) ได้อธิบายเปรียบเทียบคำว่า ดีไวซิ่ง และการสร้างสรรค์ร่วมในหลากหลายมิติ เช่น คำว่าดีไวซิ่งไม่ได้เน้นลักษณะทางจำนวนผู้มีส่วนร่วม แต่เน้นการสร้างสรรค์ร่วมกันที่มากกว่าหนึ่ง หรือ คำว่าดีไวซิ่งเมื่อใช้ในลักษณะการทำงานที่ไม่ใช่ละครเวทีจะหมายถึง ทักษะการสร้างหรือทำจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่เป็นการสร้างสรรค์ร่วมกันที่เน้นการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน อย่างไรก็ดี ทั้ง ดีไวซิ่ง และ การสร้างสรรค์ร่วม นั้นต่างเน้นที่ “กระบวนการ” ของการสร้างสรรค์การแสดงที่หลากหลายเหมือนกัน ดีไวซิ่ง จึงกลายเป็นนิยามของวิธีการสร้างสรรค์การแสดงขึ้นมาด้วยกระบวนการที่หลากหลายนั่นเอง

การด้นสดในกระบวนการฝึกซ้อมนักแสดงเป็นที่มาหรือฐานคิดสำคัญของกระบวนการดีไวซิ่ง โดย Heddon & Milling (2006: 30) ได้สรุปความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับทักษะการด้นสดไว้ 2 ด้าน ได้แก่

1. ความเชื่อที่ว่า พลังความคิดสร้างสรรค์ภายในนักแสดงนั้น ถูกกดทับ ซ่อน หรือ เซนเซอร์ผ่านสังคมหรือวิถีทางวัฒนธรรม หรือแม้แต่บทละคร การด้นสดจะช่วยเปิดโอกาสให้นักแสดงได้นำพลังสร้างสรรค์นั้นออกมาได้

2. ความเชื่อที่ว่า การด้นสดจะปลดปล่อยนักแสดงให้เป็นอิสระจากพันธนาการของบทละครไปสู่การแสดงออกและศักยภาพการแสดงของตนที่แท้จริงได้

แน่นอนว่า การกระตุ้นให้นักแสดงเปิดเผยความคิดสร้างสรรค์ออกมาผ่านการด้นสด และแสดงออกถึงตัวตนของนักแสดงที่แท้จริง (Actor's Self) บนเวทีนั้น เป็นจุดสำคัญที่ทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อ "การแสดง" ของนักแสดงว่า สิ่งที่นักแสดงนำเสนออยู่บนเวทีนั้น จะเรียกได้ว่าเป็นการแสดง (Acting) หรือ เป็นการกระทำ (Doing & Being) กันแน่ โดยมีการอภิปรายว่า การแสดงในดีไวซิ่ง ถือเป็นการแสดง (Acting) ได้ เพราะการนำเสนอบนเวทีนั้นคือต้องผ่านความเป็นศิลปะและการแสดงออกที่คัดสรรและฝึกซ้อมมาเป็นอย่างดี แต่การที่นักแสดงในกระบวนการดีไวซิ่งได้สร้างสรรค์ตัวละครที่ออกมาจากตัวตน บุคลิกลักษณะหรือประสบการณ์ของนักแสดงนั้น อาจเรียกได้ว่าเป็น "การแสดงที่จริง" (Truthful) ในแง่ของบุคคลและเรื่องราว หรือเป็นการแสดงที่ไม่ใช่การสมมติ (Non-Fictional Acting) ในแง่ของตัวละครที่มาจากบทละคร ดังนั้น การแสดงในดีไวซิ่งจึงมีความผสมผสานระหว่าง การแสดงสมจริง (Realistic Acting) ในแนวคิดของสตานิสลาฟสกี้ ที่นักแสดงทำงานกับตัวละคร และดำเนินเรื่องตามบทผ่านตัวละครอย่างสมจริง และการแสดงออกที่จริง (Truthful) ของนักแสดงเอง

การด้นสดนั้น (Improvisation) ไม่ใช่การทำงานในรูปแบบใหม่สำหรับนักแสดงในวัฒนธรรมตะวันออกหรือแม้แต่ในประเทศไทยเอง เนื่องจากทักษะการด้นสดนั้นเป็นทักษะที่จำเป็นในการแสดงพื้นถิ่นของไทยตั้งแต่ หมอลำ ลิเก ลำตัด และอื่น ๆ การด้นสดยังถือเป็นทักษะสำคัญของนักแสดงไม่ว่าจะอยู่ในวัฒนธรรมใดก็ตาม โดยเป็นการใช้ปฏิภาณไหวพริบในทักษะการร้อง การรำ ที่แม่นยำของนักแสดง ในการสร้างสรรค์ผลงาน ณ เวลานั้น ๆ สิ่งสำคัญของการด้น หรือ การด้นสด เป็นเรื่องของการอยู่กับปัจจุบัน (In The Moment) ในสถานการณ์หรือกระบวนการค้นหาความหมายของการด้นสดนั้นมักเกี่ยวข้องกับการไม่ได้วางแผนมาก่อน ไม่ตีกรอบหรือคาดการณ์ไว้ว่าจะเป็นไปในทิศทางใดทางหนึ่ง แต่จะเน้นถึงความอิสระ ความเสี่ยง และอะไรก็เกิดขึ้นได้ ณ ช่วงเวลานั้น อย่างไรก็ดี Peters (2009) และ Landgraf (2011) นักปรัชญาและนักวิชาการด้านการด้นสดนั้นเห็นพ้องต้องกันว่า การด้นสด แท้จริงแล้วไม่สามารถแยกออกได้จากข้อจำกัด (Constraint) ของโครงสร้าง (Structure) หรือ การทำซ้ำ (Repetitions) ในกิจกรรมนั้น ๆ เนื่องจากในส่วนหนึ่งของการด้นสด คือ การเข้าไปทำงานร่วมกับข้อจำกัดในโครงสร้างนั้นเอง

ข้อจำกัดและโครงสร้างที่ว่านี้ จึงหมายถึง เป้าหมายปลายทางของกระบวนการดีไวซิ่ง ในที่นี้คือการจัดแสดงผลงานในรูปแบบละครเวที หรือหลักการในการสร้างสรรคผลงานที่ได้มาจากตะวันตกนั่นเอง ถือเป็นการกำหนดโครงสร้างสำคัญว่าจะต้องมุ่งไปสู่เป้าหมายปลายทางใด โครงสร้างสำคัญของผลงาน โฮม เฮือน เฮา จึงเป็นเรื่องของผลผลิตที่เป็นละครเวทีที่มีผลลัพธ์สำคัญคืออัตลักษณ์อีสาน การขับเคลื่อนการสร้างสรรค์หลักของ โฮม เฮือน เฮา จึงอยู่บนฐานความเป็นอีสานที่จะปรากฏในการสร้างสรรค์ของนักแสดงผ่านตัวละคร เรื่องราว ที่สะท้อนถึงทัศนคติ คุณค่า ความเชื่อ ที่เป็นการสร้างสรรค์ตัวละครบนฐานปัจเจกบุคคล

วิธีการดำเนินงานวิจัย

โครงการวิจัยเฮ็ด-เหล่น-เป็นอีสานฯ เป็นการวิจัยทางศิลปกรรมที่ให้ความสำคัญกับการปฏิบัติการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์องค์ความรู้อันมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ จึงถือเป็นวิจัยในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ที่ใช้การปฏิบัติการทางการแสดงเป็นฐานในการค้นหาองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น (พรรัตน์ ดำรุง, 2564: 94) ถือเป็นระเบียบวิธีวิจัยที่เหมาะสมต่อการแสวงหาองค์ความรู้ในด้านศิลปะการแสดงโดยเฉพาะในการค้นหา พัฒนาทักษะและกลวิธีใหม่ ๆ อีกทั้งยังเอื้อต่อการสังเคราะห์องค์ความรู้จากประสบการณ์ตรง อย่างไรก็ดี ในกระบวนการปฏิบัติและสร้างสรรค์จะดำเนินไปโดยยึดหลักความยืดหยุ่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการระหว่างการดำเนินการเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของการสร้างสรรค์ในผลงาน แต่จะต้องเป็นไปตามกรอบแนวคิดหรือวัตถุประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการทดลองค้นหาซึ่งอาศัยทั้งความรู้และสัญชาตญาณ อาศัยปัจจัยและตัวแปรที่หลากหลายจากผู้มีส่วนร่วม อาทิ ประสบการณ์ของนักแสดง ผู้กำกับการแสดง ทำให้การควบคุมกระบวนการสร้างสรรค์นั้นไม่ใช่การควบคุมผู้มีส่วนร่วมในฐานะ "ตัวแปร" ที่ทำให้เกิดผลงานขึ้น แต่เป็นการสนับสนุนให้ผู้มีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์และวิจัย โดยการวิจัยจะเป็นการบันทึก วิเคราะห์ และสะท้อน

ผลของลักษณะวิธีการที่เกิดขึ้นผ่านเหตุผล ความคิดเห็น และความรู้สึกของผู้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนผลงานไปสู่เป้าหมายของ “ละครเวทีอีสานร่วมสมัย”

การคัดเลือกนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ที่สนใจจะร่วมกระบวนการดีไวซิ่งได้ใช้วิธีการเปิดรับคัดเลือกนักแสดง (Audition) แบบสาธารณะ มีเงื่อนไขสำคัญคือ เป็นนักแสดงชาวอีสาน มีภูมิลำเนาเดิมอยู่อีสาน สื่อสารภาษาอีสานได้ดี มีประสบการณ์การแสดงละครเวทีไม่ต่ำกว่า 2 ปี หรือ มีประสบการณ์การเรียนการแสดง หรือผ่านการอบรมการแสดงละครเวทีตะวันตก และอายุตั้งแต่ 18 – 35 ปี โดยมีเหตุผลในการเลือกช่วงอายุนี้ที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติของคนหนุ่มสาวในอีสานและคนอีสานรุ่นใหม่เป็นสำคัญ และเงื่อนไขที่สำคัญที่ผู้กำกับการแสดงและผู้วิจัยได้เห็นตรงกันว่า ผู้ร่วมกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบดีไวซิ่งควรมีความหลากหลาย ซึ่งได้ผลการคัดเลือกนักแสดงทั้งหมด 7 คน โดยมีนักแสดงอิสระจำนวน 4 คน และนักศึกษาด้านศิลปะการแสดง 3 คน

ในกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยวิธีดีไวซิ่งนั้นประกอบไปด้วยการทำงานซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการแลกเปลี่ยนและค้นหา (Sharing & Searching)

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ตัวละครและสถานการณ์ (Creating Characters & Situations)

ขั้นตอนที่ 3 การร้อยเรียงและนำเสนอ (Selecting & Staging)

ในการปฏิบัตินั้น กระบวนการสร้างสรรค์ทั้ง 3 ขั้นตอนต่างส่งผลและให้ผลต่อเนื่องซึ่งกันและกันและเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กันอยู่เสมอ โดยเฉพาะการแลกเปลี่ยน ค้นหา สร้างสรรค์ และร้อยเรียง ที่อาศัยการทำงานของนักแสดงและกระบวนการกลุ่ม ในส่วนของการนำเสนอนั้นเกิดขึ้นภายหลังสุด ซึ่งจะอาศัยศิลปินรับเชิญที่ใช้ความเชี่ยวชาญในการเรียบเรียง เล่าเรื่อง และกำกับการแสดง ให้เป็น โฮม เฮือน เฮา ผ่านการร้อยเรียงสถานการณ์ ตัวละคร ไปสู่การแสดงที่ได้จากการค้นหาจากขั้นตอนที่ 1-2 นั่นเอง โดยผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการที่สำคัญสำหรับการทำงานในครั้งนี้คือ นักแสดง ซึ่งเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ แลกเปลี่ยน ค้นหา สร้างสรรค์ ทดลอง โดยมีศิลปินรับเชิญชาวอีสาน สวนีย์ อุทุมมา เป็นผู้นำกระบวนการ กำหนดทิศทางต่าง ๆ และเป็นผู้กำกับและสร้างสรรค์การแสดงหลัก ผู้วิจัยได้รับบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์นี้ในฐานะผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง ผู้ช่วยวิทยากรกระบวนการ (Facilitator) ในระหว่างการดีไวซิ่งให้กับนักแสดง และเป็นนักแสดงร่วมด้วย ทั้งนี้ในการสังเคราะห์องค์ความรู้จากนักแสดงชาวอีสาน เน้นการขับเคลื่อนและสังเกตการณ์สิ่งที่เกิดขึ้นจากนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ทั้ง 7 คนเป็นหลัก

1. ศิลปินและนักแสดงกับการแลกเปลี่ยนและค้นหาประเด็นและความเป็นอีสาน

การค้นหาประเด็นและความเป็นอีสานนั้นเป็นการทำงานกับโจทย์และประเด็นของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยร่วมกับศิลปินรับเชิญในฐานะผู้กำกับการแสดงได้วางประเด็นที่สอดคล้องกับโจทย์วิจัยหลัก คือ การสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีที่อยู่บนฐานของความเป็นอีสาน “ความเป็นอีสาน” จึงกลายเป็นทั้งโจทย์คำถาม เป็นแนวคิดหลัก และเป็นเป้าหมายของงานที่จะถูกขับเคลื่อนและค้นหาโดยกลุ่มนักแสดงรุ่นใหม่ชาวอีสาน โดยมีคำถามหลักคือ ความเป็นอีสานคืออะไร? (Philosophy of Isan) ซึ่งได้แยกออกเป็นความเป็นมาของอีสานและคนอีสาน? (Isan History) และความเป็นอยู่ของอีสานและความเป็นไปของอีสาน? (Isan Now and Future)

1.1 ความเป็นอีสานคืออะไร?

ในขั้นตอนแรกนี้คำถามหลักสำคัญคือ ความเป็นอีสานคืออะไร? โดยการเปิดวงสนทนาร่วมกัน พูดคุยและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ตั้งคำถามระหว่างกัน ซึ่งนักแสดงได้นำเสนอแลกเปลี่ยนประสบการณ์ภายในกลุ่ม โดยผู้วิจัยพบว่ามีกิจกรรมหรือความทรงจำหลายส่วนที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน นักแสดงเชื่อว่าสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นอีสานได้แก่ (1) ภาษาอีสาน (2) วิถีชีวิตในการทำมาหากินของคนอีสาน และอาหารอีสาน (3) งานฝีมือต่าง ๆ เช่น การทอผ้าหรือจักสาน (4) ลักษณะทางสถาปัตยกรรมอีสาน (บ้าน) สิ่งแวดล้อมของชุมชน และวัด (5) พิธีกรรมและความเชื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะพิธีบายศรีสู่ขวัญ พญานาค หมอธรรม[5] และหมอลำทรง

5 ผู้เรียนวิชาธรรมและสามารถขับไล่ภูตผีปีศาจ ถอดคุณไสยได้

นักแสดงส่วนใหญ่ค้นหาคำตอบของความเป็นอีสานด้วยการเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตในชนบทและการทำมาหากินของคนอีสาน อีกด้านหนึ่งในการค้นหาความเป็นอีสานนั้น นักแสดงได้เชื่อมโยงความเป็นอีสานไปกับความเชื่อของคนอีสาน โดยเฉพาะเรื่องพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น เรื่องขวัญ จากพิธีบายศรีสู่ขวัญ เรื่องพญานาค ความเชื่อ หมอลำทรง และหมอธรรม ที่ยังปรากฏเป็นหนึ่งในเรื่องสำคัญของการแลกเปลี่ยน สิ่งเหล่านี้นำไปสู่การแลกเปลี่ยนในระดับลึกขึ้นถึงเรื่องความหมายของจิตวิญญาณ ร่างกาย และยังเชื่อมโยงไปกับความสนใจของศิลปินรับเชิญในด้านการปฏิบัติภาวนาทางพระพุทธศาสนาด้วย

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประกอบด้วยคำถามเชิงปรัชญาและแนวคิดว่าอะไรเป็นสิ่งที่นำเสนอทั้งคุณสมบัติ (Property) และคุณลักษณะ (Attributes or Characteristics) ของความเป็นอีสานได้ดีที่สุด ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ความเป็นอีสานที่ปรากฏขึ้นจากกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้นั้น คือ วิถีชีวิตการทำมาหากินในชนบท และความเชื่อที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมชุมชน พุทธ และพราหมณ์ โดยทั้งสองประเด็นนี้ยังสะท้อนถึงความเป็นอีสานในแง่ของการเป็นอยู่ของชุมชน (Community) ที่มีความแข็งแรงในเชิงความสัมพันธ์ เพราะฉะนั้นทั้งในเรื่องของวิถีชีวิตและพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญจึงสะท้อนเรื่องของความสัมพันธ์ภายในชุมชนอย่างเลี่ยงไม่ได้

1.2 ความเป็นมาของอีสานและคนอีสาน?

ในระหว่างการแลกเปลี่ยนในคำถามหลักนั้น นักแสดงและศิลปินรับเชิญได้เริ่มกลับไปสำรวจความทรงจำเกี่ยวกับบ้าน สิ่งแวดล้อมของบ้านที่นักแสดงแต่ละคนเติบโตมา โดยอาศัยการขยายความและเชื่อมโยงกับหลักคิดของการสู่ขวัญ และความสัมพันธ์ระหว่างกายและใจ หรือ บ้านและเจ้าของบ้าน โดยให้กลับไปหา “บ้าน” ของตนให้เจอ ศิลปินรับเชิญในฐานะผู้ขับเคลื่อนหลักของกระบวนการดีไวซิ่งได้นำกระบวนการต่อผ่านการตั้งคำถามในเชิงประวัติศาสตร์ กับนักแสดงถึงความเป็นมาของอีสานว่า เรามาจากไหน? เราคือใคร? เพื่อให้นักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ได้เริ่มตั้งคำถามกับตนเองอย่างจริงจังกับคำว่า “คนอีสาน”

ในการตอบคำถามครั้งนี้ นักแสดงคนหนึ่งได้กล่าวถึงความสนใจเรื่อง “กบฏผีบุญ” โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมถึงการพยายามตีความเรื่องของจดหมายลูกโซ่ และอื่น ๆ ในระหว่างการแลกเปลี่ยนมีการตั้งข้อสงสัยขึ้นมากมายที่พ้องและเชื่อมโยงได้กับสถานการณ์การเมืองในประเทศไทยในช่วง 10 ปี ย้อนหลังจนถึงปัจจุบัน ทำให้เกิดการเรียนรู้และค้นคว้าร่วมกันในที่สุด โดยอาศัยการค้นหาคำตอบของนักแสดงด้วยวิธีการต่าง ๆ กัน ดังนี้ (1) การค้นหาเอกสารเชิงประวัติศาสตร์ในห้องสมุด (2) การค้นหาเรื่องเล่าขานต่าง ๆ จากบันทึกลายลักษณ์ หรือวรรณกรรม (3) การสอบถามโดยตรงจากญาติของตนเอง เช่น บิดา มารดา ต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้น (4) การสะท้อนประสบการณ์ของตนเองต่อคนที่เคยเห็น และ (5) การสะท้อนประสบการณ์ของตนเองต่อตนเอง

การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์อีสานนั้นทำให้ นักแสดงได้เข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นกับอีสานมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการต่อสู้ของคนอีสานกับรัฐไทยในสมัยนั้น โดยศิลปินตั้งคำถามสำคัญโดยอาศัยจินตนาการและความรู้สึกของนักแสดง หากอยู่ในบทบาทของราษฎรที่อยู่ในภาวะความยากลำบากในช่วงเวลานั้น ชวนนักแสดงร่วมกันแลกเปลี่ยนถึงเรื่องความเชื่อและความหวังของชาวอีสาน เหตุผลที่เข้าร่วมกบฏผีบุญ และชวนคิดว่าเพราะเหตุใดกันแน่ที่ชาวบ้านเข้าร่วมกบฏในครั้งนี้ เป็นที่มาของเหตุผลของตัวละครแต่ละตัวในฉากอดีตของกบฏผีบุญ รวมถึงสิ่งที่เชื่อมโยงได้ในปัจจุบันถึงวาทกรรมครอบงำ และคุณลักษณะของคนอีสาน ที่มักเป็นที่รู้กันวาทกรรมโง่จนเจ็บ สิ่งที่นำเสนอในสื่อ ทำให้นักแสดงได้เข้าไปสู่การเชื่อมโยงการสร้างตัวตนและตัวละครอีสานในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งท้ายสุด กบฏผีบุญโดนปราบนั้น ได้ปรากฏเป็นฉากหนึ่งของการแสดง โดยนักแสดงจะต้องเล่นเป็นตัวละครกบฏผีบุญทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม

1.3 ความเป็นอยู่และความเป็นไปของอีสาน?

ในการแลกเปลี่ยนนี้ประกอบไปด้วยการสะท้อนถึงลักษณะสังคมและความเป็นอยู่จากประสบการณ์ของนักแสดงในปัจจุบัน และการศึกษาข่าวและทิศทางเชิงนโยบายของชุมชน โดยมีประเด็นต่าง ๆ เช่น นโยบายเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ในจังหวัดขอนแก่น การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้ประเด็นหลักของการพูดคุยแลกเปลี่ยนนั้นเป็นเรื่องของการห่างเหินจากวิถีชีวิตชนบทเดิม การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในวิถีชีวิตปัจจุบัน และความเจริญก้าวหน้าทางวัตถุที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของคนในสังคมอีสานนั่นเอง โดยโจทย์หนึ่งที่สำคัญคือการลองใช้จินตนาการของนักแสดงร่วมไปกับการพัฒนาตัวละครของตนเองในการมองเห็นภาพอนาคตของ

อีสานหลังจากนี้ ผลที่ได้นั้นคือบทบาทของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงวิธีการต่าง ๆ ของคนอีสาน เช่น การทำเกษตรและการทำงานฝีมือต่าง ๆ โดยมีเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) การเปลี่ยนแปลงของช่องทางหรือแพลตฟอร์ม (Platform) ของความเชื่อมาอยู่บนฐานเครือข่ายออนไลน์ เช่น การทำบุญออนไลน์เป็นต้น การมุ่งไปสู่ความสำเร็จทางธุรกิจ อันนำไปสู่ผลอีกด้านหนึ่งคือการโหยหา (Nostalgic) ความแปลกแยก (Alienation) ที่เกิดขึ้นกับตัวละครด้วย การแลกเปลี่ยนครั้งนี้ปรากฏอยู่ในฉากอนาคตผ่านบทพูดเดี่ยวของตัวละคร โดยมีข้อสังเกตที่สำคัญคือ ความเป็นอีสานในเชิงวิถีชีวิตนั้นถูกผสานเข้ากับเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดีและยังปรากฏให้เห็นถึงคุณสมบัติและคุณลักษณะของคนอีสานได้ ผ่านความสัมพันธ์ทางชุมชนและความเชื่อ รวมถึงการที่สามารถหาความสุขกับสิ่งรอบตัวได้โดยง่าย ๆ นั่นเอง

บทสรุปของการค้นหาประเด็นความเป็นอีสานสู่การร้อยเรียงและนำเสนอ

(1) หลักคิดของพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญ ที่นำไปสู่โครงสร้างของเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการออกแบบ

(2) การสร้างสรรค์ตัวละคร “คนทรง” ที่ได้แรงบันดาลใจจากหมอธรรมและหมอลำทรงผ่านการตีความแบบร่วมสมัย เปรียบเสมือนความเชื่อของคนอีสานที่เป็นเสาหลักหนึ่งในการทำความเข้าใจเหตุและผลของการดำเนินชีวิต เป็นการตอบสนองทางใจ

(3) กบฏผีบุญ เป็นผลจากการทำความเข้าใจสถานการณ์ของอีสานในอดีตและกลายเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง (Reenact) ที่เชื่อมโยงตัวละครเหล่านี้ในภาคอดีต

(4) ตัวละครปัจจุบันทั้ง 7 ตัว นำเสนอความเป็นปัจจุบันของนักแสดงและตัวละคร ที่ตอบสนองต่อวาทกรรมครอบงำที่มีต่อคนอีสาน

(5) อนาคตของตัวละครทั้ง 7 ตัว เป็นเสมือนเส้นทางเชื่อมต่อในการเปลี่ยนแปลงอันเลี่ยงไม่ได้ของเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครและความเป็นอีสาน

(6) ตัวละครทั้ง 7 ตัวนั้นยังเชื่อมโยงกันบนฐานความเป็นกลุ่มก้อน ชุมชน ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการดำเนินเรื่องโดยกลุ่มตัวละครนี้ ไม่ใช่ผู้ใดผู้หนึ่งเท่านั้น

2. นักแสดงกับการสร้างสรรค์ตัวละคร

นักแสดงและการสร้างสรรค์ตัวละครเป็นการต่อยอดจากความรู้ ทัศนคติและความคิดเห็นต่อ “ความเป็นอีสาน” ระหว่างกลุ่มนักแสดง และการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองเพื่อเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงและตัวละคร ในขั้นตอนนี้ศิลปินรับเชิญในฐานะผู้กำกับการแสดงเปิดกว้างให้กับนักแสดงในการสร้างสรรค์ตัวละคร โดยมีขั้นตอนและวิธีการทำงานที่ผสมผสานและบูรณาการร่วมกันอย่างลงตัว ผ่านการด้นสดซึ่งเป็นเครื่องมือหลัก ซึ่งการทำงานด้วยการด้นสดนั้นถือเป็นวิธีการสำคัญที่มุ่งสู่การสร้างสรรค์ตัวละครและสถานการณ์ของละคร ในขณะที่ตัวศิลปินในฐานะผู้กำกับเอง ได้พยายามสังเกตการณ์และให้ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดขึ้น สิ่งที่น่าสนใจต่าง ๆ กระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ตัวละครในระหว่างกระบวนการด้นสด เพื่อนำไปสู่การเรียบเรียงเรื่องราวในขั้นต่อไปด้วย ตัวละครที่นักแสดงได้สร้างสรรค์ขึ้นจึงเป็นตัวละครที่สะท้อนความเป็นตัวของตนเอง เห็นเส้นทางของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับ อดีต ปัจจุบัน และอนาคต เป็นการสร้างตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลง ข้ามผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนั้น การเชื่อมโยงระหว่างนักแสดงกับตัวละครจึงมีความใกล้ชิดสัมพันธ์กันอย่างมากในการนำชีวิตของตัวละครออกมาสู่เวที

ผู้วิจัยเห็นว่า ก่อนที่จะสังเคราะห์องค์ความรู้ทางด้านการสร้างสรรค์ตัวละครและการแสดงของนักแสดงชาวอีสาน ผู้อ่านควรระลึกถึงตัวแปรสำคัญคือกระบวนการดีไวซิ่งอันได้มาซึ่งผลผลิตและผลลัพธ์ในครั้งนี้ กระบวนการสร้างสรรค์นั้นขึ้นตรงต่อผู้นำกระบวนการโดยศิลปินรับเชิญ สวนีย์ อุทุมมา ซึ่งสามารถสรุปให้เห็นถึงคุณลักษณะเฉพาะของการทำงานของศิลปินรับเชิญในกระบวนการดีไวซิ่งนี้ โดยบทบาทหน้าที่สำคัญของศิลปินรับเชิญนั้น ได้แก่ (1) การกำหนดทิศทางของการแสดงโดยการค้นหา เลือกสรร ไปพร้อมกับกระบวนการสร้างสรรค์ (2) การร้อยเรียงเรื่องราวของตัวละครสู่การแสดง (3) การสร้างโจทย์และความท้าทายในกระบวนการ (4) การส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มากกว่าการวิพากษ์วิจารณ์ และ (5) การสื่อสารและการสร้างความไว้วางใจในกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการการทำงานดีไวซิ่ง การสร้างสรรค์ตัวละคร ที่สวนีย์ อุทุมมา ได้ใช้กับนักแสดงในกระบวนการ สามารถสรุปได้เบื้องต้น ดังนี้

(1) การสร้างสรรค์ตัวละครสามารถใช้คำสำคัญในการกำหนดทิศทางการทำงานได้ (เช่น การใช้ลักษณะของสีหรือคำอธิบายคุณลักษณะของตัวละคร)

(2) การสร้างสรรค์ตัวละครเป็นการค้นหาจาก

ภายนอกผ่านบุคลิกลักษณะนิสัย ท่าทาง สู่การค้นหาภายในเน้นการเชื่อมต่อระหว่างภายนอกไปสู่แรงขับเคลื่อนและความต้องการของตัวละครภายใน

(3) การสร้างสรรค์ตัวละคร ในการทำความเข้าใจความต้องการ ความสัมพันธ์ ทัศนคติและความคิดผ่านการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ร่วมกันในกระบวนการด้นสด

ตารางที่ 1 ลักษณะของกระบวนการดีไวซิ่ง ข้อจำกัดและผลที่เกิดขึ้น และการแก้ไขปัญหา

ลักษณะของกระบวนการดีไวซิ่งใน โฮม เฮือน เฮา	ข้อจำกัด/ผลที่เกิดขึ้น	การแก้ไขปัญหา/ การนำไปสู่การปฏิบัติขั้นต่อไป
กระบวนการดีไวซิ่งเปิดกว้างและยืดหยุ่นสูง/อะไรก็เกิดขึ้นได้ ในการสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นมาใหม่โดยอาศัยประสบการณ์ของนักแสดงและการด้นสด	ส่งผลให้นักแสดงสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้เต็มที่ บางคนมีความลำบากใจหรือกังวลใจในความเป็นไปได้ที่หลากหลาย	ศิลปินผู้กำกับการแสดงเป็นผู้ช่วยกำหนดทิศทางที่สามารถนำไปสู่ปลายทางได้
การทำงานไม่ได้เริ่มจากการวิเคราะห์ตัวละคร แต่เริ่มจากประเด็นที่สนใจ	นักแสดงเรียนรู้จากประสบการณ์ความคิดเห็นทั้งของตนเองและผู้อื่น	ศิลปินผู้กำกับการแสดงต้องมีทักษะการเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและร้อยเรียงเข้าสู่เรื่องราวและตัวละคร
กระบวนการดีไวซิ่ง ต้องสร้างพื้นที่ปลอดภัยและไว้วางใจกัน เป็นกันเองแต่ต้องตรงไปตรงมา กระบวนการกลุ่มที่ทุกคนช่วยเหลือกัน ขับเคลื่อนไปเป็นกลุ่ม เป็นงานกลุ่ม	นักแสดงมีความรู้สึกว่าการทำงานง่ายขึ้น ไม่รู้สึกถูกตัดสิน คลายความกังวลใจ กล้าที่จะแสดงออกและเต็มที่ในการค้นหาร่วมกันด้วยความสนุก	ศิลปินผู้กำกับการแสดงต้องหมั่นสร้างความท้าทายให้เกิดขึ้นในกระบวนการอย่างเหมาะสมเพื่อกระตุ้นการสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น เน้นการทำงานแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้มากกว่าการวิพากษ์วิจารณ์
บรรยากาศความเป็นอีสาน การทำงานร่วมกับศิลปินชาวอีสานด้วยกัน ทำให้ลดช่องว่างระหว่างวัฒนธรรมและภาษาในการสื่อสาร	นักแสดงมีความรู้สึกอบอุ่นในใจเชื่อว่าศิลปินจะเข้าใจตนได้ดี กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและเป็นตัวของตัวเอง และเต็มที่ในการค้นหา	ศิลปินผู้กำกับการแสดงใช้ช่องทางนี้ในการสื่อสารความต้องการ การนำกระบวนการ การกำกับการแสดง ในทุกขั้นตอน

บทสรุปของการสร้างสรรค์ตัวละครอีสาน

ตัวละคร “ข้าวเม่า” ข้าวเม่า อายุ 25 ปี อาชีพ ทำนา เรียนจบ ม.6 พ่อแม่ของข้าวเม่าทำงานที่กรุงเทพฯ รับจ้างเป็นกรรมกรก่อสร้าง ส่งเงินกลับมาให้ใช้จ่ายสิ่งของที่จำเป็นกับยาย ข้าวเม่าทำหน้าที่ดูแลยายและทำอาหารให้ยาย เก็บผัก ปลา จากสวน ข้าวมาจากการทำนา ข้าวเม่าไม่คิดที่จะเข้าไปทำงานในเมืองเพราะเป็นห่วงยายที่จะต้องอยู่บ้านคนเดียว ข้าวเม่าไม่ได้คิดเตรียมแผนชีวิตหากวันหนึ่งยายจากไป ข้าวเม่านึกถึงแต่การอยู่กับยาย แค่นี้ก็มีความสุขในแต่ละวันของชีวิตแล้ว

ตัวละคร “จำรอง” จำรอง หญิงสาวที่เติบโตมาในชุมชนอีสาน อยู่กับปู่กับย่า และได้ซึมซับเอาวัฒนธรรมความเชื่อประเพณีต่าง ๆ ของคนอีสานจากปู่ ย่า เป็นคนสดใสร่าเริง และชอบทำบุญ เข้าวัด ฟังธรรม แต่ก็เล่นหวย มีความคาดหวังว่าการทำบุญเยอะ ๆ จะทำให้ผลบุญส่งให้เราร่ำรวย มือถือสากปากถือศีล

ตัวละคร “สวย” สวยเติบโตขึ้นในชนบท อยู่กับยาย โดยไม่รู้ว่าพ่อกับแม่เป็นใคร หรืออยู่ที่ไหน จนกระทั่งยายเสีย สวยก็อยู่ด้วยตัวคนเดียวมา สวยมีความฝันและพยายามจะถีบตัวเองให้ได้เข้าไปอยู่ในเมือง สวยพยายามเป็นคนในเมือง พูดไทย สวยพยายามดูแลตัวเอง รักสวยรักงาม เธอมีความใฝ่ฝันว่าจะมีครอบครัวมีสามีและมีลูกแล้วอาศัยอยู่ในเมืองให้ได้

ตัวละคร “มนต์” มนต์ อายุ 27-28 ปี ทำอาชีพธุรกิจส่วนตัว ปัจจุบันเป็นคนมีฐานะ เธอเคยโดนดูถูกเหยียดหยามในสมัยเด็ก ๆ เธอไม่ชอบความลำบากและเธอมักโดนตัดสินจากคนอื่น เป็นคนขยัน มีหัวทางธุรกิจ ชอบลงมือทำ ไม่รอ เธอเชื่อว่ายิ่งทำมากก็ยิ่งห่างจากความลำบาก เธอให้ความสำคัญกับเงิน และเห็นประโยชน์ที่มาพร้อมกับอำนาจทางการเงิน เธอให้ความสำคัญกับการมีเพื่อนน้อยแต่มีคุณภาพ มนต์เป็นผู้หญิงที่มีความเด็ดเดี่ยว เด็ดขาด พูดจาโผงผาง ตรงไปตรงมา รู้จักการบริหารอำนาจและการใช้ความกลัว

ตัวละคร “ต้น” ต้น เป็นคนเงียบ ๆ ไม่ค่อยคุยกับใคร เนิร์ด ยังไม่รู้ถึงเป้าหมายในชีวิต มีที่พึ่งเดียวในจิตใจ คือ ยาย ต้นอยากกลับไปอยู่กับยาย แต่ตอนนี้ต้นยังคงต้องอาศัยอยู่ในเมืองกับแม่ ต้นชอบออกค่ายทำจิตอาสาให้กับชุมชนสังคม และมีความโหยหาความใกล้ชิดทางจิตใจ พอยายต้นเสีย ต้นก็เคว้งและไม่รู้ว่าจะทำอะไร เหมือนไม่มีเป้าหมายชีวิตอีกแล้ว แต่สุดท้ายต้นก็ได้เป็น เกษตรอำเภอ และกลับมาอยู่บ้านหลังเดิมของยาย

ตัวละคร “แววดาว” แววดาวอายุ 26 ปี แววดาวไม่มีพ่อแม่ถูกเลี้ยงดูมาโดยตากับยาย เป็นคนนิ่งเงียบ จริงจังกับทุกอย่าง ดื้อ มีความคิดเป็นของตัวเอง ไม่ชอบให้ใครมาหยามความเชื่อของตน ไม่ยอมให้ใครเอาเปรียบ ไม่เถียงแต่ก็ไม่พูดอธิบาย มีความดื้อ ฟังแต่ไม่ทำตาม เธอเป็นคนเข้มแข็งและเก็บความเสียใจไว้ข้างใน ไม่ชอบแสดงออกถึงความรู้สึก ไม่ร้องไห้ ไม่ให้ใครเห็นว่าตนเองอ่อนแอ แววดาวเลือกทำตามความฝัน คือ การเป็นนักร้อง โดยเธอเลือกเข้าไปตามฝันในกรุงเทพฯ เคยจะยอมแพ้หลายครั้ง แต่เพราะเป็นสิ่งที่รักมากจึงจะยังคงต่อสู้อยู่ โดยไม่มีวี่แววว่าจะสำเร็จ สิ่งที่ค้างคาใจมานานคือเรื่องของพ่อและแม่ ว่าทำไมถึงทิ้งเธอไป

ตัวละคร “กล้า” กล้า อายุ 23 ปี เป็นคนขยัน อดทน กล้าแสดงออก พูดเก่ง เป็นคนร่าเริง จิตใจดี ใจเย็น และสู้ชีวิต ถึงแม้จะเหนื่อย ท้อ แต่กล้าก็อดทนเพื่อฝันในวันข้างหน้า เป้าหมายในชีวิต คืออยากให้พ่อแม่สบาย และมีความฝันอยากเป็นดาราจึงได้เข้าไปทำงานในกรุงเทพ เพื่อทำงานหาเงินให้พ่อกับแม่และมาตามหาฝัน แต่ไปสมัครงานหลายที่ก็ไม่มีใครรับ ไปแคสเป็นนักแสดงก็ถูกดูถูกดูแคลนว่าเป็นคนบ้านนอก ทำอะไรไม่เป็นและไม่ทันเขา

3. การแสดงและเรื่องย่อ โฮม เฮือน เฮา

คำว่า โฮม ในภาษาอีสาน แปลว่า รวม ชุมนุม ประชุมกัน[6] อีกทั้งยังมีความหมายเป็นชื่อของวัน เรียกว่า วันโฮม คือวันเตรียมงานจัดหาอาหารเพื่อทำบุญ และเป็นชื่อของกลอง กลองโฮม หมายถึงตีกลองเพื่อสื่อสารว่าเป็นวันรวม คำว่า เฮือน ในภาษาอีสาน แปลว่า เรือน บ้าน ที่อยู่

6 https://esan108.com/dict/view/โฮม

อาศัย[7] และ คำว่า เฮา ในภาษาอีสาน แปลว่า เรา ตัวของเรา หากมีคนจำนวนมากเป็นหมู่คณะมักเพิ่มคำนำหน้าเป็นหมู่เฮา[8] โดยคำทั้งสามคำนี้ ได้ถูกเลือกขึ้นมาเป็นชื่อการแสดงในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ของนักแสดงอีสานรุ่นใหม่ร่วมกับศิลปินรับเชิญ สวนีย์ อุทุมมา และผู้วิจัย โดยเกี่ยวข้องกับการค้นหาความเป็นอีสาน ซึ่งเริ่มต้นจากการค้นหาความเป็นตัวเองจากความทรงจำในวัยเด็ก ประสบการณ์ร่วมของกลุ่ม และรวมถึงความสนใจที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติภาวนาทางพระพุทธศาสนาของศิลปินรับเชิญ ดังนั้น ความหมายของ โฮม เฮือน เฮา ในรูปแบบของการแสดงครั้งนี้ จึงมีความหมายว่า การเรียกรวมใจกลับสู่ร่างกาย หรือ การเรียกรวมขวัญกลับสู่ผู้ขวัญหาย ผ่านการเล่าเรื่องบนโครงสร้างของพิธีบายศรีสู่ขวัญในอีสาน

การแสดงแบ่งออกเป็นทั้งหมด 4 ฉาก ดังนี้

ฉากที่ 1 หนุ่มสาว 7 คน ตื่นขึ้นมาพร้อมกับความไม่รู้ ไม่รู้ว่าตัวเองมาจากไหนและไม่รู้ว่าจะไปที่ใด จนกระทั่งตัดสินใจออกเดินทาง ทั้ง 7 คน ค่อย ๆ เผยความคับข้องใจจากชีวิตที่ยังจำได้ของตนเองในระหว่างการเดินทางนั้น

ฉากที่ 2 หนุ่มสาวได้พบกับคนทรงผู้ได้ช่วยคลายความหิวโหยและความล้าจากการเดินทาง เป็นความหวังในการที่จะช่วยพวกเขาตอบคำถามในใจ

ฉากที่ 3 หนุ่มสาวได้เดินทางย้อนกลับไปสู่อดีต และยังเดินทางไปเห็นตนเองในอนาคต แต่กลับเป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขายิ่งห่างไกลจากคำตอบที่ค้นหา

ฉากที่ 4 คนทรงเรียกขวัญกลับมา พาหนุ่มสาวอยู่กับปัจจุบัน นำพาพวกเขากลับมาที่บ้านของตนเอง หนุ่มสาวทั้ง 7 คน พร้อมที่จะตื่นขึ้นอีกครั้ง

เนื้อเรื่องหลักของ โฮม เฮือน เฮา นั้น เริ่มต้นขึ้นที่สถานที่แห่งหนึ่ง หนุ่มสาวจำนวนหนึ่ง เริ่มตื่นขึ้นจากเสียงไก่ขัน (เป็นเสียงที่บันทึกไว้) บนเวทีนั้นมีไก่ 1 ตัว และเล้าไก่ตั้งอยู่ตรงกลาง แต่ละคนเริ่มค่อย ๆ ตื่นขึ้น ต่างคนต่างไม่รู้จักกัน ต่างคนไม่รู้ว่าตัวเองอยู่ที่ไหนและทำไมถึงได้มาอยู่ที่ตรงนี้ ตัวละครเหล่านี้คือ ขวัญ หรือ จิตวิญญาณที่หลุดออกมาจากร่าง หรือ บ้านของตนเอง หลงทางและพยายามหาทางกลับไป ในขณะเดียวกันตัวละครเหล่านี้ก็พยายามทำความเข้าใจว่า ตนเองมาจากไหน ตนเองเป็นใครกันแน่ เมื่อการเดินทางของพวกเขาได้เริ่มขึ้น ความทรงจำต่าง ๆ ในสมัยเด็ก ๆ ที่เค้าเคยได้ทำค่อย ๆ เผยและแสดงออกมา ในระหว่างการเดินทาง เป็นร่องรอยบางอย่างที่ติดอยู่ จนกระทั่งเดินทางมาถึงบ้านคนทรง ซึ่งคนทรงได้รู้ว่า ทั้ง 7 คนนี้ คือ ขวัญ ของเด็กอีสานรุ่นใหม่ที่มีทั้งคนที่ยังเชื่อและศรัทธากับสิ่งนี้และคนที่ลังเลและยังตั้งคำถาม แต่แล้วคนทรงก็นำพาเขาทั้ง 7 ไปพบกับอดีตและเผยให้เห็นอนาคตของตน แต่สุดท้ายพวกเขาก็ได้แต่วิ่งวนในการใช้ชีวิตของตนอย่างทนทุกข์โดยไม่มีที่สิ้นสุด คนทรงพยายามช่วยพวกเขาโดยเรียกขวัญกลับมาหลายครั้งในระหว่างนั้น จนกระทั่งตัวละครทั้ง 7 วิ่งวน และพวกเขาก็ตื่นขึ้นอีกครั้งในร่างของพวกเขาเองจากเสียงไก่ขันอยู่ไกล ๆ

หลักคิดและความเชื่อของพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญถูกนำไปสร้างเป็นโครงเรื่องหลักและเป็นการดำเนินเรื่องของการแสดง โฮม เฮือน เฮา โดยใช้หลักความเชื่อเรื่อง ขวัญ หรือจิตวิญญาณที่หายหรือหลงทางไป ผ่านตัวละครหลักทั้ง 7 ตัว ที่พยายามหาทางกลับบ้าน หรือกลับสู่กายของตนเอง การดำเนินเรื่องจึงเป็นการผจญและปะทะกับห้วงของปรากฏการณ์ทั้งในอดีต ปัจจุบัน อนาคตในระหว่างการหาทางกลับบ้าน โดยตัวละครทั้งหมดได้ปะทะกับเรื่องราวของตนเองผ่านการข้าม การปะติด และการสลับฉากต่าง ๆ โดยมีพิธีกรรมการเรียกขวัญหรือสู่ขวัญเป็นตัวช่วยให้ตัวละครไม่หลุดไปติดกับห้วงของปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง ซึ่งท้ายสุดนั้นเรื่องราวเปิดให้ผู้ชมได้ตีความเองว่าตัวละครขวัญได้กลับเข้าร่างได้หรือไม่ ซึ่งประเด็นสำคัญนั้นเกิดเป็นคำถามให้กับผู้ชมว่า ตัวเองนั้นกลับมาอยู่กับกายของเราแล้วหรือยัง ดังนั้น โฮม เฮือน เฮา จึงมีเนื้อหาสาระที่เล่าถึงเรื่องสภาวะภายในจิตใจของกลุ่มคนรุ่นใหม่ของอีสานที่อยู่ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงและสั่นคลอนความต้องการของตัวละครอยู่เสมอมากกว่าเรื่องภายนอก ที่เป็นแนวทางสำคัญของการสื่อสารเรื่องของอีสานในรูปแบบใหม่

จากเนื้อหาของการแสดงทั้งหมด 4 ฉากข้างต้น จะเห็นได้ว่า โฮม เฮือน เฮา เป็นการแสดงที่นำเสนอเรื่องราวและการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ไม่สมจริง เป็นการใช้วิธีการ ตัด สลับ ปะ ติด และผสมผสาน ระหว่าง ความทรงจำ อดีต และ

7 https://esan108.com/dict/search/เฮือน

6 https://esan108.com/dict/search/เฮา

อนาคต การแสดงไม่ได้ติดอยู่แต่ภายในกำแพงที่สี่ (Fourth Wall) นักแสดงมองเห็นผู้ชม พูดกับผู้ชมได้ เข้าออกจากกำแพงที่สี่ได้ นักแสดงใช้วิธีการแสดงหลากหลายรูปแบบสื่อสารผ่านการเป็นตัวละครโดยใช้บทสนทนาทั้งภาษาอีสานและภาษาไทย การร้องเพลงหมอลำ การเคลื่อนไหวร่างกายและการร่ายรำพื้นบ้านของอีสาน เช่น รำบายศรีสู่ขวัญ การเล่นสลับเป็นตัวละครอื่น ๆ ในฉากต่าง ๆ การใช้ดนตรีพื้นบ้านเมโลดี้อีสาน การใช้โปรเจคเตอร์และวิดีโอ การออกแบบฉากเสื้อผ้าและแสงสี กลวิธีการเล่าเรื่องเช่นนี้จึงถือว่าสะท้อนการทำงานที่ต่อต้านลักษณะทางโครงสร้างเชิงวรรณกรรม และมีความเรียบง่ายในการเล่าเรื่อง ใช้องค์ประกอบส่วนต่าง ๆ เข้ามาช่วย การเล่าเรื่องจึงไม่ได้มีความซับซ้อนแต่ยังมีตัวกระตุ้นจากองค์ประกอบอื่น ๆ ให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงและคิดต่อได้ โดยที่ศิลปินไม่จำเป็นต้องมุ่งนำเสนอความซับซ้อนในประเด็น แต่เรื่องของวัฒนธรรมและองค์ประกอบที่เลือกมานั้นเอื้อให้เกิดการตีความทำความเข้าใจได้หลากหลายด้วย

การวิเคราะห์ผล

1. การสังเคราะห์องค์ความรู้จากนักแสดงชาวอีสานจากละครเวทีเรื่อง โฮม เฮือน เฮา

- ตัวละครอีสาน

การสร้างสรรค์ตัวละครบนฐานที่เชื่อมโยงกับตัวตน ผ่านประสบการณ์ ความคิดเห็น และทัศนคติต่าง ๆ ของนักแสดงชาวอีสานที่เป็นปัจเจกบุคคล ในกระบวนการดีไวซิ่งของโฮม เฮือน เฮา สามารถสังเคราะห์และสรุปให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญเกี่ยวข้องกับความเป็นอีสานในการแสดง ได้ดังนี้

(1) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงความฝัน ความโหยหา ความสงสัย และความสนุกของคนอีสานที่ไม่ซับซ้อน

การสร้างสรรค์ตัวละครเหล่านี้ได้สะท้อนถึงตัวตนของนักแสดงที่ปรากฏอยู่ในส่วนหนึ่งของตัวละครที่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้น และปรากฏอยู่ในบทพูดเดี่ยวของตัวละครที่สะท้อนความรู้สึกของคนอีสานในยุคปัจจุบันโดยสามารถสรุปได้ ดังนี้

- ตัวละครที่สะท้อนถึงความฝันของนักแสดง เช่น ตัวละครแววดาว และกล้า
- ตัวละครที่สะท้อนถึงความโหยหาของนักแสดง เช่น ตัวละครมนต์ ตัวละครต้น ตัวละครสวย
- ตัวละครที่สะท้อนถึงความสงสัยและความแปลกแยกของนักแสดง เช่น ตัวละครข้าวเม่าและกล้า
- ตัวละครที่สะท้อนถึงความสนุกของนักแสดง เช่น ตัวละครจำรอง

นอกเหนือจากการที่ตัวละครเหล่านี้ถูกสร้างสรรค์จากพื้นฐานความเข้าใจของนักแสดงและตัวตนของตนเองแล้ว อีกสิ่งหนึ่งคือ ลักษณะของตัวละครอีสานในเชิงจิตวิทยานั้นไม่ได้ซับซ้อนเมื่อเทียบกับตัวละครในวัฒนธรรมหรือบริบทอื่น ซึ่งสอดคล้องกับการทำงานกับตัวละครเรื่องป้ายเช่นเดียวกัน นักแสดงทุกคนกล่าวว่า การทำงานกับตัวละครนั้นง่ายขึ้น ทั้งในแง่ความเข้าใจผ่านความต้องการของตัวละคร การแสดงเป็นตัวละคร โดยเหตุผลสำคัญนั้นเกิดขึ้นจากความเข้าใจตัวละครที่อยู่บนฐานของการแสดงออกและความรู้สึกของตนเอง ทำให้การทำงานนั้นจึงไม่จำเป็นที่จะต้องวิเคราะห์ตัวละครกับโครงสร้างวรรณกรรมหรือบริบทของเรื่องใด ๆ แต่เป็นการทำงานกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยทำความเข้าใจตัวละครผ่านสิ่งที่ตนแสดงออกในสถานการณ์นั้น ๆ ตรงหน้า ซึ่งเป็นกลวิธีที่แตกต่างจากการทำงานของนักแสดงชาวอีสานกับตัวละครในบริบทตะวันตก

(2) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงการต่อสู้และพยายามประคับประคองความต้องการของตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง

เนื่องจากผลงานการแสดงเรื่อง โฮม เฮือน เฮา มีลักษณะของการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปตามโครงสร้างวรรณกรรม โดยไม่มีจุดวิกฤตและจุดคลี่คลายที่ชัดเจน ความต้องการของตัวละครนั้นไม่ได้เป็นหลักในการขับเคลื่อนตัวละคร ทำให้การรับรู้ถึงตัวละครต่าง ๆ นั้น แตกต่างไปจากการชมละครตะวันตก เช่น

- ตัวละครแววดาว ถึงแม้ว่าความต้องการของตัวละครคือการได้เป็นนักร้อง แต่จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ที่ปรากฏขึ้นในการแสดงนั้นไม่ได้มุ่งนำเสนอการต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคและปัญหาของแววดาวเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมาย แต่เป็นการนำเสนอและเล่าให้เห็นถึงเป้าหมายที่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามบริบทต่าง ๆ เช่น วันนี้ประสบความสำเร็จ แต่อีกสองปีผ่านไป ความสำเร็จนั้นก็หายไป การนำเสนอตัวละครจึงกลายเป็นการขยายความพยายามของตัวละครที่พยายามโอบอุ้มความต้องการที่อาจจะหลุด

ล่วงไปตอนใดก็ได้ ด้วยเงื่อนไขที่ปรับเปลี่ยนไปไม่รู้จบ

- ตัวละครมนต์ ถึงแม้ว่าความต้องการของตัวละครคือการได้ประสบความสำเร็จในชีวิต แต่จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ที่ปรากฏขึ้นในการแสดงนั้นไม่ได้มุ่งนำเสนอการต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคและปัญหาของมนต์เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายเช่นกัน แต่เป็นการนำเสนอและเล่าให้เห็นวันที่ประสบความสำเร็จ แต่มนต์เองก็ยังไม่ได้รู้สึกถึงการยอมรับของสังคม เป็นการขยายความพยายามของตัวละครที่พยายามโอบอุ้มความต้องการที่อาจจะหลุดล่วงไปตอนใดก็ได้ด้วยเงื่อนไขที่ปรับเปลี่ยนไปไม่รู้จบ

โดยเงื่อนไขเหล่านี้เกิดขึ้นกับทุกตัวละครในโฮม เฮือน เฮา ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของลักษณะสำคัญของตัวละครอีสานอย่างหนึ่งคือ การพยายามประคับประคองความต้องการของตนเอง มากกว่าการพยายามพุ่งเป้าไปสู่จุดหมาย ซึ่งแตกต่างจากกลวิธีการแสดงตะวันตกที่ยึดความต้องการเป็นฐานสำคัญในการขับเคลื่อนตัวละคร การพยายามประคับประคองความต้องการของตนเอง ในตัวละครนั้นทำให้เกิดการโฟกัส (Focus) ในการทำงานกับตัวละครต่างออกไป ซึ่งกลวิธีการทำงานกับตัวละครจึงเป็นการทำความเข้าใจและสร้างความรู้สึกจากการที่ได้ตัวละครได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสถานการณ์เหล่านั้นล้วนมีผลในการสั่นคลอนความต้องการของตัวละคร ดังนั้น การแสดงของตัวละครอีสาน โดยเฉพาะในเรื่องนี้นั้น จึงเน้นความสำคัญไปที่การข้ามผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต การต่อสู้กับข้างในตนเองมากกว่าบริบทที่เกิดขึ้นข้างนอก เป็นภาวะที่เกิดขึ้นภายในตัวเองเป็นหลัก ทำให้การแสดงออกนั้นดึงเอาคุณสมบัติภายในของคนอีสานออกมามากกว่าคุณลักษณะภายนอก เป็นคุณสมบัติของความอดทน อดกลั้น การต่อสู้และความพยายาม ซึ่งถือว่าเป็นเนื้อในหรือจิตวิญญาณของคนอีสานได้มากกว่าการนำเสนอบุคลิกลักษณะผ่านความสนุกสนานหรือภาษาเพียงอย่างเดียว

(3) ตัวละครอีสานใน โฮม เฮือน เฮา ตอบโต้วาทกรรมครอบงำเกี่ยวกับอีสาน

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยพบว่า ในช่วงแรกที่นักแสดงจะต้องสร้างสรรค์ตัวละครอีสานนั้น นักแสดงมักจะมีกรอบความคิดต่อลักษณะของคนอีสานที่พ้องกับวาทกรรมเกี่ยวกับคนอีสานในไทย เช่น “โง่ จน เจ็บ” หรือเป็นชนชั้นล่าง หรือบริบทของคนอีสานที่ปรากฏอยู่ในสื่อละครโทรทัศน์ เพลงและภาพยนตร์ เป็นต้น โดยมักนำเสนอบุคลิกลักษณะ ดังนี้

- มีความมั่นใจ ชอบความบันเทิง สนุกสนาน
- ซื่อ เชื่อคนง่าย ไม่ทันคนอื่น มักโดนดูถูกหรือโดนเอาเปรียบได้ง่าย
- มีความฝัน ความหวัง ความเชื่อ งมงายไร้เหตุผล
- จน เป็นชนชั้นล่าง ใช้แรงงานเป็นต้น

ฯลฯ

ถึงแม้ว่าสังคมไทยจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว แต่บุคลิกลักษณะของคนอีสานเหล่านี้ ส่วนหนึ่งก็ยังสอดคล้องกับวาทกรรมครอบงำและยังปรากฏอยู่ในตัวละคร เช่น กล้า หรือแววดาว นักแสดงเช่น วายุ หรือ ภัทร์สิริย์นั้นถือเป็นนักแสดงที่อายุน้อยที่สุดในกระบวนการทำงานครั้งนี้ การนำเสนอตัวละครอีสานที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ของพวกเขานั้นจึงมักจะเชื่อมโยงกับวาทกรรมอีสานที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์หรือเพลงต่าง ๆ ด้วย อย่างไรก็ดีนักแสดงหลายคนยังคงมีความคิดที่ว่า ตนเองมีส่วนหรือมีบุคลิกลักษณะเหล่านี้จริง บ้างระลึกรู้ได้ในภายหลังหรือพยายามปฏิเสธ สิ่งที่น่าสนใจคือการมองกลับมาที่ตนเองของนักแสดงชาวอีสานที่ยืนอยู่ในมุมระหว่างการเป็นคนไทยและชาวอีสานรุ่นใหม่ ซึ่งมีลักษณะของความย้อนแย้งในเชิงสังคมและวัฒนธรรมภายใต้มิติของการเมืองด้วย

ในระหว่างกระบวนการ จึงพบว่า นักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ต้องต่อสู้กับตนเองที่อยู่ระหว่างความเป็นอีสานและความเป็นไทย ระหว่างวาทกรรมครอบงำกับความเป็นจริง ซึ่งทำให้นักแสดงหลายคนได้สร้างสรรค์ตัวละครย้อนต่อวาทกรรมเหล่านั้นได้อย่างน่าสนใจ โดยในท้ายที่สุด ตัวละครทั้ง 7 นั้นได้นำเสนอและแสดงออกให้เห็นถึงมุมมองของชาวอีสานรุ่นใหม่ต่อวาทกรรมครอบงำที่เกี่ยวข้องกับคนอีสาน ที่ยังคงสะท้อนให้เห็นถึงคุณสมบัติหลักในการพยายามประคับประคองความต้องการของตนเองของคนอีสาน โดยเป็นการตอบโต้ได้ดังนี้

- ตัวละครจะไม่ใช้ชีวิตอยู่บนความคาดหวังของผู้อื่น เช่น การรอการยอมรับจากผู้อื่น หรือรอคอยความช่วยเหลือจากผู้อื่น ตัวละครมีความกล้าที่จะอยู่หรือเป็น ในรูปแบบที่แตกต่างจากความคาดหมายของคนอื่น

- ตัวละครจะมีความหวังกับบุญบาป มีความเชื่อกับสิ่งเหนือธรรมชาติต่อไป เพราะความเชื่อในเรื่องเหล่านี้นั้นผูกพันกับความงามและคำสอนในวิถีพุทธและพราหมณ์ของชุมชน เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ชีวิตดำเนินไปอย่างมีความสุข ซึ่งไม่ใช่ความงมงาย
- ตัวละครไม่ได้จน ตัวละครอยู่อย่างพอเพียง เรียบง่าย ในบริบทของเขา ไม่ได้หมายถึงความไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตหรือความขาดแคลน
- ตัวละครไม่จำเป็นต้องมีคุณลักษณะภายนอกที่บ่งบอกว่าเป็นอีสาน เช่น พูดภาษาอีสานเท่านั้น ตัวละครเช่น มนต์หรือต้นก็ใช้ภาษาไทย โดยให้เหตุผลว่า มนต์ เป็นเหมือนตัวแทนของคนที่พร้อมปรับและเปลี่ยน พร้อมเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลง และ ต้น เป็นคนอีสานโดยจิตวิญญาณ ไม่ได้ขึ้นตรงต่อภาษาที่พูด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัยรุ่นอีสานในปัจจุบันส่วนใหญ่ด้วย

- การแสดงของนักแสดงชาวอีสาน

ในผลงานรูปแบบดีไวซิ่งนี้ นักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ทำงานภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละคร ร่วมไปกับการทำงานกับตนเอง ผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง การยอมรับตนเอง และการเป็นตัวของตัวเองของนักแสดงเกี่ยวกับความเป็นคนอีสานและคนไทย และที่เกี่ยวกับอดีต ปัจจุบัน และความคาดหมายในอนาคต ซึ่งสามารถสังเคราะห์และสรุปให้เห็นถึงกลวิธีการแสดงของนักแสดงชาวอีสาน ได้ดังนี้

(1)การแสดงอย่างเป็นธรรมชาติเริ่มต้นจากการปลดปล่อยตัวเองและอยู่กับสถานการณ์ให้ได้

ในระหว่างการทำการแสดงนั้นนักแสดงรายงานว่า ความตระหนักรู้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยโจทย์การแสดงที่สำคัญคือการฟัง การขับเคลื่อนการแสดงไปพร้อมกันกับกลุ่ม และการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสถานการณ์ให้ได้ โดยไม่ได้คำนึงถึงการเป็นตัวละครบนฐานความต้องการ ดังนั้นนักแสดงส่วนใหญ่จึงมุ่งเน้นไปที่การมีสมาธิกับการใช้ร่างกาย การกลับมาอยู่กับเนื้อตัวมากกว่าการนำเสนอลักษณะของตัวละคร การอยู่กับสถานการณ์และการพร้อมปรับเปลี่ยนสถานการณ์ รวมไปถึงการที่นักแสดงเข้าใจตัวละครได้ดีอันเป็นผลจากการที่นักแสดงสามารถผสมผสานความเป็นตัวของตัวเอง หรือเทียบเคียงกับตัวเองร่วมกับการเป็นตัวละครที่สร้างสรรค์ ทำให้นักแสดงผ่อนคลายและไม่พยายามจะควบคุมหรือจัดการตัวเองให้เป็นไปตามความคิด ทำให้การเล่นและแสดงออกมานั้นเป็นธรรมชาติ สบายตัว ไม่กังวลและอยู่ในสถานการณ์ได้ อนุญาตให้เกิดปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งนักแสดงส่วนใหญ่สะท้อนถึงการแสดงในทิศทางเดียวกันที่ว่าการเป็นตัวละครนั้นง่ายขึ้น แต่ต้องใช้พลังในการอยู่ในสถานการณ์บนเวทีมากขึ้นทั้งในระหว่างซ้อมและระหว่างการแสดงจริง

(2)การแสดงอาศัยพลัง สติและสมาธิมาก

การแสดงในรูปแบบดีไวซิ่งนี้นักแสดงจำเป็นจะต้องอาศัยสติและสมาธิรวมถึงพลังในการทำงาน เนื่องจากสถานการณ์เปลี่ยนอย่างรวดเร็วและตลอดเวลา เช่น การเปลี่ยนจากตัวละครหลักเป็นตัวละครอื่น การเคลื่อนไหวและใช้ร่างกาย ทำให้การทำการแสดงนั้นต้องใช้พลังเป็นอย่างมาก เนื่องจากต้องอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันและเปลี่ยนแปลงไปอย่างเร็ว จึงอาจเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักแสดงไม่ได้ทำงานกับตัวละครในขั้นลึกซึ้งเนื่องจากโจทย์การทำงานนั้นหลากหลาย เมื่อกล่าวถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงชาวอีสานในตัวละครที่พวกเขาสร้างขึ้นนั้น เป็นที่น่าสังเกตเช่นกันว่า มีการใช้ร่างกายที่แตกต่างจากเดิมเช่นกัน ได้แก่ การยืนอย่างมั่นใจและมั่นคง ร่างกายเปิด ในขณะที่การใช้เสียงก็เป็นเสียงที่เปล่งออกมาอย่างชัดเจนและมีพลัง

อภิปรายผล

โฮม เฮือน เฮา เป็นการแสดงที่ปรากฏให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของคนอีสานรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบันผ่านการแสดงสอดคล้องกับมุมมองของทฤษฎีเพอร์ฟอร์มาทิวิตี้ (Performativity) ที่ว่า อัตลักษณ์นั้นปรากฏผ่านการแสดงออก (Performative) และถูกสร้างขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการแสดงออกเหล่านั้น ดังนั้น อัตลักษณ์จึงเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการแสดงออก การทำงานในกระบวนการดีไวซิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ผ่านทัศนคติของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองและความเป็นอีสาน และตัวตนอันบางเบาของคนอีสานในสังคมร่วมสมัย ถึงแม้ว่า “ความเป็นอีสาน” อาจจะไม่ได้มีคำนิยาม

ที่ชัดเจนว่าคืออะไร และเป็นอย่างไร แต่กระบวนการดีไวซิ่งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติและคุณลักษณะของความเข้าใจและความเชื่อร่วมกันที่ก่อเกิดและประสานขึ้นระหว่างศิลปินรับเชิญชาวอีสานและนักแสดงรุ่นใหม่ชาวอีสาน ผ่านโจทย์การค้นหาร่วมกันและการเชื่อมโยงภายใต้บริบทและบรรยากาศวัฒนธรรมอีสาน สื่อสารและทำงานผ่านภาษาอีสาน ซึ่งได้สร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างนักแสดงเองและระหว่างศิลปินกับนักแสดงและเป็นผลให้เกิดการสร้างประสบการณ์ร่วมกันในการสร้างสรรค์ผลงาน โฮม เฮือน เฮา วิธีการดีไวซิ่งจึงถือเป็นแนวทางและกลวิธีการสร้างสรรค์ที่สำคัญในการเอื้อให้การสร้างสรรค์เรื่องราวละครเวทีและตัวละครได้สะท้อนถึงอัตลักษณ์และตัวตนของกลุ่มคนหรือวัฒนธรรมนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดีทั้งในกระบวนการและในการแสดง

การสะท้อนกลับไปมองและสำรวจดูตนเองของนักแสดงชาวอีสาน ในกระบวนการดีไวซิ่ง ยังแสดงออกให้เห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องรักษาวิถีความเป็นอีสานบางอย่างไว้ โดยจะต้องสามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่นได้ในวิถีชีวิตแบบใหม่ด้วย อาทิ เรื่องของความเชื่อในสังคมอีสานร่วมสมัย เช่น พิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญ หรือความเชื่อในเรื่องของร่างทรงฯ ซึ่งเปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการมองผ่านทัศนคติของโลกปัจจุบันที่เชื่อมโยงกับโลกเดิม จากการสังเกตการณ์กระบวนการนั้น นักแสดงได้เต็มที่กับการมีส่วนร่วมในกระบวนการอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะของการต่อสู้กับวาทกรรมต่อคนอีสานที่ยังหลงเหลืออยู่ในความระลึกรู้ ทำให้ได้เห็นพลังกลุ่มที่อาจสะท้อนถึงความเป็นอีสานผ่านทัศนคติของเด็กรุ่นใหม่ที่อาจเปลี่ยนรูปลักษณ์ไปแล้ว

กระบวนการสร้างสรรค์ครั้งนี้ยังเผยให้เห็นถึง “ความจริงใจ” ในการแสดงที่เกินกว่าความเป็นตัวละครจากบทละคร เป็นการแสดงออกถึงสิ่งที่อยู่ด้านในผ่านความคิด ความรู้สึก ความสงสัย และคำถามของนักแสดง นำเสนอผ่านตัวละครที่ได้สร้างขึ้น เมื่อนักแสดงเชื่อมโยงตัวตน ความคิด ความทรงจำ ประสบการณ์ จินตนาการของตนเองกับความเป็นตัวละครได้แล้ว การแสดงบนเวทีจึงไม่ได้ใช้การยึดโยงกับความต้องการของตัวละครในการขับเคลื่อนแต่เป็นการโอบรับตัวละครและเป็นตัวละครอย่างแท้จริง ภายใต้ประสบการณ์ของนักแสดง ณ ปัจจุบันขณะบนเวทีการแสดง ดังนั้น นักแสดงจึงอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าเป็นหลัก อธิบายการแสดงของตนผ่านบริบทการถูกกระตุ้น ความเข้มข้นทางอารมณ์ และระยะเวลา รวมถึงความรู้สึกนึกคิดมากกว่าความต้องการหรือประวัติความเป็นมาในเชิงการวิเคราะห์ตัวละคร ดังนั้นการแสดงจึงกลายเป็นกระบวนวิธีที่ค่อยๆ ประกอบสร้างเป็น ตัวละคร ที่เปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการให้คำตอบตนเองนั่นเอง

จากการสังเกตการณ์กระบวนการนั้น นักแสดงได้เต็มที่กับการมีส่วนร่วมในกระบวนการอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะของการต่อสู้กับวาทกรรมต่อคนอีสานที่ยังหลงเหลืออยู่ในความระลึกรู้ ทำให้ได้เห็นพลังกลุ่มที่อาจสะท้อนถึงความเป็นอีสานผ่านทัศนคติของเด็กรุ่นใหม่ที่อาจเปลี่ยนรูปลักษณ์ไปแล้ว กระบวนการสร้างสรรค์ครั้งนี้ยังเผยให้เห็นถึง “ความจริงใจ” ในการแสดงที่เกินกว่าความเป็นตัวละครจากบทละคร เป็นการแสดงออกถึงสิ่งที่อยู่ด้านในผ่านความคิด ความรู้สึก ความสงสัย และคำถามของนักแสดง นำเสนอผ่านตัวละครที่ได้สร้างขึ้น เมื่อนักแสดงเชื่อมโยงตัวตน ความคิด ความทรงจำ ประสบการณ์ จินตนาการของตนเองกับความเป็นตัวละครได้แล้ว การแสดงบนเวทีจึงไม่ได้ใช้การยึดโยงกับความต้องการของตัวละครในการขับเคลื่อน แต่เป็นการโอบรับตัวละครและเป็นตัวละครอย่างแท้จริง ภายใต้ประสบการณ์ของนักแสดง ณ ปัจจุบันขณะบนเวทีการแสดง ดังนั้น นักแสดงจึงอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าเป็นหลัก อธิบายการแสดงของตนผ่านบริบทการถูกกระตุ้น ความเข้มข้นทางอารมณ์ และระยะเวลา รวมถึงความรู้สึกนึกคิดมากกว่าความต้องการหรือประวัติความเป็นมาในเชิงการวิเคราะห์ตัวละคร ดังนั้นการแสดงจึงกลายเป็นกระบวนวิธีที่ค่อย ๆ ประกอบสร้างเป็น ตัวละคร ที่เปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการให้คำตอบตนเองนั่นเอง

บทสรุป

การสร้างสรรค์ตัวละครบนฐานที่เชื่อมโยงกับตัวตน ผ่านประสบการณ์ ความคิดเห็น และทัศนคติต่าง ๆ ของนักแสดงชาวอีสานที่เป็นปัจเจกบุคคล ในกระบวนการดีไวซิ่งของโฮม เฮือน เฮา สามารถสังเคราะห์และสรุปให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญเกี่ยวข้องกับความเป็นอีสานในการแสดง ได้แก่ (1) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงความฝัน ความโหยหา ความสงสัย และความสนุกของคนอีสานที่ไม่ซับซ้อน (2) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงการต่อสู้และพยายามประคับประคองความต้องการของตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง และ (3) ตัวละครอีสานใน โฮม เฮือน เฮา ตอบโต้วาทกรรม

ครอบงำเกี่ยวกับอีสาน ดังนั้น การสะท้อนกลับไปมองและสำรวจดูตนเองของนักแสดงชาวอีสาน ในกระบวนการดีไวซิ่ง ยังแสดงออกให้เห็นถึง ความจำเป็นที่จะต้องรักษาวิถีความเป็นอีสานบางอย่างไว้ โดยจะต้องสามารถปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ในวิถีชีวิตแบบใหม่ด้วย อาทิเรื่องของความเชื่อในสังคมอีสานร่วมสมัย เช่น พิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญ หรือความเชื่อในเรื่องของร่างทรงฯ ซึ่งเปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการมองผ่านทัศนคติของโลกปัจจุบันที่เชื่อมโยงกับโลกเดิม

เอกสารอ้างอิง

ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2560, มกราคม-มิถุนายน). วาทกรรมคนอีสานผ่านพื้นที่อุดมคติในแบบเรียนสังคมศึกษาร่วมสมัยของไทย". **วารสารสังคมศาสตร์**. *29*(1): 161-188.

พรรัตน์ ดำรุง. (2564). **วิจัยการแสดง: สร้างความรู้ใหม่ด้วยการทำละคร.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์.

พัฒนา กิติอาษา. (2557). **สู่วิถีอีสานใหม่.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.

สลิสา ยุกตะนันทน์. (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม). อัตลักษณ์เพื่อ 'วันพรุ่งนี้': บทวิพากษ์การเมืองเชิงอัตลักษณ์จากสำนักคิดหลังอาณานิคม. **วารสารสังคมศาสตร์.** 9(2): 61-103.

สุเทพ สุนทรเภสัช. (2548). **หมู่บ้านอีสานยุค "สงครามเย็น": สังคมวิทยาของหมู่บ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.** กรุงเทพฯ: มติชน.

อุกฤษฏ์ เฉลิมแสน. (2563, มกราคม-มิถุนายน). การต่อรองอัตลักษณ์อีสานของวัยรุ่นอีสานในยุคดิจิทัล. **วารสารพัฒนศาสตร์.** 3(1): 1-39.

Alexander, S. T. (2020). Identity in Isan and the Return of the Redshirts in the 2019 Elections and Beyond. **Kyoto Review of Southeast Asia.** Retrieved January 9, 2021, from https://kyotoreview.org/issue-27/Isan-identity-return-of-redshirts-2019-elections-and-beyond/

Butler, J. (1990). **Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity.** New York: Routledge.

Drummond, J. J. (2020, August). Self-identity and personal identity. **Phenomenology and the cognitive sciences.** 2021(2): 235-247.

Giddens, A. (1991). **Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age.** Standford: Standford University Press.

Heddon, D. & Milling, J. (2006). **Devising Performance: A Critical History.** Hampshire: Palgrave Macmillan.

Kittikong, T. (2022, March). Isan Contemporary Performance: Embodied Isan Tone in Thai Contemporary Performance making. **Asian Theatre Journal.** 39(1): 185-208.

Landgraf, E. (2011). **Improvisation as arts: Conceptual challenges, historical perspectives.** London: Continumm.

McCargo, Duncan and Kritsadawan Hongladarom. (2004, October). Contesting Isan-ness: Discourses of Politics and Identity in Northeast Thailand. **Asian Ethnicity.** 5(2): 219-234.

Peters, G. (2009). **The philosophy of improvisation.** Chicago: The university of Chicago Press.

Phatharathananunth, S. (2001). **Civil Society in Northeast Thailand: The Struggle of the Small-Scale Farmers Assembly of Isan.** Ph.D. Dissertation. University of Leeds. United Kingdom.

Thailand Creative & Design Center (TCDC). (2005). **Isan Retrospective: Deprivation, Creativity and Design.** Bangkok: A Division of OKMD, Office of the Prime Minister.

อัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารลังกาสุกะแห่งดินแดนปลายด้ามขวานของประเทศไทย[1]

The Cultural Langkasuka Food Identity of The Southernmost of Thailand

รณภพ นพสุวรรณ / RONNAPHOP NOPSUWAN
สาขาวิชานิเทศศาสตร์การตลาด คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
DOCTOR OF COMMUNICATION ARTS IN MARKETING COMMUNICATION, UNIVERSITY OF THE THAI CHAMBER OF COMMERCE

จันทมา เขียวแก้ว / JANTIMA KHEOKAO
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
SCHOOL OF COMMUNICATION ARTS, UNIVERSITY OF THE THAI CHAMBER OF COMMERCE

สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง / SUJITTRA PLIANRUNG
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
SCHOOL OF COMMUNICATION ARTS, UNIVERSITY OF THE THAI CHAMBER OF COMMERCE

Received: April 11, 2022
Revised: December 1, 2022
Accepted: December 2, 2022

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยนี้ เป็นการศึกษาด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสังเคราะห์เอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 23 คนในพื้นที่จังหวัดปัตตานี จังหวัดยะลา และจังหวัดนราธิวาส เพื่อมุ่งหาอัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะและเมนูอาหารลังกาสุกะ ในสามจังหวัดชายแดนใต้ ผลการวิจัยพบว่าอัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะเกิดจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ประกอบด้วย (1) การเลือกใช้อาหารทะเลตามฤดูกาลจากวัตถุดิบท้องถิ่น (2) เครื่องปรุงที่มีเอกลักษณ์ ได้แก่ เกลือหวาน เครื่องเทศ มะพร้าว กะทิ น้ำตาลต่าง ๆ (3) อิทธิพลความหลากหลายทางเชื้อชาติ และศาสนา และ (4) การได้รับการถ่ายทอดมรดกภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษ และส่งมอบไปยังรุ่นสู่รุ่น นอกจากนี้ผลการวิจัยพบว่าเมนูอาหารลังกาสุกะ 34 เมนู ส่วนใหญ่เกิดจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเดิมของผู้คนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ และรองลงมาได้รับอิทธิพลมาจากชวา (อินโดนีเซีย) อินเดีย อาหรับ โปรตุเกส และจีน

คำสำคัญ: วัฒนธรรมอาหาร, อัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะ, ลังกาสุกะ, สามจังหวัดชายแดนใต้, การท่องเที่ยวเชิงอาหาร

Abstract

this paper was a study with a qualitative research method from document synthesis and in-depth interviews with 23 key informants in Pattani, Yala and Narathiwat provinces focus on the food identity of Langkasuka and Langkasuka food menu in the three southern border provinces. The results of the research revealed that Langkasuka food identity was formed from 4 factors consisting of (1) selection of the local

1 บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์เรื่อง “กลยุทธ์การสื่อสารอัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารสามจังหวัดชายแดนใต้” และเป็นงานวิจัยที่ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักวิจัยแห่งชาติ (วช.)

seasonal seafood (2) unique seasonings such as “Salt sweet” is salt less salty, spices, coconut, coconut milk, and various sugars. (3) the ethnic and religious diversity influences; and (4) The inheritance of wisdom from ancestors and passed on from generation to generation. In addition, the results of the research revealed that most of the 34 Langkasuka menus originated from the cultural mix and traditional wisdom of the people in the three southern border provinces. and followed by influences from Java (Indonesian), Indian, Arabic, Portuguese and Chinese

Keywords: Cultural food identity, Langkasuka food identity, Langkasuka food, three southern border provinces, food tourism

บทนำ

“ลังกาสุกะ” อาณาจักรโบราณแหล่งดินแดนเอเชียอาคเนย์ ดินแดนแห่งความรุ่งเรืองความสุข ความมั่งคั่ง และเป็นเมืองท่าทียบเรือขนาดใหญ่และมีความสำคัญมากในอดีตกว่า 1900 ปี และประวัติศาสตร์ความยิ่งใหญ่การค้าขายทางทะเลในอดีต อาณาจักรซึ่งเป็นศูนย์กลางการค้าทางเรือระหว่างโลกตะวันออกและโลกตะวันตก นักเดินทางจากทั่วสารทิศมาเยือนดินแดนแห่งนี้เพื่อแลกเปลี่ยนสินค้า (ลออแมนและอารีฟิน. 2541) ปัจจุบันสามารถค้นพบหลักฐานทางประวัติศาสตร์บริเวณ บ้านประแว จังหวัดปัตตานี ในปัจจุบัน ผู้คนจากหลายหลายเชื้อชาติ ศาสนา นำความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความเชื่อศาสนา การค้าขาย (Teeaw,A. and Wyatt, D.K.,1970) และภูมิปัญญาอาหารจากวัฒนธรรมของตนมายังดินแดน แลกเปลี่ยนความรู้ สอดแทรกไปกับวิถีชีวิตของผู้คนท้องถิ่นจนเกิดเป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรมในแบบของตนเอง

“อัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารลังกาสุกะ” ร่องรอยที่หลงเหลือเพื่อการสืบค้นรากเหง้าแห่งวัฒนธรรมอาหารสำรับลังกาสุกะ จากดินแดนอาณาจักรโบราณ คือจุดเริ่มต้นแห่งภูมิปัญญาอาหารของผู้คนแปลกหน้านำวัฒนธรรมอาหารจากบ้านเกิดของตน ผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ลังกาสุกะเกิดเป็นความโดดเด่นที่มีลักษณะเฉพาะตัว หลอมรวมอิทธิพลแห่งศาสนา ประเพณี วิถีชีวิต ความหลากหลายทางเชื้อชาติวัฒนธรรม (ครองชัย หัตถา, 2551) เกิดเป็นมรดกภูมิปัญญาแห่งวัฒนธรรมอาหารสู่ผู้คนท้องถิ่น ผสมผสานองค์ความรู้การปรุงรส การถนอมอาหาร การผสมผสานความรู้ระหว่างวัฒนธรรมเพิ่มสีแต่งกลิ่นอาหารด้วยเครื่องเทศจากชวา อินเดีย และอาหรับ เกิดเป็นอาหารสำรับลังกาสุกะที่ปรุงแต่งอย่างพิถีพิถัน เพิ่มสุนทรียภาพสู่ประสาทสัมผัสทั้ง 6 ประกอบด้วย รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัสและความอิ่มเอมใจ เมื่อได้ลิ้มลองอาหารลังกาสุกะ และถ่ายทอดจากสู่สู่รุ่น (นิปาติเมาะ หะยีหามะ และคณะ, 2562)

ปัจจัยหลักในการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่โบราณกาล อาหารเป็นทั้งสิ่งที่สามารถบรรเทาความหิวโหยที่เกิดจากความต้องการของร่างกาย อาหารเป็นยาเพื่อรักษาโรคและการบาดเจ็บให้ร่างกาย และอาหารสามารถเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง (ทรงสิริ วิชิรานนท์ และคณะ, 2555) อาหารยังถือเป็นตัวแทนของวัฒนธรรม ที่มาของทุกเชื้อชาติที่มีความแตกต่างออกไปตามถิ่นที่อยู่อาศัย ภูมิภาค สภาพอากาศและประวัติศาสตร์ความเป็นมาของแต่ละเผ่าพันธ์ (ศรุดา นิติวรการ, 2557) อาหารถูกนำมาเป็นสัญลักษณ์เพื่อสะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น ลักษณะเฉพาะเชื้อชาติ ศาสนา ภูมิศาสตร์ ที่อยู่อาศัย หรือพืชผลทางการเกษตรเฉพาะถิ่นล้วนส่งผลโดยตรงต่ออัตลักษณ์อาหารที่มีรส กลิ่น การปรุง การถนอมอาหารในแบบเฉพาะตัว การเตรียมเครื่องปรุง หรือวิธีการรับประทาน ยังสามารถบ่งบอกถึงประเพณี ความเชื่อ วัฒนธรรมทางความคิดที่สืบทอดกันมา จนเป็นส่วนหนึ่งของเอกลักษณ์อาหารประจำท้องถิ่นที่ไม่สามารถแยกออกวิถีชีวิต (พิสิทธิ์ ศรีประเสริฐ, 2561)

อัตลักษณ์อาหารถูกนำมากำหนดนโยบายยุทธศาสตร์ชาติเพื่อสร้างรายได้ให้การท่องเที่ยว สร้างรายได้สู่ชุมชน สร้างรายได้ให้ประเทศ (คณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2560) หากเราเข้าใจความโดดเด่นและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหาร เราก็สามารถนำไปสร้างจุดขายเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว (กองยุทธศาสตร์และแผนงานสำนักงานปลัดกระทรวงพาณิชย์, 2560) หากการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และคลื่นวัฒนธรรมต่างชาติในปัจจุบัน ทำให้อัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารลังกาสุกะต้องปรับตัวหรือไม่ หรือเพียงคงความดั้งเดิมไว้ และรักษาสืบทอดเพื่อเป็นมรดกแห่งความภาคภูมิใจของชาวสามจังหวัดชายแดน

ใต้ผู้รับหน้าที่ส่งมอบและสืบสานวัฒนธรรมอาหารจากดินแดนลังกาสุกะต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทและที่มาของเมนูอาหารลังกาสุกะสามจังหวัดชายแดนใต้

2. เพื่อวิเคราะห์และทำความเข้าใจอัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะสามจังหวัดชายแดนใต้

แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดอัตลักษณ์อาหาร (Food Identity)

อัตลักษณ์อาหาร เกิดการถ่ายทอดการภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่นที่มีลักษณะเฉพาะ ทำให้มีความแตกต่างและโดดเด่นจากที่อื่น หรือมีความคล้ายคลึงกันเพราะการโยกย้ายถิ่นฐานจากเดินทางของผู้คนในอดีต การค้าขายและการค้นหาที่อยู่อาศัยใหม่เพื่อการดำรงชีวิต การเดินทางเหล่านี้มักนำวัฒนธรรมการปรุงอาหารตามแบบวิถีชีวิต ส่วนประสมจากท้องถิ่นเดิม (Zhang, Roberts, Must, Wong, Gilhooly, Kelly, & Saltzman, 2015; Parasecoli, 2014; Dietler, 2006) และขั้นตอนการปรุงตามหลักการหรือตามภูมิปัญญาที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เมื่อเกิดการย้ายถิ่นที่อยู่อาศัยไปยังที่แห่งใหม่ทำให้เกิดการขาดแคลนส่วนผสมบางอย่างหรือไม่เพียงพอในการปรุงอาหาร ต้องปรับเปลี่ยนหรือค้นหาส่วนผสมทดแทนจากท้องถิ่นที่ไปอยู่อาศัยจนเกิดเป็นการผสมผสานการใช้วัตถุดิบจากท้องถิ่นใหม่ หรือบางครั้งเป็นการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนการใช้วัตถุดิบจากแหล่งเดิมให้กับผู้คนแปลกหน้าที่เดินทางไปถึง ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ปรับปรุงและพัฒนาเรื่องราวของอาหาร ส่วนผสมสูตรเฉพาะตามภูมิภาคนั้น และความเชื่อเรื่องหลักศาสนาธรรมชาติ การเคารพตามธรรมเนียมก็จะส่งผลโดยตรงไปยังอาหารหรือส่วนผสมบางอย่างที่ไม่เหมาะสมและต้องไม่ขัดต่อหลักความเชื่อทางศาสนาของชุมชน (ณัฐชา ตะวันนาโชติ; 2563; Sutton; 2011; Lindstrom; 2005; Korsmeyer & Sutton, 2010)

2. แนวคิดวัฒนธรรมอาหาร (Food Culture)

วัฒนธรรมอาหาร ผสมผสานจากประเพณี ความเชื่อ ศาสนา และวิถีชีวิตของชุมชน ลักษณะอาหารเกิดตามภูมิศาสตร์ และการเดินทางโยกย้ายที่อยู่อาศัยหรือการประกอบอาชีพ ทำให้เกิดเป็นอาหารตามวัฒนธรรมประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนในกระบวนการเกิดวัฒนธรรมอาหาร ได้แก่ 1) ขั้นตอนการเตรียมอาหาร (Food Preparation) 2) ขั้นการปรุงหรือการผลิตอาหาร (Food Production) และ 3) การบริโภคอาหาร (Food Consumption) สามารถสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิต ประเพณีที่เชื่อมโยงระหว่างสมาชิกในชุมชนกับสิ่งแวดล้อม อากาศ ภูมิประเทศ ส่งผลต่อลักษณะอาหาร วิธีการปรุงอาหาร การรับประทานอาหารแตกต่างกันออกไป (Yaisumlee, Thanyakit, Sakmunwong, & Peatrat, 2019; Grimaldi, Fassino, & Porporato, 2019) รวมไปถึงบรรทัดฐานของสังคม (social norms) แนวทางการถือปฏิบัติทางสังคมเพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกัน รวมถึงทุกช่วงเวลาและความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของบุคคลตั้งแต่เกิดจนตาย (Altugan, 2015) การเป็นสมาชิกกลุ่มวัฒนธรรมทำให้รู้สึกถึงความเป็นเจ้าของและการระบุตัวตนของพวกเขา (Amiot, Doucerain, Taylor, & Kachanoff, 2015) วิถีชาวบ้าน (Folkways) การนับถือศาสนา (Altugan, 2015) ภูมิปัญญาท้องถิ่น ศาสนาและประเพณี อาหาร สมุนไพร ศิลปวัฒนธรรม ประกอบด้วย สถาปัตยกรรม จิตรกรรม ภาษาและวรรณกรรม (Zhang, Chen, Law, & Zhang, 2020; สุดถนอม ตันเจริญ, 2021; พิมพ์อักษรา หรูประกายอักษร, 2015; ศศิกาญจน์ นารถโคษา, 2556) การปรับเปลี่ยนรูปแบบ (Transformation) เป็นการยอมรับและเข้าใจเพื่อรักษาสิ่งที่มีอยู่ให้ดำรงต่อไปเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงจากผู้คนในวัฒนธรรม และกลุ่มคนภายนอกวัฒนธรรม เช่น การโยกย้ายถิ่นที่อยู่อาศัย รวมไปถึงการนำสิ่งใหม่จากต่างวัฒนธรรมที่มีลักษณะที่ดีกว่านำมาผสมผสานกับวัฒนธรรมเดิมของสังคมจนเกิดเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ดีขึ้น (Williams-Gualandi, 2020; Amiot, Doucerain; Taylor, & Kachanoff, 2015; พัชรี กล่อมเมือง; 2019)

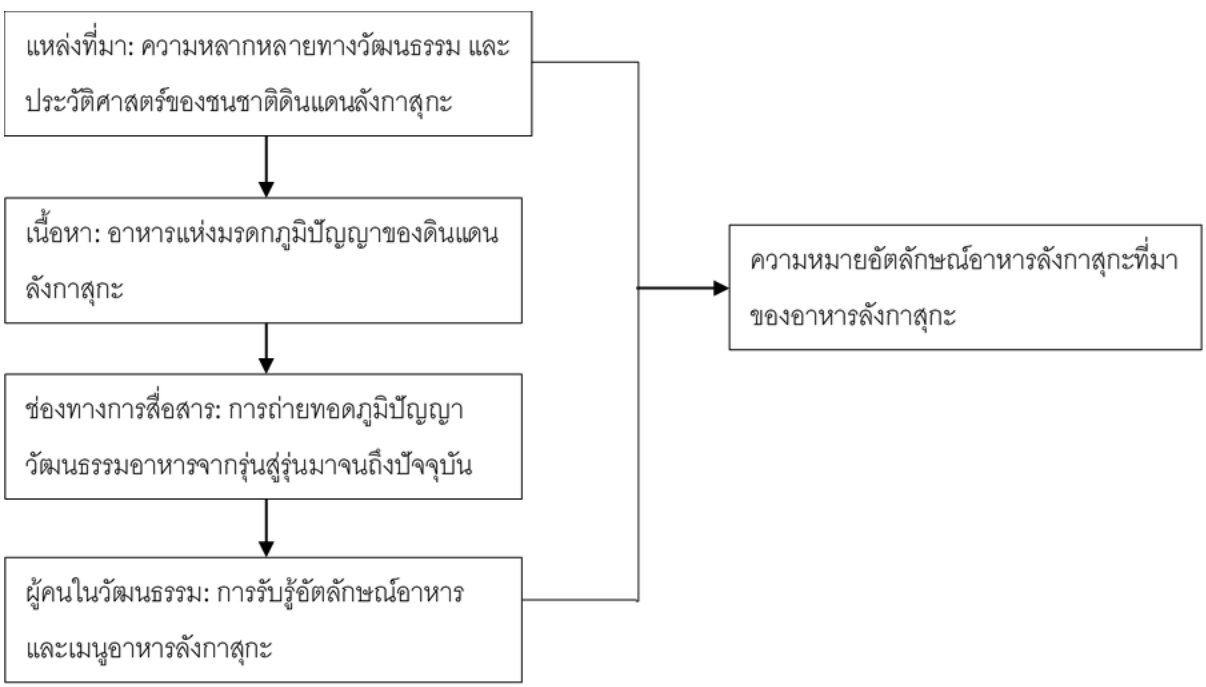
3. แนวคิดอัตลักษณ์อาหารเชิงวัฒนธรรม

อาหารถูกใช้เป็นเครื่องตอกย้ำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Almerico, 2014) การแบ่งปันหรือถ่ายทอดและเรียนรู้ทักษะการจัดเตรียมอาหาร เทคนิค มารยาทในการรับประทานอาหาร (Ishak, Zahari, Talib, & Hanafiah, 2019; Renard, & Thomé, 2016) อาหารดั้งเดิมจะมีการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษที่ได้นำสูตรการทำอาหารติดตัวมาจากประเทศของตนการถ่ายทอดความรู้เรื่องอาหารผ่าน

บุคคลเป็นแหล่งความรู้ เป็นแหล่งถ่ายทอดและคงไว้ซึ่งประสาทสัมผัส เช่น รูป รสชาติ กลิ่น เป็นต้น (Sébastia, 2016) การปรุงอาหาร ได้แก่ ภูมิปัญญาการใช้อุปกรณ์ประกอบอาหาร มีการคิดค้นอุปกรณ์โดยบางอย่างได้ดัดแปลงจากบรรพบุรุษ การเลือกใช้วัตุดิบอย่างเหมาะเป็นการเรียนรู้จากบรรพบุรุษที่มีการถ่ายทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง (Renard, & Thomé, 2016; Renard, & Thomé,2016; Sébastia, 2016) ผู้คนค้นหารากเหง้าวัฒนธรรมผ่านอาหารของตนเอง เพราะอาหารเผยให้ความเชื่อ ที่ของประวัติศาสตร์ แหล่งกำเนิของวัตถุดิบและภูมิปัญญาของบรรพชน ความทรงจำวัยเด็กด้วยความรู้สึกอบอุ่น และความทรงจำต่อรสชาติอาหารที่คุ้นเคย (Almerico, 2014) ทำให้อาหารมีส่วนสำคัญต่อการก่อกำเนิดเอกลักษณ์ของอาหารประจำชาติพันธุ์ กลายเป็นสัญลักษณ์ของความหมายทางวัฒนธรรมที่ฝังลึกผ่านความเชื่อทางวัฒนธรรม (Ishak, Zahari, Talib, & Hanafiah, 2019; Morales, & Cordova, 2019; Sébastia, 2016; Parasecoli, 2014) ภูมิหลังอัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารของแต่ละภูมิภาคพบว่าผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะสืบสานวัฒนธรรมผ่านอาหารและนำเผยแพร่สูตรอาหาร ตามความคาดหวังในการสืบสานอาหารที่มีความคล้ายคลึงกันกับอาหารดั้งเดิม (Parasecoli, 2014)

การสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมอาหารเป็นไปตามหลักการทฤษฎีกระบวนการสื่อสาร SMCR Model หมายถึง กระบวนการสื่อสารจะเกิดจากแหล่งกำเนิดเนื้อหา (Source) หรือผู้ส่งสาร (Sender) นำเนื้อหา (Message) เพื่อการสื่อสารในที่งานวิจัยนี้หมายถึงอาหารลังกาสุกะ เข้าสู่กะบวนการนำเนื้อหาส่งไปยังสู่ที่ต้องการรับสาร (Receiver) เช่น ลูกหลาน เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล การจนบันทึกเนื้อหา ถือเป็นช่องทางการสื่อสาร (Channel) (Berlo, 1977)

กรอบแนวคิดการวิจัย ตามหลักกระบวนการการสื่อสาร SMCR Model (Berlo, 1977)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย ตามหลักกระบวนการการสื่อสาร SMCR Model Berlo,
ที่มา: D. K. (1977). Communication as process: Review and commentary. Annals of the International Communication Association, 1(1), 11-27. DOI: 10.1080/23808985.1977.11923667

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพการสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่และงานวิจัยเกี่ยวที่ข้องเพื่อเป็นกรอบการศึกษาอัตลักษณ์อาหาร และใช้เป็นแนวคำถามเชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างเพื่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 23 คน เริ่มต้นการกลุ่มตัวอย่างสุ่มแบบเจาะจง จำนวน 5 คน ซึ่งเป็นผู้บริหารจากหน่วยงานภาครัฐที่กำกับดูแลเรื่องการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดปัตตานี จากนั้นอาศัยการแนะนำจากผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 5 คน นำไปสู่การหาผู้ให้ข้อมูลหลักคนอื่น ๆ แบบก้อนหิมะ (Snowball sampling) เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักคนต่อไปในการสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 18 คน ประกอบด้วย ผู้ที่มีตำแหน่งระดับนายกสมาคมท่องเที่ยว นายกสมาคมอุตสาหกรรมอาหาร นายกสมาคมโรงแรม ปราชญ์ชาวบ้านที่มีความรู้ด้านอาหารท้องถิ่นและเป็นที่ยอมรับในสามจังหวัดชายแดนใต้ เจ้าของร้านอาหาร ผู้บริหารโรงแรมที่สนับสนุนการบริการอาหารท้องถิ่นในโรงแรม และเชฟอาหารที่ได้รับรางวัลระดับประเทศ เป็นผู้ให้ข้อมูลและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นมาของอาหารลังกาสุกะ คำถามการสัมภาษณ์มีแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากนักวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ และรองศาสตราจารย์ และเป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาเอก จำนวน 5 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงตามคุณสมบัติที่กำหนด ประกอบด้วย นักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษา 1 คน นักวิชาการด้านการท่องเที่ยวเชิงอาร 2 คน นักวิชาการด้านการสื่อสารการตลาดและการวางแผนการตลาด 2 คน ตามกระบวนการทดสอบความตรงตามคุณภาพด้านเนื้อหา (Content Validity) การตรวจเครื่องมือแบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (in-depth Interview) ถูกต้องด้านทฤษฎีและวัตถุประสงค์ ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง(Item-Objective Congruence : IOC) ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้ มีค่าระหว่าง 0.60 – 1.00 ผ่านตามเกณฑ์การประเมิน และการตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบสามเส้า (Triangulation) โดยการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data triangulation) เพื่อยืนยันข้อมูลที่ได้ระหว่างการสัมภาษณ์ได้เนื้อหาข้อมูลสำคัญในประเด็นเดียวกันจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ระหว่างผู้วิจัย ผู้ช่วยวิจัย และอาจารย์ที่ปรึกษา

การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยเริ่มนัดหมายผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อเตรียมการสัมภาษณ์ และอธิบายให้ผู้ให้ข้อมูลหลักทุกคนเข้าใจถึงเนื้อหา วัตถุประสงค์การวิจัย วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์ การเก็บรักษาข้อมูล และการขอบันทึกข้อมูลเชิงเอกสารในรูปการบันทึกเสียง และภาพเป็นไปตามหลักการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (Institutional Review Board: IRB) หมายเลขอ้างอิงรหัสโครงการ S06047/2564 ที่ได้รับการอนุมัติหมายเลขหนังสือรับรอง UTCC/Exemp 067/2564 (ภาคผนวก ช) วันที่ 27 กันยายน 2564 จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยมีลำดับการวิจัย และเครื่องมือการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

เครื่องมือที่ 1. แบบบันทึกข้อมูล (Coding From) จากการสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือใช้บันทึกคำสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อใช้กับผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) นำมาวิเคราะห์ความหมาย การตีความจากการประกอบด้วย (1) ส่วนที่ 1 คุณลักษณะ ความรู้ความสามารถไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ชื่อ-สกุล ตำแหน่ง ความรับผิดชอบหน้าที่การทำงาน ความเชี่ยวชาญ (2) ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อที่มา ลักษณะ ความโดดเด่น อาหารลังกาสุกะ ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ เพื่อให้เป็นแนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยมีประเด็นคำถามนำตามกรอบการวิจัย (ภาพที่ 1) แนวคำถาม การศึกษาสภาพอัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ ดังนี้

1. ท่านคิดว่าอาหารลังกาสุกะมีเอกลักษณ์อย่างไร
2. ท่านคิดว่าอาหารลังกาสุกะมีจุดเด่นที่แตกต่างจากท้องถิ่นอื่นอย่างไร
3. ปัจจัยที่เกิดเอกลักษณ์อาหารลังกาสุกะประกอบด้วยอะไรบ้าง
4. เมื่อพูดถึงอาหารลังกาสุกะที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน มีอะไรบ้าง เพราะเหตุใด

จากผลการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยนำไปถอดเทปแบบคำต่อคำ และหาความเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสังเคราะห์ไว้เพื่อเป็นแนวทางการจัดกลุ่ม การตีความ ทำให้ได้กรอบองค์ประกอบอัตลักษณ์อาหารเชิงวัฒนธรรมลังกาสุกะ (ภาพที่ 2)

เครื่องมือที่ 2 ตารางสังเคราะห์เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเมนูอาหารลังกาสุกะ เพื่อสืบค้นที่มาของอาหารจากความชนชาติที่เกี่ยวข้องกับอาณาจักรลังกาสุกะ ประกอบด้วย 1) ชื่อเมนูอาหารลังกาสุกะ หมายถึงชื่ออาหารที่เรียกในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ 2) ลักษณะอาหาร หมายถึง หน้าตาอาหารที่สามารถอธิบายได้ 3) เนื้อสัตว์ หมายถึง การใช้เนื้อสัตว์เป็นส่วนประกอบการปรุงอาหาร 4) ส่วนผสม / เครื่องปรุง หมายถึง ส่วนประกอบ วัตถุดิบ เครื่องปรุงที่ใช้เพื่อปรุงอาหาร 5) การปรุง หมายถึง กรรมวิธีการปรุง ขั้นตอนการปรุง 6) การรับอิทธิพลอาหาร หมายถึง อาหารลังกาสุกะได้รับอิทธิพลอาหารจากชนชาติใด หรือใกล้เคียงชนชาติใด และ 8) ชื่ออาหารจากต่างชาติ หมายถึง เมนูอาหารลังกาสุกะ มีชื่อเรียกอาหารอย่างไรในประเทศอื่น ๆ ผู้วิจัยใช้การแจงนับจากการถอดเทปการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 23 คน จากเครื่องมือที่ 1 ที่มีการกล่าวถึงเมนูอาหารลังกาสุกะ กรรมวิธีการปรุง ขั้นตอน วัตถุดิบที่นิยมใช้ประกอบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านอาหารสามจังหวัดชายแดนใต้ อาหารลังกาสุกะที่เผยแพร่เป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยอาศัยหลักกระบวนการการสื่อสาร SMCR Model (Berlo, 1977) พบว่า แหล่งที่มา (Source: S) ของอัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะเป็นความโดดเด่นของอาหารในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ เกิดจากประวัติศาสตร์ของอาณาจักรลังกาสุกะที่มีความเป็นมายาวนานกว่า 1,900 ปี ส่งอิทธิพลทางวัฒนธรรม ประเพณี ความหลากหลายทางเชื้อชาติ ความเชื่อและการเข้ามาของศาสนาอิสลาม สิ่งเหล่านี้มาจากการเดินทางของชาติต่าง ๆ ที่มายังดินแดนท่าเทียบเรือโบราณ การโยกย้ายที่อยู่อาศัยของผู้ที่มาเยือนในอดีต ณ ดินแดนลังกาสุกะ ซึ่งเป็นศูนย์กลางการเดินทาง การค้าขาย ทำให้ผู้คนจากต่างเชื้อชาติหมุนเวียนเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ได้แก่ จีน อินเดีย ชวา (อินโดนีเซีย) ญี่ปุ่น เปอร์เซีย อาหรับ โปรตุเกส เป็นผู้มอบมรดกภูมิปัญญาอาหารวัฒนธรรมผสมผสานกับวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่นที่ได้รับการสืบทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น และความเชื่อตามหลักศาสนาซึ่งประชาชนร้อยละ 80 เป็นผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม ทำให้อาหารต้องใช้หลักฮาลาลเพื่อการปรุงอาหาร ศาสนาอิสลามเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตมาอย่างยาวนาน นอกจากนี้พิธีกรรม วิถีชีวิต การประกอบอาชีพ อาหารตามพิธีกรรมความเชื่อศาสนาพุทธ ซึ่งแต่เดิมดินแดนลังกาสกะเป็นผู้นับถือศาสนาพุทธ พราห์ม-ฮินดู ทำให้พิธีกรรมยังคงเป็นส่วนหนึ่งเกิดเป็นการผสมผสานให้อาหารลังกาสุกะมีอัตลักษณ์ของตนเอง มาจนถึงปัจจุบัน สอดคล้องกับการศึกษาของ Sibal, V. (2018)

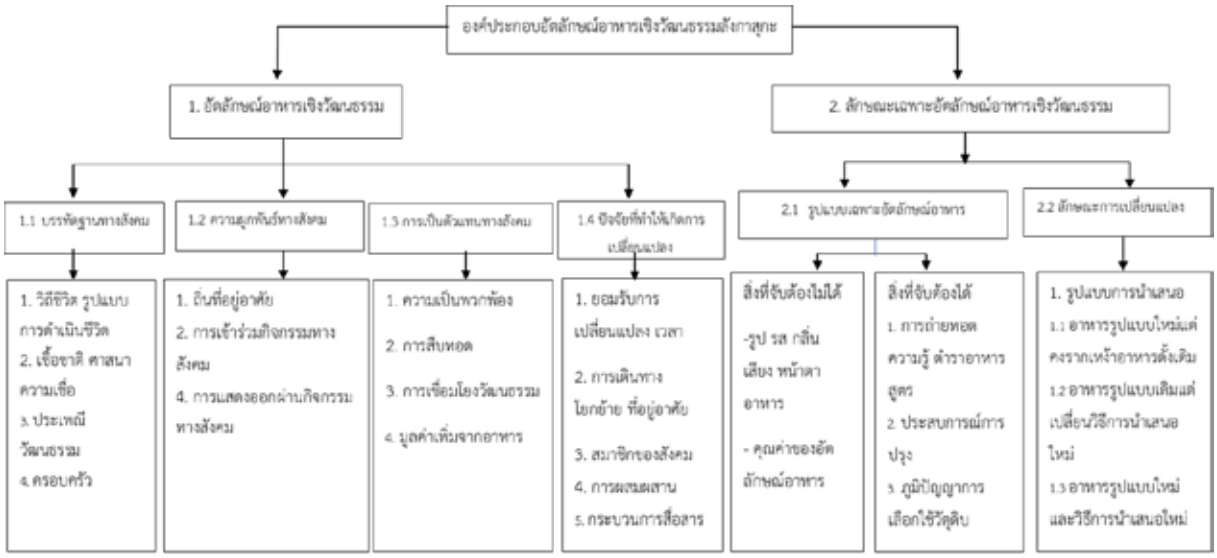
> “...ถ้าเราจะมองเรื่องวัฒนธรรม (อาหาร) ที่เป็นหลักฐานก็น่าจะเป็นเรื่อง ที่ผสมผสานวัฒนธรรไทยมุสลิม ไทยพุทธ ไทยจีนที่ผสมผสานกันแคให้หลักอาหารฮาลาลก็กินได้ทุกคนซึ่งมันไม่ควรแยก...”
>
> (ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 1)

ผู้คนแปลกหน้าที่เข้ามาในวัฒนธรรมจะนำวัฒนธรรมดั้งเดิมของตนเองมาถ่ายทอด และผสมผสานกับภูมิปัญญาของในท้องถิ่น เนื้อหา (Message: M) หรืออัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะเกิดจากองค์ประกอบ (1) การเลือกใช้อาหารทะเลตามฤดูกาลเป็นวัตถุดิบท้องถิ่นในการปรุงอาหาร (2) เครื่องปรุงที่มีเอกลักษณ์ ได้แก่ เกลือหวาน เครื่องเทศ มะพร้าว กะทิ น้ำตาลต่าง ๆ นำมาเป็นส่วนประกอบสำคัญในการปรุงอาหาร ซึ่งเป็นสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นูรอา สะมะแอ, & นันทนา วงษ์ไทย. (2560) (3) ความหลากหลายของอาหารในพิธีกรรมที่แตกต่างกันไปตามหลักศาสนาและสังคมพหุวัฒนธรรม โดยต้องอาศัยช่องทางการสื่อสาร (Channel: C) ด้วยสื่อบุคคลเพื่อเป็นช่องทางการถ่ายทอดความรู้ ภูมิปัญญาอาหาร และ (4) ผู้รับมอบมรดกภูมิปัญญาอาหาร (Receiver: R) คือประชาชนในท้องถิ่นสามจังหวัดชายแดนใต้รับการถ่ายทอดมรดกภูมิปัญญาจากบรพบุรุษและส่งมอบไปยังรุ่นสู่รุ่น เช่น ความรู้ในการปรุงอาหาร กรรมวิธีการปรุงอาหาร สูตรเคล็ดลับการเลือกวัตถุดิบ เป็นต้น ส่งผลให้อาหารลังกาสุกะ เกิดเป็นอาหารที่มีอัตลักษณะเฉพาะตัว อาหารลังกาสุกะ ประกอบด้วยเครื่องเทศที่ได้รับอิทธิพลมาจากชวา อินเดีย และอาหารับ การใช้กะทิเพิ่มผสานรสชาติของเครื่องเทศ มีรสชาติหวานมัน ลักษณะความข้น สีอาหารมีความเข้มจากกรมวิธีการปรุงที่ใช้เวลานานเพื่อป้องกับการบูดเน่าจากสภาพอากาศของสามจังหวัดชายแดนใต้ นอกจากนนี้ อาหารลังกาสุกะเกิดจากปรุงที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมจากหลายหลายเชื้อชาติ เช่น อินเดีย ชวา (อินโดนีเซีย) เปอร์เซียหรือกลุ่มอาหรับ และการให้ความร้อนผ่านอบด้วยภาชนะทองเหลืองจากโปรตุเกส เป็นต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Belma, & Alverez,

(2019) เช่น ข้าวนาสิดาแฆ อาหารที่นิยมรับประทานในมื้อเช้าให้พลังงานจากข้าวเหนียวผสมข้าวจ้าวหุงด้วยกะทิ ปรุงด้วยเครื่องเทศ เนื้อปลาทะเล เนื้อไก่ เนื้อวัว หรือเนื้อแพะ ข้าวนาสิกาบูหรือข้าวยำปรุงรสด้วยบูดูที่รสชาติหวานเค็มผสมกัน ผสมด้วยผักหั่นฝอยตามฤดูกาลหลากหลายชนิดมีสรรพคุณสร้างประโยชน์ให้ร่างกาย และได้รับโปรตีนจากปลาบ่น เป็นต้น ในด้านของวัฒนธรรมการนำเสนอถึงอาหารท้องถิ่นสามารถสะท้อนความเป็นของชนชาติ ประวัติศาสตร์ เกิดเป็นอาหารที่แสดงลักษณะของตนเอง และข้อค้นพบของชินีเพ็ญ มะลิสุวรรณ และมีนา ระเด่นอาหมัด (2564) การเลือก ใช้วัตถุดิบขนบธรรมเนียมประเพณี ประเภทอาหารที่เหมาะกับฤดูกาล เทคนิค วิธีการปรุงอาหาร และการประยุกต์ ใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์เมนูใหม่ภายใต้ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์พื้นบ้าน และผู้คนในท้องถิ่นมีส่วนร่วม

> ...(อาหาร)เป็นการผสมผสานกันหลายวัฒนธรรมด้วยกันอะนะฮะ มันก็มีการผสมผสานมา อาหารก็มาจากทางอะไร ทางแถวตะวันออกกลางบ้าง อย่างที่บอกก็คือมีการนำเข้ามา นำอาหารที่มากับทูต นักเดินทาง อย่างปูตูฮาลีบอ เนี่ย เป็นเครื่องเทศเนี่ย ลูกซัด ในบ้านเราอะไม่มี ตัวฮาลีบอมันต้องมาจากอินโดนีเซีย ..."
>
> (ผู้ให้ข้อมูลหลักคนที่ 2)

ภาพประกอบที่ 2 ภาพแสดงองค์ประกอบอัตลักษณ์อาหารเชิงวัฒนธรรมลังกาสุกะ



ภาพที่ 2 ภาพแสดงองค์ประกอบอัตลักษณ์อาหารเชิงวัฒนธรรมลังกาสุกะ
ที่มา Nopsuwan et al., (2022)

ด้านเมนูอาหารลังกาสุกะและที่มาของอาหารสามจังหวัดชายแดนใต้ พบว่ามี 34 เมนู จากบทสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. อาหารของว่างหรืออาหารเรียกน้ำย่อย (Appetizers) จำนวน 4 เมนู ได้แก่ 1) ซาเต / สะเต๊ะ 2) รอเยาะ 3) มะตะบะ 4) ปอลอ กรือโป๊ะ

ภาพที่ 3 มะตะบะ (ซ้าย), กรือโป๊ะ (ขวา)
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 29 มกราคม 2565

2. อาหารจานหลัก (Minicourse) จำนวน 14 เมนู ได้แก่ 1) นาซิดาแฆ 2) นาสิลือเมาะ อาแย 3) นาสิกาบู 4) ซอเลอะ ลาดอ 5) ฆูลากูนิงลาดอ 6) ซอเลาะอีแก 7) ฆอและปูเต๊ะ 8) อาแยฆอและ 9) กือเป๊าะ ฆอและ 10) อีแกฆอและ 11) ฆูลาบือซา 12) ฆูลาอาแย 13) ซุอิเต๊ะตานิง 14) ราแซ / ละแซ / ละซอ

ภาพที่ 4 นาสิกาบู (ซ้าย), อาแยฆอและ (กลาง), ซอเลาะลาดอ (ขวา)
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 29 มกราคม 2565

3. เครื่องจิ้ม ผักแนม (Chili sauce and vegetables) จำนวน 3 เมนู ได้แก่ 1) ซามา 2) อาจา / อาจาด 3) บูดูมาเซาะ

ภาพที่ 5 บูดูมาเซาะ
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 29 มกราคม 2565

4. ของหวาน (Dessert) จำนวน 10 เมนู ได้แก่ 1) ตูปีะ ซูตง 2) โรตีปาแย 3) นาสิกายอ / ปูโล๊ะกอยอ 4) ลอปะตีแก 5) ลาดู / ขนมลาดู /ขนมดู 6) อาเก๊าะ / อาเก๊ะ / อาก๊ะ 7) อาซูรอ 8) ตูปีะดาฮงปากัส / ข้าวต้มใบกะพ้อ / ข้าวต้มพวง 9) เวาะฮูลู / ขนมไข่แบบโบราณ 10) ปูตูฮาลีบอ

ภาพที่ 6 ตูปะซูตง (ซ้าย), ปูตูฮาลีบอ (กลาง), อาเก๊าะ / อาเก๊ะ / อาก๊ะ (ขวา)
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 29 มกราคม 2565

5. เครื่องดื่ม (Beverages) จำนวน 3 เมนู ได้แก่ 1) โกปีออ 2) แตออ 3) แตตาเระ

ภาพที่ 7 โกปีออ (ซ้าย), แตตาเระ (ขวา)
ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย เมื่อวันที่ 29 มกราคม 2565

จากเมนูดังกล่าว พบว่า มี 5 เมนูปรากฏในงานวิจัยของ นูรอา สะมะแอ, & นันทนา วงษ์ไทย (2560) ได้แก่ (1) นาซิดาแฆ (2) ตูปะซูตง (3) ไก่กอและ (4) ขนมอาเกาะ (5) ปูตูฮาลีบอ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ตรงกันกับผลการวิจัยนี้ และยังพบเมนูอาหารลังกาสุกะอีก จำนวน 29 เมนู ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากชนชาติชวา (อินโดนีเซีย) จำนวน 11 เมนู ชนชาติอินเดีย 6 เมนู ชนชาติโปรตุเกส 3 เมนู ชนชาติเปอร์เซียหรืออาหรับ 2 เมนู ชนชาติจีน 1 เมนู และเกิดจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นลังกาสุกะ 11 เมนู

การอภิปรายผล

อาณาจักรลังกาสุกะ ดินแดนที่มีความรุ่งเรืองเมื่อ อดีตกว่า 1900 ปี เป็นเมืองท่าเทียบเรือขนาดใหญ่ในแหลมมาลายู ของภูมิภาคเอเชียอาคเนย์คลอบคลุมพื้นที่ของหลายประเทศในอดีต เช่น รัฐปาตานี หรือสามจังหวัดชายแดนใต้ปัจจุบัน บางส่วนของเคดาห์ หรือมาเลเซีย เป็นต้น ทำให้เดินแดนแห่งความรุ่งเรืองมากมายไปด้วยผู้คนจากหลากหลายเชื้อชาติทั้งยุโรป เช่น โปรตุเกส หรือตะวันออกกลาง เช่น อาหรับ เปอร์เซีย ฝากเอเชีย เช่น อินเดีย จีน และเพื่อนบ้าน เช่น ชวา หรืออินโดเนียเซียในปัจจุบัน เป็นต้น อิทธิพลจากผู้คนแปลกหน้าต่างเชื้อชาติ ส่งผลต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนา ตลอดจนอัตลักษณ์อาหารของผู้คนในสามจังหวัดชายชายแดนใต้ที่หล่อหลอมกลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารมาจนถึงปัจจุบัน

อัตลักษณ์วัฒนธรรมอาหารลังกาสุกะเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงประวัติศาสตร์ของอาณาจักรลังกาสุกะที่ได้รับอิทธิพลจากชนชาติต่าง ๆ ได้แก่ อินเดีย ชวา เปอร์เซีย

โปรตุเกส จีน เป็นต้น จากการเป็นเมืองท่าการค้าขายทางทะเลที่สำคัญในอดีตส่งมอบวัฒนธรรม ความรู้ ภูมิปัญญา มาผสมผสานกับวัฒนธรรมอาหารท้องถิ่น การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของวัฒนธรรมอาหารลังกาสุกะ รวมไปถึงอิทธิพลทางศาสนาอิสลามที่เข้ามาบทบาทตามความศรัทธาของผู้นำดินแดนส่งอิทธิพลให้ประชาชนส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลามจนมาถึงทุกวันนี้ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ เกิดเป็นอาหารเฉพาะศาสนา อาหารตามพิธีกรรม และความเชื่อ ทำให้อาหารลังกาสุกะเป็นอาหารที่ต้องเลือกใช้เนื้อสัตว์จากอาหารทะเล เนื้อไก่ เนื้อวัว เนื้อแพะ และไส่วนใหญ่มุ่นิยมรับประทานหมูตามหลักฮาลาลของศาสนาอิสลามเพื่อการให้เกียร์ติของลักษณะสังคมพหุวัฒนธรรม การเลือกใช้และวัตถุดิบท้องถิ่นตามฤดูกาลในการปรุงอาหาร เครื่องปรุงรสที่มีเอกลักษณ์ได้แก่ เกลือหวาน เครื่องปรุงรสที่มีอัตลักษณ์ของอาหารลังกาสุกะ เป็นเกลือที่ทำในพื้นที่จังหวัดปัตตานีเนื่องจากมีพื้นที่อยู่ใกล้ทะเล แต่มีแม่น้ำปัตตานีไหลผ่านทำให้น้ำทะเลที่มาทำนานเกลือมีความกร่อย รสไม่เค็มจัดเหมือนเกลือทะเลทั่วไปเป็นที่มาของ “เกลือหวาน” หรือเกลือที่มีรสเค็มน้อยกว่าเกลือจากท้องถิ่นอื่น ๆ เกลือหวานยังนำใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญของการน้ำบูดู เครื่องปรุงรสที่ได้จากการหมักปลาทะเลกับเกลือ เป็นเอกลักษณ์การถนอมอาหารและเครื่องปรุงรสเฉพาะของสามจังหวัดชายแดนใต้ เครื่องเทศที่รับอิพลจากชวา และอินเดีย การใช้มะพร้าว กะทิ น้ำตาลปี๊บ หรือน้ำตลากจากมะพร้าวที่เคี่ยวจนสุกหอมนำมาเก็บบไว้ในปี๊บ น้ำตาลแว่นเป็นน้ำตาลมะพร้าวที่ทำเป็นลักษณะกลมเป็นแผ่น เป็นต้น เป็นส่วนประกอบสำคัญในการปรุงอาหาร อย่างไรก็ตาม การถ่ายทอดและรักษามรดกภูมิปัญญาเป็นสิ่งที่สำคัญในการส่งเสริมให้อัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะคงอยู่สืบมาจนถึงปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การสำรวจความคิดของประชาชนชาวไทยหรือนักท่องเที่ยวในกลุ่มประเทศมุสลิมเห็นต่อเมนูอาหารท้องถิ่นลังกาสุกะ เพื่อกำหนดแนวทางการส่งเสริมการการท่องเที่ยวเชิงอาหาร หรือกลุ่มอาหารฮาลาลต่อไป

2. อัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะสามารถนำไปสร้างกลยุทธ์ประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารให้พื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ให้เป็นรู้จักมากขึ้น ผ่านการสื่อสารการตลาดการท่องเที่ยว และการจัดเทศกาลอาหาร

3. หน่วยงานที่ทำหน้าที่กำกับดูแลวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามจังหวัดชายยแดนใต้สามารถส่งเสริมประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนในพื้นที่เกิดความภาคภูมิใจต่อวัฒนธรรมอาหารลังกาสุกะที่มีความเป็นมาอย่างยาวนาน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. การนำผลการศึกษาอัตลักษณ์อาหารลังกาสุกะไปทดสอบความคิดเห็นของประชาชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ มีความคิดเห็นสอดคล้องหรือแตกต่าง เพื่อประโยชน์ด้านการวางแผนการพัฒนาเพื่อการอนุรักษ์วัฒนธรรม

2. การศึกษาอาหารลังกาสุกะแบบเจาะลึกรายจังหวัด ได้แก่ จังหวัดปัตตานี จังหวัดยะลา และจังหวัดนราธิวาส และอาหารตามหลักแต่ละศาสนาในพื้นที่ อาจจะทำให้สามารถเข้าใจลักษณะความแตกต่าง ความเหมือน การใช้วัตถุดิบ การปรุง อาหารในพิธีกรรม มรดกภูมิปัญญา และยังสามารถรักษาอาหารท้องถิ่นสามจังหวัดชายแดนใต้ต่อไป

3. การศึกษาอุปะสงค์ และอุปทาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงอาหารและความสามารถในการผลิตเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงอาหารจากนักท่องเที่ยวที่สนใจรูปแบบการท่องเที่ยวเชิงอาหาร นักท่องเที่ยวกลุ่มอาหารมุสลิมในประเทศเพื่อนบ้าน

เอกสารอ้างอิง

กองยุทธศาสตร์และแผนงานสำนักงานปลัดกระทรวงพาณิชย์. (2560). **แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (5) ประเด็น การท่องเที่ยว (พ.ศ. 2561-2580).** http://nscr.nesdb.go.th/wp-content/uploads/2019/04/05-%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%97%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A2%E0%B8%A7.pdf

คณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ. (2560). **ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 (ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา).** http://planning.dld.go.th/th/index.php/th/plan-menu/746-2561-2580

ครองชัย หัตถา. (2551). **ประวัติศาสตร์จังหวัดปัตตานี: สมัยอาณาจักรโบราณถึงการปกครอง 7 หัวเมือง** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ประเทศไทย

ชินีเพ็ญ มะลิสุวรรณ, มีนา ระเด่นอาหมัด. (2564). **การสื่อสารวัฒนธรรมอาหารพื้นบ้านชายแดนใต้ของไทย.** Panyapiwat Journal, 13(2), 177-189. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/251134.

ณัฐชา ตะวันนาโชติ (2563/6/สิงหาคม). **Making sense: รับรู้และรู้สึก.** https://web.tcdc.or.th/th/Articles/Detail/Making-Sense.

ทรงสิริ วิชิรานนท์ และคณะ (2555). **วิถีชีวิตและความมั่นคงทางอาหารท้องถิ่นภาคใต้.** วารสารวิจัยและวิชาการมหาพระนคร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. 8(1). 94-107. https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/RMUTP/article/view/18932/16696.

นิปาติเมาะ หะยีหามะ และคณะ. (2562) **การจัดการทางวัฒนธรรมการอนุรักษ สืบสานอาหารพื้นบ้านตำบลประจัน. ภายใต้โครงหารวิจัยและพัฒนาสุขภาวะชุมชนท้องถิ่นสามจังหวัดชายแดนใต้.** ทุนสนับสนุนจากสำนักงานสุขสภาวะชุมชน (สำนัก 3) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

นูรอา สะมะแอ, & นันทนา วงษ์ไทย. (2560) **การศึกษาคำเรียกการทำอาหารหวานในภาษามลายูปา ตานีเชิงอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์.** วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.9(2), 140-164. http://wb.yru.ac.th/handle/yru/788

พัชรี กล่อมเมือง. (2019). **“คนชายขอบ: ชาวไทยเชื้อสายมลายูในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.”** Academic Journal Bangkokthonburi University 8, no. 2 1-10.

พิมพ์อักษรา หรูประกายอักษร. (2015). **การธำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ภายใต้กระบวนการเรียนการสอนในศูนย์คาทอลิกนักบุญอันนาเพื่อเด็กอพยพย้ายถิ่นอำเภอเมืองจังหวัดสมุทรสาคร.**[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัย ศิลปากร. http://www.sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/15088/BA_Pimauksara_Rooprakaiauksorn.pdf?sequence=1

พิสิทธิ์ ศรีประเสริฐ. (2561). **อาหารไทย: การนำเสนออัตลักษณ์อุดมการณ์ความเป็นไทยและวาทกรรมเชิงอานาจ.** วารสารการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่., 6(1). https://so03.tci-thaijo.org/index.php/masscomm/article/view/131018.

ลออแมนและอารีฟิน. (2541). **ลังกาสุกะ จังหวัดปัตตานีดารุสลาม ศูนย์วัฒนธรรมชายแดนภาคใต้.** สำนักพิมพ์เจริญผล. จังหวัดยะลา

ศรุดา นิติวรการ (2557) **อาหารไทย: มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ.** Academic Journal Phranakhon Rajabhat University, 5(1), 171-179. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/AJPU/article/view/42173

ศศิกาญจน์ นารถโคษา (2556). **โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ตกแต่งสวนที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทย.** [วิทยานิพนธ์ปริญญามฟาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร. http://www.sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/13567/fulltext.pdf?sequence=2

สุดถนอม ตันเจริญ. (2021). **อัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์อำเภอผู่ทองจังหวัดสุพรรณบุรี.** Journal of Human Sciences, 22(2), 233-252. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JHUMANS/article/view/244015

Almerico, G. M. (2014). **Food and identity: Food studies, cultural, and personal identity.** Journal of International Business and Cultural Studies, 8, 1. https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.645.8411&rep=rep1&type=pdf.

Altugan, A. S. (2015). **The relationship between cultural identity and learning.** Procedia-Social and Behavioral Sciences, 186, 1159-1162. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.161

Amiot, C. E., Doucerain, M. M., Zhou, B., & Ryder, A. G. (2018). **Cultural identity dynamics: Capturing changes in cultural identities over time and their intraindividual organization.** European Journal of Social Psychology, 48(5), 629-644.

Belma, S. U. N. A., & Alverez, M. D. (2019). **Gastronomic identity of Gaziantep: Perceptions of tourists and residents.** Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR), 7(2), 167-187. DOI: 10.30519/ahtr.571666

Berlo, D. K. (1977). **Communication as process: Review and commentary.** Annals of the International Communication Association, 1(1), 11-27. DOI: 10.1080/23808985.1977.11923667

Dietler, M. (2007). 11. Culinary Encounters: Food, Identity, and Colonialism. The archaeology of food and identity. 1218. 218-242. https://www.academia.edu/download/31271537/Dietler.ArchFood07.pdf.

Grimaldi, P., Fassino, G., & Porporato, D. (2019). **Culture, heritage, identity and food. A methodological approach.** the European Union European Regional Department Fund. https://foodpathsnetwork.slowfood.com/wp-content/uploads/2019/12/Culture-Heritage-Identity-and-Food-A-Methodological-Approach.pdf

Ishak, N., Zahari, M. S. M., Talib, S. A., & Hanafiah, H. M. (2019). **The influence of biculturalism/integration attributes on ethnic food identity formation.** Journal of Ethnic Foods, 6(1), 1-13. https://doi.org/10.1186/s42779-019-0024-4

Korsmeyer, C., & Sutton, D. (2011). **The sensory experience of food.** Food, Culture & Society, 14(4), 461-475. DOI: 10.2752/175174411X13046092851316

Lindstrom, M. (2005). **Broad sensory branding.** Journal of Product & Brand Management.

Nopsuwan, N., Kheokao, J., Phovijit, P., PornsuksawatLangkasuka, S. (2022). **Food tourism: A systematic review for food and cultural identity framework reconstruction.** In Papasolomou, I., & Melanthiou, Y., (Eds.), Digital technologies in light of covid-19. CMC2022 26th Corporate and marketing communications conference. (pp.100-110). https://www.unic.ac.cy/cmc2022/wp-content/uploads/sites/33/2022/05/Book-of-Proceedings-CMC2022.pdf

Morales, O., & Cordova, C. (2019). **Gastronomy as a national identity element: the Peruvian case.** In Diversity within Diversity Management (Vol. 21, pp. 157-174). Emerald Publishing Limited.Pak, 2021. Doi:10.1108/S1877-636120190000021009

Parasecoli, F. (2014). **Food, identity, and cultural reproduction in immigrant communities.** social research, 81(2), 415-439. Retrieved from https://www.jstor.org/stable/26549625

Renard, M. C., & Thomé, H. (2016). **Cultural heritage and food identity: The pre-Hispanic salt of Zapotitlán Salinas, Mexico.** Culture & History Digital Journal, 5(1). http://dx.doi.org/10.3989/chdj.2016.004

Sebastia, B. (2016). **Eating traditional food: politics, identity and practices.** In Eating Traditional Food (pp. 15-33). Routledge. https://www.ifpindia.org/media/documents/2020_05_07_eating_traditional_food_WcDzzUZ.pdf

Sibal, V. (2018). **Food: identity of culture and religion.** Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies, 6(46), 10908-10915.

Sutton, D. E. (2010). **Food and the Senses.** Annual review of anthropology, 39, 209-223. Retrieved from https://www.academia.edu/1479651/Food_and_the_Senses

Taylor, D. M., & Kachanoff, F. J. (2015). **Managing cultural diversity without a clearly defined cultural identity: The ultimate challenge.** Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology, 21(4), 546. http://dx.doi.org/10.1037/pac0000131

Teeaw, A. and Wyatt, D.K. (1970). **Hikayat Pattani: the story of Pattani.** Spring Science Business Media Dordrecht.

Williams-Gualandi, D. (2020). **The cultural group in intercultural understanding: implications for teaching from a social identity theory perspective.** Journal of Research in International Education, 19(3), 233-250. https://doi.org/10.1177/1475240920978712

Yaisumlee, T., Thanyakit, S., Sakmunwong, C., & Peatrat, N. (2019). **“แกงฮังเล” วัฒนธรรม และความเชื่อ.** Valaya Alongkorn Review, 9(2), 172-186. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/var/article/view/213511.

Zhang, F. F., Roberts, S. B., Must, A., Wong, W. W., Gilhooly, C. H., Kelly, M. J., & Saltzman, E. (2015). **Assessing dietary intake in childhood cancer survivors: food frequency questionnaire versus 24-hour diet recalls.** Journal of pediatric gastroenterology and nutrition, 61(4), 499. Doi: 10.1097/MPG.0000000000000826

Zhang, G., Chen, X., Law, R., & Zhang, M. (2020). **Sustainability of heritage tourism: A structural perspective from cultural identity and consumption intention.** Sustainability, 12(21), 9199. doi:10.3390/su12219199

การกำกับและสร้างละครออนไลน์ด้วยแนวคิดละครชุมชน เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชน กรณีศึกษา มินิซีรีส์ชุด Spirit of Smart KKU

DIRECTING AND CREATING ONLINE DRAMA FROM THE CONCEPT OF COMMUNITY THEATRE TO COMMUNICATE AND CREATE NEW AWARENESS ABOUT COMMUNITY IDENTITY: A CASE STUDY OF THE SPIRIT OF SMART KKU THE MINI-SERIES

พชญ อัคพราหมณ์ / PACHAYA AKKAPRAM
สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
PERFORMANCE PRACTICE PROGRAM, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

Received: April 11, 2022
Revised: December 1, 2022
Accepted: December 2, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนำเสนอวิธีการและกระบวนการกำกับและสร้างละครออนไลน์ โดยนำแนวคิดละครชุมชนมาเป็นฐานคิดร่วมกับหลักการกำกับภาพยนตร์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ เพื่อนำเสนอและสื่อสารอัตลักษณ์ใหม่ของมหาวิทยาลัยขอนแก่นไปยังกลุ่มผู้ชมเป้าหมายในชุมชน การดำเนินงานวิจัยแบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 กระบวนการ ได้แก่ 1. การออกแบบความคิดของผู้กำกับเพื่อสร้างละคร 2. การกำกับและสร้างละคร 3. การจัดแสดงและประเมินคุณค่าผลงานละคร ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า 1. ผลงานละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU มีจำนวน 3 ตอน ความยาวทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง 27 นาที สามารถใช้เป็นสื่อกลางเพื่อนำเสนอและสร้างความเข้าใจอัตลักษณ์ของชุมชนใหม่ที่สะท้อนแนวคิดเรื่อง “การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” ไปยังผู้ชมในชุมชนได้ 2. การรับชมละครออนไลน์ผ่านช่องทางเฟสบุ๊คแฟนเพจระหว่างวันที่ 24-25 กันยายน 2564 มีจำนวนรวมทั้งสิ้น 26,400 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยการเข้าชมร้อยละ 51.82 ของจำนวนประชากรในชุมชน และผลงานละครสามารถสื่อสารความคิดของเรื่องไปยังผู้ชมในระดับที่ “สร้างการรับรู้” แก่ผู้ชม 3. ผู้คนภายในชุมชนเกิดความรักและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้น อันเป็นผลมาจากการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความทรงจำและความผูกพันที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และสถานที่ การนำเสนอภาพวิถีชีวิตของชุมชน ตลอดจนเรื่องราวของตัวละครที่สะท้อนความจริงของบุคคลและเหตุการณ์ในชุมชน 4. กลุ่มผู้มีส่วนร่วมมีโอกาสสัมผัสบรรยากาศในพื้นที่ชุมชนอย่างใกล้ชิดจากกระบวนการถ่ายทำการแสดง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกผูกพัน และภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชุมชน อีกทั้งยังเป็นการบ่มเพาะนักปฏิบัติศิลปะ-ศิลปินรุ่นใหม่ และเพิ่มพูนความและรู้ประสบการณ์ตรงจากการร่วมปฏิบัติงานสร้างสรรค์ละครในพื้นที่โครงการวิจัย

คำสำคัญ: ละครออนไลน์, ละครชุมชน, ละครประยุกต์, กำกับการแสดง, วิจัยการแสดง

Abstract

The research paper presents the methods and processes of directing and creating online drama by applying the concept of community theatre as a base for thinking together with the principles of film directing. Its main objective is present and communicates the new identity of Khon Kaen University to an audience in the community. The research operation is divided into 3 processes. These are 1. Designing the director's ideas for drama production 2. Directing and creating dramas 3. Exhibiting and evaluating the value of theatrical work. The results of the research revealed that 1. There were 3 episodes of the online drama, Spirit of Smart KKU the total length is 1 hour and 27 minutes. It can be used to present and create an understanding of the new community identity that reflects the concept "Dedicated to the community and society" 2. Watching online drama between September 24-25, 2021 totaled 26,400 times, representing an average of 51.82 percent of the population in the community. Theatrical works can communicate the story's idea to an audience. 3. People in the community have more love and pride in their identity and being at Khon Kaen University. As a result of presenting stories that reflect memories and are related to area and place, the way life of the community as well as stories of characters that reflect the truth of individuals and events in the community. 4. Participants have the opportunity to get experience closely in the community area from the filming process so that get a good feeling and pride in their community identity. It is also incubated by art practitioners - new generation artists and increases knowledge and experience from participating in drama creation work in the research project as well.

Keywords: Online Drama, Community Theatre, Applied Theatre, Directing, Performance Research

บทนำ

โครงการวิจัย[1] มุ่งค้นหากลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานละคร โดยมีเป้าหมายสำคัญ คือ เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นในปัจจุบัน ผู้วิจัยตั้งต้นจากโจทย์ที่ว่า ทำอย่างไรที่ผู้คนในชุมชนจะรู้จักอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยในมุมมองการเป็นที่พึ่งพิงของสังคมและเต็มเปี่ยมไปด้วยจิตวิญญาณแห่งการอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม รวมถึง ทำอย่างไรที่ผู้คนในชุมชนจะรู้จักโครงการฟาร์มอัจฉริยะ ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักหนึ่งของแผนงานวิจัยของมหาวิทยาลัยที่ต้องการนำเสนอให้ผู้คนในชุมชนรับทราบถึงภารกิจสำคัญนี้ผ่านละคร

ในบทบาทนักปฏิบัติละครเวที (theatre practitioner) และนักละครประยุกต์ (applied theatre practitioner) ผู้วิจัยเลือกแนวคิดละครชุมชน (community theatre) เป็นหลักคิดในการตั้งต้นการสร้างงาน ซึ่งละครชุมชนเป็นการนำกิจกรรมต่างๆ เช่น การแสดง เพลง การเต้นรำ ละครใบ้ พิธีกรรม ฯลฯ มาหลอมรวมกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอความคิด (idea) สื่อสารความคิด (message) ความรู้ (knowledge) (Mulenga, 1993) และแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตของชุมชน (Ervan, 2001; Mda, 1993; Miller, 1979) อีกทั้งยังเป็นการทำงานแบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้กำกับการแสดง นักแสดง และผู้มีส่วนร่วมที่เป็นสมาชิกในชุมชน โดยทำหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตละครในทุกขั้นตอน (Alfi, 1998; Darymple, 1997; Gard, 1999; Mulenga, 1993) เพื่อนำเสนอสาระสำคัญหรือปัญหาของชุมชนไปยังผู้ชมในชุมชน

ทั้งนี้ ในช่วงเวลาริเริ่มและพัฒนาโครงการวิจัยได้เกิดข้อจำกัดด้วยสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผล

1 โครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์บทและกำกับละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์และนิเวศวัฒนธรรมในชุมชน ในแผนงานวิจัยเรื่อง การออกแบบและสร้างสรรค์ละครออนไลน์ชุด Spirit of Smart KKU เพื่อสื่อสารภาพลักษณ์เชิงบวกของโครงการฟาร์มอัจฉริยะและมหาวิทยาลัยขอนแก่น ดำเนินงานภายใต้แผนงานวิจัยฟาร์มอัจฉริยะ (Smart Faming) โดยฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปีงบประมาณ 2563

ให้ผู้วิจัยต้องปรับวิธีคิดในการสร้างละครจากละครเวทีไปเป็นละครในสื่อลักษณะอื่น เพื่อให้เหมาะสมกับเงื่อนไขและบรรยากาศของการทำงานของทีม ผู้วิจัยเลือกรูปแบบละครออนไลน์เนื่องจากเป็นรูปแบบละครที่แตกต่างจากภูมิรู้เดิมของผู้วิจัย และเป็นความท้าทายอย่างยิ่งที่จะขยับตนเองไปสู่วิถีการทำงานที่เป็นดิจิทัลและสื่อสารความคิดด้วยภาพเคลื่อนไหวที่ถูกบันทึกและมีกระบวนการทำงานที่ซับซ้อนขึ้น ตลอดจนเหมาะที่จะใช้ในการเผยแพร่ไปยังผู้ชมภายใต้เงื่อนไขเว้นระยะห่างทางสังคม

ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมสมาชิกทีม ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่สัมพันธ์กับการทำงานลักษณะนี้และเป็นสมาชิกของชุมชน อันประกอบด้วย อาจารย์ นักวิจัย นักสร้างสรรค์ด้านภาพยนตร์ ดนตรีและละคร เพื่อร่วมกันสร้างงาน โดยโครงการวิจัยมุ่งสู่การหากลวิธีในการสร้างละครออนไลน์ที่ตั้งต้นด้วยแนวคิดละครชุมชน เพื่อสื่อสารความคิดจากโจทย์วิจัยไปยังผู้ชม ทั้งนี้ ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้กำกับในการกำหนดแนวความคิด การสร้างและพัฒนาผลงาน การฝึกซ้อม และการควบคุมคุณภาพการผลิตละคร เพื่อให้ผลงานละครออนไลน์เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

กำกับและสร้างละครออนไลน์เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นไปยังกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย

ขอบเขตของการวิจัย

1. สมาชิกในทีมเป็นผู้มีความเกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยขอนแก่น อาทิ นักศึกษา คณาจารย์ เจ้าหน้าที่และศิษย์เก่า ทั้งหมดเป็นทีมงานมือสมัครเล่นที่ร่วมกันผลิตผลงานละครออนไลน์เรื่องแรกของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

2. ผลงานละครออนไลน์เรียกว่า มินิซีรีส์ (mini-series) ซึ่งมีความยาวจำนวน 3 ตอน ตอนละไม่เกิน 30 นาที และมีความยาวรวมทั้งสิ้นไม่เกิน 1.30 ชั่วโมง

3. การนำเสนอและเผยแพร่ผลงานละครออนไลน์ผ่านช่องทางเฟสบุ๊คแฟนเพจ ได้แก่มหาวิทยาลัยขอนแก่น องค์การนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และไทแบนด์เอนเตอร์เทนเมนท์

4. ผู้ทรงคุณวุฒิที่ใช้ในการประเมินผลงานวิจัยสร้างสรรค์ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจากสาขาวิชาศิลปะการละคร สาขาวิชาภาพยนตร์ และสาขาวิชาสื่อสารการแสดง เพื่อสะท้อนผลงานวิจัยแบบบูรณาการศาสตร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การสร้างละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU เป็นการทดลองค้นหาวิธีการและรูปแบบการแสดงจากละครเวทีเป็นละครออนไลน์ โดยยังคงใช้แนวคิดละครชุมชนเป็นฐานในการริเริ่มความคิดเพื่อสร้างงาน โดย Alfi (1998) และ Miller (1979) อธิบายกระบวนการพัฒนาละครชุมชนไว้ 7 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. การสร้างทีมโดยเป็นสมาชิกในชุมชน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการริเริ่มความคิด

2. การสนทนากลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนประเด็นปัญหา และความขัดแย้งในวิถีชีวิตของชุมชน

3. การรวบรวมข้อมูลในชุมชน เช่น ตัวอย่าง บทความ รูปภาพ สิ่งบันทึก ฯลฯ

4. การสร้างและเขียนบทที่นำเสนอเรื่องของชุมชน

5. การผลิตและการฝึกซ้อมการแสดง รวมถึงการเตรียมการเพื่อจัดแสดง

6. การแสดงในพื้นที่ชุมชนหรือสถานที่อื่น ๆ โดยเน้นการเสวนากับผู้ชม

7. การพัฒนาความเป็นผู้นำภายในกลุ่ม และการสร้างความร่วมมือเพื่อขับเคลื่อนประเด็นให้นอกเหนือไปจากมิติความเป็นละคร

ผู้วิจัยใช้กระบวนการข้างต้นในการสร้างทีม เก็บรวบรวมข้อมูลชุมชน ระดมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จนเกิดเป็นเรื่องราวละครในรูปแบบบทละครสมบูรณ์ (shooting script) จำนวน 3 ตอน ถึงแม้ว่า กระบวนการกำกับและสร้างละครออนไลน์เรื่องนี้จะใช้แนวคิดละครชุมชนเป็นฐาน แต่ระหว่างขั้นตอนการเตรียมงาน (pre-production) การผลิตงาน (production) และหลังการผลิต (post-production) ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและหลักปฏิบัติทางกำกับภาพยนตร์ (Film Directing) เป็นเครื่องมือช่วยในการผลิตและขับเคลื่อนงานให้บรรลุเป้าหมาย กรอบแนวคิดการวิจัย จึงเป็นการบูรณาการระหว่างแนวคิดละครชุมชนกับแนวคิดทางด้านกำกับภาพยนตร์ในทุกขั้นตอนของการสร้างงานละครออนไลน์ ดังที่ปรากฏตามภาพที่ 1

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยเป็นลักษณะของงานวิจัยที่เน้นการปฏิบัติ (Practice as Research) โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการทำงาน ตัวผลลัพธ์ของการวิจัยหรือผลงานศิลปะเป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการแสดงที่เป็นสัญลักษณ์ มีความหมายใหม่ และสื่อสารกับผู้ชม ผ่านตำแหน่งแห่งที่ของตัวละคร บทพูด อารมณ์ ความรู้สึก ภาพและเสียงที่ปรากฏในแต่ละช่วง จังหวะเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง สามารถรับรู้ สื่อสารกับผู้ชมที่รับชม และนำไปสู่การสะท้อนคิด การวิพากษ์วิจารณ์ (Haseman, 2010, pp.148-157 อ้างถึงในพรรัตน์ ดำรุง, 2564, หน้า 77) ระเบียบวิธีวิจัยจึงเป็นขั้นตอนการปฏิบัติ โดยในแต่ละขั้นต้องอาศัยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความ สะท้อนคิด และคัดสรรผ่านการทำงานของผู้กำกับ ซึ่งมีขั้นกระบวนการปฏิบัติดังนี้

1. การออกแบบความคิดของผู้กำกับเพื่อสร้างละคร

เป็นกระบวนการตั้งต้นของผู้กำกับหลังจากได้บทละครฉบับสมบูรณ์ โดยมุ่งการออกแบบความคิดเพื่อการสร้างงานละคร บทละครนำประเด็นปัญหาและชุดข้อมูลต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นและโครงการฟาร์มอัจฉริยะ เช่น ประวัติความเป็นมา ความเชื่อ เรื่องเล่าสถานที่ และความทรงจำ มาวิเคราะห์ อัตลักษณ์และสกัดเป็นเรื่องราวผสมสานกับจินตนาการของผู้ประพันธ์ บทละครจึงมีลักษณะเป็นเรื่องแต่ง (fictional) ที่สร้างขึ้นใหม่เป็นบทละครต้นฉบับ (original script) ที่อิงข้อมูลอันเป็นข้อเท็จจริงของบุคคลและ สถานที่มาประกอบสร้างเป็นละคร เพื่อสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมเป้าหมายซึ่งเป็นผู้คนในมหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.1 บทละครเรื่อง Spirit of Smart KKU บอกเล่าอะไร และมีความหมายใดซ่อนอยู่ (Subtext)

ละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU เกิดจากกระบวนการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ในชุมชนและการทำงานจากโจทย์วิจัยที่ต้องการสื่อสารอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยรวมถึงโครงการฟาร์มอัจฉริยะ เป้าหมายสำคัญจึงเป็นการสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยผ่าน “พื้นที่” โครงการฟาร์มอัจฉริยะ โดยมี แก่นความคิดหลัก (main idea) คือ “การอุทิศตนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ดีเพื่อผู้อื่นและสังคมเป็นการสร้างคุณค่าสูงสุดแห่งความเป็นมนุษย์ให้แก่ตนเอง” ซึ่งมีเรื่องย่อ (synopsis) ดังนี้

> “เรื่องราวของอาจารย์หนุ่มคณะเกษตรศาสตร์ผู้กำลังมุ่งมั่นทำโครงการวิจัยฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จ แต่ผลลัพธ์วิจัยไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ อาจารย์เกิดความเครียดจนเผลอตะคอกใส่นักศึกษาชายในทีมวิจัยจนทำให้เขาไม่พอใจและขอถอนตัวออกจากทีม นักศึกษาหญิงในทีมพยายามไกล่เกลี่ยเพื่อให้นักศึกษาชายกลับเข้าทีมอีกครั้งแต่ไม่สำเร็จ ขณะเดียวกัน พ่อของอาจารย์ซึ่งป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้ายเกิดภาวะวิกฤต อาจารย์รีบไปหาพ่อแต่ไม่ทันบอกลาพ่อของเขา ทำให้อาจารย์เลิกทำงานวิจัยเพราะรู้สึกผิดที่สนใจงานวิจัยมากกว่าพ่อ ส่วนนักศึกษาหญิงเกิดความรู้สึกลังเลบนเส้นทางนักวิจัย แต่แล้วอาจารย์ก็ได้ตัดสินใจกลับมาทำงานวิจัยต่ออีกครั้งหลังจากได้อ่านข้อความที่พ่อฝากไว้ ส่วนนักศึกษาได้ปรับความเข้าใจกันและกลับมาพิสูจน์ตัวเองผ่านการทำงานร่วมกับอาจารย์อีกครั้ง”
>
> (สมุดบันทึกการทำงาน, 2563)

แก่นความคิดหลักของเรื่องนำไปสู่การตั้งคำถามว่า ทำไมละครจึงต้องการสื่อสารความคิดนี้ และละครจะสร้างคุณค่าใดให้กับผู้ชมปัจจุบัน ในฐานะเรื่องเล่าที่จะถูกเล่าเป็นละครออนไลน์ไปสู่พื้นที่ชุมชนควรสะท้อนและสื่อสารความคิดไปยังผู้ชม เพื่อให้เกิดการขบคิดที่นำไปสู่การสร้างความตระหนักรู้และความเปลี่ยนแปลงได้ ตามที่ Petra Kuppers (2007, pp.16) ที่เสนอความคิดไว้ว่า “การแสดงชุมชนก่อตัวขึ้นหลากหลายรูปแบบโดยล้วนสัมพันธ์กับวิถีการปฏิบัติ และสร้างผลกระทบแก่สิ่งเหล่านั้นให้เคลื่อนไปสู่อนาคต” ดังนั้น หากมินิซีรีส์เรื่องนี้เป็นละคร/การแสดงชุมชน ก็จะต้องเป็นสื่อนำเสนอวิถีชีวิตชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นในปัจจุบันให้ได้ว่ามีรูปแบบหรือลักษณะอย่างไร และทัศนคติที่ผู้คนมีต่อตนเองรวมถึงอัตลักษณ์ชุมชนเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยกลับไปศึกษาข้อมูลจากแบบสอบถามผู้คนในชุมชน เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ตัวบทและนำไปสู่การพัฒนาความคิดของผู้กำกับ โดยพบข้อมูลสำคัญดังปรากฏในภาพที่ 2 และ 3 ดังนี้

หากท่านนึกถึงการใช้ชีวิตของท่านในมหาวิทยาลัยขอนแก่นท่านนึกถึงการใช้ชีวิตแบบใด	จำนวน	คิดเป็น %
1. ความทันสมัย เร่งรีบ แข่งขัน	3	2.9
2. เรียบง่าย สบาย ๆ บ้าน ๆ คิดดัน ไม่เร่งรีบ	33	31.7
3. ชีวิตแบบอีสานดั้งเดิม	1	1
4. เรียบง่ายสบาย ๆ แต่มีความพร้อมและความทันสมัย	64	61.5
รวม		

ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ท่านคิดว่าปัจจุบันภาพวิถีชีวิตในมหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นแบบใด	จำนวน	คิดเป็น %
1. ความทันสมัย เร่งรีบ แข่งขัน	28	26.8
2. เรียบง่าย สบาย ๆ บ้าน ๆ คิดดัน ไม่เร่งรีบ	15	14.3
3. ชีวิตแบบอีสานดั้งเดิม	4	3.8
4. เรียบง่ายสบาย ๆ แต่มีความพร้อมและความทันสมัย	55	52.4
รวม		

ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้คนในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นมองวิถีชีวิตและการใช้ชีวิตบนฐานความเรียบง่าย สบายๆ แต่มีความพร้อมและความทันสมัยในชุมชน แต่ทว่า ลักษณะวิถีชีวิตภายใต้ความทันสมัยแบบทุนนิยมและความทันสมัยของเทคโนโลยีต่างๆ ส่งผลกระทบให้ผู้คนมีความเป็นปัจเจกมากขึ้นและสนใจเรื่องส่วนรวมของชุมชนน้อยลง บทละครจึงพยายามประกอบสร้างความหมายใหม่ของอัตลักษณ์ชุมชน โดยใช้วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยขอนแก่นมาเป็นกรอบคิดและเชื่อมกับวิถีนิยมปัจจุบัน ซึ่งอัตลักษณ์ “ความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ตามแผนยุทธศาสตร์ พ.ศ. 2563-2566 (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2562) มุ่งวิสัยทัศน์มหาวิทยาลัยวิจัยและพัฒนาชั้นนำระดับโลก และเน้นการพัฒนา 3 ด้าน ได้แก่

- ประชาชน (People): ประชาคมมหาวิทยาลัยขอนแก่นมีความรู้ ความสามารถ และทักษะดิจิทัล มีความเชี่ยวชาญศาสตร์วิชาการ การวิจัย พัฒนาและการนำไปใช้ประโยชน์ การบริการ บริหารจัดการ มีความพร้อมในการเรียนรู้ การเชื่อมโยงกับนานาสากล และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง
- ระบบนิเวศ (Ecological): ระบบนิเวศมหาวิทยาลัยเกื้อหนุนการเรียนรู้ วิจัย เสริมประสิทธิภาพการทำงาน เพิ่มพูนคุณภาพชีวิตของชุมชนมหาวิทยาลัย และผู้มาเยือน
- จิตวิญญาณ (Spiritual): จิตวิญญาณของมหาวิทยาลัยมีความสันติสุขและสมานฉันท์ของชุมชนทั้งภายในและภายนอก

ความหมายที่ซ่อนอยู่ (subtext) ในตัวบท จึงต้องการ**สื่อสารอัตลักษณ์ของชุมชนที่มุ่งการพัฒนา 3 ด้าน และสะท้อนความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ผู้คน พื้นที่ และการส่งต่อจิตวิญญาณ/อุดมการณ์อันดีงามให้แก่กัน เพื่อให้ผู้คนในชุมชนรับรู้และหันกลับมาสนใจปัญหาของสังคม และใส่ใจผู้คนรอบข้างมากขึ้นกว่าเรื่องของตนเอง** อันเป็นการกลับไปสู่จุดกำเนิดมหาวิทยาลัยขอนแก่นในฐานะสถานศึกษาขั้นสูงอันเป็นที่พึ่งพิงของผู้คนและสังคมในภูมิภาคอีสาน

1.2 สัญลักษณ์ (Symbolic) ที่ปรากฏในเรื่อง

ในบทละครปรากฏสัญลักษณ์ใน 3 ลักษณะ คือ 1.ตัวละคร (character) เป็นภาพแทนของยุคสมัยในแต่ละช่วงของการพัฒนาชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น ประกอบด้วย ยุคแรกเริ่ม ยุคพัฒนา และยุคปัจจุบัน โดยให้ตัวละครหลัก-อาจารย์พฤกษ์ เป็นภาพแทนของยุคพัฒนาที่มุ่งส่งเสริมการวิจัยและการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ส่วนตัวละครพ่อเป็นภาพแทนของยุคแรกเริ่มก่อตั้งชุมชน ซึ่งเต็มเปี่ยมไปด้วย

ประสบการณ์และอุดมการณ์ และตัวละครข้าว เป็นภาพแทนของยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความทันสมัย คล่องแคล่ว และเป็นปัจเจก 2. สถานที่ดำเนินเรื่อง (setting) เป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นมหาวิทยาลัยในแต่ละช่วง เช่น ไร่ข้าวโพดเป็นยุคแรกเริ่มที่หาวิทยาลัยเชื่อมต่อกับชุมชน แปลงเกษตรและห้องปฏิบัติการ Plant Factory เป็นยุคพัฒนาที่มุ่งค้นคว้าวิจัย และสถานที่อื่นๆ ในมหาวิทยาลัยแทนภาพวิถีชีวิตปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีสถานที่ที่เป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับความทรงจำและความผูกพันของผู้คนในชุมชน โดยข้อมูลจากแบบสำรวจทำให้ทราบว่า ผู้คนในชุมชนมีสถานที่ที่มีประสบการณ์และความทรงจำร่วมกัน ดังนี้

ภาพที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

1.3 วิเคราะห์บท (Script Analysis)

Michael Rabiger และ Mick Hurbis-Cherrier (2013) เสนอความคิดไว้ว่า “การวิเคราะห์บทสำหรับผู้กำกับภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้มองเห็นโครงสร้างเรื่องและพัฒนาการตัวละครหลักที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้น สิ่งที่ผู้กำกับต้องวิเคราะห์ คือ โครงสร้างเรื่องมีลักษณะเป็นแบบตัวละครขับเคลื่อน (character-driven) โดยผู้ประพันธ์จะนำเสนอน้ำเสียงผ่านการกระทำ เป้าหมาย และสาระสำคัญของตัวละคร หรือเป็นแบบโครงเรื่องขับเคลื่อน (plot-driven) อันเกิดจากแรงกระทำจากภายนอกที่ปะทะเข้ากับตัวละคร และตัวละครเกิดความเปลี่ยนแปลง” ทั้งนี้ ละครออนไลน์ Spirit of Smart KKU ขับเคลื่อนด้วยตัวละครหลัก โดยมีการกระทำหลัก (main action) คือ การทำงานวิจัยระบบฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จก่อนที่พ่อของเขาจะจากโลกนี้ไป

ตัวละครหลักจึงเป็นศูนย์กลางของเรื่องที่พัฒนาไปสู่เส้นเรื่องที่เล่าต่างกันทั้ง 3 ตอน โดยในตอนที่หนึ่งแสดงถึงเส้นการกระทำหลัก (main action) ของตัวละครอาจารย์พฤกษ์ซึ่งกำลังเผชิญกับความกดดันด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องปฏิบัติการทดลองระบบฟาร์มอัจฉริยะแบบ Plant Factory โดยมีความขัดแย้งหลัก (main conflict) คือ พ่อกำลังจะเสียและนักศึกษาที่เป็นผู้ช่วยวิจัยขอถอนตัวออกจากโครงการวิจัย ในตอนที่สองแสดงถึงเส้นการกระทำหลักของอาจารย์พฤกษ์ คือ อาจารย์กำลังจะยุติการวิจัยเพราะรู้สึกหมดไฟในการทำงาน แต่เมื่อได้อ่านข้อความที่พ่อเขียนไว้ก็ทำให้กลับมามีกำลังใจทำงานอีกครั้ง และในตอนที่สามแสดงถึงการทดลองฟาร์มอัจฉริยะแบบ Open Field โดยมีนักศึกษาผู้ช่วยวิจัยกลับมาร่วมงานอีกครั้ง น้ำเสียงของผู้ประพันธ์สะท้อนเด่นชัดผ่านตัวละครหลักเพื่อเสนอแก่นความคิดของเรื่องที่ว่า “การอุทิศตนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ดีเพื่อผู้อื่นและสังคมเป็นการสร้างคุณค่าสูงสุดแห่งความเป็นมนุษย์ให้แก่ตนเอง” ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร 3 ตัว ได้แก่ อาจารย์พฤกษ์ พ่อ และข้าว ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในแต่ละตอน ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ตัวละคร (character analysis)

ตัวละคร	เหตุการณ์สำคัญในเรื่อง	ความต้องการในชีวิต	แกนความปรารถนา	ภาพชีวิตตัวละคร และความเปลี่ยนแปลง
พฤกษ์	ทำวิจัยฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จก่อนที่พ่อจะเสียชีวิต	ความสำเร็จและความก้าวหน้าในชีวิต และหน้าที่การงาน	คุณค่าในตนเอง	เป็นคนเก่ง เป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จและได้รับคำชื่นชมจากพ่อ แต่เมื่อพ่อตาย ตัวละครพบว่า แท้จริงแล้วการทำงานเพื่อผู้อื่นและสังคม ทำให้ได้รับพลังความสุข ความอิ่มใจ และได้มองเห็นคุณค่าแท้จริงของชีวิตตนเอง
พ่อ	รักษาตัวจากการป่วยมะเร็งระยะสุดท้าย	ต้องการมีชีวิตอยู่เป็นกำลังใจให้ลูก ส่งเสริม และสนับสนุนในสิ่งที่ลูกทำ และต้องการให้ลูกมีความสุขกับชีวิต	คุณค่าในตนเอง	เห็นลูกประสบความสำเร็จและมีความสุขในชีวิต แต่สุดท้ายก็พบว่า ไม่สามารถห้ามความตายได้ จึงทำได้เพียงส่งผ่านความทรงจำ และกำลังใจที่ดีให้ลูก
ข้าว	เรียนหนังสือ ทำงานวิจัย และไขว่คว้าความรักจากผู้อื่น	ต้องการความรัก เพราะทำให้รู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าสำหรับใครสักคน	คุณค่าในตนเอง	ตั้งใจทำงานวิจัยเพราะชอบเพื่อนในทีมวิจัย แต่พลอกหักจึงทบทวนตัวเองและพบว่า การตั้งใจเรียนและได้ทำวิจัยกับอาจารย์เป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเองอย่างแท้จริง

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ถึงแม้ว่า ตัวละครทั้ง 3 จะสร้างขึ้นจากข้อมูล-ข้อเท็จจริง ผสมผสานจินตนาการของผู้ประพันธ์ แต่ก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นภาพแทนบุคคลในชุมชนที่มีสถานภาพและบทบาทต่างกัน รวมถึงการดำเนินชีวิตอันสะท้อนถึงโลกทัศน์และเป้าหมายชีวิตที่แตกต่าง แต่ทั้งหมดเชื่อมโยงกันด้วย “จิตวิญญาณ” ของความเป็นชุมชน บทละครจัดวางโครงสร้างทั้งแบบ Chronological Time หรือการดำเนินเรื่องไปตามลำดับเวลาโดยอาศัย วิธีการข้าม (skip over) เพื่อเสนอเฉพาะช่วงเวลาเหตุการณ์สำคัญที่เกิดกับตัวละคร และแบบ Parallel Time ซึ่งเป็นการซ้อนกันระหว่างเส้นเรื่องที่มีน้ำหนักความเป็นละครอย่างเท่ากัน เพื่อเสนอเหตุการณ์ของเส้นเรื่องเหล่านั้นที่เกิดขึ้นในขณะเดียวกันหรือดำเนินไปพร้อมกัน

1.4 แนวความคิดและการออกแบบภาพ (Concept and Visual Design)

บทละครออนไลน์เรื่องนี้เป็นละครประเภท (genre) โรแมนติก (romantic) เนื่องด้วยมี การนำเสนอสิ่งที่เกี่ยวข้องกับจิตใจมากกว่าความคิดของตัวละครหลัก และตัวละครมีความเป็นเอกบุรุษในอุดมคติแตกต่างจากผู้อื่นในสังคม มีความมุ่งมั่น กล้าหาญ เพื่อพิสูจน์ความเชื่อของตนเอง ส่วนรูปแบบการนำเสนอ (style) เป็นลักษณะธรรมชาตินิยม (Naturalism) ซึ่งเป็นการนำเสนอสถานที่ เสียง และการกระทำในภาพยนตร์ที่มีลักษณะเหมือนกับโลกในชีวิตประจำวัน ถึงแม้ว่า บทละครจะเป็นโลกที่ถูกแต่งขึ้น แต่ภาพยนตร์สามารถที่จะบันทึกเหตุการณ์ในโลกที่มีความเหมือนจริงนี้ได้ (Rabiger, M. and Hurbis-Cherrier, M., 2013, pp.137) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวคิดละคร (concept) ให้มีลักษณะเสมือนโลกความจริงและมีความเป็นธรรมชาติ

การออกแบบภาพกำหนดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแนวความคิด โดยจะต้องนำเสนอภาพความเป็นธรรมชาติเช่นเดียวกับโลกความเป็นจริง (the real world) อาทิ สถานที่ (setting) ของเหตุการณ์ในเรื่องกำหนดใช้สถานที่จริงเพื่อตรงตามวิถีชีวิตของตัวละคร ส่วนเครื่องแต่งกาย (costume) ของตัวละครจะต้องเป็นลักษณะที่ผู้คนสวมใส่จริงในชีวิตประจำวัน ตลอดจนอุปกรณ์ประกอบการแสดง (props) ต้องเป็นสิ่งที่ตัวละครในบทบาทอาชีพนั้น ๆ ใช้จริง ส่วนงานแสง (lighting) ต้องเลียนแบบรรยากาศจริงและแสงที่จัดขึ้นใหม่ต้องส่งเสริมบรรยากาศของเรื่องได้อย่างเป็นธรรมชาติ การออกแบบเสียง (sound design) จะต้องบันทึกทั้งเสียงของนักแสดง-ตัวละคร เสียงบรรยากาศ และเสียงเอฟเฟคที่สร้างขึ้นใหม่ต้องส่งเสริมบรรยากาศของเรื่อง

นอกจากนี้ การทำงานของกล้อง (camera work) จะต้องใช้มุมมองที่เป็นกลางและหลีกเลี่ยงภาพที่มีความสุดขั้วที่มุ่งการตีความในการรับชม และแนวทางการตัดต่อภาพ (editing approach) ต้องให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องตามแบบแผน เนื่องจากภาพยนตร์แนวธรรมชาติจะไม่สามารถแนะนำหรือกำหนดให้นักแสดงต้องแสดงฉากเดียวกันให้ได้แบบเดิมทุกครั้งหรือจากหลากหลายมุมกล้องได้ ซึ่งการกำหนดแนวความคิดและการออกแบบภาพของละครไว้อย่างชัดเจนได้ช่วยให้กระบวนการทำงานของทุกฝ่ายมีความชัดเจน เข้าใจตรงกัน และงานศิลป์ (art direction) มีความเป็นเอกภาพ โดยสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอผ่านภาพในละคร คือ “วิถีชีวิตของชุมชน” เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้บรรยากาศของ “พื้นที่ชุมชน” ในมิติที่ต่างจากชีวิตประจำวัน และการขยายหรือนำเสนอภาพความเป็นจริงของละครให้ชัดขึ้น เพื่อเชื่อมผู้ชมไปสู่ความรู้สึกร่วมกับเรื่องราวสถานการณ์ และการกระทำของตัวละคร

2. การกำกับและสร้างละคร

2.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-production)

ผู้วิจัยแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

2.1.1 การสำรวจบท (Exploring the script)

หลังการอ่านและวิเคราะห์บทละคร ผู้วิจัยได้กำหนดประโยคความคิด (logline) ได้ว่า **“การอุทิศตนเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และสังคม”** โดยบทละครเรื่องนี้มีรูปแบบการนำเสนอ 2 ลักษณะ คือ แบบขับเคลื่อนด้วยบทสนทนา (the dialogue-driven) ซึ่งเป็นการนำเสนอสิ่งสำคัญของเรื่องผ่านบทสนทนาของ ตัวละครและแบบขับเคลื่อนด้วยภาพ (the visually-driven) ซึ่งเป็นการนำเสนอรายละเอียดของเรื่องผ่านภาพและพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยบทละครในตอนที่หนึ่งจะมีช่วงที่นำเสนอแบบ music video โดยย้อนเหตุการณ์กลับไปในอดีต (flashback) ที่ตัวละครพ่อกับแม่ซึ่งเป็นนักศึกษาคณะเกษตรได้ไปออกค่ายชุมชนและ เป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานเพื่อสังคม นัยยะแฝงของฉากนี้ คือ การเล่าถึงยุคแรกเริ่มของมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เต็มไปด้วยอุดมการณ์ของสถาบันในบทบาทที่

เชื่อมต่อกับชุมชนและเป็นที่พึ่งพิงของภูมิภาค ส่วนในตอนที่สองและสามเน้นการนำเสนอแบบขับเคลื่อนด้วยบทสนทนามากขึ้น และผสมผสานการขับเคลื่อนด้วยภาพในบางช่วง

2.1.2 การคัดเลือกนักแสดงและการอ่านบท (Casting and Reading Script)

ผู้วิจัยได้เปิดรับสมัครนักแสดง (casting call) ระหว่างวันที่ 24-25 ตุลาคม 2563 โดยได้กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่เป็นลักษณะของตัวละคร (characteristic) เช่น ตัวละครอาจารย์พฤกษ์ มีลักษณะ ตัวละครและคุณสมบัตินักแสดง ดังนี้ 1. ตัวละครเป็นอาจารย์คณะเกษตรศาสตร์ สอนสาขาวิชาพืชสวน เป็นนักวิจัยที่มีความมุ่งมั่น มีความจริงจัง และรักครอบครัว 2. อายุ 35-40 ปี 3. รูปร่างสมส่วนและดูสมาร์ท 4. ผิวขาวเหลืองหรือเข้ม ผมสั้น 5. ส่วนสูงไม่น้อยกว่า 175 เซนติเมตร ซึ่งการกำหนดคุณสมบัติและลักษณะ ตัวละครไว้ในประกาศจะช่วยทำให้ผู้สนใจสามารถพิจารณาข้อมูลเบื้องต้นและเตรียมตัวเพื่อมาร่วมคัดเลือกนักแสดง ทั้งนี้ สิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญ คือ นักแสดงจะต้องเป็นสมาชิกในชุมชนตามแนวคิดของละครชุมชน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผลงานละครเป็น “ละครของชุมชน” จึงต้องอาศัยความร่วมมือของผู้คนในชุมชนมา ร่วมกันสร้างสรรค์ นำเสนอและถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนไปยังผู้ชม

กระบวนการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการแสดงโดยให้นักแสดงทดลองเล่นบทของตัวละครที่เลือก โดยใช้บางส่วนของบทละครให้นักแสดงนำเสนอเหตุการณ์ การกระทำ การใช้เสียง การเคลื่อนไหว และการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร รวมถึงทดสอบทักษะการด้นสด (improvisation) โดยมีผู้ช่วยผู้กำกับเป็นผู้ร่วมแสดง เพื่อตรวจสอบว่า นักแสดงสามารถสร้างจินตนาการและนำเสนอภาพความคิดหรืออารมณ์ความรู้สึกออกมาได้อย่างทันท่วงทีหรือไม่ เพราะนักแสดงจำเป็นต้องใช้ทักษะนี้ระหว่างการถ่ายทำในบางฉาก ดังนั้นกระบวนการทดสอบการแสดงช่วยทำให้ผู้กำกับมองเห็นนักแสดงที่มี ความใกล้เคียงกับตัวละครที่ผู้กำกับคิดไว้ และจำเป็นต้องเทียบเคียงความเหมาะสมของนักแสดงเมื่อต้องเล่นเป็นคู่หรือกลุ่มว่ามีน้ำหนักหรือบรรยากาศที่ส่งเสริมกันด้วยหรือไม่

เมื่อทำการคัดเลือกนักแสดงแล้วจึงถ่ายภาพนักแสดงที่ประกอบด้วยการแต่งหน้า ทรงผม และเครื่องแต่งกายตัวละคร เพื่อหาบุคลิกและลักษณะภายนอก (external characteristic) ของตัวละคร เพื่อให้นักแสดงมีความใกล้เคียงกับตัวละคร จากนั้นเป็นการอ่านบทละครร่วมกันครั้งแรกระหว่างผู้กำกับ นักแสดง และทีมงาน โดยผู้กำกับ จะนำเสนอความคิดหลักของเรื่อง การตีความบท ลักษณะตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญ ที่เป็นความหมายของเรื่องอย่างละเอียด รวมถึงการแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างนักแสดงกับผู้กำกับ ขั้นตอนนี้เป็นส่วนที่ช่วยทำให้ผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานเกิดความคิดใหม่ๆ เพิ่มขึ้น เพื่อนำไปพัฒนาบท (development script) และเตรียมงานส่วนต่างๆ ให้สามารถนำเสนอประเด็นชุมชนในละครอย่างชัดเจนขึ้น

ภาพที่ 5 การถ่ายภาพนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ภาพที่ 6 การประชุมอ่านบทร่วมกัน
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.1.3 พื้นฐานการแสดงและการฝึกซ้อม (Acting Fundamentals and Rehearsal)

หลังจากประชุมทีมนักแสดงแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มนักแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มที่มีพื้นฐานการแสดงหรือประสบการณ์การแสดง 2. กลุ่มที่ไม่มีพื้นฐานหรือประสบการณ์การแสดง จากนั้นจึงเริ่มจัดตารางการฝึกฝนพื้นการแสดงและเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการแสดงในละครเรื่องนี้แก่นักแสดงระหว่างวันที่ 26 ตุลาคม – 15 พฤศจิกายน 2563 โดยนักแสดงหลักที่

รับบทเป็นอาจารย์พฤกษ์เป็นผู้ที่ไม่มีพื้นฐานการแสดงมาก่อน จึงจำเป็นที่จะต้องฝึกทักษะการแสดงพื้นฐาน เช่น สมาธิ จินตนาการ การใช้ร่างกาย และการใช้เสียง นอกจากนี้ยังเป็นเรื่องของการสร้างทัศนคติเกี่ยวกับการแสดงที่ถูกต้อง ซึ่งการแสดงภาพยนตร์ในแนวธรรมชาตินิยมจะต้องสะท้อนลักษณะของมนุษย์ทั่วไปที่มีอยู่รอบตัวเราในโลกความจริงผ่านการพูด กิริยาท่าทาง การเคลื่อนไหว และอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องทำให้เชื่อได้ว่าบุคคลนั้นมีอยู่ในโลกความเป็นจริง (Rabiger, M. and Hurbis-Cherrier, M., 2013, pp.138)

ดังนั้น สำหรับผู้ที่ไม่ได้เป็นนักแสดง (non-actor) สิ่งที่ต้องทำความเข้าใจ คือ จะต้องไม่พยายาม “แสดง” เพื่อให้ตัวเองเป็นตัวละคร แต่ทำอย่างไรที่จะพาตัวเองเข้าไปเชื่อมโยงกับโลกของตัวละครได้ ผู้วิจัยจึงใช้ทักษะการด้นสด (improvisation) เพื่อนำพานักแสดงให้เข้าไปสู่โลกของตัวละครอาจารย์พฤกษ์ให้ได้มากที่สุด แต่ทว่า ในระยะเวลาการเตรียมงานที่มีอย่างจำกัดส่งผลให้กระบวนการพัฒนาการแสดงไม่ประสบความสำเร็จมากเท่าใดนัก ผู้วิจัยจึงต้องอาศัยช่วงเวลาการฝึกซ้อมทั้งในระยะฝึกซ้อมก่อนถ่ายจริง และการซ้อมหน้าฉากก่อนถ่ายทำในคิวนั้นๆ เพื่อให้นักแสดงขยับเข้าใกล้โลกของตัวละคร

2.1.4 ภาพลำดับการเล่าเรื่อง (Story Board)

ผู้วิจัยมอบหมายให้ผู้กำกับภาพ (director of photograph) เป็นผู้ออกแบบภาพลำดับการเล่าเรื่อง เนื่องจากสัมพันธ์กับการทำงานถ่ายภาพของทีมกล้อง การดำเนินงานขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายแนวความคิดและการออกแบบภาพเป็นแนวทางในการทำงานแก่ผู้กำกับภาพ จากนั้นผู้กำกับภาพนำบทละครไปศึกษา วิเคราะห์ และร่วมกระบวนการอ่านและตีความกับผู้กำกับแล้วจึงร่างภาพออกมา และนำภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์แล้วมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในส่วนต่าง ๆ เช่น มุมกล้อง ความต่อเนื่องของภาพ การสื่อสารความคิด อารมณ์ และความรู้สึกผ่านภาพในแต่เฟรม ระยะนี้มีการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้ได้ภาพที่ตรงกับความคิดของผู้กำกับมากที่สุด และเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้กำกับและทีมงานทุกฝ่ายสื่อสารความคิดให้เกิดความเข้าใจตรงกัน สามารถทำงานได้อย่างเป็นระบบ ตลอดจนนำไปใช้กำหนดมุมกล้องในสถานที่ถ่ายทำจริงในช่วงการ block shot อย่างไรก็ดี ภาพลำดับการเล่าเรื่องนี้เป็นเพียงคู่มือสำหรับการทำงานร่วมกันเพื่อความรวดเร็ว แต่ระหว่างการถ่ายทำจริง ผู้กำกับและผู้กำกับภาพได้เพิ่มเติม ปรับเปลี่ยนและแก้ไขภาพ เพื่อให้ได้ภาพตรงตามความคิดมากที่สุด

ภาพที่ 7 สตอรี่บอร์ดกับภาพจากละคร
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.1.5 สถานที่และกำหนดมุมภาพ (Location and Shot Order)

ผู้วิจัยมอบหมายให้ทีมงานฝ่ายสถานที่ดำเนินการจัดหา ประสาน และจัดเตรียมสถานที่ โดยนำภาพสถานที่มานำเสนอในการประชุมเพื่อคัดเลือกฉาก-สถานที่ ที่สัมพันธ์กับแนวคิดของงานและเหตุการณ์ต่างๆ ตามบทละคร ทั้งนี้ สถานที่ถ่ายทำเน้นพื้นที่ภายในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นการทำงานจากตัวบทและชุดข้อมูลแบบสอบถามประชาชนในชุมชนก่อนเริ่มดำเนินงานสร้างบทละคร เพื่อให้สามารถเสนอภาพความทรงจำผ่านสถานที่ แก่ผู้ชม นอกจากนี้ ทีมผู้กำกับและกำกับภาพได้ลงพื้นที่สำรวจสถานที่ถ่ายทำจริง เพื่อออกแบบภาพตามสตอรี่บอร์ด กำหนดมุมกล้องและทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดง (block shot) รวมถึงการเตรียมติดตั้งฉากและแสงเพิ่มเติมในส่วนที่สถานที่จริงไม่มี เช่น ฉากโต๊ะทำงานของอาจารย์พฤกษ์ การเตรียมเครื่องพ่นน้ำในแปลงเกษตรระบบ Field หรือการจัดหาสถานที่ถ่ายทำฉากไร่ข้าวโพด ซึ่งในขณะที่ถ่ายทำละครไม่มีการปลูกข้าวโพดในแปลงทดลองของคณะเกษตร ผู้กำกับจึงต้องใช้ไร่ข้าวโพดของชาวบ้านในพื้นที่อำเภอ บ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น เป็นสถานที่ถ่ายทำฉากนี้

2.2 ขั้นการผลิต (Production)

การดำเนินงานในขั้นตอนการผลิตเกิดขึ้นระหว่างวันที่ 19-30 พฤศจิกายน 2563 ผู้วิจัยในฐานะ ผู้กำกับมีบทบาทหน้าที่ใน 2 ลักษณะ คือ 1. กำกับนักแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถแสดงหรือนำเสนอตัวละครให้เป็นไปตามการตีความและภาพความคิดที่ตั้งต้นไว้ ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยใช้ในการทำงานกับนักแสดงระหว่างการซ้อมเทคนิค คือ การหาความต้องการ (objective) เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการขับเคลื่อนความรู้สึกภายในของตัวละคร ซึ่งสตานิสลาฟกี (Stanislavski) เสนอว่า ความต้องการมี 3 รูปแบบ ได้แก่ ภายนอก/กายภาพ (the external or physical) จิตวิทยาพื้นฐาน (the rudimentary psychological) และภายใน/จิตวิทยา (the inner or psychological) ส่วนความต้องการสูงสุด (super-objective) คือ ความต้องการที่เป็นแกนหลักของตัวละคร เปรียบเสมือนการเดินทางของตัวละครที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านละคร (Klenner, R., 2019, pp.79-80) ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงทำความเข้าใจสถานการณ์ เหตุการณ์ที่กำลังเผชิญหน้า และความต้องการของตัวละครในฉากนั้น ผ่านการซ้อมและการเคลื่อนไหวไปตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ เมื่อทีมกล้อง แสง และเสียงพร้อมถ่ายทำจึงหยุดซ้อมและแสดงจริง

อีกด้านหนึ่ง คือ กำกับทีมงาน (directing the crew) เพื่อสำรวจความพร้อมก่อนการทำงานจริงในแต่ละครั้ง โดยมีผู้ช่วยผู้กำกับและโปรดิวเซอร์เป็นผู้ช่วยในการจัดการและควบคุมการทำงาน โดยเฉพาะ “เวลาและงบประมาณ” เพราะการทำงานละครออนไลน์มีขั้นตอนการทำงานที่ซับซ้อนและมีสมาชิกในทีมจำนวนมาก การบริการจัดการเวลาจึงเป็นส่วนสำคัญโดยเฉพาะการถ่ายทำที่อาศัยแสงธรรมชาติ จึงจำเป็นต้องกระชับเวลาในการถ่ายทำให้เป็นไปตามลำดับคิวถ่าย (call sheet) ที่วางแผนไว้ ทั้งนี้ในการดำเนินงานวิจัยเกิดปัญหาเรื่องการถ่ายทำ เนื่องด้วยปัจจัยต่าง ๆ เช่น การแสดงที่ต้องถ่ายทำหลายเทคจึงได้ภาพที่สมบูรณ์ การย้ายสถานที่ การติดตั้งและรื้อถอนอุปกรณ์ของทีมกล้อง แสงและเสียง ฯลฯ ทำให้การถ่ายทำเกิดความล่าช้าและเกินเวลาที่กำหนดไว้ในคิวถ่าย ส่งผลกระทบทำให้ต้องขยายระยะเวลาการถ่ายทำอีก 1 คิว คือ วันที่ 6 ธันวาคม 2563 และทำให้กระบวนการถ่ายทำเสร็จสิ้นช้าลง

ภาพที่ 8 ทีมงานกำลังเตรียมถ่าย
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ภาพที่ 9 ผู้กำกับทำงานกับนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-production)

2.3.1 การแก้ไขและทบทวนการตัดต่อครั้งแรก (Editing and Reviewing the first assembly)

เมื่อสิ้นสุดการถ่ายทำ ผู้วิจัยได้ประชุมทีมเพื่อกำหนดระยะเวลาของการดำเนินงานตัดต่อ โดยมีระยะเวลาดำเนินงานระหว่างเดือนมกราคม - พฤษภาคม 2564 การตัดต่อร่างแรกเป็นการวางภาพที่คัดเลือกแล้วโดยนำมาจัดวางเรียงตามลำดับในสตอรี่บอร์ด และตามลำดับเหตุการณ์ของเรื่องโดยไม่ใส่เทคนิคภาพใดๆ เพื่อตรวจสอบความต่อเนื่องของการแสดงและเรื่องราวละคร ซึ่งในร่างแรกพบว่า การแสดงบางช่วงของนักแสดงไม่ต่อเนื่องส่งผลให้อารมณ์ของตัวละครไม่สอดคล้องกัน ผู้วิจัยได้กำหนดจุดที่จำเป็นต้องแก้ไขและเปลี่ยนเฟรมภาพเพื่อลบจุดด้อยทางการแสดงให้น้อยลง ข้อค้นพบในการทบทวนงานตัดต่อ

ร่างแรก คือ เมื่อผู้วิจัยอยู่หน้าฉากของการถ่ายทำจริงจะเห็นว่าการแสดงในฉากนั้นมีความสมบูรณ์แล้วจึงสั่ง “Cut” และ “Clear” ฉากนั้น โดยเป็น take ที่การแสดงดีแล้ว แต่ทว่าเมื่อนำมาวางตามลำดับภาพเหตุการณ์กลับพบว่า การแสดงไม่ต่อเนื่องและพัฒนาการของตัวละครไม่สอดคล้องกัน

ดังนั้น การมีฟุตเทจที่มีการถ่ายทำฉากนั้นหลายครั้งทำให้สามารถเลือกเฟรมภาพที่ใช้สร้างความต่อเนื่องของการแสดงได้ ทั้งนี้ หากผู้กำกับสามารถเช็คฟุตเทจก่อนการถ่ายทำฉากถัดไปอาจช่วยให้กระบวนการกำกับการแสดงมีความชัดเจนและส่งผลให้การแสดงเป็นไปตามพัฒนาการของตัวละครได้ นอกจากนี้ การดำเนินงานทบทวนและแก้ไขการตัดต่อในครั้งที่ 2-3 เป็นการแก้ไขจังหวะของภาพซึ่งสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องที่ในบางช่วงต้องการความกระชับหรือบางช่วงต้องการระยะเวลาให้ตัวละครนำเสนอความรู้สึก รวมถึงการเก็บรายละเอียดทางเทคนิคการลำดับภาพ การเติมเทคนิคพิเศษ เช่น ข้อความแทรกคลิปวิดีโอ และอินโฟกราฟิค เพื่อให้ภาพละครมีความสมบูรณ์

2.3.2 การร่วมงานกับนักประพันธ์เพลง (Collaborating with a Composer)

ผู้วิจัยได้หารือกับนักประพันธ์เพลงซึ่งทำหน้าที่แต่งเพลงประกอบละคร และสร้างเสียงประกอบละครทั้งหมด โดยสื่อสารแนวความคิดของละคร การตีความ การร่วมลงพื้นที่ถ่ายทำเพื่อบันทึกเสียง และกำหนดโจทย์งานเพลง ดนตรี และเสียงประกอบละครที่ต้องนำเสนอ “ความเป็นอีสานสมัยใหม่ที่ผสมผสานกับความเป็นอีสานดั้งเดิม” อันมาจากความคิดของการดำเนินโครงการวิจัยนี้ โดยผู้วิจัยตั้งคำถามกับวิถีชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นว่ามีลักษณะอย่างไร ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากแบบสอบถามผู้คนในชุมชนทำให้ทราบว่า “ชุมชนมีความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายแต่มีความทันสมัย” สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นความเป็นชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่ผสมผสานวิถีอีสานเก่าและใหม่เข้าด้วยกัน ดังนั้นบทเพลงและดนตรีที่สร้างขึ้นในละครเรื่องนี้ต้องสามารถเป็นภาพแทนวิถีชีวิตชุมชนนี้ เป็นเสียงที่สื่อสารความเป็นตัวตนคนอีสานรุ่นใหม่และความมีชีวิตชีวาตามแนวทางการนำเสนอละคร

ภาพที่ 10 QR Code เพลงและดนตรีประกอบละคร
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.3.3 การเก็บรายละเอียดและปิดงาน (The Finishing Touches)

ในขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินงานขั้นสุดท้ายเพื่อเก็บรายละเอียดของงานละคร เช่น การเติมสี (color grading) ให้ภาพงานสื่อสารความรู้สึกและบรรยากาศตามประเภทแนวโรแมนติก การปรับโทนสีของภาพที่เป็นยุคอดีต-ความทรงจำ ให้มีความแตกต่างกับช่วงเวลาในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังเป็นการเติมรายละเอียดตอนต้น (Title) ของมินิซีรีส์ในแต่ละตอน เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้สร้างสรรค์ ชื่อนักแสดง และทีมงาน รวมถึงรายละเอียดช่วงท้าย (End-credit) ซึ่งประกอบด้วย นักแสดง ทีมงานทุกฝ่าย ผู้ให้การสนับสนุน และผู้อำนวยการผลิต โดยรายชื่อทั้งหมดสะท้อนให้เห็นถึงบุคคลที่มีส่วนร่วมและหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาพที่ 11 ภาพ Title มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ภาพที่ 12 ภาพ End-credit มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.3.4 การประชาสัมพันธ์ละคร (Promotional Material)

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ 2 รูปแบบ คือ 1. ภาพนิ่ง ซึ่งเป็นโปสเตอร์ปกละครออนไลน์และโปสเตอร์แนะนำนักแสดงหลัก 2. ภาพเคลื่อนไหว โดยจัดทำเป็นทีเซอร์แนะนำละครความยาว 1.23 นาที และเพลงประกอบละครจำนวน 1 เพลง ชื่อเพลงภาพความทรงจำ ความยาว 3.37 นาที นอกจากนี้ยังมีบทสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับภาพ และผู้กำกับดนตรีความยาว 6.45 นาที โดยประชาสัมพันธ์ผ่าน เฟสบุ๊คแฟนเพจของชุมชน ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น องค์การนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และไทแบนด์เอนเตอร์เทนเมนต์ ซึ่งอันหลังนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอกับบุคคลภาคนอกชุมชน จึงทดลองใช้ช่องทางสื่อจากหน่วยงานภายนอก

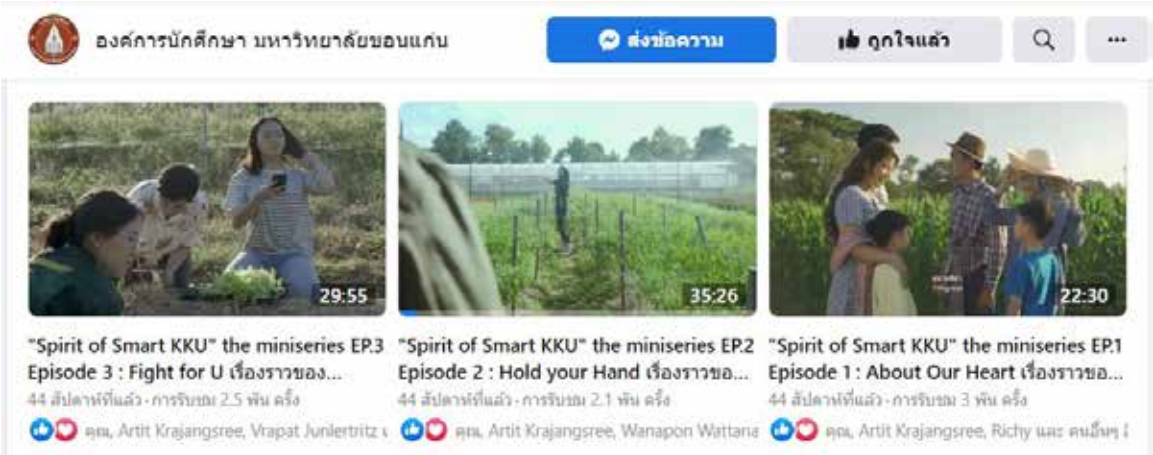
ภาพที่ 13 ภาพโปสเตอร์มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ภาพที่ 14 QR Code ทีเซอร์มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

3. การจัดแสดงและประเมินคุณค่าผลงานละคร

3.1 การจัดแสดงผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU มีเป้าหมายหลัก คือ การนำเสนอข้อมูลโครงการฟาร์มอัจฉริยะและการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อสร้างการรับรู้ใหม่แก่คนในชุมชน ผ่านเฟสบุ๊คแฟนเพจ ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และองค์การนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น นอกจากนี้ยังเผยแพร่นอกพื้นที่ชุมชนด้วย ได้แก่ แฟนเพจเฟสบุ๊คไทแบนเอนเตอร์เทนเมนท์ ระหว่างวันที่ 24-25 กันยายน 2564 ซึ่งมีผู้เข้าชมทั้งสิ้น 26,400 ครั้ง



ภาพที่ 15 การเผยแพร่ละครออนไลน์ในสื่อสังคมออนไลน์ของชุมชน
ที่มา: https://www.facebook.com/kkustudentunion

3.2 การประเมินคุณค่าผลงานละคร

3.2.1 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลงานละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU ได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่ ศิลปะการละคร ภาพยนตร์ และสื่อสารการแสดง โดยผลการประเมินของผู้ทรงทั้ง 3 ท่านมีมติ **“เห็นชอบในระดับดี ”** โดยมีประเด็นแนะนำดังนี้

- ผู้ทรงคุณวุฒิ 1 (2564) ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดที่ดีและสร้างงานที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนมหาวิทยาลัย เลือกประเด็นเหมาะสมกับยุคสมัย เป็นปัญหาที่ควรตระหนักอย่างแท้จริง อย่างไรก็ดี การสื่อสารอัตลักษณ์ให้ลึกซึ้งและรอบด้านยิ่งขึ้น หากสามารถพาเรื่องราวของเกษตรกรรมแนวใหม่ นิเวศวัฒนธรรม จิตวิญญาณและอีสานใหม่ ไปสู่จุดที่เชื่อมโยงกันได้และสมจริงมากกว่านี้ก็จะทำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ในแง่ของศิลปะการเล่าเรื่องนั้นมีหลายส่วนทำได้ดี เช่น การแสดงของนักแสดงบางส่วนและความตั้งใจในการถ่ายทำหลากหลายมุมกล้อง หากเพิ่มความสมจริงของบทสนทนาและการแสดง และฝึกฝนการแสดงให้นักแสดงใหม่จะทำให้งานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 (2564) ผลงานสร้างสรรค์สามารถนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนได้ดี การเล่าเรื่องเชื่อมโยงระหว่างผู้คน ระบบนิเวศ และจิตวิญญาณ ผ่านตัวละครในหลากหลายรุ่น ซึ่งมีประสบการณ์ร่วมต่อมหาวิทยาลัยขอนแก่นอันเป็นที่รักแม้จะแตกต่างกันตามยุคสมัย หากแต่จุดศูนย์รวมอันเดียวกัน คือ ชุด “ความทรงจำ (collective memory)” ของตัวละคร กระนั้นการนำเสนอสถานที่สำคัญของมหาวิทยาลัยอันเป็นพื้นที่แห่งประสบการณ์ร่วม มีส่วนสำคัญในการฉายภาพความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ชัดเจน รวมไปถึงการนำเสนอการบูรณาการศาสตร์ในรูปแบบสหสาขาที่สอดคล้องกับทิศทางการอุดมศึกษาในปัจจุบันก็มีความกลมกล่อมชัดเจน กล่าวได้ว่า mini-series นี้ นำเสนอสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 (2564) ผลงานละครสื่อสารกับคนดูภายใต้บริบทของสังคม ม.ขอนแก่น ชัดเจน หากแต่ถ้ามีมิติที่หลากหลายมากขึ้นคิดว่าน่าจะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายกลุ่ม ถึงแม้ว่างานวิจัยจะมุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นที่เป็นนักศึกษา ม.ขอนแก่น หากละครสามารถเติมภาพความผูกพันของคนในสังคม ม.ขอนแก่น เพิ่มมากขึ้นจะทำให้ผลงานเข้าถึงได้ทุกวัย

3.2.2 ข้อคิดเห็นจากนักศึกษาในฐานะสมาชิกของชุมชน

ผู้วิจัยได้นำละครชุดนี้ไปฉายในชั้นเรียนรายวิชาวิจารณ์ละครและการแสดงของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 วิชาเอกการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีการศึกษา 1/2564 และเสวนาหลังชมการแสดง อันเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสื่อสารความคิดของคนในชุมชน โดยนักศึกษา อ. (2564) ได้แสดงทรรศนะว่า Spirit of Smart KKU the miniseries ทำให้คนรู้จักมหาวิทยาลัยมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นคนที่คุ้นเคยกับมหาวิทยาลัยอยู่แล้วหรือบุคคลภายนอก สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่สอดแทรกความรู้เข้าไปได้อย่างดี เห็นที่มาและ

ความสำคัญของระบบนิเวศในมหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อนักศึกษาหรือคนที่อาศัยอยู่ภายในมหาวิทยาลัย การศึกษาที่ข้ามผ่านจากอดีตมาถึงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงซึ่งทำให้เข้าใจในสิ่งที่ตนเองทำอยู่และเห็นคุณค่าการเรียนมากขึ้น ส่วนนักศึกษา ภ. (2564) ได้สะท้อนว่า หากมองในมุมมองของอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยขอนแก่นแล้วจะพบว่า ตัวละครมีลักษณะเด่นชัด คือ การอุทิศเพื่อสังคม เห็นได้จากการที่พยายามทุ่มเทแรงกายแรงใจ เพื่อให้งานออกมาสำเร็จ และทำเพื่อชุมชน

นอกจากนี้ นักศึกษา น. (2564) ได้เสนอความคิดว่า ละครสะท้อนความเป็นอยู่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ค่อนข้างดี มีความน่าสนใจ และน่าติดตาม การแบ่งออกเป็นตอน ๆ ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมได้เรื่อย ๆ ไม่น่าเบื่อ และนักศึกษา ณ. (2564) เสนอความคิดเห็นว่า ละครสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น การเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับมหาวิทยาลัย และการพัฒนาผู้คนในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งอุดมการณ์ดังกล่าวได้ถูกส่งต่อมาเรื่อย ๆ เป็นภาพความทรงจำ และความผูกพันของผู้คนกับมหาวิทยาลัย

3.2.3 ประเมินจากแบบสอบถามผู้ชมในชุมชนผ่านช่องทางออนไลน์

ผู้วิจัยได้สำรวจความคิดเห็นหลังชมการแสดงผ่านแบบสอบถามออนไลน์ มีผู้ตอบจำนวน 109 คน คิดเป็นนักศึกษา ม.ขอนแก่น ร้อยละ 57.8 บุคลากรและเจ้าหน้าที่ร้อยละ 15.6 อาจารย์ร้อยละ 4.6 ศิษย์เก่าร้อยละ 11.9 และประชาชนทั่วไปร้อยละ 10.1 โดยผลลัพธ์สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินจากผู้ชม

หัวข้อประเมิน	ผลลัพธ์ที่ได้ (3 ลำดับแรก)
หลังจากชมละครชุดนี้ท่านมีความรู้สึกอย่างไร	ผู้ชมรู้สึกประทับใจ ได้รู้สิ่งใหม่ และสนุกสนาน
สิ่งที่ชอบในละคร	สถานที่และบรรยากาศ เรื่องราว เสียงและเพลงประกอบ
ความเข้าใจอัตลักษณ์ ม.ขอนแก่น ในปัจจุบัน	มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ดี ความหลากหลายของผู้คนและระบบนิเวศ และเป็นแหล่งการศึกษาและเรียนรู้ที่ดี
ละครทำให้มองเห็นและเข้าใจเรื่องใด	การแบ่งปันสิ่งที่ดีสู่ผู้อื่น ความมุ่งมั่นและทุ่มเท และการพัฒนาศักยภาพของตนเองเสมอ

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ผู้ชมส่วนใหญ่ยังเห็นว่า ละครนำเสนอภาพวิถีชีวิตของผู้คนและชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเสนอให้เห็นความเรียบง่ายที่มีความทันสมัย นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะที่สะท้อนถึงการนำเสนอประเด็น และเรื่องราวของบทละคร อาทิ ความคิดเห็นผู้ชม 1 (2564) แสดงทรรศนะไว้ว่า คำจำกัดความของคำว่า Spirit of Smart KKU ให้ความหมายว่าอย่างไร เพราะดูภาพรวมแล้วถ้าตั้งชื่อ KKU Smart Farm น่าจะเข้าใจง่ายกว่า เพราะมีจุดเด่นเพียงคณะเกษตรและมีคณะอื่นน้อยมาก อยากให้ปรับปรุงแก้ไขใหม่หากมีการจัดทำขึ้นมาอีก เช่นเดียวกับความคิดเห็นผู้ชม 2 (2564) ที่สะท้อนว่า เนื้อหาเรื่องราวยังไม่ค่อยชัด เหมือนผสมผสานอยากให้ได้หลายประเด็นมากเดินไป ไม่มีเรื่องเด่นนัก แต่ดูได้สบาย นักแสดงอาจจะแสดงแข็งไปบ้างแต่ก็ชอบที่เป็นคนใน มข.เอง ไม่ควรจ้างนักแสดงอาชีพแต่สนับสนุนให้พัฒนาคนใน มข.จนเก่งขึ้น และรวมถึงความคิดเห็นผู้ชม 3 (2564) ที่เสนอความคิดว่า อยากให้ทำซีรีส์ดีๆ แบบนี้ออกมาเรื่อยๆ เพราะยิ่งช่วงโควิด ไม่ได้ออกไปไหน สื่อการให้ความรู้เป็นสิ่งที่สำคัญมาก และยิ่งเป็นซีรีส์ก็ทำให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น

สรุปและอภิปรายผล

- **ผลผลิต (Output)**

โครงการวิจัยผลิตละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU จำนวน 3 ตอน ประกอบไปด้วย ตอนที่ 1 About Our Heart ความยาว 22.30 นาที ตอนที่ 2 Hold Your Hand ความยาว 35.26 นาที และตอนที่ 3 Fight For You ความยาว 29.55 นาที รวมความยาวทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง 27 นาที ซึ่งผลงานละครถูกผลิตขึ้นด้วยทีมงานและนักแสดง ซึ่งล้วน

เป็นสมาชิกของชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นทั้งสิ้น ประเด็นหลักที่นำเสนอผ่านละครมุ่งให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องอัตลักษณ์ของชุมชนเกี่ยวกับเรื่อง “การอุทิศตนเพื่องชุมชนและสังคม” อันเป็นอุดมการณ์ของความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นนับตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม และประเด็นนี้เป็นยุทธศาสตร์การพัฒนาข้อหนึ่งของแผนพัฒนามหาวิทยาลัยปี 2563-2566 อาจกล่าวได้ว่า ละครเรื่องถูกผลิตขึ้นเพื่อเป็น “สื่อกลาง” ในการนำเสนอข้อมูลและนโยบาย (policy) ของมหาวิทยาลัยให้เชื่อมต่อกับประชาชนในชุมชน

รูปแบบการนำเสนอละครเป็นแนวโรแมนติก แต่เนื้อหาและความคิดหลักของเรื่องมีความจริงจัง โดยใช้ข้อมูลจากข้อเท็จจริงในชุมชนผสมผสานกับจินตนาการของผู้สร้างเรื่อง ทั้งนี้ ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์ (artist-researcher) มีจุดมุ่งหมายให้ละครเรื่องนี้ดูง่าย สนุกสนานเพลิดเพลิน และเข้าถึงผู้ชมกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชุมทุกเพศ ทุกวัยได้ เนื่องด้วยว่า ชีวิตจริงของผู้คนในชุมชนกำลังเผชิญกับสภาวะตึงเครียดหลากหลายด้าน เช่น สถานการณ์โควิด-19 ปัญหาการเมืองและเศรษฐกิจ หรือแม้กระทั่งปัญหาส่วนตัวของวัยรุ่น เช่น การเรียน ความรัก ฯลฯ ล้วนมีผลกระทบด้านลบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

ดังนั้น ละครจึงพยายามหาวิธีการสื่อสารข้อมูลที่เกี่ยวกับโครงการวิจัยฟาร์มอัจฉริยะ รวมถึงเรื่องอัตลักษณ์ชุมชนซึ่งเป็นเรื่องนโยบายและบางส่วนเป็นนามธรรม เช่น จิตวิญญาณความเป็นมหาวิทยาลัย ให้สามารถอธิบายและสื่อสารผ่านเรื่องราว การแสดง ภาพ เสียง และบรรยากาศไปยังผู้ชมให้เกิดความรู้สึกเชิงบวก เป็นการให้ความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิง (edutainment) อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยได้เสนอความคิดไว้ว่า ผลงานละครเรื่องนี้มีฐานคิดตั้งต้นจากแนวคิดละครชุมชน อันเป็นลักษณะของละครที่สัมพันธ์กับพื้นที่ ผู้คน วัฒนธรรม วิถีชุมชนและสังคม เพื่อสะท้อนสุ้มเสียงภายในชุมชนหรือนำไปสู่การมองเห็น วิเคราะห์ วิพากษ์ หรือสร้างความภาคภูมิใจในกลุ่ม (Erven, van, E., 2001, pp. 2-3) โดยจะเห็นได้ว่า Spirit of Smart KKU เป็นละครที่ถูกสร้างขึ้นจากประเด็น/ปัญหาในชุมชน และนำเสนอผ่านเรื่องราวของตัวละครที่เป็นภาพแทนของบุคคล ประวัติความเป็นมา และความทรงจำของชุมชน เพื่อบอกเล่าและสร้างการรับรู้ใหม่อีกครั้งให้กับผู้คนของชุมชน

ภาพที่ 16 QR Code มินิซีรีส์ตอน 1
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ภาพที่ 17 QR Code มินิซีรีส์ตอน 2
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ภาพที่ 18 QR Code มินิซีรีส์ตอน 3
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

- **ผลลัพธ์ (Outcome)**

การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ผ่านพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ของชุมชน 3 แห่ง มีผู้เข้าร่วมชมละครในวันที่ 24-25 กันยายน 2564 จำนวน 26,400 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยการเข้าชมร้อยละ 51.82 ของจำนวนประชากรทั้งหมด[2] โดยจากแบบสอบถามหลังชมการแสดงและข้อคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า อัตลักษณ์ที่ผู้ชมรับรู้ 3 ลำดับแรก ได้แก่ 1. มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ดี 2. ความหลากหลายของผู้คนและระบบนิเวศ และ 3. เป็นแหล่งการศึกษาและเรียนรู้ที่ดี ส่วนอัตลักษณ์ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ คือ “การอุทิศตนเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และสังคม” ยังไม่สามารถสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจนมากนัก สืบเนื่องเพราะตัวบทยังขาดเส้นเรื่องที่มีความแข็งแรง ชัดเจน ผนวกกับเนื้อหาที่นำเสนอมีประเด็นย่อยหลากหลายส่งผลให้ประเด็นหลักไม่เข้มชัด สิ่งนี้เป็นข้อเรียนรู้สำหรับผู้วิจัยในฐานะ “ผู้เล่า-ผู้สร้างการแสดง” ที่ต้องคำนึงถึง “โจทย์หลักของเรื่อง” ที่ต้องมีความชัดเจนและแข็งแรงเพียงพอที่ในการขับเคลื่อนเรื่อง และเสนอสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งโจทย์ไว้

2 ข้อมูลปีการศึกษา 2564 มีจำนวนประชากรในมหาวิทยาลัยขอนแก่นทั้งสิ้น 50,941 คน เข้าถึงเมื่อ 30 กันยายน 2564 สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/มหาวิทยาลัยขอนแก่น

อีกด้านหนึ่ง ความคิดย่อย (thoughts) ที่ผู้ชมได้รับจากละครออนไลน์เรื่องนี้ 3 ลำดับแรก คือ 1.การแบ่งปันสิ่งที่ดีสู่ผู้อื่น 2. ความมุ่งมั่นและความทุ่มเท และ 3. การพัฒนาศักยภาพของตนเองเสมอ สะท้อนให้เห็นว่า ผู้ชมยังคงได้รับสาระ-ความคิด ที่เชื่อมโยงกับแก่นความคิดหลัก (main idea) ของเรื่องได้ค่อนข้างดี ซึ่งสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้นับว่า ผลงานละครสามารถสื่อสารความคิดของเรื่องไปยังผู้ชมในระดับที่ “สร้างการรับรู้” แก่ผู้ชมได้ แต่หากต้องการผลลัพธ์ที่มุ่งไปสู่ “การตระหนักรู้และสร้างความเปลี่ยนแปลง” จะต้องพัฒนากลวิธีการเล่าเรื่องให้มีความชัดเจนและมีความเข้มข้นมากขึ้น รวมถึงเปลี่ยนแนวทางการนำเสนอให้มีความจริงจังและสมจริง เพื่อขับเคลื่อนความคิดมากกว่ามุ่งเน้นอารมณ์ความรู้สึก

อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนอกจากจะมุ่งเสนอความคิดและสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนแล้ว การนำเสนอข้อมูลโครงการวิจัยฟาร์มอัจฉริยะยังสามารถสื่อสารได้ในระดับปานกลาง ผู้ชมต้องการรู้จักผลิตภัณฑ์ของโครงการนี้มากขึ้น และมีแนวโน้มที่ต้องการให้มหาวิทยาลัยผลิตละครออนไลน์เกี่ยวกับโครงการฟาร์มอัจฉริยะหรือเรื่องอื่นๆ ของชุมชนเพิ่มขึ้น โดยให้ความสำคัญกับนักแสดงที่เป็นคนในมหาวิทยาลัยขอนแก่น สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่า ละคร/การแสดง ในรูปแบบออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่เหมาะสำหรับนำเสนอเรื่องราวของชุมชนผ่านการแสดงในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหรือประชาชนในชุมชนที่นิยมใช้อุปกรณ์สื่อสารและแอพพลิเคชันสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, Twitter, TikTok อันสะท้อนถึงลักษณะวิถีชุมชนอีสานสมัยใหม่ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

อาจกล่าวได้ว่า ผลงานละครออนไลน์เรื่องนี้ในฐานะ “ละครของชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น” เป็นนวัตกรรม (innovation) ทางการแสดงของนักปฏิบัติการละคร (theatre practitioner) ที่มีความสนใจทดลองสร้างสรรค์ละคร/การแสดง ที่แตกต่างจากแพลตฟอร์มการแสดงสด (live performance) สู่การแสดงในสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ชม-ประชาชน ในชุมชนได้กว้างขวางขึ้น เป็นการเล่าเรื่องชุมชนของตนให้เชื่อมต่อเข้าผู้คน-ชุมชน ในโลกเสมือนหรือโลกออนไลน์ เพื่อสื่อสาร เรียนรู้ ทำความเข้าใจ และติดตามความเปลี่ยนของชุมชนที่ตนผูกพันได้อย่างใกล้ชิดและมีชีวิตชีวามากขึ้น

- **ผลกระทบ (Impact)**

ผลกระทบจากการดำเนินโครงการวิจัยนี้ คือ ผู้คนภายในชุมชนรู้สึกภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้น อันเป็นผลมาจากการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความทรงจำและความผูกพันที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่-สถานที่ ภายในชุมชนและโดยรอบชุมชน การนำเสนอภาพวิถีชีวิตของชุมชน ตลอดจนเรื่องราวของตัวละครที่สะท้อนความจริงของบุคคลและเหตุการณ์ที่ถึงแม้น้ำหนักของเรื่องจะอยู่ที่คณะเกษตรศาสตร์ค่อนข้างมากก็ตาม แต่ผู้ชมกลับให้ความรู้สึกในเชิงบวกและต้องการให้นำเสนอเรื่องราวของคณะอื่นๆ ในโอกาสต่อไป ขณะเดียวกัน ผู้ชมที่เป็นบุคคลภายนอกชุมชนที่ได้รับชมก็เกิดความรู้สึกสนุกสนานประทับใจ และทราบข้อมูลเกี่ยวกับฟาร์มอัจฉริยะและวิถีชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้นจากการได้เห็นพื้นที่ ผู้คน และบรรยากาศที่สื่อสารผ่านละคร

นอกจากนี้ โครงการฟาร์มอัจฉริยะและผลิตภัณฑ์ยังเป็นที่สนใจของผู้ชม แต่ทว่า ในละครอาจจะยังไม่ได้เผยสินค้าของโครงการฟาร์มอัจฉริยะมากนัก เนื่องจากในช่วงเวลาของการดำเนินการถ่ายทำยังไม่มีผลผลิต/ผลิตภัณฑ์ออกมาวางจำหน่าย อย่างไรก็ดี ผู้ชมยังคงต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เหล่านี้และเป็นสิ่งที่ทางโครงการฯ จะต้องดำเนินการประชาสัมพันธ์ให้ผู้คนในชุมชนทราบต่อไป อาจกล่าวได้ว่า ผลงานละครสามารถสร้างความสนใจใคร่รู้แก่ผู้คนในชุมชน และจำนวนผู้ที่รับรู้ถึงโครงการฯ ได้ขยายวงกว้างขึ้น

- **ผู้มีส่วนร่วมและการมีส่วนร่วม (Participants and Collaboration)**

การดำเนินโครงการวิจัยได้รับความร่วมมือจากสมาชิกชุมชนหลายภาคส่วน เช่น ศิลปิน-นักวิจัย (artist-researcher) อาจารย์ นักศึกษา บุคลากร เจ้าหน้าที่ และศิษย์เก่า โดยกระบวนการทำงานมีหลายขั้นตอนและหลายฝ่าย จึงต้องผนึกกำลังผู้คนร่วมกันสร้างสรรค์ผลงาน มีการจัดสรรหน้าที่และแบ่งบทบาท เพื่อประสานงานและจัดการพื้นที่ ทั้งในอาคาร นอกอาคาร แปลงเกษตร และโดยรอบมหาวิทยาลัย รวมถึงการทำงานกับชาวบ้านในพื้นที่นอกรั้วมหาวิทยาลัย เช่น ชุมชนบ้านสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมืองขอนแก่น เพื่อถ่ายทำฉากบายศรีสู่ขวัญ และชาวบ้านชุมชนบ้านฝาง อำเภอบ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น เพื่อถ่ายทำฉากนักศึกษาลงพื้นที่ชุมชนและฉากไร่ข้าวโพด

ความตั้งใจแรกเริ่มของผู้วิจัยในการดำเนินโครงการวิจัยร่มใหญ่ ซึ่งเป็นโปรแกรมวิจัยโดยมีนักวิจัยร่วมอีก 2 ท่านจากต่างสาขาวิชา ได้แก่ สาขาดนตรีพื้นเมืองและสาขาออกแบบนิเทศศิลป์-ภาพยนตร์ ด้วยการใช้กระบวนการทำงานที่เน้นการมีส่วนร่วมอันเป็นลักษณะของการทำงานในแนวทางละครประยุกต์ (applied theatre) เพื่อทดลองหาวิธีการทำงานแบบผสมผสาน บูรณาการ หรือข้ามศาสตร์ของศิลปะ ผู้วิจัยพยายาม “เปิดพื้นที่” ให้นักวิจัยในทีมแลกเปลี่ยนแนวคิดหรือกระบวนการทำงาน (process-based exchange) เพื่อมุ่งไปสู่การสร้าง “วิถีใหม่” ของการสร้างสรรค์ละคร/การแสดง และการวิจัยแบบปฏิบัติ (practice research) แต่ทว่า การทำงานบนฐานคิดนี้น่าจะเป็นสิ่งที่แตกต่างจากขนบการทำงานสร้างสรรค์หรือการผลิตภาพยนตร์เดิม จึงทำให้นักวิจัยในทีมไม่กล้าขยับความคิดหรือทดลองปฏิบัติในสิ่งที่แตกต่างมากนัก การดำเนินงานจึงกลับสู่ขั้นตอนที่จะต้องมี “ผู้กำกับ” เป็นศูนย์กลางของการทำงานทุกฝ่าย

ขั้นตอนที่ผู้มีส่วนร่วมได้มีโอกาสทำงานร่วมกัน จึงเป็นแบบแยกย่อยไปตามกระบวนการที่เกิดขึ้นในแต่ละฝ่าย เช่น การสร้างบท การกำกับการแสดง การพัฒนานักแสดง การกำหนดภาพและกล้อง การสร้างเสียงและเพลง ฯลฯ ซึ่งหากการดำเนินงานตั้งต้นด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม นับตั้งแต่การวางแนวคิดสร้างการแสดงน่าจะทำให้เกิดกระบวนการทำงานผลิตละครออนไลน์ที่มีความแตกต่างแปลกใหม่ และสามารถสร้างความรู้สึกร่วมในฐานะ “สมาชิกของชุมชน” ที่ร่วมกันผลิตละครของชุมชนได้มากขึ้น

อย่างไรก็ดี การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ทำให้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมมีโอกาสสัมผัสบรรยากาศในพื้นที่ชุมชนอย่างใกล้ชิดจากกระบวนการถ่ายทำการแสดง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกผูกพัน คิดถึงช่วงเวลาที่ได้ใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย และภาคภูมิใจอัตลักษณ์ชุมชน นอกจากนี้ ยังเกิดกลุ่มผู้สนใจทำงานละครเวทีนพื้นที่สื่อใหม่เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นกลุ่มศิษย์เก่าจากวิชาเอกการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ และกลุ่มศิษย์เก่า-ศิษย์ปัจจุบัน สาขาวิชาดนตรีพื้นเมือง คณะศิลปกรรมศาสตร์ในการทดลองสร้างงานเสียงและดนตรีที่แตกต่างวิถีเดิม เป็นการบ่มเพาะนักปฏิบัติศิลปะ-ศิลปินรุ่นใหม่ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ตรงจากการร่วมปฏิบัติงานสร้างสรรค์ละครในพื้นที่โครงการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยมีจุดตั้งต้นจากแนวคิดละครชุมชนเพื่อสร้างสื่อสะท้อนและแบ่งปันความคิดเกี่ยวกับ อัตลักษณ์ชุมชนต่อผู้ชมในพื้นที่ แต่ด้วยสถานการณ์โควิด-19 ส่งผลให้กรอบคิดการวิจัยต้องบูรณาการศาสตร์ เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานละครที่สื่อสารและเข้าถึงผู้ชมได้ อาจกล่าวได้ว่า งานวิจัยเป็นการทดลองแรกเริ่มที่ผู้วิจัยจับต้นชนปลายไม่ได้ในตอนแรกว่าต้องลงมือปฏิบัติหรือดำเนินการอย่างไร จนกระทั่งปรากฏเป็นผลงานละครออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงผู้ชมเป้าหมายได้จำนวนมาก โดยทุกคนเปิดชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือจากที่ต่างๆ จึงเริ่มเกิดความกระจ่างขึ้นในงานวิจัยของตนเอง

อย่างไรก็ดี กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นใหม่นี้ มีขั้นตอนการดำเนินงานที่จำกัดอยู่หลายประการทั้งเงื่อนไขตาม พรก.ฉุกเฉิน (ในขณะเริ่มดำเนินงานพัฒนาบทพัฒนาการแสดง และถ่ายทำ เกิดขึ้นระหว่างเดือน ตุลาคม ถึงธันวาคม 2563 และการเผยแพร่ผลงานในช่วงเดือนกันยายน 2564) ผู้คน เวลา งบประมาณ และแหล่งข้อมูลที่จำเป็นต้องออกแบบ วางแผน เตรียมความพร้อม และปรับยืดหยุ่นให้เหมาะกับทีม อีกทั้ง กระบวนการนำสื่อละครออนไลน์ไปใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้และเปิดพื้นที่แบ่งปันความคิดแก่ผู้คนในชุมชน เพื่อนำไปสู่การสร้างความตระหนักในประเด็นที่นำเสนอ ก็มีความจำเป็นที่จะต้องออกแบบให้สอดคล้องและทำให้กระบวนการละครชุมชนมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยให้สื่อละครออนไลน์ยังคงทำหน้าที่ “ละครชุมชน” ได้เต็มที่

อาจกล่าวได้ว่า งานวิจัยนี้เป็นการริเริ่มทดลองบูรณาการศาสตร์ระหว่างละครชุมชนที่เป็นละครประยุกต์ในพื้นที่ชุมชนกับศาสตร์ภาพยนตร์ที่เป็นการทำงานสื่อภาพเคลื่อนไหวและดิจิทัล ซึ่งยังคงสามารถพัฒนาและต่อยอดต่อไปได้อีกว่า ละครออนไลน์จะสามารถนำเสนอประเด็นชุมชนที่สะท้อนคิดหรือเสนอปัญหาอื่น ๆ อย่างไร หรือสามารถนำเสนอความเป็นศิลปะที่ปรากฏในชุมชนได้หรือไม่ รวมถึงยังคงกลิ่นอายความเป็นละครชุมชน ให้มากขึ้นกว่านี้เช่นไร ยังเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยหรือผู้สนใจสามารถสร้างโจทย์วิจัยเพื่อพัฒนางานละครชุมชนให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทต่อวิถีชุมชนในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

พรรัตน์ ดำรุง. (2564). **วิจัยการแสดง สร้างความรู้ใหม่ด้วยการทำละคร.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2562). **แผนยุทธศาสตร์การบริหาร มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ.2563-2566.** ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

Alfi, Y. (1998). **Community Theater.** Jerusalem: Domino Press.

Darymple, J. (1977). **Community Theater: From Picking the Plays to Taking the Bows.** New York: Drake Publishers.

Eugene van Erven. (2001). **Community Theatre Global Perspective.** London: Routledge.

Gard, R. (1999). **Grassroots Theatre.** Madison, WI: The University of Wisconsin Press.

Mda, Z. (1993). **When People Play People.** London: Zed Books.

Miller, L. (1979). **Creativity and Identity: Social Drama and Social Action,** Articles in Community Work 14: 242–8.

Mulenga, L. C. (1993). **Community-Based Theater Group in Zambia.** Zambia: Institute for African Studies, University of Zambia.

Michael Rabiger and Mick Hurbis-Cherrier. (2013). **Directing Film Techniques and Aesthetics.** Burlington: Focal Press.

Petra Kuppers. (2007). **Community Performance an Introduction.** London: Routledge.

Robert Klenner. (2019). **Directing Screen Performances.** New York: Bloomsbury.

การพัฒนากรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG

THE DEVELOPPMENT OF FRAMEWORK OF PRODUCT DESIGN FOR CREATIVE TOURISM WITH BCG GUIDELINE

อรช กระแสอินทร์ / ARCACHA KRASAE-IN
สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ / คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
INTEGRATED PRODUCT DESIGN INNOVATION PROGRAM / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

เพกา เสนาะเมือง / PEGA SANOAMUANG
ภาควิชาสถาปัตยกรรม / คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

นันทชัย ไตรรัตน์วงศ์ / NUNTACHAI TRIRUTWONG
ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
DEPARTMENT OF LANDSCAPEARCHITECTURE / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

นภาวดี โรจนธรรม / NAPAWADEE RODJANATHUM
สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ / คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
INTEGRATED PRODUCT DESIGN INNOVATION PROGRAM / FACULTY OF ARCHITECTURE, KASETSART UNIVERSITY

Received: October 18, 2022
Revised: December 17, 2022
Accepted: December 21, 2022

บทคัดย่อ

การศึกษานี้ เป็นการพัฒนาและทดสอบแนวคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG โดยมีวัตถุประสงค์พัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวรูปแบบ BCG อันได้แก่ การพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืนโดยเน้น เศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว และออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG สำหรับแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี จำนวน 10 แห่ง โดยคณะผู้วิจัยได้พัฒนากรอบแนวคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์กระบวนการออกแบบโดยเริ่มจากการสร้างแนวคิดเบื้องต้นจากการทบทวนวรรณกรรม ลงพื้นที่สำรวจและเก็บข้อมูลทรัพยากรในแหล่งท่องเที่ยว ด้วยการบันทึกภาพ สัมภาษณ์ และสนทนากลุ่มย่อย นำผลสำรวจและเก็บข้อมูลมาพิจารณาปัจจัยจากกิจกรรมการท่องเที่ยวผสานกับข้อมูลทรัพยากรในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยผลงานที่ได้เป็นผลิตภัณฑ์ทั้งที่เป็นของที่ระลึก ของฝาก หรือเสริมประสบการณ์ในการท่องเที่ยวที่ผลิตจากทรัพยากร ทักษะ และเรื่องราวในแหล่งท่องเที่ยว โดนผลงานต้นแบบได้รับผลตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้ทรงคุณวุฒิทางด้าน

1 งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย“การสร้างสรรค์และออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” ภายใต้แผนงาน “พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี” ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.) ประจำปีงบประมาณ 2563 เลขที่สัญญา C10F630064

การท่องเที่ยวและผู้จัดการหรือผู้นำในแหล่งท่องเที่ยวในการทดสอบความพึงพอใจ ซึ่งแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ตามแนวทาง BCG ในการวิจัยได้นำมาพัฒนาเป็นตารางพิจารณาผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG เพื่อเผยแพร่ต่อไป

คำสำคัญ: การออกแบบเพื่อการท่องเที่ยว, การออกแบบผลิตภัณฑ์, การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์,

Abstract

The research was the development and test of the application of BCG, the sustainable economic model focusing on Bio Economy, Circular Economy and Green Economy. The research has aimed for the development of framework on product design for tourism according to BCG, and to apply and tests the BCG framework by designing the product for 10 creative tourism destinations in the provinces of Chainat, Singhburi and Lopburi. The framework started from preliminary concept by reviewing documents and collecting data using recording, photographing, interviewing and focus group techniques in the area of fieldworks. Then, the information was analyzed together with the tourism activity plan and local resources. The output was the design of the souvenirs, the gifts and the product that enhanced the creative tourism experience, which those products were created from the local resources, skills and stories in the communities of destinations. The prototypes have been well accepted from the preference test with the tourism experts and the managements and leaders of the communities. The framework of product design process according to BCG from this research was developed, refined and concluded as the BCG and Creative Tourism Benefit to Community Table.

Keywords: Design for Tourism; Product Design; Creative Tourism.

บทนำ

แนวทางการพัฒนาประเทศเพื่อให้เกิดความยั่งยืนนั้น เน้นการพัฒนาสินค้าและบริการให้มีมูลค่าที่สูงขึ้น สร้างผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด โดยอาศัยความเข้มแข็งด้านความหลากหลายทางชีวภาพและทางวัฒนธรรม ซึ่งแนวทางที่ถูกนำเสนอในเพื่อการพัฒนาการท่องเที่ยวนั้นคือโมเดล BCG ที่ย่อมาจาก เศรษฐกิจชีวภาพ (Bio Economy) เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และเศรษฐกิจสีเขียว (Green Economy) เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจที่มุ่งเน้นสร้างสมดุลระหว่างการเติบโตทางเศรษฐกิจกับความยั่งยืนของฐานทรัพยากรธรรมชาติโดยนำองค์ความรู้มาต่อยอดฐานความเข้มแข็งภายในของประเทศไทย คือ ความหลากหลายทางชีวภาพและผลผลิตทางการเกษตรที่อุดมสมบูรณ์พร้อมกับปรับเปลี่ยนระบบการผลิตไปสู่การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า เพื่อรักษาความมั่นคงทางวัตถุดิบ สมดุลของสิ่งแวดล้อม ควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพ (ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียนและเศรษฐกิจสีเขียว, 2561)

สำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ ความเกี่ยวข้องกับแนวทาง BCG คือการใช้องค์ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงกับทุนทางปัญญา ทุนทางวัฒนธรรม และความหลากหลายทางชีวภาพ เพื่อรังสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์หรือบริการรูปแบบใหม่ที่มีมูลค่าเพิ่มสูง ตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย โดยเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวผ่านระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อาทิ การท่องเที่ยวเชิงอาหารไทย การท่องเที่ยวเชิงกีฬา การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพที่เชื่อมโยงกับการแพทย์แผนไทย การท่องเที่ยวเชิงศิลปและวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงเกษตร เป็นต้น และยังรวมถึงการพัฒนาเพื่อส่งออกสินค้าและบริการเหล่านี้ ผ่านของขวัญของฝากที่สร้างสรรค์อย่างมีอัตลักษณ์ (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2562) ผลักดันให้เกิดการกระจายรายได้ โอกาส และความมั่งคั่งแบบทั่วถึง ซึ่งการท่องเที่ยวเป็นปัจจัยสำคัญหนึ่งที่สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยโมเดล BCG เนื่องจากการท่องเที่ยวสามารถก่อให้เกิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่บูรณาการวัฒนธรรม สินค้า และการบริการ

ให้เป็นประสบการณ์ที่น่าประทับใจและมีมูลค่าสูง

รูปแบบการท่องเที่ยวอย่างหนึ่งที่สามารถตอบสนองโมเดล BCG คือการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) โดยมีรากฐานจากทรัพยากรในชุมชน อาทิ ผลผลิตทางการเกษตร ทรัพยากรระบบนิเวศ รวมถึงภูมิปัญญาเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่ใช้ทุนวัฒนธรรมและทุนสังคมของท้องถิ่นเพื่อเป็นทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มีอัตลักษณ์ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวอื่น และเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนอย่างแท้จริงเพื่อเรียนรู้และมีประสบการณ์จริงตามลักษณะของแหล่งท่องเที่ยวแต่ละแห่ง (Richard and Raymond, 2000; สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ และคณะ, 2556) เป็นการท่องเที่ยวที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะและความเชี่ยวชาญของตนเองผ่านขนบธรรมเนียมประเพณีของแหล่งท่องเที่ยว การพัฒนาตนเอง และการเปลี่ยนแปลงจากภายในให้แก่นักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Richards and Wilson, 2006) มุ่งเน้นความผูกพันและประสบการณ์ที่แท้จริงผ่านการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมในงานศิลปะ มรดกทางวัฒนธรรม และคุณลักษณะเฉพาะของพื้นที่ โดยเชื่อมโยงกับคนในท้องถิ่นซึ่งเป็นเจ้าของวัฒนธรรม (UNESCO, 2006) และเน้นที่กิจกรรมที่เกิดขึ้นที่จะสร้างคุณค่าให้ทรัพยากรด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของคนในชุมชน (Binkhorst, 2006) และกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา (2556) ระบุถึงคุณลักษณะสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ นักท่องเที่ยวและเจ้าบ้านมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ได้รับประสบการณ์จากกิจกรรมของชุมชนท้องถิ่น ทำให้นักท่องเที่ยวและเจ้าบ้านมีความผูกพัน เกิดความประทับใจและส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนต่อไป

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาการท่องเที่ยวตามแนวทางที่กล่าวมายังขาดการใช้ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ขาดการเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวที่สร้างประสบการณ์การท่องเที่ยวที่หลากหลาย ขาดบุคลากรที่มีความรู้ด้านการบริการจัดการแหล่งท่องเที่ยวในระดับพื้นที่ และขาดการทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ (กรมการท่องเที่ยว, 2560) การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของประเทศไทยจึงยังขาดการบูรณาการองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ จุดท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว ความคิดสร้างสรรค์ ข้อมูล ความรู้ และการตลาดการท่องเที่ยวให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกัน ซึ่งมีผลทำให้การพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ยังไม่เกิดความยั่งยืน และเป็นที่มาสำคัญของการวิจัยในครั้งนี้

การดำเนินแผนงานวิจัยพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี (อรช กระแสอินทร์ และคณะ, 2564) เป็นการบูรณาการแนวคิด 3 ด้าน ได้แก่ 1) แนวคิดการจัดการความรู้ในเรื่องเล่าเรื่องราวและอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ 2) แนวคิดการออกแบบสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างและผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และ 3) แนวคิดโลจิสติกส์การท่องเที่ยวเพื่อเชื่อมโยงจุดท่องเที่ยว พัฒนาการท่องเที่ยวโดยมีฐานจากทรัพยากรในพื้นที่ตามแนวทาง BCG in Action (ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียน และเศรษฐกิจสีเขียว, 2561) ซึ่งการบูรณาการแนวคิดต่าง ๆ จะส่งเสริมคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับท้องถิ่น สร้างประสบการณ์ที่แตกต่างและมีคุณค่าให้แก่นักท่องเที่ยวได้ โดยการจัดการความรู้เป็นกลไกที่สำคัญในการออกแบบประสบการณ์ สร้างนวัตกรรมต่างๆ รวมทั้งเพิ่มคุณค่าและมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ (Beckman, 1999; Šimková, 2009; Ammirato et al., 2015) การสร้างคุณค่าและเชื่อมโยงเรื่องเล่า กิจกรรมการท่องเที่ยว สภาพกายภาพของพื้นที่ และสินค้าท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์จะส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว (นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย และคณะ, 2560) ซึ่งการออกแบบสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและผลิตภัณฑ์ที่จับต้องได้เป็นองค์ประกอบหนึ่งของมิติเชิงพื้นที่ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ก่อให้เกิดแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เสริมความโดดเด่น ความแตกต่าง และเพิ่มมูลค่าให้กับพื้นที่ท่องเที่ยวได้ (สยามล เทพทา และคณะ, 2553)

สำหรับพื้นที่วิจัยอันได้แก่จังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี เป็นรับผิดชอบของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) สำนักงานลพบุรี ที่มีความเชื่อมโยงการเดินทางต่อเนื่องในระยะทางที่ไม่ไกล สามารถเดินทางท่องเที่ยวจากแหล่งต่าง ๆ ได้ใน 1-2 วัน แต่มีความแตกต่างของภูมิประเทศ วัฒนธรรม และทรัพยากรของแหล่งท่องเที่ยวที่หลากหลาย ตั้งแต่ภูเขา ไร่นาและการเกษตร จนถึงชุมชนตลาดและเมือง (อรช กระแสอินทร์ และคณะ, 2564) ซึ่งคณะผู้วิจัยลงพื้นที่ศึกษาแหล่งท่องเที่ยวจำนวน 30 แห่ง และพิจารณาเอกลักษณ์และอัตลักษณ์พร้อมกับทรัพยากรของชุมชนแหล่งท่องเที่ยวตามแนวทาง BCG ของชุมชนแหล่ง

ท่องเที่ยวและความสมัครใจจำนวน 10 แห่ง เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ในโครงการวิจัยการสร้างสรรค์และออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (อรช กระแสอินทร์ และคณะ, 2564) ซึ่งโครงการย่อยที่รับผิดชอบการพัฒนาและออกแบบสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างนั้นได้ทำการพัฒนากรอบแนวคิดในการออกแบบ ออกแบบ พัฒนาและจัดทำต้นแบบ รวมถึงประเมิน และสรุปกรอบแนวคิด โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. พัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวรูปแบบ BCG
2. ออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG

วิธีดำเนินการวิจัยและการดำเนินงาน

ในการดำเนินการศึกษาเพื่อทำงานออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เป็นงานศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ แบบการวิจัยปฏิบัติการ โดยบูรณาการการวิจัยร่วมกับโครงการวิจัยอื่น ๆ ในแผนวิจัยพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี และการลงพื้นที่เก็บข้อมูล การนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแบบร่างเพื่อนำไปพัฒนาเป็นผลงานสุดท้าย โดยมีกระบวนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินงาน

1) การสร้างกรอบแนวคิด พัฒนากรอบแนวคิดจากการทบทวนวรรณกรรม

2) การสำรวจชุมชนแหล่งท่องเที่ยว โดยลงพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวเก็บข้อมูลเบื้องต้น และพิจารณาแหล่งท่องเที่ยวเพื่อการเข้าร่วมโครงการ จากนั้นทำการสำรวจทรัพยากรการและสัมภาษณ์ผู้จัดการท่องเที่ยวและบุคคลในชุมชนเพื่อการออกแบบ

3) กระบวนการออกแบบและสร้างต้นแบบ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล สร้างแนวทางการออกแบบ ทำการออกแบบร่าง และประสานงานกับชุมชนเพื่อผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์สำหรับแหล่งท่องเที่ยว

4) ทดสอบความพึงพอใจและการยอมรับผลิตภัณฑ์ โดยการสัมภาษณ์ผู้นำของชุมชน หรือผู้จัดท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว และผู้ทรงคุณวุฒิ

5) สรุปกรอบแนวคิด โดยนำกระบวนการทำงานที่เกิดขึ้นในโครงการวิจัยตั้งแต่การค้นคว้าและสำรวจข้อมูลในแหล่งท่องเที่ยว วิเคราะห์ และทำงานออกแบบ นำมาสรุปผลการดำเนินงานตามกระบวนการทั้งหมด และพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดเพื่อการออกแบบ

2. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยมีประชากรกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

1) ผู้นำของชุมชน หรือผู้มีส่วนในการตัดสินใจของแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัด จังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรีและจังหวัดลพบุรี จำนวน 40 ตัวอย่าง สุ่มด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง

2) ผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐหรือภาคเอกชน ที่มีความรู้และเชี่ยวชาญในการจัดการท่องเที่ยวหรือการพัฒนาการท่องเที่ยว

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้การทำงานวิจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เครื่องมือและอุปกรณ์ในการบันทึกภาพ เพื่อเก็บข้อมูลสำหรับการออกแบบ

2) เครื่องมือและอุปกรณ์เพื่อการบันทึกเสียงจากการสอบถามและสัมภาษณ์จากผู้นำและผู้เกี่ยวข้องในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อเป็นข้อมูลการดำเนินงาน และเพื่อการสัมภาษณ์เพื่อทดสอบความพึงพอใจของผลงานออกแบบ

ผลการดำเนินงาน

1. สร้างกรอบแนวคิดเพื่อการวิจัย

การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในงานวิจัยในครั้งนี้ เป็นการทำงานแบบบูรณาการที่คณะผู้วิจัยได้พิจารณาปัจจัยต่าง ๆ เพื่อการออกแบบทั้งกิจกรรมการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว วิเคราะห์ทางด้านโลจิสติกส์การท่องเที่ยวและการจัดการองค์ความรู้ เป็นแนวทางไปสู่การออกแบบสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างและผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว โดยคณะผู้วิจัย ได้สร้างกรอบแนวคิดเบื้องต้นในการดำเนินงาน โดยแนวคิดเพื่อการออกแบบจะนำผลจากการวิเคราะห์สังเคราะห์เป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และข้อมูลของทรัพยากร BCG ของแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ และพัฒนาเป็นผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ดังแสดงในภาพที่ 1

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดเบื้องต้น
ที่มา : คณะผู้วิจัย

2. การสำรวจชุมชนแหล่งท่องเที่ยว

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินงานตามกรอบแนวคิดที่กล่าวไว้ข้างต้น โดยได้ลงพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวในช่วงเดือนตุลาคม ถึงเดือนธันวาคม พ.ศ.2563 จำนวน 30 แห่ง ในพื้นที่จังหวัดลพบุรี จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดชัยนาท ซึ่งได้รับรายชื่อจากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานจังหวัดลพบุรี เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวการสร้างสรรค์ในแผนงานวิจัย โดยมีรายชื่อดังนี้

1) จังหวัดลพบุรี ได้แก่ ไร่ทรัพย์ประยูร, ชุมชนไทยเบิ้ง, บ้านดินมดแดง, บ้านห้วยขมิ้น, ไร่ไผ่ทองสุขบ้านนิคมสาม, ชุมชนดินสอพอง บ้านถนนใหญ่, บ้านสมอคอน, วิสาหกิจชุมชนบ้านสวนขวัญ, บ้านบางพึ่ง, บ้านสำโรงใหญ่

2) จังหวัดสิงหบุรี ได้แก่ บ้านโภคาภิวัฒน์, บ้านชะลอน, ตลาดปากบาง, พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่, บ้านดอนกระต่าย (วัดประชด), ชุมชนหนองโขลง, สวนตะวันแสนภูมิ, ตลาดบางระจัน, สวนอินทผาลัมทองเอน, บ้านตาลเดี่ยวใต้

3) จังหวัดชัยนาท ได้แก ตลาดโพธิ์, ตลาดสรรพยา, ไร่หญิงมณีรัฐ. สวนส้มโอโชคชัย, ศูนย์การเรียนรู้ตาลโตนด, ตลาดเมืองสรรค์, บ้านดอนอรัญญิก บึงกระจับใหญ่, บ้านบุทางรถ

จากนั้นได้ทำการประเมินความเหมาะสมเบื้องต้นและความสมัครใจของแหล่งท่องเที่ยวที่จะเข้าร่วมโครงการจำนวน 10 แหล่ง เข้าร่วมโครงการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้สำรวจทรัพยากรตามแนวทาง BCG ของแหล่งท่องเที่ยวในช่วงเวลามีนาคมถึงพฤษภาคม พ.ศ.2564 และได้พิจารณากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของแหล่งท่องเที่ยวร่วมกันทั้งแผนงานวิจัย โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดแหล่งท่องเที่ยว ทรัพยากรของแหล่งท่องเที่ยวตามแนวทาง BCG และกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

แหล่ง	รายละเอียดแหล่ง	ทรัพยากร BCG	กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
ชุมชนไทยเบิ้ง (จ.ลพบุรี)	ชุมชนชาติพันธุ์พื้นที่ริมเขื่อนป่าสักชลสิทธิ์ จัดตั้งศูนย์ชุมชนและทำสวนสมุนไพรเพื่อเก็บรักษาภูมิปัญญา	- วัตถุดิบอาหาร สมุนไพร - ผ้าและเศษผ้า – ธรรมชาติและทิวทัศน์ริมเขื่อน	- เรียนรู้วิถีชุมชน การทอผ้าและผลิตภัณฑ์จากผ้า - ชมสวนสมุนไพร และบรรยากาศริมเขื่อน - ทำและรับประทานอาหารตำรับไทยเบิ้ง
บ้านสวนขวัญ (จ.ลพบุรี)	ศูนย์ท่องเที่ยวชุมชนมหาสอน ตั้งอยู่ริมน้ำ มีทิวทัศน์สวยงามและพร้อมต้อนรับนักท่องเที่ยว	– วัตถุดิบอาหารในชุมชนโดยเฉพาะกุ้งก้ามแดง – ทิวทัศน์ ธรรมชาติริมน้ำ	- เที่ยวชมชุมชนมหาสอน - ชมบ้านหลบโจร - รับประทานอาหารพื้นถิ่นจากวัตถุดิบในชุมชน
บ้านชลอน (จ.สิงห์บุรี)	ชุมชนริมแม่น้ำเจ้าพระยา มีชื่อเสียงด้านอาหารพื้นถิ่นตำรับโบราณ ตามวิถีชุมชนภาคกลาง	– วัตถุดิบอาหาร (ปลา ผัก) ในชุมชน – ทิวทัศน์ ธรรมชาติริมแม่น้ำ	เรียนทำอาหารตำรับครัวป่าและรับประทานอาหาร

แหล่ง	รายละเอียดแหล่ง	ทรัพยากร BCG	กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
บ้านดอนกระต่าย (จ.สิงห์บุรี)	ชุมชนการเกษตร จัดพื้นที่การเรียนรู้และพักผ่อนสำหรับครอบครัว	– ไข่เค็ม น้ำพริกแมงดา – ฟาร์มและเกษตรต้นแบบ	- ดำนา / เก็บไข่เป็ด - รับประทานอาหาร (ปิกนิก)
บ้านหนองโขลง (จ.สิงห์บุรี)	ศูนย์เรียนรู้การเกษตรของชุมชน ให้คนมาเรียนทำนา จับปลาช่อน และดูการเพาะปลูกพืชหลายชนิด	– วัตถุดิบอาหาร (ปลา ผัก) ในชุมชน – เพาะพันธ์ปาล์มอ้ายหมี/การเกษตร	- เรียนรู้เกษตรอินทรีย์ ทำนา จับปลาช่อนนา - เน้นกิจกรรมสำหรับครอบครัว
ตลาดโพนางดำ (จ.ชัยนาท)	ชุมชนตลาดเก่าคนจีนริมแม่น้ำเจ้าพระยา มีร้านขนมหน้างาที่ขึ้นชื่อ และอาคารตลาดเก่า	– ทิวทัศน์ ธรรมชาติริมแม่น้ำ	- ชมตลาดชุมชนโบราณ - การทดลองทอดแหในแม่น้ำ - ทำขนมหน้างาและรับประทานเป็นชุดน้ำชา
ไร่หญิงมณีรัฐ (จ.ชัยนาท)	ไร่ต้นแบบเกษตร โคก-หนอง-นา เปิดให้คนมาเรียนรู้และมีผลิตผลการเกษตรหลากหลาย	– ผลผลิตการเกษตรในศูนย์และชุมชนโดยรอบ – ของเหลือจากการเกษตรหมักเป็นปุ๋ยและน้ำหมัก	- เรียนรเกษตรอินทรีย์ และโคกหนอง นา - รับประทานอาหารพื้นบ้านชัยนาท โดยวัตถุดิบจากชุมชนรอบข้าง - ตลาดนัดชุมชนนักท่องเที่ยว
บ้านรักษ์ตาล (จ.ชัยนาท)	ศูนย์เรียนรู้ตาลโตนด ให้ความรู้กิจกรรมเกี่ยวกับตาลทั้งการปลูกและแปรรูป	– ต้นตาลที่ปลูกทั่วชุมชน – ผลผลิตจากลูกตาล	- เรียนรู้การปลูกตาล และปลูกตาล - การทำน้ำตาลและผลิตภัณฑ์จากต้นตาล - กิจกรรมดัดตัวด้วยก้านตาล
ส้มโอโชคชัย (จ.ชัยนาท)	สวนส้มโอที่เปิดให้คนเข้ามาเยี่ยมชม ทำอาหารเช่นยำส้มโอ และร้านกาแฟ	– ส้มโอ และของเหลือจากส้มโอ เช่นเปลือก - ภูมิทัศน์สวนส้มโอ	- เรียนรู้การปลูกส้มโอ พายเรือชมสวน - ทำยำส้มโอ และรับประทานส้มโอ - รับประทานผลิตภัณฑ์จากส้มโออื่น ๆ
บ้านบุทางรถ (จ.ชัยนาท)	ชุมชนการเกษตรรอบข้าง ป่าชุมชนที่อยู่บนเขาราวเทียน	– สมุนไพรบนเขาราวเทียน – กลุ่มอาชีพทำถุงจากเศษผ้า – การเกษตรพื้นที่โดยรอบ	- เดินชมเขาราวเทียน ดูสมุนไพรในศูนย์อนุรักษ์และฟื้นฟูป่าชุมชนฯ - กิจกรรมกลุ่ม เช่นค่ายลูกเสือ

ที่มา : คณะผู้วิจัย

3. การออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะผู้วิจัย ทำการวิเคราะห์ผลการสำรวจแหล่งท่องเที่ยว เชื่อมโยงกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับทรัพยากร BCG ในพื้นที่ของแหล่งท่องเที่ยว เพื่อทำงานออกแบบร่าง และส่งแบบเพื่อขอความคิดเห็นร่วมกับชุมชน ในขณะเดียวกันก็ให้ชุมชนเป็นผู้จัดทำต้นแบบ โดยสามารถสรุปผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์

แหล่งท่องเที่ยว	งานออกแบบผลิตภัณฑ์	รายละเอียด
ชุมชนไทยเบิ้ง		ผ้ากันเปื้อนสำหรับนักท่องเที่ยวใส่ทำอาหาร และถุงผ้าใส่สินค้าชุมชน
บ้านสวนขวัญ		หนังสือนิทานเรื่องเล่าบ้านหลบโจร สำหรับอ่านขณะแช่เท้าหรือขณะที่รอเดินทาง
บ้านชลอน		กล่องผักตบชวาสำหรับใส่ขนมหรือของทานเล่น กลับ และประกาศนียบัตร
บ้านดอน กระต่าย		ผลิตภัณฑ์ อาทิ หมวก ตะกร้า และภาชนะสานจากใบมะพร้าว
บ้านหนองโขลง		นำลูกปาล์มหมีมาเป็นกิจกรรมให้ระบายสีเล่น หรือเป็นของเล่น

แหล่งท่องเที่ยว	งานออกแบบผลิตภัณฑ์	รายละเอียด
ตลาดโพนางดำ		กำหนดจานและอุปกรณ์ประกอบสำรับน้ำชาและแผนที่ท่องเที่ยวชุมชน
ไร่หญิงมณีรัฐ		ที่รองแก้วและรองจานสำหรับให้บริการอาหารพื้นถิ่นและกาแฟ
บ้านรักษ์ตาล		กระบอกสานจากใบตาลเพื่อห่อขวดที่ใส่ต้นกล้าตาล
ส้มโอโชคชัย		ผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มจากส้มโอ อาทิ น้ำส้มโอ ส้มโอปั่น และกาแฟส้มโอ
บ้านบุทางรถ		น้ำตาลอ้อยจากอ้อยในชุมชน และถุงผ้าสำหรับใส่ของขึ้นเขา ผลิตจากเศษผ้าโดยฝีมือตัดเย็บของคนในชุมชน

ที่มา : คณะผู้วิจัย

4. ทดสอบความพึงพอใจจากผู้ทรงคุณวุฒิและประเมินผลกระทบ

คณะผู้วิจัยได้นำผลงานต้นแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นำชุมชนแหล่งท่องเที่ยวประเมินความพึงพอใจ สอบถามข้อคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ ทั้งนี้ในช่วงเวลาดังกล่าวมีสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ไม่สามารถนำนักท่องเที่ยวเป็นอาสาสมัครหรือกลุ่มตัวอย่างในการประเมินได้ โดยผลที่ได้มีดังตารางนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินงานออกแบบแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดสิงห์บุรี

แหล่งท่องเที่ยว	สรุปผลการประเมินและความคิดเห็น
บ้านชลอน	ผลิตภัณฑ์ชุมชนมีความเหมาะสม ใช้กับกิจกรรม และควรพิจารณาการติดสติ๊กเกอร์ชื่อของแหล่งท่องเที่ยวหรือมีตราสัญลักษณ์ เพื่อให้นักท่องเที่ยวจดจำได้เมื่อกลับไปถึงบ้าน
บ้านดอน กระต่าย	การออกแบบผลิตภัณฑ์จากใบมะพร้าวมีความน่าสนใจมาก นักท่องเที่ยวน่าจะชอบผลิตภัณฑ์ที่เป็นธรรมชาติ แต่หากว่าไม่ยากก็น่าจะให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมทำได้ เป็นกิจกรรมอีกอย่างหนึ่งของแหล่งท่องเที่ยวแห่งนี้
บ้านหนองโขลง	กิจกรรมระบายสีลูกปาล์มมีความน่าสนใจ เป็นกิจกรรมที่ใช้ของท้องถิ่น และควรเพิ่มเติมบรรจุภัณฑ์ที่จะใส่ผลงานระบายสีกลับไป
ชุมชนไทยเบิ้ง	ผลิตภัณฑ์ผ้ากันเปื้อนน่าสนใจ และแนะนำว่าควรจะต้องมีฉลากที่มีตราของชุมชน หรือติดอาจจะเป็นอาร์มปักติดริมขอบเสื้อ เพื่อเวลาถ่ายรูปจะได้เห็นว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ไทยเบิ้ง และให้เพิ่มการ์ดหรือใบปลิวเพื่อแนะนำว่าลายผ้ากันเปื้อนที่สวมใส่นั้นเป็นเอกลักษณ์ของไทยเบิ้งโคกสลุง และถุงใส่ พริกเกลือกำจัด แนะนำว่าให้มีโลโก้หรือ branding ของชุมชนอยู่ที่ถุงด้วย นอกจากจะเป็นฉลากที่ขวดเครื่องปรุงที่ขายมาอย่างเดียว
บ้านสวนขวัญ	นิยายหลบโจร แนะนำให้ทำเป็นวีดีโอหรือหนังสือเสียงมีการสแกน QR โค้ด เน้นเรื่องภาพมากกว่าตัวหนังสือ และสำหรับหนังสือนิยาย ถ้าเล่มเล็ก ขนาดประมาณ a6 หรือเล็กกว่า pocket book เกรงว่าตัวอักษรอาจจะตัวเล็กไปสำหรับผู้สูงอายุ ควรขยายตัวอักษรให้ใหญ่กว่านี้
ตลาดโพนางดำ	ชุดน้ำชาน่าสนใจ และควรทำการตลาดผ่านโซเชียลมีเดียให้กระจายไป ให้คนอยากมาทานและถ่ายรูป แต่ต้องจัดสถานที่ควบคู่ไปด้วย
ไร่หญิงมณีรัฐ	งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมให้ใช้ผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นสิ่งที่ดี และควรทำให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ขายได้ มีตราสินค้าของชุมชน และเสนอให้ทำเป็นที่สวมขวดแก้วหรือเครื่องดื่มเย็นจากผักตกชวาถือเดินดื่มได้ที่ชุมชนท่องเที่ยวอื่น ๆ ได้ด้วย
ศูนย์ตาลโตนด	ผลิตภัณฑ์ชุมชนของฝากที่เป็นกล้าตาลโดยมีกระบอกใบตาลสวมถือเป็นแนวคิดที่ดี แต่ก็ไม่ใช่ทุกคนอยากได้ต้นตาลกลับไปปลูก แต่แนวคิดของกระบอกใบตาลสานน่าจะต่อยอดได้มาก เอาเป็นของให้นักท่องเที่ยวทำต่อได้ อาจทำเป็นที่สวมขวดแก้วหรือเครื่องดื่ม
ส้มโอโชคชัย	การเสิร์ฟเครื่องดื่มที่มาจากส้มโอน่าสนใจ อาจจะเอาภาชนะทำจากเปลือกหรือใบส้มโอมาใช้ใส่ขนมที่รับประทานคู่กับเครื่องดื่ม รวมถึงเสนอให้นำเปลือกส้มโอที่แกะมาเป็นของชำร่วยสำหรับนักท่องเที่ยวนำกลับ
บ้านบุทางรถ	ผลิตภัณฑ์ชุมชนควรมีตราของชุมชน โดยเฉพาะน้ำตาลอ้อย ควรมีตราหรือฉลากติดที่กล่อง ส่วนกระเป๋าจากเศษผ้าใช้แล้วก็เป็นแนวคิดที่ดี แต่ควรคิดเป็นของแจกไปเลยและหาทางตกแต่งให้กระเป๋ามีลักษณะเด่น หรือมีลวดลาย เช่นวาดลายที่ผ้าได้

ที่มา : คณะผู้วิจัย

ซึ่งผลที่ได้รับนั้นเป็นไปในทางบวก และคณะผู้วิจัยได้นำไปเป็นข้อเสนอแนะเพื่อถ่ายทอดสู่ผู้จัดการท่องเที่ยวของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ต่อไป ขณะเดียวกัน คณะผู้วิจัยได้พิจารณาปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจชุมชนเป็นปัจจัยสำคัญที่ได้นำมาใช้ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ประกอบการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยมีเป้าหมายที่จะทำให้เกิดผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ชุมชนรอบแหล่งท่องเที่ยวให้มากที่สุด โดยเกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจที่มากน้อยต่างกัน และสามารถสรุปผลการดำเนินงานดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4 ผลกระทบทางเศรษฐกิจจากผลิตภัณฑ์

แหล่งท่องเที่ยว	ผลที่เกิดขึ้น
บ้านชลอน	การจ้างงานหัตถกรรมจักสานผักตบชวา โดยชุมชนในตำบลหัวป่า ซึ่งเป็นตำบลเดียวกับบ้านชลอน และการใช้ขนมที่มาจากชุมชนบ้านชลอนเป็นของฝาก
บ้านดอนกระต่าย	การจ้างงานแม่บ้านในบ้านดอนกระต่ายทำงานผลิตชิ้นงานหัตถกรรมจักสานใบมะพร้าว ซึ่งก็ปลูกในตำบลเดียวกัน
บ้านหนองโขลง	การนำลูกปาล์มหมี ซึ่งเป็นผลของต้นปาล์มในพื้นที่รับนักท่องเที่ยว มาออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นกิจกรรมสำหรับรับนักท่องเที่ยว และสามารถพัฒนาเป็นของฝากได้
ชุมชนไทยเบิ้ง	ผ้ากันเปื้อนและถุงผ้าผลิตจากผ้าที่ทดในชุมชน และการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อรับกิจกรรมการท่องเที่ยวเกิดการจ้างงานตัดเย็บผ้าทอของชุมชนไทยเบิ้ง
บ้านสวนขวัญ	นำเรื่องราวของชุมชนมาเป็นผลิตภัณฑ์ประกอบเสริมประสบการณ์ในการท่องเที่ยว ทำให้เกิดความประทับใจและสร้างความจดจำในแหล่งท่องเที่ยวเพื่อให้กลับมาอีกครั้ง ซึ่งจะส่งผลต่อการเข้ามาใช้จ่ายในชุมชน
ตลาดโพนางดำ	ชุดน้ำชากับขนมหน้างาช่วยสร้างประสบการณ์ที่ประทับใจ ต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ และแผนที่ท่องเทียวช่วยชี้ชวนให้นักท่องเที่ยวใช้เวลาเดินในชุมชนตลาดโพนางดำ และสร้างโอกาสใช้จ่ายกับกิจการในชุมชน
ไร่หญิงมณีรัฐ	แผ่นรองจานและรองแก้วผลิตจากกลุ่มหัตถกรรมจักสานผักตบชวาในอำเภอสรรพยา เกิดการจ้างงานภายในชุมชนใกล้เคียง
บ้านรักษ์ตาล	ปลอกหุ้มขวดกล้าตาลจากใบตาลสาน เป็นการจ้างงานคนในชุมชนรอบบ้านรักษ์ตาล และใช้เศษจากใบตาลให้เป็นประโยชน์
ส้มโอโชตชัย	ใช้ผลผลิตของส้มโอ พัฒนาเป็นไซรัป และเป็นเครื่องดื่ม และมีการซื้อสินค้ารอบ ๆ แหล่งท่องเที่ยวมาเป็นของทางเล่นเวลาเสิร์ฟเครื่องดื่ม
บ้านบุทางรถ	ถุงผ้าจากเศษผ้าเหลือใช้ผลิตโดยแม่บ้านในชุมชน ทำให้เกิดการจ้างงาน และผลิตภัณฑ์น้ำตาลอ้อยเป็นของฝากสร้างรายได้มาจากอ้อยที่ปลูกในชุมชนบ้านบุทางรถ

ที่มา : คณะผู้วิจัย

5. การปรับปรุงกรอบแนวคิด

จากกรอบแนวคิดแรกที่นำข้อมูลกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และข้อมูลจากการสำรวจทรัพยากรในชุมชนที่เข้าลักษณะ BCG เพื่อพัฒนาเป็นแนวคิดของผลิตภัณฑ์ ทำงานออกแบบและนำมาสู่ต้นแบบ และทำการทดสอบความพึงพอใจและประเมินผลที่เกิดขึ้นตามลำดับนั้น เมื่อพิจารณาการทำงานจะพบการดำเนินงานจะเป็นการนำกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์เป็นปัจจัยนำเข้าหลักของกระบวนการ และมีทรัพยากรมาเป็นปัจจัยร่วมซึ่งในภาพรวมก็ยากที่พิจารณาจำแนกในด้านชีววิทยา (Bio) ทรัพยากรที่หมุนเวียน (Circular) และทรัพยากรสีเขียว (Green) และในการสร้างแนวคิดในการออกแบบนั้น ผลที่ได้ก็เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หรือการดำเนินงานที่เป็นตามแนวทาง BCG ที่ต่อยอดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และทรัพยากรของชุมชนเหล่านั้น จึงสามารถสรุปกรอบแนวคิดที่เกิดจากการดำเนินงานโดยเน้นการสร้างแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เป็นไปตามแนวทาง BCG เพื่อให้เกิดผลกระทบสู่พื้นที่หรือท้องถิ่นของแหล่งท่องเที่ยว ดังในภาพที่ 2

ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดที่ผ่านการปรับปรุง
ที่มา : คณะผู้วิจัย

เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปปฏิบัติและเผยแพร่ให้ผู้จัดการท่องเที่ยวหรือผู้สนใจสามารถนำกรอบแนวคิดนี้ไปใช้ได้ง่าย ให้มีผลกระทบเชิงบวกที่ต้องการให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการกระจายเศรษฐกิจไปยังพื้นที่ของแหล่งท่องเที่ยวและชุมชนโดยรอบแหล่งท่องเที่ยวเหล่านั้น ตามแนวทาง BCG คณะผู้วิจัยจึงนำกรอบแนวคิดมาพัฒนาเป็นหลักคิดเพื่อการสร้างผลประโยชน์ให้แก่ชุมชนและผู้ประกอบแหล่งท่องเที่ยวนั้น นำทรัพยากรท้องถิ่นที่มีอยู่มาพัฒนาเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์และการบริการต้อนรับหรือรับรองนักท่องเที่ยวโดยใช้แนวคิด BCG โดยการประเมินประโยชน์ที่ได้รับเพื่อพิจารณาแนวคิดที่จะทำต่อไป ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ถอดบทเรียนจากกระบวนการดังที่กล่าวมาแล้ว เป็น“ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG” ดังต่อไปนี้

กิจกรรม Activity	ชีวภาพ Bio	สิ่งหมุนเวียน Circular	สิ่งแวดล้อม Green	ประโยชน์สู่ท้องถิ่น Local Benefit
A	B	C	G	L (A-B) (A-C) (A-G)

ภาพที่ 3 ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ซึ่งรายละเอียดในแต่ละช่องของตาราง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5 รายละเอียดของตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG

ช่อง	รายละเอียด
A	กิจกรรมของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่จะเกิดขึ้นในแหล่งท่องเที่ยว ทั้งกิจกรรมเดิมที่มีอยู่มาต่อยอด กิจกรรมที่คิดขึ้นใหม่ รวมถึงกิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนักท่องเที่ยวและการท่องเที่ยวตลอดช่วงเวลาที่อยู่ในพื้นที่ท่องเที่ยว
B	การนำเสนอทรัพยากรทางชีวภาพ (BIO Resource) ในชุมชนรอบ ๆ แหล่งท่องเที่ยว อาทิ ผลผลิตการเกษตร พืชพันธุ์ที่มีขึ้นทั้งปลูกและตามธรรมชาติ สัตว์เลี้ยงปศุสัตว์ หรืออื่น ๆ ที่เอื้อต่อกิจกรรม (A) โดยทรัพยากรในช่องนี้เป็นข้อมูลฐานที่จะนำไปสู่การพัฒนาด้านอื่น ๆ ของชุมชน
C	การนำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) หรือการพัฒนากิจกรรมที่เป็นไปได้เพื่อสิ่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวโดยลดผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากกิจกรรมการท่องเที่ยวที่ระบุในช่อง A
G	การนำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ทีไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Green Product) ไม่เกิดขยะหรือย่อยสลายตามธรรมชาติในเวลาอันสั้น ไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
L	การสรุปและประเมินผลประโยชน์สู่ชุมชน ที่นำเอาข้อมูลจากช่อง A มาพิจารณาร่วมกับช่อง B, C และ G แล้วประเมินผลประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ ที่จะเกิดกับชุมชน ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

ที่มา : คณะผู้วิจัย

โดยตัวอย่างของการใช้ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG เพื่อช่วยในการพิจารณาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยนำมาทดสอบกับชุมชนที่ได้ลงพื้นที่ ทำให้คณะผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดต่าง ๆ ได้มากขึ้น ดังที่แสดงในตาราง ที่ 6

ตารางที่ 6 ตัวอย่างการใช้ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG ของแหล่งท่องเที่ยวบ้านดอนกระต่าย จังหวัดสิงห์บุรี

กิจกรรม Activity	ชีวภาพ Bio	การหมุนเวียน Circular	สิ่งแวดล้อม Green	ประโยชน์สู่ท้องถิ่น Local Benefit
เก็บไข่ ดำนาในแปลงเกษตรสาธิต	ใช้งานจักสานของชุมชนทำตะกร้า	-	งานจักสานจากธรรมชาติ ใช้แล้วทิ้ง	A-B การจ้างงานคนในชุมชน A-G วัสดุธรรมชาติ ย่อยสลาย ทำปุ๋ย
เครื่องดื่มน้ำผลไม้สำหรับนักท่องเที่ยว	น้ำมะพร้าวน้ำอัญชัน	1. ลูกมะพร้าวที่ไม่มีเนื้อและน้ำแล้ว นำมาทำประโยชน์ 2. ปลูกพืชสมุนไพรทำน้ำในที่ท่องเที่ยว	ภาชนะธรรมชาติใช้หมุนเวียนได้และเมื่อทิ้งไม่เป็นขยะ	A-B การจ้างทำน้ำผลไม้ น้ำสมุนไพร A-C1 นำลูกมะพร้าวทำประโยชน์เพิ่มเติม หรือทำถ่านกะลา A-C2 ใช้ทรัพยากรหมุนเวียนในแหล่งท่องเที่ยวและชุมชน A-G วัสดุธรรมชาติ ย่อยสลาย ทำปุ๋ย

ที่มา : คณะผู้วิจัย

จะเห็นได้ว่าตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG สามารถช่วยสร้างแนวคิดและช่วยพิจารณาประโยชน์ที่จะได้จากแนวคิดต่าง ๆ ได้ จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถนำไปใช้ในการสร้างแนวคิดเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์และประเมินผลประโยชน์ที่ชุมชนได้รับจากการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษา สามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1. กรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวตามแนวทาง BCG ได้รับการพัฒนาเป็น “ตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG” ซึ่งเป็นผลจากการประมวลการดำเนินงานตั้งแต่การสำรวจข้อมูล การวิเคราะห์พัฒนาแนวคิดเพื่อการออกแบบ และการดำเนินการออกแบบ ซึ่งน่าจะเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างแนวคิดของผลิตภัณฑ์สำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทางของ BCG ที่สร้างผลประโยชน์แก่ชุมชนแหล่งท่องเที่ยวได้

2. ผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สำหรับแหล่งท่องเที่ยวที่เข้าร่วมโครงการวิจัยเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีฐานแนวคิดจากทรัพยากรที่มีอยู่ของชุมชนหรือต่อยอดจากทรัพยากรที่มีอยู่ ได้รับผลตอบรับที่ดีต่อการประเมินความพึงพอใจโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้นำชุมชนแหล่งท่องเที่ยว เหมาะสมต่อการนำไปปฏิบัติในการนำเสนอกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยยังมีข้อต้องปรับปรุง แต่ก็แสดงถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวที่ได้จากกระบวนการของการพิจารณากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และทรัพยากรของพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว ซึ่งเป็นการผสานแนวคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวทาง BCG ให้เกิดเป็นรูปธรรมและก่อให้เกิดผลประโยชน์แก่ชุมชนหรือพื้นที่ที่ดำเนินการนั้น

หากพิจารณาผลงานออกแบบที่ได้เมื่อเทียบการดำเนินงานตามแนวทาง BCG นั้น จะเห็นได้ว่าผลิตภัณฑ์มีการตอบสนองการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่ได้เป็นของขวัญหรือของชำร่วยสำหรับนักท่องเที่ยวเท่านั้น แต่จะเป็นผลิตภัณฑ์ที่นักท่องเที่ยวจะใช้เพื่อกิจกรรมการท่องเที่ยวหรือเป็นของที่เสริมสร้างบรรยากาศหรือประสบการณ์ของการท่องเที่ยวให้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะเน้นการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมของแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ดังที่กิจกรรมเป็นประเด็นสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย และคณะ, 2560) ในขณะเดียวกันผลิตภัณฑ์ที่ได้ก็มีเนื้อหา (Content) ที่มาจากชุมชนของแหล่งท่องเที่ยวอยู่โดยเฉพาะในด้านทรัพยากรของชุมชนเหล่านั้น ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อเศรษฐกิจของชุมชนแต่ก็ลดผลกระทบในเชิงสิ่งแวดล้อมไปด้วยตามแนวคิดทางด้าน BCG (สวทช., 2562)

อย่างไรก็ตาม การสร้างแนวคิดและการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG ก็ไม่จำเป็นจะต้องยึดติดกับเนื้อหาหรือข้อมูลของชุมชน ดังที่ในโครงงานวิจัยนี้ได้แสดงในกรณีของ บ้านหนองโขลง ซึ่งการระบายสีก็ไม่ได้เป็นกิจกรรมเดิมที่มีอยู่ แต่เป็นการพลิกแพลงนำเอาทรัพยากรที่มีอยู่คือลูกปาล์มอ้ายหมีมาสร้างเป็นกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวอันเป็นกิจกรรมใหม่ไม่ได้เกี่ยวกับการเกษตรของศูนย์การเรียนรู้ของบ้านหนองโขลงแต่อย่างใด หรือกรณีของบ้านบุทางรถ ที่นำเสนอถุงผ้าใช้แล้วเพื่อประกอบกิจกรรมเดินป่า ก็เป็นการนำผ้าจากนอกชุมชนเข้ามาแต่ใช้คนในชุมชนตัดเย็บเป็นถุงเพื่อเก็บของและลดขยะจะถูกทิ้งไปได้ และยังจ้างงานคนในชุมชนไปด้วย เหล่านี้แสดงถึงการสังเคราะห์แนวคิดที่ต้องอาศัยการศึกษาเก็บข้อมูลชุมชนแหล่งท่องเที่ยวให้เข้าใจถึงทรัพยากรและเนื้อหาที่มา ผสานกับความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ตามแนวทาง BCG ที่ส่งผลประโยชน์ต่อท้องถิ่นได้ ซึ่งกระบวนการจากการศึกษาในครั้งนี้และตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG จะมีส่วนช่วยให้เกินการสร้างสรรค์นั้นได้

ข้อเสนอแนะ

1. การนำตารางผลประโยชน์สู่ชุมชนจากการสร้างสรรค์การท่องเที่ยวบนฐาน BCG ไปทดสอบการใช้กับพื้นที่อื่น หรือกับจำนวนแหล่งท่องเที่ยวหรือชุมชนในจำนวนมากขึ้นเพื่อประเมินผลที่เกิดขึ้นเพื่อปรับปรุงตารางและนำไปใช้ในวงกว้างหรือเผยแพร่สู่สาธารณะต่อไป

2. การประเมินผลกระทบที่เกิดขึ้นยังเป็นการประเมินโดยใช้การประมาณการของคณะผู้วิจัย ซึ่งควรพิจารณาการนำเครื่องมือทางเศรษฐศาสตร์หรือการประเมินในเชิงปริมาณที่สามารถวัดผลได้มาประกอบ ซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่ระบบของการประเมินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนอื่น ๆ โดยใช้ฐาน BCG ต่อไปได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย“การสร้างสรรค์และออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์” ภายใต้แผนงาน “พัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี” ได้รับทุนอุดหนุนวิจัยจากหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.) ประจำปีงบประมาณ 2563 เลขที่สัญญา C10F630064 และได้รับหนังสือรับรองการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยแบบยกเว้น (COE No. COE63/210) จากคณะกรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (รหัสโครงการวิจัย: KUREC-SS63/211) คณะผู้วิจัยในส่วนงานนี้ขอขอบคุณ สำนักงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจังหวัดลพบุรี สำนักงานท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดลพบุรี จังหวัดสิงห์บุรี และจังหวัดชัยนาม และตัวแทนของชุมชนแหล่งท่องเที่ยวทั้ง 10 แห่ง ใน 3 จังหวัด อันได้แก่ ไทยเบิ้งและบ้านสวนขวัญ จังหวัดลพบุรี บ้านชลอน บ้านดอนกระต่าย และบ้านหนองโขลง จังหวัดสิงห์บุรี และตลาดโพนางดำ ไร่หญิงมณีรัฐ บ้านรักษ์ตาล ส้มโอโชคชัย และบ้านบุทางรถ จังหวัดชัยนาท และขอขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในการดำเนินงานการวิจัยให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการงาน อาชีพ และเทคโนโลยี หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์กรการรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2562). **ข้อเสนอ BCG in Action: The New Sustainable Growth Engine โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน.** สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2564, จาก https://www.nxpo.or.th/th/bcg-economy/

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2556). **การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ สัมผัสภูมิปัญญาท้องถิ่น.** สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2564, จาก http://www.thaicreativetourism.com/detail_tour.php?id=1.

กรมการท่องเที่ยว. (2560). แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของประเทศ พ.ศ. 2560 – 2564. กรุงเทพฯ: กรมการท่องเทียว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.ชัยธวัช ทองอินทร์, 2549,

นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย, อรช กระแสอินทร์ และภูริวัจน์ เดชอุ่ม. (2560). **Local Neo SME การพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ: กระทรวงมหาดไทย. สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาประเทศไทย.

ประชาคมวิจัยด้านเศรษฐกิจชีวภาพ เศรษฐกิจหมุนเวียนและเศรษฐกิจสีเขียว. (2561). **สมุดปกขาว BCG in Action.** สืบค้นเมื่อวันที่ 25 พฤษภาคม 2564, จาก https://www.nxpo.or.th/th/bcg-economy/

สยามล เทพทา. (2561). การพัฒนาสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างและการเพิ่มคุณค่าของแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นภาพลักษณ์ของจังหวัดชัยนาท. วารสารวิชาการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ. 14(2). 76-93.

สุดแดน วิสุทธิลักษณ์, พิเชฐ สายพันธ์, อรอุมา เตพละกุล และ ธีระ สินเดชารักษ์. (2556). **การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ Creative Tourism Thailand.** กรุงเทพฯ: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน).

อรช กระแสอินทร์, นุชนารถ รัตนสุวงศ์ชัย และ จริยา สุพรรณ. (2564). **รายงานการวิจัยเรื่องการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของจังหวัดชัยนาท จังหวัดชัยสิงห์บุรี และจังหวัดลพบุรี.** หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.).

อรช กระแสอินทร์, เพกา เสนาะเมือง, นันทชัย ไตรรัตน์วงศ์ และ นภาวดี โรจนธรรม. (2564). **รายงานโครงการวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์และออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์.** หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.).

Ammirato, S., Felicetti, A.M. and Dell Gal, M. (2015). Rethinking Tourism Destinations: Collaborative Network Models for the Tourist 2.0. **International Journal Knowledge Based Development.** 6(3): 178 – 201. Retrieved May 11, 2018 from https://www.researchgatenet/publication/277718523 _ Rethinking_tourism_destinations_Collaborative_network_models_for_the_tourist_20.

Beckman, J. (1999). The Current State of Knowledge Management. In Jay Liebowitz (Ed.), **Knowledge Management Handbook** (p.1-5). Boca Raton: CRC Press.

Binkhorst, E. (2006). **The co-creation tourism experience.** In The XV International in Tourism & Leisure Symposium 2006, Barcelona, Spain. Retrieved 15 June 2020 from https://www.recercat.cat/ bitstream/ handle/2072/443869/Binkhorst_2006_Barcelona_Cocr.pdf

Richards, G. and Raymond, C. (2000). Creative Tourism. **ATLAS News 23: 16-20.** Retrieved 10 April 2015 from https://www.researchgate.net/publication/254822440_ Creative_Tourism.

Richards, G. and Wilson, J. (2006). Developing Creativity in Tourist Experiences: A Solution to the Serial Reproduction of Culture. **Tourism Management,** 27: 1408-1413.

Šimková, Eva. (2009). **Knowledge management in tourism.** In Conference ICL2009 September 23 -25, 2009. Villach: Austria.

UNESCO. (2006). **Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism Discussion.** In the Planning Meeting for 2008 International Conference on Creative Tourism. October 25-27, 2006 Santa Fe, New Mexico, USA

การศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการแปลในระดับประโยค: กรณีศึกษาการแปลนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์

A COMPARATIVE STIDY OF SENTENCE TRANSLATION STRATEGY: A CASE STUDY OF GEORGE ORWELL'S 1984 TRANSLATION

ธงชัย แซ่เจี่ย / THONGCHAI SAE-CHIA
สาขาวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
DEPARTMENT OF THAI FOR CAREER, FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES, NAKHON PATHOM RAJABHAT UNIVERSITY

Received: October 18, 2022
Revised: December 17, 2022
Accepted: December 21, 2022

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการแปลในระดับประโยคในสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์ และเพื่อพิจารณาสัมฤทธิผลของการถ่ายทอดความหมายผ่านการแปล ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีการแปล 5 กลวิธี ได้แก่ การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ การปรับวิธีเรียงคำในประโยค การปรับรูปประโยคกรรมวาจกเป็นกรรตุวาจก การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน และการแยกประโยคจากต้นฉบับ กลวิธีเหล่านี้พบได้ในสำนวนแปลภาษาไทยในนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์ ทั้งสองสำนวน มีเพียงวิธีการละไม่แปลเท่านั้นที่พบเฉพาะในสำนวนที่ 1 ทั้งนี้เนื่องมาจากกลวิธีการแปลในระดับประโยคที่ปรากฏในสำนวนที่ 1 มีลักษณะเป็นการแปลแบบเอาความมากกว่า ขณะที่สำนวนที่ 2 มีลักษณะเป็นการแปลแบบตรงตัวมากกว่า ความแตกต่างของลักษณะการแปลดังที่กล่าวมาส่งผลต่อการถ่ายทอดความหมายของสำนวนแปลหรือนวนิยายฉบับแปลอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ การแปลแบบเอาความที่ปรากฏมากกว่าในสำนวนที่ 1 ทำให้สำนวนนี้สามารถสื่อความหมายของต้นฉบับไปยังผู้อ่านได้อย่างเทียบเท่ากับต้นฉบับ ทั้งยังสอดคล้องกับวัฒนธรรมการอ่านและการใช้ภาษาของผู้อ่านภาษาปลายทาง เพราะมุ่งรักษาความหมายของต้นฉบับเอาไว้มากกว่าจะรักษารูปแบบ ในขณะที่การแปลแบบตรงตัวซึ่งปรากฏมากกว่าในสำนวนที่ 2 รักษารูปแบบของการเสนอความคิดในตัวบทต้นฉบับไว้มากกว่าจะเน้นไปที่การรักษาความหมาย

คำสำคัญ: การศึกษาเปรียบเทียบ, กลวิธีการแปล, ประโยค, นวนิยายเรื่อง 1984

Abstract

This article is a comparative study of sentence translation strategy in 2 Thai versions of George Orwell's 1984. The result is: 5 sentence translation strategies; which are keeping the word order of the original sentence, changing the word order, reforming sentence structure from passive to active, combination sentences from the original version, and separating sentence from the original version, could be found in both Thai versions of George Orwell's 1984. Omission, however, is the only translation strategy found in the first version. Due to the differences of sentence translation strategies in 2 Thai versions, it is significantly affected to those translation versions: a free translation, which mainly appeared in the first version, make the translation version a channel for sending equivalently message from the original version

to Thai readers, and it correspond with culture of Thai language uses. On the contrary, a literal translation, which mainly appeared in the second version, has an intention of keeping the form of the original version more than the meaning.

Keyword: comparative study, translation strategy, sentence, 1984

บทนำ

นวนิยายเรื่อง 1984 เป็นนวนิยายที่ประพันธ์ขึ้นในช่วงทศวรรษ 1940 ซึ่งเป็นช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านจากการสิ้นสุดของสงครามโลกครั้งที่สองเข้าสู่ยุคสงครามเย็น ธงชัย วินิจจะกูล (2561: 402) กล่าวว่า บริบทสังคมและการเมืองของโลกที่แวดล้อมการประพันธ์นวนิยายเรื่องนี้คือช่วงเวลาที่การแบ่งเป็นฝ่ายเสรีนิยมกับฝ่ายคอมมิวนิสต์บนพื้นที่ต่าง ๆ ของโลกขยายตัวไปอย่างรวดเร็ว เมื่อพิจารณาจากมุมมองที่ต่างกัน ฝ่ายเสรีนิยมมองว่านวนิยายเรื่องนี้เตือนให้นึกถึงสังคมแบบเผด็จการแบบเบ็ดเสร็จซึ่งกำลังเกิดขึ้นในสังคมคอมมิวนิสต์และจะขยายตัวไปพร้อมกับการขยายตัวของคอมมิวนิสต์ในทุกมุมโลก ในทางตรงกันข้าม นวนิยายเรื่องนี้กลับเสนอภาพอันตรายของสังคมทุนนิยมในโลกเสรี ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างเสรีจนเกิดอำนาจเบ็ดเสร็จรูปแบบใหม่ กล่าวได้ว่า นวนิยายเรื่องนี้มีความโดดเด่นตรงที่การนำเสนอแง่มุมที่แตกต่างกันอย่างคนละขั้ว ท้าทายการตีความจากนักแปลและนักอ่านเป็นอย่างมาก

นวนิยายเรื่อง 1984 ได้รับการแปลเป็นภาษาไทย 2 สำนวนในช่วงเวลาที่ห่างกันเกือบ 40 ปี การแปลครั้งแรกเป็นผลงานของรัศมี เผ่าเหลืองทอง และ อำนวยชัย ปฏิพัทธ์เผ่าพงศ์ เมื่อปี พ.ศ. 2520 อย่างไรก็ตาม การแปลครั้งนั้นเสร็จสิ้นและเผยแพร่เป็นเล่มนวนิยายในปี พ.ศ. 2525 แม้จะผ่านไปหลายปี แต่สำนวนแปลสำนวนแรกก็ยังได้รับการตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง การตีพิมพ์ครั้งล่าสุดเป็นการตีพิมพ์ครั้งที่ 4 เมื่อปี พ.ศ. 2557 ขณะที่สำนวนที่สอง แปลโดยสรวงอัปสร กสิกรานันท์ เมื่อปี พ.ศ. 2561 ตีพิมพ์เผยแพร่ครั้งแรกในปีเดียวกัน ยิ่งไปกว่านั้น การพิมพ์ครั้งที่สองของสำนวนแปลที่สองนี้ยังเกิดขึ้นในปีเดียวกันด้วย เหล่านี้ล้วนยืนยันถึงความนิยมที่มีต่อนวนิยายเรื่องนี้ในแวดวงวรรณกรรมไทยได้เป็นอย่างดี

สัญฉวี สายบัว (2560: 1) กล่าวถึงการแปลไว้ว่า การแปลเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความหมายของบทต้นฉบับลงสู่บทที่เป็นฉบับแปล ความหมายเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับผู้แปลที่จะต้องเก็บให้ได้จากต้นฉบับ และเป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งในการกำหนดคุณภาพงานแปล กล่าวคืองานแปลที่คงความหมายของต้นฉบับไว้ได้ครบถ้วนและเที่ยงตรงย่อมนับว่าเป็นงานแปลที่ดี อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์ที่วรรณกรรมเรื่องหนึ่ง ๆ มีสำนวนแปลภาษาไทยมากกว่าหนึ่งสำนวนมีไม่บ่อยนัก ดังที่ปรากฏว่ามีการแปล The Prophet ของคาลิล ยิบรานออกเป็นสามสำนวน หรือที่ปรากฏว่านวนิยายเรื่อง ความพยาบาท มีสำนวนแปลของแม่วันและ ว.วินิจฉัยกุล เป็นต้น วรรณกรรมเหล่านี้มีผู้ศึกษาวิเคราะห์ในประเด็นต่าง ๆ แล้ว แต่นวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์ซึ่งมีสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนยังไม่มีผู้ใดศึกษา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 711) ได้ให้ความหมายของ “ประโยค” ไว้ว่า คำพูดหรือข้อความที่ได้ความบริบูรณ์ตอนหนึ่ง ๆ เช่น ประโยคบอกเล่า ประโยคปฏิเสธ ประโยคคำถาม ดังนั้น ประโยคเป็นหน่วยทางภาษาที่สื่อความหมายได้ อย่างไรก็ดี โครงสร้างของประโยคในแต่ละภาษามีความแตกต่างกัน และส่งผลต่อการแปลวรรณกรรมที่จะต้องถ่ายทอดความหมายของประโยคต้นทางให้ผู้อ่านในภาษาปลายทางได้เข้าใจความหมาย รวมไปถึงการแปลนวนิยายเรื่อง 1984 ด้วย

บทความนี้จะนำสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 มาศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการแปลในระดับประโยคเพื่อพิจารณาถึงสัมฤทธิผลของการถ่ายทอดความหมายผ่านการแปล

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการแปลในระดับประโยคในสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 และเพื่อพิจารณาถึงสัมฤทธิผลของการถ่ายทอดความหมายผ่านการแปล

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การคัดเลือกนวนิยายต้นฉบับและสำนวนแปลภาษาไทย

การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาต้นฉบับนวนิยายภาษาอังกฤษของสำนักพิมพ์เพนกวินบุ๊กส์ (Penguin Books) กรุงลอนดอน ฉบับพิมพ์ปี ค.ศ. 2008

ส่วนสำนวนแปลเป็นภาษาไทย 2 สำนวนที่นำมาศึกษา ได้แก่

- สำนวนแปลของของรัศมี เผ่าเหลืองทอง และอำนวยชัย ปฏิพัทธ์เผ่าพงศ์ ฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 4 เมื่อปี พ.ศ. 2557 โดยสำนักพิมพ์สมมติ ใช้ชื่อว่า หนึ่ง-เก้า-แปด-สี่ (ต่อไปจะเรียกว่า สำนวนที่ 1)

- สำนวนแปลของสรวงอัปสร กสิกรานันท์ ฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 1 เมื่อปี พ.ศ. 2561 โดยสำนักพิมพ์แอร์โรว์ คลาสสิกบุ๊คส์ ใช้ชื่อว่า 1984 มหานครแห่งความคับแค้น (ต่อไปจะเรียกว่า สำนวนที่ 2)

2. การวิเคราะห์ข้อมูล จะศึกษาเปรียบเทียบกลวิธีการแปลในระดับประโยคในสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 โดยใช้ทฤษฎีการแปลของคาทารินา ไรส์ (Katharina Reiss) ซึ่งกล่าวถึงกลวิธีการแปลในระดับประโยคในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของมิติทางภาษา (Linguistic Category) ว่า ในการแปลควรให้ความสำคัญกับไวยากรณ์ของภาษาปลายทางหรือภาษาแปล ทั้งในแง่หน่วยคำและวากยสัมพันธ์ การพิจารณาความถูกต้องของไวยากรณ์ก็ควรให้ความสำคัญกับการแปลที่สอดคล้องกับไวยากรณ์ของภาษาปลายทาง (Reiss, 2014: 60)

3. การสรุปและนำเสนอผลการวิจัย ผู้วิจัยจะสรุปผลการวิจัยและนำเสนอผลแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 ในด้านกลวิธีการแปลและการใช้ภาษาในระดับประโยค พบว่าเนื้อหาบางส่วนเรียบเรียงประโยคแตกต่างไปจากต้นฉบับ วิธีการแปลและการใช้ภาษาในระดับประโยคที่พบในสำนวนแปลมี 6 วิธี ได้แก่ การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ การปรับวิธีเรียงคำในประโยค การปรับรูปประโยค กรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจก การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน การแยกประโยคจากต้นฉบับ และการละไม่แปล ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ

การเรียงคำในประโยคเป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารและเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเพ่งเล็งเมื่อต้องทำงานแปล ดังที่หอมหวล ชื่นจิตร (2527: 36) กล่าวว่า “รูปประโยคที่เกิดจากความสัมพันธ์ของคำในภาษาต่าง ๆ นั้น แตกต่างกันไปตามไวยากรณ์ของแต่ละภาษา ในกรณีที่ประโยคของภาษาต้นฉบับมีโครงสร้างเป็นรูปแบบเดียวกับภาษาเป้าหมาย การถ่ายทอดย่อมไม่มีปัญหา”

จากการศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 พบว่า ผู้แปลแปลโดยคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับไว้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

Winston was gelatinous with fatigue. Gelatinous was the right word. It had come into his head spontaneously.

(Orwell, 1992: 186)

สำนวนที่ 1

วินสตันเป็นวุ้นเพราะความเหนื่อยล้า วุ้นเป็นคำถูกต้องแล้ว มันผลุบเข้ามาในหัวเอง

(ออร์เวลล์, 2557: 243)

สำนวนที่ 2

วินสตันเป็นวุ้นด้วยความเหนื่อยล้า วุ้นเป็นคำที่ถูกต้องเหมาะสม คำนี้เข้ามาในหัวเขาเองโดยอัตโนมัติ

(ออร์เวลล์, 2561: 206)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า สำนวนแปลสำนวนที่ 1 และสำนวนที่ 2 ต่างคงลักษณะการเรียงคำและการลำดับความคิดในประโยคเอาไว้ในลักษณะเดียวกับประโยคในต้นฉบับ เช่นการใช้ความเปรียบเชิงอุปลักษณ์ว่า “เป็นวุ้น” เพื่อพรรณนาภาพความเหนื่อยล้าของวินสตัน การยืนยันว่าวุ้นเป็นคำที่ถูกต้องในประโยคที่สอง เป็นต้น การที่ผู้แปลทั้งสองสำนวนใช้วิธีการแปลแบบตรงตัวเหมือนกันน่าจะเป็นเพราะประโยคในช่วงนี้ไม่มีโครงสร้างซับซ้อน สามารถแปลออกเป็นภาษาไทยได้ง่าย

อีกตัวอย่างหนึ่งที่ผู้แปลแปลโดยคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับไว้ คือตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

Winston sat in his usual comer, gazing into an empty glass. Now and again he glanced up at a vast face which eyed him from the opposite wall. BIG BROTHER IS WATCHING YOU, the caption said.

(Orwell, 1992: 300)

สำนวนที่ 1

วินสตันนั่งมุมปกติ นัยน์ตาเพ่งดูแก้วเปล่า เดี๋ยว ๆ ก็เหลือบขึ้นมองใบหน้ามหึมาซึ่งจับจ้องจากผนังฝั่งตรงข้าม พี่เบิ้มกำลังจับตาดูคุณ คำบรรยายเขียนเช่นนั้น

(ออร์เวลล์, 2557: 365)

สำนวนที่ 2

วินสตันนั่งอยู่ที่มุมประจำ สายตาเพ่งมองแก้วเปล่า คอยเหลือบมองเป็นครั้งคราวขึ้นไปยังใบหน้ามหึมา ซึ่งจับจ้องเขาจากฝั่งตรงกันข้าม พี่เบิ้มกำลังจับตามองคุณ คำบรรยายภาพเขียนไว้เช่นนั้น

(ออร์เวลล์, 2561: 322)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า สำนวนแปลสำนวนที่ 1 และสำนวนที่ 2 ต่างคงลักษณะการเรียงคำและการลำดับความคิดในประโยคเอาไว้ในลักษณะเดียวกับประโยคในต้นฉบับ เช่นการกล่าวถึงกิริยาการนั่งและที่นั่งอันเป็นปกติของวันสตัน การใช้สายตาพินิจแก้วเปล่า หรือในช่วงท้ายที่กล่าวถึงใบหน้าของ “พี่เบิ้ม” และคำบรรยายใต้ภาพก็ใช้การเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ การที่ผู้แปลทั้งสองใช้วิธีการแปลแบบตรงตัวโดยคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับไว้เหมือนกันน่าจะเป็นเพราะประโยคดังกล่าวไม่มีการขยายความยืดยาวหรือผูกประโยคผิดแผกจากปกติ สามารถแปลออกเป็นภาษาไทยได้ง่าย

2. การปรับวิธีเรียงคำในประโยค

นอกจากการคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับดังที่กล่าวมาแล้ว ในการแปลจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่งไม่สามารถแปลโดยคงลักษณะของภาษาต้นทางไว้ได้ทั้งหมด และจะเกิดปัญหาขึ้นในการแปล ดังที่หอมหวล ชื่นจิตร (2527: 36) กล่าวว่า ปัญหาจะเกิดขึ้นเมื่อภาษาปลายทางไม่มีประโยคในรูปแบบเดียวกับภาษาต้นทาง และผู้แปลมักนำอิทธิพลของโครงสร้างทางไวยากรณ์ของภาษาต้นฉบับเข้ามาเหนือภาษาปลายทาง ในการแปลผู้แปลจึงต้องพิจารณาและตัดสินใจแปลโดยปรับวิธีเรียงคำในประโยค

จากการศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 พบว่า ผู้แปลแปลโดยปรับวิธีเรียงคำในประโยคด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

Slowly, in mild afternoon sunshine, he walked up a dingy street in the direction of Mr Charrington’s shop, keeping one eye open for the patrols, but irrationally convinced that this afternoon there was no danger of anyone interfering with him.

(Orwell, 1992: 187)

สำนวนที่ 1

เขาเดินช้า ๆ ที่ถนนสกปรกมอซอไปตามเส้นทางสู่ร้านค้ามิสเตอร์ชาร์ริงตัน ท่ามกลางแดดอ่อนยามบ่าย คอยจับตาดูพวกลาดตระเวน แต่ก็เชื่อโดยไม่มีเหตุผลว่าบ่ายนี้จะไม่มีอันตรายจากใครรบกวน

(ออร์เวลล์, 2557: 243)

สำนวนที่ 2

ท่ามกลางแสงแดดอ่อน ๆ อันนุ่มนวลของยามบ่าย เขาเดินช้า ๆ ไปบนถนนโสโครกเส้นทางไปร้านค้าของคุณชาร์ริงตัน คอยเหลือบตาระแวดระวังตำรวจสายตรวจ แต่ ก็เชื่อมั่นโดยไร้เหตุผลว่าบ่ายวันนี้จะไม่มีภยันตรายจากผู้ใดมากล้ำกรายเขา

(ออร์เวลล์, 2561: 206)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า สำนวนแปลทั้งสองสำนวนได้ปรับบทแปลโดยปรับวิธีเรียงคำในประโยค กล่าวคือ จากเดิมที่ต้นฉบับเรียงคำในประโยคว่า “Slowly, in mild afternoon sunshine, he walked up a dingy street in the direction of Mr Charrington’s shop” สำนวนที่ 1 ปรับวิธีเรียงคำโดยนำคำว่า “slowly” ไปแทรกระหว่างวลี “he walked up” และ “a dingy street in the direction of Mr Charrington’s shop” และแปลว่า “เขาเดินช้า ๆ ที่ถนนสกปรกมอซอไปตามเส้นทางสู่ร้านค้ามิสเตอร์ชาร์ริงตัน” ก่อนจะนำวลี “in mild afternoon sunshine” มาเรียงแปละแปลต่อเป็น “ท่ามกลางแดดอ่อนยามบ่าย” ประโยค “เขาเดินช้า ๆ ที่ถนนสกปรกมอซอไปตามเส้นทางสู่ร้านค้ามิสเตอร์ชาร์ริงตัน ท่ามกลางแดดอ่อนยามบ่าย” เป็นการเรียงคำตามโครงสร้างประโยคภาษาไทย

ที่ขึ้นต้นด้วยภาคประธานและตามด้วยภาคแสดง ส่วนสำนวนที่ 2 ปรับวิธีเรียงคำโดยนำวลี “in mild afternoon sunshine” มาขึ้นต้นประโยคและแปลว่า “ท่ามกลางแสงแดดอ่อน ๆ อันนุ่มนวลของยามบ่าย” นอกจากนี้ยังนำคำว่า “slowly” ไปแทรกระหว่างวลี “he walked up” และ “a dingy street in the direction of Mr Charrington’s shop” ลักษณะเดียวกับสำนวนที่ 1 ก่อนจะแปลว่า “เขาเดินช้า ๆ ไปบนถนนโสโครกเส้นทางไปร้านค้าของคุณชาร์ริงตัน” สำนวนที่ 2 นี้แม้จะนำบุพบทวลีขึ้นก่อนแต่ก็ยังเป็นการเรียงคำตามโครงสร้างประโยคภาษาไทยที่ขึ้นต้นด้วยภาคประธานและตามด้วยภาคแสดง กล่าวได้ว่าการปรับวิธีเรียงคำในประโยคเป็นกลวิธีการแปลที่ปรากฏในสำนวนแปลทั้งสองสำนวน

อย่างไรก็ดี การปรับวิธีเรียงคำในประโยคไม่ได้ปรากฏลักษณะเดียวกันเสมอไปในสำนวนแปลทั้งสองสำนวน บ่อยครั้งที่ผู้แปลทั้งสองสำนวนใช้การปรับวิธีเรียงคำจากต้นฉบับแตกต่างกัน กล่าวคือ การปรับวิธีเรียงคำจากต้นฉบับมักปรากฏในสำนวนที่ 1 มากกว่า ขณะที่สำนวนที่ 2 จะคงรูปประโยคในต้นฉบับไว้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

‘I had been hoping for an opportunity of talking to you,’ he said. ‘I was reading one of your Newspeak articles in the Times the other day. You take a scholarly interest in Newspeak, I believe?’

(Orwell, 1992: 164)

สำนวนที่ 1

“ผมหวังว่าคงมีโอกาสคุยกับคุณ” เขากล่าว “วันก่อนผมอ่านบทความนิวสปีคของคุณในไทมส์ ผมเชื่อว่าคุณสนใจนิวสปีคอย่างผู้รู้ใช่ไหม”

(ออร์เวลล์, 2557: 219)

สำนวนที่ 2

“ผมหวังอยู่ว่าจะได้มีโอกาสคุยกับคุณ” เขากล่าว “ผมได้อ่านบทความภาษานิวสปีกชิ้นหนึ่งของคุณในเดอะไทมส์ฉบับวันก่อน คุณให้ความสนใจนิวสปีกในระดับนักวิชาการทีเดียวใช่ไหม ผมเชื่อเช่นนั้น”

(ออร์เวลล์, 2561: 182)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ต้นฉบับภาษาอังกฤษวางวลี “the other day” ไว้ด้านหลังวลี “the Times” ซึ่งเป็นชื่อหนังสือพิมพ์ สำนวนที่ 2 แปลโดยคงลักษณะการเรียงคำดังกล่าวไว้เป็น “เดอะไทมส์ฉบับวันก่อน” ขณะที่สำนวนที่ 1 ใช้การปรับวิธีเรียงคำในประโยค โดยแปล “the other day” เป็น “วันก่อน” แล้วนำไปขึ้นต้นประโยคเป็น “วันก่อนผมอ่านบทความนิวสปีคของคุณในไทมส์” การปรับวิธีเรียงคำในประโยคดังที่ปรากฏในสำนวนที่ 1 ทำให้นัยการเน้นเวลา “วันก่อน” ชัดเจนขึ้น ขณะที่การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับในสำนวนที่ 2 เป็นการแปลแบบตรงตัวมากกว่า เนื่องจากไม่ได้ปรับวิธีเรียงคำในประโยค

ในทำนองเดียวกัน ตัวอย่างต่อไปนี้ก็แสดงให้เห็นการปรับวิธีเรียงคำในประโยคที่ปรากฏเฉพาะในสำนวนหนึ่ง ขณะที่อีกสำนวนหนึ่งยังคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับไว้ ดังความว่า

ต้นฉบับ

On each landing, opposite the lift shaft, the poster with the enormous face gazed from the wall. It was one of those pictures which are so contrived that the eyes follow you about when you move. BIG BROTHER IS WATCHING YOU, the caption beneath it ran.

(Orwell, 1992: 3)

สำนวนที่ 1

เหนือชานบันไดแต่ละชั้นซึ่งอยู่ตรงข้ามลิฟต์โปสเตอร์ที่มีใบหน้า มหึมาจะจับตามองจากผนัง นี่เป็นหนึ่งในรูปภาพที่จงใจประดิษฐ์ เพื่อให้ดวงตานั้นมองตามคุณทุกย่างก้าว ใต้รูปปรากฏข้อความ ‘พี่เบิ้มกำลังจับตาดูคุณ’

(ออร์เวลล์, 2557: 47-48)

สำนวนที่ 2

ที่หน้าบันไดแต่ละชั้น ตรงกันข้ามกับทางเข้าลิฟต์มีใบปิดภาพใบหน้ามหึมาจ้องมองออกมาจากผนัง เป็นหนึ่งในหลาย ๆ ภาพที่สร้างอุบายให้ดวงตาคู่นั้นมองตามคุณทุกๆ การเคลื่อนไหว “พี่เบิ้มกำลังจับตามองคุณ” คำบรรยายใต้ภาพปรากฏเช่นนั้น

(ออร์เวลล์, 2561: 21)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า ต้นฉบับภาษาอังกฤษวางข้อความ “BIG BROTHER IS WATCHING YOU, the caption beneath it ran.” ไว้เป็นประโยคสุดท้ายของย่อหน้า สำนวนที่ 2 แปลโดยคงลักษณะการเรียงคำดังกล่าวไว้เป็น ““พี่เบิ้มกำลังจับตามองคุณ” คำบรรยายใต้ภาพ

ปรากฏเช่นนั้น” ส่วนสำนวนที่ 1 ปรับวิธีเรียงคำในประโยคโดยสลับข้อความ “BIG BROTHER IS WATCHING YOU” และ “the caption beneath it ran” และแปลเป็น “ใต้รูปปรากฏข้อความ ‘พี่เบิ้มกำลังจับตาดูคุณ’” การปรับวิธีเรียงคำในประโยคดังที่ปรากฏในสำนวนที่ 1 ทำให้การบรรยายเกี่ยวกับรูปภาพไล่เรียงจากด้านบนสู่ด้านล่างอย่างต่อเนื่อง อ่านแล้วไม่ขัด ขณะที่การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับในสำนวนที่ 2 ซึ่งเป็นการแปลแบบตรงตัว ทำให้ข้อความ “พี่เบิ้มกำลังจับตามองคุณ” มาคั่นจังหวะการบรรยายรูปภาพทำให้ไม่ต่อเนื่อง

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า กลวิธีการแปลด้วยการปรับวิธีเรียงคำในประโยคปรากฏในสำนวนแปลภาษาไทยในนวนิยายเรื่อง 1984 ทั้งสองสำนวน อย่างไรก็ดี สำนวนที่ 1 ใช้การปรับวิธีเรียงคำในประโยคเป็นกลวิธีในการแปลมากกว่า ทำให้ประโยคแปลในนวนิยายเรื่อง 1984 สอดคล้องกับลักษณะประโยคในภาษาไทย ส่วนสำนวนที่ 2 ซึ่งใช้วิธีการแปลแบบตรงตัวเป็นส่วนมากและคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับไว้มากกว่าจะปรับวิธีเรียงคำในประโยค ทำให้รูปประโยคในสำนวนที่ 2 ตรงกับต้นฉบับมากกว่าจะสอดคล้องกับลักษณะภาษาไทย

3. การปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจก

วาจกเป็นคำศัพท์ทางไวยากรณ์ไทย หมายถึงกริยาของประโยคที่แสดงว่าประธานทำหน้าที่เป็นผู้ทำ ผู้ถูกทำ หรือผู้ถูกใช้ แบ่งเป็น 3 ชนิด คือ กรรตุวาจก กรรมวาจก และการิตวาจก (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 1111) กรรตุวาจก หมายถึง ประโยคที่เรียงบทประธานไว้หน้าบทกริยา ขณะที่กรรมวาจก หมายถึง ประโยคที่เรียงบทกรรมไว้หน้าบทกริยา ส่วนการิตวาจก หมายถึง ประโยคที่เรียงบทประธานไว้หน้าคำกริยา “ถูกให้” หรือ “ถูก...ให้” (อุปกิตศิลปสาร, 2548: 136-137) กล่าวได้ว่า วาจกเป็นส่วนสำคัญในการเรียบเรียงประโยค ขณะที่ปฐมา อักษรจรุง (2545: 198) กล่าวว่า โครงสร้างประโยคแบบกรรมวาจกเป็นโครงสร้างซึ่งใช้มากในภาษาอังกฤษ โครงสร้างประโยคชนิดนี้ปรากฏทั้งในภาษาพูดและภาษาเขียน

จากการศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 พบว่า ผู้แปลใช้ทั้งวิธีปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจก และใช้วิธีคงรูปประโยคกรรมวาจกตามต้นฉบับ ดังในตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

A Party member is expected to have no private emotions and no respites from enthusiasm.

(Orwell, 1992: 220)

สำนวนที่ 1

สมาชิกพรรคถูกคาดหวังไม่ให้มีอารมณ์ส่วนตัวและต้องกระตือรือร้นไม่วายเว้น

(ออร์เวลล์, 2557: 278)

สำนวนที่ 2

สมาชิกพรรคถูกคาดหวังให้ไร้อารมณ์ส่วนตัวและไม่ว่างเว้นความ กระตือรือร้น

(ออร์เวลล์, 2561: 240)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ในต้นฉบับนวนิยายเรื่อง 1984 ใช้โครงสร้างกรรมวาจกในตอนต้นประโยคดังในข้อความที่ว่า “A Party member is expected to have” เมื่อพิจารณาสำนวนแปลจะเห็นว่า สำนวนที่ 1 แปลว่า “สมาชิกพรรคถูกคาดหวัง” ส่วนสำนวนที่ 2 แปลว่า “สมาชิกพรรคถูกคาดหวัง” จะเห็นได้ว่า สำนวนแปลทั้งสองสำนวนแปลโดยคงรูปประโยคกรรมวาจกในต้นฉบับเอาไว้

อย่างไรก็ดี แม้ตัวอย่างข้างต้นจะแสดงให้เห็นว่าสำนวนแปลทั้งสองสำนวนแปลประโยคกรรมวาจกในต้นฉบับโดยใช้วิธีคงรูปประโยคกรรมวาจกตามต้นฉบับ แต่เมื่อพิจารณาโดยตลอดสำนวนแปลทั้งสองสำนวนแล้วจะพบว่าหลาย ๆ แห่งใช้กลวิธีการแปลต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

His mocking eyes roved over Winston’s face. ‘I know you,’ the eyes seemed to say, ‘I see through you. I know very well why you didn’t go to see those prisoners hanged.’

(Orwell, 1992: 52)

สำนวนที่ 1

สายตาเย้ยหยันกวาดทั่วหน้าวินสตัน “ผมรู้จักคุณน่า...” เหมือนนัยน์ตาเขาพูดเช่นนี้ “เห็นคุณทะลุปรุโปร่งเชียวละ รู้ดีด้วยว่าทำไมคุณไม่ไปดูแขวนคอนักโทษ”

(ออร์เวลล์, 2557: 97)

สำนวนที่ 2

สายตาเยาะหยันกวาดไปทั่วใบหน้าวินสตัน “ผมรู้จักคุณดีน่า” เหมือน สายตาไซม์จะบอกแบบนี้ “ผมมองคุณออกทะลุปรุโปร่งทีเดียว รู้ดีเลยว่าทำไมคุณไม่ไปดูนักโทษพวกนั้นถูกแขวนคอ”

(ออร์เวลล์, 2561: 69)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ในต้นฉบับนวนิยายเรื่อง 1984 ใช้โครงสร้างกรรมวาจกในข้อความที่ว่า “see those prisoners hanged” เมื่อพิจารณาสำนวนแปลจะเห็นว่าสำนวนแปลทั้งสองใช้กลวิธีการแปลที่ต่างกัน กล่าวคือ สำนวนที่ 1 แปลว่า “ดูแขวนคอนักโทษ” ซึ่งเป็นการแปลโดยปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจกสอดคล้องกับลักษณะประโยคในภาษาไทย ส่วนสำนวนที่ 2 แปลว่า “ดูนักโทษพวกนั้นถูกแขวนคอ” ซึ่งเป็นการแปลโดยยังคงรูปประโยคกรรมวาจกในต้นฉบับเอาไว้

อีกตัวอย่างหนึ่งที่สำนวนแปลทั้งสองสำนวนใช้กลวิธีการแปลต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ คือตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

For a moment he was seized by a kind of hysteria. He began writing in a hurried untidy scrawl.

(Orwell, 1992: 21)

สำนวนที่ 1

ณ ชั่วขณะหนึ่ง ความหวาดกลัวสุดขีดแล่นจับขั้วหัวใจ วินสตันเริ่มเขียนด้วยลายมือหวัดรีบร้อนไม่เป็นระเบียบ

(ออร์เวลล์, 2557: 65)

สำนวนที่ 2

ชั่วขณะหนึ่งเขาถูกครอบงำด้วยความกลัวอย่างไร้สติ เขาเริ่มเขียน ลวกๆ หวัดๆ อย่างรีบร้อน

(ออร์เวลล์, 2561: 39)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ในต้นฉบับนวนิยายเรื่อง 1984 ใช้โครงสร้างกรรมวาจกในข้อความที่ว่า “he was seized by a kind of hysteria” เมื่อพิจารณาสำนวนแปลจะเห็นว่าสำนวนแปลทั้งสองใช้กลวิธีการแปลที่ต่างกัน กล่าวคือ สำนวนที่ 1 แปลว่า “ความหวาดกลัวสุดขีดแล่นจับขั้วหัวใจ” ซึ่งเป็นการแปลโดยปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจกสอดคล้องกับลักษณะประโยคในภาษาไทย ส่วนสำนวนที่ 2 แปลว่า “เขาถูกครอบงำด้วยความกลัวอย่างไร้สติ” ซึ่งเป็นการแปลโดยยังคงรูปประโยคกรรมวาจกในต้นฉบับเอาไว้

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า แม้กลวิธีการแปลด้วยการปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจกจะปรากฏในสำนวนแปลภาษาไทยในนวนิยายเรื่อง 1984 ทั้งสองสำนวน อย่างไรก็ดี สำนวนที่ 1 ใช้การปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจกมากกว่าสำนวนที่ 2 ทำให้ประโยคแปลในนวนิยายเรื่อง 1984 สอดคล้องกับลักษณะประโยคในภาษาไทย ส่วนสำนวนที่ 2 ใช้วิธีการแปลแบบตรงตัวเป็นส่วนมากและคงรูปประโยคกรรมวาจกตามต้นฉบับไว้มากกว่า ทำให้รูปประโยคในสำนวนที่ 2 ตรงกับต้นฉบับมากกว่า

4. การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน

เนื่องจากประโยคในภาษาไทยและภาษาอังกฤษไม่สามารถเทียบเท่ากันได้โดยตลอด หากประโยคในต้นฉบับมีเนื้อความสั้น หรือสามารถรวมกับเนื้อความเข้าด้วยกันได้ ผู้แปลอาจใช้วิธีการรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันเพื่อให้ประโยคในภาษาแปลสละสลวยขึ้น สื่อเนื้อความกระชับขึ้น

จากการศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 พบว่า ผู้แปลแปลโดยรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

He lay back with his eyes shut, still sodden in the atmosphere of the dream. It was a vast, luminous dream in which his whole life seemed to stretch out before him like a landscape on a summer evening after rain.

(Orwell, 1992: 167)

สำนวนที่ 1

เขานอนตามเดิมพลางหลับตา ยังคงชุ่มโชกในบรรยากาศความฝันอันสุกสว่างและไพศาล ในฝัน ชีวิตทั้งชีวิตดูเหยียดตัว เบื้องหน้าดังภูมิทัศน์ยามเย็นฤดูร้อนหลังฝนตก

(ออร์เวลล์, 2557: 222)

สำนวนที่ 2

เขาหลับตาเอนกายกลับลงไปนอน ยังคงชื่นฉ่ำกับบรรยากาศของความฝัน เป็นความฝันอันโชติช่วงไพศาล ซึ่งดูเหมือนชีวิตเขาทั้งชีวิตได้ทอดยาวออกไปเบื้องหน้า ราวกับภาพภูมิทัศน์ของเวลาเย็นหลังฝนในฤดูร้อน

(ออร์เวลล์, 2561: 186)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ข้อความในต้นฉบับที่ว่า “He lay back with his eyes shut, still sodden in the atmosphere of the dream. It was a vast, luminous dream” ประกอบด้วยประโยคหนึ่งประโยค และวลีในช่วงต้นประโยคที่สองอีกส่วนหนึ่ง ในสำนวนแปลทั้งสองสำนวนแปลโดย รวมเข้าด้วยกันเป็นประโยคเดียว กล่าวคือ สำนวนที่ 1 แปล “a vast, luminous dream” เป็นอนุประโยคที่ว่า “อันสุกสว่างและไพศาล” และนำไปขยาย “ความฝัน” ที่อยู่ข้างหน้า ทำให้ประโยค “เขานอนตามเดิมพลางหลับตายังคงชุ่มโชกในบรรยากาศความฝันอันสุกสว่างและไพศาล” กลายเป็นประโยคความซ้อน ขณะที่สำนวนที่ 2 แปล “a vast, luminous dream” เป็นวลีว่า “เป็นความฝันอันโชติช่วงไพศาล” และขยายความ “บรรยากาศของความฝัน” ในข้อความข้างหน้า จะเห็นได้ว่า ผู้แปล นวนิยายเรื่อง 1984 ใช้วิธีการรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันทั้งสองสำนวน

อย่างไรก็ดี แม้ตัวอย่างข้างต้นจะแสดงให้เห็นว่าสำนวนแปลทั้งสองแปลโดยรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน แต่เมื่อพิจารณาโดยตลอดสำนวนแปลทั้งสองสำนวนแล้วจะพบว่า การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันปรากฏในสำนวนแปลสำนวนหนึ่งอย่างมีนัยสำคัญ คือตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

In his waking thoughts he called it the Golden Country. <u>It was an old, rabbit-bitten pasture</u>, with a foot-track wandering across it and a molehill here and there.

(Orwell, 1992: 33)

สำนวนที่ 1

ในความคิดขณะลืมตาตื่น เขาเรียกมันว่าชนบทสีทอง <u>เป็นทุ่งหญ้าเก่า ๆ ที่ถูกกระต่ายแทะเป็นอาหาร</u> มีรอยเท้าย่ำทั่วไปและกองมูลดินถูกขุดไว้ตรงนั้นตรงนี้

(ออร์เวลล์, 2557: 77)

สำนวนที่ 2

ในความคิดยามตื่น เขาเรียกที่นั่นว่า ชนบทสีทอง <u>ที่นั่นคือทุ่งหญ้าเลี้ยงสัตว์เก่าแก่แหล่งอาหารให้กระต่ายกัดแทะ</u> มีเส้นทางเดินเท้าตัดผ่าน และมีจอมปลวกผุดขึ้นมาเป็นหย่อม ๆ

(ออร์เวลล์, 2561: 50)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ข้อความในต้นฉบับที่ว่า “It was an old, rabbit-bitten pasture” เป็นประโยคหลักของประโยคเต็มที่ว่า “It was an old, rabbit-bitten pasture, with a foot-track wandering across it and a molehill here and there.” สำนวนที่ 2 แปลโดยคงโครงสร้างประโยคของต้นฉบับไว้ ดังความว่า “ที่นั่นคือทุ่งหญ้าเลี้ยงสัตว์เก่าแก่แหล่งอาหารให้กระต่ายกัดแทะ มีเส้นทางเดินเท้าตัดผ่าน และมีจอมปลวกผุดขึ้นมาเป็นหย่อม ๆ” ประโยคนี้ข้อความ “ที่นั่นคือทุ่งหญ้าเลี้ยงสัตว์เก่าแก่แหล่งอาหารให้กระต่ายกัดแทะ” เป็นประโยคหลัก ส่วนข้อความ “มีเส้นทางเดินเท้าตัดผ่าน และมีจอมปลวกผุดขึ้นมาเป็นหย่อม ๆ” เป็นประโยคย่อยที่ขยายประโยคหลัก ลักษณะเดียวกับต้นฉบับ แต่ในสำนวนที่ 1 แปลว่า “เป็นทุ่งหญ้าเก่า ๆ ที่ถูกกระต่ายแทะเป็นอาหาร” ซึ่งเป็นกริยาวลีที่ขยายนามข้างหน้า คือคำว่า “ชนบทสีทอง” ในบรรทัดแรกของข้อความที่ยกมา จากตัวอย่างนี้จะเห็นว่า การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันปรากฏเฉพาะในสำนวนที่ 1 เท่านั้น

ในทำนองเดียวกัน ตัวอย่างต่อไปนี้แสดงให้เห็นการรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันปรากฏในสำนวนแปลสำนวนใดสำนวนหนึ่ง ดังความว่า

ต้นฉบับ

A young officer, a trim black-uniformed figure who seemed to glitter all over with polished leather, and whose pale, straight-featured face was like a wax mask, stepped smartly through the doorway. **He motioned to the guards outside** to bring in the prisoner they were leading.

(Orwell, 1992: 241)

สำนวนที่ 1

เจ้าหน้าที่ในเครื่องแบบสีดำเรียบร้อยแวววับทั้งตัวด้วยชุดหนังขัดมัน ใบหน้าซีดเรียบเหมือนหน้ากากขี้ผึ้งก้าวรวดเร็วผ่านประตู <u>ให้สัญญาณแก่ผู้คุมข้างนอก</u>ให้นำนักโทษเข้าห้อง

(ออร์เวลล์, 2557: 302)

สำนวนที่ 2

เจ้าหน้าที่หนุ่มคนหนึ่งแต่งเครื่องแบบพอดีตัวสีดำดูวาววับไปทั้งตัวด้วย หนังขัดเงา ใบหน้าซีดเรียบเฉยราวหน้ากากขี้ผึ้ง ก้าวผ่านประตูเข้ามาอย่างผึ่งผาย <u>เขาให้สัญญาณผู้คุมด้านนอก</u>ให้นำนักโทษที่คุมตัวอยู่เข้ามาในห้องขัง

(ออร์เวลล์, 2561: 261)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ข้อความในต้นฉบับที่ว่า “He motioned to the guards outside” เป็นประโยคหลักของประโยคเต็มที่ว่า “He motioned to the guards outside to bring in the prisoner they were leading.” สำนวนที่ 2 แปลโดยคงโครงสร้างประโยคของต้นฉบับไว้ ดังความว่า “เขาให้สัญญาณผู้คุมด้านนอกให้นำนักโทษที่คุมตัวอยู่เข้ามาในห้องขัง” ประโยคนี้ข้อความ “เขาให้สัญญาณผู้คุมด้านนอกให้นำนักโทษที่คุมตัวอยู่เข้ามาในห้องขัง” เป็นประโยคหลัก ส่วนข้อความ “ให้นำนักโทษที่คุมตัวอยู่เข้ามาในห้องขัง” เป็นประโยคย่อยที่ขยายประโยคหลักในลักษณะเดียวกับต้นฉบับ แต่ในสำนวนที่ 1 แปลว่า “ให้สัญญาณแก่ผู้คุมข้างนอก” ซึ่งเป็นกริยาวลีที่ละประธานในต้นฉบับและใช้ขยายนามข้างหน้า คือคำว่า “เจ้าหน้าที่” ในบรรทัดแรกของข้อความที่ยกมา จากตัวอย่างนี้จะเห็นว่า การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันปรากฏเฉพาะในสำนวนที่ 1 เท่านั้น

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า แม้กลวิธีการแปลด้วยการรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันจะปรากฏในสำนวนแปลภาษาไทยในนวนิยายเรื่อง 1984 ทั้งสองสำนวน อย่างไรก็ดี สำนวนที่ 1 ใช้กลวิธีการแปลด้วยการรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันมากกว่าสำนวนที่ 2 ทำให้ข้อความในสำนวนแปลสำนวนที่ 1 ในนวนิยายเรื่อง 1984 สื่อสารได้อย่างกระชับ ส่วนสำนวนที่ 2 ตรงกับต้นฉบับมากกว่า

5. การแยกประโยคจากต้นฉบับ

นอกจากวิธีการรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันเพื่อให้ประโยคในภาษาแปลสละสลวยขึ้นดังที่กล่าวมาแล้วในทางตรงกันข้าม หากประโยคในต้นฉบับมีขนาดยาว ผู้แปลอาจใช้วิธีแยกประโยคจากต้นฉบับเพื่อให้ประโยคในสำนวนแปลไม่ยาวเกินไป สื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

It was assumed that when he was not working, eating or sleeping he would be taking part in some kind of communal recreation: to do anything that suggested a taste for solitude, even to go for a walk by yourself, was always slightly dangerous.

(Orwell, 1992: 85)

สำนวนที่ 1

เขาต้องมีส่วนร่วมสันทนาการรวมหมู่ไม่อย่างใดก็อย่างหนึ่งตลอดเวลา สิ่งใดก็ตามที่สื่อให้เห็นนิสัยชอบอยู่คนเดียวย่อมเป็นอันตราย...แม้การเดินเล่นคนเดียวก็ตาม

(ออร์เวลล์, 2557: 134)

สำนวนที่ 2

สันนิษฐานไว้ก่อนว่าในเวลาที่เขาไม่ได้ทำงาน กินอาหาร หรือนอนหลับ เขาควรเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมนันทนาการชุมชน การกระทำใด ๆ ที่ส่อให้เห็นรสนิยมชอบสันโดษ แม้แต่การเดินเล่นคนเดียวนั้น มีส่วนนำไปสู่อันตรายเสมอ

(ออร์เวลล์, 2561: 103)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ข้อความในต้นฉบับเป็นประโยคขนาดยาวเพียงประโยคเดียว ความว่า “It was assumed that when he was not working, eating or sleeping he would be taking part in some kind of communal recreation: to do anything that suggested a taste for solitude, even to go for a walk by yourself, was always slightly dangerous.” สำนวนแปลทั้งสองสำนวนใช้วิธีแยกประโยคจากต้นฉบับออกเป็นสองส่วนเหมือนกัน คือแยกออกเป็นวลี “It was assumed that when he was not working, eating or sleeping he would be taking part in some kind of communal recreation” และ “to do anything that suggested a taste for solitude, even to go for a walk by yourself, was always slightly dangerous” ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปลโดยเปลี่ยนวลีที่สองเป็น “สิ่งใดก็ตามที่สื่อให้เห็นนิสัยชอบอยู่คนเดียวย่อมเป็นอันตราย...แม้การเดินเล่นคนเดียวก็ตาม” ทำให้กลายเป็นอีกประโยคหนึ่งที่ต่อเนื่องกัน ในทำนองเดียวกันสำนวนที่ 2 ก็แปลโดยเปลี่ยนวลีที่สองเป็น “การกระทำใด ๆ ที่ส่อให้เห็นรสนิยมชอบสันโดษ แม้แต่การเดินเล่นคนเดียวนั้นมีส่วนนำไปสู่อันตรายเสมอ” ซึ่งก็เป็นประโยคอีกประโยคหนึ่งที่ต่อเนื่องกับประโยคข้างหน้าเช่นกัน วิธีการนี้ทำให้สำนวนแปลทั้งสองสำนวนมีประโยค 2 ประโยคที่กระชับมากขึ้น จากเดิมที่ต้นฉบับมีเพียงประโยคขนาดยาวประโยคเดียว

นอกจากที่ผู้แปลสำนวนแปลทั้งสองสำนวนใช้วิธีแยกประโยคจากต้นฉบับเหมือนกันดังที่กล่าวมาแล้ว บางครั้งในตำแหน่งเดียวกันผู้แปลก็ใช้วิธีแยกประโยคจากต้นฉบับต่างกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ต้นฉบับ

Winston picked his way up the lane through dappled light and shade, stepping out into pools of gold wherever the boughs parted.

(Orwell, 1992: 123)

สำนวนที่ 1

วินสตันลัดเลาะตามตรอกผ่านที่ร่มและสว่างบนบรรดาบ่อทองคำทุกคราที่กิ่งไม้แยกจากกัน

(ออร์เวลล์, 2557: 176)

สำนวนที่ 2

วินสตันค่อย ๆ ลัดเลาะไปตามเส้นทางเดินทอดผ่านแสงและเงาที่แต่งแต้มสลับเรียงราย เขาก้าวลงไปในบ่อทองคำทุกครั้งที่กิ่งใบของต้นไม้ใหญ่แยกออกจากกัน

(ออร์เวลล์, 2561: 141)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า ข้อความในต้นฉบับเป็นประโยคเพียงประโยคเดียว ความว่า “Winston picked his way up the lane through dappled light and shade, stepping out into pools of gold wherever the boughs parted.” ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปลโดยรักษาความหมายและรูปประโยคในต้นฉบับ ทำให้บทแปลที่ว่า “วินสตันลัดเลาะตามตรอกผ่านที่ร่มและสว่างบนบรรดาบ่อทองคำทุกคราที่กิ่งไม้แยกจากกัน” มีประโยคเดียวเหมือนต้นฉบับ ขณะที่สำนวนที่ 2 ได้แยกต้นฉบับภาษาอังกฤษเป็น “Winston picked his way up the lane through dappled light and shade” และ “stepping out into pools of gold wherever the boughs parted” ก่อนใส่ประธาน “เขา” ให้ข้อความส่วนที่ 2 กลายเป็น “เขาก้าวลงไปในบ่อทองคำทุกครั้งที่กิ่งใบของต้นไม้ใหญ่แยกออกจากกัน”

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า แม้กลวิธีการแปลด้วยการแยกประโยคจากต้นฉบับจะปรากฏในสำนวนแปลภาษาไทยในนวนิยายเรื่อง 1984 ทั้งสองสำนวน อย่างไรก็ดี สำนวนที่ 2 ใช้กลวิธีการแปลด้วยการแยกประโยคจากต้นฉบับมากกว่าสำนวนที่ 1 ทำให้ข้อความบางแห่งในสำนวนแปลสำนวนที่ 2 ในนวนิยายเรื่อง 1984 ยาวกว่าต้นฉบับ ส่วนสำนวนที่ 1 สื่อสารได้อย่างกระชับมากกว่า

6. การละไม่แปล

นอกจากที่กล่าวมาแล้ว จากการเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 ในด้านกลวิธีการแปลและการใช้ภาษาในระดับประโยค ยังพบว่าผู้แปลใช้วิธีการละไม่แปลด้วย โดยพบ 1 ตัวอย่าง ดังนี้

ต้นฉบับ

His mother’s memory tore at his heart because she had died loving him, when he was too young and selfish to love her in return, and because somehow, he did not remember how, she had sacrificed herself to a conception of loyalty that was private and unalterable.

(Orwell, 1992: 32)

สำนวนที่ 1

ความทรงจำเกี่ยวกับแม่ฉีกทึ้งใจเขา เพราะแม่ตายขณะยังรักเขาเมื่อเขายังเด็กและเห็นแก่ตัวเกินกว่าจะรู้จักรักตอบแม่ เพราะแม่ยอมสละตัวเองด้วยจิตสำนึกความจงรักอันแน่นแฟ้น ซึ่งเป็นเรื่องส่วนตัวที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้

(ออร์เวลล์, 2557: 77)

สำนวนที่ 2

ความทรงจำเกี่ยวกับแม่กระชากหัวใจเขา ท่านตายเพราะรักเขา เมื่อเขายังเป็นเด็กและเห็นแก่ตัวเกินกว่าจะตอบแทนความรักของท่าน เขาจำไม่ได้ว่าเหตุการณ์เป็นอย่างไร รู้แต่ว่าท่านสละชีวิตตนเอง ด้วยสำนึกของความรักมั่นอันเป็นความรู้สึกส่วนตัวและไม่อาจเปลี่ยนแปลง ได้

(ออร์เวลล์, 2561: 50)

จากตัวอย่างจะเห็นว่า ประโยคในภาษาอังกฤษแม้จะเป็นประโยคขนาดยาวแต่การแปลก็มีความแตกต่างกัน ข้อความ “somehow, he did not remember how” ในต้นฉบับปรากฏอยู่ในเฉพาะสำนวนแปลสำนวนที่ 2 ดังข้อความว่า “เขาจำไม่ได้ว่าเหตุการณ์เป็นอย่างไร” ส่วนสำนวนที่ 1 ละไม่แปลประโยคนี้ ทั้งนี้น่าจะเนื่องมาจากข้อความในต้นฉบับไม่ได้สื่อความหมายชัดเจนเท่าข้อความอื่นที่อยู่ในประโยค เนื่องจากพจนานุกรม Oxford Learner’s Dictionaries (Oxford University Press, 2022) อธิบายคำ “somehow” ไว้ว่า “in a way that is not known or certain” ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยได้ว่า “ในทางที่ไม่เป็นที่รู้จัก” หรือ “ในทางใดทางหนึ่ง” ซึ่งสื่อถึงความไม่ชัดเจน ขณะเดียวกันข้อความที่ตามมาที่ว่า “he did not remember how” ถึงแม้จะสื่อนัยว่าเขาจำไม่ได้ แต่ก็ยิ่งเน้นย้ำความไม่ชัดเจนของสิ่งที่จำไม่ได้ การที่บทแปลสำนวน

ที่ 1 ใช้วิธีละไม่แปลและตัดข้อความดังกล่าวออกนับว่าเป็นการตัดข้อความที่สื่อสารไม่ชัดเจนออกไปและไม่ได้ทำให้ความหมายของข้อความอื่น ๆ ในต้นฉบับเสียไปแต่อย่างใด

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 ในด้านกลวิธีการแปลในระดับประโยค พบว่า กลวิธีการแปลในระดับประโยคที่พบได้ในสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 ทั้งสองสำนวนมี 5 กลวิธี ได้แก่ การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ การปรับวิธีเรียงคำในประโยค การปรับรูปประโยคกรรมวาจกเป็นกรรตุวาจก การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน และการแยกประโยคจากต้นฉบับ มีเพียงวิธีการละไม่แปลเท่านั้นที่พบเฉพาะในสำนวนที่ 1 กลวิธีการแปลและการใช้ภาษาในระดับประโยคในสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนของนวนิยายของจอร์จ ออร์เวลล์ เรื่อง 1984 สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบกลวิธีการแปลในระดับประโยคในสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนในนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์

กลวิธีการแปลและการใช้ภาษาในระดับประโยคในสำนวนที่ 1	กลวิธีการแปลและการใช้ภาษาในระดับประโยคในสำนวนที่ 2
1. การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ 2. การปรับวิธีเรียงคำในประโยค 3. การปรับรูปประโยคกรรมวาจกเป็นกรรตุวาจก 4. การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน 5. การแยกประโยคจากต้นฉบับ 6. การละไม่แปล	1. การคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ 2. การปรับวิธีเรียงคำในประโยค 3. การปรับรูปประโยคกรรมวาจกเป็นกรรตุวาจก 4. การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน 5. การแยกประโยคจากต้นฉบับ

ที่มา: ธงชัย แซ่เจี่ย. (2565). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนในนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์. หน้า 84. นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

เมื่อพิจารณากลวิธีการแปลในระดับประโยคข้างต้นในแง่สัมฤทธิผลของการถ่ายทอดความหมายผ่านการแปล พบว่า ประการแรก ในด้านการคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับ สำนวนแปลทั้งสองสำนวนใช้กลวิธีการคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับเพื่อรักษาท่วงทำนองการเขียนไว้เหมือนกัน กรณีนี้ผู้แปลน่าจะพิจารณาแล้วว่าโครงสร้างประโยคในต้นฉบับกับโครงสร้างประโยคภาษาไทยสามารถเทียบเท่ากันได้ และการคงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับไว้ไม่ส่งผลต่อความแตกต่างของการถ่ายทอดความหมายของต้นฉบับ

ประการที่สอง ในด้านการปรับวิธีเรียงคำในประโยค แม้สำนวนแปลทั้งสองสำนวนจะแสดงให้เห็นว่าผู้แปลใช้การปรับวิธีเรียงคำในประโยคเป็นส่วนหนึ่งของการแปล แต่กระนั้นเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วก็ยังมีข้อแตกต่างอยู่บ้าง กล่าวคือ ผู้แปลสำนวนที่ 1 ใช้กลวิธีปรับวิธีเรียงคำในประโยคมากกว่า เนื่องจากเน้นการแปลแบบเอาความ ทำให้ความหมายของสำนวนที่ 1 เทียบเท่ากับต้นฉบับแต่มีรูปประโยคสอดคล้องกับภาษาไทยมากขึ้น ขณะที่ผู้แปลสำนวนที่ 2 คงลักษณะการเรียงคำในประโยคตามต้นฉบับมากกว่าปรับวิธีเรียงคำในประโยค เนื่องจากผู้แปลเน้นแปลแบบตรงตัวมากกว่า

ประการที่สาม ในด้านการปรับรูปประโยคกรรมวาจกเป็นกรรตุวาจก แม้สำนวนแปลทั้งสองสำนวนจะแสดงให้เห็นว่าผู้แปลใช้ทั้งวิธีปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจก และใช้วิธีคงรูปประโยคกรรมวาจกตามต้นฉบับ แต่เมื่อเปรียบเทียบกันหลายแห่งจะพบว่า ผู้แปลสำนวนที่ 1 แปลโดยปรับรูปประโยคกรรมวาจกให้เป็นกรรตุวาจกมากกว่า ทำให้การสื่อความหมายในสำนวนที่ 1 สอดคล้องกับไวยากรณ์ภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาของผู้อ่านฉบับแปล ขณะที่ผู้แปลสำนวนที่ 2 แปลโดยใช้วิธีคงรูปประโยคกรรมวาจกตามต้นฉบับมากกว่า

ประการที่สี่ ในด้านการรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกัน แม้สำนวนแปลทั้งสองสำนวนจะแสดงให้เห็นว่าผู้แปลใช้การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันเป็นส่วนหนึ่งของการแปล แต่กระนั้นเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วก็ยังมีข้อแตกต่างอยู่บ้าง คือผู้แปลสำนวนที่ 1 เน้นแปลแบบเอาความโดยคำนึงถึงการละคำในภาษาไทยได้มากกว่า ขณะที่ผู้แปลสำนวนที่ 2 แปลแบบตรงตัวและคงลักษณะโครงสร้างประโยคของต้นฉบับเอาไว้มากกว่า การรวมประโยคในต้นฉบับเข้าด้วยกันดังที่ปรากฏมากกว่าในสำนวนที่ 1 ทำให้การสื่อความหมายของสำนวนที่ 1 กระชับ อ่านได้อย่างไม่สะดุด

ประการต่อมา ในด้านการแยกประโยคจากต้นฉบับ แม้สำนวนแปลทั้งสองสำนวนจะแสดงให้เห็นว่าผู้แปลใช้การแยกประโยคจากต้นฉบับเป็นส่วนหนึ่งของการแปล แต่กระนั้นเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วก็ยังมีข้อแตกต่างอยู่บ้าง คือ หากประโยคมีความกะทัดรัดอยู่แล้ว ผู้แปลสำนวนที่ 1 ซึ่งเน้นแปลแบบเอาความจะเลี่ยงการแยกประโยคจากต้นฉบับ ทำให้การสื่อความหมายกระชับตามต้นฉบับ ขณะที่ผู้แปลสำนวนที่ 2 จะแปลโดยแยกประโยคจากต้นฉบับและทำให้ข้อความบางแห่งยาวกว่าต้นฉบับและสื่อความหมายได้ไม่กระชับ

ประการสุดท้าย ในด้านการละไม่แปล แม้จะพบเพียงหนึ่งตัวอย่างในสำนวนที่ 1 แต่การละไม่แปลประโยคดังกล่าวก็สามารถทำได้ในกรณีที่ข้อความในต้นฉบับไม่ได้สื่อความหมายชัดเจนเท่าข้อความอื่นที่อยู่ในประโยค วิธีนี้ช่วยตัดข้อความที่สื่อสารไม่ชัดเจนออกไปและยังคงรักษาความหมายของข้อความที่เหลือได้อีกด้วย

เมื่อพิจารณาตามทฤษฎีการแปลของคาทารินา ไรส์ ซึ่งกล่าวถึงกลวิธีการแปลในระดับประโยคในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของมิติทางภาษาว่า ในการแปลควรให้ความสำคัญกับไวยากรณ์ของภาษาปลายทางหรือภาษาแปล ทั้งในแง่หน่วยคำและวากยสัมพันธ์ การพิจารณาความถูกต้องของไวยากรณ์ก็ควรให้ความสำคัญกับการแปลที่สอดคล้องกับไวยากรณ์ของภาษาปลายทาง (Reiss, 2014: 60) กล่าวได้ว่า กลวิธีการแปลระดับประโยคในสำนวนที่ 1 สอดคล้องกับทฤษฎีการแปลของคาทารินา ไรส์ มากกว่าสำนวนที่ 2 นอกจากนี้ กลวิธีการแปลในระดับประโยคที่ปรากฏอย่างแตกต่างกันในสำนวนแปลภาษาไทยทั้งสองสำนวนยังส่งผลต่อการสื่อความหมายในสำนวนแปลหรือนวนิยายฉบับแปลอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ สำนวนที่ 1 ซึ่งมีลักษณะเป็นการแปลแบบเอาความมากกว่า สามารถสื่อความหมายของต้นฉบับไปยังผู้อ่านได้อย่างเทียบเท่ากับต้นฉบับ ทั้งยังสอดคล้องกับวัฒนธรรมการอ่านและการใช้ภาษาของผู้อ่านภาษาปลายทาง เพราะมุ่งรักษาความหมายของต้นฉบับเอาไว้มากกว่าจะรักษารูปแบบ ขณะที่สำนวนที่ 2 ซึ่งมีลักษณะเป็นการแปลแบบตรงตัวมากกว่า แม้จะรักษารูปแบบการเสนอความคิดในตัวบทต้นฉบับไว้มากกว่าจะเน้นไปที่การรักษาความหมาย แต่นั่นก็ทำให้ผู้อ่านอาจจะเกิดความรู้สึกติดขัดขึ้นได้เมื่ออ่านประโยคที่แปลและมีรูปแบบเดียวกับภาษาต้นทาง โดยนัยนี้อาจกล่าวได้ว่า ในการทำงานแปลสิ่งสำคัญที่ผู้แปลควรคำนึงก็คือ การเลือกใช้กลวิธีการแปลที่สอดคล้องกับไวยากรณ์ของผู้อ่านฉบับแปล เพราะนั่นย่อมจะส่งผลต่อความหมายของสำนวนแปลและความเข้าใจของผู้อ่านด้วย

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนในนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์” ซึ่งได้รับการจัดสรรทุนอุดหนุนการวิจัยโครงการวิจัยสู่ความเป็นเลิศเพื่อพัฒนาศักยภาพอาจารย์เข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ ปีงบประมาณ 2562 (รอบ 2)

เอกสารอ้างอิง

ธงชัย แซ่เจี่ย. (2565). **รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบสำนวนแปลภาษาไทยสองสำนวนในนวนิยายเรื่อง 1984 ของจอร์จ ออร์เวลล์.** นครปฐม: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ธงชัย วินิจจะกูล. (2561). “อำนาจกับการขบถ.” ใน **หนึ่ง-เก้า-แปด-สี่.** หน้า 399-430. กรุงเทพฯ: สมมติ.

ปฐมา อักษรจรุง. (2545). **ศิลปะการแปลไทยเป็นอังกฤษ.** กรุงเทพฯ: ประพันธ์สาส์น.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

สัญฉวี สายบัว. (2560). **หลักการแปล.** พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

หอมหวล ชื่นจิตร. (2527). **การแปล: อาชีพสู่ปวงชน.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ยูไนเต็ดโปรดักชั่น.

ออร์เวลล์, จอร์จ. (2557). **หนึ่ง-เก้า-แปด-สี่.** พิมพ์ครั้งที่ 4. แปลจาก 1984 โดย รัศมี เผ่าเหลืองทอง และ อำนวยชัย ปฏิพัทธ์เผ่าพงศ์. กรุงเทพฯ: สมมติ.

ออร์เวลล์, จอร์จ. (2561). **1984 มหานครแห่งความคับแค้น.** แปลจาก 1984 โดย สรวงอัปสร กสิกรานันท์. กรุงเทพฯ: แอร์โรว์ คลาสสิกบุ๊คส์.

อุปกิตศิลปสาร, พระยา. (2548). **หลักภาษาไทย.** พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

Orwell, George. (1992). **Nineteen eighty-four.** London: David Campbell.

Oxford University Press. (2022). **Somehow.** Retrieved November 22, 2022, from https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/somehow?q=somehow

Reiss, Katharina. (2014). **Translation Criticism – The Potentials and Limitations.** Translated by Erroll F. Rhodes. New York: Routledge.

การติดต่อผู้แต่งบทความ

ประวิทย์ ธงชัย	Prawit Thongchai	prawit@vru.ac.th
เฉิ่น ถิ บิ๊ก ถาว	Tran Thi Bich Thao	thoa132@gmail.com
กัญญารินทร์ ไชยจันทร์	Khunyarin Chaijan	khunyarin.ch@gmail.com
ขวัญใจ คงถาวร	Kwanjai Kongthaworn	kwanji.k@gmail.com
ราเมศ ลิ่มตระกูล	Ramet Limtrakul	ramet.jay65@gmail.com
ธรากร จันทนะสาโร	Dharakorn Chandnasaro	dharakornc@yahoo.com
มินทร์ลดา จักรชัยอนันท์	Mintlada Jakchaianan	mintlada.ple@gmail.com
ธนัชพร กิตติก้อง	Tanatchaporn Kittikong	tanaki@kku.ac.th
รณภพ นพสุวรรณ	Ronnaphop Nopsuwan	choke.nop@gmail.com
จันทมา เขียวแก้ว	Jantima Kheokao	jantima.kheokao@gmail.com
สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง	Sujittra Plianrung	sujitra1973@yahoo.com
พชญ อัคพราหมณ์	Pachaya Akkapram	pachak@kku.ac.th
อรช กระแสอินทร์	Aracha Krasae-in	aracha.kr@ku.th
เพกา เสนาะเมือง	Pega Sanoamuang	pega.s@ku.th
นันทชัย ไตรรัตน์วงศ์	Nuntachai Trirutwong	nuntachai.t@ku.th
นภาวดี โรจนธรรม	Napawadee Rodjanathum	napawadee.r@ku.th
ธงชัย แซ่เจี่ย	Thongchai Sae-Chia	thepurpleink@yahoo.com