



แนวคิดเรื่องท้าวจตุโลกบาลกับการสื่อสารแบบซอฟพาวเวอร์ในสังคมไทย The Concept of the Four Guardian Gods as a Form of Soft Power Communication in Thai Society

¹พระมหาขวัญชัย เขมประไพ, ²คงสฤษฏ์ แพงทรัพย์,

³ไชยา เสนแสนยา, ⁴เพ็ญพรรณ เฟื่องฟูลอย และ ⁵เกสริน บุตรา

¹Phramaha Khwanchai Hemprapai, ²khongsaris Pangthrap,

³Chaiya Sensaenya ⁴Penphan Fuangooloy and ⁵Gatesarin buttra

^{1,2,3,5}คณะพุทธศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

^{1,2,3,5}Faculty of Buddhism, Mahachulalongkornrajavidyalaya University

⁴วิทยาลัยสงฆ์สุพรรณบุรีศรีสุวรรณภูมิ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

⁴Suphanburi-Srisuvarnabhumi Buddhist College Mahachulalongkornrajavidyalaya

University

¹Corresponding Author's Email: khwanchai.hem@mcu.ac.th

Received November 2, 2025; Revised December 26, 2025; Accepted: December 26, 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาแนวคิดท้าวจตุโลกบาลกับการสื่อสารแบบซอฟต์พาวเวอร์ 2. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดท้าวจตุโลกบาลกับการสื่อสารเชิงซอฟต์พาวเวอร์ในสังคมไทย ใช้การศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการศึกษาพบว่า 1. แนวคิดเรื่องท้าวจตุโลกบาลเชื่อเรื่องท้าวจตุโลกบาล ซึ่งเป็นเทพผู้พิทักษ์ทิศทั้ง 4 ในจักรวาลวิทยาทางพระพุทธศาสนา ได้ถูกนำเสนอและสืบทอดผ่านสื่อทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย อาทิ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม และประเพณีพิธีกรรม การแสดงออกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ได้สถาปนาอำนาจเชิงความเชื่อที่มีนัยต่อการปกครองและเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมที่สำคัญ ในขณะเดียวกัน แนวคิดซอฟต์พาวเวอร์ของโจเซฟออบายถึงการใช้อำนาจผ่านการสร้างแรงดึงดูดใจและการโน้มน้าวใจ แทนที่การบังคับ โดยอาศัยทรัพยากรทางวัฒนธรรม ค่านิยม และนโยบาย 2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎีชี้ให้เห็นว่า การนำเสนอท้าวจตุโลกบาลในฐานะเทพผู้พิทักษ์เป็นการสะท้อนวัฒนธรรมที่ตั้งอยู่บนฐานของ ความคิดดั้งเดิม และ สัมพัทธนิยมเชิงการรับรู้ ซึ่งให้ความสำคัญกับความเชื่อ จินตนาการ และอารมณ์ความรู้สึกต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ก่อให้เกิดสำนึกในการเคารพบูชาเทพเจ้าในฐานะผู้มีอำนาจปกป้องคุ้มครองสังคมและบ้านเมือง ซึ่งเป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่สร้างอิทธิพลเชิงบวกโดยปราศจากการใช้อำนาจบังคับ ในเชิงปฏิบัติ ความเชื่อดังกล่าวได้แปรสภาพเป็นทุนศักดิ์สิทธิ์ ทั้งในมิติรูปธรรม (ศิลปวัตถุ สถาปัตยกรรม) และนามธรรม (คำสอน หลักปรัชญา) ทุนเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของซอฟต์พาวเวอร์ทางศาสนา สร้างแรงดึงดูดและแผ่อิทธิพลทางความคิดและค่านิยม ปัจจุบันยังพบ

การประยุกต์ใช้ในวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น การสร้างสรรค์เทวรูปในรูปแบบของเล่นศิลปะ ซึ่งเป็นการตีความแนวคิดดั้งเดิมในบริบทใหม่ เพื่อขยายการรับรู้และสร้างคุณค่าในสังคมร่วมสมัย การสื่อสารผ่านคติความเชื่อทำวจตุโลกบาลจึงมิใช่การสื่อสารโดยตรงไปตรงมา หากแต่เป็นการซึมซับและยกระดับความรู้สึกของผู้คนให้เข้าถึงความหมายเชิงคุณค่า ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสื่อสารเชิงซอฟต์แวร์

คำสำคัญ: ทำวจตุโลกบาล; ซอฟต์แวร์; สังคมไทย

Abstract

This research aims to: 1. investigate the concept of the Four Heavenly Kings (Thao Chatulokkaban) in relation to soft power communication; and 2. analyze the relationship between the doctrine of the Four Heavenly Kings and soft power communication within Thai society. The study is based on a documentary analysis of relevant research and literature. The findings are as follows: 1. The doctrine of the Four Heavenly Kings—deities who serve as guardians of the four cardinal directions in Buddhist cosmology—has been articulated and perpetuated through diverse cultural media, including mural paintings, architecture, and ritual ceremonies. These cultural expressions establish a faith-based authority that has implications for governance and constitutes a significant cultural foundation. Concurrently, Joseph S. Nye's concept of "soft power" delineates the exercise of influence through attraction and persuasion rather than coercion, leveraging cultural resources, values, and policies. 2. A theoretical analysis indicates that the representation of the Four Heavenly Kings as protectors reflects a culture founded on "primitive thought" and "cognitive relativism," which prioritizes faith, imagination, and affective responses to the sacred. This fosters reverence for these deities as potent protectors of the state and society, functioning as a cultural mechanism that generates positive influence without coercion. Pragmatically, this belief has metamorphosed into "sacred capital" in both tangible (e.g., artifacts, architecture) and intangible (e.g., teachings, philosophical principles) dimensions. This capital serves as an instrument of religious soft power, creating attraction and influencing thoughts and values. Contemporary applications are evident in popular culture, such as the creation of deity figures as "art toys," which reinterprets traditional concepts in a new context to broaden perception and create value in modern society. Therefore, communication through the doctrine of the Four Heavenly Kings is not direct, but rather a process of assimilating and elevating affective experiences to access value-based meanings, which is the essence of soft power communication.

Keywords: The Four Guardian Gods; Soft Power; Thai Society



บทนำ

ท้าวจตุโลกบาลปรากฏในคำสอนทางพระพุทธศาสนาอันเป็นคำสอนเกี่ยวกับจักรวาลวิทยาในแง่ของการปกป้องรักษา โดยปรากฏในแง่ว่าเทพเจ้ากลุ่มหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในฐานะผู้พิทักษ์โลกและผู้ปกครองรักษาพระธรรม คือกลุ่มเทพที่เรียกว่า ท้าวจตุโลกบาล หรือในภาษาสันสกฤตว่า จตุรมาราชา พวกเขาเป็นเทพเจ้าใหญ่ 4 องค์ที่ดูแลแต่ละทิศของจักรวาล และมีหน้าที่ปกป้องโลกมนุษย์รวมถึงสนับสนุนภารกิจของพระพุทธเจ้าในหลายตำนาน ตามคำอธิบายในหนังสือ ท้าวจตุโลกบาลทั้ง 4 ประกอบด้วย ธรรมฐ ผู้ปกครองทิศตะวันออก พระองค์เป็นผู้ดูแลพวกคนธรรพ์ (Gandharvas) และพวกปิศาจ มีหน้าที่ควบคุมดนตรี ศิลปะ และพลังแห่งเสียง ผู้เขียนระบุว่า ธรรมฐเป็นเทพที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารและการประสานเสียงแห่งจักรวาล วิรุฬหก ผู้ปกครองทิศใต้ ทรงดูแลเหล่ากุมภัณฑ์ ซึ่งเป็นเหล่าภูตหรือเทพจำพวกหนึ่ง วิรุฬหมีชื่อที่มีรากศัพท์จากคำว่า “การเจริญเติบโต” หมายถึงพลังในการแพร่ขยายและพัฒนา เป็นสัญลักษณ์แห่งความงอกงามของธรรมะ วิรูปักษ์ ผู้ปกครองทิศตะวันตก เป็นราชาแห่งนาค พญางูผู้ทรงฤทธิ์ วิรูปักษ์มีความเกี่ยวข้องกับธาตุน้ำ สีแดง และการปกป้องโลกด้วยดวงตาพิเศษ พระองค์ยังเป็นสัญลักษณ์ของพลังจิตและการหยั่งรู้สิ่งลึกลับ เวสวัณ ผู้ปกครองทิศเหนือ รู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า “กูเวรา” (Kuvera) เป็นเทพแห่งทรัพย์สมบัติ และผู้นำของพวยักษ์ เวสวัณเป็นเทพผู้มั่งคั่งและยุติธรรม มักถูกวางไว้ด้านหน้าวิหารพุทธเพื่อขจัดสิ่งชั่วร้ายและคุ้มครองสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ท้าวจตุโลกบาลทั้งสี่มีบทบาทร่วมกันในการ พิทักษ์โลกมนุษย์ และปกป้องศาสนธรรมจากอิทธิพลของพลังชั่วร้าย พวกเขายังทำหน้าที่รายงานเหตุการณ์ในโลกต่อเทพชั้นสูงกว่า และช่วยเหลือพระพุทธเจ้าตามแต่เรื่องราวในพระสูตร เช่น การปราบมารหรือคุ้มครองพระภิกษุสงฆ์ แนวคิดจตุโลกบาลของพุทธศาสนา ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดพราหมณ์เกี่ยวกับเทพเจ้า แต่ถูกปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับโครงสร้างจักรวาลแบบพุทธ กล่าวคือ แม้เทพจะทรงฤทธิ์ แต่ยังคงเป็นสิ่งมีชีวิตที่เวียนว่ายในวัฏฏะ ไม่พ้นจากสังสารวัฏ จึงไม่ได้เป็นเป้าหมายสูงสุดของศาสนา (Sir Monier Monier-Williams, 2009)

อีกทั้งเทพเหล่านี้ยังได้ถูกถ่ายทอดในแง่ของจิตรกรรมรวมถึงสถาปัตยกรรมทางศาสนาตามแนวทางการรักษาทิศต่างๆ ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของการออกแบบวัดและพระที่นั่งปราสาทต่างๆ โดยจะพบได้จากภาพและการสร้างท้าวจตุโลกบาลเป็นเทวดาประจำอยู่ในทิศทั้ง 4 รอบเขาพระสุเมรุ โดยขัณฑ์ประตูทางทิศตะวันออก ได้แก่ภาพท้าววิรูปักษ์ เทวดาประจำทิศตะวันตก สวมมงกุฎยอดนาค ถือศรนาค และมีนาคเป็นบริวาร กับภาพท้าวเวสสุวรรณ เทวดาประจำทิศเหนือ สวมมงกุฎ ยอดน้ำเต้า ถือกระบอง มียักษ์เป็นบริวาร ส่วนภาพประดับขัณฑ์ประตูทิศตะวันออก ได้แก่ ภาพท้าววิรุฬหก เทวดาประจำทิศใต้ สวมมงกุฎยอดหางไก่ ถือทวนหรือหอก มีกุมภัณฑ์เป็นบริวาร กับภาพท้าวธรรมฐ สวมมงกุฎยอดเดินหน ถือพระขรรค์ มีคนธรรพ์เป็นบริวาร ซึ่งจตุโลกบาลเหล่านี้ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับคติความเชื่อไตรภูมิ โดยเป็นเทวดาประจำทิศซึ่งสถิตอยู่บนสวรรค์ชั้นตามหาราชิกาในกามภูมิ ประติมากรรมนูนต่ำรูปท้าวจตุโลกบาลให้มียอดเป็นทรงมงกุฎและประดับด้วยเศียรเทวดาจำนวน 4 องค์ อันเป็นแนวคิดตั้งต้นจากเรื่องไตรภูมิอันแสดงถึงโลกสันฐานและเทวดาอันแสดงให้เห็นถึงการปกป้องรักษา ผ่านวิหารของพระอินทร์และมีท้าวจตุโลกบาลทั้ง 4 ได้แก่ ท้าวธรรมฐ ท้าววิรุฬหก ท้าววิรูปักษ์ ท้าวเวสสุวรรณ อันแฝงแนวคิดถึงอาคารที่ต้องการปกป้องรักษานั้นมาจากแนวคิดเกี่ยวกับเขาพระสุเมรุซึ่งเป็นที่ตั้งของสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ที่สถิตของพระอินทร์ ซึ่งเป็นศูนย์กลาง

จักรวาลตามความเชื่อแบบอุดมคติ โดยมีท้าวจุลโลกบาลทั้ง 4 ซึ่งสถิตในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกาอยู่แวดล้อม และมีดวงจันทร์กับพระอาทิตย์โคจรรอบศูนย์กลางจักรวาล คติความเชื่อดังกล่าวนิยมถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรมฝาผนังตั้งแต่สมัยอยุธยาถึงรัตนโกสินทร์ (พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2560)

การนำเสนอเทพในลักษณะเหล่านี้ได้สะท้อนให้เห็นลักษณะทางด้านภูมิปัญญาและแนวทางการพัฒนาต่อยอดไปสู่จุดใจทั้งผ่านการปกครองและการนำเสนอวิถีความเชื่อสู่การสร้างเป็นภาพลักษณ์ของสังคมตามกรอบที่ปรากฏในการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ การศึกษาและสิ่งแวดล้อมตามกรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 ตามกรอบกลยุทธ์ย่อยที่ 1.2 ที่อธิบายถึงการรักษามรดกวัฒนธรรมนิยมประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยมไทยให้สอดคล้อง เหมาะสมกับบริบทในปัจจุบัน เพื่อให้เป็นพื้นฐานของสังคมไทยและเป็น “ซอฟต์แวร์” ในการสื่อสารภาพลักษณ์ของประเทศ ไทยและนำเสนอความเป็นไทยสู่สากล (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570), 2565) ซึ่งกระบวนการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนวัฒนธรรมในแง่ของซอฟต์แวร์จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นลักษณะของการเปลี่ยนความเชื่อและคุณค่าต่างที่เกิดขึ้นในสังคมของมนุษย์นั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับมนุษย์เป็นผู้ครองอำนาจเหนือสรรพสิ่งในสังคมโลก แต่เป็นการปรับเปลี่ยนให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ ในแง่ของการตั้งคำถามใหม่ๆ เกี่ยวกับความจริงทางสังคมและทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายหรือเปลี่ยนการตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริงในสังคมผ่านการมองไปที่เปลี่ยนความหมายของสิ่งต่างๆ รอบตัวให้เห็นสิ่งต่างๆ รอบตัวนั้นมีลักษณะเชิงสัมพันธ์กัน ไม่ใช่เป็นเพียงวัตถุนิ่งตายตัวรอให้มนุษย์เข้ามาตีความหมายหรือสร้างความหมายเท่านั้น แต่โลกทางสังคมประกอบสร้างจากการนำชิ้นส่วนต่างๆ ที่เรารับรู้มาประกอบสร้างเข้าด้วยกันและสร้างการรับรู้และการเข้าใจต่อโลกด้วยกันมิได้แยกอะไรออกจากการอะไร แต่ทุกส่วนประกอบล้วนเชื่อมโยงเข้าหากัน (กนกวรรณ มะโนรมย์, 2565)

งานวิจัยนี้จึงต้องการศึกษาให้เห็นความสัมพันธ์ของท้าวจุลโลกบาลในฐานะความเชื่อทางศาสนา และการใช้การสื่อสารแบบซอฟต์แวร์ที่จะช่วยอธิบายให้เห็นอิทธิพลบางอย่างที่มีในประเทศนั้นๆ ได้ขยายออกไปต่อสายตาชาวโลก ซึ่งวิธีคิดดังกล่าวนี้ปรากฏในการยกเอาแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อคน แล้วนำเสนอผ่านวัฒนธรรม การศึกษา ภาษา โดยไม่ต้องใช้อำนาจเชิงบังคับ (hard power) การใช้ซอฟต์แวร์ในเชิงวิเคราะห์ยังถูกใช้อย่างกว้างขวาง และนิยมของมันก็ขยายออกไปพร้อมกับการใช้ตัวอย่างที่แตกต่างกัน ศาสนาสามารถเป็นตัวอย่างของซอฟต์แวร์ที่สามารถสร้างทั้งผลกระทบเชิงบรรทัดฐานทั้งในแง่บวกและแง่ลบได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ในขณะที่ปัจจุบันแนวคิดเรื่องซอฟต์แวร์ทางศาสนาถูกหล่อหลอมโดยแนวคิดของใคร แต่ตัวเขาเองกลับไม่ได้มีบทบาทชี้ขาดในการพัฒนาแนวคิดนี้ในเชิงวิเคราะห์ ดังหน่วยงานบางแห่งที่พยายามใช้ซอฟต์แวร์ทางศาสนาในการกำหนดทิศทางการนำเสนอนโยบายต่างๆ ทั้งฝ่ายโลกวิสัยและฝ่ายศาสนาเอง รวมถึงทรัพยากรต่างๆ ที่ศาสนามีอย่างงานศิลปะ จนกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่าทุนศักดิ์สิทธิ์ (sacred capital) (Ahmet Erdi Ozturk, Limits and Usage, Religions, Vol.14 No.135, 2023) และข้อเสนอต่อผลการศึกษานี้จะปรากฏเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงกันระหว่างท้าวจุลโลกบาลและซอฟต์แวร์ในมุมมองทางวิชาการต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวคิดท้าวจากุโลกบาลกับการสื่อสารแบบซอฟต์แวร์
2. เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างท้าวจากุโลกบาลกับการสื่อสารแบบซอฟต์แวร์ในสังคมไทย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) ด้วยการศึกษาวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้าคำสอนเรื่องท้าวจากุโลกบาลในรูปแบบซอฟต์แวร์ และพิจารณาประเด็นเกี่ยวกับการสื่อสารแบบซอฟต์แวร์ในสังคมไทยในคัมภีร์ชั้นปฐมภูมิ ทุติยภูมิ เอกสาร และหนังสือที่เกี่ยวข้อง
2. แยกแยะประเด็นเรื่องเทพตามทฤษฎีของ Rhys Davids และทฤษฎีเรื่องวัตถุมงคลของ David J. Kalupahana และทฤษฎี soft power ของ Joseph S. Nye เพื่อศึกษาวิเคราะห์และตรวจสอบเหตุผลที่ใช้อธิบาย
3. วิเคราะห์ จัดระบบหมวดหมู่ และตรวจสอบความสัมพันธ์ในด้านทฤษฎีและการปฏิบัติ เพื่อสร้างข้อสรุป ถัดจากนั้นนำไปเขียนเป็นข้อมูลเชิงพรรณนาพร้อมเสนอแนวคิดของผู้วิจัยให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และตอบปัญหาที่ต้องการทราบ

ผลการศึกษา

วัตถุประสงค์ 1 แนวคิดท้าวจากุโลกบาลกับการสื่อสารแบบซอฟต์แวร์ พบว่า ท้าวจากุโลกบาลได้ถูกนำเสนอผ่านความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและถูกสร้างเป็นจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมอันสื่อให้เห็นอำนาจทางความเชื่อที่มีต่อระบบการปกครอง รวมถึงเป็นรากฐานของการแสดงออกทางประเพณีและวัฒนธรรม โดยมีแนวคิดพื้นฐาน ดังนี้

1.1 แนวคิดเรื่องท้าวจากุโลกบาล ท้าวจากุโลกบาลหรือจาตุมาหาราชิกามี ปรากฏในอัมมจักกัปปวัตตนสูตรว่า “ทวยเทพชั้นจาตุมาหาราชดับเสียงของทวยเทพชั้นภุมมะแล้วได้กระจายข่าวต่อไปว่า “นั่นพระธรรมจักรอันยอดเยี่ยมพระผู้มีพระภาคทรงให้เป็นไปแล้ว ณ ปาอิสิปตนมฤคทายวัน เขตกรุงพาราณสี อันสมณะ พรหมณ์ เทวดา มาร พรหมหรือใครๆ ในโลกให้หมุนกลับไม่ได้” (สังยุตตนิกาย มหาวารวรรค เล่ม 19 ข้อ 1081 หน้า 595, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539) ต่อมาได้ถูกอธิบายว่า พื้นที่ชั้นฟ้าอันชื่อว่าจาตุมาหาราชิกามี อันตั้งอยู่เหนือจอมเขาคุนธร์ฝ่ายตะวันตกตะวันออกก็ดี ฝ่ายหนทักษิณเขาพระสิเนรุราชมีเมืองใหญ่เทพดาอยู่ 4 เมือง โดยกว้างโดยยาวเมืองนั้นใหญ่ได้ 4,000,000 วา รอบนั้นใส่เทียรย่อมกำแพงทองประดับด้วยแก้ว 7 ประการ และกำแพงอันรอบนั้นสูงได้ 8,000 วา บานประตูเป็นแก้ว มีประสาทอยู่เหนือประตูทุกอัน ในเมืองนั้นมีประสาทแก้ว ผุ่งเทพดาอยู่ในแผ่นดินนั้นเป็นแผ่นดินทองพราญงามราบดังหน้ากลอง เทพดาผู้เป็นพระญาแก่เทพดาทั้งหลายฝ่ายตะวันออกเขาสิเนรุราชนั้นชื่อว่าท้าวธรรฐราชเป็นพระญาแก่เทพดาทั้งหลายรวดทั่วกำแพงจักรวาลฝ่ายตะวันออก เทพดาผู้เป็นพระญาแก่ฝ่ายตะวันตกชื่อว่าวิรูปักษ์เป็นพระญาแก่เทพดาแลผุ่งครุฑราช และผุ่งนาคราชรวดไปถึงกำแพงจักรวาลเบื้องตะวันตก เทพ

ดาผู้เป็นพระญาฝ่ายทักษิณชื่อท้าววิรุฬหกธรรมา เป็นพระญาแก่ผู้รักษันชื่อว่ากุมภกันต์ แลเทพยดาทั้งหลายรวดไปเฝ้ากำแพงจักรวาลฝ่ายทักษิณ และเทพยดาผู้เป็นพระญาฝ่ายอุดรชื่อท้าวไพศรพณ์ มหาราชเป็นพระญาแก่ผู้รักษันทั้งหลาย และเทพยดาฝ่ายอุดรทิศเขาพระสิเนรุราชรวดไปถึงกำแพงจักรวาลฝ่ายอุดรทิศ (พระญาลีไทย, 2564) และมีคำอธิบายที่สอดคล้องกันว่า ท้าวจตุมหาราชทั้ง 4 คือ ธรรมา (Thatarot) วิรุฬหก (Virulahok) วิรุฬปักข์ (Virupak) เวสสุวรรณ (Vesuvan) ท้าวธรรมาอยู่บนยอดเขาเขาคันธมาถ์ ทางทิศตะวันออกของเขาสุมเมรุ ภูเขานี้ของท้าวเธอล้อมด้วยกำแพงทองสูง 1 ลิเออ เทวดาที่ขึ้นอยู่ในสังกัดชื่อว่า เทพคณธรรพ (thephakhon-than) เป็นเทพแห่งสุคนธ์ เพราะพวกเธอจุติในสถานที่อันมีกลิ่นหอมตลอดทั้งเขตคัมภีร์ (ในตำแหน่งโลกบาล) ของท้าวเธอแม่ไปจรดกำแพงกันจักรวาลทางด้านทิศตะวันออก ท้าววิรุฬหกสถิตบนยอดเขาเขาคันธมาถ์ทางด้านทิศใต้ของเขาสุมเมรุ เขตคัมภีร์จรดกำแพงกันจักรวาล เทวดาที่ขึ้นอยู่ในสังกัดคือ เทพกุนพัน (thephakunphan) เป็นยักษ์ทองหม้อ ท้าววิรุฬปักข์สถิตบนยอดเขาเขาคันธมาถ์ทางด้านทิศตะวันตก เขตคัมภีร์จรดกำแพงกันจักรวาล พวกเขานี้ทั้งมวล (งูในนิยาย อันอาจแปลงกายเป็นมนุษย์หรือในรูปลักษณะใดก็ได้ตามปรารถนา) ซึ่งอยู่ในน้ำและบนบกเป็นบริวาร ท้าวเวสสุวรรณสถิตบนยอดเขาเขาคันธมาถ์ทางด้านทิศเหนือ และเขตคัมภีร์ของท้าวเธอทางด้านนั้นแม่ไปจรดกำแพงจักรวาล ปกครองเทพทั้งมวลที่ไม่ได้สังกัดอยู่กับท้าวมหาราชทั้งสาม มีพวกอสูรหัวเป็นม้า และมีเสือน้ำมีเสือบกทั้งปวง อายุของท้าวมหาราชทั้งสิ้นยืนถึง 500 ปีสวรรค์เท่ากับ 900,000 ปีมนุษย์ บางทีก็เรียกท้าวมหาราชทั้ง 4 นี้ว่า ท้าวโลกบาล (มงเขญอร์ ปาลเลกซ์, 2552)

ต่อมาคติความเชื่อเรื่องท้าวจตุโลกบาลเหล่านี้ได้ถูกถ่ายทอดลงในคำอธิบายจักรวาลในพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในการแสดงออกทางภาพจิตรกรรมรวมถึงการสร้างสถาปัตยกรรมทางศาสนาตามแนวทางการรักษาทิศต่างๆ ตามที่ปรากฏในรายละเอียดของการออกแบบวัดและพระที่นั่งปราสาทต่างๆ โดยจะพบได้จากภาพและการสร้างท้าวจตุโลกบาลเป็นเทพดาประจำอยู่ในทิศทั้ง 4 รอบเขาสุมเมรุ โดยสัมพันธ์ทางทิศตะวันออก ได้แก่ภาพท้าววิรุฬปักข์ เทวดาประจำทิศตะวันตก สวมมงกุฎยอดนาค ถือศรนาคร และมณีนาครเป็นบริวาร กับภาพท้าวเวสสุวรรณ เทวดาประจำทิศเหนือ สวมมงกุฎ ยอดน้ำเต้า ถือกระบอง มียักษ์เป็นบริวาร ส่วนภาพประดับซุ้มประตูทิศตะวันออก ได้แก่ภาพท้าววิรุฬหก เทวดาประจำทิศใต้ สวมมงกุฎยอดหางไก่ ถือทวนหรือหอก มีกุมภกันต์เป็นบริวาร กับภาพท้าวธรรมา สวมมงกุฎยอดเดินหน ถือพระขรรค์ มีคณธรรพเป็นบริวาร ซึ่งจตุโลกบาลเหล่านี้ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับคติความเชื่อไตรภูมิ โดยเป็นเทพดาประจำทิศซึ่งสถิตอยู่บนสวรรค์ชั้นตามหาราชิกาในกามภูมิ ประติมากรรมปูนปั้นรูปท้าวจตุโลกบาลให้มียอดเป็นทรงมงกุฎและประดับด้วยเศียรเทพดาจำนวน 4 องค์ อันเป็นแนวคิดตั้งต้นจากเรื่องไตรภูมิอันแสดงถึงโลกสี่ฐานและเทพดาอันแสดงให้เห็นถึงการปกป้องรักษา ผ่านวิหารของพระอินทร์และมีท้าวจตุโลกบาลทั้ง 4 ได้แก่ ท้าวธรรมา ท้าววิรุฬหก ท้าววิรุฬปักข์ ท้าวเวสสุวรรณ อันแฝงแนวคิดถึงอาคารที่ต้องการปกป้องรักษานั้นมาจากแนวคิดเกี่ยวกับเขาสุมเมรุซึ่งเป็นที่ตั้งของสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ที่สถิตของพระอินทร์ ซึ่งเป็นศูนย์กลางจักรวาลตามความเชื่อแบบอุทมคติ โดยมีท้าวจตุโลกบาลทั้ง 4 ซึ่งสถิตในสวรรค์ชั้นจาตุมหาราชิกายู่แวดล้อม และมีดวงจันทร์กับพระอาทิตย์โคจรรอบศูนย์กลางจักรวาล คติความเชื่อดังกล่าวนิยมถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรมฝาผนังตั้งแต่สมัยอยุธยาถึงรัตนโกสินทร์ (พัสวีสรี เปรมกุลนันท์, 2560)



1.2 แนวคิดเรื่องซอฟต์พาวเวอร์ คำว่า ซอฟต์พาวเวอร์ ได้ถูกกล่าวถึงโดยโจเซฟ เอส.ไน (Joseph S. Nye) ที่กล่าวถึงซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) คือ การเปลี่ยนทรัพยากรหลายอย่างที่มีในสังคมนั้นให้เปลี่ยนเป็นซอฟต์พาวเวอร์ แต่ไม่ใช่ว่าซอฟต์พาวเวอร์เป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่งที่แสดงออกมาเท่านั้น หากเรากล่าวถึงอำนาจ การจับจ่ายใช้สอย และการสร้างข้อกำหนดต่างๆ ทางสังคมในแง่ของ hard power ขณะเดียวกัน สิ่งเหล่านั้นก็อาจกลายเป็น soft power ได้เช่นกันอย่างข้อกำหนดที่คำนึงถึงเป้าหมายเป็นหลัก (Agenda-setting with target) คือหากมีการบังคับหรือไม่มีทางเลือกจะกลายเป็น hard power แต่ควรเป็นการสร้างพฤติกรรมขึ้นเองผ่านการเชิญชวนจนอยากจะเข้าร่วม มีความคิดในแง่ดีในการสร้างแรงดึงดูดเชิงบวก (positive attraction) และมีการโน้มน้าวจิตใจ (persuasion) ก็กลายเป็น Soft Power (Joseph S. Nye, 2021)

ในประเทศไทยมีการกล่าวถึงการพัฒนาซอฟต์พาวเวอร์เกี่ยวกับเรื่องเทศกาลประเพณีไทย (Festival) การยกระดับเทศกาลไทยสู่เทศกาลนานาชาติ โดยกระทรวงวัฒนธรรมจะต้องเข้ามาเป็นผู้รับผิดชอบหลักในการผลักดันสนับสนุนคัดเลือกรางวัลเทศกาล ประเพณีที่มีความโดดเด่นมาส่งเสริมและยกระดับไปสู่ระดับชาติและนานาชาติ จำนวน 16 กิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เป็นที่รู้จักสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ประเทศและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สร้างรายได้แก่ชุมชนและประเทศ (วิมลรักษ์ ศาสตริธรรม, 2565) โดยอธิบายซอฟต์พาวเวอร์ภายใต้การเปลี่ยนวัฒนธรรมเป็นซอฟต์พาวเวอร์ เป็นการเปลี่ยนวัฒนธรรมในแง่ของซอฟต์พาวเวอร์จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นลักษณะของการเปลี่ยนความเชื่อและคุณค่าต่างที่เกิดขึ้นในสังคมของมนุษย์นั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับมนุษย์เป็นผู้ครองอำนาจเหนือสรรพสิ่งในสังคมโลก แต่เป็นการปรับเปลี่ยนให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ ในแง่ของการตั้งคำถามใหม่ๆ เกี่ยวกับความจริงทางสังคมและทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายหรือเปลี่ยนการตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริงในสังคมผ่านการมองไปที่เปลี่ยนความหมายของสิ่งต่างๆ รอบตัวให้เห็นสิ่งต่างๆ รอบตัวนั้นมีลักษณะเชิงสัมพันธ์กัน ไม่ใช่เป็นเพียงวัตถุหนึ่งตายตัวรอให้มนุษย์เข้ามาตีความหมายหรือสร้างความหมายเท่านั้น แต่โลกทางสังคมประกอบสร้างจากการนำชิ้นส่วนต่างๆ ที่เรารับรู้มาประกอบสร้างเข้าด้วยกันและสร้างการรับรู้และการเข้าใจต่อโลกด้วยกันมิได้แยกอะไรออกจากการอะไร แต่ทุกส่วนประกอบล้วนเชื่อมโยงเข้าหากัน (กนกวรรณ มะโนรมย์, 2565) ความสัมพันธ์จากสิ่งต่างๆ จึงเป็นไปในลักษณะความรู้สึกที่เชื่อมโยงกันทางธรรมชาติ ไม่ใช่มนุษย์กำหนดความรู้สึกนั้น แต่เป็นการสร้างความเชื่อมโยงกันในการตั้งคำถามอยู่ด้วยกันผ่านกระบวนการที่เป็นธรรมชาติ ไม่ใช่การยึดเหนี่ยวหรือบังคับให้เป็นไปตามอำนาจแต่อย่างใด แต่สร้างขึ้นตามรูปแบบของวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ได้อธิบายถึงการนำวัฒนธรรมทางศาสนามาใช้ใน 2 รูปแบบคือ 1) วัฒนธรรมสมัยนิยมในฐานะพื้นที่แสดงออกทางศาสนา วัฒนธรรมสมัยนิยมไม่เพียงเป็นแหล่งบันเทิงหรือบริโภคเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็น “พื้นที่แสดงออกทางศาสนา” ได้ด้วย ผู้คนจำนวนมากใช้สื่อในชีวิตประจำวัน เช่น เพลง ภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์ เป็นช่องทางในการสะท้อนความเชื่อ ความศรัทธา และความหวังในเชิงศาสนา ซึ่งอาจเกิดขึ้นโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้ วัฒนธรรมสมัยนิยมจึงกลายเป็นเวทีสำคัญที่ความหมายทางจิตวิญญาณสามารถถูกถ่ายทอดและตีความได้ในรูปแบบใหม่ๆ ของยุคสมัย (Kelton Cobb, 2005) และ 2) การปรากฏของศาสนาในวัฒนธรรมสมัยนิยม เนื้อหาในวัฒนธรรมสมัยนิยมจำนวนมากยังคงแฝงไปด้วยสัญลักษณ์ แนวคิด และโครงเรื่องที่เกี่ยวข้อกับศาสนา ตัวอย่างที่พบได้บ่อย ได้แก่ การกล่าวถึงพระเจ้าหรือจิตวิญญาณในเพลงป๊อป ตัวละครใน

ภาพยนตร์ที่มีลักษณะคล้าย “พระผู้ช่วย” (Messiah figure) หรือเชื่อมเกี่ยวกับความบาป การไถ่บาป และความรักที่ไม่มีเงื่อนไข เหล่านี้สะท้อนว่าแม้ศาสนาอาจไม่ได้ปรากฏอย่างชัดเจนในชีวิตประจำวันของผู้คนทุกคน แต่ศาสนายังคงหล่อหลอมจินตนาการ ความเชื่อ และอารมณ์ของสังคมผ่านวัฒนธรรมสมัยนิยมอย่างลึกซึ้ง (Kelton Cobb, 2005)

วัตถุประสงค์ 2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างท้าวจากโลกบาลกับการสื่อสารแบบซอฟต์แวร์ในสังคมไทย พบว่า ความสัมพันธ์ของทั้ง 2 นี้ได้นำเสนอผ่านการวิเคราะห์ใน 2 รูปแบบ ดังนี้

2.1 วิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี เป็นการเสนอทฤษฎีผ่านการใช้ลักษณะความเป็นเทพผ่านวัฒนธรรม กล่าวคือ การนำเสนอวัฒนธรรมแบบซอฟต์แวร์ได้ถูกนำเสนอผ่าน 2 แบบคือ 1. ความคิดดั้งเดิม (primitive thought) เป็นการเสนอผ่านวัตถุต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้น ส่วนหนึ่งมาจากหลักเหตุผล ตามหลักการทางคณิตศาสตร์รวมถึงกฎเกณฑ์ต่างๆ อีกแบบหนึ่งเป็นการผสมผสานหลายสิ่งหลายอย่างเข้าด้วยกัน เช่น สิ่งลึกลับและอารมณ์ต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นผ่านพิธีกรรม เวทมนต์และศิลปะ ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่กลายเป็นวัฒนธรรมนั้นมักจะอ้างถึงการแสดงออกแบบปัจเจกมากกว่าจะกลายเป็นสถาบันทางสังคมเนื่องมาจากการกระบวนความคิดจนกลายเป็นผลผลิต ไม่ใช่เกิดจากการสร้างตามกฎหมายเชิงประจักษ์แต่อย่างใด ลักษณะแบบที่ 1 นี้จะพบจากการที่มนุษย์สร้างความเชื่อทางศาสนาขึ้นมานั้นเป็นกลไกทางความคิดหรือจินตนาการของปัจเจกบุคคลมากกว่าจะอาศัยรูปแบบภายนอกที่สังคมสร้างขึ้นจากกฎเกณฑ์เชิงประจักษ์หรือสังคมกำหนดขึ้น 2. สัมพัทธนิยมเชิงการรับรู้ (cognitive relativism) มาจากการที่มนุษย์ถึงคราวต้องตัดสินใจเลือกบางอย่าง บางครั้งต้องหลีกเลี่ยงวัฒนธรรมที่หลากหลาย แต่วัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นนั้นเป็นไปตามสมมติฐานที่แต่ละกลุ่มมีทั้งหมดมาจากการรับรู้ การเรียนรู้แบบที่ 2 นี้จึงเป็นการเปิดให้เห็นความแตกต่างของเครื่องมือที่มนุษย์คิดขึ้น ซึ่งทั้งหมดมาจากการรับรู้ การจินตนาการ การจดจำและอะไรก็ตามที่ประสบเข้าจนสร้างการแสดงออกมานั้น (Clifford Geertz, 2000) ทั้ง 2 แบบนี้นำไปสู่การเข้าใจความรู้สึกของคนเหล่านั้นและการประยุกต์ไปสู่การปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมบนฐานของความรู้สึกเป็นหลัก ไม่ใช่ในแบบที่เป็นโครงสร้างหรือถูกกำหนดให้ตายตัวแต่อย่างใด

การแสดงออกทางวัฒนธรรมบ่งบอกถึงการทำความเข้าใจความเคารพเทพในฐานะของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ มาจากคตินิยมทั่วไปเรื่องเคารพนับถือบุคคลผู้มากบารมีและเทพเจ้าศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายเหล่านี้ เมื่อผ่านไประยะเวลาหนึ่ง สามัญสำนึกต่อความแตกต่างของแหล่งอำนาจและพลังงานจะเพิ่มขึ้นหรือน้อยลงก็เป็นได้ในประเทศไทย เช่นเดียวกับจีนและอินเดีย การนับถือศาสนาในชีวิตประจำวัน ขึ้นอยู่กับคตินิยมทั่วไปเรื่องความน่าเคารพนับถือ ที่เหลือขึ้นอยู่กับความรู้ถึงความแตกต่างระหว่างแหล่งที่มาของอำนาจกับพลังงานอันหลากหลายซึ่งเป็นที่มาของบุคคลสำคัญทางศาสนาที่สลับเปลี่ยนหมุนเวียนกันตลอดเวลา แบบแผนการแสดงออกด้านพิธีกรรมและความสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากประชุมชนนิยมในเอเชียได้มีลักษณะเป็นชนชั้นวรรณะและแสดงออกผ่านอากัปกิริยาการบูชาด้วยความหลงใหลลุ่มลึก ทั้งทางกายและจิตใจ โดยคตินิยมสำคัญทางศาสนาในระบบความเชื่อของอินเดียว่าไม่ใช่ความเลื่อมใสต่อคำสอนแต่เป็นความเคารพซึ่งแสดงออกผ่านการประกอบพิธีกรรมร่วมกันมากกว่าแสดงออกผ่านถ้อยแถลงความเลื่อมใสหรือศรัทธาในคำสอน (ปีเตอร์ เอ.แจ็คสัน, 2566) นำไปสู่การเชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์สามารถปกป้องรักษาได้ดีกว่าการใช้อำนาจหรืออาวุธในการปกป้องสังคมและบ้านเมือง จึงเป็นที่มาของการใช้ความเป็นเทพในการเป็นซอฟต์แวร์เพื่อช่วย



ปกป้องบ้านเมือง โดยจะพบว่าเป็นคติความเชื่อที่มีมาแต่เดิมที่เชื่อว่า เทพจะเป็นผู้คุ้มครองบ้านเมือง เช่น ปรากฏการณ์จตุคามรามเทพที่ท่านเป็นเทพ แต่โดยพื้นฐานก็คือมาจากผี แต่ถูกทำให้เป็นเทพ ถ้าเป็นผีเมืองก็เป็นมเหศักดิ์ของหลักเมือง ต่อมาคติความเชื่อจากศาสนาเข้ามาจึงพบจารึกที่นครศรีธรรมราชกล่าวถึงไศเรนทรวงศ์และศรีมหาราชาในพุทธศตวรรษที่ 15 อีกด้านหนึ่งพูดถึงปทุมวงศ์ตั้งแต่อาณาจักรธรรมราชในพุทธศตวรรษที่ 18 ศรีวิชัยมาพึ่งเพราะว่าอำนาจโจฬะ 1) จินปฐิเสธไม่ร่วมมือกับศรีวิชัยในการค้า เพราะศรีวิชัยเป็นคนกลาง 2) โจฬะรุกเข้ามา แล้วครอบงำภาคใต้หมดแทนที่ศรีวิชัย เมื่อจันทรภาณนี้คือผู้ที่ปลดแอกของพวกฮินดูออกไป และจันทรภาณก็น่าจะเอาพระพุทธรูปปางปางกวางศกลับเข้ามา จึงเกิดการสร้างพระมหาธาตุเจดีย์ที่นครศรีธรรมราช นั่นคือที่มาของพระบรมธาตุ มีอิทธิพลอย่างมาก เป็นคติทางพระพุทธศาสนาที่ว่า เมื่อสร้างพระบรมธาตุนั้นเกิดตามคติในด้านเทพของพระพุทธศาสนาเข้ามา พระบรมธาตุถูกรักษาโดยเทพจตุรบาล วิรุฬหก วิรุฬักษ์ กุเวร แฉมจตุคามรามเทพ 5 องค์ 4 องค์เป็นจตุรบาลเพราะว่าเป็นเทพ แต่จตุคามรามเทพไม่ได้บอก ไม่มีตำนาน แต่นักวิชาการบางคนบอกว่าเป็นผีประจำเมือง อาจมีคนที่เกี่ยวข้องกับลังกานามาวางไว้ แต่มีหลายคนเข้าใจผิดว่ามี 4 องค์ โดยใน 2 องค์ องค์หนึ่งนั่งคุกเข่า อันเป็นลักษณะการปกป้อง แต่ว่ามือหนึ่งของจตุคามเป็นสัญลักษณ์ของการให้พร ฮินดูจะให้พรเช่นเดียวกัน ตัวฐานเป็นที่มาของจตุคามรามเทพ เวลาไปแต่งเป็นเทพขึ้นมา เรื่องรูปแบบจึงสับสนไปหมด อย่างแรกเอาเทวรูปที่นั้งอยู่ในนาครปรกเข้าไปพวกที่รักษานาครปรกสองข้างคือพญานาคราช จึงเป็นรูปผู้ชายคุกเข่าแล้วก็มีนาครปรกอยู่ ตรงนี้เป็นลักษณะศิลปะลังกา และบางความเชื่อก็มองว่าจตุคามรามเทพคือการกลับมาเกิดของจันทรภาณศรีธรรมราช เพราะเมื่อท่านสิ้นชีวิตไปแล้วท่านเป็นเทพผู้ปกป้องนครศรีธรรมราช จึงเป็นที่มาของจตุคามรามเทพ (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2560) คติความเชื่อว่าเทพคือพระราชูปถัมภ์บ้านเมืองไม่ว่าจะมีชีวิตอยู่หรือสิ้นไปก็ยังคงเป็นราชาปกครองบ้านเมืองต่อจึงเป็นคติที่นำมาอธิบายท้ายจากทุลกบาลในการปกครองบ้านเมืองไทยในสมัยอยุธยา

2.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงปฏิบัติ เป็นการนำเอาท้าวจากทุลกบาลในฐานะวัตถุศักดิ์สิทธิ์นั้นมาใช้ อันเป็นเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงบทบาททางศาสนา และการประยุกต์ใช้ศาสนาในช่วงหลายปีที่ผ่านมา โดยจะพบว่าที่ผ่านมามีการพยายามลบเลือนศาสนาไปจากพื้นที่สาธารณะและทางการเมือง และถูกจำกัดอยู่เพียงในขอบเขตส่วนตัว นักวิชาการยังระบุว่าผลลัพธ์ดังกล่าวส่งเสริมให้เกิดความเป็นโลกวิสัยทั้งในการเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ แต่กลายเป็นว่าปัจจุบันนี้ ศาสนาได้กลับมาปรากฏบนเวทีโลกอีกครั้ง ไม่เพียงแต่มีบทบาทชี้ขาดในรูปแบบที่แตกต่างกันไปหลายบริบท แต่ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับผู้แสดงบทบาทหลายฝ่าย ทั้งที่เป็นรัฐและไม่ใช่อำนาจ สำหรับบางคน ศาสนาคืออำนาจ อย่างไรก็ตาม ศาสนามีใช้ตัวอย่างของอำนาจเชิงบังคับ (hard power) ที่มีศักยภาพ เช่น ทรัพยากรทางทหารหรือเครื่องมือทางการเงิน ในทางตรงกันข้าม ศาสนาคือซอฟต์แวร์ เช่นเดียวกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และโครงสร้างเชิงบรรทัดฐานอื่นๆ ซอฟต์แวร์เป็นหนึ่งในแนวคิดที่ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายที่สุดในการเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และเมื่อโลกต้องการความสงบ จึงได้นำเรื่องศาสนาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของซอฟต์แวร์ ที่พยายามอธิบายถึงกลไกเกี่ยวกับการที่ประเทศหนึ่งทำให้ประเทศอื่นต้องการในสิ่งที่ตนเองต้องการ (Joseph S. Nye, 1990)

จากข้อสันนิษฐานนี้จึงกลายเป็นว่าการที่ประเทศต่างๆ มีอิทธิพลต่อนักการเมืองและความคิดเห็นของสาธารณชนในประเทศอื่น โดยใช้วัฒนธรรม การศึกษา ภาษา โดยไม่ต้องใช้อำนาจแข็งบังคับ (hard power) การใช้ซอฟต์แวร์ในเชิงวิเคราะห์ยังถูกใช้อย่างกว้างขวาง และนิยามของมันก็ขยายออกไปพร้อมกับการใช้ตัวอย่างที่แตกต่างกัน ศาสนาสามารถเป็นตัวอย่างของซอฟต์แวร์ที่สามารถสร้างทั้งผลกระทบเชิงบรรทัดฐานทั้งในแง่บวกและแง่ลบได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ในขณะที่ปัจจุบันแนวคิดเรื่องซอฟต์แวร์ทางศาสนาถูกหล่อหลอมโดยแนวคิดของโน แต่ตัวเขาเองกลับไม่ได้มีบทบาทชี้ขาดในการพัฒนาแนวคิดนี้ในเชิงวิเคราะห์ ดังหน่วยงานบางแห่งที่พยายามใช้ซอฟต์แวร์ทางศาสนาในการกำหนดทิศทางหรือนโยบายต่างๆ ทั้งฝ่ายโลกวิสัยและฝ่ายศาสนาเอง รวมถึงทรัพยากรต่างๆ ที่ศาสนามีอย่างงานศิลปะ จนกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า ทุนศักดิ์สิทธิ์ (sacred capital) (Ahmet Erdi Ozturk, 2023)

ทุนศักดิ์สิทธิ์นี้จะพบว่าความเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ ทางศาสนา เช่น สถาปัตยกรรม โบสถ์, ประติมากรรม พระพุทธรูป และรูปปั้นเทพต่างๆ จิตรกรรมฝาผนัง หรือศิลปะวัตถุต่างๆ ถือเป็น ทุนศักดิ์สิทธิ์ในเชิงรูปธรรม ศิลปะเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่มองเห็นได้ของประวัติศาสตร์อันยาวนาน ความเชื่อ และความยิ่งใหญ่ของศาสนานั้นๆ ความงดงามและความประณีตของศิลปะสามารถสร้างความประทับใจ, ความน่าดึงดูดใจ, และความชื่นชมจากผู้คนต่างวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการแผ่อิทธิพลในรูปแบบของซอฟต์แวร์ ดังนั้น ตัวงานศิลปะจึงเปรียบเสมือนทุนที่สามารถสร้างอิทธิพลดังกล่าวได้ และยังมีความเกี่ยวข้องกับคำสอน หลักปรัชญา คัมภีร์ และวาทกรรมทางศีลธรรมของศาสนา เช่น แนวคิดเรื่องสันติภาพ ความเมตตา ความยุติธรรม ถือเป็น ทุนศักดิ์สิทธิ์ในเชิงนามธรรม และเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างเชิงบรรทัดฐาน (normative structures) ภายใต้คำสอนทางศาสนาเหล่านี้มีศักยภาพในการสร้างอิทธิพลต่อความคิด ค่านิยม และโลกทัศน์ของผู้คนในสังคมอื่น เมื่อรัฐหรือองค์กรศาสนาส่งเสริมหรือเผยแพร่คำสอนเหล่านี้ในเวทีระหว่างประเทศ ก็เท่ากับว่ากำลังใช้ทุนศักดิ์สิทธิ์ เพื่อสร้างอิทธิพลและทำให้ผู้อื่นต้องการในสิ่งที่ตนเองต้องการ ซึ่งเป็นแก่นแท้ของซอฟต์แวร์

ในแง่ของชิ้นงานที่มีการปรับให้เทพหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ถูกนำมาเป็นของเล่น (art toy) ที่จัดสร้างโดยศิลปินหรือมีความเป็นศิลปะ ออกแบบในแนว pop art จะพบว่ามีารออกแบบเทพต่างๆ ให้มีบุคลิกลักษณะแบบที่ปรากฏในลักษณะของสร้างสรรค์ให้มีรูปลักษณะลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่เน้นจริงจังไปสู่การเป็นรูปอาร์ตทอยสวยๆ แต่การสร้างเหล่านี้ถูกมองเป็นศิลปะสำหรับการสะสมมากกว่าจะถูกมองในแง่ของความศักดิ์สิทธิ์ ดังเทวรูปบูชาที่สร้างตามชนบ พบในรูปแบบการสร้างเทวรูปในคัมภีร์พระไตรปิฎก หรือของศาสนาพราหมณ์-ฮินดูที่มีคัมภีร์ทางด้านศิลปศาสตร์หลายเล่มที่ระบุถึงลักษณะรูปร่าง อาวุธ ของที่ถือ ลักษณะเพศไปจนถึงวัสดุ รวมถึงพิธีกรรมในการสร้างและหากสร้างตามคัมภีร์ เทวรูปจะมีความศักดิ์สิทธิ์ มีฤทธานุภาพ ส่วนบางคัมภีร์แข่งว่า หากศิลปินไม่สร้างตามนี้จะมีโทษภัย ปัจจุบันการสร้างเทวรูปมีน้อยที่จะตรงกับคัมภีร์ทุกอย่าง ต่างแปรเปลี่ยนไปตามวัฒนธรรมและรสนิยมแต่ละท้องถิ่น แต่ก็ยังรักษาพิธีกรรมและมีระบบพยายามคงกันไว้ โดยถือเป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการสร้างเทวรูป การผลิตเทวรูปจึงควรแยกออกเป็น 2 แบบคืองานทำตามชนบประเพณีให้ตรงตามคัมภีร์ที่มาแต่เดิม ส่วนอีกอย่างเป็นงานอาร์ตทอยที่สร้างขึ้นจากการคิดต่อยอดให้เกิดการตีความไปตามรูปแบบสมัยใหม่ (คมกฤษ อยู่เต็กเค่ง, ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ, 2568)



การทำความเข้าใจถึงการเปลี่ยนวัฒนธรรมเป็นซอฟต์แวร์ได้ถูกนำเสนอให้เห็นคุณค่าที่ถูกขยายออกเป็นรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างและหลากหลาย ในแง่หนึ่งการเข้าใจถึงการสื่อสารสิ่งที่ปรากฏอยู่ในลักษณะดังกล่าวนั้นอาจไม่ได้สื่อโดยตรงไปตรงมา แต่อาจปรากฏในแง่ของความหมายที่สอดคล้องหรือต้องการขยายให้เห็นตัวตนของผู้สื่อที่มีความเชื่อและค่านิยมบางอย่างที่ไม่ได้ต้องการให้เกิดผลกระทบโดยตรงไปตรงมา แต่อาจเป็นซึมซับและยกระดับความรู้สึกของผู้คนให้เข้าถึงความหมายมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. การนำท้าวจากโลกบาลไปสู่การสื่อสารแบบซอฟต์แวร์ เป็นการเปลี่ยนวัฒนธรรมในแง่ของซอฟต์แวร์จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นลักษณะของการเปลี่ยนความเชื่อและคุณค่าต่างที่เกิดขึ้นในสังคมของมนุษย์นั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับมนุษย์เป็นผู้ครองอำนาจเหนือสรรพสิ่งในสังคมโลก แต่เป็นการปรับเปลี่ยนให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ ในแง่ของการตั้งคำถามใหม่ๆ เกี่ยวกับความจริงทางสังคมและทำให้เกิดการเคลื่อนย้ายหรือเปลี่ยนการตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริงในสังคมผ่านการมองไปที่เปลี่ยนความหมายของสิ่งต่างๆ รอบตัวให้เห็นสิ่งต่างๆ สอดคล้องกับวิมลรักษ์ ศาสติธรรม ได้พูดถึงซอฟต์แวร์ว่าในประเทศไทยมีการกล่าวถึงการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวกับเรื่องเทศกาลประเพณีไทย (Festival) การยกระดับเทศกาลไทยสู่เทศกาลนานาชาติ โดยกระทรวง วัฒนธรรมจะต้องเข้ามาเป็นผู้รับผิดชอบหลักในการผลักดันสนับสนุนคัดเลือกงานเทศกาล ประเพณีที่มีความโดดเด่นมาส่งเสริมและยกระดับไปสู่ระดับชาติและนานาชาติ จำนวน 16 กิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เป็นที่รู้จักสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ประเทศและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม สร้างรายได้แก่ชุมชนและประเทศ (วิมลรักษ์ ศาสติธรรม, 2565: 5)

2. ทุณศักดิ์สิทธิ์นี้จะพบว่าความเกี่ยวข้องกับงานศิลปะ ทางศาสนา เช่น สถาปัตยกรรม โบสถ์, ประติมากรรม พระพุทธรูป และรูปปั้นเทพต่างๆ จิตรกรรมฝาผนัง หรือศิลปะวัตถุต่างๆ ถือเป็น ทุณศักดิ์สิทธิ์ในเชิงรูปธรรม ศิลปะเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่มองเห็นได้ของประวัติศาสตร์อันยาวนาน ความเชื่อ และความยิ่งใหญ่ของศาสนานั้นๆ ความงดงามและความประณีตของศิลปะสามารถสร้างความประทับใจ, ความน่าดึงดูดใจ, และความชื่นชมจากผู้คนต่างวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการแผ่อิทธิพลในรูปแบบของซอฟต์แวร์ ดังนั้น ตัวงานศิลปะจึงเปรียบเสมือนทุนที่สามารถสร้างอิทธิพลดังกล่าวได้ และยังมี ความเกี่ยวข้องกับคำสอน หลักปรัชญา คัมภีร์ และวาทกรรมทางศีลธรรมของศาสนา เช่น แนวคิดเรื่องสันติภาพ ความเมตตา ความยุติธรรม ถือเป็น ทุณศักดิ์สิทธิ์ในเชิงนามธรรม สอดคล้องกับอชิษฐ์ ไชยพจน์พานิช กล่าวถึงว่าสำหรับพระพุทธเจ้า พระโพธิสัตว์ ธรรมบาล และเทพเจ้าต่างๆ ที่มีเป็นจำนวนมาก ทำให้ประติมากรรมที่ปรากฏในวัดทางพระพุทธศาสนามีความหลากหลายตามไปด้วย แต่ประติมากรรมบางกลุ่มมีตำแหน่งที่ตั้งที่ตายตัวเช่นกัน โดยการจัดวางอาคารภายในวัดทางพุทธศาสนามีลักษณะเช่นเดียวกับกัณฑ์และศาลเจ้าในศาสนาเต๋า กล่าวคือ มีแนวแกนสมมาตร และมีการสร้างอาคารทางเข้ากับอาคารประธานบนแนวแกน ส่วนด้านซ้ายและขวาถือเป็นอาคารบริวาร (อชิษฐ์ ไชยพจน์พานิช, 2563: 15)

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย



ภาพประกอบ 1 การทำวาทะโลกบาลกับซอฟต์แวร์

หัวใจสำคัญคือการแปลงสินทรัพย์ทางความเชื่อและศิลปะให้กลายเป็น ทุนศักดิ์สิทธิ์ (Sacred Capital) ที่สามารถสร้างแรงดึงดูดและอิทธิพลทางความคิดได้ ผ่านรูปแบบ ดังนี้

ส่วนที่ 1 สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (The Cultural Asset) โดยส่วนนี้คือต้นทุนทางความเชื่อ และวัฒนธรรมดั้งเดิมของทำวาทะโลกบาล แล้วนำเสนอผ่านการถ่ายทอดใหม่เป็นจิตรกรรมและสถาปัตยกรรม

ส่วนที่ 2 กลไกการสื่อสาร (The Communication Mechanism) ส่วนนี้คือกระบวนการ และแนวคิดของซอฟต์แวร์ที่นำมาประยุกต์ใช้ เป็นการเปลี่ยนไปสู่วัฒนธรรมผ่านประเพณี เทศกาลและการใช้วัฒนธรรมแบบประชานิยมผ่านภาพยนตร์และบทเพลงเพื่อให้เข้าถึงง่ายมากยิ่งขึ้น

ส่วนที่ 3 การเชื่อมโยงและการประยุกต์ใช้ (The Bridge & Application) เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์และแสดงให้เห็นว่าทำวาทะโลกบาลถูกใช้เป็นซอฟต์แวร์ผ่านการใช้ทฤษฎีที่โยงคติความเชื่อและความปกปักรักษาบ้านเมือง ไปสู่การปฏิบัติในแง่ของทุนศักดิ์สิทธิ์ที่นำเสนอผ่านศิลปวัตถุและสถาปัตยกรรมทางศาสนา

ส่วนที่ 4 วิวัฒนาการสู่ยุคสมัยใหม่ (Modern Evolution) เป็นการปรับเปลี่ยนทุนศักดิ์สิทธิ์ให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันด้วยการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม การสร้างสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์บนพิธีกรรมที่เคร่งครัด และการสร้างรูปแบบใหม่ด้วยการใช้อาร์ตทอยที่เน้นศิลปะและความสวยงาม



บทสรุป

แนวคิด ท้าวจตุโลกบาล ได้ถูกสื่อสารและส่งผ่านจากคติความเชื่อทางศาสนาสู่การเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ผ่านงานศิลปะและสถาปัตยกรรม ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเชิง ซอฟต์แวร์ที่สร้างอำนาจนำทางความเชื่อและค่านิยมในการปกป้องคุ้มครอง การสื่อสารนี้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามยุคสมัย จากการเป็นสัญลักษณ์แห่งอำนาจในโครงสร้างการปกครองแบบจารีต สู่การเป็นทุนศักดิ์สิทธิ์ในเวทีสากล และล่าสุดคือการปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยมสมัยใหม่ การสื่อสารในลักษณะนี้ไม่ได้เป็นการบีบบังคับอย่างตรงไปตรงมา แต่เป็นการค่อยๆ ซึมซับและยกระดับความรู้สึกของผู้รับสารให้เข้าถึงความหมายและความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปปฏิบัติ

หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนสามารถนำแนวคิด ขับเคลื่อนการสื่อสารซอฟต์แวร์จากเทพผู้คุ้มครองด้านพระพุทธศาสนาสู่การเรียนรู้และการอนุรักษ์อย่างจริงจัง และศึกษาถึงแนวคิดทางในการจัดทำแผนการศึกษาศาสนากับชุมชน ในรายวิชาของหมวดการศึกษาสังคม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) แนวคิดเรื่องความเป็นเทพและการกลายเป็นเทพในระบบการเมืองที่ปรากฏในสังคมไทย
- 2) แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมที่สะท้อนความหมายความศักดิ์สิทธิ์ที่ปรากฏในสังคมไทย

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ มะโนรมย์. (2565). *ภววิทยาแม่น้ำโขง: เชื้อน น้ำของ และผู้คน*. กรุงเทพมหานคร: สยามปริทัศน์.
- คมกฤช อยู่เติกเค่ง, ศิริพจน์ เหล่ามานะเจริญ. (2568). *ภารตะ-สยาม มูว ไทย ไสยๆ อินเดีย*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. กรุงเทพมหานคร: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พัลลวีสิริ เปรมกุลนันท์. (2560). *วัด-วังในพระราชประสงค์พระจอมเกล้าฯ*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570). (2565). ราชกิจจานุเบกษา 1 พฤศจิกายน 2565 เล่ม 139 ตอนพิเศษ 258 ง.
- พระญาติไทย. (2564). *เตภูมิกถา*. นนทบุรี: ศรีปัญญา.
- มงเซญอร์ ปาลเลกัวซ์. (2552). *เล่าเรื่องกรุงสยาม*. แปลโดย สันต์ ท. โกมลบุตร. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: ไสภณการพิมพ์.
- พัลลวีสิริ เปรมกุลนันท์. (2560). *วัด-วังในพระราชประสงค์พระจอมเกล้าฯ*. กรุงเทพมหานคร: มติชน.
- ปีเตอร์ เอ.แจ๊คสัน. (2566) *เทวา มนตรา คาถา เกจิ: ไสยศาสตร์สมัยใหม่กับทุน(ไทย)นิยม*. แปลโดย วิราวรรณ นฤปิติ. กรุงเทพมหานคร: มติชน.



- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2560). *พุทธศาสนาและความเชื่อในสังคมไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์.
- วิมลรักษ์ ศาสติธรรม. (2565). “Soft Power พลังแห่งการสร้างสรรค์”. *วิจัยปริทัศน์*. ฉบับที่ 27 ตุลาคม 2565: 1-17.
- อชิษฐ์ ไชยพจน์พานิช. (2563). *เทพเจ้าในศาลจีนกรุงเทพมหานคร: รูปแบบ คติการสร้าง และความสัมพันธ์กับชุมชนชาวจีน*. *รายงานการวิจัย*. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Ahmet Erdi Oztur. (2023). Religious Soft Power: Definition(s), Limits and Usage, *Religions*, 14(135): 1-5.
- Clifford Geertz. (2000). *Local Knowledge: Further Essays in Interpretive Anthropology*. USA: Basic Books.
- Joseph S. Nye. (2021). Soft power: the evolution of a concept, *Journal of Political Power*, 14: 7.
- Joseph S. Nye. (1990). Soft power. *Foreign Policy*. 80: 167.
- Kelton Cobb. (2005). *The Blackwell Guide to Theology and Popular Culture*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Sir Monier Monier-Williams. (2009). *Buddhism In its Connexion with Brahmanism and Hinduism and in its Contrast with Christianity*. Cambridge: Cambridge University Press.