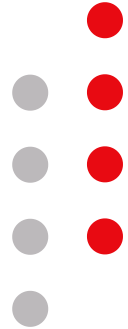




Faculty of Humanities
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY



MANUTSAT PARITAT: JOURNAL OF HUMANITIES

วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์

ปีที่ 47 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2568
ISSN 3057-1707 (Online)



วารสารวิชาการที่ได้รับการยอมรับในฐานะข้อมูลของศูนย์อ้างอิง
วารสารไทย (TCI) สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กลุ่มที่ 2



วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ Manutsat Paritat: Journal of Humanities

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วัตถุประสงค์และขอบเขตการตีพิมพ์

วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ มีวัตถุประสงค์รับตีพิมพ์บทความคุณภาพสูงจากคณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัย ทั้งในและนอกสถาบัน ในสาขาภาษา วรรณคดี ภาษาศาสตร์ จิตวิทยา ปรัชญา ศาสนา บรรณารักษศาสตร์ และ สารสนเทศศาสตร์ ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ

กระบวนการพิจารณาบทความ

บทความทุกบทความจะต้องผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 3 ท่าน แบบผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (double-blind review)

ประเภทของบทความ

บทความวิจัย (research article) บทความวิชาการ (academic article) บทความปริทัศน์ (review article) และหรือบทความวิจารณ์หนังสือ (book review)

ภาษาที่รับตีพิมพ์

ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาเยอรมัน ภาษาเกาหลี ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาเขมร และภาษาเวียดนาม

กำหนดออก

วารสารตีพิมพ์ 2 ฉบับต่อปี ท่านสามารถส่งบทความเพื่อการพิจารณาได้ตลอดทั้งปี

ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

เจ้าของวารสาร

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ Manutsat Paritat: Journal of Humanities

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประธาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี จันทรเสม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ปรึกษากองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์ไทย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุตาพร ลักษณะนิยานาวิน

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายนามคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

รองศาสตราจารย์ ดร.จตุวิทย์ แก้วสุวรรณ

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ บุญหนุน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.เทพวิ โชควิณ

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ศศ วัฒนโกศกุล

มหาวิทยาลัยมหิดล

รองศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ ยอดทอง

มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกาญจน์ นาคนวล

มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวัฒน์ แสงแก้ว

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นารัตน์ วัฒนเวฬุ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล สุขใจรุ่งวัฒนา

มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมรินทร์ ภิรมย์เลิศอมร

มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนีญา กลิ่นน้ำหอม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัญวรัชญ์ กอบศิริธีร์วรา

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี ทยานศิลป์

มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม อ่องภูมิวัฒน์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ แซ่ไฉ่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาภรณ์ ยี่มวิสัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อังคณา ศิริอำพันกุล
อาจารย์ ดร.กัลยา ขาวบ้านแพ้ว
อาจารย์ ดร.ฐิติ อติชาติชยากร
อาจารย์ ดร.นวรรตน์ บุญสัมฤทธิ์ผล
อาจารย์ ดร.พิชญา นิลรุ่งรัตน์
อาจารย์ ดร.สุจิตรา ศิริพาณิชย์
อาจารย์ ดร.สุนทรี สกุลพราหมณ์
อาจารย์ พรหมมินทร์ ประไพพงษ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
มหาวิทยาลัยมหิดล
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยศิลปากร
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ณัฐปราชย์ วงศ์สิทธิกันต์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.ฐิติมา กมลเนตร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.บุลย์จีรา ชिरเวทย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพล ฐิโนทัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพบุลย์ สุขวิจิตร บาร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกุลรัตน์ วรธำรง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพัชชา เจนณะสมบัติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันท์
ดร.กมลพรณ แจ้งอรุณ
ดร.ศุภรักษ์ เตชะเจริญรุ่งเรือง
ดร.ศุภฤทัย อธิฐาม
ดร.อดิษฐ์ ปิ่นเงิน

มหาวิทยาลัยศิลปากร
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยบูรพา
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.Fang Ziyu

ดร.Bohyon Chung

ดร.พรรัตน์ ธีระนันท์

ดร.สุรีเนตร จรัสจรวงเกียรติ

มหาวิทยาลัยเศรษฐศาสตร์และการเงินยูนนาน

สาธารณรัฐประชาชนจีน

มหาวิทยาลัยแห่งชาติฮานบัท สาธารณรัฐเกาหลีใต้

มหาวิทยาลัยวิทส์เมคัง เอเชีย แปซิฟิก

ประเทศญี่ปุ่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีนันทยาง ประเทศสิงคโปร์



วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ Manutsat Paritat: Journal of Humanities

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทบรรณาธิการ

วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ ฉบับที่ 2 ประจำปี 2568 นี้ผ่านการกลั่นกรองจากกองบรรณาธิการ และผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งกรุณาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการปรับปรุงคุณภาพบทความ เพื่อให้วารสารเป็นที่ยอมรับในวงการวิชาการ โดยมุ่งเน้นการเปิดพื้นที่เผยแพร่บทความวิจัยและบทความวิชาการในสาขาภาษาวรรณคดี ภาษาศาสตร์ จิตวิทยา ปรัชญา ศาสนา บรรณารักษศาสตร์ และสารสนเทศศาสตร์ ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ

วารสารฉบับนี้เผยแพร่บทความวิจัย และบทความวิชาการ รวมทั้งสิ้น 7 เรื่อง ครอบคลุมประเด็นที่น่าสนใจในสาขาการสอน ภาษา และวรรณคดี ได้แก่ ความแวดไวยะหว่างวัฒนธรรมของผู้เรียนภาษาจีน เพลงไวรัลบนแอปพลิเคชันTikTok เส้นทางความเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ความรักในวรรณกรรมเชิงพุทธศาสนา การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อแนะนำหลักสูตร การบูรณาการวัฒนธรรมในการเรียนภาษา และ ความเป็นครัวเรือนในคณะสงฆ์ยุคต้น

กองบรรณาธิการขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้อ่านทุกท่าน รวมทั้งยินดีน้อมรับคำติชมและคำแนะนำ เพื่อปรับปรุงการจัดทำวารสารให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้นในฉบับต่อไป



วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์ Manutsat Paritat: Journal of Humanities

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สารบัญ

บทความวิจัย

泰国高校中文学习者跨文化敏感度和中国文化认同个案研究 1

A Case Study on Intercultural Sensitivity and Chinese Cultural Identity
of Chinese Language Learners in a Thai University

ความแวดไวระหว่างวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีนของผู้เรียนภาษาจีน:
กรณีศึกษาในมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

Liu Huiling, Nathakarn Thaveewatanaseth, Warisa Asavaratana

เพลงไวรัล เพลงฮิตติดหู: การศึกษากลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ในเพลงไวรัล 27

บนแอปพลิเคชัน TikTok

From Catchy to Viral: A Linguistic Study of Creative Language Strategies
in Viral Songs on TikTok

ทรงพร แสงทอง ประภาภัทร ปากรณ์พรหม มณฑนา สุวรรณรัตน์ พรหมมินทร์ ประไพพงษ์

Songporn Saengthong, Praphaphat Pakornprom, Manthana Suwannarat, Prommin Prapaipong

เส้นทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตและการจัดการชีวิตตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ต 50

The Path of Becoming An E-sports Athlete and Managing Their Own Life
During Adolescence of E-sports Athletes

นนทวัช แซ่ลี้ม รักษ์ ชุนหกาญจน์ ปองกมล สุรัตน์ ธนรัตน์ ทรงสมบุญ

Nonthavat Saelim, Ruck Chunhakan, Pongkamon Surat, Thanarat Songsomboon

ความรักในร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี: การวิเคราะห์เชิงพรหมวิหาร 72

Love in the Mahavastu Vessantara Jataka, Matri Section:

An Analysis through the Brahnavihara Perspective

ณัฐพงษ์ แก้วสีสด สุภคัช สุธนภิญโญ

Nattaphong Keawseesod, Suphakkhathat Suthanaphinyo

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อ 88

ระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

The Development of a Board Game to Promote Guidance and

Public Relations for Further Education at the Bachelor's Degree Level

in the Library Science and Digital Media Management Program,

Phetchaburi Rajabhat University

ศราวุฒิ ดั่งงั่ว

Sarawut Duangbao

Students' perceptions of integrating culture into Chinese language learning: 110

A case study at a Thai university

การรับรู้ของนักศึกษาต่อการบูรณาการวัฒนธรรมในการเรียนภาษาจีน:

กรณีศึกษาในมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

Baqun Gu

บทความวิชาการ

ความเป็นครัวเรือนในคัมภีร์พระวินัยกับแนวทางการจัดการของคณะสงฆ์ยุคต้น 133

Family Matters in the Vinaya and the Guidelines of the early Sangha

สุภัทรา วงสกุล

Suphatra Wongsakul

泰国高校中文学习者跨文化敏感度和中国文化认同个案研究¹
A Case Study on Intercultural Sensitivity and Chinese Cultural Identity
of Chinese Language Learners in a Thai University
ความแวดไวระหว่างวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีนของผู้เรียนภาษาจีน:
กรณีศึกษาในมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

Liu Huiling

Nathakarn Thaveewatanaseth

Warisa Asavaratana

Faculty of Humanities, Kasetsart University, Thailand

huiling@g.swu.ac.th

Received: 9 June 2025

Revised: 26 July 2025

Accepted: 21 August 2025

摘要

随着跨文化交际群体中二语学习者数量的不断增加，其跨文化交际能力日益受到研究者关注。本研究以诗纳卡琳威洛大学中文专业的 60 位在读大学生为对象，采用定量研究方法，通过线上问卷调查，考察了该群体的跨文化敏感度和中国文化认同现状、影响因素及两者间的关系。研究发现:1)学习者的跨文化敏感度总体水平较高，尤其在文化差异认同感上表现突出，但交际信心相对薄弱;2)学习者对中国文化的总体认同程度较高，其中行为认同和情感认同较为积极，而认知认同有待提升;3)学习者的中文水平对中国文化认同有显著影响，中国文化活动参与经历和赴华经历对中国文化认同有接近显著的影响趋势，华裔身份对跨文化敏感度有显著影响;4)中国文化认同对跨文化敏感度具有显著的正向预测作用。因此，在中文教学中应增加中国文化课程与文化实践，以提升学习者的文化认知，增强其互动自信，进而提升其跨文化交际能力。

关键词: 泰国高校，中文学习者，跨文化敏感度，中国文化认同

¹ 本文为泰国农业大学人文学院东方语言系刘慧玲的博士研究生学位论文《泰国高校中文学习者的跨文化敏感度和中国文化认同研究》中选取的一部分，论文指导教师为陈玉琳助理教授，副指导教师为马春霖助理教授。

Abstract

As the number of second-language learners participating in intercultural communication continues to rise, their intercultural competence has attracted increasing attention from academic researchers. This study investigates the levels of intercultural sensitivity and Chinese cultural identity of 60 Chinese language learners at Srinakharinwirot University in Thailand. Adopting a quantitative approach, a questionnaire survey was used to explore their current status, influencing factors, and the relationship between these two constructs. The results indicate that: 1) The students demonstrated a relatively high overall level of intercultural sensitivity, particularly in respect for cultural differences, while their interaction confidence was comparatively weak. 2) The students exhibited a high degree of overall Chinese cultural identity, with behavioral identity and affective identity being more positive, whereas cognitive identity required improvement. 3) Chinese proficiency significantly influenced Chinese cultural identity. Participation in Chinese cultural activities and experience of visiting China showed a nearly significant trend of influencing Chinese cultural identity. Being of Chinese descent significantly affected intercultural sensitivity. 4) Chinese cultural identity was a significant positive predictor of intercultural sensitivity. These findings underscore the importance of integrating cultural content and experiential learning into Chinese language teaching to enhance learners' cultural understanding, interaction confidence, and intercultural competence.

Keywords: Thai university, Chinese language learners, intercultural sensitivity, Chinese cultural identity

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาความสามารถด้านความไวระหว่างวัฒนธรรม (intercultural sensitivity) และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีนของผู้เรียนภาษาจีนจำนวน 60 คน ที่กำลังศึกษาที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประเทศไทย เนื่องจากบริบทที่มีผู้เรียนภาษาที่สองเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ทำให้ความสามารถด้านวัฒนธรรมดังกล่าวได้รับความสนใจมากขึ้นในวงวิชาการ การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือสำรวจสถานะปัจจุบัน ปัจจัยที่มีอิทธิพล และความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสอง ผลการศึกษพบว่า 1. ผู้เรียนมีระดับความไวระหว่างวัฒนธรรมโดยรวมในระดับค่อนข้างสูง โดยเฉพาะในด้านการให้ความเคารพต่อความแตกต่างทางวัฒนธรรม แต่ยังมีจุดอ่อนในด้านความมั่นใจในการปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม 2. ผู้เรียนมีอัตลักษณ์ทาง

วัฒนธรรมจีนในภาพรวมอยู่ในระดับสูง โดยด้านพฤติกรรมและด้านความรู้สึกมีแนวโน้มเชิงบวกมากกว่า ขณะที่ด้านความรู้ความเข้าใจยังต้องพัฒนา 3. ระดับความสามารถทางภาษาจีนมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่ออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีน การเข้าร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรมจีนและประสบการณ์การไปประเทศจีนมีแนวโน้มที่จะส่งผลต่ออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีนอย่างมีนัยสำคัญใกล้เคียงกัน ส่วนการมีเชื้อสายจีนมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อความอ่อนไหวระหว่างวัฒนธรรม 4. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีนเป็นปัจจัยเชิงบวกที่ส่งผลของความอ่อนไหวระหว่างวัฒนธรรม ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการเนื้อหาด้านวัฒนธรรมและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เข้ากับการเรียนการสอนภาษาจีน เพื่อส่งเสริมความเข้าใจทางวัฒนธรรม ความมั่นใจในการสื่อสาร และความสามารถระหว่างวัฒนธรรมของผู้เรียน

คำสำคัญ: มหาวิทยาลัยในประเทศไทย ผู้เรียนภาษาจีน ความแหวะหว่างวัฒนธรรม อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีน

引言

随着国际化和全球化的深入，世界各国之间的交流日益频繁。来自不同文化背景的人出于贸易往来、技术交流、学习教育、度假旅游等目的，频繁地产生跨文化交流和互动。正如 Chen & Starosta (1996)指出的，现代交通和通讯科技的发展，经济全球化的深化，世界人口的加速流动，多元文化主义的发展以及国家民族界限的弱化等五大趋势使人类社会进入深度连通阶段。在这个多语全球化的社会中，语言学习和跨文化交际能力在跨文化交流中的关键作用愈发凸显。

Byram(2013) 等学者指出，传统语言教学模式下，学习语言是为了锻炼思维和了解另一种文化，而现代语言教学模式下，学习外语是为了使用该语言与来自不同文化的人进行交流。Norton(2000) 提出，二语习得研究出现了“社会转向”，研究者的关注点从语言习得结果转向影响学习者体验的语言社会化过程。语言教学从强调语言技能的培养逐渐转移到注重跨文化交际能力的培养，已经成为国内外学者的共识(Hymes,1972)。

然而，跨文化交际能力(Intercultural Communication Competence, ICC)是一个内涵十分丰富的概念，其定义和组成要素尚未达成统一的结论，学界存在多种理论和模型。在对跨文化交际能力的测评方面，学者们也提出了众多的途径和测量工具。Collier(1989) 总结了跨文化交际能力研究中的四种途径：即言说的民族学方法(ethnography of speaking approach)，跨文化态度法(cross-cultural attitude approach)，行为技巧法与文化认同法(behavioral skills approach and cultural identity approach)，并认为以族群认同和沟通能力为主题的文化认同法(intercultural identity approach)是研究跨文化交际能力更具主观性和解释性的方法和途径。Collier 将文化认同定义为对一个群体的认同感和接纳感，该群体拥有共同的符号和意义体系，以及共同的行为规范。

Kim(2009)也指出，更具包容性的身份认同和更高程度的身份安全感能够带来更有效的跨文化互动。

Chen & Starosta(1996)整合了前人研究成果，提出了三维跨文化交际能力模型，即认知层面的“跨文化意识”(intercultural awareness)，情感层面的“跨文化敏感度”(intercultural sensitivity)和行为层面的“跨文化效力”(intercultural adroitness)。其中，跨文化敏感度指个体理解、欣赏不同文化的积极情感，这种积极情感能够促进个体在跨文化交际中进行适度有效的互动。Chen 认为跨文化敏感度是个体在跨文化交际中获得成功的前提。在此之前，Bennett(1986)，Bhawuk & Brislin (1992)等学者也对跨文化敏感进行了探索，并提出了测量工具。

随着语言学习和跨文化交际的日益紧密联系，学习者对文化差异的敏感度，对不同文化的尊重和认同，即学习者如何发现和看待目的语社区文化，以及自己与目的语社区文化的关系，成为有价值的视角。跨文化敏感度和文化认同研究，一方面可以帮助语言学习者了解自身在语言学习和跨文化互动中的表现，另一方面可以帮助语言教学者寻找提高语言教育质量和跨文化教学有效性的方法和途径。尽管英语作为世界通用语言，拥有数量最多的学习群体，但随着中国经济体的强大和持续对外开放，学习中文的群体也在不断增加，成为了二语习得和未来跨文化交际群体中的重要部分。因此，中文学习者应受到更多的关注。泰国是东南亚地区中文教育的重要国家，泰国高校的中文学习者人数众多，他们在学习中文的过程中必然需要接触、理解和认同中国文化。研究这些学习者的跨文化敏感度和中国文化认同，可以更好地帮助我们理解他们在中文学习过程中认知、情感和行为上的表现。因此，本研究以泰国高校中文语言专业学习者为本，探讨以下问题：

1. 泰国大学中文语言专业学习者的跨文化敏感度水平；
2. 泰国大学中文语言专业学习者对中国文化的认同程度；
3. 哪些因素显著影响学习者的跨文化敏感度和中国文化认同；
4. 学习者的跨文化敏感度和中国文化认同是否具有相关性。

研究现状

跨文化敏感度研究

跨文化敏感度是衡量个体在不同文化背景下理解、适应和调节交际行为能力的重要概念。其研究经历了两个阶段：第一阶段为理论模型的构建和量表的研发；第二阶段是基于较成熟的模型和量表的实证研究（乔环润，2015）。第一阶段主要集中在1992年至2000年间，学者们提出了多种测评跨文化敏感度的工具，为后续研究提供了理论和方法基础。其中，以下三个量表具有代表性：

(1) Bhawuk & Brislin 的跨文化敏感度评价量表 (The Intercultural Sensitivity Inventory, ICSI)

Bhawuk & Brislin(1992) 基于集体主义（如日本文化语境）与个体主义（如美国文化语境）的文化参照，研发了跨文化敏感度评价量表 (ICSI)，用于评估跨文化交际者在理解文化差异和调节行为方面的能力。他们认为，理解个体在集体主义和个体主义文化背景下行为方式的差异，是衡量跨文化敏感度的关键。ICSI 量表包括 46 个自我评价项目的 7 级李克特量表，其中 16 个项目测量集体主义行为，16 个项目测量个体主义行为，14 个项目测量交际者的灵活性和开明度，旨在评估个体在与来自不同文化背景的人互动时的灵活度和开放度。

(2) M.J.Bennett 的跨文化发展评价量表(Intercultural Development Inventory, IDI)

Bennett(1986)提出的跨文化敏感度发展模型 (DMIS) 将跨文化敏感度看作一种不断适应现实中文化差异的能力，动态地解释了人们在不同发展阶段对文化差异的解读。它将跨文化适应过程分为六个发展阶段，即从三个民族中心主义阶段 (ethnocentric stages) 向三个民族相对主义阶段 (ethnorelative stages) 过渡。基于这一模型，Hammer, Bennett & Wiseman(2003) 创建了跨文化发展评价量表(IDI)，测量学习者对文化差异的回应所处的发展阶段。该量表包括 5 个因子，即跨文化敏感度的 5 个发展阶段，50 个项目（其中 10 个为个人信息相关项目）。5 个因子分别为否认/抵御(denial/defense)、颠倒(reversal)、轻视(minimization)、接受/适应(acceptance/adaptation)以及封闭的边缘化(encapsulated Marginality)。

(3) Chen & Starosta 的跨文化敏感度量表 (Intercultural Sensitivity Scale, ISS)

Chen & Starosta(2000) 提出了一个跨文化交际能力三维模型，认为跨文化交际能力主要由跨文化意识、跨文化敏感度和跨文化效力三个维度组成，并特别强调跨文化敏感度是跨文化交际能力的情感核心。由此，他们创建了跨文化敏感度量表(ISS)，专注于测量跨文化交际能力的情感层面。ISS 是一个 5 级李克特自评量表，包括 5 个因子、24 个项目，分别为交际参与度(interaction engagement)、文化差异认同感(respect for cultural differences)、交际信心(interaction confidence)、交际愉悦感(interaction enjoyment)和交际专注度(interaction attentiveness)。

以上三个跨文化敏感度测评量表均被验证了具有较高的信度和效度，并被广泛运用在跨文化培训与教育领域、学术研究领域等。然而，它们在设计理念和适用性上各有侧重。Bhawuk & Brislin 的 ICSI 量表更加适用于测评对差异较大的文化环境（如东方文化和西方文化、集体主义文化和个人主义文化）的理解、接受和适应。而 Bennett 的 IDI 量表则提供了一个动态发展的视角，用于评估个体所处的跨文化敏感度发展阶段，但其操作中需要经过认证培训，并且购买量表和生成报告需要付费，不太适用于大规模的学生群体调查或资源有限的研究项目。相比之下，Chen & Starosta 的

ISS 量表其聚焦于跨文化交际的情感层面，且在多个亚洲国家（包括泰国）得到了验证，显示出良好的跨文化适用性，与本研究的契合度较高。该量表关注的文化差异认同感、互动信心和愉悦感等维度，与语言学习者在接触和学习目标语文化过程中的情感体验和认同发展紧密相关。因此，本研究拟采用 ISS 量表作为核心工具，这不仅因为其已被证明的信效度和在亚洲文化背景下的适用性，更重要的是其情感核心的定位能够更精准地捕捉泰国中文学习者在跨文化互动中的心理状态和倾向。

进入 21 世纪后，跨文化敏感度研究逐步转向第二阶段的实证研究。Chen & Starosta(2000) 的 ISS 量表被广泛应用于不同文化背景中语言学习者的跨文化敏感度研究。在中国语境中，诸多学者利用 ISS 量表测评外语学习者的跨文化敏感度。例如，周杏英（2007）对 91 名广东外语外贸大学国际商务英语专业的学生进行了跨文化敏感度水平测评，结果显示学生的跨文化敏感度总体处于中等水平，80% 的学生测量得分处于 80-90 分（总分 120 分）的中等水平，并且学生的文化差异认同感强，但交际信心弱，原因在于学生在学习过程中，通过课堂学习和课外了解能够接触到大量的异国文化事实，认知到不同文化间的风俗习惯、价值观念等的差异，但与来自不同文化背景的人交流沟通的实际经验十分有限，因此交际信心不足。彭世勇（2007）和安然（2011）分别对英语专业和非英语专业，中国大学生和留学生的跨文化敏感度水平进行了测评和比较，发现不同群体间的跨文化敏感度整体水平和各维度情况都存在差异：对于英语专业学生来说，差异认同感和交际信心会影响其交际参与度，而对非英语专业学生来说，差异认同感、交际信心、交际愉悦感和交际专注度均对其交际参与度有显著影响；在跨文化交际中，中国大学生比外国留学生具有更高的参与感、文化差异认同感和专注度，但交际信心更低。林冬（2023）使用 ISS 量表对中国某大学的德语学习者进行了测评，结果显示受试者的跨文化敏感度处于中等水平，平均得分为 89.74 分，五个维度中差异认同感最强，交际信心最弱，并且学习者的性别、教育层次（大专和本科），以及有无外国朋友会显著影响其跨文化敏感度。陈燕红、王琪（2023）则对中国各省市的日语专业学习者进行了测评，结果显示日语专业学习者的跨文化敏感度平均得分为 87.12 分，也处于中等水平，其中受试者的文化差异认同感最高，交际信心水平最低，此外研究者还指出学习者的跨文化敏感度在性别、年级、日语学习动机上有显著的差异。上述研究成果为本研究提供了重要的参照。首先，它们一致揭示了语言学习者跨文化敏感度的普遍特征，即对文化差异的认知相对较高，但在实际运用和互动中的信心普遍不足。这一点对于本研究中泰国中文学习者的状况预测具有借鉴意义。其次，这些研究强调了跨文化交际经验的重要性，缺乏实践是导致交际信心不足的主要原因。这提示本研究在分析泰国中文学习者跨文化敏感度时，应关注其跨文化接触的渠道、频率。再次，先前研究识别出的影响因素，如性别、年级、学习动机、有无外国朋友等，为本研究设计调查问卷和选取访谈对象提供了变量参考。

在泰国语境中，Bosuwon(2016) 对泰国高校外国留学生的跨文化敏感度和社交能力进行了测评，发现国籍和跨文化交流经验对跨文化敏感度有显著的影响。Chocce(2014) 对比了泰国大学生和在泰国国际留学生的跨文化敏感度水平，结果显示国际留学生的跨文化敏感度显著高于泰国大学生。Wattanavorakijkul(2020) 对参与跨文化交流项目的英语专业学生展开研究，发现跨文化体验时长显著影响敏感度的提升，而语言能力虽重要，但单一指标无法全面衡量跨文化敏感度。

总的来说，中泰学者对两国高校大学生、外语学习者群体的跨文化敏感度均进行了较多的研究，但对中文学习者这一特定群体的研究仍然相对匮乏。因此，本研究将借鉴上述研究的方法和发现，聚焦于泰国高校中文学习者，深入探究其跨文化敏感度的现状、特点及其与中国文化认同之间的关系，以期填补相关领域的研究空白。

文化认同研究

在跨文化交际领域，文化认同同样备受关注。“identity”的概念源自西方心理学领域，心理学家弗洛伊德认为“identity”是指“个人与他人、群体或模仿对象在感情上、心理上的趋同的过程”。在中文语境中“identity”有两个释义：身份（“我是谁？”）和认同（“我属于哪一个群体”）。因此，“cultural identity”在中文学界，存在“文化身份”和“文化认同”两种说法。其实这两种说法的内在是一致的。个体在定义自己是谁时，通常是放在一个参照系中进行，通过自己和某一群体的对照而确认自己是谁，从而产生认同。对于第二语言学习者来说，除了对母语社团的认同外，还面临着对目的语社团的认同。第二语言学习者在与目的语社团使用语言进行交际的过程中，会逐渐地建立起对目的语社团的跨文化认同。

在中国学术界，学者们从认同的类型和层次出发，探讨文化认同的内涵和测评方法。崔新建（2004）认为文化认同是民族认同和社会认同的核心，强调文化符号、理念和行为模式在认同建构中的作用。王沛和胡发稳（2011）基于心理测量理论，提出包括文化符号认同、文化身份认同和价值认同的三维模型，为文化认同的量化研究提供了框架支持。此外，张国良等（2011）从认知、情感和行为三个阶段划分文化认同的发展过程，进一步明确了文化认同的动态特性。魏岩军等（2015）认为语言、文化、族群和价值观是学习者认同构建的主要要素，学习者的文化背景和语言水平对其跨文化认同程度有显著的影响。

目前针对泰国中文学习者的文化认同感研究相对较少。陈泽华（2014）调查了泰国一所技术学校中文学习者的中文语言认同和中国文化认同，结果显示学习者的中文语言认同较高，但文化认同处于中等水平，原因在于该校选择的教材缺少中国文化的知识，并且学校也几乎没有展示过展示中国文化的活动。钟瑞萍（2016）通过对泰国彭世洛周边高校中文学习者的调查，发现中文学习者的中华文化认同总体处于中

等偏上水平，在语言文化维度的认同感较高，这一结果与陈泽华（2014）结果一致，并且在成因分析中，研究者同样提到了教师、教材以及学校活动因素的影响。郭银辉（2018）对在华泰国籍留学生进行了调查，结果指出华裔背景、家庭语言环境等因素显著影响认同感，但学习者的文化认同感与 HSK 成绩的相关度并不显著，因此文化认同水平并不完全与语言能力挂钩。这些针对泰国中文学习者的文化认同研究虽然数量有限，但为本研究提供了宝贵的起点。它们共同指出教材、教学活动、教师以及学习者的个人背景(如华裔背景)对文化认同构建的影响。同时，郭银辉（2018）的研究提示我们，语言水平与文化认同之间并非简单的线性正相关关系，它还受到多种因素的交互影响。本研究将在这些发现的基础上，进一步探索影响泰国高校中文学习者中国文化认同的相关因素。

综上所述，国内外学者在跨文化敏感度和文化认同领域均取得了丰硕的研究成果，发展了较为成熟的理论模型和测量工具，并对不同群体的状况进行了实证研究。在跨文化敏感度方面，ISS 量表因其对情感维度的关注和在亚洲文化背景下的良好适用性，成为本研究测量泰国中文学习者跨文化敏感度的理想工具。在文化认同方面，现有研究不仅探讨了文化认同的内涵、维度和发展阶段，也开始关注第二语言学习者对目的语文化的认同问题。然而，将泰国高校中文学习者的跨文化敏感度与其中华文化认同两者联系起来进行综合考察的个案研究，目前仍较为少见。大部分研究或者侧重于跨文化敏感度，或者单独探讨中国文化认同，两者之间的互动关系以及在特定群体（如泰国中文学习者）中的具体表现和影响机制，尚未得到充分的揭示。

研究方法

研究样本

本文的中文学习者是指在泰国诗纳卡琳威洛大学学习本科中文语言专业的在读学生，包括一年级到四年级的学生，共 60 位参与者。

研究方法和工具

本文采用定量研究方法，使用“中文学习者跨文化敏感度及中国文化认同”调查问卷作为研究工具。该问卷由三部分组成，共计 70 个问题，由泰语呈现，并通过 Google Form 平台制作成网络调查问卷的形式发放给参与者。

问卷的第一部分是个人信息，包括 16 个问题，涉及年级、专业、性别、中文水平、外语学习经历、文化活动参与经历、出国经历、跨文化交友经历以及是否为华裔等。题型为单项选择题，多项选择题以及简单问答题，用于收集参与者的人口统计学数据，分析影响学习者跨文化敏感度和文化认同的相关因素。

问卷的第二部分采用 Chen & Starosta(2000) 的跨文化敏感度量表(ISS)，其泰语翻译版本引自 Semchuchot et al. (2021) 的论文，并由专业泰语翻译人员再次进行校对。该量表共有 24 个项目，其中有 9 项为反向设置的表述，该量表包含 5 个因子，每个因子通过数量不等的问题项目呈现，分别是：交际参与度（7 个项目，以下简称参与度），文化差异认同感（6 个项目，以下简称差异认同），交际信心（5 个项目），交际愉悦感（3 个项目，以下简称愉悦感），交际专注度（3 个项目，以下简称专注度）。该量表在前人的研究中已被验证具有较高的信度和效度。

问卷的第三部分是中国文化认同测试量表，该量表依据张国良等（2011）文化认同三层理论（即认知认同、情感认同、行为认同），并参考《国际中文教育用中国文化和国情教学参考框架》（以下称《参考框架》），由研究者自行编写，并由专业泰语翻译人员进行翻译。该量表共有 30 个项目，依据《参考框架》中面向大学及成人的文化项目，同时考虑了量表体量的适度原则，从中国社会生活、传统文化和当代生活三个方面共选择了 10 个文化项目。每个文化项目有 3 种不同表述，用于测量被试者在认知、情感和行为层面对中国文化的认同程度。

以上跨文化敏感度量表和中国文化认同量表均为李克特 5 级量表，两个量表的得分均值分别反映了学习者的跨文化敏感度和中国文化认同的高低，其在某个因子项的得分均值则反映了在该因子项的认同程度高低。下表 1 显示了李克特量表均值与跨文化敏感度和中国文化认同的对应关系：

表 1
量表得分均值与跨文化敏感度及中国文化认同的对应关系

均值	认同程度	跨文化敏感度水平	中国文化认同程度
4.51-5.00	非常同意	很高	很高
3.51-4.50	同意	较高	较高
2.51-3.50	不确定	适中	适中
1.51-2.50	不同意	较低	较低
1.00-1.50	非常不同意	很低	很低

为保证问卷质量，本研究使用 SPSS Version 30 对两个量表的信度和效度进行验证。结果显示，跨文化敏感度量表和中国文化认同量表的 Cronbach's Alpha 系数分别为 0.828 和 0.928，表明两个量表内部一致性信度较高，适合进一步统计分析。此外，KMO 值和 Bartlett 球形检验结果显示，跨文化敏感度量表的 KMO 值为 0.731，Bartlett 球形值小于 0.001；中国文化认同量表的 KMO 值为 0.770，Bartlett 球形值小于 0.001，表明两个量表进行因子分析适用性适中，且变量之间存在显著相关性，适合进行因子分析。

数据收集

2025 年 1 月，研究者在获得泰国农业大学人类社会科学伦理研究院的 IRB 审批之后联系了诗纳卡琳威洛大学的中文教师，通过访谈了解了该校的本科中文专业情况，并获得协助发放调查问卷的许可。研究者向中文教师解释了本研究的目的及调查问卷填写注意事项，由该教师将以 Google Form 形式呈现的网络问卷发送给中文语言专业的一至四年级的学生，学生阅读并同意《参与者信息说明书》后自愿填写问卷。在为期两周的时间内，共收回 60 份有效问卷。

数据分析

本研究使用 Excel 和 SPSS 对问卷数据进行分析。首先，使用 Excel 对样本的背景信息（年级、性别、中文水平、中国文化活动参与经历、出国经历、交友经历、是否具有华裔血统）进行整理和统计，并对跨文化交际敏感度量表和中国文化认同量表的得分数据进行计算和分析，使用均值、标准差分析跨文化敏感度和中国文化认同的整体水平，以及各因子项的表现。

其次，使用 SPSS 对可能影响样本跨文化敏感度和中国文化认同的因素（性别、年级、中文水平、文化活动参与经历、出国经历、交友经历、是否为华裔）进行检验，验证这些因素是否对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同有显著影响。

最后，使用 SPSS 进行回归分析以检验学习者跨文化敏感度与中国文化的相关性，验证具有较高的中国文化认同的学习者是否具有较高的跨文化敏感度。

研究结果和讨论

研究结果

学习者的背景信息

根据回收问卷的第一部分个人信息数据，可以整理出该样本群体的相关背景信息，包括专业、年级、性别、汉语水平等级、中国文化活动参与经历、出国经历、跨文化交友经历和是否具有华裔身份等，具体情况如下表所示：

表 2

学习者的背景信息 (N=60)

因素	变量	频数	频率
年级	一年级	21	35.0%
	二年级	32	51.7%
	三年级	3	5.0%
	四年级	5	8.3%
性别	男性	7	11.7%
	女性	51	85.0%

	未知	2	3.3%
汉语水平等级 (HSK)	HSK 三级	2	8.3%
	HSK 四级	25	41.7%
	HSK 五级	25	41.7%
	HSK 六级	3	5.0%
	不确定	5	8.3%
中国文化活动参与经历	没有经历	28	46.7%
	有经历	32	53.3%
赴华旅游或学习经历	没有经历	45	75.0%
	有经历	15	25.0%
前往除中国以外其他国家的经历	没有经历	42	70.0%
	有经历	18	30.0%
跨文化交友经历	没有外国朋友	18	30.0%
	有外国朋友	42	70.0%
华裔身份	不是华裔	25	41.7%
	是华裔	29	48.3%
	不确定	6	10.0%

本研究的参与者为泰国诗纳卡琳威洛大学中文语言专业 4 个年级的 60 名学生，如表 2 所示，跟大多数语言专业的中“女多男少”的情况相似，参与者中女生数量 51 名，占比 85.0%，男生为 8 名，占比 11.7%，未提及性别的 2 名，占比 3.3%。从参与者的中文水平（HSK 等级）来看，90% 的学习者通过了 HSK 考试，水平在 HSK 3-6 级之间，具有较好的中文水平。从参与者的中国文化活动参与经历来看，53.3% 的学习者有参加中国文化活动的经历。从参与者赴华及其他国家旅游或学习的经历来看，只有 25% 的学习者有到中国旅游或者学习的经历，并且他们在中国停留时间均在 1 年以内；此外，有 18% 的学习者有前往除中国以外的其他国家旅游或学习的经历。从参与者的跨文化交友经历来看，70% 的学习者表示自己有外国朋友。最后，48.3% 的参与者确定自己具有华裔身份。

学习者的跨文化敏感度整体及各因子情况

根据回收问卷的第二部分跨文化敏感度量表数据，可以统计出该样本群体的跨文化敏感度整体均值得分及各因子的均值得分。由于该量表的 24 个项目中，有 9 项为反向设置的问题（分别是第 2、4、7、9、12、15、18、20、22 题），在统计中，需先进行反向赋值处理，再进行均值计算，最终结果如下表所示：

表 3

学习者的整体跨文化敏感度及各个因子的水平 (N=60)

因子名称	项目数量	最小值	最大值	均值	标准差	排序
跨文化交际敏感度	24	3.10	4.80	4.15	0.526	
参与度	7	3.92	4.75	4.28	0.278	3
差异认同	6	4.35	4.80	4.57	0.186	1
交际信心	5	3.23	3.68	3.43	0.174	5
愉悦感	3	4.10	4.77	4.53	0.371	2
专注度	3	3.10	4.27	3.82	0.631	4

根据表 3 的数据分析结果,该样本群体的跨文化敏感度均值为 4.15,整体具有较高的跨文化敏感度(均值在 3.51-4.50 之间)。从各个因子的均值来看,该群体的文化差异认同感均值最高,为 M=4.57;其次,交际愉悦感和交际参与度两个因子也具有较高的均值,分别为 4.53 和 4.28;交际专注度均值为 3.82,交际信心均值为 3.43,水平适中,但相对于其他四个因子均值最低。再进一步对各个因子每项表述的自评均值得分进行统计,得到下表的结果,其中每个项目的序号为问卷调查中排列的题号:

表 4
学习者的跨文化敏感度量表各个因子每项均值得分 (N=60)

因子名称	项目内容	均值
参与度	1. 我喜欢和来自不同文化的人交往。	4.36
	11. 对来自不同文化的人形成印象前,我倾向于等待一段时间。	4.15
	13. 我对来自不同文化的人很开明。	4.57
	21. 在与来自不同文化的人交往时,我经常对他们文化的不同给予积极的回应。	4.20
	22. 我避免与来自不同文化的人交往。	3.65
	23. 我经常通过语言或非语言向来自不同文化的人们展示我对事物的理解。	4.07
	24. 对于自己与来自不同文化的人之间的差异,我体会到一种乐趣。	4.17
差异认同	2. 我认为来自其他文化的人心胸狭窄。	4.24
	7. 我不喜欢与来自不同文化的人在一起。	4.15
	8. 我尊重来自不同文化的人的价值观。	4.61
	16. 我尊重来自不同文化的人的行为方式。	4.46
	18. 我不愿意接受来自不同文化的人的观点。	4.63
	20. 我认为我们自己的文化好于其它文化。	4.30
交际信心	3. 与来自不同文化的人交往,我对自己很有把握。	3.36
	4. 我发现在来自不同文化的人面前很难开口说话。	3.09
	5. 与来自不同文化的人交往时,我总是知道该说些什么。	3.15
	6. 与来自不同文化的人交往时,我可以尽可能地融入其中。	3.43
	10. 对来自不同文化的人交往时我很自信。	3.20
愉悦感	9. 与来自不同文化的人交往时,我很容易焦躁不安。	4.60
	12. 与来自不同文化的人交往时,我经常变得灰心丧气。	3.77

	15. 与来自不同文化的人交往时，我经常感到力不从心。	4. 61
专注度	14. 与来自不同文化的人交往时，我很善于观察。	4. 00
	17. 与来自不同文化的人交往时，我试图获得尽可能多的信息。	4. 10
	19. 与来自不同文化的人交往时，我对她言语中的微妙意思很敏感。	3. 12

根据表 4 的数据来看，在文化差异认同感因子中，反向设置项“我不愿意接受来自不同文化的观点”在反向赋分后获得了最高的认同(M=4. 80)，并且因子中的其他项目也都得到了 4. 30 以上的均值，说明该群体在与来自不同文化背景的人交流时，能够客观地看待自身文化和其他文化，并较好地理解和接受不同文化背景下的行为和观念。在交际愉悦感因子中，三项表述均为反向设置项，在反向赋分后均得到了较高的均值，其中项目“与来自不同文化的人交往时，我经常感到力不从心”在该因子中得分最高(M=4. 77)，表明该群体在跨文化互动中能够发挥积极作用，取得交际成果。在交际参与度因子中，项目“我对来自不同文化的人很开明”(M=4. 75)和“我喜欢和来自不同文化的人交往”(M=4. 50)获得较高的认同，显示出该群体对不同文化持开放态度，并能在跨文化互动中获得乐趣和满足感。在交际专注度因子中，项目“与来自不同文化的人交往时，我对对方言语中的微妙意思很敏感”均值得分最低(M=3. 10)，揭示出该群体对深层次的文化差异，以及高语境的言语交流不敏感。最后，在交际信心因子中，各项均值得分均在 4. 0 以下，其中项目“我发现在来自不同文化的人面前很难开口说话”在该因子中得分最低(M=3. 32)，表明该群体在跨文化互动中自信心不足，存在一定的焦虑和不确定感。

学习者的中国文化认同整体及各因子情况

根据回收问卷的第三部分中国文化认同量表数据，可以统计出该样本群体的中国文化认同整体均值得分及各因子的均值得分，结果如下表所示：

表 5

学习者的中国文化认同及各个因子的水平 (N=60)

因子	项目数量	最小值	最小值	均值	标准差	排序
中国文化认同	30	3. 17	4. 63	4. 03	0. 412	
情感认同	10	3. 70	4. 57	4. 14	0. 236	2
认知认同	10	3. 17	4. 45	3. 65	0. 412	3
行为认同	10	3. 88	4. 63	4. 30	0. 249	1

根据表 5 的数据结果显示，该样本群体的中国文化认同均值为 4. 03，对中国文化认同的整体程度较高(均值在 3. 51-4. 50 之间)。与此同时，该群体对中国文化的行

为认同在各因子中表现最突出，均值为 4.30，表明学习者对通过实践活动来参与和体验文化的积极性最高；其次，该群体对中国文化的情感认同均值为 4.14，说明该群体对中国文化的喜爱程度较高，且表现出积极的情感；最后，该群体对中国文化的认知认同均值为 3.65，显著低于其他两个因子，揭示出学习者对中国文化的认知认同仍有待提升。再进一步对各个因子每项表述的自评均值得分进行统计，得到下表的结果，其中每个项目的序号为问卷调查中排列的顺序号：

表 6

学习者的中国文化认同各个因子每项均值得分 (N=60)

因子名称	项目内容	均值
情感认同	1. 我喜欢吃中国菜。	4.10
	4. 我喜欢中国的传统建筑。	4.08
	7. 我喜欢中国的传统服饰。	4.22
	10. 我喜欢中国的节日和庆祝活动。	4.57
	13. 我喜欢中国人的交往方式。	4.08
	16. 我喜欢中国的历史文化。	4.15
	19. 我喜欢中国的文学和艺术。	3.95
	22. 我喜欢当代中国的教育体系和教育理念。	3.70
	25. 我喜欢中国的网络媒体。	4.13
	28. 我喜欢中国人的网购方式。	4.42
认知认同	2. 我了解中国菜。(比如中国的八大菜系、一些中国菜的名字)	3.25
	5. 我了解中国的传统建筑(比如长城、故宫、大雁塔)。	3.42
	8. 我了解中国的传统服饰(比如旗袍、汉服、唐装)。	3.48
	11. 我了解中国的节日和庆祝活动(比如春节、中秋节、端午节)。	4.00
	14. 我了解中国人的交往方式(比如约会见面、请客吃饭、接待送礼)。	4.03
	17. 我了解中国的历史文化(比如中国的朝代、历史事件、历史人物)。	3.35
	20. 我了解中国的文学和艺术(比如唐诗、宋词、书法)。	3.17
	23. 我了解当代中国人的教育体系(比如义务教育、高等教育、高考等)。	3.48
	26. 我了解中国的网络媒体(比如微信、微博、抖音)。	4.45
	29. 我了解中国人的网购方式(比如淘宝、京东、拼多多)。	3.82
行为认同	3. 我想学做中国菜。	3.88
	6. 我想去中国看这些传统建筑。	4.47
	9. 我想试穿中国的传统服饰。	4.32
	12. 我想参与中国节日的庆祝活动。	4.47
	15. 我想与中国人交朋友。	4.63
	18. 我想看与中国历史相关的影视剧、书籍。	4.07
	21. 我想学习中国的文学和艺术。	4.02
	24. 我想去中国留学。	4.58

	27. 我想使用中国的网络媒体软件。	4. 28
	30. 我想通过中国的网络平台购物。	4. 28

根据表 6 的数据来看, 该群体对中国文化的认同程度最高的行为层面, 均值最高的两个项目是“我想和中国人交朋友”(M=4.63) 以及“我想去中国留学”(M=4.58), 表明学习者对前往目的语国家学习, 以及和母语者交往的强烈愿望; 而项目“我想学做中国菜”的均值(M=3.88) 在行为认同中得分最低, 表明大多数学习者虽然喜爱吃中国菜, 但对学习做中国菜的意愿并不强烈。从该群体对中国文化的情感认同层面来看, 均值最高的两个项目是“我喜欢中国的节日和庆祝活动”(M=4.57) 以及“我喜欢中国人的网购方式”(M=4.42), 表明中国的传统节日文化和现当代便利的网购方式对学习者的有很大的吸引力。从该群体对中国文化的认知认同层面来看, 有六个项目的均值得分都低于 3.50, 包括中国菜、中国传统建筑、中国传统服饰、中国的历史文化、中国的文学和艺术以及当代中国人的生活, 表明学习者对众多中国文化项目的了解程度一般, 认知有待提升。而项目“我了解中国的网络媒体”在该因子中均值得分最高(M=4.45), 表明当代中文学习者与中国新媒体、网络资源的联系更加密切。

相关因素对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同的影响

由于不同年级间参与者数量不平衡, 且部分年级人数较少, 为避免正态性和方差齐性假设不满足对结果造成影响, 在检验不同年级学习者在跨文化敏感度和中国文化认同上的差异时, 采用 Kruskal-Wallis H 非参数检验。结果如表 7 所示, 该群体的跨文化敏感度($H=1.599, p=0.660>0.05$) 和中国文化认同感($H=2.921, p=0.404>0.05$) 在不同年级中无显著差异, 说明在本样本群体中, 个体所处的年级对其跨文化敏感度和中国文化认同无显著影响。

表 7

不同年级学习者的跨文化敏感度和中国文化认同比较 (N=60)

	年级	人数	均值	标准差	H(3)	p 值
跨文化敏感度	一年级	21	4.10	0.269	1.599	0.660
	二年级	32	4.17	0.432		
	三年级	3	4.08	0.205		
	四年级	5	4.29	0.388		
中国文化认同	一年级	21	4.05	0.489	2.921	0.404
	二年级	32	3.94	0.583		
	三年级	3	4.34	0.153		
	四年级	5	4.26	0.291		

为探讨性别因素是否对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同产生显著影响，本研究采用独立性 T 检验进行分析。由于在问卷答复中，有两名参与者未透露性别，因此在性别因素分析时，实际的样本数量为 58 位参与者。根据表 8 结果显示，在统计学意义上，该群体的跨文化敏感度 ($t=0.010, p=0.992>0.05$) 和中国文化认同 ($t=0.083, p=0.934>0.05$) 在性别上均无显著差异，从均值来看，女性和男性的跨文化敏感度均值和中国文化认同均值也无明显差异。

表 8

不同性别学习者的跨文化敏感度和中国文化认同比较 ($N=58$)

	性别	数量	均值	标准差	t 值	p 值
跨文化敏感度	男性	7	4.15	0.446	0.010	0.992
	女性	51	4.15	0.366		
中国文化认同	男性	7	4.06	0.459	0.083	0.934
	女性	51	4.04	0.533		

在本研究的样本数据中，由于所收集的 HSK 三级和六级的样本数量过少，且显著小于其他组，因此在检验中文水平是否对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同产生显著影响时，本研究将样本数据中 HSK 等级重新整合为两组：中低水平组 (HSK3-4 级, $N=26$) 与中高水平 (HSK5-6 级, $N=29$)，并以此为自变量进行单因子方差分析。此外，在问卷答复中，有 5 位参与者表示不确定自己的汉语水平等级，因此在该因素的分析中，实际的样本数量为 55 位。根据表 9 的分析结果显示，该群体样本的跨文化敏感 ($F=1.651, p=0.204>0.05$) 在不同中文水平等级上差异不显著，但其中国文化认同感 ($F=5.792, p=0.020<0.05$) 在不同中文水平等级上差异显著。从均值结果来看，中高水平学习者的跨文化敏感度和中国文化认同均值都要比中低水平学习者的更高。

表 9

不同中文水平学习者的跨文化敏感度和中国文化认同比较 ($N=55$)

	中文水平	数量	均值	标准差	F 值	p 值
跨文化敏感度	中低水平 (HSK3-4)	26	4.08	0.374	1.651	0.204
	中高水平 (HSK5-6)	29	4.21	0.381		
中国文化认同	中低水平 (HSK3-4)	26	3.88	0.471	5.792	0.02
	中高水平 (HSK5-6)	29	4.20	0.487		

为检验学习者的中国文化活动参与经历对其跨文化敏感度和中国文化认同的影响，本研究以是否有参与中国文化活动的经历为自变量进行了独立样本 T 检验。表 10 的结果显示，在跨文化敏感度方面，两组间差异不显著 ($t=0.648, p=0.519>0.05$)，

表明是否参与中国文化活动并未对学习者的跨文化敏感度造成显著影响。在中国文化认同方面，差异接近显著（ $t=-1.879, p=0.065>0.05$ ），且有中国文化活动参与经历的学习者（ $M=4.14$ ）其中国文化认同均值高于没有参与经历的学习者（ $M=3.89$ ）。

表 10

中国文化活动参与经历对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同的影响（ $N=60$ ）

	是否参与过中国文化活动	数量	均值	标准差	t 值	p 值
跨文化敏感度	从未参与	28	4.18	0.355	0.648	0.519
	参与过	32	4.12	0.379		
中国文化认同	从未参与	28	3.89	0.517	-1.879	0.065
	参与过	32	4.14	0.508		

在问卷调查中，学习者分别被询问了去中国旅游或学习的经历，以及去中国以外的其他国家旅游或学习的经历。表 11 的独立性 T 检验结果显示，中国旅游或学习的经历对该群体的跨文化敏感度（ $t=-1.386, p=0.171>0.05$ ）没有显著影响，对中国文化认同感（ $t=-1.817, p=0.075>0.05$ ）影响接近显著。不过，根据均值结果，有中国旅游或学习经历的学习者其跨文化敏感度和中国文化认同都要比没有经历的学习者高。应特别强调的是，这些有中国旅游或学习经历的个体在中国停留的时间大多数为少于 6 个月，时长相对短暂，因此未能对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同造成显著差异，但具有一定的提高和增强作用。表 12 的独立性 T 检验结果则显示，有去中国以外的其他国家旅游或学习的经历对该群体的跨文化敏感度（ $t=0.454, p=0.652>0.05$ ）和中国文化认同感（ $t=-0.387, p=0.700>0.05$ ）没有显著影响，其均值结果也十分接近。根据学习者出国情况和时长的表述，有去除中国以外其他国家旅游或者学习经历的学习者主要前往越南、新加、日本等东亚文化圈的国家，且在国外的停留时间都比较短暂，大多数在一周以内，最长的为三周，因此对学习者的跨文化敏感度没有显著的影响。

表 11

赴华旅游或学习经历对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同的影响（ $N=60$ ）

	是否曾到中国旅游或学习	数量	均值	标准差	t 值	p 值
跨文化敏感度	未去过中国	45	4.11	0.381	-1.386	0.171
	曾去过中国	15	4.26	0.302		
中国文化认同	未去过中国	45	3.96	0.555	-1.817	0.074
	曾去过中国	15	4.24	0.349		

表 12

其他国家旅游或学习经历对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同的影响 (N=60)

	是否曾到其他国家旅游或学习	数量	均值	标准差	t 值	p 值
跨文化敏感度	未去过其他国家	42	4.17	0.374	0.454	0.652
	曾去过其他国家	18	4.12	0.355		
中国文化认同	未去过其他国家	42	4.01	0.532	-0.387	0.700
	曾去过其他国家	18	4.07	0.514		

从跨文化交友经历的因素来看,表 13 的独立性 T 检验结果显示,该群体的跨文化敏感度 ($t=-0.768, p=0.445>0.05$) 和中国文化认同 ($t=0.861, p=0.393>0.05$) 在跨文化交友状况上均没有显著差异。从均值上来看,有外国朋友的学习者跨文化敏感均值比没有外国朋友的学习者略高,而其中国文化认同均值却比没有外国朋友的略低,但两组间的差距十分微小。

表 13

跨文化交友经历对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同的影响 (N=60)

	是否有外国朋友	数量	均值	标准差	t 值	p 值
跨文化敏感度	没有	18	4.10	0.461	-0.768	0.445
	有	43	4.15	0.345		
中国文化认同	没有	18	4.12	0.519	0.861	0.393
	有	43	4.01	0.542		

由于在问卷答复中,有 6 位参与者不确定自己是否具有华裔身份,因此华裔学习者和非华裔学习者的实际样本数量为 54 位。表 14 的独立性 T 检验结果显示,该群体中是否具有华裔身份对其跨文化敏感度 ($t=-2.226, p=0.030<0.05$) 具有显著影响。且均值结果表明,华裔学习者的跨文化敏感度均值 ($M=4.22$) 要高于非华裔学习者的均值 ($M=4.02$)。令人意外的是,是否具有华裔身份对该群体的中国文化认同 ($t=-0.924, p=0.360>0.05$) 并无显著影响。但是从均值结果来看,华裔学习者的中国文化认同均值 ($M=4.04$) 略高于非华裔学习者的均值 ($M=3.91$)。

表 14

是否为华裔对学习者的跨文化敏感度和中国文化认同的影响 (N=54)

	是否为华裔	数量	均值	标准差	t 值	p 值
跨文化敏感度	非华裔	25	4.02	0.382	-2.226	0.030
	是华裔	29	4.22	0.290		
中国文化认同	非华裔	25	3.91	0.415	-0.924	0.360
	是华裔	29	4.04	0.597		

学习者的跨文化敏感度与中国文化认同的相关性

在 Chen & Starosta 的跨文化敏感度理论中,文化差异认同是其中的一个因子,在 ISS 量表的研制和验证研究中,文化差异认同解释了跨文化敏感度的 5.2%方差,文化差异认同越高的个体跨文化敏感度也越高,二者呈正相关关系(Chen & Starosta, 2000)。本研究采用线性回归分析检验跨文化敏感度与中国文化认同之间的关系。回归分析用于探索一个或多个自变量对因变量的影响程度,并量化二者之间的关系。根据表 14 的回归分析结果,以跨文化敏感度作为因变量,中国文化认同作为自变量,得到相关系数 R 值为 0.343,表明跨文化敏感度与中国文化认同存在正相关关系。决定系数 R^2 值为 0.118,说明中国文化可以解释跨文化敏感度 11.8%的差异,这一结果高于 Chen & Starosta 的研究结果。此外, F 值为 3.993,显著性值为 0.050,说明该回归模型在统计上达到显著水平,因此可以认为学习者的中国文化认同对其跨文化敏感度的预测作用是显著的,中文学习者在语言学习过程中对中国文化认同的逐步建立,能够促进其跨文化适应与理解能力的提升。

表 15

跨文化敏感度和中国文化认同的相关性 (N=60)

分析方法	R	R^2 值	F 检验值	p 值	T 检验值	p 值
回归分析	0.343	0.118	7.752	0.007	9.069	<.001

讨论

本研究对泰国诗纳卡琳威洛大学中文专业学生的跨文化敏感度和中国文化认同进行了考察,分析了其主要表现特征,探讨了相关影响因素及两者间的内在联系。本研究结果具有一定的代表性,也为泰国高校中文教学实践及跨文化能力培养提供了实证基础和现实启示。

学习者跨文化敏感度较高，但交际信心有待提高

该中文学习群体的跨文化敏感度整体具有较高的水平 ($M=4.15$)，尤其在“文化差异认同感”维度获得了很高的均值水平 ($M=4.57$)，这一结果显示学习者对不同的文化持开放态度，能够认知并理解不同文化间的差异。该积极的一面可归因于全球化背景下多元文化信息的普及，以及语言教学中对文化多样性的展示和强调，使学生对文化差异建立了认知基础和接纳态度。然而，与此形成对比的是，学习者在“交际信心”维度均值得分相对偏低 ($M=3.43$)，显示出学习者虽然在认知和态度上已具备良好基础，但在实际跨文化交流过程中的交际信心只能达到中等程度，还有待进一步提高。这种理论认知与实际应用信心的落差，不仅反映出教学过程中实践环节的相对薄弱，也揭示出非目的语环境下语言使用机会有限的问题。该群体是在非目的语环境中学习中文，其学习和生活的环境中均以泰语交流为主，缺少与中文母语者交流互动的机会；同时该群体中仅有 25% 的学生有赴华学习或旅游的经历，且在中国停留的时间普遍不足一年，使得其真实跨文化交际经验有限，进而难以有效转化为语言输出的自信和应对能力。这一研究结果与中国学者对外语学习者的研究结果一致，中国的英语学习者、德语及日语学习者均表现出文化差异认同感强，但交际信心相对较弱的特征（周杏英，2007；林冬，2023；陈燕红，王琪 2023）。因此，为有效提高中文学习者的跨文化交际信心，需要帮助他们积累更多成功的跨文化交际经验。一方面，泰国大学的中文专业应加强与中国大学的合作，为学习者提供更多短期或长期的赴华留学、实习实践的项目，并提供一定的奖学金支持学习者赴华学习和交流；另一方面，中文教学中教师应积极创设更多真实的跨文化交际情境，例如推广与中国大学生的在线语言伙伴项目，为学习者提供持续使用目的语的平台和机会，增强其语言交际能力，跨文化理解力以及交际自信心。

学习者对中国文化认同较高，但认知认同不足

从整体来看，该中文学习群体对中国文化表现出较高的认同 ($M=4.03$)，尤其是在“行为认同” ($M=4.30$) 和“情感认同” ($M=4.14$) 两个维度上表现突出。学习者在与中国人交朋友、前往中国留学或旅游、使用中国的网络平台购物，以及使用中国的网络媒体软件等行为实践都展现出很高的认同。这说明学习者愿意通过目的语环境的实践活动和跨文化往来学习、体验和理解中国文化。学习者在行为层面的高认同与情感层面的积极态度密切相关。在跨文化交际中，个体对不同文化的欣赏与尊重是实现有效互动的重要前提。中泰两国亲密的关系，也使得中国的节庆活动、传统服饰、网络媒体和消费方式深入泰国社会，中文学习者在课程学习和文化活动中能够更直接地接触到这些文化元素，从而在情感上产生亲切感和喜爱之情。然而，与此相对比，学习者在“认知认同”层面的得分相对较低，尤其是对中国的历史文化、文学艺术等方

面了解程度上均值偏低，这与陈泽华（2014）的研究发现相呼应，即当前汉语教材中对中国文化知识的呈现较为浅显，未能深入系统地引导学习者建立完整的文化认知体系。此外，当代学习者普遍依赖网络媒体获取碎片化信息，倾向于追逐流行的网络文化，而对文学、艺术与历史类内容兴趣不足，进一步制约了其文化认知的深化。从课程设置来看，诗纳卡琳威洛大学中文专业已开设《中国文化》《今日中国》《中国古代文学》等必修课程，以及《中国历史》《中国现当代文学》《中国哲学作品选读》等选修课程，为学习者提供了一定的文化知识输入。但总体而言，文化类课程数量相对有限，课程内容也多为概况性介绍，集中于文史哲领域，缺乏专题化、跨学科的深入探讨，且与当代学习者的兴趣契合度不高。因此，要提升学习者的认知认同，应在保证语言技能训练的前提下，进一步优化课程结构并丰富课程内容。一方面，可适度增加文化类课程的数量，并在现有课程中引入专题化教学。例如，可以考虑开设“中泰跨文化交际”“当代中国的政治与经济”“当代中国人的生活方式”等课程，帮助学生形成对当代中国的正确理解，并在中泰文化比较中加强跨文化意识与认同。另一方面，可以在文化概况类课程基础上，增加“专题化”的深度课程，如“中国饮食文化与社会变迁”“中国电影与媒体娱乐”“中国历史人物研究”，引导学习者在具体文化领域中开展深入探讨。在教学方法上，还应引入项目式学习、文化专题研讨和跨文化比较等方式，鼓励学习者通过探究、比较与反思主动建构文化知识，提升其批判性理解与跨文化转换能力。同时结合新媒体资源，将传统文化与当代文化有机融合，以提高学生学习兴趣。通过“课程内容优化 + 教学方法创新”的双重路径，更有效地促进学习者在情感、认知与行为三个层面的全面文化认同。

学习者的中文水平、文化活动参与经历、赴华经历对中国文化认同有影响趋势

在影响该群体跨文化敏感度和中国文化认同的相关因素中，本研究发现性别与年级因素对二者均无显著影响。该结果与钟瑞萍（2016）的研究一致，认为中文学习者的文化态度更主要受到语言能力与经验背景的影响，而非性别或年级等表面特征。但与陈燕红、王琪（2023）在日语学习者研究中的发现不一致，提示不同语言群体在认同建构机制上可能存在差异。此外，考虑到本研究中男女比例失衡以及三、四年级样本量偏少，未来研究可进一步扩大样本规模，提升数据的代表性与说服力。本研究还发现，学习者的中文水平对中国文化认同有显著影响，但对跨文化敏感度影响不显著，不过从均值来看，中高水平学习者的跨文化敏感度和中国文化认同得分比中低水平学习者的更高，因此更高的外语驾驭能力无疑能够让个体在跨文化交际中更容易成功，从而促进文化认同的提升。此外，是否有中国文化活动参与经历，以及赴华旅游或学习的经历对学习者的中国文化认同影响也接近显著水平，有相关经历的学习者在中国文化认同上的均值表现更高，其积极影响的趋势是可见的。但由于学习者文化活

动参与的次数不多或深度不足，以及赴华时间普遍较短，对其跨文化敏感度的影响并不显著，这一研究结果也与 Wattanavorakijkul(2020)对参与跨文化交流项目的英语专业学生的调查研究结果一致，短期的海外交流项目并不能使学习者的跨文化交际能力有显著的提升。最后，学习者的华裔身份因素对其跨文化敏感度和中国文化认同的影响还值得进一步验证，华裔学习者比非华裔学习者具有更高的跨文化敏感度，但其中国文化认同只是略高于非华裔学习者，且并未达到显著水平，这一点与郭银辉（2018）的研究结果存在一定差异，提示华裔身份对中国文化认同的影响可能受多种因素交互作用的影响，值得在未来研究中进一步探讨。

提高学习者的跨文化敏感度需要增强其中国文化认同

通过回归分析，本研究进一步验证了中国文化认同对跨文化敏感度具有显著的正向预测作用，这意味着，中文学习者对中国文化的认同程度越高，其跨文化敏感度水平也相应地越高。这一结论支持了 Chen & Starosta(2000)在其跨文化敏感度理论模型中将“文化差异认同感”作为核心因子之一的观点。个体对于特定文化（如中国文化）的深入理解和积极情感连接，能够为其提供一个稳固的文化参照体系和情感支持，从而增强其在面对其他未知文化时的开放性、包容性和适应性，减少潜在的文化冲击。同时，对一种文化的深刻认知和认同过程，本身也是一种理解文化普遍性和特殊性的训练，有助于学习者形成更为成熟的文化观念，从而提升其在跨文化互动中的有效性和得体性，这与 Kim(2009)提出的更具包容性的身份认同能够带来更有效的跨文化互动观点相呼应。因此，中文教学不仅要注重语言技能的训练，更应注重通过文化教学培养学生对中国文化的认知深度、情感认同与行为实践，引导其在语言学习过程中同步提升文化素养与交际能力，进而真正实现跨文化交际能力的内化与生成。

结语

本研究以泰国诗纳卡琳威洛大学 60 名中文专业本科生为研究对象，采用定量研究方法，通过问卷调查的方式，考察了学习者跨文化敏感度的整体水平及各因子表现，探讨了学习者对中国文化的认同程度及其在认知、情感、行为三个层面的具体情况，分析了年级、性别、中文水平、中国文化活动参与经历、赴华经历、跨文化交友经历以及是否为华裔等因素对两者可能产生的影响，并进一步检验了学习者跨文化敏感度与中国文化认同之间的相关性。

研究结果表明，该群体的跨文化敏感度总体处于较高水平，尤其在文化差异认同感维度表现突出，但在交际信心层面仍显薄弱。学习者对中国文化的总体认同程度也较高，其中行为认同和情感认同较为积极，认知认同仍有待提升。本研究进一步探讨了影响跨文化敏感度和中国文化认同的相关因素，发现年级、性别、跨文化交友经

历等对二者无显著影响。学习者的中文水平对中国文化认同有显著影响，文化活动参与经历以及赴华经历呈现出正向影响趋势。而华裔身份对跨文化敏感度有显著影响，但对中国文化认同上的作用仍需进一步研究验证。最后，回归分析结果证实了跨文化敏感度和中国文化认同的相关性，中国文化认同对跨文化敏感度具有显著的正向预测作用，进一步强调了提高中文学习者的文化认同在跨文化能力形成过程中的核心作用。

尽管本研究取得了较为完整的实证结果，但仍存在一定的局限性。首先该个案研究的样本来源仅限于一所高校，数量有限，且性别与年级分布不均，可能影响研究结论的普遍适用性；其次，研究方法主要为问卷调查，未能深入探讨学习者个体的实际跨文化交流经历。因此，未来的研究应进一步扩大样本规模，涵盖更多高校中文专业的学习者，并增强样本在年级、性别、专业等方面的均衡性，以更加全面地呈现泰国高校中文学习者的跨文化敏感度和中国文化认同样貌；同时，引入访谈等质性研究方法，进一步验证本研究的相关结论并深入了解学习者在真实跨文化交际环境中的表现。此外，针对中文专业课程设置与跨文化教学实践的系统研究仍需加强。未来可从培养方案、课程设计、教学内容与交流项目等多方面入手，探索更加科学有效的培养模式，全面提升泰国中文学习者的跨文化交际能力与中国文化认同水平，助力其成长为具备国际视野与跨文化素养的全球公民。

About the Authors

Liu Huiling: Ph.D Candidate of Eastern Languages Program, Faculty of Humanities, Kasetsart University

Nathakarn Thaveewatanaseth: Assistant Professor, Faculty of Humanities, Kasetsart University

Warisa Asavaratana: Assistant Professor, Faculty of Humanities, Kasetsart University

References

English

- Bennett, M. J. (1986). A developmental approach to training intercultural sensitivity. *International Journal of Intercultural Relations*, 10(2), 179–196. [https://doi.org/10.1016/0147-1767\(86\)90005-2](https://doi.org/10.1016/0147-1767(86)90005-2)
- Bennett, M. (2017). Developmental model of intercultural sensitivity. In *The international encyclopedia of intercultural communication* (pp. 1–10). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118783665.ieicc0182>
- Bhawuk, D. P. S., & Brislin, R. (1992). The measurement of intercultural sensitivity using the concept of individualism and collectivism. *International Journal of Intercultural Relations*, 16(4), 413–436. [https://doi.org/10.1016/0147-1767\(92\)90031-Q](https://doi.org/10.1016/0147-1767(92)90031-Q)
- Bosuwon, T. (2016). A study of international undergraduates' intercultural sensitivity levels and their predictors [Master's thesis, University of the Thai Chamber of Commerce]. Thai Digital Collection.
- Byram, M., Holmes, P., & Savvides, N. (2013). Intercultural communicative competence in foreign language education: Questions of theory, practice and research. *The Language Learning Journal*, 41(3), 251–253. <https://doi.org/10.1080/09571736.2013.836343>
- Chen, G. M., & Starosta, W. J. (1996). Intercultural communication competence: A synthesis. *Annals of the International Communication Association*, 19(1), 353–383. <https://doi.org/10.1080/23808985.1996.11678935>
- Chen, G. M., & Starosta, W. J. (2000). The development and validation of the intercultural sensitivity scale. *Human Communication*, 3(1), 1–15.
- Chocce, J. (2014). Factors favoring intercultural sensitivity. *International Journal of Innovative Research in Information Security*, 1(6), 5–11.
- Collier, M. J. (1989). Cultural and intercultural communication competence: Current approaches and directions for future research. *International Journal of Intercultural Relations*, 13(3), 287–302. [https://doi.org/10.1016/0147-1767\(89\)90014-X](https://doi.org/10.1016/0147-1767(89)90014-X)
- Hammer, M. R., Bennett, M. J., & Wiseman, R. (2003). Measuring intercultural sensitivity: The intercultural development inventory. *International Journal of Intercultural Relations*, 27(4), 421–443. [https://doi.org/10.1016/S0147-1767\(03\)00032-4](https://doi.org/10.1016/S0147-1767(03)00032-4)
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics: Selected readings* (pp. 269–285). Penguin Books.
- Kim, Y. Y. (2009). The identity factor in intercultural competence. In D. K. Deardorff (Ed.), *The Sage handbook of intercultural competence* (pp. 53–65). Sage.

Norton, B. (2000). Identity and language learning: Gender, ethnicity and educational change. *Pearson Education*.

Semchuchot, N., Soontornnaruerangsee, W., & Bodhisuwan, W. (2021). Thai flight attendants' intercultural sensitivity and topics in intercultural communication with Muslim passengers. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 14(1), 87–117.

Wattanaavorakijkul, N. (2020). Measuring intercultural sensitivity of Thai university students: Impact of their participation in the US summer work travel program. *rEFlections*, 27(2), 81–102. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/reflections/article/view/241822>

中文

安然. (2011). 中外高校学生跨文化敏感对比分析. *现代传播 (中国传媒大学学报)*, (11), 136–139. <https://doi.org/10.19997/j.cnki.xdcb.2011.11.023>

陈燕红, & 王琪. (2023). 日语专业大学生跨文化敏感度测量及培养策略研究. *东北亚外语研究*, 40(1), 45–52. <https://doi.org/10.16838/j.cnki.21-1587/h.2023.01.007>

崔新建. (2004). 文化认同及其根源. *北京师范大学学报 (社会科学版)*, (1), 102–107.

郭银辉. (2018). 泰国华裔留学生中华文化认同调查研究 [硕士学位论文, 暨南大学]. CNKI. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201801&filename=1017868224.nh>

林冬. (2023). 基于 ISS 量表的高校德语学习者跨文化敏感度的调查与研究. *景德镇学院学报*, 38(2), 94–98.

彭世勇. (2007). 跨文化敏感——英语专业与非英语专业学生对比. *宁夏大学学报 (人文社会科学版)*, 29(1), 125–128.

乔环润. (2015). 跨文化敏感度研究述评: 回顾与展望. *大学英语教学与研究*, (6), 23–28. <https://doi.org/10.16830/j.cnki.22-1387/g4.2015.06.003>

王沛, & 胡发稳. (2011). 民族文化认同: 内涵与结构. *上海师范大学学报 (哲学社会科学版)*, 40(1), 84–90. <https://doi.org/10.13852/j.cnki.jshnu.2011.01.013>

魏岩军, 王建勤, & 朱雯静. (2015). 不同文化背景汉语学习者跨文化认同研究. *华文教学与研究*, (4), 38–47.

- 张国良, 陈青文, & 姚君喜. (2011). 媒介接触与文化认同——以外籍汉语学习者为对象的实证研究. *西南民族大学学报 (人文社会科学版)*, (5), 176-179.
- 钟瑞萍. (2016). 泰国高校汉语学习者中华文化认同调查研究 [硕士学位论文, 山东大学].
CNKI. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CMFD201701&filename=1016162418.nh>
- 周杏英. (2007). 大学生跨文化敏感水平测评. *山东外语教学*, 28(5), 65-69.
<https://doi.org/10.16482/j.sdwy37-1026.2007.05.017>

เพลงไวรัล เพลงฮิตติดหู:
การศึกษากลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ในเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok
From Catchy to Viral: A Linguistic Study of Creative Language
Strategies in Viral Songs on TikTok¹

ทรงพร แสงทอง
Songporn Saengthong
ประภาภัทร ปากรณ์พรหม
Praphaphat Pakornprom
มณฑนา สุวรรณรัตน์
Manthana Suwannarat
พรหมมินทร์ ประไพพงษ์
Prommin Prapaipong
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University
songporn.i43@gmail.com

Received: 10 May 2025

Revised: 26 July 2025

Accepted: 4 September 2025

บทคัดย่อ

เพลงไวรัล (viral song) เป็นเพลงที่ได้รับความนิยมและเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็ว จนกลายเป็นเพลงยอดนิยม บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ที่ปรากฏในเพลงไวรัล โดยใช้แนวคิดความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษา (linguistics creativity) และศึกษาข้อมูลจากเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok จำนวน 177 เพลง ผลการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ทั้งหมด 9 กลวิธี ได้แก่ การดัดแปลงเสียง การเล่นเสียง การซ้ำคำ การใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษ การใช้คำสแลง การสร้างศัพท์ การใช้ความไม่เข้ากัน การใช้อุปลักษณ์ และการนำเพลงเก่ามาดัดแปลงใหม่ กลวิธีข้างต้นทำให้เพลงไวรัลมีความสนุกสนานและแปลกใหม่ ส่งผลให้เพลงได้รับความนิยม

คำสำคัญ : เพลงไวรัล, ความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษา, TikTok

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสัมมนาการวิจัยทางภาษาไทยสำหรับครู หลักสูตรการศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Abstract

Viral song refers to a rapidly popular track played through social media in one moment, eventually becomes the most popular song. This article aims to examine the creative linguistic strategies illustrated in viral songs, drawing on linguistics creativity concept. The data was collected from 177 viral songs on TikTok application. The study found 9 creative linguistic strategies used in the songs: sound modification, phonological play, word repetition, code-switching between Thai and English languages, slang usage, coinage, intentional incongruity, metaphorical language, and the adaptation of existed songs. These strategies create the novelty, playfulness, and memorability to the songs which are playing a crucial role in their widespread and success.

Keywords: viral song, linguistic creativity, TikTok

บทนำ

เพลงไวรัล หรือ viral song² เป็นปรากฏการณ์ของเพลงที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในช่วงระยะเวลาอันสั้น และสามารถสร้างชื่อเสียงให้แก่ศิลปินได้ ปัจจุบันเพลงที่เป็นไวรัลโดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นจากการสร้างกระแส และส่งต่อเพลงบนสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ (Melanie Naumann, 2024; เมทยา ปรียานนท์ และ เอกวิชญ์ เรืองจรรณ, 2568) ลักษณะดังกล่าวจึงแตกต่างจากอดีตที่เพลงยอดนิยมจะเผยแพร่ผ่านสื่อกระแสหลัก (Mass Media) เช่น โทรทัศน์ รายการวิทยุ

สื่อออนไลน์ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างเพลงไวรัลคือ “แอปพลิเคชัน TikTok” เนื่องจากเป็นช่องทางบนโลกออนไลน์ (Platform) ที่ได้รับความนิยม ดังผลสำรวจการใช้งานแอปพลิเคชัน TikTok ในประเทศไทยที่มีมากถึง 44.38 ล้านบัญชี (สปริงนิวส์, 2567) นอกจากนี้ TikTok ยังเป็นเครื่องมือสำคัญของอุตสาหกรรมเพลง เนื่องจาก Tiktok มีลักษณะของแพลตฟอร์มที่ส่งผลต่อความเป็นไวรัลของเพลง เพราะเป็นการแสดงคลิปวิดีโอหรือแผ่นเสียงสั้น ๆ ให้เข้าถึงกลุ่มผู้ฟังซ้ำ ๆ ได้มากขึ้น จึงถือเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ที่ทำให้เพลงใหม่ เพลงนอกกระแส และเพลงเก่าได้รับความนิยมได้ในระยะเวลาอันรวดเร็วจากการซึมซับเนื้อเพลงซ้ำ ๆ เป็นระยะเวลาหนึ่ง (อมรินทร์ทีวีออนไลน์, 2567) ทั้งนี้แอปพลิเคชัน TikTok มีการจัดอันดับและมอบรางวัลแก่ศิลปินที่ทำให้เพลงเป็นไวรัลในการประกาศรางวัล TikTok Awards Thailand สาขา Viral Song of the Year ด้วย

² งานวิจัยนี้ใช้คำว่า “เพลงไวรัล” แทนคำภาษาอังกฤษ “viral song” เนื่องจากเป็นคำที่คนทั่วไปรับรู้ และเข้าใจความหมาย เพลงไวรัล หมายถึง เพลงที่ได้รับความนิยมและแพร่หลายผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็ว จนกลายเป็นกระแสนิยมในวงกว้างทั้งในแง่ของการรับฟัง การเผยแพร่ และการมีส่วนร่วมของผู้ฟัง

เพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok นั้นแตกต่างจากแอปพลิเคชันอื่น ๆ เนื่องจากเพลงที่เผยแพร่บน TikTok เป็นคลิปวิดีโอหรือแผ่นเสียงสั้น ๆ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับคลิปวิดีโอหรือแผ่นเสียงที่ได้รับความนิยม มากไปกว่านั้นคือ แอปพลิเคชัน TikTok จะใช้อัลกอริทึม (Algorithm) ในการแนะนำคลิปวิดีโอต่าง ๆ ตามความสนใจของผู้ใช้งานในหน้า For You อัลกอริทึมจึงมีส่วนช่วยให้มีการเปิดการมองเห็นคลิปวิดีโอในกระแสมากยิ่งขึ้น ลักษณะดังกล่าวล้วนเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เพลงบนแอปพลิเคชัน TikTok สร้างกระแสความนิยมได้มากกว่าช่องทางอื่น (Okanovic และ Agnès, 2023; Chen และคณะ, 2023; ณรงค์ วงศ์ไชย, 2567)

ความท้าทายประการสำคัญในการเผยแพร่เพลงบนแอปพลิเคชัน TikTok คือ ข้อจำกัดด้านเวลา เนื่องจากการเผยแพร่เพลงไม่สามารถนำเสนอเพลงได้ทั้งหมด จึงต้องคัดสรรท่อนเพลงเพียงบางส่วน ซึ่งอาจเป็นท่อนฮุค หรือท่อนอื่น ๆ ของเพลงก็ได้ ดังนั้นท่อนเพลงที่คัดสรรมานั้นผู้ใช้งานย่อมต้องประเมินแล้วว่า เป็นท่อนเพลงที่เพราะ ดิดู เป็นเอกลักษณ์ และอาจทำให้เด่นตามได้ ซึ่งสัมพันธ์กับลักษณะการใช้งานของแอปพลิเคชันที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับคลิปวิดีโอ ยิ่งผู้เผยแพร่เพลงต้องการสร้างชื่อเสียงให้แก่เพลงมากเพียงใด การคัดสรรเพลงย่อมต้องประเมินจากองค์ประกอบต่าง ๆ ร่วมกันเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น ทว่าองค์ประกอบหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญของเพลง คือ การใช้ภาษาในเพลง เนื่องจากภาษามีส่วนในการขับเคลื่อนความคิดและอารมณ์ของเพลงให้เด่นชัด ช่วยให้เพลงจดจำได้ง่าย รวมทั้งยังสัมพันธ์กับองค์ประกอบด้านดนตรี โดยเฉพาะจังหวะ และทำนองของเพลง ด้วยเหตุนี้จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่าเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok แต่ละเพลงมีการเลือกใช้ภาษาอย่างไร

อย่างไรก็ดี ปัจจุบันมีงานวิจัยหลายเรื่องที่ศึกษาการใช้ภาษาในเพลง ทั้งเพลงไทยสากล (สุขุมล จันทวี, 2536; ศิริไล ชูวิจิตร, 2549) เพลงลูกทุ่ง (พีรพงษ์ เคนทรภักดี, 2564; กุลธิดา ทองเนตร และ อรทัย สุขจีระ, 2565) เพลงเพื่อชีวิต (ปุ่น ชมภูพระ, ปิพิญา พรหมกันธา, พัทธนันท์ พาป้อ, 2564; สาวิตรี พฤกษาชีวะ, 2550) เพลงประจำสถาบัน (กรณิธรรัตน์ หัสจำนงค์, 2561; กรณิธรรัตน์ หัสจำนงค์ และ สุวัฒนา เลี่ยมประวัติ, 2562) งานวิจัยส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ท่วงทูลวิธีทางภาษาในเพลง และใช้กรอบแนวคิดด้านเสียง คำ ประโยค สำนวน ภาพพจน์ และวจนลีลา การวิจัยเกี่ยวกับท่วงทูลวิธีทางภาษาในเพลงจึงยังมีขอบเขตค่อนข้างจำกัด และมีผลการศึกษาในแนวทางเดียวกันคือ การมุ่งอธิบายว่าในแต่ละเพลงมีการใช้ภาษาอย่างไร อาทิ การใช้คำซ้อน การใช้คำซ้ำ การสัมผัสอักษร ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นว่าเพลงแต่ละประเภทเลือกใช้ท่วงทูลวิธีทางภาษาหลากหลายกลวิธีร่วมกัน และเพลงแต่ละประเภทมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ด้ผลการศึกษาดังกล่าวยังไม่ได้อธิบายถึงบทบาทหน้าที่ของภาษา และยังไม่สะท้อนความสร้างสรรค์ทางภาษาที่สะท้อนผ่านบทเพลงนั้น ๆ เท่าไรนัก

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เพลงที่จะเป็นไวรัลจะมีลักษณะเด่นในด้านความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อผ่านภาษา โดยผู้เขียนเพลงได้คิดค้น และถ่ายทอดผ่านเพลง เพื่อต้องการสื่อสารความหมาย และความคิดใหม่ ๆ ในบทเพลงให้สอดคล้องกับบริบทสังคม และความต้องการของผู้ฟัง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

มาวิ่งในใจ มีปัญหามากปะ

Stop playing with my heart เธอจะเล่นใช่ปะ

I see you every night คิดว่ารอดไหมละ

ตัวอย่างที่ 2

สวัสดีค่าบ เรียกหนูว่าไอจ๊าบ ตรงนี้มีแต่คนเท่ ๆ มีแต่คนเพี้ยว ๆ มีแต่คนจ๊าบ ๆ

แล้วพี่จะเอาอย่างไรดีค่าบ ถ้าหนูอยากจะเลี้ยงยี่ราฟ

เคยเลี้ยงแมวแล้วมันไม่เท่ มันไม่ใช่หนูมันไม่ใช่จ๊าบ

จากตัวอย่างข้างต้นมีการใช้กลวิธีทางที่น่าสนใจ ตัวอย่างที่ 1 ใช้การใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษ เพื่อเน้นย้ำเนื้อความที่กล่าวก่อนหน้านี้คือ “Stop playing with my heart” และการเล่าเรื่องของเพลงคือ “I see you every night” อีกทั้งยังใช้อุปลักษณ์ [หัวใจคือสนามเด็กเล่น] โดยมีเธอเข้ามายังพื้นที่แห่งนี้ เพื่อให้อีกฝ่ายรู้สึกดีและอยากจะสานความสัมพันธ์ด้วย ส่วนตัวอย่างที่ 2 เลือกใช้คำผิดอย่างจงใจ คือ คำว่า “ค่าบ” และใช้คำสแลงทั้ง “เพี้ยว” และ “จ๊าบ” เพื่อทำให้เพลงมีความร่วมสมัยและสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของการสื่อสารที่เป็นวัยรุ่น กลวิธีทางภาษาดังกล่าวต่างมีส่วนทำให้เพลงมีความน่าสนใจและได้รับความนิยมจากผู้ฟัง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่ากรอบแนวคิดเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษา (Linguistics creativity) น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในเพลงไวรัล เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ศึกษาภาษาในด้านการสร้างความหมาย และการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์และแปลกใหม่ เพื่อสะท้อนถึงลักษณะการใช้ภาษาที่ต่างจากรูปแบบเดิม

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาข้อมูลเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok ว่ามีการใช้กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์อย่างไร โดยใช้แนวคิดความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษามาเป็นกรอบการวิเคราะห์ ผลการวิจัยนี้อาจทำให้ได้ข้อค้นพบที่เกี่ยวกับมุมมองด้านการเลือกใช้ภาษาในเพลงที่ต่างจากเดิม รวมทั้งอาจเป็นแนวทางการแต่งเพลงให้มีความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ที่ปรากฏในเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok

การทบทวนวรรณกรรม

ความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษา (Linguistics creativity)

ความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษา หรือ Linguistics creativity เป็นแนวคิดที่นักภาษาศาสตร์สนใจศึกษา และมีการเสนอแนวคิดอย่างหลากหลาย ประเด็นสำคัญที่มีข้อโต้แย้งกันคือ นิยามของคำว่า “ความคิดสร้างสรรค์” แนวคิด Chomsky เป็นแนวคิดที่มีการกล่าวถึงอย่างแพร่หลาย โดยอธิบายความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “ภายใต้แนวคิดภาษาศาสตร์แบบดั้งเดิมมีความเข้าใจว่า ลักษณะประการหนึ่งที่ทุกภาษามีร่วมกันคือ ความคิดสร้างสรรค์ เพราะคุณสมบัติของภาษาคือการเป็นเครื่องมือที่ใช้ถ่ายทอดความคิดได้อย่างไม่จำกัด และใช้ตอบสนองต่อสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้อย่างเหมาะสมในหลายบริบท” (Chomsky, 1965, p. 6) อีกทั้ง “ภาษาเป็นกระบวนการการสร้างสรรค์อย่างเสรี แม้จะมีกฎเกณฑ์หรือหลักการของภาษาที่กำหนดไว้แล้ว แต่มนุษย์สามารถนำหลักการเหล่านั้นมาสร้างสรรค์ภาษาได้อย่างอิสระ และหลากหลายอย่างไร้ขอบเขต รวมทั้งการตีความและการใช้ถ้อยคำ ซึ่งจะสะท้อนถึงกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่จำกัดเช่นกัน” (Chomsky, 2003, p. 402) อย่างไรก็ตาม แนวคิดของ Chomsky ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นแนวคิดความคิดสร้างสรรค์ที่จำกัดเพราะเป็นการสร้างสรรค์ที่อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และยังไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ทางภาษาที่ต่างจากกฎเกณฑ์หรือสร้างความหมายใหม่ ๆ ได้อย่างครอบคลุม

Sampson จึงได้เสนอแนวคิดการจำแนกความคิดสร้างสรรค์เป็น 2 ประเภท (Sampson, 2016) ได้แก่

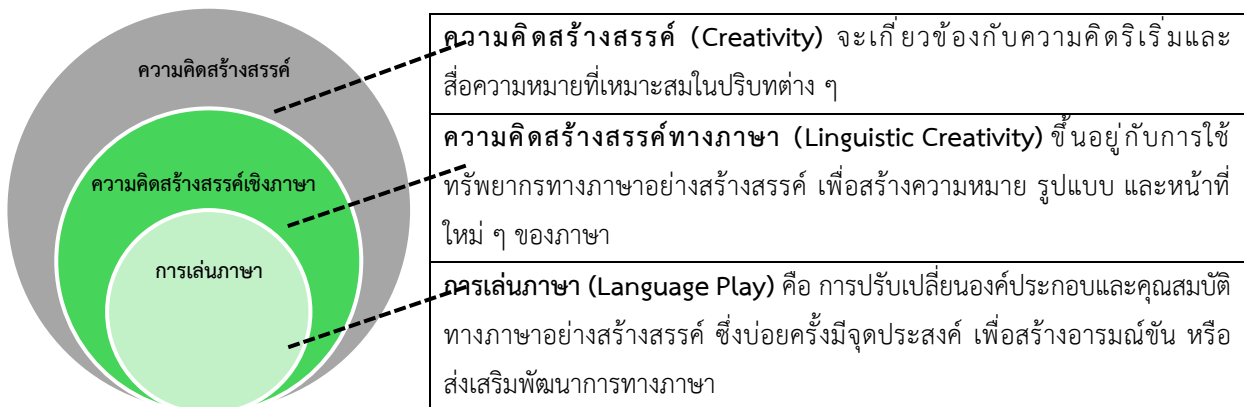
1) ความคิดสร้างสรรค์แบบตายตัว (Fixed creativity หรือ F-creativity) คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ภายใต้ขอบเขตของกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เช่น การสร้างประโยคใหม่ตามกฎไวยากรณ์ การสร้างคำใหม่โดยใช้รูปแบบการสร้างที่มีอยู่ อีกทั้งความคิดสร้างสรรค์แบบตายตัวยังใกล้เคียงกับแนวคิดเรื่องผลิตภาพ (Productivity) ในทางวิทยาหน่วยคำ (Morphology) ด้วย (Bauer, 2001 อ้างถึงใน Bergs, 2019, p. 175)

2) การขยายความคิดสร้างสรรค์ (Enlarging/Extending creativity หรือ E-creativity) คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และขยายขอบเขตของระบบที่มีอยู่ อาจกล่าวได้ว่า เป็นสิ่งที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน เช่น การสร้างคำใหม่โดยไม่ใช้รูปแบบเดิม

Sampson มองว่าความคิดสร้างสรรค์ของ Chomsky เป็นเพียงความคิดสร้างสรรค์แบบตายตัวเท่านั้น และแนวคิดของ Sampson ก็มีแนวโน้มที่นักวิชาการนำไปใช้อ้างอิงมากกว่า เนื่องจากเป็นแนวคิดที่มีความยืดหยุ่น และครอบคลุมปรากฏการณ์ทางภาษาได้มากกว่า

การวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อผ่านภาษานั้น McDonough (1993) และ Bergs (2019) ได้จำแนกประเภทของความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษาไว้สอดคล้องกัน ยกตัวอย่างเช่น 1) การสร้างคำใหม่ เช่น การสร้างคำศัพท์ใหม่ 2) ภาษาเชิงเปรียบเทียบ เช่น อุปลักษณ์ อุปมา ถ้อยคำนัยแฝง 3) การเล่นคำ เช่น คำพ้องเสียง คำพ้องความหมาย มุกตลก การใช้คำพูดตลกในรูปแบบอื่น ๆ 4) ภาษาร้อยกรอง 5) การใช้ภาษาสแลง และภาษาเฉพาะกลุ่ม 6) การเปลี่ยนแปลงทางภาษาที่เกิดขึ้นใหม่

เมื่อพิจารณาประเภทของความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาข้างต้น อาจตั้งข้อสังเกตได้ว่ากลวิธีทางภาษาบางประเภทอาจมีลักษณะเช่นเดียวกันกับการเล่นทางภาษา (language play) ทั้งนี้เพราะความคิดสร้างสรรค์ทางภาษามีส่วนที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และ การเล่นทางภาษา (language play) ดังจะเห็นได้จากแผนภาพความสัมพันธ์ดังต่อไปนี้



(ปรับจาก Heidari-Shahreza, 2024: 20)

จากแผนภาพข้างต้น อาจกล่าวได้ว่าการเล่นภาษาเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา

“กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์” เป็นประเด็นการศึกษาหนึ่งที่นักวิชาการสนใจนำไปศึกษาในบริบทต่าง ๆ เพื่อค้นหาคำตอบว่าในแต่ละบริบทจะมีการใช้กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์อย่างไรบ้าง มีตัวอย่างงานวิจัยที่ใช้แนวคิดนี้ อาทิ บริบทการสื่อสารของกลุ่มคนเจนเอเรชั่น Z พบว่า การสื่อสารแอปพลิเคชัน Tiktok มีการใช้ ตัวอย่างแทนคำเต็มในการพูด การผสมผสานคำและภาพในการสื่อสาร การใช้คำใหม่ การใช้คำเฉพาะกลุ่ม การใช้โครงสร้างภาษาที่กระชับ และการเกิดความหมายใหม่ของคำและวลี (Ugoala, 2024) บริบทสื่อมวลชนพบว่า ในหนังสือพิมพ์ภาษาอังกฤษมีสร้างคำศัพท์ใหม่ และมีการสร้างคำอย่างสร้างสรรค์ (Yeskendir, Zhumanbekova, & Nurzhanova, 2024) ส่วนบริบททวิสมัยใหม่ จะมีการใช้กลวิธีทางภาษารูปแบบใหม่ เช่น คำนามที่เกิดจากคำสรรพนาม คำกริยาคำสั่งที่มีรูปแบบการใช้กรรมแตกต่างจากปกติ คำกริยาสะท้อน (Reflexive verbs) คำคุณศัพท์สั้นที่เกิดจากคำคุณศัพท์เต็ม และรูปแบบของคำคุณศัพท์เปรียบเทียบ (Comparative adjectives) (Fateeva, 2018) นอกจากนี้มีงานวิจัยที่ศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างผู้พูดภาษาที่ 1 และ 2 พบว่า ผู้พูดภาษารัสเซียที่เติบโตในสภาพแวดล้อมที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก จะมีการสร้างวลีและโครงสร้างใหม่มากกว่ากลุ่มผู้เรียนภาษารัสเซียเป็นภาษาที่ 2 (Rakhilina, Vyrenkova, & Polinsky, 2016)

จากที่กล่าวมาข้างต้นทั้งส่วนที่เป็นแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แสดงให้เห็นว่า “ภาษา” และ “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องซึ่งกันและกันในการถ่ายทอดความคิดต่าง ๆ อีกทั้งยังมีความเป็นพลวัตตามยุคสมัยและบริบทสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษาของ Sampson (2016) มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งจะทำให้เห็นความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษารูปแบบใหม่ ๆ ที่ปรากฏในเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok ตลอดจนอาจช่วยขยายมุมมองต่อการวิเคราะห์ภาษาในเพลงต่าง ๆ ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ทบทวนแนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้ 2 วิธีดังนี้

1) เก็บรวบรวมข้อมูลเพลงที่เข้าชิงรางวัล TikTok awards สาขา TikTok viral song ตั้งแต่ปี 2022-2024 จำนวน 77 เพลง เนื่องจากปี 2022-2024 เป็นปีแรกและปีล่าสุดที่มีการจัดมอบรางวัลขึ้น

2) เก็บรวบรวมข้อมูลจากจัดอันดับเพลงยอดนิยมบนแอปพลิเคชัน TikTok ของเว็บไซต์ไทยรัฐออนไลน์ จำนวน 100 เพลง

ในกรณีที่มีเพลงซ้ำกันจากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทั้ง 2 วิธีนี้ ผู้วิจัยจะคัดเลือกข้อมูลเพลงเหล่านั้นเพียงครั้งเดียว เนื่องจากเพลงเหล่านั้นเป็นเพลงเดียวกัน จึงถือว่ามีข้อมูลที่เหมือนกัน

3. คัดเลือกข้อมูล ผู้วิจัยคัดเลือกเฉพาะท่อนเพลงที่เป็นไวรัล ไม่ใช่เนื้อเพลงทั้งหมด โดยการพิจารณาจากแผ่นเสียงที่มียอดผู้ชมมากที่สุด เนื่องจากการนำเสนอเพลงบนแอปพลิเคชัน TikTok มีข้อจำกัดด้านเวลา และบางเพลงส่วนที่เป็นไวรัลไม่ใช่ท่อนฮุคของเพลง

4. วิเคราะห์กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ที่ปรากฏในเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษาแบบการขยายความคิดสร้างสรรค์ (Enlarging/Extending creativity หรือ E-creativity) มาคัดเลือกข้อมูล โดยใช้เกณฑ์ 2 ประการ ได้แก่ ภาษาที่เป็นรูปแบบใหม่ และภาษาที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ต่างจากเดิม จากนั้นวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาโดยใช้แนวคิดทางภาษาศาสตร์ต่าง ๆ เช่น การสร้างคำ อุปลักษณ์ การเล่นภาษา

5. เรียบเรียง สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

วิเคราะห์ผลการวิจัย

จากวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ในเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok พบว่า เพลงที่ไวรัลมีการเลือกใช้กลวิธีทางภาษาที่ต่างจากไปจนบทการแต่งเพลงหลายกลวิธี และแต่ละกลวิธีมีหน้าที่ในการสื่อสารแตกต่างกัน สามารถจำแนกกลวิธีที่พบได้ 9 กลวิธี ดังนี้

1) การดัดแปลงเสียง เป็นกลวิธีการปรับเปลี่ยนวิธีการออกเสียงให้ต่างจากเดิม แต่ยังสามารถเชื่อมโยงกับคำและความหมายเดิมได้ ทั้งนี้การดัดแปลงเสียงในเพลงไวรัลพบการใช้หลายลักษณะ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

หากว่านานกว่านี้ไม่ไหว ก็ใจของฉันทัน Calling You ooh ooh
อยากเป็นแฟนแต่ได้แค่เพื่อนคุย เอ้ย! มันจะเกินปุยมุ้ย
(เกินปุยมุ้ย (aww): เอ้ย จิรัช)

ตัวอย่างที่ 2

แต่ฉันขอสาปเธอ
ให้เธอคงไม่ดี
ขอบใครก็ให้โดนทุกที
เล่นมือถือก็ขอให้เน็ตไม่ดี
เพราะฉันจะฉาปเธอ ฉาปเธอ โวะโอว
(ฉันจะฉาปเธอ (CURSE): bamm)

ตัวอย่างที่ 3

คำที่เคยบอกเธอ
ผมก็ทำไม่ได้
ไม่ใช่แค่หล่อเกิน
เธอบอกผมเสียไป
ผมก็แถมอง ต่อให้เค้าสวย
(Lean On Your Shoulder: KRK Ft.N/A ,Sakarin)

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า การดัดแปลงเสียงในเพลงไวรัลใช้ในวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน ดังตัวอย่างที่ 1 มีการดัดแปลงเสียงเสียงสระและวรรณยุกต์ จากคำว่า “ไปไหม” (pai -mǎj) เป็น “ปุยมุ้ย” (puy-múy) เพื่อสื่อถึงความไม่จริงจัง และสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับอารมณ์และเนื้อหาของเพลง เพราะแม้จะไม่สมหวังกับความรัก แต่ยังคงสนุกสนานได้ ส่วนตัวอย่างที่ 2 ดัดแปลงเสียงพยัญชนะจากคำว่า “สาป” (sàap) เป็น “ฉาป” (chàap) จะเห็นได้ว่าเพลงนี้ใช้คำว่า “สาป” ในเนื้อเพลงท่อนแรก และใช้คำว่า “ฉาป” ในเนื้อเพลงท่อนสุดท้าย ซึ่งสื่อความหมายของถ้อยคำต่างกัน การใช้คำว่า “ฉาป” ที่เป็นการเลียนแบบการออกเสียงไม่ชัดของเด็ก จึงช่วยลดระดับความรุนแรงของถ้อยคำเดิม และสื่อว่าไม่ได้มีเจตนาทำให้อีกฝ่ายเกิดอันตรายซึ่งสอดคล้องกับการสาปก่อนหน้า ที่ไม่ใช่เรื่องร้ายแรง ขณะที่ตัวอย่างที่ 3 หากพิจารณาบริบทของเพลงคำว่า “เสีย” ซึ่งหมายถึงพี่ชาย ไม่สอดคล้องกับเนื้อหาของเพลง ผู้แต่งน่าจะจงใจใช้คำนี้เนื่องจากเป็นคำที่ออกเสียงคล้าย

กับคำว่า “เหี้ย” ซึ่งเป็นการบริภาษเกี่ยวกับลักษณะของผู้ชายที่ไม่พึงประสงค์ จึงดัดแปลงเสียงวรรณยุกต์จากคำว่า “เหี้ย” (híā) เป็น “เฮี้ย” (hia) เพื่อเลี่ยงการใช้คำหยาบ แต่ผู้ฟังก็ยังเข้าใจความหมายที่เพลงต้องการสื่อได้

2) การเล่นเกมเสียง เป็นกลวิธีการเลือกสรรถ้อยคำที่มีเสียงสัมผัสทั้งเสียงพยัญชนะ หรือเสียงสระ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานของเพลง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 4

หนูอะจ๊าบตัวจริงโตมาจากท้องแม่
หนูจะไม่จั้งจั้ง จ้องเง้ง จองเง้ง³
ถ่ายรูปฟุ้งฟุ้ง กุ้งกิ้ง กองแกง
น่ารักตุ๊กตัก ปุกปิ๊ก ปองแป้ง
กินจ๊ิบกินจ๊ิบ จุกจิก จองเง้ง

(จ๊าบของแท้: Baimint)

ตัวอย่างที่ 5

ซัดเพียวไปแล้ว มันก็เริ่มตะแล่น แต้น ๆ
มันบอกคีนื้ออยากได้แฟน แล้วนี่ต้องทำยังไง (นี่ละ ๆ ๆ)
ขวดสามก๊มา ขวดสี่ก๊มา กูไม่ไหว
เฮ้ย นี่มันเป็นไปไม่ได้ไง อีเมมันเดินยั่วแล้ว (ยั่วแล้ว ยั่วแล้ว ยั่วเลย)

(เมร่อน: JUEPAK Ft. จ๊ะ นงผณี x GUNNER)

เมื่อพิจารณาจากตัวอย่างที่ 4 และ 5 จะเห็นว่าการเล่นเกมเสียงในเพลงไวรัลน่าจะมุ่งเน้นความสนุกสนานของการออกเสียงที่คล้ายกัน และสร้างจังหวะของเพลงมากกว่าการสื่อความหมาย และความไพเราะ ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างที่ 4 มีการเล่นเกมเสียงให้สอดคล้องกับคำขยายเพื่อบอกลักษณะทั้ง “จั้งจั้ง” “ฟุ้งฟุ้ง” “ตุ๊กตัก” “จ๊ิบ” และ “จ๊ิบ” โดยคำที่นำมาแต่งเพลงพบว่าเสียงของคำบางคำไม่มีความหมาย โดยพบการเล่นเกมเสียงพยัญชนะหลายชุด ได้แก่ “จั้ง-จั้ง-จ้อง-เง้ง-จอง-เง้ง” “ฟุ้ง-ฟุ้ง” “กุ้ง-กิ้งกอง-แกง” “ตุ๊ก-ตัก” “ปุก-ปิ๊ก-ปอง-แป้ง” และ “จ๊ิบ-จ๊ิบ-จุก-จิก-จอง-เง้ง” ส่วนการเล่นเกมเสียงสระมีการใช้จังหวะของเสียงสระ 2 เสียงที่เหมือนกัน ได้แก่ คำว่า “ฟุ้งฟุ้ง-กุ้งกิ้ง” และ “ตุ๊กตัก-ปุกปิ๊ก” ในตัวอย่างที่ 5 มีการเล่นเกมเสียงสระคือ “แล่น-แต้น-แต้น” ซึ่งเป็นคำที่ไม่มีความหมายทั้งหมด แต่ก็สามารถสื่อถึงกริยาอาการของตัวละครในเพลงได้ ทั้งยังช่วยสร้างจังหวะและอารมณ์ของเพลงให้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้นด้วย

³ ผู้วิจัยเขียนคำศัพท์ตามการเขียนเนื้อเพลงต้นฉบับ ไม่ได้แก้ไขคำศัพท์ที่มีการสะกดผิด

3) การซ้ำคำ เป็นกลวิธีการนำคำมาซ้ำกันซึ่งปรากฏได้ทั้งการซ้ำแบบคำคำเดียว และการซ้ำคำหลายคำ เป็นรูปแบบ (pattern) การซ้ำคำในเพลงจะปรากฏในตำแหน่งเดิม หรือเปลี่ยนตำแหน่งก็ได้ มีตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 6

มองบน เงยหน้าสู้แสง แสง
เดินหน้าตึงเป็นแก๊งค์แก๊งค์
มีตัวเปิดตัวแทงค์แทงค์
เต็มกระเป๋าย่อยแบงค์แบงค์
ปล่อยคีนี่แบบแบ๊ดแบ๊ด
เต็มเต็มล่ออย่างแรง ๆ

(โคตรชิง: แจ๊ส สปีกนิค ปาปิยอง กู้กกู้ก)

ตัวอย่างที่ 7

เมล่อน อีเมล่อน เมร่อนเลย (เฮ้ย ๆ ๆ)
เมล่อน อีเมล่อน เมร่อนเลย (สู้เขา ๆ ๆ)
เมล่อน อีเมล่อน เมร่อนเลย (เฮะ ๆ ๆ ๆ)
เมล่อน อีเมล่อน เมร่อนเลย (มันต้องอย่างนี้สิเว้ย)

(เมร่อน: JUEPAK Ft. จี๊ะ นงผณี x GUNNER)

ตัวอย่างที่ 8

พวกกูมาก่อนสามคนเหมือนกับ โหน่ง เท่ง หม่ำ อะ
Drip ดิวะ เหมือนกับ หม่ำ เท่ง โหน่ง (ไม่ใช่ไม่ใช่)
โหน่ง เท่ง หม่ำ พวกกู drip ดิวะ เอ้า หม่ำ เท่ง โหน่ง (จัดไปน้องชาย)
โหน่ง เท่ง หม่ำ อะ drip ดิวะ เหมือนกับ หม่ำ เท่ง โหน่ง (ไม่ใช่ไม่ใช่)
โหน่ง เท่ง หม่ำ พวกกู drip ดิวะ เอ้า หม่ำ เท่ง โหน่ง (พี่บ๊ายมาแล้ว)

(หม่ำ-เท่ง-โหน่ง: GUNNER Ft. BIGSLP)

จากตัวอย่างที่ 6 มีการซ้ำคำคำเดียวในส่วนท้ายของแต่ละท่อน ทั้ง “แสง” “แก๊งค์” “แบงค์” “แบ๊ด” และ “แรง” ในตัวอย่างที่ 7 มีการซ้ำคำแบบชุดคำ 3 คำ คือ “เมล่อน อีเมล่อน เมร่อนเลย” โดยจะซ้ำจำนวน 4 รอบ และเนื้อเพลงในท่อนดังกล่าวไม่พบคำร้องอื่น ๆ เพิ่มเติม มีเพียงคอรัสที่จะมาร้องช่วงท้ายหลังการซ้ำคำ ส่วนตัวอย่างที่ 8 จะซ้ำคำแบบชุดคำ 3 คำ จำนวน 2 ชุด ได้แก่ “โหน่ง เท่ง หม่ำ” และ “หม่ำ เท่ง

โหน่ง” สลับกันไปมากับการซ้ำคำแบบชุดคำอีก 2 ชุด ได้แก่ “พวกกู drip ดิอะ เอ้า” และ “อะ drip ดิอะ เหมือนกับ” ในเนื้อเพลงที่ยกตัวอย่างมีเพียงเนื้อเพลงส่วนต้นเท่านั้นที่ไม่มีการซ้ำคำ

จากทั้ง 3 ตัวอย่างข้างต้นทำให้ลักษณะที่ต่างจากการซ้ำคำที่ปรากฏในเพลงอื่น ๆ เพราะการซ้ำคำในเพลงไวรัลมิได้มุ่งเน้นการทำให้ความหมายของคำเด่นชัดขึ้น แต่มีหน้าที่ในการทำให้คำที่ซ้ำกลายเป็นคำติดหู จำง่าย จำได้เร็ว อีกทั้งการซ้ำคำยังช่วยเน้นจังหวะของเพลงให้ชัดขึ้น นอกจากนี้อาจตั้งข้อสังเกตได้ว่าเพลงไวรัลอาจมิได้ให้ความสำคัญกับเนื้อหาและความหมายของเพลง ซึ่งเห็นได้ชัดจากตัวอย่างที่ 7 และ 8 ที่เกือบจะไม่มีเนื้อเพลง

4) การใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษ เป็นกลวิธีการใช้คำ วลี หรือประโยคภาษาไทยสลับกับภาษาอังกฤษในการถ่ายทอดเนื้อหาของเพลง มีหน้าที่ในการสื่อความหมายต่าง ๆ ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 9

เธอชอบฉันตรงไหนให้เอาปากกามาวง
ส่วนฉันชอบเธอแบบนี้แบบที่เธอเป็นทุกตรง
ชอบที่เธอใจดี น่ารัก และชอบเอาใจทุกเรื่องตลอด
และถ้าให้ฉันเลือกได้ขอเดี๋ยวฉันคงเลือกไม่ลง
ขอมวงเธอทั้งตัวแล้วกัน

I like everything about you

(เอาปากกามาวง: Bell Warisara)

ตัวอย่างที่ 10

อย่ามาเล่นกับไฟร้อน ร้อนจะไม่ดี
ฉันกลัวจะไม่ปลอดภัย, just stay away from me
เธอเข้ามาเล่น เล่นกับใจ แบบนี้ก็ไม่เอา
Cause I'm a fire boy, fire boy, yeah

(Fire Boy: PP Krit)

ตัวอย่างที่ 11

ไพล่อยคอยรัก ทำไมไม่ทักแล้วที่รักคอยไร
อยาก yes ก็มาจรัญดิ
Baby pull up ฝั่งธนดิ
อยาก yes ก็มาจรัญดิ
Your mama อยาก yes อะดิ

(จรัญ: GUNNER X BIGSLP)

จากตัวอย่างข้างต้นมีการใช้ภาษาไทยสลับกับภาษาอังกฤษในหน้าที่แตกต่างกัน ตัวอย่างที่ 9 จะใช้ประโยคภาษาอังกฤษว่า “I like everything about you” ปิดท้ายท่อนเพลง เพื่อสรุปและเน้นย้ำประเด็นสำคัญหลังจากท่อนที่เป็นเนื้อหาภาษาไทย ซึ่งมีเนื้อหากล่าวถึงการชอบทุกอย่างที่ฝ่ายตรงข้ามกระทำ ประโยคดังกล่าวเพียงประโยคเดียวสามารถครอบคลุมถึงเนื้อหาเพลงภาษาไทยทั้งหมด ขณะที่ตัวอย่างที่ 10 ใช้ประโยคภาษาอังกฤษว่า “Cause I'm a fire boy, fire boy, yeah” ซึ่งมีคำว่า “fire boy” ที่มีความหมายโดยนัยเกี่ยวกับเรื่องเพศ หากเนื้อเพลงท่อนนี้ใช้ภาษาไทยก็就会有ความล่อแหลม การใช้ประโยคภาษาอังกฤษมาสลับดังกล่าวอาจมีส่วนช่วยหลีกเลี่ยงการกล่าวถึงเรื่องต้องห้ามของสังคมไทยโดยตรงไปได้ นอกจากนี้คำว่า “fire boy” ยังสัมพันธ์กับเนื้อเพลงในท่อน “อย่ามาเล่นกับไฟร้อน ร้อนจะไม่ดี” ทั้งการใช้คำว่า “fire” เล่นเสียงกับคำว่า “ไฟ” ซึ่งมีลักษณะการออกเสียงคล้ายกัน รวมทั้งการเน้นย้ำความหมายของสำนวน “เล่นกับไฟ” ซึ่งหมายถึงลงมือเข้าไปเสี่ยงกับสิ่งที่รู้ว่าเป็นอันตราย เพื่อให้ความหมายดังกล่าวเด่นชัดมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ดีตัวอย่างที่ 11 มีการใช้ภาษาอังกฤษที่ต่างออกไป ดังจะเห็นจากการใช้คำว่า “yes” แปลว่า “ใช่” แต่ก็มีเสียงคล้ายกับคำภาษาไทยที่เกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศด้วย การใช้คำว่า “yes” ในเพลงนี้อาจเป็นความตั้งใจให้เกิดความกำกวมและชวนให้คิดแบบสองแง่สองง่าม ส่วนการใช้คำว่า “Baby pull up” เพื่อสื่ออารมณ์ของเพลงให้มีสีสันมากขึ้น เนื่องจากใช้คำในภาษาไทยจะตรงกับคำว่า “มาเจอกันหน่อย” ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับบรรยากาศของเพลง และอาจตั้งข้อสังเกตได้ว่าเพลงแร็ปหรือฮิปฮอปมักจะใช้คำภาษาอังกฤษแทรกในเนื้อเพลง อีกคำหนึ่ง คือ “Your mama” ซึ่งหากแปลเป็นภาษาไทยอาจจะกลายเป็นคำหยาบ หรือคำบริภาษได้ ดังนั้นการใช้คำภาษาอังกฤษก็จะช่วยลดความรุนแรงของถ้อยคำ หรือทำให้รื่นหูมากกว่าการใช้คำภาษาไทย

5) การใช้คำสแลง เป็นกลวิธีการใช้ถ้อยคำ วลี หรือสำนวนที่ใช้และเข้าใจเฉพาะกลุ่ม ซึ่งมีความหมายต่างจากความหมายโดยทั่วไป โดยปกติคำสแลงจะนิยมใช้ในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่งเท่านั้น การใช้คำสแลงในเพลงไวรัลจะช่วยให้เนื้อเพลงมีความทันสมัยและทันเหตุการณ์ที่เป็นกระแสอยู่ในขณะนั้น มีตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 12

เธอชอบฉันตรงไหนให้เธอปากกามาวง

ส่วนฉันชอบเธอแบบนี้แบบที่เธอเป็นทุกตรง

ชอบที่เธอใจดี น่ารัก และชอบเอาใจทุกเรื่องตลอด

และถ้าให้ฉันเลือกได้ขอแค่ฉันคงเลือกไม่ลง

ขอวงเธอทั้งตัวแล้วกัน

(เอาปากกามาวง: Bell Warisara)

ตัวอย่างที่ 13

เงินในบัญชีไม่พอ (ใช้)

พอโอนให้ฟ้าหน่อย (ได้ไหม)

และอยากได้รักคนใหม่
นะคะ นะคะ นะฟ้ารักพอ”

(ฟ้ารักพอ: Badmixon)

การใช้ภาษาสแลงทั้ง 2 ตัวอย่างข้างต้นนิยมใช้กลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) จากนั้นได้เผยแพร่ไปยังวัยรุ่นกลุ่มต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น ในตัวอย่างที่ 12 วลี “เอาปากกามาวง” หมายถึง การระบุข้อมูลหรือเจตนาต่าง ๆ ให้แน่ชัด โดยปกติจะใช้เพื่อท้าทายอีกฝ่ายให้พิสูจน์ข้อมูลบางประการ เช่น “ไม่สวยตรงไหนเอาปากกามาวง” “โป๊ะตรงไหนเอาปากกามาวง” ในบริบทเพลงนี้ใช้สื่อความหมายว่าอีกฝ่ายชื่นชอบตนเพราะเรื่องใดต้องระบุให้แน่ชัด ส่วนตัวอย่างที่ 13 ประโยค “ฟ้ารักพอ” มีจุดเริ่มต้นจากละครเรื่องดอกส้มสีทอง โดยคำว่า “ฟ้า” คือชื่อตัวละครหญิง และคำว่า “พอ” คือคำเรียกตัวละครชายที่มีอายุมากทั้งคู่มีความสัมพันธ์ฉันชู้สาว และใช้ประโยคนี้เพื่อบอกรักกัน ประโยค “ฟ้ารักพอ” มีกระแสนิยมจากการกล่าวขานนักร้องชายท่านหนึ่งจนกระทั่งกลายเป็นคำยอดนิยมในโลกออนไลน์ โดยมักใช้ในบริบทที่เกี่ยวกับการบอกรักผู้ชาย (กตัญญู แก้วหานามและคณะ, 2564) จะเห็นได้ว่าเมื่อนำคำสแลงที่เป็นกระแสนิยม ณ ขณะนั้นมาใช้แต่งเพลงจะทำให้เพลงทันต่อเหตุการณ์ ผู้ฟังสามารถจดจำเนื้อเพลงได้ง่าย ซึ่งอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เพลงได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว

6) การสร้างศัพท์ เป็นกลวิธีการสร้างคำใหม่ในภาษา โดยการนำเสียงของคำที่มีอยู่แล้วในภาษามาสร้างคำใหม่ (กัญญนัช ชะนะจิตร, 2560) คำศัพท์ที่สร้างขึ้นมานั้นไม่ปรากฏการใช้มาก่อน ในบางกรณีผู้รับสารอาจไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ จึงจำเป็นต้องตีความจากบริบทของคำศัพท์ใหม่ การสร้างศัพท์ใหม่ในเพลงไวรัลมีหลายคำ มีตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 14

น่ารักชิบปุงเลย
ได้เจอละผมเข้าไปอุงเลย
ก็เธอนะน่ารักชิบปุง
ปาลุงปุงปุง ปาลาลุงปุงปุง

(น่ารักชิบปุงเลย: Bonnadol FT.Sprite)

ตัวอย่างที่ 15

รอเธออยู่นะคะด้วยท่าแอ่นระแนง
จับที่หัวใจฉันแล้วกระแทกแรง ๆ
ช่วยกระแทกใส่ฉันด้วยคำพูดว่า “แฟน”
Oh, baby, baby, ไม่ได้อยาก one night stand

(แอ่นระแนง (ARCH): ALIE BLACKCOBRA)

ตัวอย่างที่ 14 คำว่า “อุง” เป็นการสร้างคำใหม่ที่ปรากฏการใช้มาก่อน ซึ่งอาจสันนิษฐานได้ว่าเป็น การเลียนเสียงร้องหรือเสียงกระโดดน้ำของแมวน้ำซึ่งมีลักษณะน่ารัก จากนั้นคำว่า “อุง” จึงนำมาใช้เป็น คำกริยา หมายถึง รัก เอ็นดู และใช้เป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง น่ารัก น่าเอ็นดู น่าทะนุถนอม ในบริบทเพลงนี้ใช้ เป็นคำกริยา เพื่อสื่อความหมายว่า เมื่อเห็นความน่ารักของเธอ ผมจึงอยากเข้าไปแสดงความรัก และตัวอย่างที่ 14 คำว่า “แอ่นระแนง” เป็นการสร้างคำใหม่โดยใช้วิธีการประสมคำว่า “แอ่น” เป็นคำกริยาหมายถึง ทำให้ โค้งหรือนูนจากแนวหรือระดับ กับคำว่า “ระแนง” เป็นคำกริยาหมายถึง เรียง เมื่อมารวมกันแล้วกลายคำเป็น ใหม่ที่มีความหมายว่า ท่าทางการนอนคว่ำโดยมีอวัยวะราบกับพื้น และยกกันขึ้นให้สูงขึ้น ทั้งนี้ผู้แต่งเพลง ได้เปรียบเทียบความหมายไว้ว่า “แอ่นระแนง” หมายถึงท่ามาของคนที่ (โย, 2567) อย่างไรก็ตามในบริบท เพลงนี้จะใช้เพื่อสื่อความหมายว่าของการนอนรอเธออยู่ด้วยท่าทางดังกล่าว ซึ่งอาจสื่อถึงนัยยะเรื่องเพศใน ทำนองว่า นอนด้วยท่าทางอันยั่ววน เพื่อเร้าความรู้สึกทางเพศของอีกฝ่าย การสร้างคำศัพท์ที่มีความแปลก ใหม่อาจสร้างความสนใจให้แก่ผู้ฟังได้ เพราะผู้ฟังอาจมีข้อสงสัยว่าคำนั้น ๆ มีความหมายอย่างไร และยังทำ ทายให้ผู้ฟังได้ติดตามเนื้อหาของเพลงด้วย

7) การใช้ความไม่เข้ากัน เป็นกลวิธีการใช้ภาษาที่มีเนื้อความสองอย่างที่ไม่เกี่ยวข้องหรือขัดแย้งกัน มาอยู่ในบริบทเดียวกันอย่างจงใจ ทั้งนี้ความไม่เข้ากันเกิดจากสิ่งนั้นเปี่ยมเบนหรือแหวกออกมาจากระบบที่มีความ เป็นแบบแผน หรือเกณฑ์ปกติ หรือมาตรฐานของความเป็นปกติที่รับรู้กันในสังคม ทำให้เกิดการพลิก ความคาดหวัง (บุษดี อรศิริวรรณ, 2555) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 15

โดนัทยังมีรู แล้วเมื่อไร You จะมีใจ

ไม่มีใครลองมามีเรามา เอามาสิมาละ ลัลลาลัลลา

ไม่ชอบใครลองมาชอบเรามา เอามาสิมาละ ลัลลาลัลลา

ไม่มีแฟนลองเป็นแฟนเรามา เอามาสิมาละ ลัลลาลัลลา

(Stand by หล่อ: New Country)

ตัวอย่างที่ 16

จีบเธอไม่ได้ แม่ไม่ยอมให้มีแฟน

ก็เลยจีบแม่เธอแทน

จีบเธอไม่ได้ แม่เธอบอกว่าผม Bad

เลยอยากได้แม่เป็นแฟน

(จีบเธอไม่ได้(ก็เลยจีบแม่เธอแทน): Trumsey)

จากตัวอย่างที่ 15 มีการอ้างเหตุผลที่ไม่เกี่ยวข้องกัน โดยการอ้างว่า “โดนัทยังมีรู” กับ “แล้วเมื่อไร You จะมีใจ” จะเห็นได้ว่าการมีรูของโดนัทไม่เกี่ยวข้องอย่างใดกับความสัมพันธ์การจับคู่เทียบเคียง คุณลักษณะทั้งสองจึงไม่มีความสมเหตุสมผล ขณะที่ตัวอย่างที่ 17 เป็นการอ้างเหตุผลแบบผิดแผกไปจากชนบทกล่าวคือ เนื้อเพลงสื่อถึง 2 เหตุผล เหตุผลแรกมีเนื้อเพลงที่เป็นสาเหตุคือ “จิบเธอไม่ได้” และ “แม่ไม่ยอมให้มีแฟน” นำไปสู่ส่วนที่เป็นผลคือ “ก็เลยจิบแม่เธอแทน” เหตุผลที่สองมีเนื้อเพลงที่เป็นสาเหตุคือ “จิบเธอไม่ได้” และ “แม่เธอบอกว่าผม Bad” นำไปสู่ส่วนที่เป็นผลคือ “เลยอยากได้แม่เป็นแฟน” จะเห็นว่าส่วนที่เป็นเหตุและผลไม่ใช่สิ่งที่ควรเป็นเช่นนั้น เพราะกรณีที่เกิดหวังจากการจิบ ผลที่เกิดขึ้นเป็นได้หลายกรณี เช่น ยอมจำนน การพยายามจิบใหม่ การอ้อนวอน แต่การอ้างว่าจะจิบแม่ของเธอเป็นแฟนจึงไม่สมเหตุสมผลจะเห็นได้ว่าเหตุผลเหล่านี้ไม่มีความเกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกันในแง่มุมของความหมายและปริบทแม้แต่น้อย ความไม่เข้ากันเช่นนี้ส่งผลให้ผู้ฟังรู้สึกประหลาดใจและเกิดความขบขัน

8) การใช้อุปลักษณ์ เป็นกลวิธีการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่งที่ต่างวงความหมายกัน (Lakoff & Johnson, 1980; Saeed, 1997, อ้างถึงใน ญัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2556, น. 99) เพลงไวรัลมีการใช้อุปลักษณ์ในการถ่ายทอดความคิดเรื่องต่าง ๆ ที่น่าสนใจ มีตัวอย่างเช่น

ตัวอย่างที่ 17

ปล่อยให้ลอย ละ ลอย
ปล่อยให้ลอย ละ ลอย ละ ลอย
ให้ความรักพัดพาฉันไป
ตัวฉันเป็นเหมือนว่าวกระดาษ
ขึ้นมาสูงก็เลยลำบาก
เริ่มจะหนาวหัวใจ

(ว่าว: มินตรา อินทिरา)

ตัวอย่างที่ 18

“เจ็บเมื่อไรก็โทรมานะโทรมา
ไม่ใช่หมอแต่จะขอเยียวยา
รับบทเป็นที่ปรึกษา ตอบได้ทุกปัญหา
คอยรักษาแผลใจให้เธอ”

(เจ็บเมื่อไหร่: KRIST)

จากตัวอย่างที่ 17 มีการใช้อุปลักษณ์ [ชีวิตคือว่าวกระดาษ] โดยใช้ถ้อยคำว่า “ว่าวกระดาษ” “ลอย” “พัดพา” เพื่อสื่อความหมายว่า ว่าวกระดาษเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีน้ำหนักเบา ไม่มีความแข็งแรง คงทน จึง

สามารถลอยไปบนอากาศ มีกระแสลมคอยพัดให้วาวเคลื่อนไป เมื่อลอยขึ้นสูงเท่าใด ก็ยังบังคับทิศทางยากมากเท่านั้น ซึ่งเปรียบเทียบกับชีวิตที่ไม่มีความมั่นคง ใช้ความรักเป็นแรงขับเคลื่อนให้ทำสิ่งต่าง ๆ ทว่าเมื่อมีความรักก็อาจจะสร้างความทุกข์ใจได้

ขณะที่ตัวอย่างที่ 18 มีการใช้อุปลักษณ์ [ความรักคือโรค] โดยใช้ถ้อยคำว่า “เจ็บ” “หมอ” “เยียวยา” “ปรึกษา” “รักษา” “แผล” เพื่อสื่อความว่า การเจ็บป่วยหรือบาดเจ็บเป็นสิ่งที่ผลกระทบต่อร่างกาย จึงต้องเข้าสู่กระบวนการทางการแพทย์ โดยใช้หมอเป็นผู้รักษาอาการบาดเจ็บให้หายดี ในเพลงนี้อาจตีความถึงการแอบรัก ดังจะเห็นได้จากเปรียบเทียบให้เห็น เมื่อคนที่ชอบผิดหวังจากความรัก จึงอยากให้คลายจากความทุกข์ โดยการเป็นที่ปรึกษา และช่วยดูแลความรู้สึกของเธอให้หายดี การใช้อุปลักษณ์ข้างต้นนอกจากจะทำหน้าที่ในการถ่ายทอดความคิดแล้ว ยังสามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่เนื้อเพลง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ฟังได้เป็นอย่างดี

9) การนำเพลงเก่ามาดัดแปลงใหม่ เป็นกลวิธีการเลือกใช้เนื้อเพลงที่เคยมีมาก่อนในอดีตแล้วนำมาดัดแปลงให้เป็นส่วนหนึ่งของเพลงใหม่ หรือการเพิ่มเนื้อเพลงใหม่จากเพลงในอดีต มีตัวอย่างน่าสนใจ เช่น

ตัวอย่างที่ 19

ปาสั่งอะไรหรือยัง

แหม รู้ใจจังสิ่งที่หนูชอบ

แป๊ะซะ ปลาช่อนตัวใหญ่

ต้มยำน้ำใส หนูชอบชอบ

โอมากาสะ chef table ชั้นดี

เชิญกอดนอน แรมซีย์จัดให้ที่ สิ่งทีหนูชอบ

แต่มีอีกสิ่งที่หนูอยากจะขอพ่อ

(ถ้าฟ้าต้องเสียตัว ฟ้าต้องได้เป็นแอร์)

(ฟ้ารักพ่อ: Badmixon)

ตัวอย่างที่ 20

อยากกินไข่พะโล้ โปะะ กินกับแกงกะหรี่ โปะะ

อยากกินกล้วยบัวชี่ อร่อยดี นกกินนกกิน

อยากกินไข่พะโล้ โปะะ กินกับแกงกะหรี่ โปะะ

อยากกินกล้วยบัวชี่ อร่อยดี นกกินนกกิน

เอายังไงดีนะ ก็ชอบ ๆ เธออยู่ บอกเธอไปเลยได้ไหม

เอาอย่างนี้จะกัน ลองเอามือขึ้นมา เธอเล่นเกมนี้เป็นไหม

(ไข่พะโล้ (Kaipalo): LUSS)

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เพลงไวรลนำเพลงในอดีตมาดัดแปลงได้อย่างน่าสนใจ ดังตัวอย่างที่ 19 เพลงฟาร์รักพ่อ ได้นำส่วนหนึ่งของเพลง “หนูซื้บซอบ” ซึ่งมีเนื้อเพลงว่า “ป้าสั่งอะไรหรือยัง แหมรู้ใจจัง สิ่งทีหนูซอบ เป๊ะชะปลาช่อนตัวใหญ่ ต้มยำน้ำใสหนูซื้บซอบ วุ่นเส้นกึ่งอบหม้อดินอยากกินอยากกินหนูซื้บซอบ กุ้งเผาเอาตัวโตโตสั่งเป็นกิโลหนูซื้บซอบ” เพลงนี้เลือกเฉพาะเนื้อเพลงส่วนต้นมาใช้ จากนั้นดัดแปลงเนื้อหาและแต่งเนื้อเพลงเพิ่มเติม ซึ่งสามารถช่วยขยายความเนื้อหาของเพลงให้เด่นชัด โดยเฉพาะประเด็นการที่ผู้หญิงขอร้องให้ผู้ชายสูงอายุกว่าและมีฐานะร่ำรวย คอยส่งเสียเลี้ยงดูให้เธอสุขสบาย ส่วนตัวอย่างที่ 20 เพลงไข่พะโล้ ได้นำส่วนหนึ่งของเพลงร้องเล่นของเด็กในสมัยก่อนมาแต่งเนื้อเพลงเพิ่มเติม แต่จะเห็นได้ว่าการเรียบเรียงเนื้อหาของเพลงร้องเล่นกับเนื้อเพลงที่แต่งใหม่ไม่ได้ความสัมพันธ์กันในเชิงเนื้อหา นัก เพราะเพลงร้องเล่นจะกล่าวถึงความน่ารักประหลาดของอาหาร ส่วนเนื้อเพลงที่แต่งใหม่กล่าวถึงความสับสนทางความคิดในการบอกขบออีกฝ่าย อย่างไรก็ตามความไม่เข้ากันดังกล่าว ทำให้เพลงมีความแปลกใหม่และสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ฟังได้

ผลการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์แต่ละกลวิธีมีหน้าที่ในการทำเพลงกลายเป็นเพลงไวรลแตกต่างกัน สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1

หน้าที่ของกลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ในเพลงไวรล

กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์	หน้าที่
1) การดัดแปลงเสียง	- การสร้างความแปลกใหม่และความน่าสนใจ - การเลี่ยงคำหยาบ และความไม่สุภาพ
2) การเล่นเสียง	- การสร้างความสนุกสนาน และตลกขบขัน
3) การซ้ำคำ	- การทำให้เพลงติดหู และจำง่าย
4) การใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษ	- การเน้นย้ำเนื้อหาให้เด่นชัด - การเลี่ยงคำหยาบ และความไม่สุภาพ
5) การใช้คำสแลง	- การทำให้เพลงติดหู และจำง่าย
6) การสร้างศัพท์	- การสร้างความแปลกใหม่ และความน่าสนใจ
7) การใช้ความไม่เข้ากัน	- การสร้างความสนุกสนาน และตลกขบขัน
8) การใช้อุปลักษณ์	- การสร้างความแปลกใหม่ และความน่าสนใจ
9) การนำเพลงเก่ามาดัดแปลงใหม่	- การสร้างความแปลกใหม่ และความน่าสนใจ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ที่ปรากฏในเพลงไวรัลบนแอปพลิเคชัน TikTok พบว่า กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ 9 กลวิธี ได้แก่ การดัดแปลงเสียง การเล่นเสียง การซ้ำคำ การใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษ การใช้คำสแลง การสร้างศัพท์ การใช้ความไม่เข้ากัน การใช้อุปลักษณ์ และการนำเพลงเก่ามาดัดแปลงใหม่ แต่ละกลวิธีมีลักษณะเด่นและมีหน้าที่ในการสื่อสารแตกต่างกัน ซึ่งเพลงไวรัลหนึ่งเพลงอาจเลือกใช้กลวิธีทางภาษาหลายกลวิธีร่วมกัน

ทั้งนี้กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์ที่โดดเด่นมี 3 กลวิธี ได้แก่ 1) การเล่นเสียง เนื่องจากเป็นกลวิธีที่จำเป็นต่อการแต่งเพลงให้มีชั้นเชิงทางภาษา รวมทั้งสร้างจังหวะและอารมณ์ของเพลงให้มีความสนุกสนาน การเล่นเสียงในเพลงไวรัลมีลักษณะบางประการที่ต่างจากเพลงทั่วไปคือ การเล่นเสียงที่ไม่ได้เน้นความงามทางวรรณศิลป์แต่เน้นสร้างความแปลกใหม่ การสรรคำมาเล่นเสียงบางครั้งอาจจะไม่มีความหมายก็ได้ 2) การใช้คำสแลง เพราะเป็นกลวิธีที่สะท้อนถึงการร่วมสมัยระหว่างเพลงกับสังคมได้ง่าย การเลือกใช้คำหรือสำนวนที่คนในสังคมนิยมใช้ในขณะนั้น จะทำให้เพลงติดหูได้ง่าย และเพลงก็จะทันต่อกระแสความเปลี่ยนแปลงของสังคม ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อมีคำสแลงที่นิยมใช้ในสื่อออนไลน์ ไม่นานนักจะมีการนำคำสแลงนั้น ๆ มาใช้ในเพลง ปรากฏการณ์นี้อาจเป็นการสร้างความรับรู้ร่วมกันในสังคมร่วมสมัย รวมทั้งสามารถช่วงชิงอัลกอริทึมของสื่อเพื่อให้เพลงได้รับการสนับสนุนให้เข้าถึงผู้ฟังมากยิ่งขึ้น 3) การใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษ เป็นกลวิธีที่ทำให้เพลงมีความทันสมัย มีสีสัน และมีความสนุกสนาน ดังจะเห็นได้จากการใช้ภาษาอังกฤษแทนภาษาไทย เมื่อต้องการกล่าวถึงประเด็นอ่อนไหว ซึ่งทำให้สามารถถ่ายทอดประเด็นดังกล่าวได้อย่างอิสระ และอาจลดความเสี่ยงต่อการถูกระงับการเผยแพร่ นอกจากนี้ยังพบว่าเพลงไวรัลเลือกใช้กลวิธีนี้ต่างจากอดีตกล่าวคือ มีความสนใจใช้ภาษาอังกฤษสลับภาษาไทยในท่อนฮุคของเพลง อาจเป็นเพราะตำแหน่งดังกล่าวมักจะเป็นท่อนเพลงที่นำไปตัดคลิพวิดีโอ ซึ่งจะส่วนทำให้เพลงเกิดความไวรัลได้ง่าย

นอกจากนี้ผู้วิจัยมีข้อสันนิษฐานว่า เพลงไวรัลน่าจะต้องมีกลวิธีทางภาษาที่เป็นลักษณะบางประการที่ทำให้เพลงต่างจากเพลงทั่วไป จนกลายเป็นเพลงยอดนิยมได้ ผู้วิจัยพบว่ากลวิธีทางภาษาทั้ง 9 กลวิธีอาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เพลงไวรัลโดดเด่น ติดหู และเข้าใจง่าย โดยอาจจำแนกหน้าที่สำคัญของกลวิธีทางภาษาดังกล่าวเป็น 4 ประการ ได้แก่

1. ด้านความสนุกสนาน เพลงไวรัลมีการเลือกใช้เลือกใช้กลวิธีทางภาษาที่สร้างความสนุกสนาน 2 ประการ ได้แก่ เสียงของคำ และความหมายของคำ ดังนี้

1) ด้านเสียงของคำ เกิดจากการเลือกใช้กลวิธีทางภาษาที่ทำให้เกิดจังหวะของถ้อยคำและจังหวะของทำนอง ส่งผลให้เพลงติดหูผู้ฟัง และสามารถร้องตามได้ง่าย ดังที่กลวิธีการซ้ำคำจะทำให้มีจังหวะของเพลง โดยเฉพาะการลงน้ำหนักเสียงของคำที่ซ้ำ การเล่นเสียงพยัญชนะและสระจะทำให้เพลงรื่นหู และการดัดแปลงเสียงช่วยให้เพลงมีเสียงเฉพาะตัว ทำให้การออกเสียงมีความซับซ้อนได้

2) **ด้านความหมายของคำ** ความสนุกสนานจะเกิดขึ้นจากการตีความของถ้อยคำที่อาจเหนือความคาดหมายของผู้ฟัง โดยเฉพาะกลวิธีการใช้ความไม่เข้ากัน ซึ่งอาจทำให้เกิดอารมณ์ขัน เพราะความไม่สมเหตุสมผล และความแหวกแนวได้ ส่วนกลวิธีการใช้อุปลักษณ์ในเพลงไวรัลหลายเพลงไม่ได้ใช้ อุปลักษณ์ตามขนบเดิม มีการเปรียบเทียบกับสิ่งใหม่ ๆ ที่บางกรณีก็ไม่น่าจะนำมาเปรียบกันได้ เช่น ความรักคือการทำข้อสอบความรักเป็นปัญหาที่ต้องแก้ไข จึงทำให้ผู้ฟังรู้ตลกไปการเปรียบเทียบที่นำมาใช้ในเพลง

2. **ด้านความแปลกใหม่** คือการทำให้เพลงมีความแตกต่างจากเพลงอื่น ๆ ในด้านใดด้านหนึ่ง ความแปลกใหม่ที่สร้างขึ้นจะทำให้ผู้ฟังสนใจ สามารถจำแนกได้ 2 ลักษณะ ได้แก่

1) **ด้านการร่วมสมัย** เพลงไวรัลจะต้องมีลักษณะสำคัญคือ การร่วมสมัย เพราะเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้ผู้ฟังรู้สึกว่ายูในบริบทวัฒนธรรมเดียวกัน กลวิธีทางภาษาที่มีลักษณะดังกล่าว คือ การใช้คำสแลง โดยเพลงไวรัลมักจะเลือกใช้คำพูดที่ใช้ในชีวิตจริง หรือคำพูดที่เป็นกระแสมาใส่ในเพลง เพื่อทำให้ผู้ฟังเข้าใจและเชื่อมโยงกับเพลงได้ง่าย ในขณะที่กลวิธีการสร้างศัพท์มีลักษณะที่ต่างออกไปคือ คำศัพท์ที่สร้างขึ้นใหม่อาจทำให้ผู้ฟังรู้สึกประหลาดใจ และตื่นตากับการตีความได้ ดังนั้นหากมีการนำเสนอคำศัพท์ใหม่ได้อย่างน่าสนใจ ก็อาจได้รับความนิยมจนกลายเป็นผู้นำกระแสสังคมได้

2) **ด้านความขัดแย้งกัน** เป็นลักษณะที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกแปลกใจ ขบขัน หรือสงสัยกับการนำองค์ประกอบสองประการที่ขัดแย้งกันมาร่วมกัน โดยเฉพาะกลวิธีการใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษ ในอดีตอาจมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม เพราะอาจทำให้ภาษาวิบัติ แต่ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าปัจจุบันก็มีการใช้ภาษาลักษณะดังกล่าวในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม เมื่อเพลงไวรัลนำความแตกต่างมาใช้อย่างสร้างสรรค์ ทั้งการนำภาษาอังกฤษมาขยายความให้ชัดเจน และการเลี่ยงความไม่เหมาะสม สามารถทำให้เพลงมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น ส่วนกลวิธีการนำเพลงเก่ามาดัดแปลงใหม่ เป็นวิธีการเล่นกับความทรงจำของผู้ฟังว่าเพลงที่เคยได้ยินถูกดัดแปลงอย่างไร และสอดคล้องกับเนื้อเพลงที่แต่งใหม่หรือไม่ การผสมผสานความเก่าใหม่นี้ดังกล่าวจึงทำให้ได้รับความสนใจจากผู้ฟังได้ง่าย

3) **ด้านจินตภาพของคำ** เนื่องจากเพลงเป็นสารรับผ่านการฟัง ผู้ฟังจึงต้องตีความถ้อยคำต่าง ๆ ของเพลง เพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อหาและซาบซึ้งกับความหมายของเพลง ภาษาจึงกระตุ้นให้ผู้ฟังเกิดจินตภาพในใจ และมีอารมณ์ร่วมกับบทเพลง ดังจะเห็นได้จากการใช้อุปลักษณ์ที่แปลกใหม่ จะทำให้ผู้ฟังเกิดภาพในความคิดที่ต่างไปจากเดิมกล่าวคือ ผู้ฟังจะตีความถ้อยคำต่าง ๆ ในมุมมองที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะเมื่อใช้ความเปรียบที่ไม่เคยมีมาก่อนจะทำให้ผู้ฟังรับรู้หรือเข้าใจแบบใหม่ เช่น [ชีวิตคือวาระดาช] ผู้ฟังจะเห็นภาพชีวิตที่ล่องลอย ไม่แน่นอน ไม่มั่นคง พร้อมจะแปรเปลี่ยนไปทิศทางต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งด้านดี และไม่ดี โดยมีความรักเป็นปัจจัยสำคัญ เมื่อผู้ฟังได้ตีความตามความหมายของถ้อยคำแล้ว ก็จะทำให้ผู้ฟังเข้าใจเนื้อหาเพลงอย่างลึกซึ้ง และมีอารมณ์ร่วมกับเพลงได้

3. **ด้านการผลิตสื่อให้สอดคล้องกับแพลตฟอร์ม** การเลือกใช้กลวิธีทางภาษาในเพลงไวรัลนั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบและข้อจำกัดของแพลตฟอร์ม เนื่องจาก Tiktok เป็นแพลตฟอร์มที่เน้นวิดีโอขนาดสั้น

ทำให้เนื้อหาจำเป็นต้องสื่อสารอย่างกระชับ ชัดเจน และสามารถดึงดูดความสนใจได้ภายในช่วงเวลาสั้น ๆ การใช้กลวิธีทางภาษา เช่น กลวิธีการดัดแปลงเสียง การเล่นเสียง การซ้ำคำ การให้ความไม่เข้ากัน อาจทำให้เพลงมีความสะดุดหูของผู้ฟังได้ง่าย ซึ่งอาจเกิดจากความแปลกใจหรือความไม่เข้าใจเนื้อหาเพลงนั้น ๆ ลักษณะดังกล่าวนี้อาจทำให้เพลงสามารถติดหูผู้ฟังได้ระยะเวลายาวนาน ๆ และอาจเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ฟังฟังซ้ำ มากไปกว่านั้นคือ Tiktok เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาของตนเองร่วมกับเพลงได้ จากบทบาทของผู้ฟังจึงอาจเปลี่ยนเป็นผู้สร้างผลงานได้ โดยการนำท่อนเพลงที่ติดหูมาเป็นแผ่นเสียงประกอบการสร้างสรรค์เนื้อหาและเผยแพร่สู่สาธารณะส่งผลให้เพลงนั้น ๆ มีการต่อยอด และเพิ่มกลุ่มผู้ฟังให้หลากหลายจนนำไปสู่ความเป็นไวรัล

4. ด้านการสะท้อนสังคมวัฒนธรรม ด้วยลักษณะเฉพาะของแพลตฟอร์ม TikTok ที่ส่งเสริมการแสดงออกอย่างอิสระ และการสร้างสรรค์นอกรอบ จึงทำให้เนื้อหาของแพลตฟอร์มมีความแปลกใหม่ และสามารถเชื่อมโยงกับกระแสหรือประสบการณ์ร่วมในช่วงเวลานั้นได้อย่างรวดเร็ว ภาษาในเพลงไวรัลจึงสามารถสะท้อนให้เห็นถึงบริบททางสังคมร่วมสมัยในปัจจุบันได้ เช่น การใช้คำสแลงและการสร้างคำศัพท์ใหม่ที่รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มหรือกระแสในสังคมออนไลน์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสังคมในปัจจุบันให้ความสำคัญและตอบสนองต่อสิ่งที่เป็นกระแสบนโลกออนไลน์ การใช้ภาษาไทยสลับภาษาอังกฤษเพื่อเล่นคำหรือประเด็นเกี่ยวกับเรื่องเพศ สะท้อนให้เห็นว่าสังคมยังมีข้อจำกัดบางอย่างในการแสดงออกทางภาษา โดยเฉพาะการใช้คำที่เป็นข้อห้ามทางสังคม การใช้ความไม่เข้ากันที่นำแนวคิดต่างกันมาเชื่อมโยงอย่างตลกขบขัน หรือการนำเพลงเก่ามาดัดแปลงใหม่โดยใส่เนื้อหาที่ร่วมสมัย สะท้อนถึงการกล้าแสดงออกถึงตัวตนหรืออัตลักษณ์ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ และสะท้อนให้เห็นว่าวัฒนธรรมของกลุ่มคนที่มีความแตกต่างหลากหลายได้รับการยอมรับในสังคมปัจจุบันมากขึ้น

ข้อค้นพบสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การประยุกต์ใช้แนวคิด ความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษามาเป็นกรอบการวิเคราะห์ ทำให้เห็นผลการศึกษาเกี่ยวกับภาษากับเพลงในแง่มุมที่ต่างออกไปจากงานวิจัยที่ผ่านมา โดยเฉพาะประเด็นการเลือกสรรถ้อยคำภาษา และหน้าที่ของแต่ละกลวิธีที่อาจต่างจากขนบการแต่งเพลงทั่วไป ตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดคือ การเล่นเสียงซึ่งเป็นกลวิธีที่สามารถพบได้ในเพลงต่าง ๆ และงานประพันธ์ร้อยกรองของไทย แต่เมื่อวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดนี้ก็สามารถทำให้เห็นบทบาทหน้าที่ใหม่ จากการใช้เพื่อสร้างจินตภาพในการพรรณนาเป็นกรใช้เพื่อสร้างความแปลกใหม่ แหวกแนว อีกทั้งคำที่ใช้เล่นเสียงบางครั้งอาจไม่มีความหมายก็ได้ ดังนั้นรูปแบบความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษาและหน้าที่ดังกล่าวจะทำให้เพลงความโดดเด่นและได้รับความนิยม จึงอาจกล่าวได้ว่าการประยุกต์แนวคิดนี้จะทำให้เห็นความคิดสร้างสรรค์ในมุมมองที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ท้ายที่สุด ผลการศึกษาในงานวิจัยนี้อาจเป็นข้อมูลหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าเพลงไวรัลมิได้เกิดขึ้นจากอิทธิพลของสื่อเท่านั้น แต่ยังมีปัจจัยด้านภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในถ่ายทอดความคิด และความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ผ่านเพลง ผู้วิจัยจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่า “ความคิดสร้างสรรค์” ที่สื่อผ่าน “ภาษา” ในงานวิจัยนี้ จะเป็น

แนวทางในการคัดสรรภาษาในการแต่งเพลงต่าง ๆ และเป็นประโยชน์ในการเลือกใช้ภาษาให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการสื่อสารมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

จากผลการศึกษาในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพยายามชี้ให้เห็นลักษณะความคิดสร้างสรรค์ที่สื่อผ่านภาษาแล้ว แต่ยังมีได้จำแนกว่า ลักษณะที่ต่างออกไปจากเดิมนั้นมีลักษณะร่วมกันอย่างไร และยังไม่ได้วิเคราะห์ถึงแนวโน้มของการใช้ภาษาในข้อมูลชุดนี้ จึงน่าสนใจอย่างยิ่งหากมีการศึกษาในประเด็นดังกล่าวอาจทำให้เห็นความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษาในมุมมองที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้อาจนำแนวคิดความคิดสร้างสรรค์เชิงภาษาไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเปรียบเทียบระหว่างเพลงที่ได้รับความนิยมในอดีตกับปัจจุบันมีการใช้กลวิธีทางภาษาเชิงสร้างสรรค์อย่างไรและมีหน้าที่อย่างไร ตลอดจนอาจนำแนวคิดนี้ไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทอื่น ๆ เช่น นวนิยายออนไลน์ แชต คลิปเบต การพาดหัวข้อ การปฏิสัมพันธ์ที่มีลักษณะเฉพาะ

เกี่ยวกับผู้เขียน

ทรงพร แสงทอง: นิสิตสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประภาภรณ์ ปากรพรหม: นิสิตสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

มณฑนา สุวรรณรัตน์: นิสิตสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พรหมมินทร์ ประไพพงษ์: อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กตัญญู แก้วหานาม และคณะ. (2564). *ฟ้ารักพ่อ*. สถาบันพระปกเกล้า. <https://url.in.th/DpCgf>

กรัณทรรัตน์ หัสจางค์ และ สุวัฒนา เลี่ยมประวัตติ. (2562). การใช้วัฒนธรรมในเพลงประจำสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ. *วารสาร Veridian E-journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 12(3), 86–99.

กรัณทรรัตน์ หัสจางค์. (2561). เนื้อหาและการใช้ภาษาไทยเพลงประจำสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.

กัญญนัช ชะนะจิตร. (2560). การสร้างคำและความหมายของสแลงในเฟซบุ๊ก (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ปทุมธานี

กุลธิดา ทองเนตร และ อรทัย สุขจีระ. (2565). กลวิธีการใช้ภาษาในบทเพลงลูกทุ่งที่ขับร้องโดยศิลปินแม่เมือง. *วารสารอักษรพิบูล*, 3(2), 51–68.

- ณรงค์ วงศ์ไชย. (2567, 10 กันยายน). TikTok: แพลตฟอร์มการสื่อสารและการสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล. มหาวิทยาลัยพะเยา.
<https://www.up.ac.th/NewsReadBlog2.aspx?itemID=32784>
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2556). วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์: แนวคิดและการนำมาศึกษาวาทกรรมในภาษาไทย. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุษดี อธิวิธรรณ. (2555). กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการตลกสามก๊กฉบับบันลือสาส์น. ในรายงานการประชุมวิชาการแห่งชาติ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ครั้งที่ 9 (หน้า 606-614). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
- ปุ่น ชมภูพระ, ปภชญา พรหมกันธา, และ พัทธนันท์ พาป้อ. (2564). กลวิธีการใช้ภาษาในบทเพลงเพื่อชีวิตของ “พงษ์สิทธิ์ คำภีร์”. ใน รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 7 “วิถียุทธ วิถีชุมชน รากฐานชีวิตคนเชิงสังคม ล้ำหน้าในสังคมวิถีใหม่” (หน้า 487-502). วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พีรพงษ์ เคนทรภักดี. (2564). วาทกรรมความรักในเพลงลูกทุ่งอีสานร่วมสมัย (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- เมทยา ปริยานนท์, และ เอกวิชัย เรืองจรรยา. (2568). ปัจจัยที่ทำให้เพลงเป็นไวรัลบนโลกออนไลน์กรณี ศึกษาเพลง "เมอร์อน" โดย เอแคลร์ จือปาก. *วารสารดนตรีบ้านสมเด็จเจ้า*, 7(1), 142-156.
- โย. (2567, 13 พฤษภาคม). *เพลงฮิต แอ่นระแนง แปลว่าอะไร ศัพท์ใหม่ติดหู พร้อมความนัยแบบเร้าร้อน*. Thethaiger.
https://thethaiger.com/th/news/1140022/#google_vignette
- ศิริไล ชูวิจิตร. (2549). การวิเคราะห์การใช้ภาษาในเพลงไทยสากลของบริษัท อาร์.เอส.โปรโมชั่น 1992 จำกัด ช่วงปี พ.ศ. 2542 -2546 (สารนิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ
- สปริงนิวส์. (2567, 20 มีนาคม). *เปิดสถิติ ปี 2024 ประเทศไทยมีคนใช้ TikTok ติดท็อป มากที่สุด คนไทยฉ่ำติดที่ 9*. Springnews. <https://www.springnews.co.th/digitalbusiness/digital-marketing/848802>
- สาวิตรี พุกษาชีวะ. (2550). การศึกษาวิเคราะห์บทเพลงเพื่อชีวิตของวงคาราบาว. *วารสารภาษาไทยและวัฒนธรรมไทย*, 1(1), 126-134.
- สุขุมล จันทวี. (2536). การวิเคราะห์เพลงไทยสากลแนวใหม่ในช่วงปี พ.ศ. 2524 ถึง พ.ศ. 2534 (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- อมรินทร์ทีวีออนไลน์. (2567, 6 กุมภาพันธ์). *เปิดเหตุผล ทำไม TikTok มีอิทธิพลต่อวงการเพลง แม้ต้องฟันทนกับคำตอบแทนน้อยนิด*. Amarintv. <https://www.amarintv.com/spotlight/business-marketing/59262>

ภาษาอังกฤษ

- Bauer, L. (2001). *Morphological productivity*. Cambridge University Press.
- Bergs, A. (2019). What, if anything, is linguistic creativity. *Gestalt Theory*, 41(2), 173-183.
- Chen, H., Ma, D., & Sharma, B. (2023). Short video marketing strategy: evidence from successful entrepreneurs on TikTok. *Journal of Research in Marketing and Entrepreneurship*, 26(2), 257-278.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. MIT Press.
- Chomsky, N. (2003). *The reasons of state*. Penguin.
- Fateeva, N. A. (2018). Grammatical innovations in the modern poetry as manifestation of linguistic creativity. *Vestnik Volgogradskogo Gosudarstvennogo Universiteta. Seriya 2, Jazykoznanije*, 17(2), 44-52.

- Heidari-Shahreza, M. A. (2024). When language is play: Looking into linguistic creativity through language play. *Creativity Journal: Theories, Research & Applications*, 11(1), 18–35.
- McDonough, R. (1993). Linguistic creativity. In *Linguistics and Philosophy* (pp. 125–162). Pergamon.
- Naumann, M. (2024). *How to write a viral song*. Lyric Mastery. <https://www.lyricmastery.com/how-to-write-a-viral-song>
- Okanovic, I., & Agnès, T. (2023). TikTok: A modern spotlight on emerging artists: Understanding why and how TikTok users take part in viral behaviors towards musical artists on the platform [Master's thesis, Jönköping University]. *DiVA Portal*.
- Rakhilina, E., Vyrenkova, A., & Polinsky, M. (2016). Linguistic Creativity in Heritage Speakers. *Glossa: a journal of general linguistics*, 1(1), 1–29.
- Sampson, G. (2016). Two ideas of creativity. In M. Hinton (Ed.), *Evidence, Experiment and Argument in Linguistics and the Philosophy of Language* (pp. 15–26). Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-05840-6>
- Ugoala, B. (2024). Generation Z's lingos on TikTok: Analysis of emerging linguistic structures. *Journal of Language and Communication*, 11(2), 211–224.
- Yeskendir, S., Zhumanbekova, N., & Nurzhanova, Z. (2024). Linguistic creativity in British media discourse. *Scientific Herald of Uzhhorod University Series Physics*.
<https://doi.org/10.54919/physics/56.2024.1233bk9>

เส้นทางความเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตและการจัดการชีวิตตนเอง
ในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ต

The Path of Becoming An E-sports Athlete and Managing Their Own
Life During Adolescence of E-sports Athletes

นนทวัช แซ่ลิ่ม

Nonthavat Saelim

รัก ชุณหกาญจน์

Ruck Chunhakan

ปองกมล สุรัตน์

Pongkamon Surat

ธนรัตน์ ทรงสมบุญ

Thanarat Songsomboon

ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Department of Psychology, Faculty of Social Science Kasetsart University

zolath@yahoo.com

Received: 18 April 2025

Revised: 12 September 2025

Accepted: 16 September 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเส้นทางความเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตและการจัดการชีวิตตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ต การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากบุคคลที่เคยเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ในขณะที่มีอายุระหว่าง 15 – 20 ปี จำนวน 4 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) เส้นทางในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การเริ่มต้นสนใจการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ขั้นที่ 2 การรับรู้ความสามารถในการเล่นเกมที่สูงขึ้น ขั้นที่ 3 การเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต ขั้นที่ 4 การพัฒนาตนเองเพื่อความสำเร็จในอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต และขั้นที่ 5 ขึ้นเตรียมตัวยุติบทบาทในฐานะนักกีฬาอีสปอร์ต 2) การจัดการชีวิตตนเองของนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่น มีวิธีการจัดการชีวิตตนเองแบ่งได้เป็น 3 ด้านคือ ด้านที่ 1. การจัดการด้านเวลา มีวิธีการลำดับความสำคัญ โดยให้การศึกษาที่มีความสำคัญที่สุด มีการกำหนดกิจวัตรที่ชัดเจนทั้งการฝึกซ้อมและการศึกษา และการแบ่งเวลาสำหรับการพักผ่อนและใช้เวลากับครอบครัว ด้านที่ 2. การจัดการด้านการเรียน มีวิธีการจัดการกับการเตรียมตัวสอบ การขอความช่วยเหลือในเรื่องของการเรียน การจัดทำตารางเรียนและการฝึกซ้อมให้เหมาะสม และด้านที่ 3. การจัดการด้านความสัมพันธ์

ประกอบด้วย ความสัมพันธ์กับครอบครัว การสื่อสารและการสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้ปกครองและ
นักกีฬา การจัดการเรื่องสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน และการรักษาความสัมพันธ์กับคนรัก

คำสำคัญ : นักกีฬาอีสปอร์ต การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต การจัดการชีวิต วัยรุ่น

Abstract

The purposes of this study are to study the path of becoming an e-sports athlete and to study the self-management of adolescent e-sports athletes. "This research applies the qualitative research method involving the in-depth interviews with four people who used to be e-sports athletes while they were 15 - 20 years old. The results of the research found that 1) The path to becoming an e-sports athlete has 5 steps: Step 1: Starting to be interested in using computer to play games. Step 2: Recognizing self ability to play games at a higher level. Step 3: Participating in e-sports competitions. Step 4: Self developing to succeed in e-sports career and Step 5: Preparing to retire from e- sporty athlete role. 2) Self-management of e-sports athletes' lives during adolescence. The methods for managing one's life that can be divided into 3 parts: First part is, Time management the method is to set education as the most important. Clear routine schedule is to be set up for training, study, relaxation and connectedness with society. Part 2. Study Management: this is to arrange the ways to handle exam preparation, asking for studies support, appropriate classroom and practice schedules. Part 3. Relationship management includes relationships with family, Communication and agreement between parents and athletes, managing relationships with friends and maintaining relationships with loved ones

Keywords: E-sports athletes, Being an e-sports athlete, Life management, Adolescence

บทนำ

ปัจจุบันโลกของเรามีความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีที่คนทั่วไปสามารถเข้าถึงได้ ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยี ในด้านการศึกษา อุตสาหกรรม สื่อออนไลน์ หรือแม้กระทั่งด้านสื่อที่มอบความบันเทิงอย่างเกม ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสามารถเข้าถึงง่ายและเล่นได้ทุกวัย ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ในประเทศไทยมีจำนวนผู้เล่นเกมกว่า 9.8 ล้านคนและประมาณการว่าจะเพิ่มจำนวนผู้เล่นขึ้นถึง 18.7 ล้านคนใน พ.ศ. 2570 (Smart, 2566) จาก การคาดการณ์ดังกล่าวจะทำให้เกิดอุตสาหกรรมขนาดใหญ่จากเกม ซึ่งหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ถูกจับตามอง ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา คือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้เกมออนไลน์ที่ถูกผลิตขึ้น เป็นตัวกลางในการแข่งขันที่ผู้

เล่นจะต้องแข่งกันเอาชนะศัตรู โดยจะมีเงินรางวัลให้กับผู้ชนะตามที่ผู้จัดงานได้ตั้งไว้ โดยเป็นการแข่งขันในรูปแบบกีฬาที่มีชื่อว่า “อีสปอร์ต” หรือ E-sports

อีสปอร์ตไม่ใช่เรื่องที่ไกลตัวของประเทศไทยอีกต่อไป มีทั้งการสนับสนุนจากทางภาครัฐ และการลงทุนที่มูลค่ามากถึง 37,600 ล้านบาทใน พ.ศ. 2565 และมีแนวโน้มสูงขึ้นอีกในปีต่อ ๆ ไป (เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน, 2566) โดยตลาดอีสปอร์ตที่สำคัญในประเทศไทย คือ เกมในมือถือ หรือเกมออนไลน์ การก้าวเข้าสู่วงการอีสปอร์ตเพื่อเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต จึงเป็นอีกหนึ่งอาชีพในฝันของเด็กไทย ประเทศไทยมีบุคลากรที่มีฝีมือในวงการอีสปอร์ตจากหลากหลายเกม เช่น Apex Legends, Valorant, Tekken 8, Arena of Valor และ PUBG Mobile เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าประเทศไทย สามารถที่จะผลิตนักกีฬาอีสปอร์ตที่มีทักษะยอดเยี่ยมออกมาได้ ทำให้มีนักลงทุนต่างชาติสนใจลงทุนในตลาดอีสปอร์ตของประเทศไทย

การพัฒนาทักษะนักกีฬาอีสปอร์ต เป็นทักษะที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการของการเล่นเกม ทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตเป็นอย่างมาก คือ การทำงานประสานกันของตาและมือ การทำความเข้าใจในเนื้อหาและโครงสร้างของเกม การวางแผนกลยุทธ์อย่างแม่นยำ การทำงานเป็นทีม ความสามารถในการจัดจ่อและการมีสมาธิ เป็นต้น ในปัจจุบัน มีสื่อที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีที่จะพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตน้อยมาก ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ที่ใฝ่ฝันอยากจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต จะต้องศึกษาข้อมูลผ่านสื่อที่สอนให้เข้าใจพื้นฐานของการเล่นเกม ซึ่งจัดทำขึ้นโดยผู้เล่นด้วยกันเองเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น ผู้เล่นที่มีความต้องการจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจึงต้องใช้เวลากับการเล่นเกมเป็นอย่างมาก อันจะเป็นโอกาสในการฝึกฝนพัฒนาทักษะส่วนตัวในทุก ๆ วัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะในเกม หรือ game mechanic เป็นส่วนใหญ่ จึงส่งผลให้เกิดชุดความคิดที่ว่า การเล่นเกมให้เก่งอย่างเดียวก็สามารถเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอาชีพที่ดีได้ (วัฒนา ธรรมลังกา, 2565) จากฐานคิดดังกล่าวทำให้มีการละเลยทักษะที่นอกเหนือจากการเล่นเกม ซึ่งเป็นอีกส่วนที่สำคัญสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ต เช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร การควบคุมอารมณ์ตนเอง ทักษะการสร้างสัมพันธภาพกับทีม เป็นต้น (กาญจนาถ อุดมสุข, 2564) โดยการที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตระดับอาชีพได้นั้น จะต้องฝึกฝนทักษะของตนเองให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้นจากผู้เล่นทั่วไป หรือในวงการอีสปอร์ตจะเรียกกันว่า “ผู้มีความโดดเด่น” หรือ “เทพ” ซึ่งนักกีฬาจำเป็นต้องมีทักษะการรับมือและวิธีการเพื่อรักษาสุขภาพกาย สุขภาพจิตและต้องใช้กลยุทธ์หลายอย่าง เช่น การจัดการความเครียด, กำหนดเวลา พักผ่อน, ดูแลสุขภาพกาย และจิตใจ เป็นต้น (Hong & Connelly, 2022)

การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย พบว่า นักกีฬาส่วนใหญ่จะเริ่มพัฒนาตนเองตั้งแต่วัยเด็ก และเริ่มเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอาชีพในช่วงวัยรุ่น โดยธรรมชาติพัฒนาการของวัยรุ่น จะเป็นช่วงวัยเปลี่ยนผ่านที่มีความก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ และมีภารกิจประจำวัยที่สำคัญ การได้ทดลอง เรียนรู้ สร้างประสบการณ์ที่หลากหลาย เพื่อเป็นโอกาสในการค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง (Santrock, 2019) ทั้งทางด้านการสร้างสัมพันธภาพกับคน กับสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และสถานการณ์ต่างๆ ที่ไหลบ่าเข้ามาสู่ชีวิตของวัยรุ่น จะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นได้มีโอกาสในการค้นพบและพัฒนาอัตลักษณ์ของตนเองให้มีความ

ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และในขณะเดียวกัน วัยรุ่นยังอยู่ในช่วงวัยที่ต้องได้รับการศึกษาภาคบังคับตามที่กฎหมายกำหนด และยังถูกคาดหวังทั้งจากผู้ปกครองและสังคม การใช้ชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ตซึ่งต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการฝึกซ้อม จึงต้องปรับตัวอย่างมากกับพัฒนาการของวัยที่ควรใช้เวลากับการสร้างสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และการเรียนรู้บริบทของสังคม

มีผลงานวิจัยที่สะท้อนให้เห็นว่า วัยรุ่นที่ใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์โดยไม่สามารถจัดการชีวิตตนเองได้ดี อาจจะไปสู่การมีผลการเรียนและสุขภาพที่ไม่เป็นไปตามวัย ซึ่งความสนใจในเกมของวัยรุ่นมีอิทธิพลต่อการจัดสรรเวลา และการใช้ชีวิตในสภาพแวดล้อมของโรงเรียน (ปัทมดา สุวรรณฤกษ์ และปราโมทย์ ลือนาม, 2564) นอกจากนี้ การมีพฤติกรรมการติดเกมนั้นมีปัจจัยหลายสาเหตุ หนึ่งในนั้นคือการที่เด็กไม่สามารถควบคุมเวลาในการเล่นของตนเองได้จนนำไปสู่การเสพติดเกม และส่งผลต่อสติปัญญาที่ทำให้เด็กไม่มีสมาธิ พักผ่อนไม่เพียงพอ จนส่งผลต่อการเรียนในที่สุด ทั้งนี้เมื่อพิจารณาอายุที่เหมาะสมที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต คือ ช่วง 19-25 ปี ซึ่งหมายความว่า ผู้เล่นจะต้องมีการฝึกฝนทักษะตั้งแต่อายุต่ำกว่า 18 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ควรพัฒนาทักษะพื้นฐานต่างๆ ในการดำรงชีวิต เช่น การพัฒนาสติปัญญา ซึ่งเกิดจากการมีประสบการณ์ที่หลากหลาย ความรับผิดชอบต่อกิจวัตรส่วนตัว และงานส่วนรวม การศึกษาเล่าเรียนความรู้พื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิต เชิงอาชีพ ทักษะทางสังคม และทักษะการเอาตัวรอด ดังนั้นวัยรุ่นที่ต้องใช้เวลาในการเล่นเป็นส่วนใหญ่จะมีการใช้เวลาในการพบปะผู้คนน้อยลงซึ่งอาจกระทบต่อทักษะการปรับตัวในการอยู่ร่วมกันในสังคมกับผู้อื่นได้ (อัมพร สันติงามกุล, 2562) และหากต้องอยู่ในฐานะการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตการรักษาสมดุลของชีวิตยังเป็นสิ่งสำคัญไม่ได้ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ซึ่งจากการศึกษาของ Akel และคณะ (2023) พบว่าสมดุลชีวิตระหว่าง ผู้เล่นอีสปอร์ตอาชีพกับผู้เล่นสมัครเล่นอยู่ในระดับ “ปานกลาง” โดยมีความแตกต่างในบางด้าน เช่น ด้านความสัมพันธ์ ที่ผู้เล่นอาชีพได้คะแนนสูงกว่า

จะเห็นได้ว่าการจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ดีได้นั้น นอกจากจะต้องมีการฝึกฝนตนเองในการใช้ทักษะในการเล่นแล้ว ยังต้องมีการจัดการบริหารชีวิตตนเองให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อการเรียนและการดำเนินชีวิตในช่วงวัยรุ่น ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะศึกษาว่า เส้นทางของการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมีเส้นทางเป็นอย่างไร และในขณะที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่น พวกเขาจัดการชีวิตตนเองเป็นอย่างไร เพื่อให้ทราบแนวทางของการจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตให้กับบุคคลทั่วไปที่สนใจในอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต และการจัดการเพื่อสร้างสมดุลของการจัดการชีวิตในช่วงวัยรุ่น รวมถึงการพัฒนาทักษะนักกีฬาอีสปอร์ต เพื่อประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองของนักกีฬาอีสปอร์ตวัยรุ่นได้ โดยการเก็บข้อมูลใช้การสัมภาษณ์นักกีฬาอีสปอร์ตและโค้ชของทีมอีสปอร์ตที่มีประสบการณ์ในกีฬาอีสปอร์ตมาตั้งแต่ระยะเป็นวัยรุ่น

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาเส้นทางของการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต
2. เพื่อศึกษาการจัดการชีวิตตนเองของนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่น

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษา (Key Informant)

ผู้ให้ข้อมูลที่ใช้งานวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ นักกีฬาอีสปอร์ต 3 คน และ โค้ชของนักกีฬาอีสปอร์ต 1 คน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลที่เป็น “นักกีฬาอีสปอร์ต” จำนวน 3 คน อายุปัจจุบัน (ณ ขณะที่เก็บข้อมูลวิจัย) อยู่ระหว่าง 22-36 ปี มีเกณฑ์คัดเลือกคือ เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่เริ่มฝึกฝนตนเองและเริ่มเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตและเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตตั้งแต่ช่วงวัยรุ่น ในขณะที่ยังอายุ 13 - 20 ปี โดยเป็นนักกีฬามีประสบการณ์การแข่งขันทั้งในระดับกึ่งอาชีพและระดับมืออาชีพ

ส่วนที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลที่เป็น “โค้ชของนักกีฬาอีสปอร์ต” จำนวน 1 คน อายุ 38 ปี โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือเป็นโค้ชนักกีฬาอีสปอร์ตที่มีประสบการณ์การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตตั้งแต่วัยรุ่น และเป็นโค้ชอีสปอร์ตอย่างน้อย 1 ปีขึ้นไป โดยมีประสบการณ์ทำงานกับนักกีฬาอีสปอร์ตด้วยรุ่น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลจากนักกีฬาอีสปอร์ต ได้แก่ แนวคำถามสัมภาษณ์เส้นทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตและการจัดการชีวิตตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ต โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 คำถามสัมภาษณ์เส้นทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และ ส่วนที่ 2 คำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการชีวิตตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ต โดยตัวอย่างคำถาม เช่น “ท่านเริ่มต้นในการเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตอย่างไร” “ขณะที่ท่านเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตท่านเกิดปัญหาด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือไม่ และมีวิธีการจัดการความสัมพันธ์อย่างไร”
2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลจากโค้ชของนักกีฬาอีสปอร์ต ได้แก่ แนวคำถามสัมภาษณ์ทักษะที่สำคัญของนักกีฬาอีสปอร์ตและการเตรียมความพร้อมไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และแนวคำถามการจัดการตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อความสำเร็จในอาชีพ โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 คำถามสัมภาษณ์ทักษะที่สำคัญของนักกีฬาอีสปอร์ตและการเตรียมความพร้อมไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และส่วนที่ 2 คำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับการจัดการตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อความสำเร็จในอาชีพ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของวัยรุ่น การเล่นเกมของวัยรุ่นและการฝึกฝนในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อเป็นแนวทางในการทำแบบสัมภาษณ์

2. จัดทำแนวคำถามสัมภาษณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากอาจารย์ที่ปรึกษาจำนวน 3 ท่าน
3. กำหนดผู้ให้ข้อมูลหลักและผู้ให้ข้อมูลรองและติดต่อทีมอีสปอร์ตเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. ดำเนินการขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อทำการวิจัยโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก
5. นำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและจัดหมวดหมู่เพื่อนำมาสรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้า เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล มาศึกษาและวิเคราะห์ตามกระบวนการของงานวิจัยเชิงคุณภาพ กล่าวคือ วิเคราะห์ถึงประเด็นสำคัญที่ได้จากการสัมภาษณ์ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (content analysis) และนำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการเชิงบรรยาย (Descriptive Research)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ซึ่งมีการใช้นามสมมติเพื่อพิทักษ์สิทธิของผู้ให้ข้อมูล ส่วนที่ 2 เส้นทางความเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต และส่วนที่ 3 การจัดการชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้วิจัยขอนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นของผู้ให้ข้อมูล 4 คน มีรายละเอียดดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูล รหัส “V” เพศชาย อายุ 36 ปี เริ่มต้นการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต เมื่ออายุ 15 ปี เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับอาชีพ เกมที่ใช้ในการแข่งขัน คือ Counter-Strike
2. ผู้ให้ข้อมูล รหัส “A” เพศชาย อายุ 22 ปี เริ่มต้นการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต เมื่ออายุ 12 ปี เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับอาชีพ เกมที่ใช้ในการแข่งขัน คือ Overwatch และ Valorant
3. ผู้ให้ข้อมูล รหัส “S” เพศชาย อายุ 24 ปี เริ่มต้นการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต เมื่ออายุ 20 ปี เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับกึ่งอาชีพ เกมที่ใช้ในการแข่งขัน คือ Valorant
4. ผู้ให้ข้อมูล รหัส “H” เพศชาย อายุ 38 ปี เริ่มต้นการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต เมื่ออายุ 17 ปี เป็นอดีตนักกีฬาอีสปอร์ตในระดับอาชีพ เกมที่ใช้ในการแข่งขัน คือ Counter-Strike และ Valorant โดยปัจจุบันเป็นโค้ชกีฬาอีสปอร์ต ประสบการณ์ 3 ปี

ส่วนที่ 2 เส้นทางความเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

จากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พบว่าเส้นทางในการที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต วิเคราะห์ได้ว่ามีลำดับขั้นตอนอยู่ 5 ขั้นตอน มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเริ่มต้นสนใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า วัยรุ่นที่ต้องการจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่ จะมีจุดเริ่มต้นจากการเริ่มเล่นเกมต่างๆ ตั้งแต่ช่วงวัยเด็กตอนกลาง (ชั้นประถมศึกษา) ซึ่งปัจจัยที่ทำให้ยังคงมีพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างต่อเนื่องได้ คือการเข้าถึงคอมพิวเตอร์ได้ง่าย เนื่องจากการมีเครื่องคอมพิวเตอร์ มีสัญญาณ Wi-Fi ที่บ้านหรือมีร้านอินเทอร์เน็ตใกล้บ้าน ใกล้โรงเรียน จะเป็นปัจจัยที่เอื้ออำนวยความสะดวกต่อการเล่นเกม นอกจากนี้ยังมีความชื่นชอบในการเล่นเกมนับแต่เด็ก สังเกตได้จากการใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม เช่นที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “เริ่มเล่นเกม ครั้งแรก ตอนป.5 เล่นเกมเยอะ เนื่องจากหน้าโรงเรียนมีร้านเกม และที่โรงเรียนก็มีสโมสรที่มีเกมคอมพิวเตอร์ให้เล่น” (คุณ V เพศชาย อายุ 36 ปี) “ไปดูพี่ๆ เล่น McCreo เห็นแล้วรู้สึกว่ามันเท่ แล้วพอมีคนหนึ่งคนหนึ่งเค้าให้รหัสมาเล่น ก็เลยมีโอกาสได้ลองเล่นดูแล้วก็ชอบเลยติด” (คุณ A เพศชาย อายุ 22 ปี) และ “เดินไปร้านเกมได้สะดวก เพราะร้านเกมอยู่ใกล้บ้าน แต่ว่าเล่นกับเพื่อนในร้านเกม เพราะว่าบ้านพี่มันอยู่ติดร้านเกมเดินมาที่เดียวถึง ก็เริ่มจากเล่นแล้วมันสนุก เล่นสนุกมากเลย ก็เลยลองคิดว่าลองแข่งดีกว่าอยากลองแข่งสักครั้งหนึ่งในชีวิต” (คุณ S เพศชาย อายุ 24 ปี)

การเล่นตั้งแต่วัยเด็กนั้นจะทำให้ทักษะในการเล่นเกมนั้นถูกพัฒนาได้ตั้งแต่แรกเริ่ม โดยส่วนใหญ่ในระยะแรก จะต้องเล่นเกมที่ตนเองสนใจอย่างน้อย 1 ปี ซึ่งเป็นโอกาสในการพัฒนาทักษะในการเล่นเกมนั้นแต่ละประเภทให้พร้อม ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “ผมเล่นน่าจะเป็นปีนะดีกว่า กว่าแข่ง” (คุณ A เพศชาย อายุ 22 ปี) “ระยะเวลาประมาณสองปีนิดๆ ครับ ในการพัฒนาตัวเองและจึงได้มีโอกาสไปแข่งขัน” (คุณ H เพศชาย อายุ 38 ปี) แม้ว่าเกมที่เคยเล่นก่อนหน้านี้ที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต อาจจะแตกต่างจากเกมที่ใช้ในการแข่งขัน แต่ก็มีส่วนช่วยในเรื่องของพื้นฐานทักษะในการเล่น เช่น ความคุ้นชินกับการใช้เมาส์ ทำให้การกระกระ หรือการเคลื่อนไหวของตัวละครในเกมเป็นไปด้วยความคล่องแคล่วและแม่นยำ นอกจากนั้น ความคล้ายคลึงกันของวิธีการเล่นเกมในประเภทต่างๆ ก็ช่วยให้ผู้เล่นได้มีความคุ้นชิน และมีทักษะในการเล่นเกมนั้นในประเภทเดียวกันได้ดียิ่งขึ้น

จากการสัมภาษณ์พบว่าการจะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตได้นั้นต้องเริ่มต้นจากการมีความชื่นชอบในการเล่นเกมนั้น ซึ่งจะช่วยให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างต่อเนื่องและยาวนานมากขึ้น ส่งผลให้ใช้เวลาว่างในการเล่นเกมนั้นและพัฒนาทักษะอีสปอร์ตได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ที่มีราคาสูง การที่โรงเรียน มีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อนุญาตให้เด็กๆ ได้มีโอกาสใช้ในการเล่นเกมเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กๆ สามารถเข้าถึงการเล่นเกมนั้นได้ง่าย หรือแม้แต่โอกาสที่เด็กจะสามารถเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตที่อยู่ใกล้ๆ บริเวณโรงเรียน ตลอดจนครอบครัวสามารถมีคอมพิวเตอร์ไว้ที่บ้าน ก็จะทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง นอก จากนี้ปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้เข้าสู่วงการการเล่นเกมนั้นในลักษณะของการแข่งขันกีฬา คือ

การที่ผู้เล่นรับรู้ถึงแนวทางของเกมที่ตนเองชื่นชอบ มีความถนัด สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในเกมได้ดี ทำให้เกิดความต้องการที่จะได้เป็นผู้เล่นที่สำคัญในเกมนั้นๆ จึงนำมาสู่การมีความมุ่งมั่น มีความจริงจังในการพัฒนาฝีมือผ่านการเล่นเกมที่มากขึ้น บางคนเริ่มมองเห็นเส้นทางในการแข่งขัน เป็นเสมือนประตูเพื่อเข้าสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นรับรู้ความสามารถในการเล่นเกมนในระดับที่สูงขึ้น

จุดเริ่มต้นจากความชอบ และมีความพยายามในการฝึกฝีมือในการเอาชนะเกม หรือคู่ต่อสู้ในเกม นำมาสู่การพัฒนาฝีมือตนเอง สิ่งที่จะพิสูจน์ได้ว่าฝีมือของผู้เล่นดีหรือไม่คือการแข่งขัน ผลของการแข่งขันจะทำให้ผู้เล่นรับรู้ความสามารถในการเล่นของตนเองว่าเป็นอย่างไร ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตทุกคนจะมีบุคลิกภาพที่สะท้อนว่าเป็นคนที่ชอบการแข่งขัน มีความตั้งใจและแรงจูงใจที่จะพัฒนาฝีมือตัวเองให้สูงขึ้น เช่นที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “รู้สึกตัวเองเลยว่าตนเองไม่อยากแพ้ และก็คิดว่าตนเองสามารถเอาชนะได้ ไม่ได้มองว่าชัยชนะเป็นสิ่งที่มันเอื้อมไม่ถึง” (คุณ A เพศชาย อายุ 22 ปี) “ชอบอะไรที่เหมือนกับว่ามันเป็นความท้าทายของเรา ผมก็เลยชอบที่จะเล่นและแข่งด้วยสไตล์นี้” (คุณ H เพศชาย อายุ 38 ปี) และ “มันสนุก มันท้าทาย เราต้องพัฒนาตัวเองตลอดเพื่อให้ชนะ หรือ ยังดำรงตนเองได้ในเกม” (คุณ S เพศชาย อายุ 24 ปี)

เมื่อผู้ให้ข้อมูลเล่นเกมมาเป็นระยะเวลามากกว่า 1 ปี บางคนจะเริ่มรับรู้ถึงความสามารถทักษะที่ตนเองมี ทำให้มีความมั่นใจในการที่จะเข้าสู่การแข่งขันแบบจริงจัง ซึ่งการรับรู้ความสามารถทักษะในเกมของตนเองสามารถรับรู้ผ่านผลงานของตนเอง การได้รับคำชื่นชมจากเพื่อนร่วมทีม ผู้เข้าชมการแข่งขัน หรือการถูกชักชวนให้ร่วมในทีมแข่งขัน ทำให้เกิดการรับรู้ความสามารถของตนเอง ดังคำกล่าวที่ว่า “ช่วงที่แข่งอยู่ที่ออสเตรเลีย สปอนเซอร์เจ้าของร้านนะครับ เขาจะทำทีมเป็นผู้เล่นที่เก่งสุด 5 คน ตอนนั้นในโซนวิคตอเรีย ผมก็ติดอยู่หนึ่งใน 5 คนด้วย ตอนนั้นก็รู้แหละ เราก็ไม่ธรรมดาอะ เก่ง อะไรอย่างเงี้ยก็เริ่มมั่นใจ” (คุณ V เพศชาย อายุ 36 ปี) รวมทั้งการจัดอันดับภายในเกมที่สามารถบอกถึงระดับของผู้เล่นได้ จากที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “เล่นจริงจังก็ คือ การเก็บอันดับ เล่นทั้งวันหาเพื่อนนะครับ ก็ได้อันดับไปเรื่อยๆ ก่อนแล้วค่อยดูว่าตัวเองเริ่มได้ลำดับที่สูงขึ้น ก็จะเป็นโอกาสที่ได้เริ่มมองหาทีม หรือได้รับการติดต่อ ชักชวนให้เข้าทีม” (คุณ A เพศชาย อายุ 22 ปี) และจากที่ได้กล่าวไว้ว่า “ผมไม่รู้ว่าจะเลือกใคร ผมไม่รู้จักใครเลย อย่างแรกที่ผมจะดูคือ สิตเตอร์บอร์ด คือ ตารางคะแนนรวมของแต่ละคน คนที่มีคะแนนระดับสูงๆ ก็เป็นที่น่าสนใจ” (คุณ H เพศชาย อายุ 38 ปี) จะเห็นได้ว่าสิ่งสำคัญที่ได้จากขั้นตอนนี้ คือ การมีความมุ่งมั่น มีความชื่นชอบในการแข่งขัน และการพัฒนาฝีมือตัวเองอยู่เสมอ เพื่อให้มีระดับฝีมือการเล่นของตนเองอยู่ในระดับสูง โดยพิจารณาผ่านผลงานการเล่นของตนเอง เสียงสะท้อนชื่นชมของคนรอบข้าง และที่สำคัญคือ อันดับภายในเกมของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การชักชวนหรือการรวมตัวเพื่อสร้างทีมในการแข่งขันอย่างเป็นทางการ ในนามนักกีฬาอีสปอร์ต

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นเข้าร่วมการแข่งขันอีสปอร์ต

เมื่อมีความสนใจ มีความตั้งใจที่จะแข่งขัน และสามารถเข้าร่วมทีมหรือตั้งทีมขึ้นมาแข่งขันได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเตรียมตัวหัดฝึกฝนทักษะฝีมือให้มีความสม่ำเสมอ และหาทีมที่ต้องการผู้เล่น ผ่านกลุ่มของเกมบนเฟสบุ๊ค (Facebook) หรือดิสคอร์ด (Discord) ไม่ว่าจะมือสมัครเล่น กึ่งอาชีพ หรือมืออาชีพ ซึ่งจะมีการโพสต์เปิดรับสมัครผู้เล่นโดยจะมีเกณฑ์ต่างกันตามระดับการแข่งขัน หากผู้เล่นสนใจก็จะมีติดต่อขอสมัครเข้าร่วมทีม โดยส่วนใหญ่จะต้องผ่านการทดสอบก่อน ผู้เล่นต้องแสดงฝีมืออย่างเต็มที่เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าร่วมทีม ในระยะแรกอาจเริ่มจากทีมเล็กๆ โดยเริ่มต้นการเป็นนักกีฬาระดับมือสมัครเล่นเข้าร่วมการแข่งขันทั่วไป เช่น การแข่งขันระดับมหาวิทยาลัย การแข่งขันในระดับชุมชน หรือรายการแข่งขันทางการที่คัดเลือกตัวแทนประเทศ โดยจะต้องมีความสม่ำเสมอในการลงแข่งขัน และต้องหมั่นพัฒนาทักษะของตัวเองเสมอ เพื่อให้สามารถแข่งขันในระดับที่สูงขึ้นได้ โดยสรุปแล้ว นักกีฬาอีสปอร์ตและโค้ชที่เคยเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตได้ให้ข้อมูลจากคำถามที่ว่า “มีวิธีการหรือขั้นตอนอย่างไรในการตัดสินใจที่จะเป็นนักกีฬาและเข้าร่วมแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ?” ซึ่งมีประเด็นสำคัญคือ 1) การหาช่องทางที่มีการรับสมัครผู้เล่นเข้าร่วมทีมและติดต่อขอทดสอบเข้าร่วมทีม 2) การเข้าร่วมการแข่งขันให้มาก เพื่อสะสมประสบการณ์และพัฒนาทักษะของตนเองในการแข่งขันอีสปอร์ต

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นพัฒนาตนเองเพื่อความสำเร็จในอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต

ในการพัฒนาทักษะสามารถแบ่งได้เป็น 2 ทักษะคือ 1) การฝึกทักษะในเกม โดยกำหนดกิจวัตรที่มีระเบียบ มีวินัยในตนเอง มีการกำหนดตารางการฝึกซ้อมส่วนตัวที่ชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริงอย่างสม่ำเสมอ และทุ่มเทฝึกอย่างหนักเมื่อใกล้การแข่งขัน ทั้งนี้เพื่อให้พัฒนาทักษะในการเล่นเกมนั้นๆให้ดียิ่งขึ้น เช่น การฝึกยิงบอทจำนวน 3000 – 5000 ตัวต่อวัน การเล่นเกมแข่งและโหมดแข่งขันวันละ 3 ชั่วโมง และการศึกษาเทคนิคผ่านสื่ออย่างวิดีโอเกมเพลย์ของผู้เล่นระดับอาชีพ โดยจะต้องมีการวิเคราะห์ร่วมด้วย เป็นกลยุทธ์ช่วยสร้างรายได้เปรียบในการแข่งขัน นอกจากนี้การได้มีโอกาสลงแข่งขันกับทีมอื่นๆที่มีฝีมือดีจากทุกมุมโลก จะทำให้ได้เรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์จากทีมของเขา การพ่ายแพ้ก็ช่วยให้ให้นักกีฬาอีสปอร์ตรู้จักอ่อนแอและแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้มีโอกาสเอาชนะได้ต่อไป และ 2) การฝึกทักษะนอกเกม โดยเฉพาะทักษะสังคมและการสื่อสาร เช่น ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารกับทีมต่างชาติ การศึกษาข้อมูลของทีมอื่นๆที่เป็นชาวต่างประเทศ การทำงานร่วมกับผู้ที่มีประสบการณ์ในการเรียนรู้ การฝึกตนเองในการที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่น นอกจากนี้ยังช่วยให้สามารถควบคุมอารมณ์ตัวเองได้ดีขึ้นและมีการปรับการใช้ชีวิตให้เหมาะสมกับการแข่งขันมากขึ้น

เมื่อมีการเข้าร่วมแข่งขันอย่างต่อเนื่อง ผู้เล่นก็มีโอกาสที่เข้าร่วมทีมที่ดีขึ้น โดยต้องแสดงความโดดเด่นออกมา เช่นที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “มันขึ้นอยู่กับโอกาสด้วยครับแล้วเราก็เราต้องพยายามแบบว่ามีหน้ามีตาเนียแข่งตลอดอะ คอยให้เขาเห็นชื่อเราบ่อยๆครับ ทีมใหญ่ๆให้เขาเห็นชื่อตลอด ถ้าสมมุติชื่อเราไม่ได้ขึ้นมาเลยมันก็

ยาก ถ้าเราไม่ได้มีชื่อนี้แข่งบ่อยๆ หรือว่าอะไรอย่างเงี้ยก็ต้องมีชื่อในลีดเดอร์บอร์ด” (คุณ A เพศชาย อายุ 22 ปี) และ “อย่างน้อยคุณที่ออฟหนึ่งได้นะ หรือที่ออฟ 10 ที่ออฟแรงก็ได้นะ 1 ใน 20 จะมีเหลือโอกาสจะไม่เข้ามาต้องมี ผมว่าผมเชื่อนะ แล้วพอเริ่มไปแข่งในรายการหนึ่งรายการ คุณโชว์แบบฝีมือคุณแบบยิงพัง แค่นี้จะมองเห็นความสามารถ ถ้าเกิดยิงมาก่อนเพราะยังไม่ตายไม่มีใครเอา” (คุณ H เพศชาย อายุ 38 ปี) ซึ่งโอกาสที่เข้ามานี้จะทำให้การประกอบอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตประสบความสำเร็จได้ โดยสรุปแล้วประเด็นสำคัญในขั้นนี้คือ 1) การปรับกิจวัตรประจำวันให้มีความสม่ำเสมอในการฝึกฝนทักษะ และสร้างความเคยชินกับร่างกายให้สามารถฝึกซ้อมได้ทุกวัน 2) พยายามสร้างความโดดเด่นให้แก่ตนเองในการแข่งขัน เพื่อที่จะสร้างโอกาสในการได้รับความสนใจจากทีมที่ระดับสูงขึ้นมาชักชวนเข้าร่วมทีม โดยจะต้องขัดเกลาทักษะในเกมให้สูงขึ้น ไม่ว่าจะเป็นฝีมือการเล่น การแก้ไขสถานการณ์ การวางแผนในการทำงานกับทีม จะเห็นได้ว่าในระยะนี้ การแข่งขัน การพัฒนาฝีมือ และการชนะในเกม เป็นปัจจัยสำคัญที่นักกีฬาอีสปอร์ตจะพบกับความสำเร็จในอาชีพ

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นเตรียมตัวยุติบทบาทนักกีฬาอีสปอร์ต

จากการสัมภาษณ์ได้ข้อ ได้กล่าวถึงอายุของนักกีฬาอีสปอร์ตที่เหมาะสมคือ 15 – 28 ปี เมื่ออายุมากขึ้นความสามารถหรือทักษะในการเล่นจะน้อยลง ไม่ได้อยู่ในระดับเดียวกับตอนที่ยังเป็นวัยรุ่น ทำให้เมื่อเลิกเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจะต้องมีการวางแผนถึงการประกอบอาชีพของตนเองต่อไปในอนาคต นักกีฬาอีสปอร์ตที่ไม่ศึกษาต่อแล้วมาแข่งขัน จะส่งผลต่อทางเลือกหรือโอกาสในการประกอบอาชีพในอนาคตที่น้อยลง แต่หากได้รับโอกาสในการทำงานในวงการอีสปอร์ตต่อ เช่น โค้ช นักพากย์ และนักวิเคราะห์การแข่งขัน ก็จะทำให้มีงานรองรับได้ทันที ดังที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “ช่วงเวลาของการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตมันสั้น ถ้าคุณเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่เรียนจบ คุณจบมาอายุ 22 คุณสามารถทำงานได้ถึงอายุ 60 ในทางกลับกัน ถ้าคุณเป็นนักกีฬาแล้วคุณไม่ได้เรียน เมื่อความสามารถในการเล่นของคุณลดลง ฝีมือคุณลดลง คุณอาจจะต้องหางานทำ หรือถ้าคุณไม่ประสบความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต คุณจะต้องมองหาช่องทางในการที่จะทำอาชีพอื่นได้ หรืออาจจะต้องกลับมาเริ่มต้นเรียนรู้อะไรใหม่เพื่อการประกอบอาชีพ และถ้าเป็นนักกีฬาที่ไม่ประสบความสำเร็จ เราอาจจะไปทำงานเบื้องหลังเป็นโปรดิวเซอร์ก็ได้หรือ เพราะไม่ได้มีความรู้ แม้ว่าเราจะได้หัดเป็นสเปเชียลลิสต์ในด้านใด คุณก็ต้องมีคนทำให้โอกาสคุณ” (คุณ H เพศชาย อายุ 38 ปี)

ดังนั้น การวางแผนการใช้ชีวิตของตนเองในช่วงวัยรุ่นในขณะที่เป็นนักกีฬาอีสปอร์ตจึงมีความสำคัญอย่างมาก ตั้งแต่การฝึกฝนทักษะอีสปอร์ต จนถึงการเตรียมตัววางแผนอาชีพเมื่อยุติการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต โดยสรุปแล้วประเด็นสำคัญในขั้นนี้คือ การมองหาช่องทางในการประกอบอาชีพหลังจากยุติบทบาทนักกีฬาอีสปอร์ต หากในขณะที่เป็นนักกีฬาและมีผลงานที่ดี มีโอกาสในการแสดงความสามารถอื่นๆ นอกเหนือจากการเล่นเกมก็ยังคงสามารถเข้าทำงานในวงการอีสปอร์ตส่วนอื่นได้ จากที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “ตอนนี้อุตสาหกรรมเกมกำลังเติบโต ผมเชื่อว่าทุกบุคลากรทางด้านเกม ในอนาคตน่าจะมีอะไรดีขึ้นเรื่อยๆ มันจะ

เติบโตแล้วก็จะมียานทำมากขึ้น ผมเชื่อว่าแค่นั้นมันไม่ใช่อาจจะไม่ใช่แค่นักแข่งเกม อาจจะผันไปทำอย่างอื่นได้ ในหน้าที่ต่างๆ” (คุณ H เพศชาย อายุ 38 ปี) แต่หากไม่ได้รับโอกาสในการทำงานในวงการอีสปอร์ตต่อ การไม่มีวุฒิการศึกษาจะทำให้การหางานยากขึ้นและทางเลือกในการประกอบอาชีพอื่นน้อยลง

ส่วนที่ 3 การจัดการชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่น

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่นมีประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น คือ ด้านการจัดการเวลา ด้านการจัดการเรียน และ ด้านการจัดการความสัมพันธ์

ด้านที่ 1 ด้านการจัดการเวลา

โดยธรรมชาติของอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตต้องให้ความสำคัญกับการฝึกซ้อมเป็นหลัก ซึ่งจากมุมมองของคนทั่วไปอาจมองว่าเป็นเพียงการเล่นเกม แต่นักกีฬาต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาทักษะและกลยุทธ์ อย่างไรก็ตาม พวกเขายังมีหน้าที่และความรับผิดชอบอื่นๆ ที่ต้องจัดการควบคู่กันไป ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มักกล่าวว่าการจัดการชีวิตด้านเวลา เป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญที่สุดสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ต เนื่องจากส่งผลโดยตรงต่อการใช้ชีวิตในด้านต่างๆ เช่น การพักผ่อน การเรียน และความสัมพันธ์กับผู้อื่น หากไม่สามารถจัดสรรเวลาได้อย่างเหมาะสม อาจทำให้การใช้ชีวิตในด้านอื่นๆ ได้รับผลกระทบไปด้วย

ผู้ให้ข้อมูลกล่าวถึงวิธีการจัดการเวลาไว้ 3 วิธี ได้แก่

1) การจัดลำดับความสำคัญ นักกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่มองว่าการเรียนเป็นสิ่งสำคัญที่สุด แม้จะไม่ได้คาดหวังผลการเรียนที่ยอดเยี่ยมหรือได้คะแนนระดับสูง แต่ควรให้ความสำคัญกับการเรียนก่อนเป็นอันดับแรก หลังจากนั้นจึงบริหารเวลาว่างที่เหลือให้เกิดประโยชน์ โดยกำหนดเวลาในการฝึกซ้อมและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกม รวมถึงการวิเคราะห์การเล่นของคู่แข่ง เพื่อพัฒนาทักษะให้ดียิ่งขึ้น โดยผู้ให้ข้อมูลทุกคนกล่าวว่า “เวลาที่เหมาะสมกับการเล่นเกม คือ เวลาช่วงเย็นหลังเลิกเรียน และวันหยุด”

2) การกำหนดกิจวัตรประจำวันที่ชัดเจน นักกีฬาอีสปอร์ตต้องมีวินัยกับการทำตามตารางการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ร่างกายได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่ใช้ในการเล่นเกม รวมทั้งต้องมีการจัดการเรื่องเวลานอนและออกกำลังกาย เพื่อให้ร่างกายได้มีโอกาสฟื้นฟูตนเองให้คล่องแคล่ว ว่องไว สามารถใช้สมรรถนะได้อย่างเต็มที่ ดังที่มีผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า “ร่างกายสำคัญ ต้องพักผ่อนเพียงพอ ต้องออกกำลังกาย เพื่อให้ร่างกายมีความพร้อม ก็เหมือนนักกีฬาอื่นๆ นะแหละ เราต้องพร้อมเล่น ไม่นอนดึกเกินไป ไม่หักโหม” (คุณ S เพศชาย อายุ 24) นอกจากนี้ นักกีหายังต้องปรับกิจวัตรให้เหมาะสมกับช่วงเวลาการแข่งขัน ตัวอย่างเช่น “บางช่วงผมต้องปรับเวลาดึนนอน ผมรู้ล่วงหน้าว่าจะต้องแข่งตอนเช้า ผมก็ต้องฝึกตื่นเช้า ประมาณ 3 อาทิตย์ จะได้ชิน” (คุณ A เพศชาย อายุ 22 ปี)

3) การแบ่งเวลาพักผ่อน นอกจากการฝึกซ้อม นักกีฬาอีสปอร์ตควรมีเวลาผ่อนคลายด้วยกิจกรรมอื่นๆ เช่น การใช้เวลากับครอบครัว พบปะเพื่อนฝูง หรือเล่นกีฬานอกเหนือจากเกม การทำกิจกรรมเหล่านี้ช่วยลดความตึงเครียดและเพิ่มความสดชื่น ทำให้พร้อมสำหรับการแข่งขันครั้งต่อไป

สรุปว่าการบริหารเวลาที่ดีช่วยให้นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถฝึกซ้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการดูแลสุขภาพและการใช้ชีวิตส่วนตัวอย่างสมดุล ซึ่งส่งผลให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และทักษะในการแข่งขัน

ด้านที่ 2 ด้านการจัดการเรียน

จากผลการศึกษาพบว่า แม้ว่านักกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่จะไม่ได้ให้ความสำคัญกับการเรียนในแง่ของการต้องมีผลการเรียนที่ดีเยี่ยม แต่ทุกคนยังคงต้องพยายามจัดการกับการเรียนของตนเองให้ได้ การละเลยการเรียนแล้วทุ่มเทให้กับการฝึกซ้อมเพียงอย่างเดียว อาจส่งผลกระทบต่อโอกาสและทางเลือกในอนาคต โดยเฉพาะเมื่อต้องหันไปประกอบอาชีพอื่นหลังจากสิ้นสุดเส้นทางนักกีฬาอีสปอร์ต ในขณะเดียวกัน เพื่อให้การเรียนมีผลกระทบกับการฝึกฝนทักษะอีสปอร์ตให้น้อยที่สุด เนื่องจากต้องให้เวลากับการฝึกซ้อมทักษะต่างๆ ค่อนข้างมาก นักกีฬาต้องใช้เวลาอย่างคุ้มค่า ผู้ให้ข้อมูลมีแนวทางจัดการด้านการเรียนที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 วิธีหลัก ได้แก่

1) การจัดการตนเองเรื่องการสอบให้ผ่าน เนื่องจากนักกีฬาอีสปอร์ตต้องใช้เวลาไปกับการฝึกซ้อมอย่างมาก ทำให้มีเวลาสำหรับการเรียนและการทบทวนบทเรียนอย่างจำกัด ดังนั้น การเตรียมตัวสอบจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการรักษาระดับให้อยู่ในระดับที่ผ่านเกณฑ์ ดีกว่าการสอบตกซึ่งอาจส่งผลให้ต้องเสียเวลาเรียนเพิ่มเติม ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ว่า “ไม่ได้โฟกัสเรื่องเรียน แต่ผมเอาแค่เรียนพอผ่าน แล้วไปดักเอาตอนใกล้ๆ สอบ ให้เพื่อนๆ ช่วยทบทวนให้” (คุณ A เพศชาย อายุ 22)

2) การขอความช่วยเหลือจากเพื่อน เป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถจัดการเรื่องเรียนได้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การทบทวนเนื้อหา การทำงานกลุ่ม การทำงานในรายวิชา ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถใช้เวลาไปกับการฝึกซ้อมได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม การได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนต้องอาศัย การสื่อสารที่ดี นักกีฬาจำเป็นต้องอธิบายให้เพื่อนเข้าใจถึงตารางการฝึกซ้อมและโปรแกรมการแข่งขัน เนื่องจากพวกเขามักมีเวลาจำกัดสำหรับการทำงานในชั้นเรียน หากนักกีฬามีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนและสามารถสร้างความเข้าใจร่วมกันได้ เพื่อนก็มีแนวโน้มที่จะให้การสนับสนุน ไม่ว่าจะเป็นการช่วยอธิบายบทเรียน การแบ่งงาน หรือการช่วยเหลือในงานกลุ่ม ซึ่งช่วยให้สามารถเรียนไปพร้อมกับการฝึกซ้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลว่า “ตอนนั้นผมมีแข่ง เพื่อนก็ช่วยส่งงาน ส่งข่าวมาให้ตลอด เขารู้ว่าเราแข่ง เราไม่ว่าง เขาก็เอาเราเข้ากลุ่ม ทำโปรเจกต์ เขาก็ทำมากกว่าเรา แต่เพื่อนก็เข้าใจ” (คุณ A เพศชาย อายุ 22) หรือ “เรามุ่งมั่นจะทำตามความฝันที่จะเป็นนักกีฬา เรื่องเรียนเราก็ไม่ได้ให้ความสนใจ มีเพื่อนช่วยๆ กันให้ผ่านไป” (คุณ H เพศชาย อายุ 38)

3) การจัดตารางเรียนและการฝึกซ้อมให้เหมาะสม ซึ่งการบริหารตารางเวลาเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การฝึกซ้อมส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ให้น้อยที่สุด นักกีฬาอีสปอร์ตต้องวางแผนล่วงหน้า เช่น หากมีการฝึกซ้อมในช่วงเย็น ควรเลือกเรียนวิชาสำคัญในช่วงเช้า เพื่อให้สามารถฝึกซ้อมได้เต็มที่โดยไม่ต้องละทิ้งการเรียน ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลที่ว่า “ช่วงแรกใช้เวลาหลังเลิกเรียน วันละ 3 ชั่วโมง วันหยุดเล่นทั้งวัน เลิกเรียนรีบมาเล่นก่อนเลย” (คุณ S เพศชาย อายุ 24) “ตอนเรียนมหาวิทยาลัย ถ้าเลือกได้เราจะเลือกที่จะเรียนวิชาตอนเช้าเพื่อที่ว่าช่วงบ่ายจะได้จัดตารางซ้อม ถ้าบางทีวิชาบังคับที่ต้องลง ก็อาจจะขอทีมจัดเวลาในการซ้อมเดี่ยวนอกเวลาจากเพื่อนในทีม ซึ่งเราอาจจะต้องซ้อมหนักกว่าคนอื่นและต้องคุยกับโค้ชและเพื่อนร่วมทีม ยังมีแข่งต้องคุยปรึกษากันดีๆในการวางแผนการฝึกซ้อม” (คุณ A เพศชาย อายุ 22) “ผมจะมีการซ้อมที่จริงจังบ้างในช่วงที่มีแข่ง แต่โดยทั่วไปก็จะซ้อมหลังเลิกเรียน บางทีก็แค่เล่นเกมเฉยๆ โดยมากก็อาทิตย์ละ 4-5 วัน ไม่ได้ซ้อมทุกวัน ยกเว้นช่วงใกล้แข่งที่เลิกเรียนแล้วจะรีบกลับไปซ้อม ซ้อมบ่าย 3 ถึง ประมาณเที่ยงคืน บางทีก็ซ้อมยิง และบางทีก็ซ้อมกับทีม” (คุณ V เพศชาย อายุ 36) “อาทิตย์หนึ่งเล่นอย่างน้อย 5 วันเลยนะ ช่วงแรกๆ จัดตารางซ้อมไว้เป็นสาร์อาทิตย์ ต่อให้ไม่มีซ้อมกับทีม ผมก็ไปซ้อมโดยชวนผู้เล่นคนอื่นมาเล่น หลังมาก็เริ่มมีซ้อมช่วงเย็นๆ หรือกลางคืนบ้าง บางทีก็มีตื่นสายบ้าง ไปเรียนไม่ทัน” (คุณ H เพศชาย อายุ 38)

จากข้อมูลข้างต้นพบว่า ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีการจัดตารางเรียนและตารางฝึกซ้อมให้สอดคล้องกัน เพื่อให้สามารถทำทั้งสองอย่างควบคู่กันได้ แม้ว่าจะไม่สามารถให้เวลากับการเรียนได้มากเท่ากับคนทั่วไป แต่ทุกคนยังคงมองว่าการศึกษเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่ควรมองข้ามสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่น การเรียนควบคู่ไปกับการแข่งขันเป็นสิ่งจำเป็น เพราะการศึกษามีบทบาทสำคัญต่ออนาคต หากในอนาคตต้องยุติอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ต ไม่ว่าจะด้วยเหตุผลด้านสุขภาพ อายุ หรือความไม่ประสบความสำเร็จในสายอาชีพ การศึกษาจะช่วยให้พวกเขามีเส้นทางอาชีพอื่นรองรับได้

ด้านที่ 3 ด้านการจัดการความสัมพันธ์

การจัดการชีวิตอีกด้านหนึ่งที่สำคัญของนักกีฬาอีสปอร์ตในช่วงวัยรุ่น คือ การจัดการกับความสัมพันธ์กับบุคคลที่อยู่แวดล้อม โดยนักกีฬาได้พูดถึงประเด็นความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว เพื่อน และคนรัก ดังผลการศึกษาดังต่อไปนี้

การจัดการกับความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว มีวิธีการจัดการ คือ

1) การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันในเป้าหมายของแต่ละฝ่าย

การสร้าง ความเข้าใจระหว่างนักกีฬาอีสปอร์ตและผู้ปกครองมีความสำคัญมาก เพราะ เป้าหมายของทั้งสองฝ่ายอาจแตกต่างกัน นักกีฬาอีสปอร์ตต้องการชนะการแข่งขันเพื่อพัฒนาตนเองให้เป็นนักกีฬาในสายนี้ ขณะที่ผู้ปกครองต้องการให้นักกีฬามีการศึกษาและเตรียมตัวสำหรับอาชีพที่มั่นคงในอนาคต ดังนั้น การสื่อสารที่ตรงระหว่างนักกีฬาและผู้ปกครองจึงเป็นสิ่งสำคัญ นักกีฬาอีสปอร์ตต้องอธิบายให้ผู้ปกครองเข้าใจถึงความชอบ

และเป้าหมายของตน รวมทั้งแสดงถึงความมุ่งมั่นในการแข่งขัน และโอกาสในการชนะ เพื่อให้เกิดการยอมรับและสนับสนุนจากครอบครัว

ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลที่ว่า “แม่ส่งเรามาอยู่โรงเรียนประจำ เพราะเห็นว่าเล่นเกมเยอะน่าจะทำให้ห่างเหินได้ แต่ปรากฏว่าที่โรงเรียนมีเป็นชมรมเลย เรายังมีโอกาส ตอนนั้นแม่ไม่รู้ แต่พอเรามีโอกาสแข่งขันได้แชมป์ระดับประเทศ พอเขารู้เขาก็สนับสนุน พอเราบอกจะไปซ้อม เขาก็ให้ตั้งค้ไม่ห้ามอีกเลย” (คุณ V เพศชาย อายุ 36 ปี) “ตอนแรกครอบครัวเขาไม่เห็นด้วย เพราะผมอยากแข่งอย่างเดียวไม่เรียน แต่มีการพูดคุยกันตกลงกันมาตั้งแต่แรก” (คุณ A เพศชาย อายุ 22) “แรกๆ ครอบครัวไม่ชอบ เห็นเล่นเกมเยอะ แต่พอเขาเห็นว่าผมได้แชมป์ แข่งได้รางวัล เขาก็ให้การสนับสนุน ในช่วงแรกก็มีบ่นกันบ้าง แต่บ้านผมเขาค่อนข้างจะไวใจลูก คุยกันบ้าง ก็ไม่ถึงกับมีปัญหาอะไร” (คุณ H เพศชาย อายุ 38)

2) การสร้างข้อตกลงร่วมกัน

การสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างนักกีฬาอีสปอร์ตและครอบครัวเป็นวิธีการที่ช่วยให้ทั้งสองฝ่ายสามารถสร้างความเข้าใจและยอมรับกันได้ โดยการ ตั้งเงื่อนไขที่ต้องปฏิบัติตาม เพื่อให้ครอบครัวสามารถยอมรับการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตได้ ตัวอย่างเช่น การสร้างข้อตกลงว่า หากอนุญาตให้แข่งขันอีสปอร์ตได้ นักกีฬาต้องเรียนจนสำเร็จการศึกษาชั้นปริญญาตรีควบคู่ไปด้วย ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลที่กล่าวว่า

“แบบ...พ่อบอกเฮ้ยไม่ได้ ก็เลยตกลงกันว่าโอเค ถ้าฉันเรียนไปด้วยแข่งไปด้วย จะจบช้าหรือจบเร็วก็ไม่เป็นไรขอให้เรียนให้จบพอ นั่นแหละก็คือข้อตกลง ที่ผมตกลงกันกับพ่อแม่แล้ว เราก็พยายามทำให้เขาเห็น” (คุณ A เพศชาย อายุ 22) “เรื่องเรียนเราทำให้เขาเต็มที่ เขาก็เห็นตามที่เรารับปาก การเล่นเกมของเรา เราก็ทำเต็มที่จนได้แชมป์มาเรื่อยๆ เขาเห็นก็ให้การสนับสนุน” (คุณ H เพศชาย อายุ 38) “ครอบครัวไม่ได้ว่าอะไรขอแค่ทำตามที่ตั้งกลง คือ อย่าไปทำอะไรให้เกิดความเดือดร้อน หรือทำให้คนอื่นเดือดร้อนก็พอ แล้วอยากจะทำอะไรเขาก็ให้โอกาสในการลงมือทำ” (คุณ S เพศชาย อายุ 24) โดยจะเห็นได้ว่า ถ้าการจัดการกับความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวดำเนินไปด้วยความราบรื่น จะเป็นการสนับสนุนนักกีฬาที่ไม่ใช่แค่เรื่องทุนทรัพย์ แต่เกี่ยวข้องกับการสนับสนุนทางจิตใจด้วย ซึ่งนอกจากความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวแล้ว การจัดการเรื่องความสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ก็มีส่วนสำคัญ

การจัดการกับความสัมพันธ์กับเพื่อน มีวิธีการจัดการ คือ การใช้เวลาวางหลังจากการฝึกซ้อมไปทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนๆ เช่น การเล่นเกมด้วยกัน การออกไปเที่ยวด้วยกันหลังเลิกเรียน หรือการหาเวลาพักผ่อนร่วมกัน ซึ่งอาจจะเป็นการเล่นเกมก็ได้ ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลที่ว่า “บางช่วงที่ไม่แข่งไม่มีซ้อม ผมก็มาเล่นบาส กับเพื่อน บางทีก็เตะบอล ถ้ามีเวลาก็ไปเดินเที่ยวกับเพื่อนบ้าง แต่ก็ทำได้เป็นช่วงสั้นๆ พอจะแข่งก็หายๆไปบ้าง” (คุณ V เพศชาย อายุ 36 ปี) ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าว จะเป็นสิ่งสำคัญในเรื่องของการเรียนให้ประสบความสำเร็จและสามารถจบการศึกษาได้ ด้วยความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ แต่ทั้งนี้จากการศึกษายังพบว่า ผู้ให้ข้อมูลบางราย รู้สึกเสียต้ายที่ต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการฝึกซ้อม ยิ่งช่วงที่มีแข่งขัน หรือเตรียมตัวเพื่อการแข่งขัน นอกจากใช้เวลากับการเรียนแล้ว เวลาที่เหลือจะถูกใช้ไปกับการฝึกซ้อม ทำให้ขาดโอกาสใน

การใช้เวลาช่วงวัยรุ่นกับเพื่อนได้อย่างคุ้มค่า ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลที่ว่า “ตอนเข้าเรียนในมหาวิทยาลัย การใช้เวลาสนุกกับเพื่อนๆ มันน้อยมาก เพราะนอกเวลาเรียนเราต้องทุ่มเทให้กับการฝึกซ้อม ก็รู้สึกเสียดายนะ อยากจะมีสังสรรค์กับเขาบ้างแต่มันก็ผ่านไปหมดแล้ว ย้อนกลับไม่ได้” (คุณ H เพศชาย อายุ 38) หรือ “มีนะ ที่รู้สึกว่าเราใช้ชีวิตกับเพื่อนไม่คุ้มเลย ผมไม่เคยได้ไปเที่ยวกับเพื่อนๆ เลย บางทีก็รู้สึกเหมือนเราตามใครไม่ทัน เพื่อนเขามีสังคมกัน เหมือนเราหลุดวงออกมา ก็เสียดายนิดหน่อยนะ” (คุณ A เพศชาย อายุ 22) นอกจากความสัมพันธ์กับเพื่อนแล้ว การจัดการกับความสัมพันธ์กับคนรักก็เป็นอีกประเด็นที่นักกีฬาอีสปอร์ตกล่าวถึง

การจัดการกับความสัมพันธ์กับคนรัก ปรากฏการณ์หนึ่งของชีวิตวัยรุ่น คงหลีกเลี่ยงไม่ได้ในเรื่องของการมีความรักและคนรัก ในการวิจัยนี้พบว่า การจัดการกับความสัมพันธ์กับคนรักของนักกีฬาอีสปอร์ต มีวิธีการจัดการดังต่อไปนี้

1) การสื่อสารกับคนรักถึงข้อจำกัดทางด้านเวลาของนักกีฬาอีสปอร์ต

เนื่องจากนักกีฬาอีสปอร์ตต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการฝึกซ้อมและการแข่งขันที่มักมีเวลาที่ไม่แน่นอน จึงทำให้ไม่สามารถใช้เวลาในชีวิตประจำวันร่วมกับคนรักได้เหมือนคู่รักทั่วไป การสื่อสารจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกัน นักกีฬาอีสปอร์ตต้องอธิบายให้คนรักเข้าใจถึงข้อจำกัดด้านเวลา ความฝัน ความมุ่งมั่นในการแข่งขัน รวมถึงความสำคัญของการฝึกซ้อมและการเตรียมตัวแข่ง โดยบางครั้งนักกีฬาจะให้โอกาสคนรักมานั่งดูการฝึกซ้อม หรือการใช้ชีวิตของนักกีฬาในแต่ละวัน ซึ่งจะทำให้คนรักเข้าใจวิถีชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ตได้ดีขึ้น หากไม่สามารถยอมรับข้อจำกัดได้ ก็อาจนำไปสู่การสิ้นสุดความสัมพันธ์ ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลดังนี้ “ผู้หญิงก็ต้องเข้าใจ เราก็ต้องอธิบายให้เขาฟังว่าแบบหัย เราทำอย่างนี้ เราอยู่อย่างนี้นะ สิ่งที่เราชอบคืออะไรอย่างนี้ ก็ไม่มีปัญหาครับ บางทีตอนซ้อมเขาก็มาดูมานั่งดูมันก็โอเค” (คุณ V เพศชาย อายุ 36ปี) “ตอนเรียนเราก็ไม่ค่อยได้เจอ เจอกันแค่เสาร์อาทิตย์ แต่ตอนแข่งไม่ค่อยมีเวลา ก็มีองแอบ้าง ถ้าไม่เชื่อว่าเราไม่ว่างก็ให้เขามาดู เขาต้องเข้าใจเราด้วย เขารู้ว่าเราเป็นนักกีฬาเราต้องฝึกซ้อม มันเป็นฝันของเรา ถ้าไม่เข้าใจก็ไปด้วยกันไม่ได้” (คุณ H เพศชาย อายุ 38)

2) การพยายามแบ่งเวลาให้คนรัก

นักกีฬาอีสปอร์ตพยายามใช้เวลาว่างจากการฝึกซ้อมหรือเวลาในช่วงที่ไม่ได้มีการแข่งขัน ทำกิจกรรมร่วมกันกับคนรัก เช่น การเดินเล่นที่ห้างสรรพสินค้า การรับประทานอาหารด้วยกัน การชมภาพยนตร์ การส่งข้อความหาหลังจากการฝึกซ้อมในแต่ละวันเพื่อไม่ให้คนรักรู้สึกว่าถูกละเลย ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้ “ใช้เวลาหลังซ้อม ส่งข้อความคุยกัน ตอนซ้อมเจียบเลยครับ เขาก็รู้ จำไปทำอะไรรอซ้อมเสร็จ หรือ วันที่เป็นช่วงพัก ก็ไปกินข้าว ดูหนัง เดินห้าง แบ่งเวลาให้” (คุณ A เพศชาย อายุ 22) จะเห็นได้ว่าการมีความรักกับนักกีฬาอีสปอร์ต ต้องมีความเข้าใจในรูปแบบของการใช้ชีวิตของนักกีฬา การใช้เวลาทั้งในการแข่งขันและการฝึกซ้อมเป็นอย่างดี

อภิปรายผลการวิจัย

เส้นทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

จากการศึกษาเส้นทางการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต มีเส้นทาง เริ่มจากการเริ่มต้นการเล่น เกม การรับรู้ความสามารถในการเล่นในระดับที่สูงขึ้น การเข้าร่วมการแข่งขัน การพัฒนาตนเองเพื่อความสำเร็จในอาชีพ และการเตรียมยติบทบาของนักกีฬาอีสปอร์ต

ขั้นเริ่มต้นสนใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์

นักกีฬาอีสปอร์ตส่วนใหญ่มักเริ่มต้นเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่วัยเด็กตอนกลาง หรือช่วงที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษา โดยในระยะแรกจะเป็นการเล่นในรูปแบบพื้นฐาน ซึ่งมุ่งเน้นไปที่ความสนุกและความเพลิดเพลิน ส่งผลให้เกิดความสนใจและแรงจูงใจในการสำรวจเกมประเภทอื่น ๆ ที่มีความหลากหลายมากขึ้น เมื่อเวลาผ่านไป ผู้เล่นจะค่อย ๆ สังเกตประสบการณ์และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับเกมประเภทเฉพาะ ซึ่งสอดคล้องกับเกมที่ใช้ในการแข่งขันระดับมืออาชีพในช่วงวัยรุ่น Wang (2021) ได้ทำการศึกษาทั่วโลกในการพัฒนาเกมประเภท First-Person Shooter (FPS) และอธิบายว่าผู้เล่นเกม FPS ส่วนใหญ่มักเริ่มต้นจากเกมที่มีลักษณะพื้นฐานคล้ายกัน และต่อมาจะพัฒนาไปสู่ทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นต่อการเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกระบวนการนี้สามารถเริ่มต้นได้ตั้งแต่วัยเด็ก หากมีการเล่นเกมอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้ผู้เล่นพัฒนาทักษะสำคัญ ได้แก่ ความจำของกล้ามเนื้อ (muscle memory) และปฏิกิริยาตอบสนอง ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความรวดเร็วในการคิดวิเคราะห์และการควบคุมตัวละครภายในเกม ส่งผลให้เกิดประสบการณ์ความสนุกและความชอบสามารถพัฒนาต่อ ยอดการเป็นผู้แข่งขันที่มีคุณภาพได้ ทั้งนี้กลไกดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์เกม จะต้องนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ความยากง่ายของเกมเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกและท้าทาย นำไปสู่การรับรู้ความสามารถในการเล่นของผู้เล่น ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายและความเพลิดเพลิน อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการเล่นเกมในระยะยาว

การรับรู้ความสามารถในการเล่นที่มีระดับที่สูงขึ้น

เมื่อผลลัพธ์ของการเล่นเกมสะท้อนออกมาในรูปแบบของความสามารถที่โดดเด่น ผู้เล่นจะมีโอกาสเข้าไปเล่นร่วมกับผู้อื่น หรือลงแข่งขันกับเพื่อนๆ ในระบบออนไลน์ ซึ่งหากสามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ได้อย่างต่อเนื่อง จะทำให้เกิดการรับรู้ถึงศักยภาพของตนเอง และกระตุ้นให้เกิดความต้องการพัฒนาไปสู่ระดับที่สูงขึ้น กระบวนการนี้เริ่มต้นจากความสนุกในการเล่น และค่อย ๆ พัฒนาไปสู่ ความท้าทายในการแข่งขัน เมื่อผู้เล่นสามารถเห็นพัฒนาการของตนเองผ่านการไต่อันดับในเกม หรือการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ก็จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการฝึกฝนเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มโอกาสในการได้เข้าร่วมทีมอีสปอร์ตในอนาคต หรือแข่งขันในระดับที่สูงขึ้น การพัฒนาไปสู่ระดับอาชีพจำเป็นต้องอาศัย การฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการให้เวลากับการเรียนรู้

เทคนิคต่าง ๆ เช่น การศึกษาพฤติกรรมวิธีการเล่นจากการแข่งขันระดับมืออาชีพ การแลกเปลี่ยนความรู้และกลยุทธ์กับผู้เล่นคนอื่น ล้วนแต่เป็นการเพิ่มประสบการณ์ เพื่อการพัฒนาทักษะการเล่นเกมที่ดี

จากการศึกษาของ Olson (2010) เกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นวิดีโอเกมของเด็กและวัยรุ่น พบว่า การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ตอบสนอง ความต้องการทางอารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของเด็ก โดยเกมสามารถเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการพัฒนาทักษะผ่านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สำหรับกลุ่มวัยรุ่น การเล่นเกมมักเกิดขึ้นในบริบททางสังคม โดยเฉพาะการเล่นร่วมกับเพื่อน ซึ่งนอกจากจะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมแล้ว ยังเป็นช่องทางสำคัญในการก้าวเข้าสู่การแข่งขันอีสปอร์ต เมื่อผู้เล่นพบกับความท้าทายที่เพิ่มขึ้นจากเกม พวกเขาอาจจะแสวงหาโอกาสในการพัฒนาทักษะเพื่อให้สามารถแข่งขันได้ในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งจะทำให้สนใจกับความท้าทายที่ยากขึ้นอย่างการแข่งขันอีสปอร์ตเพื่อพัฒนาฝีมือของตน

นอกจากนี้ การรับรู้ถึงระดับความสามารถในการเล่นเกมที่สูงขึ้น ส่วนหนึ่งมาจากการได้รับคำชมหรือคำพูดสร้างแรงจูงใจจากผู้อื่น และการถูกจัดอันดับในระดับที่สูงขึ้นในระบบการจัดอันดับ ยิ่งถ้าสูงในระดับที่มีนักกีฬาอีสปอร์ตถูกจัดอันดับร่วมอยู่ด้วย จะสร้างการรับรู้ให้กับผู้เล่นว่าตนเองมีทักษะการเล่นเกมที่สูงขึ้น ทำให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ และเชื่อมั่นว่าตนเองมีความสามารถมากพอที่จะเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตได้ การรับรู้ในความสามารถของตนเองนี้สอดคล้องกับแนวคิดของแบนดูรา (Bandura, 1977) เกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) ที่ระบุว่า ความเชื่อในความสามารถของตนเองในการบรรลุเป้าหมายต่างๆ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จ บุคคลที่มีความเชื่อมั่นในความสามารถจะมีแรงจูงใจและทุ่มเทในการทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น โดยการรับรู้ความสามารถของตนเองจะช่วยให้ผู้สนใจเส้นทางอีสปอร์ตมีความมั่นใจในความสามารถของตนมากขึ้น และเป็นก้าวย่างที่เข้าสู่การแข่งขัน

การเข้าร่วมการแข่งขัน

เมื่อผู้เล่นเกมมีความมั่นใจในทักษะของตนเอง จากคะแนนที่สูง ทักษะที่ดี และได้รับคำชื่นชมจากผู้เล่นอื่นๆหรือผู้ชม เกมที่เล่นเป็นโอกาสในการแสดงความสามารถของตนให้โดดเด่น และเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้พวกเขาได้รับการยอมรับและถูกชักชวนเข้าร่วมทีมการแข่งขัน การที่ผู้เล่นสามารถพิสูจน์ความสามารถในสนามการแข่งขันทำให้พวกเขาได้รับโอกาสในการพัฒนาตนเองเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากผู้เข้าแข่งขัน ไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตเต็มตัว ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีแรงจูงใจของแมคเคลแลนด์ (McClelland, 1985) ที่กล่าวถึงแรงจูงใจในการประสบความสำเร็จ โดยบุคคลจะมีแรงจูงใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ แม้จะต้องเผชิญกับความยากลำบากและความท้าทายที่สอดคล้องกับความสามารถของตน นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการวางแผน การมีความรับผิดชอบสูง และการกล้าเผชิญกับความล้มเหลว นักกีฬาอีสปอร์ตจะมีการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนในการเข้าร่วมการแข่งขันหรือชนะในรายการต่างๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางในเส้นทางอาชีพนี้

การพัฒนาตนเองเพื่อความสำเร็จในอาชีพ

การพัฒนาตนเองเพื่อความสำเร็จในอาชีพนั้น นักกีฬาอีสปอร์ตนั้น ต้องการการฝึกฝนและการลงแข่งขันอย่างต่อเนื่อง อาจลงแข่งขันทุกรายการที่เป็นไปได้ โดยนักกีฬาอีสปอร์ตจำเป็นต้องมีการแสดงทักษะที่โดดเด่นในการแข่งขันเพื่อสร้างโอกาสในการพัฒนาตนเองในสายอาชีพนี้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วรภพ วิทยาพิภพสกุล และ พรวัน แพทยานนท์ (2565) ที่กล่าวว่า นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถพัฒนาได้ตั้งแต่การแข่งขันในระดับ Community เพื่อพัฒนาฝีมือ เพิ่มประสบการณ์ในการแข่งขัน และลดความกดดันในการแข่งขันครั้งถัดไป ซึ่งจะช่วยให้พวกเขามีโอกาสก้าวไปสู่การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะในกรณีที่นักกีฬาอีสปอร์ตสมัครเล่นมักจะถูกค้นพบได้ยาก จึงจำเป็นต้องมีการเปิดโอกาสให้พวกเขามีส่วนร่วมในการแข่งขันต่าง ๆ มากขึ้น

จากการศึกษาพบว่าในการแข่งขันอีสปอร์ต ทักษะนอกเกมที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งคือ การสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมทีม และการสื่อสารในชีวิตประจำวันนอกเหนือจากการเล่นเกม เนื่องจากการเข้าใจเพื่อนร่วมทีมและการลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการฝึกซ้อมหรือการทำงานร่วมกัน จะช่วยให้ทีมสามารถทำงานร่วมกันได้ดีขึ้น การสื่อสารและการเข้าใจเป้าหมายร่วมกันในทีมจึงมีส่วนสำคัญในการทำให้การฝึกซ้อมและการแข่งขันเป็นไปอย่างราบรื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Wagner (2006) ที่กล่าวว่า อีสปอร์ตเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นต้องฝึกฝนทั้งทางจิตใจและทักษะทางกายภาพ โดยในการฝึกซ้อมนี้ผู้เล่นจะต้องมีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ และการร่วมมือในทีมเพื่อให้สามารถปรับกลยุทธ์และเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ในเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การที่นักกีฬาวัยรุ่นได้เข้าร่วมการแข่งขันและได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมทีม แฟนคลับ หรือผู้ปกครอง มีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง การรับรู้ความสามารถของตนเองเป็นส่วนสำคัญในการช่วยผลักดันให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองที่มั่นคงมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Kowert (2020) ที่พบว่า เกมออนไลน์สามารถเป็นพื้นที่ให้วัยรุ่นสร้างอัตลักษณ์และความรู้สึกที่ตนเองมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อประสบความสำเร็จหรือได้รับการยอมรับจากชุมชนออนไลน์ และจากการแข่งขันอีสปอร์ตที่เต็มไปด้วยความท้าทาย ความพ่ายแพ้ และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เป็นสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการสร้าง growth mindset หรือความเชื่อว่าความสามารถสามารถพัฒนาได้จากความพยายาม โดย Yeager และ Dweck (2012) ได้อธิบายว่า บุคคลที่มี growth mindset จะมองความล้มเหลวเป็นโอกาสเรียนรู้ ซึ่งการการแข่งขันกีฬาและการดำรงตนเป็นนักกีฬาอาชีพ การฝึกซ้อมอย่างหนัก การเรียนรู้จากการพ่ายแพ้ และการพัฒนาทั้งทักษะในเกมและทักษะชีวิตของนักกีฬาอีสปอร์ต เป็นตัวอย่างของการประยุกต์ใช้ growth mindset ในการก้าวหน้าในอาชีพ

การเตรียมยติบทาพของนักกีฬาอีสปอร์ต

เมื่อนักกีฬาอีสปอร์ตมีอายุมากขึ้นหรือไม่สามารถรักษาระดับของตนในการแข่งขันไว้ได้ ควรมีการวางแผนยุทธการการแข่งขันและวางแผนประกอบอาชีพในอนาคต ซึ่งอุตสาหกรรมอีสปอร์ตในประเทศไทยมีแนวโน้มจะขยายตัวมากขึ้น ส่งผลให้มีการลงทุนและมีทีมที่ต้องการแข่งขันมากขึ้น อย่างไรก็ตาม นักกีฬาอีสปอร์ตสามารถมีโอกาสได้รับงานเป็นนักวิเคราะห์เกม นักพากย์ หรือโค้ชได้ โดยเฉพาะการเป็นโค้ชนับว่าเป็นอาชีพที่อวดอดในวงการอีสปอร์ตที่สำคัญ เนื่องจากการเป็นโค้ชต้องอาศัยความเก่งที่ไม่เพียงแต่มีความรู้ทางเทคนิคและยุทธวิธีของกีฬา แต่ต้องมีความเข้าใจในหลักจิตวิทยาของมนุษย์ เช่น แรงจูงใจ ความมั่นใจ ความเครียด และการรับมือกับอารมณ์ต่างๆ รวมทั้งการที่เคยมีประสบการณ์เป็นนักกีฬามาก่อน เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้โค้ชพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาได้อย่างเต็มที่ (Mallett & Lara-Bercial, 2016) แต่หากไม่ได้รับโอกาสในการทำงานต่อในวงการอีสปอร์ต นักกีฬาที่จะต้องคำนึงถึงการมีวุฒิการศึกษารองรับการหางานในอนาคต เนื่องจากการขาดระบบสวัสดิการหลังพ้นสภาพนักกีฬา ทำให้นักกีฬาจะต้องเล่นกีฬาและเรียนไปด้วยเพื่อประกันว่าจะมีอาชีพหลังจากพ้นสภาพนักกีฬา (นภพร ทศนัยนา และ อรณภา ทศนัยนา, 2565) ซึ่งการขาดวุฒิการศึกษาอาจทำให้โอกาสในการหางานในอนาคตลดลงอย่างมาก

การจัดการชีวิตตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ต

ผลการศึกษาการจัดการตนเองในช่วงวัยรุ่นของนักกีฬาอีสปอร์ตชี้ให้เห็นว่า การจัดการด้านเวลาเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการจัดการด้านการเรียน โดยนักกีฬาอีสปอร์ตมักจะไม่สามารถทำการเรียนได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากต้องใช้เวลาในการฝึกซ้อมและเตรียมตัวสำหรับการแข่งขัน ซึ่งส่งผลให้ต้องใช้วิธีการจัดการโดยการเน้นเวลาเฉพาะในช่วงการสอบเพื่อให้อาจรับมือกับการเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Gentile et al. (2004) ที่กล่าวว่าการเล่นเกมที่มีความรุนแรงและการเล่นเกมในระยะยาวส่งผลกระทบต่อความก้าวหน้าในการเรียน และพฤติกรรมของวัยรุ่น รวมทั้งการศึกษาของ Lemola et al. (2015) ที่กล่าวถึงผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์และพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลอื่น ๆ ซึ่งอาจส่งผลต่อการนอนหลับและการเรียนของนักเรียน ทำให้ไม่สามารถใช้เวลาในการเรียนแต่ละวันได้อย่างเต็มที่และส่งผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งในวิธีการจัดการคือการแบ่งเวลาในการฝึกฝนทักษะหลังจากเลิกเรียน เพื่อเลี้ยงให้กระทบกับการเรียนเกิดได้น้อยลง สอดคล้องกับการศึกษาของ กฤษณะ ชัยน (2566) ที่พบว่านักเรียนวัยรุ่นส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมการเล่นอีสปอร์ต ในเวลาหลังเลิกเรียน ช่วงเวลา 19.00-22.00 น. โดยจะทำให้มีการพักผ่อนสำหรับการเรียนรู้ที่เหมาะสม

นอกจากการจัดการด้านเวลาและการเรียนแล้ว การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตยังจำเป็นต้องมีการจัดการความสัมพันธ์ทั้งกับครอบครัว เพื่อน หรือคนรัก และการจัดการความสัมพันธ์ในครอบครัวจากมุมมองและความคาดหวังต่อการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตที่ส่งผลต่อการเรียน จากการศึกษาพบว่าครอบครัวของนักกีฬาอีสปอร์ตให้ความสำคัญต่อพฤติกรรมเล่นเกมที่ส่งผลต่อการเรียนของนักกีฬาอีสปอร์ต ทำให้มีการย้ายโรงเรียน

และมีการพูดคุยถึงข้อตกลงในการที่จะแข่งขันอีสปอร์ต โดยจะต้องเรียนปริญญาตรีควบคู่ไปด้วย ทั้งนี้หากครอบครัวมีความเข้าใจว่าอีสปอร์ตเป็นกีฬาและสามารถเป็นอาชีพเพื่อสร้างรายได้ได้ ก็จะไปสู่ความเข้าใจและมีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น ทั้งนี้ วัฒนา ธรรมลังกา (2565) กล่าวว่าปัจจุบันอีสปอร์ตได้รับการลงทุนจากบริษัทใหญ่ในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ซึ่งส่งผลกระทบทั้งในแง่บวกและลบต่อสังคม เช่น การที่เยาวชนไม่สามารถจัดสรรเวลาได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังเสนอว่าผู้ปกครองในสังคมไทยควรมีความตระหนักรู้เท่าทันสื่ออีสปอร์ต ความยั่งยืนในอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต ความรับผิดชอบตนเอง และการแสดงศักยภาพที่จะเล่นได้โดยสร้างรายได้ให้ตนเอง

จากการศึกษาพบว่า นักกีฬาอีสปอร์ตให้ความสำคัญกับการแบ่งเวลาว่างเพื่อรักษาความสัมพันธ์ทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นการใช้เวลากับเพื่อนหรือคนรัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Liu and Zhang (2021) ที่ระบุว่านักกีฬาอีสปอร์ตใช้กลยุทธ์ที่หลากหลายในการบริหารเวลาและสร้างสมดุลระหว่างการฝึกซ้อมหรือการแข่งขันกับการใช้เวลาร่วมกับครอบครัวอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างของกลยุทธ์เหล่านี้ ได้แก่ การจัดสรรเวลาอย่างเป็นระบบ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพภายในครอบครัว การทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว และการกำหนดขอบเขตในการเล่นเกม นอกจากนี้ การศึกษาของ Chen and Zhang (2022) ยังให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางที่นักกีฬาอีสปอร์ตใช้ในการจัดการความสัมพันธ์กับครอบครัวและเพื่อนฝูง โดยเน้นที่วิธีการสร้างสมดุลระหว่างการฝึกซ้อมหรือการแข่งขันกับการใช้เวลาร่วมกับคนใกล้ชิด ซึ่งรวมถึงการบริหารเวลาที่มีประสิทธิภาพและการรักษาสัมดุลระหว่างชีวิตส่วนตัวกับอาชีพนักกีฬาอีสปอร์ตให้เหมาะสม

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตส่งผลกระทบต่อการบริหารเวลาในช่วงวัยรุ่น หากไม่มีการจัดการที่เหมาะสมอาจส่งผลกระทบต่อด้านอื่นๆ ในชีวิต เช่น การเรียนและความสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ระบุว่าปัญหาด้านการเรียนส่งผลกระทบต่อชีวิตโดยรวมอย่างมาก และจำเป็นต้องมีแนวทางจัดการที่เหมาะสมเพื่อให้สามารถฝึกซ้อมอีสปอร์ตได้อย่างจริงจังโดยไม่กระทบต่อการศึกษา เพราะเมื่อถึงช่วงวัยที่พบปะการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต การศึกษาจะเป็นปัจจัยสำคัญในการประกอบอาชีพในอนาคต ดังนั้น หากนักกีฬาอีสปอร์ตขาดทักษะในการบริหารเวลาและการจัดการชีวิตที่เหมาะสม อาจส่งผลให้ขาดความพร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในระยะยาว อย่างไรก็ตาม การเรียนและการแข่งขันอีสปอร์ตสามารถดำเนินควบคู่กันได้ หากนักกีฬามีความสามารถในการบริหารเวลาอย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม หากยังไม่มีความพร้อมหรือโอกาสในการประกอบอาชีพด้านอีสปอร์ต ควรให้ความสำคัญกับการศึกษาก่อน และจัดสรรเวลาในการเล่นเป็นกิจกรรมในเวลาว่างเพื่อลดผลกระทบเชิงลบต่ออนาคตให้น้อยที่สุด นอกจากนี้ ควรให้ความสำคัญกับการใช้เวลาร่วมกับครอบครัว เพื่อน และคนรัก เพื่อรักษาความสัมพันธ์ทางสังคมให้แน่นแฟ้น ซึ่งจะช่วยสนับสนุนคุณภาพชีวิตในระยะยาว นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์ทั้งกับนักกีฬาและโค้ชกีฬาอีสปอร์ตเองผู้วิจัยยังเล็งเห็นว่า นักจิตวิทยามีบทบาทสำคัญที่จะช่วยให้

นักกีฬาสามารถจัดการกับอารมณ์และผลกระทบด้านจิตใจและความสัมพันธ์ที่เกิดจากการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต จึงมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการทำวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทบาทนักจิตวิทยาที่มีผลต่อการประสบความสำเร็จในการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตในการศึกษาเพิ่มเติมต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กฤษณะ ขยัน. (2566). ปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น E-Sport ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารสหวิทยาการวิจัย และนวัตกรรมการศึกษา*, 2(1), 65–84. <https://so08.tci-thaijo.org/index.php/JIREI/article/view/1919>
- กาญจนาถ อุดมสุข. (2564). การสื่อสารพัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต*, 15(1), 133–137. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/dpuca/article/view/245894/167160>
- ปัทมิตา สุวรรณฤกษ์ และ ปราโมทย์ ลีอนาม. (9 ตุลาคม 2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเสพติดเกมและผลการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. ใน ภาวิน ชินะโชติ (ประธาน), *การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านวิทยาการจัดการ สาขาวิชาวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 8 [Symposium]*.
- นภาพร ทศนัยนา และ อรณา ทศนัยนา. (2565). แนวทางการส่งเสริมกีฬาจากกีฬาพื้นฐานสู่กีฬาอาชีพสำหรับประเทศไทย. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*, 48(1), 154–165.
- วรภาพ วิทยาพิภพสกุล และ ประวัน แพทยานนท์. (2565). การศึกษาและพัฒนารูปแบบอีสปอร์ตคอมมูนิตี้นิรภัยในประเทศไทย. *วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร*, 5(4), 172–181. <https://doi.org/10.14456/issc.2022.36>
- วัฒนา ธรรมลังกา. (2565). อีสปอร์ต: กับดักหรือโอกาสในสังคมไทย. *วารสารความเป็นธรรมทางสังคมและความเหลื่อมล้ำ*, 3(3), 67–79. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/sjij/article/view/262381/178039>
- เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน. (2566, 1 ธันวาคม). ไทยกำลังจะก้าวสู่ประเทศศูนย์กลาง E-Sports ระดับโลก เมื่อมูลค่าตลาดโตก้าวกระโดด 3.8 หมื่นล้านบาท คาดอีก 4 ปี เกมเมอร์ไทยพุ่งเป็น 18 ล้านคน. THE STANDARD. <https://shorturl.asia/Keaxt>
- Smart. (2566, 7 ธันวาคม). *คุยกับผู้บริหาร Riot Games Thailand กับกลยุทธ์รุกตลาดไทย เปิดตัว DRIFT ใน VALORANT แผนทีใหม่'โซว' Soft Power*. Marketingoops. <https://www.marketingoops.com/news/riot-games-thailand-valorant/>
- อัมพร สันติงามกุล. (2562, 30 กันยายน). *eSports เทรนด์ใหม่ที่พ่อแม่ควรทำความเข้าใจ*. <https://www.samitivejhospitals.com/th/article/detail/esports-เทรนด์ใหม่ที่พ่อแม่ควรทำความเข้าใจ>

ภาษาอังกฤษ

- Akel, S., Baysal Yiğit, A., Çorakçı Yazıcıoğlu, Z., Özkan, Ş., & Uğurlu, Ü. (2023). A perspective on the daily routines of esports players: Life balance. *International Journal of Sport Culture and Science*, 11(4), 302–314.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>

- Chen, L., & Zhang, J. (2022). Balancing family, friendship, and eSports: Coping strategies for players. *Journal of Sports and Family Studies*, 7(2), 101–113. <https://doi.org/10.1007/jsfs.2022.03.008>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Hong, H. J., & Connelly, J. (2022). High e-performance: esports players' coping skills and strategies. *International Journal of Esports*, 1(1). Retrieved from <https://www.ijesports.org/article/93/html>
- Kowert, R. (2020). *Video games and social competence*. Routledge.
- Lemola, S., Perkinson-Gloor, N., Brand, S., Dewald-Kaufmann, J. F., & Grob, A. (2015). Cyberbullying, sleep, and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 51(1), 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.005>
- Liu, F., & Zhang, S. (2021). Impact of eSports on family dynamics: Balancing competition and social life. *International Journal of Family and eSports*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/10.1016/j.ijfes.2021.01.003>
- Mallett, C. J., & Lara-Bercial, S. (2016). *The psychology of coaching*. Routledge.
- McClelland, D. C. (1985). *Human motivation*. Scott, Foresman.
- Olson, C. K. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180–187. <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-180.pdf>
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Wagner, M. G. (2006, June 26–29). On the scientific relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development* [Symposium]. ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
- Wang, Y. (2021). *The evolving game mechanics in eSports first-person shooter games* [Master's thesis, Northeastern University]. Northeastern University Library. <https://doi.org/10.17760/D20420771>
- Yeager, D. S., & Dweck, C. S. (2012). Mindsets that promote resilience: When students believe that personal characteristics can be developed. *Educational Psychologist*, 47(4), 302–314. <https://doi.org/10.1080/00461520.2012.722805>

ความรักในร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี:

การวิเคราะห์เชิงพรหมวิหาร

Love in the Mahavastu Vessantara Jataka, Matri Section: An Analysis through the Brahmavihara Perspective

ณัฐพงษ์ แก้วสีสด

Nattaphong Keawseesod

สุภักซ์ สุธนภิญโญ

Suphakkhathat Suthanaphinyo

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University

s65121109002@ssru.ac.th

Received: 2 October 2025

Revised: 19 November 2025

Accepted: 20 November 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งศึกษาความรักในร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี ในมิติพรหมวิหาร 4 การศึกษา
นี้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาของตัวบทวรรณคดีสำนักกรมศิลปากร พ.ศ. 2514 ระบุเหตุการณ์และถ้อยคำของ
พระเวสสันดรและพระนางมัทรีเพื่อแสดงกระบวนการเปลี่ยนความรักส่วนตน (โลกีย์) ให้กลายเป็นความรักเชิง
ธรรมะ (โลกุตตระ) ผลการศึกษาพบว่า 1) เมตตา พระเวสสันดรทรงแสดงเมตตาเชิงโลกุตตระต่อสรรพสัตว์
ด้วยการสละบุตรและทรัพย์สิน เพื่อบำเพ็ญโพธิสัตว์บารมี ขณะเดียวกันทรงแสดงเมตตาในฐานะพระสวามีต่อ
พระนางมัทรีด้วยการใช้ถ้อยคำกระตุ้นให้คลายทุกข์ 2) กรุณา พระนางมัทรีแสดงความกรุณาในฐานะแม่ ซึ่ง
ทุกข์จากการพลัดพรากลูก แต่เมื่อได้รับคำชี้แจง พระนางสามารถเปลี่ยนความทุกข์เป็นความเข้าใจและ
สนับสนุนการบำเพ็ญบารมีของพระเวสสันดร 3) มุทิตา พระนางมัทรีสามารถถอนมโนพหวนาทานของพระเวสสันดร
ก้าวข้ามความโศกส่วนตน ไปสู่ความยินดีในคุณธรรมและความดีสูงสุด และ 4) อุเบกขา ทั้งสองสามารถวางใจ
เป็นกลาง รับรู้ความไม่เที่ยงของชีวิตและสิ่งที่รัก เพื่อเสริมสร้างความสงบภายในและการบำเพ็ญบารมี อนึ่ง
พรหมวิหาร 4 ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทางจิตวิญญาณที่ช่วยเปลี่ยนความรักและความทุกข์จากโลกีย์ไปสู่โลกุต
ตระ สะท้อนให้เห็นกระบวนการภายในของพระเวสสันดรและพระนางมัทรีในการบำเพ็ญทานบารมีสูงสุด

คำสำคัญ: ความรัก พรหมวิหาร 4 ร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี

Abstract

This article aims to study the concept of love in the long poem Maha Wessantara Jataka, Matri Section, through the lens of the Four Brahmavihharas. The study employs content analysis of the literary text published by the Fine Arts Department in 1971, focusing on the events and dialogues of Prince Wessantara and Princess Matri to illustrate the transformation of personal, worldly love (lokiya) into transcendental, spiritual love (lokuttara). The findings reveal that Metta Prince Wessantara demonstrates transcendental loving-kindness toward all beings by renouncing his children and possessions to cultivate the Bodhisattva perfections, while simultaneously showing loving-kindness toward Princess Matri through words that ease her suffering. Karuna Princess Matri expresses maternal compassion in response to the separation from her child, and, upon understanding the situation, transforms her grief into support for Wessantara's cultivation of parami. Mudita Princess Matri rejoices in Wessantara's acts of generosity, transcending personal sorrow and celebrating the highest virtue and goodness. Upekkha Both characters cultivate equanimity, recognizing the impermanence of life and cherished attachments, thereby fostering inner peace and spiritual development. The Four Brahmavihharas thus function as spiritual tools that transform worldly love and suffering into transcendental love, reflecting the internal process of Prince Wessantara and Princess Matri in the cultivation of supreme generosity

Keywords: Love, Brahmavihharas, Maha Wessantara Jataka Matri Chapter

บทนำ

"ที่ใดมีรัก ที่นั่นมีทุกข์" (Where There's Love, There's Suffering) ซึ่งหมายถึง ความรักเป็นเหตุของทุกข์ เพราะเมื่อเรารักสิ่งใด เราย่อมมีความผูกพันและคาดหวัง แต่เมื่อสิ่งนั้นเปลี่ยนแปลงหรือสูญสลาย เราย่อมเป็นทุกข์ ซึ่งวลีนี้มีที่มาจาก วิชาชาสูตร ในพระไตรปิฎก ซึ่งเป็นพระธรรมเทศนาที่พระพุทธเจ้าตรัสสอนแก่นางวิสาขถึงความรักว่า "ผู้ใดไม่มีสิ่งที่รัก ผู้นั้นก็ไม่มีทุกข์ เรากล่าวว่า ผู้นั้นไม่มีความโศกปราศจากกิเลส ดุจรูปลี ไม่มีอุปายาส" (กรมการศาสนา, 2525, น. 155) ความรักในที่นี้ มิได้หมายถึงเพียงความรู้สึกอาทร หากแต่หมายถึง ความยึดมั่นถือมั่น ในสิ่งที่เรารัก ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สิ่งของ หรือแม้แต่ว่าความรู้สึกในใจมนุษย์เอง เมื่อความรักนั้นต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงหรือการสูญเสีย ความทุกข์ย่อมเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ ทั้งนี้เพราะสรรพสิ่งล้วนดำเนินไปตามกฎแห่ง อนิจจัง (ความไม่เที่ยง), ทุกขัง (ความเป็นทุกข์), และอนัตตา (ความไร้ตัวตน) ดังพระสูตรที่ว่า

ความโศกก็ดี ความร่ำไรก็ดี ความทุกข์ก็ดี มากมายหลายอย่างนี้มีอยู่ในโลก เพราะอาศัยสัตว์หรือ
สังขารอันเป็นที่รักเมื่อไม่มีสัตว์หรือสังขารอันเป็นที่รัก ความโศก ความร่ำไรและความทุกข์เหล่านี้
ย่อมไม่มีเพราะเหตุนั้นแล ผู้ใดไม่มีสัตว์หรือสังขารอันเป็นที่รักในโลกไหน ๆ ผู้นั้นเป็นผู้มีความสุข
ปราศจากความโศก เพราะเหตุนั้น ผู้ปรารถนาความไม่โศก อันปราศจากกิเลสจตุรสุติ ไม่พึงทำสัตว์
หรือสังขารให้เป็นที่รัก ในโลกไหน ๆ

(กรมการศาสนา, 2525, น. 155)

สัตว์และสังขาร หมายถึง สิ่งมีชีวิตและสิ่งที่เกิดจากการประกอบกันของปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งล้วนอยู่ภายใต้
กฎแห่ง อนิจจัง (ความไม่เที่ยง), ทุกขัง (ความเป็นทุกข์) และ อนัตตา (ความไม่มีตัวตน)ความสุข ในที่นี้หมายถึง
ความสงบภายใน ที่เกิดจากการปล่อยวางและไม่ยึดติดในสิ่งที่รักหรือพึงใจ (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์
(ประยูร ธมฺมปญฺโญ), 2564ก, น. 452)

มหาเวสสันดรชาดก นับเป็นชาติสุดท้ายก่อนการตรัสรู้ โดยมหาเวสสันดรชาดกถือเป็นชาติสุดท้ายของ
พระโพธิสัตว์ก่อนตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า เนื่องจากพระองค์ได้ ทรงบำเพ็ญบารมีครบทั้ง 10 ประการอย่าง
สมบูรณ์ หลังจากพระเวสสันดรสิ้นพระชนม์ พระองค์ทรงไปประสูติเป็นเจ้าชายสิทธัตถะ โอรสของพระเจ้า สุ
ทโธทนะและพระนางสิริมหามายา ผู้ครองกรุงกบิลพัสดุ์ เมื่อเจ้าชายสิทธัตถะทรงมีพระชนมายุ
25 พรรษา พระองค์เสด็จออกผนวช และในที่สุดได้ตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าเมื่อพระชนมายุ 35 พรรษา ทั้งนี้มหา
เวสสันดรชาดก หรือที่เรียกอีกชื่อว่า "มหาชาติ" หมายถึง การบังเกิดอันยิ่งใหญ่ เนื่องจากในชาตินี้ พระองค์ทรง
บำเพ็ญ ทานบารมี อย่างสูงสุด พร้อมทั้งบารมีอื่น ๆ ครบทั้ง 10 ประการ โดยการบำเพ็ญทานบารมีของพระ
เวสสันดรเริ่มตั้งแต่แรกประสูติ เมื่อพระองค์ตรัสขอพระราชทรัพย์จากพระชนนีเพื่อนำไปแจกจ่ายเป็นทานทันที
ในวัย 4-5 พรรษา พระองค์ทรงสละเครื่องประดับของพระองค์มอบแก่พระสนมถึง 4 ครั้ง และเมื่อพระชนมายุ
16 พรรษา หลังจากอภิเษกสมรสกับพระนางมัทรี พระองค์โปรดให้สร้างโรงทานถึง 6 แห่ง ได้แก่ ที่ประตูพระ
นครทั้ง 4 ทิศ 1 แห่งกลางพระนคร และ 1 แห่งที่ประตูพระราชนิเวศน์ นอกจากนี้ พระเวสสันดรยังทรงบริจาค
ช้างปัจจัยนาค ซึ่งเป็นช้างคู่บ้านคู่เมืองเพื่อช่วยเหลือประชาชนที่กำลังเดือดร้อน ต่อมาเมื่อถูกเนรเทศจากพระ
นคร พระองค์ยังทรงบริจาคม้าพระที่นั่งและราชรถระหว่างทางจนหมดสิ้น ขณะที่ประทับอยู่ที่
เขาวงกต พระเวสสันดรได้ทรงบำเพ็ญทานบารมีขั้นสูงสุด ได้แก่ บุตรทาน (การสละบุตร)ภรรยาทาน (การสละ
ภรรยา) การสละสิ่งที่รักและผูกพันมากที่สุดนี้ถือเป็นการเสียสละอันยิ่งใหญ่ ซึ่งสะท้อนถึงความตั้งมั่นในทาน
บารมีอย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้ มหาเวสสันดรชาดก จึงได้รับการขนานนามว่า "มหาชาติ" ซึ่งหมายถึง ชาติที่
ยิ่งใหญ่ที่สุด อันเป็นชาติสุดท้ายก่อนที่พระโพธิสัตว์จะตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า (เจริญ ไชยชนะ, 2502,
น. 4-6)

กัณท์มัทรีโดยเจ้าพระยาพระคลัง(หน) เป็นกัณท์ที่มีเนื้อความกล่าวถึง พระเวสสันดรได้ให้ทานบุตรทั้ง
สอง คือ พระชาลีและพระนางกัณหา แก่พราหมณ์ชุก ก่อนที่พระเวสสันดรจะให้ทานบุตรของพระองค์เองใน
คืนนั้น พระนางมัทรีได้ฝันร้ายซึ่งเป็นลางบอกเหตุว่า พระนางจะสูญเสียสิ่งที่รักที่สุดไป พระนางสะดุ้งตื่นขึ้นมา

สิ่งแรกที่พระนางนึกถึงคือบุตรทั้งสอง พระนางจึงรู้สึกกระวนกระวายใจราวกับถูกไฟเผา พระนางไม่รอเวลาให้สว่างขึ้น จึงรีบเดินทางไปหาพระเวสสันดรเพื่อขอให้พระองค์ทำนายฝันให้ พระเวสสันดรได้ปลอบประโลมให้พระนางหายกังวล แต่ถึงอย่างไรก็ตาม แม้พระเวสสันดรจะปลอบพระนางแล้ว ความห่วงใยในบุตรทั้งสองของพระนางก็ไม่ลดลงเลย เพราะความรักที่มารดามีต่อลูก รุ่งเช้าพระนางมัทรีได้นำบุตรทั้งสองไปฝากไว้ที่อาศรมศาลาของพระเวสสันดร และกำชับให้พระเวสสันดรดูแลบุตรของพระนางอย่างดี แล้วพระนางก็ออกไปหาห้วยมันและผลไม้ในป่า พร้อมกับตั้งใจจะกลับมาในเวลาเย็นเหมือนทุกวัน เมื่อพระนางออกไปแล้ว ชุชกพราหมณ์ก็เข้ามาขอพระชาลีและพระนางกันหาซึ่งเป็นที่รักของพระนางไป (พระครูวิจิตรธรรมาทร และคณะ, 2563, น. 178)

จะเห็นได้ว่ากัณฑ์มัทรี ซึ่งเป็นกัณฑ์สำคัญในมหาเวสสันดรชาดก ยังขาดการศึกษาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบในประเด็นความรักและความทุกข์จากมิติพรหมวิหาร 4 จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการตีความดังกล่าวยังไม่ครอบคลุมเพียงพอ ทำให้เกิดคำถามว่าในร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดกกัณฑ์มัทรี ความรักปรากฏในมิติพรหมวิหาร 4 อย่างไร

วัตถุประสงค์การศึกษา

บทความนี้มุ่งศึกษาความรักในร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี ในมิติพรหมวิหาร 4

การทบทวนวรรณกรรม

ความรัก

ความรักในมิติของพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องที่สัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับอารมณ์และจิตใจของมนุษย์ โดยพระพุทธศาสนาได้อธิบายความรักในแง่มุมที่แตกต่างจากความเข้าใจทั่วไป ซึ่งมักเน้นไปที่ความผูกพันหรือความสุขส่วนตัว ความรักในพระพุทธศาสนาสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ 1) ความรักแบบต้นหาเป็นความรักที่แฝงด้วยความต้องการครอบครองและหวังผลตอบแทน มนุษย์มักรักด้วยความอยากได้ อยากมี หรืออยากเป็น หากสิ่งที่ปรารถนาไม่ตรงตามความจริงก็จะเกิดความผิดหวังและความทุกข์ใจ ความรักเช่นนี้จึงไม่ใช่ความรักแท้ แต่เป็นความรักที่ยึดติดและอาจนำไปสู่โทษภัยและ ความทุกข์นานาประการในที่สุด และ 2) ความรักแบบเมตตา เป็นความรักที่ตั้งอยู่บน ความปรารถนาดีอย่างแท้จริงต่อผู้อื่น มุ่งให้ผู้ที่มีความสุข โดยไม่หวังสิ่งตอบแทนและไม่ยึดติดครอบครอง เป็นความรักที่เต็มไปด้วยความเข้าใจ การให้อภัย ความเมตตา และการเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ความรักลักษณะนี้จึงบริสุทธิ์ ไม่เบียดเบียน ไม่อาฆาตพยาบาท และนำไปสู่ความสงบสุขทั้งในระดับบุคคล ครอบครัว และสังคม ถือเป็นความรักที่มีคุณค่าต่อมนุษย์และสรรพสัตว์ทั้งหลายอย่างแท้จริง (อาทิตย์ อินทรภักดี, 2565, น. 64, 75-76)

พรหมวิหารธรรม

พรหมวิหาร 4 เป็นธรรมเครื่องอยู่อย่างประเสริฐ เป็นธรรมประจำใจที่ทำให้ผู้ปฏิบัติดำเนินชีวิตอย่างหมดจดบริสุทธิ์ และปฏิบัติตนต่อมนุษย์และสัตว์ทั้งหลายโดยชอบธรรม ธรรมทั้งสี่ประการนี้ถือเป็นหลักใจและแนวทางประพฤติที่เกื้อกูลต่อผู้อื่น และเป็นเครื่องกำกับจิตใจให้ตั้งอยู่ในความดีงาม ได้แก่ เมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขา

1. **เมตตา** หมายถึง ความรักและความปรารถนาดีต่อผู้อื่น มีจิตแผ่ไมตรีอยากให้เขามีความสุข และคิดทำประโยชน์แก่มนุษย์และสัตว์ทั่วหน้า เป็นน้ำใจที่ใฝ่ประโยชน์สุขของผู้อื่นโดยแท้จริง ไม่หวังสิ่งตอบแทน เมตตาที่สมบูรณ์ทำให้ใจสงบ ไร้ความโกรธเคือง หากผิดพลาด ย่อมกลายเป็นเสน่ห์

2. **กรุณา** หมายถึง ความสงสาร คิดช่วยให้พ้นทุกข์ ใฝ่ใจในอันจะบำบัดหรือปลดปล่อยความเดือดร้อนของสัตว์ทั้งหลาย มีลักษณะไม่อาจนิ่งดูตายต่อความทุกข์ของผู้อื่น และเป็นธรรมที่ขจัดความเบียดเบียนให้หมดสิ้น กรุณาที่สมบูรณ์ทำให้สงบ ไร้ความเบียดเบียน แต่หากผิดพลาดย่อมเกิดความโศกเศร้า

3. **มุทิตา** หมายถึง ความยินดีเมื่อผู้อื่นอยู่ดีมีสุข มีจิตผ่องใสและเบิกบานร่วมกับความสำเร็จของผู้อื่น เป็นธรรมที่ขจัดความริษยา ทำให้จิตสงบและแช่มชื่นอยู่เสมอ มุทิตาที่สมบูรณ์ทำให้ใจสงบไร้ริษยา แต่หากผิดพลาดย่อมกลายเป็นความสนุกเพลิดเพลิน

4. **อุเบกขา** หมายถึง ความวางใจเป็นกลาง มีจิตเที่ยงธรรมดุจตราขู ไม่เอนเอียงด้วยรักหรือชัง มองเห็นความเสมอภาคของสัตว์ทั้งหลายว่าเป็นผู้มีกรรมเป็นของตน ควรได้รับผลดีหรือชั่วตามเหตุแห่งกรรมของตน และรู้จักวางเฉยอย่างมีปัญญาในสิ่งที่ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว อุเบกขาที่สมบูรณ์ทำให้สงบไร้ความยินดียินร้าย แต่ถ้าผิดพลาดย่อมกลายเป็นความเฉยเมยโดยไม่รู้

ผู้ดำรงอยู่ในพรหมวิหารทั้งสี่ ย่อมช่วยเหลือผู้อื่นด้วยเมตตาและกรุณา พร้อมทั้งรักษาธรรมไว้ได้ด้วยอุเบกขา แม้จะมีกรุณาที่อยากช่วยเหลือปวงสัตว์ ก็ต้องประกอบด้วยอุเบกขาเพื่อไม่ให้เสียธรรม ผู้มีพรหมวิหารย่อมปฏิบัติตนเกื้อกูลต่อผู้อื่นด้วยหลักสังคหวัตถุ และเป็นผู้มีจิตใจบริสุทธิ์ สงบ และตั้งมั่นในความดี

ทั้งนี้ พรหมวิหารทั้งสี่มีจุดเริ่มต้นจาก “ฉันทะ” คือ ความปรารถนาที่จะทำให้ผู้อื่นดีงามและพ้นจากความทุกข์ การระงับกิเลสเป็นภาวะกลางของการปฏิบัติ และสมาธิที่มั่นคงสงบสนิทเป็นที่สุดของพรหมวิหารทั้งสี่ เมื่อบุคคลตั้งจิตในธรรมเหล่านี้ได้ ย่อมดำเนินชีวิตด้วยความสุข สงบ และเป็นประโยชน์ต่อทั้งตนเองและผู้อื่นอย่างแท้จริง (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ประยุทธ์ ปยุตโต), 2564, น. 124-127)

พระครูวิจิตรธรรมาทร และคณะ (2563, น. 182-183) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความรักในกัมมัฏฐะ ในแง่มุมของความรักของพระเวสสันดร พบว่าความรักของพระองค์เป็นไปในลักษณะของการเสียสละอย่างแท้จริง พระโพธิสัตว์ดำเนินชีวิตตามหลักจากะ ไม่เพียงแต่มีความปรารถนาดีต่อผู้อื่น แต่ยังต้องสละกิเลสของตนในทุกครั้งที่ให้ ในกรณีของพระนางมัทรี ผู้เป็นคู่บุญที่ร่วมสร้างบารมีมากับพระโพธิสัตว์มาอย่างยาวนานในสังสารวัฏ พระนางมิได้ใช้ความสุขส่วนตนเป็นที่ตั้ง แต่เลือกที่จะรักในลักษณะของจากะเช่นกัน นั่นคือ ความรักที่มาพร้อมกับการสละกิเลสของตน การสละลูกและภรรยาในครั้งนี้ ถือเป็นการสละกิเลสที่ฝังลึกในจิตใจของ

พระเวสสันดร กิเลสที่เกี่ยวข้องกับความรักและความผูกพัน แม้ว่าพระองค์จะทรงอยู่ใกล้ปลายทางแห่งบารมีแล้ว แต่การพลัดพรากจากบุคคล อันเป็นที่รักยังคงเป็นสิ่งที่ยากยิ่ง อย่างไรก็ตาม พระองค์ทรงเลือกที่จะยึดมั่นในคุณธรรมและการเสียสละ มากกว่าการยึดติดกับความรักส่วนตน ยิ่งผู้เป็นที่รักมีความผูกพันและความดีต่อพระโพธิสัตว์มากเพียงใด การให้ก็ยิ่งทำได้ยากยิ่งขึ้น ดังนั้น การสละของพระเวสสันดรจึงมิใช่เพียงทานธรรมดา แต่เป็นทานบารมี อย่างแท้จริง เพราะพระองค์มิได้คาดหวังบุญกุศลหรือผลประโยชน์ใด ๆ เพื่อตนเองเลย เป้าหมายสูงสุดของการกระทำจึงอยู่ที่ประโยชน์ของสรรพสัตว์ มิใช่ผลลัพธ์ส่วนตน ความรักระหว่างพระเวสสันดร พระนางมัทรี และบุตรทั้งสอง จึงสะท้อนให้เห็นถึงความรักของมารดาที่มีต่อลูก ซึ่งเป็นความรักอันยิ่งใหญ่ การพลัดพรากจากลูกย่อมนำพาความทุกข์โศกมาสู่มารดาอย่างหาประมาณมิได้

พระวินัย วิสุทธสาโร (เกษมสุข) (2561, น. 30-74) ศึกษาเกี่ยวกับหลักธรรมและ คุณค่าของหลักธรรมที่ปรากฏในมหาเวสสันดรชาดก พบว่ามหาเวสสันดรชาดกกัณฑ์มัทรีกล่าวถึงหลักธรรม *ปิเยหิ วิปโยโค ทุกโข* ซึ่งหมายถึง "การพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รักเป็นทุกข์" โดยเฉพาะเมื่อเป็นการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ถือเป็นการพลัดพรากอย่างใหญ่หลวง โดยธรรมชาติของมนุษย์ เมื่ออยู่ร่วมกันในครอบครัวหรือสังคม ย่อมเกิดความผูกพัน ดังนั้น เมื่อเกิดการพลัดพราก แม้ว่าจะเป็นเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่ง ก็ยังนำมาซึ่งความโศกเศร้าเสียใจ และหากเป็นการสูญเสียอย่างถาวร ความทุกข์นั้นยิ่งทวีคูณ ดังเช่นที่พระพุทธองค์ตรัสว่า "*ปิเยหิ วิปโยโค ทุกโข*" ซึ่งการพลัดพรากจากของอันเป็นที่รักเป็นทุกข์ ความทุกข์นี้ก่อให้เกิดความเศร้าโศก โดยเฉพาะเมื่อเป็นการจากไปอย่างไม่มีวันหวนกลับ เช่น การเสียชีวิตของบุคคลอันเป็นที่รัก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ พระนางมัทรีผู้ต้องพลัดพรากจากพระกนิหาและพระชาลีเมื่อชูชกพาพระกุมารทั้งสองไป ความสูญเสียนี้นำมาซึ่งความโศกเศร้าอย่างที่สุด หรือแม้แต่ในชีวิตของเราเอง เมื่อสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ก็ย่อมเกิดความทุกข์เป็นธรรมดา ดังนั้น การพลัดพรากจากสิ่งรักจึงเป็นความทุกข์ที่หลีกเลี่ยงได้ยาก และเป็นสิ่งที่ทุกชีวิตต้องเผชิญ

จิรกิตติยา บุญครองทรัพย์ (2568, น. 7) ศึกษาเกี่ยวกับความรักกับพรหมวิหาร ๔ : จิตวิทยาแห่งความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนพบว่า พรหมวิหาร 4 คือหลักธรรมสำคัญในพระพุทธศาสนาที่เน้นการพัฒนาคุณธรรมและการยกระดับจิตใจมนุษย์ให้มีความอ่อนโยน เปี่ยมด้วยความเมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขา ทั้งยังเป็นรากฐานของความสัมพันธ์ที่ดีในระดับครอบครัวและสังคม โดยความสมดุลที่เกิดขึ้นหมายถึงการสร้างสายสัมพันธ์ที่เต็มไปด้วยความเข้าใจ ความปรารถนาดี และความสงบเย็นต่อทั้งตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและเกิดความสุขร่วมกันในสังคม

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า งานวิจัยและการศึกษาที่มีอยู่เกี่ยวกับกัณฑ์มัทรีมุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ของการสละทาน และ ความทุกข์จากการพลัดพรากของตัวละคร เช่น พระเวสสันดรและพระนางมัทรี แต่ยังไม่วิเคราะห์ กระบวนการเปลี่ยนผ่านทางจิตวิญญาณ ของตัวละครเหล่านี้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะยังไม่มีการใช้พรหมวิหาร 4 (เมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา) เป็นเครื่องมือหรือกลไกในการอธิบายว่าพระเวสสันดรสามารถเปลี่ยนความรักส่วนตน (โลกีย์) ที่มาพร้อมความทุกข์จากการพลัดพราก ไปสู่ความรักเชิงธรรมะ (โลกุตระ) เพื่อบำเพ็ญทานบารมีสูงสุดได้อย่างไร พระนางมัทรีสามารถเปลี่ยนความโศกเศร้าและกรุณาที่วิบัติ จากความ

รักแม่-ลูก ให้กลายเป็นมูทิตาและอุเบกขา ผ่านการอนุโมทนาทาน กล่าวคือ งานวิจัยปัจจุบันขาดการวิเคราะห์
กลไกทางจิตวิทยาเชิงธรรมะ ซึ่งเป็นบันไดทางจิตวิญญาณที่พรหมวิหาร 4 ช่วยสร้างกระบวนการเปลี่ยนผ่านนี้
อย่างชัดเจนและเป็นระบบ

วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษานี้ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผ่านกรอบแนวคิดทางพุทธศาสนา ได้แก่
พรหมวิหาร 4 เมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา เพื่อทำความเข้าใจและอธิบาย กระบวนการทางจิตวิญญาณของ
ตัวละครในรายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี

ขั้นตอนการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล

1. การอ่านและทำความเข้าใจตัวบทรายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรีอย่างละเอียด เพื่อระบุ
เหตุการณ์ที่สะท้อนความรัก และการเปลี่ยนผ่านทางจิตวิญญาณ
2. การระบุและจัดหมวดหมู่ ข้อมูลตามมิติของพรหมวิหาร 4
3. วิเคราะห์พฤติกรรมและถ้อยคำของพระเวสสันดรและพระนางมัทรี เพื่อแสดงให้เห็นว่าความรัก
ส่วนตน (โลกีย์) ถูกยกระดับเป็นความรักเชิงธรรมะ (โลกุตระ) ผ่านพรหมวิหาร 4
4. การสังเคราะห์ผลการวิเคราะห์ สรุปเป็นกระบวนการทางจิตวิญญาณ ของตัวละคร และอธิบาย
บทบาทของพรหมวิหาร 4 ในการทำหน้าที่เป็นบันไดสู่การบำเพ็ญบารมีสูงสุด

ขอบเขตข้อมูล

ข้อมูลหลักของการศึกษาในบทความนี้ ใช้ตัวบทอ้างอิงจากหนังสือ มหาเวสสันดรชาดก สำนวนเทศนา
13 กัณฑ์ ฉบับกรมศิลปากร พ.ศ. 2514

ผลการศึกษา

รายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี มีเนื้อหากล่าวถึงชุกซึ่งพาสองกุมารไปแล้ว เทวดาทั้งหลายได้
ประชุมปรึกษากัน และเห็นว่าหากปล่อยให้พระมัทรีกลับมาถึงพระอาศรมในเวลาอันใกล้ก่อนที่จะถึงคำคืน
เมื่อทราบว่าชุกซึ่งพาสองกุมารไป ก็อาจจะติดตามไปในป่า ทำให้เกิดความลำบากและทรมานแสนสาหัส จึง
เห็นสมควรหาทางยับยั้งพระนางเอาไว้ก่อน พระอินทร์จึงรับสั่งให้เทวดาทั้งสามแปลงกายเป็นราชสีห์ เสือโคร่ง
และเสือเหลือง มานอนขวางทางไว้ และเมื่อพระจันทร์ขึ้นแล้ว จึงจะปล่อยให้พระมัทรีเดินทางกลับ เทวดาทั้ง
สามจึงแปลงกายเป็นสัตว์ตามคำสั่งของพระอินทร์

พระนางทรงรู้สึกหวั่นไหวสองกุมารอยู่ตลอดเวลา และในวันนั้นก็เกิดเหตุการณ์แปลก ๆ ซึ่งเป็นกลางบอก
เหตุว่าพระนางจะต้องจากสองกุมารไป เช่น ผลไม้ที่เคยมีผลตกกลับออกแค่ดอก ส่วนไม้ดอกที่เคยมีดอกงามๆ

เมื่อพระนางเก็บไปให้สองกุมารทำมาลัยเล่น กลับกลายเป็นผลไม้ไปทั้งหมด อากาศก็เริ่มมีดครึ้ม साहरूที่อยู่บนปากก็เลื่อนหลุดลงเอง เช่นเดียวกับของในมือที่หล่นลงไปเอง พระนางรู้สึกแปลกพระทัยและยิ่งหวั่นสองกุมารจึงรีบเก็บผลหมากรากไม้ตามที่พอจะได้ แล้วเร่งเดินทางกลับ

เมื่อถึงช่องทางระหว่างเขา พระนางพบสัตว์ร้ายสามตัวนอนขวางทางอยู่ โดยทางนั้นเป็นเส้นทางเดียวที่จะเดินไปถึงบรรณศาลา พระนางจึงต้องนั่งพักรอและคร่ำครวญถึงสองกุมารอย่างหวั่นไหว จนกระทั่งพระจันทร์ขึ้นสูงบนท้องฟ้า สัตว์ทั้งสามจึงหลีกทางให้พระนางมีทรีจึงเร่งเดินทางมายังอาศรมอย่างรวดเร็ว แต่เมื่อถึงเขตพระอาศรม พระนางกลับแปลกใจที่ไม่เห็นสองกุมารวิ่งมาต้อนรับเหมือนเคย จึงออกตามหาจนทั่วเมื่อไม่พบจึงร้องไห้และเข้าไปทูลถามพระเวสสันดร

พระเวสสันดรทรงนิ่งเฉย พระนางยิ่งเศร้าโศก ทรงกระแทกพระอุระและวิงวอน พระเวสสันดรเห็นดังนั้นก็ทรงเกรงว่าพระนางจะเป็นอันตราย จึงคิดว่าหากไม่ตรัสอะไรเลยก็อาจไม่ดี แต่หากบอกตรง ๆ พระนางก็จะเศร้าสร้อยมากขึ้น พระองค์จึงต้องใช้กลอุบายจึงแกล้งทำเป็นโกรธและตัดพ้อเสียดสีว่า พระนางมีทรีที่มีรูปงาม คงจะไปกับพวกนักสิทธิวิทยธรในป่าแล้วจึงกลับมาซำดึกป่านี้ การที่ร้องไห้ถึงสองกุมารเมื่อเข้าก็เป็นเพียงอุบายเท่านั้น ถ้าหากพระนางคิดถึงพระโอรสธิดาจริงคงจะรีบกลับมาแต่แรก ไม่ปล่อยให้มืดค่ำแบบนี้แน่

เมื่อพระนางมีทรีได้ฟังคำตัดพ้อต่อว่า ความรู้สึกคิดถึงสองกุมารของพระนางก็คลายลงชั่วขณะ กลับเกิดความรู้สึกน้อยพระทัยขึ้นแทนที่ จึงกราบทูลขออภัยว่าการที่พระนางกลับมาในเวลานี้ก็เพราะเกิดเหตุการณ์แปลกๆ ในป่า ทั้งทางขากลับยังต้องพบเสือและราชสีห์นอนขวางทาง จนถึงเวลาค่ำแล้วสัตว์ทั้งสามจึงหลีกทางให้ พระนางจึงทรงคร่ำครวญรำพันต่อไปว่าพระนางมีความจงรักภักดีต่อพระเวสสันดรเหมือนกับนางสีหาก็ดีต่อพระราม แม้ว่าพระนางจะกราบทูลไปหลายครั้งพระเวสสันดรก็ไม่ตรัสตอบ

พระนางจึงออกไปตามหาสองกุมารตามบริเวณป่ารอบอาศรม เทียวหาไปทุกหนทุกแห่งจนทั่ว แต่ก็ไม่พบ เมื่อกลับมาเฝ้าพระเวสสันดรอีกครั้ง พระนางยังคงรำพันถึงสองกุมารจนสิ้นแรง และเป็นลมล้มสลบลงหน้าพระที่นั่ง พระเวสสันดรเห็นพระนางมีทรีสลบไปก็ทรงคิดว่าพระนางสิ้นพระชนม์แล้ว ทรงไม่สามารถระงับความโศกได้ จึงร่ำรำพันถึงคุณงามความดีของพระนางมีทรีจนหลายครา แต่แล้วก็ทราบว่ พระนางยังไม่สิ้นพระชนม์ จึงทรงช่วยฟื้นคืนพระสติให้พระนางได้เมื่อพระนางฟื้นแล้ว พระเวสสันดรก็เล่าความจริงให้ฟัง พระนางจึงหายจากความเศร้าโศก กลับมีความปิติยินดีและทรงอนุโมทนาในการบำเพ็ญทานของพระเวสสันดร (เจริญ ไชยชนะ, 2502, น. 99-101)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ความรักของพระเวสสันดรและพระนางมีทรี โดยใช้หลักพรหมวิหาร 4 เป็นกรอบแนวคิดได้ดังนี้

1. เมตตา (ความปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุข)

เมตตาเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งทางจริยธรรมเป็นแก่นของกัณฑ์มีทรี ซึ่งสะท้อนการปะทะกันระหว่างความรักที่มีต่อมนุษย์ผู้ใกล้ชิดกับความเมตตาอันไร้ขอบเขตของโพธิสัตว์ ดังนี้

1.1 เมตตาเชิงโลกุตตระ

พระเวสสันดรทรงมีมหาเมตตาต่อสรรพสัตว์เป็นสำคัญ โดยทรงตระหนักว่าการบรรลุโพธิญาณในอนาคตย่อมนำมาซึ่งความสุขอันถาวรแก่สรรพชีวิตทั้งหลาย การสละพระโอรสและพระธิดาให้แก่พราหมณ์จึงเป็นการลงทุนในเมตตาที่ยิ่งใหญ่กว่า เพื่อประโยชน์สุขแห่งโลกในกาลข้างหน้า เมตตาของพระเวสสันดรจึงขยายออกไปสู่ระดับจักรวาล เป็นความเมตตาที่มุ่งบรรเทาทุกข์ของสัตว์โลกโดยไม่เลือกจำพวก เป็นเมตตาเชิงบารมีที่ต้องอาศัยความกล้าหาญทางจิตใจอย่างสูงสุดในการสละสิ่งที่ตนรักที่สุด เพื่อบำเพ็ญให้เต็มซึ่งโพธิสัตว์บารมี ดังตัวบทต่อไปนี้

.....อันสองกุมารนี้ พี่ให้เป็นทาน แก่พราหมณ์แต่วันนี้แล้ว พระน้องแก้วเจ้าอย่าโศกศัลย์ จงตั้งจิตของเจ้านั้นให้สมนัสศรัทธา ในทางกฤษฎาภินิหารทานบารมี **ลจฉาม ปุตเต ชีวนตา** ถ้าเราทั้งสองนี้ยังมีชีวิตสืบไป อันสองกุมารนี้ไซ้รักก็คงจะได้ พบกันเป็นมันแม่น ถึงสรรพสิ่งแสนสัตตัตถะอลังการให้ทานไป เราก็คงจะได้ ด้วยผลทาน **ทชชา สปปริโส ทาน** มัทธิเยย อันอริยสัปบุรุษเห็นปาน ดังตัวพี่ ถึงจะมีข้าวของสักเท่าใด ๆ ที่สวา ยาจกมาคต ถ้าเห็นยาจกเข้ามา ไกลไหววอนขอ ก็ยอมไม่ย่อท้อในทางทาน จนแต่ชั้นลูกรักยอสงสารพี่ยังยกให้ เป็นทานได้ อันสองกุมารนี้ไซ้เป็นแต่พาหิรทานภายนอกไม่อ้อมหน้า พี่จะ ใครให้ข้าซึ่งอชฌติกทานอีกนะเจ้ามัทธิ ถ้าแม้มีบุคคลผู้ใดใครปรารณาซึ่ง เนื้อหนังมังสาโลหิตดวงหทัยนัยนเนตรทั้งนั้นไซ้ พี่ก็จะแหวเผ่าเอามาให้เป็น ทานไม่ย่อท้อถึงเพียงนี้ มัทธิเยย จงศรัทธาด้วยช่วยอนุโมทนาทาน ในกาลบัดนี้เถิด

(กรมศิลปากร, 2514, น. 204)

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่า การบริจาคพระโอรสและพระธิดาให้แก่พราหมณ์ ถือเป็นการบำเพ็ญปุตตทานบารมี เพื่อสั่งสมบารมีอันยิ่งใหญ่เป็นการสละสิ่งที่มีค่าที่สุดในชีวิตด้วยจิตอันมั่นคงในอุดมคติแห่งความเมตตา พระองค์ทรงเชื่อมั่นว่า หากยังคงดำรงชีวิตอยู่ย่อมได้พบลูกอีกในภายหน้า การให้ทานครั้งนี้จึงเป็นการให้ด้วยจิตแห่งโพธิสัตว์ซึ่งเต็มไปด้วยเมตตาและปัญญา

นอกจากนี้ พระเวสสันดรยังทรงแสดงให้เห็นถึงความตั้งมั่นในทานบารมีอย่างสูงสุด โดยตรัสยืนยันว่าการสละบุตรยังมีให้ทานที่ยิ่งใหญ่ที่สุด เพราะยังมี อชฌตติกทาน หรือการสละอวัยวะภายในร่างกาย ซึ่งพระองค์ก็พร้อมจะสละได้หากมีผู้ต้องการ เพื่อประโยชน์สุขของสรรพสัตว์ การให้ทานครั้งนี้จึงมิได้เกิดจากความโหดร้ายหรือความไม่รู้สึกละ แต่เป็นการบำเพ็ญบารมีอย่างเต็มเปี่ยมด้วยเมตตาและปัญญาอันรู้เท่าความจริงแห่งชีวิต

ด้วยเหตุนี้ พระองค์จึงทรงขอให้พระนางมัทธิตั้งใจยินดีในการบำเพ็ญทานบารมีครั้งนี้ เพื่อให้จิตใจของนางสูงขึ้นจากความรักที่ผูกพันส่วนตัว ไปสู่ความรักอันกว้างใหญ่ตามแนวทางแห่งพรหมวิหาร เมตตาใน

ระดับโลกุตระจึงกลายเป็นแรงผลักดันสำคัญในการแปรเปลี่ยนความทุกข์จากความรักให้เป็นความหลุดพ้นจากความยึดมั่นอันเป็นจุดหมายสูงสุดของการบำเพ็ญโพธิสัตว์บารมี

1.2 เมตตาในฐานะพระสวามี

เมื่อพระนางมัทรีทรงสลบไป พระองค์ทรงคิดว่าพระนางสิ้นพระชนม์ ความโศกเศร้าที่แสดงออกมาคือความทุกข์ที่แท้จริงของผู้มีเมตตา ซึ่งไม่อาจทนนิ่งเฉยต่อความเจ็บปวดหรือความสูญเสียของคนรักได้

อด มหาสโตโต ปางนั้นสมเด็จพระเพทสังครอศุภกษัตริย์ชาติติเยศ ทอดพระเนตรเห็นพระอัครเรขวิมลวิมลภาพสลับลงวันนั้น พระทัยท้าวเธอสำคัญว่าพระนางเธอวางวายเสด็จพระทัยหาย ว่าไออนิจจาหมัตรี เจ้าพี่เอ๋ย บุญพื่อนนี้น้อยแล้วนะเจ้าเพื่อนยาก เจ้ามาตายจากพี่ไปในวงวัดขึ้น เจ้า จะเอาป่าช้านี้หรือมาเป็นป่าช้า จะเอาพระบรรณศาลานี้หรือเป็นบริเวณพระเมรุ ทองจะเอาแต่เสียงสาลิกาอันร่ำร้องมาเป็นกลองประโคมใน จะเอาแต่เสียง จักกระจันแลเรไรต่างแตรสังข์แลพิณพาทย์ จะเอาแต่เมฆหมอกในอากาศกันเป็น เพดาน จะเอาแต่ยุ่งยางในป่าพระหิมพานต์มาต่างฉัตรเงินแลฉัตรทอง จะเอา แต่แสงพระจันทร์อันผุดผ่องมาต่างประทีปแก้วงามโอภาส อนิจจาหมัตรีเอ๋ย ตายอเน็จอนาถไร้ญาติอยู่กลางดง

(กรมศิลปากร, 2514, น. 202)

เมื่อพระนางมัทรีทรงสลบสิ้นสติด้วยความโศกเศร้า พระเวสสันดรทรงสำคัญผิดคิดว่าพระมเหสีสิ้นพระชนม์แล้ว ความรักและความอาลัยที่พระองค์ทรงมีต่อพระนางจึงแปรเปลี่ยนเป็นความเศร้าสร้อยและความรู้สึกผิด พระองค์ทรงตัดพ้อต่อชะตาชีวิตของตนเองและของพระนางมัทรี ว่าช่างอาภัพนักที่ต้องมาพบจุดจบอันอนาถากลางป่า แสดงให้เห็นถึงความโศกาที่แฝงด้วยความเมตตาอันบริสุทธิ์ ความรักของพระองค์จึงเป็นเมตตาเชิงกรุณา ที่แสดงออกผ่านการไว้อาลัยอย่างอ่อนโยนและเปี่ยมด้วยความเข้าใจในธรรมชาติของความตาย

นอกจากนี้ยังสะท้อนความขัดแย้งในจิตใจของพระเวสสันดรระหว่างโพธิจิตที่ต้องละวางเพื่อบำเพ็ญบารมีกับความเป็นพระสวามีที่ยังมีความผูกพันต่อชีวิตคู่ พระองค์ทรงพยายามเปลี่ยนความรักอันปวดร้าวให้กลายเป็นความเมตตาอันบริสุทธิ์

1.3 เมตตาเชิงปัญญา

พระเวสสันดรทรงใช้ถ้อยคำปริภาษมีลักษณะรุนแรงและเด็ดขาด เหมือนเป็นการตำหนิหรือใส่ร้าย ทำให้พระนางตกใจ น้อยใจ และชะงักจากความเศร้า ทว่าพระเวสสันดรมีเจตนาเมตตาแท้จริง คือ อยากให้พระนางพ้นสติและคลายทุกข์ ความรุนแรงของคำพูดจึงเป็นเครื่องมือเพื่อปลดปล่อยทุกข์ ไม่ใช่ความโกรธส่วนตัวดังตัวบท

อด มหาสตุโต สมเด็จพระราชสมภาร เมื่อได้สดับสาร พระมัทรีเธอแสนวิโยคโศกศัลย์สุดกำลัง ถ้าแม้จะมีตรัสแก่นางบ้างจะมีเป็นการ จำเอาโวหารการหึงหวงเข้ามาหักโศกให้เสื่อมลง พระองค์จึงเอื้อนอรรถตรัสปรึกษาว่า **นน มททิ** ดูกรนางนาฏพระน้องรัก **ภทเท** เจ้าผู้มีพักตร์อันผุดผ่องเหมือนหนึ่งน้ำทองทาบทับประเทืองผิว รวากะว่าลอยลี้วเลือนลงมาจากฟ้า ใคร ได้เห็นเป็นขวัญตา ก็ละเลิงหลงละลายทุกข์ ปลุกปลื้มอารมณ์ชายให้เขยขึ้น จะนั่งนอนเดินยืนก็ต้องอย่าง **วราโร** **หา** พร้อมด้วยเบญจางคจิริรูปเจริญโฉม ประโลมโลกหล่อแหลมวิไลลักษณ์ ราชบุตติ ประกอบไปด้วยเชื้อศักดิ์สมมุติวงศ์

(กรมศิลปากร, 2514, น. 194)

พระเวสสันดรทรงเปลี่ยนความโศกของพระนางให้กลายเป็นเรื่องเข้าใจผิดเชิงหึงหวง เพื่อปลุกสติของพระมเหสีให้กลับคืนมา พระองค์ตรัสตำหนิพระนางด้วยถ้อยคำรุนแรงดูเสมือนเป็นการกล่าวร้าย แต่แท้จริงแล้วแฝงไว้ด้วยเมตตาเชิงปัญญา พระเวสสันดรมิได้มุ่งทำร้ายจิตใจของพระนาง หากแต่ต้องการคลายความเศร้าที่ปกคลุมจิตใจของนาง การใช้การใส่ร้ายในลักษณะเชิงหึงหวงจึงปรากฏเป็นกลวิธีทางความเมตตา ซึ่งอาศัยถ้อยคำแห่งความขัดแย้งเพื่อกระตุ้นให้นางกลับมามีสติและรับรู้ความจริง

กลวิธีนี้ทำให้ความเศร้าโศกจากการพลัดพรากถูกหักเหเป็นความน้อยใจในเรื่องเกียรติและความสัมพันธ์กับพระสวามี ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถแก้ไขได้ทันทีแสดงให้เห็นถึงมิติของเมตตาที่กลมกลืนกับปัญญา พระเวสสันดรทรงเข้าใจจิตของผู้อื่น และสามารถเปลี่ยนทุกข์จากความรัก ให้เป็นหนทางสู่การตื่นรู้ได้อย่างแนบคาย เป็นตัวอย่างของเมตตาที่มีปัญญาในการปลดปล่อยทุกข์ของผู้อื่น

2. กรุณา (ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์)

กรุณาในกัณฑ์มัทรีสะท้อนความทุกข์จากการพลัดพราก ซึ่งเป็นหัวใจของความรักในระดับโลกีย์ ดังนี้

2.1 กรุณาที่ผูกพัน

ความรักในฐานะแม่เป็นกรุณาที่เด่นชัด การหายไปของลูกทำให้พระนางรู้สึกเหมือนสูญเสียคุณค่าและบทบาทในชีวิต ความสงสารลูกที่ต้องลำบากทำให้เกิดความโศกเศร้า ซึ่งเป็นวิบัติของกรุณา (การทุกข์ไปกับผู้อื่นจนเสียสติ) ดังตัวบท

โอ้พระลูกข้านี้จะไม่คืนเสียแล้วกระมังในครั้งนี้ ก็มหาซาลูกรักแม่ นับวันแต่จะแลลบล้างไปเสียแล้วแลหนอ ใครจะทอดพระศอเสวยนมผมด้วยแม่เล่า ยามเมื่อแม่จะเข้าสู่ที่บรรจรรย์ เจ้าเคยเคียงเรียงหมอนนอนแนบข้างทุกราตรี แต่นี้แม่จะกล่อมใครให้นิทรา โอ้แม่อุ้มท้องประคองเคียงเลี้ยงเจ้านาก็หมายมั่น สำคัญว่าจะได้อยู่เป็นเพื่อนยากฝากผีฟังลูกทั้งสองคน มิรู้ว่าจะไม่เป็นผลมาอาเพศ ผิดประมาณ เจ้าเอาแต่ห่วงสงสารนี้หรือมาสวมคล้อง ให้แม่นี้ติดต้องข้องอยู่ ด้วย

อาลัย เจ้าทั้งแต่ชื่อแลโฉมไว้ให้ปรากฏในแววดา เมื่อเข้าแม่จะเข้าไปสู่ป่า ยังได้เห็นหน้าเจ้าอยู่
หลัด ๆ ควบแลหรือมาปรากฏพลัดสลดแม่นี้ไว้ เหมือน จะเตือนให้แม่นี้บรรลัยเสียจริงแล้ว

(กรมศิลปากร, 2514, น. 201)

ความห่วงใยและความรักต่อบุตรของพระนางมัทรีในกัณท์มัทรี สะท้อนแก่นแท้ของความรู้สึกในฐานะ
แม่ คือ ความรักอย่างไม่มีเงื่อนไขและความเอาใจใส่ในชีวิตประจำวัน ความกรุณาของพระนางปรากฏผ่าน
ความผูกพันใกล้ชิด เช่น การนอนร่วม การก่อกอง และการดูแลบุตรในกิจวัตรประจำวัน ความทุกข์จากการ
พลัดพรากลูกชี้ให้เห็นถึงความสามารถที่บุตรได้ของหัวใจแม่ ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นบ่งบอกถึงความเอา
ใจใส่และความห่วงใยสูงสุด ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของ *กรุณา*

ความรักของพระนางมัทรีมีลักษณะบริสุทธิ์และไม่เรียกร้องสิ่งตอบแทน ทรงเลี้ยงดูบุตรด้วยความ
ทุ่มเทและมุ่งหมายให้ลูกเป็นที่พึ่งพิงในอนาคต อาการรำพันจนเหมือนจะสิ้นใจสะท้อนความทุกข์จากความ
กรุณา ที่เกิดจากความปรารถนาให้บุตรพ้นทุกข์และมีชีวิตอยู่รอดปลอดภัย

2.2 กรุณาที่ประกอบด้วยสติ

เมื่อพระนางมัทรีพ้นจากการสลบ พระเวสสันดรได้แสดงความกรุณาต่อพระนางด้วยการอธิบาย
ความจริงเกี่ยวกับการมอบพระโอรสและพระธิดาเป็นทาน และชี้แจงเป้าหมายสูงสุดของการบำเพ็ญบารมี ดัง
ตัวบท

.....อันสองกุมารนี้ พี่ให้เป็นทาน แก่พราหมณ์แต่วันวานนี้แล้ว พระน้องแก้วเจ้าอย่าโศกศัลย์ จง
ตั้งจิตของเจ้านั้นให้โสมนัสศรัทธา ในทางกฤษดาภิหารทานบารมี **ลงนาม ปุตุเต ชีวนตา** ถ้า
เราทั้งสองนี้ยังมีชีวิตสืบไป อันสองกุมารนี้ไซ้รักก็คงจะได้ พบกันเป็นมันแม่น ถึงสรรพสิ่งแสนสัตต
รัตนะอลังการให้ทานไป เราก็คงจะได้ ด้วยผลทาน **ทชชา สปุริโส ทาน** มัทรีเอ๋ย อันอริยสัป
บุรุษเห็นปาน ดังตัวพี่ ถึงจะมีข้าวของสักเท่าใด ๆ **ที่สวา ยาจกมาศ** ถ้าเห็นยาจกเข้ามา ใกล้
ไหววอนขอ ก็ยอมไม่ย่อท้อในทางทาน จนแต่ชั้นลูกกรัยอดสงสารพียงยกให้ เป็นทานได้ อันสอง
กุมารนี้ไซ้เป็นแต่พาหิรทานภายนอกไม่อ้อมหนา พี่จะ ใครให้ข้าซึ่งอชฌติกทานอีกนะเจ้ามัทรี
ถ้าแม่นมีบุคคลผู้ใดใครปรารถนาซึ่ง เนื้อหนังมังสาโลหิตดวงหทัยนัยน์เนตรทั้งนั้นไซ้ พี่ก็จะ
แหวะผ่าเอามาให้เป็น ทานไม่ย่อท้อถึงเพียงนี้ มัทรีเอ๋ย จงศรัทธาด้วยช่วยอนุโมทนาทาน ในกาล
บัดนี้เถิด

(กรมศิลปากร, 2514, น. 204)

พระนางมัทรีตกพระทัยและโศกเศร้าจากการที่ไม่พบพระโอรสและพระธิดา พระเวสสันดรจึงตรัสชี้แจงความจริงเกี่ยวกับการสละลูกให้พราหมณ์ พร้อมชี้ถึงความมุ่งหมายสูงสุดของการบำเพ็ญบารมี การกระทำนี้ช่วยให้พระนางเข้าใจเหตุผลและยอมรับสถานการณ์อย่างสงบ

พระนางมัทรีอาจตีความได้ว่าการสละบุตรเป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสมหรือเป็นความผิดของพระเวสสันดร ดังนั้น พระองค์จึงใช้วิธีอธิบายเชิงเหตุผล เพื่อให้พระนางเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับบารมีและหลักจริยธรรมของการสละทาน

การใช้กรุณาในลักษณะนี้ไม่เพียงบรรเทาความทุกข์ทางอารมณ์เท่านั้น แต่ยังสร้างฐานให้เกิดปัญญา คือความเข้าใจในความไม่เที่ยงของชีวิต ความสำคัญของการบำเพ็ญทาน และการแยกแยะระหว่างความรัก ความผูกพัน และความดีสูงสุด

ความกรุณาของพระเวสสันดรในขั้นนี้ เป็นกรุณาเชิงปัญญาที่ล้ำลึก โดยใช้การสื่อสารและคำชี้แจงเพื่อเปลี่ยนความทุกข์ทางใจให้กลายเป็นความเข้าใจและความยินดีในความดีของการบำเพ็ญบารมี

3. มุทิตา (ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดีหรือทำความดี)

การแสดงออกซึ่งความบริสุทธิ์ของจิตใจที่อยู่เหนือความยึดมั่นถือมั่นและความอาลัยส่วนตน โดยสะท้อนการยกระดับความรัก จากความผูกพันเชิงโลกีย์ ไปสู่ความยินดีในธรรม การที่พระนางสามารถอนุโมทนาทาน หมายถึงพระนางก้าวข้ามอัตตา และ อุปาทาน ในความเป็นเจ้าของลูกได้อย่างสมบูรณ์ ดังตัวบท

สา มทที ส่วนสมเด็จพระมัทรีศรีสุนทรบรรราชธิดา มหา สมมุติวงศ์วิสุทธิสืบสันดานมา วราโร
หา ทรงพระพักตราผิวงดงามเนื้อทองไม่ เทียมสี ยสสสินี มีพระเกียรติยศอันโอฬารล้ำเลิศวิไล
ลักษณะยอดกษัตริย์ อัน ทรงพระศรัทธาโสมนัส นบนี้วประนมหัตถ์น้อมพระเศียรเคารพทาทาน พระ
นางเธอช่องสารการ ก็ขึ้นบานบริสุทธิ์ ด้วยปิยบุตรมกุฏทานอันพิเศษ ฝ่ายผู้อมรเทวศรัท
วิมานมาศ ก็ปราโมทย์ ต่างองค์ก็แย้มพระโอษฐ์ตบพระหัตถ์อยู่ผดผาน สรรเสริญเจริญทาน
บารมี ทั้งสมเด็จพระนรินทร์ปิ่นโกสีย์เจ้าฟ้าสุราลัย อันเป็นใหญ่ ในดาวดึงส์สวรรค์ ก็โปรยปราย
ทิพยบุปผาลาวัณย์วิไลกรอง ทั้งพวงแก้วแล พวงทองก็โรยร่วงลงจากกลีบเมฆกระทำ
สักการบูชา แก่สมเด็จพระยามมัทรีเจ้า ด้วยท้าวเธอทรงกระทำอนุโมทนาทาน เวสสันดรสุส
แห่งพระราช สมภารเพสสันดรราชฤๅษีผู้เป็นพระภักดา อิติ เมาะ อิมินา นิยาเมน โดย นิยมมา
ดังนี้แล

(กรมศิลปากร, 2514, น. 205-206)

มุทิตาของพระนางมัทรีเป็นการก้าวข้ามความเจ็บปวดในฐานแม่ ไปสู่การเป็นคู่บารมีที่สมบูรณ์ผ่านการเอาชนะความอาลัย โดยพระนางสามารถเปลี่ยนความโศกเศร้าแสนสาหัสจากการเสียลูก ให้กลายเป็น

ความยินดีในทานบารมีที่พระสวามีกำลังบำเพ็ญ การทำเช่นนี้ต้องใช้กำลังใจและปัญญาอันยิ่งใหญ่ในการ
ละวางความยึดมั่นถือมั่นต่อบุตร

พระนางยอมรับในอุดมคติของพระโพธิสัตว์เหนือความต้องการของตนเอง แสดงถึงความยินดีที่
พระสวามีได้ทำสิ่งที่ยากที่สุดสำเร็จลุล่วง ปราศจากความตระหนี่เป็นเสมือนการกำจัดกิเลสที่อาจหลงเหลืออยู่
แม้เพียงเล็กน้อยในจิตใจของผู้ให้

การอนุโมทนาของพระนางมัทรีทำหน้าที่เป็น ปัจจัยสนับสนุนให้ทานบารมีของพระเวสสันดรมีความ
สมบูรณ์ไร้ที่ติ และเป็นเหตุให้เกิดปาฏิหาริย์จนเหล่าทวยเทพต้องลงมาสรรเสริญ การที่พระนางมัทรีได้รับ
เกียรติเทียบเท่าพระเวสสันดร แสดงให้เห็นว่าการบำเพ็ญบารมีครั้งนี้ไม่ได้สำเร็จด้วยการให้ทานฝ่ายเดียว แต่
สำเร็จด้วยมุกตบารมี และการอนุโมทนา อย่างบริสุทธิ์ใจของพระนางมัทรีด้วย มุกตบารมีของพระนางมัทรีจึงเป็น
สัญลักษณ์ของความเสียสละของภรรยาผู้เป็นคู่บารมี ที่พร้อมจะร่วมทุกข์และร่วมยินดีในเป้าหมายอันยิ่งใหญ่
ของพระสวามี

4. อุเบกขา (ความวางใจเป็นกลางด้วยปัญญา)

อุเบกขาธรรมของพระเวสสันดรในกัณฑ์มัทรีเป็นการแสดงออกถึงความวางเฉยอย่างมีปัญญา การ
ควบคุมอารมณ์และความยึดมั่นส่วนตัว เพื่อรักษาความมั่นคงทางจิตและเป้าหมายสูงสุดของการบำเพ็ญโพธิ
สัตวบารมี นั่นคือ พระโพธิญาณ ดังตัวบท

พระพุทธิเจ้าข้า อันสองกุมารนี้ไซ้ร้ เกล้ากระหม่อมฉันได้อุตส่าห์ถนอม ย่อม พยาบาลบำรุงมา
ขอถวายอนุโมทนาด้วยปิยบุตรทานบารมี ขอพระองค์จง เปรมปรดีปราศจากมัจฉริยธรรมอกุศล
อย่ามาปะปนในน้ำพระทัยของพระองค์เลย ท้าวเธอจึงตรัสว่าพระน้องเอ๋ย ถ้าพี่มิได้ให้ด้วย
เลื่อมใสศรัทธาแท้ในทานที่ ไหนเลยแผ่นดินดาลจะกัมปนาทหาวดหวั่นไหวจลาจล ท้าวเธอ
จึงนำอนุสนธิ มหัตศจรรย์อันมีในกัณฑ์กุมารบรรพ กลับมาเล่าให้มัทรีฟัง ตามกาลหนหลัง นั้นแล

(กรมศิลปากร, 2514, น. 205)

อุเบกขาของพระเวสสันดรเป็นความสงบแห่งปัญญาที่ตั้งมั่นเหนืออารมณ์และความผูกพันส่วนตน
พระองค์ทรงยืนยันว่า การให้ปิยบุตรทาน เกิดจากศรัทธาอันบริสุทธิ์ในทานบารมี การตั้งจิตเป็นกลาง
ระหว่างความรักส่วนตนกับเป้าหมายสูงสุดทางธรรม แสดงถึงอุเบกขาที่ประกอบด้วยปัญญา พระองค์ไม่ปล่อย
ให้ความอาลัยในลูกบั่นทอนการให้ทาน หรือทำให้บารมีคลอนแคลน

ในขณะเดียวกัน พระนางมัทรีแม้จะทรงอาลัยในฐานะแม่ แต่จิตของพระนางกลับเปลี่ยนผ่านจาก
ความเศร้าโศกสู่ความสงบและความเข้าใจในเจตนารมณ์ของพระสวามี พระนางจึงก้าวข้ามความรักเชิงอารมณ์
มาสู่ความรักเชิงธรรมะที่สงบนิ่ง ปราศจากความยึดมั่นในสิ่งที่สูญเสีย อันเป็นเครื่องยืนยันถึงการบรรลุภาวะ
แห่งอุเบกขา

สรุปผลการศึกษา

ความรักในร่ายยาวมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์มัทรี ในมิติพรหมวิหาร 4 (เมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา) ถูกประกอบสร้างเป็นเครื่องมือสำคัญในการบำเพ็ญบารมีและพัฒนาจิตวิญญาณ ประการแรก เมตตา เป็นความรักของพระเวสสันดรและพระนางมัทรีเริ่มต้นจากความปรารถนาดีต่อสรรพสัตว์และผู้อื่น พระเวสสันดร สละพระโอรสและพระธิดาแก่พราหมณ์ด้วยจิตแห่งโพธิสัตว์ เป็นเมตตาที่เหนือความผูกพันส่วนตัว ขณะเดียวกันพระเวสสันดรยังแสดงเมตตาเชิงปัญญา ผ่านถ้อยคำรุนแรงเพื่อกระตุ้นสติของพระนางมัทรีช่วยเปลี่ยนความทุกข์ให้กลายเป็นความเข้าใจ

ประการที่สอง กรุณา เป็นความรักของพระนางมัทรีสะท้อนความกรุณาแบบผูกพัน พระนางทุกข์ทรมานเมื่อพลัดพรากบุตร แต่สามารถยอมรับความจริงและเข้าใจจุดประสงค์สูงสุดของการบำเพ็ญทานของพระเวสสันดร ความกรุณานี้แสดงออกทั้งในระดับอารมณ์และระดับปัญญา เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเปลี่ยนความทุกข์ให้กลายเป็นการยกระดับจิต

ประการที่สาม มุทิตา เป็นลักษณะที่พระนางมัทรีสามารถอนุโมทนาทานของพระเวสสันดรและเปลี่ยนความโศกเศร้าเป็นความยินดีต่อการบำเพ็ญบารมี สิ่งนี้สะท้อนการก้าวข้ามความยึดมั่นส่วนตนไปสู่ความรักเชิงธรรมะ

และประการสุดท้าย อุเบกขา ตัวละครทั้งสองสามารถวางใจเป็นกลาง เห็นความเที่ยงธรรมของกรรมและสรรพสิ่ง การวางใจนี้ช่วยให้พวกเขาไม่ติดอยู่กับความรักเชิงโลกีย์และความทุกข์จากการพลัดพราก

สรุปได้ว่า พรหมวิหาร 4 ทำหน้าที่เป็นบันไดทางจิตวิญญาณที่ช่วยเปลี่ยนความรักส่วนตน (โลกีย์) ที่มาพร้อมความทุกข์ ให้กลายเป็นความรักเชิงธรรมะ (โลกุตระ) ที่สนับสนุนการบำเพ็ญทานบารมีสูงสุดของพระเวสสันดร และการเป็นคู่บารมีของพระนางมัทรี ความรักในกัณฑ์มัทรีจึงไม่ใช่เพียงความผูกพันหรือความทุกข์ แต่เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างสติ ปัญญา และความเมตตาต่อสรรพชีวิต

เกี่ยวกับผู้เขียน

ณัฐพงษ์ แก้วสีสด: นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Undergraduate Student, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University
Email: s65121109002@ssru.ac.th

สุภัทรี สุธนภิญโย: อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Lecturer, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University
Email: suphakkhatat.su@ssru.ac.th

บรรณานุกรม

กรมการศาสนา. (2525). *พระไตรปิฎกไทย (ฉบับหลวง) เล่มที่ 25* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรมการศาสนา.
กรมศิลปากร. (2514). *มหาเวสสันดรชาดก ลำนวนเทศนา 13 กัณฑ์* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรมศิลปากร.

- จิรกิตติยา บุญครองทรัพย์. (2568). ความรักกับพรหมวิหาร 4 : จิตวิทยาแห่งความสัมพันธ์
ที่ยั่งยืน. *วารสารมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย* 12(2): 1-16.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMA/article/view/278175>
- เจริญ ไชยชนะ. (2502). *มหาเวสสันดรชาดก ฉบับ 5 กัณฑ์*. สำนักพิมพ์ไชยวัฒน์.
- พระครูวิจิตรธรรมมาท, จรัส ลีกา, พระมหาใจสิงห์ สิริธมโม, พระนรินทร์ สีสเตโช, และ พระอ่อน มหิทธิโก.
(2563). การวิเคราะห์ความรักในมัทรีกัณฑ์. *วารสารวิชาการธรรมทรรศน์* 20(4): 173-184.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/dhammathas/article/view/166965>
- พระวินัย วิสุทธสาโร (เกษมสุข). (2561). *การวิเคราะห์คุณค่าของหลักธรรมที่ปรากฏในมหาเวสสันดรชาดก*.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย). e-Thesis Central
Library Mahachulalongkornrajavidyalaya University.
<https://ethesis.mcu.ac.th/thesis/107>
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ประยุทธ์ ปยุตโต). (2564ก). *พจนานุกรมพุทธศาสน์ฉบับประมวลศัพท์* (พิมพ์ครั้งที่ 35). โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ประยุทธ์ ปยุตโต). (2564ข). *พจนานุกรมพุทธศาสน์ฉบับประมวลธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 43). โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- อาทิตย์ อินทรภักดี, พระใบฎีกาสมศักดิ์ จิตคุโณ, พระปลัดฤทธิพร จารุณโณ, พระสมุห์ชนินสิทธิ์ สุทธิจิตโต,
และ ธเนศ นกเพ็ชร. (2565). ความรักในพระพุทธศาสนาเถรวาท. *วารสาร มจร พุทธศาสตร์
ปริทรรศน์* 6(2): 64-77. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmb/article/view/258272>

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อ
ระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

The Development of a Board Game to Promote Guidance and Public
Relations for Further Education at the Bachelor's Degree Level in the
Library Science and Digital Media Management Program, Phetchaburi
Rajabhat University

ศราวุฒิ ดั่งเบา

Sarawut Duangbao

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

Computer Education Department, Faculty of Science and Technology,

Nakhon Ratchasima Rajabhat University.

daniel852_5@hotmail.com

Received: 20 September 2025

Revised: 20 December 2025

Accepted: 22 December 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) ประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้น และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้บอร์ดเกม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยบอร์ดเกม แบบประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 982 คน แบบประเมินได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้วยดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (IOC) และความเชื่อมั่น การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) บอร์ดเกม ดำเนินการตามกระบวนการสร้างทั้งหมด 12 ขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดแนวคิด กติกา และกลไกของเกม ไปจนถึงการออกแบบ สร้างต้นแบบ ทดลองใช้ และปรับปรุงพัฒนาได้บอร์ดเกมที่สมบูรณ์และสามารถนำไปใช้จริง ตัวบอร์ดเกมประกอบด้วยการ์ดเกม 4 ประเภท ได้แก่ การ์ดองค์กร (Business Card) การ์ดตำแหน่งงาน (Staff Card) การ์ดโจทย์ปัญหา (Business Puzzle Card) และ

การ์ดพิเศษ (Special Card) มีเนื้อหาสอดคล้องกับอาชีพในสายวิชาชีพสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ มีเหรียญประกอบในการเล่น 4 ประเภท ได้แก่ Glass, Copper, Silver และ Gold พร้อมด้วยคู่มือการใช้งาน 1 เล่ม ขนาด A5 และบรรจุภายในแฟ้มเอกสารกล่องกระดาษแข็งพิมพ์สี ขนาดกะทัดรัดง่ายต่อการพกพาและใช้งาน ตัวเกมใช้เวลาเล่นเฉลี่ย 15–30 นาที 2) บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, $SD = 0.23$) เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่าสามอันดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การออกแบบบอร์ดเกม เทคนิคเสริมในการเล่น และการออกแบบคู่มือและแฟ้มเกมบอร์ดเกม และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$, $SD = 0.61$) โดยทุกด้านมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้และด้านเนื้อหาและการเล่น ช่วยเปิดมุมมองเกี่ยวกับเส้นทางวิชาชีพและสร้างความเข้าใจในการเลือกศึกษาต่อในบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัลได้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: บอร์ดเกม บรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี การแนะแนวและประชาสัมพันธ์

Abstract

This study aimed to 1) develop a board game to promote academic guidance and public relations for undergraduate admission to the Bachelor of Library Science and Digital Media Management program at Phetchaburi Rajabhat University, 2) evaluate the effectiveness of the developed board game, and 3) examine students' satisfaction with its use. The research instruments consisted of the board game, an evaluation form assessed by five experts, and a satisfaction questionnaire administered to a sample of 982 Grade 12 students in Phetchaburi Province. The questionnaires were validated for content validity using the Index of Item-Objective Congruence (IOC) and tested for reliability. Data were analyzed using descriptive statistics including frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The findings revealed that: 1) the board game was developed through 12 systematic steps, beginning with defining the concept, rules, and mechanics, and progressing through design, prototyping, trial use, and refinement, resulting in a complete and practical product. The final version comprised four types of cards (Business Cards, Staff Cards, Business Puzzle Cards, and Special Cards) that reflected careers in information science and library science, along with four types of coins (Glass, Copper, Silver, and Gold), a four-page A5 instruction manual, and a compact, full-color cardboard package. The average playtime ranged from 15 to 30 minutes. 2) The overall effectiveness of the board game was evaluated at the highest level ($\bar{X} = 4.52$, $S.D. = 0.23$). The three most highly rated aspects were game design,

supplementary mechanics, and the design of the manual and packaging, and 3) Students' overall satisfaction with the board game was also at the highest level ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.61). All aspects were rated very highly, particularly learning and content and gameplay, which broadened students' perspectives on career pathways and enhanced their understanding of academic choices in Library Science and Digital Media Management program.

Keywords: Board Game, Library Science and Digital Media Management, Further Education at the Bachelor's Degree Level, Guidance and Public Relations

บทนำ

เกมเป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งหนึ่งที่ผู้เรียนต่างให้ความสนใจ ได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ข้อดีของเกมคือมีความท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลองผิดลองถูก และมีอำนาจตัดสินใจในการเล่น เนื้อหาของเกมเข้าถึงความต้องการสามัญของมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยาก เอาชนะ ได้รับความสนุกสนาน ขวนติดตาม (ทิตินา แคมณี, 2551) ปัจจุบันบอร์ดเกมกลายเป็นที่นิยมในแวดวงการศึกษาอย่างกว้างขวาง ในสถาบันการศึกษาระดับการศึกษาพื้นฐานและการศึกษาอุดมศึกษามีการนำบอร์ดเกมซึ่งจัดเป็นส่วนหนึ่งของเกมส่งเสริมคุณลักษณะ ทักษะ ความคิด และทักษะได้อย่างหลากหลาย เพราะบอร์ดเกมต้องมีการใช้อุปกรณ์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินเรื่องเนื้อหา บอร์ดเกมเป็นสื่อการสอนรูปแบบหนึ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีสอนที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) บอร์ดเกมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้รวดเร็ว ได้รู้จักทำงานร่วมกัน มีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน ในการประเมินผลสำเร็จของผู้เล่น อาจมีการแข่งขันแพ้ ชนะ หรือ ไม่มีก็ได้ และอาจมีแรงจูงใจเชิงบวกในการเล่นเป็นรางวัล เช่น คะแนน ลูกอม เป็นต้น บอร์ดเกมจึงสามารถนำมาใช้ประกอบการสอนในขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นตอนการสอน หรือขั้นการสรุปบทเรียนก็ได้ (สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ, 2551) บอร์ดเกมยังมีประโยชน์ในการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทำให้ผู้เล่นได้พบปะแลกเปลี่ยนความเห็น มีปฏิสัมพันธ์แบบซึ่งหน้ากับผู้อื่นมากขึ้น ได้พูดคุย ถกเถียง หัวเราะ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเข้าสังคม หรือการสื่อสารระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดี ได้ฝึกการใช้งานจากสื่อดิจิทัลมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยเชื่อมความสัมพันธ์และเสริมสร้างความสามัคคีภายในครอบครัว เพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงานให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นอีกด้วย (อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, 2557) ซึ่งจะเห็นได้ว่าคนไทยมีมุมมองกับเกมในทิศทางบวกมากขึ้น ทำให้เกมที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อน soft power และได้ดำเนินการในหลากหลายแนวทาง เพื่อส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมธุรกิจเกมและการศึกษาของไทยให้เติบโตอย่างยั่งยืน

ในปีการศึกษา 2566 มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ได้เปิดสอนระดับปริญญาตรีหลักสูตร 4 ปี จำนวน 35 สาขาวิชา ปริญญาตรีหลักสูตร 5 ปี จำนวน 14 สาขาวิชา จาก 8 คณะ ได้แก่ คณะครุศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาการจัดการ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีการเกษตร และคณะพยาบาลศาสตร์ เปิดสอนระดับประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู จำนวน 1 สาขาวิชา และเปิดสอนระดับปริญญาโท 6 สาขาวิชา รวมเปิดสอนทั้งหมด 56 สาขาวิชา (มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2565) โดยคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นคณะที่มีจำนวนนักศึกษามากที่สุดและสาขาวิชา มากที่สุดในมหาวิทยาลัย ประกอบ 15 สาขาวิชา ที่ผ่านมาในปีการศึกษา 2565 สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ไม่ประสบผลสำเร็จในการประชาสัมพันธ์การรับสมัครนักศึกษาเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ด้วยเพราะจากการลงพื้นที่แนะนำการศึกษาต่อในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดต่าง ๆ ยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร นักเรียนหรือผู้สมัครยังมีข้อสงสัยในชื่อสาขาวิชาที่มุ่งเน้นผลิตบรรณารักษ์เพียงอย่างเดียวหรือไม่ ด้วยการที่พิจารณาจากชื่อของหลักสูตรที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็นหลักสูตรที่มีการปรับปรุงในปี พ.ศ. 2564 โดยใช้ชื่อ บรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล ทำให้การทำความเข้าใจกับผู้สมัครจะต้องใช้เวลาที่นานมากโดยเฉลี่ย 40-60 นาที ต่อครั้ง เพื่ออธิบายถึงการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ แม้ทางสาขาวิชาจะมีการจัดทำเอกสารแนะนำสาขาวิชาแจกจ่ายให้เป็นการอธิบายเพิ่มเติม เมื่อสิ้นสุดการรับสมัคร มีจำนวนนักศึกษาเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ทั้งหมด 14 คน ซึ่งไม่เป็นตามเกณฑ์ข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยที่กำหนดไว้ไม่ต่ำกว่า 15 คน สำหรับสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์และได้มีการแจ้งเหตุผลและความจำเป็นในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนซึ่งทำให้อาจารย์ในสาขาวิชามีภาระงานสอนและผลิตบัณฑิตตามเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง จึงได้รับการอนุมัติได้เปิดทำการสอนได้ แต่ในระหว่างภาคการศึกษามีนักศึกษาลาออกกลางคันด้วยเพราะปัญหาจากการเลือกสาขาที่ไม่ตรงกับความต้องการและความไม่ชัดเจนของการสื่อสารข้อมูลที่ยังไม่ชัดเจนต่อการเลือกเรียนของผู้เรียน

ด้วยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีที่เปลี่ยนไปทั้งทัศนคติ มุมมองการศึกษาต่อ ส่งผลให้การเรียนต่อลดน้อยลง อีกทั้งผลสะท้อนจากการลงพื้นที่แนะนำในหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล ความน่าสนใจของหลักสูตร ความมั่นใจของการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรดังกล่าว กับโอกาสการสำเร็จการศึกษาและประกอบอาชีพที่หลากหลายได้ในอนาคต ที่มีข้อมูลน้อยและไม่ชัดเจน ทำให้นักเรียนนำไปตัดสินใจได้ยาก และมองไม่เห็นถึงจุดเด่น จุดสำคัญ ต่อสายวิชาชีพทางสารสนเทศศาสตร์ บรรณารักษศาสตร์ แต่กลุ่มนักเรียนที่กำลังตัดสินใจยังคงต้องการใช้สื่อสารสนเทศที่เข้าถึงการเปลี่ยนแปลงในมุมมองการศึกษาและแนวทางการประกอบอาชีพในอนาคตได้ชัดเจน มากกว่าการใช้สื่อโปสเตอร์แผ่นพับหรือสื่อบุคคลที่ไม่ได้รับความสนใจในการแนะนำ ประกอบกับกระแสของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษากำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ทั้งเกมกิจกรรม เกมอิเล็กทรอนิกส์ หรือบอร์ดเกม ทำให้สื่อเหล่านี้กลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทั้งด้านความคิด ตรรกะ และเปิดโลกทัศน์ในการ

เรียนรู้ที่หลากหลาย ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการประยุกต์ใช้บอร์ดเกม เพื่อเป็นสื่อเชิงรุกในการประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล อันจะตอบสนองให้ผู้สนใจเข้าศึกษาต่อ ได้ข้อมูล ทำกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ และเข้าถึงแนวทางในการเรียนในหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อใช้ในการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

บอร์ดเกมได้รับการยอมรับว่าเป็นสื่อนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ที่มีประสิทธิภาพและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างสะดวก อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่หลากหลายและมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ปาริชาติ ชื่นเจริญ, 2564) บอร์ดเกมจัดเป็นเกมที่ผสมผสานวัสดุและอุปกรณ์เข้ากับกลไกการเล่น โดยมีการกำหนดกฎและกติกาที่ซับซ้อนในหลากหลายรูปแบบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ใช้ทักษะการวางแผนเชิงกลยุทธ์หรืออาศัยโชคดวงประกอบกัน อีกทั้งยังมีลักษณะการออกแบบที่สวยงามและดึงดูดความสนใจ จึงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากทดลองเล่น บอร์ดเกมส่วนใหญ่ผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งแบบสองมิติและสามมิติ และพัฒนาไปสู่รูปแบบดิจิทัลที่สามารถเล่นผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันออนไลน์ได้อย่างสะดวก (รัชนิวรรณ ตั้งภักดี, 2565) โดยรัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) ได้นำเสนอขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย 12 ขั้นตอน ได้แก่ 1) กำหนดคอนเซ็ปต์และประเภทบอร์ดเกม 2) กำหนดธีมบอร์ดเกม 3) กำหนดวิธีจบเกม 4) กำหนดกลไกเกม 5) กำหนดวิธีการสื่อสารในบอร์ดเกม 6) กำหนดกฎกติกา 7) สร้างต้นแบบบอร์ดเกม 8) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ 9) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เล่น 10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกม 11) ผลิตคู่มือบอร์ดเกม และ 12) จัดทำแพ็คเกจบอร์ดเกม องค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้บอร์ดเกมสามารถนำไปใช้งานได้จริงและเกิดตัวชิ้นงานที่มีมาตรฐาน ดังนั้นการใช้เกมเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ทำให้การเล่นเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน มี กฎ กติกา เงื่อนไข หรือ ข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เกมเป็นสื่อการ

เรียนรู้ที่เร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี บางเกมจะช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา เกมจึงเป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในทุกยุคทุกสมัย (พรรณนภา ตายะ และ กนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว, 2566)

แนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ หมายถึงกระบวนการบริหารจัดการการตัดสินใจด้านการสื่อสารที่มีความเป็นระบบและยึดมั่นในหลักจริยธรรม โดยมุ่งเน้นการสื่อสารกับบุคคลทั้งภายในและภายนอกองค์กรผ่านสื่อหรือเครื่องมือต่าง ๆ ข้อมูลที่ใช้ในการสื่อสารอาจมาจากทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อถ่ายทอดไปยังประชาชนในวงกว้าง ขณะเดียวกันก็เป็นกระบวนการสะท้อนความคิดเห็นของประชาชนกลับไปยังผู้บริหาร หรือผู้ที่เกี่ยวข้องในองค์กร เพื่อสร้างความเข้าใจอันดี ความไว้วางใจ และนำไปสู่ความร่วมมือที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างองค์กรกับประชาชน (ทิพยาพัฒน์ ฉ่ำเลิศวัฒน์, 2566) การประชาสัมพันธ์ถือเป็นกระบวนการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจ การตอบสนอง และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยอาศัยข้อความและสัญลักษณ์ที่ถ่ายทอดไปยังผู้รับเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่องค์กรกำหนด (ณัฐพล ใจจริง, 2561) การประชาสัมพันธ์มิได้เป็นเพียงการถ่ายทอดข้อมูล แต่เป็นกลไกสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับบุคลากรภายในและประชาชนภายนอก เพื่อก่อให้เกิดความร่วมมือและความเข้าใจร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้มีหัวใจสำคัญอยู่ที่การผลิตและการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ ซึ่งสะท้อนเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และภาพลักษณ์ขององค์กร การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสมช่วยให้การสื่อสารมีความชัดเจนและตรงตามทิศทางที่กำหนด ขณะเดียวกันเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัลในปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่ง ทำให้การสื่อสารประชาสัมพันธ์เป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว และไร้ข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ที่ได้กลายเป็นเครื่องมือหลักในการเชื่อมโยงองค์กรกับกลุ่มเป้าหมายในมิติใหม่ ๆ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล เป็นหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 จัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี 4 ปี ภายใต้การบริหารจัดการของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะทั้งในด้านบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและตลาดแรงงานในยุคปัจจุบัน ในมิติของวิชาชีพด้านบรรณารักษศาสตร์ หลักสูตรมุ่งพัฒนาความรู้ความสามารถในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ การวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่ ตลอดจนการให้บริการสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ในมิติของสื่อดิจิทัล หลักสูตรเน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของ

สังคมสารสนเทศและเศรษฐกิจฐานความรู้ นอกจากนี้ หลักสูตรยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะด้านบุคลิกภาพ คุณธรรม และจริยธรรมในการประกอบวิชาชีพ เพื่อให้บัณฑิตมีความพร้อมต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นในองค์กร รวมถึงสามารถปฏิบัติงานในสถาบันบริการสารสนเทศ หน่วยงานด้านการจัดการข้อมูล องค์กรภาครัฐและเอกชน ตลอดจนการประกอบอาชีพอิสระที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศและสื่อดิจิทัล ตัวอย่างอาชีพ ได้แก่ บรรณารักษ์ นักสารสนเทศ นักวิเคราะห์ข้อมูล ผู้จัดการสารสนเทศบนเว็บ นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ นักวิจัยสารสนเทศ และผู้ประกอบการด้านสื่อดิจิทัล ในด้านโครงสร้างรายวิชา หลักสูตรกำหนดหมวดวิชาศึกษาทั่วไปไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต หมวดวิชาเฉพาะไม่น้อยกว่า 89 หน่วยกิต ประกอบด้วยวิชาเอกบังคับด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ไม่น้อยกว่า 49 หน่วยกิต วิชาเอกเลือกด้านการจัดการสื่อดิจิทัล การฝึกประสบการณ์ภาคสนาม และวิชาเลือกเสรี รวมทั้งหมดไม่น้อยกว่า 122 หน่วยกิต โดยหลักสูตรนี้เริ่มเปิดการเรียนการสอนในปีการศึกษา 2564 อันสะท้อนถึงความพยายามในการปรับปรุงโครงสร้างการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (Program Learning Outcomes: PLOs) และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2564)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็น การวิจัยและพัฒนา (research and development) โดยมุ่งเน้นการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อในการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สาขาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี รวมทั้งการประเมินประสิทธิภาพและศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบอร์ดเกมดังกล่าว มีการดำเนินการ 4 ขั้นตอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น แนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย การสร้างเครื่องมือวิจัย และการพัฒนาบอร์ดเกมอาชีพให้มีความสอดคล้องทางวิชาการ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษากรอบแนวคิดด้านพฤติกรรมสารสนเทศ การพัฒนาอาชีพ และแนวทางการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยศึกษาแนวคิดพฤติกรรมการใช้สารสนเทศของวิลสัน (Wilson, 1999) เพื่อมาอธิบายบริบทของผู้สมัครเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีความต้องการสารสนเทศเชิงอาชีพเพื่อประกอบการตัดสินใจทางการศึกษาและอาชีพ โดยเน้นว่าการใช้สารสนเทศเป็นกระบวนการที่ครอบคลุมการรับรู้ การประเมิน และการนำไปใช้ในการตัดสินใจ ศึกษาพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของเด็กเล็ก, เพ็ติดิกูว์ และซิลเวน (Leckie, Pettigrew & Sylvain, 1996) เพื่อมาใช้อธิบายความต้องการสารสนเทศของผู้สมัครเข้าศึกษา โดยมองว่าผู้สมัครเข้าศึกษาเหล่านี้เสมือนผู้แสวงหาสารสนเทศเชิงอาชีพที่ยังขาดประสบการณ์ตรง นำไปสู่การออกแบบบอร์ดเกมอาชีพ ให้เป็นแหล่งสารสนเทศเชิงประสบการณ์ที่ช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะงานและเส้นทางอาชีพอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ผนวกกับแนวคิดของไอแซคสันและบราวน์ (Isaacson & Brown, 1999) ที่เน้นบทบาทของข้อมูลอาชีพ ในการเชื่อมโยงความเข้าใจตนเอง

กับโลกการทำงาน มาใช้เป็นฐานในการกำหนดเนื้อหากิจกรรมและการนำเสนอบทบาทของอาชีพต่าง ๆ ในบอร์ดเกม และใช้แนวทางการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาของรัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) เป็นกรอบเชิงระเบียบวิธีเพื่อให้บอร์ดเกมอาชีพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสารสนเทศและบริบทของผู้เล่น

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย มาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม ทั้งในด้านการออกแบบตัวเกม การดำเนินเรื่องเกม การตั้งกลุ่มเป้าหมายในการใช้เกมเพื่อออกแบบสารสนเทศและรูปแบบการจัดวางเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม และใช้รูปแบบพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) มาเป็นข้อกำหนดของการพัฒนาบอร์ดเกม 2 ส่วน ได้แก่ 1) องค์ประกอบการสร้างบอร์ดเกม 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1.1) วัตถุประสงค์ในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.2) ผู้เล่นบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.3) เนื้อหาที่นำมาสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.4) ระยะเวลาในการใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.5) สถานที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 1.6) งบประมาณในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 2) ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม ประกอบด้วย 12 ขั้นตอน ได้แก่ 2.1) กำหนดคอนเซ็ปต์และประเภทบอร์ดเกม 2.2) กำหนดธีมบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา 2.3) กำหนดวิธีจับเกมในบอร์ดเกม 2.4) กำหนดกลไกเกมที่ใช้ในบอร์ดเกม 2.5) กำหนดวิธีการสื่อสารในบอร์ดเกม 2.6) กำหนดกฎกติกาในบอร์ดเกม 2.7) สร้างต้นแบบบอร์ดเกม 2.8) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ 2.9) ทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เล่น 2.10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกม 2.11) ผลิตคู่มือบอร์ดเกม และ 2.12) จัดทำแฟ้มเกมบอร์ดเกม

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) มีทั้งหมด 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ 1 คน ด้านการออกแบบสารสนเทศ 2 คน และ ด้านบอร์ดเกมและเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นบอร์ดเกม และแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) (บุญชม ศรีสะอาด, 2546) มี 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของบอร์ดเกม ประกอบด้วยด้านการออกแบบตัวเกม ด้านการออกแบบการเล่นเกม ด้านเทคนิคเสริมในบอร์ดเกม และด้านการออกแบบคู่มือบอร์ดเกม และตอนที่ 2 เป็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้วยข้อคำถามปลายเปิด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 6 มกราคม – 15 มกราคม 2566

ขั้นตอนที่ 4 การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ปีการศึกษา 2566 โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่ในเมืองจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 6 โรงเรียน ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเพชรบุรี โดยเป็นโรงเรียนที่เป็นความร่วมมือทางการบริการวิชาการร่วมกันกับสาขาวิชา รวมจำนวนนักเรียน 982 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นบอร์ดเกม และแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มี 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ความพึงพอใจที่มีต่อบอร์ดเกม ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาและการเล่น ด้านการเรียนรู้ ด้านผู้เล่นเกม ด้านคุณภาพของเกม เป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) (บุญชม ศรีสะอาด, 2546) โดยแบบประเมินความพึงพอใจผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือ (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ทุกข้อ และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา เก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 1 กุมภาพันธ์ – 10 มีนาคม 2566

ผลการวิจัยและการอภิปราย

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม

การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยใช้รูปแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) เป็นข้อกำหนดของการพัฒนาบอร์ดเกม 2 ส่วน ได้ผลการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

ส่วนที่ 1 ด้านองค์ประกอบการสร้างบอร์ดเกม

1) วัตถุประสงค์ในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา เพื่อใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 2) ผู้เล่นบอร์ดเกมเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 อายุระหว่าง 17-18 ปี นักเรียนที่มีอายุ 16-18 ปี มีความชอบในการใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มเดียวกันและต่างกลุ่ม พร้อมลองถูกลองผิดและชอบความท้าทายในการลงมือทำโดยไม่ต้องมีใครบังคับ ชอบใช้ความคิดที่แปลก แหวกแนว และหลากหลาย เกมที่ออกแบบนั้นจะต้องไม่เน้นการใช้ความคิดเยอะจนอาจจะก่อให้เกิดปัญหาการใช้ความรุนแรง และต้องเน้นกิจกรรมเชิงบวกเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มด้วยกัน เป็นไปตามแนวคิดและการศึกษาของ สมถวิล ธนะโสภณ นาทยา ปิณฑานนท์ และ มธุรส จงชัยกิจ (2551) 3) เนื้อหาที่นำมาสร้าง

บอร์ดเกมเป็นเนื้อหาที่ใช้อาชีพด้านสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ มาแสดงรายละเอียดในทักษะที่จำเป็น คำตอบแทนที่ได้รับ และการเพิ่มทักษะในตัวเกม ผสมกับการใช้ภาษาอังกฤษควบคู่กับการเล่นเกมในการเรียนรู้ศัพท์ 4) ระยะเวลาที่ใช้เล่นบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา มีขั้นต่ำอยู่ที่ 15 นาที และสูงสุดไม่เกิน 30 นาที 5) สถานที่ที่สามารถใช้เล่นเกมได้ต้องเป็นพื้นที่เรียบ ไม่มีลมพัดแรง ควรอยู่ในอาคารหรือห้องต่าง ๆ ที่สามารถใช้เสียงได้ ตัวเกมสามารถเล่นโดยไม่ต้องใช้ไฟฟ้าเพราะเป็นเพียงการ์ดเกม 6) งบประมาณในการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาไม่เกิน 2,000 บาท ต่อชุด ทั้งนี้แล้วแต่การเลือกวัสดุที่ใช้ในการสร้างด้วย

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม

ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกม ประกอบด้วย 12 ขั้นตอน ได้แก่

2.1) คอนเซ็ปต์ของเกมและประเภทของเกม เกมที่พัฒนาขึ้นเป็นบอร์ดเกมประเภทการ์ด มีแนวคิดหลักในการจำลองการจัดตำแหน่งงานเข้าสู่องค์กร เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ และเส้นทางอาชีพในสายบรรณารักษศาสตร์ สารสนเทศศาสตร์ และการจัดการสื่อดิจิทัล เกมประกอบด้วยการ์ดหลัก 4 ประเภท ได้แก่ 1) Business Card ซึ่งแทนองค์กรหรือหน่วยงานจากทั้งในและต่างประเทศจำนวน 30 แห่ง 2) Staff Card ซึ่งแทนตำแหน่งงานจำนวน 70 ตำแหน่ง แบ่งออกเป็น 3 สายงาน ได้แก่ สายเทคโนโลยีสารสนเทศ สายการจัดการสารสนเทศดิจิทัล และสายบรรณารักษศาสตร์และการจัดการข้อมูล 3) Business Puzzle Card สำหรับโจทย์ปัญหาการทำงานในองค์กร และ 4) Special Card สำหรับกิจกรรมหรือเหตุการณ์พิเศษขององค์กรรูปแบบการเล่นเป็นการจำลองกระบวนการคัดเลือกบุคลากรเข้าสู่องค์กร โดยผู้เล่นต้องเลือกตำแหน่งงานให้สอดคล้องกับความต้องการขององค์กร หากจัดตำแหน่งได้เหมาะสมจะได้รับผลตอบแทนและโอกาสพัฒนาองค์กรผ่านกลไกของเกม เกมดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจโครงสร้างงาน ทักษะที่จำเป็น และบริบทการทำงานของวิชาชีพในสายบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม

2.2) ธีมในการออกแบบและจัดทำบอร์ดเกมรูปแบบของธีมบอร์ดเกม เน้นการใช้สีพาสเทล ทำให้สีไม่สดมากเกินไปและดูเรียบง่าย ภาพประกอบเนื้อหาที่เป็น Staff Card เป็นการตูนภาพเวกเตอร์ ที่มีให้บริการดาวน์โหลดโดยไม่มีค่าใช้จ่ายและไม่มีลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์ <https://www.freepik.com/> และภาพไอโซเมตริกจะเป็นในส่วนของอาคารต่าง ๆ ที่ใช้แทนตัวองค์กร และใช้โลโกเกม Information Science Jobs และที่ผู้วิจัยสร้างเองด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก

2.3) วิธีจับเกมในบอร์ดเกม มี 2 แบบ แบบที่ 1 ผู้เล่นมี Staff Card ครบตามที่กำหนดไว้ใน Business Card แผ่นใดแผ่นหนึ่ง และมีเงินทุนไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนที่ระบุไว้ใน Business Card แบบที่ 2 เมื่อถึงเวลา 30 นาทีแล้ว ผู้เล่นมี Staff Card ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของที่กำหนดไว้ใน Business Card และมีเงินทุนไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนที่กำหนด จะถือเป็นผู้ชนะ

2.4) กลไกเกมที่ใช้ในบอร์ดเกมเพื่อความสนุกและความหลากหลายของเนื้อหา เกมจะมีการใช้ Business Puzzle และ Special Card เป็นการเพิ่มความท้าทายและความตื่นเต้นในการเล่นปริศนาการบริหารองค์กร

2.5) วิธีการสื่อสารในบอร์ดเกม ใช้วิธีการพูดคุยในกลุ่มและมีคู่มือการเล่นเกมที่ประกอบ

2.6) กฎกติกาในบอร์ดเกมมี 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงก่อนเล่นเกม ช่วงระหว่างเล่นเกม และช่วงจบเกม

2.7) การสร้างต้นแบบบอร์ดเกม เริ่มจากการศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเกมเพื่อการศึกษา เพื่อนำไปพัฒนาเกมการ์ดจำลองการจัดการองค์กรด้วยนักวิชาชีพสารสนเทศ ผู้วิจัยวิเคราะห์ตำแหน่งงานบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์จากในและต่างประเทศ จนได้ Staff Card 70 ตำแหน่ง และรวบรวมข้อมูลหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเป็น Business Card 30 แห่ง จากนั้นออกแบบและจัดพิมพ์ต้นแบบการ์ดเพื่อนำไปทดลองใช้งานกับนักศึกษา และปรับปรุงพัฒนาเกมอย่างต่อเนื่อง

2.8) การทดสอบบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ 1 คน ด้านการออกแบบสารสนเทศ 2 คน และด้านบอร์ดเกมและเทคโนโลยีการศึกษา 2 คน โดยใช้แบบประเมินความคิดเห็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อประเมินความเหมาะสมของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ในด้านการออกแบบตัวเกม การออกแบบการเล่น เทคนิคเสริม และการออกแบบคู่มือบอร์ดเกม พร้อมข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในรูปแบบคำถามปลายเปิด

2.9) การทดลองใช้บอร์ดเกม (Try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เพื่อประเมินความพึงพอใจ จากนั้นนำผลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนาบอร์ดเกม ก่อนให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสมบูรณ์อีกครั้ง และนำไปผลิตจริงเพื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่เมืองจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 6 โรงเรียน รวม 982 คน

2.10) จัดทำวัสดุอุปกรณ์ในบอร์ดเกมด้วยการจัดพิมพ์ 4 สี ออฟเซตดิจิทัล ขนาดการ์ด 5.7 x 8.8 เซนติเมตร จำนวน 4 กลุ่ม ประกอบด้วย Staff Card จำนวน 120 แผ่น Business Card จำนวน 30 แผ่น Business Puzzle จำนวน 30 แผ่น และ Special Card จำนวน 30 แผ่น พร้อมใส่ในซองพลาสติกกันน้ำทุกแผ่น และจัดทำ coin เป็นแผ่นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 2 x 2 เซนติเมตร คละสี ประกอบด้วย glass coin จำนวน 100 แผ่น copper coin จำนวน 50 แผ่น silver coin จำนวน 50 แผ่น และ gold coin จำนวน 50 แผ่น

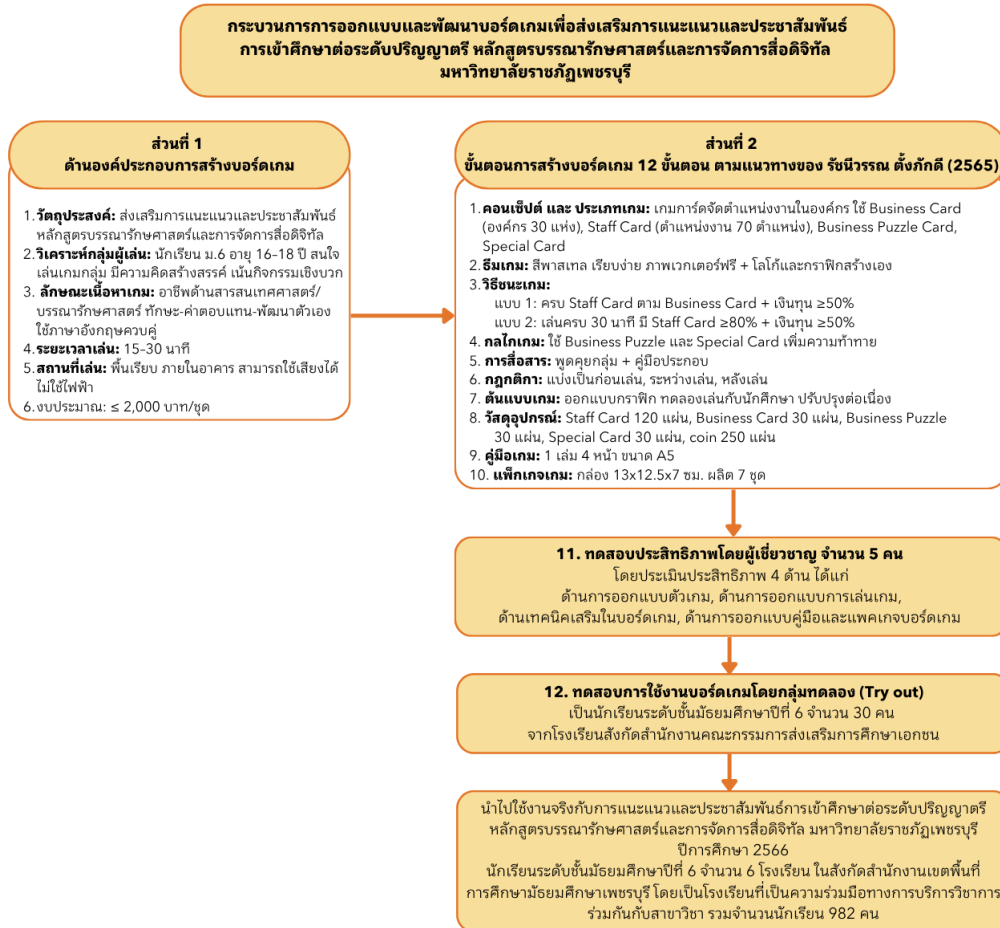
2.11) ผลิตคู่มือบอร์ดเกมจำนวน 1 เล่ม 4 หน้า ขนาด A5 พิมพ์ 4 สี ออฟเซตดิจิทัล

2.12) จัดทำแพ็คเกจบอร์ดเกมเป็นกล่องขนาด 13 x 12.5 x 7 (ลิท) เซนติเมตร พิมพ์ 4 สี ออฟเซตดิจิทัล โดยจัดทำบอร์ดเกมทั้งหมด 7 ชุด

เมื่อดำเนินการสร้างบอร์ดเกม ด้วย 12 ขั้นตอน เสร็จสิ้นแล้ว จึงนำบอร์ดเกมไปใช้ในการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มเป้าหมายของการวิจัย

ภาพประกอบ 1

กระบวนการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม



ภาพประกอบ 2

การ์ดเกม แพ็กเกจบอร์ดเกม และคู่มือ



ภาพประกอบ 3

การนำบอร์ดเกมไปใช้ในการแนะแนวการศึกษาต่อ



การประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกม

การประเมินประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ประสิทธิภาพบอร์ดเกมโดยรวมมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.23) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการออกแบบบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.08) รองลงมาได้แก่ด้าน ด้านเทคนิคเสริมในบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.45) และด้านการออกแบบคู่มือและแพคเกจบอร์ดเกม มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.42) ตามลำดับ (ดังตาราง 1 ในภาคผนวก)

จากผลการประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงพัฒนาบอร์ดเกมในหลายด้าน โดยปรับเพิ่มองค์ประกอบของการ์ดพิเศษ (Special Card) เพื่อเสริมความน่าสนใจและความท้าทายของสถานการณ์เกมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ได้ปรับการใช้ภาษาในการ์ดเกมและสื่อประกอบจากภาษาทางการและเชิงวิชาการ ให้เป็นภาษาที่เข้าใจง่ายและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน พร้อมทั้งตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดด้านการพิมพ์ให้ถูกต้อง อีกทั้งได้เพิ่มจำนวนอุปกรณ์การเล่น โดยผลิตเหรียญ (Coin) เพิ่มอย่างละ 50 แผ่น เพื่อให้เพียงพอต่อการใช้งาน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ปีการศึกษา 2566 สามารถนำเสนอได้ 2 กลุ่ม ประกอบด้วย นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง (Try Out) และนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า

1) นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง มีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.35) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยเรียงอันดับจากมากไปหาน้อย 3 อันดับ ได้แก่ ด้านผู้เล่นเกม ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.28) รองลงมาเป็นด้านเนื้อหาและการเล่น ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.38) และด้านคุณภาพของเกม ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.35) ตามลำดับ

จากผลการทดลองใช้บอร์ดเกมกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง สะท้อนข้อคิดเห็นในการพัฒนาบอร์ดเกมว่า หากมีการออกแบบตัวการ์ตูน อยากรให้เป็นการ์ตูนในลักษณะนิยายหรือซีรีส์ มากกว่าเป็นการ์ตูนอินโฟกราฟิกหรือไอโซเมตริก เพราะจะดูสวยและมีจุดเด่นมากกว่า อีกทั้งตัวหนังสือที่นำเสนอดูเรียบง่ายหรือทางการไป ควรเน้นตัวหนังสือศิลปะหรือแบบลายมือ เพื่อจะทำให้สื่อดูน่าสนใจมากขึ้นได้ และผู้วิจัยจึงนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงตัวของบอร์ดเกม เช่น ด้านเนื้อหา มีการปรับการใช้เนื้อหาในตัวเกมด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย ใช้ภาษาทางการให้น้อยลง ตลอดจนการเลือกใช้รูปแบบตัวอักษรที่อ่านง่าย เพื่อให้ดูน่าสนใจมากขึ้น โดยเมื่อผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงแล้วจึงนำไปใช้ใช้งานจริงกับกลุ่มเป้าหมาย

2) นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ด้านการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.30) ด้านเนื้อหาและการเล่น ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.32) ด้านผู้เล่นเกม ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.33) และด้านคุณภาพของเกม ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.31) (ดังตาราง 2 ในภาคผนวก)

จากการสัมภาษณ์และรวบรวมความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล พบว่า บอร์ดเกมมีบทบาทสำคัญในการช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติ และมุมมองของนักเรียนต่อวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ โดยก่อนการเล่นเกม นักเรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจว่างานบรรณารักษะเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานภายในห้องสมุดเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม หลังจากได้ทดลองเล่นบอร์ดเกม นักเรียนมีความเข้าใจที่ชัดเจนและกว้างขวางมากขึ้นเกี่ยวกับบทบาทและขอบเขตของวิชาชีพดังกล่าว เห็นว่าสามารถนำความรู้ด้านการจัดการข้อมูล การวิเคราะห์สารสนเทศ และการออกแบบระบบสารสนเทศไปประยุกต์ใช้ในการสนับสนุนการบริหารจัดการขององค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนได้ ผลการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือแนะแนวสามารถสร้างการรับรู้ใหม่และเสริมสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับความสำคัญของวิชาชีพบรรณารักษะในบริบทของการจัดการสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัล อันนำไปสู่การยอมรับว่าวิชาชีพดังกล่าวมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาองค์กรและสังคมในยุคข้อมูลข่าวสาร

บทสรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มุ่งพัฒนาและประเมินบอร์ดเกมเพื่อใช้เป็นสื่อในการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การศึกษาต่อในระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ผลการดำเนินการวิจัยพบว่าบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในระดับสูงมาก ทั้งด้านการออกแบบ

เนื้อหา กลไกการเล่น และคู่มือการใช้งาน อีกทั้งได้รับการประเมินความพึงพอใจจากนักเรียนกลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถเป็นสื่อที่ตอบสนองต่อความต้องการด้านข้อมูลการศึกษา และช่วยเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับโอกาสทางวิชาชีพในสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผลลัพธ์ยังแสดงให้เห็นว่าการใช้บอร์ดเกมในกิจกรรมแนะแนวช่วยดึงดูดความสนใจผู้เรียน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรดังกล่าวเกินกว่าเกณฑ์ที่มหาวิทยาลัยกำหนด และมีประเด็นที่ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. การออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ได้ดำเนินการตามรูปแบบบอร์ดเกมเพื่อการศึกษา ของ รัชนิวรรณ ตั้งภักดี (2565) อย่างมีลำดับขั้นตอนในการพัฒนาอย่างเป็นระบบ และมีการปรับปรุงแก้ไขเพื่อความสมบูรณ์ของตัวเกมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งส่งผลให้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มีประสิทธิภาพมากที่สุด กระบวนการในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ใช้กระบวนการแสวงหา ศึกษา และรวบรวมข้อมูลในด้านของอาชีพสายวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ การจัดการสารสนเทศดิจิทัล ที่สามารถทำงานได้ในหน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐและเอกชน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้เกิดการสังเคราะห์ ข้อมูลตำแหน่งงานกว่า 70 สายอาชีพ และหน่วยงานที่รองรับผู้ปฏิบัติงานในสายวิชาชีพดังกล่าวกว่า 30 แห่ง มีการใช้ภาพประกอบที่ดูสดใส โดยเน้นการใช้ภาพการ์ตูนเวกเตอร์ที่มีความทันสมัย ไม่เป็นทางการจนเกินไป ตลอดจนการเลือกใช้คำประกอบภาพ ที่เป็นคำศัพท์ซึ่งเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ช่วงอายุ 16-18 ปี ค่อนข้างจากการสื่อสารในชีวิตประจำวันกับเพื่อน จึงกลายเป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมโยงภาพ ตำแหน่งงาน และหน้าที่ในหน่วยงาน เพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

2. ประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านการออกแบบบอร์ดเกม เพราะการออกแบบบอร์ดเกมให้สอดคล้องกับช่วงอายุ และรูปแบบการรับรู้สื่อของกลุ่มนักเรียนที่อยู่ช่วงอายุ 16-18 ปี ยังคงต้องการสื่อที่โดดเด่นสะดุดตา หรือสบายตา มองแล้วเข้าใจ สื่อสารได้ทันที สอดคล้องกับงานวิจัย ของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ (2557) ที่ออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา และพบว่าการออกแบบสื่อ หากมีการศึกษาแนวทางการออกแบบ ควรทำความเข้าใจบริบทของผู้ใช้สื่อเกม เพื่อให้มีการออกแบบได้น่าสนใจและแตกต่างจากสื่อเดิม ๆ การเพิ่มภาพกราฟิกตัวการ์ตูนจะทำให้สื่อมีความน่าสนใจ เกิดการอยากใช้งาน และง่ายต่อการจดจำ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ

ศดานันท์ แก้วศรี (2563) ที่ได้ศึกษาคุณภาพของเกมกระดาน และพบว่าในด้านการออกแบบมีคุณภาพในระดับมากที่สุดเช่นกัน

3. ความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียนในกลุ่มทดลอง (Try out) และกลุ่มนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยสามารถนำเสนอการอภิปรายผลดังนี้

3.1 ความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม โดยนักเรียนกลุ่มทดลอง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และมีความพึงพอใจมากทุกด้าน ทั้งด้านเนื้อหาและการเล่น ด้านการเรียนรู้ ด้านผู้เล่นเกม และด้านคุณภาพของเกม ซึ่งนักเรียนสามารถใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ในเรื่องอาชีพในสายงานสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ ได้อย่างดี อีกทั้งนักเรียนยังสะท้อนข้อคิดเห็นในการพัฒนาบอร์ดเกมว่า หากมีการออกแบบตัวการ์ตูนอยากให้เป็นการ์ตูนในลักษณะนิยายหรือซีรีส์มากกว่าเป็นการ์ตูนอินโฟกราฟิกหรือไอโซเมตริก เพราะจะดูสวยและมีจุดเด่นมากกว่า อีกทั้งตัวหนังสือที่นำเสนอดูเรียบง่ายหรือทางการไป ควรเน้นตัวหนังสือศิลปะหรือแบบลายมือ เพื่อจะทำให้สื่อดูน่าสนใจมากขึ้นได้ โดยผลสะท้อนการนำเสนอของนักเรียนกลุ่มทดลองถูกนำไปปรับปรุงพัฒนาตัวชิ้นงานบอร์ดเกมก่อนนำไปใช้งานจริงและส่งผลให้ผู้ใช้งานบอร์ดเกมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องของกับ แนวคิดของ ฐปนันท์ สุวรรณนิษฐ์ (2560) และ จำรัส จันทะ (2562) ที่นำเสนอ ลักษณะของเกมที่ดี จะต้องให้ผู้เล่นเกมรู้สึกสนุกสนาน รวมถึงความเหมาะสมในการออกแบบกราฟิกในเกมทั้งรูปแบบภาพ ตัวอักษร ลักษณะการจัดวาง สี สัน และความกลมกลืนของมุมมองโดยรวมในเกม จะสามารถดึงดูดผู้เล่นได้อย่างดี และส่งผลให้เกิดความชอบและมีส่วนร่วมในการเล่นมากที่สุด

3.2 ความพึงพอใจต่อบอร์ดเกม โดยนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีความพึงพอใจมากที่สุดในส่วนของเนื้อหาและการเล่น ด้วยเพราะบอร์ดเกมใช้ระยะเวลาในการเล่นมีไม่มากนักเกินไป ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกเบื่อและยืดเยื้อในการเล่นจนจบรอบ ตัวเนื้อหาของเกมยังง่ายต่อความเข้าใจทั้งในการเดินเรื่องและกติกา ใช้ภาษารูปแบบการนำเสนอตรงกับความต้องการของนักเรียนผู้เล่นเกม สอดคล้องกับผลการศึกษาของ มะรอชาลี มะลี และคณะ (2564) ซึ่งพบว่าผู้ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเนื้อหาต่าง ๆ มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

อีกทั้งผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้ลองใช้บอร์ดเกมพบว่า บอร์ดเกมสามารถสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับวิชาชีพบรรณารักษ์ ทำให้นักเรียนตระหนักว่าผู้สำเร็จการศึกษาด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านการจัดการข้อมูล การวิเคราะห์สารสนเทศ และการออกแบบระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการในหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนได้อย่างกว้างขวาง สาขาวิชานี้จึงมีบทบาทสำคัญในฐานะรากฐานของการจัดระเบียบข้อมูลในยุคดิจิทัล และช่วยยกระดับประสิทธิภาพการดำเนินงานขององค์กรอย่างเป็นระบบ ผลการศึกษายังสะท้อนให้เห็นว่า

บอร์ดเกมมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทของสาขาวิชาในเชิงการบริหารจัดการสารสนเทศ การให้บริการความรู้ และการสนับสนุนการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศขององค์กร อันนำไปสู่การยอมรับว่าวิชาชีพบรรณารักษ์เป็นอาชีพที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาองค์กรและสังคมในยุคข้อมูลสารสนเทศ ส่งผลให้บอร์ดเกมในงานวิจัยนี้สามารถสร้างเจตคติเชิงบวกต่อสาขาวิชา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ไอแซคสันและบราวน์ (Isaacson & Brown, 1999) ที่เน้นความสำคัญของข้อมูลอาชีพ ต่อการแนะแนวและการตัดสินใจด้านการศึกษาและอาชีพ รวมทั้งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ จาง และคณะ (Jhang et al., 2025) และ เจิ้ง และคณะ (Zheng et al., 2024) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงเกมสามารถเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และประสิทธิผลทางการเรียนรู้ได้อย่างดี

ผลการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อแนะแนวการเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล พบว่ามีผลลัพธ์เชิงบวกต่อการสมัครและเข้าศึกษาต่อของนักศึกษา โดยมีนักศึกษาที่เข้าศึกษาต่อในปีการศึกษา 2566 จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53 ของจำนวนที่กำหนดตามแผนรับนักศึกษา 30 คน เมื่อเปรียบเทียบกับอัตราการคงอยู่ของนักศึกษาปีการศึกษา 2565 ซึ่งมีจำนวน 6 คน พบว่ามีจำนวนเพิ่มขึ้นจากเดิมประมาณ 2.67 เท่า ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าบอร์ดเกมสามารถส่งเสริมความสนใจและแรงจูงใจในการเลือกสาขาวิชานี้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

เกี่ยวกับผู้เขียน

ศราวดี ดวงแก้ว: อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครราชสีมา

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. (2564). *หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.
- จำรัส จันทะ. (2562). *การออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง อาชีพ (JOBS) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (การศึกษาอิสระศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์)*.
https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2019/TU_2019_6119030226_12583_13184.pdf
- ฐปนนท์ สุวรรณนิษฐ์. (2560). การออกแบบเกมการ์ดเพื่อสร้างความเข้าใจในการเรียนหลักสูตรออกแบบสื่อสาร. *เอกสารรวบรวมบทความวิจัยหลังการประชุมวิชาการนเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13: วิจัยนวัตกรรมขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม* (หน้า 1700–1715). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

- ณัฐพล ใจจริง. (2561). สถานะทางความรู้ว่าด้วยการกำเนิดการปกครองท้องถิ่นไทย: พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัวกับแนวพระราชดำริด้านการปกครองท้องถิ่น. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 8(1), 166–180. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/irdssru/article/download/214806/149525/682486>
- ทิพยาพัฒน์ ฉ่ำเลิศวัฒน์. (2566). *ความคิดเห็นของประชาชนต่อการประชาสัมพันธ์ของเทศบาลตำบลห้วยใหญ่ อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี* (งานนิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา). มหาวิทยาลัยบูรพา. <https://ir.buu.ac.th/dspace/bitstream/1513/889/1/64920453.pdf>
- ทิตินา เขมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้ เพื่อการจรรจบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). *การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. สุวีริยาสาส์น.
- ปาริชาติ ชื่นเจริญ. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร). <https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5048/1/62060118.pdf>
- พรรณณา ตายะ และ กนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว. (2566). การพัฒนาบอร์ดเกม โดยใช้สมองเป็นฐาน เรื่อง การใช้อัลกอริทึมในการแก้ปัญหา วิชา วิทยาการคำนวณ เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารพุทธปรัชญาวิวัฒน์*, 7(2), 389–402. <http://ojs.mbu.ac.th/index.php/jbpe/article/view/2319>
- มะรอลาลี มะลี, ซอฟวัน ต่านทวิลาภ, ฮูตา กาเว, อิมรอน แวมง, และ พูไคละห์ ดือมอง. (2564). *การพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ผจญภัยบนแผนที่มหาสมุทร เพื่อส่งเสริมทักษะอัลกอริทึม สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. <https://profile.yru.ac.th/storage/academic-articles/6151fec905e7e75f63ca29774051ff86.pdf>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. (2565). *ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี เรื่อง รับสมัครนักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ ประจำปีการศึกษา 2566*. สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน. <https://www.pbru.ac.th/pbru/news/40926>
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.* 15(2), 117–132. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/edjour_stou/article/download/257826/177320/1003288
- ศดานันท์ แก้วศรี. (2563). *การออกแบบและพัฒนาเกมกระดานเรื่อง ระบบภูมิคุ้มกัน* (วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ). <http://ir.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/265/1/Sadanan%20Kaewsri%2000210171.pdf>
- สมถวิล ธนะโสภณ, นาดยา ปิณฑานนท์, และ มธุรส จงชัยกิจ. (2551). *การพัฒนาทรัพยากรการศึกษาส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ด้านหลักสูตรและการสอน* (รายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์. https://kukr.lib.ku.ac.th/kukr_es/BKN_EDU/search_detail/result/192961
- สุคนธ์ ลินธพานนท์, วรรัตน์ วรรณเลิศลักษณ์, และ พรระณี ลินธพานนท์. (2551). *การพัฒนาทักษะการคิด..พิชิตการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. (2557). *การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ). https://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/4450/2/Auttasead_P.pdf

ภาษาอังกฤษ

- Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025). A study on the effectiveness of a hybrid digital-physical board game incorporating the sustainable development goals in elementary school sustainability education. *Sustainability*, 17(15). 6775. <https://doi.org/10.3390/su17156775>
- Isaacson, L. E., & Brown, D. (1999). *Career information, career counseling and career development* (7th ed.). Allyn & Bacon.
- Leckie, G. J., Pettigrew, K. E., & Sylvain, C. (1996). Modeling the information seeking of professionals: A general model derived from research on engineers, health care professionals, and lawyers. *The Library Quarterly*, 66(2). 161–193.
- Wilson, T. D. (1999). Models in information behavior research. *Journal of Documentation*, 55(3), 249–270. <http://dx.doi.org/10.1108/EUM0000000007145>
- Zheng, S., Fischer, V., Luckner, N., & Purgathofer, N. (2024). Learning from designing a board game for policy thinking in computer science. *Proceedings of the 18th European Conference on Games Based Learning*, 18(1). 894–901. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2709>

ภาคผนวก

1. การประเมินประสิทธิภาพบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี โดยผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 1

ประสิทธิภาพบอร์ดเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับประสิทธิภาพ
1. ด้านการออกแบบตัวเกม	4.66	0.08	มากที่สุด
1.1 การเลือกใช้ภาพหรือสัญลักษณ์ที่สอดคล้องกับเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 การเลือกใช้สีที่เหมาะสม และเป็นรูปแบบเดียวกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 ความเหมาะสมของแบบตัวอักษร	4.60	0.55	มากที่สุด
1.4 ใช้ภาษาในการอธิบายได้ถูกต้องและเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
1.5 ความเหมาะสมของการเลือกสีพื้นหลังและตัวอักษร	5.00	0.00	มากที่สุด
1.6 ภาพมีความคมชัด	4.20	0.45	มาก
1.7 การจัดวางเนื้อหาและภาพเหมาะสม	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบการเล่นเกม	4.36	0.52	มาก
2.1 เนื้อหาส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการประกอบอาชีพในสายวิชาบรรณารักษศาสตร์ สารสนเทศศาสตร์ และการจัดการสารสนเทศดิจิทัล และเรื่องที่เกี่ยวข้อง	4.60	0.89	มากที่สุด
2.2 การเล่นเกมมีขั้นตอนและกติกาชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 จำนวนอุปกรณ์การเล่น ประกอบไปด้วย การ์ด, Coin ต่าง ๆ มีจำนวนเพียงพอต่อการเล่น	4.40	0.89	มาก
2.4 ความเหมาะสมกับวัยผู้เล่น	4.40	0.89	มาก
2.5 สถานการณ์เกมสามารถดึงดูดความสนใจ	3.80	1.10	มาก
3. ด้านเทคนิคเสริมในบอร์ดเกม	4.60	0.45	มากที่สุด
3.1 เป้าหมายของเกมในการตัดสินใจเล่นมีความเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 การ์ด Critical มีความหลากหลายในการสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ให้น่าสนใจต่อผู้เล่น	4.00	1.22	มาก
3.3 ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
3.4 กลไกการเล่นเกมนิยามยากจนเกินไป	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับประสิทธิภาพ
4. ด้านการออกแบบคู่มือและแพ็คเกจบอร์ดเกม	4.47	0.42	มาก
4.1 คู่มือมีรายละเอียดครบถ้วน ชัดเจน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 ภาพประกอบมีความเหมาะสม ชัดเจน	4.40	0.55	มาก
4.3 เนื้อหาและภาพประกอบสอดคล้องกัน	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 ใช้ภาษาที่อ่านง่าย ถูกต้อง	3.80	1.30	มาก
4.5 ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย	4.60	0.89	มากที่สุด
4.6 ใช้โทนสีในการออกแบบเป็นไปในแนวทางเดียวกัน	4.80	0.45	มากที่สุด
4.7 วัสดุที่ใช้ในการจัดทำคู่มือเหมาะสม	4.60	0.89	มากที่สุด
4.8 แพ็คเกจสวยงาม เหมาะสม ง่ายต่อการพกพา	4.60	0.89	มากที่สุด
4.9 แพ็คเกจออกแบบไปในทิศทางเดียวกันกับบอร์ดเกม	4.20	0.84	มาก
รวม	4.52	0.23	มากที่สุด

2. การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการแนะแนวและประชาสัมพันธ์การเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี หลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และการจัดการสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ปีการศึกษา 2566 ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง (Try Out) และนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 2

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบอร์ดเกม ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง			นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาและการเล่น	4.47	0.38	มาก	4.84	0.32	มากที่สุด
1.1 ระยะเวลาในการเล่นมีความเหมาะสม	4.60	0.49	มากที่สุด	4.77	0.66	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาของเกมมีความง่ายต่อการเข้าใจ	4.20	0.40	มาก	4.88	0.40	มากที่สุด
1.3 ภาษา เนื้อหา รูปแบบตรงกับ ความสนใจกับผู้เล่น	4.60	0.49	มากที่สุด	4.86	0.46	มากที่สุด
2. ด้านการเรียนรู้	4.20	0.38	มาก	4.85	0.30	มากที่สุด

2.1 เนื้อหาของเกมเปิดมุมมองการ รู้จักอาชีพต่าง ๆ ของนักสารสนเทศ/ บรรณารักษ์/นักจัดการสารสนเทศ	4.40	0.49	มาก	4.86	0.44	มากที่สุด
2.2 เกมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้าน อาชีพและหน้าที่การงาน	4.40	0.49	มาก	4.88	0.40	มากที่สุด
2.3 เกมช่วยในการทำความเข้าใจ ต่อการเลือกเรียนสายสารสนเทศ ศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์	3.80	0.40	มาก	4.82	0.53	มากที่สุด
3. ด้านผู้เล่นเกม	4.53	0.28	มาก	4.83	0.33	มากที่สุด
3.1 เกมช่วยส่งเสริมมิตรภาพ ระหว่างผู้เล่น	4.40	0.49	มาก	4.83	0.48	มากที่สุด
3.2 เกมช่วยให้เกิดการคิด วางแผน และวิเคราะห์ข้อมูลในการจัดการ องค์กร	4.40	0.49	มาก	4.84	0.49	มากที่สุด
3.3 รู้สึกสนุกสนานในการเล่น	4.80	0.40	มากที่สุด	4.83	0.51	มากที่สุด
4. ด้านคุณภาพของเกม	4.33	0.38	มาก	4.82	0.31	มากที่สุด
4.1 ภาพ สี ตัวอักษร สอดคล้อง และสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.20	0.40	มาก	4.82	0.52	มากที่สุด
4.2 วัสดุที่ใช้ออกแบบและพัฒนา สวยงามและน่าสนใจ	4.40	0.49	มาก	4.83	0.50	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับกิจกรรมส่งเสริม การแนะแนวการศึกษา	4.40	0.49	มาก	4.82	0.52	มากที่สุด
รวม	4.38	0.35	มาก	4.84	0.16	มากที่สุด

Students' perceptions of integrating culture into Chinese language learning:

A case study at a Thai university

การรับรู้ของนักศึกษาต่อการบูรณาการวัฒนธรรมในการเรียนภาษาจีน:

กรณีศึกษาในมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

Baquin Gu

Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University, Thailand

baqung@g.swu.ac.th

Received: 4 October 2025

Revised: 24 December 2025

Accepted: 27 December 2025

Abstract

This study investigates Thai undergraduate students' perceptions of integrating cultural elements into Chinese language learning. Despite the growing trend of learning Chinese in Thailand, little is known about how students value cultural integration alongside linguistic skills. Using Byram's (1997) Intercultural Communicative Competence (ICC) framework, the research employed a mixed-methods design. Data were collected from 85 fourth-year students through a validated questionnaire combining Likert-scale items and open-ended questions. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative responses were analyzed using thematic analysis. Findings indicate that students strongly value cultural integration, especially in areas of daily life, festivals, and social norms, as these enhance engagement and intercultural communication. However, challenges such as an uneven balance of cultural content and implementation issues were also reported. The study contributes to curriculum development in Chinese language education, emphasizing that culture is not supplementary but fundamental to achieving communication competence.

Keywords: Chinese as a Foreign Language (CFL), Intercultural Communicative Competence (ICC), Cultural integration in language learning, Thai undergraduate students, Learner perceptions, Student-centered approach

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งสำรวจการรับรู้ของนักศึกษาปริญญาตรีชาวไทยต่อการบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเข้ากับการเรียนภาษาจีน แม้ว่าแนวโน้มการเรียนภาษาจีนในประเทศไทยจะเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่การศึกษาว่านักศึกษาให้คุณค่ากับการบูรณาการวัฒนธรรม ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างไรนั้นยังมีอยู่อย่างจำกัด งานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิดสมรรถนะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communicative Competence: ICC) ของ Byram (1997) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ข้อมูลของงานวิจัยนี้ถูกเก็บรวบรวมจากนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 85 คน ผ่านแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วยคำถามแบบ Likert-scale และคำถามปลายเปิด และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงธีม (thematic analysis) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักศึกษาให้ความสำคัญกับการบูรณาการวัฒนธรรมในระดับสูง โดยเฉพาะในด้านชีวิตประจำวัน เทศกาล และบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ยังพบความท้าทายบางประการ เช่น ความไม่สมดุลของเนื้อหาทางวัฒนธรรม และปัญหาด้านการนำไปปฏิบัติ งานวิจัยนี้มีส่วนช่วยในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนภาษาจีน โดยเน้นว่าวัฒนธรรมไม่ใช่เพียงส่วนเสริม แต่เป็นพื้นฐานสำคัญในการบรรลุสมรรถนะในการสื่อสารอย่างแท้จริง

คำสำคัญ: ภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศ สมรรถนะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม การบูรณาการวัฒนธรรมในการเรียนภาษา นักศึกษาระดับปริญญาตรีชาวไทย การรับรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

Introduction

Learning Chinese as a Foreign Language is growing in popularity worldwide. Chinese language education has been provided for more than 20 years in Thailand, with increasing learners and a wide range of courses. Many universities have offered highly specialized Chinese language courses, such as Chinese for Traditional Chinese Medicine and Chinese for Business Management, to help students communicate in their future work. In actual practice, students still have difficulties, such as communicating with native speakers, even after a period of study. For example, Chinese people would say, “Have you eaten yet?” instead of “Hello!” when greeting someone. If students do not understand these cultural aspects, they may fail to communicate. This raises a question: Are Thai CFL classrooms developing students' intercultural communicative competence (ICC)? ICC refers to the ability to communicate with people by understanding the interactants' cultures.

This research aims to investigate whether integrating culture into Chinese learning can improve Thai undergraduate students' intercultural communicative competence. The research questions were as follows:

- (1) What are Thai undergraduate students' perceptions of integrating culture into Chinese learning?
- (2) Which aspects of Chinese culture are Thai undergraduate students interested in learning?

Aligning with the research questions, there are two research objectives:

- (1) To explore Thai undergraduate students' perceptions of integrating culture into Chinese learning.
- (2) To identify the aspects of Chinese culture that Thai undergraduate students are interested in learning.

This study provides practical implementation advice for Chinese teachers on integrating cultural content into language learning. Understanding students' interests and experiences helps teachers develop more effective teaching materials and shift from a teacher-centered approach to an interactive student-centered one. It also provides suggestions for institutions in designing an effective culturally integrating CLF curriculum.

Literature Review

Intercultural Communicative Competence

Intercultural Communication Competence (ICC) is a framework that aims to develop language skills and cultural understanding. It was first proposed by Byram in 1997. ICC consists of the following five dimensions:

- (1) Attitudes of openness, curiosity, and empathy toward other cultures.
- (2) Knowledge about social groups, cultures, and intercultural processes in one's own and other countries.
- (3) Skills of interpreting and relating cultural documents or events.
- (4) Skills of discovery and interaction: Ability to acquire new cultural knowledge and apply it in real-time communication.

- (5) Critical cultural awareness: Ability to evaluate perspectives, practices, and products critically based on explicit criteria.

Later, Byram et al. (2013) revealed that foreign language learning focused more on intercultural communication than traditional grammatical learning. The research also indicated that learners can only use language by understanding the related culture. In 2021, Byram reaffirmed the importance of ICC in education and explained some issues related to language teaching and assessment (Byram, 2021).

The framework in this research is developed based on the ICC framework. This model has been chosen because the researcher believes that it is important for students to develop their intercultural communication competence, and it has also been proven effective in Thailand. Snodin (2015), as well as Phongsirikul and Thongrin (2019), adapted Byram's model for English language teaching. Both studies focused on the role of everyday culture, and their findings suggested that learning everyday culture could enhance student engagement and communication skills. They also pointed out that there are some challenges in integrating culture into English learning. Unlike these two studies (Phongsirikul & Thongrin, 2019; Snodin, 2015), which focus on English intercultural communication competence, this research focuses on Chinese intercultural communication competence.

Cultural integration in language learning

Before exploring current cultural integration, it is necessary to review the relationship between language and culture. The relationship has been discussed by many researchers for a long time. Some scholars argued that they are inseparable (Agar, 1995; Halliday, 1979; Moran, 2001). They viewed language either as a tool of culture or as a product of culture. Other scholars proposed a more separable view. They suggested that learning a language does not require learning the culture simultaneously (Bakhtin, 1986; Kramsch, 1993; Risager, 2007). Although there are many discussions, many studies have supported the integration of culture into language learning. Brown (2000) stressed that cultural understanding is important to communication competence. Gardner (2010) highlighted that attitudes toward the related culture improve learners' motivation and achievement. Liu (2009) argued that integrating

cultural elements improves learners' learning outcomes. Pourkalthor and Esfandiari (2017), as well as Iswandari and Ardi (2022), highlighted the necessity of integrating cultural content into language learning.

As for Chinese language learning, recent research supported integrating cultural elements into Chinese language learning (Dong et al., 2025; Ma et al., 2024; Wang & Jitrabiab, 2025; Xiao & Tian, 2024), and all of them agreed on the benefits of cultural integration for language learning in terms of communicating with foreigners, motivation to learn a foreign language, and intercultural awareness. But these studies also revealed several challenges. Wang and Jitrabiab (2025), as well as Xian and Tian (2024), investigated influencing factors and challenges in Chinese teaching and learning in Thailand. Both studies suggested cultural integration as a possible method to solve these issues. Xiao and Tian (2024) additionally emphasized the necessity of moderate integration, as difficult content may bring negative impacts. Ma et al. (2024) suggested that teachers need to reconsider the relationship between language and culture, as culture is not a secondary element of language. The significance of teachers' appropriate instructional guidance, particularly when introducing specific cultural concepts, has been highlighted by Dong et al. (2025). Their research also identified digital platforms as useful resources for language learning, especially for listening skills and intercultural understanding.

The existing research focuses on the factors and challenges of cultural integration from the teachers' perspective, and few have discussed what to integrate and how to do it, particularly from the students' perspectives. This research aims to explore students' perceptions of integrating culture into Chinese learning and then identify cultural content that students are interested in. Culture is the shared experience of a group of people, which includes their general beliefs and customs. It is often divided into two categories: the Big C culture and the Small C culture. The broad definition, often referred to as Big C culture, encompasses the visible elements and achievements of a society, including traditional festivals, historical events, and artistic achievements. The narrow definition, known as Small C culture, relates to everyday life, such as people's working styles, eating habits, and interpersonal relationships. This study includes both Big C and Small C culture aspects as it aims to identify which cultural elements are more popular among students.

Student-centered approach In the Thai Context

This study was conducted from the students' perspective because the student-centered approach is becoming popular as it is considered more effective in enhancing student motivation. It allows students to decide what they want to learn and how they learn. In Thailand, a growing number of studies support student-centered approaches. Thongmak (2019) indicated that the student-centered approach has become more popular in Thailand as it connects students' interests with learning content. Tandamrong and Parr (2022) proved the successful implementation of a student-centered approach at the university level, a finding consistent with the earlier research of Treesuwan and Tanitteerapan (2016). As the student-centered approach emphasizes student initiative and participation, it has become more popular than the traditional teacher-centered approach. Research by both Duangmanee and Waluyo (2023) and Graham (2021) confirmed that students prefer active learning such as role-playing and group discussions. On the other hand, these studies (Duangmanee & Waluyo, 2023; Graham, 2021; Tandamrong & Parr, 2022) focused on teachers, exploring actual teaching methods from their perspective.

In practice, implementing a student-centered approach has encountered some challenges. Namwong (2020) indicated that Thai classrooms remain teacher-centered, although the student-centered approach has been officially advised. The results also indicated that the challenges included a traditional exam-oriented system, large class sizes, and a limited understanding of student-centered methods. Additional challenges have been identified by Liu (2022), and the challenges include insufficient classroom practice and a lack of teaching materials. Graham (2021) argued that the successful implementation of student-centered methods requires adapting them to the local culture and actual teaching conditions, while Payaporn and Payaporn (2020) suggested that it is important to understand students' diverse learning styles.

Similar challenges exist in teaching Chinese in Thailand. Wei and Weerasawainon (2019) found that the learning content, particularly in terms of cultural knowledge and practical application, failed to meet students' needs. They proposed that learners' needs and preferences should be considered when compiling Chinese textbooks. Qu (2025) also

suggested that promoting a student-centered approach as a solution to improve the quality of Chinese language teaching after analyzing the factors and challenges.

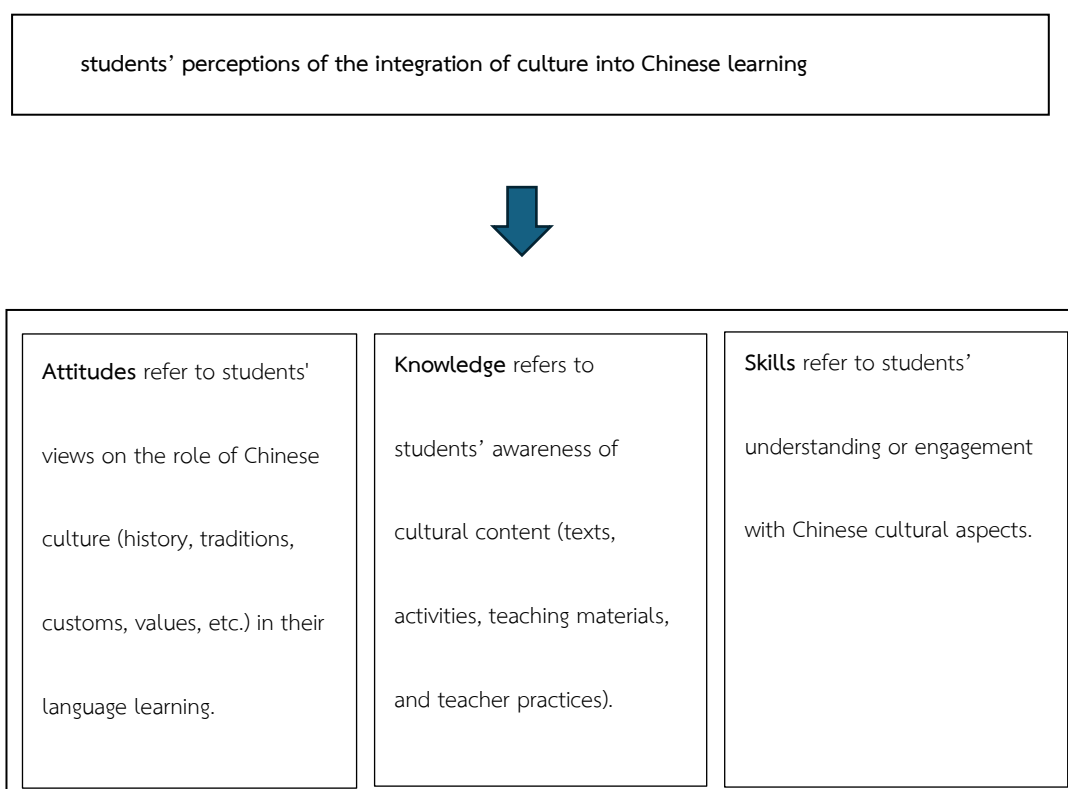
Methodology

The Scope of the Study

This study examines Thai undergraduate students' perceptions of integrating culture into Chinese learning in Thailand, focusing on three key dimensions adapted from Byram's (1997) ICC framework: attitudes, knowledge, and skills. It also aims to identify students' interest in specific cultural aspects. The research was conducted at a public university in Bangkok in the 2025 academic year, using a Student Perception Questionnaire combining quantitative and qualitative items. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative data were analyzed using data-driven thematic analysis. The findings of this research are limited to this specific context.

Research Framework

The research framework of the study is developed based on Byram's model of Intercultural Communicative Competence (1997).



Research Context

The context of this study is an international program titled Language for Careers (LCI) at a university in Bangkok, Thailand. The program aims to develop students' intercultural communication skills and professional skills. Students have the opportunity to learn a third language from year 2 to year 4. Some of these students had never studied Chinese before university. There are approximately 250 students currently enrolled in the program, and they are learning Chinese.

Students first complete the foundational Chinese language courses, namely Chinese for communication. They then proceed to professional courses, namely Chinese for Business and Chinese for Hospitality. In their final academic year, they also take a course on Chinese culture. The Chinese for communication courses emphasize developing students' communication skills. The textbooks for these courses are *360 Standard Sentences in Chinese Conversations 1, 2, and 3*. The primary purpose is to teach students to communicate appropriately with Chinese people by learning pronunciation, vocabulary, and grammar. As for the cultural courses, the two main reference textbooks are *An overview of Chinese culture* and *A glimpse of Chinese culture*. In addition, the lecturer prepared designed materials according to the theme.

Research Participants

The population of this study consisted of undergraduate students enrolled in the program learning Chinese as a foreign language. A convenience sample of 85 fourth-year students was selected. The participants were selected based on the following two criteria: (1) they were the only students simultaneously taking a Chinese language course and a culture course; (2) most of them had experience communicating with Chinese people through voluntary events and part-time job experience. This selection ensured that all participants had direct experience to assess the impact of cultural elements on their learning. For example, some Thai students considered that Chinese people were unwelcoming as they did not smile, so they were afraid to talk to Chinese people. In fact, although Chinese people do not smile at strangers, most foreigners will find that Chinese people are very friendly after more contact. If students understand these cultural aspects, they will not be nervous or afraid to speak, especially at the first-time meeting. And these cultural aspects are only emphasized in senior

year cultural courses, so these students can truly experience how cultural understanding helps their communication skills.

Research Instruments

The instrument was a Student Perception Questionnaire, adapted from previous research. The questionnaire items were selected and then modified to fit the research context and objectives. The adaptation process involved rewriting some questions to align with this study. There are four parts in the questionnaire: demographic information, perceptions of cultural integration, evaluation of cultural content, and two open-ended questions. Validity was confirmed through pilot testing with 15 students, and reliability was confirmed with a Cronbach's Alpha test of 0.879.

Part One is demographic information, including self-evaluation of Chinese proficiency, previous exposure to Chinese culture before university, and their main reasons for learning Chinese. Part Two explores the students' perceptions of integrating culture into Chinese through three aspects and their experience in the Chinese classes. Part Three is the evaluation of cultural content. In this part, students rate the specific cultural content. Part Four has two open-ended questions. Students can answer the questions either in English or in Thai. The two open-ended questions can provide additional details for data collection, and they allow students to freely share their own perspectives and experiences.

The questionnaire was distributed by the lecturer in the cultural course.

Data Analysis

The research questionnaire was addressed using both quantitative and qualitative data. All data were collected through a student questionnaire. Quantitative data were collected by closed-ended questions and analyzed using descriptive statistics, such as frequency, mean, and standard deviation. Qualitative data were collected by open-ended questions and analyzed using data-driven thematic analysis.

Results

This study received a total of 85 effective responses. Among them, there were 75 female students and 10 male students. All participants were enrolled in the LCI program, with 60% of the students reporting 4 years of Chinese language learning experience and 26% reporting 3 years. Over 60% of the students identified themselves as beginner (HSK 1-2), 38% as intermediate (HSK 3-4), and only one student as advanced (HSK 5-6). Around 38% of the students reported having little exposure to Chinese culture, 35% reported medium exposure, and 11% reported high exposure. Approximately 16% of the students have never been exposed to Chinese culture before college. The most common motivation for learning Chinese was career development (68%), followed by academic requirements (15%) and cognitive challenge (7%). Table 1 describes the demographic information of the participants.

Table 1

Demographic Description

Item 1: Gender

	Frequency	Percentage
Male	10	11.8
Female	75	88.2

Item 2: Major

	Frequency	Percentage
LCI	85	100

Item 3: Years of studying Chinese

	Frequency	Percentage
3 years	22	25.9
4 years	50	58.5
5 years	3	3.5
>5 years	10	11.8

Item 4: Current proficiency level in Chinese

	Frequency	Percentage
Beginner	52	61.2
Intermediate	32	37.6
Advanced	1	1.2

Item 5: Previous exposure to Chinese culture (before university)

	Frequency	Percentage
None	13	15.3
Minimal	33	38.8
Moderate	30	35.3
Extensive	9	10.6

Item 6: Main reason for learning Chinese (Please choose one reason)

	Frequency	Percentage
Academic requirement	13	15.3
Career advancement	57	67.1
Cultural appeal	3	3.5
Travel goals	4	4.7
Heritage connection	1	1.2
Cognitive challenge	6	7.1
Social connections	1	1.2

Research Question 1: What are Thai undergraduate students' perceptions of integrating culture into Chinese learning?

Quantitative Data

Participants were asked to answer 15 closed-ended questions, which aimed to explore the students' perceptions of integrating culture into Chinese through three aspects and their experience in the Chinese class. All questions in this part were 5-point Likert Scale questions and were coded as follows: 1 for Strongly Disagree, 2 for Disagree, 3 for Uncertain, 4 for Agree, and 5 for Strongly Agree.

The results were categorized into three main modules: attitudes, knowledge, and skills. The Cronbach's Alpha value was 0.879, suggesting good reliability and internal consistency among the questions. The results are shown in Table 2.

Table 2

The Student Perception Questionnaire Results

Item	Statement	Mean	SD
Module One Attitudes		3.73	.728
7	It is essential to know about Chinese culture to learn the language effectively.	4.16	.829
8	Culture learning is as important as grammar and vocabulary.	3.94	.878
9	I am interested in Chinese culture because it's very different from other cultures.	3.65	.960
10	I am more interested in Chinese culture than in the language.	3.27	1.127
11	Cultural aspects (e.g. traditions, values, history) increase my motivation to learn Chinese.	3.61	.989
Module One Knowledge		3.66	.448
12	My Chinese teacher includes cultural elements in lessons (e.g. customs, festivals, history, etiquette).	4.31	.817
13	There is too much emphasis on language form (grammar and vocabulary) and not enough on culture.	3.13	.910
14	Limited exposure to authentic cultural materials (films, native speakers, cultural exchange) is a problem.	2.91	.921
15	I could easily find any information that I want to know about Chinese culture, such as social conventions, values, and lifestyles.	4.02	.786
16	Learning about cultural aspects helps me understand my own cultural identities.	3.92	.916
Module One Skills		4.03	.653
17	Learning some aspects of Chinese culture is challenging.	4.27	.746
18	Cultural knowledge makes language learning more enjoyable.	4.16	.857

19	Understanding Chinese culture helps me understand the language better.	4.09	.840
20	Cultural integration increases my confidence in using Chinese in a real context.	3.76	.934
21	Learning Chinese culture helps me communicate more appropriately with native speakers.	3.87	.973
All Modules		3.81	.501

Module One Attitudes: Participants showed a positive attitude towards integrating culture into Chinese learning, and most of them agreed that it is helpful for language learning (item 7: 4.16). Culture has been identified by participants as an important component of learning, the same as grammar and vocabulary (item 8: 3.94). Most students expressed a strong interest in learning culture (item 9: 3.65), to the same extent as their interest in learning the language itself (item 10: 3.27). Participants also indicated that various cultural aspects improved their learning motivation (item 11: 3.61).

Module Two Knowledge: Most students indicated that their Chinese teachers incorporated sufficient cultural elements into their classes (item 12: 4.31). Participants expressed neutral attitudes towards the distribution of cultural and language (item 13: 3.13), and they felt their exposure to cultural content was not enough (item 14: 2.91), although they could now quickly find relevant cultural content (item 15: 4.02). They also felt that cultural learning provided them with a better understanding of their own culture (item 16: 3.92).

Module Three Skills: The mean value for skill value was 4.03, the highest of the three modules, indicating that the students agree that cultural understanding helps improve their intercultural communication skills. Although some content can be challenging (item 17: 4.27), cultural integration makes language learning more enjoyable for students (item 18: 4.16). The benefits of learning culture for language learning from the student perspective include: helping them understand the language (item 19: 4.09); increasing their confidence in using Chinese (item 20: 3.76); and improving communication skills (item 21: 3.87).

The findings from all three modules examined the vital role of cultural integration in Chinese language education from the students' perspective. Culture has been perceived as an

essential component of learning, and cultural elements help language learning, particularly help students improve their understanding of the language and develop intercultural communication skills. Students reported that they have enough content from teachers and accessible resources, but they maintained a neutral attitude toward the distribution of cultural content and language learning. The data demonstrated that cultural integration boosts student motivation and enjoyment, helps them build confidence in communicating with Chinese people, and deepens their understanding of their own culture.

Qualitative Data

Participants were asked to answer one open-ended question, which was designed to explore students' experiences with culture in Chinese learning. Participants could answer the questions either in English or in Thai. A total of 48 responses were received, and 47 were answered in English.

After data collection, the researcher reviewed all the responses to gain a thorough overview. All text, including phrases and sentences, was highlighted, labeled, and then grouped to generate codes. These codes were subsequently developed into broader themes after several rounds of refining. This repeated coding process ensures the usefulness and accuracy of the themes. The themes were finally clearly defined with an appropriate title. Table 3 shows the themes generated based on the responses.

Table 3

Experience Theme

Code	Frequency	Theme
- Understand context - Understand people - Interpreting	19	Culture as a tool for understanding
- More interesting - More enjoyable - Love	15	Enhanced Engagement
- Confidence to use - Real situations - Communicate	9	Practical Confidence

- Give chance	6	Experiential Learning
- Give insight		
- Hard to memorize	5	Facing challenges
- Challenge for me		

Note. The total frequency is lower than the total number of responses as some participants opted not to answer the open-ended questions.

Student Perception

Student responses 1

‘It helps **understand context**, expressions, and social etiquette, making **communication** more natural.’

Student responses 2

‘Cultural context gives me **confidence to use** the language in **real situations**.’

Student responses 3

‘I **enjoyed learning Chinese** culture because it helped me **understand the language** better and made the lessons **more interesting**.’

Student response 4

‘..... This course gave me a lot of knowledge, helped me **understand** how Chinese **people** think, and how to **communicate** with them properly.

The qualitative results are consistent with the quantitative data. Students expressed that cultural understanding is an effective tool for language learning as it helps them understand the language usage in real life, and they also recognize its challenges, for example, some content was really difficult for them. Moreover, the qualitative data indicate that cultural integration provides students' experiential learning. Students stated that cultural elements enabled them to gain a deeper understanding of Chinese society and people, and such understanding could help involved in meaningful interactions with native speakers rather than simple conversations.

Research Question 2: Which aspects of Chinese culture are Thai undergraduate students interested in learning?

Quantitative Data

Participants were asked to rate their level of preference for each cultural aspect to identify student interest. The descriptors of the rating were 1 for Strongly Dislike, 2 for Dislike, 3 for Neutral, 4 for Like, and 5 for Strongly Like. Table 4 shows the results.

Table 4

Culture Rating

Item	Cultural Aspect	Mean	SD
22	Chinese history	3.80	.897
23	Chinese geography	3.13	.985
24	Chinese families	3.74	.941
25	Chinese philosophers	3.22	.993
26	Chinese daily life	4.47	.781
27	Chinese traditional festivals	4.34	.795
28	Chinese myths and legends	4.08	.978
29	Chinese rites and customs	3.74	.978
30	Chinese traditional clothing	3.86	.966
	Content	3.82	.610

As shown in Table 4, the average means of seven themes, out of the nine themes provided in the questionnaire, were close to 4, which indicated that students were interested in Chinese culture. The data did not show any preference among students for Big C culture or small C culture. They were most interested in themes related to daily life (item 26: 4.47), traditional festivals (item 27: 4.34), and myths (item 28: 4.08), as only these three themes had an average score of over four. The themes that students are less interested in were geography and philosophy, as they had a neutral attitude towards Chinese geography (item 23: 3.13) and Chinese philosophers (item 25: 3.22). The average mean for these two topics is only close to three. In fact, these two topics may be too difficult for foreigners, even for Chinese people.

Qualitative Data

Participants were asked to answer one open-ended question to explore additional cultural themes of interest. Table 5 shows the theme generated from the 65 responses.

Table 5

Cultural Theme

Code	Frequency	Theme
- Social norms - Etiquette - Family values	21	Social Norms
- Daily habit - Modern life - Pop culture	19	Contemporary Daily Life
- Festivals - Traditional	15	Traditions and Festivals
- Myth - Literature	8	Literature and myth
- Food	7	Food
- Language - Grammar - Idiom	9	Language
- History - Dynasty	8	History

Note. The total frequency is lower than the total number of responses as some participants opted not to answer the open-ended questions.

Student Interest

Student response 1

‘.....Chinese learning should emphasize culture as much as language. Key aspects include **social etiquette** such as greetings and saving face.....’

Student response 2

‘.....emphasize more about Chinese **trend and real life** in China, so when we go to China or interact with Chinese, we can connect more with the country and the people.....’

Student response 3

‘..... Chinese learning should focus more on **traditions, festivals, and daily life**, because culture makes the language more meaning.’

Student response 4

‘Chinese in **working life** like the conditions, how to make a network and connection with them, any **norms** that must be known.’

According to the student responses, the top three culture topics that they are most interested in were social norms, contemporary life, and festivals, which suggests that students pay more attention to Small C culture. Students expressed that these topics make language more interesting and more meaningful and help them learn how to communicate with Chinese people. They want to know how the Chinese get along with others, including etiquette, appropriate behavior, hierarchy, and social context. They focus on workplace culture, socialization, and current trends, as these topics prepare them for future work. Besides these Small C culture, students are still interested in Big C culture as they are considered representatives of China. The responses highlighted student interest in traditions and festivals. Other themes mentioned included literature, food, language, and history.

Both qualitative and quantitative data indicated that students are very interested in Chinese culture, especially interested in daily life and festivals, and the open-ended responses highlighted their particular interest in social norms, such as etiquette and family values.

Discussion

The findings in this research demonstrate that students consider culture as an inseparable element of language and that the cultural aspect helps improve their language skills. It provides new empirical evidence for the inseparable relationship between culture and language from the students’ perspective, which supports earlier research such as Halliday

(1979), Agar (1995), and Moran (2001). Students described culture as an essential component of language and as an effective learning tool. They emphasize that culture is essential to language learning, supporting recent research (Iswandari & Ardi, 2022; Pourkalhor & Esfandiari, 2017). Students also agree that culture is as important as grammar and vocabulary, supporting Ma et al. (2024)'s finding that culture is a primary element in the learning process. The findings of this research could provide support for teachers to integrate cultural content into Chinese classes.

Another finding from this research indicates that students are interested in Chinese culture, both Big C and Small C culture. This finding extends the concept of culture in language learning. The results indicate that Big C Culture, such as traditional festivals, remains attractive to students. Meanwhile, students also demonstrate a strong need to learn about Small C culture. Their specific interest in 'modern practice in the workplace' and 'current trends' not only reveals a lack of contemporary everyday culture but also shows the need for a more balanced integration of Big C and Small C culture aspects. This presents challenges for teachers in designing courses and materials. Such challenges are consistent with the findings of Wei and Weerasawainon (2019). They reported that Chinese textbooks in Thailand should be revised using a student-centered approach as the current books fail to meet students' practical needs. Additionally, the cultural elements that students are most interested in have been identified in this research, and the contents include daily life, traditional festivals, and social norms. These cultural aspects could provide implementation guidance for designing Chinese language courses and materials.

Understanding what students want to learn is insufficient, and it is also important to know how they want to learn. An additional finding of this study is the inconsistency between instruction and practice. Students agreed that cultural content is valuable, and they felt the teacher had provided sufficient materials, but they also reported that they did not have enough practice. The reason for insufficient practice may be due to a lack of interactive activities that students prefer, particularly in large classes. It indicates that simply introducing cultural content is not enough and that successful integration requires adaptation to student interests and needs. The finding aligns with the challenges identified by Nanwong (2020) and Liu (2022) that traditional teacher-centered methods still dominate in Thailand. It also aligns

with the results from Qu (2025) and Graham (2021), that both student needs and local context should be considered using a student-centered approach. The findings of this research could guide teachers in designing classroom activities.

The purpose of this study is to investigate Thai undergraduate students' perceptions of integrating culture into Chinese language learning and to identify the specific cultural aspect they are most interested in. The findings provide evidence for the essential role of culture in the CFL classroom from the students' perspective. Additionally, this study extends the application of the ICC model in Thailand from English to Chinese language learning. While Snodin (2015) and Phongsirikul and Thongrin (2019) have demonstrated the benefits of cultural integration for English learners, this study confirms that the model is equally applicable to Chinese learners in the Thai context. The high mean scores across attitude, knowledge, and skills modules indicate that students have positive attitudes toward cultural integration. Students also acknowledge its practical benefits for enhancing language comprehension and communication skills during Chinese language learning. These findings align with the core objective of ICC, which is the appropriate use of language in intercultural communication. In addition, students show a willingness to learn practical communication skills, which is consistent with Byram (2013) that language learning is shifting from traditional grammatical instruction to the cultivation of communication skills. The results demonstrate that cultural understanding is essential for developing communication skills in Chinese, therefore supporting the integration of culture into language learning.

This study has several limitations. The sample was composed of students from one program, and the gender distribution was skewed (88% female), which limits the generalizability of the findings to other CFL classrooms in Thailand. Furthermore, the data in the questionnaire were self-reported, which may not fully reflect students' language levels and achievements. The use of a convenience sample also means the results are not representative of all Thai CFL learners.

Conclusion

In conclusion, this research supports the inseparable relationship between culture and language from students' perspectives and the integration of culture into language learning,

which provides empirical support for Chinese language teachers to integrate cultural content in the classroom. This study also expands the concept of culture in language learning, indicating that culture should include traditional culture and various aspects of daily life. The results show that students are most interested in daily life and traditional festivals. The study also identified the cultural integration challenges, and successful cultural integration should consider students' interests and more interactive teaching methods. The researcher suggests that integrating culture into language learning with a student-centered approach in the CFL classroom, and the integration should consider students' preferred content and approach.

Future research could focus on designing teaching materials and interactive activities from the students' perspective and evaluating their effectiveness. It should expand to a broader sample across multiple programs and investigate the long-term impact of cultural exposure on language learning using more objective evaluation methods.

About the author:

Baqun Gu: a lecturer at the Division of Communication and Globalization, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University, Thailand

References

- Agar, M. (1995). *Language shock: Understanding the culture of conversation*. William Morrow and Co.
- Bakhtin, M. (1986). *Speech genres and other late essays* (McGee, V., Trans.) Texas University Press.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching*. Longman.
- Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Multilingual Matters.
- Byram, M. (2021). *Teaching and assessing intercultural communicative competence revisited*. Multilingual Matters.
- Byram, M., Holmes, P., & Savvides, N. (2013). Intercultural communicative competence in foreign language education: questions of theory, practice and research. *Language Learning Journal*, 41(3), 251–253. <https://doi.org/10.1080/09571736.2013.836343>
- Dong, L., Chayanuvat, A., & Chulerk, P. (2025). Perceptions of Thai university students on Chinese popular culture in learning Chinese as a foreign language. *Journal of Intellect Education*, 4(4), 41–56. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/IEJ/article/view/286894>

- Duangmanee, K., & Waluyo, B. (2023). Active learning and professional development: A case of Thai Chinese teachers. *Social Sciences*, 12(1), 38. <https://doi.org/10.3390/socsci12010038>
- Gardner, R. C. (2010). *Motivation and second language acquisition: The socio-educational model*. Peter Lang.
- Graham, S. (2021). The relationship between culture and the learning and teaching of English: A North-Eastern Thailand perspective under a socio-cultural lens. *PASAA*, 61(1), 111–146. <https://doi.org/10.58837/chula.pasaa.61.1.5>
- Halliday, M. A. K. (1979). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
- Iswandari, Y. A., & Ardi, P. (2022). Intercultural communicative competence in EFL setting: A systematic review. *REFlections*, 29(2), 361–380. <https://doi.org/10.61508/refl.v29i2.260249>
- Kramsch, C. (1993). *Context and culture in language teaching*. Oxford University Press.
- Liu, X. Y. (2022). Student perspectives of teaching Chinese as a foreign language in Thailand schools in relation to language policy and practice. *World Scientific Research Journal*, 8(12), 152–163. [https://doi.org/10.6911/WSRJ.202212_8\(12\).0018](https://doi.org/10.6911/WSRJ.202212_8(12).0018)
- Liu, Y. (2009). *Learning and teaching Chinese language and culture in Dublin: Attitudes and expectations*. [Master's thesis, Technological University Dublin]. TU Dublin Arrow. <https://doi.org/10.21427/D7BC9H>
- Ma, C., Thaveewatanaseth, N., & Asavaratana, W. (2024). The current state of cultural content teaching in Chinese classrooms in Thailand from teachers' perspectives: A case study of Traimitwittayalai school in Bangkok. *Journal of Roi Kaensam Academi*, 9(8), 871–888. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/272576>
- Moran, P. R. (2001). *Teaching culture: Perspectives in practice*. Cengage Learning.
- Namwong, O. A. (2020). Learner-centered approaches in teaching English in Thailand. Massey University. <http://hdl.handle.net/10179/15832>
- Payaprom, S., & Payaprom, Y. (2020). Identifying learning styles of language learners: A useful step in moving towards the learner-centred approach. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(1), 59–72. <https://doi.org/10.17263/jlls.712646>

- Phongsirikul, M., & Thongrin, S. (2019). Developing intercultural awareness in ELT: Students' attitudes toward their intercultural learning experience. *rEFlections*, 26(1), 78–114.
<https://doi.org/10.61508/refl.v26i1.203947>
- Pourkalhor, O., & Esfandiari, N. (2017). Culture in language learning: Background, issues and implications. *DOAJ: Directory of Open Access Journals*.
<https://doaj.org/article/03ce6a5f8a834d008ba51211741d94e0>
- Qu, M. M. (2025, March 3-5). 'Strategies for the improvement of Chinese education' that affects student standards in Thailand [Paper presentation]. 18th National and International Conference 'Advancing knowledge for societal and economic development', Osaka, Japan.
<http://journalgrad.ssru.ac.th/index.php/8thconference/article/view/5157/3745>
- Risager, K. (2007). *Language and culture pedagogy*. Multilingual Matters.
- Snodin, N. S. (2015). Rethinking culture teaching in English language programmes in Thailand. *RELC Journal*, 47(3), 387–398. <https://doi.org/10.1177/0033688215609231>
- Tandamrong, A., & Parr, G. (2022). Negotiating learner-centred education as a national mandate: A case study of EFL teachers in Thai universities. *Pedagogy Culture and Society*, 32(1), 183–199.
<https://doi.org/10.1080/14681366.2022.2025543>
- Thongmak, M. (2019). The student experience of student-centered learning methods: Comparing gamification and flipped classroom. *Education for Information*, 35(2), 99–127.
<https://doi.org/10.3233/efi-180189>
- Treesuwan, R., & Tanitteerapan, T. (2016). Students' perceptions on learner-centered teaching approach. *The New Educational Review*, 45(3), 151–158. <https://doi.org/10.15804/tner.2016.45.3.12>
- Wang, T. S., & Jitrabiab P. (2025). Analysis of the development of Chinese education in Thailand. *ASEU*, 1(1): 30–36. https://so18.tci-thaijo.org/index.php/CIM_Journal2/article/view/1257/754
- Wei, X., & Weerasawainon, A. (2019). Developing Chinese textbooks to match Thai learners' identity in higher education, Thailand. *Scholar: Human Sciences*, 11(1), 142.
<http://www.assumptionjournal.au.edu/index.php/Scholar/article/download/3264/2306>
- Xiao, D., & Tian, C. (2024). Chinese language education under the integration of Chinese and Thai languages and cultures. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*, 4(3), 65–70. <https://doi.org/10.60027/ijasar.202>

ความเป็นครัวเรือนในคัมภีร์พระวินัยกับแนวทางการจัดการของคณะสงฆ์ยุคต้น Family Matters in the Vinaya and the Guidelines of the early Sangha

สุภัทรา วงสกุล

Suphatra Wongsakul

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University, Thailand

suphatra@g.swu.ac.th

Received: 4 October 2025

Revised: 25 December 2025

Accepted: 29 December 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอความเป็นครัวเรือนของอดีตคู่สมรสในวินัยปิฎกฝ่ายเถรวาท การวิเคราะห์เรื่องเล่าในคัมภีร์พระวินัยและวิเคราะห์ลักษณะบท สามารถทำให้เข้าใจแนวทางการจัดการความสัมพันธ์ของคู่สมรสในคณะสงฆ์ยุคต้น บทความนี้ได้แนวทางการอ่านคัมภีร์พระวินัยด้วยกรอบคิด “ความเป็นครัวเรือน” ของ เซน คลาร์ก (Shayne Clark) หากแต่มีข้อเสนอว่า เรื่องเล่าในคัมภีร์พระวินัยเป็นตัวอย่างเพื่อเตือนและป้องปรามอดีตคู่สมรสที่ใช้ชีวิตทางศาสนาด้วยกันในคณะสงฆ์ ให้พึงระมัดระวังความสัมพันธ์นี้ จากกรณีอันอื้อฉาวของพระสุทิน และพระอุทายี

คำสำคัญ: ความเป็นครัวเรือนในคณะสงฆ์ยุคต้น แนวทางการจัดการของคณะสงฆ์ยุคต้น พระวินัยปิฎกฝ่ายเถรวาท

Abstract

This article explores family matters between former spouses within the monastic codes of the Theravada Vinaya. An analysis of the narratives in the Vinaya text and their disciplinary rules provide insight into how the early Sangha managed the relationships of former couples. The article draws on Shayne Clark's "household" framework to interpret the Vinaya text. It proposes that these narratives function as cautionary tales to former spouses sharing a monastic life to be wary of their relationship, citing the scandal of the Bhikkhus Sudinna and Udayi.

Keyword: Family Matters in the Early Sangha, the Guidelines of the Early Sangha, Theravada Vinaya

บทนำ

ตามที่เราเข้าใจกันว่า การมุ่งหวังความเป็นภิกษุ และความเป็นภิกษุณีจำเป็นต้องละทิ้งวิถีชีวิตของผู้ครองเรือนเข้าสู่วิถีของสมณเพศ เพื่อมุ่งปฏิบัติธรรมสู่การหลุดพ้นจากความทุกข์ทั้งปวง ดังที่เจ้าชายสิทธัตถะผู้สถาปนาพุทธศาสนาทรงละทิ้งวิถีชีวิตแบบผู้ครองเรือนสู่วิถีปฏิบัติแห่งสมณเพศ แนวทางปฏิบัติของสมณเพศนี้ สุมาลี มหณรงค์ชัย (2562) อธิบายความเข้าใจที่มีต่อ “สมณะ” จากการอ้าง Dumont ว่ามีสถานภาพแตกต่างจากนักบวชอื่นในอินเดียโบราณ ดังนี้

คำว่า “สมณะ” (Skt: śramaṇa/ Pāli: samana—the wanderer or the renouncer) ในประวัติศาสตร์อินเดียโบราณบ่งนัยถึงการถอยถอนตัวตนออกจากพันธนาการในทางโลก เป้าหมายของการเป็นสมณะคือพ้นจากโลก วิถีทางจึงเป็นการก้าวออกจากโลก นักบวชแบบสมณะสร้างคุณค่าให้แก่ตนเองในฐานะปัจเจกบุคคล ผู้ไม่ขึ้นต่อใครอะไรทั้งนั้น (อ้าง Dumont ใน Preciado-Solis, 1987, p. 360) เพราะเลือกที่จะละทิ้งชีวิตผู้ครองเรือน สมณะจึงมีวิถีชีวิตแตกต่างจากชาวบ้านและพราหมณ์ผู้ครองเรือนด้วยการถอยถอน (renunciation) เป็นลักษณะสำคัญของวิถีชีวิตนักบวชในสายนี้ ซึ่งมีพระโคตมพุทธเจ้ากับศาสนตามหาวิระของศาสนาเซนเป็นตัวแทนคนสำคัญ (สุมาลี มหณรงค์ชัย, 2562, น. 36)

ในห้วงเวลาดังกล่าว นอกจากพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ยังปรากฏศาสนตามหาวิระผู้มีปุมหลังคล้ายกันในฐานะเจ้าชายผู้ก้าวออกจากชีวิตครวัเรียนเพื่อแสวงหาชีวิตทางศาสนา ดังที่ ศาสตราจารย์ เอ. แอล. แบชัม (A.L. Basham) กล่าวถึงท่านวรรณมานะ มหาวิระ ศาสตาของศาสนาไชนะ หรือตามที่พุทธศาสนาเรียกว่า “นิครนถนาฏบุตร” ดังนี้

ท่านเกิดเมื่อประมาณ 450 ปีก่อนคริสต์ศักราช เป็นบุตรของสิทธิธารณะซึ่งเป็นหัวหน้าเผ่าชญาตริกะ พันธมิตรของเผ่าลิจฉวีแห่งแคว้นไวศาฬิ มารดาชื่อตริศลา ซึ่งเป็นชนิษฐาของเจฏุกะผู้เป็นหัวหน้าเผ่าลิจฉวี ดังนั้น วรรณมานะจึงคล้ายกับพระพุทธรูปเจ้าตรงที่เป็นเชื้อสายของชนเผ่านี้ซึ่งเป็นกลุ่มคนอพยพโดยที่มีอำนาจทางการเมืองสูงในสมัยนั้น แม้วรรณมานะจะมีการศึกษาแบบกษัตริย์ เข้าพิธีสมรสและมีธิดา 1 องค์ ความสนใจที่แท้จริงของท่าน คือการแสวงหาความหลุดพ้น ขณะอายุได้ 30 ปี และพระบิดามารดาเสียชีวิตแล้ว วรรณมานะละทิ้งไปใช้ชีวิตนักบวช (แบชัม, 2559, น. 468)

ดังนั้นแล้ว แม้พุทธศาสนาและศาสนาเซนมีวิถีแห่งการหลุดพ้น และเป้าหมายทางศาสนาที่แตกต่างกัน ทว่าในทัศนะของ Dumont ตามที่ สุมาลี มหณรงค์ชัย กล่าวถึง ได้แสดงภาพนักบวชของทั้งสองศาสนาในฐานะปัจเจกชนผู้ละทิ้งวิถีชีวิตแบบครอบครัวสู่วิถีชีวิตทางศาสนา โดยเป้าหมายของการเป็นสมณะคือปัจเจกชนผู้พ้นจากโลก ขณะที่นักวิชาการอย่าง แพทริก โอลิเวลล์ (Patrick Olivelle) กล่าวถึงวิถีของ “การจาริกไปแบบไร้เรือน” ของพุทธศาสนาและศาสนาเซนในฐานะกลุ่มคนผู้สละโลก ดังนี้

ถึงแม้ว่าอุดมคติของการจาริกไปแบบไร้เรือนบ่อยครั้งได้ธำรงไว้ในฐานะเรื่องเล่าทางศาสนา ซึ่งมีกลุ่มคณะของผู้สละโลกจำนวนมาก อาทิ พุทธศาสนา และศาสนาเซนจัดตั้งชุมชนในรูปแบบของคณะสงฆ์ด้วย อย่างน้อยที่สุดคือการมีที่พำนักกึ่งถาวร ชุมชนเหล่านี้ยังคงแข่งขันกันในการสร้างศรัทธาปสาทะของอุบาสก ผู้บริจาคน ผู้อุปถัมภ์และพระราชาอุปถัมภ์ (Olivelle, 2011, p. 14)

ข้อความดังกล่าวแม้ให้ข้อยืนยันต่อภาพแห่งอุดมคติของพุทธศาสนาและศาสนาเซนว่า คือการจาริกไปแบบไร้เรือนในฐานะผู้สละโลก ทว่าก็ได้แสดงให้เห็นภาพอีกด้านของชุมชนสงฆ์ในทั้งสองศาสนาด้วยว่าต้องการการอุปถัมภ์ทั้งจากรัฐและทั้งจากฆราวาส จึงนับว่าสอดคล้องกับความหมายของคำว่า “ภิกขุ” หรือ “ภิกษุ” ซึ่งแปลว่า “ผู้ขอ” แม้ภิกษุคือผู้ยังชีพด้วยการภิกขาจารคือการบิณฑบาต ทว่าภิกษุธำรงสถานภาพต่างจากยาจกหรือขอทาน สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ.ปยุตฺโต) อธิบายความแตกต่างระหว่าง “ภิกขุ” คือผู้ขอ กับ “ยาจก” คือผู้ขอ ในธรรมบรรยาย *ตามพระใหม่ไปเรียนธรรม* ดังนี้

แต่ ภิกขุ ถึงจะแปลว่า ขอ ก็ใช้ในความหมายจำเพาะที่มีขอบเขตจำกัด คือใช้สำหรับการขออาหาร ขอของกิน (ดังที่อาหารซึ่งขอเขามา เรียกว่า ภิกขา หรือภิกษา) และ มีนัยที่บ่งบอกถึงการแสดงออกในการขอด้วยว่า ขอโดยอาการของนักบวช จนถึงว่า ขออย่างพระอริยะเจ้า คือถือภาชนะเดินไปแล้วยื่นส่งบิณฑบาตตามธรรมเนียมของนักบวช ที่เป็นอันให้รู้กันว่าการขออาหาร ซึ่งไม่เหมือนกับยาจกที่เป็นผู้ขอโดยไม่จำกัดสิ่งที่ขอ และไม่จำกัดอาการแสดงออกในการขอ พจนานุกรมก็เลยแปลว่า คนขอทาน (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ.ปยุตฺโต)., 2566, น. 130)

เมื่อแนวทางการดำเนินชีวิตของภิกษุภิกษุณีในพุทธศาสนาจำเป็นต้องยังชีพด้วยการอุปถัมภ์ค้ำชู จากฆราวาส ดังที่ตัวบทพระวินัยระบุว่า ภิกษุจำเป็นต้องพึ่งพาการยังชีพจากชาวบ้าน ก็เนื่องด้วยภิกษุไม่สามารถสั่งสมอาหาร รวมถึงไม่สามารถประกอบอาหารเองได้ ตัวบทพระวินัยระบุถึงต้นเรื่องนี้ไว้ว่า พระเวฬุสาสน์ ผู้เป็นอุปถัมภ์ของพระอานนท์จำวัดอยู่ในป่า ท่านมักเลือกนำแต่ข้าวสุกที่บิณฑบาตได้ ไปตากให้แห้งแล้วเก็บไว้ เมื่อต้องการอาหารก็แช่น้ำแล้วฉัน นานๆ ครั้งจึงเข้าไปในชุมชนเพื่อบิณฑบาต ภายหลังพระพุทธเจ้ารับทราบเรื่องนี้ ทรงติเตียนพระเวฬุสาสน์ แล้วทรงมีพระบัญญัติความว่า “ก็ ภิกษุใดเคี้ยวของเคี้ยวหรือฉันของฉันที่เก็บสะสมไว้ ต้องอาบัติปาจิตตีย์” (วิ.ม.หา. 2/253/408) ในเมื่อความเป็นภิกษุจำเป็นต้องพึ่งพาการอุปถัมภ์จากฆราวาสเพื่อดำเนินชีวิตทางศาสนาของตน นำสู่ประเด็นที่สามารถถกเถียงคือภาพของสมณะผู้ก้าวออกจากครอบครัวสู่วิถีชีวิตทางศาสนาจะเป็นภาพของผู้สละโลก เป็นปัจเจกชนผู้พ้นโลกตามที่เข้าใจกันในปัจจุบันด้วยหรือไม่

ภาพลักษณ์สมณะในพุทธศาสนา : สละวิถีชีวิตแบบคร่ำเรื้อน แต่ไม่ได้“ละทิ้งครอบครัว”อย่างสิ้นเชิง

ในประเด็นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของสมณะ “ผู้ปฏิเสธโลก”นี้ นักวิชาการด้านพุทธศาสนาอย่าง สตีเวน คอลลินส์ (Collins, 1988, pp. 105-106) วิเคราะห์ลักษณะร่วมของตัวอย่างผู้ปฏิเสธโลกและพบตัวอย่างอันหลากหลายของปรากฏการณ์เดียวกันคือความถี่ของอุปลักษณะร่วมในเชิงภูมิศาสตร์ คำบรรยายถึงนักบวชผู้ไฝ่ธรรมและได้ละทิ้งสังคม (leaving society) ดังเช่น

- (i) เป็นการทิ้งหมู่บ้านออกไปสู่ป่า ในกรณีของอินเดียและนักบวชยุคกลาง
- (ii) เป็นการทิ้งเมืองไปสู่ทะเลทราย ในกรณีของอียิปต์และธรรมเนียมแบบยิว
- (iii) เป็นการทิ้งที่ราบลุ่มที่อาศัยไปสู่ภูเขา ในกรณีของกรีกโบราณและคริสต์ศาสนาภาคตะวันออกในยุคหลัง

ในกรณีเหล่านี้ แนวคิดคือการถอนตัวจากสิ่งแรกไปสู่สิ่งหลังนั้นคือการถอนตัวจากชีวิตสังคมสู่ชีวิตสันโดษ และเป็นที่แน่นอนว่า มักเป็นส่วนหนึ่งของวิธีหรือหนทางการปฏิญาณพรต สตีเวน คอลลินส์ (Collins, 1988, p. 106) เสนอภาพการ “ละทิ้งสังคม” ดังนี้ว่า หากพิจารณาจากมุมมองเชิงสังคมวิทยาแล้วชัดเจนทีเดียวว่าบุคคลทางศาสนานั้นไม่ได้หลีกเลี่ยงสังคม หากแต่เป็นแค่การเปลี่ยนสถานภาพทางสังคมของตนสู่สถานภาพอื่น ประเด็นสำคัญที่ คอลลินส์ เน้นย้ำคือ แม้ธรรมเนียมนิยมทางศาสนาจะใช้แนวคิดเชิงภาพพจน์และเชิงอุปลักษณ์ แห่งการ “ทิ้งสังคม” ธรรมเนียมเหล่านี้ยังตระหนักว่าไม่จำเป็นที่จะต้องบรรยายภาพพจน์เหล่านั้นออกมาตรงตามตัวอักษร ทั้งในความคิดแบบพุทธศาสนา และความคิดแบบคริสต์ศาสนายุคแรก ถ้อยคำที่บรรยายตามตัวอักษร ถึงการเปลี่ยนตำแหน่งหรือการเปลี่ยนแปลงเชิงภูมิศาสตร์ มักได้รับการกล่าวถึงด้วยการเปลี่ยนแปลงเชิงจิตวิทยาหรือเชิงจิตวิญญาณ คอลลินส์ (Collins, 1988, p. 106) ยกตัวอย่างถ้อยคำในพุทธศาสนา ได้แก่ “วิเวกะ” (ความโดดเดี่ยว), เนกขัมมะ (การสละหรือการทิ้ง) และ “อนาคาริยะ” (ผู้ไร้เรือน) คำเหล่านี้ได้รับการกล่าวถึงเพื่อบ่งแสดงการละทิ้ง การปฏิเสธ การไม่ยึดติดภายในเป็นสำคัญ โดยไม่เกี่ยวข้องกับสถานที่กับตำแหน่งทางกายภาพหรือทางสังคม¹ คอลลินส์ (1988, p. 109) ตั้งข้อสังเกตด้วยการเป็นภิกษุจะต้องก้าวออกจากชีวิตคร่ำเรื้อน หากแต่โดยพระวินัยที่ห้ามการสังฆอาหาร ห้ามการประกอบอาหาร ทำให้ภิกษุจำเป็นต้องหมั่นติดต่อกับฆราวาส ไม่ว่าจะไปตามบ้านเรือนฆราวาสเพื่อบิณฑบาต ดังนั้นแล้ว ความโดดเดี่ยว (Solitariness) ของนักบวชในพุทธศาสนาสามารถเชื่อมโยงกับความไม่ยึดติดทางจิตวิทยาโดยทั่วไป และการเพิ่มพูนขึ้นของความเด็ดเดี่ยวแน่วแน่ของจิตใจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สะท้อนความก้าวหน้าแห่งการทำสมาธิ

จากข้อวิเคราะห์ของศาสตราจารย์สตีเวน คอลลินส์ทำให้เห็นภาพความเข้าใจต่อวิถีของสมณะในพุทธศาสนาว่า แม้เป็นผู้สละวิถีชีวิตแบบคร่ำเรื้อน แต่ทว่ามิใช่ผู้ “ละทิ้งสังคม” อย่างสิ้นเชิง บทความนี้ตั้ง

¹ ศาสตราจารย์สตีเวน คอลลินส์ วิเคราะห์ถ้อยคำในพุทธศาสนาดังที่กล่าวไว้ และถ้อยคำในศาสนจักร ได้แก่ “anachoresis” (withdrawal or renunciation), “hesuchia” (solitude, quite or simply), และ “eremia” (the desert) คำเหล่านี้แปลตรงตัวเป็นเรื่องพื้นที่ หรือภูมิศาสตร์ แต่กล่าวถึงการละทิ้ง การปฏิเสธ การไม่ยึดติดภายใน...” (Collins, 1988, p. 106.)

ข้อสังเกตว่า แม้พุทธศาสนาเรียกร้องให้ผู้ปรารถนาบรรพชาอุปสมบทก้าวออกจากชีวิตครัวเรือนสู่วิถีปฏิบัติทางศาสนา หากแต่ภาพความเป็นครอบครัวก็มีไว้จะไม่ปรากฏในคณะสงฆ์ยุคต้น ตัวบทในคัมภีร์พระไตรปิฎกทำให้เราเห็นภาพครอบครัวพระพุทธเจ้าร่วมกันแสวงหาชีวิตทางศาสนา กล่าวคือเมื่อพระมหากษัตริย์โคตมีผู้ดุจตั้งมารดาของพระศาสดาได้ทูลขอบรรพชาอุปสมบทกลายเป็นภิกษุณีรูปแรกในพระศาสนา พระนางพิมพา คู่ชีวิตพระพุทธองค์ ภายหลังพระนางออกบวชเช่นกัน และมีนามว่าพระภัททากัจจนาเถรี ทั้งราหุลกุมารโอรสของพระพุทธเจ้าผวนวตั้งแต่วัยเยาว์และกลายเป็นสามเณรรูปแรก อีกทั้งพระญาติพระวงศ์อื่นๆ มีพระนันทเถระ พระอานนทเถระ เป็นอาทิ ทั้งยังปรากฏภาพครอบครัวพระสารีบุตรเถระอัศรวาฬเถระน้องชายที่บรรดาสมาชิกในครอบครัวได้ก้าวออกจากชีวิตของผู้ครองเรือนสู่ชีวิตทางศาสนาเช่นกัน กล่าวคือนอกจากพระสารีบุตรในฐานะพี่ชายคนโตแล้ว ยังมีน้องอีก 6 ท่าน ได้แก่ น้องชายทั้งสามคือ พระจุนทเถระ พระอุปเสนเถระ พระเรวตเถระ น้องหญิงทั้งสาม ได้แก่ พระจาลาเถรี พระอุพจาลาเถรี พระสีสุพจาลาเถรี ท่านเหล่านี้บรรพชาอุปสมบทเป็นภิกษุและภิกษุณีทั้งสิ้น² ทั้งยังปรากฏพระมหากัสสปเถระผู้ถือปฏิบัติดุจดังอย่างเคร่งครัดได้นำพาภรรยาผู้ที่แต่เดิมเป็นปริพาชิกา คือนักบวชหญิงนอกพระศาสนา ให้ได้บวชเป็นภิกษุณีภายหลังจากที่มีการสถาปนาภิกษุณีในคณะสงฆ์แล้ว³

บทความนี้ตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อบุรุษผู้เป็นหัวหน้าครอบครัวออกบวชก็ได้ นำพาสมาชิกอื่นๆ ในครอบครัวของตนให้ออกบวชด้วย อาทิ การนำพาเจ้าชายนันทะและราหุลกุมารออกบวชของพระพุทธเจ้า การนำพาบรรดาสมาชิกครอบครัวให้ออกบวชของพระสารีบุตร ภาพเหล่านี้แสดงนัยของการไม่ได้ตัดขาดจากครอบครัวโดยสิ้นเชิงในคณะสงฆ์ยุคต้น ดังที่พระพุทธเจ้าทรงออกจากวิถีชีวิตแบบครัวเรือนมุ่งสู่วิถีชีวิตทางศาสนา ทว่ายังคงได้รับการยอมรับจากครอบครัวในสถานะบิดาของเจ้าชายนันทะ จึงทรงสั่งให้พระสารีบุตรบวชให้เจ้าชายนันทะ⁴ กาลต่อมาเมื่อมีพุทธบัญญัติให้มีการบวชภิกษุณีได้เท่ากับขยายโอกาสให้คู่สามีภรรยาสามารถแสวงหาหนทางสู่การหลุดพ้นแห่งทุกข์ในพระศาสนาพร้อมกันได้ ดังปรากฏพระมหากัสสปเถระชักชวนให้ภักทกาปิลานีอดีตภรรยาออกบวชเป็นภิกษุณี⁵

² ตัวบทแสดงถึงความพยายามของบิดามารดาพระสารีบุตรในการป้องกันมิให้บุตรชายคนเล็กบรรพชาอุปสมบท เนื่องจากทั้งบุตรชายและทั้งบุตรสาวได้บรรพชาอุปสมบทเสียหมดแล้ว โปรตดู มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2543ข, น. 398-401) และ สุภัทรา วงสกุล (2563ข, น. 73-75)

³ พระมหากัสสปเถระหรือชื่อเดิมคือปิณฑลิมาณพสมรสกับภักทกาปิลานี ธิดาของพราหมณ์โกสิยโคตร ทว่าทั้งสองท่านต่างเป็นผู้มีโยนตีในชีวิตการครองเรือน พระมหากัสสปเถระมุ่งปฏิบัติธรรมในพระศาสนา ส่วนภักทกาปิลานีบวชเป็นปริพาชิกา ภายหลังท่านได้ชวนนางภักทกาปิลานีให้บวชเป็นภิกษุณี (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตโต), 2546, น.170)

⁴ ตัวบทพระไตรปิฎกระบุว่าพระเจ้าสุทโธทนะพุทธบิดาทรงมีความทุกข์อย่างล้นพ้นต่อเหตุการณ์นี้ เนื่องจากพระพุทธเจ้าและเจ้าชายนันทะได้ผนวชแล้ว ครั้นราหุลกุมารออกบวช ยังความทุกข์ทรมานมากล้นเสมือนหนึ่งถูกเขื่อนเนื้อหนัง ตัดเอ็นและกระดูกจรดถึงเยื่อในกระดูก พระเจ้าสุทโธทนะจึงทูลขอพระพุทธเจ้าไม่พึงบวชให้กุลบุตรที่บิดามารดายังมีได้อนุญาตให้บรรพชา (วิมพา. 4/105/166-167)

⁵ ดังที่ ตัวบทภักทกาปิลานีเถรีคาถา พระเถรีกล่าวถึงเหตุที่ตนออกบวช กล่าวถึงพระมหากัสสปเถระ และประสบการณ์การบรรลุธรรมของตนเอง ดังนี้ “...พระภักทกาปิลานีเถรีก็ได้วิชา ๓ เหมือนพระมหากัสสปะ ละมัจจุราชได้ ชนมารพร้อมทั้งเสนามารได้แล้ว ยังทรงร่างกายที่มีในภพสุดท้ายอยู่ เราทั้ง ๒ เห็นโทษทางโลก แล้วออกบวช ผิดผนตน ลั่นอาสวะ เป็นผู้เย็น ดับสนิทแล้ว” (ขุ.เถรี. 26/63-66/566)

ภาพแห่งความเป็นครอบครัวของภิกษุภิกษุณีอดีตคู่สามีภรรยาในคณะสงฆ์ยุคต้น

เมื่อพุทธศาสนามีได้ห้ามคู่สามีภรรยาที่ปรารถนาละวิถีชีวิตผู้ครองเรือนแสวงหาวิถีชีวิตทางศาสนา ร่วมกัน ย่อมปรากฏภาพความโกลาหลของภิกษุและภิกษุณีอดีตคู่สามีภรรยาผู้ยังเป็นปุถุชนในพระธรรมวินัยนี้ บทความนี้จึงมุ่งวิเคราะห์ประเด็นเกี่ยวกับความเป็นครอบครัวของอดีตคู่สมรสในคณะสงฆ์ ที่ปรากฏในตัวบทพระวินัยรวมถึงแนวทางการจัดการความสัมพันธ์ชุดนี้ ด้วยการให้พระวินัยเป็นเครื่องมือจัดการความสัมพันธ์ดังกล่าว โดยที่บทความจะวิเคราะห์ตัวบทพระวินัยที่แสดงตัวอย่างของคู่สามีภรรยาในคณะสงฆ์ยุคต้นผ่านทั้งสามเหตุการณ์ ได้แก่ การกลับไปเยี่ยมบ้านของภิกษุ การปรนนิบัติภิกษุอดีตสามี และการรับใช้ของภิกษุณีผู้เป็นอดีตภรรยา เนื่องด้วยทั้งสามเหตุการณ์นี้สามารถแสดงถึงภาพลักษณ์ความเป็นครอบครัวในคณะสงฆ์ยุคต้นว่า ไม่ใช่ภาพลักษณ์ของสมณะผู้พ้นโลก ทั้งสามเหตุการณ์นี้ยังแสดงถึงการยินยอมให้ภิกษุและภิกษุณี ผู้เคยเป็นคู่สามีภรรยาสามารถปฏิบัติธรรมร่วมกัน และสามารถไปมาหาสู่กันได้ ดังกรณีพระอุทายีและอดีตภรรยาผู้บวชในสำนักภิกษุณีไปมาหาสู่กันเสมอ⁶ รวมถึงมิได้ห้ามภิกษุเดินทางกลับไปเยี่ยมเยียนครอบครัว ดังกรณีพระสุทินกลับไปเยี่ยมเยียนครอบครัว และได้เสพเมณุกับภรรยาเพื่อหวังบุตรชายไว้สืบตระกูล⁷ การอะลุ่มอล่วยเช่นนี้ย่อมเกิดความวุ่นวายในองค์กรสงฆ์ ตัวบทพระวินัยได้แสดงภาพภิกษุภิกษุณีอดีตคู่สมรสว่ายังคงปฏิบัติตามแบบอย่างจารีตของครอบครัวในวิถีสมณะจึงนำไปสู่ปัญหาสู่ชุมชนสงฆ์ ตัวบทพระวินัยยังแสดงนัย ต่อวิธีการจัดการขององค์กรสงฆ์ยุคต้น ด้วยการบัญญัติสิกขาบทเพื่อเป็นแนวทางการจัดการความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนในคณะสงฆ์ยุคต้น

อนึ่ง การอ่านพระตัวบทวินัยด้วยกรอบคิดเรื่อง “ครอบครัว” บทความนี้ได้แนวคิดจากวิธีการอ่านตัวบทพระวินัยของ เซน คลาร์ก (2014) นักวิชาการผู้นำเสนอภาพอารามนิยมของพุทธศาสนาแบบอินเดีย (Indian Buddhist Monasticisms) ด้วยข้อเสนอว่า ภาพอารามนิยมของพุทธศาสนาแบบอินเดียในคณะสงฆ์ยุคต้นนั้นไม่ได้ปฏิเสธความสัมพันธ์เชิงครอบครัวอย่างสิ้นเชิง (สุภัทรา วงสกุล, 2563ข, น. 76; Clarke, 2014)⁸ แม้ว่าในบทความนี้จะมีการยกตัวอย่างการอ้างอิงตัวบทพระวินัยและการอ้างอิงบทความวิชาการ เช่นเดียวกับที่ปรากฏในงานศึกษาก่อนหน้าของผู้เขียน ทว่าในบทความนี้ผู้เขียนจะเสนอข้อคิดเห็นและข้อเสนอที่ต่างจากข้อเสนอของ เซน คลาร์ก ทั้งจะเสนอความเข้าใจที่มีต่อตัวบทพระวินัยที่แตกต่างจากงานศึกษาของผู้เขียนก่อนหน้านี้ (สุภัทรา วงสกุล, 2563ก, 2563ข) ผู้เขียนมีความเห็นว่าการทดลองอ่านตัวบทพระวินัยฝ่ายเถรวาท

⁶ ตัวบทกล่าวไว้ดังนี้ “...สมัยนั้น พระผู้มีพระภาคพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถบิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี ครั้งนั้น อดีตภรรยาของท่านพระอุทายีบวชอยู่ในสำนักภิกษุณี นางมาหาท่านพระอุทายีอยู่เสมอ แม้ท่านพระอุทายีก็ไปหานางอยู่เสมอ ก็ในสมัยนั้น ท่านพระอุทายีกระทำกิจในที่อยู่ของนาง...” (วิ.มหา. 2/503/26)

⁷ กรณีพระสุทินทำให้เกิดปฐมบัญญัติซึ่งเป็นปฐมปาราชิก นับเป็นหนึ่งในอาบัติปาราชิกทั้งสี่ประการ คือ เสพเมณู ลักทรัพย์ ฆ่ามนุษย์ ฆาตอตุริ มนุสสรณที่ไม่มีในตน ภิกษุผู้ล่วงละเมิดอาบัติปาราชิก ต้องขาดจากความเป็นภิกษุ (วิ.มหา. 1/24-39/17-29; สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต), 2546, น. 141)

⁸ ทั้งนี้ ผู้เขียนได้แนวคิดจากการศึกษาวิธีวิทยาตั้งกล่าวของ เซน คลาร์ก อ่านและตีความตัวบทคัมภีร์ภิกษุวินัยวัฏศ์ ผ่านกรอบคิดเรื่อง “กาย” เพื่อวิเคราะห์ความเข้าใจพื้นฐานที่พุทธศาสนามีต่อ “กายภิกษุณี” และศึกษาการก่อรูปของกายภิกษุณีในพระศาสนา

ด้วยกรอบคิดเรื่องครอบครัว น่าจะเอื้อให้เข้าใจคณะสงฆ์ยุคต้นด้วยมุมมองที่กว้างขวางและได้แลเห็นภาพคณะสงฆ์ยุคต้นที่หลากหลายขึ้น

งานศึกษา *Family Matters in Indian Buddhist Monasticisms* ของ เซน คลาร์ก เสนอภาพความเป็นครัวเรือนของคณะสงฆ์ยุคต้นในพุทธศาสนานิกายต่างๆ เนื่องจากเขามีความเห็นว่ หากเราวางความเข้าใจเกี่ยวกับอารามนิยมของพุทธศาสนาไว้เพียงแต่การศึกษาแค่คัมภีร์พระบาลีวินัยของเถรวาทเท่านั้นซึ่งถึงแม้ว่าจะเชื่อกันว่าเป็นคัมภีร์พระวินัยฉบับสมบูรณ์ที่สุด ย่อมเสี่ยงที่จะลดทอนความหลากหลายของธรรมเนียมพุทธศาสนาให้เหลือเพียงหนึ่ง การได้ศึกษาคัมภีร์พระวินัยที่หลงเหลือจากนิกายต่างๆ ประกอบนั้น น่าจะเอื้อให้สามารถได้ภาพลักษณ์แห่งอารามนิยมของพุทธศาสนาแบบอินเดียในยุคต้นที่ก้าวพ้นนิกาย (สุภัทรา วงสกุล, 2563ข, น.74; Clarke, 2014, p.18) ทั้งนี้คลาร์กวิเคราะห์พระวินัยว่าเป็นแนวทางให้คู่สมรสหรือครอบครัวก้าวเข้าสู่ชีวิตทางศาสนาาร่วมกัน เขาระบุว่าตัวบทคัมภีร์พุทธศาสนาโดยธรรมเนียมแล้วในทุกนิกายยอมรับตัวบท 2 ประเภทในฐานะคัมภีร์หลัก กล่าวคือพระสูตรในฐานะถ้อยธรรมคำสอน (discourse) และพระวินัยในฐานะบทบัญญัติแห่งคณะสงฆ์ (monastic law codes) นักวิชาการผู้นี้มีความเห็นว่าคัมภีร์พระวินัยแตกต่างจากคัมภีร์พระสูตรในฐานะตัวบทอันถ่ายทอดมุมมองที่เกิดภายในตัวองค์กร (in-house) ทั้งของภิกษุสงฆ์และทั้งของภิกษุณีสงฆ์ในข้อพึงปฏิบัติและในข้อพึงละเว้น ทั้งแสดงถึงมุมมองต่อวิถีชีวิตในอารามที่ภิกษุสงฆ์กลุ่มหนึ่งต้องการสื่อแสดงให้แก่ภิกษุสงฆ์อื่นๆ เกี่ยวกับสถาบันสงฆ์และธรรมเนียมนิยมแห่งสงฆ์เอง (สุภัทรา วงสกุล, 2563ข, น.73; Clarke, 2014, pp. 10-11)

เซน คลาร์ก ตั้งข้อสังเกตต่อแนวคิด “อารามนิยมของพุทธศาสนาแบบอินเดีย” ในทัศนะของนักวิชาการส่วนใหญ่ที่ใช้ในการศึกษาสังคมสงฆ์ของเถรวาทนั้นสามารถแบ่งได้ 2 แนวทางหลัก กล่าวคือ แนวทางแรก เป็นแนวคิดเกี่ยวกับอารามนิยมแบบคริสต์ศาสนาในยุคกลางของยุโรป แนวทางที่สอง คือมุมมองเกี่ยวกับอุดมคติแห่งชีวิตสงฆ์ ตามธรรมเนียมแห่งการศึกษาพุทธศาสนาของนักวิชาการตะวันตกยุคใหม่ โดยเฉพาะธรรมเนียมแห่งพุทธศาสนาเถรวาท ที่นักวิชาการด้านพุทธศาสนามักแสดงภาพแห่งความเข้าใจต่อวิถีชีวิตแห่งสงฆ์ตามอุดมคติผ่านตัวบทพระสูตร *ขัคควิสามสูตร* หรือ *พระสูตรนอแรด* (the Rhinoceros Horn Sutta)⁹

ตัวบท *ขัคควิสามสูตร* หรือ “พระสูตรนอแรด” กล่าวถึงปณิธานพระปัจเจกพุทธเจ้าผู้ตัดพันธนาการคือบ่วงของผู้ครองเรือน ได้แก่ บุตรภรรยา และโภคทรัพย์ทั้งปวง โดยเที่ยวจาริกไปเพียงลำพังเสมือนนอแรด

...(พระปัจเจกสัมพุทธเจ้าองค์หนึ่งกล่าวดังนี้) พระปัจเจกสัมพุทธเจ้าผู้กล้าหาญ ปลงเครื่องหมาย

คฤหัสถ์แล้ว ตัดเครื่องผูกพันของคฤหัสถ์แล้ว เหมือนต้นทองหลางที่ใบร่วงหล่นแล้ว จึงประพटติอยู่ผู้เดียวเหมือนนอแรด...

⁹ โปรดดู แนวคิด “อารามนิยมของพุทธศาสนาแบบอินเดีย” (Indian Buddhist Monasticisms) ของนักวิชาการส่วนใหญ่ที่ถูกนำมาเทียบเคียงกับอารามนิยมแบบคริสต์ศาสนา หรือแนวคิดอารามนิยมแบบอุดมคติของคณะเบเนดิกตีนในยุคกลาง และมีภาพแห่งความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิตภาพวิถีแห่งสงฆ์ตามอุดมคติผ่านตัวบทพระสูตร *ขัคควิสามสูตร* หรือ *พระสูตรนอแรด* ที่กระตุ้นเตือนให้เราละทิ้งเพื่อนพ้องญาติมิตร ละทิ้งความมั่งคั่งและผลประโยชน์ การได้มาซึ่งทรัพย์สิน เงินทอง พึงมุ่งไปผู้เดียวเสมือนนอแรด (Clarke, 2014, pp. 2-5)

...(พระปัจเจกสัมพุทธเจ้า) ละทิ้งบุตร ภรรยา บิดา มารดา ทรัพย์ ัญชาติ พวกพ้อง และกาม ตามส่วน
แล้ว จึงประพฤติดูอยู่ผู้เดียวเหมือนนอแรด...” (ขุ.สุ. 25/44-60/509-513)

สุภัทรา วงสกุล (2563ข, น. 73-74) กล่าวถึงข้อเสนอของ เซน คลาร์ก ต่อแนวคิดอารามนิยมของพุทธศาสนาในยุคต้นดังนี้ คลาร์กระบุว่าหากถือเอาพระสูตรนอแรดเสมือนภาพแทนแห่งชีวิตในอุดมคติของสงฆ์ในทัศนะพุทธศาสนานั้นอาจจะเป็นการวางเป้าหมายที่ผิดพลาด เนื่องด้วยอุดมคติแห่งชีวิตสงฆ์ปรากฏอยู่ในตัวบทของคัมภีร์พระวินัย มิใช่ตัวบทในคัมภีร์พระสูตร คลาร์กเสนอให้เรามองต่อพระสูตรนอแรดในฐานะหน้าที่ที่สื่อแสดงเชิงวาทวิธี (rhetoric) เป็นอุดมคติของธรรมเนียมพรตนิยมแห่งสงฆ์ที่ยังคงสำคัญในฐานะหลักของภิกษุเมื่อยามเผชิญหน้ากับวิกฤต โดยย้ำเตือนให้เราได้ตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างภาพแห่งอุดมคติของธรรมเนียมแห่งผู้สละโลก (the ideals of an ascetic) กับวิถีแห่งสงฆ์ในอาราม (monasticism) โดยภาพลักษณ์ของพระสูตรนอแรดนี้ได้รับรับการก่อรูปของการศึกษา และการเลือกสรรทางวิชาการต่อมาโน้ตขึ้นเรื่อง “อารามนิยมของพุทธศาสนา” ในฐานะวิถีชีวิตแห่งการละโลกและตัดขาดจากความสัมพันธ์เชิงครอบครัวโดยสิ้นเชิง

ในประเด็น *ขัคควิสาณสูตร* หรือพระสูตรนอแรดนี้ประพจน์ อัครวิรุฬหการ (2537, น. 191) วิเคราะห์พระสูตรจากการวิเคราะห์ความหมายบาทคาถา *เอโก จเร ขัคควิสาณกปโป* ในฐานะการแสดงปณิธานของพระปัจเจกพุทธเจ้า

...ในคัมภีร์จุฬินทเทศ ส่วนที่เป็นอรรถกถาของขัคควิสาณสูตรก็ตีความคาถาเหล่านี้ว่า เป็นของพระปัจเจกพุทธเจ้า จึงไขคำว่า เอโก หมายความว่า พระปัจเจกพุทธเจ้า เพราะออกบวชก็โดยตนเองผู้เดียว ละตัณหา ก็แต่ผู้เดียว ฯลฯ บรรลุอนุตรปัจเจกสัมโพธิญาณก็แต่ผู้เดียว เป็นต้น...

การตีความดังกล่าวทำให้แลเห็นภาพพระสูตรนอแรดในฐานะการแสดงปณิธานพระปัจเจกพุทธเจ้าผู้ออกบวชและบรรลุสัมโพธิญาณแต่เพียงพระองค์เดียว ดังนั้นพระสูตรนอแรดน่าจะไม่ใช่ภาพแทนคณะสงฆ์ยุคต้นดังที่มีการยกภาพแทนของนักบวชในพุทธศาสนาว่า คือผู้ก้าวออกจากชีวิตครัวเรือนแล้วมุ่งแสวงหาความหลุดพ้นโดยมิได้ข้องเกี่ยวกับกิจกรรมทางโลก รวมถึงตัดขาดจากความสัมพันธ์เชิงครอบครัวอย่างสิ้นเชิง กระนั้นแล้วสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าผู้สามารถตรัสรู้ธรรมทั้งปวงได้ด้วยพระองค์เองยังทรงเกื้อกูลสมาชิกในครอบครัวทั้งในทางธรรมและทั้งในทางโลก¹⁰ จึงอาจกล่าวได้ว่าภาพสมาชิกองค์กรสงฆ์ในยุคต้นแม้เป็นภาพผู้เดินออกจากวิถีแห่งครัวเรือนหากแต่มิใช่ผู้ตัดขาดจากความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนโดยสิ้นเชิง

¹⁰ การเกื้อกูลพระญาติในทางโลกดังปรากฏว่าสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงเกื้อกูลพระญาติคือ เจ้าศากยวงศ์ให้รอดพ้นจากการสังหารของพระเจ้าวิฑูฑะถึง 3 ครั้งด้วยกัน โปรดดูใน พระเจ้าวิฑูฑะเสด็จไปพบพระศาสดา (มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2543ข, น. 35-36)

สุภัทรา วงสกุล (2563, หน้า 75) กล่าวถึงการวิเคราะห์ตัวบทพระวินัยของคลาร์ก ด้วยวิธีอ่านเทียบเคียงและตีความตัวบทคัมภีร์พระวินัยในกายต่างๆ¹¹ ผ่านกรอบคิดเรื่อง “ครอบครั” ว่าทำให้เราแลเห็นภาพความสัมพันธ์เชิงครอบครัวในอารามนิยมของพุทธศาสนายุคต้น *ที่ไม่ใช่การตัดขาดกับความสัมพันธ์เชิงครอบครัวอย่างสิ้นเชิง* ทั้งนี้ คลาร์กตั้งข้อสังเกตว่าตัวบทพระวินัยนั้นเองแสดงถึงตัวอย่างของเหล่าภิกษุและภิกษุณียังคงความสัมพันธ์เชิงครอบครัวที่มีต่อกัน และต่อโลกฆราวาส ประเด็นสำคัญที่นักวิชาการผู้นี้นำเสนอคือการอ่านเรื่องเล่าในตัวบทพระวินัยด้วยกรอบคิดเรื่อง “ครอบครั” ทำให้แลเห็นภาพแห่งอารามนิยมของพุทธศาสนาแบบดั้งเดิม *ที่ไม่ใช่วิถีแห่งการยุติความสัมพันธ์กับครอบครัวไปสีกวีกาลำพังเพียงผู้เดียวเหมือนนอแรดคนเดียว* ตัวบทพระวินัยซึ่งได้รับการบันทึกโดยพระวินัยธรแสดงนัยว่า ภิกษุยังคงมีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัว สามารถไปมาหาสู่กัน ฉันทตอาหารร่วมกัน สำหรับคลาร์กแล้วการสละละครัวเรือนของภิกษุและภิกษุณีไม่ได้หมายถึงการละทิ้งครอบครัวอย่างสิ้นเชิง ทว่าอาจเป็นการออกจากเรือนสู่การแสวงหาชีวิตทางศาสนาร่วมกัน ซึ่งตัวบทพระวินัยได้แสดงนัยต่อการจัดการความสัมพันธ์กับครอบครัวของสงฆ์โดยผู้ประมวลพระวินัยที่เป็นนักปฏิบัติ (Pragmatic redactors)

ข้อเสนอจากการอ่านพระวินัยด้วยกรอบคิดเรื่อง “ครอบครั”

แม้ว่าบทความนี้ได้แนวคิดจากวิธีการอ่านตัวบทพระวินัยด้วยกรอบคิดเรื่อง “ครอบครั” จากการอ่านตัวบทพระวินัยของ เซน คลาร์ก ทว่าประเด็นที่บทความนี้มุ่งวิเคราะห์คือความสัมพันธ์ระหว่างภิกษุกับภิกษุณีอดีตคู่สามีภรรยาในคณะสงฆ์ยุคต้น โดยจะวิเคราะห์ทั้งสามเหตุการณ์ ได้แก่ *การกลับไปเยี่ยมบ้านของภิกษุ การปรณิบัติภิกษุอดีตสามีของภิกษุณีอดีตภรรยา และการรับใช้ภิกษุอดีตสามีของภิกษุณีอดีตภรรยา* เนื่องจากเรื่องเล่าในตัวบทพระวินัยเหล่านี้ สามารถแสดงภาพความวุ่นวายและความสับสนของชุมชนสงฆ์ที่อนุญาตให้คู่สามีภรรยาสามารถแสวงหาชีวิตทางศาสนาร่วมกันได้ แต่ก็ได้จัดวางพระวินัยเป็นแนวทางจัดการความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนในคณะสงฆ์นี้ อย่างไรก็ตาม บทความนี้มีข้อพิเคราะห์เพิ่มเติมรวมถึงมีข้อวิเคราะห์ต่อเรื่องเล่าในตัวบทพระวินัยและต่อการบัญญัติสิกขาบทรวมถึงการตีความเจตนารมณ์ของผู้ประพันธ์ หรือผู้ประมวลคัมภีร์พระวินัยแตกต่างจากข้อสรุปของคลาร์ก อีกทั้งบทความนี้จะอธิบายเหตุผลที่เป็นไปได้ในการยินยอมให้อดีตคู่สมรสสามารถปฏิบัติธรรมร่วมกันได้ในพระศาสนาซึ่งผู้เขียนยังไม่พบข้อเสนอนี้ในงานศึกษาของ เซน คลาร์ก

¹¹ ในบรรดากายต่างๆ ของพุทธศาสนาทั้งสิบแปดนิกาย มีเพียงหกนิกายเท่านั้นที่ปรากฏว่ามีคัมภีร์วินัยที่ยังหลงเหลืออยู่ ได้แก่ ธรรมคุปต์, มหาสังฆิกะ, มหิสาสะกะ, สรวาสติวาท (สัพพัตติกา) , มูลสรวาสติวาท (มูลสัพพัตติกา) และเถรวาท ถือกันว่าคัมภีร์พระบาลีของเถรวาทนั้นเป็นฉบับสมบูรณ์ที่สุด ด้วยเหตุผลที่ว่า “...เนื่องจากจารึกไว้ในภาษาบาลีซึ่งเป็นภาษาที่ดั้งเดิมกว่าภาษาจีนหรือทิเบต และมีเนื้อหาครบถ้วนบริบูรณ์ จึงมีคุณค่ามาก...” (พระมหาสมชาย ฐานวุฑโฒ, 2558, น. 26)

เหตุที่เกิดเมื่อภิกษุกลับไปเยี่ยมครอบครัว...

เรื่องพระสุทินกลับไปเยี่ยมครอบครัว มูลเหตุเกิดจากการเกิดทุกข์ภิกษุในแคว้นวัชชี ทำให้ยากนักที่พระจะบิณฑบาตเลี้ยงชีพได้ พระสุทินจึงเดินทางกลับไปหาครอบครัวด้วยหวังภัตตาหาร ต่อมาพระสุทินได้เสพเมณฺธรรมกับภรรยาตามคำร้องขอของมารดาของตนเพื่อหวังได้หลานชายไว้สืบตระกูล ด้วยเหตุนี้จึงเกิดปฐมบัญญัติคือปาราชิกอาบัติหนักที่สุด กล่าวคือให้ภิกษุผู้เสพเมณฺธนาจากความเป็นภิกษุ เช่น คลาร์ก (2014, pp. 55-56) ตั้งข้อสังเกตว่าเรื่องราวของพระสุทินปรากฏในพระวินัยทุกชุดซึ่งโดยทั่วไปถือกันว่าเป็นตัวอย่างของภิกษุผู้ล้มเหลวในการปฏิบัติธรรม พระสุทินถูกรู้จักในฐานะทำให้เกิดปฐมปาราชิก คือภิกษุผู้เสพเมณฺธรรมกับอดีตภรรยาจนนางตั้งครรภ์ คลาร์กตีความตัวบทดังกล่าวด้วยข้อสังเกตว่าการที่พระวินัยหรือผู้ประมวลคัมภีร์พระวินัยได้บันทึกเรื่องอดีตภรรยาและบุตรชายของพระสุทินผู้มีนามว่า “พีชกะ” ว่าในที่สุดแล้วบุคคลทั้งสองได้บวชเป็นภิกษุณีและภิกษุและได้บรรลุธรรมในเวลาต่อมา อาจจะแสดงถึงความพยายามของการแสดงนัยเรื่องราวของพระสุทินได้ในอีกแนวทางหนึ่ง กล่าวคือไม่ได้เป็นเรื่องราวที่แสดงถึงตัวอย่างของความล้มเหลวของสงฆ์ หากแต่เป็นสามารถเรื่องเล่าที่เผยแสดงถึงความสัมพันธ์เชิงครอบครัวในอารามนิยมของพุทธศาสนาที่ต่างก็ได้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายทางศาสนาร่วมกัน

บทความนี้มีความเห็นแตกต่างจากข้อเสนอของ คลาร์ก (Clarke, 2014, p. 55) ที่มีต่อเรื่องเล่าของพระสุทิน ในฐานะเรื่องเล่าที่เผยแสดงถึงความสัมพันธ์เชิงครอบครัวในอารามนิยมของพุทธศาสนา ผู้ต่างได้บรรลุจุดมุ่งหมายทางศาสนาร่วมกัน กล่าวคือแม้ว่าเรื่องเล่าของพระสุทินในนิยายต่างๆ ต่างระบุว่าในภายหลังภรรยาและบุตรชายที่ชื่อ “พีชกะ” ได้ออกจากครัวเรือนแล้วแสวงหาชีวิตทางศาสนาร่วมกัน ทว่าเมื่อพิจารณาตัวบทคัมภีร์พระวินัยและตัวบทคัมภีร์อรรถกถาฝ่ายเถรวาท ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ต่อจากนั้นไว้ ดังนี้

...ต่อมา อดีตภรรยาของพระสุทินครรภ์แก่จึงคลอดบุตร พวกเพื่อนของพระสุทินตั้งชื่อเด็กคนนั้นว่า เด็กชายพีชกะ เรียกอดีตภรรยาของพระสุทินว่า พีชกมารดา เรียกพระสุทินว่าพีชกบิดา ต่อมาทั้งมารดา ทั้งบุตรได้ออกจากเรือนไป บวชเป็นอนาคาริก ได้สำเร็จเป็นพระอรหันต์...” (วิ.มหา. 1/36/25)

บทความนี้มีความเห็นว่า ตัวบทคัมภีร์อรรถกถา ปฐมปาราชิกสิกขาवरณนา (เรื่องพระสุทิน) (2543ก, น. 72) ได้กล่าวถึงอดีตภรรยาและพีชกะบุตรชายพระสุทินว่า ภายหลังเมื่อทั้งสองคนบวชแล้วได้บรรลุอรหันต์ ดังนี้

...ได้ยินว่า ในเวลาที่พีชกะมีอายุได้ ๗-๘ ขวบ มารดาของเธอได้บวชในสำนักนางภิกษุณี และพีชกทารกนั้นก็ได้อาศัยอยู่ในสำนักของภิกษุ ได้อาศัยเพื่อนพรหมจารีผู้เป็นกัลยาณมิตร ก็ได้ดำรงอยู่ในพระอรหัตแล้ว. เพราะเหตุนี้ ท่านพระอุบาลีเถระ จึงได้กล่าวไว้ว่า เขาทั้งสอง ได้ออกจากเรือน บวชเป็นบรรพชิต ได้ทำให้แจ้งซึ่งพระอรหัตแล้ว. บรรพชาของมารดาและบุตร ได้มีผลแล้วด้วยประการฉะนี้.

หากวิเคราะห์ทั้งตัวบท*คัมภีร์พระวินัย*และทั้งตัวบท*คัมภีร์อรรถกถา*น่าจะแลเห็นเจตนารมณ์ของผู้บันทึกหรือผู้ประพันธ์พระวินัยรวมถึงผู้ประพันธ์คัมภีร์อรรถกถาได้หรือไม่ว่า ถึงแม้มีการระบุชัดเจนว่าอดีตภรรยาและบุตรของพระสุทินภายหลังออกบวชและบรรลอรหัตต์ทั้งสองคน ทว่าตัวบทใน*คัมภีร์พระวินัย*และตัวบทใน*คัมภีร์อรรถกถา* ต่างไม่ได้กล่าวถึงความสำเร็จทางศาสนาของพระสุทินแต่ประการใด บทความนี้จึงมีความเห็นว่า กรณีของพระสุทินน่าจะเป็นตัวอย่างที่ผู้บันทึกหรือผู้ประพันธ์คัมภีร์พระวินัยแสดงถึงผลลัพธ์ให้แก่ภิกษุและภิกษุณีในฐานะสมาชิกขององค์กรสงฆ์ได้ตระหนักร่วมกันว่า ลำพังเพียงความมุ่งมั่นประการเดียวไม่น่าจะเพียงพอต่อการนำพาบุคคลสู่ความสำเร็จทางพระศาสนาได้¹² ดังที่นายสุทินบุตรเศรษฐีผู้ยอมแม่ตายเพื่อให้ได้บวชเป็นภิกษุ ทว่าตัวบทแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ยากเย็นยิ่งกว่าการขอออกบวชคือความตั้งใจแน่วแน่และการประพฤติปฏิบัติตนในฐานะสมณเพศให้อำรงความสงบละเว้นจากกิเลสทั้งปวง ผู้บันทึกหรือประพันธ์พระวินัยจึงอาจจะกำลังส่งเสียงเตือนไปยังสมาชิกองค์กรสงฆ์ต่อเรื่องทางกามารมณ์ ว่าเป็นประเด็นสำคัญยิ่งที่พึงตระหนักและพึงระแวดระวัง โดยมีกรณีพระสุทินเป็นตัวอย่างการเสพเมถุนธรรมกับอดีตภรรยา นับเป็นปฐมเหตุของการบัญญัติสิกขาบทและเป็นปฐมเหตุของปาราชิกสิกขาบท ตัวบทพระวินัยระบุไว้ดังนี้

...จากนั้นมารดาบอกพระสุทินผู้ฉันทว่า “ลูกสุทิน ตระกูลเรานี้มั่งคั่งมีทรัพย์มาก มีโภคะมาก มีเงินมีทองมาก มีเครื่องประดับมาก มีทรัพย์และข้าวเปลือกมาก ท่านควรกลับมาเป็นคฤหัสถ์ จะได้ใช้สอยทรัพย์สมบัติและทำบุญ”

ท่านพระสุทินตอบว่า “โยมแม่ อาตมาไม่อาจไม่สามารถ อาตมายังพอใจประพฤติดิพรหมจรรย์อยู่”... มารดาพระสุทินวิงวอนแม่ครั้งที่ ๒ ฯลฯ แม่ครั้งที่ ๓ นางกล่าวว่า “ลูกสุทิน ตระกูลเรานี้มั่งคั่งมีทรัพย์มาก มีโภคะมาก มีเงินมีทองมาก มีเครื่องประดับมาก มีทรัพย์และข้าวเปลือกมาก ลูกจงให้ผู้สืบเชื้อสายไว้ เจ้าลิจฉวีจะได้ไม่ริบมรดกของเราที่ขาดผู้สืบสกุล”

“คุณโยม เรื่องนี้อาตมาพอจะทำได้”

“เวลานี้ ลูกพักอยู่ที่ไหน”

“อาตมาพักอยู่ที่ป่ามหาวัน” พระสุทินตอบแล้วลุกจากอาสนะหลีกไป...

...พระสุทินตอบว่า “โยม เรื่องนี้อาตมาพอจะทำได้” แล้วจับแขนอดีตภรรยาพาเข้าป่ามหาวัน เพราะยังมิได้บัญญัติสิกขาบท จึงเห็นว่าไม่มีโทษ ได้เสพเมถุนธรรมกับอดีตภรรยา ถึง ๓ ครั้ง นางตั้งครรภ์เพราะเหตุนี้... (วิมहा. 1/35-36/24)

¹² ขณะที่ตัวบทอรรถกถากล่าวถึงพระสุทินไว้ดังนี้ว่า “... พระผู้มีพระภาคเจ้าทรงมุ่งหมายเอาพระศาสนา ตรัสว่า ดูก่อนโมฆบุรุษ! ท่านเป็นตัวอย่าง เป็นหัวหน้าแห่งอุกฤษฏธรรมทั้งหลายมากแล. มีคำอธิบายว่า ท่านนับว่าเป็นตัวอย่าง แห่งบุคคลทั้งหลาย หรืออุกฤษฏธรรมทั้งหลายเป็นอันมากในพระศาสนา นี้ เพราะทำก่อนบุคคลทั้งปวง นับว่าเป็นหัวหน้า คือเป็นผู้ให้ประตุได้แก่ข้าพเจ้า เพราะเป็นผู้ดำเนินหนทางนั้นก่อนบุคคลทั้งปวง. ...” (มหามกุฏราชวิทยาลัย, 2543ก, น. 732-733)

กรณีของพระสุทินผู้เป็นปฐมเหตุของปาราชิกสิกขาบทที่ 1 พระบัญญัติคือ “ก็ ภิกษุใดเสพเมถุนธรรม ภิกษุนั้นเป็นปาราชิก หาสังวาสมิได้” (วิมहा.1/39/29) ตัวบทพระวินัยดังกล่าวทำให้แลเห็นภาพความตั้งมั่นของพระสุทินผู้ปฏิเสธทรัพย์สินเงินทองทั้งปวงที่บิดามารดาเสนอจะยกให้ ความคลอนแคลนเกิดขึ้นเมื่อมารดา ยกความมั่นคงของตระกูลมาเป็นเหตุผลถึงการไร้ทายาทสืบสกุลจะทำให้โคตรทรัพย์ทั้งปวงถูกเจ้าลิจฉวีริบไป แม้ว่าเราไม่สามารถเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ว่าการเสพเมถุนธรรมในครั้งนั้น เกิดจากความตั้งใจของพระสุทินที่จะให้ทายาทไว้สืบสกุล¹³ กระทำด้วยภาวะจำยอมเพราะจำเป็นต้องดำรงความมั่นคงของวงศ์ตระกูลด้วยการมี บุตรชายไว้สืบสกุลซึ่งเป็นหนึ่งในจุดหมายสำคัญตามคติอินดูโบราณ¹⁴ หรือว่าจะกระทำอย่างจงใจด้วยไม่อาจ ต้านทานความต้องการทางเพศและความรู้สึกทางกามารมณ์ของตนนั้นได้ ทว่าสิ่งที่เราสามารถเข้าใจได้จากการ วิเคราะห์ตัวบทพระวินัย ปาราชิกสิกขาบทที่ 1 ว่าด้วยการเสพเมถุนธรรมของพระสุทินคือ ข้อยืนยันทน มั่งคั่งของพุทธศาสนาต่ออุดมคติในวิถีสมณะของตน คือการสละละวิถีชีวิตแบบครอบครัว สู่การตั้งมั่นถือ พรหมจรรย์ตลอดชีวิต การเสพเมถุนธรรมจึงขัดแย้งกับอุดมคติของความเป็นสมณะอย่างยิ่ง เพราะกามกิจเป็น กิจที่ผู้ครองเรือนพึงกระทำ ย่อมย้อนแย้งกับการเป็นภิกษุหรือภิกษุณีผู้ก้าวออกจากวิถีชีวิตแบบครอบครัวเพื่อ มุ่งปฏิบัติธรรมให้ล่งพันห้วงแห่งทุกซ์ จึงมีการกำหนดโทษอย่างรุนแรงที่สุดต่อภิกษุและภิกษุณีผู้เสพเมถุน ธรรม ถือเป็นปาราชิก ให้ขาดจากความเป็นพระโดยทันที และไม่สามารถกลับเข้ามาบวชเป็นสมาชิกลงในคณะ สงฆ์อีกต่อไปได้

ถึงแม้เกิดความเสื่อมเสียขึ้นในคณะสงฆ์จากการกลับไปเยี่ยมครอบครัวของพระสุทินในครั้งนั้น ทว่าก็ ไม่ได้มีการห้ามภิกษุกลับไปเยี่ยมครอบครัว ย่อมแสดงถึงความอะลุ่มอล่วยต่อความสัมพันธ์เชิงครอบครัวใน องค์การสงฆ์ รวมถึงการสื่อสารให้สมาชิกในองค์การสงฆ์รับทราบถึงการไม่กีดกันความสัมพันธ์เชิงครอบครัวนี้ ดังที่ คลาร์ก (Clarke 2014, p.55) วิเคราะห์เรื่องเล่านี้ว่า ดูเหมือนครอบครัวพระสุทินแสดงถึงวิถีการออก จากเรือน สู่วิถีแห่งการไร้เรือน ทว่าวิถีแห่งการไร้เรือนไม่ใช่สภาวะการละทิ้งครอบครัวอย่างสิ้นเชิง ขณะที่บทความนี้ตั้งข้อสังเกตต่อท่าทีอะลุ่มอล่วยของพุทธศาสนาต่อการมิได้ห้ามภิกษุกลับไปเยี่ยมครอบครัว และการยิน ยอมให้สมาชิกในครอบครัวแสวงหาชีวิตทางศาสนาร่วมกันในคณะสงฆ์ยุคต้นดังนี้ว่า การมิได้ห้ามภิกษุกลับไป เยี่ยมเยือนครอบครัว รวมถึงการยินยอมให้สมาชิกในครอบครัวสามารถแสวงหาชีวิตทางศาสนาร่วมกันได้ ใน คณะสงฆ์ยุคต้นสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการเปิดโอกาสในการเพิ่มจำนวนสมาชิกให้คณะสงฆ์ได้หรือไม่ เนื่องจาก เมื่อหัวหน้าครอบครัวคือบิดาหรือพี่ชายออกบวชและสามารถไปมาหาสู่กับครอบครัวแต่เดิมของตนนั้นได้ ย่อม

¹³ ดูเหมือนผู้ประพันธ์*คัมภีร์ปฐมสมันตปาสาทิกา* (แปล) น่าจะพิจารณาการเสพเมถุนธรรมของพระสุทินกับอดีตภรรยาถึง 3 ครั้งว่ากระทำเพื่อให้ ได้บุตรชายไว้สืบสกุล ดังนี้ “...ก็ท่านพระสุทินนี้ บัณฑิตพึงทราบว่าได้ทำกรยังกายวิญญูติให้เคลื่อนไหวถึง ๓ ครั้ง เพื่อความตกลงใจจะให้ ตั้งครรภ์...” อ้างใน ปฐมปาราชิกวรรณา ใน พระวินัยปิฎก เล่มที่ 1 ภาคที่ 1 มหาวิภังค์ ปฐมภาค และ อรรถกถา มหามกุฏราชวิทยาลัย ในพระ บรมราชูปถัมภ์ พุทธศักราช 2525. โปรดดูใน มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2543), น. 715.

¹⁴ ดังที่เราเข้าใจกัน ตามคติอินดูโบราณได้จัดแบ่งวิถีการดำเนินชีวิตไว้ 4 ช่วง หรือ*อาศรม* 4 ได้แก่ ช่วงแรกคือ *พรหมจารี* เป็นช่วงเวลาศึกษาเล่า เรียน ช่วงที่สองคือ *คฤหัสถ์* เป็นผู้ครองเรือน มีภรรยาและบุตร ช่วงที่สามคือ *วานปรสธ* ออกจากครัวเรือนไปถือศีลในป่า และช่วงสุดท้ายคือ *สันยาสี* เป็นผู้สละโลก ไร้ซึ่งสิ่งผูกมัดทางโลก (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต), 2546, น. 353; แบชม, 2559, น. 259 -260)

เพิ่มโอกาสให้สมาชิกครอบครัวคนอื่นๆ สามารถก้าวเข้าสู่ชีวิตทางพระศาสนาได้เช่นกัน ดังเช่นการออกบวชของพระสารีบุตรจึงส่งผลให้บรรดาน้องชายและน้องหญิงรวมถึงหลานๆ ของท่านต่างได้ออกบวชด้วย หรือเมื่อสามีบวชเป็นภิกษุ จึงมีความเป็นไปได้ว่าภรรยาอาจจะออกบวชเป็นภิกษุณี และเมื่อสตรีผู้เป็นภรรยาและเป็นมารดาออกบวชเป็นภิกษุณี จึงมีความเป็นไปได้ว่าบุตรชายจะออกบวชเป็นสามเณรด้วยเช่นกัน ดังปรากฏครอบครัวพระสุทินที่ภรรยาและบุตรชายทั้งสองคนนั้นได้ออกบวชในภายหลัง การอนุญาตให้บรรดาสมาชิกในครอบครัวมุ่งแสวงหาชีวิตในพระศาสนาพร้อมกันได้เท่ากับเป็นการเพิ่มสมาชิกในคณะสงฆ์ซึ่งการเพิ่มจำนวนสมาชิกในองค์กรสงฆ์รวมถึงการเพิ่มจำนวนของผู้สนับสนุนในพระศาสนาย่อมมีนัยสำคัญยิ่งต่อการสถาปนาคณะสงฆ์ยุคต้น

บทความนี้มีความเห็นว่าในการเผยแพร่พระศาสนานั้นจำนวนของพระสาวกน่าจะมีความสำคัญและมีนัยสำคัญต่อภาพลักษณ์ของคณะสงฆ์ยุคต้น ดังที่ภายหลังการตรัสรู้ พระพุทธเจ้าเสด็จไปยังอาศรมของชฎิลทั้งสามพี่น้อง คือ ชฎิลอุรุเวลกัสสปะผู้มีสาวก 500 คน ชฎิลนทีกัสสปะผู้มีสาวก 300 คน และชฎิลคยาภัสสปะผู้มีสาวก 200 คน ในกาลต่อมาทั้งสามพี่น้องรวมถึงเหล่าชฎิลผู้สาวกได้บรรพชาอุปสมบทเป็นภิกษุ ทำให้เมื่อเสด็จจากอุรุเวลาเสนานิคมเสด็จจาริกไปยังตำบลคยาสีสะ พระพุทธองค์เสด็จพร้อมด้วยภิกษุหมู่ใหญ่ราว 1,000 รูป ท่านทั้งหลายล้วนได้บรรลุเป็นพระอรหันต์¹⁵

ขณะที่นักวิชาการด้านการทวิทยาอย่างศาสตราจารย์ เอ. แอล. แบชัม (A. L. Basham) (แบชัม, 2559, น. 427) กล่าวถึงการจาริกของพระพุทธเจ้า จำนวนและอิทธิพลของคณะสงฆ์สมัยพุทธกาลดังนี้

...พระพุทธเจ้าและสาวกของพระองค์จะจาริกจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งเป็นเวลาแปดเดือนเพื่อสั่งสอนคนทุกคนไม่เลือกหน้า... พระพุทธเจ้าและสาวกจะหยุดอยู่ที่สวนใดสวนหนึ่งที่บรรดาเศรษฐีหรือคฤหบดีที่เป็นสาวกสร้างถวายเป็นเวลา 4 เดือน โดยพักอยู่ในกุฏิที่ทำด้วยต้นไผ่หรือต้นอ้อ สวนเหล่านี้ก็คือวัดที่เป็นต้นแบบของวัดทางศาสนาพุทธที่ยิ่งใหญ่ในสมัยต่อมา เป็นเวลามากกว่า 40 ปี ชื่อเสียงของพระพุทธเจ้าเพิ่มมากขึ้น หมู่สงฆ์ก็เพิ่มทั้งจำนวนและอิทธิพล...

อนึ่ง ดังที่บทความนี้กล่าวไว้ในเบื้องต้นว่า การยินยอมให้คู่สามีภรรยาสามารถแสวงหาชีวิตทางศาสนา ร่วมกันในคณะสงฆ์ย่อมเสี่ยงไม่ได้ที่จะเกิดปัญหาตามมาในคณะสงฆ์ที่ประกอบด้วยทั้งภิกษุภิกษุณีผู้บรรลุนิพพานแล้วและทั้งภิกษุภิกษุณีผู้เป็นปุถุชน บทความนี้จะวิเคราะห์สองกรณีที่มีปัญหา คือกรณีภิกษุณีอดีตภรรยาปรนนิบัติภิกษุอดีตสามี และกรณีภิกษุณีอดีตภรรยาใช้ภิกษุอดีตสามี เนื่องจากทั้งสองกรณีคือการปรนนิบัติ และการรับใช้ภิกษุอดีตสามีของภิกษุณีอดีตภรรยาแสดงถึงปัญหาที่องค์กรสงฆ์ในยุคต้นต้องเผชิญเมื่อมีอดีตคู่สมรสปฏิบัติธรรมร่วมกัน รวมทั้งจะวิเคราะห์แนวทางจัดการของคณะสงฆ์ต่อปัญหาดังกล่าว

¹⁵ โปรดดูใน อุรุเวลปาฏิหาริยกา ว่าด้วยปาฏิหาริย์ที่ตำบลอุรุเวลา เรื่องชฎิล 3 พี่น้อง อ้างใน วิมพา. 4/37-54/47-65.

เมื่อภิกษุณีอดีตภรรยาปรนนิบัติภิกษุอดีตสามี...

กรณีภิกษุณีอดีตภรรยาปรนนิบัติภิกษุอดีตสามี เรื่องเล่านี้ปรากฏใน **คัมภีร์ภิกขุวิวัฏฏ์** คือพระวินัยของภิกษุณีได้ระบุถึงต้นสายปลายเหตุของเรื่องเล่านี้ว่า ต้นเรื่องเกิดจากภิกษุณีอดีตภรรยาปรนนิบัติภิกษุอดีตสามีผู้กำลังฉันอาหารอยู่ในสำนักภิกษุณีนั่น ว่ากันตามธรรมเนียมภรรยาพึงปรนนิบัติสามีด้วยการยกน้ำ ด้วยการพัดให้ รวมถึงชวนคุยเรื่องราวต่างๆ ของครอบครัวฉันใด ภิกษุณีก็นำเอาภาชนะฉันนั้น เป็นเหตุให้ภิกษุอดีตสามีตำหนิ ภิกษุณีจึงน้อยอกน้อยใจผสมกับความโกรธ ทำให้ภิกษุณีครอบงำน้ำบนศีรษะภิกษุแล้วใช้พัดตีตัวบทพระวินัยกล่าวว่า

...มหาอุตม์ชื่ออาโรหิตะบวชในสำนักภิกษุ อดีตภรรยาของท่านบวชในสำนักภิกษุณี ต่อมา ภิกษุณีนักร่วมฉันภัตตาหารในสำนักของภิกษุณีนั่น ขณะที่ท่านกำลังฉัน ภิกษุณีนั่นเข้าไปยืนปรนนิบัติอยู่ใกล้ ๆ ด้วยน้ำฉันและการพัดวี พุดเกี่ยวกับเรื่องครอบครัว พุดมากเกินไป ลำดับนั้น ภิกษุณีนั่น (อดีตสามี – ผู้เขียน) จึงต่อว่าภิกษุณีนั่นว่า “น้องหญิงอย่าได้ทำอย่างนี้ เรื่องนี้ไม่สมควร ภิกษุณีนั่นกล่าวว่า “เมื่อก่อนท่านทำอย่างนี้ๆ กับดิฉัน บัดนี้ เพียงเท่านี้ ก็ทนไม่ได้” จึงครอบงำน้ำลงบนศีรษะแล้วใช้พัดตี

บรรดาภิกษุณีผู้มักน้อย ฯลฯ พวกท่านตำหนิ ประณาม โพนทะนาว่า “โฉนภิกษุณีจึงตีภิกษุเล่า...

...ลำดับนั้น พระผู้มีพระภาครับสั่งให้ประชุมสงฆ์เพราะเรื่องนี้เป็นเหตุ...แล้วจึงรับสั่งให้ภิกษุณีทั้งหลาย ยกสิกขาบทนี้ขึ้นแสดงดังนี้

...ก็ภิกษุณีใดปรนนิบัติภิกษุผู้กำลังฉันอยู่ด้วยน้ำดื่มหรือด้วยการพัดวี ต้องอาบัติปาจิตตีย์...

(วิ.ภิกขุณี 3/815-816/140-141)

ประเด็นเรื่องเล่าที่ภิกษุณีอดีตภรรยาปรนนิบัติภิกษุอดีตสามีขณะฉันภัตตาหาร รวมถึงข้อวิเคราะห์ของ เซน คลาร์ก มีกล่าวไว้ใน สุภัทรา วงสกุล (2563ก, น. 90) กล่าวโดยสรุป เรื่องเล่านี้ปรากฏในคัมภีร์พระวินัยของมหิสาสะกะ (Mahīśāsakas) เช่นกัน ทว่าบรรยายไว้แตกต่างกัน กล่าวคือคู่สามีภรรยาที่ตกลงจะก้าวสู่ชีวิตทางศาสนาด้วยกัน ครั้นเมื่อภิกษุบิณฑบาตแล้วก็นำกลับมาฉันในที่พำนัก โดยมีภิกษุณีผู้ภรรยาเฝ้าปรนนิบัติภิกษุอยู่เบื้องหน้า พัดให้ภิกษุ ถวายน้ำให้ และด้วยกิริยาของหญิงที่มีจริต ฝ่ายภิกษุสามีก็หันหน้าหันมาฉัน ไม่มอง ไม่พูดคุยกับภิกษุณีผู้เป็นภรรยา ฉับพลันนั่นเองภิกษุผู้เป็นสามีกลับส่งยิ้มให้สตรีผู้รักสมัยเป็นฆราวาสในทันทีที่เขาเห็นเธอเดินเข้ามา ด้วยความริษยาเป็นเหตุ ภิกษุณีจึงตีศีรษะภิกษุด้วยขวดน้ำจนขวดน้ำแตกเป็นเสี่ยง คลาร์กวิเคราะห์ประเด็นของเรื่องเล่านี้ว่า แม้ภิกษุณีไม่พึงปฏิบัติต่อภิกษุอย่างที่เคยปฏิบัติต่อสามี ทว่าเรื่องเล่าที่แฝงด้วยอารมณ์ขันนี้โดยความไม่ตั้งใจของผู้ประมวลพระวินัยก็ได้เผยให้เห็นสมมติฐานว่าภิกษุสามารถเข้าสู่ที่พำนักของภิกษุณีได้ รวมทั้งสามารถฉันอาหาร กิจกรรมเหล่านี้ไม่ได้ถูกห้ามปราม หรือจะคาดหวังให้ผู้ประมวลพระวินัยในการตัดไฟตั้งแต่ต้นลมต่อสถานการณ์ที่อาจจะเต็มไปด้วยความสับสนเสีย

แม้ว่ารายละเอียดของเรื่องเล่าที่ปรากฏในตัวบทพระวินัยของเถรวาท และในตัวบทพระวินัยของมหายานจะบรรยายไว้แตกต่างกัน ทว่าตัวบทพระวินัยของทั้งสองนิกายได้ร่วมกันถ่ายทอดลักษณะสังคมสงฆ์ยุคต้นได้อย่างชัดเจน กล่าวคือได้สะท้อนภาพลักษณ์หนึ่งของสังคมสงฆ์ยุคต้น เป็นภาพของสมาชิกครอบครัวที่สละละชีวิตแบบครอบครัวแสวงหาวิถีชีวิตทางศาสนาาร่วมกัน อีกภาพลักษณ์หนึ่งของคณะสงฆ์ยุคต้นก็ไม่ใช่วิถีสังคมแบบอริยสงฆ์ที่จะมีเพียงภิกษุภิกษุณีผู้รู้ธรรมเป็นพระอรหันต์ทั้งหมด หากแต่ยังประกอบด้วยบรรดาภิกษุภิกษุณีปุถุชนในคณะสงฆ์นี้ เรื่องเล่านี้จึงแสดงปัญหาหนึ่งซึ่งคณะสงฆ์ยุคต้นต้องเผชิญต่อการยึดมั่นในจารีตแบบครอบครัวของสมณะผู้สละละวิถีชีวิตแบบครอบครัว และภิกษุณีผู้นี้ก็เป็นอย่างหนึ่งของการยึดมั่นตามจารีตแบบครอบครัวของสตรีผู้ที่แม้ว่าได้ก้าวเข้าสู่ชีวิตทางศาสนาแล้วก็ตาม กล่าวคือจารีตแบบครอบครัวที่กำหนดให้สตรีในฐานะภรรยาต้องปรนนิบัติต่อสามีฉันใด เธอก็ได้นำพาความเคยชินนี้เข้ามาใช้ในคณะสงฆ์ด้วย แม้ตัวบทพระวินัยระบุถึงภิกษุณีผู้ว่าถูกตำหนิจากบรรดาภิกษุณีด้วยเหตุที่ติภิกษุ ทว่าพุทธบัญญัติได้กำหนดห้ามภิกษุณีปรนนิบัติภิกษุผู้ฉันด้วยน้ำดื่มและการพัด ดังนั้น เจตนารมณ์ของสิกขาบทนี้น่าจะเข้าใจได้ดังนี้ **ประการแรก บัญญัติพระวินัยเพื่อขจัดความเคยชินตามจารีตแบบครอบครัว** กรณีนี้คือขจัดความเคยชินตามจารีตแบบครอบครัวของการเป็นภรรยาคือการดูแลปรนนิบัติสามีขณะฉันภัตตาหาร **ในประการต่อมา บัญญัติสิกขาบทเพื่อป้องปรามไม่ให้เกิดการกระทำในลักษณะเดียวกันของอดีตคู่สมรสอื่นในคณะสงฆ์** และหมายรวมถึงการห้ามไม่ให้ภิกษุณีอื่นๆปรนนิบัติภิกษุอื่นๆขณะกำลังฉันอยู่ด้วยน้ำดื่มหรือด้วยการพัด เจตนารมณ์สิกขาบทนี้จึงขยายขอบเขตในการห้ามปรามที่ไม่ได้หมายเพียงกรณีอดีตคู่สมรสในคณะสงฆ์เท่านั้น หากหมายรวมถึงห้ามมิให้ภิกษุณีรูปอื่นปรนนิบัติภิกษุรูปอื่นขณะกำลังฉันด้วยน้ำดื่มหรือด้วยการพัด เนื่องจากเมื่อสตรีก้าวเข้าสู่ชีวิตในพระศาสนาแล้วย่อมมีสถานภาพใหม่ในฐานะภิกษุณีที่มีหน้าที่สำคัญคือมุ่งปฏิบัติธรรมเพื่อการดับทุกข์ได้อย่างสิ้นเชิง การยึดมั่นต่อจารีตแบบครอบครัวในฐานะภรรยาที่ต้องปรนนิบัติสามีหรือสตรีที่ต้องปรนนิบัติบุรุษย่อมเป็นอุปสรรคสำคัญประการหนึ่งต่อการปฏิบัติธรรมของสตรีในฐานะภิกษุณี ดังนั้น สิกขาบทดังกล่าวบัญญัติขึ้นเพื่อเอื้อต่อการปฏิบัติธรรมของสตรีในฐานะภิกษุณี ดังปรากฏเรื่องเล่าในพระไตรปิฎกจำนวนหนึ่งกล่าวถึงกรณีภิกษุณีถูกภิกษุเอาเปรียบ ถูกเรียกใช้จนได้เบียดบังเวลาในการปฏิบัติธรรม (สุภัทรา วงสกุล, 2563ก, น.95-99)

แม้คณะสงฆ์ในยุคต้นยอมรับว่าสตรีมีศักยภาพในการบรรลุธรรมได้ไม่ต่างจากบุรุษ ทว่าพึงเข้าใจด้วยความที่เป็นสตรีถูกจำกัดด้วยบริบททางสังคมวัฒนธรรมตามยุคสมัยนั้นให้ต้องพึ่งพาบุรุษ ดังที่ศาสตราจารย์ เอ. แอล. แบซัน (2559, น. 287) กล่าวถึงสถานภาพของสตรีตามคติฮินดูโบราณซึ่งเป็นวลีที่มีการกล่าวอ้างกันสืบต่อมาว่า “เธอจะทำตามอำเภอใจไม่ได้ ถึงจะอยู่ในบ้านตนก็ตาม ตอนเป็นเด็กต้องขึ้นอยู่กับพ่อ พอสาวก็ต้องไปขึ้นกับสามี ครั้นสามีตายก็ขึ้นกับลูกชายไม่มีที่สิ้นสุด ไม่เคยมีอิสระอย่างใครเขา...”¹⁶ ดังนั้น เมื่อมีพุทธาณุญาตให้สตรีบรรพชาอุปสมบทเป็นภิกษุณีได้ ทั้งมิได้ห้ามการไปมาหาสู่กันของอดีตคู่สมรสในคณะสงฆ์ จึงจำเป็นต้องมีการบัญญัติพระวินัย เพื่อให้เป็นแนวทางในการจัดการความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนในคณะสงฆ์นี้

¹⁶ โปรดเทียบเคียงกับคำอธิบายของ สุภัทรา วงสกุล(2563ข, น. 38)

นอกจากเพื่อจัดความเคยชินตามจารีตแบบครอบครัว ยังเพื่อป้องกันปรัมมิให้เกิดภาพลักษณ์ที่ไม่เหมาะสมของ
อดีตคู่สมรสที่ละทิ้งชีวิตแบบครอบครัวมาแสวงหาชีวิตทางศาสนาด้วยกัน

เมื่อภิกษุณีอดีตภรรยาใช้ภิกษุอดีตสามี...

เป็นเรื่องราวอื้อฉาวของพระอุทายีกกับอดีตภรรยา ทั้งคู่ใช้ชีวิตทางศาสนาด้วยกัน อดีตภรรยาพำนัก
อยู่ในสำนักภิกษุณี ตัวบทระบุว่ามีการไปมาหาสู่ระหว่างอดีตสามีภรรยาผู้นี้เรื่อยๆ รวมถึงฉันภัตตาหารร่วม
กันในสำนักภิกษุณีนั่น “...นางมาหาท่านพระอุทายีอยู่เสมอ แม้ท่านพระอุทายีก็ไปหานางอยู่เสมอ ก็ในสมัยนั้น
ท่านพระอุทายีกระทำภักตกิจในที่อยู่ของนาง...” (วิ.มหา.2/503/26) ในเช้าวันหนึ่ง พระอุทายีครองอันตรวาสก
ถือบาตรและจีวรไปหานางถึงที่อยู่ จากนั้นนั่งบนอาสนะเปิดองคชาตต่อหน้าภิกษุณี ภิกษุณีก็นั่งบนอาสนะเปิด
องคก้านิตต่อหน้าพระอุทายีเช่นกัน พระอุทายีเกิดความกำหนัด เพ่งมององคก้านิตของนาง น้ำอสุจิจึงเคลื่อน
พระอุทายีจึงกล่าวกับภิกษุณีนี้นว่า

“น้องหญิง เธอจะไปหาน้ำมา ฉันจะชักอันตรวาสก”

นางตอบว่า “โปรดส่งมาเถิด ดิฉันจะชักให้”

ครั้นแล้วนางใช้ปากดูดอสุจิส่วส่วนหนึ่ง และสอดอสุจีกส่วนหนึ่งเข้าในองคก้านิต
เพราะเหตุนี้ นางจึงได้ตั้งครรรค์

พวกภิกษุณีพูดว่า “ภิกษุณีนั่นไม่ได้ประพฤติพรหมจรรย์จึงตั้งครรรค์...”

นางตอบว่า “แม่เจ้า ไม่ใช่ดิฉันไม่ได้ประพฤติพรหมจรรย์” แล้วบอกเรื่องนั้นให้
ภิกษุณีทั้งหลายทราบ...” (วิ.มหา. 2/503/26)

บทสรุปของเรื่องเล่านี้มีรูปแบบคล้ายคลึงกับตัวบทพระวินัยตัวบทอื่นๆ กล่าวคือการเรียกประชุมคณะ
สงฆ์เพื่อบัญญัติสิกขาบท ทว่าในตัวบทนี้พระพุทเจ้าทรงรับสั่งถามพระอุทายีว่า ใช้ภิกษุณีชัก “จีวรเก่า” จริง
หรือไม่ เมื่อพระอุทายีทูลรับว่า “จริง พระพุทเจ้าข้า” จึงทรงถามว่าภิกษุณีผู้ชักจีวรเป็นญาติหรือไม่ใช่ญาติ
พระอุทายีรับว่าไม่ใช่ญาติของตน จึงมีพระบัญญัติว่า “ก็ ภิกษุใดใช้ภิกษุณีผู้ไม่ใช่ญาติให้ชัก ให้ย้อม หรือให้ทูป
จีวรเก่า ต้องอาบัตินิสสัคคียปาจิตติย” (วิ.มหา. 2/504/27)

ในประเด็นนี้มีการกล่าวไว้รวมทั้งกล่าวถึงความเห็นและข้อวิเคราะห์ของ เซน คลาร์ก ใน สุภัทรา วง
สกุล (2563ก, น. 93) สรุปได้ว่า เซน คลาร์ก (Clarke, 2014, pp. 101-102) วิเคราะห์ตัวบทในพระวินัยชุดอื่น
ในกรณีพระอุทายิน (ตัวสะกดภาษาสันสกฤต-ผู้เขียน) บรรพชาอุปสมบทแล้วและรับรู้ข่าวว่าอดีตภรรยาคือ
นางคุปตาบรรพชาอุปสมบทเป็นภิกษุณีเช่นกัน ภิกษุอุทายินจึงเดินทางสู่เมืองสาวัตถี ฝ่ายภิกษุณีคุปตาเมื่อ
ทราบว่าภิกษุอดีตสามีเดินทางมา จึงไปหาพระอุทายินยังกุฏิ ในระหว่างการเทศนาธรรมนั่นเองที่พระอุทายิน
เกิดความกำหนัดขึ้น ภิกษุณีคุปตาจึงหนี พระอุทายินจึงวิ่งไล่ตามและจับตัวเธอไว้ ตัวบทพระวินัยระบุว่าเมื่อ

ได้สัมผัสซาอ่อนของเธอทำให้น้ำอสุจิของพระอุทายินนั้นเคลื่อน ภิกษุณีคุปตาจึงอาสาชักจูงให้และในห้วงเวลานั้นภิกษุณีคุปตาผู้โหยหาความสัมพันธ์เมื่อครั้งอดีตได้นำอสุจิของอดีตสามีเข้าไปในกายของเธอ เหตุการณ์นี้ทำให้บรรดาภิกษุณีสงฆ์ตำหนิว่า ภิกษุณีคุปตาไม่ปกป้องตัวเองแต่ปกป้องพระอุทายิน ด้วยการกล่าวว่าพระอุทายินไม่เคยแตะต้องกายเธอ ขณะที่ภิกษุณีรูปอื่นๆไม่เชื่อคำอธิบายดังกล่าวนี้โดยกล่าวว่าหากพระอุทายินไม่เคยแตะต้องกายของเธอ แล้วเหตุใดเธอจึงตั้งครรภ์ได้เล่า ขณะที่ เซน คลาร์ก (Clarke, 2014, p. 103) กล่าวว่าประเด็นปัญหาไม่ใช่อยู่ที่ภิกษุณีตั้งครรภ์ หากแต่ปัญหาอยู่ที่ภิกษุณีถูกทำให้ตั้งครรภ์โดยภิกษุ และเรื่องเล่าของการตั้งครรภ์ในลักษณะดังกล่าวเป็นการเบี่ยงประเด็นของผู้ประพันธ์หรือผู้ประมวลวินัยจากความกระดากอายในการถกเถียงประเด็นเรื่องเพศที่เกิดขึ้นในคณะสงฆ์

อย่างไรก็ตาม เซน คลาร์ก (Clarke, 2014, p. 119) วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีวิเคราะห์นัยในการจัดการความสัมพันธ์กับครอบครัวของสงฆ์โดยผู้ประมวลพระวินัยที่เป็นนักปฏิบัติ (Pragmatic redactors) อาจจะตระหนักรู้ข้อเท็จจริงที่ว่าแม้ว่าพระสงฆ์จะเป็นสงฆ์ กระนั้นชายก็ยังคงเป็นผู้ชาย และหญิงก็ยังคงเป็นผู้หญิง ไม่สามารถมีบัญญัติในเชิงกฎหรือข้อใกล้เคียงในคณะสงฆ์อันใดที่สามารถเปลี่ยนแปลงข้อเท็จจริงนี้ได้ (สุภัทรา วงสกุล, 2563ข, น. 75) หากเราวิเคราะห์ข้อเสนอของเซน คลาร์ก ต่อวิถีแห่งอารามนิยมของพุทธศาสนาแบบดั้งเดิมที่เสนอการประมวลพระวินัยบนพื้นฐานที่ไม่ใช่การปฏิเสธพันธะเชิงครอบครัวของสงฆ์ หากแต่มุ่งจัดการความสัมพันธ์แบบครัวเรือนในคณะสงฆ์ยุคต้นเพื่อให้คู่สมรสหรือครอบครัวสามารถก้าวเข้าสู่ชีวิตทางศาสนาได้ร่วมกัน¹⁷

จากการที่บทความนี้วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีวิเคราะห์นัยด้วยกรอบคิดเรื่อง“ครอบครัว” จากทั้งสามเหตุการณ์ ได้แก่ การกลับไปเยี่ยมบ้านของพระสุทิน การปรนนิบัติภิกษุอดีตสามีของภิกษุณีอดีตภรรยา และการรับใช้ภิกษุอดีตสามีของภิกษุณีอดีตภรรยา บทความนี้ได้ข้อสรุปดังนี้ 1.ความสัมพันธ์เชิงครอบครัวไม่เคยถูกห้ามในคณะสงฆ์ยุคต้น 2.คณะสงฆ์ยุคต้นบัญญัติสิกขาบทเป็นแนวทางการจัดการความสัมพันธ์เชิงครอบครัวในอารามนิยม และ 3.ภาพแห่งความเป็นครอบครัวไม่เคยหายไปจากคณะสงฆ์ยุคต้น ตัวบทพระไตรปิฎกได้แสดงทั้งแบบอย่างของภิกษุภิกษุณีอดีตคู่สมรสผู้ก้าวออกจากวิถีชีวิตครอบครัว สู่วิถีชีวิตทางศาสนาและประสบความสำเร็จร่วมกัน ขณะที่ตัวบทในคัมภีร์พระวินัยได้แสดงทั้งตัวอย่างพฤติกรรมที่สุ่มเสี่ยง และสถานการณ์ที่พึง

¹⁷ ในงานศึกษา *Family Matters in Indian Buddhist Monasticisms* คลาร์กได้วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีวิเคราะห์นัยของนิกายต่างๆ ที่เผยแสดงถึงภาพความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนในอารามนิยม อาทิ ความสัมพันธ์ระหว่างบิดากับบุตร ความสัมพันธ์ระหว่างมารดากับบุตรในคณะสงฆ์ยุคต้น รวมถึงตัวบทที่แสดงว่าการเป็นภิกษุณีได้ตัดขาดความสัมพันธ์เชิงครอบครัวอย่างสิ้นเชิง อาทิ ตัวบทพระวินัยนิกายมหาสังฆิกะ (Mahāsāṃghika) เผยให้เห็นภาพภิกษุกลับไปเยี่ยมครัวเรือนเพื่อจัดแจงกิจธุระคือการแต่งงานของบุตร หรือกรณีมีพุทธานุญาตให้ภิกษุณีผู้ตั้งครรภ์สามารถดำเนินชีวิตทางศาสนาของตนต่อไปได้ อีกทั้งมีพุทธานุญาตให้คณะสงฆ์แต่งตั้งเพื่อนภิกษุณีร่วมกันอภิบาลทารกในอารามแห่งคณะสงฆ์จนกว่าเด็กชายสามารถบวชเป็นสามเณรได้ซึ่งมีอายุประมาณเจ็ดปี (Clarke, 2014, pp. 131-133) และโปรดดู กรณีมีพุทธานุญาตให้ภิกษุณีผู้ตั้งครรภ์สามารถดำเนินชีวิตทางศาสนาของตนต่อไปได้ในอารามแห่งคณะสงฆ์ รวมถึงมีพุทธานุญาตให้คณะสงฆ์แต่งตั้งเพื่อนภิกษุณีร่วมกันอภิบาลทารกในอารามแห่งคณะสงฆ์จนกว่าเด็กชายสามารถบวชเป็นสามเณรได้ซึ่งมีอายุประมาณเจ็ดปี (สุภัทรา วงสกุล, 2563ก, น. 72-73)

ระแวงระวังของภิกษุภิกษุณีอดีตคู่สามีภรรยาปุณณผู้ยึดมั่นต่อจารีตในแบบครอบครัวแล้วนำมาใช้ในคณะสงฆ์
นี้

1. **ความสัมพันธ์เชิงครอบครัวไม่เคยถูกห้ามในคณะสงฆ์ยุคต้น** บทความนี้เห็นด้วยกับข้อสรุปของ
คลาร์ก¹⁸ ในประเด็นเรื่องความเข้าใจของผู้ประพันธ์ หรือประมวลพระวินัยโดยเฉพาะพระวินัยฉบับภาษาบาลี
ต่อการกลับไปเยี่ยมบ้านญาติของภิกษุ ว่ามิได้มีข้อรังเกียจหรือมีนัยที่สื่อแสดงถึงความเป็นสิ่งต้องห้ามในพระ
วินัย ดังกรณีพระสุทินผู้กลับไปเยี่ยมครอบครัวและนำมาซึ่งการบัญญัติปฐมปาราชิก ตามที่บทความนี้ตั้งข้อสัง
เกตในเบื้องต้นว่า ความเสื่อมเสียที่เกิดขึ้นในคณะสงฆ์จากการไปเยี่ยมครอบครัวของพระสุทินที่นำมาซึ่งการ
บัญญัติสิกขาบทคือปฐมปาราชิก ทว่ากลับมิได้มีการบัญญัติห้ามภิกษุกลับไปเยี่ยมครอบครัว ย่อมแสดงถึง
ความอะลุ่มอล่วยของคณะสงฆ์ยุคต้นต่อความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนในองค์กรสงฆ์ ประเด็นที่ผู้บันทึกหรือ
ผู้ประพันธ์พระวินัยมีความกังวลน่าจะไม่ใช่การที่ภิกษุกลับไปเยี่ยมครอบครัว เนื่องจากผู้ประพันธ์หรือผู้
ประมวลพระวินัยน่าจะเข้าใจว่าครอบครัวเป็นหนึ่งในผู้อุปถัมภ์สำคัญที่สามารถเอื้อเพื่อทั้งภัตตาหารและทั้ง
อัฐบริขารเพื่อให้ภิกษุภิกษุณีสามารถดำรงชีวิตทางศาสนาของตนได้อย่างราบรื่น ทั้งการอนุญาตให้ภิกษุไปมา
หาสู่กับครอบครัวของตนได้ย่อมเพิ่มโอกาสให้สมาชิกครอบครัว หรือมีการนำพาให้สมาชิกครอบครัวมาร่วม
ปฏิบัติธรรมในพระศาสนานั้นเท่ากับเป็นการเพิ่มสมาชิกให้องค์กรสงฆ์ เนื่องจากการเพิ่มสมาชิกให้องค์กรสงฆ์
น่าจะมีความสำคัญยิ่งต่อการสร้างความมั่นคงต่อการสถาปนาคณะสงฆ์ยุคต้นดังที่วิเคราะห์ไว้ในเบื้องต้น

บทความนี้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมว่า การไม่กีดกันการกลับไปเยี่ยมครอบครัวของสมาชิกในองค์กรสงฆ์
สามารถยืนยันภาพลักษณ์ของภิกษุและภิกษุณีในคณะสงฆ์ยุคต้น รวมถึงความเข้าใจของผู้ประพันธ์หรือผู้
ประมวลพระวินัยต่อสมาชิกในองค์กรสงฆ์ว่า มิใช่ภาพลักษณ์ของ “สมณะผู้พ้นโลก” หรือ “ปัจเจก-นอก-
โลก” ตามทัศนะของ ดูมอนต์ (Dumont)¹⁹ และคณะสงฆ์ก็มีใช้กลุ่ม “คณะของผู้สละโลก” ดังภาพที่ แพทริก
โอลิเวลล์ (Patrick Olivelle) ได้เสนอไว้ ทว่าสอดคล้องกับภาพที่ สตีเวน คอลลินส์ (Collins, 1988, p. 106)
ได้เสนอภาพการ “ละทิ้งสังคม” ดังนั้นหากพิจารณาจากมุมมองเชิงสังคมวิทยาแล้วชัดเจนทีเดียวว่าบุคคลทาง

¹⁸ ทั้งนี้ คลาร์กวิเคราะห์หัวบทในพระวินัยที่แฝงความเข้าใจต่อภาพความเป็นครัวเรือนในอารามนิยมแห่งคณะสงฆ์ยุคต้น อาทิ กรณีที่ภิกษุรูปหนึ่ง
เดินทางไปยังบ้านข้างไกลบ่อยครั้ง ทำให้ภิกษุผู้สหายสรุปว่า ภรรยาผู้นั้นเป็นญาติของภิกษุ แม้ในเรื่องเล่าดังกล่าวข้างไกลภิกษุนั้นมิใช่ญาติ
ของภิกษุ ทว่าตัวบทนี้ได้สะท้อนความเข้าใจที่ภิกษุรูปหนึ่งมีต่อภิกษุอีกรูปหนึ่งเดินทางไปยังเรือนภรรยาบ่อยครั้งว่า เป็นการเดินทางไปเยี่ยมญาติ
และสะท้อนความเข้าใจของผู้ประมวลพระวินัยด้วยว่า การกลับไปเยี่ยมบ้านญาติของภิกษุมิได้สื่อแสดงถึงเป็นสิ่งต้องห้ามในพระวินัยแต่อย่างใด
(Clarke, 2014, pp. 131-133)

¹⁹ สตีเวน คอลลินส์ (Steven Collins) กล่าวถึงความเข้าใจของ หลุยส์ ดูมอนต์ (Louis Dumont) ที่มีต่อผู้ปฏิเสธโลก ดังนี้
“...ผู้ปฏิเสธโลกมีความเพียงพอในตนเอง โดยที่จะสนใจเฉพาะแต่กับตัวของเขาเอง ความคิดของผู้ปฏิเสธโลก จะคล้ายคลึงกับปัจเจกชน
สมัยใหม่ แต่จะมีข้อต่างพื้นฐานประการหนึ่งก็คือ เรา(ปัจเจกชนสมัยใหม่-ผู้เขียน) อาศัยอยู่ในสังคม ส่วนเขา (ผู้ปฏิเสธโลก-ผู้เขียน)
อาศัยอยู่นอกสังคม ดังนั้น ข้าพเจ้า (Dumont-ผู้เขียน) จึงขอเรียกผู้ปฏิเสธโลก (Indian renouncer-ผู้เขียน) ว่า ปัจเจก-นอก-โลก
โดยเปรียบเทียบแล้วพวกเรานั้นเป็น ปัจเจก-ใน-โลก โดยที่พวกเรานั้นเป็นปัจเจกชนในโลก ในขณะที่พวกเขานั้นเป็นปัจเจกชนแบบที่อยู่
นอกโลก ผู้ปฏิเสธโลกอาจจะอาศัยอยู่โดยลำพังในฐานะฤๅษี หรืออาจจะอาศัยอยู่ร่วมกับกลุ่มของผู้ปฏิเสธโลกด้วยกันภายใต้ผู้นำผู้หนึ่ง
ผู้ที่ป่าวประกาศวินัยแห่งอิสรภาพแบบหนึ่ง ความคล้ายคลึงกันของลัทธิพรตทั้งหลายแบบตะวันตก และระหว่างอารามแบบพุทธกับ
อารามแบบคริสต์สามารถคล้ายคลึงกันได้เป็นอย่างมาก...” (Collins, 1988, p. 102)

ศาสนานั้นไม่ได้หลีกเลี่ยงสังคม หากแต่แสดงถึงความไม่ยึดติดทางจิตวิทยา และแสดงถึงความเด็ดเดี่ยวแน่วแน่ของจิตใจซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สะท้อนความก้าวหน้าแห่งการทำสมาธิ

การไม่กีดกันการกลับไปเยี่ยมครอบครัวของสมาชิกในองค์กรสงฆ์ นอกจากสามารถยืนยันภาพของภิกษุและภิกษุณีในคณะสงฆ์ยุคต้นว่า *ไม่ใช่ภาพลักษณ์สมณะผู้พ้นโลก* ได้แล้ว ในอีกนัยหนึ่งก็อาจจะพิจารณาได้ว่าแสดงถึงข้อยืนยันต่อสังคมของคณะสงฆ์ยุคต้นที่มีความมั่นใจในสมาชิกองค์กรสงฆ์ของตน ในฐานะ *สมณะผู้พ้นโลกียวิสัย* หรือไม่ ดังนั้นแล้วภาพลักษณ์ของภิกษุและภิกษุณีในฐานะสมณะผู้สละละวิถีชีวิตแบบครอบครัวสู่วิถีชีวิตในพระศาสนาจึงไม่ใช่ผู้สละละความสัมพันธ์เชิงครอบครัวอย่างสิ้นเชิง ขณะเดียวกันพุทธศาสนามาคาดหวังให้สมาชิกในองค์กรสงฆ์สามารถแสดงตนต่อสังคมในฐานะสมณะผู้ก้าวพ้นโลกียวิสัยตามอุดมคติของพระศาสนา

บทความนี้มีความเห็นในประเด็นเกี่ยวกับตัวบทพระวินัยปาราชิกกัณฑ์ว่า ได้แสดงถึงประเด็นสำคัญที่ผู้ประพันธ์หรือผู้ประมวลพระวินัยกังวลใจและให้ความระแวดระวังคือ การเสพเมถุนธรรมของสมาชิกในองค์กรสงฆ์ เนื่องจากการเสพเมถุนธรรม (ซึ่งทั้งกับภรรยาทั้งกับสตรีทั้งกับสิ่งมีชีวิตอื่น (สัตว์) และทั้งกับสิ่งไร้ชีวิตคือศพ)เป็นกามกิจของคฤหัสถ์หรือผู้ครองเรือนย่อมต้องขัดแย้งกับอุดมการณ์ของวิถีสมณะผู้สละละวิถีชีวิตแบบครอบครัว จึงให้ถือเป็นความผิดอุกฉกรรจ์ ทั้งนี้ ผู้ประพันธ์หรือประมวลพระวินัยได้ป้องกันมิให้เกิดการกระทำซ้ำรอยเดียวกันกับกรณีพระสุทิน รวมทั้งบัญญัติพระวินัยที่เกี่ยวกับข้อห้ามการเสพเมถุนธรรมให้ครอบคลุมขึ้นหมายรวมถึงการห้ามร่วมประเวณีกับหญิงมนุษย์²⁰ ศพหญิงที่ยังไม่ถูกสัตว์กัดแทะ และสัตว์เดรัจฉานตัวเมีย อีกทั้งบัญญัติให้ครอบคลุมทุกประเภทของการห้ามร่วมประเวณีทุกประเภท กล่าวคือห้ามการเสพเมถุนธรรมทางช่องคลอด ทางทวารหนัก และทางปาก

2. คณะสงฆ์ยุคต้นบัญญัติสิกขาบทเป็นแนวทางการจัดการความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนในอาราม

บทความนี้เห็นด้วยกับข้อเสนอของคลาร์กที่วิเคราะห์การบัญญัติพระวินัยในฐานะเป็นแนวทางต่อการจัดการความสัมพันธ์เชิงครัวเรือนของคู่สามีภรรยาที่ก้าวออกจากชีวิตครอบครัวสู่การแสวงหาชีวิตทางศาสนา ร่วมกันในคณะสงฆ์ยุคต้น กล่าวคือเมื่อมีพุทธานุญาตให้มีการบรรพชาอุปสมบทภิกษุณีในคณะสงฆ์ย่อมเปิดโอกาสให้ภรรยามีโอกาสติดตามภิกษุผู้เป็นสามีเข้าร่วมแสวงหาชีวิตทางศาสนา อาทิ ครอบครัวพระมหากัสสปเถระและพระภิกษุทักขิณเถระดังที่กล่าวไว้²¹ ทว่าการเปิดโอกาสให้อดีตคู่สมรสได้ปฏิบัติธรรมร่วมกันในพระศาสนาย่อมมีทั้งอติตคู่สมรสที่เป็นพระอริยสงฆ์ดังเช่นพระมหากัสสปเถระและพระภิกษุทักขิณเถระ ทั้งภิกษุ

²⁰ โปรดดูข้อวิเคราะห์ของ คลาร์กในการบัญญัติพระวินัยต่อกรณีดังกล่าว (Clarke, 2014, pp. 166-167)

²¹ *คัมภีร์ฝ่ายมหายาน*ระบุถึงภิกษุทักขิณเถระว่ามีรูปร่างงามมาก เมื่อท่านออกบวชในสำนักนิครนถ์ ปุราณะ บรรดานักบวชซีเปลือยทั้งหลายต่างหลงใหลในความงามของเธอ เฝ้าติดตามเธอทุกวัน วันหนึ่งภิกษุได้พบกับพระมหากัสสปะ ท่านเล่าถึงสถานการณ์ที่ตนต้องเผชิญให้พระเถระได้ฟัง พระมหากัสสปะจึงนำเธอมาสู่สำนักพระมหาปชาบดีโคตมี แม้ว่าเธอกลายเป็นภิกษุณีแล้ว ความงามของเธอยังคงเป็นที่ต้องตาต้องใจบุรุษมากมายผู้พร้อมล่อลวงเธอ พระมหากัสสปะจึงแนะนำให้เธอไม่ต้องไปบิณฑบาต แล้วได้ปันส่วนอาหารครั้งที่พระมหากัสสปะบิณฑบาตให้ กรณีนี้ทำให้เกิดข้อติฉินในหมู่ภิกษุสงฆ์และภิกษุณี แม้ว่าการปันส่วนอาหารนี้ทรงมีพุทธานุญาตแล้ว (Clarke, 2014, pp. 112-114)

และภิกษุณีปุณณจึงทำให้เกิดปัญหาในสังคมสงฆ์ยุคต้น ดังเช่นการยังยึดมั่นต่อจารีตแบบครอบครัวโดยนำมาใช้ในคณะสงฆ์ ดังกรณีภิกษุณีอดีตภรรยาปรณนิบัติภิกษุอดีตสามี และกรณีภิกษุณีอดีตภรรยาใช้ภิกษุอดีตสามี

อนึ่ง บทความนี้วิเคราะห์ลักษณะ “...ก็ภิกษุณีใดปรณนิบัติภิกษุผู้กำลังฉันอยู่ด้วยน้ำดื่มหรือด้วยการพัสดุ ต้องอาบัติปาจิตตีย์...” (วิ.ภิกขุณี 3/815-816/140-141) ในฐานะเป็นแนวทางการจัดการความสัมพันธ์เชิงครอบครัวในคณะสงฆ์ยุคต้น ดังที่กล่าวไว้ว่าลักษณะที่ต้นเรื่องเกิดจากกรณีภิกษุณีอดีตภรรยาปรณนิบัติภิกษุอดีตสามีผู้เป็นอดีตมหาอาตมยณะกำลังฉันภัตตาหารด้วยการยกน้ำให้และพัดให้ เจตนาของภิกษุณีบทรนี้ น่าจะพิจารณาได้ว่าเป็นเพิกถอนความเคยชินของภิกษุณีที่ปฏิบัติตามจารีตแบบครอบครัวในฐานะภรรยา ผู้ต้องปรณนิบัติของสามีโดยเฉพาะแต่เดิมนั้นภิกษุอดีตสามีเป็นถึงมหาอาตมยณะ ในเมื่อสถานะทางสังคมของภรรยาตามฮินดูโบราณขึ้นอยู่กับสถานะทางสังคมของสามี ดังนั้นแล้วภรรยาจะต้องปรณนิบัติรับใช้สามีอย่างเต็มกำลัง ทว่าสภาพภาพของภิกษุณีคือผู้ก้าวออกจากวิถีชีวิตของผู้ครองเรือนสู่ชีวิตทางศาสนาโดยมีอุดมคติคือการมุ่งปฏิบัติธรรมเพื่อการดับทุกข์ บทความนี้มีข้อสังเกตว่าเมื่อผู้ประพันธ์หรือผู้ประมวลพระวินัยไม่ได้ห้ามการไปมาหาสู่กันระหว่างภิกษุอดีตสามีกับภิกษุณีอดีตภรรยา แม้เกิดกรณีอื้อฉาวของพระอุทายิกกับภิกษุณีอดีตภรรยาเรื่องการใช้ให้ชักจูงที่เปราะเปื้อนอสุจิ บทความนี้จึงวิเคราะห์ว่าด้วยบทพระวินัยและลักษณะบทรนี้ว่า ทั้งเป็นการป้องปรามทั้งปิดกั้นโอกาสที่เป็นไปได้ในการอ้างเหตุผลต่อการตั้งครมของภิกษุณีด้วยใช้กรณีพระอุทายิกกับภิกษุณีอดีตภรรยาเป็นแบบอย่าง รวมถึงต้องการตัดเตือนทั้งภิกษุและทั้งภิกษุณีว่าจะไม่สามารถใช้ข้ออ้างในลักษณะดังกล่าวนี้เพื่อเบี่ยงเบนประเด็นจากการก่อเรื่องอื้อฉาวในคณะสงฆ์

3. บทความนี้ได้ข้อสรุปว่า ภาพความเป็นครอบครัวไม่เคยหายจากคณะสงฆ์ยุคต้น โดยปรากฏในตัวบทพระวินัยในฐานะตัวอย่างเตือนสมาชิกในองค์กรสงฆ์ให้พึงระแวดระวังดังที่วิเคราะห์ไว้ ทั้งปรากฏภาพความเป็นครอบครัวในตัวบทพระสูตรอันเป็นเรื่องเล่าที่แสดงตัวอย่างว่ามีบรรดาสมาชิกในครอบครัวที่แสวงหาชีวิตทางศาสนาด้วยกันและต่างประสบความสำเร็จในชีวิตทางศาสนาด้วยกันโดยสามารถก้าวล่วงพ้นความทุกข์ได้ ดังมีครอบครัวของพระพุทธเป็นต้นแบบ ทั้งครอบครัวของพระสารีบุตรผู้เป็นอัครสาวกเบื้องขวา อีกทั้งครอบครัวของพระมหากัสสปเถระผู้ได้รับการยกย่องว่าเคร่งครัดในการปฏิบัติตถุคตวัตรดังที่กล่าวไป

ทว่า บทความนี้มีข้อเสนอกับที่แตกต่างจากข้อเสนอของ เซน คลาร์ก ผู้วิเคราะห์เรื่องเล่าในตัวบทพระวินัยและมีข้อเสนอว่า ภาพแห่งครอบครัวในคณะสงฆ์ไม่เคยถูกละเลยจากผู้ประพันธ์หรือผู้ประมวลพระวินัย ในฐานะเป็นภาพแทนของอารามนิยมของพุทธศาสนายุคต้น รวมถึงวิเคราะห์พระวินัยว่าบัญญัติขึ้นเพื่อจัดการกับความสัมพันธ์ของคู่สมรสที่แสวงหาชีวิตทางศาสนาด้วยกันในอารามแห่งคณะสงฆ์

ข้อเสนอของบทความนี้ คือเราสามารถพิจารณาเรื่องเล่าในตัวบทพระวินัยในฐานะเป็นการสื่อสารระหว่างผู้ประพันธ์ หรือประมวลพระวินัยกับสมาชิกองค์กรสงฆ์โดยแสดงให้เห็นภาพตัวอย่างปัญหาความวุ่นวายของอดีตคู่สมรสที่ปฏิบัติธรรมร่วมกันในคณะสงฆ์ แสดงถึงภาพภิกษุภิกษุณีผู้ไม่สามารถก้าวพ้นโลกีย์วิสัย ผู้ยังยึดมั่นในจารีตแบบครอบครัว จึงเป็นปัจจัยให้การปฏิบัติธรรมของตนนั้นไม่ราบรื่น และอาจจะนำ

ความเสื่อมเสียมาสู่คณะสงฆ์ยุคต้น ดังปรากฏประเด็นข้อกล่าวหาเรื่องการเสพเมณธรรมของพระสุทิน และเรื่องข้อกล่าวหาของพระอุทายเป็นตัวอย่าง จึงมีการบัญญัติสิกขาบทเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการกระทำผิดซ้ำรอยและมีบทลงโทษกรณีมีการฝ่าฝืน เพื่อยืนยันว่าการเสพเมณธรรมเป็นข้อห้ามสำคัญในสงฆ์ในฐานะชุมชนผู้สละวิถีชีวิต ครัวเรือนสู่ชุมชนแห่งการปฏิบัติธรรมที่มีอุดมการณ์และจุดหมายร่วมกันคือการดับทุกข์ หากถือว่าธรรมวินัยเสมือนตัวแทนพระศาสดา เรื่องเล่าในคัมภีร์พระวินัยน่าจะเป็นการให้ตัวอย่างภิกษุภิกษุณีผู้ยังยึดมั่นกับวิถีชีวิตของผู้ครองเรือนและจารีตแบบครอบครัวซึ่งย้อนแย้งกับวิถีสมณะผู้สละละครัวเรือน รวมถึงแสดงการป้องปรามและการกำกับให้สมาชิกในองค์กรสงฆ์ถือหลักปฏิบัติให้สมควรแก่สมณสาธูป ขณะที่บทความนี้วิเคราะห์ว่าเรื่องเล่าในพระสูตรอันประมวลพุทธพจน์และพระธรรมเทศนาได้ให้ภาพอุดมคติของครอบครัวต้นแบบที่บรรดาสมาชิกในครอบครัวสละละวิถีผู้ครองเรือนเพื่อบ่มบ่มชีวิตทางศาสนาด้วยกันและทุกท่านได้บรรลุจุดหมายในพระศาสนาโดยมีครอบครัวของพระพุทธเจ้า ทั้งครอบครัวพระอัครสาวกองค์สำคัญเป็นต้นแบบ ดังที่บทความได้กล่าวไว้ในเบื้องต้น

เกี่ยวกับผู้เขียน

สุภัทรา วงสกุล: อาจารย์ประจำสาขาวิชาปรัชญาและศาสนา หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- แบบชม, เอ. แอล. (2559). *อินเดียมหัศจรรย์ : ศึกษาประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของอนุทวีปอินเดียก่อนการเข้ามาของมุสลิม* (กาญจณี ละอองศรี, บรรณาธิการแปล). มูลนิธิโตโยต้าประเทศไทย.
- ประพจน์ อัครวิรุฬหาร. (2537). เอโก จเร ขคควิสาณกโป. ใน *อายุบวร : รุกพระคุณครูในโอกาสเกษียณอายุราชการ* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฐานิสร์ ชาศรีตพงศ์ ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (น. 183 – 193). บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- พระมหาสมชาย ฐานวุฑโฒ. (2558). สิกขาบทในพระปาฏิโมกข์เกิดขึ้นเมื่อใด. *ธรรมธारा*, (1)1, 13–54.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พุทธศักราช 2539 เล่ม 1 พระวินัยปิฎก มหาวีถัค ภาค 1. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.*
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พุทธศักราช 2539 เล่ม 2 พระวินัยปิฎก มหาวีถัค ภาค 2. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.*

- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พุทธศักราช 2539 เล่ม 3 พระวินัยปิฎก ภิกขุณีวงศ์. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พุทธศักราช 2539 เล่ม 4 พระวินัยปิฎก มหาวรรค ภาค 1. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เฉลิมพระเกียรติ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พุทธศักราช 2539 เล่ม 26 พระสุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย สุตตันต. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2543ก). พระวินัยปิฎก เล่มที่ 1 ภาคที่ 1 มหาวีรยัมภ์ ปฐมภาค และ อรรถกถา มหามกุฏราชวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์ พุทธศักราช 2525. พิมพ์ครั้งที่ 4. โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย.
- มหามกุฏราชวิทยาลัย. (2543ข). พระสูตร และ อรรถกถา แปล ขุททกนิกาย คาถาธรรมบท เล่มที่ 1 ภาคที่ 2 ตอนที่ 2 มหามกุฏราชวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์ พุทธศักราช 2525. พิมพ์ครั้งที่ 4. โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัย. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD), 4421. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/4421/>
- แม่ชีวิมุตติยา (สุภาพรณ ณ บางช้าง). (2550). พระวินัยปิฎก ในรัตนประทีปแห่งพระไตรปิฎก. หอพระไตรปิฎกนานาชาติ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วัดปทุมวนาราม ราชวรวิหาร และมูลนิธิสมเด็จพระมหิตลาธิเบศ อดุลยเดชวิกรม พระบรมราชชนก. (2539). เกร็ดอาถรรพ์. วัดปทุมวนาราม ราชวรวิหาร.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2546). พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์. บริษัท เอส.อาร์. พรินติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2566). ตามพระใหม่ไปเรียนธรรม (ธรรมบรรยาย แก่พระนวกะ รุ่นพรรษา ๒๕๓๙: ๗ ภาค ๖๐ ตอน) พิมพ์ครั้งที่ 1. วัดญาณเวศกวัน.
- สุภัทรา วงสกุล. (2563ก). การวิเคราะห์วินัยภิกษุณีสงฆ์ในฐานะกระบวนการปฏิบัติที่นำไปสู่การบรรลุธรรม. วารสารพุทธศาสนศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 27(2), 53–103.
- สุภัทรา วงสกุล. (2563ข). การวิเคราะห์เรื่อง กายภิกษุณีกับการบรรลุธรรม (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สุมาลี มหณรงค์ชัย. (2562). ฤๅษีในอินเดียโบราณ: ศึกษา “ความเป็นนักบวช” ของฤๅษี. วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. 16(2), 31-48.

ภาษาอังกฤษ

- Clarke, S. (2014). *Family Matters in Indian Buddhist Monasticisms*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Collins, S. (1988). Monasticism, utopias and comparative social theory. *Religion*. 18(2), pp. 101–135.
- Olivelle, P. (2011). *Ascetics and Brahmins: Studies in Ideologies and Institutions*. London; New York: Anthem Press.

