

กระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริต
ของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)
Digital graphic novel production process reflection loyalty of Somdej
Chaopraya Borommaha Srisuriyawongse (Chaung Bunnag)

พิเชฐ วงษ์จ้อย (Pichet Wongjoi) E-mail: pichet.wo@bsru.ac.th ^{1*}
ณรงค์ฤทธิ์ วงศ์ยะรา (Narongrith Wongyala) E-mail: mera-1965@hotmail.com ²

¹สาขาวิชาภาพยนตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
(Department of Film, Faculty of Management Science, Bansomdejchaopraya Rajabhat University)

²นักวิชาการอิสระ
(Independent academic)

*Corresponding Author. E-mail : pichet.wo@bsru.ac.th

(Received: 10 April 2026; Revised: 28 May 2026 ; Accepted: 20 June 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) และเพื่อศึกษาการรับรู้ของผู้อ่านนิยายภาพดิจิทัลที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ทั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาประวัติสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์จากเอกสารหลักฐานต่าง ๆ เพื่อนำเรื่องราวความซื่อสัตย์สุจริตของท่านมาใช้สำหรับกระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อใช้เป็นเครื่องมือวิจัย โดยให้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างอ่าน จากนั้นจึงดำเนินการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เพื่อการสะท้อนการรับรู้

ผลวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) เป็นกระบวนการแปลงข้อมูลทางประวัติศาสตร์และคุณค่าด้านความซื่อสัตย์สุจริตให้เป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างเป็นระบบ สามารถแบ่งกระบวนการได้ 2 ส่วน คือ ขั้นตอนเตรียมการ ซึ่งประกอบไปด้วยการเตรียมเนื้อเรื่องและศึกษาแรงบันดาลใจเพื่อใช้ในการผลิตนิยายภาพ และขั้นตอนผลิตนิยายภาพ ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนการร่างภาพ ลงสี และใส่คำบรรยาย เพื่อสร้างการรับรู้และคุณค่าทางจริยธรรมแก่ผู้อ่าน อีกทั้งการศึกษารับรู้ของผู้อ่านนิยายภาพดิจิทัลที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) พบว่า การรับรู้ความซื่อสัตย์สุจริตมีหลายลักษณะได้แก่ การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมโดยไม่คำนึงถึงอำนาจส่วนตน การเป็นผู้มีความจริงใจ รักษาบ้านเมืองไม่ต้องถูกคำครหา การเป็นผู้มีสัจจะ และการเป็นผู้ปฏิบัติงานด้วยความบริสุทธิ์ใจโดยเห็นแก่ชาติบ้านเมืองเป็นหลัก ซึ่งความซื่อสัตย์สุจริตที่สะท้อนออกมาดังกล่าวนี้ล้วนแสดงออกผ่านการวิพากษ์วิจารณ์ในการแก้ไขวิกฤติการณ์ของบ้านเมืองทั้งสิ้น

คำสำคัญ : นิยายภาพดิจิทัล ; ความซื่อสัตย์สุจริต ; สมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)

Abstract

The objectives of this research were to: 1) investigate the creative process of a digital graphic novel designed to reflect the integrity of Somdej Chaophraya Borommaha Srisuriyawongse (Chuang Bunnag), and 2) examine readers' perceptions of this digital graphic novel. Employing a qualitative research methodology, the researcher analyzed historical documents to gather data on the subject's integrity, which was utilized to develop the digital graphic novel as a research tool. The participants were assigned to read the novel, followed by in-depth interviews conducted to capture their perceptions.

The results indicated that the creation of the digital graphic novel was a process of systematically transforming historical data and ethical values of integrity into digital storytelling. This process was categorized into two main phases: 1) the preparatory phase, which involved story development and identifying creative inspirations, and 2) the production phase, which encompassed sketching, coloring, and lettering to foster moral awareness and values among readers. Furthermore, the investigation into readers' perceptions revealed several distinct dimensions of perceived integrity, which included prioritizing public interest over personal power, sincerity and patriotism despite facing criticism, holding true to one's word, and performing public duties with pure intentions. These reflected dimensions of integrity were vividly expressed through the subject's heroic actions in resolving national crises.

Keywords : Digital Graphic Novel; Integrity; Somdej Chaophraya Borommaha Srisuriyawongse (Chuang Bunnag)

บทนำ

ความซื่อสัตย์สุจริตถือเป็นคุณธรรมพื้นฐานสำคัญของสังคม ซึ่งหมายถึง ประพฤติตรงและจริงใจ ไม่คิดคดทรยศ ไม่คดโกงและไม่หลอกลวง และประพฤติในทางถูกต้อง (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554) โดยจะต้องมีการปลูกฝังหรือสอนประชาชนให้ประพฤติปฏิบัติ ทั้งนี้ เพราะหากคนในสังคมขาดคุณธรรมข้อนี้เมื่อใด สังคมก็จะวุ่นวาย ไม่สงบ จะเอารัดเอาเปรียบกัน และเห็นแก่ตัวมากขึ้นจนก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาอีกมากมาย

ในบริบทดังกล่าว สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารี (ช่วง บุนนาค) เป็นบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ผู้บำเพ็ญหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต ในฐานะเป็นผู้สำเร็จราชการแผ่นดินโดยเป็นผู้ได้อุปถัมภ์ช่วยเหลือทำนุบำรุงสิริราชสมบัติด้วยการเป็นกำลังสนับสนุนส่งเสริมให้พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงเตรียมพระองค์เพื่อทรงปกครองประเทศด้วยพระองค์เองต่อไปภายหน้า ทั้งยังรักษาแผ่นดินไว้ซึ่งเกียรติยศ โดยการเป็นผู้รับผิดชอบในพระราชกรณียกิจทั้งมวลในสถานการณ์ที่ประเทศชาติที่กำลังถูกคุกคามจากการล่าอาณานิคมจากตะวันตก ซึ่งนับเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ไทย ด้วยเหตุนี้ท่านจึงได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้สำเร็จราชการที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด ในประวัติศาสตร์ไทย (สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ และธนิต อยู่โพธิ์, 2548) อย่างไรก็ตาม เรื่องราวดังกล่าวกลับเป็นช่วงเวลาแห่งประวัติศาสตร์ที่ถูกมองข้ามมากที่สุด และยังไม่ได้รับการถ่ายทอดในรูปแบบที่เข้าถึงคนรุ่นใหม่อย่างแพร่หลาย

ในขณะที่นิยายภาพดิจิทัลนั้นพัฒนามาจากนิยายภาพที่พิมพ์บนกระดาษซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากทั่วโลก ซึ่งประเทศไทยเองก็นำเข้าและซื้อลิขสิทธิ์มาจัดจำหน่ายอย่างแพร่หลาย จนกระทั่งโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัล

กระบวนการผลิตนิยายภาพที่เคยวาดและลงสีบนกระดาษก็ค่อย ๆ หายไปและถูกทดแทนด้วยการผลิตด้วยระบบดิจิทัล อีกทั้งพฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภคนิยายภาพก็เปลี่ยนไป จากที่เคยเสวนิยายภาพจากสิ่งพิมพ์ก็เปลี่ยนไปอ่านจากคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ ซึ่งในปัจจุบันนิยายภาพดิจิทัล ได้ก้าวขึ้นมาเป็นสื่อหลักที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยมีแรงขับเคลื่อนสำคัญจากขีดความสามารถในการเข้าถึงผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่สะดวกและรวดเร็ว สอดคล้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อที่ใช้งานสมาร์ตโฟนเป็นหลักสูงถึงร้อยละ 74.20 (Mordor Intelligence, 2025) นอกจากนี้ ปัจจัยด้านเศรษฐกิจและความคุ้มค่ายังเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้สื่อชนิดนี้เติบโตเนื่องจากพฤติกรรมการเข้าถึงคอนเทนต์ดิจิทัลของคนไทยมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยพบว่ากิจกรรมการอ่านโพสต์ หนังสือ บทความออนไลน์ เป็นกิจกรรมยอดนิยมลำดับต้น ๆ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2566) ส่งผลให้สามารถเข้าถึงสื่อได้ง่าย ขณะเดียวกัน นวัตกรรมการเล่นเรื่องผ่านเทคนิคการเลื่อนจอแนวตั้ง (Vertical Scroll) เป็นภาษาภาพยนตร์รูปแบบใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคยุคดิจิทัลได้อย่างครบถ้วน (Stellar Market Research, 2024)

ด้วยเหตุปัจจัยทั้งด้านความสะดวก ความประหยัด และสุนทรียศาสตร์ในการนำเสนอ เป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยเลือกใช้นิยายภาพดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการศึกษาสะท้อนมุมมองและการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง ในสภาวะที่ผู้บริโภคเผชิญกับภาวะสารสนเทศล้นเกิน (Information Overload) การสื่อสารผ่านการเข้ารหัส (Encoding) ในรูปแบบเดิมที่เน้นการส่งผ่านเนื้อหาเพียงมิติเดียวเริ่มมีข้อจำกัดในการดึงดูดความสนใจและสร้างการจดจำเชิงลึก ส่งผลให้ความหมายที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารอาจถูกกลบหรือเกิดการถอดรหัสที่คลาดเคลื่อนได้ง่าย ด้วยเหตุนี้ การเล่าเรื่องด้วยภาพจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในฐานะเครื่องมือที่ช่วยลดช่องว่างระหว่างภาษาและการรับรู้ โดยอาศัยกระบวนการผลิตโดยใช้อรรถาภิธานความรู้เกี่ยวกับการใช้มุมมอง ขนาดภาพในภาพยนตร์ การออกแบบตัวละคร และเทคนิคภาพดิจิทัลเข้าไว้ด้วยกันเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวให้เข้าใจง่ายและการเข้าใจ และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ ทั้งยังสอดคล้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อของผู้คนที่เปลี่ยนไปสู่แพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งน่าจะมีผลให้ผู้อ่านสามารถรับรู้และเข้าใจถึงความซื่อสัตย์สุจริตได้อย่างชัดเจน อีกทั้งปัจจุบันสังคมไทยกำลังเผชิญปัญหาด้านคุณธรรมและความซื่อสัตย์สุจริต ทั้งในด้านการใช้ชีวิต การศึกษา และการอยู่ร่วมกันในสังคม ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่ขาดความรับผิดชอบและไม่ตระหนักถึงคุณค่าของความซื่อสัตย์ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัล เพื่อใช้เป็นสื่อร่วมสมัยที่สามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่าย และช่วยปลูกฝังค่านิยมด้านคุณธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยเลือกนำเสนอแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตผ่านกรณีศึกษาของสมเด็จพระยาบรมมหาราชศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่ได้รับการยกย่องในด้านความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดี และการปฏิบัติหน้าที่เพื่อส่วนรวม โดยมุ่งหวังให้เป็นสื่อสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ และเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมอย่างร่วมสมัย เหมาะสมกับบริบทปัจจุบัน

จากความสำคัญดังกล่าว จึงนำไปสู่ประเด็นปัญหาวิจัยว่า การนำเสนอคุณค่าความซื่อสัตย์สุจริตของบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ผ่านรูปแบบนิยายภาพดิจิทัลมีกระบวนการสร้างสรรค์และสามารถก่อให้เกิดการรับรู้ต่อผู้อ่านได้อย่างไร ดังนั้น การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาราชศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) รวมถึงการวิเคราะห์การถ่ายทอดคุณค่าดังกล่าวผ่านสื่อ จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์เข้ากับสื่อร่วมสมัย เพื่อเสริมสร้างและปลูกฝังแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์ต่อผู้อ่าน ภายใต้แนวคิดนิยายภาพดิจิทัลที่ให้ความบันเทิง สอดแทรกเนื้อหาที่มีคุณธรรม สอดคล้องกับความเป็นจริงตามประวัติศาสตร์ของสมเด็จพระยาบรมมหาราชศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ผู้เป็นรัฐบุรุษผู้มีเกียรติคุณในเรื่องความซื่อสัตย์ต่อองค์พระมหากษัตริย์อย่างยิ่ง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)
2. เพื่อศึกษาการรับรู้ของผู้อ่านนิยายภาพดิจิทัลที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)

การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดเรื่องนิยายภาพและกระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัล

นิยายภาพ (Graphic Novel) เป็นสื่อเล่าเรื่องที่ผสมผสานระหว่างภาพและข้อความ โดยใช้การจัดลำดับภาพ (Sequential Art) เพื่อถ่ายทอดเนื้อหา อารมณ์ และความหมายไปยังผู้อ่านอย่างเป็นระบบ การเล่าเรื่องในรูปแบบนิยายภาพมีจุดเด่นที่สามารถสื่อสารเนื้อหาที่ซับซ้อนหรือเป็นนามธรรมให้เข้าใจได้ง่ายผ่านองค์ประกอบทางภาพ เช่น มุมกล้อง องค์ประกอบภาพ จังหวะการเล่าเรื่อง ในบริบทของสื่อร่วมสมัย นิยายภาพได้พัฒนาไปสู่ “นิยายภาพดิจิทัล” ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยในกระบวนการผลิต ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้สะดวก รวดเร็ว และมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านเทคนิคการวาด การลงสี และการเผยแพร่สู่ผู้อ่าน กระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการ (Preparation) และขั้นตอนผลิต (Generate) (Bancroft, 2006) ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการ (Preparation)

ขั้นตอนเตรียมการเป็นกระบวนการสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพของเนื้อหาและความสมบูรณ์ของนิยายภาพ ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1.1 การศึกษาและแรงบันดาลใจ (Research) การศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเป็นขั้นตอนพื้นฐานในการสร้างสรรค์นิยายภาพ โดยผู้สร้างสรรค์ต้องรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ตัวละคร และบริบทของเรื่อง เพื่อให้เกิดความถูกต้องและสมจริง การมีแรงบันดาลใจที่ชัดเจนจะช่วยกำหนดทิศทางของเรื่องราว และทำให้งานมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในงานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ การศึกษาข้อมูลเชิงลึกยิ่งมีความสำคัญ เนื่องจากต้องอาศัยความถูกต้องของข้อเท็จจริงควบคู่กับการนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย

1.2 การพัฒนาเนื้อเรื่อง (Story) เนื้อเรื่องเป็นแกนหลักของนิยายภาพ โดยโครงสร้างเรื่องที่ดีควรมี “ความต้องการของตัวละคร” ที่ชัดเจน ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดการดำเนินเรื่อง ตัวละครจะต้องเผชิญกับอุปสรรคหรือความขัดแย้ง (Conflict) ที่เข้ามาขัดขวางความต้องการ เพื่อสร้างความน่าสนใจและความเข้มข้นให้กับเนื้อเรื่อง ดังนั้น นิยายภาพจึงไม่ใช่เพียงการเล่าเหตุการณ์ แต่เป็นการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องที่สามารถถ่ายทอดทั้งเหตุการณ์และอารมณ์ผ่านภาพและข้อความ

2. ขั้นตอนผลิต (Generate) ขั้นตอนผลิตเป็นกระบวนการแปลงแนวคิดและเนื้อเรื่องให้กลายเป็นผลงานนิยายภาพที่สมบูรณ์ โดยสามารถดำเนินการได้ทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและดิจิทัล ซึ่งในปัจจุบันนิยมใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยในหลายขั้นตอน อาทิ การวาด การวางสตอรี่บอร์ดซึ่งเป็นการลำดับภาพของเรื่องทั้งหมด เพื่อกำหนดมุมกล้อง องค์ประกอบภาพ และจังหวะการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับเนื้อหา การร่างภาพด้วยดินสอ การตัดเส้น ลงสี ตลอดจนจนถึงการใส่คำบรรยาย จากแนวคิดและกระบวนการดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเป็นกระบวนการที่ผสมผสานทั้งศาสตร์และศิลป์ โดยเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนาเนื้อเรื่อง ไปจนถึงการผลิตผลงานด้วยเทคนิคทางศิลปะและเทคโนโลยีดิจิทัล

ในงานวิจัยนี้ได้ใช้กระบวนการผลิตนิยายภาพดิจิทัลทั้งสองขั้นตอนคือ ขั้นตอนเตรียมการและขั้นตอนผลิตโดยประยุกต์ใช้ในการพัฒนานิยายภาพดิจิทัลที่มีเนื้อหาสะท้อนคุณค่าทางสังคมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

แนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากในการดึงดูดความสนใจของผู้ชม (พิเชฐ วงษ์จ้อย, 2551) นักออกแบบตัวละคร (Character designer) คือ นักวาดภาพต้นแบบตัวละคร จะเป็นผู้สร้างตัวละครที่ทำการแสดงในฉากต่าง ๆ หรือเรื่องราวในสื่อต่าง ๆ ได้แก่ นิยายภาพและภาพยนตร์เปรียบเสมือนผู้แสดงในภาพยนตร์ นักออกแบบตัวละครจึงมีหน้าที่คล้ายผู้คัดเลือกนักแสดงผู้หา “หน้าตา” และรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทในเรื่องราวต่าง ๆ (Bancroft, 2006) ดังนั้น การออกแบบตัวละครจึงหมายถึง การวาดรูปต้นแบบตัวละครเพื่อทำการแสดงในบทบาทต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับบทบาทที่กำหนด ซึ่งการออกแบบตัวละครในแต่ละสื่อมีลักษณะแตกต่างกัน ซึ่งสำหรับการออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในนิยายภาพนั้นสามารถใส่รายละเอียดตัวละครได้อย่างมาก เนื่องจากไม่ต้องผ่านการวาดซ้ำ เพื่อทำการเคลื่อนไหวอย่างแอนิเมชัน (Bancroft, 2006) ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวความคิดเรื่องการออกแบบตัวละครเป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติออกแบบตัวละครในนิยายภาพดิจิทัลให้มีความร่วมสมัยเหมาะสมตามความนิยมของผู้อ่านในปัจจุบัน โดยเลือกใช้วิธีการออกแบบตัวละครแบบสมจริงเพื่อให้เหมาะสมกับเรื่องราวที่สร้างจากเค้าโครงเรื่องจริง

แนวคิดการสร้างตัวละคร

ตัวละคร คือ การกระทำที่มีลักษณะตามวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง (Blacker, 1986, อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) ซึ่งการกระทำใด ๆ ในเรื่องเล่านั้นก็เพื่อเอาชนะปัญหาและความขัดแย้งในเรื่องราว (Conflict) หรืออาจเกิดขึ้นตามตัวแปรของมุมมอง วิสัยทัศน์ หรือวิธีที่ตัวละครมองโลก (Field, 1994, อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) ซึ่งตัวละครแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ

1. ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ (Active Character) ตัวละครประเภทนี้เป็นตัวละครที่สร้างความสนใจให้ติดตามเรื่องราวไปได้โดยตลอด ซึ่งมักเป็นตัวละครหลักหรือตัวละครเอก (Protagonist) ตัวดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ (Mehring, 1990, อ้างถึงใน อัครวิน ชาบาร่า, 2552)
2. ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Character) เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการทำหน้าที่ผลักดันเรื่องราวตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งหากตัวละครเอกเป็นฝ่ายถูกกระทำเสมอ อาจทำให้ผู้ชมเกิดความเห็นอกเห็นใจขึ้นได้

แนวทางการสร้างตัวละคร

1. การค้นหาประวัติชีวิตของตัวละคร (Character Biography) การเขียนประวัติ จะช่วยให้กำหนดลักษณะของตัวละครได้ เช่น ตัวละครชื่ออะไร เกิดที่ไหน อายุเท่าไร เริ่มเรื่องที่ไหน ชีวิตในวัยเด็กเป็นอย่างไร การเข้าถึงชีวิตของตัวละครตั้งแต่วัยเล็ก เรื่อยมาจนกระทั่งถึงชีวิตของตัวละครก่อนที่จะเริ่มเรื่องราวขึ้น เพราะว่าความสัมพันธ์จะมีอิทธิพลกับพฤติกรรมของตัวละครเองในระหว่างการดำเนินเรื่องราว
2. การค้นคว้าหาข้อมูล (Research) เป็นเครื่องมืออีกชนิดหนึ่งที่ทำให้เราสามารถขยายรายละเอียดในการสร้างตัวละครของเราได้มาก ซึ่งการค้นคว้าหาข้อมูลนี้มี 2 วิธี คือ (Field, 1984, อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) ทั้งการค้นคว้าข้อมูลจากชีวิตจริง (Life Research) หรือการค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสาร (Textual research)

ในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวคิดการสร้างตัวละครเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวละครและการลงมือปฏิบัติสร้างตัวละครในนิยายภาพดิจิทัลให้มีความร่วมสมัย เหมาะสมตามลักษณะความซื่อสัตย์ที่ปรากฏในตัวละคร ความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)

แนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

คำว่าซื่อสัตย์ ประกอบด้วยคำว่า “ซื่อ” หมายถึง ตรง และ “สัตย์” หมายถึง ความจริง ดังนั้น “ซื่อสัตย์” จึงหมายถึง ประพฤติตรงโดยยึดถือความจริง ไม่บิดเบือนข้อเท็จจริง ไม่คิดคด (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554)

เช่น สื่อมวลชนต้องเสนอข้อเท็จจริงอย่างซื่อสัตย์ นักวิจัยที่ดีต้องซื่อสัตย์ ไม่บิดเบือนผลการวิจัยเพื่อประโยชน์ของตนเองหรือผู้อื่น นอกจากหมายถึงประพจน์โดยตรงโดยยึดถือความจริงแล้ว ซื่อสัตย์ ยังใช้ในความหมายว่าไม่คดโกง ไม่น้อราษฎร์บังหลวง เช่น คุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของข้าราชการได้แก่ความซื่อสัตย์ กล่าวคือ การทำงานแบบตรงไปตรงมา ไม่คดโกง ไม่แสวงหาผลประโยชน์อย่างไร้คุณธรรม นอกจากนั้น ซื่อสัตย์ ยังหมายถึงไม่หลอกลวง เช่น เขาทำมาหากินด้วยความสุจริต ชีวิตจึงเต็มไปด้วยความสุขกายสบายใจ ธุรกิจที่สุจริตย่อมอยู่คงทนมากกว่าธุรกิจที่ทุจริต ส่วนคำว่า สุจริต มักใช้ควบคู่กับคำว่า ซื่อสัตย์ เป็นซื่อสัตย์สุจริต เช่น กฎหมายกำหนดให้ข้าราชการพลเรือนต้องปฏิบัติหน้าที่ราชการด้วยความซื่อสัตย์สุจริต เทียงธรรม ขยันหมั่นเพียร และดูแลเอาใจใส่รักษาประโยชน์ของทางราชการ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2557) ดังนั้นความซื่อสัตย์สุจริตจึงหมายถึง ประพจน์โดยตรงโดยยึดถือความจริงในทางที่ถูกต้อง

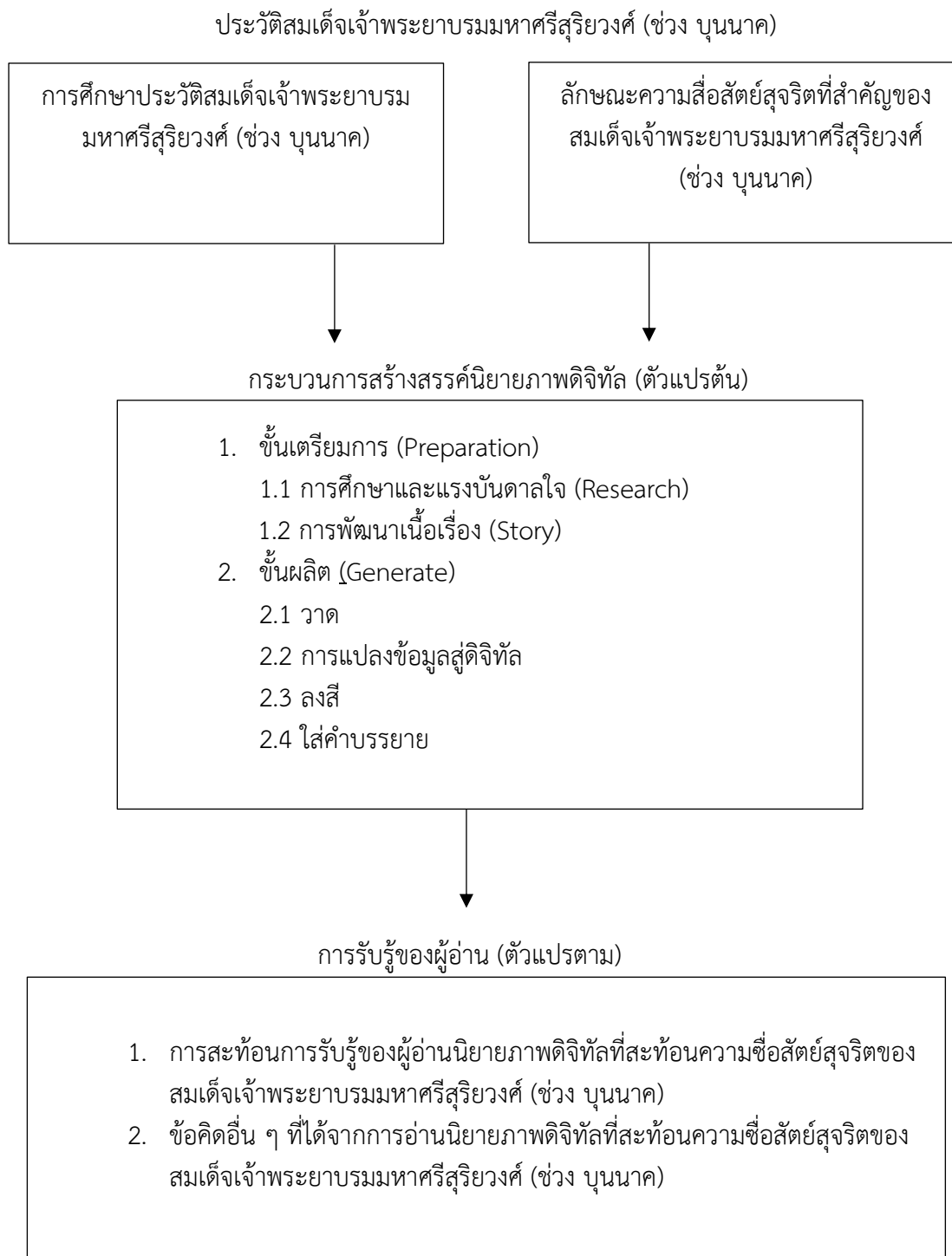
ในงานวิจัยนี้ได้ใช้แนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต เป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติ สร้างตัวละคร และเป็นการรอบความคิดในการนำเรื่องราว วิถีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความซื่อสัตย์ของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) มาถ่ายทอดในงานนิยายภาพดิจิทัล

แนวคิดด้านสัญวิทยาและการวิเคราะห์ตัวบท

การศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมผ่านกระบวนการสื่อสารจำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์โครงสร้างของความหมายอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการพิจารณาสัญลักษณ์ (Signifier) และความหมาย (Signified) ตามแนวคิดสัญวิทยาของเฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการระบุว่าวัตถุ ถ้อยคำ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ถูกใช้แทนค่าความหมายในบริบทสังคมและวัฒนธรรมอย่างไร โดยมองว่าความหมายไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญแต่ถูกกำหนดผ่านระบบความสัมพันธ์ของเครื่องหมาย (Saussure, 2011) เมื่อสัญลักษณ์ถูกนำเข้าสู่กระบวนการสื่อสารมวลชน Hall (1980) ได้เสนอโมเดล การเข้ารหัสและถอดรหัส (Encoding/Decoding) เพื่อชี้ให้เห็นว่าผู้ผลิตสื่อไม่ได้ส่งผ่านความหมายในลักษณะเส้นตรงหรือมีความหมายเดียวที่ตายตัว แต่เป็นการบรรจุความหมายผ่านอุดมการณ์และโครงสร้างทางสังคม (Encoding) ในขณะที่ผู้รับสารมีเสรีภาพในการตีความหรือถอดรหัส (Decoding) ตามบริบทและประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการตีความที่สอดคล้อง การต่อรอง หรือแม้แต่การขัดแย้งกับเจตนาเดิมของผู้ผลิตสื่อ ทั้งนี้ เพื่อให้เห็นภาพรวมของชุดความคิดที่ปรากฏในตัวละครอย่างชัดเจน การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงประเด็น (Thematic Analysis) จึงถูกนำมาใช้เป็นระเบียบวิธีวิจัยสำคัญในการจำแนกและจัดกลุ่มรูปแบบความหมายที่ซ้ำกันเพื่อระบุประเด็นหลักที่สะท้อนถึงค่านิยมหรืออุดมการณ์ที่แฝงอยู่ในสื่อ นั้น ๆ อย่างเป็นรูปธรรม

ในส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิยายภาพดิจิทัล ได้แก่ งานวิจัยเรื่อง “Early Empathy: Impact of Digital Storytelling, Traditional-Storytelling, and Gender on Early Childhood” Maranatha et al. (2024) ซึ่งศึกษาการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลและการเล่าเรื่องผ่านสื่อดั้งเดิมในฐานะสื่อการเรียนรู้ที่มีผลต่อความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ผลวิจัยพบว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลมีระดับความเห็นอกเห็นใจสูงกว่าเด็กที่ได้รับการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลยังเหมาะสมต่อการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจมากกว่าการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยกระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความเชื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)
ที่มา : ผู้วิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาประวัติสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์จากเอกสารหลักฐานต่าง ๆ และเป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice Research) โดยประยุกต์แนวความคิดการวิจัยผ่านการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัล เพื่อสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการผลิตนิยายภาพดิจิทัล โดยนำเรื่องราวที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของท่านมาสร้างสรรค์เป็นนิยายภาพดิจิทัล แล้วจึงนำไปให้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างอ่านเพื่อการสะท้อนการรับรู้ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาประวัติสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) จากเอกสารหลักฐานต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้สำหรับกระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ผ่านการเรื่องราว การกระทำ และการตัดสินใจต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ของตัวละครที่สะท้อนลักษณะความซื่อสัตย์สุจริต ผ่านการกระทำและความประพฤติที่ตรงไปตรงมาตามแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต โดยการเลือกประเด็นทางประวัติศาสตร์ และวีรกรรมอันสำคัญของสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) มาสังเคราะห์ประเด็นสำคัญสำหรับใช้ในการออกแบบเนื้อหาและโครงเรื่องของนิยายภาพดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 2 นำเรื่องราวที่ศึกษาประวัติและวีรกรรมของสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตมาถ่ายทอดเป็นเนื้อเรื่องนิยายภาพดิจิทัล โดยที่เนื้อเรื่องนิยายภาพดิจิทัลเรื่องนี้ ผลิตโดยมีแนวคิดสำคัญคือสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)

ขั้นตอนที่ 3 สร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัล โดยนำเนื้อเรื่องที่พัฒนาขึ้นจากขั้นตอนที่ 2 มาถ่ายทอดผ่านกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบนิยายภาพดิจิทัลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ กระบวนการผลิตครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบตัวละคร ฉาก และองค์ประกอบภาพ การจัดวางลำดับภาพ การใช้ภาษาภาพ และการใช้เทคนิคดิจิทัลในการวาดและลงสี ตลอดจนการใช้บทสนทนาและคำบรรยายที่กระชับ ชัดเจน เพื่อเล่าเรื่องราวและอารมณ์ของเรื่องเพื่อการสะท้อนแนวคิดหลักเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย

ขั้นตอนที่ 4 นำนิยายภาพดิจิทัลมาให้อ่านได้อ่าน แล้วทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในประเด็นเกี่ยวกับข้อคิดที่ได้รับหลังจากอ่านนิยายภาพ “ตำนานแห่งแสง” ว่าข้อคิดที่ได้รับนั้นมีอะไรบ้างและสามารถสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ ได้หรือไม่อย่างไร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ 1. เป็นผู้ที่สามารถอ่านหนังสือได้ 2. ไม่เคยมีความรู้หรือรับทราบประวัติและวีรกรรมของสมเด็จพระเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) มาก่อน และ 3. มีความสนใจเข้าร่วมการวิจัยและยินยอมให้ข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก ทั้งนี้ เพื่อให้ข้อมูลที่ได้สะท้อนผลของการรับรู้จากนิยายภาพดิจิทัลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยตรง จึงกำหนดขอบเขตกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็นผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เนื่องจากการศึกษานี้มุ่งวิเคราะห์การรับรู้และการตีความสารเชิงคุณธรรมที่แฝงอยู่ในนิยายภาพดิจิทัล ซึ่งเกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจประเด็นเชิงนามธรรม ทั้งด้านความซื่อสัตย์สุจริต จริยธรรมทางสังคม และบริบททางประวัติศาสตร์ อันจำเป็นต้องอาศัยวุฒิภาวะทางความคิดและประสบการณ์ทางสังคมในการเชื่อมโยงความหมาย ดังนั้น การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่บรรลุนิติภาวะแล้วจึงช่วยให้ข้อมูลที่ได้รับมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งมุ่งศึกษากระบวนการสร้างความหมายและการรับรู้คุณค่าทางจริยธรรมผ่านสื่อดิจิทัลร่วมสมัย โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มตามช่วงอายุ คือ กลุ่มนักศึกษาอายุระหว่าง 18 - 25 ปี และกลุ่มวัยทำงานอายุระหว่าง 26 - 40 ปี และวัยผู้ใหญ่อายุ 41 ปีขึ้นไป

ในส่วนของจำนวนผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนที่ตายตัวล่วงหน้า แต่ใช้หลักความอิ่มตัวของข้อมูล (Data Saturation) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณายุติการเก็บข้อมูล กล่าวคือ จะดำเนินการสัมภาษณ์อย่างต่อเนื่องจนกระทั่งไม่พบประเด็นหรือข้อมูลใหม่เพิ่มเติมจากผู้ให้ข้อมูลรายถัดไป ซึ่งแสดงถึงความเพียงพอของข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์

สำหรับการได้มาซึ่งผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยดำเนินการโดยการคัดเลือกผู้เข้าร่วมที่มีคุณสมบัติตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นให้อ่านนิยายภาพดิจิทัลเรื่อง “ตำนานแห่งแสง” และนัดหมายเพื่อเข้าร่วมการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นรายบุคคล โดยผู้ให้ข้อมูลทุกคนได้รับการชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และสิทธิในการเข้าร่วมวิจัย พร้อมทั้งให้ความยินยอมโดยสมัครใจก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยปกปิดข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมทั้งหมด และไม่นำเสนอข้อมูลที่สามารถระบุตัวตนได้ โดยสามารถปฏิเสธหรือยุติการเข้าร่วมได้ตลอดเวลา

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เอกสารตำราที่บันทึกเรื่องราววิกรมของสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์ริวงศ์ (ช่วง บุนนาค)
2. เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์

2.1 นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์ริวงศ์ (ช่วง บุนนาค)

2.2 แบบสัมภาษณ์เจาะลึกในประเด็นข้อคิดที่ได้รับหลังจากที่ได้่านนิยายภาพ โดยผู้วิจัยจะทำหน้าที่สัมภาษณ์ ซึ่งจะใช้คำถามปลายเปิดแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยกำหนดประเด็นคำถามหลักไว้ล่วงหน้า และเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้อย่างอิสระ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ข้อมูลใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) ด้วยการเปรียบเทียบและตรวจสอบความแน่นอนของข้อมูลโดยนำข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ มาเปรียบเทียบกัน (Data Triangulation) พร้อมกับการใช้มุมมองของทฤษฎีต่าง ๆ มาพิจารณาข้อมูลชุดเดียวกัน (Theory Triangulation) และการให้บุคคลต่าง ๆ ที่ไม่ใช่นักวิจัยทำการทบทวนข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ (Reviews Triangulation)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เกี่ยวกับประวัติของเจ้าพระยาบรมมหารัษฎ์ริวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ในเรื่องความซื่อสัตย์สุจริตจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสารและตำรา ซึ่งหลังจากผลิตนิยายภาพเสร็จก็จะนำไปให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งก็คือผู้อ่านได้อ่านและทำการสัมภาษณ์เจาะลึกในประเด็นข้อคิดที่ได้รับหลังจากที่ได้่านนิยายภาพ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแต่ละกลุ่มนั้น จะดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการวิจัยให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเข้าใจ และทราบวัตถุประสงค์ของการวิจัยก่อนเก็บข้อมูล และผู้เข้าร่วมให้ความสมัครใจการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ให้นิยายภาพกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลอ่าน
3. นำคำถามที่เตรียมไว้มาให้ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

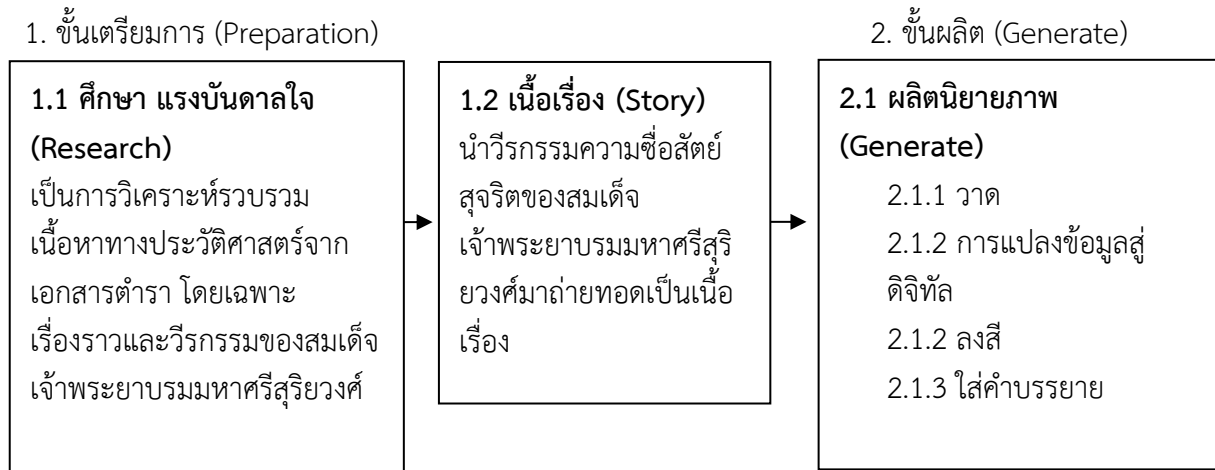
การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. การวิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการวิเคราะห์ตัวบท ในแง่ของเนื้อหา ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์จากเอกสารตำรา เพื่อสังเคราะห์ประเด็นสำคัญสำหรับใช้ในการออกแบบเนื้อหาและโครงเรื่องของนิยายภาพดิจิทัล รวมทั้งลักษณะความซื่อสัตย์สุจริตที่จะนำไปถ่ายทอดเป็นนิยายภาพ

2. การวิเคราะห์ข้อคิดที่ผู้อ่านได้รับ การวิเคราะห์จากมุมมองของผู้อ่านที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากผู้อ่านนิยายภาพดิจิทัลได้รับรู้ข้อคิดที่สะท้อนถึงความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) อย่างไร

ผลการวิจัย

1. กระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) แบ่งเป็น 2 กระบวนการ คือ ขั้นตอนเตรียมการ และขั้นตอนผลิต



รูปภาพที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัล “ตำนานแห่งแสง”
ที่มา : ผู้วิจัย

1. ขั้นตอนเตรียมการ (Preparation)

1.1 ศึกษา แรบบันดาลใจ (Research) จากการศึกษาเรื่องราวและวีรกรรมของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) พบว่าลักษณะความซื่อสัตย์สุจริตที่สำคัญมีปรากฏดังนี้

1.1.1 เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมโดยไม่คำนึงถึงอำนาจส่วนตน

มีลักษณะเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมโดยไม่คำนึงถึงอำนาจส่วนตนซึ่งเป็นผลมาจากความซื่อสัตย์ต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ โดยในขณะที่ท่านดำรงตำแหน่งผู้สำเร็จราชการแผ่นดินนั้น สถานการณ์บ้านเมืองต้องเผชิญกับการล่าอาณานิคมอีกทั้งพระมหากษัตริย์ก็ยังทรงพระเยาว์ ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ ของผู้สำเร็จราชการในเวลานั้นสามารถกระทำการยึดอำนาจได้โดยง่ายและมีปัจจัยต่าง ๆ ที่เอื้อให้เกิดพฤติกรรมทุจริตประพฤติดมิชอบ ทั้งการแทรกแซงจากมหาอำนาจตะวันตก พวกอั้งยี่ และความคิดที่แตกแยกกันระหว่างขุนนาง หากแต่เจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์กลับไม่เห็นแก่อำนาจส่วนตนซึ่งเป็นผลประโยชน์ที่บุคคลได้รับ โดยอาศัยตำแหน่งหน้าที่ของตนและยังคงปฏิบัติหน้าที่ด้วยความจงรักภักดี ทั้งซัดส่ายของประเทศไทยทั้งภายนอกและภายใน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการคำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว ได้แก่ การลดความเห็นแก่ตัวและมุ่งมั่นปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของตนอย่างเต็มความสามารถ ด้วยความอดทนหนักแน่นแม้เผชิญกับปัญหาหรือสิ่งที่ไม่พึงพอใจ

1.1.2 เป็นผู้มีความจริงใจ รักชาติบ้านเมืองแม้ต้องถูกคำครหา

มีลักษณะความซื่อสัตย์เป็นผู้มีความจริงใจ รักชาติบ้านเมืองอย่างยิ่ง โดยขณะที่ท่านดำรงตำแหน่งเจ้าพระยานั้น บ้านเมืองได้เผชิญกับภัยคุกคามจากต่างชาติ ซึ่งเป็นยุคของการล่าอาณานิคมจากมหาอำนาจตะวันตก โดยอังกฤษต้องการทำสนธิสัญญากับสยามประเทศ ซึ่งสร้างความขัดแย้งทางความคิดระหว่างขุนนางสยามเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งทำให้การทำสนธิสัญญาระหว่างสยามกับประเทศอังกฤษบรรลุได้โดยยาก ในเวลานั้นก็ได้ท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ช่วยเหลือคอยประนีประนอมทำให้สามารถบรรลุสนธิสัญญาไปได้ ซึ่งทำให้

บ้านเมืองรอดพ้นจากสงคราม แต่ถ้าว่าในสายตาของผู้มีความเห็นขัดแย้งนั้น อาจเข้าใจไปว่าท่านเห็นดีเห็นงาม และไปเข้าพวกกับชาติตะวันตก แสดงให้เห็นถึงความสำนึกหวงแหนในมาตุภูมิ และเสียสละยอมถูกครหา ด้วยความจริงใจผ่านความประพฤติตรงไปตรงมาโดยไม่หวังว่าใครจะครหาหรือขัดกับความคิดของบรรดาขุนนางต่าง ๆ ที่ไม่เห็นด้วยโดยตั้งอยู่บนประโยชน์สุขของชาติเป็นหลักด้วยความบริสุทธิ์ใจ

1.1.3 เป็นผู้มีสัจจะ

มีลักษณะของผู้มีสัจจะเพราะในขณะที่ท่านดำรงตำแหน่งผู้สำเร็จราชการแผ่นดินนั้น เข้าวันหนึ่ง หลังจากพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวสวรรคตแล้ว สมเด็จพระพุทธาจารย์ (โต) วัดระฆัง ได้จุดได้หรือเทียนเข้าไปหาท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ที่บ้านแล้วเรียนถามท่านเป็นความว่า อาตมาพบได้ยินเขาเล่าลือกันว่ามีคนจะเอาแผ่นดิน จะเป็นความจริงหรือประการใด ถ้าเป็นความจริงอาตมาก็ใคร่ขอบิณฑบาตเขาเสียสักคน ท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์จึงตอบว่าเจ้าคุณอย่ากลัวเลย ตราบใดที่ฉันยังมีชีวิตอยู่ แผ่นดินจะไม่มีคนมาได้เลย เมื่อสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงหายประชวรแล้ว ก็เสด็จเข้าสู่พระราชพิธีบรมราชาภิเษก เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2411 มีพระปรมาภิไธยที่เฉลิมขึ้นในครั้งนั้นคือ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาจุฬาลงกรณ์ พระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ผู้อยู่ในฐานะควบคุมเหตุการณ์ ได้ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างกลับคืนเข้าสู่ความเป็นปกติ ทำให้ชาวสยามกลับมามีความสุขอีกครั้ง จากลักษณะดังกล่าวแสดงถึงความหมายของสัจจะอย่างแท้จริง กล่าวคือ ความสัตย์ ความซื่อ ถ้าขยายความตามศัพท์แยกได้ 3 ลักษณะคือ มีความจริง ความตรง และความแท้จริง คือ ตรงไม่เล่น คือความประพฤติทางกาย วาจา ตรงไม่บิดพลิ้ว ไม่บ่ายเบี่ยง แท้ คือไม่เหลวไหล ตรงข้ามกับคำว่า อสัง ซึ่งแปลว่า ไม่จริง บิดพลิ้ว แต่ถ้าในทางปฏิบัติสัจจะคือความรับผิดชอบต่องานที่ทำทุกอย่าง ไม่ปล่อยผ่านกับสิ่งที่ได้รับมา จะทำทุกสิ่ง ที่มาถึงมืออย่างเต็มความสามารถ ซึ่งในกรณีของท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์เป็นลักษณะของการสัจจะต่อวาจา คือจริงต่อวาจา นั่นคือคำพูด เมื่อพูดอย่างไรก็ต้องพยายามทำให้ได้จริงตามที่พูด

1.1.4 เป็นผู้ปฏิบัติงานด้วยความบริสุทธิ์ใจโดยเห็นแก่ชาติบ้านเมืองเป็นหลัก

บทบาทอันสำคัญของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ในฐานะผู้สำเร็จราชการแผ่นดิน ที่ได้ปฏิบัติหน้าที่ท่านบูรณบ้านเมืองด้วยความบริสุทธิ์ใจโดยเห็นแก่บ้านเมืองเป็นหลักจากการแก้ไขปัญหาภัยคุกคามจากชาติตะวันตกที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเหตุการณ์ในสมัยรัชกาลที่ 4 ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต และบทบาทสำคัญในการชักจูงแนะนำบุคคลทั้งชาติได้ถวายความจงรักภักดีต่อพระมหากษัตริย์และยังเป็นกำลังสนับสนุนส่งเสริมให้พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ทรงเตรียมพระองค์เป็นอย่างดีเพื่อทรงปกครองประเทศด้วยพระองค์เองต่อไปภายหน้า โดยไม่เห็นแก่ความสัมพันธ์และประโยชน์ส่วนบุคคล

1.2 เนื้อเรื่อง (Story)

เนื้อเรื่องนิยายภาพดิจิทัลเรื่องนี้ นั้นผลิตโดยมีแนวคิดสำคัญคือสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ดังนั้นจึงนำเรื่องราวสำคัญซึ่งเป็นวีรกรรมของเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตได้แก่

1.2.1 เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมโดยไม่คำนึงถึงอำนาจส่วนตน

1.2.2 เป็นผู้มีความจริงใจ รักชาติบ้านเมืองแม้ต้องถูกครหา

1.2.3 เป็นผู้มีสัจจะ

1.2.4 เป็นผู้ปฏิบัติงานด้วยความบริสุทธิ์ใจโดยเห็นแก่ชาติบ้านเมืองเป็นหลัก

เรื่องราวของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) อันสะท้อนต่อความซื่อสัตย์สุจริตสู่เนื้อเรื่องนิยายภาพ “ตำนานแห่งแสง”

รัฐบาลอังกฤษมอบหมายให้เซอร์จอห์น เบาริง เป็นผู้จัดการทำหนังสือสนธิสัญญากับไทยให้สำเร็จ โดยเชิญพระราชสาสนของสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียเข้ามาเจริญทางพระราชไมตรี ซึ่งทุกอย่างเต็มไปด้วยความยากลำบากและหากไม่สำเร็จเซอร์จอห์น เบาริงก็เตรียมตัวจะกลับไปปรึกษากับแม่ทัพเรืออังกฤษว่าจะควรทำ

อย่างไรต่อไป และด้วยสติปัญญาของเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ที่คอยแบ่งรับแบ่งสู้ คอยประนีประนอมทั้งสองฝ่ายจนการเจรจาสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ในจดหมายเหตุของเซอร์จอห์น เบริงก์กล่าวว่า “เจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์คนนี้ถ้าไม่เป็นเจ้ามารยาอย่างยอดเยี่ยมก็เป็นคนรักบ้านเมืองของตนอย่างยิ่ง แต่จะเป็นเจ้ามารยาหรือเป็นคนรักบ้านเมืองก็ตามต้องยอมว่าฉลาดล่วงรู้การล้ำคนทั้งหลายที่เราได้มาพบในที่นี้ ทั้งมีกิริยาอัธยาศัยสุภาพอย่างผู้ดี และรู้จักพูดจาพอเหมาะแก่การ” (สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ และธนิต อยู่โพธิ์, 2548) พวกอั้งยี่ทำที่เป็นการมีอำนาจต่างประเทศหนุนหลังก่อการจลาจล จึงเกิดการต่อสู้กับเจ้าหน้าทีลุกลามไปในแถบสำเพ็งกลายเป็นเหตุการณ์รุนแรงผู้คนเสียชีวิตล้มตาย บ้านเมืองเต็มไปด้วยเปลวเพลิง

แต่แล้วพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จสวรรคตวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2411 บ้านเมืองมักเกิดปั่นป่วน มีพวกก่อการร้ายถือโอกาสช่องสุญญากาศพวกก่อการไม่สงบ ด้วยมุ่งหวังอำนาจความเป็นใหญ่ บรรดาประชากรราษฎรต่างก็ประสบเคราะห์กรรมเดือดร้อนจลาจล จนกว่าจะมีผู้ใดสามารถระงับเหตุปั่นป่วนจลาจลได้ อีกทั้งพวกอั้งยี่ก่อการจลาจลขึ้นทั้งในกรุงและหัวเมืองได้อุจอาจเข้าต่อสู้เจ้าพนักงาน ต้องจัดการปราบปรามสู้รบฆ่าฟันกันเสียชีวิตล้มตาย เพลิงไหม้บ้านเรือนทรัพย์สินสมบัติเสียหายและเป็นต้นเหตุก่อให้เกิดกระทบกระทั่งกับอำนาจต่างประเทศและพร้อมกันนั้นก็ยังมีชาวสื่อโจชานกันสับสนว่า จะเกิดกบฏบ้าง จะมีคนแย่งแผ่นดินบ้างประชาชนต้องเผชิญกับความปั่นป่วนยุ่งยาก ด้วยความหวาดหวั่น ในระยะนั้นเองก็ต้องประสบความวุ่นวายเปลวเพลิงเปลี่ยนใจด้วยการสูญเสียพระเจ้าแผ่นดินที่รักยิ่ง

แต่เหตุการณ์ที่หัววินตกกันยิ่งในหมู่เจ้านายขุนนาง ตลอดจนพระภิกษุสงฆ์และอาณาประชาราษฎรนั้น ดูเหมือนจะเป็นเสียงร่ำลือที่โจชานกันทั่วไปในเวลานั้นว่า จะมีผู้คิดแย่งราชสมบัติและดูเหมือนกระแสน้ำเชี่ยวล้นนั้น จะปึกมาที่ตรงตัวท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์เอง เข้าวันหนึ่งหลังจากพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวสวรรคตแล้ว สมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) วัดระฆัง ได้จุดใต้หรือเทียนเข้าไปหาท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ที่บ้านแล้วเรียนถามท่านเป็นความว่า อาตมภาพได้ยินเขาเล่าลือกันว่ามีคนจะเอาแผ่นดิน จะเป็นความจริงหรือประการใด ถ้าเป็นความจริงอาตมาก็ใคร่ขอขอบบาทเขาเสียสักคน ท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์จึงตอบว่าเจ้าคุณอย่ากลัวเลย ตราบใดที่ฉันยังมีชีวิตอยู่ แผ่นดินจะไม่มีตัวได้เลย (สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ และธนิต อยู่โพธิ์, 2548)

เมื่อสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงหายประชวรแล้ว ก็เสด็จเข้าสู่พระราชพิธีบรมราชาภิเษก เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2411 มีพระปรมาภิไธยที่เฉลิมขึ้นในครั้งนั้นคือ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาจุฬาลงกรณ์ พระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวซึ่งแสดงให้เห็นว่าเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ผู้อยู่ในฐานะควบคุมเหตุการณ์ได้ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างกลับคืนเข้าสู่ความเป็นปกติ ทำให้ชาวสยามกลับมามีความสุขอีกครั้ง

2. ขั้นตอนผลิต (Generate)

หลังจากเนื้อเรื่องเสร็จสมบูรณ์ในขั้นเตรียมการ ก็มาถึงกระบวนการถ่ายทอดเรื่องราวออกเป็น นิยายภาพดิจิทัลโดยใช้อุปกรณ์ความรู้เกี่ยวกับการใช้มัลกล้อง ขนาดภาพในภาพยนตร์ การออกแบบตัวละคร และเทคนิคภาพดิจิทัลเข้าไว้ด้วยกันเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวให้เข้าใจง่ายแก่การเข้าใจ โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 การวาดนิยายภาพดิจิทัลในปัจจุบันอาศัยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาช่วยในการวาดรูปเป็นอันมากซึ่งทำให้งานภาพออกมามีลักษณะลายเส้นที่คมชัดตั้งใจ หากแต่แล้วยังขาดเสน่ห์ของลายเส้นแบบมือที่มีลักษณะเด่นคือลายเส้นอาจหลุด ๆ เป็นธรรมชาติอันเป็นเสน่ห์ของงานศิลปะ ดังนั้นเพื่อให้เกิดความแตกต่างจากนิยายภาพดิจิทัลตามท้องตลาด ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการวาดด้วยมือจากนั้นจึงแปลงเป็นข้อมูลดิจิทัลโดยมีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 วาดสตอรี่บอร์ดแบบลำดับเรื่องราว โดยวางแผนการเล่าเรื่องทั้งหมดให้เห็นเป็นเฟรม ๆ โดยวาดเป็นลายเส้นขาวดำอย่างง่าย ๆ ซึ่งแต่ละเฟรมนั้นจะกำหนดมัลกล้องและขนาดภาพไว้โดยคำนึงถึง

รูปภาพที่ 3 ตัวอย่างนิยายภาพดิจิทัล “ตำนานแห่งแสง”
ที่มา : ผู้วิจัย

2. การรับรู้ของผู้อ่านนิยายภาพดิจิทัลที่สะท้อนความเชื่อสัจธรรมของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค)

จากการนำนิยายภาพ “ตำนานแห่งแสง” ไปให้กลุ่มประชากรโดยใช้หลักความอิ่มตัวของข้อมูล (Data Saturation) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณายุติการเก็บข้อมูลซึ่งดำเนินการสัมภาษณ์อย่างต่อเนื่องจนกระทั่งไม่พบประเด็นหรือข้อมูลใหม่เพิ่มเติมจากผู้ให้ข้อมูลรายถัดไป คือ

กลุ่มนักศึกษาอายุระหว่าง 18 - 25 ปี โดยข้อมูลเกิดภาวะอิ่มตัวที่ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 24 เนื่องจากความคิดเห็นและรูปแบบการรับรู้ความเชื่อสัจธรรมจากนิยายภาพมีลักษณะสอดคล้องและซ้ำกันทุกประเด็น ส่วนกลุ่มวัยทำงานอายุระหว่าง 26 - 40 ปี โดยข้อมูลเกิดภาวะอิ่มตัวที่ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 23 พบว่าข้อมูลมีแนวโน้มอิ่มตัวจากการที่ผู้ให้ข้อมูลสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับความเชื่อสัจธรรมไปในทิศทางใกล้เคียงกันมาก และไม่ปรากฏประเด็นใหม่อย่างชัดเจนในช่วงท้ายของการเก็บข้อมูล และกลุ่มวัยผู้ใหญ่อายุ 41 ปีขึ้นไป โดยข้อมูลเกิดภาวะอิ่มตัวที่ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 23 เนื่องจากข้อมูลมีความอิ่มตัวจากความซ้ำคล้ายของเนื้อหาและการตีความเกี่ยวกับความเชื่อสัจธรรมจากนิยายภาพซึ่งเพียงพอต่อการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการสัมภาษณ์ด้วยคำถามปลายเปิดเพื่อการศึกษาการรับรู้ที่เปิดกว้าง ซึ่งพบว่าทั้ง 3 กลุ่มให้ลักษณะข้อมูลที่แสดงถึงการรับรู้และข้อคิดจากนิยายภาพไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงแบ่งข้อมูลตามข้อค้นพบจากลักษณะความเชื่อสัจธรรมของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) เป็นอันดับแรก หลังจากนั้นจึงวิเคราะห์การรับรู้อื่น ๆ ที่ผู้อ่านได้รับอย่างเปิดกว้างและปรากฏนอกเหนือจากลักษณะความเชื่อสัจธรรมที่ค้นพบ ซึ่งนิยายภาพดิจิทัล “ตำนานแห่งแสง” สะท้อนรับรู้ของผู้อ่านในเรื่องความเชื่อสัจธรรม ตามลักษณะความเชื่อสัจธรรมของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) และข้อคิดอื่น ๆ ดังนี้

2.1 เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมโดยไม่คำนึงถึงอำนาจส่วนตน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสามารถรับรู้ถึงลักษณะของการตัดสินใจที่ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นสำคัญมากกว่าการใช้อำนาจเพื่อผลประโยชน์ส่วนตน โดยเฉพาะในเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญกับทางเลือกที่อาจส่งผลกระทบต่อสถานะหรืออำนาจของตนเอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นความเชื่อสัจธรรมต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) โดยในขณะที่ท่านดำรงตำแหน่งผู้สำเร็จราชการแผ่นดินนั้น สถานการณ์บ้านเมืองต้องเผชิญกับการล่าอาณานิคม อีกทั้งพระมหากษัตริย์ก็ยังทรงพระเยาว์ ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ ของผู้สำเร็จราชการในเวลานั้นสามารถกระทำการยึดอำนาจได้โดยง่าย หากแต่เจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์กลับไม่เห็นแก่อำนาจส่วนตน และยังคงปฏิบัติหน้าที่ด้วยความจงรักภักดี ทั้งจัดภัยของประเทศทั้งภายนอกและภายใน ดังคำกล่าวของผู้อ่าน ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้กล่าวไว้ว่า

“รู้สึกว่ามันไม่ใช่คนที่ใช้อำนาจเพื่อตัวเอง แต่ใช้เพื่อที่บ้านเมืองเดินไปได้ถูกทาง” (KI-14, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ทั้งที่ท่านครอบครองอำนาจเองได้ แต่ท่านไม่ทำ” (KI-07, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ประชาชนและคนส่วนใหญ่เข้าใจผิดและเชื่อข่าวร้าย ๆ ว่าท่านจะยึดอำนาจสุดท้ายท่านก็ไม่ทำ” (KI-01, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ท่านช่วงไม่เห็นแก่อำนาจ แต่ท่านทำเพื่อราชา” (KI-12, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า การรับรู้ผ่านการนำเสนอเหตุการณ์ในลักษณะดังกล่าวช่วยสะท้อนให้เห็นว่าผู้ให้ข้อมูลรับรู้ว่ามีอำนาจสามารถเลือกใช้อำนาจเพื่อประโยชน์ส่วนรวมได้ โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับผลประโยชน์ของตน ซึ่งผู้ให้ข้อมูลตีความรูปสัญลักษณ์ พฤติกรรมตัวละครที่ไม่ยึดอำนาจในสภาวะที่เอื้ออำนวยได้ถูกทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่ทรงพลังที่สุดในการยืนยันความจงรักภักดี ในขณะที่เดียวกันมายาคติที่ว่าอำนาจต้องมาคู่กับการแสวงหาผลประโยชน์ แต่ตัวบทพยายามสร้างมายาคติใหม่โดยใช้ตัวละครที่ใช้อำนาจเพื่อบ้านเมืองเป็นหลัก

2.2 เป็นผู้มีความจริงใจ รักษาบ้านเมืองไม่ต้องถูกคำครหา

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ให้ข้อมูลรับรู้ถึงคุณลักษณะด้านความจริงใจและความรักชาติในลักษณะที่ลึกซึ้ง โดยเฉพาะในบริบทที่ตัวละครต้องเผชิญกับแรงกดดันทางสังคม หรือคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นความซื่อสัตย์และรักษาบ้านเมืองอย่างยิ่งของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) โดยขณะที่ท่านดำรงตำแหน่งเจ้าพระยานั้น บ้านเมืองได้เผชิญกับภัยคุกคามจากต่างชาติ ซึ่งเป็นยุคของการล่าอาณานิคมจากมหาอำนาจตะวันตก โดยอังกฤษต้องการทำสนธิสัญญากับสยามประเทศ ซึ่งสร้างความขัดแย้งทางความคิดระหว่างขุนนางสยามเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งทำให้การทำสนธิสัญญาระหว่างสยามกับประเทศอังกฤษบรรลุได้โดยยาก ในเวลานั้นก็ได้ท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ช่วยเหลืออุปถัมภ์ประนีประนอมทำให้สามารถบรรลุสนธิสัญญาไปได้ ซึ่งทำให้บ้านเมืองรอดพ้นจากสงคราม แต่ถ้าว่าในสายตาของผู้มีความเห็นขัดแย้งนั้น อาจเข้าใจไปว่าท่านเห็นดีเห็นงามและไปเข้าพวกกับชาติตะวันตก ดังคำกล่าวจากผู้ให้ข้อมูล เช่น

“บางคนอาจมองว่าท่านทำไม่ถูก แต่จริง ๆ แล้วท่านทำเพื่อประเทศมากกว่าเพื่อตัวเอง” (KI-01, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ยอมโดนว่าร้าย เพื่อให้สยามอยู่รอดจากมหาอำนาจตะวันตก” (KI-06, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ท่านไม่แคร์คนอื่น ท่านแคร์ในสิ่งที่ถูกต้อง” (KI-43, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2562)

“ไม่มีใครไวใจท่านเลย แต่ท่านก็ยังทำเพื่อบ้านเมืองโดยไม่ละทิ้ง...” (KI-68, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2562)

ดังนั้น การรับรู้ในลักษณะนี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถของนิยายภาพดิจิทัลในการถ่ายทอด “ความจริงใจที่มองไม่เห็น” ให้กลายเป็นสิ่งที่ผู้รับสารสามารถรับรู้และเข้าใจได้สะท้อนถึงความขัดแย้งเชิงคุณค่า ระหว่างภาพลักษณ์ภายนอกกับความถูกต้องภายใน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เรื่องราวมีมิติทางจริยธรรม ผ่านการตีความเชิงสัญลักษณ์ของผู้ให้ข้อมูลคือ การประนีประนอมต่อสู้กับการทรยศหักหลัง ซึ่งอาจขัดแย้งกับมายาคติเรื่องความรักชาติแบบเดิมที่ต้องแข็งกร้าว

2.3 เป็นผู้ที่มีสัจจะ

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ให้ข้อมูลให้ความสำคัญกับ “การรักษาคำพูด” และ “ความมั่นคงในหลักการในฐานองค์ประกอบสำคัญของความซื่อสัตย์สุจริต โดยสามารถเชื่อมโยงพฤติกรรมของตัวละครกับแนวคิดเรื่องสัจจะได้อย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นความเป็นผู้ที่มีสัจจะของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ในขณะที่ท่านดำรงตำแหน่งผู้สำเร็จราชการแผ่นดินนั้น เช้าวันหนึ่งหลังจาก พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวสวรรคตแล้ว สมเด็จพระพุฒาจารย์ (โต) วัดระฆัง ได้จุดใต้หรือเทียนเข้าไปหาท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ที่บ้านแล้วเรียนถามท่านเป็นความว่า อาตมภาพได้ยินเขาเล่าลือกันว่ามีคนจะเอาแผ่นดิน จะเป็นความจริงหรือประการใด ถ้าเป็นความจริงอาตมาก็ใคร่ขอพิณพาทเขาเสียสักคน ท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์จึงตอบว่าเจ้าคุณอย่ากลัวเลยตราบใดที่ฉันยังมีชีวิตอยู่ แผ่นดินจะไม่มีตัวได้เลย ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า การเน้นย้ำเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการรักษาคำมั่นสัญญา ช่วยสร้างภาพแทนของความน่าเชื่อถือ ซึ่งเป็นแกนสำคัญของคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ตัวอย่างคำสะท้อนจากผู้ให้ข้อมูล เช่น

“ปกติถ้าใครมีโอกาסק็อยากได้อำนาจ แต่ท่านยังคิดถึงสัญญา” (KI-06, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ท่านเป็นคนที่รักษาสัจจะที่ให้ไว้กับพระภิกษุ” (KI-05, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“เขาเห็นคำสัญญาสำคัญกว่าอำนาจ” (KI-32, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2562)

“ท่านรักษาคำพูดว่าจะไม่ทำให้สยามหม่นหมอง” (KI-59, สัมภาษณ์, 7 ธันวาคม 2562)

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเห็นว่า การรับรู้ดังกล่าวไม่ได้เกิดจากคำบอกเล่าโดยตรง แต่เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของตัวละครผ่านลำดับเหตุการณ์ที่สอดคล้องกัน ซึ่งจากคำให้สัมภาษณ์ชี้ให้เห็นถึงความพยายามรื้อ

สร้าง (Deconstruction) ประวัติศาสตร์กระแสหลักที่อาจเคยมองว่ากลุ่มผู้มีอำนาจล้นพินิจน่ากังวล ถูกหรือสร้างเป็น “ตัวบทใหม่” ที่ชี้ให้เห็นว่าอำนาจนั้นถูกกำกับด้วยสัจจะและประโยชน์ส่วนรวม ซึ่งจากคำให้สัมภาษณ์เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการพยายามถอดรหัสพฤติกรรมของตัวละครในอดีต จากการถูกมองว่าเป็นคนนอกกริต หรือผู้ฉวยโอกาส ให้กลายเป็นผู้รักษาความมั่นคงของแผ่นดิน โดยใช้ ความเจ็บปวดจากการไม่ตอบโต้คำวิจารณ์และ สัจจะด้วยการรักษาสัญญา

2.4 เป็นผู้ปฏิบัติงานด้วยความบริสุทธิ์ใจโดยเห็นแก่ชาติบ้านเมืองเป็นหลัก

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสามารถรับรู้ถึงแรงจูงใจภายในของตัวละครในลักษณะที่เป็น “ความบริสุทธิ์ใจ” ซึ่งไม่แสวงหาผลตอบแทนส่วนตน แต่ยึดประโยชน์ของชาติบ้านเมืองเป็นหลัก ซึ่งสะท้อนให้เห็นความเป็นผู้ปฏิบัติงานด้วยความบริสุทธิ์ใจโดยเห็นแก่ชาติบ้านเมืองเป็นหลักของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) โดยตลอดเวลาในการปฏิบัติงานราชการของท่านได้ผ่านวิกฤติการณ์ครั้งใหญ่ของบ้านเมืองมากมาย โดยเฉพาะภัยคุกคามจากชาติตะวันตก ซึ่งหากมีบางอย่างผิดพลาดแม้เพียงเล็กน้อย มหาอำนาจเหล่านั้นก็พร้อมจะหาเหตุก่อสงครามเพื่อเข้ายึดสยามในทันที ซึ่งแม้ขณะนั้นขุนนางต่าง ๆ ก็มีความคิดขัดแย้งกัน บ้างก็ไม่ยอมรับสนธิสัญญาจากชาติตะวันตก ซึ่งถ้าไม่ได้ท่านเจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์คอยประคับประคอง ประสานงานระหว่างต่างชาติดกับขุนนางไทย สนธิสัญญาคงไม่อาจบรรลุได้ และภัยสงครามคงเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงมิได้ ผลที่ตามมาก็คือ ชีวิตของผู้คนและเอกราชของสยามจะต้องสูญเสียไป ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ประเด็นนี้สะท้อนความสำคัญกับแรงจูงใจมากกว่าผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว โดยนิยายภาพดิจิทัลสามารถถ่ายทอดเจตนาดังกล่าวผ่านองค์ประกอบเชิงภาพและบริบทของเหตุการณ์

คำกล่าวจากผู้ให้ข้อมูล เช่น

“ถ้าไม่เห็นแก่บ้านเมืองคงยอมแพ้ไปแล้ว คนระแวงขนาดนี้” (KI-38, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2562)

“ท่านทำให้เราเห็นว่าการทำสิ่งที่ถูกต้องเพื่อบ้านเมืองอาจไม่ถูกใจคน” (KI-22, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“หากไม่เห็นแก่ประเทศ เขาคงขึ้นเป็นราชาเอง” (KI-18, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“เขาทำเพื่อบ้านเมือง ไม่ได้เพื่อคนใดคนหนึ่ง แต่เพื่อทุกคน” (KI-03, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การตีความในลักษณะนี้สะท้อนถึงการที่ผู้รับสารสามารถเข้าถึงความหมายเชิงลึกของพฤติกรรมตัวละคร ซึ่งผู้ตีความความสัจจะ เพื่อดึงเอาความหมายเชิงลึกของพฤติกรรมตัวละครที่ซับซ้อนออกมาให้ปรากฏชัดระหว่าง “อำนาจที่เอื้อถึง” กับ “สัจจะที่ยึดถือ” เพื่อสร้างสภาวะจริยธรรมที่เหนือกว่าปกติ ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของสมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ ในตัวบทนี้ไม่ได้เป็นเพียงขุนนางนักปกครอง แต่เป็นสัญลักษณ์แห่งความเสียสละเชิงยุทธศาสตร์ที่ก้าวข้ามผ่านการตัดสินใจจากมายาคติไปสู่ความเข้าใจในระดับเจตนารมณ์ที่แท้จริง ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของการสื่อสารเพื่อการรับรู้เรื่องความซื่อสัตย์สุจริต

3. ข้อคิดที่ผู้อ่านได้รับจากนิยายภาพ “ตำนานแห่งแสง”

ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านสามารถสังเคราะห์ข้อคิดจากนิยายภาพ “ตำนานแห่งแสง” ได้ในหลายมิติ โดยสะท้อนผ่านการตีความเชิงคุณธรรมและการเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มข้อคิดออกเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

3.1 การทำความดีไม่ขึ้นอยู่กับวาจาหรือการตัดสินใจของผู้อื่น

ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านมีความเข้าใจในมิติของ “ความดีเชิงการกระทำ” มากกว่าการยึดติดกับคำวิพากษ์วิจารณ์จากสังคม โดยสามารถรับรู้ได้ว่าการกระทำที่บริสุทธิ์ใจ แม้จะถูกเข้าใจผิดหรือถูกกล่าวหา

ก็ยังคงคุณค่าในตัวเอง ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า นิยายภาพสามารถถ่ายทอด “ความขัดแย้งระหว่างความจริงกับการรับรู้ของสังคม” ได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้อ่านเกิดการตระหนักรู้ว่า การตัดสินบุคคลควรพิจารณาจากพฤติกรรมและระยะเวลา มากกว่าคำพูดหรือข่าวลือ ซึ่งสะท้อนจากคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูล เช่น

“ท่านมีการกระทำที่บริสุทธิ์ใจ แม้จะมีผู้คนนินทา” (KI-40, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2562)

“ท่านโดนคนอื่นด่า แต่ท่านจริงใจต่อบ้านเมือง” (KI-12, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“การทำดีไม่จำเป็นต้องขึ้นอยู่กับคำพูดใคร” (KI-71, สัมภาษณ์, 9 ธันวาคม 2562)

“ไม่ควรตัดสินใครจากคำพูดของคนอื่น ต้องดูการกระทำ” (KI-46, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า การที่ผู้ให้ข้อมูลรับรู้ข้อคิดดังกล่าวสะท้อนถึงการพัฒนาทางจริยธรรมในระดับที่ผู้รับสารสามารถแยกแยะ “ความจริง” ออกจาก “การรับรู้ของสังคม” ได้ จากการที่ผู้อ่านพยายามค้นหาความหมายลึกซึ้งซ่อนอยู่ภายใต้พฤติกรรมตัวละครที่ดูขัดใจคนในระยะสั้น ซึ่งชี้ให้เห็นว่านิยายภาพเรื่องนี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ให้ความบันเทิง แต่เป็นเครื่องมือในการฝึกให้ผู้รับสารเอาชนะมายาคติของเสียงส่วนใหญ่ไปสู่ความเข้าใจในความจริงเชิงจริยธรรม

3.2 เหตุผลและปัญญานำไปสู่การแก้ปัญหาลดความขัดแย้ง

ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สติปัญญา การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจเชิงยุทธศาสตร์ในการแก้ไขปัญหาของผู้นำ ซึ่งช่วยลดความสูญเสียและหลีกเลี่ยงความรุนแรง ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า การนำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ในรูปแบบนิยายภาพ ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ “ผลลัพธ์ของการตัดสินใจ” ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะการเลือกใช้การเจรจาแทนการเผชิญหน้า ดังสะท้อนจากคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูล เช่น

“ท่านคิดถึงผลได้ผลเสีย และเลือกทางที่ชาติปลอดภัยที่สุด” (KI-05, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ถ้าใช้กำลังแก้ปัญหา ประเทศอาจเสียหายหนัก” (KI-29, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ต้องใช้ความฉลาด ไม่ใช่กำลัง” (KI-16, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ถ้าไม่มีไหวพริบ อาจถูกต่างชาติยึด” (KI-08, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ในเรื่องกับแนวคิดเรื่อง “การแก้ปัญหาอย่างสันติ” และ “การตัดสินใจเชิงเหตุผล” ได้อย่างชัดเจนจากความตระหนักรู้ถึงสภาวะวิกฤตในอดีต และการใช้เหตุผลและปัญญาในการแก้ปัญหาของตัวละครผ่านเรื่องราวที่เน้นย้ำความขัดแย้งระหว่างการสูญเสียภาพลักษณ์ส่วนตนกับการรักษาไว้ซึ่งความปลอดภัยส่วนรวมของชาติ

3.3 ความซื่อสัตย์และความมั่นคงในหลักการเป็นคุณค่าที่ต้องใช้เวลาในการพิสูจน์

ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านรับรู้ว่าคุณค่าที่ซื่อสัตย์สุจริตเป็นคุณค่าที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ในระยะสั้น แต่ต้องอาศัยกาลเวลาเป็นเครื่องยืนยัน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า นิยายภาพสามารถสร้างความเข้าใจใน “มิติของเวลา” ในการตัดสินคุณค่าของบุคคล ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านมองความดีในระยะยาว มากกว่าการตัดสินแบบฉาบฉวย ดังสะท้อนจากคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูล เช่น

“กาลเวลาจะพิสูจน์คน” (KI-23, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“ความดีจะคงอยู่ตลอดไป” (KI-10, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

“คนที่ซื่อสัตย์จะได้รับการจดจำจากคนรุ่นหลัง” (KI-13, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ข้อคิดดังกล่าวสะท้อนถึงการรับรู้เชิงนามธรรมเกี่ยวกับ “คุณค่าที่ยั่งยืน” ของความดี จากที่ผู้ให้ข้อมูลมีกระบวนการรับสารแบบนักถอดรหัสเชิงวิพากษ์ (Critical Decoder) ที่พยายามก้าวข้ามสัญชาตญาณผิวเผินของเหตุการณ์ทางการเมืองในอดีต ไปสู่การแสวงหาสัจจะเชิงเจตนารมณ์ ผ่านการเชื่อมโยงบริบทความขัดแย้งของเรื่องราว และการพิสูจน์ด้วยเงื่อนไขของเวลา อีกทั้งยังสะท้อนถึงคุณค่าของความซื่อสัตย์ที่ไม่ได้

ขึ้นอยู่กับกรยอมรับของผู้คน แต่ขึ้นอยู่กับผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมตามความเป็นจริงซึ่งมีคุณค่าให้ผู้คนจดจำผ่านยุคสมัยได้

3.4 การมีวิจารณ์ภายในในการรับข้อมูลข่าวสารและการไม่ตัดสินผู้อื่นอย่างผิวเผิน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาของนิยายภาพกับบริบทสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับการรับข่าวสาร การใช้วิจารณ์ และการหลีกเลี่ยงอคติ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า การเล่าเรื่องช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิด “การสะท้อนคิด” (Reflection) ต่อพฤติกรรมของตนเองในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะในยุคที่ข้อมูลข่าวสารมีความหลากหลายและคลาดเคลื่อนได้ง่าย ดังสะท้อนจากคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูล เช่น

“อย่ามองคนด้วยอคติ” (KI-74, สัมภาษณ์, 9 ธันวาคม 2562)

“ข่าวสารมีทั้งจริงและไม่จริง ต้องใช้สติ” (KI-69, สัมภาษณ์, 9 ธันวาคม 2562)

“ไม่ควรเชื่อทุกอย่างที่ได้ยิน” (KI-14, สัมภาษณ์, 2 กันยายน 2562)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ข้อคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการต่อยอดความเข้าใจจากเนื้อเรื่องไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง อีกทั้งยังช่วยให้ข้อมูลยังสามารถในการแยกแยะมายาคติทางอำนาจออกจากความจริงทางจริยธรรมผ่านการตีความและสร้างความหมายใหม่ให้กับสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์วิวงศ์จากการเป็นขุนนางผู้ทรงอิทธิพล สูการเป็นผู้เสียสละที่ยอมรับความเจ็บปวดจากการถูกเข้าใจผิด เพื่อผลประโยชน์ระยะยาวของชาติ

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาระบบการสร้างสรรคินิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์วิวงศ์ (ช่วง บุนนาค) และเพื่อศึกษาการรับรู้ของผู้อ่านนิยายภาพดิจิทัลที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์วิวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ซึ่งผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

ประการแรก ในศึกษาระบบการสร้างสรรคินิยายภาพดิจิทัลเพื่อสะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์วิวงศ์ (ช่วง บุนนาค) ใช้แนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Practice Research) ที่บูรณาการข้อมูลทางประวัติศาสตร์เข้ากับการออกแบบสื่อดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ดำเนินการเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ขั้นเตรียมการและขั้นผลิต โดยในขั้นเตรียมการมีการศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์จากเอกสารและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นแก่นเนื้อหาด้านความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์วิวงศ์เพื่อสังเคราะห์ประเด็นด้านความซื่อสัตย์ ให้กลายเป็น “แก่นความหมาย” (core meaning) สำหรับการออกแบบเรื่องเล่า จากนั้นจึงพัฒนาเป็นโครงเรื่อง บทภาพ และการออกแบบตัวละครที่สามารถเชื่อมโยงประเด็นทางประวัติศาสตร์กับประสบการณ์ร่วมสมัยของผู้อ่านได้ ในขั้นผลิต ผู้วิจัยใช้เทคนิคการวาดภาพร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านกระบวนการ วาด แปลงสัญญาณเป็นดิจิทัล ลงสี และใส่คำบรรยาย โดยให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์ร่วม การสื่อสารคุณค่าทางคุณธรรม และการทำให้เนื้อหาประวัติศาสตร์เข้าถึงได้ง่ายสำหรับผู้ชมร่วมสมัย ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า กระบวนการสร้างสรรค์ดังกล่าวมิได้ทำหน้าที่เพียง “ถ่ายทอดข้อมูลทางประวัติศาสตร์” แต่ยังเป็นกระบวนการแปลงคุณค่าทางประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นประสบการณ์การรับรู้เชิงสุนทรีย์และจริยธรรมผ่านสื่อดิจิทัล

ประการที่สอง ในศึกษาการรับรู้ของผู้อ่านนิยายภาพดิจิทัลที่สะท้อนความซื่อสัตย์สุจริตของสมเด็จพระยาบรมมหารัษฎ์วิวงศ์ (ช่วง บุนนาค) จากผลการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างและการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงประเด็น (Thematic analysis) พบว่าผู้อ่านสามารถเข้าใจและตีความเนื้อหาเชิงคุณธรรมที่แฝงอยู่ในนิยายภาพได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับความซื่อสัตย์สุจริตที่ปรากฏผ่านนิยายภาพดิจิทัล ออกมาในหลายลักษณะ ได้แก่ การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมโดยไม่คำนึงถึงอำนาจส่วนตน การเป็นผู้มีความจริงใจ รักชาติบ้านเมืองแม่ต้องถูกคำครหา การเป็นผู้มีสัจจะ และการเป็นผู้ปฏิบัติงานด้วยความบริสุทธิ์ใจโดยเห็นแก่ชาติบ้านเมืองเป็นหลัก นอกจากนี้ผู้อ่านยังสามารถสังเคราะห์ข้อคิดอื่น ๆ จากนิยายภาพได้หลายมิติ ได้แก่ การตระหนักว่าการทำความดี

ไม่ขึ้นอยู่กับคำตัดสินของผู้อื่น การใช้เหตุผลและสติปัญญาในการแก้ปัญหา ความเข้าใจว่าความดีต้องอาศัยเวลา ในการพิสูจน์ การมีวิจารณญาณในการรับข้อมูลข่าวสาร โดยผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่สะท้อนการรับรู้เกี่ยวกับการเสียสละเพื่อส่วนรวม การยึดมั่นในหน้าที่ การตัดสินใจโดยคำนึงถึงประโยชน์ของบ้านเมืองมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว รวมถึงการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความสุจริตและรับผิดชอบ อีกทั้งผู้อ่านยังเชื่อมโยงเนื้อหาในนิยายภาพเข้ากับบริบทสังคมร่วมสมัย เช่น ประเด็นข่าวสาร ความขัดแย้งทางความคิดเห็น และการใช้วิจารณญาณในการรับข้อมูล ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า นิยายภาพดิจิทัลมิได้เพียงสร้างการรับรู้ทางประวัติศาสตร์ แต่ยังมียุทธศาสตร์ในการกระตุ้น การตีความคุณค่าทางจริยธรรมและการทบทวนมุมมองของผู้อ่านต่อสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้การที่ผู้อ่านสามารถสร้างความหมายจากเนื้อหาได้หลากหลายสะท้อนถึงศักยภาพของนิยายภาพดิจิทัลในฐานะสื่อสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงคุณธรรมผ่านกระบวนการตีความของผู้รับสารเอง ซึ่งจากการวิเคราะห์เชิงประเด็นพบว่า รูปแบบการรับรู้ที่น่าสนใจคือ ผู้อ่านไม่ได้มองความซื่อสัตย์เป็นเพียงนามธรรม แต่จะตีความผ่าน การกระทำที่ขัดแย้งกับผลประโยชน์ส่วนตัวเป็นหลัก ดังที่ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้ทัศนะไปในทิศทางเดียวกันว่า “ท่านคำนึงถึงบ้านเมืองมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว”

อภิปรายผลวิจัย

จากผลการศึกษา สามารถสะท้อนให้เห็นประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างการคัดเลือกเนื้อหาทางประวัติศาสตร์กับการรับรู้เชิงคุณธรรม โดยการคัดเลือกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่มีความขัดแย้งเชิงคุณธรรม เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจและตีความคุณค่าความซื่อสัตย์สุจริตได้อย่างชัดเจน ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างตัวละครในประเด็นการสร้างปมความขัดแย้งและปมปัญหาให้กับตัวละคร (Conflict) ผ่านการนำเสนอแบบตัวละครเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Character) ซึ่งจากข้อมูลที่เก็บรวบรวม พบว่าผู้อ่านให้ความสำคัญกับสถานการณ์ที่ตัวละครถูกวิพากษ์วิจารณ์หรือถูกเข้าใจผิด แต่ยังคงยึดมั่นในความถูกต้อง นำไปสู่การสังเคราะห์ข้อคิดเกี่ยวกับการไม่ตัดสินผู้อื่นจากคำพูดของสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นถึง “สถานการณ์ความขัดแย้ง” ทำหน้าที่เป็นกลไกกระตุ้นการคิดเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning) ของผู้อ่านที่การรับรู้ไม่ได้หยุดอยู่เพียงระดับการเข้าใจเนื้อหา แต่ขยายไปสู่การตีความเชิงคุณค่า

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเข้ารหัสและถอดรหัสความหมาย (Encoding/Decoding) ของ Stuart Hall ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ กระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลได้เป็นเพียงการนำเสนอเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการ “เข้ารหัสความหมาย” ผ่านการออกแบบโครงเรื่อง ความขัดแย้งเชิงคุณธรรม การกำหนดบทบาทของตัวละคร และการใช้ภาพเพื่อสื่อสารคุณค่าความซื่อสัตย์สุจริต ขณะที่ผู้อ่านทำหน้าที่ “ถอดรหัสความหมาย” จากประสบการณ์การอ่านและการตีความส่วนบุคคล โดยผลจากการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่า ผู้อ่านส่วนใหญ่สามารถรับรู้คุณค่าความซื่อสัตย์สุจริตและเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นทางสังคมร่วมสมัยได้ในทิศทางเดียวกับเจตนาของผู้สร้างสรรค์ อันสอดคล้องกับลักษณะของ Preferred Reading ตามแนวคิดของ Hall คือการอ่านหรือตีความตามที่ผู้ส่งสารตั้งใจไว้ แสดงให้เห็นว่าเทคนิคการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลที่เน้นการเล่าเรื่องผ่านภาพ ความขัดแย้ง และมิติทางอารมณ์ของตัวละคร มีส่วนสำคัญในการกำหนดการรับรู้ของผู้อ่าน ซึ่งช่วยอธิบายให้เห็นว่าวิธีการสร้างสรรค์สื่อสามารถส่งผลกระทบต่อกระบวนการตีความและการสร้างความหมายของผู้รับสารได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งนิยายภาพดิจิทัลช่วยลดระยะห่างระหว่าง “สัญลักษณ์” (Signifier) และ “ความหมาย” (Signified) โดยผู้อ่านสามารถถอดรหัสคุณค่าความซื่อสัตย์ได้ผ่านอารมณ์ร่วม (Empathy) แสดงให้เห็นว่าการอ่านหรือตีความตามที่ผู้ส่งสารตั้งใจไว้ ไม่ได้เกิดจากการออกแบบของผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียว แต่เกิดจาก “ปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์” ที่ถูกกระตุ้นผ่านเทคนิคการเล่าเรื่อง อันนำไปสู่ข้อเสนอเชิงทฤษฎีในเรื่อง “การเข้ารหัสเชิงประสบการณ์” (Experiential Encoding) ที่ผู้รับสารมิใช่เพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้ร่วมสร้างความหมายผ่านประสบการณ์อารมณ์ที่เกิดขึ้นขณะเสพสื่อ

ผลวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับผลวิจัยเรื่อง “Early Empathy: Impact of Digital Storytelling, Traditional Storytelling, and Gender on Early Childhood” Maranatha et al. (2024) ที่เสนอว่าการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลทำให้เด็กมีระดับความเห็นอกเห็นใจสูงกว่าเด็กที่ได้รับการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม และยังเหมาะสมต่อการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจมากกว่าการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม ซึ่งนิยายภาพดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้อ่านเข้าถึงเนื้อหาและเกิดความเข้าใจเชิงลึก โดยเฉพาะการผสมผสานระหว่างภาพและข้อความ จากข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้อ่านสามารถอธิบายพฤติกรรม แรงจูงใจ และผลลัพธ์ของการตัดสินใจของตัวละครได้อย่างละเอียด ซึ่งสะท้อนว่าการสื่อสารผ่านภาพช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ และทำให้เกิด “การเห็นภาพ” อันนำไปสู่การ “รับรู้” ของเหตุการณ์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการรับรู้คุณค่าทางจริยธรรมความซื่อสัตย์สุจริตจากประสบการณ์การอ่าน

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า ผู้อ่านไม่ได้เพียงรับสาร แต่มีการ “สังเคราะห์ข้อคิด” ด้วยตนเอง โดยอาศัยการตีความและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิต ซึ่งข้อมูลจากการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่า ผู้อ่านสามารถยกระดับจากการรับรู้ไปสู่การตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนในสังคม เช่น การเชื่อข่าวปลอม การตัดสินผู้อื่นเพียงด้านเดียว แสดงให้เห็นว่านิยายภาพดิจิทัลสามารถกระตุ้น “การเรียนรู้เชิงสะท้อนคิด” (Reflective Learning) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทางความคิดและจริยธรรม

ข้อค้นพบที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาในนิยายภาพกับสถานการณ์ในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับข่าวสาร ความขัดแย้ง และการรับรู้ข้อมูล จากข้อมูลพบว่า ผู้อ่านมีการกล่าวถึงประเด็นข่าวลวง การตัดสินใจจากข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ การประวัติเมื่อเกิดการขัดแย้งในสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการรับรู้ไม่ได้จำกัดอยู่ในกรอบของเรื่องราว แต่ขยายไปสู่การวิเคราะห์สังคม ดังนั้นนิยายภาพไม่ได้ทำหน้าที่เพียงให้ความบันเทิง แต่ยังเป็นพื้นที่ในการฝึกคิด และสร้างทักษะการตีความในโลกความเป็นจริง

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นว่า นิยายภาพดิจิทัลสามารถเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดคุณธรรมและองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ หรือพัฒนาหลักสูตรที่เน้นการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นในยุคดิจิทัลที่เน้นการเข้าถึงและการเข้าใจง่ายด้วยภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. การขยายผลการใช้รูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์โดยการประยุกต์ใช้รูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดชีวประวัติบุคคลสำคัญหรือบุคคลต้นแบบในสาขาอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการตระหนักถึงคุณค่าทางจริยธรรม คุณงามความดี และแง่มุมทางประวัติศาสตร์ผ่านสื่อร่วมสมัย
2. การบูรณาการเข้ากับนวัตกรรมการเรียนรู้โดยการนำองค์ความรู้และสื่อนิยายภาพดิจิทัลไปบูรณาการในการออกแบบสื่อการเรียนการสอน หรือพัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบในบริบทที่หลากหลายในการสร้างสรรค์นิยายภาพดิจิทัลในประเภทเนื้อหา (Genre) ที่แตกต่างกันออกไป เช่น แนววิทยาศาสตร์หรือแนวสยองขวัญ เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลลัพธ์ในแง่มุมที่หลากหลาย เพื่อให้เห็นถึงข้อจำกัดและศักยภาพของกระบวนการสร้างสรรค์ในมิติที่กว้างขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา และธนิต อยู่โพธิ์. (2548). *ศรีสุริยวงศ์*. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- จิตรรัตน์ แซ่ตั้ง. (2552). *คัมภีร์วาดการ์ตูนและลงสีด้วย Photoshop*. โปรวิชั่น.
- พิเชฐ วงษ์จ้อย. (2551). *การออกแบบตัวละครภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chula Digital Collections. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/26428/>
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์*. ห้องภาพสุวรรณ.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (30 สิงหาคม 2566). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2566*. <https://www.etda.or.th/getattachment/7b189736-6e21-4246-88d4-59e5653b664d/Thailand-Internet-User-Behavior-2023.pdf.aspx>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (27 ตุลาคม 2554). *ชื่อสัตย์*. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554. <https://dictionary.orst.go.th/>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (25 ตุลาคม 2557). *สุจริต*. คลังความรู้ สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. <http://legacy.orst.go.th/?knowleges=สุจริต-๒๕-มีนาคม-๒๕๕๗>
- อัศวิน ซาบาร่า. (2552). *ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของ มาร์ติน สกอร์เซซี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chula Digital Collections. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/26006/>

ภาษาอังกฤษ

- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality; introduction*. Crown Publishing Group.
- Hall, S. (1980). *Encoding/decoding*. Hutchinson.
- Maranatha, J., Wulandari, H., & Brilianny, N. (2024). *Early Empathy: Impact of Digital Storytelling, Traditional-Storytelling, and Gender on Early Childhood*. [Master's Thesis, Indonesia University of Education]. JPUD. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/39920>
- Mordor Intelligence. (2025, January 15). *Webtoons Market Size & Share Analysis - Growth Trends & Forecasts (2025 - 2030)*. <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/webtoons-market>
- Saussure, F. (2011). *Course in general linguistics*. Bloomsbury.
- Stellar Market Research. (2024, February 10). *Webtoon Market: Global Industry Analysis and Forecast (2024-2030)*. <https://www.stellarmr.com/report/Webtoon-Market/1785>