



วชิรวรรณสาร

WIWITWANNASAN

JOURNAL OF LANGUAGE AND CULTURE

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567



ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

วิจิตรวรรณสาร

WIWITWANNASAN

Journal of Language and Culture

ISSN 2630-0168 (Print)

ISSN 2672-9458 (Electronic)

ผู้เขียนประจำฉบับ

เอกชัย แสงโสดา
สุนทรี โชติดีลัก
ปาริชาติ โปธิ
จิษณา ศรีทธารัตน์ธนา
วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม
ธิดารัตน์ ทิพย์ประเสริฐ
ณัตตยา เอี่ยมคง
อรรวรรณ ฤทธิศรีธ
สมหวัง อินทร์ไชย
อาภิสรา พลนรัตน์
สมปอง มุลมณี
อภิสรรา โคตรโยธา
วุฒินันท์ สุพร
นายปรัชญา ทองแพ
บุญเลิศ วิวรรณ
สุทธิดา จันทรวง
หลวี หยาง
ชนิษฐา จิตชนะกุล
ชาลิสา หาญกิจ
อลงกต ยะไวย
จิตพล ศิขุนทด

วชิรบรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

เจ้าของ

เครือข่ายนักวิชาการด้านภาษาและวัฒนธรรม

ที่ปรึกษากองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์พิเศษจันทน์ ทองประเสริฐ
ศาสตราจารย์ ดร.ปฐม หงษ์สุวรรณ

ราชบัณฑิตยสภา
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ศาสตราจารย์ ดร.ดวงมณ จิตรจันทน์

ศาสตราจารย์ชวน เพชรแก้ว
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.บุญยงค์ เกศเทศ
รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร พานโพธิ์ทอง
รองศาสตราจารย์สงบ บุญคล้าย
รองศาสตราจารย์ ดร.ธัญญา สังขพันธานนท์
รองศาสตราจารย์ ดร.ศานติ ภักดีคำ
รองศาสตราจารย์ ดร.วิไลศักดิ์ กิ่งคำ
รองศาสตราจารย์ ดร.สิริวรรณ นันทจินทุล
รองศาสตราจารย์ ดร.วิไลวรรณ ขนิษฐนันท์
รองศาสตราจารย์ ดร.ชลอ รอดลอย
รองศาสตราจารย์สุนีย์ เสียวเพ็ญวงษ์
รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาพร คงศิริรัตน์

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
วิทยาเขตปัตตานี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาตะวันออก
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกริก
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
มหาวิทยาลัยนเรศวร

วិธีวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

รองศาสตราจารย์กฤษฎา ศรีธรรมมา
รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ วัฒนาพงษากุล
รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ภักดีมาสุข
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อารียา หุตินทะ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สฤต บุญยทัต
นางชมัยกร บางคมบาง
Dr.Nguyen Thi Thuy Chau
Dr.Chom Sonngang

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ รักษ์มณี
รองศาสตราจารย์ ดร.เชษฐา จักรไชย
รองศาสตราจารย์ ดร.วรารธน์ ศรียาภัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประกิจ จันตะเคียน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กอบกาญจน์ วิเศษรัมย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติา เจียพงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชดา ลาภใหญ่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัฐพร ไทยจูเหลื่อม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชุดา พรายยงค์
ดร.สรพันธ์ นันตะภูมิ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศิลปากร
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ศิลปินแห่งชาติ
Vietnam National University
Royal Academy of Cambodia

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
มหาวิทยาลัยพะเยา
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพบูลสงคราม
มหาวิทยาลัยรังสิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

วិธีวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

บรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.บุญยเสนอ ตรีวิเศษ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ผู้ช่วยบรรณาธิการฝ่ายภาษาต่างประเทศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ พันธุ์ศิริ

อาจารย์จิรัฐัญญกุล ผลเจริญ

ดร.พิสุทธิพงศ์ เอ็นดู

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

ประสานงาน

ดร.อรรณณ ฤทธิศรีธร

อาจารย์ยุพาวดี อาจหาญ

อาจารย์ทิพย์วัลย์ เหมรา

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

พิสูจน์อักษร

อาจารย์อุภาวันน์ นามศิริ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณภัทร เชาว์นวม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สันติภาพ ชำรัมย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิพัฒน์ ประเสริฐสังข์

อาจารย์ปนิดา ทองบุญชม

อาจารย์ประยุทธ จิตราช

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

วิวิธวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

ประสิทธิภาพเว็บไซต์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สันทรัพย์ ยืนยาว

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ศิลปกรรม-รูปเล่ม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปาลิตา ผลประดับเพชร

วไรซ์ติ ตีตะนา

ชลดา สมานชาติ

ประชาสัมพันธ์

อาจารย์อุภาวณณ์ นามศิริ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

Publisher

Network of Academics on Language and Culture

Editorial Consultant

Adjunct Prof. Chamnong Thongprasert
Prof. Dr. Pathom Hongsuwan

Fellow of The Royal Society
Mahasarakham University

Expert

Prof. Dr. Duangmon Chitchamnong

Prince of Songkla University
Pattani Campus

Prof. Chuan Petkaew

Suratthani Rajabhat University

Hon. Prof. Dr. Boonyong Ketthet

Khonkaen University

Assoc. Prof. Dr. Natthaporn Panpothong

Chulalongkorn University

Assoc. Prof. Sagnop Boonkloi

Eastern Language Specialist

Assoc. Prof. Dr. Thanya Sangkhaphanthanon

Naresuan University

Assoc. Prof. Dr. Santi Phakdeekam

Srinakharinwirot University

Assoc. Prof. Dr. Wilaisak Kingkham

Kasetsart University

Assoc. Prof. Dr. Siriwan Nantachantoon

Kasetsart University

Assoc. Prof. Dr. Wilaiwan Khanittanan

Thammasat University

Assoc. Prof. Dr. Chalor Rodloy

Krirk University

Assoc. Prof. Sunee Leopenwong

Khon Kaen University

Assoc. Prof. Dr. Supaporn Kongsirirat

Naresuan University

Assoc. Prof. Krisada Sridharmma

Maha Sarakham Rajabhat University

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

Assoc. Prof. Dr. Somkiat Wattanapongsakul

Assoc. Prof. Dr. Siriporn Phakdeephassook

Asst. Prof. Areeya Hutinta

Asst. Prof. Sakun Bunyathat

Mrs. Chamaiporn Bangkombang

Dr. Nguyen Thi Thuy Chau

Dr. Chom Sonnang

Sukhothai Thammathirat

Open University

Chulalongkorn University

Silpakorn University

Silpakorn University

National Artist

Vietnam National University

Royal Academy of Cambodia

Editorial Board

Assoc. Prof. Dr. Somkiat Rakmanee

Assoc. Prof. Dr. Chettha Chakchai

Assoc. Prof. Dr. Warawat Sriyabhaya

Asst. Prof. Prakrit Chantakhian

Asst. Prof. Dr. Kobkan Wisesram

Asst. Prof. Dr. Suchada Jiaphong

Asst. Prof. Dr. Rachada Lapyai

Asst. Prof. Dr. Jiratthiporn Thainguluam

Asst. Prof. Dr. Wichuda Praiyong

Dr. Soraphan Nantaphum

Kasetsart University

Rajabhat Maha Sarakham

University

Phayao University

Buriram Rajabhat University

Phetchabun Rajabhat University

Pibulsongkram Rajabhat University

Rangsit University

Nakhon Ratchasima Rajabhat University

Dhonburi Rajabhat University

Rajamangala University of

Technology Isan Surin Campus

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

Editor in Chief

Assoc. Prof. Dr. Bunsanoe Triwiset

Buriram Rajabhat University

Assistant Editor for Foreign Language

Asst. Prof. Dr. Somsak Phansiri

Buriram Rajabhat University

Chirattthankamol Phoncharoen

Surindra Rajabhat University

Dr. Pisutpong Endoo

Rajamangala University of

Technology Isan Surin Campus

Coordinator

Dr. Orawan Rithisrithorn

Buriram Rajabhat University

Yuphawadee Athan

Buriram Rajabhat University

Thippawan Hemmara

Buriram Rajabhat University

Proofreader

Uphawan Namhiran

Buriram Rajabhat University

Asst. Prof. Napat Chawnuam

Buriram Rajabhat University

Asst. Prof. Santiphap Charam

Buriram Rajabhat University

Asst. Prof. Phiphat Prasertsang

Buriram Rajabhat University

Panida Thongbunchom

Buriram Rajabhat University

Prayut Jitrach

Buriram Rajabhat University

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

Web Editor

Asst. Prof. Dr. Sinsup Yuenyaw

Buriram Rajabhat University

Layout Editor

Asst. Prof. Palita Phonpradapphet

Worachot Tana

Chonlada Samanchat

Public Relations Officer

Uphawan Namhiran

Buriram Rajabhat University

วชิรวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

Office of Wiwitwannasan Journal of Language and Culture
568 Village No. 9, Samet Sub-District, Mueang Buriram, Buri Ram
Province 31000, Tel. 084-518-6262
Email Address: wiwitjournal@gmail.com
Subscribe and Submission of manuscript at
<https://www.tci-org/index.php/wiwitwannasan/article/view/192684>

ที่ทำการสำนักงานวารสารวชิรวรรณสาร

568 หมู่ที่ 9 ตำบลเสม็ด อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ 31000
โทรศัพท์: 084-518-6262
email address: wiwitjournal@gmail.com

สมัครสมาชิกและส่งบทความได้ที่เว็บไซต์
<https://www.tci-thaijo.org/index.php/wiwitwannasan/article/view/192684>

วិธีวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

เกี่ยวกับวารสาร

วិธีวรรณสาร เป็นวารสารวิชาการที่เกิดจากความร่วมมือทางวิชาการของเครือข่ายนักวิชาการด้านภาษาและวัฒนธรรมในหลายมหาวิทยาลัย เป็นวารสารราย 4 เดือน ตีพิมพ์สองภาษา คือ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีกำหนดออกปีละ 3 ฉบับ คือ ฉบับที่หนึ่ง ระหว่างเดือนมกราคม-เมษายน ฉบับที่สอง ระหว่างเดือนพฤษภาคม-สิงหาคม และ ฉบับที่สาม ระหว่างเดือนกันยายน-ธันวาคม วิธีวรรณสาร ได้จัดทำเป็น 2 รูปแบบ คือ รูปแบบตีพิมพ์ และรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ต้นฉบับ บทความวิจัย บทความวิชาการ บทวิจารณ์หนังสือที่เป็นองค์ความรู้ด้านภาษา วรรณคดี คติชนวิทยา ภาษาศาสตร์ การสอนภาษา และภาษาเพื่อการสื่อสาร บทความที่จะได้รับการพิมพ์เผยแพร่ลงในวารสาร จะต้องเป็นบทความที่ไม่เคยพิมพ์เผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาพิมพ์เผยแพร่ในวารสารอื่นใด และบทความทุกเรื่องที่จะได้รับการพิจารณาเพื่อตีพิมพ์ในวารสารนี้ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คนในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับบทความ โดยเป็นการประเมินแบบอำพรางสองฝ่าย ต้นฉบับอาจได้รับการปรับปรุงและแก้ไขตามที่บรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิเห็นสมควร ทั้งนี้ ข้อคิดเห็นใด ๆ ในบทความถือเป็นทัศนะและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความ อย่างไรก็ตาม ลิขสิทธิ์ในบทความที่ตีพิมพ์เป็นของวารสาร การพิมพ์ซ้ำบางส่วนหรือทั้งหมดของบทความจะต้องได้รับการอนุญาตจากบรรณาธิการวารสารเป็นลายลักษณ์อักษร

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

About Journal

Wiwitwannasan is an academic journal which originated from the academic cooperation of the Network of Academics on Language and Culture in many universities. It is a four monthly journal published in two languages: Thai and English. There are three issues each year, which are the first issue between January - April, the second issue between May - August and the third issue between September - December. Wiwitwannasan is prepared in two formats, which are the printed format and electronic format. The objective is to publish the manuscripts of the research article, academic article, and book review article, which are a body of knowledge in the field of language, literature, folklore, linguistics, teaching of language and language for communication. The articles to be published in the journal must be articles that have never been published in any other journals before, or are under consideration to be published in any other journals, and every article considered for publication in this journal has been evaluated by three experts in science related to articles by double blind method. The manuscript may be revised and edited as appropriate by the editors and experts. Any comments in the article are the views and responsibilities of the author of the article; however, the copyright is owned by the journal, and the reprint of all or part of an article must be approved by the editor of the journal in writing.

วิวิธวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

วชิรวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

บทบรรณาธิการ

กลอนสุภาพ

ปีที่แปดเล่มยี่สิบสี่สถานีวิวิ
สิบเอ็ดบทพจนารถประกาศมี

วรรณสารเนรมิตสฤงฆ์
ปรากฏในเล่มนี้ที่ชวนพิณ

ร่ายยาว

บทความหนึ่ง กลวิธีทางภาษาที่ถ่ายทอดชุดความคิดในวาทกรรมการเมืองในบทละครเรื่อง “เส้นล่องจืดที่ 180 องศาผ่านเรา” มุ่งศึกษาวาทกรรมที่แทรกซึมเข้าในชีวิตประจำวัน คืออำนาจวัฒนธรรมมีสังคมสร้างสมเป็นตัวบท สะท้อนปรากฏผ่านบทละครโทรทัศน์ ศึกษาตามกระบวนการวิจัยทางวาทกรรม วิเคราะห์เชิงวิพากษ์ผลิตซ้ำกรอบทางสังคมวัฒนธรรม ที่กดขี่โน้มนำจำความนึกคิดของผู้คน

บทความสอง การเห็นคุณค่าในตนเอง : พลังแห่งความคิดเชิงบวกของตัวละครเยาวชน ในวรรณกรรมรางวัลแวนแคว์ วิจัยอีกแนวที่มุ่งหมายก้าวพ้นไปจากความเพ้อฝัน ชวนพลิกผันพัฒนาวัฒนธรรมการอ่านในสังคมไทย เพื่อประโยชน์ใช้การอ่านให้มีความหมายและเพื่อคุณภาพชีวิต ย่อมขึ้นอยู่กับการครุ่นพินิจย้อนคุณค่าในตัวตน ก้าวเดินสู่หนทางพัฒนาสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่ดี

บทความสาม เมื่อเชื่อมั่นว่าผู้เรียนมีความสามารถ ผลของกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ต่อความคงทนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาปริญญาตรี เป็นการศึกษตามกระบวนการวิธีทดลองทางการศึกษาด้วยกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติเพื่อพัฒนา ให้นักศึกษามีคะแนนผลสัมฤทธิ์มากกว่าก่อนอย่างมีนัยสำคัญ

บทความสี่ การสร้างการรับรู้เพื่อส่งเสริมการตลาดด้วยเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์ โอท็อปแคมเปญจังหวัดสระแก้ว บรรลุผลแล้วเป็นผลสำเร็จ โดยผู้ประกอบการทั้ง 7 แห่ง แลกเปลี่ยนข้อมูลให้ประสบการณ์ก่อเกิดแรงบันดาลใจแรงบันดาลใจสู่ทักษะอาชีพโลกกว้าง ทั้งการสร้างเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์ของโรงเรียนเพื่อเผยแพร่แลกเปลี่ยนผ่านสื่อสังคมที่หลากหลาย

บทความห้า ความป่วยไข้ของเพศหญิงในนวนิยายเรื่อง “หนึ่งนักรบวันนิรันดร์” การเชื่อมโยงของระบบคิดปิตาธิปไตยสะท้อนผ่านนวนิยายที่ขยายเรื่องราวความป่วยไข้ของเพศหญิง ที่ความจริงในเรื่องเล่าอาจกล่าวได้ว่า แม้แต่การเยียวยาบำบัดอาการป่วยไข้ ก็ล้วนวิเคราะห์ได้ในการผลิตซ้ำแนววิถีสังคมที่นิยมผู้ชายเป็นใหญ่ทั้งสิ้น

บทความหก การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเมืองเชียงใหม่บนพื้นฐานประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อรองรับมรดกศิลปกรรมร่วมสมัยนานาชาติไทยแลนด์ เชียงใหม่ 2023 มุ่งศึกษาพยายามวิเคราะห์สังเคราะห์ ให้เกิดการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการณ์สมัยของศิลปกรรม ด้วยหลักฐานตำนาน

วិธีวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

พงศาวดาร เอกสารทูตวิทยุ ปูมเมืองประวัติศาสตร์เชียงใหม่ ที่ผ่านการศึกษาตามแบบแผนหลายหน่วยงาน
เข้ามีส่วนร่วมศรัทธา ผลวิจัยที่ปรารถนาคือความทันสมัย ส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์
เกิดเศรษฐกิจที่แบ่งปันรายได้ทั้งในวงธุรกิจและวงชาวบ้าน

บทความเจ็ด การพัฒนาอัตลักษณ์เลือกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง
จังหวัดจันทบุรี เป้าหมายเชิงพื้นที่คือกลุ่มสตรีทอเสื่อกกจันทบูร ให้เจริญรุดหน้าเพิ่มพูนด้วยวิจัย
แบบมีส่วนร่วมในหลายแง่มุมหลากหลายมิติ เพื่อก่อให้เกิดการผลิตสร้างอัตลักษณ์ใหม่ ผลวิจัยใช้น้ำยอยอด
ความรู้สู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้หลากหลายและท้าทาย

บทความแปด บทเพลงประกอบซีรีส์วาย: ลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชาย
มุ่งศึกษาตีความหมายวรรณกรรมเพลงยุคใหม่ที่ปรากฏประกาศ สู่ความเข้าใจรสชาติแห่งเพศวิถี ความรัก
ความต้องการที่พัฒนาไปไกล ทั้งนี้เพื่อความเข้าใจชีวิตมนุษย์ผ่านวรรณกรรมเพลง ซึ่งไม่ได้เพียงมุ่งบรรเลง
เพื่อความหรรษา หากมีเจตนาที่แอบแฝงด้วยรสนิยมที่หลากหลายเหลือจะกล่าว

บทความเก้า มองอัตลักษณ์ผ่านการกระทำ วัฒนธรรมการตั้งสถานะเพชฌกของนักศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี การศึกษาตามทฤษฎีวัฒนธรรม ที่พบการปรากฏซ้ำของ
การตั้งสถานะเพชฌกของนักศึกษา แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม คือกลุ่มที่ยึดถือการขึ้นและลงกลุ่ม ชื่นชอบ
ไซซานสนสนทนา กลุ่มมีศรัทธารัฐรู้สึก และสุดท้ายคือกลุ่มสำนึกผูกมัด

บทความสิบ ภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมอาหารประเภทกะละแมในประเพณีสงกรานต์ของ
ชาวมอญตำบลบางเตย อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี มุ่งศึกษาตามกระบวนการวิจัยทาง
ภูมิปัญญาไทย ผลวิจัยสะท้อนคุณค่าของวัฒนธรรมทางอาหารที่นำความหวานขึ้นสู่ชีวิต ต่อยอดแนวคิดสู่
การสร้างอาชีพในครอบครัวชุมชน ตลอดจนผลต่อการเรียนรู้พัฒนาคุณค่าผลิตภัณฑ์เพื่อเพิ่มมูลค่าไร

บทความสิบเอ็ด การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำ
ในภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อ
เกมกระดานอัจฉริยะ การศึกษาที่มุ่งพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนภาษาไทย และร่วมผลักดันการศึกษาให้สมสมัย
สู่ความเจริญวิวัฒน์พัฒนา

กพยยานี 11

สิบเอ็ดบทกำหนดรู้
พื้นผากกล้าเผชิญ

การหยดยุมีห่างเหิน
ดำรงวรรณบรรณพิภพ

บุญเสนอ ศรีวิเศษ
บรรณาธิการ

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

Editorial Note

Polite Poem

Eighth Year, Volume of Twenty-Four, Stations of **WiwitWannasan** to create a Way of Life
Eleven articles of proclamation of the word Appeared in this volume to contemplate

Chain rhyme

The first article was about **Linguistic Techniques which Convey Sets of Ideas in the Politic Discourse in Drama Script “180 Degree Longitude Passes Through Us”**. It aims to study the discourse that permeates everyday life, that is, the power of social culture that is created as texts, reflected through television dramas. It was studied according to the discourse research process, critically analyzing the reproduction of social and cultural frameworks that suppress and influence people’s thoughts.

The second article was about **Self-Esteem: The Power of Positive Thinking of Youth Characters in Waen Kaew Awarded Literatures**. It was an another research approach that aims to move beyond fantasy, inviting a change in the development of reading culture in Thai society, for the benefit of reading with meaning and for the quality of life, which depends on reflecting on the value of oneself, stepping towards the path of development to become a good adult.

The third article was about **When we believe that the learner has the ability The Effects of Role-Play Activities on Long-Term Retention of Undergraduate Students’ English Communication Skills**. It is a study using an educational experimental method with role-playing activities to develop students to have significantly higher achievement scores than before.

The fourth article was about **Create awareness to promote marketing through the storytelling of OTOP Kae Farang products, Sa Kaeo Province**. It was Successfully achieved by 7 entrepreneurs who presented information and experiences, creating inspiration for learning to broaden professional skills, including creating stories of school products to be shared through various social media.

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

The fifth article was about **The Female Illness in Novel: Nueng Nap Wan Nirandon**. The connection of patriarchal thought systems is reflected through novels that expand on female illnesses, reflecting the truth in the stories that even the treatment of illnesses can be analyzed in the reproduction of patriarchal social norms.

The sixth article was about **Chiang Sean Fine Arts Creativities based on Local History for Thailand Biennale, Chiang Rai 2023**. Its aim was to study and try to analyze and synthesize creations that are appropriate for the era of art, with evidence from legends, chronicles, secondary documents, and the Chiang Saen historical city records, which have been studied according to the methods of many agencies involved. The desired research results are modernity, promotion of creative tourism, and the creation of an economy that shares income in both the business sector and the local community.

The seventh article was about **Development of Identity of Samet Ngam Reed Mat in Nong Bua Sub-district, Mueang District, Chanthaburi Province**. The spatial goal is for the Chanthaburi women's mat weaving group to progress and increase through multi-dimensional, participatory research methods to create new identity production. The research results will be used to extend knowledge to develop diverse and challenging products.

The eighth article was about **Song of Y series: Characteristics of the concept of love between men**. Its aim was to study modern musical literature that has appeared to proclaim an understanding of the taste of sexuality, love, and desire that has evolved far. This is to understand human life through musical literature, which is not just intended to be played for fun but has hidden intentions with tastes that are too diverse to mention.

The ninth article was about **Seeing identity through action Speech Acts in Facebook Statuses of Students from the Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University**. A study based on the discourse theory found that the recurrence of Facebook status settings of students was divided into 4 groups: the group that adheres to the direction and command, the group that likes to open and weave conversations, the group that believes in feeling, and finally the group that is aware of the commitment.

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

The tenth article was about **the Cultural wisdom of Kalamae food in the Songkran Festival of the Mon Ethnic Group in Bang Tanai Sub-district, Pakkred District, Nonthaburi Province**. Its aim was to study according to the research methodology of wisdom and the research results reflected the value of food culture that brings sweetness to life, extending the concept to create careers in families and communities, and producing results to learning to develop product value to increase profits.

The eleventh article was about **Action Research to Develop Learning Achievement in Word Formation in Thai Language for Grade 7 Students using Game-Based Learning Combined with Smart Paper Game**. A study aimed at developing the competence of Thai language learners and promoting modern education towards development.

Yani 11

Eleven Articles Defining Knowledge
Fighting, Bravely Facing

Standing Firmly and Not Being Aloof
Preserving the Literary World

Bunsanoe Triwiset
Editor in Chief

WIWIWANNASAN

Vol.8 No.3 (September - December) 2024

สารบัญ

วิจิตรวรรณสาร

ปีที่ 8 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) 2567

กลวิธีทางภาษาที่ถ่ายทอดชุดความคิดในวาทกรรมการเมือง
ในบทละครเรื่อง “เส้นลองจิจูดที่ 180 องศาลากผ่านเรา”

*Linguistic Techniques which Convey Sets of Ideas in the Politic Discourse
in Drama Script “180 Degree Longitude Passes Through Us”*

เอกชัย แสงโสตา / สุนทรี โชติดิлок

Ekkachai Sangsoda / Suntaree Chotidilok

331

การเห็นคุณค่าในตนเอง: พลังแห่งความคิดเชิงบวก

ของตัวละครเยาวชนในวรรณกรรมรางวัลแวนแก้ว

Self-Esteem: The Power of Positive Thinking of Youth Characters

In Waen Kaew Awarded Literatures

ปาริชาติ โพธิ์

Parichart Pothi

353

The Effects of Role-Play Activities on Long-Term Retention of
Undergraduate Students’ English Communication Skills

ผลของกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติต่อความคงทนทักษะการสื่อสาร

ภาษาอังกฤษของนักศึกษาปริญญาตรี

Thisana Satharatthana / Wilaiphan Surintham / Thidarat Thipprasert

ธิษณา ศรีธารัตถธนา / วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม / ธิดาร์ตน ธิพย์ประเสริฐ

369

การสร้างการรับรู้เพื่อส่งเสริมการตลาดด้วยเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์

โอท็อปแควฝรั่ง จังหวัดสระแก้ว

Create awareness to promote marketing through the storytelling of

OTOP Kae Farang products, Sa Kaeo Province

ณัตตยา เอี่ยมคง

Nuttaya Iam-khong

383

ความป่วยไข้ของเพศหญิงในนวนิยายเรื่อง *หนึ่งนัวันนิรันดร*
The Female Illness in Novel Nueng Nap Wan Nirandon
อรวรรณ ฤทธิศรีธร
Orawan Rithisrithorn

397

การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเมืองเชียงแสนบนพื้นฐานประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
เพื่อรองรับมหกรรมศิลปกรรมร่วมสมัยนานาชาติไทยแลนด์ เชียงราย 2023
Chiang Sean Fine Arts Creativities based on Local History
for Thailand Biennale, Chiang Rai 2023
สมหวัง อินทรไชย / อภิสรา พลนรัตน์
Somwang Inchai / Aphisara Bholnarattana

409

การพัฒนาอัตลักษณ์เสื้อกกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
Development of Identity of Samet Ngam Reed Mat
in Nong Bua Sub-district, Mueang District, Chanthaburi Province
สมปอง มุลมณี / อภิสรา โคตรโยธา / วุฒินันท์ สุพร
Sompong mulmanee / Aphissara khotyotha / Wuttinan suporn

423

บทเพลงประกอบซีรีส์วาย: ลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชาย*
Song of Y series: Characteristics of the concept of love between men
นายปรัชญา ทองแพ / บุญเลิศ วิวรรณ
Pratya Tongpar / Boonlert Wiwan

443

วจนกรรมการตั้งสถานะเฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Speech Acts in Facebook Statuses of Students from
the Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University
สุทธิดา จันทรดวง
Sutthida Chanduang

459

ภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมอาหารประเภทกะละแมในประเพณีสงกรานต์
ของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

*Cultural wisdom of Kalamae food in the Songkran Festival of
the Mon Ethnic Group in Bang Tanai Sub-district,*

Pak kret District, Nonthaburi Province

หลวี่ หยาง / ขนิษฐา จิตชินะกุล

Lyu Yang / Khanitha Jitchinakul

481

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ

Action Research to Develop Learning Achievement in

Word Formation in Thai Language for Grade 7 Students

using Game-Based Learning Combined with Smart Paper Game

ชาลิสา หาญกิจ / อลงกต ยะไวทย์ / ชิตพล ดีขุนทด

Chalisa Hankit / Alongkot Yawai / Chitapol Deekoontod

495

แนะนำผู้เขียน

511

กลวิธีทางภาษาที่ถ่ายทอดชุดความคิดในวาทกรรมการเมือง ในบทละครเรื่อง “เส้นลองจิจูดที่ 180 องศาผ่านเรา”

Linguistic Techniques which Convey Sets of Ideas in the Politic Discourse
in Drama Script “180 Degree Longitude Passes Through Us”

เอกชัย แสงโสดา¹ / สุนทรี โชติติลล²

Ekkachai Sangsoda¹ / Suntaree Chotidilok²

^{1,2} คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม 73000, ประเทศไทย

^{1,2} Faculty of Arts, Silpakorn University, Nakhon Pathom 73000, Thailand

Corresponding author Email: sangsoda_e@silpakorn.edu

Received: Sep 6, 2024

Revised: Oct 6, 2024

Accepted: Oct 10 2024

Abstract

This article aimed to study the linguistic techniques which convey sets of ideas in the politic discourse in drama script “180 Degree Longitude Passes Through Us” which was broadcast in 2022 on Channel One31 and the website movie.trueid.net with a total of 8 episodes using a 3D framework following the critical discourse analysis approach to study conversations and lectures. The findings revealed that the screenwriter used a total of 9 linguistic techniques, including choice of word, figure of speech, blame, repeated pattern, modality, interdiscursivity, comparison, parody and satire, and intertextuality conveying 3 sets of ideas, including 1. liberalism and human equality, 2. political ideas are normal in life, and 3. power in the education system. Each set of ideas had a back-and-forth debate between the ruling party and the opposition. It can be seen that the playwright intended to show the viewers as discourse consumers that politics permeated into their daily lives and was influenced by society and culture occurring at that time. In addition, the drama script also cultivated people’s ideas to interpret the use of power as the characters did.

Key words: Linguistic Techniques, TV Drama Script, Political Discourse

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากรณีศึกษาภาษาที่ถ่ายทอดชุดความคิดในวาทกรรมการเมืองในบทละครเรื่อง “เส้นลวงจิตที่ 180 องศาผ่านเรา” ซึ่งออกอากาศเมื่อปี 2565 ทางช่อง one31 และเว็บไซต์ movie.trueid.net จำนวนทั้งสิ้น 8 ตอน โดยใช้กรอบ 3 มิติ ตามแนวทฤษฎีวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ในการศึกษาบทสนทนาและบทบรรยาย ผลการวิจัยพบว่าผู้เขียนบทละครใช้กลวิธีทางภาษาทั้งหมด 9 รูปแบบ ได้แก่ การเลือกใช้คำศัพท์ การใช้โวหารภาพพจน์ การกล่าวคำหยาบ การซ้ำกระสวนประโยค การแสดงทัศนภาวะ การใช้สวาทกรรม การใช้การเปรียบเทียบ การล้อเลียนและเสียดสีและการใช้สัทพยางค์ ถ่ายทอดชุดความคิด จำนวน 3 ชุดความคิด ประกอบด้วย 1) ชุดความคิดเสรีนิยมและความเท่าเทียมของมนุษย์ 2) ชุดความคิดการเมืองเป็นเรื่องปกติในชีวิต และ 3) ชุดความคิดอำนาจในระบบการศึกษา แต่ละชุดความคิดมีการปะทะโต้แย้งไปมาระหว่างฝ่ายผู้ครองอำนาจนำและฝ่ายต่อต้าน จะเห็นได้ว่าผู้เขียนบทละครมุ่งเสนอให้คนดูละครในฐานะผู้รับโศกนาฏกรรมเห็นว่าการเมืองได้แทรกซึมเข้าไปในชีวิตประจำวันของพวกเขา ซึ่งได้รับอิทธิพลจากสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในขณะนั้น นอกจากนั้นบทละครยังปลูกฝังความคิดของผู้คนให้ตีความการใช้อำนาจอย่างที่ตัวละครมอง

คำสำคัญ: กลวิธีทางภาษา บทละครโทรทัศน์ วาทกรรมการเมือง

บทนำ

การศึกษาวาทกรรมการเมืองในภาษา มีเป้าหมายเพื่อเผยให้เห็นการใช้อำนาจและการกระทำต่อผู้ไร้อำนาจ โดยเฉพาะการศึกษาในวาทกรรมนั้นวาทกรรมการเมืองมักสะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคม และปัญหาที่เต็มไปด้วยความแร้นแค้น ความยากลำบากและการเอารัดเอาเปรียบ (Kaencandra & Rawiwan, 2022, p.182) นอกจากนี้วาทกรรมการเมืองยังมีลักษณะของการช่วงชิงเพื่อนิยามความหมายของสิ่งที่ดีหรือไม่ดี ถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง ระหว่างผู้ครองอำนาจและผู้ไร้อำนาจ ผ่านชุดความคิดต่าง ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลงหรือยึดตรึงความคิดของผู้คนในสังคม (Thammachot, 2010) ซึ่งสอดคล้องกับนิยามการเมือง ดังที่ Samudavanija (1980) กล่าวว่า การเมืองเป็นเรื่องของการแข่งขันกันเพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ในการแบ่งปันคุณค่าที่ประโยชน์แก่ฝ่ายตนมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ละครโทรทัศน์ถือเป็นวรรณกรรมร่วมสมัยประเภทหนึ่ง บทโทรทัศน์บางเรื่องดัดแปลงมาจากวรรณกรรม (adaptation) บางเรื่องเขียนขึ้นใหม่ (originality) (Sungchai, 2009) ซึ่งไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเป็นพื้นที่ในการช่วงชิงวาทกรรมการเมือง ดังที่ Hinwiman (2002, p.190) กล่าวถึงกลไกการขับเคลื่อนอำนาจทางสังคมผ่านละครโทรทัศน์ไว้อย่างน่าสนใจ โดยเฉพาะหากมองผ่านมุมมองของนักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ละครโทรทัศน์ถือเป็นพื้นที่แห่งการช่วงชิงอำนาจ ซึ่งเกิดขึ้นต่อเนื่องวันต่อวันและเป็นประจำ (everyday life) ละครจึงมิใช่แค่ความบันเทิงหากแต่ยังคุกรุ่นไปด้วยสงครามแห่งการแย่งชิงพื้นที่ทางความคิดของสังคม สอดคล้องกับที่ Gramsci (as cited in Kaewthep, 1998, p.101) ได้กล่าวถึงสงครามยึดพื้นที่ทางความคิด หรือ war of position ว่าเป็นสงครามที่ไม่ได้ใช้อาวุธเข้าประหัตประหาร หรือไม่ได้ใช้กฎหมายในการปราบปรามให้ยินยอม หากมุ่งเป้าไปที่ชุดความคิดของผู้คนในสังคมผ่านกิจกรรมที่เกิดขึ้นอยู่ในชีวิตประจำวัน

ละครเรื่อง “เส้นลองจิจูดที่ 180 องศาผ่านเรา” เป็นละครโทรทัศน์ที่ออกอากาศในปี 2565 ทางช่อง one31 และทางเว็บไซต์ movie.trueid.net หลังจากผู้วิจัยชมละครแล้วพบว่า ตัวละคร 3 ตัวหลัก ประกอบด้วย **ศศิวิมล** ผู้เป็นแม่ที่ต้องการครอบครองลูกชายทั้งร่างกายและความคิด **แวง** ลูกชายที่ต้องการเป็นตัวเองและหลุดออกจากพันธนาการทางความคิดของศศิวิมลผู้เป็นแม่ และ**อินทพร** ผู้กุมความลับอันร้ายฉานของสองแม่ลูก ต่างช่วงชิงอำนาจเพื่อยืนยันความหมายของชีวิตและความเป็นไปของสังคมแตกต่างกัน ทั้งยังพบอำนาจทางสังคมที่กระทำต่อตัวละครทั้งสาม ละครเรื่องดังกล่าวกำกับและเขียนบทโดยพรรณศรีศักดิ์ สุขี ตัวบทละครใช้กลวิธีทางภาษาที่สื่อชุดความคิดวาทกรรมทางการเมืองไว้อย่างน่าสนใจ เช่น การใช้โวหารภาพพจน์ ด้วยสัญลักษณ์สื่อถึงการนิยามและถกเถียงเรื่องเพศในมุมมองที่ต่างกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

แวง: แล้วอามรินทร์คิดว่าความรักเป็นการเมืองไหม

อินทพร: เป็นสิ แวงละ

แวง: ไม่อะ ความรักเป็นเรื่องของคนสองคน

อินทพร: แต่ในความเป็นจริง ความรักมักไม่ใช่แค่เรื่องของคนสองคน

แวง: แล้วอย่างนั้นจะเรียกว่าความรักได้ไงละอะ

อินทพร: อะ ต่อให้เป็นเรื่องของคนสองคน แวงลองดูนี่สิแล้วบอกว่าเห็นอะไร
(ตะเกียบที่วางขนานกัน)

แวง: เส้นสองเส้น แม้จะสีต่างกันแต่เป็นเส้นตรง

อินทพร: และเป็นเส้นขนานที่ไม่มีวันบรรจบ

แวง: เส้นขนานสองเส้นที่ไม่มีวันบรรจบ แต่พอมันอยู่ด้วยกัน มันก็ให้ประโยชน์ได้
มากกว่าว่าเวลามันอยู่ข้างเดียว ผมได้ก็คะแนนครีอาจารย์บทเรียนเรื่องปรัชญา
จากตะเกียบ

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.6)

จากตัวอย่างดังกล่าวเสนอข้างต้น พบว่าผู้เขียนบทใช้ตะเกียบแทนความรักของชายรักชาย โดยอินทพรเปรียบตะเกียบเป็นสัญลักษณ์แทนสรีระเพศชาย (เส้นสองเส้นแม้สีต่างกันแต่เป็นเส้นตรงเหมือนกัน) แสดงให้เห็นบรรทัดฐานของสังคมที่กำหนดบทบาททางเพศของชายหญิงเอาไว้อย่างเข้มแข็ง สะท้อนการเมืองเรื่องเพศที่ไม่อาจทำให้ความรักของชายรักชายบรรจบกันได้ (ตะเกียบที่วางเป็นเส้นขนาน) ขณะที่แวงแย้งว่าหากตะเกียบเมื่อมาอยู่รวมกันมันสร้างประโยชน์ได้มากกว่าอยู่ข้างเดียว ความคิดของแวงแสดงออกถึงจุดยืนทางเพศที่ต้องการต่อรองกับวาทกรรมเดิมของสังคม

จากตัวอย่างกลวิธีทางภาษาที่ปรากฏในบทสนทนาข้างต้น อาจกล่าวได้ว่านี่เป็นกลวิธีการสร้างชุดความคิดที่ทำให้คนดูละครเห็นภาพวิถีชีวิต สภาพสังคม และปัญหาที่เต็มไปด้วยความความไม่เท่าเทียมดังปรากฏในชีวิตประจำวันได้ชัดเจนมากขึ้น โดยไม่จำเป็นต้องอธิบายด้วยถ้อยคำแบบตรงไปตรงมา แต่ถูกแฝงไปกับสัญลักษณ์ในบทละครอย่างแนบเนียน สะท้อนว่าผู้ใช้ภาษากำลังช่วงชิงพื้นที่สื่อเพื่อยืนยันความหมายของสิ่งที่ดีหรือไม่ดี ถูกต้องหรือไม่ถูกต้องซึ่งถือเป็นวาทกรรมการเมืองรูปแบบหนึ่ง

เหตุใดวาทกรรมในภาษาจึงน่าสนใจ? Machin and Mayr (2012 p.20) และ Charoensin-o-larn (2017 p.20) ชี้ให้เห็นว่า ภาษาจกทำหน้าที่ขบขันให้ชุดความคิดบางอย่างให้โดดเด่น หากแต่ก็กดทับซ่อนเร้นชุดความคิดบางอย่างไว้ หรือไม่ก็ทำให้เอกลักษณ์และความหมายบางอย่างเลือนหายไปจากสังคม Fairclough จึงได้พยายามศึกษาความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและเป็นเหตุเป็นผลกันระหว่างวิถีปฏิบัติทาง

วาทกรรม เหตุการณ์ทางสังคมและตัวบท (ภาษา) ตามแนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) หรือ CDA โดยอธิบายว่าเหตุการณ์ทางสังคมและตัวบทที่กำกับความหมายทางสังคมไว้นั้น ถูกกำหนดโดยผู้มีอำนาจในสังคม และอำนาจนามซึ่งความชอบธรรมในการกำหนดความผิดถูก ดีเลว ผู้มีอำนาจจึงพยายามรักษาและครองอำนาจด้วยการใช้ภาษากำกับชุดความคิดของผู้คนไว้ (Fairclough, 1995; Fairclough et al., 2011 as cited in Sroikudrua, 2015) ดังนั้นนักผู้เขียนบทละครมีอำนาจกำหนดความผิดถูกให้แก่คนในสังคมดังที่ Fairclough กล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจว่าบทละครเรื่อง “เส้นล่องจิกูตที่ 180 องศาผ่านเรา” ได้กำหนดความคิดใดให้สังคมบ้าง

ทั้งนี้ จากการสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิชาการไทยที่นำแนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ไปใช้ในการวิจัยกลวิธีทางภาษาในสื่อมวลชนนั้น พบว่าวาทกรรมและชุดความคิดที่สื่อสารผ่านสื่อมวลชนต่างประกอบด้วยกลวิธีทางภาษาที่แยบยล ค่อย ๆ แทรกซึมส่งอิทธิพลไปยังคนในสังคมอย่างไม่รู้ตัว เช่นงานวิจัยของ Wongsakham & Pewporchai (2016) ที่ศึกษาภาษากับอุดมการณ์ในรายการ “เดินหน้าประเทศไทย” พบว่ากลวิธีทางภาษาที่ถูกผลิตขึ้นโดยรัฐบาลได้ถ่ายทอดความคิดไปยังประชาชน สอดคล้องกับงานศึกษาของ Bualar (2021) ซึ่งวิเคราะห์วาทกรรมในรายการ “ศาสตร์พระราชา สู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน” พบว่า ผลการปฏิบัติงานของรัฐบาลเป็นไปเพื่อหวังสร้างภาพลักษณ์ที่ดี สร้างความน่าเชื่อถือโดยการอ้างถึงศาสตร์พระราชา

จากงานวิจัยตัวอย่างที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า การศึกษา CDA ในสื่อโทรทัศน์ไทยนิยมศึกษาจากฝั่งอำนาจรัฐ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในโครงสร้างสื่อโทรทัศน์และผลิตเนื้อหาส่งผ่านความคิดไปยังประชาชน ยังขาดงานวิจัยที่ศึกษาจากฝ่ายไร้อำนาจหรือผู้ถูกรองรับ ซึ่งปัจจุบันกลุ่มคนเหล่านี้สื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งถือเป็นสื่อใหม่หรือสื่อทางเลือกที่มีพลังในการต่อรองอำนาจ เป็นพื้นที่ทางสังคมหนึ่งที่รัฐไม่ใช่ผู้ผลิตเนื้อหา ซึ่งการศึกษาวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ก่อนหน้านี้ยังศึกษาอย่างจำกัด แต่การวิเคราะห์บทละครเรื่อง “เส้นล่องจิกูตที่ 180 องศาผ่านเรา” เป็นการศึกษาวาทกรรมในพื้นที่สื่อใหม่และอยู่ในรูปแบบละครซึ่งอาจพบประเด็นที่น่าสนใจมากกว่างานวิจัยที่ผ่านมา

นอกจากนี้ แม้งานวิชาการไทยที่ใช้แนวคิด CDA มุ่งศึกษากลวิธีทางภาษาเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับการสร้างชุดความคิด หากมีจำนวนงานวิจัยไม่มากนักที่ศึกษาว่า แล้วชุดความคิดที่สร้างขึ้นเหล่านั้น เกิดขึ้นจากบริบททางสังคมวัฒนธรรมแบบใด ซึ่งเป็นการศึกษาวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์เพื่อทดสอบสมมติฐานตามแนวปรัชญาสังคมของ Van Dijk (2003) ที่มองว่าความคิดของสังคมมีอิทธิพลต่อการใช้ภาษาและในทางกลับกันภาษาก็ได้กำหนดความคิดของผู้คนในสังคมด้วย

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษากลวิธีทางภาษาที่สะท้อนชุดความคิดในวาทกรรมการเมืองที่ปรากฏในบทละคร “เส้นล่องจิกูตที่ 180 องศาผ่านเรา” โดยใช้แนวทางวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ เพื่อศึกษาว่าผู้เขียนบทละครเรื่องดังกล่าวใช้กลวิธีทางภาษาใดบ้าง สื่อถึงชุดความคิดในวาทกรรมการเมืองเรื่องใด มีการกระจายและตีความด้วยบทอย่างไร เกี่ยวข้องอย่างไรกับปรัชญาสังคมเพื่อพิสูจน์แนวคิดของ Fairclough ตามที่กลุ่มนักวิชาการแนววาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์เชื่อว่าภาษาและสังคมมีอิทธิพลต่อกัน

วัตถุประสงค์การศึกษา

เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาที่ถ่ายทอดชุดความคิดซึ่งปรากฏในวาทกรรมการเมือง ในบทละครเรื่อง “เส้นล่องจิกูตที่ 180 องศาผ่านเรา”

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาว่าทฤษฎีวิเคราะห์เชิงวิพากษ์มองว่าทฤษฎีการเมืองเป็นทฤษฎีหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นในบริบททางสังคมวัฒนธรรม ดังนั้นเพื่อศึกษาบริบททางสังคมกับการวิเคราะห์ว่าทฤษฎีดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทบทวนความคิดของ Fairclough (1995, p.56) ซึ่งเสนอ “กรอบมิติทั้งสามของทฤษฎี” อันประกอบด้วย **มิติที่ 1** ตัวบท (text) โดยใช้แนวคิดภาษาศาสตร์ในการศึกษารูปแบบทางภาษาในระดับต่าง ๆ ส่วน **มิติที่ 2** วิถีปฏิบัติทางทฤษฎี (discourse practice) เป็นการศึกษาตัวบทในฐานะที่เป็นผลผลิตของกระบวนการผลิตและกระจายตัวบท การบริโภคและตีความตัวบท และ **มิติที่ 3** วิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม (socio-cultural practice) เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทกับบริบทสังคมวัฒนธรรม โดยผนวกเอาแนวคิดปรัชญาสังคมของ Van Dijk (2003) เข้ามาศึกษาร่วมด้วย โดย Van Dijk อธิบายว่า

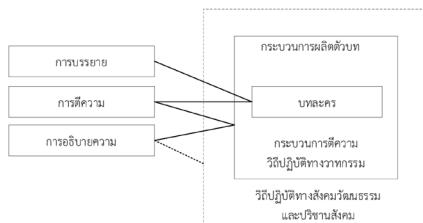
“...ทุกคนมีสิ่งควบคุมการผลิตและทำความเข้าใจทฤษฎีให้เหมาะสมกับบริบทนั้นหมายความว่า เราไม่ได้ใช้ข้อมูลทั้งหมดที่มีจากภาพในความคิด แต่เราเลือกเฉพาะข้อมูลที่สุดอดคล้องเหมาะสมกับบริบทนั้น ๆ

จากข้อความแสดงให้เห็นว่าสื่อได้รับเอาอิทธิพลทางสังคมมาสร้างชุดความคิดผ่านภาษา และในขณะเดียวกันก็ได้ส่งต่อความคิดนั้นไปยังสังคมเพื่อกำกับความคิดของสังคมอีกครั้งด้วยคุณสมบัติการแพร่กระจายของสื่อ (on-air/share) ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงศึกษาให้เห็นถึงปรัชญาสังคมตามแนวทางของ Van Dijk ซึ่งแตกต่างจากงานศึกษา CDA ในละครที่ผ่านมาที่นิยมศึกษาเฉพาะกลวิธีทางภาษา

ผู้วิจัยได้นำกรอบมิติทั้งสามของ Fairclough และ Van Dijk มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ชุดความคิดที่ปรากฏในทฤษฎีการเมือง ในบทละครเรื่อง “เส้นล่องจืดที่ 180 องศาผ่านเรา” เพื่อพิจารณาว่าทฤษฎีการเมืองนั้นได้ประกอบสร้างความชุดคิดในบริบทสังคมอย่างไร และสัมพันธ์กับสังคมอย่างไร ทั้งนี้บทความเรื่องนี้เป็นทฤษฎีวิเคราะห์ว่าทฤษฎีตามแนวภาษาศาสตร์ ดังนั้นผู้วิจัยมุ่งเสนอผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาของตัวบทเป็นสำคัญและจะอธิบายมิติด้านวิถีปฏิบัติทางทฤษฎีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรมและปรัชญาสังคม โดยสังเขปต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้การศึกษาตัวบท (textual analysis) จากบทละครเรื่อง “เส้นล่องจืดที่ 180 องศาผ่านเรา” ซึ่งเป็นละครแนวมัลติเลเยอร์ดราม่า (multilayer drama) จากค่ายมิตีอาร์ทีมีเดีย (Miti Art Media) ออกอากาศทางช่อง one31 และทางเว็บไซต์ movie.trueid.net จำนวน 8 ตอน ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะบทสนทนาและบทบรรยาย โดยไม่ศึกษางานโปรดักชันอื่น ๆ เช่น การแสดง ดนตรี เพลงประกอบและองค์ประกอบภาพ ใช้แนวทางการศึกษาทฤษฎีวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ของ Fairclough โดยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 3 ขั้นตอน ตามกรอบมิติทั้ง 3 ของทฤษฎี (The three dimensional framework) และผนวกเอาแนวคิดปรัชญาของ Van Dijk (2003) เข้าไปในการอธิบายด้วย ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบการวิจัยตามแนวคิด ของ Fairclough (1995); Van Dijk (2003)

มิติที่ 1 ศึกษากลวิธีทางภาษาที่สะท้อนชุดความคิดในวาทกรรมการเมือง จากบทสนทนาและบทบรรยาย โดยใช้กรอบการศึกษาข้อความของ Angkapanichkit (2018) ซึ่งรวบรวมกลวิธีทางภาษาเอาไว้เพื่อเป็นกรอบการวิเคราะห์ภาษาย่างน่าสนใจ เช่น การใช้คำแสดงทรงสถานะ การใช้อุปลักษณ์ การใช้สัทพจน์ การใช้บทประพันธ์ การใช้คำถามเชิงวาทศิลป์ การใช้วัจนกรรม การขยายความ การเลือกใช้ศัพท์ การประจบประชัน การใช้มูลพจน์ เป็นต้น ทั้งนี้งานวิจัยนี้อาจพบกลวิธีทางภาษาตามที่ Angkapanichkit ได้เสนอแนะไว้หรืออาจพบกลวิธีทางภาษาในรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งเป็นการต่อยอดกรอบแนวคิดการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาต่อไป

มิติที่ 2 ศึกษาวิถีปฏิบัติทางวาทกรรม ได้แก่ กระบวนการที่ก่อให้เกิดตัวบท วัตถุประสงค์ของผู้เขียนบท ความเป็นมาของผู้เขียนบท การกระจายตัวบท และกระบวนการตีความตัวบทของผู้บริโภคโดยอาศัยแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

มิติที่ 3 ศึกษาวิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรมและปราชญ์สังคม ได้แก่ การกำกับทางสังคมที่มีผลต่อกระบวนการผลิตและการตีความวาทกรรมตลอดจนผลของวาทกรรมที่มีต่อสังคม ในงานวิจัยนี้วิถีปฏิบัติทางสังคมและวัฒนธรรม คือ ปรัชญาสังคมและวัฒนธรรม ปราชญ์ทางสังคม

เรียบเรียงและรายงานผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ จากนั้นสรุปผลการศึกษาทั้งชุดความคิดกลวิธีทางภาษา วิถีปฏิบัติทางวาทกรรม วิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรมและปราชญ์สังคม และอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาที่ถ่ายทอดชุดความคิดซึ่งปรากฏในวาทกรรมการเมือง ในบทละครเรื่อง “เส้นล่องจืดที่ 180 องศาผ่านเรา” ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยใน 3 ประเด็น ประกอบด้วย ชุดความคิดที่ปรากฏในวาทกรรมการเมืองผ่านกลวิธีทางภาษา วิถีปฏิบัติทางวาทกรรม วิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรมและปราชญ์สังคม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ชุดความคิดที่ปรากฏในวาทกรรมการเมืองผ่านกลวิธีทางภาษา

จากการศึกษาบทสนทนาและบทบรรยายในละครเรื่อง “เส้นล่องจืดที่ 180 องศาผ่านเรา” พบว่า ผู้เขียนบทละครใช้กลวิธีทางภาษาที่หลากหลายในการถ่ายทอดชุดความคิดที่ปรากฏในวาทกรรม

การเมือง จำนวน 3 ชุดความคิด ประกอบด้วย ชุดความคิดเสรีนิยมและความเท่าเทียมของมนุษย์ ชุดความคิดการเมืองเป็นเรื่องปกติในชีวิต และชุดความคิดอำนาจในระบบการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ชุดความคิดเสรีนิยมและความเท่าเทียมของมนุษย์

วาทกรรมการเมืองที่ผู้เขียนบทละครสร้างขึ้น มุ่งเสนอให้คนดูละครในฐานะผู้บริโภควาทกรรม เห็นว่าไม่ใช่ทุกคนในสังคมจะมีเสรีภาพในการแสดงออกและเท่าเทียมกันตามอุดมคติ โดยบทละคร ได้สะท้อนชุดความคิดนี้ผ่าน 2 แม่มูที่ปะทะกันอยู่ คือ มองว่าการไร้เสรีภาพและความไม่เท่าเทียมกันเป็นเรื่องปกติในสังคม กับการไร้เสรีภาพและความไม่เท่ากันของคนเป็นสิ่งที่ต้องตั้งคำถาม จึงไม่ควรจะมีใครถูกปิดกั้นและถูกลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาที่สื่อชุดความคิดเสรีนิยมและความเท่าเทียมของมนุษย์ ได้แก่ การเลือกใช้คำศัพท์ การใช้โวหารภาพพจน์ การกล่าวซ้ำ การซ้ำกระสวนประโยค การแสดงทัศนภาวะ การใช้สทวาทกรรม ตัวอย่างเช่น

การเลือกใช้คำศัพท์ (choice of word) เป็นการเลือกใช้คำเพื่อยืนยันทัศนคติทางความคิดของผู้เขียน โดยเฉพาะในบริบทนี้คือการใช้คำศัพท์ที่ระบุสถานะและความสัมพันธ์ที่สื่อถึงความเท่าเทียมระหว่างบุคคล เช่น แฉกเลือกใช้สรรพนามแทนตนเองว่า “เค้า” แทนคำว่า “ตัวเอง” และเรียกแม่ต่อบุคคลที่สามว่า “คุณศศิวิมล” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (1) แฉก: ชินให้มอยอยู่กับคุณศศิวิมลยี่สิบสี่ชั่วโมง ผมประสาทกินแม่
อินทุรุ: ทำไมละ ดูเป็นแม่ลูกที่รักกันคืออก
แฉก: เดียวรัก เดียวทะเลาะ บางทีผมกึ่งนะ ผมมีแม่ มีที่สาว หรือมีน้องสาวกันแน
(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.1)

หรือตอนที่แฉกขอโทษศศิวิมล เพราะรู้สึกว่าเขาพูดที่รุนแรงต่อผู้เป็นแม่ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (2) แฉก: เค้าขอโทษ ตัวเองยกโทษให้เค้านะ...
ศศิวิมล: ตัวเองไม่เคยภูมิใจในตัวเค้าเลยอ่า ตัวเองเสียใจมากใจใหม่ ที่เกิดเป็นลูกเค้าอะ
แฉก: ไม่จริงเลย ฟังนะ ตัวเองเป็นแม่ที่ดีที่สุด เค้ารักและภูมิใจที่สุด ที่ตัวเองเป็นแม่ที่เข้มแข็ง เลี้ยงเค้ามาได้จนโตป่านนี้
ศศิวิมล: ตัวเองรู้ไหมว่าเค้าเสียใจแค่ไหน
แฉก: เค้ารู้ เค้าผิด เค้าขอโทษนะ
(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.3)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบการเลือกใช้คำศัพท์ “เค้า” และ “ตัวเอง” ให้ความรู้สึกของการเป็นเพื่อนมากกว่าความเป็นแม่ลูก คำเรียกดังกล่าวช่วยลดช่องว่างของอำนาจระหว่างแม่และลูก ขณะที่แฉกและศศิวิมลอายุห่างกันราว 25-30 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่ห่างกันพอสมควร (ศศิวิมลแต่งงานกับสยามหลังจบปริญญาตรี) สะท้อนการเปิดกว้างทางความคิดของสมาชิกในครอบครัวปัจจุบัน ส่วนการเรียก “คุณศศิวิมล” ต่อบุคคลที่สามนั้น มีนัยเสียขบขันประชดประชันความเจ้าชู้ของศศิวิมล สื่อให้เห็นว่าแฉกกลัวพหุวิภาคณ์แม่ของตนเองต่อบุคคลที่สามและต่อหน้าแม่ของเขาเอง สะท้อนภาพสังคมปัจจุบันที่ยอมให้ผู้อ่อนอาวุโสกว่าพูดถึงแม่ในฐานะผู้อาวุโสกว่าในทางอื่นได้

การใช้โวหารภาพพจน์ (figure of speech) หรือการสร้างความหมายด้วยภาพในความคิด เช่น การใช้อุปมาในบทบรรยายของนางว่าเขาสนิทกับแม่เหมือนเพื่อนเล่น (3) และศศิวิมลเองก็ชอบที่มีลูกเป็นเพื่อน (4) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (3) นาง: คุณศศิวิมลแม่ผมเองครับ ไม่ต้องแปลกใจหรอกครับ ว่าทำไมผมกับแม่สนิทกันเหมือนเพื่อนเล่น ถึงแม้ว่าแม่จะส่งผมเข้าโรงเรียนประจำ ตั้งแต่พ่อไม่อยู่ แม่ก็อุทิศเสาร์อาทิตย์ของแม่ให้เป็นของผมคนเดียวเลยครับ...สำหรับผม แม่เป็นเพื่อนที่ดีครับ

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.1)

หรือ การใช้อุปลักษณ์ โดทนแม่ยังกะพี่สาวน้องชาย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (4) อินทุธ: โดทนกันยังกะพี่สาวน้องชาย
 ศศิวิมล: ใคร ๆ เขาก็คิดอย่างนั้น เขาไม่เรียกฉันว่าแม่ด้วยซ้ำนะ เรียกฉันว่าเค้ากับตัวเอง แต่ฉันก็ชอบนะ มีลูกเป็นเพื่อน คือออก
 อินทุธ: คุณแม่ยุคใหม่

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.1)

มนทัศน์สังคมไทยในอดีตถือว่าแม่คือผู้ดูแลการกราบไหว้บูชา แต่เมื่อบริบทสังคมเปลี่ยนไป มโนทัศน์เกี่ยวกับแม่จึงเปลี่ยนไปจากเดิม เช่น แม่ยุคใหม่คือผู้ก้าวทันกระแสโลกและตามค่านิยมของสังคมตลอดเวลา (Thiensawangchai & Noyjarean, 2023) หนึ่งในค่านิยมของสังคมยุคใหม่คือความเท่าเทียม จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้น จึงพบการใช้โวหารภาพพจน์สื่อความเท่าเทียมของแม่ลูก ซึ่งผู้เขียนบทละครเลือกใช้อุปมาโวหาร “แม่เหมือนเพื่อนเล่น” หรือ “มีลูกเป็นเพื่อน” และการใช้อุปลักษณ์ความเปรียบ “ยังกะพี่สาวน้องชาย” แทนความเป็นแม่ลูก ให้ผู้บริโภควาดทราชมองว่าสถานะของแม่กับควรถูกลดช่องว่างลง ภาพแม่ที่ใช้อาจบังคับ ช่มชู้ จึงแทนด้วยการเป็นเพื่อนเล่น เพื่อนที่ดีหรือพี่สาวน้องชายแทน

การกล่าวตำหนิ (blame) หรือการกล่าวโทษผู้อื่น ในบทละครพบการกล่าวตำหนิด้วยคำว่า “เหยียด” โดยเฉพาะกรณีที่ตัวละครนางรู้สึกว่าการที่คู่สนทนากะทำการลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ เช่น ฉากที่ศศิวิมลจำลองละครเวทีเรื่องคุณหนูจุ๊ให้ทุกคนมีส่วนร่วมแสดงขณะสังสรรค์มีค่า โดยให้ตัวละครชายจูบเท้า เพื่อต้องการเอาชนะตัวละครชายที่มอใจให้สาวใช้แทนที่จะเป็นเธอ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (5) ศศิวิมล: ทีนี้ก็มีมาคุกเข่าตรงหน้าฉัน แล้วก็จูบเท้าฉันด้วย
 ...
 นาง: แต่จูบเท้ามันมันเกินไป ทำเพื่ออะไร
 ศศิวิมล: กันงอยากเอาชนะใจ ก็โอ้หมอนั้น อยากรจะมีแฟนเป็นผู้หญิงชั้นต่ำทำไมละ
 นาง: เหยียดในเหยียด
 ศศิวิมล: แหมก็แค่สวมบทบาท พ่อคนนี้นะเนี่ยะเค้าซีเรียสเรื่องนี้มาก เรื่องศักดิ์ศรี ขนชั้นความเท่าเทียม ...

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 2)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบการกล่าวคำหน้าซึ่งหน้าด้วยคำว่า “เหยียด” ซึ่งมาจากคำว่า “เหยียดหยาม” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ให้ความหมายว่า ก. ดูหมิ่น แม้คำของ “เหยียดหยาม” คือ เหยียด ในบทละครตัวละครแวงใช้คำว่า “เหยียด” กับศศิวิมล เพื่อดำเนินการกระทำของศศิวิมลที่สั่งให้ตัวละครชายจูบเท้า สื่อความคิดให้ผู้บริโภคหาความทรงจำคำพูดและการกระทำใด ๆ ที่เป็นการลดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น

การซ้ำกระสวนประโยค (repeated pattern) เป็นกลวิธีการเล่นคำเพื่อย้ำหรือเน้นความคิดบางอย่างให้เป็นระบบความหมาย จากการวิเคราะห์พบว่าผู้เขียนบทละครใช้การซ้ำกระสวนประโยคในคำพูดของแวงหลายคำเพื่อย้ำถึงความคับแค้นใจต่อเหตุการณ์ที่คนรักถูกรังแกและแสดงความรู้สึกความสั่นไหวต่อความไม่เท่าเทียมของคนในสังคม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (6) แวง: แล้ววันหนึ่งมีเด็กมาใหม่ ย้ายมาเข้ากลางathom...เขาผอมบาง ไม่แกร่งทั้งร่างกาย และจิตใจ เขาถูกรุ่นที่ รุ่นเดียวกัน แม้แต่รุ่นน้อง บูลลี่...

...แต่ไอ้พวกที่เหลืรวมทั้งครูบางคนก็ได้แต่หัวเราะ เหมือนเป็นเรื่องตลกในโรงเรียนประจำ ปากก็บอกว่า “ไปแกล้งเค้าทำไม เค้าไม่มีพิษไม่มีภัย” ทุเรศล้นดี ทำไมเหตุผลว่าฝ่ายที่ถูกรังแกไม่มีพิษไม่มีภัย ทั้งที่พวกที่ทำร้ายจิตใจเขานั้นแหละ มีพิษมีภัยซะยิ่งกว่าสัตว์ประเภไหนทั้งหมด

...ไม่ควรมีใครต้องพบเจอเหตุการณ์อย่างนี้ ไม่ควรมีใครจะต้องทนอยู่ในโลกที่คนไม่เท่ากัน ผมเลยเข้าไปหาเขา เอื่อเพื่อความเป็นมิตรให้กับเขา ผมเข้าใจด้วยความเห็นใจ บริสุทธิ์ใจ ส่วนไอ้พวกนั้นถึงไม่กล้าต่อแหย หรือพ่นวาจาพล่อย ๆ แต่ผมก็ดูได้ฉากสายตา ก่อนอึ้งเยาะและเสียดนินทา นั่นทำให้ผมเรียนรู้ว่า ไม่มีวัน ที่คนจะเป็นคนเท่ากัน...

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 5)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบการใช้คำซ้ำกระสวนประโยค เพื่อย้ำความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์ เช่น การถูกกระทำแบบซ้ำ ๆ จากคนอื่น ๆ ดังประโยค “เขาถูกรุ่นที่ รุ่นเดียวกัน แม้แต่รุ่นน้อง บูลลี่...” หรือใช้ย้ำให้เห็นความย้อนแย้งของการกระทำ เช่น คำว่า “ไม่มี กับ มี” ดังประโยค “ไปแกล้งเค้าทำไม เค้าไม่มีพิษไม่มีภัย ทุเรศล้นดี ทำไมเหตุผลว่าฝ่ายที่ถูกรังแกไม่มีพิษไม่มีภัย ทั้งที่พวกที่ทำร้ายจิตใจเขานั้นแหละ มีพิษมีภัยซะยิ่งกว่าสัตว์ประเภไหนทั้งหมด” จากตัวอย่างดังที่กล่าวมานี้สื่อความคิดให้ผู้บริโภคหาความทรงจำที่ผลิตโดยผู้เขียนบทละครต้องนึกต่อการกระทำของตนที่มีต่อผู้ถูกรกระทำ ทั้งการกระทำต่อร่างกายผ่านการทำร้ายและกระทำต่อจิตใจผ่านคำพูด เพราะการกระทำเหล่านี้อาจสร้างบาดแผลต่อผู้ถูกรกระทำและคนที่รักไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

การแสดงทัศนภาวะ (modality) หรือการแสดงความคิดเห็นที่สื่อถึงอาการหรือภาวะที่ต้องปฏิบัติ เช่นในบทละครพบคำว่า “ต้อง” “ไม่ควร” หรือ “นอกจาก...แล้วยัง” ดังตัวละครแวงแสดงความคิดเห็นยังศศิวิมลที่ผลิตละครเพื่อฝันและไม่รับผิดชอบต่อเนื้อหา รวมถึงดำเนินคดีที่ดูถูกความฝันของเขา

ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (7) แวง: ผมไม่ชอบตุลละครใด ๆ ที่ทำให้เราเพื่อฝันอยู่กับที่
 ศศิวิมล: เดี๋ยวละ คุณแวง พูดอย่างกะคุณไม่มีฝัน
 แวง: มีฝันกับเพื่อฝันมันไม่เหมือนกัน มีความฝันเราก็ต้องตั้งใจไปให้ถึง ไม่ใช่ว่าอยู่กับที่
 ไม่มูฟออน (move on)
 ศศิวิมล: หะย บางทีคนตุลละครเขาก็ไม่ยอมมูฟออน จะให้มูฟออนไปไหน ไปชั่วโลกเหมือน
 ชั่วโลกได้อะไร นะ หรือ
 แวง: แล้วก็ไม่ควรดูถูกความฝันของคนอื่นด้วย
 ศศิวิมล: แล้วที่คุณดูถูกคนตุลละครของฉันทละคะ คนตุลละครต้องการความบันเทิงคะ
 แวง: นอกจากจะไม่มูฟออนแล้วยังไม่รับผิดชอบอีก
 (180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 2)

หรือ แวงแสดงทัศนภาวะด้วยคำว่า “อย่า” ต่อประเด็นการใช้สรรพนามแทนสถานะของคนที่ไม่เท่าเทียมกัน

- (8) แวง: ภาษาไทยยากสุดก็ตรงสรรพนาม มีระดับภาษา
 อินทุรุ: ที่จริงก็มีแค่คุณกับผมก็น่าจะเพียงพอแล้วนะ สุภาพ ให้เกียรติ เท่าเทียม
 แวง: แล้วเอาอินทุรุของคุณ ผม กับข้างคำ (คนงาน) ด้วยรีเปล่าครับ
 อินทุรุ: เปล่า
 แวง: จัน อย่าพูดคำว่าเท่าเทียม
 (180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 1)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบการแสดงทัศนภาวะที่สื่อถึงความมุ่งมั่น เช่น ประโยคจากบทสนทนาบทแรก “มีความฝันเราก็ต้องตั้งใจไปให้ถึงไม่ใช่ว่าอยู่กับที่ ไม่มูฟออน” รวมถึงสื่อถึงการกล่าวตำหนิ “แล้วก็ไม่ควรดูถูกความฝันของคนอื่นด้วย” การแสดงทัศนภาวะดังตัวอย่างนี้ สื่อความคิดให้ผู้บริโภคภาพยนตร์ได้คิดก่อนกล่าวหาว่าความฝันของคนอื่นนั้นเป็นเรื่องไร้สาระและเป็นไปไม่ได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้พูดลูก่อ่านาง ตัดสินความฝันของผู้อื่นว่าเช่นใดจึงจะเป็นไปได้หรือเป็นไปไม่ได้ โดยยกความฝันและความชอบของตนเองอิงใหญ่กว่า ส่วนประโยคในบทสนทนาที่สอง “จัน อย่าพูดคำว่าเท่าเทียม” สื่อความคิดให้เห็นว่า คำพูดแทนตัวเองและคู่สนทนาบางคำพูดแม้จะสื่อเจตนาสุภาพและให้เกียรติ แต่คนในสังคมไทยซึ่งเป็นสังคมลำดับชั้น (hierarchy) กลับเลือกใช้สรรพนามตามสถานภาพทางสังคม เช่น นายจ้าง-ลูกจ้าง แม้ลูกจ้างจะมีวุฒิที่มากกว่าหากอยู่ในสถานะที่ต่ำกว่านายจ้าง ผู้วิจัยมองว่าบทละครได้ชี้ให้เห็นตุลละครพบความไม่เท่าเทียมกันของคนต่างสถานะผ่านการใช้สรรพนามซึ่งคนในสังคมมักมองเป็นเรื่องปกติให้กลายเป็นเรื่องที่ควรพิจารณา

การใช้สหาวาทกรรม (interdiscursivity) คือการใช้ถ้อยคำหรือแบบของการพูดที่แสดงวงศัพท์ในชุดความคิดของวาทกรรมอื่น ๆ เป็นรูปแบบหนึ่งของสหบท (intertextuality) ถูกใช้เพื่อกล่าวถึงวาทกรรมก่อนหน้าซึ่งครอบงำสังคมไว้ ผู้ใช้มักได้นำคำศัพท์ในวงศัพท์ดังกล่าวมานำเสนอและเรียบเรียงอยู่ในตัวบท

ของตอนอย่างแนบเนียน เรียงร้อยเป็นเรื่องเดียวกัน (Angkapanichkit, 2018, p.214) เช่น ศศิวิมลกล่าวถึงชาวบ้านที่ข้ามสะพานเข้ามาในเขตบ้านของอินทรรด้วยคำว่า “ชาวป่าชาวดอย” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (9) อินทรร: ฝนไม่มีที่ท่าจะหยุดเลย
 ศศิวิมล: ช่างฝนอะไรไปลี้จะ อินทรรมีเรื่องอะไรที่จะต้องกังวลหรือจะ
 อินทรร: เราสร้างสะพานข้ามลำธารค้ำไว้ด้านโน้นนะ เอาไว้ให้ชาวบ้านจากหมู่บ้านเดิม
ข้ามมาถนนใหญ่ได้สะดวกไม่ต้องข้ามเขา ยิ่งฝนตกอย่างนี้ข้างคองงานไม่ได้
 ศศิวิมล: อูย แล้วให้ชาวบ้านข้ามเข้ามาในเขตบ้านเธอเนี่ยหรือ หึ้ย ไปไว้ใจชาวป่าชาวดอย
เดี๋ยวก็โดนฆ่าปาดคอเอาหรืออีก
 อินทรร: คนที่เขาซื้อจริงใจ ไม่มีพิษภัยหรอก
 ศศิวิมล: เชื่อได้ยังไง
 แวง: ไหนคุณศศิวิมลบอกว่าป็นเด็กค่ายอาสาเก่าไคร้บ ทำไมดูถูกชาวบ้านแบบนี้

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.2)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบการใช้สหาวากรรมที่สื่อถึงมายาคติ (myth) ที่มีต่อชาติพันธุ์อื่นที่ไม่ใช่ชาติพันธุ์ไทย เช่น คำว่า “ชาวป่าชาวดอย” ผู้วิจัยมองว่าผู้เขียนบทใช้วาทกรรมดังกล่าวให้เห็นว่าคนในสังคมยุคหนึ่งยึดโยงพฤติกรรมของชนกลุ่มน้อย แรงงานต่างด้าวหรือกลุ่มชาติพันธุ์ในป่าเขาเข้ากับพฤติกรรมที่พบเสมอในชาวหนังสือพิมพ์ เช่น “มั่งค้ายา” “แรงงานต่างด้าวฆ่าปาดคอนายจ้าง” (Krajaeun, 2020) สะท้อนความคิดของศศิวิมลซึ่งเป็นตัวแทนวัยกลางคนที่ได้รับอิทธิพลจากมายาคติดังกล่าว ทั้งนี้วาทกรรมชาวป่าชาวดอยได้ปะทะกับวาทกรรม “ค่ายอาสาพัฒนา” ซึ่งผู้เขียนบทนำมาใช้ตั้งคำถามผ่านความคิดของแวงว่า “ไหนคุณศศิวิมลบอกว่าป็นเด็กค่ายอาสาเก่าไคร้บ ทำไมดูถูกชาวบ้านแบบนี้” ทั้งนี้การตั้งคำถามต่อวาทกรรม “ค่ายอาสาพัฒนา” ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Post Development ซึ่งใช้วิพากษ์การเมืองที่นำคำว่า “พัฒนา” มาใช้ เพื่อเป็นข้ออ้างในการเข้าไปดูกลืนผลประโยชน์ของบางประการในชนบทที่ถูกตีตราว่าด้อยพัฒนา กลายเป็นการผลิตซ้ำภาพลักษณ์ว่าคนในชนบทไร้อำนาจและต้องได้รับการพัฒนา ขณะที่อีกฝั่งถูกเชิดชูภาพลักษณ์ของผู้เข้าไปพัฒนาให้ดูดีทำให้เกิดความรู้สึกเหนือกว่า (Kanittakul, 2021) จากการใช้สหาวากรรมในตัวอย่างนี้ผู้วิจัยมองว่าผู้เขียนบทละครได้สื่อความคิดให้ผู้บริโภควาทกรรมมองว่ากรมองคนไม่เท่ากันนั้นมีที่มาที่ไป โดยมากยึดโยงกับภาพที่สื่อดั้งเดิมสร้างขึ้น และการที่นักศึกษามหาวิทยาลัยทำกิจกรรมจิตอาสากับชาวบ้านไม่ได้ทำให้พวกเขาเข้าใจความแตกต่างหลากหลายของผู้คนอย่างแท้จริง แต่กลับเหยียดหยามเพียงเพราะเขาแตกต่างจากตน

1.2 ชุดความคิดการเมืองเป็นเรื่องปกติในชีวิต

วาทกรรมการเมืองที่ผู้เขียนบทละครสร้างขึ้น มุ่งเสนอให้คนดูละครในฐานะผู้บริโภควาทกรรมเห็นว่าการเมืองและอำนาจไม่ได้เกิดจากผู้บริหารประเทศเท่านั้น หากยังปรากฏการเมืองและอำนาจในครอบครัวและทวิวิถีการดำเนินชีวิต ซึ่งพบเห็นได้ปกติในชีวิตประจำวันหากเราสังเกตและตั้งคำถามจากบทละครพบว่าแวงคือผู้ที่มักตั้งคำถามและต่อต้านอำนาจในชีวิตประจำวัน จากการศึกษามวลวิธีทางภาษา เช่น การใช้การเปรียบเทียบ การล้อเลียนและเสียดสี การเลือกใช้คำศัพท์ การใช้สหบท ตัวอย่างเช่น

การใช้การเปรียบเทียบ (comparison) หรือการเปรียบเทียบ ให้เห็นภาพชัดเจนขึ้นว่าสิ่งนั้นเหมือนหรือไม่เหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง เช่น รัฐไม่ใช่ศิลปินนักร้องหรือคนดังที่ประชาชนต้องชื่นชม แต่ทุกการทำงานของรัฐบาลต้องตรวจสอบได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (10) แวง: ผมไม่คิดว่ารัฐ คือ ทีมฟุตบอล ที่เราเป็นสาวก แล้วเราจะต้องเชียร์ หรือชอบใคร แล้วทำตัวเป็นตึงเกาหลี แต่การเมืองเป็นสิ่งที่เราต้องเปิดตา ควรตรวจสอบในฐานะประชาชน ไม่งั้นใครจะตรวจสอบแทนเรา

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 6)

หรือ อินทพรเปรียบการเมืองเป็นทุกอย่างในชีวิตประจำวัน

- (11) แวง: แล้วอาอินทพรคิดว่าการเมืองคืออะไร
อินทพร: การเมืองอยู่ในทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการงาน สังคมรอบตัว เพื่อนฝูง เงินกระเป๋า และก็ครอบครัว
 แวง: ผมเห็นด้วยนะ ครอบครัวก็เป็นการเมือง

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.6)

จากตัวอย่างความเห็นแรกของแวง พบการใช้การเปรียบเทียบที่สื่อให้เห็นว่าการคลังคือรัฐบาลไม่ควรปฏิบัติเหมือนกับการคลังคือศิลปินเกาหลี หรือนักกีฬาที่ตนชื่นชอบซึ่งเราพร้อมจะให้การสนับสนุนและปกป้อง ตัวอย่างนี้ผู้วิจัยมองว่าผู้เขียนบทละครต้องการชี้ให้เห็นว่ารัฐบาลอยู่ในฐานะผู้ใช้ภาษีในการบริหารประเทศ ประชาชนต้องคอยตั้งคำถามและคอยตรวจสอบการทำงานของรัฐบาลที่กระทำต่อประเทศด้วย ขณะความเห็นที่สองอินทพรเปรียบว่าทุกอย่างที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเป็นการเมืองนั้น ทำให้ผู้บริโภคทราตรู้ตัวเองว่า นอกจากรัฐบาลแล้วทุกเรื่องล้วนเป็นการเมืองทั้งสิ้น เช่น การทำงาน สังคม เพื่อนฝูง เงินในกระเป๋า และที่ใกล้ตัวที่สุดคือ ครอบครัว เพราะสิ่งที่กล่าวมาล้วนประกอบด้วยผู้มีอำนาจและผู้ไร้อำนาจ ต่างต่อสู้ช่วงชิงอำนาจกันอยู่เสมอและทั้งหมดล้วนส่งผลกระทบต่อเราไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

การล้อเลียนและเสียดสี (parody and satire) เป็นกลวิธีทางภาษาที่ผู้ไร้อำนาจเลือกใช้หรือแสดงออกเพื่อพ่นปรนความรุนแรงและลดการเหยียดหน้า ด้วยการทำให้ฝ่ายผู้ครองอำนาจนำดูตลกและไร้อำนาจ (Sombatpoonsiri, 2015) จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบว่าแวงเสียดสีชาวโทรทัศน์ว่าไม่ได้นำเสนอสิ่งที่ประชาชนอยากรู้ หรือ การล้อเลียนว่าศิลปินเป็นรัฐบาล ขณะที่แวงยอมรับว่าตนเป็นฝ่ายค้าน โดยถามว่าอินทพรเลือกจะเป็นฝ่ายใด ขณะที่แวงหวังว่าอินทพรจะไม่ใช่ สว. หรือ สมาชิกวุฒิสภา ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (12) อินทพร: แล้วแวงออกไปไหนมาอะ
 แวง: ออกไปหาสัญญาณอินเตอร์เน็ตมาครับ...อ๊ะเดทข่าวสารบ้านเมืองล็กหน่อย
อินทพร: เข้าไปดูข่าวทีวีในห้องนั่นก็ได้
 แวง: ทีวีจะมีข่าวอะไร ข่าวที่เราต้องดู ไม่เคยมีอยู่ในข่าวทีวี...

...

แวง: ผมเห็นด้วยนะ ครอบคลุมก็เป็นการเมือง

...

อินทฐะ: คุณศศิวิมลก็คือรัฐบาลแน่นอน

แวง: ส่วนผมก็ถือฝ่ายค้าน ว่าแต่อาจินทร์ละเป็นใคร

อินทฐะ: แล้วคิดว่าอย่างอาจะเป็นใคร

แวง: ภาวนาอย่าให้เป็น สว. แล้วกันละ (อินทฐะและแวงหัวเราะพร้อมกัน)

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.6)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบกลวิธีการล้อเลียนและเสียดสี เพื่อสื่อให้คนดูละครขบขันต่ออำนาจ เช่น อำนาจของรัฐในการกำกับดูแลสื่อมวลชน โดยเฉพาะข่าวในสื่อโทรทัศน์ซึ่งเป็นทรัพยากรของรัฐตามกฎหมาย รัฐมีอำนาจกำกับควบคุมเนื้อหาที่อาจเป็นภัยต่อความมั่นคงแห่งรัฐตามรัฐธรรมนูญ เราจึงไม่อาจเห็นสื่อในกำกับรัฐนำเสนอเนื้อหาที่ขัดต่อแนวทางของรัฐบาล ซึ่งเป็นสิ่งที่ประชาชนอยากรู้นอกจากนี้ยังพบ “การล้อ” อำนาจในบ้านอย่างศศิวิมล ซึ่ง “เลียนแบบ” รัฐบาล ว่ามีความคล้ายคลึงกันในฐานะผู้ใช้อำนาจซึ่งประชาชนไม่อาจต่อรองได้ ขณะที่แวงเสียดสีว่าตนเป็นฝ่ายค้านซึ่งอยู่ในฐานะที่ไร้อำนาจต่อรอง ขณะที่แวงภาวนาว่าหากอินทฐะจะเป็นใครสักคนในแวดวงการเมืองตนขออย่าให้เป็น สว. ทั้งอินทฐะและแวงต่างขบขันหลังกล่าวคำว่า สว. จบ ทั้งนี้ในปีพ.ศ.2565 สว. เฉพาะกาล ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็น “ทนายท คสช.” (bbc.com, 2018) เนื่องจากรัฐบาลชุด คสช. (คณะรักษาความสงบแห่งชาติ) เป็นผู้แต่งตั้ง โดยสื่อมวลชนคาดการณ์ว่าความเป็นไปได้ที่ สว.ชุดนี้จะสืบทอดอำนาจรัฐบาลชุดเดิมเนื่องจากการดำรงตำแหน่ง 5 ปีทำให้มีสิทธิ์ไต่ตวนายกรัฐมนตรีคืนเดิมกลับมาเข้ารับตำแหน่งหลังพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา อดีตหัวหน้า คสช. และนายกรัฐมนตรีพ้นจากตำแหน่ง

การเลือกใช้คำศัพท์ (choice of word) เป็นการเลือกนิยามคนในสังคมตอบทบทวนทางการเมือง เช่น “พลเมืองว่างเฉย” และ “พลเมืองตื่นรู้” หรือ “ประชาชนเปิดตา” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

(13)

แวง: ...อาอินทร์ดูข่าวทีวีหรืออะ

อินทฐะ: จะฟังดูแยะใหม่ ถ้าจะบอกว่าไม่ดูข่าวอะไรเลย

แวง: พลเมืองว่างเฉย

อินทฐะ: แวงละพลเมืองตื่นรู้

แวง: เปล่า ประชาชนเปิดตา ผมบัญญัติศัพท์เอง

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 6)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบกลวิธีการเลือกใช้คำศัพท์ สื่อให้คนดูละครในฐานะผู้บริโภควาทกรรมสำรวจตนเองว่าเป็นคนกลุ่มใดตามนิยามที่ตัวละครแวงกล่าวถึง เช่น “พลเมืองว่างเฉย” จากนิยามหมายถึงพลเมืองที่ไม่สนใจความเคลื่อนไหวทางการเมือง ขณะที่ “พลเมืองตื่นรู้” เป็นคำศัพท์ที่อินทฐะกำหนดขึ้นให้ความหมายตรงข้ามกับพลเมืองว่างเฉย ซึ่งมีลักษณะตื่นตัวและติดตามความเคลื่อนไหวทางการเมือง ขณะที่แวงนิยามตนเองว่าเป็น “ประชาชนเปิดตา” ผู้วิจยมองว่าผู้เขียนบทละครเจตนาเลือกใช้คำศัพท์ให้ความหมายตรงข้ามสื่อว่าไม่เพียงตนเองจะตื่นรู้ แต่ต้องใส่ใจติดตาม รับรู้ ตั้งคำถามและตรวจสอบบทบาทของตนเองและรัฐบาลด้วย

การใช้สหบท (intertextuality) เป็นลักษณะของตัวบทที่สื่อให้รู้ว่ามีความคิดอื่นหรือตัวบทอื่นที่มีอยู่ก่อนแล้วปรากฏอยู่ด้วยและตัวบทปัจจุบันมีความสัมพันธ์กับความคิดอื่นหรือตัวบทอื่นที่มีอยู่ก่อน ซึ่งตัวอย่างต่อไปนี้ยกสหบทที่มีสถานการณ์ใกล้เคียงมาแสดงเป็นหลักฐานเพื่อสนับสนุนความคิดซึ่งอยู่ในรูปสหบทปรากฏรูป (manifestation intertextuality) (Angkapanichkit, 2018, p.213) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (14) แวง: ไอศกรีมของผมหรือ ครูสอนสังคมที่โรงเรียนเก่าผมนะฮะ
 ศศิวิมล: แอบคิดหวนนะเนี่ย นึกว่าเค้าเสียอีก ไหนเล่ามาสิไอศกรีมอะไร
 แวง: ครูไม่ได้สอนแคในตำราสังคม ประวัติศาสตร์ การเมืองการปกครองแต่ครูสอนให้เรหาคำความรู้นอกตำรา ช่วงที่นักเรียนประท้วงเรื่อง ผอ. ทูจริต ครูคนอื่นหุบปากเงียบกันหมด มีแต่ครูคนนี้ที่แสดงให้เห็นว่า ยืนหยัดอยู่ข้างความถูกต้อง
 ศศิวิมล: แต่แล้วเป็นอะไร สุดท้ายก็แพ้ เพราะว่าพิสูจน์ไม่ได้ไม่ใช่หรือ
 แวง: ใช่แพ้ แต่ยิ่งทำให้เรารู้ว่า มีอะไรที่เราต้องสู้มากมายเหลือเกิน
 ศศิวิมล: จำ พ่อเลียดนักสู้

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep.3)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบกลวิธีการใช้สหบท สื่อให้เห็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้อำนวยการ ครู และนักเรียน ที่ต่างช่วงชิงคำว่า “ความถูกต้อง” โดยมีคำที่อธิบายสหบทของอำนาจ เช่นคำว่า ประท้วง ทูจริต หุบปากเงียบ หดยยืน อยู่ข้างความถูกต้อง พ่ายแพ้ ต่่อสู้ ทั้งนี้จากสหบทตัวอย่างสื่อให้เห็นว่า ผู้อำนวยการโรงเรียนมีอำนาจเหนือครูและนักเรียน สุดท้ายไม่สามารถพิสูจน์ข้อกล่าวหาแต่กลับแสดงให้เห็นว่าผู้อำนวยการกลายเป็น “ผู้บริสุทธิ์” “กระทำถูกต้อง” ส่งผลให้ครูและนักเรียนที่ประท้วงกลายเป็น “ผู้แพ้”

1.3 ขุดความคิดอำนาจในระบบการศึกษา

ผู้เขียนบทละครได้สร้างวาทกรรมการเมือง โดยมุ่งเสนอให้คนดูละครในฐานะผู้บริโภควาทกรรม เห็นว่าการเมืองแทรกซึมเข้าไปทุกแวดวง ไม่เว้นแม้แต่แวดวงการศึกษา ทั้งนี้ไม่เพียงพบการใช้อำนาจคุกคาม ช่มชู้ และกดทับ (ดังตัวอย่างที่ 5) หากยังพบว่ามีการใช้อำนาจเพื่อปิดกั้นโอกาสนักเรียนและครูในการแสดงออก ลิดรอนเสรีภาพต่อการตั้งคำถามและการถกเถียงซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการแสวงหาความรู้ความจริง จากการศึกษาพบกลวิธีทางภาษา เช่น การใช้การเปรียบเทียบ การใช้สหบทวาทกรรม ตัวอย่างเช่น

การใช้การเปรียบเทียบ (comparison) เพื่อให้เห็นความเปรียบต่างด้านคุณค่าของสิ่งของสองสิ่ง ที่สังคมให้ความหมายและความสำคัญไม่เท่ากัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- (15) อินทุธ: แวงชอบเขียนหนังสือใหม่...แวงช่างคิด มีความเป็นนักปรัชญา จะเป็นบล็อกเกอร์ก็ต้องอาศัยทักษะการเขียน การเล่าเรื่อง
 แวง: ผมเคยชนะการเขียนเรียงความ...เรื่องการเดินทางข้ามผ่านเส้นลองจิจูดที่ 180 องศา
 อินทุธ: เส้นแบ่งเขตวัน แวงเคยข้ามมาแล้วหรือ
 แวง: เปล่า ผมหมายถึงความขัดแย้งของคนสองฝ่ายในสังคม ผังหนึ่งเป็นวันนี้แต่อีกฝั่งเป็นเมื่อวาน ทำให้เราจะก้าวข้ามผ่านเส้นแบ่งเขตวันได้

อินทฺฐ: อยากอ่านเรียงความเรื่องนั้นจัง ยังเก็บไว้อยู่ไหม

แวง: อาอินทฺฐสนใจเรื่อง...ที่โรงเรียนไม่ค่อยมีใครสนใจคนที่ชนะประกวดเขียนเรียงความไม่เหมือนประกวดหุ่นยนต์หรือโครงงานวิทยาศาสตร์...ระบบการศึกษาเลือกให้คุณค่ากับแค่บางอย่าง

อินทฺฐ: นี่สินะที่ทำให้แวงไม่อยากเรียน

แวง: อาอินทฺฐก็ไม่อยากอยู่ในระบบนี้

อินทฺฐ: แล้วคุณศศิวิมลเคยอ่านเรียงความนั้นไหม

แวง: คุณศศิวิมล อยู่คนละฟากของเส้นแบ่งเขตวันซะ

(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 4)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์คำพูดของแวง พบกลวิธีการเปรียบเทียบคุณค่าระหว่างความรู้ทางสังคมศาสตร์กับวิทยาศาสตร์ โดยชี้ให้เห็นว่าระบบการศึกษาไทยเลือกให้ความสำคัญกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์มากกว่าความรู้ทางสังคมศาสตร์หรือสหวิทยาการอื่น ๆ ทั้งนี้จากการตรวจสอบของผู้วิจัยพบว่า รัฐมีนโยบายการศึกษาที่ถ่ายทอดสู่โรงเรียนและครู ภายใต้แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 (Ministry of Education, 2017) โดยเน้นขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้สู่ระดับศึกษา (STEM Education) พัฒนาโรงเรียนวิทยาศาสตร์เพื่อแก้ปัญหาขาดแคลนบุคลากรสายวิทยาศาสตร์ของประเทศ ผู้วิจัยมองว่า นโยบายดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนที่ไม่สนใจหรืออ่อนทักษะทางวิทยาศาสตร์ ถูกบังคับให้สนใจและไม่ได้รับการยอมรับ ทำให้นักเรียนบางคนหลุดออกจากระบบการศึกษาไป จากที่กล่าวมาสะท้อนว่าชุดความคิดการศึกษานั้นแท้จริงแล้วเป็นผลผลิตจากวาทกรรมและนโยบายทางการเมืองที่มีอิทธิพลส่งต่อมายังแวดวงการศึกษา

การใช้สหาวาทกรรม (interdiscursivity) คือการใช้ถ้อยคำหรือแบบของการพูดที่แสดงวงศัพท์ในชุดความคิดของวาทกรรมอื่น ๆ ถูกใช้เพื่อกล่าวถึงวาทกรรมก่อนหน้าซึ่งครอบงำสังคมไว้ (Angkapanichkit, 2018 p.214) เช่น อินทฺฐพูดถึงตัวเองที่เปื้อนระบบการศึกษาไทย จึงลาออกจากการเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย ส่วนหนึ่งเกิดจากอำนาจอาจารย์ด้วยกันเอง ศศิวิมลจึงได้เชื่อมโยงพฤติกรรมดังกล่าวว่าคล้ายแวงซึ่งเป็น ‘กบฏสังคม’ ขณะที่แวงตอบโต้ด้วยการให้ความหมายของวาทกรรม ‘กบฏ’ เสียใหม่ดังตัวอย่างต่อไปนี้

(16) ศศิวิมล: เราได้อินมาว่าอินทฺฐเป็นอาจารย์สอนมหาวิทยาลัย

อินทฺฐ: เราลาออกแล้ว เปื้อระบบนะ

ศศิวิมล: อ้าวทำไมละ แหม่พอกันเลยอาทหลาน นี่ใจจะแวงอาอินทฺฐที่ตัวเองอยากเจออินทฺฐะไม่มี คงจะคุยกันถูกคอแน่...อินทฺฐจะ นี่แวงเนี่ยละ เขาเป็นพวกกบฏสังคม เขาเป็นคนรุ่นใหม่

แวง: แต่กบฏในความหมายของคุณศศิวิมล คือ อะไรรู้ไหมครับ กบฏ คือ ใครก็ตามที่มีความเห็นแตกต่างจากคุณศศิวิมล (แวงและศศิวิมลพูดพร้อมกันแล้วหัวเราะ)

...

ศศิวิมล: ...อินทฺฐก็ไม่น่าลาออกจากการเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัยเลยเนอะ เด็กรุ่นใหม่เนี่ยจะได้มีอาจารย์อย่างอินทฺฐคอยกำราบ

อินทพร: ใครว่าละ พวกอาจารย์เนี่ยเขาก็หาว่าเราให้ท้ายเด็กด้วยซ้ำไป ทั้งที่เราอยู่เฉยๆ อะ
(180 Degree Longitude Passes Through Us, 2022, ep. 1)

จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นพบการใช้สวาทกรรมสื่อให้เห็นอำนาจของการกำหนดความหมาย เพื่อสร้างความเป็นอื่น (otherness) แก่ผู้เห็นต่าง เช่น คำว่า “กบฏ” ความหมายตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เป็นได้ทั้งคำกริยาและคำนาม คำกริยาหมายถึง ประทุษร้ายต่อทาง อาณาจักร ส่วนคำนาม คือ การประทุษร้าย หรือผู้ประทุษร้ายต่อทางอาณาจักร ผู้ทรยศ หรืออาจใช้ “ซบถ” แทนได้ ในบทละครนี้ได้ใช้สวาทกรรมคำว่า “กบฏ” อีกครั้งหากนิยามให้เห็นที่มาว่าคำดังกล่าวมาจาก ผู้มีอำนาจ สอดคล้องกับที่ Dejabutr (2012) อธิบายว่า การนิยามคำว่า “กบฏ” มีเป้าหมายเพื่อจัดหมวดหมู่ ผู้คนออกเป็นฝักฝ่าย กลุ่มหนึ่งคือ “กบฏ” อีกกลุ่มคือ “ผู้จงรักภักดี” และประวัติศาสตร์มักเขียนให้กบฏ กลายเป็น “ผู้ร้ายที่มีก่อกวนความวุ่นวาย” เสมอ

ขณะที่อินทพรนิยามวาทกรรมของคำว่า “ให้ท้ายเด็ก” คือการรู้ทันความต้องการของนักศึกษา แสดงความเข้าใจและจัดการความต่างของช่วงวัยด้วยวิธีการของตนเอง โดยไม่ใช้อำนาจข่มขู่กดทับ ซึ่งเขามองว่านั่นคือสิ่งที่ทำเป็นปกติและเป็นเรื่อง “เฉย” สำหรับเขา จากตัวอย่างที่ได้วิเคราะห์ข้างต้นจะเห็นว่า วาทกรรม “การให้ท้ายเด็ก” เป็นวาทกรรมในแวดวงการศึกษา ซึ่งใช้แยกอาจารย์ที่กบฏต่อบรรทัดฐานการใช้ อำนาจในฐานะอาจารย์ว่าเป็นผู้ลดศักดิ์ศรีและลดช่องว่างของความเคารพ ทำให้อาจารย์กลายเป็นเพื่อนเล่น ของเด็กในสายตาของอาจารย์ยุคจารีต ส่งผลให้อาจารย์รุ่นใหม่ไม่สามารถอยู่ในระบบชั้นชนที่เข้มแข็งนั้นได้

2. วิถีปฏิบัติทางวาทกรรม

ด้านกระบวนการผลิตและกระจายด้วยบท นั้น พบว่าชุดความคิดที่ปรากฏในวาทกรรมการเมือง ในละครเรื่อง “เส้นล่องจิจุตที่ 180 องศาผ่านเรา” เผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์และออกอากาศผ่านสื่อ ออนไลน์ ซึ่งมุ่งเป้าไปยังคนดูละครกลุ่มเจนเนอร์เรชัน C หรือ Connector generation ที่ใช้สื่อใหม่ อันเป็น พื้นที่ที่คนดูละครสามารถเข้าชมได้ตลอดเวลา มีโอกาสเสวาทกรรมอย่างต่อเนื่องซ้ำ ๆ ในสื่อหลากหลาย (multiplatform) สำหรับผู้ร่วมการสื่อสารนั้น พบว่าพรรณศักดิ์ สุขี ผู้เขียนบทละครและผู้กำกับ เป็นผู้มากประสบการณ์ ผลงานที่ผ่านมาของเขามีมิติที่ท้าทายชนบของสังคมทั้งแง่ของการทำงานและ เนื้อหาของละคร เจตนาตีแผ่และตั้งคำถามต่อวิถีของสังคมเสมอ (Jullapatra, 2013; sanook.com, 2008) ส่งผลให้ตัวบทละครที่ผู้วิจัยได้ศึกษามีกลิ่นอายของการวิพากษ์สังคมอยู่มาก

ด้านกระบวนการรับ พบว่าผู้เขียนบทละครเลือกช่องทางสื่อออนไลน์โดยไม่พึ่งพาสื่อหลักเพียง อย่างเดียว หากเน้นคนดูละครหลากหลายกลุ่มโดยเฉพาะกลุ่มเจนเนอร์เรชัน C ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ตลอดเวลาโดยไม่คำนึงถึงช่วงวัย ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจากจุดมุ่งหมาย พบว่าเป็นไปเพื่อให้คนดูละครเข้าใจ ความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคม ชี้ให้เห็นการใช้อำนาจในครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันแรกที่บ่ม เพาะชุดความคิด รวมถึงเสนอแนะแนวทางการจัดการความสัมพันธ์ และเคารพความแตกต่างหลากหลาย ของผู้คน ทั้งนี้ด้วยความที่ตัวบทเป็นละคร มีแนวโน้มว่าคนดูละครจะเินเฉยต่อการตั้งคำถาม หากสำหรับ นักวิชาการสายแฟงเฟิร์ส (Frankfurt school) แล้วกลับมองว่า สื่อบันเทิงถือเป็นกลไกหนึ่งในการสร้าง ถ้ายทอดและครอบงำทางความคิด (Kaewthep, 1998, p.36) ดังนั้น การตีความตัวบทละครเรื่อง “เส้นล่องจิจุตที่ 180 องศาผ่านเรา” จึงอาศัยความเป็นสื่อบันเทิงติดตั้งชุดความคิดบางประการอย่าง แนบเนียนลงไปด้วย ละครมีการสื่อชุดความคิดจากหลากหลายทิศทาง โดยไม่ได้ครอบงำหรือสื่อสารจาก

ฝ่ายอำนาจใดฝ่ายอำนาจหนึ่งโดยเฉพาะ หากแต่มีทิศทางทั้งจากอำนาจนำในบ้านอย่างตัวละครอย่างศศิวิมลจากผู้ต้องรองอำนาจอย่างแวง และจากผู้รวมขอมและพยายามเข้าใจทุกอำนาจอย่างอินทอร

3. วิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรมและปราชญ์สังคม

จากการศึกษาชุดความคิดที่ปรากฏในวาทกรรมการเมือง พบว่าบทละครได้รับ **อิทธิพลจากแนวคิดในกลุ่มเสรีนิยม** ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดทางการเมืองที่มีคติต่อต้านอำนาจนิยมและให้ความสำคัญกับการเป็นพลเมืองในระดับปัจเจกชน เน้นเรื่องสิทธิและเสรีภาพ โดยเชื่อว่าเสรีภาพเป็นคุณสมบัติที่ติดตัว พลเมืองจึงมีสิทธิเสรีภาพอย่างเท่าเทียมกันและควรตั้งคำถามต่ออำนาจที่กระทำต่อเรา (khammek & Promgird, 2022, p.82) บทละครเรื่อง “เส้นล่องจิกูที่ 180 องศาผ่านเรา” ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดในกลุ่มเสรีนิยม เช่น **แนวคิดเจตจำนงเสรี** ซึ่งแนวคิดตัวละครที่มักแสดงให้เห็นว่าเขามีสิทธิในความคิดจิตใจ และร่างกายของตนเอง วิถีคิดนี้สอดคล้องกับข้อถกเถียงที่ตั้งคำถามว่า “แท้จริงแล้วมนุษย์เป็นอิสระในการเลือกใช้ชีวิตหรือไม่ หรือแท้จริงแล้วมนุษย์ไม่มีอิสระในการเลือกใด ๆ เลย?” (Charoenwong & Chanrueang, 2020, p.67) แวงเชื่อว่า ชีวิต...ขีดเส้นเอง มนุษย์มีอิสระโดยสมบูรณ์ ไม่มีอะไรมากำหนดชีวิตมนุษย์ได้ ดังนั้นบทละครจึงสื่อความถึงความมีอิสระระหว่างกันของชนโดยเฉพาะอิสระทางความคิด

นอกจากนี้ยังพบอิทธิพลจากแนวคิดการต่อต้านอำนาจนิยม สอดคล้องกับบทวิจารณ์ของ Thepnarintra (2015) ที่มองว่าระบบการศึกษาภายใต้โครงสร้างรัฐเป็นระบบที่ส่งเสริมอำนาจนิยมผ่านการขัดเกลา (socialization) ในกิจกรรมประจำวันของนักเรียนไทย (everyday life) ตั้งแต่ระดับประถมจนถึงอุดมศึกษา ทั้งนี้ในบทละครพบการวิพากษ์และต่อต้านอำนาจนำในสถาบันการศึกษาจากกรณีตัวอย่างแวงเล่าถึงทักษะการใช้ภาษาไทยในระดับดีจนได้รับรางวัล แต่ความถนัดของเขากลับไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นคนเก่งเท่าเพื่อนที่เก่งทักษะทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นผลพวงจากการกำหนดตำแหน่งแห่งที่ให้บางอย่างมีคุณค่าและยกบางอย่างให้ไร้คุณค่าในแวดวงการศึกษา นอกจากนี้ยังประณามการกระทำที่สื่อถึงการคุกคามและละเมิดสิทธิของผู้อื่น ตัวบทสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เขียนได้รับอิทธิพลทางความคิดจากแนวคิดแบบเสรีนิยมที่ให้ความสำคัญกับความเท่าเทียมของมนุษย์ สิ่งนี้มักปรากฏในบทของแวงซึ่งเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ที่กำลังตั้งคำถามและวิพากษ์การใช้อำนาจ ดังปรากฏในชุดความคิดอำนาจในระบบการศึกษาที่ชี้ให้สังคมได้ถูกคิดว่าการดูถูกเหยียดหยามผู้มีอัตลักษณ์ทางเพศแตกต่างจากเรา ซึ่งถูกมองเป็นเรื่องปกติในโรงเรียนนั้นไม่ควรเป็นเรื่องที่คนในสังคมจะเพิกเฉย

นอกจากนี้แนวคิดปราชญ์สังคมไม่เพียงอธิบายว่าตัวบทได้รับอิทธิพลใดจากสังคม ในทางกลับกันยังชี้ให้เห็นว่าตัวบทยังส่งอิทธิพลต่อการกำหนดความคิด (cognitive) ให้ผู้คนในสังคมด้วย เช่น พบว่าตัวบททำให้คนดูละแวกเห็นอำนาจที่กระทำต่อสิทธิ โอกาสและความไม่เท่าเทียม โดยเฉพาะอำนาจในสถาบันการศึกษา ซึ่งกระทำต่อร่างกายและจิตใจของผู้ที่ได้อำนาจ สิ่งนี้เป็นการติดตั้งความคิดกับผู้อ่านได้อย่างแนบคาย ส่งผลทำให้เราพบนักเรียนต่อต้านอำนาจนิยมในโรงเรียนดังปรากฏในพื้นที่ข่าวปัจจุบัน สะท้อนว่าพวกเขาต่างพยายามรื้อถอนอำนาจนิยมเหล่านั้น (Sibplang, 2020) เช่น ต่อต้านการทำโทษหรือขอเปลี่ยนแปลงระเบียบเครื่องแต่งกายและทรงผม เป็นต้น

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ด้านกลวิธีทางภาษา จากการวิเคราะห์บทสนทนาและบทบรรยาย พบกลวิธีทางภาษาที่หลากหลาย เช่น การเลือกใช้คำศัพท์ การใช้โวหารภาพพจน์ การกล่าวคำทนิ การซ้ำกระสวนประโยค การแสดงทัศนภาวะ การใช้สัทพยางค์ การใช้การเปรียบเทียบ การล้อเลียนและเสียดสี การใช้สัทพยางค์ **ด้านชุดความคิด** กลวิธีทางภาษาเหล่านั้นได้สื่อชุดความคิดที่ปรากฏในวาทกรรมการเมือง จำนวน 3 ชุดความคิด ประกอบด้วย 1) ชุดความคิดเสรีนิยมและความเท่าเทียมของมนุษย์ 2) ชุดความคิดการเมืองเป็นเรื่องปกติในชีวิต และ 3) ชุดความคิดการเมืองในระบบการศึกษา แต่ละชุดความคิดมีการปะทะโต้แย้งไปมาระหว่างฝ่ายผู้ครองอำนาจนำและฝ่ายต่อต้าน ดังนั้นในหนึ่งชุดความคิดจะพบความไม่ลงรอยตามความสัมพันธ์เชิงอำนาจ **ด้านวิถีปฏิบัติทางวาทกรรม** มีการกระจายตัวบทไปยังคนดูละครผ่านทั้งพื้นที่สื่อมวลชนและสื่อใหม่ โดยผู้เขียนบทละครมุ่งเสนอให้คนดูละครในฐานะผู้บริโภควาทกรรมเห็นว่าการเมืองได้แทรกซึมเข้าไปทุกแวดวงด้านบริหารงานสังคมและวิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม พบว่าตัวบทละครได้รับอิทธิพลจากสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในขณะนั้น เช่น การเมือง การศึกษา ครอบครัว เพศวิถี ฯลฯ ขณะเดียวกันวาทกรรมการเมืองในละครยังย้อนกลับไปติดตั้งความคิดผู้คนให้มองอำนาจอย่างที่ว่าละครมองอีกด้วย

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจะเห็นได้ว่ากลวิธีทางภาษาที่ผู้เขียนบทละครเรื่อง “เส้นล่องจืดที่ 180 องศาผ่านเรา” เลือกใช้นั้นนอกจากจะทำหน้าที่สร้างความบันเทิงให้แก่คนดูละครแล้วยังได้สร้างชุดความคิดผ่านวาทกรรมการเมืองแฝงนัยยะทางสังคมไปสู่คนดูละคร โดยคนดูละครอาจไม่รู้ได้เลยว่ากำลังซึมซับรับรู้ความคิดของสื่อมวลชน เนื่องจากกลไกของสื่อมวลชนได้เลือกใช้กลวิธีทางภาษาให้แนบเนียนไปกับบทละครอันละเมียดละไม ซึ่งผู้คนต่างไว้วางใจและเล่าย่อยที่จะตั้งคำถามเพราะสื่อบันเทิงมักถูกนิยามว่า “ไร้สาระ” หากทว่ามันกลับค่อย ๆ แทรกซึมชุดความคิดของสังคมจนนำไปสู่การครอบงำ ดังอุปมาของสำนักแฟงเฟิร์ตที่มีต่อสื่อบันเทิงว่าเป็น “ยาพิษเคลือบน้ำตาล” (Kaewthep et al., 1998, p.36) เป็นไปตามสมมติฐานของ Fairclough ที่ว่า “ภาษาและสังคมมีอิทธิพลต่อกัน” ภาษาจึงเป็นทั้งผลผลิตทางวาทกรรมซึ่งถูกหนดโดยความสัมพันธ์เชิงอำนาจและในขณะเดียวกันก็เป็นเครื่องมือในการผลิตและส่งต่อวาทกรรมด้วย

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนสนับสนุนการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ.2568

References

- Angkapanichkit, C. (2018). **Discourse analysis**. Bangkok: Thammasat University. (In Thai)
- Bualar, K. (2021). The Critical Discourse Analysis of “The King’s Philosophy for Sustainable Development” TV program. **Journal of Social Science. Mahamakut Buddhist University**, 4 (1), 62-81. (In Thai)
- Charoensin-o-larn, C. (2017). **Development discourse**. Bangkok: Vipasa. (In Thai)
- Charoenwong, S., & Chanrueang, T. (2020). **Philosophy in film**. Bangkok: Ploi. (In Thai)
- Dejabutr, S. (2012). **Ka Bot Pri or Phee Boon: The History of the People’s Struggle Against State Power over the Land of Siam**. Bangkok: Gypsy Group.
- Fairclough, N. (1995). **Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language**. London: Longman.
- Hinwiman, S. (2002). **TV dramas: The story of “slaps and kisses” and “husbands and wives” in soap operas**. in **Entertainment media: The power of nonsense**. Bangkok: All About Print. (In Thai)
- Jullapatra, T. (2013). **Pansak Sukhi as a screenwriter and director of stage plays**. <https://www.posttoday.com/lifestyle/258065>. (In Thai)
- Kaencandra, V. & Rawiwan, P. (2022). Political Discourse in Lao Khamhom Short Stories. **Journal of Humanities and Social Sciences University of Phayao**, 10 (1), 181-202. (In Thai)
- Kaewthep, K. (1998). **Media studies using critical theory, concepts and research examples**. Bangkok: Phapphim. (In Thai)
- Kaewthep, K. (1998). **Entertainment media: The power of nonsense**. Bangkok: Phapphim. (In Thai)
- Kanittakul, S. (2021). ‘Cancel or change?’ Transcription from the discussion: Are volunteer camps still the answer to development?. <https://thematter.co/social/seminar-university-volunteer-camp/134910>. (In Thai)

- khammek, S. & Promgird, P. (2022). The study of Citizenship through the Political Sociological Perspective. *Journal of Chandrakasemsarn*, 28 (1), 78-92.
- Krajaejun, P. (2020). ‘**Drugs**’, a stereotype of hill tribes, reveals the origins of Thai state myths. <https://thestandard.co/hill-tribe-reputation-on-drug-of-thai-government/>. (In Thai)
- Machin, D., & Mayr, A. (2012). **How to do critical discourse analysis**. London: California. Singapore, New Delhi: SAGE.
- Ministry of Education. (2017). **National Education Plan 2017-2036**. Office of the Education Council : OEC. (In Thai)
- Office of The Royal Society. (2011). **Royal Institute Dictionary**. Nanmeebook.
- Samudavanija, C. (1980). **Politic and Administration**. Bangkok: Chulalongkorn University. Faculty of Political Science. (In Thai)
- sanook.com, (2008). **A new history of Thai education and drama**. <https://www.sanook.com/campus/911443>. (In Thai)
- Sibplang, P. (2020). **Stop forcing or cutting: The feelings of students who are confined under authoritarianism in schools**. <https://thematter.co/social/hair-rule-and-authoritarianism-in-school/116163>. (In Thai)
- Sombatpoonsiri, J. (2015). **Laughing at Power: Humor and Nonviolent Protest**. Bangkok: Matichon. (In Thai)
- Sroikudrua, T. (2015). Language and Ideology of Dignity in the Discourse of School Marching Songs in Thailand. *KKU International Journal of Humanities and Social Sciences*. 8(3), 44-65. (In Thai)
- Sungchai, N. (2009). Thai TV Drama Script Writing: Creation Process and Techniques. *Academic Journal University of the Thai Chamber of Commerce*, 29(3), 139-158. (In Thai)
- Thammachot, T. (2010). **Discourse**. <https://prachatai.com/journal/2010/12/32341>. (In Thai)

- Thepnarintra, P. (2015). **Authoritarianism in the education system**. <https://prachatai.com/journal/2015/08/60993>. (In Thai)
- Thiensawangchai, S. & Noyjarean, N. (2023). Mother: a Reflection of Motherhood Portrays in the Language and Concept of Thai People. **Monk College Na Korn Lampang, 12** (2), 17-30. (In Thai)
- Van Dijk, T. A. (2003). **Critical Discourse Analysis**. In D. S. D. Tannen and H. Hamilton (Eds.), *Handbook of Discourse Analysis*, (pp. 352-371). Oxford: Blackwell.
- Wongsakham, N. & Pewporchai, P. (2016). Language and Ideology in the “Dern Nah Pra Ted Thai : Thailand Moves Forward” Television program. **Journal of Arts, Ubon Ratchathani University, 12** (2), 55-81. (In Thai)

การเห็นคุณค่าในตนเอง: พลังแห่งความคิดเชิงบวกของตัวละครเยาวชน ในวรรณกรรมรางวัลแวนแก้ว

Self-Esteem: The Power of Positive Thinking of Youth Characters
In Waen Kaew Awarded Literatures

ปาริชาติ โพธิ์ / Parichart Pothi

สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา พะเยา 56000, ประเทศไทย
Thai Language Department, School of Liberal Arts, University of Phayao, Phayao, 56000, Thailand

E-mail: Parichart.po@up.ac.th

Received: Oct 24, 2024

Revised: Nov 3, 2024

Accepted: Nov 5 2024

Abstract

The objectives of this study were to study the power of positive thinking and self-esteem of young characters in Waen Kaew awarded literatures. The theoretical concepts relating to positive thinking and self-esteem were studied. The data was collected from the contents of four Wankaew Award-winning youth novels using skimming, scanning, and detailed reading methods. The data obtained was then analyzed through classification, interpretation, and synthesis. According to the results, it can be concluded that youth characters in these literatures represent the power of positive thinking and self-esteem in 4 areas: 1) confidence and optimism leading to perceived self-efficacy, 2) belief and faith leading to perceived self-worth, 3) courage and determination that leads to the perceived self-authority, and 4) moral adherence leading to perceived self-goodness. Overall, Wankaew Award-winning youth novels present the evolution of the characters' thinking, as a strategy for guiding the youth to "find themselves" for "self-discovery". This is due to the fact that young people's positive thinking is shaped by their self-discovery, self-understanding, and self-esteem, all of which are influenced by their social, educational, and familial environments. The purpose of this is to enable the young people to have

a realistic view of situations, overcome hurdles, and become successful, content adults. This will allow the young people to see things realistically, overcome hurdles, and grow up to be successful, happy adults.

Key words: The Power of Positive Thinking, Self-Esteem, Waen Kaew Awarded Literatures

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพลังแห่งความคิดเชิงบวกด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของตัวละครเยาวชนในวรรณกรรมรางวัลแวนแกว่ วิจัยเริ่มจากรวบรวมข้อมูลเกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลตัวบทวรรณกรรม นวนิยายสำหรับเยาวชนที่ได้รับรางวัลแวนแกว่ จำนวน 4 เรื่อง และข้อมูลแนวคิดทฤษฎี คือ แนวคิดการคิดเชิงบวก และแนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง จากนั้นจึงเก็บข้อมูลในตัวบทด้วยกระบวนการอ่านคร่าว ๆ อ่านเก็บความคิด และอ่านละเอียด แล้ววิเคราะห์ข้อมูลด้วยการจัดระบบ ความคิด และสังเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ตัวละครเยาวชนสะท้อนพลังการเห็นคุณค่าในตัวเองด้านการคิดเชิงบวก 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความมั่นใจและการมองโลกในแง่ดีสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ 2) ความเชื่อมั่นและศรัทธาสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสำคัญ 3) ความกล้าหาญและมุ่งมั่นสู่การรับรู้ว่าคุณมีอำนาจ และ 4) ความยึดมั่นในคุณธรรมสู่การรับรู้ว่าคุณมีความดี ในภาพรวมสะท้อนให้เห็นว่าวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแกว่มีกลวิธีนำเสนอพัฒนาการทางความคิดของตัวละครทำหน้าที่เป็นเครื่องมือชี้แนะเยาวชนเกี่ยวกับการค้นหา “ตน” เพื่อ “พบตน” เพราะเยาวชนจะเกิดพัฒนาการทางความคิดเชิงบวกจากการค้นหาตนเอง การเข้าใจตนเอง และการเห็นคุณค่าในตนเอง ผ่านอิทธิพลและวิธีค้นหาตนเองจากสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันสังคม เพื่อให้เยาวชนมองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริงอย่างมีสติ ทำให้ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ จนประสบความสำเร็จ และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสุขในชีวิตได้

คำสำคัญ: พลังแห่งความคิดเชิงบวก, การเห็นคุณค่าในตนเอง, วรรณกรรมรางวัลแวนแกว่

บทนำ

เด็กและเยาวชนเป็นทรัพยากรบุคคลมีคุณค่าและเป็นกำลังสำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศ ในอนาคต การดูแลเขาเหล่านั้นด้านต่าง ๆ จึงควรเตรียมความพร้อมที่จะพัฒนาให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่มีคุณภาพ โดยเฉพาะด้านการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจ ให้เด็กและเยาวชนสามารถปรับตัวและอาศัยอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนคือช่วงวัยระยะเวลาที่จะก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ พัฒนาการทางความคิดมีความอ่อนไหว อาจทำให้เกิดปัญหาได้ง่าย อาจเรียกว่าเป็น “วัยวิกฤติ” หากดำเนินชีวิตผิดพลาดหรือปรับตัวไม่ถูกต้อง อาจกลายเป็นวัยรุ่นที่มีสภาวะซึมเศร้าหรือประสบปัญหาต่าง ๆ ได้ (Kaekangwan, 2002, p. 329) การขัดเกลาหรืออบรมสั่งสอนตั้งแต่เด็กจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะหากปัญหาบางอย่างไม่ได้รับการแก้ไข ก็อาจยืดเยื้อไปจนเข้าวัยผู้ใหญ่ ส่งผลให้การแก้ไขหรือการปรับกระบวนการคิดหรือพฤติกรรมทำได้ยากยิ่ง

การนำเสนอวรรณกรรมเด็กและเยาวชนเป็นเสมือนอุปกรณ์อย่างหนึ่ง ที่ผู้ใหญ่ต้องการสื่อสารกับเด็ก ไม่เพียงแต่กลวิธีการประพันธ์ที่มีลักษณะเฉพาะในการสร้างสรรค์ แต่ยังเป็นวรรณกรรมนำเสนอเนื้อหาเสริมสร้างกลุ่มเด็กและเยาวชนให้ได้รับความรู้ ความคิด และแสดงพฤติกรรมจริยธรรมที่ถูกต้อง วรรณกรรม

เยาวชนรางวัลแว่นแก้วเป็นโครงการจัดขึ้นโดยบริษัท นามมีบุ๊กส์ จำกัด ด้วยเห็นความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพคนไทย โดยการส่งเสริมให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการอ่าน รวมทั้งช่วยสร้างสรรค์หนังสือเหมาะสมมีคุณภาพต่อผู้อ่านทุกระดับอายุ (Qiubo, 2021, p. 23) การนำเสนอเนื้อหาในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว จึงแฝงไว้ด้วยข้อคิดประเทืองปัญญา ช่วยเพิ่มความรู้ และพัฒนาภาวะอารมณ์ เปรียบเสมือนการสร้างภูมิฐานทางอย่างหนึ่งทางจิตใจให้กับวัยรุ่นผ่านการอ่านวรรณกรรมเยาวชน

เมื่อสำรวจงานวิจัยเกี่ยวกับวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้วแล้ว จะพบว่าวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้วได้รับการศึกษาในประเด็นต่าง ๆ อย่างหลากหลาย โดยประเด็นการศึกษาที่ได้รับความนิยม คือ การศึกษากลวิธีการแต่งและโครงเรื่อง ตลอดจนประเด็นการสะท้อนสังคม ได้แก่ “การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ปี พ.ศ. 2552 ประเภทนิยาย” ของ Panien (2011) “กลวิธีการแต่งและแนวคิดในนวนิยายสำหรับเยาวชนที่ได้รับรางวัลแว่นแก้ว พ.ศ.2557” ของ Yan (2017) “ปัญหาเยาวชนร่วมสมัยในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ปี พ.ศ. 2558-2561” ของ Liaotianchai (2020) และ “ภาพสะท้อนสังคมไทยในนวนิยายเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว พ.ศ. 2558-2561” ของ Qiubo (2021) จากงานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่าการศึกษาประเด็นทางด้านจิตวิทยาในวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ยังไม่มีการศึกษามากนัก

แนวคิดการคิดเชิงบวก (Positive Thinking) คือสิ่งควรให้ความสำคัญ เพราะเป็นกระบวนการทางความคิดของบุคคล อันเกิดจากการรับรู้ การรู้คิดในการมองสถานการณ์ และรับรู้สิ่งต่าง ๆ ตามสภาพความเป็นจริงอย่างเป็นเหตุเป็นผล (Thammabut, 2007, p. 58) การคิดเชิงบวกเป็นพลังที่บุคคลสร้างขึ้น และสามารถควบคุมได้ มักสัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self- Esteem) เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กและเยาวชนมองเห็นตนเองในทางบวก ยอมรับตนเองว่ามีศักยภาพและภูมิใจในตนเอง เด็กและเยาวชนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองจะสามารถเผชิญกับอุปสรรคที่ผ่านเข้ามาในชีวิต สามารถยอมรับเหตุการณ์ที่ทำให้ตนผิดหวังท้อแท้ใจได้ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง (Muangkaew et al, 2016, p. 53) เมื่อเด็กและเยาวชนมีมุมมองการคิดเชิงบวกและรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง จะทำให้เป็นบุคคลที่มีความมั่นคงทางอารมณ์ มีมุมมองในแง่ดี ไม่เฉพาะแต่การมองสิ่งแวดล้อมภายนอกเท่านั้น แต่รวมถึงการมองตนเอง มองโลกภายนอก มองอนาคตว่าเต็มไปด้วยความหวัง ความสำเร็จ และสามารถช่วยเหลือตนเองรวมทั้งบุคคลรอบข้างให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว เพื่อศึกษาพลังแห่งความคิดเชิงบวกด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของตัวละครเยาวชน จากมุมมองตัวละครเยาวชนที่มีความคิดเชิงบวกไปสู่ความภาคภูมิใจในตนเองและเห็นคุณค่าในตนเอง อันจะทำให้เข้าใจชีวิตของตัวละครอย่างถ่องแท้

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาพลังแห่งความคิดเชิงบวกด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของตัวละครเยาวชนในวรรณกรรมรางวัลแว่นแก้ว

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเอง: พลังแห่งความคิดเชิงบวกของตัวละครเยาวชนในวรรณกรรมรางวัลแว่นแก้ว ได้กำหนดขอบเขตการวิจัย 3 ด้าน คือ ด้านข้อมูล ด้านแนวคิดทฤษฎี และด้านเวลา มีรายละเอียดดังนี้

1. **ด้านข้อมูล** ข้อมูลใช้ในการวิจัย คือ ตัวบทวรรณกรรมประเภทนวนิยายสำหรับเยาวชนที่ได้รับรางวัลแว่นแก้ว ในระหว่าง พ.ศ.2560-2562 จำนวน 4 เรื่อง เพราะวรรณกรรมเยาวชนดังกล่าวนำเสนอ ด้านแนวคิดเชิงบวกและการเห็นคุณค่าในตนเองชัดเจนและมีนัยสำคัญ ดังนี้

“ม้าน้ำสีทอง” ของเอกอรุณ ได้รับรางวัลชมเชย ครั้งที่ 13 พ.ศ. 2560

“วันเกิดของเค้านิ่ง” ของจันทรีลี ได้รับรางวัลชนะเลิศ ครั้งที่ 14 พ.ศ. 2561

“ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน” ของกนก วิบูลย์พัฒน์ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 ครั้งที่ 15 พ.ศ. 2562

“เด็กชายผู้ส่งหุ่ยเวลา” ของธันนา วงษ์อุบล ได้รับรางวัลชมเชย ครั้งที่ 15 พ.ศ. 2562

2. **ด้านแนวคิดทฤษฎี** ประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎี 2 แนวคิด แนวคิดการคิดเชิงบวก และแนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง

แนวคิดการคิดเชิงบวก (Positive Thinking) ประกอบด้วยความหมายของความคิดเชิงบวก และคุณลักษณะเฉพาะของการคิดเชิงบวก 10 ประการ (Ventrella, 2001) ได้แก่ การมองโลกในแง่ดี ความกระตือรือร้น ความเชื่อ ความยึดมั่นในคุณธรรม ความกล้าหาญ ความมั่นใจ ความมุ่งมั่น ความอดทน ความสุขุม และการสำรวจความตั้งใจ

แนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง ประกอบด้วยความหมายของการเห็นคุณค่าในตนเอง ลักษณะของบุคคลที่เห็นคุณค่าในตนเอง ได้แก่ การรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ การรับรู้ว่าคุณมีความสำคัญ การรับรู้ว่าคุณมีอำนาจ และการรับรู้ว่าคุณมีความดี และองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง (Coopersmith, 1981) มี 2 ประการ ประการแรก เป็นองค์ประกอบภายในตัวบุคคล คือ ลักษณะทางสภาพจิตใจ ภาวะอารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ลักษณะทางกายภาพ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสามารถและผลงาน ค่านิยมส่วนบุคคล ประการที่สอง คือ ระดับความมุ่งมั่นในชีวิต และองค์ประกอบภายนอกตัวบุคคล ทั้งการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว สถานภาพทางสังคม/เศรษฐกิจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียนหรือในชุมชนที่อยู่อาศัย

3. **ด้านเวลา** เวลาของข้อมูลตัวบท อยู่ในระหว่าง พ.ศ. 2560-2562 ส่วนเวลาในการวิจัยอยู่ในระหว่างเดือนมกราคม-ตุลาคม พ.ศ. 2567

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิเคราะห์ ตีความและสังเคราะห์เอกสารหรือตัวบท แล้วนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ โดยมีขั้นตอนการวิจัยดังนี้

1. **รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการวิจัย** รวบรวมข้อมูลตัวบทและข้อมูลแนวคิดทฤษฎี โดยข้อมูลตัวบทได้รวบรวมตัวบทวรรณกรรมประเภทนวนิยายสำหรับเยาวชน ที่ได้รับรางวัลแว่นแก้ว ครั้งที่ 13-15 ในระหว่าง พ.ศ.2561-2562 จากนั้นลงมืออ่านตัวบทในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ อ่านคร่าว ๆ อ่านเก็บความคิด และอ่านละเอียด ส่วนข้อมูลแนวคิดทฤษฎี รวบรวมได้ 2 แนวคิด คือ แนวคิดพลังแห่งความคิดเชิงบวก และแนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง

2. **เก็บข้อมูล** หลังจากอ่านตัวบทวรรณกรรมประเภทนวนิยายสำหรับเยาวชนที่ได้รับรางวัลแว่นแก้ว โดยกระบวนการอ่านคร่าว ๆ อ่านเก็บความคิด และอ่านละเอียดแล้ว จึงเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกรายละเอียดในด้านพลังเห็นการคิดเชิงบวกสู่การเห็นคุณค่าในตนเอง ลงในแบบบันทึกข้อมูล

3. **วิเคราะห์ข้อมูล** ดำเนินการ 2 ขั้นตอน ได้แก่ การจัดระบบข้อมูล และการตีความและสังเคราะห์ข้อมูล

การจัดระบบข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บบันทึกไว้แล้วมาจัดระบบให้อยู่ในกลุ่มเนื้อหาเดียวกัน โดยเน้นวิเคราะห์เฉพาะด้านพัฒนาการทางความคิดของตัวละคร ให้เห็นว่าภาษาที่สะท้อนพลังแห่งความคิดเชิงบวกสู่การเห็นคุณค่าในตนเองปรากฏในแง่มุมใดบ้าง

การตีความและสังเคราะห์ข้อมูล เป็นการพิจารณาความหมายอันเป็นความรู้ความจริงด้านภาษาที่สะท้อนพลังแห่งความคิดเชิงบวกสู่การเห็นคุณค่าในตนเองของตัวละครเยาวชน ผู้แต่งอาจนำเสนอโดยตรงหรือการเปรียบเทียบ การตีความข้อมูลนี้อาศัยแนวคิดการคิดเชิงบวกและการเห็นคุณค่าในตนเอง ส่วนการสังเคราะห์ข้อมูลเป็นการนำข้อมูลที่ตีความไว้แล้ว มาจัดกลุ่มเข้าด้วยกันตามลักษณะเนื้อหาหลัก จากนั้นสรุปผลการศึกษาอภิปรายผล และนำเสนอผลการวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

พลังแห่งการคิดเชิงบวกสู่การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นสิ่งสะท้อนพฤติกรรมของเยาวชนที่ไม่ตายตัวเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา การเรียนรู้ และสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรม เมื่อเยาวชนมีพันธะกรรมต่างกัน ประสบการณ์วัยเด็ก และการเติบโตในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน ย่อมสะท้อนมุมมองกระบวนการคิดและพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป (Kaeokangwan, 2002, p. 359) เยาวชนที่เห็นคุณค่าในตนเองสูง จะมองว่าตนเองมีคุณค่า มองตนเองในทางบวก อีกทั้งเป็นตัวแปรบ่งบอกถึงความรู้สึกและการกระทำอันจะนำไปสู่การรู้จักตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง และก้าวข้ามช่วงวัยรุ่นกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพทั้งทางกาย ความคิด และจิตใจ

การวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้วในประเด็นพลังแห่งความคิดเชิงบวกด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของตัวละครเยาวชน ผลการวิจัยที่พบสรุปได้ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความมั่นใจและการมองโลกในแง่ดีสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ 2) ความเชื่อมั่นและศรัทธาสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสำคัญ 3) ความกล้าหาญและมุ่งมั่นสู่การรับรู้ว่าคุณมีอำนาจ และ 4) ความยึดมั่นในคุณธรรมสู่การรับรู้ว่าคุณมีความดี กล่าวรายละเอียดโดยสังเขปได้ดังนี้

1. ความมั่นใจและการมองโลกในแง่ดีสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ

การมองโลกในแง่ดีเป็นคุณลักษณะของการมีมุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ ในแง่ดี มองเห็นสิ่งดีจากปัญหาหรืออุปสรรคที่พบเจอ และมองปัญหาหรืออุปสรรคว่าเป็นโอกาสที่จะได้ทดสอบความสามารถของตนเองในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเชื่อมั่นในสมรรถภาพและศักยภาพของตน เมื่อบุคคลมองโลกในแง่ดีและตระหนักว่าคุณมีความสามารถจะส่งผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง รู้จักมองปัญหาได้หลากหลายแง่มุม และสร้างสรรค์ (Thongyoo, 2014, p. 182) มีกำลังใจฝ่าฟันอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยความมั่นใจปรับตัวได้ดี สามารถเปิดใจรับคำตำหนิและไม่ทุกข์ร้อน

จากการพิจารณาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว ด้านการมองโลกในแง่ดีสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสามารถโดยยึดหลักการพิจารณาแยกแยะตัวบทออกเป็นส่วน ๆ แล้วแสดงเหตุผลโดยภาพรวม ตัวอย่างในเรื่อง “วันเกิดของเค้าโม่ง” ของ Chandransi (2018) กล่าวถึงตัวละครเอกของเรื่อง “เค้าโม่ง” เป็นตัวแทนของเยาวชนที่ประสบปัญหาการขาดความภาคภูมิใจในตนเองอันเนื่องมาจากครอบครัว ซึ่งหากมองในภาพรวมครอบครัวของเค้าโม่ง มีองค์ประกอบของพ่อแม่ พี่สาว และน้องสาว นับว่าเป็นสถาบันครอบครัวที่ครบองค์ประกอบ ทว่าเรื่องราวนำเสนอให้เห็นถึงปัญหาของครอบครัวกลายเป็นจุดเริ่มต้นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับเค้าโม่ง ความว่า

“แต่ไม่ชอบทำกับข้าว แต่ต้องทำทุกวันเพราะไม่ชอบอาหารนอกบ้าน ทำให้รู้สึกจะบ่นและทะเลาะเหนื่อยอกเหนื่อยใจกับการเก็บของ ยิ่งเห็นเพื่อนนอนเฉยไม่กระดิกก็ยิ่งโมโห กระแทกถ้วยชามดังปึงปึง เวลากินข้าวจึงเป็นเวลาตึงเครียด คำโง่รู้สึกเหมือนมีกับระเบิดวางอยู่รอบตัว ไม่รู้ลูกไหนจะตูมขึ้นมาก่อน” (Chandrasi, 2018, p. 36)

ครอบครัวของเค้าโง่มีความสัมพันธ์และวิถีปฏิบัติต่อกันของบุคคลในครอบครัวที่ไม่ราบรื่น บรรยากาศการทะเลาะกันของพ่อแม่เกิดขึ้นทุกวัน สภาพบรรยากาศเช่นนี้จึงทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างวัยได้ง่าย และเป็นสาเหตุความสับสนทางอารมณ์ของวัยรุ่น และการมองโลกในทางลบ ประกอบทั้งการเปรียบเทียบกันระหว่างพี่น้องนับเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้เค้าโง่ไม่เห็นคุณค่าในตนเอง ดังความว่า

เค้าโง่ไม่เก่งคณิตศาสตร์ กว่าจะเข้าใจวิธีลบก็ตอนอยู่ ป.2 ที่แรกยังไม่เป็นปัญหา พ่อกับแม่คิดว่าเค้าโง่จะพัฒนาขึ้นเอง เพราะเค้าโง่เรียนเก่งหัวไว ใคร ๆ จึงว่าเค้าโง่จะเก่งตามที่ แต่พอขึ้น ป.3 คุณครูแจ้งมาว่าเค้าโง่ท่องสูตรคูณไม่แม่น ท่องที่ไรก็ตะกุกตะกัก

“แยเลยเนี่ย” แม่ก็รวลหนัก “เดียวโตมาจะไม่ได้เรียนสายวิทย์-คณิต คงต้องให้เรียนพิเศษ” (Chandrasi, 2018, p. 40)

การลำดับที่ของพี่น้องมักมีผลต่อพฤติกรรมและบุคลิกภาพของวัยรุ่น เนื่องจากลูกคนแรกพ่อแม่มักให้ความสนใจมากกว่า เพราะความคาดหวังอยู่กับลูกคนแรก และความเอ็นดูอยู่กับลูกคนสุดท้าย ลูกคนกลางจึงเหมือนกับเด็กถูกทอดทิ้งตรงกลาง (Kaeokangwan, 2002, p. 363) และความคาดหวังของพ่อแม่และค่านิยมของสังคมที่สะท้อนว่าคนเก่งต้องเรียนในสายวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงความถนัดและความชอบของลูก แม้จะดูเป็นเรื่องเล็กน้อยแต่ก็ส่งผลกระทบต่อการสูญเสียความมั่นใจและความสับสนภายในใจของเค้าโง่ได้

ในขณะเดียวกัน เค้าโง่พยายามเข้าใจทุกคนในครอบครัว เข้าใจเหตุผลของแต่ละคนที่แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา เพราะทุกคนมีปัญหาของตัวเองและแสดงออกมาในรูปแบบต่างกัน เธอจึงต้องคอยรับมือกับปัญหาของทุกคน และส่งผลให้เธอเป็นโรคซึมเศร้า ความว่า

“เค้าโง่ไม่อยากรู้ว่ามีปัญหา ทั้งพ่อทั้งแม่และเค้าโง่มีแต่เรื่องโน้นเรื่องนั้นสู้ประดัง เธอไม่อยากจะเป็นอย่างพวกเขา เธอจึงพยายามทำทุกอย่างให้เหมือน ‘คนธรรมดา’” (Chandrasi, 2018, p. 63)

แต่เมื่อเค้าโง่ได้รู้จักกับภาซี เพื่อนบ้านที่สนใจด้านปรัชญาและเป็นวิทยากรของกิจกรรมสนทนาบำบัดที่โรงพยาบาล ทำให้เค้าโง่เข้าไปร่วมกิจกรรมสนทนาบำบัดดังกล่าว และเป็นจุดเปลี่ยนพัฒนาการทางความคิดของเค้าโง่จากการค้นหาตนเองและการเข้าใจในตนเอง (Kaeokangwan, 2002, p. 358) ทำให้รู้เท่าทันธรรมชาติของตน ต่อสู้ปัญหามากกว่ายอมหนีปัญหา และใช้ปัญญาเผชิญเหตุการณ์ของชีวิตมากกว่าใช้อารมณ์ ความว่า

เค้าโง่พยายามทำความเข้าใจขณะเดินออกมาจากห้อง แม้บางคนจะไม่ได้เล่าเรื่อง แต่สีหน้าทุกคนสดชื่น ยิ้มให้กันอย่างปลอดโปร่ง เค้าโง่เองก็เพิ่งเข้าใจว่าสนทนาบำบัด

“ข้อแรกเราต้องยอมรับก่อนว่า ปัญหาบางอย่างที่เกิดขึ้นนั้นเราแก้ไขเองไม่ได้ เราผ่านมันไปเองไม่ได้ และเราต้องการความช่วยเหลือ ถ้ายังคงติดกับไถคนเดียว มันก็เหมือนระเบิดเวลาที่เราวางแอบไว้หลังกำแพง ได้แต่โบกปูนก่อกำแพงสูงขึ้นเรื่อย ๆ หลอกคนอื่นและหลอกตัวเองว่ามันไม่มีอยู่” (Chandransi, 2018, p. 71)

สถาบันสังคมจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะพัฒนาการความคิดของวัยรุ่นในเชิงบวกและการเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะบ่อยครั้งเด็กวัยรุ่นอาจขาดวุฒิภาวะและการเข้าใจตนเอง การไปพบหมอหรือปรึกษาปัญหาต่าง ๆ จึงเป็นการช่วยเหลือและแก้ปัญหาพร้อมกันได้ นอกจากนี้ คำโหม่งยังส่งผลจุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงไปยังพ่อแม่เพื่อให้สามารถรู้ทันและจัดการอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง ความว่า

“ถ้าพ่อกับแม่อยากให้คำโหม่งมีวันเกิดปีหน้าที่ดีกว่าปีนี้” คำโหม่งเสียงสั้น “พ่อกับแม่ต้องไปหาหมอให้ช่วยย่ำบิด ครอบครว้เราจะได้ไม่ต้องเป็นอย่างที่เป็นอยู่ พ่อกับแม่ทำได้ไหม ทำเพื่อคำโหม่ง ทำเพื่อไก่อู๋ก ทำเพื่อนกกระดิดได้ไหม” (Chandransi, 2018, p. 98)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่า ตัวละครคำโหม่งมั่นใจว่าหากพ่อแม่ไปพบจิตแพทย์จะทำให้สถานการณ์ในครอบครัวดีขึ้น เพราะอิทธิพลของครอบครัวย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมของตัวเด็กโดยตรง การแก้ปัญหาได้ตรงจุดจะส่งผลให้เข้าใจและมองเห็นถึงสาเหตุของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในทางบวกได้ เมื่อเยาวชนภาคภูมิใจในตนเอง รู้เท่าทันความคิดตนเอง ดังมุมมองที่กล่าวว่า “เปลี่ยนความคิด เปลี่ยนชีวิต” (Sujeera, 2018, p. 246) ก็ยอมรับรู้ว่าตนมีความสามารถเผชิญอุปสรรค และปัญหาต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาด้วยความมั่นใจ ปรับตัวได้ดี และสามารถดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การมองโลกในแง่ดีจึงเป็นกระบวนการที่เยาวชนเข้าใจตนเองและผู้อื่น ส่งผลต่อการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถและสร้างความภาคภูมิใจในชีวิตได้

2. ความเชื่อมั่นและศรัทธาสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสำคัญ

ความเชื่อและความศรัทธาเป็นคำสองคำที่มีความเชื่อมโยงกัน ความเชื่อ หมายถึง ความไว้วางใจ ความเชื่อถือ ความนับถือว่าศักดิ์สิทธิ์ (Assavavirulhakarn, 2019, pp. 11-8) ส่วนความศรัทธา หมายถึง ความเชื่อ ความเชื่อที่ประกอบด้วยเหตุผล ผ่านการกลั่นกรองแล้วจากปัญญา (Phra Phrom Kunaporn (P.A. Payutto), 2008, p. 140) ด้วยเหตุนี้ ความเชื่อมั่นและศรัทธาจึงเป็นพลังที่ส่งต่อการรับรู้ว่าคุณมีความสำคัญ เชื่อมั่นว่าสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จและส่งผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองไปสู่ผู้อื่นต่อไปได้ ดังตัวอย่างในเรื่อง “ขอบคุณที่อยู่ด้วยกัน” ของ Wiboonphat (2020) ได้กล่าวถึงตัวละครเอกในเรื่อง “ปิ่นผิ่น” เป็นตัวแทนของเยาวชนที่ประสบปัญหาการขาดความภาคภูมิใจในตนเองอันเนื่องมาจากความบกพร่องบุคลิกลักษณะในด้านสติปัญญา เรื่องราวนำเสนอให้เห็นถึงปิ่นผิ่นมีปัญหาด้านการอ่านและการเขียนไม่ได้ เธอจึงถูกมองว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาด้านสติปัญญาและถูกส่งมาเรียนในห้องการศึกษาพิเศษความว่า

“หนูอ่านไม่ออกกะ ปิ่นผิ่นบอกครูหรรษา เธอมาเรียนกับครูหรรษาได้สองสามครั้งแล้ว แต่เธอยังไม่ยอมอ่านหนังสือให้ครูฟัง ความจริงครูหรรษาที่พูดถูก ปิ่นผิ่นพออ่านออกอยู่บ้าง แต่เธอก็อ่านไปทำมา ถึงอ่านก็อ่านติด ๆ ขัด ๆ และสุดท้ายก็ไม่รู้เรื่องอยู่ดี” (Wiboonphat, 2020, p. 14)

การที่ปณณมีมีปัญหาด้านการอ่านและเขียนไม่ได้ เป็นความคิดของวัยรุ่นแบบ “transient self” เป็นบุคลิกลักษณะในด้านสติปัญญา และความสามารถที่ไม่อยากเปิดเผยให้ผู้อื่นรู้ (Kaeokangwan, 2002, p. 353) ทำให้ตนเองเกิดมโนคติว่าตนเองผิดปกติ และสังคมเพื่อน ๆ มักมองว่าเธอไม่มีความสามารถ ไม่เห็นคุณค่า ยังตอกย้ำความน้อยเนื้อต่ำใจ ดังความว่า

“ปณณมีเริ่มรู้สึกหงุดหงิดยิ่งขึ้นไปอีก เวลาทำงานกลุ่มทุกครั้ง ทุกคนจะคิดว่าเธอต้องทำหน้าที่วาดรูปเพราะเธออ่านหนังสือไม่ออก ถึงแม้ว่าเธอจะวาดรูปไม่เก่งก็ตาม ไม่เคยมีใครถามว่าเธออยากทำหน้าที่อะไร บางครั้งเธอก็อยากจะเขียนบ้างถึงจะเขียนผิด ๆ ถูก ๆ ก็ตาม และวันนี้เธอก็อยากจะแต่งเรื่องไปพร้อมกับเพื่อน ๆ แต่สิ่งเดียวที่ปณณมีทำได้ก็คือนั่งเฉย ๆ และรอวาดรูปที่เธอไม่ได้อยากวาด” (Wiboonphat, 2020, p. 37)

ในทางจิตวิทยาของปณณมีได้พบครูรรษาผู้คอยให้กำลังใจและสร้างความเชื่อมั่นว่าเด็กหญิงมีศักยภาพในด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ สถาบันการศึกษาจึงเป็นองค์ประกอบภายนอกมีหน้าที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในทักษะความสามารถและการเห็นคุณค่าในตนเองเมื่ออยู่ในชั้นเรียน (Thongyoo, 2014, p. 183) ครูรรษายพยายาส่งเสริมความคิดเชิงบวกให้ปณณมีเกิดความมุ่งมั่นและมอบหมายงานให้ปณณมีช่วยแต่งนิทานและวาดภาพประกอบ พร้อมมาเล่าให้ฟัง แม้ปณณมีจะยังไม่เห็นคุณค่าของตนเอง ดังข้อความว่า

“วันเปิดภาคเรียนใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ ปณณมียังเขียนนิทานเพื่อไปอ่านให้น้อง ๆ ฟังไม่เสร็จเสียที ...เธออาจจะชอบคิดฝันจินตนาการและชอบบันทึกจินตนาการของเธอลงในสมุด แต่คนที่ทั้งอ่านเขียนไม่ค่อยได้และวาดรูปไม่ค่อยสวยอย่างเธอจะบันทึกได้ก็แค่เพียงส่วนเลี้ยวหนึ่งของจินตนาการที่มีเท่านั้น ถ้าเธอเกิดเป็นคนชอบเขียนขึ้นมาจริง ๆ ชีวิตของเธอคงต้องมุ่งหน้าไปสู่ความผิ้วหวังแน่ ๆ ทุกวันนี้แค่ขีดเขียนเพื่อให้เรียนหนังสือไปวัน ๆ ก็เป็นเรื่องยากพออยู่แล้ว...” (Wiboonphat, 2020, p. 57)

และแล้วเมื่อปณณมีค้นหาค้นเจอ เชื่อมั่นในตนเอง และเริ่มต้นกล้าที่จะลงมือทำ ใช้ปัญญาในการหาหนทางไปสู่ความสำเร็จทำให้เกิดความภูมิใจในตนเอง และยอมรับในความแตกต่างของแต่ละคน ดังที่ปณณมีแสดงการเห็นคุณค่าของตนเองผ่านการสอดแทรกในเนื้อหานิทานเรื่องที่แต่งขึ้นมาว่า “คนเราไม่จำเป็นต้องเหมือนใคร” ดังข้อความว่า

“วันนี้ที่จะมาเล่านิทานเรื่องมังกรแดงอยากพ่นไฟ มีมังกรสีแดงตัวหนึ่ง เพราะว่ามันมีสีแดงเข้มทั้งตัว ทุกคนที่เห็นมันจะคิดว่ามันต้องเป็นมังกรที่พ่นไฟเก่งมากแน่ ๆ มันก็หวังจะเป็นอย่างนั้นเหมือนกัน แต่มันมีความลับอย่างหนึ่งที่ซ่อนอยู่ นั่นคือ...มันเป็นมังกรพ่นน้ำ...” (Wiboonphat, 2020, p. 57)

จากที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่าเมื่อบุคคลมีพลังแห่งความคิดเชิงบวกด้านความเชื่อมั่นและศรัทธา จะส่งผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองและการไม่เปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น ดังที่ปณณมีแสดงความคิดออกมาว่า “คนจะชอบนิทานเรื่องที่เธอเขียนหรือไม่ วันนี้ปณณมีรู้สึกว่าคุณสบายใจเป็นที่สุด” (Wiboonphat,

2020, p. 63) ประกอบทั้ง การได้รับแรงสนับสนุนจากผู้อื่นย่อมส่งเสริมให้บุคคลมีกำลังใจ มีความเชื่อมั่น ในการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น ดังที่ครูพรชากกล่าวว่า “ปณณ คนเรามีสิ่งที่ถนัดและไม่ถนัด ปณณก็มีสิ่งที่ถนัดและไม่ถนัดเหมือนกันนี่” (Wiboonphat, 2020, p. 73)

ในท้ายที่สุด เมื่อปณณมีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองจึงส่งต่อพลังเชิงบวกด้านความเชื่อมั่นและการเห็นคุณค่าในตนเองต่อเด็กชายรณถึงผู้มีความพิการทางหู แต่อยากเดินลีลา ดังความว่า

“ผมอยากเดินร่าแบบนี้ได้จัง” รณถึงบอกปณณ ถ้าเป็นแต่ก่อนปณณคงจะหันไปปอดใจรณถึง แล้วบอกว่าให้หาอย่างอื่นที่มีอุปสรรคน้อยกว่านี้ทำดีกว่า แต่ว่าตอนนี้...

“ได้อยู่แล้ว ถ้านายพยายาม” ปณณบอกรณถึง ถ้ารณถึงอยากทำ เธอก็จะเอาใจช่วย ไม่ใช่ลี เธอจะลงแรงด้วย (Wiboonphat, 2020, p. 94)

อาจกล่าวได้ว่า ปณณเป็นตัวละครที่มีความศรัทธาในตนเองเป็นการยอมรับและนับถือตนเองโดยการมองตัวตนของตนเองในทางบวก กล่าวคือ การคิดแต่สิ่งที่ดีและสร้างสรรค์ให้กับชีวิต ดังที่ปณณพูดกับเด็กชายรณถึงว่า “ได้อยู่แล้ว ถ้านายพยายาม” คำพูดดังกล่าวนับเป็นการจุดประกายความหวังให้กับชีวิต หากเด็กมีความศรัทธาต่อความสามารถของตน และความภาคภูมิใจในตนเองอันเป็นผลจากความเชื่อมั่นในสิ่งที่ตนเองได้พยายามลงมือทำงานสำเร็จ อาจส่งต่อพลังของความเชื่อมั่นไปสู่ผู้อื่น การส่งเสริมและสร้างประสบการณ์ย่อมทำให้เยาวชนรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถและตนเองมีความสำคัญ จะส่งต่อพัฒนาการความมีวุฒิภาวะเป็นผู้ใหญ่ที่มีพลังความคิดเชิงบวกของเขาในอนาคต และรับรู้ว่าคุณค่าและเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวและสังคมต่อไป

3. ความกล้าหาญและมุ่งมั่นสู่การรับรู้ตัวตนมีอำนาจ

ความกล้าหาญและความมุ่งมั่นเป็นคุณลักษณะสำคัญที่บ่งชี้การคิดเชิงบวก เพราะเป็นพลังแห่งความเต็มใจในการลงเสียและการเอาชนะความกลัว (Ventrella, 2001) ความมุ่งมั่นและการสู้อย่างมีความหวัง หวังในสิ่งดี ลูกขึ้นมาสู้ แม้จะล้มเหลวไปบ้างแต่พยายามแก้ไข นับเป็นพลังสำคัญให้การดำเนินงานสำเร็จตามเป้าหมาย เมื่อบุคคลมีความกล้าหาญและมุ่งมั่นในตนเอง และให้กำลังใจตนเองในการทำสิ่งต่าง ๆ ย่อมเชื่อมั่นในอำนาจการกระทำของตนว่าจะแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ มีพฤติกรรมการแสดงออกในทางที่เหมาะสม สามารถเป็นตัวอย่างของตัวเองแม้ว่าจะตกอยู่ภายใต้สถานการณ์ที่มีความเครียด และส่งเสริมการกระทำสิ่งต่าง ๆ ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างเต็มความสามารถ

จากการพิจารณารณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว มีนัยแสดงพลังแห่งความคิดเชิงบวกด้านความกล้าหาญและมุ่งมั่นสู่การรับรู้ตัวตนมีอำนาจ ดังตัวอย่างรณกรรมเรื่อง “ม้าน้ำสีทอง” ของ Ekarun (2020) ได้กล่าวถึงตัวละครเอกของเรื่อง “สนกับไผ่” เป็นตัวแทนของเยาวชนที่ประสบปัญหาการขาดความภาคภูมิใจในตนเองอันเนื่องมาจากความยากจนของครอบครัว เนื้อเรื่องนำเสนอปัญหาสังคมชนบทในหมู่บ้านชายทะเล ทุกครอบครัวต้องดิ้นรนทำมาหากินทำให้เป็นที่มาของเรื่องราวความกล้าหาญ และเส้นทางสู่การรับรู้ตัวตนมีพลังอำนาจในการพยายามลงมือทำเพื่อความสำเร็จดังฝัน ความว่า

“สนก็เหมือนเด็กอื่น ๆ ในครอบครัวยากจนทั่วไปในเมืองประมง...ครอบครัวจึงกินอยู่อย่างประหยัดกับบ้านไม้เก่า ๆ ในชุมชนริมคลอง กางเกงนักเรียนกันขาด แม้บรรจงปะชุนให้เป็นอย่างดี ผ่านไปอีกเกือบปร้อยปีมือแม่บ้นกันกางเกงตัวเดิมก็ขาดซ้ำอีกครั้ง”

“สนยืนนิ่งและมองกางเกงตัวเก่าของตนด้วยสายตาปวดร้าว บดฟันกรามเข้าหากัน นี่เป็นกิริยาที่เขาไม่ตั้งใจแสดงออก ทว่าจิตใจที่ปวดร้าวบีบคั้นความรู้สึกลึกลึกจนยากจะทนทาน”

“แม้ข้ายังไม่ตั้งใจ พ่อข้าตกงานพอดี”

ได้ฟังกัวย่างเข้าใจเพื่อน เพราะครอบครัวเขาก็ยากจนไม่แพ้กัน... (Ekarun, 2020, p. 7, 10)

ด้วยฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวและสภาพสังคมของสนและไต้แวดล้อมไปด้วยการต่อต้านรุ่น ทำให้เขาต้องเก็บกดความรู้สึกไว้ แต่เด็กทั้งสองคนกลับไม่ค่อยอายตนเอง ยอมรับตนเอง และนำความปรารถนาของตนเองเป็นแรงผลักดันสร้างเป้าหมายให้ตนเอง สนและไต้จึงเริ่มตามติดชีวิตซึ่งเป็นเด็กรุ่นพี่ไปเก็บปลาที่หล่นจากเรือประมงมาขายและเป็นจุดเริ่มต้นของความภาคภูมิใจในตนเอง ดังข้อความว่า

“สนและไต้ได้แต่งเครื่องแบบไร้รอยปะเช่นเดียวกับนักเรียนคนอื่น ๆ แต่ที่ทั้งสองภาคภูมิใจยิ่งกว่านั้นก็คือ พวกเขาซื้อด้วยเงินจากหยาดเหงื่อแรงงานของตน” (Ekarun, 2020, p. 38)

กระบวนการคิดของสนและไต้เป็นกระบวนการคิดในทางที่ถูกที่ควร เพราะช่วงวัยรุ่นอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีบทบาทค่อนข้างมาก การคบเพื่อนร่วมวัยหากชักนำไปในทางที่เสื่อมถอยอาจส่งปัญหาต่าง ๆ เช่น อันธพาลวัยรุ่น อาชญากรวัยรุ่น วัยรุ่นฆ่าตัวตาย การติดยาเสพติด ฯลฯ แต่ในทางตรงกันข้ามหากเพื่อนชักจูงกันไปในทางที่ดีย่อมร่วมทุกข์ร่วมสุขแก้ไขและเข้าใจปัญหาของกันและกัน และด้วยกระบวนการคิดเชิงบวกเมื่อเกิดวิกฤติ พยายามมองหาโอกาสเป็นพลังให้สนและไต้มุ่งมั่นและตั้งเป้าหมายในสิ่งที่ดี และเป็นจุดเริ่มต้นให้ทั้งสองคนรู้จักกับ “การเลี้ยงม้า” พยายามที่จะศึกษาหาความรู้วิธีเพาะพันธุ์ม้า และการดูแลม้า ด้วยการศึกษารายละเอียดจากห้องสมุด และการสอบถามจากผู้เลี้ยงม้า ดังข้อความว่า

“...แก่เห็นความมุ่งมั่นจริงจังของเด็กทั้งสอง ทดสอบจนเป็นที่พอใจแล้ว แก่เลือกม้าม้าคู่หนึ่งใส่โหลแก้วเล็ก ๆ บรรจุน้ำเค็ม”

ป้าหลิวกำชับ “ตัวคู่นี้จะโปรดไหม พวกเอ็งหาอาหารมาเลี้ยงมันไหวหรือเปล่า ถ้ามันอยู่กันจนมีลูกให้เห็นแล้ว ค่อยมารับไปเลี้ยงเพิ่ม” (Ekarun, 2020, p. 53)

ความคิดเชิงบวกของสนและไต้ เริ่มต้นจากการกล้าตัดสินใจในงานของตนเอง และจิตใจที่มุ่งมั่นในการเลี้ยงดูม้า การไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค และมีความรู้สึกที่ดีต่อสถานการณ์ทำให้ความฝันของเด็กทั้งสองเป็นจริง เมื่อม้าที่เด็กทั้งสองคอยดูแลเลี้ยงดูด้วยตนเอง คลอดลูกออกมามากมาย ดังข้อความว่า

“ระหว่างป้อนอาหารให้มันด้วยความรัก สนฝันเห็นวันที่ม้าตัวผู้ผู้ท้องและวันที่ลูกตัวน้อย ๆ ของพวกมันวัยแข่งกันในตู้กระจก ท่ามกลางฟองน้ำผุดพวยที่ค่อย ๆ เปลี่ยน เป็นสีทอง”

“ป้าหลิวครับ ม้าตัวของผมคลอดลูกแล้วครับ เต็มตู้ไปหมดเลย” (Ekarun, 2020, p. 56, 60)

ความมุ่งมั่นและพลังความคิดเชิงบวกของสนและไต้ ทำให้เด็กทั้งสองเพาะพันธุ์ม้าได้สำเร็จ จะเห็นได้ว่า การที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมและเพื่อนจะช่วยให้การพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง เพราะเกิดการยอมรับ การมีส่วนร่วม ทำให้เห็นคุณค่าในตนเองสูง เมื่อบุคคลมีความหวัง มีจิตใจมั่นคง และหาหนทางเดินไปโดยไม่ย่อท้อ จึงเป็นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ชีวิตและการรับรู้ความสามารถของตนเอง วัยรุ่นที่

มองถึงเป้าหมายในอนาคตและฝึกสร้างความสำเร็จจากสิ่งที่ยากจะทำด้วยตนเอง จะเป็นพลังสู่การรับรู้ว่าคุณมีอำนาจและเพิ่มระดับคุณค่าในตนเอง ส่งผลให้เห็นคุณค่าในตนเองสูง และเป็นพลังในการจะทำสิ่งใดก็ประสบความสำเร็จได้ต่อไปในอนาคต

4. ความยึดมั่นในคุณธรรมสู่การรับรู้ว่าคุณมีคุณความดี

การคิดเชิงบวกด้านการยึดมั่นในหลักคุณธรรมเป็นการปฏิบัติตนในสิ่งที่ถูกต้อง มีความยุติธรรม ซื่อสัตย์ เสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนร่วม หลีกเลี่ยงการคิดร้าย ให้อภัยผู้อื่น หรือวิจารณ์ข้อผิดพลาดของผู้อื่น (Ventrella, 2011) เมื่อบุคคลมีคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดเชิงบวกดังกล่าวจะรับรู้ว่าคุณมีคุณความดี แสดงออกทางความคิดที่ถูกต้องตามทำนองคลองธรรม ทั้งการคิดดี พูดดี การรู้จักควบคุมตนเองอย่างเหมาะสม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีและช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักให้อภัยแก่ผู้อื่น และทำในสิ่งที่เป็ประโยชน์

จากการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแว่นแก้ว มุ่งประเด็นนำเสนอด้านการยึดมั่นในหลักคุณธรรมสู่การรับรู้ว่าคุณมีคุณความดี ตัวอย่างในเรื่อง “เด็กชายผู้สั่งหยุดเวลา” ของ Wongubon (2020) ได้กล่าวถึงตัวละครเอกของเรื่อง “นนท์” เด็กชายผู้ถูกด้อยค่าทางร่างกายและสติปัญญา จึงทำให้เขาถูกเลือกเพื่อทดสอบพฤติกรรมที่แสดงออกมาผ่านการใช้นาฬิกาหยุดเวลา เพื่อศึกษาการกระทำของมนุษย์ที่แสดงพฤติกรรมออกมา ความว่า

“นายเป็นคนไม่เอาไหนในสายตาเพื่อน ๆ ในโรงเรียนใช่ไหม” นนท์ถอนหายใจและพยักหน้ารับความจริงที่พี่ชายแปลกหน้าเอ่ย

“ใช่ ผมไม่เอาไหนแถมยังเพอะเพะ โดนแกล้งอยู่บ่อย ๆ โดยเฉพาะไอ้...”

(Wongubon, 2020, p. 33)

เมื่อพิจารณาจากเรื่องจะพบว่า การด้อยคุณค่าของนนท์มาจากบุคคลอื่นที่มองลักษณะทางกายภาพในรูปร่างที่อ้วนและลักษณะนิสัยที่ซื่อจนดูโง่ แม้กระทั่งบุคคลในครอบครัวคือแม่ของเขาก็คิดเช่นนั้น ดังข้อความว่า

“เธอเป็นห่วงลูกชายจอมเพอะเพะไม่เอาไหนคนนี้เหลือเกิน เพราะรู้ว่าลูกชายคนเดียวของเธอเชื่อคนง่าย...” (Wongubon, 2020, p. 47)

สังคมและบุคคลแวดล้อมนับเป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างให้นนท์เกิดความไม่มั่นใจในตนเอง และเป็นสิ่งที่เขาเองก็ยอมรับในตนเอง การถูกด้อยค่าดังกล่าวจึงเป็นที่มาทำให้นนท์ได้พบเจอกับ “ริว” นักศึกษามหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ผู้สนใจศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ว่าหากสามารถหยุดเวลาได้ มนุษย์จะทำการอย่างไรกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และเมื่อนนนท์ได้นาฬิกาหยุดเวลา สิ่งทีนนท์กระทำเพื่อสร้างตนเองมีให้คุณค่า การขุดเขยความสุขให้ตนเองและการแก้แค้น เช่น การใช้ปากกาเคมีเขียนรถของครูและโยนความผิดให้คนที่ชอบแกล้ง การหยุดเวลาเพื่อแข่งขันฟุตบอลให้ตนเองชนะ การหยุดเวลาเพื่อหอมแก้มคนที่ชอบ และการหยุดเวลาเพื่อแอบเล่นรถพลังงานไฟฟ้าของคุณครูที่ห้ามไว้ เป็นต้น ดังข้อความว่า

“เจ้าอ้วนนี่มาได้ยังไงวะ”

“ไชโย เราชนะ นนนท์ นายคือแมนออฟเดอะแมตช์” เพื่อนร่วมทีมร้องบอกเขา

นนท์คือฮีโร่ของวันนี้ ชัยชนะเป็นไปตามแผน หมัดโค้วดาการใช้นาฬิกาหยุดเวลาสองครั้งในวันนี้ พอตี เขาหันไปมองได้ริมไม้ข้างสนามแล้วอึกอึ้งให้สาว ๆ อย่างผู้มิชชี (Wongubon, 2020, p. 58)

พฤติกรรมดังกล่าวจึงเป็นกระบวนการคิดของนนท์ที่ต้องการสร้างอำนาจและตอบสนองความต้องการให้แก่ตนเอง โดยเฉพาะความต้องการการยอมรับและชื่นชมจากเพศตรงข้าม กระบวนการคิดด้านเหตุผลเรื่องความดีชั่ว หรือศีลธรรมจรรยาจึงเป็นการทำตามเพราะกลัวกลองโฆหรือการทำตามกฎเกณฑ์เพื่อหวังจะได้รับรางวัล หรือได้รับการแลกเปลี่ยนที่สมน้ำสมเนื้อ การคิดของเด็กช่วงวัยนี้จึงต้องขึ้นในทางที่ถูกที่ควร เพราะเป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่จึงเป็นช่วงเวลาที่ต้องปรับตัวพัฒนาการทางสติปัญญาและการรู้จักหาเหตุผลทางศีลธรรมจึงเป็นการสอนในสิ่งที่เป็นอุดมคติให้แก่วัยรุ่น การชี้แนะจากครอบครัวและสังคมจึงเป็นสิ่งสำคัญ ดังที่แม่สอนนนท์เรื่องของการทำความดี ที่ว่า

“แต่บางครั้งเวลาเราทำดี คนอื่นไม่รู้เลยว่าเราทำดีนะครับแม่” แม่รู้สึกพอใจที่ลูกชายมีคำถามต่อ
“แม้บางครั้งการทำความดีจะไม่มีใครมองเห็น แต่เรานั้นแหละที่มองเห็น ความดีที่เราทำจะติดตัวเราตลอดไป เมื่อขึ้นชื่อว่าได้ทำความดีแล้ว ไม่ว่าใดก็ตามหนึ่งผลแห่งการทำความดีนั้นจะส่งผลดีแก่ตัวเราเอง จำไว้ชนะนนท์ การทำความดีนั้น อย่าไปหวังสิ่งตอบแทนเลย ไม่อย่างนั้นแล้วจะกลายเป็นว่าเราไม่ได้ทำความดีอย่างบริสุทธิ์ใจ” นนท์พยักหน้าเข้าใจในสิ่งที่แม่สอน แม่ยิ้มพอใจ (Wongubon, 2020, p. 92)

ในบทส่งท้ายเรื่องราวของนนท์จึงเป็นกระบวนการคิดของเขาจากการยึดมั่นในหลักคุณธรรมที่เริ่มมาจากความเชื่อ อันนำไปสู่ความคิด ความรู้สึก การกระทำ และความเชื่อมั่นว่าตนเองมีพลังอำนาจลึก ๆ อยู่ภายใน สามารถดึงออกไปสู่การกระทำและความคิดที่สร้างสรรค์ในสิ่งดีงาม ความว่า

“เมื่อเช้าตอนแม่ขับรถไปส่งฉันที่โรงเรียน ฉันเห็นนายหยุดช่วยน้ำผู้หญิงเข็นรถขายผลไม้ข้ามถนน พอถึงโรงเรียนฉันจึงแอบสะกดรอยดูพฤติกรรมของนาย เห็นนายเก็บเศษขยะหน้าโรงเรียนจนเกลี้ยงเลย นายช่วยหัวหน้าที่ห้องทำงานทุกอย่าง และฉันยังเห็นนายอาสาเป็นลูกมือช่วยครูดูแลซ่อมรถพลังงานไฟฟ้าอีก นายทำทุกอย่างโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนใด ๆ เลย ฉันถึงว่านายเป็นคนดี...” (Wongubon, 2020, p. 101)

การกระทำของนนท์ช่วยก่อร่างสร้างความเชื่อ เชื่อว่าการกระทำของตนและการมองโลกบนพื้นฐานความเป็นจริงนำไปสู่การคิดแง่บวกและอยู่บนพื้นฐานการกระทำในทางที่ถูกต้อง ทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อความดีงามที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาการคิดเชิงบวก และส่งต่อการเห็นคุณค่าในความดีของตนเอง การสอนให้ยึดมั่นในคุณธรรม การคิดดี ทำดีและการรู้จักควบคุมตนเองอย่างเหมาะสม นับเป็นคำสอนที่ช่วยกระตุ้นการคิดให้กลุ่มผู้อ่านซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่กำลังก้าวเข้าสู่ผู้ใหญ่ได้เรียนรู้ หากเยาวชนคิดได้เช่นนี้จะมีภูมิคุ้มกันที่ดี เมื่อเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เขาจะสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข และหล่อหลอมความคิดให้เป็นผู้ช่วยเหลือและเอื้อเพื่อเผื่อแผ่แก่ผู้อื่นต่อไป

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพลังแห่งความคิดเชิงบวกด้านการเห็นคุณค่าในตนเองของตัวละครเยาวชนในวรรณกรรมรางวัลแวนแกว ระหว่าง พ.ศ. 2560-2562 จำนวน 4 เรื่อง โดยการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดทฤษฎี 2 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดการคิดเชิงบวก และแนวคิดการเห็นคุณค่าในตนเอง จากนั้นจึงดำเนินการวิเคราะห์ เนื้อหา และสังเคราะห์เอกสารหรือตัวบทแล้วนำเสนอผลการศึกษารูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยที่พบสรุปได้ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความมั่นใจและการมองโลกในแง่ดีสู่การรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ 2) ความเชื่อมั่นและศรัทธาต่อการรับรู้ว่าคุณมีความสำคัญ 3) ความกล้าหาญและมุ่งมั่นต่อการรับรู้ว่าคุณมีอำนาจ และ 4) ความเชื่อมั่นในคุณธรรมต่อการรับรู้ว่าคุณมีความดี

การศึกษาพัฒนาการทางความคิดของตัวละครเยาวชนที่สะท้อนพลังแห่งความคิดเชิงบวกสู่การเห็นคุณค่าในตนเองในวรรณกรรมรางวัลแวนแกว พบว่าครอบครัว บุคคลแวดล้อม และสภาพสังคม นับเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการต่อคุณค่าและการขาดความภาคภูมิใจในตนเองของตัวละครเยาวชน การนำเสนอเนื้อหาสาระการคิดเชิงบวกสู่ความภาคภูมิใจในตนเองไม่ได้มีเพื่อให้เยาวชนเรียนรู้ที่จะรับมือสภาพจิตใจของตนเองเท่านั้น แต่ยังมุ่งเน้นให้เยาวชนตระหนักถึงการค้นหา “ตน” เพื่อ “พบตน” ให้ปรับเปลี่ยนมุมมอง ความเชื่อ ความรู้สึก และเลือกใช้ประโยชน์จากมุมมองด้านบวก สอดคล้องกับแนวคิดของ Kaekongwan (2018, p. 495) กล่าวว่า “มนุษย์แต่ละคนเป็นผู้กำหนดโชค เคราะห์ ความสุข ความทุกข์ วาสนา และความสำเร็จของตนด้วยตนเอง กรรมพันธุ์ก็ดี สิ่งแวดล้อมทางกายภาพทางสังคมก็ดี ล้วนเป็นส่วนประกอบเท่านั้น สิ่งอื่น ๆ ภายนอกมิใช่ตัวกำหนดโดยตรง แต่อาจจะเป็นตัววางขอบเขตของความน่าจะมี น่าจะเป็นซึ่งมนุษย์จะต้องยอมรับ” พลังแห่งการมองโลกในแง่บวกสู่การเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นพัฒนาการทางความคิด และจิตใจ ที่ต้องสนับสนุนการค้นหาค้นพบตนเองของเยาวชนผ่านสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันสังคม หากเยาวชนสามารถควบคุมตัวเองได้ จะส่งผลต่อการมีกำลังใจ พร้อมจะต่อสู้อุปสรรค และแสดงพฤติกรรมในทางบวก สอดคล้องกับที่ Muangkaew et al (2016, p. 53) กล่าวว่า เด็กและเยาวชนที่มีความภาคภูมิใจในตนเองจะสามารถเผชิญกับอุปสรรคที่ผ่านเข้ามาในชีวิต และมีความเชื่อมั่นในตนเองทำให้สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “กลวิธีในการนำเสนอและภาษาที่สะท้อนการเห็นคุณค่าในตนเองของวรรณกรรมเยาวชนรางวัลแวนแกว” ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา ประจำปีงบประมาณ 2567

References

- Assavavirulhakarn, P. (2019). “Unit 11 beliefs and religion and thai society” in **Teaching documents for Thai Studies**. Nonthaburi: Office of the Sukhothai Thammathirat Open University Press. (In Thai)
- Chandransi. (2018). **Birthday of khao mong**. Bangkok: Nanmeebooks. (In Thai)
- Coopersmith, S. (1981). **The Antecedents of Self-Esteem** (2nd ed.). Consulting Psychologist Press.
- Ekarun. (2020). **Golden seahorse** (2nd ed). Bangkok: Nanmeebooks. (In Thai)
- Kaeokangwan, S. (2002). **Lifespan human development** (8th ed.) Bangkok: Thammasat University Press. (In Thai)
- Kaeokangwan, S. (2018). **Personality psychology theory (know us, know them)** (17th ed.). Bangkok: Doctor Publishing. (In Thai)
- Liaotianchai, W. (2020). **Contemporary youth problems in Wankaew awarded in young adult fiction during 2015-2018** (Master’s thesis). Chulalongkorn University. (In Thai)
- Muangkaew, P. (2016). The development of guidance activities model with contemplative education for enhancing self-esteem for mathayomsuksa 3 students. **Journal of Education Naresuan University**, 18 (2), 50-59.
- Paniem, P. (2011). **The analysis of wankaew award winning literature for youth in the 2010** (Master’s thesis). Silpakorn University. (In Thai)
- Phra Phrom Kunaporn (P.A. Payutto). (2008). **Dictionary of Buddhism** (17th ed.). Bangkok: Mahachulalongkornrajavidyalaya University. (In Thai)
- Qiubo, H. (2021). **Reflections of Thai Society in Wankaew Award Novels for Young Adults, during 2015 - 2018** (Master’s thesis). Huachiew Chalermprakiet University. (In Thai)
- Sujeera, S. (2008). **The top secret**. Bangkok: Amarin Dhamma. (In Thai)
- Thammabut, M. (2007). The power of positive thinking. **Journal of Khru Chandrasan**, 1 (1), 58-64.

- Thongyoo, D. (2014). Guideline for developing adolescent self-esteem based on self-efficacy theory. **Valaya Alongkorn Review Journal**, 4 (2), 179-190.
- Ventrella, S.W. (2001). **The Power of Positive Thinking in Business: Ten Traits for Maximum Results**. Free Press.
- Wiboonphat, K. (2020). **Thank you for being together**. Bangkok: Nanmeebooks. (In Thai)
- Wongubon, T. (2020). **The boy who ordered time to stop**. Bangkok: Nanmeebooks. (In Thai)
- Yan, L. (2017). **Literary Techniques and Ideas in Young Adult Novels Winning 2014 Wankaew Award** (Master's thesis). Huachiew Chalermprakiet University. (In Thai)

The Effects of Role-Play Activities on Long-Term Retention of Undergraduate Students' English Communication Skills

ผลของกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติต่อความคงทนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ
ของนักศึกษาปริญญาตรี

Thisana Satharatthana^{1*} / Wilaiphan Surintham²/Thidarat Thipprasert³

ธิษณา ศรัทธาธน์ธนา¹ / วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม² / ธิดาร์ตน ทัพย์ประเสริฐ³

¹⁻³ *Language for communication, Business Administration and Liberal arts,
Rajamangala University of Technology Lanna Chiang rai 57120*

¹⁻³ *กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงราย 57120*

^{*}*Corresponding author Email: koonthisana@gmail.com*

Received: Sep 23, 2024

Revised: Nov 14, 2024

Accepted: Nov 16 2024

Abstract

English communication skills are essential worldwide because English is the most widely used global language in business, daily interactions, education, and culture. These skills encourage graduates to connect with people from different countries. They broaden the range of career and educational opportunities. Furthermore, they are crucial soft skills that enhance the ability to collaborate effectively. They are capable of efficiently resolving issues and adjusting to diverse circumstances. This research aimed to study the effect of role-play activities on the development of students' English communication skills and the long-term retention of students' English communication skills from the role-play activities. The sample group consisted of 50 first-year students enrolled in the English for Working Skills course at Rajamangala University of Technology Lanna, Chiangrai, in the second semester of the 2023 academic year. They were selected by simple random sampling and divided equally into experimental and control groups. The research tools employed in the study were five lesson plans, a pre-test, a post-test, and a delayed post-test after one month. The statistics used in the data analysis were percentage, mean, standard deviation, and independent t-test. The result showed that the experimental group demonstrated

a statistically significant higher achievement than the control group at the 0.01 level. Furthermore, in the delayed post-test of the long-term retention of English communication skills after one month, it was found that the experimental group achieved significantly higher than the control group at the 0.01 level.

Key words: Role-play activities, Retention, English communication skills,
Undergraduate students

บทคัดย่อ

ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษถือเป็นสิ่งสำคัญในการติดต่อสื่อสารในระดับโลก เนื่องจากเป็นภาษากลางที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในธุรกิจ ชีวิตประจำวัน การศึกษา และวัฒนธรรม การมีทักษะนี้ช่วยให้บัณฑิตสามารถเชื่อมโยงกับผู้คนจากหลากหลายประเทศ สร้างโอกาสการทำงานและเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น นอกจากนี้ ยังเป็นหนึ่งใน soft skills ที่สำคัญ ช่วยส่งเสริมความสามารถในการทำงานร่วมกับทีม การแก้ไขปัญหา และการปรับตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และศึกษาความคงทนในระยะยาวของทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาจากกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงราย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการทำงาน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 50 คน จากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย แบ่งเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กันคือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย แผนการเรียนจำนวน 5 แผน ข้อสอบก่อนเรียน ข้อสอบหลังเรียน และข้อสอบหลังเรียนไปแล้ว 1 เดือน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบที (t-test dependent) ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้ จากการทดสอบความคงทนของทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนผ่านไป 1 เดือน พบว่ากลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ: กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ความคงทน ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี

Introduction

Effective interpersonal communication is crucial for growth, mobility, and economic transformation in today's digitally interconnected world. English is a global lingua franca that influences daily life and employment. The education sector emphasizes English language instruction to empower learners and develop their skills. Proficiency in English enhances personal and professional opportunities and promotes societal integration in an increasingly interconnected world. The most commonly used language teaching

method is the Communicative Language Teaching Approach (CLT), which emphasizes communication between learners and teachers through activities (Abdelmageed & Omer, 2020; Berezenko, Cherkhava, & Musiienko, 2022). According to Teh (2021), this method focuses on organizing activities for learners to practice listening, speaking, reading, and writing through natural communication. It integrates all four language skills with gestures to simulate real-life situations.

English communication skills are essential sciences because English is a medium of communication. Modern graduates must know and be able to use English. In the 21st century, it is a borderless world, and knowledge in various fields all over the world is transmitted and exchanged with each other. Effective communication must involve understanding the story conveyed by native speakers or people who use English as a second language. Therefore, most scholars state that the Communicative Language Teaching Approach (CLT) is the most popular language teaching technique to apply to language classrooms (Dos Santos, 2020 Mirzayev & Oripova, 2022; Hien, 2021). It promotes interaction between learners and teachers through various activities. It simulates a real-world situation through language skills and gestures. Some studies have shown that teaching communication skills through role-plays can promote learners' English communication skills (Suchada & Asama, 2020; Ishak & Aziz, 2022; Moosa, Shareefa, & Hammad, 2024). Therefore, role-play activities are a flexible learning approach. It supports diversity and creativity and increases confidence and fluency in the use of language through participation in conversations and exchanges that simulate everyday situations.

The researchers observed first-year students in the second semester of the 2023 academic year at Rajamangala University of Technology Lanna Chiangrai enrolled in English for Working Skills courses and struggled with English communication abilities in four skills. They were too shy to speak during classroom activities. They did not answer the questions from the listening part. Moreover, several students cannot remember previous semesters' vocabularies, phrases, sentences, or principles studied in the previous semester. The instructors must reteach and review material each semester. Consequently, these students needed help with their English communication skills. The researcher recognised the urgent need for substantial improvements in English communication skills. Therefore, the researcher examined data from studies conducted in both Thailand and abroad to explore activities that can enhance English communication skills and contribute to long-term improvement in those skills.

Objectives

1. To investigate the effect of role-play activities on the development of students' English communication skills

2. To examine the long-term retention of the student's English communication skills among students' activities

Literature review

Role-play is a widely used method in English language teaching within the Communicative Language Teaching (CLT) approach. Learners can present their speaking skills during their actions in role-play. According to Widiarti and Astuti (2023), role-play helps learners improve their speaking skills and best serves learners' fluency. Ernawati (2023) found that role-play in the classroom enhances students' speaking skills related to real-life situations. Bahraoui and Benali Reguieg (2022) demonstrated significant improvements in pre-and post-test scores, highlighting the effectiveness of role-play in enhancing learners' speaking skills.

Similarly, several studies have explored the effectiveness of role-play activities in teaching English vocabulary and listening skills. For example, Rusman and Maharida (2020) and Sarwat, Hamza, and Wazeer (2023) found that role-play activities assist English as a Second Language (ESL) learners in retaining words and phrases essential for conversations in diverse contexts. This supports the effectiveness of teaching vocabulary through role-playing. Such activities can significantly enhance learners' listening skills (Widiyastuti, Setyowati, & Wiyaka, 2023), as listening, understanding, and grasping meaning are essential to effective communication.

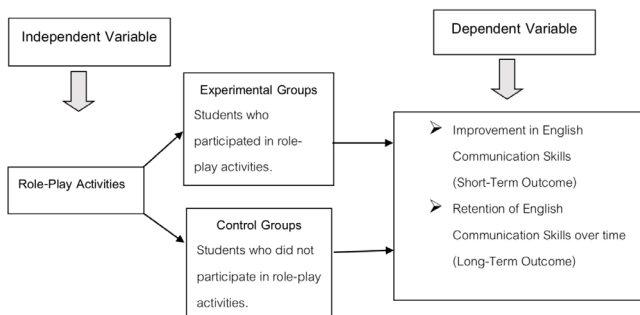
Research by Pat (2021) and Katemba and Grace (2023) demonstrated that role-play positively impacts language learning by promoting confidence, enhancing social skills, and fostering cultural understanding. It also helps develop speaking skills, cultural competence, emotional intelligence, and teamwork. As a 21st-century teaching technique, role-play motivates learners to engage actively in diverse situations. This approach makes learning enjoyable while enhancing critical thinking, problem-solving, and communication skills (Pinatih, 2021; Ishak & Aziz, 2022; Cosgun & Atay, 2021).

Finally, role-play activities are an effective teaching method that helps learners retain words and phrases over time (Kanellopoulou & Giannakouloupoulos, 2022; Nethravathi, Lakshmi, Muralidhar, & Swapna, 2023; Benaired & Reguieg, 2024). Unlike traditional teaching methods that often emphasize memorization for answering questions, role-play fosters learners' confidence and familiarity with the language. This approach promotes deeper, long-lasting understanding and encourages meaningful interaction, enhancing learners' ability to apply their knowledge effectively in real-world contexts

Research Methodology

1. Conceptual framework

The study was applied to a quasi-experimental design as its framework, with the experimental group receiving the treatment while the control group did not. The dependent variable in this study is the improvement in English communication skills and the retention of these skills after one month. In contrast, the independent variable is the implementation of role-play activities.



2. Participants

In the second semester of 2023, 106 first-year students at Rajamangala University of Technology Lanna, Chiang Rai, enrolled in the English for Working Skills course. From this group, a sample of 50 students was selected through simple random sampling for the study.

3. Research instruments

The study presented five lesson plans focused on the topics of the first-day university, the restaurant, the party, the airport, and the hospital.

The researcher designed a pre-test of 50 multiple-choice items related to English communication skills in five topics. To ensure consistency and reliability, the researcher used the widely accepted Cronbach's alpha coefficient and analyzed the Index of Item Objective Congruence (IOC), resulting in a high score of 0.85. Additionally, input from three experts was sought to verify the accuracy and completeness of the content.

The immediate post-test was concurrent with the pre-test and consisted of 50 multiple-choice items on five topics with the same format and number of items. It aimed to measure the participants' English communication skills immediately after the treatment. The test demonstrated high reliability with a Cronbach's alpha coefficient of 0.92. The same team of experts, renowned for their expertise in the field, also confirmed its content validity, providing reassurance about the test's validity.

The study included a delayed post-test (one month), which co-occurred as the pre-test and immediate post-test. It consisted of the same number of items and format as the pre-test and immediate post-test. The delayed post-test aimed to assess the long-term effectiveness of role-play on English communication skills in the experimental group compared to the control group. This comparison is essential for understanding the impact of role-play. The delayed post-test demonstrated high reliability with a Cronbach's alpha coefficient of 0.85, indicating good internal consistency. This test was validated by the same team of experts who validated the pre-test and immediate post-test.

The control group did not receive treatment in this study, while the experimental group did. The researcher gave the two sets of the same pre-and post-test assessments. The dependent variables in this study were improving students' English communication skills and long-term retention, while the independent variable was role-playing exercises.

The pre-and post-test evaluations were developed to assess participants' English communication skills before and after treatment. The pre-test was designed to provide a baseline for the participants' English communication skills before any intervention. It helped to determine the participants' initial level of English communication skills.

The researchers used the same pre-test and post-test for the experimental and control groups to compare the role-play intervention's impact on learning English communication skills. This approach enabled a direct comparison between the two groups, allowing the researchers to assess the effectiveness of role-play in improving English communication skills and long-term retention.

4. Procedure

The sample group of 50 students was randomly assigned to the experimental and control groups, with 25 students in each group. Both groups were pretested before the treatment period. The treatment period consisted of ten class sessions held at the institute, with the same conditions for both groups, except that the experimental group incorporated role-play activities in their instruction, while the control group did not. In the experimental group, role-play was used to teach new phrases, with students engaging in conversations and assuming different roles and contexts. The control group received traditional English communication skills instruction, such as rote memorization and lecture notebooks. Classes were held twice a week for 90 minutes, with the role-play activities conducted in the last 45 minutes of the experimental group's sessions.

After the treatment period, the immediate post-test was administered to compare the results between the two groups. Significantly, after a one-month interval, the delayed post-test was conducted. This test was crucial in assessing the effectiveness of role-play techniques in recalling and retaining students' English communication skills, underlining the importance of the research's findings.

5. Data analysis

The data were analyzed by calculating the mean and standard deviation and testing the research hypothesis with an independent t-test. The researchers most likely used an independent sample t-test to compare the delayed post-test results between the experimental and control groups in a study designed to determine the effectiveness of role-playing on students' English communication skills retention. It enabled the researchers to establish whether the difference in student English communication skills retention between the two groups was statistically significant.

Results

The students in the experimental and control groups took the same pre-test at the beginning of the study. The results are shown in Table 1.

Table 1. Independent sample t-test for pre-test of experimental and control groups

Pre-test	N	$\bar{X}$	SD	df	t	Sig.
Experimental group	25	29.32	4.59	48	0.622	0.537
Control group	25	28.56	4.02			

The experimental group, with a mean score of 29.32 and a standard deviation of 4.59, and the control group, with a mean score of 28.56 and a standard deviation of 4.02, were both equally represented with a sample size of 25. The t-test findings with 48 degrees of freedom produced a t-value of 0.622 and a p-value of 0.537. Importantly, the results showed no statistically significant difference between the two groups' pre-test scores, providing strong evidence for the research's conclusions.

Based on these findings, the experimental and control groups had comparable English communication abilities before the experiment, as there was no statistically significant difference between their mean pre-test scores. This conclusion validates the groups' similarity in skill levels at the start of the investigation.

Table 2. Independent sample t-test for immediate post-test of experimental and control groups

Pre-test	N	$\bar{X}$	SD	df	t	Sig.
Experimental group	25	36.28	4.30	48	3.277	0.00**
Control group	25	32.92	2.78			

** p < 0.01

The t-test for independent samples was employed to compare the immediate post-test scores of the experimental and control groups. With a standard deviation of 4.30, the mean score of the experimental group was 36.28, while the control group’s mean score was 32.92 with a standard deviation of 2.78. There were 25 participants in each group. With 48 degrees of freedom, the t-test results showed a p-value of 0.002 and a t-value of 3.277. There was a significant difference in scores between the experimental and control groups in the immediate post-test, indicating that the experimental group performed better.

Table 3. Independent sample t-test for delayed post-test of experimental and control groups

Pre-test	N	$\bar{X}$	SD	df	t	Sig.
Experimental group	25	37.92	3.57	32.821	10.835	0.00**
Control group	25	29.48	1.56			

**p < 0.01

The independent sample t-test was conducted to compare the delayed post-test scores between the experimental and control groups. The experimental group had a mean score of 37.92 with a standard deviation of 3.57, while the control group had a mean score of 29.48 with a standard deviation of 1.56. Both groups had a sample size of 25. The t-test results, with degrees of freedom of 32.821, yielded a t-value of 10.835 and a p-value of 0.00. These results indicate a statistically significant difference between the delayed post-test scores of the two groups, suggesting that the experimental group outperformed the control group in the delayed post-test.

Discussion

This study aimed to study how role-play activities affected students’ English communication skills and long-term retention. The results demonstrated a statistically significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups, confirming that role-play exercises actively impacted students’ English communication skills. The findings presented recent studies by Pinatih (2021), Ishak and Aziz (2022), and Alghamdy (2022), which demonstrated that role-play improves students’ English communication skills, mainly speaking. These activities promote learners’ English communication abilities by enhancing and engaging learners, focusing on real-life environments. Role-play teaching assists learners skillfully practice four skills in their classrooms and head to real-life situations. It also encourages students to use language differently, make it easy to memorize, and create their dialogs in various contexts. Additionally, learners develop soft skills during activities such as teamwork and collaboration, flexibility and adaptability, and problem-solving skills.

Some researchers, such as Gusmuliana, Apriani, and Syafryadin (2021), Ernawati (2023), Katemba and Grace (2023), and Doan (2024), discovered that role-play activities assisted learners in acquiring confidence in their capacity to communicate in English by creating a safe and supportive atmosphere for speaking practice. The role-play activities help learners become more familiar with the language and overcome shyness during speaking activities. It encourages learners to speak English more frequently in class, which reduces fear and fosters a more positive approach towards language acquisition. The collaborative approach, in which educators and researchers work together to conduct role-playing exercises, is critical to the method's effectiveness, leading to positive outcomes in language learning.

Another essential feature is that role-play exercises in this study resulted in long-term retention of students' English communication abilities, as evidenced by a statistically significant difference in delayed post-test scores between groups. Role-play activities involve language and phrases that students memorize to recreate conversation settings in various ways. These activities may aid in long-term word recall, assisting learners in maintaining English communication abilities over time. The studies conducted by Fan (2020); Kanellopoulou and Giannakouloupoulos (2022); Nethravathi, Lakshmi, Muralidhar, and Swapna (2023); Soori, Kafipour, Dakhil, Khojasteh, and Behrosi, (2023); Roengrit, Wathawatthana, and Hongsa, (2023); and Benaired and Reguieg (2024) have confirmed that role-play teaching allows learners to effectively memorise and retain vocabulary and phrases for an extended period. This substantial amount of data provides reassurance and confidence in the efficacy of role-playing activities. Learners can reinforce their memory by actively engaging in realistic circumstances that allow them to use and practice the new language in context. This hands-on method helps to reinforce their learning and recall of words and expressions, making it easier to remember and utilize them correctly in future discussions. As a result, the experiential learning component of role play improves long-term memory of language features.

In summary, teaching English for communication with role-play activities has many advantages, such as helping to increase learners' confidence in using English in real-life situations. The activities increase opportunities to practice listening and speaking skills in various contexts, stimulate critical thinking and creative problem-solving, and promote meaningful and natural learning. Learners can practice their communication skills in a friendly and safe environment which helps to make learning more enjoyable and effective. They are a dynamic tool for language acquisition. They provide practical, hands-on experience that reinforces linguistic skills meaningfully.

Recommendations for future research

Future research can consider the following issues and guidelines to improve and build on current research:

1. To increase the number and diversity of samples, such as students from other disciplines or universities, to achieve more comprehensive results and broader application.
2. To conduct a long-term follow-up to examine how long the impact of role-playing activities on English communication skills lasts and which factors affect the retention of those skills.
3. To study how different cultural and environmental factors influence the learning and use of English communication skills

References

- Abdelmageed, N. A. T., & Omer, M. A. A. (2020). The effectiveness of using communicative language teaching approach (CLT) in developing students' speaking skills from teachers' perceptions. *European Journal of English Language Teaching*, 5(3), 88–101.
- Alghamdy, R. (2022). How do EFL learners interact and learn English communication skills during a role-play strategy? *World Journal of English Language*, 12(1), 313-320. <https://doi.org/10.25134/ijli.v4i1.4342>
- Bahraoui, S., & Benali Reguieg, N. (2022). Role-playing as a technique to enhance listening and speaking in EFL contexts: The case of third-year LMD students. *Djousour EL-maarefa*, 8(2), 673-692.
- Benaired, A., & Reguieg, N. B. (2024). Enhancing EFL learners' communicative skills through dramatization of lessons. *Journal of Languages & Translation*, 4(2), 203-210.
- Berezenko, V., Cherkhava, O., & Musiienko, Y. (2022). Communicative language teaching approach in promoting the linguistic competence of EFL learners. *Advanced Education*, 9(20), 88–96.
- Cosgun, G., & Atay, D. (2021). Fostering critical thinking, creativity, and language skills in the EFL classroom through problem-based learning. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 13(3), 2360-2385.

- Doan, N. T. P. (2024). Using role play to motivate high-school students in EFL speaking classes. **European Journal of Foreign Language Teaching**, 8(1), 83-102.
- Dos Santos, L. M. (2020). The Discussion of Communicative Language Teaching Approach in Language Classrooms. **Journal of Education and e-Learning Research**, 7(2), 104-109.
- Ernawati, N. (2023). Implementation of the role-playing method in increasing speaking skills material reporting observation results in class III elementary school students **Journal of Islamic Elementary Education**, 1(1), 49-56.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35896/jiee.v1i1.213>
- Fan, H. (2020). The implementation and challenges of using role-play to improve Chinese university students' English communicative competence. **Exchanges: The Interdisciplinary Research Journal**, 8(1), 1-18.
- Gusmuliana, P., Apriani, E., & Syafryadin, S. (2021). Improving students' speaking motivation by using role play technique at Institute Islamic in Indonesia, **Advance in Social Science, Education, Humanities Research**, 532, 356-361.
- Hien, L. T. N. (2021). Communicative language teaching in teaching ESL for university students. **Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics**, 3(6), 49-57.
<https://doi.org/10.32996/jeltal.2021.3.6.7>
- Ishak, S. A., & Aziz, A. A. (2022). Role play to improve ESL learners' communication skills: A systematic review. **International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences**, 12(10), 884-892.
- Kanellopoulou, C., & Giannakouloupoulos, A. (2022). Online role-play in feature film clips: A personalized experiential foreign language learning tool. **International Journal of Technology Enhanced Learning**, 14(3), 307-327.
<https://doi.org/10.1504/IJTEL.2022.123653>
- Katamba, C. V., & Grace, R. M. (2023). Role-playing improves speaking proficiency skills. **Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture**, 8(2), 244-268.
- Mirzayev, A., & Oripova, S. (2022). Communicative method—a new approach in the practice of teaching foreign language. **Science and Innovation**, 1(B6), 778–783.

- Moosa, S., Shareefa, M., & Hammad, A. (2024). Boosting fluency and confidence: The impact of role-play activities on speaking skills of ESL learners. **The International Journal of Literacies**, 32 (1), 21–34. <https://doi.org/10.18848/2327-0136/CGP/v32i01/21-34>
- Nethravathi, K., Lakshmi, K. V. N., Muralidhar, L. B., & Swapna, H. R. (2023). An empirical study on the effectiveness of role-play on learning outcomes among under graduate students. **Rabindra Bharati Journal of Philosophy**, 24(15), 72-78.
- Pat, P. (2021). Improving students' English speaking skills by using the role playing method. **In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series**, 4(5), 1395-1400.
- Pinatih, I. G. A. D. P. (2021). Improving students' speaking skill through role-play technique in 21st century. **Journal of Educational Study**, 1(2), 95-100.
- Roengrit, P., Wathawatthana, P., & Hongsa, N. (2023). Improving the English speaking ability of sixth grade Thai students using the role-play technique. **English Language Teaching**, 16(6), 176-185.
- Rusman, A., AM, S. A., & Maharida. (2020). The use of role play method to improve students' vocabulary at junior high school. **Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)**, 7(1), 20–35.
- Sarwat, S., Hamza, A., & Wazeer, M. A. (2023). Investigating the impact of role play games on vocabulary building of ESL learners at intermediate level. **Pakistan Languages and Humanities Review**, 7(1), 20–33. [https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-1\)03](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-1)03)
- Soori, A., Kafipour, R., Dakhil, T. A., Khojasteh, L., & Behrosi, B. (2023). The effect of role-play on vocabulary learning and retention in Iranian EFL learners. **Forum for Linguistic Studies (Transferred)**, 5(2), 1835. <https://doi.org/10.59400/FLS.v5i2.1835>
- Suchada, T., & Asama, T. (2020). Using role playing activities to improve Thai EFL students' oral English communication skills. **International Journal of Business and Society**, 21(3), 1215–1225. <https://doi.org/10.33736/ijbs.3345.2020>
- Teh, W. (2021). Communicative language teaching (CLT) in the context of online learning: A literature review. **International Journal of TESOL & Education**, 1(2), 65–71.

Widiyastuti, W., Setyowati, T., & Wiyaka, W. (2023). Improving students' listening skill by using role-play method in the material of asking for and giving directions. **Journal Pendidikan Guru Professional**, 1(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i1.174>

Widiarti, Y., & Astuti, I. W. (2023). EFL teachers' perception of the use of role play in speaking class. **Jurnal Ilmiah STBA**, 9(2), 106-117.

การสร้างการรับรู้เพื่อส่งเสริมการตลาดด้วยเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์ โอท็อปแควฝรั่ง จังหวัดสระแก้ว

Create awareness to promote marketing through the storytelling of
OTOP Kae Farang products, Sa Kaeo Province

นัตตยา เอี่ยมคง / Nuttaya Iam-khong

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี
Faculty of Management Sciences, Walaya Alangkorn Rajabhat University Under the Royal Patronage,
Pathum Thani Province

E-mail: nuttaya.iam@vru.ac.th

Received: Oct 24, 2024

Revised: Nov 25, 2024

Accepted: Nov 28 2024

Abstract

This research aims to study the creation of marketing stories of OTOF Kae Farang in Sa Kaeo Province. "OTOF Kae Farang" is a project of Aranyaprathet School, Aranyaprathet District, Sa Kaeo Province. The school is located near the Thai-Cambodian border. It provides education to students of grade 7-12 in the course of Home Economics for students who are interested in choosing this career in the future. The school supports students to practice making desserts and bakery products for sale under the school's brand, "OTOF Kae Farang." This research uses qualitative research methods. The research tools are in-depth interviews and purposive sample according to the research objectives. The informants of this research are OTOF Kae Farang entrepreneurs, totaling 7 people. The research results are marketing stories of OTOF Kae Farang disseminated through digital and mixed media. The content of the stories consists of 5 dimensions: product origin, product properties, product value, purchase persuasion, and purchase feasibility.

Key words: Storytelling marketing; Content marketing; OTOF Care Farang

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคล้ง จังหวัดสระแก้ว “โอท็อปแคล้ง” เป็นโครงการของโรงเรียนอรัญประเทศ อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว โดยโรงเรียนตั้งอยู่ใกล้กับชายแดนไทยกัมพูชา ให้การศึกษาแก่ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 6 ในรายวิชาทหกรรมศาสตร์ แก่นักเรียนที่มีความสนใจเลือกประกอบอาชีพทางด้านนี้ในอนาคต ทางโรงเรียนสนับสนุนให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทำขนมหวานและเบเกอรี่ฝึกจำหน่ายโดยมีแบรนด์สินค้าเป็นของโรงเรียนคือ “โอท็อปแคล้ง” โดยงานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การสัมภาษณ์เชิงลึก การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงตามคุณสมบัติเป้าหมายของงานวิจัย โดยผู้ให้ข้อมูลของงานวิจัยนี้เป็นผู้ประกอบการโอท็อปแคล้ง จำนวนทั้งหมด 7 คน ผลการวิจัยที่ได้เป็นเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคล้งเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลและสื่อประสม เนื้อหาเรื่องเล่าประกอบด้วย มิติ 5 ด้านด้วยกัน คือ ที่มาของผลิตภัณฑ์ คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ คุณค่าของผลิตภัณฑ์ การโน้มน้าวการซื้อ และความเป็นไปได้ในการซื้อ

คำสำคัญ: การสร้างการรับรู้; เรื่องเล่า; โอท็อปแคล้ง; จังหวัดสระแก้ว

บทนำ

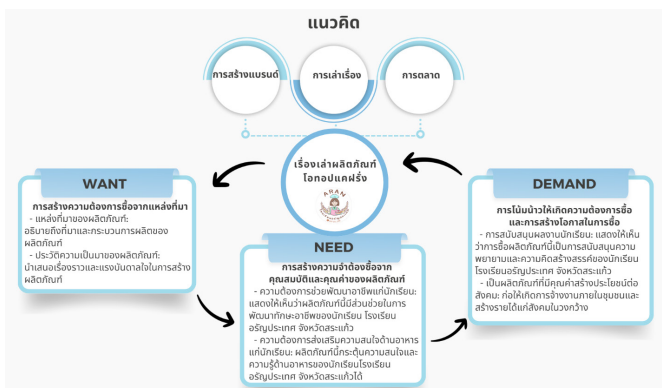
การเล่าเรื่องของผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญต่อการทำการตลาดเชิงเนื้อหาซึ่งมุ่งเน้นให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักและสร้างการจดจำแก่ผู้บริโภค (Keller, 1984) ด้วยเหตุนี้เรื่องราวที่สรรสร้างขึ้นจึงต้องเป็นเรื่องราวที่อ่านแล้วเข้าถึงใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายโดยเนื้อหาของเรื่องเล่า ผสมทฤษฎีทางการตลาดเพื่อสร้างแรงจูงใจต่อผู้อ่านเรื่องเล่าให้เกิดจินตนาการและสร้างภาพลักษณ์ที่สะท้อนตัวตนของผลิตภัณฑ์ (Siriwat, 2020; Denning, 2004) เป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ที่มาของผลิตภัณฑ์ อธิบายถึงคุณสมบัติและสร้างคุณค่าแก่ผลิตภัณฑ์ โน้มน้าวผู้บริโภคให้เกิดความต้องการในการเลือกซื้อ ด้วยจุดเด่นที่แตกต่างไปจากผลิตภัณฑ์อื่น (Dirsehan & Kurtulus, 2018) ผลิตภัณฑ์โอท็อปแคล้งมีความต้องการที่จะสร้างการรับรู้ด้วยการส่งเสริมการตลาดเชิงเนื้อหาโดยใช้การเล่าเรื่องความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ (Participants 1-7, personal communication, May 15, 2024)

ดอกแคล้ง คือดอกไม้ที่เป็นสัญลักษณ์ของโรงเรียนอรัญประเทศ อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ด้วยครุฑวงแก้ว เฉยเจริญ ครูผู้สอนของโรงเรียนในรายวิชาทหกรรมศาสตร์ มีความเชี่ยวชาญการแกะสลักผักผลไม้ พร้อมด้วยความรู้ด้านการทำขนมหวานและเบเกอรี่โดยมักใช้ลายดอกแคล้งทำเป็นลายสัญลักษณ์ลงบนขนม จึงได้ความรู้นี้มาถ่ายทอดแก่นักเรียนของโรงเรียนและให้เด็กนักเรียนทำขนมขายภายในโรงเรียนและจังหวัดสระแก้ว ซึ่งสร้างรายได้ให้นักเรียนและเป็นแนวทางการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความตั้งใจพัฒนานตนเองของนักเรียนจึงหันมาฝึกฝนทักษะการทำขนมและแกะสลักในรายวิชาทหกรรมศาสตร์ ประกอบกับความคิดริเริ่มของครูผู้สอนที่หวังให้นักเรียนฝึกทำเป็นอาชีพสร้างรายได้แก่ตนเองระหว่างเรียน จึงทำให้ทางโรงเรียนอรัญประเทศโดยผู้อำนวยการโรงเรียนในขณะนั้น ได้เห็นถึงความสำคัญและให้การสนับสนุนก่อตั้งจดทะเบียนเป็นโอท็อปของจังหวัดสระแก้วในชื่อ “แคล้ง” ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากผลงานของนักเรียน ผลิตภัณฑ์สินค้าโอท็อปแคล้ง อาทิ ขนมโมจิไส้ลำไย บราวนี่กรอบคุกกี้ เค้ก และ คุกกี้ต่าง ๆ อีกทั้งยังรับจัดของว่าง จัดเลี้ยงในงานประเพณีต่างๆ เช่น งานศพ งานแต่งงาน

งานบวช และงานสำคัญอื่นๆ รายได้นำมาเป็นทุนการศึกษา ค่าอาหารกลางวันและค่าขนมแก่นักเรียนของโรงเรียนต่อไป ช่วยส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของเด็กที่มีภูมิภานาอยู่ในบริเวณชายแดนของประเทศไทย (Participants 1- 3, personal communication, May 15, 2024)

อีกทั้งโอท็อปแครงเพื่อจัดทะเบียนได้ไม่นาน ปัญหาที่พบจะเป็นในเรื่องของการสร้างแบรนด์ให้เป็นที่ยอมรับและการรับรู้เพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ของผู้ประกอบการโอท็อปแครง (Participants, 5, 7, personal communication, May 15, 2024) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการสร้างเรื่องเล่าทางการตลาด (Storytelling) ด้วยการผลิตเนื้อหาสาระที่น่าสนใจ สร้างความประทับใจ ใส่ความเป็นอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ลงบนเนื้อหาเรื่องเล่าเพื่อสร้างคุณค่าแก่กลุ่มเป้าหมาย เรื่องเล่าจึงเป็นการดึงดูดผู้บริโภคที่อ่านเรื่องเล่านั้นจนก่อให้เกิดความต้องการ (Want) ในผลิตภัณฑ์ ความจำเป็นต้องการใช้ผลิตภัณฑ์ (Need) จนกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการซื้อ (Demand) (Somboon, 2024; Sumit, 2020) ทางการตลาดของผลิตภัณฑ์โอท็อปแครง จังหวัดสระแก้ว ผู้วิจัยพัฒนาเรื่องเล่าทางการตลาดแล้วนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัล โดยเนื้อหาในบทความนี้อธิบายถึงกระบวนการขั้นตอนการพัฒนาเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแครง รูปแบบการนำเสนอเผยแพร่ผ่านสื่อประสม โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเนื้อหาในการเล่าเรื่องจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่มีความต้องการพัฒนาเรื่องเล่าทางการตลาดเชิงเนื้อหาและเรื่องเล่าจะเป็นการส่งเสริมการประชาสัมพันธ์สร้างรายได้แก่นักเรียนโรงเรียนอรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วต่อไป

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการสร้างการรับรู้เพื่อส่งเสริมการตลาดด้วยเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์โอท็อปแครง จังหวัดสระแก้ว

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาการสร้างเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแครง จังหวัดสระแก้ว

ทบทวนวรรณกรรม

งานวิจัยนี้ใช้แนวคิด ทฤษฎีมาเป็นกรอบในการศึกษาเพื่อตอบวัตถุประสงค์ในการวิจัย โดยมีแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา คือ แนวคิดการสร้างแบรนด์ (Branding) การเล่าเรื่อง (Storytelling) และการตลาด โดยมีรายละเอียดดังนี้

แนวคิดการสร้างแบรนด์ (Branding)

ความหมายของ แบรนด์ ตามแนวคิดของ Keller (1984) ให้ความหมายของแบรนด์ไว้ว่า แบรนด์หมายถึง ชื่อ สัญลักษณ์ โลโก้ ที่อธิบายสินค้าหรือบริการโดยแบรนด์ต้องสามารถจำแนกให้เกิดการจดจำ ได้จากรูปทรงหน้าต่าภายนอกที่ก่อให้เกิดการจดจำ (Attribute) บอกคุณประโยชน์ (Benefit) ทำให้รู้สึกภาคภูมิใจ (Value) มีบุคลิกภาพ (Personality) แบรนด์ที่ดีนั้นต้องแสดงความแตกต่างของผลิตภัณฑ์ให้เห็นต่างจากผลิตภัณฑ์ของคู่แข่ง

แนวคิดในการสร้างแบรนด์ ตามแนวคิดของ Aaker (1996) ได้อธิบายถึง การสร้างแบรนด์ให้มีคุณค่าในสายตาผู้บริโภคนั้น ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ คือ ความจงรักภักดีต่อแบรนด์ การรับรู้คุณค่า สิ่งที่เชื่อมโยงกับแบรนด์ ความตระหนักถึงแบรนด์ และปัจจัยส่วนแบ่งทางการตลาด

Dirsehan & Kurtulus (2018) กล่าวว่า ภาพลักษณ์ตราสินค้าที่ก่อให้เกิดการจดจำนั้นควรมีการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับแบรนด์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ คุณสมบัติ คุณประโยชน์ ความแตกต่าง และความคุ้มค่าของผลิตภัณฑ์ รวมไปถึงแหล่งที่มาของสินค้า ภาพลักษณ์ที่ดีของแบรนด์จะนำไปสู่ความต้องการและความตั้งใจของผู้บริโภค

Nurittamont (2021) กล่าวถึง การรับรู้การสื่อสารทางการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่ามีอิทธิพลทางบวกต่อภาพลักษณ์และความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ การสื่อสารทางการตลาดและภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์นั้นสอดคล้องกับความต้องการและความตั้งใจซื้อผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภค

Mansap (2021) กล่าวถึง การสร้างแบรนด์ให้ประสบความสำเร็จในช่วงวิกฤตประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ หากกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย จุดแข็งของสินค้าหรือบริการ การทำให้แบรนด์เป็นที่รู้จัก จดจำ และจุดเปลี่ยนเพื่อสร้างโอกาสทางการขาย

Siriwat (2020) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ของการเล่าเรื่องของตราสินค้ากับภาพลักษณ์ตราสินค้าและความตั้งใจซื้อนั้น เรื่องเล่าควรประกอบไปด้วยมิติต่างๆ ดังนี้ ด้านที่มาของผลิตภัณฑ์ ด้านคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ ด้านประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์ และมีติด้านราคาและคุณค่า ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการรับรู้เรื่องเล่าผลิตภัณฑ์และความตั้งใจซื้อ

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การสร้างแบรนด์ให้ประสบความสำเร็จได้ ควรมีการเล่าเรื่องที่มาจากผลิตภัณฑ์ คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ ประสิทธิภาพของผลิตภัณฑ์ ผ่านช่องทางการสื่อสารเพื่อให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักจดจำได้ และสร้างโอกาสทางการขายแก่กลุ่มเป้าหมาย เป็นการสร้างการรับรู้เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ นำมาซึ่งความต้องการ (Want) ความจำเป็นต้องใช้ (Need) และความตั้งใจซื้อ (Demand) ผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภค

แนวคิดการเล่าเรื่อง (Storytelling)

ความหมายของการเล่าเรื่องตามแนวคิดของ Phillips (2012) ให้ความหมายของการเล่าเรื่องเอาไว้ว่า การเล่าเรื่องเป็นรูปแบบหนึ่งที่ใช้กระบวนการเล่าเหมือนนิทานหรือนิยาย สร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมโดยมีความตั้งใจก่อให้เกิดการจดจำเรื่องราวที่เล่า โดยเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ถูกนำมาเล่าสามารถดึงดูดใจคนได้ไม่จำกัดเพศและช่วงอายุ ทำให้เกิดความหลงใหลในเรื่องราวที่เล่า

Fisher (1989) ได้ให้คำนิยาม การเล่าเรื่องไว้ว่า คือกระบวนการสื่อสารระหว่างมนุษย์เป็นศิลปะการพูด การตีความหมาย การประเมินคุณค่า โดยจุดมุ่งหมายของการเล่าเรื่องคือการชวนเชิญให้เกิดความสนใจ มีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องที่เล่า มีโครงสร้าง รูปแบบและมีขั้นตอนการดำเนินการโน้มน้าวใจผู้อ่าน

Prungpol (2017) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นกระบวนการสื่อสารความรู้ประสบการณ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลแบบไม่เป็นทางการ โดยใช้เทคนิคกระตุ้นความทรงจำให้ผู้อ่านเกิดแรงบันดาลใจ และสร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์จากการถ่ายทอดด้วยการเล่าเรื่อง

โดยประเภทของเรื่องเล่านั้นสามารถแบ่งได้ตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้ (Denning, 2004)

1. เรื่องเล่าเพื่อกระตุ้นให้เกิดการปฏิบัติตาม หรือเรื่องเล่าแบบสปริงบอร์ด ซึ่งต้องใช้เรื่องจริงที่มีเนื้อหาในทางบวก และเล่าให้กระชับที่สุด
2. เรื่องเล่าเพื่อแบ่งปันความรู้ ต้องเป็นเรื่องจริงที่มีเนื้อหาในทางลบ โดยเน้นที่ปัญหาและการนำเสนอสภาพแวดล้อม วิธีแก้ปัญหาและการอธิบายคำตอบ
3. เรื่องเล่าเพื่อช่วยให้ผู้อื่นทำงานร่วมกัน ควรเป็นเรื่องที่เราอารมณ์ และกระตุ้นให้ผู้ฟังนึกถึงเรื่องทำงานเดียวกันของตัวเองด้วย
4. เรื่องเล่าเพื่อนำผู้อื่นไปสู่อนาคต ควรเป็นเรื่องที่ปลุกเร้าอารมณ์และเล่าโดยมีรายละเอียดน้อยที่สุด
5. เรื่องเล่าเพื่อควบคุมข่าวร้าย ควรเป็นเรื่องจริงที่ล้อเลียนข่าวร้ายหรือผู้ที่ปล่อยข่าวร้ายนั้น ๆ
6. เรื่องเล่าเพื่อสื่อสารถึงตัวตนของคุณ ควรเป็นเรื่องเล่าในรูปแบบดั้งเดิม ซึ่งประกอบด้วยสภาพแวดล้อม ตัวละคร และโครงเรื่อง
7. เรื่องเล่าเพื่อถ่ายทอดค่านิยม ควรเป็นเรื่องที่น่าเชื่อถือซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้นำองค์กรสามารถจัดการกับปัญหาได้อย่างไร

โดยสรุปแล้วการเล่าเรื่องเป็นการแบ่งปันข้อมูลและความรู้จากการใช้เรื่องเล่าเพื่อถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ที่มีอยู่จากประสบการณ์ไปสู่ผู้อื่นเพื่อสะท้อนให้เกิดความคิด การจดจำ และนำไปพัฒนาความสัมพันธ์โดยใช้การเล่าเรื่อง

แนวคิดเทคนิคการเล่าเรื่อง

องค์ประกอบของการเล่าเรื่องต้องประกอบไปด้วย 3 ประการ ที่สอดคล้องกัน คือ ปัจจัยด้านความรู้ ปัจจัยด้านอารมณ์และความรู้สึก และปัจจัยด้านการกระทำและประสบการณ์ ดังนั้นเนื้อหาสาระของเรื่องเล่าต้องมีการสร้างแรงดึงดูดต่อผู้อ่านด้วยสุนทรียศาสตร์ การยกระดับสติปัญญาแก่ผู้อ่านคือสิ่งที่ผู้อ่านได้รับหลังจากการอ่านเรื่องเล่า การเชื่อมต่อทางอารมณ์สื่อสารความรู้สึกให้ถึงผู้อ่านเกิดความพึงพอใจเกิดอารมณ์ร่วมหววนคิดถึงประสบการณ์ที่ผ่านมา การใช้ภาษาที่สวยงามในการนำเสนอสินค้าการเล่าเรื่องที่ให้เกิดการยอมรับผู้อ่านเกิดความรู้สึกดีไว้ว่าใจต่อธุรกิจและผลิตภัณฑ์ เนื้อหาของเรื่องเล่าต้องมีเอกลักษณ์และมีตัวตนทำให้ผู้อ่านสัมผัสได้จากเนื้อหาเรื่องเล่า (Arupepatpong, 2023; Yaipailond & Pratinasong, 2023)

แนวคิดการตลาด

แนวคิดการตลาดในรูปแบบของการตลาดแบบเน้นเนื้อหา (Content marketing) เป็นลักษณะของการตลาดที่นำเสนอตัวเนื้อหาเน้นให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่ต้องการของผู้บริโภค โดยเนื้อหาที่ใช้ต้องมีความเป็นอัตลักษณ์ไม่เหมือนผลิตภัณฑ์อื่น สร้างความน่าสนใจ ก่อให้เกิดแรงจูงใจ และทัศนคติที่ดีต่อผู้บริโภค Kotler (2010) กล่าวอธิบาย ยุคการตลาดไว้ 5 ยุค ซึ่งในปัจจุบันคาบเกี่ยวยุค 4.0 คือ สื่อดั้งเดิม

ไปสู่สื่อดิจิทัล (Traditional to digital) เป็นการนำเสนอสินค้าและบริการแบบ Omnichannel เชื่อมต่อผ่านระบบออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ และยุค 5.0 เทคโนโลยีสำหรับมวลมนุษยชาติ (Technology for humanity) คือการสร้างการเปลี่ยนแปลงด้วยการใช้เทคโนโลยีมาสร้างสิ่งใหม่ที่ดีขึ้น ผสมผสานการตลาดในแต่ละยุคเข้าด้วยกัน (Mahitiwanicha,) กลายเป็นการตลาดแบบเน้นเนื้อหา

Evans & Berman (2013 as cited in Charungphokhakon, 2017) ได้ให้นิยามของการตลาดรูปแบบ เน้นเนื้อหาโดยมีเทคนิคการตลาดรูปแบบที่ใช้สื่อประสมต่างๆ เช่น บทความ เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ หรือเฟสบุ๊ก กราฟิก นำเสนอด้วยภาพอินโฟกราฟิก วิดีโอเรื่องเล่า นำเสนอผ่านเฟสบุ๊กและยูทูบ โดยควรมีเนื้อหาที่มีประโยชน์ เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย มีความชัดเจนด้วยเนื้อหาภาษาที่เข้าใจง่าย เนื้อหาที่นำเสนอประกอบด้วยคุณค่าสร้างความประทับใจ และคงเอกลักษณ์หรือความเป็นตนเองไว้ในเนื้อหา

การเชื่อมโยงพฤติกรรมของผู้บริโภคกับเนื้อหาของการเล่าเรื่องผลิตภัณฑ์เพื่อมุ่งผลการตลาดมักประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบด้วยกัน คือ ความต้องการหรือความอยากได้ (Want) สินค้าหรือบริการนั้นแบบเจาะจงเป็นความต้องการในสิ่งที่ไม่ใช่สินค้าจำเป็น แต่ให้ได้มาเพื่อตอบสนองความต้องการด้านจิตใจ ส่วนความต้องการหรือความจำเป็น (Need) ต้องใช้หรือบริโภคเพื่อตอบสนองการใช้ชีวิต มักเป็นสินค้าที่จำเป็นต้องใช้ในชีวิตประจำวัน และความต้องการซื้อสินค้า (Demand) คือการทำให้เกิดความต้องการซื้อสินค้าที่ผ่านการกลั่นกรองมาแล้วจนเกิดเป็นความต้องการซื้อสินค้าจริง โดยปัจจัยของการซื้ออาจมาจากการโน้มน้าวให้เกิดความต้องการ หากแต่จะเป็น Demand ได้นั้นผู้ซื้อต้องมีกำลังในการซื้อสินค้าด้วย (Somboon, 2024 ; Sumit, 2020)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การตลาดแบบเน้นเนื้อหาใช้เทคนิคการตลาดแบบที่ใช้สื่อประสมต่างๆ ผสมผสานการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในปัจจุบัน โดยเนื้อหาภาษาที่ใช้ในการเล่าเรื่องต้องเข้าใจง่าย นำเสนอคุณค่าของผลิตภัณฑ์ สร้างความประทับใจ และสื่อสารถึงเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ผ่านเนื้อหาเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์ที่สร้างการรับรู้เพื่อส่งเสริมการตลาด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาค้นครั้งนี้คือ ผู้ประกอบการโอท็อปที่มีความต้องการสร้างการรับรู้เพื่อส่งเสริมการตลาดด้วยเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์ในอำเภอวังน้อย จังหวัดสระแก้ว ซึ่งไม่ทราบขนาดของประชากร งานวิจัยนี้ใช้วิธีการเลือก แบบเจาะจง (Purposive sampling) ใช้คำถามในการคัดกรองพิจารณา กลุ่มตัวอย่างจากประวัติความเป็นมาของการเล่าเรื่องผลิตภัณฑ์ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นครั้งนี้ โดยกลุ่มตัวอย่างงานวิจัยนี้เป็นผู้ประกอบการโอท็อปแคว้นโดยมีประธานกลุ่มเป็น ดร.ดวงแก้ว เอยเจริญ ครูชำนาญการด้านคหกรรมศาสตร์ โรงเรียนอรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว และสมาชิก รวมทั้งสิ้นจำนวน 20 คน โดยผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ จำนวน 7 คน ประกอบด้วยประธานกลุ่มโอท็อป 1 คน คณะกรรมการและเลขานุการ จำนวน 6 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่เล่าที่มาของผลิตภัณฑ์ คุณสมบัติเด่นของผลิตภัณฑ์และคุณค่าของผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างไปจากผลิตภัณฑ์อื่นได้ คุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวนี้เป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ให้ความเป็นจริงและมีความน่าเชื่อถือมากที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

ขั้นตอนการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เรียบเรียงตามกรอบแนวคิดการวิจัย ภาพที่ 1 โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เรียบเรียงเป็นเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์สร้างการเป็นที่รู้จัก จดจำได้ สร้างโอกาสทางการขายจากการรับรู้เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ ด้วยการตลาดแบบเน้นเนื้อหาเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของผู้บริโภค นำความต้องการ (Want) ความจำเป็นต้องใช้ (Need) และความตั้งใจซื้อ (Demand) ผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภคมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเรื่องเล่าเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์โอท็อปแคว่ง จังหวัดสระแก้ว แบ่งเนื้อหาและลำดับการนำเสนอเป็นมิติ 5 ด้านด้วยกัน คือ ที่มาของผลิตภัณฑ์ คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ คุณค่าของผลิตภัณฑ์ การโน้มน้าวการซื้อ และความเป็นไปได้ในการซื้อ จนปรากฏเป็นเรื่องเล่าสร้างการรับรู้เพื่อส่งเสริมการตลาดด้วยการเรื่องเล่าผลิตภัณฑ์ โอท็อปแคว่ง จังหวัดสระแก้ว

จากนั้นนำเรื่องเล่าเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ โดยผู้ทรงคุณวุฒิมีความเชี่ยวชาญ 3 ด้านด้วยกัน คือ มีความเชี่ยวชาญด้านนักเขียนแปลและพิสูจน์อักษรอิสระ ด้านภาษาไทยและด้านธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจประเมิน ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะที่ได้จากการประเมิน นำเสนอผลการวิเคราะห์และอภิปรายผลแบบพรรณนามาตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการศึกษา คือ การสร้างเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคว่งจังหวัดสระแก้ว โดยมุ่งความสำคัญไปที่ประวัติความเป็นมา คุณสมบัติ และคุณค่าของผลิตภัณฑ์ การเล่าเรื่องสื่อสารถึงการโน้มน้าวการซื้อ ความเป็นไปได้ในการซื้อผลิตภัณฑ์ และช่องทางทางการสื่อสารการตลาดของผลิตภัณฑ์

ขอบเขตด้านกลุ่มผู้ให้ข้อมูล การสร้างเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคว่ง จังหวัดสระแก้ว เพื่อสร้างการรับรู้เป็นการประชาสัมพันธ์ ด้วยองค์ประกอบทางการตลาดอันก่อให้เกิดความต้องการในผลิตภัณฑ์ความจำเป็นต้องใช้ผลิตภัณฑ์ จนกลายเป็นความต้องการซื้อทางการตลาด โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเป็นสมาชิกโอท็อปแคว่ง ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง

ผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคว่ง จังหวัดสระแก้ว โดยมีรายละเอียดของเรื่องเล่าโดยประมาณ ผู้สนใจสามารถหาอ่านเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคว่งได้ผ่าน QR Code ด้านล่างในภาพที่ 2

แคมเปญ ไม้ประดับดอกสวยสะดุดตา แต่งอาหารให้คุณค่าสะดุดใจ

ช่วงต้นฤดูหนาวของทุกปี หากใครมีโอกาสแวะเวียนผ่านมาที่อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว อาจมีโอกาสดูแลไม้ประดับอย่างต้นแคฝรั่ง ที่กำลังออกดอกสีชมพูขาวนวลระยิบ ระยิบสร้างความสะดุดตาให้กับผู้พบเห็นได้ไม่น้อย ต้นแคฝรั่งมีดอกคล้ายกับต้นฤดูหนาว ราว ๆ เดือนกันยายนของทุกปี ภายวามีใบขนสีเขียวอ่อน หรือสีเขียวพุดชาคน ปลูกไว้รั้ว ขนาบคูน้ำทำฟาร์มเลี้ยงหมูสีหรือสุพรรณภาณุก็มีไม้ ปรากฏตัวให้คนเอียนหรือผู้อยู่อาศัยย่านนี้ได้อย่างสวยงามนานกว่าครึ่งปีเลยทีเดียว

ไม้พุ่มนี้เป็นดอกไม้สร้างความรื่นรมย์และสวยงาม ดอกแคฝรั่งมักเป็นดอกไม้สัญลักษณ์ประจำโรงเรียนอรัญประเทศ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว ด้วยเหตุนี้ ทางโรงเรียนจึงไม่ปล่อยให้สิ่งนี้สูญเปล่า คิดโดยยึดว่าดอกแคฝรั่งมีประวัติบนถนนเกษตรให้ดูสวยงามน่ารับประทาน ภายเป็นที่มาของสินค้า OTOP สระแก้ว โดยผลงานการผลิตบนบรรจุรวมไปถึงขนมไทยหลายชนิด เป็นผลงานนักเรียนโรงเรียนอรัญประเทศนั่นเอง



ไอทอปแคมเปญ

ภาพที่ 2 แสดงเรื่องเล่าทางการตลาดของไอทอปแคมเปญ

จากภาพที่ 2 แสดงเรื่องเล่าที่ผ่านการวิเคราะห์ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงวุฒิจำนวน 3 ท่าน และผ่านการพิจารณาจากผู้ประกอบการไอทอปแคมเปญแล้ว โดยพบว่าเรื่องเล่าจากเพจดังกล่าวสามารถนำมาพิจารณาแบ่งออกเป็นมิติ 5 ด้านได้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 มิติเนื้อหาการเล่าเรื่อง

มิติด้านเนื้อหาการเล่าเรื่อง	วัตถุประสงค์ของเนื้อหา	เนื้อเรื่องจากเพจไอทอปแคมเปญ
1. ที่มาของผลิตภัณฑ์	เล่าประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ ถ่ายทอดความรู้สึก สร้างความประทับใจแก่ผู้อ่าน ให้เห็นถึงความสำคัญของชื่อและแหล่งกำเนิดของผลิตภัณฑ์	“ช่วงต้นฤดูหนาวของทุกปี หากใครมีโอกาสแวะเวียนผ่านมาที่อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว อาจมีโอกาสดูแลไม้ประดับอย่างต้นแคฝรั่ง ที่กำลังออกดอกสีชมพูขาวนวลระยิบ ระยิบสร้างความสะดุดตาให้กับผู้พบเห็นได้ไม่น้อย ต้นแคฝรั่งมักออกดอกในช่วงต้นฤดูหนาว ราว ๆ เดือนกันยายนของทุกปี ลากยาวไปจนถึงเกือบถึงหน้าร้อน หรือเดือนพฤษภาคมเรียกได้ว่า ดอกไม้รูปร่างคล้ายกลุ่มผีเสื้อสีชมพูขาว เกาะกิ่งไม้มี ปรากฏตัวให้ผู้คนเอียนหรือผู้อยู่อาศัยย่านนี้ได้อย่างสวยงามนานกว่าครึ่งปีเลยทีเดียว ไม่เพียงแต่เป็นดอกไม้สร้างความรื่นรมย์และสวยงาม ดอกแคฝรั่งยังเป็นดอกไม้สัญลักษณ์ประจำโรงเรียนอรัญประเทศ โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดสระแก้ว”
2. คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์	เล่าถึงการพัฒนากลยุทธ์ผลิตภัณฑ์ที่วางจำหน่าย ที่มาของผลิตภัณฑ์จากการเรียนรู้ในชั้นเรียน และลักษณะเด่นของผลิตภัณฑ์ที่แตกต่าง	เด็กนักเรียนจึงได้ฝึกฝนพัฒนาความสามารถ และได้ความสนุกสนานในการสร้างสรรค์งานไปพร้อม ๆ กัน ผลงานเบเกอรี่ อาทิ ทาร์ตไซมิลเบอร์ ชีสพาย คัพเค้กช็อกโกแลต แครกเกอร์สับปรด หรือแม้แต่ขนมไทยอย่างลูกชุบ ไม่เพียงแต่รสชาติหอมหวานตามแบบฉบับสูตรของทางโรงเรียน แต่หน้าตายังน่ารับประทาน ด้วยการเพิ่มลูกเล่น เช่น การวางดอกแคฝรั่งไว้บนชิ้นขนม หรือขนมปังหมูหยองที่พบได้ทั่วไป ก็ทำออกมาให้น่าสนใจด้วยการติดแต่งแผ่นขนมให้เป็นกลีบดอกไม้ นอกจากจะเป็นสินค้าไอทอปอรัญประเทศ ที่คนต่างถิ่นแวะมาต้องซื้อติดมือกลับบ้านไปชิมแล้ว คนท้องถิ่นก็มีส่วนช่วยสนับสนุนจนได้เป็นส่วนหนึ่งของ OTOP อรัญ อีกด้วย

มิติด้าน เนื้อหาการเล่าเรื่อง	วัตถุประสงค์ของเนื้อหา	เนื้อเรื่องจากเพจโอท็อปแผลฝรั่ง
3. คุณค่าของผลิตภัณฑ์	เล่าถึงการนำผลงานในชั้นเรียนของนักเรียนมาสร้างรายได้ โดยผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายเกิดจากการฝึกฝนพัฒนาทักษะด้านอาหารของนักเรียน	ด้วยเหตุนี้ ทางโรงเรียนจึงไม่ปล่อยให้สิ่งนี้สูญเปล่า คิดไอเดียเด็ดนำดอกไม้แผลฝรั่งมาประดับบนเบอร์รี่ให้ดูสวยงามรับประทาน กลายเป็นที่มาของสินค้า OTOP สระแก้ว โดยผลงานการผลิตขนมฝรั่งรวมไปถึงขนมไทยเหล่านี้ เป็นผลงานนักเรียนโรงเรียนอรัญประเทศนั่นเอง เดิมทีความสวยงามในการตกแต่งอาหาร มักมาจากศิลปะการจัดจาน ซึ่งตกแต่งด้วยงานแกะสลักผักผลไม้ แม้จะเป็นทักษะงานฝีมือที่อยู่คู่กับนักเรียนไทยมาโดยตลอด แต่คุณครูดวงแก้ว เผยเจริญ คุณครูประจำวิชาเกษตรยังได้ต่อยอด นำทักษะเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการสอนทำขนมไทยและขนมฝรั่งให้เหล่าเด็ก ๆ ได้เรียนรู้เพิ่มเติมด้วย
4. การโน้มน้าวการซื้อ	เล่าถึงการส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสนใจในการทำขนมสามารถสร้างอาชีพของตนเองได้เมื่อเรียนจบในอนาคต	นอกจากการสร้างชื่อเสียงมาสู่โรงเรียน ผลงานการทำขนมไทยและขนมฝรั่งนี้ยังสร้างรายได้ระหว่างเรียนให้แก่เด็ก ๆ ด้วย เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสนใจในการทำขนม สามารถสร้างอาชีพของตนเองได้เมื่อเรียนจบออกไปในอนาคต
5. ความเป็นไปได้ในการซื้อ	เล่าถึงช่องทางการติดต่อและร่วมสนับสนุนผลงานนักเรียน โรงเรียนอรัญประเทศ อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว	ติดตามและร่วมสนับสนุนสินค้าเบอร์รี่ ที่มา และผลงานนักเรียนโรงเรียนอรัญประเทศอื่น ๆ ได้ที่เพจ “OTOP แผลฝรั่ง” นอกจากนี้ขนมฝรั่ง และขนมไทยให้เลือกละลานตา ยังได้เห็นภาพขั้นตอนระหว่างการทำงานของเด็กนักเรียน จากการเรียนรู้ที่ครูสอนสู่ขั้นตอนการทำงานจริง จนกลายเป็นสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ของอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในปัจจุบัน ช่องทางติดต่อเพิ่มเติม Facebook Page : OTOP แผลฝรั่ง โทร : 037 231 135

จากข้อมูลข้างต้นพบว่าเรื่องเล่าของโอท็อปแผลฝรั่งได้รับผลประเมินเนื้อหาเรื่องเล่าอยู่ในระดับดีมาก เป็นการเล่าเนื้อหาช่วงต้นของการเริ่มเรื่องที่มีความชัดเจนทำให้ผู้อ่านเห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์จากมิติด้านที่มาของโอท็อปแผลฝรั่งและสถานที่เกี่ยวข้องจากการเล่าเรื่อง เริ่มต้นจากเหตุผลที่สร้างการเป็นที่รู้จักของแบรนด์แผลฝรั่ง อธิบายถึงคุณลักษณะของแบรนด์ และสื่อความหมายที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย คุณค่าของสินค้า ด้วยการอธิบายที่มาของสินค้า นำเสนอประโยชน์ของสินค้าให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจ ช่วงเนื้อหากลางเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่สร้างความกลมกลืนให้กับเรื่องเล่า ด้วยการเน้นคุณค่าของผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจและศิลปะ มีการเชื่อมโยงเนื้อหาโน้มน้าวผู้ซื้อด้วยการกระตุ้นการสนับสนุนการศึกษาและทักษะอาชีพของเยาวชน การสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องของกรส่งผ่านความรู้จากครูผู้สอนสู่นักเรียนตะเข็บชายแดน นำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สร้างความประทับใจในผลิตภัณฑ์ กลายเป็นผลงานของนักเรียนโรงเรียนอรัญประเทศ สร้างคุณค่าให้แก่การซื้อผลิตภัณฑ์ ส่วนสรุปท้ายของเรื่องเล่าผู้วิจัยชี้ช่องทางโอกาสการซื้อผลิตภัณฑ์ที่เกิดได้จากการรับรู้ผลิตภัณฑ์จาก

ช่องทางที่เป็นเครื่องมือการตลาดที่หลากหลาย ด้วยเรื่องเล่าทำให้ผู้อ่านเกิดความต้องการผลิตภัณฑ์ อีกทั้งเรื่องเล่ายังนำเสนอช่องทางการจัดจำหน่ายเพื่อให้ผู้สนใจสามารถติดตามรับชมเข้าถึงการสื่อสารผลิตภัณฑ์ได้ผ่านเพจ OTOP แคมป์

เรื่องเล่าช่วยสร้างกลุ่มลูกค้าเป้าหมายที่กว้างขึ้นจากคอนเทนต์ทางการตลาด ผู้วิจัยได้นำเสนอเรื่องเล่านี้ประกอบการเผยแพร่ด้วยสื่อประสมอื่นๆ ผ่านสื่อดิจิทัล อาทิเช่น ภาพนิ่งอินโฟกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เป็นคลิปวิดีโอสั้นเสนอแนะวิธีรับประทาน วิธีทำขนมอย่างง่ายสร้างการจดจำแก่ผู้รับชมและคอนเทนต์ทางการตลาดของโอท็อปแคมป์ผ่านโซเชียลมีเดียเผยแพร่สู่กลุ่มเป้าหมาย ดังแสดงในภาพที่ 2 สร้างการรับรู้เป็นที่รู้จักให้แบรนด์โอท็อปแคมป์ จังหวัดสระแก้วอย่างต่อเนื่อง

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคมป์ จังหวัดสระแก้วเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัล เนื้อหาการวางเรื่องเล่าประกอบด้วย มิติ 5 ด้านด้วยกัน (วรญาณ ศิริวัฒน์, 2563) คือ ด้านที่มาของผลิตภัณฑ์ อธิบายถึงที่มาและกระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ นำเสนอเรื่องราวและแรงบันดาลใจในการสร้างผลิตภัณฑ์ ด้านคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ ที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะอาชีพของนักเรียน ด้านคุณค่าของผลิตภัณฑ์ ที่ช่วยสร้างผลกระทบเชิงบวกแก่สังคมเป็นผลิตภัณฑ์สร้างมูลค่าเพิ่มรายได้ให้แก่ชุมชน ด้านการโน้มน้าวการซื้อ ส่งเสริมความสนใจด้านอาหารเปิดโอกาสทางอาชีพแก่นักเรียน และด้านความเป็นไปได้ในการซื้อ ด้วยผลิตภัณฑ์ส่งเสริมสนับสนุนความพยายามและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Emmerson (2021) กล่าวถึงทฤษฎีพีระมิดของ Freytag (Freytag's Pyramid) คือ การเริ่มต้นเรื่องเล่าด้วยการจัดเตรียมสร้างฉากและตัวละคร ดำเนินเนื้อหาเด่นของเรื่องเล่า และแนวทางที่นำเสนอเพื่อแก้ไขปัญหาหรือบทสรุปของเรื่องเล่า สอดคล้องกับ Kurtul (2023) กล่าวไว้ว่า การเล่าเรื่องควรเชื่อมต่อได้ในระดับอารมณ์ของผู้อ่านสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำและดึงดูดความจงรักภักดีต่อแบรนด์ด้วยการทำให้เรื่องเล่าของแบรนด์มีความแตกต่างจากคู่แข่งซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการตลาดที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ แนวคิดของ Somboon (2024) และ Sumit (2020) กล่าวถึง การสร้างแรงผลักดันผลลัพธ์จากเรื่องเล่าที่ต้องการให้สามารถบรรลุผลนั้น ไม่ว่าจะเป็นการซื้อสินค้า การบริการ หรือการบอกต่อของธุรกิจ สามารถแสดงได้ดังเนื้อหาของเรื่องเล่าต่อไปนี้ “คุณค่าของผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจและศิลปะ มีการเชื่อมโยงเนื้อหาโน้มน้าวผู้ซื้อด้วยประเด็นการสนับสนุนการศึกษาและทักษะอาชีพของเยาวชน การสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องของการส่งผ่านความรู้จากครูสอนรุ่นนักเรียนตะเข็บชายแดน นำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สร้างความประทับใจในผลิตภัณฑ์กลายเป็นผลงานของนักเรียนโรงเรียนอรัญประเทศ สร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นแก่การซื้อผลิตภัณฑ์” สอดคล้องกับ Grace (2022) กล่าวถึงคุณค่าของเรื่องเล่าที่ดีไม่ได้มีแค่ความบันเทิงและการเล่าเรื่องเท่านั้น ควรมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประกอบการและแบรนด์สร้างความรู้สึกไว้วางใจในแบรนด์เพื่อเป็นแรงผลักดันยอดขาย สอดคล้องกับ Hall (2023) กล่าวถึงการเล่าเรื่องควรมีการดึงดูดความสนใจของผู้อ่านจากวิธีการที่หลากหลาย โดยเริ่มต้นจากความสนใจเพียงเล็กน้อยเพื่อให้ผู้อ่านมีความสนใจต่อไป นักเล่าเรื่องที่ตีความนำความปรารถนาของผู้อ่านมาสร้างความอยากรู้ แรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ของการสร้างคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์จากการถ่ายทอดด้วยการเล่าเรื่อง Prungpol (2017) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเพื่อแบ่งปันความรู้ต้องเป็นเรื่องจริงมีเนื้อหาของปัญหาในการนำเสนอสภาพแวดล้อม วิธีแก้ปัญหาและอธิบายคำตอบนำไปสู่อนาคตที่เรื่องราวปลูกเร้าอารมณ์

ผ่านการถ่ายทอดจากตัวละครและโครงเรื่องที่นำเสนอค่านิยม แนวทางจัดการกับปัญหา สะท้อนความคิด การจดจำผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับบทความของ Readsmart (2024) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือ ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจและเป็นรากฐานการสื่อสารที่แข็งแกร่ง เรื่องเล่าสะท้อนประสบการณ์ของมนุษย์ เป็นเครื่องมือทางการตลาดที่ยอดเยี่ยมนอย่างหนึ่ง เนื้อหาส่วนท้ายของเรื่องเล่าที่ผู้วิจัยได้นำเสนอขึ้นเป็น การเผยแพร่เรื่องเล่าผ่านสื่อดิจิทัล สอดคล้องกับงานวิจัยของ Nurittamont (2021) กล่าวว่า การรับรู้ การสื่อสารทางการตลาดผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ว่ามีอิทธิพลทางบวกต่อภาพลักษณ์และความตั้งใจซื้อ ผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วยสื่อประสมที่มีความหลากหลายแพลตฟอร์ม สอดคล้องกับ Kurtul (2024) ได้กล่าวถึง กลยุทธ์การตลาดดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพสูงสุดผ่านการใช้ช่องทางดิจิทัลและเทคโนโลยีต่างๆ นำเสนอ ผลิตภัณฑ์สู่กลุ่มเป้าหมายด้วยแพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลาย สามารถปรับแต่งควบคุมเนื้อหาได้ วัดและ ประเมินการเข้าถึงเนื้อหาการมีส่วนร่วมแบบเรียลไทม์

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการสร้างเรื่องเล่าทางการตลาดของโอท็อปแคว้น จังหวัดสระแก้ว ซึ่งในอนาคตหากมีผู้สนใจที่จะศึกษา อาจเก็บข้อมูลความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคที่รับรู้ถึงเรื่องเล่า ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ของผู้บริโภคต่อคุณลักษณะการเล่าเรื่อง เพื่อทราบภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ และความตั้งใจซื้อของผู้บริโภค แล้วจึงนำผลที่ได้จากการศึกษามาใช้พัฒนาเรื่องเล่าทางการตลาดที่สามารถ โน้มน้าวผู้บริโภคกับความต้องการและพฤติกรรมของผู้บริโภคได้ในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี ปีงบประมาณ 2566 และโรงเรียนอรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ร่วมกันทำโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแผนธุรกิจสตาร์ทอัพแปรรูปเกษตรอินทรีย์เป็นอาหารสุขภาพ โรงเรียนอรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว

References

- Aaker, D. A. (1996). **Brand Equity**. The Free Press.
- Arupepatpong, P. (2023). **Story marketing**. Nonthaburi: D.K.printing. (In Thai)
- Denning, S. (2004). **Squirrel Inc.: A Fable of Leadership Through Storytelling**. San Francisco: Jossey-Bass.
- Dirsehan, T. & Kurtulus, S. (2018). Measuring Brand Image Using a Cognitive Approach: Representing Brands as a Network in The Turkish Airline Industry. **Journal of Air Transport Management**, 67, 85 - 93.
- Emmerson, S. (2021, June 30). **5 Brand story frameworks for better storytelling**. Retrieved from <https://tinyurl.com/3nkw5jtm>
- Fisher, W.R. (1989). **Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value and Action**. South Carolina: The University of South Carolina Press.
- Grace, C. (2022, March 16). **Storytelling fr marketing 101**. Retrieved from <https://tinyurl.com/2t6kp628>
- Hall, B. (2023, January 14). **25 Unforgettable storytelling examples in marketing**. Retrieved from <https://tinyurl.com/37wj4ut8>.
- Keller, K. L. (1984). **Strategic Brand Management Building, Measuring and Managing Brand Equity**. Prentice Hall.
- Kotler, P. (2010). **Marketing management (millennium ed.)**. Prentice Hall International.
- Kurtul, G. (2023, July 14). **The art of storytelling: Using the power of narrative in marketing**. Retrieved from <https://tinyurl.com/9r9k533t>
- Kurtul, G. (2024, January 14). **A comprehensive guide to most effective digital marketing strategies**. Retrieved from <https://tinyurl.com/yk34kspm>
- Mahitiwanicha, N. (2021, October 10). **Markting 1.0**. Retrieved from <https://www.twfdigital.com/blog/2021/02/marketing1-0-to-5-0/>.

- Mansap, P. (2021). **Building A Successful Brand In A Time of Crisis** (Master's thesis) Thammasat University. (In Thai)
- Nurittamont, W. (2021). The Influence of Perceived Product Quality and Service Quality on Repeat Customers Use of Japanese Restaurants. **NEU Academic and Research Journal**, 11(3), 11-23. (In Thai)
- Prungpol, L. (2017). **The utilization of storytelling for enhancing selling skills** (Master's thesis). Thammasat University, Bangkok. (In Thai)
- Phillips, J. (2012). **Storytelling in Earth Sciences: The Eight Basic Plots**. Elsevier, 115 (3), 153–162. <https://doi.org/10.1016/j.earscirev.2012.09.005>
- Readsmart. (2024, January 29) **The art of storytelling: How narratives boost reading skills**. Retrieved from <https://tinyurl.com/y37n2kbd>
- Somboon, R. (2024, March 7). **Understand Customer Behavior : Needs, Wants and Demand**. Retrieved from <https://brandage.com/article/38302>.
- Sumit, S. (2020, April 2). **Understanding Needs, Wants and Demands in Marketing World**. Retrieved from <https://tinyurl.com/wsdudjk5>
- Siriwat, W. (2020). **Relationship Between The History of WHOO'S Storytelling, Brand Image and Purchase Intention** (Master's thesis). Chulalongkorn University. (In Thai)
- Yaipailond, N. & Pratinasong, A. (2023). **Content Marketing**. Nonthaburi: IDC Premier. (In Thai)

ความป่วยไข้ของเพศหญิงในนวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์*

The Female Illness in Novel Nueng Nap Wan Nirandon

อรวรรณ ฤทธิศรีธรร / Orawan Rithisrithorn

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์,
บุรีรัมย์ 31000, ประเทศไทย

Thai Language Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Buriram Rajabhat University
Buri Ram 31000, Thailand

Email: orawan.ri@bru.ac.th

Received: Oct 24, 2024

Revised: Nov 21, 2024

Accepted: Nov 26, 2024

Abstract

This article aimed to study the female illness in novel *Nueng Nap Wan Nirandon* by Kittisak Khongkha which connect to the patriarchy system. The paper was divided into four areas 1) the female illness and the supernatural 2) the female illness and the treatment 3) the female illness as the narrative technique 4) the illness, politics and the otherness. The results revealed that: the novel is presented the female patient connect to the supernatural through the time travel and the possession phenomenal. The female illness treatment is presented through simultaneously the pharmacologic treatment and the non-pharmacologic treatment, but these are not in better condition. Moreover, the novel uses the point of view of the patient as a narrative technique. Storytelling through the patient's vision brings about an incoherent story like the brain disease patient perception. In addition, the novel connects the female patient with the expression political views and the otherness of the patriarchy. In summary, this article reveals that the female illness is not only the physical abnormality but also is presented under the patriarchy.

Key words: illness, female, Nueng Nap Wan Nirandon, patriarchy

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความป่วยไข้ของเพศหญิงในนวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์* บทประพันธ์ของ กิตติศักดิ์ คงคา ที่เชื่อมโยงกับระบบคิดแบบชายเป็นใหญ่ โดยแบ่งเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ความป่วยไข้ของเพศหญิงกับเรื่องเหนือธรรมชาติ 2) ความป่วยไข้ของเพศหญิงกับการบำบัด 3) ความป่วยไข้ของเพศหญิงในฐานะกลวิธีการเล่าเรื่อง 4) ความป่วยไข้ การเมือง ความเป็นอื่น ผลการศึกษาพบว่า ตัวหนาเสนอให้เพศหญิงผู้ป่วยไข้เชื่อมโยงกับเรื่องเหนือธรรมชาติผ่านปรากฏการณ์การเดินทางข้ามเวลาและวิญญาณสวมร่าง เมื่อพิจารณาการบำบัดอาการป่วยไข้ของเพศหญิงพบว่า ตัวหนาเสนอการใช้ยาและการไม่ใช้ยาควคู่กันไป ซึ่งการบำบัดดังกล่าวไม่ได้ทำให้อาการป่วยไข้ของเพศหญิงดีขึ้น น่าสนใจคือ ผู้เขียนน่านมมองของตัวละครที่ป่วยไข้มาใช้เป็นกลวิธีการเล่าเรื่อง โดยการเล่าเรื่องผ่านสายตาของผู้ป่วย ทำให้เรื่องราวขาดช่วง ไม่ปะติดปะต่อ เสมือนการรับรู้ของผู้ป่วยด้วยโรคทางสมอง นอกจากนั้น ตัวหนายังเชื่อมโยงตัวละครเพศหญิงผู้ป่วยไข้กับการแสดงทัศนะทางการเมืองและความเป็นอื่นในระบอบชายเป็นใหญ่ ซึ่งโดยสรุปแล้ว บทความเรื่องนี้ชี้ให้เห็นว่า ความป่วยไข้ของเพศหญิงไม่ใช่เพียงความผิดปกติทางร่างกาย แต่ยังได้รับการนำเสนอภายใต้วิธีคิดแบบชายเป็นใหญ่

คำสำคัญ: ความป่วยไข้ เพศหญิง หนึ่งนักรบนิรันดร์ ปีตาธิปไตย

บทนำ

ความป่วยไข้ในวรรณกรรมได้รับการนำเสนอในหลายลักษณะ ทั้งเป็นตัวแทนของความวุ่นวายในเมืองหลวงในกรณีของโรคระบาด หรืออาจเป็นตัวแทนของกิเลสมนุษย์ หรือปรากฏการณ์บางประการในสังคม ดังที่ Pragatwutisarn (2020, p. 173) วิเคราะห์โรคระเบิดในนวนิยายเรื่อง *เหยื่อมาร* ว่าเป็นภาพแทนของภัยพิภพุนิยมที่กำลังกัดกินชีวิตของผู้คนโดยการลุกลามอย่างรวดเร็วและน่าชิงความหายนะ หรือ Panha (2015, p. 234) เสนอว่าโรคกลัวน้ำเป็นตัวแทนของมนุษย์ผู้แปดเปื้อนความเป็นสัตว์ หรือความเป็นมนุษย์ที่ไม่สมบูรณ์ และชี้ให้เห็นความเป็นสัตว์ในตัวมนุษย์

ในงานวรรณกรรม ตัวละครที่ผู้แต่งเลือกให้ป่วยไข้แสดงให้เห็นนัยที่แตกต่างกัน เช่น หากเป็นตัวละครชายอาจเป็นภาพแทนของวิกฤตความเป็นชาย ดังที่ Wongwilas (2020, pp. 74-75) เสนอว่าความป่วยไข้ของตัวละครในวรรณกรรมจีน สามารถตีความได้ว่าเป็นความป่วยไข้ของสังคมทั้งทางกายและทางใจ โดยเชื่อมโยงไปถึงวิกฤตของปัญญาชนของจีน น่าสนใจคือการสร้างตัวละครเพศหญิงให้มีภาวะป่วยไข้ ไม่ว่าจะเป็นร่างกายหรือจิตใจ ตัวละครหญิงที่มีภาวะร่างกายเจ็บป่วย อาจเป็นอุปสรรคต่อการทำหน้าที่ของแม่และเมีย ซึ่งนวนิยายไทยที่แสดงให้เห็นประเด็นความป่วยไข้ของเพศหญิงที่สมควรนำมาศึกษาคือ *หนึ่งนักรบนิรันดร์* โดยนำเสนอผ่านตัวละคร ขุดาที่ป่วยเป็นโรคอัลไซเมอร์ที่มีภาวะความจำเสื่อมและสมองเสื่อม ซึ่งทำให้สูญเสียความทรงจำและเกิดการรับรู้ที่ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง ขุดาในวัย 81 ปี เข้าใจว่าตนคือเพียงขวัญ หญิงสาวอายุ 25 ปี เป็นบุตรสาวของท่านทูตที่ถูกจำกัดให้อยู่เพียงในบริเวณบ้าน ซึ่งแท้จริงแล้วเพียงขวัญคือตัวละครในบทละครที่เธอเขียนสมัยมัธยม ขุดาพบกับสามีของเธอแต่จำไม่ได้ เขาจึงแนะนำตัวว่าชื่อตราวุธเป็นลูกชายของพ่อบ้าน ภาวะความจำเสื่อมและสมองเสื่อมนำพาขุดาพบกับเหตุการณ์ที่เธอเข้าใจว่าแปลกประหลาดและลึกลับ นั่นคือ การเดินทางข้ามเวลาและการเข้าไปในร่างของคนแปลกหน้า ในตอนท้ายขุดารู้ความจริงว่าตนป่วยและเสียใจที่ทำให้ตราวุธต้องลำบากดูแล แต่เมื่อถึงเช้าวันรุ่งขึ้นขุดาก็กลับมาเข้าใจว่าตนเป็นเพียงขวัญดังเดิม

จากการสำรวจการศึกษานวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์* พบว่ามีเพียงเรื่องเดียวคือบทวิจารณ์เรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์ : เมื่อรักและโรคดำเนินตามเวลา* โดย Pindasiri (2023) ที่กล่าวถึงนวนิยายเรื่องดังกล่าวในแง่ของตัวละครผู้ป่วยด้วยโรคอัลไซเมอร์และการดูแลของผู้ใกล้ชิดซึ่งเป็นคู่ชีวิต นอกจากนี้ประเด็นในบทวิจารณ์นี้แล้ว ผู้เขียนบทความสังเกตว่า ตัวบทนำเสนอภาพของตัวละครชรา ซึ่งป่วยเป็นโรคอัลไซเมอร์ในฐานะเพศหญิงที่ผิดประหลาดจากคนปกติ ทั้งในด้านพฤติกรรมและความคิด ดังเช่นเธอรับรู้ว่าเป็นบุคคลอื่นและเชื่อว่าสามารถเดินทางข้ามเวลา ตลอดจนรับรู้ว่าตนสามารถเข้าไปอยู่ในร่างของผู้อื่นได้

ความโดดเด่นของนวนิยายเรื่องนี้คือ การนำเสนอภาพของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ที่รับรู้ว่าเป็นประสบการณ์เหนือธรรมชาติ และมีการรับรู้ที่ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง นอกจากนั้นกลวิธีการนำเสนอเรื่องราวดังกล่าวยังมีความน่าสนใจคือ การใช้ชื่อนวนิยาย 20 เรื่องมาเป็นชื่อบทแต่ละบท หากการนำเสนอตัวละครที่ป่วยไข้แผ่ขยายบางประการแล้ว ผู้เขียนบทความจึงสนใจศึกษานวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์* ในประเด็นที่ว่า ความป่วยไข้ของตัวละครเพศหญิงว่าแสดงให้เห็นนัยใด แผ่ด้วยอำนาจใดหรือไม่ อย่างไร นอกจากนั้น กลวิธีเล่าเรื่องสัมพันธ์กับการนำเสนอความป่วยไข้หรือไม่ อย่างไร

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความป่วยไข้ของเพศหญิงในวรรณกรรม

ความป่วยไข้ของเพศหญิงเป็นประเด็นสำคัญที่ได้รับความสนใจจากนักวิชาการด้านสังคมวิทยา ตั้งในวิทยานิพนธ์เรื่อง *Illness and the Construction of Femininity in the English Novel, 1840-1870* โดย Jennifer Mary Curtis (1993) กล่าวถึงความป่วยไข้ของเพศหญิงว่า ความป่วยไข้ของเพศหญิงสัมพันธ์กับการประกอบสร้างความเป็นหญิง ซึ่งความเป็นหญิงถูกประกอบสร้างจากความเป็นอื่น ความเป็นชายขอบ และความเป็นเชื้อโรค นอกจากนั้น ในศตวรรษที่ 19 ได้แบ่งแยกความแตกต่างทางเพศสถานะของชาย/หญิง (difference gender) ดังนี้ สาธารณะ/ส่วนตัว แข็งแรง/อ่อนแอ ผู้กระทำ/ผู้ถูกระทำ ปกติ/ไม่ปกติ สุขภาพดี/เจ็บป่วย ซึ่งความเป็นหญิงถูกเชื่อมโยงกับส่วนของความป่วยไข้ (terms of illness) นอกจากนั้น เพศหญิงยังได้รับการนำเสนอในฐานะอารมณ์ทางธรรมชาติและเชื่อมโยงกับกับระบบประสาทงานศึกษาที่น่าสนใจคืองานวิจัยเรื่อง *ภาพแทนชายหญิงผู้ป่วยไข้กับการเปลี่ยนผ่านทางสังคมในวรรณกรรมจีนสมัยใหม่* ของ Wongwilas (2020) ที่ศึกษานัยความป่วยไข้ของตัวละครในมิติทางสังคมและวัฒนธรรม โดยในประเด็นความป่วยไข้ของตัวละครหญิงนั้นศึกษาผ่านวรรณกรรมจีนเรื่อง *บันทึกประจำวันของนางสาวโซเฟีย* ของ ดิงหลิง และบทละครเรื่อง *พายุฝน* ของ เฉาเอ๋ว โดยตัวละครหญิงที่มีภาวะของป่วยไข้ถูกยึดโยงกับความเป็นอื่นในสังคม ซึ่งตัวละครโซเฟีย ใน *บันทึกประจำวันของนางสาวโซเฟีย* ได้รับการนำเสนอให้เป็นหญิงในฐานะผู้กระทำผ่านการเขียนบันทึกบอกเล่าสิ่งที่ตนคิด โดยเฉพาะความปรารถนาทางเพศ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโซเฟียประพาศติดกับหลักอันติงามของสังคม ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า โซเฟียป่วยเป็นวัณโรคเป็นอุปลักษณ์ของความแปลกแยกและความเป็นอื่น อันเป็นผลมาจากการปฏิบัติตนที่ไม่สอดคล้องกับชนบทของสังคม นอกจากนั้นในเรื่อง *พายุฝน* ตัวละครที่เสียสติก็ถูกมองว่าเป็นอื่นในสังคมชายเป็นใหญ่เช่นกัน

การเชื่อมโยงความป่วยไข้ของเพศหญิงกับการละเมิดกรอบชายเป็นใหญ่ยังปรากฏในบทความของ Kittimahacharoen (2021, pp. 114-131) เรื่อง *ศัตรูที่มองไม่เห็น พ.ศ. 2480-2488: ความเจ็บป่วยของประชาชนในวรรณกรรมไทย* โดยศึกษาตัวละครที่ป่วยไข้จากนวนิยาย 3 เรื่อง ได้แก่ หญิงคนชั่ว ข้างหลังภาพ และพันทิพา เมื่อพิจารณาประเด็นเรื่องความเจ็บป่วยกับเพศหญิงพบว่า ตัวละครหญิงทั้งสามคือสัญลักษณ์ของการผิดศีลธรรม โดยตัวละครจากนวนิยายทั้งสามเรื่องมีความประพฤติดังที่ขัดกับอุดมคติของหญิงที่ดี นั่นคือ การมีความรักต่อชายอื่นที่ไม่ใช่สามี

ความป่วยไข้ของเพศหญิงยังเชื่อมโยงกับความเป็นอื่น ดังในบทความเรื่อง *แสงกระสือ: ผี เพศโรค และความเป็นอื่น การเมืองระหว่างเพศและโลกจริง* โดย Louiyapong (2023, p. 75) เสนอว่าการกลายเป็นกระสือของตัวละครเพศหญิงนั้นถูกทำให้เป็นโรคลักษณะหนึ่งในทางวิทยาศาสตร์ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าตัวละครหญิงที่เป็นกระสือหรือเป็นโรคที่ทำให้มีคุณสมบัติเหมือนกระสือนั้น เป็นตัวละครที่สังคมรังเกียจเหยียดหยาม และต้องถูกกำจัด หรือกล่าวได้ว่ากระสือในฐานะโรคนั้นทำให้ตัวละครหญิงที่เป็นกระสือมีความเป็นอื่นจากสังคม

จากที่กล่าวมาพบว่า การนำเสนอความป่วยไข้ของเพศหญิงในวรรณกรรมแฝงฝังไปด้วยอคติหรือเป็นการนิยามเพศหญิงที่เชื่อมโยงกับความเป็นอื่นผ่านโรคหรือความเจ็บป่วย โดยการนำเสนอลักษณะดังกล่าวสามารถมองได้ว่าเป็นวิธีคิดแบบปิตาธิปไตยที่มองว่าเพศหญิงเป็นอื่น แปรผลหลากหลาย จำเป็นต้องควบคุม หากควบคุมไม่ได้ก็สมควรจะถูกกำจัด นอกจากนั้น ความป่วยไข้ยังเป็นอุปสรรคของบทลงโทษเพศหญิงที่มีคุณสมบัติขัดกับวาทกรรมผู้หญิงที่ดีในระบอบปิตาธิปไตย บทความเรื่องนี้จึงมุ่งวิเคราะห์การนำเสนอความป่วยไข้ของตัวละครเพศหญิงที่นำเสนอผ่านชุดว่า เชื่อมโยงกับอำนาจชายเป็นใหญ่อย่างไร โดยแบ่งเป็น 4 ประเด็นได้แก่ 1) ความป่วยไข้ของเพศหญิงกับเรื่องเหนือธรรมชาติ 2) ความป่วยไข้ของเพศหญิงกับการบำบัด 3) ความป่วยไข้ของเพศหญิงในฐานะกลวิธีการเล่าเรื่อง 4) ความป่วยไข้ การเมืองความเป็นอื่น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ผลการศึกษา

1. ความป่วยไข้ของเพศหญิงกับเรื่องเหนือธรรมชาติ

ประเด็นนี้เป็นผลการศึกษาการนำเสนอความป่วยไข้ของเพศหญิงผ่านตัวละครชุดา หญิงชราวัย 81 ปี เธอป่วยด้วยโรคอัลไซเมอร์ ที่มีภาวะความจำเสื่อมหรือการสูญเสียความทรงจำ นอกจากนั้นชุดายังมีอาการสมองเสื่อมทำให้มีการรับรู้ผิดปกติ ผลการศึกษาพบว่าตัวบทเชื่อมโยงความป่วยไข้ของตัวละครดังกล่าวกับเรื่องเหนือธรรมชาติในสองลักษณะได้แก่ ปรากฏการณ์การเดินทางข้ามเวลาและปรากฏการณ์วิญญาณสวมร่าง

ชุดาป่วยด้วยโรคอัลไซเมอร์ ซึ่งทำให้เธอสูญเสียความทรงจำ ส่งผลให้ชุดาจำตัวตนที่แท้จริงของเธอไม่ได้ว่าเธอคือ ‘ชุดา เกียงลออ’ หญิงชราอายุ 81 ปี ที่แต่งงานแล้ว ผลจากการป่วยเป็นอัลไซเมอร์ทำให้เธอมีการรับรู้ที่ผิดเพี้ยนไป ชุดาเข้าใจว่าตนคือหญิงสาวชื่อว่า เพียงขวัญ สุริยะสว่าง อายุ 25 ปี ซึ่งเพียงขวัญเป็นตัวละครในบทละครที่เธอเขียนไว้เมื่อสมัยเป็นวัยรุ่น นอกจากนั้นชุดายังจำตราวุธ สามของตนไม่ได้ ตราวุธแนะนำตัวว่า เป็นลูกชายของพ่อบ้านและในช่วงนี้เขาจะมาทำหน้าที่แทนบิดาที่ติดธุระ ซึ่งชุดาที่เข้าใจว่าตนเป็นเพียงขวัญก็ได้สงสัยประการใด ตราวุธอยู่คอยดูแลชุดาทุกอย่าง โดยเฉพาะการเป็นเพื่อนคุย เขาเล่าว่าตนจบปริญญาเอกด้านวิทยาศาสตร์กาลเวลาและเล่าเกี่ยวกับทฤษฎีการเดินทางข้ามเวลาให้ชุดาฟัง ทำให้เธอสนใจเรื่องดังกล่าวอย่างยิ่ง ความสนใจเกี่ยวกับการเดินทางข้ามเวลาทำให้ชุดาเชื่อว่าตนสามารถมีประสบการณ์ดังกล่าวได้จริง โดยตัวบทนำเสนอประสบการณ์ที่ทำให้ชุดารับรู้ว่าตนเดินทางข้ามเวลาผ่านความฝัน เมื่อชุดาฝันถึงเหตุการณ์ในช่วงก่อนอายุ 25 ปี เธอจะเข้าใจว่าตนกำลังย้อนอดีต และเมื่อฝันถึงเหตุการณ์หลังอายุ 25 ปี เธอจะเข้าใจว่ากำลังเดินทางไปยังอนาคต

ตัวบทเสนอให้เห็นว่า ผลจากภาวะความจำเสื่อมและสมองเสื่อมจากอัลไซเมอร์ทำให้เธอรับรู้ว่าตนเดินทางข้ามเวลาได้จริง แม้ในทางวิทยาศาสตร์จะไม่สามารถพิสูจน์ทฤษฎีดังกล่าวได้ น่าสนใจคือการบรรยายฉากเหตุการณ์ที่ชุดาฝันว่าตนเองข้ามไปอดีตหรืออนาคตมีนัยสำคัญ นั่นคือ ก่อนชุดาจะฝัน

ถึงตนเองในวัยก่อนอายุ 25 ปี สิ่งแวดล้อมรอบตัวเธอจะผ่านไประวดเร็ว “และภาพทุกอย่างก็ถูกเร่งรัดด้วยอัตราเร็วระดับมหามหาศาล ร่างกายของเพียงขวัญพุ่งหายไปในวันทูลหมัด มิตรสนิท” (Khongkha, 2022, p. 54) และเมื่อเธอรับรู้เช่นนั้นก็พบว่าตนเองย้อนกลับไปในอดีต ในขณะที่ก่อนฝันเห็นตนเองในวัยหลัง 25 ปี รอบกายเธอจะผ่านไปอย่างรวดเร็ว “ภาพโดยรอบค่อยเปลี่ยนกลายเป็นสิ่งข้าง ประกอบขึ้นทีละเล็กทีละน้อย สั่นคลอนเชื่อมต่อ ก่อนกลายเป็นอุปลักษณ์บางอย่างร้องเป็นจังหวะ คาบเวลาละเลียดไปอย่างสม่ำเสมอทำนอง” (Khongkha, 2022, p.151) และจากนั้นชุดาก็พบว่าตนข้ามเวลาไปอนาคต

เมื่อพิจารณาการบรรยายสภาพแวดล้อมรอบตัวของชุดาขณะที่เธอฝันเห็นตนเองในอดีต และเข้าใจว่าตนเดินทางข้ามเวลาไปในอดีตและอนาคตนั้นสอดคล้องกับคำกล่าวที่อิงหลักวิทยาศาสตร์ที่ตราวุธเคยกล่าวไว้ นั่นคือ ตราวุธเล่าว่า หากวัตถุเดินทางเร็วกว่าความเร็วแสง เราจะสามารถย้อนกลับไปในอดีตได้ และหากเดินทางช้ากว่าความเร็วแสงจะสามารถข้ามไปยังอนาคต ขณะเดียวกันหากเคลื่อนที่เท่ากับความเร็วแสง เวลาจะหยุดนิ่ง

“ทฤษฎีสัมพัทธภาพภาคพิเศษค้นพบว่า เมื่อใดก็ตามที่วัตถุเคลื่อนที่ด้วยความเร็วสูงขึ้นเรื่อยๆ เวลาของวัตถุนั้นก็จะเดินช้าลงเรื่อยๆ และถ้าวัตถุมีความเร็วเท่ากับแสงเมื่อไหร่ เวลา ก็จะหยุดนิ่ง ไม่เคลื่อนไหวอีกต่อไป”

“และถ้าวัตถุเคลื่อนที่เร็วกว่าแสง”

“ในทางทฤษฎี เวลาจะเดินย้อนกลับ”

(Khongkha, 2022, pp. 38-39)

จากคำกล่าวของตราวุธที่เล่าถึงทฤษฎีสัมพัทธภาพเกี่ยวกับอัตราความเร็วของวัตถุที่สัมพันธ์กับกาลเวลาพบว่า สอดคล้องกับสิ่งที่ชุดารับรู้ในความฝัน นั้นทำให้เธอเชื่อว่าเธอสามารถเดินทางข้ามเวลาได้ และยืนยันกับตนเอง ดังตัวบทที่ว่า

ทำไมตราวุธถึงบอกว่าการย้อนเวลาเป็นเรื่องยากเย็นนัก เพราะนี่ก็เป็นอีกครั้งแล้วที่เพียงขวัญหลุดเข้ามาอยู่ในร่างของคนแปลกหน้า ในยุคสมัยที่ไม่รู้จัก ถึงแม้ว่าอาจไม่สามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์อย่างที่ชุดาคุ้นชินกับคนนั้นอ้างอิง แต่นี่ก็เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง อาจเป็นสัญนิยมหรือสัญนิยมมหัศจรรย์ก็ตามที่ แต่หญิงสาวเชื่อมั่นว่าการเดินทางข้ามเวลาเป็นเรื่องที่ทำได้ ขอบฟ้าทองเวลาอาจไม่ไกลอย่างที่คิด

(Khongkha, 2022,p. 81)

อย่างไรก็ตามท้ายที่สุดตัวบทก็เฉลยในตอนท้ายว่า เหตุการณ์ที่ดูเหมือนเป็นการเดินทางข้ามเวลาซึ่งวิทยาศาสตร์ยังไม่สามารถกระทำได้ แท้จริงเป็นผลจากความป่วยไข้เท่านั้น “แต่สิ่งที่ผมยืนยันได้คือสิ่งที่คุณหนูประสบอยู่ไม่ใช่การเดินทางข้ามเวลา แม้ปรากฏการณ์ที่คุณหนูคิดว่าตัวเองกำลังพบอยู่จะทำให้เชื่อแบบนั้นก็ตาม” (Khongkha, 2022,p. 202) ประเด็นนี้สามารถมองได้ว่า เพศหญิงไม่สามารถประสบกับปรากฏการณ์ที่วิทยาศาสตร์ที่สูงนี้ไม่ได้ ทำได้เพียงการ ‘รู้สึก’ว่าประสบเท่านั้น และหากวิทยาศาสตร์ยังไม่ยืนยันว่าการเดินทางข้ามเวลาทำได้ เพศหญิงก็ไม่สามารถเดินทางข้ามเวลาได้เช่นกัน

ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติอีกประการหนึ่งที่ชุดารับรู้ว่าตนประสบคือ วิญญาณสวมร่าง หมายถึง ภาวะที่วิญญาณหลุดจากร่างของตนเข้าสู่ร่างของผู้อื่น ชุดานอนหลับและฝันตนเข้าไปในร่างของเด็กหญิง

แปลกหน้า โดยที่ชุดาไม่รู้ว่านั้นคือตนเอง อันเป็นผลมาจากอาการความจำเสื่อม ดังในฉากความฝันของชุดา ที่เธอจ้องมองตัวเองในวัยเยาว์ผ่านกระจก

เพียงขวัญไม่รู้จักเด็กหญิงปริศนาคนนี้เลย
 พุดด้วยความสัตย์จริงและมั่นใจถึงที่สุด ไม่มีประพิมพ์ประพายใดที่ให้ความรู้สักว่าเคยคุ้น
 [...] ดวงตาคู่นั้น มันเต็มไปด้วยความคุ้นเคยอย่างประหลาด แต่ในขณะที่นั้นก็มั่นใจว่าไม่เคย
 รู้จักกันมาก่อนในชีวิต

(Khongkha, 2022,p. 53)

จากตัวบทที่กล่าวมา แม้ชุดาจะคุ้นกับแวตตาของภาพสะท้อนในกระจก ซึ่งก็คือตัวของเธอเอง แต่ตัวบทก็นำเสนอให้ชุดายืนยันว่าไม่รู้จักกับบุคคลแปลกหน้าดังกล่าว การจำใบหน้าในวัยเด็กของตนไม่ได้ อาจมองผิวเผินว่าเป็นอาการปกติของผู้ป่วยด้วยโรคทางสมอง แต่เมื่อพิจารณาอีกด้านพบว่า โรคอัลไซเมอร์ เป็นผลให้เพศหญิงแยกตัวเองในอดีตออกจากตัวเองในปัจจุบัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือความป่วยไข้ทำให้เพศหญิงมีภาวะตัวตนที่แตกกระจาย

การนำเสนอให้เพศหญิงรับรู้ว่ตนมีประสบการณ์เหนือธรรมชาติในตอนแรกก่อนจะมาเฉลยในตอนจบว่าแท้จริงเป็นเพียงอาการป่วยทางสมองที่ทำให้การรับรู้บิดเบือนไป แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงเพศหญิงกับความเขลา ความไม่รู้จัก และการพยายามเห็นต่างจากองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ การยืนยันว่าตนเองสามารถเดินทางข้ามเวลาได้ เป็นการเชื่อมโยงเพศหญิงกับความรู้สึกมากกว่าเหตุผล ชี้ให้เห็นว่าเพศหญิงไม่อาจทำหายองค์ความรู้ของเพศชายได้อย่างแท้จริง ทั้งที่ในตอนแรก ตัวบททำให้เสมือนว่า ชุดากำลังประสบกับการเดินทางข้ามเวลาซึ่งดูเหมือนเพศหญิงกำลังโต้กลับว่ทฤษฎีวิทยาศาสตร์ว่การเดินทางข้ามเวลาทำได้จริง แต่ในตอนจบกลับเฉลยว่แท้จริงเป็นเพียงการรับรู้ที่บิดเบือนเนื่องจากความป่วยไข้เท่านั้น ซึ่งตีความได้ว่าสุดท้ายเพศหญิงไม่สามารถทำเรื่องที่เพศชายทำไม่ได้ (เดินทางข้ามเวลา) และสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพียงการรับรู้ที่ผิดปกติกึ่งเป็นผลมาจากความป่วยไข้เท่านั้น

สรุปประเด็นการนำเสนอความป่วยไข้ของเพศหญิงที่เชื่อมโยงกับเรื่องเหนือธรรมชาติ ตัวบทแสดงให้เห็นว่โรคอัลไซเมอร์เชื่อมโยงเพศหญิงกับการรับรู้ที่บิดเบือนจากความจริงในมิติของการประสบกับเรื่องเหนือธรรมชาติ ดังที่นำเสนอให้ชุดารับรู้ว่ตนสามารถเดินทางข้ามเวลาได้ และยังเข้าใจว่วิญญาณของตนหลุดจากร่างและเข้าไปอยู่ในร่างของคนแปลกหน้า ซึ่งความจริงแล้ว เป็นเพียงการฝันถึงตนเองในวัยเยาว์เท่านั้น ดังนั้นสามารถกล่าวได้ว่า ความป่วยไข้นำไปสู่การนิยามความหมายว่เพศหญิงในลักษณะของเพศที่ถูกโยงกับความเชื่อในเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ ซึ่งเป็นเพียงความเขลาและความไม่รู้จริง

2. ความป่วยไข้ของเพศหญิงกับการบำบัด

ประเด็นนี้เป็นผลการศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนอการบำบัดอาการป่วยของชุดา โดยหลังจากที่ชุดาป่วยด้วยโรคอัลไซเมอร์ เธอได้รับการบำบัดด้วยการใช้ยาและไม่ใช้ยา ซึ่งการบำบัดทั้งสองวิธีแสดงให้เห็นอำนาจของเพศชายและความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศชายและเพศหญิงอย่างน่าสนใจ

2.1 การบำบัดโดยการให้ยา

ตัวบทเสนอให้ชุดาได้รับยา Donepezil ซึ่งเป็นยารักษาโรคความจำเสื่อมและยาตัวอื่นๆ เพื่อใช้รักษาอาการผิดปกติของสมอง ทว่การได้รับการบำบัดด้วยวิธีดังกล่าว กลับมีผลข้างเคียง “ยารักษา

โรคความจำเสื่อมบางตัวที่คุณหมูกินอยู่จะทำให้กล้ามเนื้ออ่อนแรงได้เป็นบางครั้ง อาการจะคล้ายฝัอง้า” (Khongkha, 2022,p. 206) และทำให้ซุตาเข้าใจว่าจนได้พบเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ เป็นต้นว่าเข้าใจว่าวิญญาณตนออกจากร่างและไปสวมร่างบุคคลอื่น การที่ผลข้างเคียงของยาทำให้อาการคล้ายฝัอง้า แสดงให้เห็นว่าการบำบัดด้วยซึ่งเป็นภาพแทนของวิทยาศาสตร์ ยิ่งทำให้เพศหญิงก้าวเข้าสู่โลกเหนือธรรมชาติและลึกลับ นำไปสู่ความเข้าใจว่ามีความผิดวนมีประสบการณ์เหนือธรรมชาติ

นอกจากนี้ยาที่ใช้รักษาอาการความจำเสื่อมที่ใช้บำบัดอาการของซุตานั่น หายที่สุดก็ไม่สามารถทำให้ซุตาหายจากโรคนี้ได้ ซึ่งเมื่อมองในเชิงการแพทย์อาจเห็นว่า นวนิยายนำเสนอภาพของผู้ป่วยและอาการได้สมจริง เนื่องจากโรคอัลไซเมอร์นั้นไม่สามารถรักษาให้หายขาดได้ ทำให้เพียงประคับประคองเท่านั้น แต่เมื่อพิจารณาในเชิงลึก การที่ตัวบทเสนอให้ซุตาไม่หายขาดจากโรคนี้มีนัยสำคัญ เนื่องจากตัวบทเสนอให้ในตอนท้ายเรื่องนั้น แม้ซุตาจะรู้ความจริงจากตราว่าตนเป็นโรคอัลไซเมอร์และรับรู้ตัวตนที่แท้จริงของตนเอง แต่ก็เป็นเพียงชั่วคืนเท่านั้น เพราะเมื่อซุตาตื่นมาในวันรุ่งขึ้น เธอกลับมารับรู้ว่าตนคือ ‘เพียงขวัญ สุริยะสวาง’ ไม่ใช่ ‘ซุตา เกียงลออ’ อันเป็นตัวตนที่แท้จริงของเธอ ซึ่งนั่นเป็นการวนกลับมาจุดเริ่มต้นและนำเสนอใจคือเนื้อความในบทแรกของนวนิยายกับบทสุดท้ายเป็นเนื้อความเดียวกัน แสดงให้เห็นวัฏจักรชีวิตของซุตาที่กลับมาจุดเริ่มต้นอีกครั้ง นั่นคือ ซุตาเข้าใจว่าตนเป็นเพียงขวัญ - ซุตาได้รับประทานยาและนอนหลับฝัน - ซุตาเข้าใจว่าตนเดินทางข้ามเวลา - ซุตารู้ความจริงทั้งหมดและตื่นมาเข้าใจว่าตนเป็นเพียงขวัญอีกครั้ง เป็นเช่นนี้ไม่รู้จบซึ่งสอดคล้องกับความเป็นนิรันดร์ตามชื่อเรื่อง

2.2 การบำบัดโดยการไม่ใช้ยา

นอกจากจะใช้ยาเพื่อการบำบัดโรคอัลไซเมอร์แล้ว ซุตายังได้รับการบำบัดด้วยการไม่ใช้ยา ด้วยการพูดคุยกับคนใกล้ชิดถึงเรื่องที่สนใจ “แม้คุณหนูจะไม่ได้เรียนจบทางด้านฟิสิกส์โดยตรง แต่ห้วงเวลานั้นพวกเราที่พูดคุยแลกเปลี่ยนเรื่องทฤษฎีสัมพัทธภาพกันนับไม่ถ้วน [...] วิธีการประคับประคองผู้ป่วยโรคความจำเสื่อมที่ดีที่สุดคือ การพูดคุยแลกเปลี่ยนหรือทำกิจกรรมที่เจ้าตัวสนใจ การกระตุ้นให้คิดด้วยตัวเองจะช่วยให้อาการของโรคดำเนินไปช้ากว่าที่ควร” (Khongkha, 2022,p. 215)

การเสนอให้ตราวุธเป็นผู้พูดคุยเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ซุตาฟัง แสดงให้เห็นสถานะของเพศหญิงที่ต้องมีเพศชายคอยดูแลและบำบัดเมื่อป่วย นอกจากนี้เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้พูดและผู้ฟังซึ่งผู้พูดมีสถานะเหนือกว่า ชี้ให้เห็นว่าเพศชายที่มีสถานะเหนือกว่าเพศหญิง ต่อยอำนาจเพศชายผ่านการบำบัดอาการป่วยของเพศหญิง

น่าสนใจคือ ตราวุธไม่ได้บอกความจริงกับซุตาตั้งแต่แรก โดยเขาอ้างว่า “คุณหนูคิดดูสิครับ หากวันแรกที่เราพบกันที่บ้าน ผมบอกคุณหนูว่า *คุณหนูครับ คุณหนูกำลังเป็นโรคความจำเสื่อม คุณหนูกำลังลืมผม ความจริงผมไม่ใช่คนแปลกหน้า* คุณหนูจะคิดอย่างไรกับพ่อบ้านคนนี้ครับ” (Khongkha, 2022,p. 204) ในประเด็นนี้เมื่ออ่านอย่างผิวเผิน อาจทำให้ตั้งคำถามกับอำนาจเพศชายที่กล่าวมาข้างต้นว่า หรือแท้จริงเพศชายไม่มีความสามารถหรือวิธีการทำให้เพศหญิงรับรู้ตัวตนและอาการป่วยของตนเองตามความเป็นจริงและจำเป็นต้องเล่นตามบทบาทตามที่เพศหญิงมอบให้ ทว่าอีกมุมหนึ่งประเด็นนี้แสดงให้เห็นการตอกย้ำให้เห็นว่าเพศหญิงไม่สามารถกลับสู่โลกความจริงได้ง่ายดาย ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือ แม้ในฉากที่ตราวุธเล่าความจริงให้ซุตา สรรพนามและภาษาที่เขาใช้กับซุตา ก็ยังคงเป็นภาษาซุตาเดิม นั่นคือ การเรียกซุตาว่า ‘คุณหนู’ ตามบทบาทของพ่อบ้าน ซึ่งเมื่อพิจารณาจากเนื้อเรื่องที่ตราวุธและซุตาเป็นเพื่อนกันในวัยเรียนและแต่งงานกันเมื่อเป็นผู้ใหญ่ สามารถอนุมานได้ว่า ตราวุธน่าจะไม่ได้ใช้คำนี้เรียกภรรยา แสดงให้เห็นการกักขังเพศหญิงอยู่ในโลกสมมติและเมื่อสังเกตคำกล่าวของตราวุธที่ว่า “จำผมว่าเป็นตราวุธไปนี่แหละครับ

ดีที่สุดแล้ว” (Khongkha, 2022,p. 214) ทำให้อนุมานได้ว่าแท้จริงแล้ว ตัวละครตัวนี้อาจมีชื่ออื่นและมีคุณสมบัติอื่นๆที่ถูกปกปิดไว้ คำกล่าวของตราวุธตอกย้ำการกักขังเพศหญิงให้อยู่ในโลกสมมติและยากเกินจะนำเพศหญิงกลับสู่โลกความจริง

กล่าวโดยสรุปคือ ตัวบทชี้ให้เห็นว่าแม้จะได้รับการบำบัดอย่างไร แต่ก็ไม่มีกระบวนการใดทำให้ชุดา กลับสู่โลกความจริงได้ ประเด็นนี้เป็น การเชื่อมโยงให้เพศหญิงคือ ‘ความป่วยไข้ที่ไม่อาจเยียวยาได้’ และเมื่อพิจารณากระบวนการและผลจากการบำบัดความป่วยไข้ นั่นคือ การใช้ยา และการไม่ใช้ยาด้วยการพูดคุย เรื่องที่ผู้ป่วยคุ้นเคยพบว่า การให้ชุดารับประทานยากลับยิ่งทำให้เธอเข้าใจว่าตนมีประสบการณ์เหนือธรรมชาติและการพูดคุยกับเธอด้วยเรื่องที่คุ้นเคยกลับยิ่งทำให้ชุดาไม่อาจแยกโลกความจริงออกจากโลกสมมติ แสดงให้เห็นว่ายิ่งเยียวยาเท่าใด เพศหญิงก็ยิ่งจมลึกอยู่ในวังวนของความป่วยไข้มากขึ้น

3. ความป่วยไข้ของเพศหญิงในฐานะกลวิธีการเล่าเรื่อง

นวนิยายเรื่อง หนึ่งนักรบนิรันดร์ แบ่งออกเป็น 20 ตอน โดยผู้เขียนตั้งชื่อแต่ละตอนด้วยชื่อนวนิยาย 20 เรื่อง ได้แก่ ช้างหลังภาพ, สี่แผ่นดิน, ชั่วฟ้าดินสลาย, ปริศนา, จำเลยรัก, เพชรพระอุมา, คู่กรรม, ผู้ใหญ่สีกับนางมา, ขาวนอกนา, พ้าจรดทราย, ปลาหมึก, ทองเนื้อเก้า, พรหมมอลเวง, เจ้าจันทร์ผมหอม นิราศพระธาตุอินทร์แขวน, หิมาลายัน, ลับแลแก่งคอย, ใต้ฝุ่น, ยุคสมัยแห่งความสิ้นหวัง พุทธศักราช อัสตกับทรงจำของทรงจำของแมวกุหลาบดำ, จนกว่าเราจะพบกันอีก ซึ่งอนุภาคของแต่ละตอนจะมีจุดร่วมกับนวนิยายเรื่องอื่นๆ เช่น ในตอน ‘จำเลยรัก’ จะมีฉากหลักเป็นทะเล หรือตอน ‘เพชรพระอุมา’ มีฉากหลักเป็นป่า หรือมีการใช้ฉากต่างประเทศเพื่อให้สอดคล้องกับนวนิยายเรื่องอื่นๆ เช่น ‘พ้าจรดทราย’ หรือ ‘หิมาลายัน’

ความน่าสนใจคือ ผู้เขียนได้เล่าเรื่องราวแต่ละตอนด้วยมุมมองของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ที่มีภาวะสมองเสื่อม ซึ่งการรับรู้บิดเบือนไปจากความจริง การใช้มุมมองดังกล่าวนี้เองทำให้นวนิยายเรื่องนี้มีความโดดเด่นในกลวิธีการเล่าเรื่อง โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นได้แก่ เรื่องเล่าที่บิดเบี้ยว และเรื่องเล่าหักมุม คำถามที่น่าขบคิดคือการใช้กลวิธีดังกล่าวแสดงให้เห็นวิธีคิดแบบชายเป็นใหญ่อย่างไร

3.1 เรื่องเล่าที่บิดเบี้ยว

เรื่องเล่าที่บิดเบี้ยวในที่นี้หมายถึงเรื่องที่ไม่ปะติดปะต่อ ไม่สมเหตุผล ไม่ต่อเนื่อง ขาดช่วง ซึ่งเป็นภาพแทนของการรับรู้ที่บิดเบือนจากความจริงของผู้ป่วยอัลไซเมอร์ โดยนวนิยายนำเสนอภาพแทนดังกล่าวผ่านการดำเนินเรื่องแต่ละบท

การใช้มุมมองของชุดาที่มีความผิดปกติของสมองในการเล่าเรื่อง ทำให้นวนิยายเรื่องนี้ดู ‘ผิดปกติ’ เมื่อมองด้วยสายตาของคนทั่วไป เช่น ในตอน ‘จำเลยรัก’ ตัวบทเสนอให้ชุดารับรู้ว่าคุณย่ายืนอยู่ที่ทะเล ซึ่งเป็นฉากหลักในนวนิยายเรื่องดังกล่าว เครื่องแต่งกายที่ทั้งสองสวมใส่ก็เป็นชุดที่สวมสบายเหมาะกับการมาพักผ่อนที่ทะเล “พ่อบ้านหนุ่มในเสื้อบางสบายกับกางเกงขาสั้น [...] เกลียวคลืนทบชายฝั่งอยู่ช้า ๆ [...] ท้องทะเลกว้าง แดดรยะยับยิบที่ทอลงบนผืนน้ำกว้าง” (Khongkha, 2022,pp. 65-66) แต่เมื่อขึ้นตอนใหม่ซึ่งมีเนื้อหาต่อเนื่องกันคือตอน ‘เพชรพระอุมา’ ฉากสถานที่และบรรยากาศกลับเปลี่ยนไปเป็นฉากป่าอย่างกะทันหัน เพื่อให้สอดคล้องกับฉากหลักของนวนิยายเรื่องดังกล่าว และเครื่องแต่งกายของตราวุธก็เปลี่ยนไปด้วย

ป่าไม้ชุ่มชื้นพื้นที่สีเขียวสูงเหนือหัว บริเวณตึ๊งค่ายพักอยู่บนเนินหินราบเรียบโล่งแคบ หันหลังติดกับชะง่อนหน้าผาใหญ่ สะโง้งโอบด้วยกิ่งไม้ขนาดเล็ก เป็นเครื่องระวางไพร ถนนป่ายามมีลักษณะเหมือนช่องผ่านของขบวนเกวียน [...] หญิงสาวลูกยืนขึ้นพร้อมกับจัดเครื่องแต่งกายอย่างทะมัดทะแมง เสื้อผ้าเดินป่าค่อนข้างหนาแต่ระบายอากาศได้ดี กางเกงขายาวสวมทับด้วยรองเท้าเดินป่า เอวคาดเข็มขัดปืนสั้นอันพกไว้เสมอยามล่องไพร ไหล่สะพายปืนไรเฟิลไว้อย่างหลวมๆ ในขณะที่ตราวุธก็แต่งกายในลักษณะแทบไม่ต่างกัน เพียงแต่อยู่ในแบบของผู้ชาย และมีมิติโบว์ขนาดยาวคาดเอวอยู่อีกอัน สวมหมวกสักหลาดคาดหนังเสือดาว

(Khongkha, 2022, pp. 69-70)

เมื่อสังเกตจะเห็นว่า ฉากและการแต่งกายดังกล่าวเปลี่ยนไปอย่างสอดคล้องกับนวนิยายเรื่องเพชรพระอุมา และเมื่อเชื่อมโยงกับตอน ‘จำเลยรัก’ แล้วพบว่าฉากและเครื่องแต่งกายของตัวละครแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงทั้งที่เป็นฉากต่อเนื่องกันและอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน โดยทั้งหมดเป็นการรับรู้ของชุดาที่ป่วยด้วยโรคทางสมองเพียงผู้เดียวเท่านั้น

นอกจากนั้น ในตอน ‘พรหมมอลเวง’ เป็นฉากที่ชุดารับรู้ว่าพยาบาลและบุรุษพยาบาลแปลกหน้า พยายามจะจับตัวเธอไว้ แต่แท้จริงแล้วผู้เขียนเฉลยตอนจบว่าเป็นเพียงแม่บ้านและคนขับรถที่บ้านของชุดาเท่านั้น “สองคนนั้นคือน้อยกว่าคนขับรถครับ แค่นั้นนั้นคุณหนุ่มมองเห็นเป็นใครคนอื่น” (Khongkha, 2022, p. 208)

กล่าวโดยสรุปคือ การนำมุมมองของเพศหญิงที่มีความผิดปกติทางสมองมาใช้ในการเล่าเรื่อง ทำให้เรื่องราว ไม่สมเหตุสมผล แสดงให้เห็นว่าความป่วยไข้ของเพศหญิงเป็นภาพแทนของเรื่องที่บิดเบี้ยว ซัดเซวและไม่เคยปะติดปะต่อ ซึ่งเป็นการนิยามความหมายให้เพศหญิงเชื่อมโยงกับความบกพร่อง ไม่สมบูรณ์ ผ่านกลวิธีการเล่าเรื่อง

3.2 เรื่องเล่าหักมุม

เรื่องเล่าแบบหักมุม (Twist-ending Story) หมายถึง การเฉลยปมของเรื่องในตอนจบที่ตรงข้ามกับสิ่งที่ผู้อ่านคิดไว้ โดย Chaisinwattana (2016, pp. 33-34) กล่าวว่า นักเขียนที่ริเริ่มแนวเรื่องหักมุมคือ กี เดอ โมปาซง (Guy de Maupassant) เรื่องเล่าลักษณะนี้ ผู้เขียนมักเสนอเงื่อนไขต่างๆ เพื่อซ่อนนัยไว้ก่อนที่เรื่องจะดำเนินมาถึงตอนจบ ซึ่งในตอนท้ายเหตุการณ์ในเรื่องจะพลิกผันอย่างที่ไม่ผู้อ่านคาดคิด และทำให้ต้องย้อนกลับไปอ่านเรื่องราวใหม่ตั้งแต่ต้น ยูวาร์สสรุปข้อเสนอของเกลนวูด คลาก (Graves Glenwood Clark) ไว้ว่า เรื่องเล่าหักมุมมี 7 ลักษณะดังนี้ “1) การหลอกลวงและการเล่นตลก 2) การเปิดเผยเหตุการณ์แบบบิดเบือน 3) การเปิดเผยสิ่งที่ตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิง 4) การเปลี่ยนแปลงความรู้สึกนึกคิด 5) การพลิกผันเหตุการณ์หรือสถานการณ์สองต่อ 6) การคลี่คลายปริศนา 7) การเปิดเผยลักษณะนิสัยหรือสภาพแวดล้อมที่มีอำนาจครอบงำตัวละครอย่างฉับพลัน”

หากพิจารณาตามข้อเสนอดังกล่าว นวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์* สามารถจัดได้ว่าเป็นเรื่องเล่าแบบหักมุม โดยมีลักษณะแบบการเปิดเผยสิ่งที่ตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ ในเบื้องต้นตัวบททำให้ผู้อ่านเข้าใจว่าชุดาพบของแปลกหน้าวันละขึ้น แต่ความจริงแล้ว ตัวบทให้ตราวุธเฉลยว่า “คุณหนูกำลังลืม สิ่งที่คุณหนูเคย จำ ได้ไปวันละหนึ่งชิ้นต่างหากครับ” (Khongkha, 2022, p. 203) และ “คุณหนูกำลังจำ สิ่งที่คุณหนู ลืม ไปได้ต่างหากครับ” (Khongkha, 2022, p. 205) (จากลิมเป็นจำ/จำเป็นลิม) นอกจากนี้ในตอนแรกตัวบททำให้ผู้อ่านเข้าใจว่า ชุดาและตราวุธเป็นชายหนุ่มหญิงสาว แต่แท้จริงแล้วมาเฉลยว่า

เป็นชายหญิงสวย (จากหนุ่มสาวเป็นชรา) หรือที่ซูดเข้าใจว่าตนเองเป็นเพียงขวัญ แล้วคิดว่าซูด เลี้ยงลออเป็นผู้อื่น แท้จริงแล้วกลับคือตัวของเธอเอง (จากผู้อื่นกลายเป็นตนเอง) การเล่าเรื่องด้วยวิธีหักมุมแสดงให้เห็นว่า ความป่วยไข้ของเพศหญิงเป็นภาพแทนของเรื่องเล่าที่กำกวม มีหลายนัย

กล่าวโดยสรุป การนำความป่วยไข้ของตัวละครเพศหญิงมาเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่อง ไม่ใช่เพียงทำให้นวนิยายเรื่องนี้ชวนติดตามเท่านั้น แต่เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า เป็นการนิยามความป่วยไข้ของเพศหญิงในฐานะเรื่องเล่าที่บิดเบี้ยวและกำกวมผ่านกลวิธีการเล่าเรื่อง

4. ความป่วยไข้ การเมือง ความเป็นอื่น

จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าซูดเป็นตัวละครที่ป่วยด้วยโรคอัลไซเมอร์ ซึ่งมีภาวะของความจำเสื่อมและสมองเสื่อม ทำให้การรับรู้ของตัวละครดังกล่าวบิดเบือนไปจากโลกความเป็นจริง ตัวบทนาเสนอให้ผู้อ่านทราบภูมิหลังของตัวละครซูดผ่านบันทึกของเธอ ซึ่งภูมิหลังดังกล่าวเสนอว่าซูด เป็นตัวละครหญิงที่สนใจเหตุபານการเมืองมาตั้งแต่วัยสาว ซึ่งทำให้เธอมีความคิดที่แตกต่างจากผู้หญิงวัยเดียวกัน เช่น การเลือกผู้ชายที่จะมาเป็นคนรักผ่านเกณฑ์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ “อย่างน้อยหากถามว่ากบฏแบ่งแยกดินแดนคืออะไร ผู้ชายที่จะเข้ามาขอพบฉันก็ควรจะต้องได้บ้าง” (Khongkha, 2022,p. 73) ซึ่งทำให้เธอสนใจในตัวตราฐที่มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์การเมืองเช่นเดียวกับเธอ

นอกจากนั้น ตัวบทยังเสนอให้ซูดใช้การเขียนเป็นเครื่องมือในการแสดงทัศนะทางการเมืองผ่านการเขียนบันทึกและการเขียนบทละคร โดยขอวิเคราะห์ที่ละครประเด็นดังนี้

ด้านการเขียนบันทึก ตัวบทสร้างให้ซูดได้สมุดบันทึกจากแม่เป็นของขวัญวันเกิด และเธอก็เริ่มเขียนบันทึก โดยเป็นการเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน แต่น่าสนใจคือในสมุดบันทึกนั้นได้แสดงให้เห็นการเชื่อมโยงชีวิตของตนเองกับเหตุการณ์สำคัญทางการเมือง “ฉันจดบันทึกโดยเทียบกับอายุของฉัน ฉันจึงอยากจะนับเทียบให้ชัดว่าเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นกับฉันตอนอายุเท่าไร” (Khongkha, 2022,p. 62) นั่นทำให้ “หลังๆสมุดบันทึกฉบับนี้ดูเหมือนการจดเหตุการณ์สำคัญประเทมากกว่าเรื่องตัวเองเสียแล้ว” (Khongkha, 2022,p. 120) นอกจากนั้นสมุดบันทึกของซูดยังเป็นเครื่องมือในการแสดงทัศนะ “ยิ่งโตยิ่งฉันยิ่งรักสมุดบันทึกเล่มนี้ ฉันค้นพบว่านี่เป็นพื้นที่ซึ่งฉันสามารถพูดทุกอย่างออกมาได้มากที่สุด” (Khongkha, 2022,p. 71)

ด้านการเขียนบทละคร ซูดในสมัยเรียนชั้นมัธยมศึกษาได้เขียนบทละครเวทีเพื่อใช้ในการแสดงเรื่อง ภาพฝันตะวันตกาย

“สมัยมัธยม คุณหนูได้ร่วมทำละครเวทีโรงเรียนกับเพื่อนครับ [...] ละครเวทีเรื่องนั้นชื่อ ภาพฝันตะวันตกาย คุณหนูเป็นผู้รับผิดชอบเขียนบทละคร [...] เพียงขวัญเป็นลูกสาวเอกอัครราชทูตใหญ่แถบแอฟริกา เธอถูกทิ้งให้อยู่ในบ้านที่ว่างเปล่าคนเดียวตั้งแต่เด็กจนโต จนวันหนึ่งความมหัศจรรย์ก็เกิดขึ้น เธอสามารถข้ามเวลาไปสู่ออนาคตได้ เพียงขวัญทะลุมิติไปและไม่เคยกลับมา [...] คุณหนูอนุมานอนาคตของประเทศไทยผ่านบ้านเมืองที่พัฒนาแล้ว และอีกด้านหนึ่งที่เอาบ้านเมืองที่ยังไม่พัฒนามากลับด้าน ภาพฝันตะวันตกายจึงเป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นจากนวนิยายสารพัดเล่ม คุณหนูวาดอนาคต ประกอบเรื่องเล่าแต่งแต้มทุกอย่างให้เป็นเรื่องจริง”

(Khongkha, 2022,pp. 216-217)

หากพิจารณาเรื่องราวในบทละครที่เล่าถึงการเดินทางข้ามเวลาจากยุคสมัยที่ยังไม่พัฒนาไปสู่ยุคที่พัฒนาประเทศแล้ว ทำให้เห็นว่าบทละครดังกล่าว มีนัยถึงการวิพากษ์ยุคสมัยปัจจุบัน และฉายภาพความฝันถึงอนาคตที่ดีกว่า ซึ่งอนุมานได้ว่าชุดาปรารถนาจะเห็นภาพของประเทศไทยที่ดีกว่ายุคปัจจุบันที่เธออยู่

น่าสนใจคือ การนำเสนอภูมิหลังของชุดาในวัยสาวก่อนจะป่วยด้วยโรคอัลไซเมอร์ในบั้นปลายชีวิตให้เกี่ยวข้องกับการแสดงทัศนะทางการเมืองผ่านการเขียนนั้น เป็นการปูพื้นให้เห็นว่าชุดามีความเป็นอื่นจากระบบปิตาธิปไตย ดังที่ Beard (2020, p. 27) กล่าวว่าไว้ว่าตั้งแต่สมัยโบราณ เพศหญิงไม่สิทธิออกเสียงหรือแสดงความคิดเห็นทางการเมือง ดังนั้น การที่ชุดาแสดงความคิดเห็นทางการเมือง แม้จะเป็นการเขียนบันทึกหรือแต่งบทละครก็ตาม เป็นการแสดงให้เห็นว่าชุดาเป็นภาพแทนของเพศหญิงที่เป็นอื่นต่อระบบชายเป็นใหญ่ และในบั้นปลายชีวิตก็ถูกเชื่อมโยงกับความป่วยไข้ที่ไม่อาจเยียวยา

สรุปและอภิปรายผล

บทความเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า นวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์* นิยามเพศหญิงผู้ป่วยไข้ในลักษณะของความแปลกประหลาด ผิดปกติ และความป่วยไข้ที่ไม่อาจเยียวยาได้ นอกจากนั้นยังเป็นภาพแทนของเรื่องเล่าที่บิดเบี้ยวและกำกวม ซึ่งการนิยามดังกล่าวอยู่ภายใต้ระบบคิดชายเป็นใหญ่ ที่มองว่าเพศหญิงอ่อนแอ จมอยู่กับความเจ็บป่วย และเมื่อพิจารณาลักษณะของโรคแล้วพบว่า การเลือกให้ตัวละครป่วยด้วยโรคเกี่ยวกับสมองมีนัยของการนิยามให้เพศหญิงเป็นเพศที่บกพร่องทางการรับรู้ และเมื่อพิจารณาการสร้างตัวละครพบว่า ตัวบทสร้างให้ตัวละครหญิงผู้ป่วยไม่มีลักษณะของความเป็นอื่นผ่านการให้ตัวละครดังกล่าวให้ความสนใจเรื่องการเมือง

เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า การนำเสนอความป่วยไข้ของตัวละครเพศหญิงในนวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์* สามารถเชื่อมโยงกับความเกลียดชังเพศหญิง (Misogyny) ซึ่งเป็นแนวคิดที่เป็นผลผลิตจากสังคมปิตาธิปไตย ที่นิยามเพศหญิงด้วยอคติ เช่น การมองว่าเพศหญิงคือความอ่อนแอ บกพร่อง ไม่สมบูรณ์ หรือชั่วร้าย ตลอดจนนำความหายนะมาให้ โดยการนำเสนอวิธีคิดดังกล่าวไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในรูปแบบที่โหดร้ายที่แสดงออกอย่างโจ่งแจ้ง ในทางกลับกันความเกลียดชังเพศหญิงสามารถแสดงออกมาการกระทำที่อ่อนโยนของเพศชาย หรือการปกป้องดูแลเพศหญิง ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นว่าเพศหญิงถูกเชื่อมโยงกับความอ่อนแอและจำเป็นต้องมีเพศชายมาปกป้อง ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าความเกลียดชังเพศหญิงสามารถแสดงออกผ่านมายาคติของวาทกรรมสุภาพบุรุษ ดังที่ตัวบทเสนอให้เห็นว่าตราวุธ สามิของชุดาใจก็กักขังให้เธออยู่ในโลกสมมติ โดยที่ไม่ยอมบอกความจริงตั้งแต่แรกว่าชุดาคือใคร ด้วยการเฝ้าไปตามบทบาทสมมติเพื่อคอยดูแลและประคับประคองอาการป่วยของภรรยา

เมื่อเชื่อมโยงกับงานของ Wongwilas (2020) Kittimahacharoen (2021) ที่แสดงให้เห็นว่าความป่วยไข้ของเพศหญิงอาจเป็นเหมือนบทลงโทษของผู้ที่ประพฤติตนนอกกรอบสังคมชายเป็นใหญ่พบว่า โรคอัลไซเมอร์ของชุดาอาจไม่ใช่บทลงโทษที่ชัดเจนนัก แต่ความป่วยไข้ของตัวละครดังกล่าวตอกย้ำความเป็นอื่นและความแปลกปลอมของเพศหญิงผ่านการทำให้ชุดามีการรับรู้ที่ผิดปกติ

นวนิยายเรื่อง *หนึ่งนักรบนิรันดร์* บทประพันธ์ของ กิตติศักดิ์ คงคา เล่าเรื่องราวการประคับประคองผู้ป่วยโรคอัลไซเมอร์ผ่านตัวละครตราวุธและชุดา อย่างไรก็ตามเมื่อวิเคราะห์ในมุมของกรอบคิดแบบปิตาธิปไตยพบว่า การนำเสนอภาพของตัวละครหญิงที่ป่วยด้วยโรคดังกล่าวให้เชื่อมโยงกับการรับรู้ที่บิดเบือนจากโลกความจริง หรือการแสดงให้เห็นว่าในตอนจบ ชุดายังคงเข้าใจว่าตนเองคือเพียงขั้ว

ดั้งเดิมผ่านเนื้อความบทสุดท้ายที่เหมือนกับบทแรก ตลอดจนการใช้มุมมองของชุนดาในการเล่าเรื่องทำให้เกิดเรื่องเล่าที่ไม่ปะติดต่อตามการรับรู้ที่ผิดปกติของผู้ป่วยด้วยโรคทางสมอง ทำให้สามารถตีความได้ว่าความป่วยไข้ของเพศหญิงไม่ใช่เพียงความผิดปกติทางร่างกาย แต่ยังแฝงด้วยอุดมการณ์ปิตาธิปไตย

References

- Beard, M. (2020). **Women Power**. (N. Pathommawat, Trans). Bangkok: Bookscape. (In Thai)
- Chaisinwattana, Y. (2016). **Short Story: Analysis**. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Jennifer M. C. (1993). *Illness and the Construction of Femininity in the English Novel, 1840-1870* (Doctoral Dissertation). University of Canterbury.
- Khongkha, K. (2022). **Nueng Nap Wan Nirandon**. Bangkok: 13357. (In Thai)
- Kittimahacharoen, S. (2021). Invisible Enemy in 1937-1945 : Citizen's Sickness in Modern Thai Literary work. **Journal of Humanities Graduate School**, 10 (2), 114-131. (In Thai)
- Louiyapong, K. (2023). Saeng-Krasue: Gendered Ghost, Disease and Otherness in the Politics of Sexuality and the Real World. **Journal of Journalism, Thammasat University**, 16 (1) pp. 51-81. (In Thai)
- Panha, M. (2015). Dracula : Orality and Animality in Urban Space. In **Din, Nam, Lom, Fire, That, Universe: Toxic from Humanities Aspect**. (pp. 203-254). Bangkok: Siampanya. (In Thai)
- Pindasiri, N. (2023). **Nueng Nap Wan Nirandon: When Love and Illness Resist Time**. (In Thai)
- Pragatwutisarn, C. (2020). **The Fatal Female in the Beauty Body: Femininity and crisis of modernity in Thai Society**. Bangkok: Project of Publication of Textbook, Faculty of Arts, Chulalongkorn University. (In Thai)
- Wongwilas, R. (2020). **The representation of sick man and woman and social transformation in modern Chinese literature**. Research of Chinese Study Center, Institute of East Asian Studies, Thammasat University. (In Thai)

การสร้างสรรคศิลปกรรมเมืองเชียงแสนบนพื้นฐานประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อรองรับ มหกรรมศิลปกรรมร่วมสมัยนานาชาติไทยแลนด์ เชียงราย 2023

Chiang Sean Fine Arts Creativities based on Local History
for Thailand Biennale, Chiang Rai 2023

สมหวัง อินทรไชย์^{1*} / อาภิสรา พลนรัตน์²

Somwang Inchai¹ / Aphisara Bholnarattana²

^{1,2} คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จังหวัดเชียงราย 57100

^{1,2} Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Rai Rajabhat University,
Chiang Rai 57100 Thailand

* Corresponding author E-mail: thaicru1@hotmail.com

Received: Oct 24, 2024

Revised: Nov 27, 2024

Accepted: Dec 4 2024

Abstract

This research aimed to 1) analyze and synthesize Chiang Sean history, and 2) create contemporary art from Chiang Sean history. The research procedure was as follows; study Of Chiang Sean history from primary sources such as legend and secondary sources of the analytical history, analysis and synthesis the historical data to make local history of Chiang Sean paintings, verification of the data by the experts, artists, and historical academics by using focus group.

The results of the research revealed that the analyzed and synthesized Chiang Sean history for painting started from Lawajakkaraja Kingdom in 639 (B.E. 1181) to the present. The paintings were presented in 5 eras as follows: The first era of Lawajakkaraja Kingdom history from 638 to 1259 (B.E. 1181 – 1802) was presented in six paintings; the second era of King Mangrai history from 1259 to 1557 (B.E. 1802 – 2100) was presented in twenty-six paintings, the third era of being colonized by Myanmar from 1558 to 1774 (B.E. 2101 - 2317) was presented in four paintings; the fourth era of being part of Siam from 1804 (B.E. 2347) to the change from the absolute monarchy to be democracy with the King as Head of State in 1932 (B.E. 2475) was presented in eight paintings; the fifth era of the era after the announcement of the change of government from 1933 (B.E. 2476)

to the end of the seventh National Economic and Social Development Plan in 1996 (B.E. 2539) was presented in three paintings and the sixth era of the contemporary history from 1997 (B.E. 2540) to the present was presented in three paintings.

Four guidelines for the selection of the story of Chiang Saen local history for painting which was related to the creativity of historical wisdom concept as follows: 1) The data were directly and indirectly related to Chiang Saen, 2) the data were supported by the empirical evidence and the answers could be described, 3) The data could respond to the research objectives, and 4) The data was related to the culture and art of Chiang Saen.

The production of the historical paintings of Chiang Saen City is done in 2 formats: 1) Acrylic technique on canvas, size 45 x 60 cm., is a contemporary artwork, using a variety of colors according to the story that is told, with only one artist creating it. 2) Acrylic technique on canvas, size 42 x 86 cm., is a contemporary Lanna style artwork, using the canvas as a blood red base color, and the picture is gold, with many artists creating it. The style of the painting is appropriate for the storytelling style. The artist took the original picture to paint on the wall in the local area of Chiang Saen, and the creation by many artists is a contemporary Lanna style art painting, so it is the style selected to produce all 50 paintings.

50 paintings and Chiang Saen history data were presented in the art exhibition in the community to support creative tourism and the creative economy for the community with the benefit of the success of local businesses and the prosperity of the local community.

Key words: Fine Arts Creativities, Chiang Saen Fine Arts, Local History

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้ มีจุดประสงค์ คือ เพื่อศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน และเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยจากข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน มีขั้นตอนการศึกษา ประกอบด้วย ศึกษาประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนจากเอกสารปฐมภูมิประเภทตำนาน พงศาวดาร และเอกสารทุติยภูมิประเภทงานประวัติศาสตร์เชิงวิเคราะห์ นำข้อมูลประวัติศาสตร์ที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อจัดทำภาพจิตรกรรมประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน ตรวจสอบข้อมูลโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน นักวิจัย และนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ โดยวิธีการประชุมแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัย พบว่า

ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนที่ผ่านการวิเคราะห์และสังเคราะห์ สำหรับจัดทำภาพจิตรกรรมประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน เริ่มตั้งแต่ยุคราชวงศ์ลวจักรราช พ.ศ. 1181 ถึง ปัจจุบัน โดยแบ่งออกเป็น 5 ช่วงตามยุคสมัย ได้แก่ ช่วงที่ 1 ยุคราชวงศ์ลวจักรราช พ.ศ. 1181 - 1802 จำนวน 6 ภาพ, ช่วงที่ 2 ยุคราชวงศ์มังราย พ.ศ. 1802 - 2100 จำนวน 26 ภาพ, ช่วงที่ 3 ยุคเป็นเมืองขึ้นของพม่า พ.ศ. 2101 - 2317 จำนวน 4 ภาพ, ช่วงที่ 4 ยุคเป็นส่วนหนึ่งของสยาม 2347 ถึงยุคการเปลี่ยนการปกครองจากสมบูรณาญาสิทธิราชเป็นระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข พ.ศ. 2475 จำนวน 8 ภาพ,

ช่วงที่ 5 ยุคหลังการประกาศการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2476 ถึงปีสิ้นสุดแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 7 พ.ศ. 2539 จำนวน 3 ภาพ และช่วงที่ 6 ยุคประวัติศาสตร์ร่วมสมัย พ.ศ. 2540 ถึงปัจจุบัน จำนวน 3 ภาพ

แนวทางการคัดเลือกเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงใหม่ มาจัดทำภาพจิตรกรรมสัมพันธ์กับแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ 4 ประการ คือ 1) เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเมืองเชียงใหม่ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม 2) เป็นข้อมูลที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับและสามารถอธิบายให้คำตอบได้ 3) เป็นข้อมูลที่ตอบจุดมุ่งหมายงานวิจัย และ 4) เป็นข้อมูลที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมและแหล่งศิลปกรรมเมืองเชียงใหม่

การจัดทำภาพจิตรกรรมประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ ได้จัดทำ 2 รูปแบบ คือ 1) เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 45 x 60 ซม. เป็นงานศิลปะร่วมสมัย ใช้สีที่หลากหลายตามเรื่องราวที่ปรากฏ โดยมีศิลปินผู้สร้างสรรค์เพียงคนเดียว 2) เทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ ขนาด 42 x 86 ซม. เป็นงานศิลปะลายคำล้านนาร่วมสมัย คือ ใช้สีพื้นผ้าใบเป็นสีแดงเลือดนก ภาพเป็นสีทอง โดยมีศิลปินผู้สร้างสรรค์หลายคน รูปแบบภาพจิตรกรรมที่เหมาะสมกับลักษณะการเล่าเรื่อง ศิลปินนำภาพต้นแบบไปวาดบนกำแพงในเขตพื้นที่เมืองเชียงใหม่ และการสร้างสรรค์โดยศิลปินหลายคน คือ ภาพจิตรกรรมแบบศิลปะลายคำล้านนา ร่วมสมัย จึงเป็นรูปแบบที่ได้รับการคัดเลือกสำหรับจัดทำภาพจิตรกรรมทั้ง 50 ภาพ

การนำภาพจิตรกรรม จำนวน 50 ภาพ และข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงใหม่เข้าสู่ชุมชนในรูปแบบนิทรรศการทางศิลปะ จึงเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และก่อให้เกิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์แก่ชุมชน มีจุดหมายปลายทางที่ผลประโยชน์ด้านธุรกิจท้องถิ่น และความร่มรวยของชุมชน

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ศิลปกรรม, ศิลปกรรมเมืองเชียงใหม่, ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

บทนำ

เมืองเชียงใหม่ถือเป็นกลุ่มเมืองโบราณที่อยู่ในพื้นที่ราบลุ่มเชียงใหม่ บริเวณหุบเขาทางตอนเหนือสุดของจังหวัดเชียงใหม่ เป็นศูนย์กลางของแคว้นโยนหรือโยนกนคร เมืองเชียงใหม่จึงเป็นเมืองที่สำคัญยิ่งเมืองหนึ่งในอาณาจักรล้านนาในอดีตและในจังหวัดเชียงใหม่ในปัจจุบัน ทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา การเมืองการปกครอง การศาสนา ศิลปกรรม ศิลปวัฒนธรรม และความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ มากมาย

บริเวณเมืองเชียงใหม่และพื้นที่ใกล้เคียงได้ปรากฏหลักฐานร่องรอยการอาศัยอยู่ของมนุษย์มาตั้งแต่อดีต เริ่มต้นจากกลุ่มชนสังคัลาสตร์ (Hunting Period) หรือเรียกว่า สมัยหินเก่าและสมัยหินกลาง (อายุราว 15,000 – 7,000 ปี) ซึ่งดำรงชีวิตอยู่ด้วยการเร่ร่อนและล่าสัตว์เป็นอาหาร จากนั้นจึงค่อยพัฒนาเข้าสู่สังคมเกษตรกรรม (Village Farming Period) หรือเรียกว่า สมัยหินใหม่ (อายุราว 7,000 – 3,000 ปี) เริ่มเพาะปลูก ประกอบอาหาร มีการเลี้ยงสัตว์ ผลิตและใช้ภาชนะดินเผาแบบหยาบๆ รวมตัวเป็นชุมชนค่อนข้างถาวร ก่อตั้งบ้านเรือนรวมเป็นบ้านเล็กเมืองน้อยตามที่ราบริมน้ำหรือเนินดินใกล้แหล่งน้ำ (Thammapreechakorn et al., 1996, pp. 7 – 9) ซึ่งสามารถแบ่งพัฒนาการทางประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ ออกเป็น 2 ช่วงเวลาด้วยกัน คือ สมัยก่อนประวัติศาสตร์และสมัยประวัติศาสตร์

การตั้งถิ่นฐานของมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในบริเวณพื้นที่ราบลุ่มเชียงใหม่ ปรากฏอยู่ในตำนาน พงศาวดาร และเอกสารโบราณ เช่น ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ ตำนานพื้นเมืองเชียงใหม่ ตำนาน

เมืองโยนกนครไชยบุรีศรีช้างเผือก ดำเนินมาสิบหนวัติ และพงศาวดารโยนก เป็นต้น มีการกล่าวย้อนเวลากลับไปในยุคบรรพกาลของชุมชนในบริเวณนี้หลายพันปี แต่ที่ชัดเจนตรงกันเกือบทุกฉบับมีการระบุปี พ.ศ. คือ การเริ่มต้นของราชวงศ์ลาวจักราช ประมาณ พ.ศ. 1180 เป็นต้นมา หรือราวพุทธศตวรรษที่ 12 ราชวงศ์ลาวจักราชขยายอำนาจออกไปอย่างกว้างขวางในรัชสมัยขุนเจือง กษัตริย์ลำดับที่ 19 ราวพุทธศตวรรษที่ 17 ได้ขยายอาณาเขตทางทิศตะวันออกถึงเมืองแกว (เวียดนามทางตอนเหนือ) จนกระทั่งเข้าสู่ยุคประวัติศาสตร์ในพุทธศตวรรษที่ 19 พระญามังรายโอรสของลาวเม็งได้ครองราชสมบัติต่อจากพระราชบิดา ในปี พ.ศ. 1802 เสด็จมาสร้างและสถาปนาเมืองเชียงรายได้ในปี พ.ศ. 1805 หลังจากนั้น ได้ขยายอำนาจเข้าสู่ที่ราบลุ่มแม่น้ำปิงตอนบน สถาปนาเมืองเชียงใหม่ขึ้นเป็นราชธานีของราชอาณาจักรล้านนา ในปี พ.ศ. 1839 (Ongsakun, 2018, pp.33-43)

ในพุทธศตวรรษที่ 19 (พ.ศ. 1870) เมืองเชียงแสนได้รับการสถาปนาขึ้นใหม่บนพื้นที่ของเมืองโบราณเดิม โดยพระญาแสนภู กษัตริย์ราชวงศ์มังราย ลำดับที่ 3 (พ.ศ. 1868-1877) ปรากฏหลักฐานในตำนานชินกาลมณีปกรณ์และพงศาวดารโยนก การสร้างเมืองเชียงแสนมีเป้าหมายเพื่อป้องกันศึกด้านเหนือ เพราะเชียงแสนตั้งอยู่ริมแม่น้ำโขงและใช้แม่น้ำโขงเป็นปราการเมืองตามธรรมชาติ ตัวเมืองมีขนาดกว้าง 700 วา ยาว 1,500 วา มีป้อมรายล้อมเมือง 8 แห่ง เมืองเชียงแสนมีอาณาเขตติดต่อกับเมืองรอบ ๆ คือ เมืองเชียงรายได้ เมืองฝาง เมืองสาต เมืองเชียงตุง เมืองเชียงรุ่ง และเมืองเชียงของ (Phrarattanapanyathera, 1967 : 107) เมืองเชียงแสนจึงเป็นศูนย์กลางของเมืองตอนบน โดยมีหน้าที่ควบคุมหัวเมืองต่าง ๆ ที่เป็นเมืองบริวาร หลังจากรัชสมัยของพระญาแสนภูแล้ว ก็มีกษัตริย์ราชวงศ์มังรายอีกหลายพระองค์มาครองเมืองเชียงแสน ทั้งในฐานะของเมืองหลวง เมืองลูกหลวง และเมืองบริวารของอาณาจักรล้านนา เมืองเชียงแสนดำรงความสำคัญในฐานะเมืองหน้าด่าน ศูนย์กลางการค้าขายของหัวเมืองตอนบน และยังเป็นศูนย์กลางของพุทธศาสนา ปรากฏเหตุการณ์การเผยแพร่พุทธศาสนานิกายเถรวาทที่ถิธิ์ถักวงศ์ การทำสังฆกรรมอุปสมบทกุลบุตรที่เกาะดอนแท่น การสร้างวัดวาทารามทั้งภายในเมืองและนอกเมืองหลายครั้งหลายแห่งด้วยกัน (Thammapreechakorn et al., 1996, p. 14) จนกระทั่งอาณาจักรล้านนาถูกพม่ายึดครองตกเป็นเมืองขึ้นในปี พ.ศ. 2101

เมื่อล้านนาตกเป็นเมืองขึ้นของพม่าแล้ว เมืองอื่นๆ รวมทั้งเมืองเชียงแสนก็ตกเป็นเมืองขึ้นไปด้วย แต่เมืองเชียงแสนกลับเป็นเมืองสำคัญทางยุทธศาสตร์ โดยฝ่ายพม่าอาศัยเมืองเชียงแสนเป็นศูนย์บัญชาการ บางยุคสมัยที่ล้านนาแข็งเมืองเพื่อปลดปล่อยอำนาจจากพม่า (พินม่าน) หรือกองทัพจากล้านช้างกรุงศรีอยุธยา หรือในสมัยกรุงธนบุรี ก็มุ่งยึดเมืองเชียงแสน เพื่อยึดครองล้านนาตะวันออก แสดงให้เห็นว่าตลอดระยะเวลาที่พม่าปกครองล้านนา เมืองเชียงแสนเป็นเมืองยุทธศาสตร์สำคัญมาตลอด (Sirichai, 2018, pp. 26 – 28) แต่่น่าเสียดายที่ตลอดระยะเวลา 200 กว่าปี ที่ถูกพม้ายึดครอง ทำให้การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมและศิลปวัฒนธรรมน้อยมากจนเกือบไม่มี เพราะเป็นผลมาจากบ้านเมืองอยู่ในภาวะสงคราม

ในปี พ.ศ. 2347 พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก โปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระเจ้าหลานเธอ เจ้าฟ้ากรมหลวงเทพหริรักษ์ พระยายมราช ยกกองทัพร่วมกับกองทัพเจ้าอนุวงศ์เมืองเวียงจันทน์ เจ้าอุปราชเมืองเชียงใหม่ เจ้าเมืองนครลำปาง และเจ้าเมืองนครน่าน ขึ้นมาขับไล่พม่าออกจากเมืองเชียงแสน หลังจากไล่พม่าออกไปได้สำเร็จแล้ว ได้กวาดต้อนผู้คนประมาณ 23,000 คน โดยแยกไปไว้ในหัวเมืองต่าง ๆ คือ เวียงจันทน์ เชียงใหม่ ลำปาง และน่าน ส่วนที่เหลือให้ร่วมเดินทางไปกับกองทัพสยามแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ และสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก โปรดเกล้าฯ ให้ชาวเชียงแสนตั้งบ้านเรือนอยู่ที่ตำบลเสาไห้ จังหวัดสระบุรี และที่ตำบลคูบัว จังหวัดราชบุรี (Thammapreechakorn et al., 1996, p. 15) จนกระทั่งปี พ.ศ. 2412 ชาวพม่า ชาวไทลื้อ และชาวไทเขิน จากเมืองเชียงตุง อพยพครอบครัวประมาณ 3,800 คน มา

อยู่ที่เมืองเชียงแสน แต่ก็ถูกเจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ร่วมกับกองทัพลำปางและลำพูนขับไล่ออกไปได้ในปี พ.ศ. 2417 (Phraya Prachakitkarajak (C. Bunnag); 1973, pp. 503 – 504) ทำให้เมืองเชียงแสนต้องร้างผู้คนอีกครั้งหนึ่ง

ในปี พ.ศ. 2424 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ ให้เจ้าอินต๊ะ นาราชภร จากเมืองลำพูน ลำปาง และเชียงใหม่ ประมาณ 1,500 ครอบครัว ไปตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนเพื่อฟื้นฟูเมือง เชียงแสน และพระราชทานบรรดาศักดิ์เจ้าอินต๊ะเป็น “พระยาราชเดชดำรง” ตำแหน่งเจ้าเมืองเชียงแสน ต่อมา ในปี พ.ศ. 2437 โปรดเกล้าฯ ให้จัดระบบการปกครองแบบมณฑลเทศาภิบาลขึ้น เมืองเชียงแสน จึงถูกรวมเข้ากับเมืองเชียงราย เมืองฝาง แม่สรวย เวียงป่าเป้า เชียงของ เชียงคำ เมืองพะเยา แม่ใจ และ ดอกคำใต้ รวมเข้าเป็น “มณฑลพายัพ” ขึ้นตรงต่อกระทรวงมหาดไทย (Thammapreechakorn et al., 1996, p. 16) ในปี พ.ศ. 2442 ได้ย้ายที่ทำการเมืองมาตั้งที่ตำบลกลาสา อำเภอแม่จัน (เมืองเชียงแสนดำรง ฐานะเป็นกิ่งอำเภอเชียงแสนหลวง) ต่อมา เมื่อวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2500 กิ่งอำเภอเชียงแสนหลวงได้รับการยกฐานะเป็นอำเภอเชียงแสน ขึ้นกับจังหวัดเชียงราย (Ruangkhan, 1970, pp. 8 – 9) เมืองเชียงแสน จึงได้รับการพัฒนาในทุกมิติในฐานะอำเภอที่สำคัญของจังหวัดเชียงราย แหล่งโบราณสถาน แหล่งโบราณคดี และแหล่งศิลปกรรมต่างๆ ที่ถูกทอดทิ้งชำรุดทรุดโทรม ได้รับการบูรณะปฏิสังขรณ์ ไม่ว่าจะเป็นกำแพงเมือง ประตูเมือง ป้อมค่าย คูเมือง พระเจดีย์ต่างๆ วิหาร อุโบสถ และพระพุทธรูปองค์สำคัญ ทั่วเมืองเชียงแสน

หลักฐานทางด้านโบราณคดี ด้านาน พงศาวดาร และประวัติศาสตร์ ตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน ได้ชี้ชัดถึงความยิ่งใหญ่และความสำคัญของพื้นที่ทางวัฒนธรรมเมืองเชียงแสน เป็นบริเวณที่มีเมืองโบราณตั้งอยู่มากมาย ได้แก่ เมืองโบราณเชียงแสน และในบริเวณลุ่มแม่น้ำกก Valliphodom (2002, p. 144) พบเมืองโบราณ คือ เมืองเชียงแสนน้อยหรือเวียงปึกษาตั้งอยู่ใกล้ๆ บริเวณสบกก เป็นเมืองที่มีวัดและโบราณวัตถุหลายแห่ง นอกจากนี้ ยังมีแหล่งโบราณคดีที่สำคัญๆ หลายแหล่ง เช่น แหล่งโบราณคดีเกาะดอนแท่น แหล่งโบราณคดีสุวรรณโคฒคำ เป็นต้น แหล่งศิลปกรรม เช่น เจดีย์องค์ประธานวัดป่าสัก เป็นเจดีย์ทรงปราสาท ยอดทรงระฆังแบบห้ายอด มีลวดลายปูนปั้นที่สวยงามและสมบูรณ์ที่สุดในเขตภาคเหนือ เจดีย์หลวง เป็นเจดีย์ทรงระฆัง ฐานสูงแปดเหลี่ยม เป็นเจดีย์องค์ใหญ่ที่สุดในเมืองเชียงแสน พระธาตุจอมกิตติ เป็นเจดีย์ทรงปราสาท ยอดทรงระฆัง เป็นต้น ส่วนศิลปวัตถุที่มีความงดงามยิ่งใหญ่อีกเช่นกัน ได้แก่ พระเจ้าทองทิพย์ พระพุทธรูปแบบล้านนาที่ได้รับอิทธิพลศิลปะสุโขทัย พระเจ้าล้านทอง พระพุทธรูปตระกูลช่างเชียงแสน หรือเรียกว่าตระกูลพระสิงห์ แบ่งออกเป็นพระสิงห์หนึ่ง พระสิงห์สอง และพระสิงห์สาม เป็นต้น

อำเภอเชียงแสนในปัจจุบัน จึงมีความสำคัญมากอีกแห่งหนึ่งของจังหวัดเชียงราย ทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ ความอลังการของแหล่งโบราณสถาน แหล่งโบราณคดี และแหล่งศิลปกรรม ทำให้อาณาเขตเมืองเชียงแสน ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ ความร่วมร่วของศิลปวัฒนธรรม และความงดงามของแหล่งธรรมชาติ การสืบค้นรากเหง้าความเป็นมาของผู้คนในชุมชนท้องถิ่น ผ่านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มาที่ไปของผู้คนในชุมชนท้องถิ่น ซึ่งจะสามารถสร้างความผูกพันและจิตสำนึกให้มีความรักแก่คนในท้องถิ่น นอกจากนี้ ยังเป็นการส่งเสริมการพัฒนา ด้านเศรษฐกิจผ่านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยการนำเสนอเรื่องราวในประวัติศาสตร์เป็นตัวเดินเรื่อง นำไปสู่สถานที่ท่องเที่ยวที่สัมพันธ์กับเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นการต่อยอดสู่การสร้างรายได้แก่ชุมชนท้องถิ่น ผ่านการท่องเที่ยว ตามแนวคิดการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน (Community Based Tourism)

ประกอบกับในปี พ.ศ. 2566 สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย (สศร.) กระทรวงวัฒนธรรม ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมมหกรรมศิลปกรรมร่วมสมัยนานาชาติ Thailand Biennale, Chiang rai 2023

ต่อจากจังหวัดกระบี่และจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งเป็นมหรทรรคศิลปกรรมร่วมสมัยนานาชาติ ที่จะจัดทุก 2 ปี เพราะจังหวัดเชียงรายมีความพร้อมในทุกๆ ด้าน ทั้งความงดงามจากธรรมชาติ ประเพณี วัฒนธรรม เรื่องราวทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี ความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ และที่สำคัญมีการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินเชียงรายทุกสาขา ครอบคลุมพื้นที่ทั้งจังหวัด นอกจากนี้ การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยนานาชาติ Thailand Biennale, Chiang rai 2023 ยังเป็นการสร้างรายได้เข้าสู่ท้องถิ่น กระตุ้นเศรษฐกิจ การท่องเที่ยว การผลิตและจำหน่ายสินค้าทางวัฒนธรรม เกิดเป็นมวลเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นในระดับประเทศได้อย่างต่อเนื่อง ตอบสนองนโยบาย “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ของรัฐบาล ที่สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มจากทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม อันเป็นการเผยแพร่ชื่อเสียงประเทศไทยให้เป็นที่รู้จักในระดับโลกมากยิ่งขึ้น

การนำเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ถอดเนื้อหาที่เป็นเพียงนามธรรม มาถ่ายทอดเป็นงานจิตรกรรมที่เป็นรูปธรรมบนผ้าใบ (Canvas) ร้อยเรียงเรื่องราวตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน โดยศิลปินเชียงราย ซึ่งคณะผู้วิจัยนำกระบวนการสัมภาษณ์แบบกลุ่มย่อย (Focus Group) แบบ 3 เส้า คือ ปรชาญและผู้รู้ในท้องถิ่น ศิลปินผู้สร้างสรรค์งานจิตรกรรม และคณะผู้วิจัย มาใช้ทุกขั้นตอน ได้แก่ 1) การวิเคราะห์และสังเคราะห์ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน 2) การจัดทาภาพร่างเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน 3) การนำเสนอเรื่องราวประวัติศาสตร์ด้วยงานจิตรกรรมบนผ้าใบ ให้แก่ชุมชนท้องถิ่นและนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ คณะผู้วิจัย ได้มุ่งหมายที่จะนำภาพจิตรกรรมที่จัดทำบนผ้าใบจัดแสดงนิทรรศการภายในชุมชนเมืองเชียงแสน ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมและศูนย์เรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมเมืองเชียงแสน เป็นรูปแบบการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปกรรมร่วมสมัยในชุมชนท้องถิ่น สำหรับรองรับกิจกรรมมหรทรรคศิลปกรรมร่วมสมัยนานาชาติ Thailand Biennale, Chiang rai 2023 และ จะทำให้เกิดการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในชุมชนท้องถิ่นเชียงแสนอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน
2. เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยจากข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. การเลือกพื้นที่ที่ศึกษา ได้แก่ เขตพื้นที่ชุมชนอำเภอเชียงแสน และบางส่วนของอำเภอแม่จัน และอำเภอแม่สาย ซึ่งเป็นเขตพื้นที่รอยต่อทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม จังหวัดเชียงราย
2. ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารชั้นต้นหรือเอกสารปฐมภูมิ (Primary Sources) และเอกสารชั้นรองหรือเอกสารทุติยภูมิ (Secondary Sources) ประเภท ตำรา งานวิจัย งานวิทยานิพนธ์ 2) ข้อมูลภาคสนามที่ได้จากการสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกต และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสนทนากลุ่ม 3) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิในท้องถิ่นและนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญา และศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม โดยใช้วิธีคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เอกสารโบราณล้านนา (จารึก พับสา ใบลาน) เอกสาร ตำรา งานวิจัย งานวิทยานิพนธ์ และ จดหมายเหตุ 2) แบบสัมภาษณ์ (Interviews) จำนวน 2 ชนิด

ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ที่มีโครงสร้าง (Structured Interviews) และ แบบสัมภาษณ์ที่ไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interviews) 3) แบบสังเกต (Observation) จำนวน 2 ชนิด ได้แก่ แบบสังเกตมีส่วนร่วม (Participant Observation) และ แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) 4) แบบบันทึกประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และ 5) แบบบันทึกการจัดเวทีเสวนา (dialogue)

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสนทนากลุ่มย่อย และการสรุปผลการเก็บข้อมูลวิจัยในแต่ละรูปแบบ

5. การตรวจสอบข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมมาแล้ว เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์ครบถ้วนของข้อมูล และความถูกต้องข้อมูล

6. วิธีการจัดการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action research) ในพื้นที่เป้าหมาย มีขั้นตอนดังนี้

- 1) การนำข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชียงแสนที่ผ่านกาวิเคราะหและสังเคราะห์แล้ว เข้าสู่กระบวนการสนทนากลุ่มย่อยโดยตัวแทนของผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน และนักวิจัย เพื่อตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้องกับเอกสารชั้นต้นและชั้นรองที่ได้ศึกษาแล้วเป็นการตรวจสอบข้อมูลครั้งที่หนึ่ง
- 2) นำข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชียงแสน ที่ผ่านการตรวจสอบโดยกระบวนการสนทนากลุ่มแล้ว จัดทำแนวคิดเพื่อทำภาพร่างศิลปกรรมเมืองเชียงแสน แบ่งออกเป็น 6 ช่วง คือ (ก) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนยุคเริ่มต้นของราชวงศ์ลาวจกราช (ข) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนยุคราชวงศ์มังราย (ค) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนยุคเป็นเมืองขึ้นของพม่า (ง) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนยุคเป็นส่วนหนึ่งของสยาม (จ) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนยุคหลังการประกาศการเปลี่ยนแปลงการปกครอง และ (ฉ) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนร่วมสมัย
- 3) นำเสนอข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน และรูปแบบการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเมืองเชียงแสนบนพื้นฐานประวัติศาสตร์ท้องถิ่น โดยจัดทำด้วยกระบวนการสนทนากลุ่ม เพื่อตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้อง เป็นการตรวจสอบข้อมูลครั้งที่สอง
- 4) จัดทำเอกสารข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ภาพร่างกิจกรรมประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน จำนวน 50 ภาพร่าง
- 5) นำภาพที่จัดทำร่างเรียบร้อยแล้วจำนวน 50 ภาพ มาเรียบเรียงเป็นเอกสารพร้อมคำอธิบายเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 6) เข้าสู่กระบวนการสนทนากลุ่ม เพื่อตรวจสอบข้อมูลที่ถูกต้อง เป็นการตรวจสอบข้อมูลครั้งที่สาม และ
- 7) นำเสนอเอกสารข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ภาพร่างกิจกรรมประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน จำนวน 50 ภาพร่างต่อชุมชนท้องถิ่นในเขตเทศบาลเวียงเชียงแสน และเทศบาลตำบลเวียงเชียงแสน อำเภอเชียงแสน

7. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา ได้แก่ 1) การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชียงแสน 2) วิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากข้อมูลที่รวบรวมจากเอกสารและงานวิจัย และจากการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการจัดประชุมระดมความคิดเห็น 3) วิเคราะห์ผลงานนวัตกรรม คือ ภาพจิตรกรรมประวัติศาสตร์บนผ้าใบโดยใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสนเป็นฐาน และ 4) นำเสนอผลการศึกษาวิจัย

แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

1. ประยุกต์ใช้ทฤษฎีด้านมานุษยวิทยาเชิงประวัติศาสตร์ (Anthropology and History theory) ตามแนวคิดของ สุเทพ สุนทรภัส (2548) โดยศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชียงแสนตามแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างมานุษยวิทยากับประวัติศาสตร์ กล่าวคือ ประวัติศาสตร์จะศึกษาพิจารณาข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตทางสังคมที่อยู่ในจิตสำนึกของมนุษย์ (Conscious Expression of Social Life)

ส่วนมานุษยวิทยาทำการศึกษาหาความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานทางด้านจิตใต้สำนึก (Unconscious Foundations) ต่าง ๆ ของชีวิตทางสังคม ดังนั้น จึงเป็นการศึกษาสังคมมนุษย์ในอดีต ที่แสดงพฤติกรรม (Behavior) ออกมา โดยผู้นั้นหรือสังคมนั้นจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ย่อมทิ้งร่องรอยให้สืบค้นจากปัจจุบันย้อนไปในอดีตได้

2. แนวคิดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่น (Local History) โดยมุ่งสนใจศึกษาชุมชนท้องถิ่น (Local Communities) ซึ่งถือว่าเป็นตัวตนทางสังคม (Social Entities) และศึกษาเนื้อหาสาระที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ การศึกษาประวัติศาสตร์สังคม (Social History) สิ่งทีคณะผู้วิจัยเน้นเป็นพิเศษสำหรับการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ได้แก่ แผนภูมิทางด้านเวลา (Time Scheme) และการลำดับเหตุการณ์ (Chronology) ของตัวประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงใหม่ ดังนั้น จึงเป็นการมุ่งศึกษาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์สัมพันธ์กับความเปลี่ยนแปลงตามลำดับเวลา (Diachronic) มากกว่าศึกษาโครงสร้างหรือความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในขณะเวลาหนึ่ง (Synchronic) โดยเฉพาะการเน้นกาลเวลาและพื้นที่ทางประวัติศาสตร์ เพราะสังคมมนุษย์ที่อยู่ต่างสมัยและต่างพื้นที่ก็มีความแตกต่างกัน ตามแนวคิดของ Eawswirivong & Phattiya (1982, pp. 10 – 11) คือ ปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้แต่ละสังคมซึ่งอยู่ต่างท้องถิ่นที่และต่างสมัยกัน มีลักษณะเฉพาะของตนเองนี้ เรียกว่า “เวลา” ในทางประวัติศาสตร์ การศึกษาประวัติศาสตร์ที่เป็นการศึกษาอดีตของสังคมมนุษย์นั้น จึงมิใช่ศึกษาว่าสังคมมนุษย์เป็นอย่างไรในอดีต แต่หมายถึงการศึกษาสังคมมนุษย์ที่ตั้งอยู่และพัฒนาไปท่ามกลาง “เวลา” หรือท่ามกลางปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ของสังคมนั้น “เวลา” หรือปัจจัยที่แวดล้อมสังคมมนุษย์เป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่งกับที่ แต่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอมา ความสนใจศึกษาอดีตของสังคมมนุษย์โดยมองจากด้านของ “เวลา” หรือ “ยุคสมัย” เช่นนี้ อาจเรียกว่า มิติของเวลา

สำหรับการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้น คือ การรื้อฟื้นอดีตให้ได้ภาพใกล้เคียงความเป็นจริงนั้น จำเป็นต้องกระบวนการค้นหาความรู้และนำเสนอตามหลักการของวิชาที่นำเชื่อถือและได้รับการยอมรับ ซึ่งจำต้องผ่านระเบียบวิธีที่เรียกว่า วิธีการทางประวัติศาสตร์ คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดของ Saksung (2011, pp.8-10) ที่นำเสนอขั้นตอนการศึกษาที่สำคัญ 4 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดเป้าหมายการค้นคว้า 2) การค้นหาข้อมูลประเภทต่าง ๆ 3) การแสวงหาความหมายคุณค่าและความสัมพันธ์ของข้อมูล และ 4) การอธิบายให้ได้คำตอบ

3. ทฤษฎีการสร้างสรรคงานศิลป์ (The Theory of Art Creation) ซึ่ง Pidokrat (2019) ได้นำเสนอทฤษฎีการสร้างสรรคงานศิลป์ โดยมีหลักคิด 2 ประการ คือ 1) หลักมิติการสร้างสรรคงานศิลป์ เป็นมุมมองที่มีทิศทางมุ่งให้เกิดมีขึ้นด้วยการตรึงรองความเป็นภูมิปัญญาของสมบัติศิลป์ในช่วงกาลปัจจุบัน ของผู้สร้างสรรคไปสู่ความเป็นมรดกภูมิปัญญา มุมมองการสร้างสรรคงานศิลป์นี้เกิดขึ้นด้วยเหตุปัจจัย 5 ประการ ได้แก่ (ก) การสร้างสรรคงานศิลป์เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ (ข) การสร้างสรรคงานศิลป์เกิดขึ้นจากบุพพภูมิของมวลจิตนาการ (ค) การสร้างสรรคงานศิลป์เกิดขึ้นจากการต่อยอดบุพพภูมิด้วยกระบวนการวิจัยแสวงผล (ง) การสร้างสรรคงานศิลป์เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มในมุมมองที่ตักเกือตมสมบัติศิลป์ของมนุษยชาติ และ (จ) การสร้างสรรคงานศิลป์เกิดขึ้นเป็นภูมิสมบัติศิลป์ที่แสดงถึงความถึงพร้อมของมนุษย์ แล้วสืบทอดไปเป็นมรดกภูมิปัญญาทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ 2) วิถีลักษณะการสร้างสรรค คือ อากาณของคุณสมบัติที่มีความเหมาะสมสอดคล้องและส่งผลต่อการสร้างสรรคงานศิลป์ รากฐานหรือพื้นภูมิงานสร้างสรรคเป็นส่วนสำคัญในการคิด เกิดจินตนาการ สิ่งเหล่านี้เป็นนามธรรมที่นำไปสู่ชิ้นงานรูปธรรม จำแนกออกเป็น 5 ประการ ได้แก่ (ก) วิถีชน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และกระบวนการทางวัฒนธรรม มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กับการสร้างสรรคงานศิลป์ (ข) ปัจจัยภายในด้านความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธา ความรัก มีผลต่อการสร้างสรรค

งานศิลป์ (ค) ปัจจัยภายนอกด้านวิถีโลกาภิวัตน์ การแพร่กระจายทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี นวัตกรรม มีผลต่อการสร้างสรรค์งานศิลป์ (ง) การสร้างสรรค์งานศิลป์สามารถเรียนรู้ สะสมความรู้ ถ่ายทอด ริเริ่มขึ้นใหม่ และพัฒนาต่อยอดได้ และ (จ) คุณค่าของการสร้างสรรค์งานศิลป์ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์ทาง ศิลป์ของผู้รับรศิลป์

ผลการศึกษา

1. ผลการวิเคราะห์เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญสัมพันธ์กับนิเวศวัฒนธรรม ภูมิศาสตร์ แหล่งโบราณสถานและโบราณคดี ประเพณี พิธีกรรม ชุมชน และความหลากหลายผู้คน เป็นต้น จึงได้กำหนด ช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน เริ่มตั้งแต่ยุคทวารวดี (เมืองเจียงยาง) ในปีพ.ศ. 1181 เป็นต้นมา ซึ่งเป็นยุคเริ่มต้นของราชวงศ์ลาวจกกราช และเป็นต้นตระกูลของพระญามังรายและราชวงศ์มังราย เป็นยุค ที่สำคัญและเกี่ยวข้องกับการสร้างบ้านแปงเมืองของผู้คนในพื้นที่ราบลุ่มเชียงแสนจนถึงปัจจุบัน ดังนั้น การจัดทำแนวคิดเพื่อทำภาพร่างประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน คณะผู้วิจัยได้แบ่งประวัติศาสตร์เมือง เชียงแสนออกเป็น 6 ช่วง เพื่อนำมาจัดทำภาพร่างประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน จำนวน 50 ภาพ โดยจัด ทำในรูปแบบของงานจิตรกรรมบนผ้าใบ

แนวทางการคัดเลือกเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน มาจัดทำภาพจิตรกรรม สัมพันธ์กับแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ 4 ประการ คือ 1) เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเมืองเชียงแสนทั้งโดยตรงและโดยอ้อม 2) เป็นข้อมูลที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับและ สามารถอธิบายให้คำตอบได้ 3) เป็นข้อมูลที่ตอบจุดมุ่งหมายงานวิจัย และ 4) เป็นข้อมูลที่สัมพันธ์กับ วัฒนธรรมและแหล่งศิลปกรรมเมืองเชียงแสน สำหรับแนวทางการคัดเลือกเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน มาจัดทำภาพร่างในลักษณะภาพจิตรกรรมบนผ้าใบ จำนวน 50 ภาพ มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ช่วงที่ 1 (พ.ศ. 1181 - 1802) กำหนดเหตุการณ์เริ่มตั้งแต่ยุค เริ่มต้นการก่อตั้งราชวงศ์ลาวจกกราช โดยมีพระญาลาวจงเป็นปฐมกษัตริย์ ในปีพ.ศ. 1181 จนถึงกษัตริย์ ราชวงศ์ลาวจกกราช ลำดับที่ 24 คือ พระญาลาวเม็ง จำนวน 6 ภาพ

2) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ช่วงที่ 2 (พ.ศ. 1802 - 2101) ยุคราชวงศ์มังราย เริ่มตั้งแต่พระญามังรายครองราชย์ ณ เมืองทวารวดี ในปีพ.ศ. 1802 เป็นกษัตริย์ลำดับที่ 25 ของราชวงศ์ลาวจกกราช ต่อมา พระองค์เสด็จมาสร้างเมืองเชียงรายทางทิศใต้ฝั่งแม่น้ำกก เมื่อ 26 มกราคม พ.ศ. 1805 จึงถือได้ว่าเป็นปีแห่งการเฉลิมปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์มังราย ในยุคสมัยต่อมา มีกษัตริย์ราชวงศ์มังรายครองราชย์ ต่อ ๆ กันมาอีก 15 พระองค์ 16 รัชกาล จนถึงยุคตกเป็นเมืองขึ้นของพม่าในปีพ.ศ. 2101 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 296 ปี จำนวน 26 ภาพ

3) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ช่วงที่ 3 (พ.ศ. 2101-2347) ยุคเป็นเมืองขึ้นของพม่า ตั้งแต่สมัย พระเจ้าบุเรงนอง ราชวงศ์ตองอู เจ้าฟ้าเมืองหงสาวดี ในปีพ.ศ. 2101 ตรงกับรัชสมัยพระเจ้าเมกุฏิสุทธิวงศ์ จนถึงปีพ.ศ. 2347 ตรงกับรัชสมัยของพระเจ้าปดุง ราชวงศ์คองบอง (อลองพระญา) ของพม่า และตรงกับ รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก ราชวงศ์จักรี และรัชสมัยของพระเจ้ากาวิละ ราชวงศ์ เจ้าเจ็ดตน รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 246 ปี จำนวน 4 ภาพ

4) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ช่วงที่ 4 (พ.ศ. 2318–2475) ยุคเป็นส่วนหนึ่งของสยาม เริ่มตั้งแต่ปีพ.ศ. 2318 หลังเหตุการณ์พระยาเจ้าบ้านบุญญาร่วมกับเจ้ากาวิละเข้าสวามิภักดิ์สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชที่กรุงธนบุรี เพื่อให้กองทัพสยามช่วยขับไล่กองทัพของพม่าให้พ้นจากล้านนา จนถึงปีพ.ศ. 2475 ปีการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากสมบูรณาญาสิทธิราชเป็นระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ 1) พ.ศ. 2318–2440 ช่วงเป็นประเทศราชของสยาม และ 2) ช่วงเป็นส่วนหนึ่งของสยาม พ.ศ. 2440–2475 รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 157 ปี จำนวน 8 ภาพ

5) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ช่วงที่ 5 (พ.ศ. 2475–2539) หลังจากการประกาศยกเลิกระบบการปกครองแบบมณฑลเทศาภิบาลในมณฑลพายัพ ทำให้เมืองต่าง ๆ กลายเป็นจังหวัดและอำเภอ ในที่สุด และเรียกดินแดนล้านนาแต่เดิมว่า “ภาคเหนือตอนบน” ตามลักษณะทางภูมิศาสตร์แทน โดยอำเภอเชียงแสน เป็นเพียงอำเภอหนึ่งของจังหวัดเชียงราย ในเขตภาคเหนือตอนบน แบ่งพัฒนาการออกเป็น 2 สมัย คือ สมัยที่ 1 : สมัยหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง (พ.ศ. 2476–2503) ในสมัยนี้มีการตราพระราชบัญญัติการบริหารราชการแผ่นดินพ.ศ. 2476 แบ่งการบริหารราชการเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนกลาง ส่วนภูมิภาค และส่วนท้องถิ่น สมัยที่ 2 : สมัยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (พ.ศ. 2504–2539) อำเภอเชียงแสน เข้าสู่การพัฒนาตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคใหม่อย่างแท้จริง ตั้งแต่ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2504) จนถึงฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2539) รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 43 ปี จำนวน 3 ภาพ

6) ประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน ช่วงที่ 6 (พ.ศ. 2540–ปัจจุบัน) เป็นประวัติศาสตร์ร่วมสมัย ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2540 ปีประกาศใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 จนถึงปัจจุบัน จำนวน 3 ภาพ

2. ผลการวิเคราะห์การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมจากข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน เป็นลักษณะการนำข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชียงแสน ที่ผ่านการตรวจสอบโดยกระบวนการสนทนากลุ่มแล้ว จัดทำแนวคิดเพื่อทำภาพร่างแบบจิตรกรรมบนผ้าใบ จำนวน 50 ภาพร่าง โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์งานศิลปะ 2 ประการ คือ หลักมิติการสร้างสรรค์งานศิลป์ และ หลักวิถีลักษณะการสร้างสรรค์ สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน โดยการจัดทำในรูปแบบงานจิตรกรรมบนผ้าใบ

รูปแบบการวิเคราะห์การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมร่วมสมัยจากข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสน คณะผู้วิจัยได้นำเรื่องราวที่ได้คัดสรรตามแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ 4 ประการ คือ 1) เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเมืองเชียงแสนทั้งโดยตรงและโดยอ้อม 2) เป็นข้อมูลที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับและสามารถอธิบายให้คำตอบได้ 3) เป็นข้อมูลที่ตอบจุดมุ่งหมายงานวิจัย และ 4) เป็นข้อมูลที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมและแหล่งศิลปกรรมเมืองเชียงแสน โดยร่วมกันพิจารณาเรื่องราวและหาจุดเด่นเพื่อมาจัดทำภาพจิตรกรรม ตามลำดับขั้นตอน ได้แก่

1) พิจารณาหาจุดเด่นของเรื่องราวที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสนนั้น จะพิจารณาร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ และนักวิจัย

2) คัดเลือกจุดเด่นของเรื่องราวที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน เพื่อให้ศิลปินที่เข้าร่วมโครงการ วาดภาพร่างขึ้นมา จำนวน 2 รูปแบบ ตามแนวคิดที่สัมพันธ์กับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่เหมือนกัน แต่ใช้เทคนิคต่างกัน คือ 1) เป็นภาพจิตรกรรมแนวร่วมสมัย เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบขนาด 45 x 60 ซม. ใช้สีที่หลากหลายตามเรื่องราวประวัติศาสตร์ที่คัดเลือกมาจัดทำภาพจิตรกรรม โดยมี

ศิลปินผู้สร้างสรรค์เพียงคนเดียว เพราะต้องการให้ภาพเล่าเรื่องที่มีความแตกต่างกันน้อย ทั้งภาพทิวทัศน์ ภาพบุคคล และการให้แสงเงา 2) เป็นภาพจิตรกรรมศิลปะลายคำล้านนาร่วมสมัย เทคนิคสีอะคริลิกบนผ้าใบ ขนาด 42 x 86 ซม. โดยใช้สีพื้นผ้าใบเป็นสีแดงเลือดนก ภาพเป็นสีทอง โดยมีศิลปินผู้สร้างสรรค์หลายคน

เมื่อได้ภาพร่างจำนวน 2 รูปแบบ ตามแนวคิดที่สัมพันธ์กับกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่เหมือนกัน แต่ใช้เทคนิคต่างกัน คณะผู้วิจัยได้เข้าสู่กระบวนการสนทนากลุ่มย่อยโดยตัวหนังสือของผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน นักวิชาการประวัติศาสตร์ และนักวิจัย เพื่อตรวจสอบข้อมูลให้ถูกต้องคัดเลือกรูปแบบภาพว่า รูปแบบใดเหมาะสมกับบริบทของชุมชนและเหมาะสมกับการนำไปวาดบนกำแพง (wall art) ซึ่งผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มย่อย เห็นพ้องต้องกันว่า ควรจะเป็นภาพรูปแบบที่ 2 เพราะเหตุผล ประกอบด้วย 1) เป็นภาพที่ร่วมสมัยและมีลักษณะย้อนยุค ตามลักษณะเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมา มักจะเป็นเรื่องราวในอดีต 2) ภาพรูปแบบที่ 1 ศิลปินผู้วาดต้องเป็นศิลปินคนเดียวกัน หรือเป็นศิลปินหลักในการลงสี เพราะหากเปลี่ยนศิลปินอื่นวาดหรือลงสี จะทำให้ภาพแตกต่างกันมาก และผิดเพี้ยนไม่เป็นเอกภาพ ตรงข้ามกับภาพรูปแบบที่ 2 ศิลปินผู้วาดสามารถวาดได้หลายคน จะไม่ทำให้ภาพขาดเอกภาพ นอกจากนี้ ผู้ตัดเส้นและลงสียังสามารถทำได้หลายคน ภาพรูปแบบนี้ จะสะดวกในการนำไปวาดพื้นที่ขนาดใหญ่ เช่น บนกำแพง หรือฝาผนัง และ 3) ให้อยู่ละเอียดได้มากกว่า เพราะเป็นภาพ 2 มิติ ทำให้เล่าเรื่องราวได้มากกว่าภาพรูปแบบที่ 1 แม้ว่าจะเป็นภาพ 3 มิติและร่วมสมัยกว่า แต่เล่าเรื่องราวได้น้อยกว่า



ภาพร่างรูปแบบที่ 1

(พระญามังรายทรงเป็นองค์ศาสนูปถัมภ์ทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา)



ภาพร่างรูปแบบที่ 2

อภิปรายผลการวิจัย

การวิเคราะห์เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญสัมพันธ์กับนิเวศวัฒนธรรม ภูมิศาสตร์ แหล่งโบราณสถานและโบราณคดี ประเพณี พิธีกรรม ชุมชน และความหลากหลายผู้คน เป็นต้น โดยแบ่งประวัติศาสตร์เมืองเชียงแสนออกเป็น 6 ช่วง เพื่อนำมาจัดทำภาพจิตรกรรมบนผ้าใบ ลักษณะการจัดทำ เช่นนี้ เป็นการพัฒนาการรับรู้ประวัติศาสตร์ที่เป็นเพียงนามธรรมให้เป็นรูปธรรมง่ายต่อการทำความเข้าใจ โดยผู้คนในท้องถิ่นและนักท่องเที่ยวสามารถสัมผัสได้จากบริบททางประวัติศาสตร์และโบราณคดีโดยรอบ ชุมชนเมืองเชียงแสนได้ สอดคล้องกับ Chopyot (2019) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเพื่อการพัฒนาฐานท้องถิ่นที่เข้มแข็งและยั่งยืน โดยผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่น คือ การศึกษาประวัติศาสตร์ที่คำนึงถึงผู้คนในชุมชนท้องถิ่นไม่ใช่เน้นที่บุคคลสำคัญระดับชาติ เป็นประวัติศาสตร์ที่เน้นความหลากหลาย ที่ไม่ได้มองแต่ศูนย์กลางอำนาจการปกครอง การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นให้

ความสำคัญต่อตำนาน เรื่องราวปรัมปรา ในฐานะที่เป็นความเชื่อและการบอกต่อของคนท้องถิ่น และ การให้ความสำคัญกับคนในท้องถิ่นในฐานะผู้เล่าเรื่อง

สำหรับแนวทางการคัดเลือกเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงใหม่ มาจัดทำภาพจิตรกรรมเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ สัมพันธ์กับแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์องค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ 4 ประการ คือ 1) เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเมืองเชียงใหม่ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม 2) เป็นข้อมูลที่มีหลักฐานเชิงประจักษ์รองรับและสามารถอธิบายให้คำตอบได้ 3) เป็นข้อมูลที่ตอบจุดมุ่งหมายงานวิจัย และ 4) เป็นข้อมูลที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมและแหล่งศิลปกรรมเมืองเชียงใหม่ แนวคิดดังกล่าวนี้ สัมพันธ์แนวคิดในงานวิจัยของ Suphattraivorapong et al. (2019) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องจิตรกรรม : รูปและสัญลักษณ์ในวิถีชีวิตชนบท พบว่า วิถีชีวิตของคนชนบทในอดีต เป็นวิถีชีวิตที่ตักม มีคุณค่า ผูกพันอยู่กับธรรมชาติ ใช้ภูมิปัญญาพื้นบ้านเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต มีความเป็นอยู่แบบเรียบง่าย เป็นไปตามอัตภาพ จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้เกิดจินตนาการ ก่อเป็นโน้ตภาพขึ้น แล้วสร้างสรรค์ด้วยการร่างภาพคัดเลือกแบบร่างที่ดีที่สุด แล้วสร้างสรรค์ผลงานจริงขึ้นมา รวมจำนวน 7 ชิ้น ใช้รูปแบบกึ่งไร้รูปลักษณ์ มีรูปร่างสัญลักษณ์ เป็นโครงสร้างหลักของตัวผลงานแต่ละชิ้น เป็นผลงานสร้างสรรค์มุ่งให้เกิดผลทางอารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนความงามในแบบท้องถิ่นชนบท คุณค่าทางภูมิปัญญาชาวบ้านที่มีวิถีชีวิตในถิ่นอาศัยผูกพันอยู่กับ ธรรมชาติ จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลงานไปแสดงนิทรรศการเพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานให้ผู้ชมได้รับรู้ สุนทรียรส อันเป็นกระบวนการหนึ่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ที่ทำหน้าที่สื่อสารความรู้สึกนึกคิด อันจะนำไปสู่การตระหนักถึงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ของตนต่อไป

แนวคิดจากผลงานวิจัยดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์การสร้างสรรคงานศิลปกรรมจากข้อมูลประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ ซึ่งมีลักษณะการนำข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเชียงแสน ที่ผ่านการตรวจสอบโดยกระบวนการสนทนากลุ่มแล้ว จัดทำแนวคิดเพื่อทำภาพร่างแบบจิตรกรรมบนผ้าใบ จำนวน 50 ภาพร่าง โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรคงานศิลปะ (The Theory of Art Creation) ของ Pidokrat (2019) ซึ่งได้นำเสนอไว้ 2 ประการ คือ หลักมิติการสร้างสรรคงานศิลป์ และ หลักวิถีลักษณะการสร้างสรรคสามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้การสร้างสรรคงานศิลปกรรมจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์เมืองเชียงใหม่ โดยการจัดทำในรูปแบบงานจิตรกรรมบนผ้าใบ โดยร่วมกันพิจารณาเรื่องราวและหาจุดเด่นเพื่อมาจัดทำภาพจิตรกรรม ตามลำดับขั้นตอน ได้แก่ 1) พิจารณาหาจุดเด่นของเรื่องราวที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสนนั้น จะพิจารณาร่วมกับผู้ทรงคุณวุฒิ ศิลปิน นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ และนักวิจัย 2) การนำจุดเด่นของเรื่องราวที่ปรากฏในประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสนนั้นแล้ว ศิลปินที่เข้าร่วมโครงการจะวาดภาพร่างขึ้นมา โดยใช้รูปแบบภาพจิตรกรรมแบบลายคำล้านนา เพราะเป็นภาพที่ร่วมสมัยและมีลักษณะย้อนยุค ตามลักษณะเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมา มักจะเป็นเรื่องราวในอดีต ศิลปินผู้วาดสามารถวาดได้หลายคน จะไม่ทำให้ภาพขาดเอกภาพ นอกจากนี้ ผู้ตัดเส้นและลงสียังสามารถทำได้หลายคน ภาพรูปแบบนี้ จะสะดวกในการนำไปวาดพื้นที่ขนาดใหญ่ เช่น บนกำแพง หรือฝาผนัง และ ให้อยู่ละเอียดได้มากกว่า เพราะเป็นภาพ 2 มิติ ทำให้เล่าเรื่องราวได้มากกว่าภาพรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งการนำเสนอประวัติศาสตร์ท้องถิ่นผ่านภาพจิตรกรรม เป็นการนำสิ่งที่เป็เพียงนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดคุณค่าต่อชุมชนท้องถิ่นเมืองเชียงแสน นักท่องเที่ยว และผู้ที่สนใจใคร่รู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Chuwan (2008) ที่กล่าวถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในปัจจุบัน 3 ประการ คือ 1) เป็นการสร้างสำนึกประวัติศาสตร์ของประชาชนในท้องถิ่นให้ตระหนักถึงสถานภาพของตัวเองในประวัติศาสตร์ และเป็นความรู้ที่จะสั่งสมเรียนรู้

ถ่ายทอดกันในกลุ่มท้องถิ่น สิ่งเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความเข้มแข็งของชุมชน 2) ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจะสามารถเป็นประโยชน์สำหรับการกำหนดนโยบายการพัฒนาได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสมกับศักยภาพและข้อจำกัดของ “ท้องถิ่น” ต่างๆ และ 3) จะเกิดเป็นองค์ความรู้ที่ช่วยให้เกิดความสมดุลแก่การศึกษาประวัติศาสตร์และสังคมศาสตร์ ที่ให้ความสำคัญแก่ศูนย์กลางมากเกินไป รากฐานทางวิชาการที่มีอคตินั้นศูนย์กลางย่อมครอบงำการวางนโยบายสาธารณะต่างๆ ดังที่ได้เห็นอยู่ตลอดมา ด้วยเหตุดังนั้น การศึกษาประวัติศาสตร์ที่เปิด “พื้นที่” ให้ประชาชนมากขึ้นจึงย่อมช่วยเพิ่มพลังและอำนาจแก่พวกเขาในการมีส่วนร่วมการใช้อำนาจอธิปไตย

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติ มีปลายทางเพื่อผลิตภาพจิตรกรรม โดยใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเป็นฐาน ดังนั้น ชุมชนท้องถิ่นโดยเฉพาะในเขตอำเภอเชียงแสน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ทั้งเชิงวิชาการ การบริการวิชาการ และการสร้างรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้
2. ข้อมูลประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเมืองเชียงแสน ที่ค้นคว้าในครั้งนี้ เป็นการค้นคว้าจากเอกสารปฐมภูมิเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้น จึงมีความคลาดเคลื่อนน้อย สถานศึกษา นักเรียน นักศึกษา ผู้สนใจทางประวัติศาสตร์ มัคคุเทศก์หรือผู้นำเที่ยวสามารถนำไปเป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังได้ทำคำบรรยายภาพจิตรกรรมเป็นรูปแบบ 2 ภาษา คือ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ สะดวกต่อการนำไปบรรยายให้นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

References

- Chopyot, S. (2019). Local history for the development of a strong and sustainable local foundation. *Journal of the Institute of Public Administration*, 17 (2), 115 – 138. (In Thai)
- Chuan, Y. (2008). *Local History of Thailand*. Bangkok: Thailand Research Fund. (In Thai)
- Eawswong, N. & Phattiya, A. (1982). *Historical Evidence in Thailand*. Bangkok: Bannakit Trading. (In Thai)
- Ongsakun, S. (2018). *History of Lanna*. (12th ed.). Bangkok: Amarin Printing and Publishing. (In Thai)

- Phra Rattanapanya thera. (1967). **Jinakalamalipakarana**. (S. Monwitoon, Trans). (2nd ed.). Mitnara Printing House. (In Thai)
- Phraya Prachakitkarajak, (C. Bunnag). (1973). **Yonok Chronicles**. (7th ed.) Bangkok: Khlangwitthaya Publishing House. (In Thai)
- Pidokrat, N. (2019). Theory of Art Creation. **Academic Journal of Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Sawan Rajabhat University**, 6, (2), 234 – 248. (In Thai)
- Ruangkhan, S. (1970). **Tourist Guide of Ancient Objects in Chiang Saen District**. Bangkok: n.p. (In Thai)
- Sirichai, A. (2018). **The essential archaeological features of Chiang Saen**. Chiang Rai: Lo Lanna. (In Thai)
- Sunthoraphet, S. (2005). **Anthropology and History**. (2nd ed.) Bangkok: Muang Boran. (In Thai)
- Suphattraivorapong, B., Saengchaiya, A., & Suphattraivorapong, P. (2019). **Painting: Figures and Symbols in Rural Life**. Maha Sarakham: Faculty of Humanities and Social Sciences, Maha Sarakham Rajabhat University. (In Thai)
- Thammapreechakorn, P. (1996). **Chiang Saen City**. Bangkok: Department of Fine Arts, Ministry of Education. (In Thai)
- Valliphodom, S. (2002). **Tourism and Management of Ancient Sites and Artistic Environment**. Chiang Mai: Social Research Institute, Chiang Mai University. (In Thai)

การพัฒนาอัตลักษณ์เสื้อกขุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี

Development of Identity of Samet Ngam Reed Mat
in Nong Bua Sub-district, Mueang District, Chanthaburi Province

สมปอง มุลมณี^{1*}/ อภิสร โคตรโยธา² / วุฒินันท์ สุพร³

Sompong mulmanee^{1*} / Aphissara khotyotha² / Wuttinan suporn³

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000

Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000 Thailand

*Corresponding author E-mail: sompong.m@rbru.ac.th

Received: July 26, 2024

Revised: Dec 3, 2024

Accepted: Dec 5 2024

Abstract

The research on the development of the identity of Samet Ngam reed mats in Nong Bua Sub-district, Mueang District, Chanthaburi Province aims to: 1) study the identity of reed weaving and patterns of reed mats, 2) develop the identity of Samet Ngam reed mats through a participatory process, and 3) develop the products from the patterns of the reed mats identity for the Samet Ngam community in Nong Bua Sub-district, Mueang District, Chanthaburi Province. This study used a qualitative research design, specifically participatory action research (PAR). In the first phase of data collection, a participatory research process was employed, which involved interviews and focus group discussions with 50 members of the Chanthaburi reed mat weaving community in Samet Ngam. The participants were divided into three groups: 20 reed weavers, 10 weavers and processors of reed mats, and 20 general members, including reed processing and weaving professionals. Purposive sampling was used, and triangulation of data was conducted for verification. In the second phase, the process of creating a new reed mat identity and developing new products was carried out through a participatory approach. A meeting of 25 members of the Samet Ngam reed weaving community was held to search for a new identity and incorporate

this identity into the design of patterns, weaving, and the creation of prototype products. The research findings showed that the identity of Samet Ngam reed mat weaving had two main traditional characteristics: 1) a brackish-water reed known as “Reed Chanthaburi,” and 2) the pattern of Samet Ngam reed mats. The participatory development process led to the creation of 5 new patterns, which were then applied in the development of prototype products, including women’s bags and fashion bags..

Key words: Development, Identity, Chanthaboon , Reed Mat, Samet Ngam, Community

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาอัตลักษณ์เสื้อกขุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัด จันทบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาอัตลักษณ์การทอและลวดลายเสื้อก 2) พัฒนาอัตลักษณ์เสื้อก เสม็ดงามด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม และ 3) พัฒนาผลิตภัณฑ์จากลวดลายอัตลักษณ์เสื้อกจันทบุรี ให้แก่ชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี การวิจัยในครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัย เชิงคุณภาพหรือการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยวิเคราะห์ข้อมูล ระยะที่ 1 ใช้กระบวนการวิจัย แบบมีส่วนร่วมสัมภาษณ์และจัดการสนทนากลุ่ม โดยเก็บข้อมูลจากสมาชิกกลุ่มสตรีทอเสื้อกจันทบุรี ชุมชน เสม็ดงาม จำนวน 50 คน โดยจำแนกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ สมาชิกผู้ทอเสื้อก จำนวน 20 คน สมาชิกช่างตัดเย็บ แปรรูปเสื้อ จำนวน 10 คน และสมาชิกผู้ผลิตเส้นกก ปอ และสมาชิกทั่วไป จำนวน 20 คน โดยการสุ่ม/ เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า การวิจัยระยะที่ 2 กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ ใหม่ลายเสื้อกและสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วมจัดประชุมสมาชิกกลุ่มผู้ทอเสื้อ เสม็ดงาม จำนวน 25 คน เพื่อปฏิบัติการค้นหาอัตลักษณ์ใหม่ นำอัตลักษณ์ใหม่เข้าสู่การออกแบบลาย การทอ และแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ของการทอเสื้อกบ้านเสม็ดงามมีอัตลักษณ์ ดั้งเดิม 2 ลักษณะได้แก่ อัตลักษณ์ก้นน้ำกร่อยเรียกว่ากจันทบุรี และอัตลักษณ์การทอลายเสื้อเสม็ดงาม ผลการพัฒนาอัตลักษณ์เสื้อกบ้านเสม็ดงามด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม ทำให้ได้ลวดลายใหม่ 5 ลาย และนำไปใช้ต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้งหมด ได้แก่ กระเป๋าสตรี และกระเป๋าแฟชั่น

คำสำคัญ: การพัฒนาอัตลักษณ์, เสื้อกจันทบุรี, ชุมชนเสม็ดงามย่นชาวไทย

บทนำ

ชุมชนเสม็ดงามได้รับการพัฒนาเป็นศูนย์อนุรักษ์หัตถกรรมพื้นบ้านการทอเสื้อจันทบุรี ตามนโยบายของจังหวัดจันทบุรีที่ส่งเสริมให้ชุมชนพัฒนาเศรษฐกิจโดยการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญา หัตถกรรมท้องถิ่นมาพัฒนาเศรษฐกิจของชุมชน สอดคล้องกับแนวนโยบายหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ที่พยายามจะส่งเสริมวิสาหกิจชุมชนให้สามารถสร้างรายได้แก่สมาชิกในชุมชน (Krorket, et al., 2022, pp. 1-16) จึงส่งผลให้ชุมชนเสม็ดงาม มีการรวมกลุ่มเพื่อฟื้นฟูหัตถกรรมการทอเสื้อก สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จากต้นกกจันทบุรี มาอย่างต่อเนื่อง โดยมีการก่อตั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ในนามกลุ่มสตรีทอเสื้อก ชุมชนเสม็ดงาม เมื่อปีพุทธศักราช 2535 เป็นต้นมา เริ่มต้นจากการรวมกลุ่มชาวบ้านที่มีอาชีพทอเสื้อก

หลังฤดูการเก็บเกี่ยวพืชผลทางการเกษตร หรือช่วงเวลาที่ว่าง ให้สามารถรวมกลุ่มกันทอเสื่ออกเพื่อจำหน่าย และเริ่มมีการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ อาทิ กระเป๋า เบาะนั่ง รองเท้า ที่รองจานและเครื่องใช้อื่น ๆ ตลอดจนมีการพัฒนารูปแบบการทอ ทั้งลวดลาย เทคนิควิธีการที่หลากหลายให้สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้าในแต่ละยุคสมัย อีกทั้งยังสามารถสร้างเอกลักษณ์ที่โดดเด่นให้แก่ผลิตภัณฑ์จากต้นกกของกลุ่มสตรีทอเสื่ออกเสม็ดงาม ด้วยต้นกกที่เป็นพืชขึ้นช้ำทางภูมิศาสตร์ (GI) ซึ่งนอกเหนือจากการเป็นแหล่งรวมและจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากกก กลุ่มสตรีทอเสื่ออกบ้านเสม็ดงามเป็นผู้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมดังกล่าวแล้ว ยังเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้ศิลปหัตถกรรมการทอเสื่ออกของชุมชน เริ่มตั้งแต่การปลูกต้นกก การจัดการเกี่ยวกับกก ตั้งแต่ต้นจนถึงกรรมวิธีการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ โดยการรวมกลุ่มกันของครูภูมิปัญญาของชุมชน ในนามกลุ่มสตรีทอเสื่ออกบ้านเสม็ดงาม ที่มีความเชี่ยวชาญในแต่ละแขนง ตั้งแต่การปลูกการทอ การยกลาย การแปรรูป (J.Sappasuk, Personal communication, May 20, 2022)

การพัฒนาลวดลายเสื่ออกของชุมชนเสม็ดงาม มีรูปแบบที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ เช่น ลายตาตุ่ ตาสาม ไ้กากขน เกร็ดเต่า หมากรุก ตลอดจนได้มีการคิดลวดลายที่สามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของตนเอง จนสามารถนำไปจดลิขสิทธิ์ลวดลายได้ เช่น ลายฉัตรพินาน อันเป็นลายเฉพาะที่ได้รับความคิดค้นขึ้นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น การสร้างสรรค์ลวดลายเสื่ออกของชุมชนเสม็ดงามถือเป็นภูมิปัญญาการทอเสื่อนอกเหนือจากการทำให้เสื่อมีความน่าสนใจ ยังถือว่าเป็นการสร้างสรอัตลักษณ์ (identity) ของชุมชนผ่านลวดลายเสื่ออกและการสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านกระบวนการสร้างลวดลายเสื่ออก มีกระบวนการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นด้วยวิธีการถ่ายทอดแบบมีส่วนร่วมตามแนวคิดของการสร้างอัตลักษณ์ที่ว่าลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ เช่น นักร้องกลุ่มนี้มีอัตลักษณ์ทางด้านเสียงที่เด่นมากใครได้ยินก็จำได้ทันที สังคมแต่ละสังคมมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง (Royal Institute Dictionary, 2011)

ความสำคัญของการสร้างอัตลักษณ์ให้เสื่ออกของชุมชนเสม็ดงาม เป็นการยกระดับผลิตภัณฑ์และการใช้กระบวนการทางการวิจัยเพื่อส่งเสริมให้ชุมชนเกิดความตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาการทอเสื่ออก ตลอดจนเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของชุมชนด้วยผลิตภัณฑ์ทางภูมิปัญญาการทอเสื่ออกทำให้กลุ่มสตรีทอเสื่ออกเสม็ดงามมีจุดยืนที่ชัดเจน มีเอกลักษณ์ และความแตกต่างในมุมมองของชุมชนที่มีกลุ่มวิสาหกิจการทอเสื่อ ทำให้กลุ่มมีผลิตภัณฑ์ที่ได้จากกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ใหม่มากขึ้น สามารถนำอัตลักษณ์ ลวดลายที่ได้ เสนอสู่สาธารณะมากขึ้น

บทความการวิจัยเพื่อพัฒนาอัตลักษณ์เสื่ออกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรีนี้คณะผู้วิจัยต้องการนำเสนอการศึกษาอัตลักษณ์การทอและลวดลายเสื่ออกของชุมชนเสม็ดงาม ด้วยกระบวนการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม เพื่อหาอัตลักษณ์ของการทอเสื่ออกชุมชนเสม็ดงาม เพื่อนำผลการศึกษาอัตลักษณ์เดิมที่ได้จากการศึกษาไปสู่การพัฒนาอัตลักษณ์ใหม่เสื่ออกเสม็ดงามด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้วิจัยกับสมาชิกกลุ่มสตรีทอเสื่ออกชุมชนเสม็ดงาม ตลอดจนนำลายอัตลักษณ์ที่ได้จากกระบวนการสร้างอัตลักษณ์แบบมีส่วนร่วมพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ให้แก่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มสตรีทอเสื่ออกชุมชนเสม็ดงาม ซึ่งกระบวนการวิจัยดังกล่าวนี้ผลการวิจัยสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเสื่ออกให้หลากหลายมากขึ้น และสร้างความมั่นคงให้แก่กลุ่มสตรีทอเสื่ออกได้อีกแนวทางหนึ่งด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1 เพื่อศึกษาอัตลักษณ์การทอดและลวดลายเสื้อกอก ของชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
- 2 เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์เสื้อกอกเสม็ดงาม ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม ชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
- 3 เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากลวดลายอัตลักษณ์เสื้อกอกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย 3 แนวคิด ได้แก่

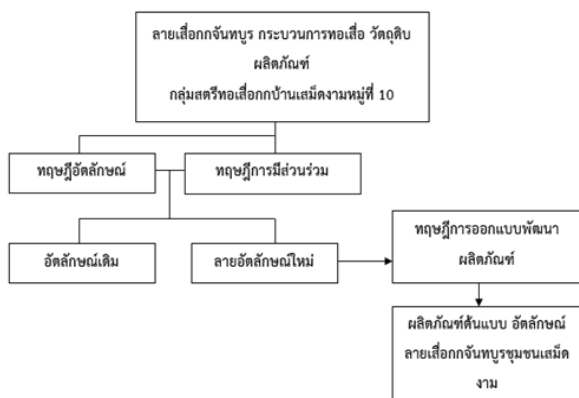
1) แนวคิดการมีส่วนร่วม คณะผู้วิจัยได้สรุปกระบวนการมีส่วนร่วมตามแนวทางของ Prapphanpong (2008, p. 31) ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วมเป็นผลมาจากการเห็นพ้องต้องกันในเรื่องของความต้องการและทิศทางการเปลี่ยนแปลง ความเห็นพ้องต้องกันจะมีมากพอจนเกิดความคิดริเริ่มโครงการเพื่อการปฏิบัติการ และ Monthon (2008, p. 30) ได้กล่าวถึงลักษณะของการมีส่วนร่วมในการพัฒนาว่า การมีส่วนร่วมของบุคคลเป็นสิ่งที่บุคคลต้องมีและทำให้เกิดขึ้นมาโดยตลอด เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการมีส่วนร่วมในการวางแผนโครงการ การบริหารจัดการดำเนินงานตามแผน การเสียสละกำลังแรงงานของบุคคล ตลอดจนการใช้วัสดุอุปกรณ์ กำลังเงินหรือทรัพยากรที่มีอยู่ร่วมกัน เพื่อดำรงองค์กรหรือสังคมให้พัฒนาต่อไปได้ เช่นเดียวกับความหมายของการมีส่วนร่วมการพัฒนาองค์กร ซึ่งกระบวนการดังกล่าวทำให้บุคคลสมัครใจเข้ามามีส่วนร่วมในการตัดสินใจเพื่อตนเอง และมีส่วนดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งเอาไว้ ทั้งนี้ต้องไม่ใช้การกำหนดกรอบความคิดจากบุคคลภายนอกหรือองค์กรที่บุคคลได้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานกิจกรรมในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่ง หรือทุกขั้นตอน โดยเชื่อว่าบุคคลจะทำงานให้ได้ผลดีมีประสิทธิภาพพร้อมขึ้นอยู่กับ ความพึงพอใจของผู้ปฏิบัติงาน เพราะจะเพิ่มความสนใจในงานและมีความรับผิดชอบ กระตือรือร้นที่จะทำงานเป็นการเพิ่มผลผลิตของงานให้มากขึ้นในทางตรงกันข้ามหากผู้ปฏิบัติงานไม่พึงพอใจในการทำงานก็จะเกิดความท้อถอยในการทำงานและทำให้ผลงานออกมาไม่มีประสิทธิภาพ ทฤษฎีดังกล่าวสอดคล้องกับการเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมของบุคลากรในองค์กร กล่าวคือ ถ้าบุคลากรได้เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินงานได้ร่วมคิดตัดสินใจจะส่งผลให้บุคลากร ในองค์กรเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของในกิจกรรมมากขึ้น ทำให้ประสบผลสำเร็จในการพัฒนาได้

2) แนวคิดการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) หมายถึง การทำใหม่ผลิตภัณฑ์ใหม่ ให้มีลักษณะดีขึ้น ตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ดียิ่งขึ้น หรือเป็นสิ่งที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม ผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product) คณะผู้วิจัยใช้แนวคิดของ Songwut & Thongchai (2016, pp. 149-171) ที่ให้แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ แหล่งที่มาของแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไว้ว่า ขั้นตอนพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น มาเป็นแนวคิดการวิเคราะห์ตามตารางการกระจายหน้าที่เชิงการออกแบบผลิตภัณฑ์ มาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์หารูปแบบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยการสร้างแบบร่าง (Idea Sketch)

กระบวนการแรกคือ การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม จากการสร้างแบบนำเสนอ (Sketch Design) กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์มีลักษณะสำคัญ คือ 1) มีลักษณะริเริ่มหรือเป็นเอกลักษณ์ (Innovated Product) กล่าวคือ เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะแตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ โดยสามารถสนองความต้องการเดิม หรือความต้องการใหม่ของผู้ซื้อได้ 2) ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่สามารถทดแทนผลิตภัณฑ์เดิม แต่มีลักษณะแตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมอย่างเห็นได้ชัด หรือมีการปรับปรุงใหม่ (Modified Product) และ 3) ผลิตภัณฑ์ เลียนแบบ (Me - too) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใหม่สำหรับองค์กรแต่เก่าสำหรับตลาดสินค้า

3) แนวคิดอัตลักษณ์ จากการศึกษานวนคิดอัตลักษณ์ของ Tin (1995, p. 391) ที่นิยามไว้ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) อัตลักษณ์คือ คุณภาพ ลักษณะการ คุณสมบัติหรือลักษณะที่เป็นเครื่องแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 2) อัตลักษณ์เมื่อพิจารณาด้านที่เป็นคุณสมบัติทางศีลธรรม หมายถึง การจัดระเบียบ ลักษณะการ ทศนคติและนิสัยให้เป็นไปตามมาตรฐานความประพฤติที่มุ่งประสงค์ และ 3) อัตลักษณ์เมื่อพิจารณาด้านระบบชีวิตของบุคคลหนึ่ง ประกอบด้วย เหตุจูงใจ ทศนคติ นิสัย อารมณ์สะท้อนใจ อุดมคติ และคุณค่า เป็นตัวกำหนดให้บุคคลเลือกทางปฏิบัติในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง กล่าวโดยสรุปการศึกษาเชิงอัตลักษณ์ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การแสดงออกในลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักหรือจำได้ เป็นกระบวนการของการเลือกใช้และแสดงออกจะทำให้รู้ว่าเราเหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นหรือกลุ่มอื่นอย่างไรโดยผ่านระบบของการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) หรือเครื่องหมายอัตลักษณ์ (Identities Markers) เป็นสิ่งที่ประกอบกันทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกภายในตัวเราและกระบวนการของโลกภายนอก มี 2 ระดับ คือ ระดับอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Character) และระดับอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Character)

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยจะได้พบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายและบรรจุภัณฑ์แบบมีส่วนร่วม 2) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างอัตลักษณ์ลวดลาย และผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้วิจัยสรุปเป็นแผนผังกรอบการวิจัยดังนี้



ภาพประกอบ แผนภาพความคิดกรอบแนวคิดการวิจัย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสวดลายและผลิตภัณฑ์แบบมีส่วนร่วม

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม นั้น การใช้แนวคิดการพัฒนาด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม คือ การมีส่วนร่วมของประชาชนที่แท้จริง หมายถึง การที่ประชาชนหรือชุมชนพัฒนาขีดความสามารถ ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเลือกกลายเลือก การจัดการและออกแบบผลิตภัณฑ์ ตลอดจนการควบคุมปัจจัยการผลิตที่มีอยู่ในสังคม เพื่อประโยชน์ต่อการดำรงชีพทางเศรษฐกิจและสังคม และการตัดสินใจต่าง ๆ เกี่ยวกับโครงการที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับร่วมกัน ดังที่ Kaewvorasoot (2011, p. 81) ได้ศึกษาการพัฒนาและผลิตภัณฑ์จากการทอของชุมชนบ้านหนองนกหอ จังหวัดอำนาจเจริญ พบว่าการออกแบบสวดลายและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการทอ ด้วยข้อมูลด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตท้องถิ่นบ้านหนองนกหอที่มีความเรียบง่าย ดังนั้นการพัฒนาและออกแบบเลือกควรคำนึงถึงด้านเอกลักษณ์ท้องถิ่นเพราะวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมแต่ละภูมิภาคต่างกันจึงควรพัฒนาการทอเลือกด้านสี สวดลาย ศึกษาเทคนิคการทอสวดลายและวัสดุที่มีในท้องถิ่นเพื่อใช้ในการทอ ร่วมกับวัสดุต้นกกที่มีในท้องถิ่น นำมาทอลงทอและขบวนการทอเลือก การย้อมสีและการแปรรูปเลือกที่แตกต่างจากตลาดทั่วไป ด้วยการศึกษาลักษณะที่ทำจากกก ในท้องตลาดที่มีอยู่ในประเทศไทยเพื่อสามารถสร้างผลิตภัณฑ์และสร้างรายได้ให้กับชุมชน การศึกษาดังกล่าวเป็นการศึกษาเพื่อการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จากต้นกก นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาร่วมกับแนวคิดการมีส่วนร่วมในการวิจัยให้สอดคล้องกับการศึกษาของ Wipatcha & Pangkesorn (2022) ที่ได้ทำการศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือโดยการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต นักออกแบบ ผู้จัดการจำหน่ายและผู้บริโภค จังหวัดมุกดาหาร เพื่อช่วยแก้ไขปัญหานาเชิงบูรณาการของบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องตั้งแต่กระบวนการต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ด้วยกระบวนการศึกษาที่เน้นการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้ผลิต นักออกแบบ ผู้จัดการจำหน่าย และผู้บริโภคในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค การศึกษาดังนี้ทำให้เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองและสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี และส่งผลทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักและให้ความสนใจกับการสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างความร่วมมือ การแก้ไขปัญหาแบบมีส่วนร่วมและการทำงานแบบบูรณาการของกลุ่ม

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างอัตลักษณ์สวดลายและผลิตภัณฑ์ชุมชน

การศึกษายิจเกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน หรือการพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเพื่อเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์และเป็นการสร้างความมั่นคงให้แก่ภูมิปัญญาชุมชนให้สามารถดำรงอยู่และมีความโดดเด่นเฉพาะตน มีการศึกษาไว้ดังนี้

Chaikulap (2018) ได้ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน จังหวัดเลย เพื่อพัฒนาระบบการสร้างอัตลักษณ์สำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดเลย ผู้วิจัยเริ่มกระบวนการตั้งแต่การศึกษาบริบทชุมชนจังหวัดเลย ศึกษาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนก่อนที่จะพัฒนาระบบการสร้างอัตลักษณ์สำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและประเมินกระบวนการสร้างอัตลักษณ์สำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ทำให้ทราบว่า บริบท ชุมชนจังหวัดเลย ประกอบด้วย สภาพทั่วไปของชุมชน สภาพทั่วไปของผู้ประกอบการและการบริหารจัดการ และการพัฒนาอัตลักษณ์ของชุมชนในจังหวัดเลย การศึกษาอัตลักษณ์และการนำอัตลักษณ์ของชุมชนมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์เพื่อยกระดับสินค้าชุมชนนั้น Ramrit et al

(2019) ได้ศึกษาวิจัยการพัฒนาอัตลักษณ์ผ้าไหมบุรีรัมย์สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ เพื่อรวบรวมข้อมูลผ้าไหมจังหวัดบุรีรัมย์ วิเคราะห์ข้อมูลผ้าไหมจังหวัดบุรีรัมย์ ใช้เป็นแนวคิดประยุกต์สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ และสังเคราะห์อัตลักษณ์ผ้าไหมบุรีรัมย์ให้เหมาะสมสอดคล้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ โดยใช้การวิจัยผสมผสาน เชิงสำรวจ เชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ ทำการสำรวจผ้าไหมจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 23 อำเภอ ที่มีเอกลักษณ์ทางชาติพันธุ์ 4 ชาติพันธุ์ ได้แก่ ไทยลาว ไทยโคราช ไทยเขมร ไทยกูย ปรากฏว่า ลวดลายที่ได้จาก 2 ทฤษฎีมารวมกันจะได้ทั้งหมด 552 ลาย ทดลองทอเป็นผืนผ้า 7 ลาย ใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่ หมอนอิง เสื้อสุภาพสตรี ก่องแวนตา และกระเป๋าสตรีวัยทำงาน 3 รูปแบบ ใน 1 กลุ่ม และคู่มือองค์ความรู้เกี่ยวกับผ้าไหมของทั้ง 4 ชาติพันธุ์ ในจังหวัดบุรีรัมย์

การศึกษารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวเป็นแนวทางในการศึกษาศึกษาพัฒนาอัตลักษณ์เสื้ออกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรีด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน อันเป็นการหาอัตลักษณ์เดิมของชุมชนที่มีอยู่เพื่อพัฒนาสู่การค้นหาลักษณะใหม่ผ่านลวดลายเสื้ออกและนำเสื้อลายอัตลักษณ์นั้นไปสู่การพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างมูลค่าให้แก่ชุมชนต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยการพรรณนาวิเคราะห์ มีกระบวนการวิจัยขั้นแรก คือ การเตรียมพร้อมพื้นที่วิจัย คณะผู้วิจัยคัดเลือกโจทย์การวิจัยจากแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาการทอเสื้ออกแบบมีส่วนร่วม ดังนี้ 1) คัดเลือกพื้นที่วิจัยจากความต้องการของชุมชนที่ต้องการพัฒนาอัตลักษณ์การทอเสื้ออก ได้แก่ชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี 2) สำรวจความต้องการพัฒนาอัตลักษณ์ลายเสื้ออกชุมชนเสม็ดงามด้วยกระบวนการสนทนากลุ่มกับสมาชิกกลุ่มสตรีทอเสื้ออกชุมชนเสม็ดงาม 3) วางแผนการดำเนินการวิจัยร่วมกับแกนนำกลุ่มสตรีทอเสื้ออกบ้านเสม็ดงาม 4) ออกแบบเครื่องมือการวิจัยและ 5) การเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 การค้นหาลักษณะอัตลักษณ์การทอเสื้ออกเสม็ดงาม คณะผู้วิจัยทำการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลในการศึกษาวิจัยและกลุ่มผู้เข้าร่วมวิจัยแบบเจาะจง คือ สมาชิกกลุ่มสตรีทอเสื้ออกจันทบุรีชุมชนเสม็ดงาม จำนวน 50 คน โดยจำแนกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มสมาชิกผู้ทอเสื้ออก จำนวน 20 คน 2) กลุ่มสมาชิกช่างตัดเย็บ แปรรูปเสื้อ จำนวน 10 คน และ 3) กลุ่มสมาชิกผู้ผลิตเส้นกบ ปอ และสมาชิกทั่วไป จำนวน 20 คน ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้แบบบันทึกข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์วิเคราะห์อัตลักษณ์ และจัดการสนทนากลุ่มสมาชิกเพื่อทำการตรวจสอบอัตลักษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์สมาชิกกลุ่มผู้เข้าร่วมการวิจัย

ระยะที่ 2 ใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมด้วยการประชุมระดมสมอง (brainstorming) ได้แก่ คณะผู้วิจัยนำข้อมูลอัตลักษณ์เดิมและข้อมูลชุมชนที่ได้จากการสนทนากลุ่มมาทำการจัดประชุมกลุ่มเพื่อออกแบบอัตลักษณ์ใหม่ คณะผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มผู้เข้าร่วมวิจัยร่วมกันสร้างต้นแบบลายเสื้ออกอัตลักษณ์ชุมชนเสม็ดงาม นำต้นแบบลายเสื้ออกที่ได้จากกระบวนการหาอัตลักษณ์ใหม่สร้างผลิตภัณฑ์ใหม่

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ มี 2 ระยะ โดยใช้เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบบันทึกข้อมูลสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างให้แสดงความคิดเห็น โดยมีกระบวนการรวบรวมข้อมูลดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 เป็นกระบวนการค้นหาอัตลักษณ์เดิมในการทอเสือก โดยกระบวนการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลแบบมีส่วนร่วม ดังนี้ 1) คณะผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ร่วมวิจัยแบบรายบุคคล ด้วยเครื่องมือแบบบันทึกข้อมูล เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์การทอเสือกชุมชนเสม็ดงาม 2) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์วิเคราะห์สรุปอัตลักษณ์ที่ได้จากกระบวนการสัมภาษณ์ 3) จัดการประชุมสนทนากลุ่มระหว่างคณะผู้วิจัยกับสมาชิกกลุ่มทอเสือกทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ทอเสือก ช่างตัดเย็บ แปรรูปเสื่อ และผู้ผลิตเสื่อกกโป เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์เสือกเสม็ดงามที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก และ 4) สรุปอัตลักษณ์ที่ได้จากการจัดประชุมสนทนากลุ่ม

การวิจัยระยะที่ 2 กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ลายเสือกและสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยกระบวนการดังนี้ คือ 1) ประชุมสมาชิกกลุ่มผู้ทอเสือกเสม็ดงาม จำนวน 25 คน เพื่อปฏิบัติการค้นหาอัตลักษณ์ใหม่สำหรับลายเสือกเสม็ดงามด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม 2) นำลวดลายอัตลักษณ์ที่ได้จากการปฏิบัติการออกแบบอัตลักษณ์ใหม่สู่การทอเสือก ด้วยการปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มผู้ทอเสือก 3) จัดประชุมสมาชิกกลุ่มช่างตัดเย็บและแปรรูปผลิตภัณฑ์ จำนวน 10 คน เพื่อปฏิบัติการเพื่อแปรรูปผลิตภัณฑ์จากเสือกลายอัตลักษณ์ใหม่ 4) คณะผู้วิจัยสรุปผลการดำเนินการวิจัยตั้งแต่ระยะที่ 1 และระยะที่ 2 และนำผลการวิจัยนั้นเสนอต่อการประชุมสมาชิกกลุ่มสตรีทอเสือกเสม็ดงาม คณะผู้วิจัย และปราชญ์ชุมชนเสม็ดงาม เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูลการได้อัตลักษณ์ใหม่ของการทอเสือกเสม็ดงาม และ 5) คณะผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการบันทึกข้อมูลมาวิเคราะห์ ตีความสรุปเนื้อหาและนำเสนอผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ตามระเบียบวิธีทางการวิจัยโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์ เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล อ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลในการวิเคราะห์
2. นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และเอกสารที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยนำมารวบรวมจัดหมวดหมู่ตามประเด็นที่ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการศึกษาและนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปของการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาอัตลักษณ์เสือกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรีนี้มีการวิเคราะห์ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา จำนวน 3 ประเด็น คือ เพื่อศึกษาอัตลักษณ์การทอและลวดลายเสือก ของชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี พัฒนาอัตลักษณ์เสือกเสม็ดงาม ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วมและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากลวดลายอัตลักษณ์เสือกจันทบุรี ให้แก่ชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยจะได้บรรยายผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ดังต่อไปนี้

1. อัตลักษณ์การทอและลวดลายเสื้อกขมุขชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี การศึกษาอัตลักษณ์การทอเสื้อกขมุขชนเสม็ดงามเป็นกระบวนการการศึกษาที่สะท้อนภาพความสำคัญของการที่มีบทบาทต่อการกำหนดอัตลักษณ์ของผู้คนและชุมชนเสม็ดงาม ดังที่ Apinya (2000, pp. 5-6) ที่สรุปว่าอัตลักษณ์คือการที่เราเลือกนิยามความหมายของตนเองและแสดงตนเองต่อบุคคลหรือสังคมว่า เราเป็นใคร เป็นกระบวนการของการเลือกใช้และแสดงออกซึ่งจะทำให้รู้ว่าเราเหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่น โดยผ่านระบบของการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) หรือ เครื่องหมายอัตลักษณ์ (Identities Markers) ซึ่งเป็นสิ่งที่ประกอบกันทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกภายในตัวเราและกระบวนการของโลกภายนอกที่เราสัมผัสกันด้วย ซึ่งอัตลักษณ์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ ระดับ อัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Character) และระดับอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Character) การศึกษาวิจัยในครั้งนี้คณะผู้วิจัยพบว่าอัตลักษณ์ดั้งเดิมของการทอเสื้อกขมุขชนเสม็ดงามนั้นมี 2 ลักษณะคือ อัตลักษณ์ต้นกก น้ำกร่อย และอัตลักษณ์ลายเสื้อก ที่สะท้อนความเป็นตัวตนของชุมชนเสม็ดงามได้เป็นอย่างดี

1.1 กนกน้ำกร่อยสู่ช็อกกขมุขชน จกจันทบุรี เป็นกนกพันธุ์กกลม มีลำต้นกลม เป็นพืชที่ได้รับรองมาตรฐานการขึ้นทะเบียน GI (Geographical Indication) ลักษณะของดินในพื้นที่ปลูกต้นกกและปอกระเจาเป็นวัตถุดิบในการทอเสื้อกขมุขชนเป็นดินเค็ม มีปฏิกิริยาเป็นกรด และสภาพน้ำเป็นน้ำกร่อย ส่งผลให้ต้นกกและปอกระเจาที่ปลูกในบริเวณนี้มีความเหนียว มีลำต้นยาวและแข็งแรง ผิวเป็นมันวาว นุ่ม สามารถนำไปจักเป็นเส้นเล็ก ๆ ได้ดี เหมาะแก่การนำมาใช้ทอเสื้อกขมุขชน มีลักษณะพิเศษคือ ต้นกลม เปลือกบาง เหนียว ทนทาน ย้อมสีง่าย มีความมันวาว จากการสัมภาษณ์ประธานกลุ่มสตรีทอเสื้อกขมุขชนบ้านเสม็ดงาม (J. Sappasuk, Personal communication, May 20, 2022) ให้ข้อมูลว่า การปลูกกกของชุมชนบ้านเสม็ดงาม ใช้กขพันธุ์ที่ลำต้นกลม จะขึ้นได้ดีในพื้นที่น้ำกร่อย พื้นที่ชุมชนบ้านเสม็ดงามนั้นเป็นพื้นที่น้ำกร่อยเนื่องจากอยู่ติดทะเล น้ำทะเลมักจะหนุนเป็นประจําในช่วงฤดูฝน ทำให้การทอไม่ค้อยได้ผลผลิตดีนัก แต่ทว่าเดิมทีชุมชนนี้ไม่ได้มีการปลูกกกทอเสื้อเป็นกิจจะลักษณะ เพียงแต่เกี่ยวกกที่ขึ้นเองตามธรรมชาติมาทอเป็นเสื้อไว้ใช้ในครัวเรือน ต่อมาได้มีรุ่นแม่ไปเรียนทอเสื้อจากกลุ่มแม่ชุมชนริมน้ำจันทบุรี ก่อนนำมาเผยแพร่การทอเสื้อที่มีความหลากหลาย



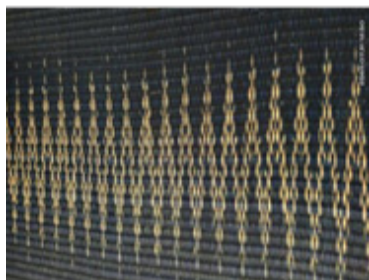
ภาพประกอบ ลักษณะต้นกกพันธุ์กกลม ที่ปลูกในชุมชนเสม็ดงาม

1.2 อุตลักษณ์การทอลายเสื้อกักจันทุบุรุษชนเสม็ดงาม พบว่าชุมชนเสม็ดงามมีการสร้างอัตลักษณ์เดิมของตนเองด้วยกระบวนการทอเสื้อ 3 ลักษณะ คือ 1) เสื้อที่ทอด้วยเทคนิคการทอแบบสลับสีหรือเสื้อรวด เสื้อตา 2) เสื้อที่ทอด้วยเทคนิคการมัดย้อม และ 3) เสื้อที่ทอด้วยเทคนิคผสมการทอขยกลายกับแบบจกขิด ทั้ง 3 เทคนิคการทอนั้นมีเรียกแตกต่างกันไป เช่น เสื้อรวด เสื้อตา ใช้เทคนิคการทอแบบสลับสี ทำให้เสื้อตาของชุมชนบ้านเสม็ดงามนอกเหนือจากการทอตามแบบฉบับเสื้อกักจันในลักษณะดั้งเดิมคือ เสื้อดำ-แดง



ภาพประกอบ เสื้อดำ-แดง ลายตาเกล็ดเต่า

เสื้อมัดย้อม การมัดย้อมเส้นกกก่อนทอเป็นลวดลาย จากการให้ข้อมูลของ (S. Bualueng, Personal communication, May 20, 2022) ได้ให้ข้อมูลการสร้างลวดลายเสื้อแบบมัดย้อมว่า ได้แนวคิดมาจากการทอผ้าไหมมัดหมี่ เกิดจากการมัดย้อมเส้นยืนก่อนนำมาทอ ซึ่งการทอเสื้อ ยังไม่มีเทคนิคนี้มาก่อน จึงริเริ่มนำเส้นกกมามัดด้วยเชือกให้แน่นก่อน แล้วนำไปย้อมสีปกติ เพื่อให้สีติดเฉพาะส่วนที่ไม่ต้องการเพื่อเป็นสีพื้น ส่วนที่มัดไว้เมื่อทอแล้วจะเกิดเป็นลวดลาย ปัจจุบันสามารถทำได้ 4 ลาย ได้แก่ ลายหยาดพิรุณ ลายฉัตรพินาน ลายศิลาตลและลายประสานพลัง



ภาพประกอบ เสื้อมัดย้อมลายฉัตรพินาน

การทอด้วยเทคนิคการจกขิด หรือการจกฉ้างเรียกว่า เสื้อลาย ถือเป็นเทคนิคการทอที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของชุมชนเสม็ดงาม ทั้งการตั้งชื่อลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลักษณะการทอ ธรรมชาติรอบตัว

ของผู้ทอ และอิทธิพลทางวัฒนธรรมของสังคมที่เปลี่ยนไป ถือเป็นเทคนิคการทอที่ได้รับการพัฒนาในยุคหลัง เพื่อการสร้างอัตลักษณ์ให้แก่ทอเสื่อกกเสมีดงาม พบว่าลายเสื่อกกแบบยกดิจิตของชุมชนเสมีดงามมีมากกว่า 44 ลาย



ภาพประกอบ ยกดิจิตลายดอกกระจับ

2.กระบวนการพัฒนาอัตลักษณ์ลายเสื่อกกเสมีดงามแบบมีส่วนร่วม กระบวนการพัฒนาลายเสื่อกกเพื่อสร้างอัตลักษณ์ใหม่ตามแนวคิดการพัฒนาอัตลักษณ์ใหม่ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม 2 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การสร้างแนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่ (Idea Generation) ขั้นที่ 2 การพัฒนาแนวความคิดสู่การสร้างต้นแบบลายเสื่อกก (Concept Development and Create a prototype Weaving Mattress)

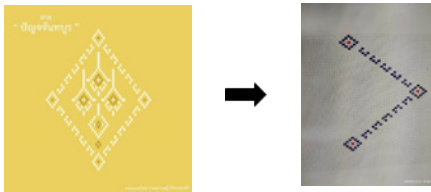
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่ (Idea Generation) เป็นจุดเริ่มต้นของ การพัฒนาลายเสื่อกก เป็นการค้นหาความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่เป็นความคิดที่มองเห็นสู่ทางที่จะขายผลิตภัณฑ์ ในขั้นนี้จึงเข้าไปเกี่ยวข้องกับการค้นหาแหล่งความคิดและวิธีการในการค้นหา ความคิดร่วมกันระหว่างผู้วิจัย และสมาชิกกลุ่มสตรีทอเสื่อกกบ้านเสมีดงาม ด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม คือ ขั้นตอนแรก การประชุมกลุ่มระดมความคิดเห็นค้นหาอัตลักษณ์พื้นที่ชุมชนบ้านเสมีดงาม โดยสมาชิกกลุ่มจำนวน 25 คน จากสมาชิกกลุ่มทอเสื่อกก ทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มสมาชิกผู้ทอเสื่อกก สมาชิกช่างตัดเย็บ แปรรูปเสื่อ และสมาชิกผู้ผลิตเสื่อกก



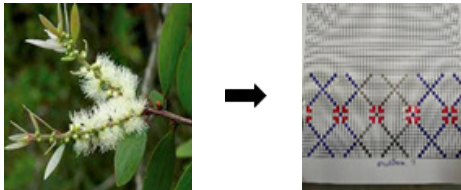
ภาพประกอบ การสนทนากลุ่มแบบมีส่วนร่วม เพื่อหาอัตลักษณ์เสื่อกกชุมชนเสมีดงาม

ขั้นตอนที่สอง นำผลที่ได้จากขั้นตอนแรกสู่กระบวนการ คือ หาดัชนีใหม่ของชุมชนบ้านเสม็ดงาม ที่สามารถพัฒนาเป็นอัตลักษณ์ใหม่เพื่อการท่องเที่ยวเป็นสินค้าได้ ผลการอภิปรายถึงอัตลักษณ์ของชุมชนเสม็ดงามและจังหวัดจันทบุรีที่ต้องการพัฒนา 5 ประการ ได้แก่ ลายผ้าปญจจันทบูร ต้นเสม็ด มะม่วงอกร่องเสม็ดงาม กกน้ำกร่อย และเมืองอัญมณี

1. ลายปญจจันทบูร จากแนวคิด ลายผ้าประจำจังหวัดจันทบุรี ซึ่งประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ชุมชนริมน้ำจันทบูร สละเนินวง เส้นจันท พริกไทย และอัญมณี ล้อมรอบด้วยตัวอักษร C อันเป็นตัวอักษรตัวแรกของชื่อจังหวัดจันทบุรี ซึ่งคณะผู้วิจัยและคณะผู้ร่วมวิจัยได้นำแบบลายผ้าประจำจังหวัดมาถอดแบบเป็นลายเสื้อกเสม็ดงาม ให้เป็นอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น



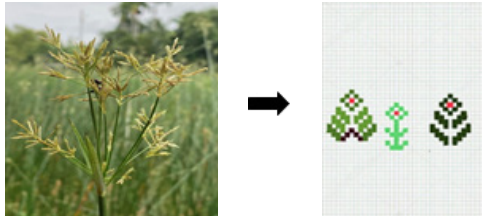
2. ลายเสม็ดงาม ได้แนวคิดจากลักษณะของดอกเสม็ดแดง ซึ่งเป็นต้นไม้ที่เป็นภูมินามของชุมชน มีลักษณะของดอกเป็นช่อเล็ก ๆ สีขาว ปลายยอดจะมีสีแดง และมีสายสัมพันธ์ความสามัคคีของผู้คนในชุมชนที่มีความกลมเกลียวกันเป็นเสมือนกิ่งของต้นเสม็ดที่มีดอกสวยงามร่วมกัน จึงได้อัตลักษณ์ของลายเสม็ดงาม



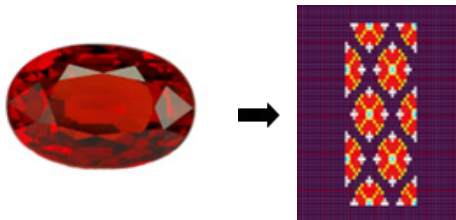
3. ลายช่อมะม่วง ได้แนวคิดการออกแบบร่วมกัน คือ ดอกมะม่วงอกร่องเสม็ดงาม ซึ่งเป็นผลไม้ที่ชุมชนเสม็ดงามนิยมปลูกกันมาก จึงนำเอาลักษณะของดอกมะม่วงที่ออกดอกเป็นช่อมาสู่การออกแบบเป็นลวดลายเสื้อกที่แสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น



4. ลายดอกกก ดอกกกเสม็ดงามมีลักษณะดอกเดี่ยว ออกเป็นช่อคณะผู้วิจัยและสมาชิกผู้ร่วมวิจัยได้นำลักษณะของดอกกกที่ออกเป็นช่อ มีสีน้ำตาลอมเขียว มาออกแบบเป็นลายดอกกกเพื่อสะท้อนให้เห็นที่มาของต้นกก



5. ลายอัญมณีทับทิมจันทน์ จากแนวคิดเมืองจันทน์เป็นเมืองแห่งอัญมณี สมาชิกกลุ่มสตรีทอเลือกเสม็ดงามจึงได้นำเอาทับทิม ซึ่งเป็นอัญมณีที่เป็นเสมือนหัวใจหลักของเมืองจันทบุรี มาออกแบบเป็นลายเสือ เพื่อสะท้อนให้เห็นลักษณะของทับทิมจันทน์ที่มีสีแดงสด



กระบวนการค้นหาลักษณะใหม่ของการทอเสื่อกลุ่มชุมชนเสม็ดงามด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วมได้ผลของการร่วมคิด ร่วมออกแบบ 5 ลาย จากนั้นนำลายที่ได้จากการออกแบบ เข้าสู่กระบวนการทอเพื่อสร้างต้นแบบ

2.2 การพัฒนาแนวความคิดสู่การสร้างต้นแบบลายเสื่อ (Concept Development and Create a prototype Weaving Mattress) เป็นการลงมือปฏิบัติจริง คือเมื่อนำเอาแนวคิดการออกแบบลายเสื่อ เข้าสู่กระบวนการออกแบบได้จริงแล้ว หลังจากผ่านกระบวนการกลั่นกรองความคิดและปรับแต่งลวดลายให้เหมาะกับการทอ มีความเหมาะสมกับการแปรรูปได้ จึงพัฒนาแนวความคิดเกี่ยวกับลายเสื่อ ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มทอเสื่อกกบ้านเสม็ดงามได้สร้างขึ้นและการสร้างความคิดที่มีต่อลายเสื่อทำให้เกิดกับผู้บริโภค รวมทั้งภาพลักษณ์เกี่ยวกับชุมชนที่ต้องการนำเสนอผ่านลวดลายเสื่อกกเป็นที่น่าสนใจร่วมกันแล้วจึงได้นำไปสู่ขั้นการทอเป็นลายเสื่อ กทั้งสิ้น 6 ลาย ดังนี้



ลายปัญญาจันทร์บูร



ลายเสม็ดงาม



ลายซ่อมมะม่วง



ลายดอกกก



ลายอัญมณี



ลายทับทิมจันทร์

กระบวนการทอต้นแบบ มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบรายละเอียดจากการออกแบบบ้าง แต่ยังคงความหมายหลักไว้ตามแนวคิดการออกแบบเดิม เนื่องจากกระบวนการทอบางขั้นตอนหากมีความซับซ้อนเกินไปจะทำให้ทอได้ยาก และการนำไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างไม่เหมาะสม ดังนั้นกระบวนการทอต้นแบบลายเสื้ออัตลักษณ์ใหม่นี้จึงอยู่ภายใต้แนวความคิด การทอง่าย สื่อความหมาย และสามารถต่อยอดสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ได้

3. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) การพัฒนาด้านรูปลักษณ์ผลิตภัณฑ์ การวิจัยนี้ ใช้การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เดิมที่ชุมชนมีอยู่แล้ว ต่อยอดสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยมีแนวคิดคือ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นรูปเป็นร่าง และการพัฒนาหน้าตาที่การทำงานของผลิตภัณฑ์โดยการนำผืนเสื่อกกที่ทอเป็น ลวดลายอัตลักษณ์ออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ กระเป๋าสตริ และกระเป๋าร่วมสมัย โดยกรรมวิธีการผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ใช้กระบวนการผลิตที่สมาชิกกลุ่มสตรีทอเสื่อกกบ้านเสม็ดงามคุ้นเคยและผลิตอยู่เป็นประจำไปก่อนไม่ได้เน้นที่รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ แต่เน้นที่ลวดลายเสื้อที่นำมาแปรรูปให้เกิดภาพที่แปลกใหม่ เน้นการสร้างเรื่องเล่าเกี่ยวกับลวดลายเสื้อให้เป็นอัตลักษณ์ของชุมชน



ภาพประกอบ กระเป๋าเสื่อกกจากลายอัตลักษณ์ใหม่

การนำมิติของชุมชนที่ได้จากกระบวนการพัฒนาอัตลักษณ์ใหม่ร่วมกันมาสู่การออกแบบลวดลายพบว่าลวดลายที่ได้นั้นสอดคล้องกับความมุ่งหมายของชุมชน สามารถนำไปทอเป็นลวดลายและแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้จริง ชุมชนได้ร่วมกันพัฒนาอัตลักษณ์ลายเสื่อกกตลอดจนร่วมกันสร้างผลิตภัณฑ์จากลวดลายใหม่เพื่อเพิ่มตัวเลือกให้แก่ผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก อันเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ ต่อยอดมรดกภูมิปัญญาให้สามารถดำรงอยู่สืบไป

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาอัตลักษณ์เสื่อกกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี เพื่อศึกษาอัตลักษณ์การทอและลวดลายเสื่อกกของชุมชนเสม็ดงาม ถือเป็นอัตลักษณ์เดิมและนำข้อมูลอัตลักษณ์ที่ได้พัฒนามาพัฒนาอัตลักษณ์ใหม่ให้แก่ลายเสื่อกกเสม็ดงามด้วยกระบวนการแบบมีส่วนร่วม ตลอดจนนำผลการพัฒนาลายอัตลักษณ์ใหม่ที่ได้สร้างผลิตภัณฑ์เสื่อกกจันทบุรี ให้แก่ชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี มีกลุ่มสตรีทอเสื่อกกจันทบุรี ชุมชนเสม็ดงาม หมู่ที่ 10 จำนวน 50 คน เข้าร่วมการวิจัยพัฒนาอัตลักษณ์ในครั้งนี้ โดยเป็นสมาชิกผู้ทอเสื่อกก สมาชิกช่างตัดเย็บ แปรรูปเสื้อ และสมาชิกผู้ปลูกต้นกก ปอเพื่อนำมาเป็นวัตถุดิบในการทอเสื้อ

ผลการศึกษาวิจัยการพัฒนาอัตลักษณ์ของการทอเสื่อกกบ้านเสม็ดงามพบว่าการสร้างอัตลักษณ์ดั้งเดิม 2 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะแรกการสร้างอัตลักษณ์ของกนกน้ำกร่อย คือ การชมความพิเศษของพื้นที่ปลูกต้นกกของชุมชน ที่มีลักษณะทางภูมิศาสตร์เป็นพื้นที่น้ำกร่อย ทำให้ต้นกกมีลักษณะพิเศษ คือ นอกจากมีความเหนียว ความทน กกที่ได้ยังมีผิวเปลือกบาง เป็นมันเงา เหมาะแก่การนำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้อย่างสวยงาม หลากหลายและมีความคงทน ตลอดจนการได้รับการขึ้นทะเบียนเป็น พืชบ่งชี้

ทางภูมิศาสตร์ (GI) จึงทำให้กักจันทบุรีในพื้นที่ชุมชนเสม็ดงามเป็นอัตลักษณ์เฉพาะที่สะท้อนตัวตนของการทอเสื่อ ลักษณะที่สองของอัตลักษณ์เดิมในการทอเสื่อของชุมชนคือการสร้างอัตลักษณ์ผ่านเรื่องเล่าความเป็นมาและสายเสื่อสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช การศึกษาพบว่าชุมชนเสม็ดงามได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญาการทอเสื่อมาเกือบ 100 ปี ด้วยกระบวนการทอในยุคแรกที่เน้นเสื่อตา คือ เสื่อตาแดง จนยุคต่อมาเริ่มได้รับอิทธิพลการทอเสื่อแบบยกลาย ตามแนวทางการพัฒนาการทอเสื่อของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี สมเด็จพระราชินีในรัชกาลที่ 7 ได้พัฒนาการทอเสื่อให้มีความสวยงาม มีลวดลายมากยิ่งขึ้นด้วยกระบวนการทอที่ใช้การยกดอก และนำเสื่อที่ได้ตัดเย็บเป็นกระเปาะ ในยุคสมัยนี้ชุมชนเสม็ดงามมีการพัฒนาลวดลายเสื่อการทอเสื่อ ตามแนวทางของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ตลอดจนพัฒนาลวดลายต่อยอดได้ และสรุปเป็นผลิตภัณฑ์อื่นที่นอกเหนือจากกระเปาะ อาทิ แผ่นรองแก้ว แผ่นรองจาน หมอน รองเท้า มีการจัดตั้งกลุ่มเป็นวิสาหกิจชุมชนผลิตสินค้า OTOP จึงได้นิยามอัตลักษณ์ของการทอเสื่อในยุคนี้นว่า ‘ลายเสื่อสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช’ ถือเป็นอัตลักษณ์ทั้งของชุมชนเสม็ดงามและเสื่อกักจันทบุรีของจังหวัดจันทบุรี

ผลของการค้นหาลักษณะเดิม นำมาสู่การพัฒนาอัตลักษณ์ใหม่ให้แกลวดลายเสื่อชุมชนเสม็ดงามได้แนวทางการพัฒนาลายอัตลักษณ์เสื่อของชุมชนเสม็ดงามและจังหวัดจันทบุรี ทั้งสิ้น 5 แนวคิด ได้แก่ ลายผ้าปัญจจันทบุรี ต้นเสม็ด มะม่วงทรงเสม็ดงาม กนกน้ำกรวย และเมืองเมืองอัญมณี ทั้ง 5 แนวคิดมีความสัมพันธ์กับที่มาของการทอเสื่อ ชุมชน และการแสดงอัตลักษณ์เฉพาะของชุมชน โดยกระบวนการค้นหาอัตลักษณ์แบบมีส่วนร่วม การระดมความคิดจากกลุ่มสมาชิก ทั้งนี้ได้ยกเอาอัตลักษณ์ร่วมในระดับจังหวัดจำนวน 2 แนวคิด คือ ลายปัญจจันทบุรี ลายผ้าประจำจังหวัด เนื่องจากการพัฒนาลายผ้าประจำจังหวัดให้เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัด ชุมชนเสม็ดงามเห็นว่ากร่นำเอาลายผ้ามาปรับให้เหมาะสมกับการทอเสื่อเป็นแนวทางการพัฒนาลายปัญจจันทบุรีให้เป็นลายอัตลักษณ์ของทั้งชุมชนเสม็ดงามและจังหวัดจันทบุรีด้วย และแนวคิดลายอัญมณี เป็นคำขวัญของจังหวัดจันทบุรี เหมาะแก่การนำมาคิดเป็นอัตลักษณ์เฉพาะในการทอเสื่อของชุมชน นอกจากแนวคิดการสร้างอัตลักษณ์ระดับจังหวัด สมาชิกกลุ่ม ร่วมกันคิดแนวทางการสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน 3 แนวคิด ได้แก่ ชื่อบ้านนามเมือง คือ ลายเสม็ดงาม ถือเอาลักษณะเด่นของดอกเสม็ด และสีของต้นเสม็ดมาออกแบบเป็นลวดลาย ลายช่อมะม่วงโดยได้แนวคิดจากช่อดอกมะม่วงทรง อันเป็นผลไม้ประจำชุมชนที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและสร้างชื่อเสียงให้ชุมชน ตลอดจนลายดอกกก ได้แนวคิดจากดอกของกักจันทบุรีที่มีความสวยงาม ทั้งยังเป็นวัตถุดิบในการทอเสื่อ

เมื่อนำอัตลักษณ์ที่ได้จากกระบวนการระดมความคิดและกลั่นกรองออกแบบเป็นลวดลายที่สามารถทอเป็นผืนได้ทั้ง 5 อัตลักษณ์ นำมาเข้าสู่กระบวนการทอเป็นลายเสื่อได้ทั้งสิ้น 6 ลาย โดยผ่านกระบวนการระดมความคิดเห็นร่วมกันเพื่อตั้งชื่อลาย ได้แก่ ปัญจจันทบุรี ช่อมะม่วง เสม็ดงาม ช่อดอกกออัญมณี และทับทิมจันทร์ ลายเสื่อที่ผ่านกระบวนการคิดอัตลักษณ์และออกแบบใหม่และทอเป็นเสื่อลายต้นแบบทั้ง 6 ลาย ได้ถูกนำไปออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ หมอนอิง กระเป๋าสตรี และกระเป๋าแฟชั่น ลายที่ออกแบบเป็นอัตลักษณ์ใหม่ทั้งหมดสามารถออกแบบสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ได้ เนื่องจากการออกแบบลายอัตลักษณ์ใหม่ เน้นการออกแบบลายที่ไม่ใหญ่จนเกินไป หากลายนั้นใหญ่เกินไป จะไม่สามารถออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ได้ อีกทั้งลายที่ไม่มีความสะดวกในการทอ ไม่ซับซ้อนทำให้เสียเวลาในการทอ และเป็นการเพิ่มต้นทุน ดังนั้นการออกแบบลายอัตลักษณ์ใหม่เพื่อการสร้างผลิตภัณฑ์เพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ของชุมชน จึงมีข้อที่ต้องคำนึง คือสร้างภาพจำได้ด้วยเรื่องราวแนวคิดการสร้างลาย กระบวนการทอ

ต้องไม่ซับซ้อนใช้เวลามาก คือการใช้ภูมิปัญญาเดิมที่ผู้ทอนั้นคุ้นเคย และประเพณีสุดท้ายคือลายที่ได้เหมาะสมกับการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์

การเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์จากการพัฒนาสายเลือกให้เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนเป็นการเพิ่มมูลค่าและทางเลือกให้แก่ผลิตภัณฑ์ชุมชน เนื่องจากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์จากเลือกชุมชนมีเดิมดงามเดิมเน้นคุณภาพเรื่องความทนทาน ความเป็นมันวาว จึงทำให้เกิดปัญหาหลักคือ การไม่ซื้อซ้ำเนื่องจากผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายถึงจะมีหลากหลายแต่ยังความปรากฏลวดลายเดิม กลุ่มลูกค้าจึงไม่มีความสนใจในการซื้อ ดังนั้นการพัฒนาลวดลายให้มีความหลากหลายขึ้น ตลอดจนการสร้างลวดลายให้สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนจึงเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่ม และเพิ่มทางเลือกในการตัดสินใจซื้อให้แก่ลูกค้า ดังที่ Kaewvorasoot (2011) ได้ศึกษาการพัฒนาสายและผลิตภัณฑ์จากการทอเลือกของชุมชนบ้านหนองนกหอ จังหวัดอำนาจเจริญ ด้วยกระบวนการศึกษาข้อมูลด้านเอกลักษณ์ท้องถิ่น และพัฒนาลวดลายและออกแบบผลิตภัณฑ์จากการทอเลือก ผลการศึกษาพบว่าผู้วิจัยใช้กระบวนการศึกษาด้วยการมีส่วนร่วมในการพัฒนาลวดลายการทอเลือกและออกแบบผลิตภัณฑ์จนสามารถเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ และเป็นการสร้างทางเลือกในกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้น สร้างรายได้ให้กับชุมชน โดยใช้หลักวิชาการในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตลอดจนการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบใหม่

การพัฒนาสายและผลิตภัณฑ์จากเลือกชุมชนบ้านเสม็ดงามในครั้งนี้ใช้กระบวนการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาสายเลือก และผลิตภัณฑ์เนื่องจากกระบวนการแบบมีส่วนร่วมทั้งผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มทอเลือกในชุมชนสามารถออกแบบลวดลายร่วมกัน ด้วยการหาแนวคิด เรื่องราว และการกำหนดสีเส้น ลักษณะลายร่วมกัน ไม่ใช้การออกแบบเป็นลวดลายสำเร็จรูปให้สมาชิกกลุ่มนั้นใช้ทอเพื่อให้สมาชิกกลุ่มคิดลวดลายที่สามารถสะท้อนแนวความคิดและองค์ความรู้ ภูมิปัญญาได้อย่างเต็มความสามารถดังจะเห็นจาก Wipatcha & Pangkesorn (2022) ได้ทำการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือโดยการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต นักออกแบบ ผู้จัดจำหน่ายและผู้บริโภค จังหวัดมุกดาหาร เห็นว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือโดยการมีส่วนร่วมของผู้ผลิต นักออกแบบ ผู้จัดจำหน่าย และผู้บริโภค จังหวัดมุกดาหาร ช่วยแก้ไขปัญหการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ผ้าพื้นบ้านตั้งแต่กระบวนการต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองและสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี และส่งผลทำให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้ตระหนักและให้ความสนใจกับการสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างความร่วมมือในทุกภาคส่วน

กระบวนการพัฒนาอัตลักษณ์การทอเลือกชุมชนเสม็ดงามเป็นการศึกษาที่เน้นกระบวนการพัฒนาสาย ด้วยการคิดลวดลายภายใต้แนวความคิดภูมิปัญญาและลักษณะเด่นของชุมชนทั้งพื้นที่ชุมชนเอง และสิ่งที่ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจอันเป็นการใช้กระบวนการสร้างความมั่นคงให้แก่กลุ่มทอเลือกชุมชนเสม็ดงาม กระบวนการต้นน้ำคือการค้นหาอัตลักษณ์เดิม กระบวนการกลางน้ำคือการคิดสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ คิดลวดลาย การทอลวดลาย และปรับปรุงลวดลายให้มีความเหมาะสมกับการสร้างผลิตภัณฑ์ได้ ตลอดจนกระบวนการปลายน้ำคือการนำเลือกที่ได้จากการทออัตลักษณ์ใหม่เข้าสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ ส่งผลให้การสร้างอัตลักษณ์สายเลือกและการสร้างผลิตภัณฑ์จากเลือกเป็นกระบวนการที่สามารถทำให้ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจและความเข้มแข็งในกระบวนการทอเลือก

ข้อเสนอแนะ

ผลจากการศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาการพัฒนาอัตลักษณ์สื่ออกชุมชนเสม็ดงาม ตำบลหนองบัว อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ได้พัฒนาลายอัตลักษณ์ใหม่เพื่อใช้ทอเสื่อกกจันทบุรีของชุมชนเสม็ดงาม สร้างผลิตภัณฑ์เสื่อกกจันทบุรี เป็นการสร้างความเข้มแข็งให้แก่ภูมิปัญญาของชุมชนให้คงอยู่ จากกระบวนการวิจัยดังกล่าวพบว่าการมีส่วนร่วมผลักดันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม การแปรรูป หรือ การจัดการท่องเที่ยวมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมให้ภูมิปัญญาการทอเสื่อกก มีความมั่นคงจากฐานรากอย่างแท้จริง ทำให้เห็นแนวทางที่จะพัฒนาต่อยอด ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. องค์กรภาครัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้อง สนับสนุนการดำเนินงาน เพื่อให้เกิดความมั่นคงทางภูมิปัญญาการทอเสื่อกก ควรมีแนวทางการผลักดัน ให้เกิดการพัฒนาอัตลักษณ์เฉพาะของเสื่อกก แต่ละชุมชน เพื่อให้เป็นทางเลือกในการเจิดชูภูมิปัญญา
2. มีแนวนโยบายการส่งต่อองค์ความรู้เกี่ยวกับการทอเสื่อกก อันเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การจัดการท่องเที่ยวตามแนวทาง ซอฟต์พาวเวอร์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. เสนอแนะให้มีการศึกษาต่อยอดการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลาย ทันสมัย และเข้าถึงผู้บริโภคให้มากขึ้น
 2. เสนอแนะให้มีการศึกษาการสิ่งของเหลือใช้จากกระบวนการทอเสื่อกกที่ครบวงจร ตามแนวคิด Zero Waste ลดขยะให้เป็นศูนย์ และการสร้างมูลค่าจากขยะ
- ข้อเสนอแนะดังกล่าวเป็นเพียงบางส่วนในการพัฒนาการทอเสื่อกกจันทบุรี ของชุมชนเสม็ดงาม ให้สามารถดำรงอยู่ในฐานมรดกทางภูมิปัญญาของชุมชน

References

- Apinya, F. (2000). **Identity: A review of theories and frameworks**. National Research Council of Thailand, Office of the National Research Council of Thailand. (In Thai)
- Chaikulap, I. (2018). **The Process of Creating Identities for the Product Development Community in Loei Province** (Master's thesis). Naresuan University. (In Thai).
- Kaewvorasoot, T. (2011). **The development of pattern and product design from Kok woven case study Ban Nonn Nok Ho Amnatcharoen Province** (Master's thesis). Ubon Ratchathani University. (In Thai).
- Krorket, P., Wihoosana, S., & Peeranut, L. (2022). Existence factors of Chantaboon reed mats. **Journal of Social Science and Buddhistic Anthropology**, 7 (3), 1-16. (In Thai).

- Monthon, C. (2008). **Factors of marketing communication affecting tourist destination selection: A case study of Koh Mook, Trang Province** (Master's thesis). King Mongkut's Institute of Technology, Ladkrabang.
- Prapphanpong, C. (2008). **The meaning of participation**. Pathum Thani: Valaya Alongkorn Rajabhat University.
- Ramrit, S., Khiaomang, K. & Kim Sung-hee. (2019). The Development of Buriram's Silk Identity to Commercial Product Design. **Journal of Humanities & Social Sciences (JHUSOC)**, 17 (2), 1-20. (In Thai).
- Royal Institute. (2011). **Royal Institute Dictionary 2011 Edition**. Retrieved from <https://dictionary.orst.go.th/>. (In Thai).
- Songwut, E., & Thongchai, Y. (2016). **Study and development of bamboo furniture products based on the weaving wisdom in Khaen Dong District, Buriram Province**. Department of Architectural Education and Design, Faculty of Industrial Education, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.
- Tin, P. (1995). **Organizational theory** (3rd ed.). Bangkok: Thai Watthanapanich.
- Wipatcha, P. & Pangkesorn, A. (2022). **Developing Hand- Woven Fabric Production Through the Participation Among Producers, Designers, Distributors and Consumers in Mukdahan Province**. The 13th Hatyai National and International Conference. (pp.2836-2849). Songkhla: Hatyai University. (In Thai).

บทเพลงประกอบซีรีส์ส่วย: ลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชาย*

Song of Y series: Characteristics of the concept of love
between men

ปรัชญา ทองแพ¹ / บุญเลิศ วิวรรณ²

Pratya Tongpar¹ / Boonlert Wiwan²

^{1,2} หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพมหานคร 10900, ประเทศไทย

^{1,2} Master Degree of Arts, Department of Thai Language, Faculty of Humanities
Kasetsart University Bangkok 10900, Thailand

Email : Pratya.t@ku.th ; Boonlert.w@ku.th

Received: Oct 24, 2024

Revised: Dec 9, 2024

Accepted: Dec 10, 2024

Abstract

This article aims to study song of the Y series: characteristics of the concept of love between men. The study of love concepts in songs from the Y series reveals four types of love: 1. The concept of successful same-sex male love, with eight categories, including love is happiness, love is a life-changing experience, love is irrational, love is destiny, love is unconditional, love is closeness, love is unchanging, and love is understanding; 2. The concept of love between men that is fulfilled but brings suffering, with four categories, including love is the fear of separation, love is guilt, love is longing, and love is a decision; 3. The concept of unfulfilled love between men, with seven categories, including love is deception, love is unattainable, love is secret admiration, love is heartbreak, love is without hope, love is waiting, and love is being loved; and 4. The concept of unfulfilled and yet-to-be-fulfilled love between men, with six categories, including love is lingering, love is possessiveness, love is fear, love is control, love is indecisiveness, and love is experimentation.

Keyword: Y series theme song, concepts of love, Figures of speech

*บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “กลวิธีทางวรรณศิลป์และแนวคิดด้านความรักที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์ส่วย” หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา “บทเพลงประกอบซีรีส์วาย : ลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชาย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วาย ผลการวิจัยพบลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วายจำนวน 4 แนวคิดหลัก ได้แก่ 1. แนวความคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวัง พบว่ามี 8 แนวคิดย่อย ได้แก่ ความรักคือความสุข ความรักคือการเปลี่ยนแปลงในชีวิต ความรักคือสิ่งที่ต้องการเหตุผล ความรักคือพรหมลิขิต ความรักคือรักที่ไม่ต้องการสิ่งตอบแทน ความรักคือความใกล้ชิด ความรักคือการไม่เปลี่ยนแปลง และความรักคือการเข้าใจ 2. แนวความคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวังแต่เป็นทุกข์ พบว่ามี 4 แนวคิดย่อย ได้แก่ ความรักคือการกลัวการจากลา ความรักที่รู้สึกผิด ความรักคือการคิดถึง และความรักคือการตัดสินใจ 3. แนวความคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ไม่สมหวัง พบว่ามี 7 แนวคิดย่อย ได้แก่ ความรักคือการหลอกหลวง ความรักคือรักที่เกินตัว ความรักคือการแอบรัก ความรักคือความเข้าใจ ความรักคือการไม่หวัง ความรักคือการรอ และความรักคือการถูกรัก และ 4. แนวความคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ก้ำกึ่งระหว่างสมหวังกับผิดหวัง พบว่ามี 6 แนวคิดย่อย ได้แก่ ความรักคือการค้างคา ความรักคือการหวงแหน ความรักคือความกลัว ความรักคือการครอบครอง ความรักคือความลังเล ความรักคือการทดลอง

คำสำคัญ: เพลงประกอบซีรีส์วาย, แนวคิดความรัก, ชายรักชาย

บทนำ

ในปัจจุบันสื่อโซเชียลมีเดียได้จัดทำและเผยแพร่ละครชุดผ่านสื่อออนไลน์โดยเรียกว่า “ซีรีส์” ซึ่งเป็นซีรีส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชายรักชาย โดยบุคคลทั่วไปรู้จักกันว่า “ซีรีส์วาย” ซีรีส์ยามีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องราวความรักของผู้ชายกับผู้ชาย มีพระเอกและนายเอกในการดำเนินเรื่องซีรีส์เป็นตัวละครหลัก ซึ่งในซีรีส์มีส่วนประกอบที่สำคัญอีกหนึ่งส่วนประกอบที่สำคัญคือ เพลงประกอบซีรีส์ กล่าวคือ ในปัจจุบันก่อนที่ทางต้นสังกัดดำเนินการเผยแพร่ออกอากาศซีรีส์เรื่องหนึ่ง ๆ นั้นทางต้นสังกัดจะจัดทำและนำเสนอตัวอย่าง พร้อมทั้งเพลงประกอบซีรีส์ออกมาเพื่อประชาสัมพันธ์และกระตุ้นให้กลุ่มผู้ชมเกิดความสนใจทำให้เพลงประกอบซีรีส์เป็นที่รู้จักและเข้าถึงผู้ชมก่อนเนื้อเรื่องซีรีส์จะออกอากาศ ส่งผลให้เพลงประกอบซีรีส์มีอิทธิพลต่อซีรีส์ เพราะถ้าต้นสังกัดทำบทเพลงออกมาได้ไพเราะ น่าฟัง น่าสนใจ ผู้ที่ฟังแล้วชื่นชอบก็จะทำให้ซีรีส์เรื่องนั้น ๆ มีผู้ชมเข้ามามากขึ้น และเมื่อซีรีส์ได้รับความนิยมแล้วก็จะส่งผลให้เพลงประกอบซีรีส์ได้รับยอดเข้าชมเพิ่มขึ้นตามไปด้วย นอกจากนี้เนื้อหาในบทเพลงที่จะต้องนำเสนอและเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องแล้วผู้ขับร้อง ความไพเราะ คนตรี ทำนอง จังหวะ น้ำเสียงการขับร้อง รวมทั้งกลวิธีทางวรรณศิลป์ต่าง ๆ ที่สอดแทรกปรากฏในบทเพลงรวมถึงแนวคิดที่ผู้ฟังได้จากบทเพลงก็ต้องมีความพร้อมและน่าสนใจด้วย

แนวคิดส่วนใหญ่ที่ปรากฏในบทเพลงเป็นเรื่องความรักของตัวละครที่อาจจะปรากฏเป็นนัยหรืออาจจะปรากฏเด่นชัดอยู่ในบทเพลง เมื่อผู้ฟังฟังแล้วอาจจะต้องตีความหรือวิเคราะห์แนวคิดนั้น ๆ ตามไปด้วย ทำให้เพลงประกอบซีรีส์ถ่ายทอดไปสู่ผู้ฟังที่ได้รับฟัง ผู้ฟังรับฟังแล้วเกิดอารมณ์ร่วมไปกับบทเพลงทำให้เกิดจินตภาพในภาพ คล้อยตามไปกับบทเพลงที่รับฟังและเข้าถึงตัวเนื้อเรื่องของได้ซีรีส์มากขึ้น ทั้งนี้ซีรีส์ยายในหนึ่งเรื่องนั้นอาจจะมีการประกอบได้มากกว่า 1 เพลง

ในบทเพลงประกอบซีรีส์ว่ายน้ันก็จะปรากฏแนวคิดสำคัญที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อไปถึงผู้ฟัง แนวคิดสำคัญที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์ว่ายน้ันคือ แนวความคิดด้านความรัก ซึ่งความรักเป็นเนื้อหาหลักของซีรีส์ว่ายน้ันผู้จัดต้องการนำเสนอเกี่ยวกับความรักในประเภทต่าง ๆ ผ่านตัวละครที่อยู่ในเนื้อเรื่อง ทำให้ผู้ประพันธ์เพลงต้องนำเนื้อหาด้านความรักที่ปรากฏอยู่ในซีรีส์มาถ่ายทอดในรูปแบบของเพลงประกอบซีรีส์ ช่วยให้ผู้ฟังสามารถเข้าถึงและเห็นแนวความคิดเรื่องความรักรูปแบบต่าง ๆ ที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเนื้อเพลง แนวความรักที่ปรากฏในบทเพลงยังเป็นเสมือนการชี้นำเบื้องต้นเกี่ยวกับเนื้อหาความรักที่ตัวละครในซีรีส์จะต้องพบเจอเป็นการสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นให้ผู้ชมซีรีส์มีอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครที่อยู่ในซีรีส์ อีกทั้ง ยังแสดงให้เห็นถึงมุมมองแนวความคิดด้านความรักของกลุ่ม LGBTQA+ ว่าเนื้อหาแนวความคิดเรื่องความรักส่วนมากที่ปรากฏในเนื้อเพลง มีการนำเสนอแนวคิดออกมาในรูปแบบใด และสามารถช่วยให้ผู้ฟังเห็นถึงความสำคัญและรับรู้แนวคิดด้านความรักของกลุ่ม LGBTQA+ ที่ต้องการสื่อให้สังคมเห็นต่อไปได้ โดยผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นพบแนวคิดด้านความรักที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์ว่ายน้ัน ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดความรักที่สมหวัง ประเภทความรักคือการเปลี่ยนแปลงในชีวิต

ความรักที่เกิดการเปลี่ยนแปลงในชีวิต หมายถึง ความรักที่เกิดขึ้นกับตัวละครแล้วเกิดการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างด้านความรักกับตัวละคร ส่งผลให้ความรักดีขึ้นโดยที่ตัวละครเองนั้นสามารถสัมผัสได้ถึงการเปลี่ยนแปลงในครั้งนี้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

“เธอเปลี่ยนคืนวันเดียวดายให้ข้างกายได้มีโออุ่น ในวันที่เราสบตาเมื่อแรกเจอ ก็ทำให้ใจที่ละเมอ ได้เจอกับความจริงที่ฝัน...”

(Dom Charuwat, 2020)

จากตัวอย่างคำว่า “เปลี่ยนคืนวัน” แสดงให้เห็นว่าชีวิตของตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงไปเมื่อได้รับความรักจากคนรักที่เข้ามาทำให้ชีวิต “มีโออุ่น” คือได้รับความสุข ความสบายใจ ทำให้ความฝันกลายเป็นจริง

2. แนวคิดความรักที่สมหวังแต่ไม่มีความสุข ประเภทความรักคือความกลัวการจากลา

ความรักคือความกลัวการจากลา หมายถึง ความรักที่เกิดขึ้นและสมหวังแล้วตัวละครกลัวการจากลาไม่อยากจะสูญเสียความรักไป พยายามรักษาความรักเอาไว้ให้นานที่สุด เพราะเมื่อขาดความรักไปแล้วตนเองไม่สามารถจะใช้ชีวิตต่อไปได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 2

“ไม่อยากจะเวลานั้นหายไป ไม่อยากมีคืนสุดท้ายที่เราได้ผูกกัน, ทนไม่ได้หากพรุ่งนี้ ไม่พบเธอ...”

(BedRoom, 2015)

จากตัวอย่างคำว่า “ไม่อยากจะ” “ไม่อยากจะให้” แสดงถึงการไม่อยากจะคนรักของตนนั้นจากไปไหนหรือหายไปไหน และมีคำว่า “ทนไม่ได้” แสดงให้เห็นถึงกิริยาอาการที่ตัวละครจะทนไม่ได้เมื่อต้องจากคนรักไป

3. ความรักที่ไม่สมหวัง ประเภทความรักคือการหลอกหลอน

ความรักคือการหลอกหลอน หมายถึง ความรักที่เกิดขึ้นโดยตัวละครถูกหลอกในเรื่องความรักถูกหลอกให้รู้สึกดี รู้สึกรัก ทำเหมือนว่าจะรักกันแต่สุดท้ายก็ทิ้งไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 3

“สายตาที่เธอมองฉัน คำพูดดี ๆ เหล่านั้น ที่ทำเหมือนฉันเป็นคนพิเศษ เข้าใจว่าคงเป็นรักที่เธอหวังใย เพิ่งรู้นี่เอง ว่าหลอกกันทั้งนั้นที่เธอทำไป เธอไม่เคยรักกันอย่างฉัน รักเธอทั้งหัวใจ, สะใจพอรึยังที่เห็นฉันปวดใจอย่างนี้...”

(PP Krit, 2021)

จากตัวอย่างคำว่า “หลอกกันทั้งนั้น” แสดงให้เห็นถึงการโดนหลอกหลวงจากคนรักโดนหลอกให้รัก และคำว่า “สะใจพอรึยัง” แสดงให้เห็นถึงการประชดประชันที่ตัวละครแสดงตัดพ้อกับคนรักของตน “เธอไม่เคยรักกัน” แสดงให้เห็นว่าตัวละครถูกหลอกจากคนรักที่ทำเหมือนว่ารักแต่ที่จริงแล้วไม่ได้รักทำให้ตัวละครรู้สึกผิดหวังและเจ็บปวด

4. ความรักที่ก้ำกึ่งระหว่างสมหวังกับผิดหวัง ประเภทความรักคือการค้ำคา

ความรักคือการค้ำคา หมายถึง ความรักที่เกิดขึ้นระหว่างคนสองคนแล้วคนหนึ่ง ยังไม่สามารถลืมภาพความรักครั้งก่อน ๆ ได้ทำให้ความรักครั้งใหม่ไม่มั่นคงส่งผลความสัมพันธ์ส่งผลถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 4

“เพราะในหัวใจเธอไม่มีเขา เรื่องระหว่างเรานั้นเลยค้ำคา ไม่เคยอยากเป็นหรืออยากแทนที่ใครไม่อยากจะเหมือนใคร ไม่ได้อยากแทนที่ใคร, เขาเป็นไม่ใช่ได้โปรดดูที่ใจของฉัน...”

(Kaengsom, 2021)

จากตัวอย่างความรักคือการค้ำคา ผู้วิจัยพบว่า ความรักประเภทนี้เป็นความรักที่ตัวละครรู้สึกค้ำคา ติดอยู่กับความรัก ว่าความรักที่ตนเองประสบนั้นจะลงเอยหรือจบลงแบบใดจากตัวอย่างคำว่า “ค้ำคา” “ไม่อยาก” จากตัวอย่างเป็นคำที่สื่อให้เห็นว่า ความรักนั้นยังคงไม่ชัดเจน ค้ำคา ตัวละครเลยต้องการความแน่ชัดโดยใช้คำว่า “ได้โปรด” เป็นคำที่แสดงถึงการขอร้องให้คนรักหันมาพิจารณาความรักเพื่อแสดงถึงความชัดเจน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ผู้วิจัยได้พิจารณาเห็นถึงแนวคิดด้านความรักที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วายที่มีความหลากหลายทั้ง 4 แนวคิด คือ ความรักที่สมหวัง ความรักที่สมหวังแต่เป็นทุกข์ ความรักที่ไม่สมหวัง ความรักที่ก้ำกึ่งระหว่างสมหวังกับผิดหวัง จึงสนใจที่ศึกษาวิเคราะห์บทเพลงประกอบซีรีส์วาย เพื่อให้เห็นลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายว่ามีกี่ประเภทและแต่ละประเภทมีแนวคิดย่อยประเภทใดบ้าง

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วาย

บททวนวรรณกรรม

บทความวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับลักษณะแนวคิดด้านความรักและแนวคิดประเภทอื่น ๆ เพื่อประยุกต์เป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ข้อมูลบทเพลงประกอบซีรีส์วาย ดังนี้

1. ความหมายของแนวคิด

ผู้วิจัยได้บททวนวรรณกรรมงานวิจัยและเอกสารเกี่ยวกับความหมายของแนวคิด พบว่ามีนักวิชาการได้อธิบายความหมายไว้ ดังนี้

Sawananon (1977, pp. 47-48) กล่าวว่า แนวคิด (concept) คือความรู้ซึ่งเป็นผลจากการประทับใจ จากสัมผัสต่าง ๆ อาจเป็นภาพนึกในความหมายกว้าง ๆ หรือความคิดกว้าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และจากการที่อื่นตรียรับสัมผัสด้วยความเข้าใจในความหมายหลาย ๆ ครั้งในเรื่องเดียวกันหรือในสิ่งเดียวกัน ก็จะก่อรูปความหมายรวม ในสิ่งนั้นขึ้น โดยกระบวนการรวมความละม้ายเหมือนของเรื่อง หรือสิ่งเดียวกันนั้นเข้าด้วยกันผลของการรวมความละม้าย เหมือนกันนี้ เราเรียกว่า แนวความคิด และ แนวความคิดของแต่ละคนนั้นไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคน

Saengthaksin (1981, p. 24) ให้ความหมายแนวคิดไว้ว่า แนวคิดคือ ความคิดความสำคัญของเรื่อง เป็นสิ่งเชื่อมโยงเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกัน ส่วนประกอบต่าง ๆ เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ต่างถูกสร้างขึ้นเพื่อเสนอแนวคิดที่ผู้ประพันธ์ต้องการทั้งสิ้น

Mallikamat (1986, p. 108) ได้กล่าวถึงแนวความคิดว่า นักเขียนย่อมมองโลกและชีวิตมนุษย์ในแง่ต่าง ๆ กัน และต่างก็มีแนวคิดของตนที่มีอยู่ต่อโลก ต่อสังคม และต่อชีวิตมนุษย์แตกต่างกัน แนวคิดหรือปรัชญาของนักเขียนจึงมีหลายแนว แต่ว่างก็พยายามถ่ายทอดความคิดหรือปรัชญาต่าง ๆ นั้นในนวนิยายที่ตนแต่งขึ้นเสมอ

2. ประเภทของแนวคิด

ผู้วิจัยได้บททวนวรรณกรรมงานวิจัยและเอกสารเกี่ยวกับประเภทของแนวคิด พบว่ามีนักวิชาการได้อธิบายความหมายไว้ ดังนี้

Goodwin & Klausmeier (1975, as cited in Chuchai, 1979, p. 182) ซึ่งให้ความหมายของแนวคิด (Concept) ไว้ว่า แนวความคิดจะบอกให้เราทราบ คุณลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุหรือเหตุการณ์หรือขบวนการซึ่งทำให้เราแยกสิ่งต่าง ๆ นั้นออกจากสิ่งอื่น ๆ ได้และในขณะเดียวกันก็สามารถเชื่อมโยงเข้ากับกลุ่มสิ่งของประเภทเดียวกันได้แนวคิดนี้แบ่งออกเป็นสองลักษณะ คือ

1. แนวคิดที่เป็นนามธรรม เป็นแนวความคิดที่ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความรู้ โดยเฉพาะของแต่ละบุคคล

ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการที่คนจะคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว 2. **แนวคิดที่เป็นรูปธรรม** ได้แก่ ความหมายของคำต่าง ๆ ที่จะพบได้ในพจนานุกรม

Phanit et al. (1994, p. 11) ได้แบ่งแนวคิดบันเทิงคดีออกเป็น 4 ชนิด ดังนี้ 1. **แนวคิดแสดงทัศนะ** ผู้เขียนมุ่งเน้นแสดงทัศนะความเห็นต่อค่านิยมของสังคม โดยแบ่งเป็นกลุ่มย่อยแนวคิดแสดงทัศนะ ได้ดังนี้ 1.1 แนวคิดแสดงทัศนะต่อค่านิยมสังคม 1.2 แนวคิดแสดงทัศนะต่อคุณธรรม 1.3 แนวคิดแสดงทัศนะต่อความเลวร้าย 2. **แนวคิดแสดงอารมณ์** ผู้เขียนมุ่งที่จะแสดงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในอาการต่าง ๆ 3. **แนวคิดแสดงพฤติกรรม** ผู้เขียนมุ่งเสนอพฤติกรรมของตัวละครเพื่อเป็นแบบอย่างพฤติกรรมของมนุษย์ที่จะพึงปฏิบัติตาม 4. **แนวคิดแสดงสภาพและเหตุการณ์ต่าง ๆ** ทั้งในอดีตและปัจจุบัน มุ่งแสดงให้เห็นสภาพชีวิตและสังคมในส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือในช่วงหนึ่งของชีวิตตัวละคร

3. ความหมายของความรัก

ผู้วิจัยได้บททวนวรรณกรรมงานวิจัยและเอกสารเกี่ยวกับความหมายของความรักพบว่า มีราชบัณฑิตยสถานและนักวิชาการได้อธิบายความหมายไว้ ดังนี้

Royal Institute (2013, p. 938) ได้นิยามความหมายของ “ความรัก” ไว้ว่า มีใจผูกพันด้วยความห่วงใย เช่น พ่อแม่ รักลูก รักชาติ รักชื่อเสียง, มีใจผูกพันด้วยเสน่ห์, มีใจผูกพันอันซื่อสาว เช่น ชายรักหญิง, ชอบ เช่น รักสนุก รักสงบ

Siriwanbut (1997, pp. 36-37) กล่าวว่า ความรักในแนวคิดของนักจิตวิทยาก็คือ อารมณ์ชนิดหนึ่งเหมือนอารมณ์โกรธ เศร้า หรือดีใจ ซึ่งเกิดขึ้นจากสิ่งเร้า ถ้าสิ่งเร้านั้นหายไป และอาจเกิดขึ้นใหม่ได้ ถ้ามีสิ่งเร้าที่ถูกใจ จะเป็นนิรันดร์หรือไม่ขึ้นอยู่กับว่าสิ่งเร้านั้นมีอิทธิพลต่อผู้ถูกเร้าแค่ไหน ความรักเกิดจากจุดศูนย์กลางที่ตนเอง แล้วจึงขยายไปสู่บุคคลอื่น เช่น พ่อ แม่ หรือเพื่อนรักของพ่อแม่กับลูกมักเป็นนิรันดร์

4. องค์ประกอบของความรัก

การศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของความรัก ผู้วิจัยพบว่า มีนักวิชาการและนักจิตวิทยาหลายท่านได้จัดองค์ประกอบของรักไว้คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันดังต่อไปนี้

Sternberg (1986-1988, as cited in Sisukkho, 2002, pp. 69-70) ได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับความรักไว้ว่า ความรักเกิดขึ้นจากการผสมผสานของความรู้สึก 3 แบบคือ ความเสน่หา (passion) ความใกล้ชิดสนิทสนม (intimate) ความผูกพัน (commitment) ความรู้สึกทั้งสามแบบนี้จะเกิดขึ้นมากน้อยหรืออาจหายไปขึ้นกับระยะเวลาของสัมพันธ์ภาพและประสบการณ์ของความรักของแต่ละบุคคล กาลเวลาและสัดส่วนที่แตกต่างขององค์ประกอบทั้งสามของความรักก่อให้เกิด ความรักในรูปแบบต่าง ๆ

การแสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 3 อันได้แก่ ความใกล้ชิดสนิทสนม (intimacy) ความเสน่หา (passion) และความผูกพัน (commitment) (Sternberg & Branes, 1988) ความใกล้ชิดสนิทสนม

5. ประเภทของความรัก

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเอกสารเกี่ยวกับประเภทของความรัก พบว่านักวิชาการได้แบ่งประเภทของความรักออกเป็นประเภทต่าง ๆ ไว้ดังนี้

Sternberg (1986-1988, as cited in Sisukkho, 2002, p. 71) ได้แบ่งความรักได้เป็น 8 ประเภทของความรัก แล้วแตชนิดของความสัมพันธ์ดังต่อไปนี้ 1. ไร้รัก (nonlove) คือภาวะขาดส่วนประกอบทั้งสาม 2. รักแบบเพื่อน (liking/friendship) 3. รักแบบลุ่มหลง (infatuated love) 4. รักแบบว่างเปล่า (empty love) 5. รักแบบเพื่อน (romantic love) 6. รักฉันท์มิตรภาพ (companionate love) 7. รักหลงตา (fatuous love) 8. รักสมบูรณ์แบบ (consummate love)

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินงานวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. รวบรวมเพลงประกอบซีรีส์สวย จากเว็บไซต์ www.Youtube.com
2. ใช้เกณฑ์ยอดการเข้าฟังจำนวน 30,000 ครั้งขึ้นไป รวมบทเพลงทั้งหมดจำนวน 200 บทเพลง อีกทั้งรวบรวมจัดเก็บข้อมูลบทเพลงประกอบซีรีส์สวยตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2558 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564 และเป็นบทเพลงประกอบซีรีส์สวยที่ออกอากาศถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2564
3. รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทเพลงประกอบซีรีส์สวย และแนวคิดด้านความรัก เพื่อเป็นแนวทางในการรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
4. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดของ Sternberg (1988) Phanit (2537) Siriwanbut (2540)
5. นำเสนอผลการวิเคราะห์

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยพบลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชาย จำนวน 4 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวัง
2. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวังแต่เป็นทุกข์
3. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ไม่สมหวัง
4. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่อยู่ระหว่างกลางสมหวังและผิดหวัง

1. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวัง

แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวัง หมายถึง ความรักที่ตัวละครได้สมหวังในความรักโดย ความสมหวังนั้นเกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องพบเจอ ไม่ว่าจะเป็น ชัยชนะในความรัก การเปลี่ยนแปลง ความฝันที่เป็นจริง ความเชื่อในสิ่งที่มีหวังไม่แพ้กัน รวมไปถึงองค์ประกอบสุดท้ายของความรักที่ทุกคนได้รับมาหลังจากสมหวังแล้วนั่นก็คือ ความสุข โดยแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวังที่พบมากที่สุดคือ ความรักคือความสุขและผู้วิจัยสามารถแยกได้ออกเป็น 8 แนวคิดย่อยดังนี้

- 1.1 ความรักคือความสุข
- 1.2 ความรักคือการเปลี่ยนแปลงในชีวิต
- 1.3 ความรักคือสิ่งที่ไม่ต้องการเหตุผล
- 1.4 ความรักคือพรหมลิขิต
- 1.5 ความรักคือรักที่ไม่ต้องการสิ่งตอบแทน
- 1.6 ความรักคือความใกล้ชิด
- 1.7 ความรักคือการไม่เปลี่ยนแปลง
- 1.8 ความรักคือการเข้าใจ

แต่จะยกตัวอย่างเพียงแนวคิดเดียวที่พบมากที่สุดจาก 8 แนวคิดย่อยคือ ความรักคือความสุข

1.1 ความรักคือความสุข

ความรักคือความสุข หมายถึง ความสุขคือสิ่งที่ได้จากความรัก ความสุขของตัวละครที่ได้รักกับคนรักของตน ความสุขที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลกับความรู้สึกและส่งผลทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามมา ซึ่งผู้วิจัย ดังต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 1

“เอนัน เป็นดังความรักที่สดใส เธอคือโลกทั้งใบ ความรักมันเกิดความสุขพ้นที่เรามาให้ฉันก็เออหะ มึงมึง พริ้งพริ้ง ภายในใจฉัน, เธอคือทำนองแห่งความรัก, เธอคือรักง่าย ๆ, เธอและฉันบอกรักกันเก็บเรื่องราวที่ดีที่สำคัญ...”

(Mini Heart ,2020)

จากตัวอย่างคำว่า “ความรักที่สดใส” แสดงให้เห็นถึงความสุขที่เกิดขึ้นเมื่อมีความรัก “เธอคือโลกทั้งใบ” แสดงให้เห็นว่าคนรักที่ตัวละครได้รักแล้วนั้นได้เข้ามาเติมเต็มให้ตัวละครมีความสุข “ความรักมันเกิดความสุขพ้น” แสดงให้เห็นว่าเมื่อเกิดความรักแล้วทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและคนรักตามมา “เธอคือทำนองแห่งความรัก” แสดงให้เห็นว่าตัวละครเปรียบคนรักของตนเองเป็นทำนองเพลงที่บรรเลงสื่อถึงความรักและเรื่องราวของทั้งสองคน และ “เธอและฉันบอกรักกันเก็บเรื่องราวที่ดีที่สำคัญ” แสดงให้เห็นว่า ตัวละครและคนรักรวมกันเก็บเรื่องราวที่ดีที่ทั้งสองคนมีความสุขและเรื่องราวที่สำคัญที่ได้ผ่านเข้ามาในชีวิตของทั้งสอง

ตัวอย่างที่ 2

“ฉันเป็นของเธอและเธอก็เป็นของฉัน, นี่แหละคืออะไรที่ฉันต้องการ, เพิ่งรู้วันวันที่มีเธอในหัวใจ, รู้จักเป็นแฟนกันตั้งนานแล้ว...”

(Billkin PP Krit, 2021)

จากตัวอย่างคำว่า “ฉันเป็นของเธอ” “เธอก็เป็นของฉัน” แสดงให้เห็นว่าตัวละครกับคนรักนั้นแสดงความเป็นเจ้าของซึ่งกันและกัน แสดงถึงความสุขที่ได้มีใครสักคนเข้ามาเติมเต็มในชีวิต “รู้จักเป็นแฟนกันตั้งนานแล้ว” คำว่า รู้จักเป็นคำที่บ่งบอกว่าตัวละครเสียเวลาที่ผ่านมาที่ไม่ได้เป็นแฟนกับคนรักของตน

ตัวอย่างที่ 3

“จะตัวติดเธอไม่ว่าเธออยู่ที่ใด ถึงจะเบื่อเธอก็ห้ามไปรักใคร รักกันแล้วเธอ ก็ห้ามมาเปลี่ยนใจอยู่ด้วยกันไปนาน ๆ อย่าเปลี่ยนไป ปีใหม่ ว่าจะเล่นไหน ทุกปีจะอยู่กับเธอ ถ้าฉันแก่ ก็จะไม่แก่ไปพร้อมๆ เธอถึงเป็นลุง ก็จะเป็นลุงที่รักแคเธอ Forever นานเท่าไร ยังคู่เธอ...”

(Win Methawin, 2021)

จากตัวอย่างคำว่า “ตัวติดเธอ” แสดงให้เห็นว่า ตัวละครกับคนรักนั้นมีความใกล้ชิดสนิทสนม แสดงถึงความสุขที่เกิดขึ้น “ห้ามมาเปลี่ยนใจอยู่ด้วยกันไปนาน ๆ” แสดงให้เห็นถึงการหยอกล้อกับคนรัก และ “ถึงเป็นลุงก็เป็นลุงที่รักแคเธอ” แสดงให้ถึงตัวละครที่พูดหยอกล้อกับคนรักของตน แสดงถึงความสุขที่เกิดขึ้น

จากตัวอย่าง ความรักคือความสุข ผู้วิจัยพบว่าความรักประเภทนี้ตัวละครได้สมหวังในความรักแล้วชีวิตคู่ของตัวละครก็สดใสเปี่ยมไปด้วยความรักของกันและกัน จากตัวอย่างคำว่า “สดใส สำคัญ ห้ามเปลี่ยนใจ, อยู่ด้วยกันไปนาน ๆ ตัวติดเธอ ไม่มีสิ่งไหนจะเปลี่ยน” จากวลีเหล่านี้ผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นถึงความใกล้ชิดสนิทสนมและความรักของตัวละครว่ามีความสุข ประโยคว่า “เธอและฉันบอกรักกัน ฉันเป็นของเธอและเธอก็เป็นของฉัน ถ้าฉันแก่ ก็จะไม่แก่ไปพร้อม ๆ เธอ” แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ค่าสรรพนามบุรุษที่ 1 และ 2 เพื่อแทนตัวละคร และคำที่บ่งบอกถึงความรักคือ “บอกรักกัน, ของฉัน, ของเธอ” มีคำที่แสดงสื่อถึงความรักของตัวละครจะมีความสุขและความมั่นคงในความรัก คือคำว่า “ตลอดไป รู้ใจเป็นแฟน ตั่งนานแล้ว นานเท่าไรยังคู่เธอ” ซึ่งสามารถสื่อได้ชัดเจนว่าตัวละครมีความสุขในความรักที่เกิดขึ้น

นอกจากคำที่สื่อให้เห็นถึงความมั่นคงในความรักแล้ว ผู้วิจัยยังพบภาษาที่ผู้ประพันธ์สื่อออกมาให้เป็นมุขตลกเพื่อสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ฟังอีกด้วย จากตัวอย่าง “ถ้าฉันแก่ ก็จะไม่แก่ไปพร้อม ๆ เธอ ถึงเป็นลุง ก็จะเป็นลุงที่รักแคเธอ” เป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยคำสื่อถึงเพศสภาพผู้ชาย คือคำว่า “ลุง” ทำให้เห็นว่าถึงแม้จะแก่จะเป็นคุณลุงแต่ก็ยังคงเป็นคุณลุงที่รักเธอตลอดไป

2. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวังแต่ไม่มีความสุข

แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวังแต่ไม่มีความสุข หมายถึง ความรักที่สมหวังแต่ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากความรักนั้นเกิดความทุกข์หรือความรู้สึกที่ไม่ดีตามมาเนื่องจากจะต้องจากลาหรือเกิดจากความรู้สึกผิด เกิดจากความคิดถึงหรือจะต้องตัดสินใจ ส่งผลให้ความรู้สึกและการกระทำของตัวละครนั้นเกิดความรู้สึกไม่ดีตามมา แนวความคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่สมหวังแต่ไม่มีความสุขที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วาย ที่พบมากที่สุดคือ ความรักคือการคิดถึง ผู้วิจัยสามารถแยกออกได้เป็น 4 แนวคิดย่อย ดังต่อไปนี้

- 2.1 ความรักคือการกลักรจากลา
- 2.2 ความรักที่รู้สึกผิด
- 2.3 ความรักคือการคิดถึง
- 2.4 ความรักคือการตัดสินใจ

แต่จะยกตัวอย่างเพียงแนวคิดเดียวที่พบมากที่สุดจาก 4 แนวคิดย่อยคือ ความรักคือความคิดถึง

2.1 ความรักคือการคิดถึง

ความรักคือการคิดถึง หมายถึง ความรักที่เกิดจากความคิดถึงใครสักคนหนึ่ง แม้ความรักที่เกิดขึ้นจะสมหวังและมันก็ได้ผ่านพ้นไปแล้วทำให้ความรู้สึกลึกถึงมีผลต่อหัวใจและความรู้สึกของตัวละคร ทำให้ตัวละครนึกย้อนไปถึงเรื่องราว ๆ ที่เคยผ่านมาในอดีต ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 4

“ทุกนาที่ที่ผ่านพ้นไป ผ่านดีผ่านร้ายอะไรอะไรก็แปรเปลี่ยน มีเพียงบางคนที่ยัง **หม่นเวียน ยังหม่นอยู่รอบใจ**, หนาวและแคว้งคว้างบนโลกกว้างใหญ่ ไม่เป็นไร เพราะ**ภายในใจฉันมีภาพเธอ** ไม่มีวันไหนไม่รัก...”

(Ice Saranyu ,2021)

จากตัวอย่างคำว่า “บางคนที่ยังหม่นเวียน” แสดงให้เห็นว่าตัวละครยังคงคิดถึงคนรักของตน ที่ได้เข้ามาเกี่ยวข้องและเกี่ยวพันกับชีวิตของตน และ “ภายในใจฉันมีภาพเธอ” แสดงให้เห็นถึงการคิดถึงคนรักของตน

ตัวอย่างที่ 5

“**ความเหงา**ถึงเข้ามาทำ มาเกาะกุมในใจของคนทำให้ในวันนี้อันเหงาอีกครั้ง, แค่ หลับตาที่**ไร้อยู่คิดถึง** ได้กลับไปคิดถึงเรื่องราวของเรา เป็น**ความเหงา**ที่มีความสุข...”

(Brahma, 2021)

จากตัวอย่างคำว่า “ยังคิดถึง” แสดงให้เห็นถึงความคิดถึงที่ตัวละครแสดงออกถึงคนรัก “ได้กลับไปคิดถึงเรื่องราวของเรา” แสดงให้เห็นถึงตัวละครที่ยังคงคิดถึงเรื่องราวที่ผ่านมาระหว่างตนเอง และคนรักที่ยังคงส่งผลต่อชีวิตของตนเอง และ “ความเหงา” เป็นอาการนามที่บ่งบอกถึงความรู้สึกเหงาเดียวดายของตัวละครซึ่งแสดงถึงความทุกข์ใจ

ตัวอย่างที่ 6

“**คิดถึงตอนที่พูดมองตากัน**ไม่ต้องพูดอะไรซักคำ อยากให้เธอเป็นคนสุดท้าย อยู่ด้วยทุกลมหายใจ...”

(Op Chainon, 2021)

จากตัวอย่างคำว่า “คิดถึงตอน” แสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นได้คิดถึงช่วงเวลาที่ตนเองนั้นมีความสุขและเคยทำอะไรร่วมกันกับคนรัก

จากตัวอย่าง ความรักคือความคิดถึง ผู้วิจัยพบว่า ความรักประเภทนี้เกิดจากตัวละครคิดถึงคนรักของตนเอง เป็นความรักที่เกิดจากความห่วงหาอาทร ถวิลหาคนรัก ซึ่งไม่รู้ว่่าอีกฝ่ายหนึ่งนั้นอยู่ที่ได้

ดังกล่าว “บางคนยังหมุนเวียน กลับไปคิดถึงเรื่องราวของเรา คิดถึงตอนที่พูดมองตากัน” เป็นประโยคที่ผู้ประพันธ์แสดงให้เห็นว่าตัวละครรู้สึกอย่างไรและต้องการสื่อสารอะไรมาอย่างผู้ฟัง และปรากฏคำสรรพนามบุรุษที่ 2 และ สรรพนามบุรุษที่ 3 คือคำว่า “เธอและเรา” แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครกับคนรักได้เช่นกัน

3. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ไม่สมหวัง

แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ไม่สมหวัง หมายถึง ความรักที่เกิดขึ้นกับตัวละครแล้วความรักยังไม่ประสบความสำเร็จ เกิดจากเหตุหรือปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่ทำให้ความรักยังไม่สมหวัง ปัจจัยเหล่านั้นอาจเกิดจากการโดนหลอกหลวงให้รัก เกิดจากการเป็นฝ่ายให้มากเกินไป เกิดจากอุปสรรคต่าง ๆ ที่เข้ามา ทำให้ตัวละครเกิดความทุกข์ ความเจ็บปวด ความเสียใจตามมา แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่ไม่สมหวังที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วายที่พบมากที่สุดคือ ความรักคือการแอบรัก ผู้วิจัยสามารถแยกออกได้เป็น 7 แนวคิดย่อย ดังต่อไปนี้

3.1 ความรักคือการหลอกหลวง

3.2 ความรักคือรักที่เกินตัว

3.3 ความรักคือการแอบรัก

3.4 ความรักคือความเข้าใจ

3.5 ความรักคือการไม่หวัง

3.6 ความรักคือการรอ

3.7 ความรักคือการถูกรัก

แต่จะยกตัวอย่างเพียงแนวคิดเดียวที่พบมากที่สุดจาก 4 แนวคิดย่อยคือ ความรักคือการแอบรัก

3.1 ความรักคือการแอบรัก

ความรักคือการแอบรัก หมายถึง ความรักที่เกิดขึ้นเพียงข้างเดียวเป็นการแอบรักของตัวละครมีความหวังภายในใจว่าคนที่ตนเองหมายปองหรือรักจะหันมาสนใจตนเองในสักวันใดสักวันหนึ่ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 7

“เบื่อข้างโหมที่ต้องไปแอบรักใคร, รักใครที่เค้าไม่รักมันก็คงจะเศร้า คิด แต่ไม่ถึง มันก็คงจะเหงา มันจะ ดีกว่ามั๊ยว่า คนที่รักเรา ลองมองข้าง ๆ สิ แล้วเราจะเห็นเขา...”

(Louis Thanawin, 2021)

จากตัวอย่างคำว่า “แอบรักใคร” แสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นแอบรักคนที่ตนเองสนใจ มีคำว่า “รักใครที่เค้าไม่รัก” แสดงให้เห็นถึงการแอบชอบโดยที่คนที่ตัวละครแอบรักนั้นยังไม่รู้ตัว หรืออาจจะรู้ตัวแต่ยังไม่ได้รับรัก

ตัวอย่างที่ 8

“มองไปไกล ๆ เห็นเธอแล้วสบายใจ มันเป็นอะไรกับใจข้างในนี้ ก็เป็นแค่พี่น้อง ไม่ควรต้องคิดมากมาย,อยากเก็บความรู้สึกดี ๆ ให้นาน...”

(Tilly Birds,2019)

จากตัวอย่างคำว่า “มองไปไกล ๆ” แสดงให้เห็นว่า ตัวละครนั้นได้แอบมองคนที่ตนเองรักอยู่ห่าง ๆ แสดงให้เห็นถึงการแอบชอบโดยที่รู้ทั้งรู้ว่าสถานะของตนเองนั้นอยู่ได้เพียงแค่อสถานะไหน

ตัวอย่างที่ 9

“ฉันรักเธอตั้งแต่วันนั้น แต่ต้องซ่อนมันเอาไว้ เก็บไม่ไหวแล้วหัวใจ จะบอกว่ารักเธอมากเท่าไร แม้กลัวจะต้องเจ็บ...”

(Oet Phathawi, 2020)

จากตัวอย่างคำว่า “ซ่อนมันเอาไว้” แสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นแอบชอบคนรักของตนเอง แต่ทำได้เพียงแค่เก็บซ่อนความรักของตนเองไว้ เพราะรู้ว่าเมื่อบอกรักไปแล้วตนเองจะต้องเจ็บปวดหัวใจ

จากตัวอย่าง ความรักคือการแอบรัก ผู้วิจัยพบว่า ความรักที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นความรักที่เกิดขึ้นเพียงฝ่ายเดียว จากตัวอย่างปรากฏคำว่า “แอบรัก, รักใครที่เค้าไม่รัก, ซ่อนมันเอาไว้, เก็บไม่ไหว” ซึ่งคำเหล่านี้ แล้วสื่อให้เห็นว่า ตัวละครนั้นแอบรักอีกฝ่ายโดยที่ต้องเก็บซ่อนความรู้สึกรักเอาไว้เพราะกลัวจะไม่สมหวังในความรัก

4. แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายอยู่ระหว่างกลางสมหวังและผิดหวัง

แนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชายที่อยู่ระหว่างกลางสมหวังและผิดหวัง หมายถึง ความรักที่ตัวละครยังเล็งแลไม่แน่ใจในความรักที่เกิดขึ้นว่า จะออกมาในรูปแบบไหน เป็นเพราะความรู้สึกคาดหวังของตนเอง รู้สึกทงแห่น รู้สึกกลัวที่จะรัก รู้สึกอยากที่จะครอบครองและความรู้สึกของอีกฝ่ายเป็นองค์ประกอบรวมไปถึงการกระทำของทั้งสองที่แสดงออกมา แนวคิดเรื่องความรักประเภทชายรักชายที่ยังไม่สมหวังและยังไม่ผิดหวังที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วายที่พบมากที่สุด คือ ความรักคือการทดลอง ซึ่งผู้วิจัยสามารถแยกออกได้เป็น 6 แนวคิดย่อย ดังต่อไปนี้

- 4.1 ความรักคือการค้างคา
- 4.2 ความรักคือการทวงแค้น
- 4.3 ความรักคือความกลัว
- 4.4 ความรักคือการครอบครอง
- 4.5 ความรักคือความลึงเล
- 4.6 ความรักคือการทดลอง

แต่จะยกตัวอย่างเพียงแนวคิดเดียวที่พบมากที่สุดจาก 6 แนวคิดย่อยคือ ความรักคือการทดลอง

4.1 ความรักคือการทดลอง

ความรักที่เกิดจากความอยากรลอง หมายถึง ความรักที่ตัวละครอยากรลองทดลองดูในความรักจึงแสดงออกให้คนรักได้เห็นถึงความรู้สึกของตน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่างที่ 10

**“จะลองทำดูว่าเป็นใจจะได้รู้ พลังพลาดสักหน่อยให้มันรู้ไป, ถ้าสุดท้ายแล้วมันต้อง
พังก็พังด้วยมือ ฉันเอง จะถูกจะผิดก็ไม่คิดแล้วจะลองทำดู...”**

(Sing, Fiat & Tang Suk Yuen, 2018)

จากตัวอย่างคำว่า “จะลองทำดู” แสดงให้เห็นว่าตัวละครมีการลองทำลองผิดลองถูกในเรื่องของความรักถึงแม้เมื่อทำไปแล้วผลลัพธ์ที่ได้ออกมาจะไม่เป็นไปตามที่คาดหวังก็ตาม คำว่า “พลังพลาดสักหน่อย” “พังก็พังด้วยมือ ฉันเอง” คำว่า “พลังพลาด” เป็นคำกริยา หมายถึง ผิดพลาดโดยไม่ตั้งใจ แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ตัวละครได้ลองกระทำการสิ่งบางอย่างแล้วผลที่ออกมาไม่เป็นอย่างที่ต้องการก็ยอมรับผลที่ตามมา และ “จะลองทำดู” แสดงให้เห็นว่า ตัวละครจะลองทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้ตนเองประสบความสำเร็จในความรัก

ตัวอย่างที่ 11

**“อาจเจอเส้นทางเป็นร้อยเป็นพัน ต่างคิดต่างฝัน , จะผิดจะปลั้งต้องลองกันไป
บนหนทางมีอะไรที่แน่นอน...”**

(Billkin PP Krit, 2021)

จากตัวอย่างคำว่า “ลองกันไป” แสดงให้เห็นว่าตัวละครมีการลอง ลองที่จะเข้าไปทดสอบกับความรักที่เกิดขึ้น แม้จะเกิดความผิดพลาดก็ไม่เป็นไรเพราะไม่มีใครคาดการณ์ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นได้ “อาจเจอเส้นทางเป็นร้อยเป็นพัน ต่างคิดต่างฝัน” จากตัวอย่างมีคำว่า เส้นทางเป็นร้อยเป็นพัน แสดงถึงตัวละครมีการทดลองที่จะเลือกเส้นทางชีวิตของตนเองกับคนรัก

ตัวอย่างที่ 12

**“จะเร็วจะช้าจะมายากเย็นเท่าไร ฉันพร้อมจะยอมเจ็บซ้ำ เพราะเชื่อก่อนนี้
ในโลกใบนี้ต้องมีสักคนที่เข้ามาเติมเต็มหัวใจ...”**

(Rit Rueang Rit, 2020)

จากตัวอย่างคำว่า “ฉันพร้อมจะยอมเจ็บซ้ำ” แสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นพร้อมที่จะลองมีความรักถ้าหาได้รับความรักเข้ามา และ “เชื่อก่อนนี้ ต้องมีสักคนที่เข้ามาเติมเต็มหัวใจ” แสดงให้เห็นว่า ตัวละครนั้นทดลองและมีความเชื่อว่าถ้าหากได้ลองรักใครแล้วต้องมีสักคนในโลกใบนี้ที่รักตนเองเช่นกัน

จากตัวอย่างความรักคือการทดลอง ผู้วิจัยพบว่า ความรักประเภทนี้เกิดจากตัวละครอยากลอง “ลอง” จากตัวอย่างหมายถึง ลองเรื่องความรักว่า ความรักที่ผู้อื่น ๆ มีให้กันนั้น เป็นอย่างไร โดยผู้ประพันธ์สื่อความโดยใช้คำว่า “ลองทำดู, พลังพลาดสักหน่อย, พังก็พังด้วยมือฉันเอง ลองกันไป จะเร็วจะช้าจะมายากเย็นเท่าไร” วลีหรือกลุ่มคำเหล่านี้สื่อความไปในทางที่ต้องการจะลองทำบางสิ่งบางอย่าง ถึงแม้จะไม่ประสบความสำเร็จแต่ก็อยากจะลองมือทำดูสักครั้ง ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ตาม และมีคำว่า “ฉัน” ซึ่งเป็นบุชสรนามที่ 1 แทนตัวผู้พูดแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อสารนั้นคือตัวละครที่ต้องการจะมีความรัก

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัยเรื่อง “บทเพลงประกอบซีรีส์วาย: ลักษณะแนวคิดด้านความรักประเภทชายรักชาย” ศึกษาแนวความคิดด้านความรักที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วาย ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดที่ตั้งไว้มาวิเคราะห์เนื้อหาเพลงสามารถจัดกลุ่มแบ่งแนวคิดเรื่องความรักออกได้ทั้งหมด 4 แนวคิดและสามารถแยกย่อยออกเป็นแนวคิดต่าง ๆ ตามที่พบ แนวความคิดด้านความรักที่พบมากที่สุดคือ **ความรักที่สมหวัง** แสดงให้เห็นถึงความรักที่พบได้ทั่วไปหรือเป็นสิ่งที่คนทั่วไปพบได้ชีวิตจริง คือ เมื่อมนุษย์เกิดความรักแล้วก็ต้องการความรักที่สมหวัง ไม่ต้องการให้เกิดความผิดหวังในความรักเพราะจะทำให้เกิดความทุกข์ตามมา แต่ในความรักที่สมหวังที่ผู้วิจัยพบ ก็ยังมีความรู้สึกทุกข์ร่วมอยู่ เป็นการสื่อให้เห็นว่าเป็นเรื่องปกติทั่วไปที่เมื่อมีความรักที่สมหวังแล้ว เมื่อผ่านไม่ไปจึงยับยั้งประการผ่านเข้ามาในชีวิต ปัจจัยเหล่านั้นย่อมจะส่งผลต่อความรักและชีวิตคู่ซึ่งสามารถทำให้เกิดความทุกข์ใจตามมาได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดด้านความรักของ Sternberg, R. J. คือรักที่สมบูรณ์แบบ กล่าวคือ เป็นรูปแบบของความรักที่มีความสมบูรณ์มากที่สุด เป็นตัวแทนของความสัมพันธ์ในอุดมคติของมนุษย์ ในบรรดาความรัก แนวคิดความรักที่สมหวังแต่เป็นทุกข์ที่พบมากที่สุดคือ ความคิดถึง ผู้วิจัยพบว่าความคิดถึงเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความทุกข์เพราะความคิดถึงเกิดจากหลายสาเหตุ เช่น คิดถึงเพราะต้องไกลกัน คิดถึงเพราะไม่รู้จักได้เจอกัน อีกเมื่อไหร่ คิดถึงเพราะมีเหตุให้ต้องแยกจากกัน ส่งผลให้ตัวละครเกิดความทุกข์ใจตามมา

ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดด้านความรักของ Sternberg, R. J. รักแบบว่างเปล่า กล่าวคือ ความรักเริ่มต้นจากความว่างเปล่าและค่อย ๆ พัฒนาขึ้นทีละเล็กละน้อยตามกาลเวลาที่ผันแปรไป ความรักแบบว่างเปล่าอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาไปสู่ความรักแบบอื่น ๆ หรือความรักที่เคยสมบูรณ์แบบอื่น ๆ ได้ล่มสลายลงไปเหลือเพียงความรักแบบว่างเปล่า แนวความคิดเรื่องความรักที่ไม่สมหวังที่พบมากที่สุดคือ การแอบรัก ผู้วิจัยพบว่า การแอบรักเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลในเรื่องของความรักว่าจะออกไปในทางที่สมหวังหรือไม่สมหวัง

แต่ที่ปรากฏในบทเพลงประกอบซีรีส์วายส่วนใหญ่จะไม่สมหวังและทำให้เกิดความทุกข์ใจและไม่มีความสุขตามมา ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดด้านความรักของ Sternberg, R. J. คือรักแบบลุ่มหลง กล่าวคือ ปอยครั้งที่นี้เป็นความรักแบบรักแรกพบ ซึ่งยังไม่มีความรักใกล้ชิดสนิทสนม หรือความรู้สึกผูกพันใด ๆ ที่จะนำไปสู่ความรัก ไม่นานความรู้สึกเช่นนี้ก็หายไป เสนาหาเป็นสิ่งที่เพิ่มพูนหรือเร่งให้เกิดความตึงตังใจ ความพ้อฝันต้องการความใกล้ชิด สัมผัส และเพศสัมพันธ์ ถ้ามีแต่เสนหาอย่างเดียว เป็นความรักที่ลุ่มหลงในรูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส และสุดท้ายคือแนวคิดความรักที่ยังไม่สมหวังและยังไม่ผิดหวังพบมากที่สุดคือ ความรักคือการทดลอง ผู้วิจัยพบว่า การทดลองรักนั้นผลที่ปรากฏออกมาจะเป็นสมหวังและไม่สมหวัง ซึ่งเนื้อหาที่ผู้ประพันธ์สื่อเอาไว้ในบทเพลงนั้นเป็นการทดลองที่ตัวละครต้องการจะทดลองความรักของตนเองดู และยอมรับผลของความรักที่เกิดขึ้นไม่ว่าผลของความรักจะออกมาเช่นไร ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดด้านความรักของ Sternberg, R. J. คือ รักแบบฉันทันเพื่อน กล่าวคือ เป็นความใกล้ชิดสนิทสนมที่ปราศจากอารมณ์เสนหาถือเป็นความรักที่แข็งแกร่งมากกว่าความรักแบบเพื่อน เพราะมีส่วนประกอบของความผูกพัน เข้ามาเกี่ยวข้องไม่มีความปรารถนาทางเพศหรือความใคร่แต่อย่างใด กลายเป็นความใกล้ชิดสนิทสนมและความผูกพันอย่างลึกซึ้งที่ยังคงหลงเหลืออยู่อย่างไม่จืดจาง แนวคิดเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงแนวคิดด้านความรักที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อผ่านบทเพลงไปสู่ผู้ฟัง และยังสะท้อนให้เห็น

ถึงกลุ่ม LGBTQA+ ว่าถึงแม้กลุ่มคนประเภทนี้จะ เป็นกลุ่มคนที่หลาย ๆ สังคมยังไม่ให้การยอมรับเท่าที่ควรแต่กลุ่มคนเหล่านี้ก็ต้องการความรักไม่ต่างจากกลุ่มคนกลุ่มอื่น ๆ โดยเฉพาะความรักที่สมหวังและมีความสุขในชีวิตคู่ แสดงให้เห็นว่ากลุ่ม LGBTQA+ ก็เป็นกลุ่มชนธรรมดา กลุ่มหนึ่งที่มีความรู้สึก รัก โลก โกรธ หลง ได้เช่นเดียวกัน

จากกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกศึกษานั้นจะเน้นช่วงเวลาที่มิซึริสวายปรากฏอยู่ในสื่อออนไลน์ บางช่วงเวลาหรือบางปี อาจจะมีมิซึริสวายออกอากาศทางสื่อออนไลน์เพียงไม่กี่เรื่อง ซึ่งสังเกตได้ว่าในปัจจุบันยังคงมีการผลิตมิซึริสวายเผยแพร่ออกอากาศอยู่ในสื่อโซเชียลอีกมากมาย อันเป็นเครื่องแสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันกระแสของมิซึริสวายยังคงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งในมิซึริสวายแต่ละเรื่องก็จะเสนอมุมมอง แง่คิดและการสะท้อนสังคมให้เห็นถึงความคิดของสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ แอบแฝงลงไปเพื่อสื่อสารออกมาให้เห็นแง่มุมต่าง ๆ ของกลุ่มคน LGBTQA+ รวมไปถึงสะท้อนให้เห็นการเป็นอยู่ การปรับตัวของกลุ่มคนเหล่านี้จึงนับได้ว่า บทเพลงที่นำมาประกอบมิซึริสวายเป็นวรรณกรรมรูปแบบหนึ่งที่ควรค่าแก่การศึกษาและทำความเข้าใจ พร้อมทั้งยังมีประเด็นต่าง ๆ มากมายให้ศึกษาวิจัย

References

- Dom Charuwat. (2020). **I Found You**. Studio Wabi Sabi. (In Thai)
- BedRoom. (2015). **Can't hug**. Crispy Sound Official. (In Thai)
- Billkin PP Krit .(2021). **Are You Ready ?**. Nadao Music. (In Thai)
- Billkin PP Krit. (2021). **Safe Zone**. Billkin Entertainment. (In Thai)
- Brahma .(2021). **Gray happiness, pink loneliness**. Brahm Channel. (In Thai)
- Chuthai, P. (1979). **Educational psychology**. Bangkok: Worawut Printing. (In Thai)
- Ice Saranyu. (2021). **There is no day that I don't love you**. Gmmtv Records. (In Thai)
- Kaengsom .(2021). **Not me**. Gmmtv Records. (In Thai)
- Luis thana win. (2021). **Beside**. Gmmtv Records. (In Thai)
- Mallikamas, K. (1982). **Thai literature** (6th ed.). Bangkok: Ramkhamhaeng University Press. (In Thai)
- Mallikamas, K. (2005). **Literary criticism**. Bangkok: Ramkhamhaeng University Press. (In Thai)

- Mini Heart. (2020). **With Love**. MFlow Entertainment. (In Thai)
- Oet Phathawi. (2020). **Can't control my mind**. EarthPatravee. (In Thai)
- Op chai non. (2021). **Just for You**. MeMindY Official. (In Thai)
- Phanit, A. (1994). **Language for communication**. Bangkok: Chulalongkorn University. (In Thai)
- PP Krit. (2021). **Fake News**. Nadao Music. (In Thai)
- Rit Rueang Rit . (2020). **Are You Ready ?**. Mande Channel. (In Thai)
- Royal Institute. (2017). **Dictionary of Linguistics Terms (General Linguistics), Royal Institute Edition**. Bangkok: A-Biz Intergroup. (In Thai)
- Saengtaksin, Y. (1979). **Contemporary literature** (4th ed), Bangkok: Teachers' Council (In Thai)
- Sing, H., Fiat, P., & Tangsakyeun, P. (2018). **Fighting!**, Gmmtv Records. (In Thai)
- Siriwanabut, P. (1997). **Family psychology** (4th ed.). Bangkok: Chulalongkorn
- Sisukkho, P. (2002). The development of love and close bonds in a partnership.
In **the Guide to sexual counseling issues** (pp. 68-75). Bangkok:
Faculty of Medicine, Chulalongkorn University. (In Thai)
- Stenberg, R. J. (1986). A Triangular Theory of love. **Psychological Review**, **93** (2), 119-135.
- Stenberg, R.J. & Grajeck, S. (1984). The Nature of Love. **Journal of Personality and Social Psychology**, **47** (2), 312-329.
- Suwananon, D. (1977). **Psychological Dictionary**. Bangkok: Odeon Store. (In Thai)
- Tilly Birds. (2019). **Status**. GeneLab. (In Thai)
- Win Methawin. (2021). **Ten years later**. Gmmtv Records. (In Thai)

วจนกรรมการตั้งสถานะเฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Speech Acts in Facebook Statuses of Students
from the Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

สุทธิดา จันทรวง / Sutthida Chanduang

สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี 41000, ประเทศไทย

Thai Language Program, Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

Udon Thani 41000, Thailand

E-mail: sutthida.ch@udru.ac.th

Received: Nov 26, 2024

Revised: Dec 15, 2024

Accepted: Dec 17, 2024

Abstract

This article aims to study the types of speech acts found in Facebook status updates of students from the Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University. The researcher collected data from Facebook posts of 10 students, selected through simple random sampling using a lottery method. The analysis focused only on textual status updates, excluding posts with images, and considered the 30 most liked statuses from each participant, totaling 300 statuses. The data were analyzed based on John R. Searle's Speech Acts Theory. The findings revealed four groups of speech acts used in the Facebook status updates: 1) Directive speech acts, comprising commands, requests, invitations, suggestions, prohibitions, and questions, were the most prevalent, appearing in 121 statuses (40.67%). 2) Assertive speech acts, including suggestions, informational statements, and predictions, were identified in 111 statuses (37%), demonstrating their role in expressing ideas and conveying information. 3) Expressive speech acts, reflecting both positive and negative emotions, were observed in 51 statuses (17%), highlighting the use of the platform for emotional expression. 4) Commissive speech acts, involving expressions of support, threats, and consolation, were less common, with only 16 occurrences (5.33%). The absence of declarative speech acts in the Facebook statuses of the students highlights a limited use of language within

the context of communication on social media. This finding underscores the prominence of directive and assertive speech acts in the online communication practices of university students, reflecting their linguistic preferences and interactional strategies in digital environments.

Keywords: Speech Act, Status, Facebook, Students from the Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทวัจนกรรมการตั้งสถานะเฟซบุ๊กของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการโพสต์ตั้งสถานะในเฟซบุ๊ก ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน ด้วยการสุ่ม กลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลาก ผู้วิจัยวิเคราะห์เฉพาะข้อความ การตั้งสถานะที่ใช้ภาษาเท่านั้น ไม่วิเคราะห์ข้อความที่ใช้รูปภาพ และเป็นข้อความที่มีผู้กดถูกใจมากที่สุด เรียงตามลำดับจำนวน 30 สถานะต่อสถานะที่โพสต์ของนักศึกษาแต่ละคน จำนวน 300 สถานะ ผู้วิจัย วิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดทฤษฎีเรื่องวัจนกรรม (Speech acts) ของ John R. Searle ผลการศึกษาพบว่า การตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี พบวัจนกรรม 4 กลุ่มคือ 1) วัจนกรรม กลุ่มชี้แนะ ได้แก่ การสั่ง การขอร้อง การชักชวน การแนะนำ การห้าม และการถาม จำนวน 121 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 40.67 2) วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว ได้แก่ การเสนอแนะ การให้ข้อมูล และการคาดคะเน จำนวน 111 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 37 3) วัจนกรรมกลุ่มความรู้สึก พบการแสดงความรู้สึกที่เป็นด้านบวก และด้านลบ จำนวน 51 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 17 และ 4) วัจนกรรมกลุ่มผูกมัด ได้แก่ การสนับสนุน การข่มขู่ และการปลอมโยน จำนวน 16 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 5.33 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มวัจนกรรม กล่าวประกาศไม่พบใช้ตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ภาษาที่มีข้อจำกัด ในบริบทของสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ และชี้ให้เห็นถึงความโดดเด่นของวัจนกรรมกลุ่มชี้แนะ (Directive) และวัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว (Assertive) ในการสื่อสารออนไลน์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

คำสำคัญ: วัจนกรรม, การตั้งสถานะ, เฟซบุ๊ก, นักศึกษาคณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บทนำ

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน สื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมทางภาษาและการสื่อสารของผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง หนึ่งในสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากคือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ใช้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และมุมมองส่วนตัวผ่านการตั้งสถานะ (Status Update) พฤติกรรมการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กไม่ได้เป็นเพียงการถ่ายทอดความคิดหรือความรู้สึกส่วนบุคคล แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงเจตนา อัตลักษณ์ และบทบาทของผู้ใช้ในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย

ปัจจุบันการใช้ภาษาเพื่อบอกเล่าเรื่องราวในเฟซบุ๊กของผู้โพสต์สถานะ เพื่อให้ผู้คนในสังคมออนไลน์ติดตามและร่วมแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ ดังที่ Searle (1969) ได้กล่าวไว้ว่า ถ้อยคำที่กล่าวออกมาไม่เพียงแต่ที่มีกริยาแสดงการกระทำเท่านั้น แต่ทุกถ้อยคำย่อมมีเจตนาแฝงอยู่เสมอ

ในบริบทของนักศึกษาคณะครุศาสตร์หรือนักศึกษาคู ซึ่งมีความสำคัญในฐานะผู้ถ่ายทอดความรู้และแบบอย่างแก่สังคม การใช้ภาษาในสื่อสังคมออนไลน์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง การใช้เฟซบุ๊กจึงกลายเป็นช่องทางสำคัญในการแสดงความคิด ความรู้สึก และสร้างภาพลักษณ์ในสังคมดิจิทัลของนักศึกษา ครูได้อีกทางหนึ่ง การตั้งสถานะบนเฟซบุ๊กถือเป็นหนึ่งในรูปแบบของ วัจนกรรม (speech acts) ที่สะท้อนถึงวิธีการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายและสร้างปฏิสัมพันธ์ (Searle, 1969) การศึกษาวัจนกรรมการตั้งสถานะจึงสามารถทำให้ทราบข้อมูลที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับลักษณะการสื่อสาร ตัวตน ของนักศึกษาคูที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างแพร่หลาย พฤติกรรมการใช้ภาษาในการตั้งสถานะของนักศึกษาคูจึงเป็นสิ่งหนึ่งที่สำคัญในการศึกษาว่าเนื้อหา รูปแบบ และการเลือกใช้ภาษาในวัจนกรรมเหล่านี้สะท้อนถึงคุณค่าหรือมิติทางสังคมได้บ้าง

การศึกษาคูครั้งนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์วัจนกรรม (Speech Acts) ที่เกิดขึ้นจากการตั้งสถานะของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี โดยวัจนกรรมถือเป็นแนวคิดสำคัญในภาษาศาสตร์ ที่ช่วยให้เข้าใจถึงเจตนาและความหมายที่แฝงอยู่ในคำพูดหรือข้อความของผู้สื่อสาร (Austin, 1962; Searle, 1969) งานวิจัยนี้จะช่วยให้เห็นถึงรูปแบบทางภาษา เจตนา และวัตถุประสงค์ที่นักศึกษาคณะครุศาสตร์ในการตั้งสถานะ รวมถึงผลกระทบที่อาจมีต่อภาพลักษณ์และบทบาทในสังคม

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวัจนกรรมการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี โดยมีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจถึงรูปแบบการสื่อสาร มิติทางภาษา และปัจจัยที่ส่งผลต่อการแสดงออกดังกล่าว ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ในการทำความเข้าใจพฤติกรรม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มนักศึกษา รวมถึงเปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับบทบาทของภาษาในบริบทสื่อดิจิทัล ทำให้เข้าใจเกี่ยวกับการใช้ภาษาในพื้นที่ดิจิทัล รวมถึงเป็นกรอบในการวิเคราะห์พฤติกรรม การสื่อสารของกลุ่มเป้าหมายที่มีบทบาทสำคัญในอนาคตของสังคมไทยอย่างกลุ่มนักศึกษาคู มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ทั้งนี้การศึกษา “วัจนกรรมการตั้งสถานะเฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี” ไม่เพียงแต่อธิบายถึงพฤติกรรม การสื่อสาร แต่ยังเปิดมุมมองใหม่ในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ภาษาในสังคมยุคใหม่ การวิจัยครั้งนี้ช่วยเสริมสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาในสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะในมิติของวัจนกรรมและการแสดงตัวตนผ่านการสื่อสารดิจิทัล ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความสำคัญในยุคที่พฤติกรรมการใช้ภาษาเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผลการศึกษายังสามารถนำไปใช้เพื่อพัฒนากลยุทธ์การเรียนการสอนภาษาไทยที่ตอบสนองต่อพฤติกรรม การสื่อสารของเยาวชนในยุคดิจิทัล อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการสร้างจิตสำนึกในวิชาชีพสำหรับนักศึกษาคณะครุศาสตร์หรือนักศึกษาคู รวมทั้งช่วยกระตุ้นความตระหนักเกี่ยวกับบทบาทของภาษาในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลต่อภาพลักษณ์ส่วนบุคคลและสังคม

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษากับวัจนกรรมการตั้งสถานะเพชปึกของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการอภิปรายวิเคราะห์ประเภทวัจนกรรมการตั้งสถานะเพชปึกของนักศึกษา ดังนี้

1) แนวคิดวัจนกรรมของ จอห์น แอล ออสติน (John L Austin)

John. L Austin (1962) เป็นนักปรัชญาที่บุกเบิกแนวคิดเรื่องวัจนกรรมในยุคเริ่มแรก ออสตินมองว่ามนุษย์ไม่ได้ใช้ภาษาเพื่อกล่าวถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งเท่านั้น แต่มนุษย์ใช้ภาษาเพื่อทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วย ภาษาของมนุษย์ในบางครั้งจึงอาจไม่ชัดเจนและไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่ควรจะเป็น แต่กระนั้นสิ่งเหล่านี้ก็มิได้เป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารเสมอไป ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของการมีปฏิสัมพันธ์ย่อมต้องการใช้ภาษาแตกต่างกันไป

Hongladarom & Choksuwanich (2008, p. 94) ได้กล่าวถึง หนังสือเรื่อง How to Do Thing with Words ผลจากการศึกษาของออสติน ที่มีเนื้อสำคัญว่า ผู้พูดไม่เพียงแต่ใช้ภาษาเพื่อสื่อความเท่านั้น แต่ยังใช้ภาษาเพื่อกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยแบ่งถ้อยคำออกเป็น 2 ประเภท คือ

(1) ถ้อยคำแสดงความจริงเท็จ (constatives) เป็นถ้อยคำที่ตัดสินค่าความจริงเท็จได้ มีการใช้ภาษาในลักษณะการพรรณนาหรือบอกเล่า ถ้อยคำชนิดนี้ทำหน้าที่สื่อความ บรรยายถึงสรรพสิ่งและกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นจริงหรือเป็นเท็จได้ ขึ้นอยู่กับว่า สรรพสิ่งและกิจกรรมนั้นมีสภาพเป็นจริงตามที่ผู้พูดกำลังอธิบายอยู่หรือไม่ เช่น ผู้พูดกล่าวว่า ผมมีบ้าน 3 หลัง การวิเคราะห์ถ้อยคำจะเป็นความจริงก็ต่อเมื่อผู้พูดมีบ้าน 3 หลังจริง แต่ถ้าผู้พูดมีบ้านน้อยกว่า หรือมากกว่า 3 หลัง หรือไม่มีบ้าน แต่มีเปียโน 3 หลัง ถ้อยคำนี้จะกลายเป็นเท็จทันที

(2) ถ้อยคำปฏิบัติการกระทำ (performative) เป็นถ้อยคำที่ตัดสินค่าความจริงเท็จไม่ได้ โดยถ้อยคำนั้นไม่ได้สื่อแต่เพียงความหมายเท่านั้น แต่ยังสื่อถึงการกระทำด้วย โดย Austin ได้ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

“I shall resign from the presidency of the United State of America.”
(ผมขอลาออกจากตำแหน่งประธานาธิบดีแห่งสหรัฐอเมริกา) เป็นคำพูดของประธานาธิบดีริชาร์ด นิกสันที่ประกาศผ่านทางโทรทัศน์เมื่อตัดสินใจลาออกจากตำแหน่ง เมื่อกล่าวถ้อยคำนี้แล้ว นิกสันไม่สามารถเปลี่ยนใจไม่ลาออกตามที่พูดได้

นอกจากนี้ วัจนกรรมตามแนวคิดของ Austin (1962, as cited in Panpothong, 2010) กล่าวไว้ว่า การกระทำของเราแต่ละครั้งจะมีการกระทำเกิดขึ้น 3 อย่าง ได้แก่ 1. การสื่อเนื้อหาหรือความหมายตามรูปภาษา (locutionary act) 2. การสื่อเจตนาหรือวัจนกรรม (illocutionary act) และ 3. การสื่อผลของถ้อยคำหรือวัจนผล (perlocutionary act)

นอกจากนี้ Austin (1975, pp 151-164) ได้แบ่งวัจนกรรมออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

(1) การกล่าวตัดสิน (verdictives) คือ วัจนกรรมชี้ขาด คำตัดสิน การคาดการณ์ คำนวณประมาณ หรือให้คำตอบ อาทิ ตัดสินให้พ้นโทษ (acquit) ตัดสินว่ากระทำผิด (convict) เข้าใจ (understand) คำนวณ (calculate) ประเมิน (reckon) วิเคราะห์ (analyze) เป็นต้น

(2) การกล่าวแนะนำ (executives) คือ วัจนกรรมที่เกิดจากการใช้อำนาจ สิทธิ หรืออิทธิพล อาทิ จัดเก็บ (levy) เสนอชื่อให้เลือกตั้ง (nominate) เลือก (choose) อ้าง (claim) ให้อภัย (pardon) ยกให้ (bequeath) ให้ (give) ลาออก (resign) เตือน (warn) แนะนำ (advise) แกต่าง (plead) เป็นต้น

(3) การกล่าวผูกพัน (commissive) คือ วัจนกรรมของการสัญญาหรือรับรองว่าจะทำอะไรบางอย่างโดยมีประกาศ และแสดงความตั้งใจ อาทิ สัญญา (promise) ข้อตกลง (covenant) อาสา (undertake) มุ่งหมาย (purpose) พันัน (bet) สาบาน (vow) เป็นต้น

(4) การกล่าวแสดงอาการ (behavitives) คือ วัจนกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม ทศนคติ ตัวอย่างคำกริยาที่อยู่ในวัจนกรรมประเภทนี้ อาทิ ตำหนิ (deplore) เห็นใจ (commiserate) ชม (compliment) ปลอบโยน (condole) แสดงความยินดี (congratulate) เห็นอกเห็นใจ (sympathize) กล้า (dare) ท้าทาย (challenge) ประท้วง (protest) เป็นต้น

(5) การกล่าวแสดงเหตุผล (expositives) คือ วัจนกรรมเกี่ยวกับการโต้แย้งการแสดงความคิดเห็น ในการสนทนา อาทิ ปฏิเสธ (deny) ถูกต้อง (correct) เรียกร้อง (claim) ยืนยัน (affirm) แถลง (state) สละสิทธิ์ (disclaim) แถลงการณ์ (declare) แนะนำ (suggest) คาดเดา (guess) เป็นต้น

2) แนวคิดวัจนกรรมของ จอห์น อาร์ เซอร์ล (John R. Searle)

Searle (1969, 24-53, as cited in Phuengchan-ngam, 2011) ซึ่งเป็นลูกศิษย์ของ ออสติน ได้ปรับปรุงแนวคิดเรื่องวัจนกรรมของ Austin โดยเสนอว่าการกล่าวถ้อยคำแต่ละครั้ง ผู้พูดจะมีการกระทำ 3 ประการ ดังนี้

(1) การกล่าวถ้อยคำ (utterance acts) คือ การกระทำที่เป็นการกล่าวถ้อยคำนับตั้งแต่เปล่งเสียงออกมาครั้งหนึ่ง ๆ มีผลของการกระทำนั้น ๆ เป็นคำ หรือประโยค

(2) การนำเสนอความ (illocutionary acts) คือ การกระทำที่เป็นการนำเสนอความซึ่งอ้างถึงสรรพสิ่ง (Reference) และลักษณะอาการต่าง ๆ (Predicates)

(3) การแสดงเจตนา (illocutionary acts) คือ การกระทำที่เป็นการนำเสนอความโดยใช้คำพูดแฝงไปด้วยเจตนาต่าง ๆ อาทิ ถาม สั่ง เป็นต้น

Searle (1979, pp. 12-20) ยังได้จำแนกวัจนกรรมออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

(1) วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว (Assertive) เน้นให้ผู้พูดเชื่อในความเป็นจริงเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ และความเป็นไปที่เกิดขึ้นรอบตัว ดังนั้นจึงเป็นถ้อยคำของผู้พูดที่มีจุดประสงค์เพื่อบอกเล่าข้อมูลต่าง ๆ แก่ผู้ฟัง เช่น การพูด (Saying) การยืนยัน (Asserting) การสรุป (Concluding) การโอ้อวด (Boasting) การต่อว่า (complaining) เป็นต้น

(2) วัจนกรรมกลุ่มชี้แนะ (Directives) เป็นถ้อยคำพยายามให้ผู้พูดต้องการให้ผู้ฟังทำอะไรสักอย่างตามความประสงค์ของผู้พูด เช่น การเชื้อเชิญ (Inviting) การขอร้อง (Requesting) การสอบถาม (Questioning) และการเสนอแนะ (Suggesting) เป็นต้น

(3) กลุ่มวัจนกรรมกลุ่มผูกมัด (Commissive) แสดงถึงความพยายามของผู้พูดต้องการให้ผู้ฟังกระทำการบางอย่างเพื่อผลประโยชน์ของผู้พูด จึงเป็นการใช้ถ้อยคำทำให้ผู้พูดสัญญาว่าจะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในอนาคต เช่น การสัญญา (Promising) การสาบาน (Vowing) การรับรอง (Guaranteeing) และการเสนอตัว (Offering) เป็นต้น

(4) วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึก (Expressive) เป็นการใช้ถ้อยคำเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึก รวมถึงทัศนคติของผู้พูดที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น การขอบคุณ (Thanking) การแสดงความยินดี (Congratulating) การแสดงความเสียใจ (Expressing condolences) และการขอโทษ (Apologizing) เป็นต้น

(5) วัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์ (Declarations) เป็นกิจกรรมที่ผู้พูดหรือผู้กระทำการทำให้ผู้อื่นได้รับรู้ ข้อความวัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์ส่วนมากจะเป็นบริบทที่เป็นทางการสูง ได้แก่ การกล่าวเปิดงาน (Opening a ceremony) การเสนอชื่อ (Nominating) การแต่งตั้ง (Appointing) เป็นต้น

นอกจากนี้ Searle (1975) ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง A Classification of Illocutionary Acts ว่าความแตกต่างระหว่างวัจนกรรมในแต่ละกลุ่มสามารถแยกแยะและจำแนกสำคัญได้ 3 แนวมุม ได้แก่

(1) ความแตกต่างเรื่องจุดมุ่งหมายวัจนกรรม กล่าวคือ แม้ว่าวัจนกรรมสื่อเจตนาจะมีจุดมุ่งหมายของวัจนกรรมไปในทิศทางเดียวกัน แต่จะแตกต่างกันที่น้ำหนักของถ้อยคำ อาทิ น้ำหนักของถ้อยคำทั้งสองมีความแตกต่างกัน โดยการสั่งจะมีน้ำหนักของถ้อยคำมากกว่าการแนะนำ เป็นต้น

(2) ความแตกต่างเรื่องทิศทางความลงตัว กล่าวคือ วัจนกรรมแต่ละประเภทมีทิศทางความลงตัว (direction of fit) ไม่เหมือนกัน โดยทิศทางความลงตัวแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ ทิศทางความลงตัวที่โลกรอบข้างเปลี่ยนตามถ้อยคำ (word-to-world-direction of fit) และทิศทางความลงตัวที่ถ้อยคำเปลี่ยนตามโลกรอบข้าง (word-to-world direction of fit) วัจนกรรมในกลุ่มชี้แนะและกลุ่มผู้กดขี่เป็นลักษณะการทำให้โลกรอบข้างเปลี่ยนแปลงไปตามถ้อยคำ เป็นความพยายามพยายามของผู้พูดที่ต้องการให้บุคคลหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้กระทำการให้เป็นไปตามที่ผู้พูดประสงค์ ส่วนวัจนกรรมในกลุ่มบอกกล่าว เป็นการทำให้ถ้อยคำเปลี่ยนแปลง ไปตามสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกรอบข้าง เป็นลักษณะการที่ผู้พูดบอกเล่าให้ผู้ฟังทราบถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแล้ว เพื่อให้ผู้ฟังรับทราบข้อมูลเหล่านั้น แต่ Searle เห็นว่า วัจนกรรมในกลุ่มแสดงความรู้สึกไม่มีจุดมุ่งหมาย ในทิศทางใด ๆ เนื่องจากเป็นกลุ่มถ้อยคำที่ผู้พูดมีความรู้สึก เช่น ไรกับสิ่งต่าง ๆ เท่านั้น เช่น การขอโทษ ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ “ให้ข้อมูล” หรือ “ชี้แนะ” แต่อย่างใด เพราะทั้งผู้พูดและผู้ฟังทราบอยู่แล้วว่าได้กระทำผิดลงไป ในทางกลับกัน Searle เห็นว่าวัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์ มีทิศทางความลงตัวทั้ง 2 ประเภท เช่น การแต่งตั้ง และการพิพากษา มีหน้าที่ทั้งเพื่อแจ้งให้ทราบ และเพื่อให้ผู้ฟังปฏิบัติตามหลังจากที่ทราบวัจนกรรมนั้นแล้ว

(3) ความแตกต่างเรื่องสภาพจิตใจ Searle เห็นว่าถ้อยคำที่ผู้พูดกล่าวออกไปมักชี้ให้เห็นถึงสภาพของจิตใจ (expressed psychological state) ของผู้พูดเอง โดยแบ่งตามกลุ่มวัจนกรรม คือ วัจนกรรมในกลุ่มบอกกล่าว และกลุ่มแถลงการณ์มีความแตกต่างกันในระดับ “ความเชื่อ” (belief) วัจนกรรมกลุ่มชี้แนะมีความแตกต่างกันในระดับ “ความปรารถนา” (desire) วัจนกรรมในกลุ่มผู้กดขี่มีความแตกต่างกันในระดับ “เจตนา” (intention) วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึกมีความแตกต่างกันในระดับ “ความยินดี-ความเสียใจ” (pleasure-regret)

3) งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัจนกรรม

จากการศึกษาของผู้วิจัยเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัจนกรรมพบว่ามีการศึกษาวัจนกรรมที่หลากหลายมิติ แต่ยังไม่พบการศึกษาวัจนกรรมในการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษา แต่พบงานวิจัยที่ศึกษาการใช้วัจนกรรมสื่ออื่น ๆ ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ใช้แนวคิดวัจนกรรมของ Searle เป็นเกณฑ์ ดังนี้

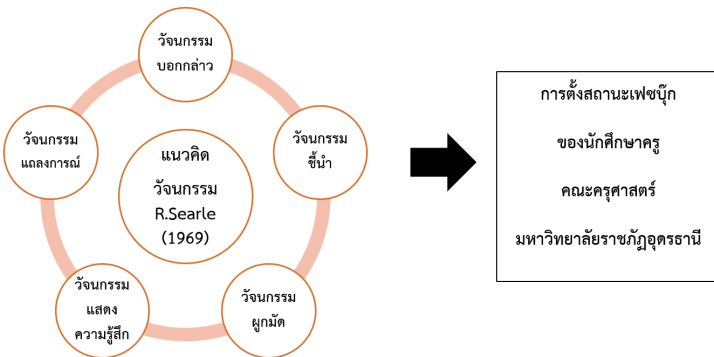
Nityaprapha (2015) ได้ศึกษาประเภทวัจนกรรมในบทโฆษณารณรงค์ทางโทรทัศน์เกี่ยวกับการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการเสริมสร้างสุขภาพ (สสส.) จำนวน 50 บทโฆษณา ผลการศึกษาพบว่า มีการใช้วัจนกรรมกลุ่มกล่าวความจริงมากที่สุดร้อยละ 56.08 ตามด้วยกลุ่มชี้ว่า ร้อยละ 39.19 กลุ่มแสดงความรู้สึกร้อยละ 2.70 และกลุ่มผูกมัด ร้อยละ 2.03

Haratchampong & Liampravat (2019) ได้ศึกษาการใช้วัจนกรรมในเพลงประจำสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ รวมทั้งสิ้น 915 เพลง ผลการศึกษาพบว่าการใช้วัจนกรรมกลุ่มกล่าวความจริงมากที่สุดส่วนใหญ่เป็นการบรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับสถาบัน เช่น อัตลักษณ์ของสถาบันและคุณลักษณะของนักศึกษาของสถาบัน รองลงมาคือกลุ่มชี้ว่า กลุ่มผูกมัด และวัจนกรรมที่พบน้อยที่สุดคือวัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์

Nokchaipoom et al. (2019) ได้ศึกษาประเภทของวัจนกรรมที่ใช้ในการเขียนพาดหัวโฆษณาสินค้าประเภทอาหารในประเทศฝรั่งเศส จำนวน 33 ข้อความ จากสินค้า 21 รายการ ผลการศึกษาพบว่าการใช้วัจนกรรมกลุ่มกล่าวความจริงมากที่สุด ร้อยละ 60 ตามด้วยกลุ่มชี้ว่า ร้อยละ 40 และไม่พบวัจนกรรมประเภทอื่น งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการโฆษณาสินค้าประเภทอาหารใช้ประโยชน์บอกเล่าความจริงเกี่ยวกับข้อมูลอาหารโดยไม่ต้องใช้ประโยชน์ชี้ว่า

Soommat & Nillawannapha (2021) ได้ศึกษาวัจนกรรมในหนังสือธรรมะสำหรับสอนพระสงฆ์ของพระสงฆ์สายวิปัสสนากรรมฐานอีสาน โดยศึกษาจากหนังสือธรรมะ 5 เล่ม ผลการวิจัยพบว่า หนังสือธรรมะสำหรับสอนพระสงฆ์มีการใช้วัจนกรรม 5 ประเภท และกลุ่มวัจนกรรมย่อยพบ 18 วัจนกรรมกลุ่มวัจนกรรม ที่พบมากที่สุด คือ กลุ่มวัจนกรรมชี้ว่า ร้อยละ 75.44 กลุ่มวัจนกรรมบอกกล่าว ร้อยละ 21.57 รองลงมา คือ กลุ่มวัจนกรรมแสดงความรู้สึก ร้อยละ 1.70 และวัจนกรรมกลุ่มผูกมัดร้อยละ 0.97 วัจนกรรมที่พบน้อยที่สุดคือวัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์ ร้อยละ 0.32 โดยกลุ่มวัจนกรรมชี้ว่ามี 3 ประเภทย่อย ได้แก่ วัจนกรรมสั่งสอน วัจนกรรมบอกให้ทำ วัจนกรรมแนะนำ ส่วนวัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าวมี 6 ประเภท ได้แก่ วัจนกรรมกล่าวให้ข้อมูล วัจนกรรมกล่าวตำหนิ วัจนกรรมกล่าวเปิดเรื่อง วัจนกรรมกล่าวปิดเรื่อง วัจนกรรมกล่าวปูจณา-วิสัยทัศน์ วัจนกรรมเรื่องเล่า ส่วนวัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึกมี 3 ประเภท ได้แก่ วัจนกรรมแสดงความคิดเห็น วัจนกรรมให้กำลังใจ วัจนกรรมแสดงความคิดเห็น ส่วนวัจนกรรมกลุ่มผูกมัดมี 5 ประเภท วัจนกรรมปณิธานและวัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์ มี 1 ประเภท ได้แก่ วัจนกรรมประกาศ Sewataiyararm (2023) ได้ศึกษาวัจนกรรมที่ปรากฏในโปสเตอร์รณรงค์การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมภาษาญี่ปุ่นจากโปสเตอร์ที่ออกโดยหน่วยงานราชการของญี่ปุ่นใน 47 จังหวัด จำนวนทั้งหมด 235 โปสเตอร์ ผลการวิจัยพบว่าวัจนกรรมที่ปรากฏในโปสเตอร์ทั้งหมด 1,986 ประโยค โดยพบวัจนกรรมกลุ่มกล่าวความจริงและวัจนกรรมกลุ่มชี้ว่าพบมากที่สุดในองค์ประกอบของโปสเตอร์ เนื่องจากวัจนกรรมเหล่านี้ตรงกับจุดมุ่งหมายของโปสเตอร์ หน้าที่ของโปสเตอร์ในงานวิจัยนี้คือการรณรงค์สร้างความเข้าใจและกระตุ้นจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติ ดังนั้นจึงมีวัจนกรรมกลุ่มกล่าวความจริง เพื่อมีการถ่ายทอดข้อเท็จจริง และวัจนกรรมกลุ่มชี้ว่าเพื่อต้องการเชิญชวนให้ได้รับสารปฏิบัติตามความต้องการของผู้สื่อสารคือหน่วยงานของรัฐนั่นเอง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีการวิเคราะห์วัจนกรรมตามเจตนาการสื่อสารของ John R.Searle (1969) ดังกล่าวข้างต้น กำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาวัจนกรรมในการตั้งกระทู้ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ผู้วิจัยคัดเลือกโดยมีสถานะเป็นเพื่อนกับผู้วิจัยในเพชฌัญญูที่เป็นนักศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน 10 คน ด้วยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลาก จากนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ที่มีสถานะเป็นเพื่อนทางเพชฌัญญูกับผู้วิจัยจำนวนทั้งหมด 1,012 คน

ระยะเวลาในการวิจัย ผู้วิจัยเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 1 สิงหาคม 2567 ถึง วันที่ 31 ตุลาคม 2567 รวมระยะเวลา 3 เดือน

ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการตั้งสถานะเฉพาะที่เป็นข้อความ ไม่เก็บข้อมูลการตั้งสถานะที่เป็นรูปภาพ ได้ข้อความที่โพสต์สถานะลงในเพชฌัญญูจำนวน 1,189 ข้อความนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์เฉพาะข้อความการตั้งสถานะที่ใช้ภาษาเท่านั้น ไม่วิเคราะห์ข้อความที่ใช้รูปภาพ และเป็นข้อความมีผู้กดถูกใจมากที่สุดเรียงตามลำดับจำนวน 30 สถานะต่อสถานะที่โพสต์ของนักศึกษาแต่ละคน ได้ข้อความสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนทั้งสิ้นจำนวน 300 ข้อความ

สมมติฐานของการวิจัย

วจนกรรมการตั้งสถานะเพชฌัญญูของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ที่พบส่วนใหญ่ คือ วจนกรรมประเภทกลุ่มชื่นนำ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาประเภทวจนกรรมการตั้งสถานะในเพชฌัญญูของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

นิยามศัพท์เฉพาะ

วัจนกรรม หมายถึง ถ้อยคำ ข้อความหรือประโยคใดประโยคหนึ่งที่นักศึกษาเจตนาส่งไปยังบุคคลอื่นหรือผู้รับสาร ทำให้เกิดความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

สถานะ หมายถึง ข้อความที่นักศึกษาคูซึ่งกลุ่มตัวอย่างเขียนในเฟซบุ๊ก หรือที่เรียกว่า สเตตัส (status) แต่ละสถานะ ซึ่งผู้ใช้งานบุคคลอื่นหรือผู้ตั้งสถานะเองสามารถกดถูกใจ (Like) ในสถานะดังกล่าวได้

การตั้งสถานะ หมายถึง ข้อความที่นักศึกษาใช้ในการสร้างโพสต์ลงในช่องแถบสถานะของเฟซบุ๊ก

เฟซบุ๊ก (Facebook) หมายถึง เว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่บุคคลใช้ติดต่อสื่อสารกัน เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถสร้างข้อมูลส่วนตัวหรือเพิ่มผู้ใช้งานอื่นเพื่อเป็นเพื่อนหรือรวมกลุ่มต่าง ๆ ตามความสนใจ รวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้ผ่านเครือข่ายสังคมนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีที่มีสถานะเป็นเพื่อนทางเฟซบุ๊กกับผู้วิจัยจำนวนทั้งหมด 1,012 คน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ผู้วิจัยคัดเลือกโดยมีสถานะเป็นเพื่อนกับผู้วิจัยในเฟซบุ๊กที่เป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ จำนวน 10 คน ด้วยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลาก

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีเรื่องวัจนกรรม (Speech acts) ของเซอร์ล (Searle 1979, pp. 12-20) เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ทฤษฎีวัจนกรรม (Speech Acts) ของเซอร์ล (Searle, 1976) โดยใช้แนวคิดการจำแนกกลุ่มวัจนกรรมที่มีกริยาบังการกระทำ หรือการจำแนกกลุ่มวัจนกรรมตามเจตนาในการสื่อสารของผู้พูดแบ่งเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. วัจนกรรมกลุ่มชี้แนะ (Directives) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้ส่งสารมี วัตถุประสงค์ให้ผู้รับสารกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อประโยชน์ของผู้ส่งสารก่อน และใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ให้ผู้รับสารกระทำสิ่งนั้น เช่น การสั่ง การขอร้อง การแนะนำ

2. วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว (Representatives) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้ส่งสารมีวัตถุประสงค์บอกเล่าข้อมูลให้ผู้รับสารเข้าใจ โดยข้อมูลดังกล่าวผู้รับสารไม่เคยทราบมาก่อน และใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ให้ผู้รับสารเข้าใจ เช่น การอธิบาย การรายงาน การวิจารณ์

3. วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึก (Expressive) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้ส่งสารแสดงอารมณ์ความรู้สึก ทศนคติที่มีต่อผู้รับสารและสิ่งอื่น ๆ ในบริบทนั้น และใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ให้ผู้รับสารรับรู้ เช่น การทักทาย การขอบคุณ การขอโทษ

4. วัจนกรรมกลุ่มผูกมัด (Commissive) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้ส่งสารมี วัตถุประสงค์ให้ผู้รับสารกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งในอนาคตเพื่อประโยชน์ของผู้รับสารและใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ให้ผู้รับสารกระทำสิ่งนั้น เช่น การสัญญา การเสนอตัว การปล่อยโยน

5. วัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์ (Declarative) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้ส่งสาร ประกาศเพื่อกระทำบางสิ่งบางอย่างมีผลให้บุคคลเมื่อเหตุการณ์ต่าง ๆ แปลงไป และใช้กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ให้ผู้รับสารรับรู้ เช่น การเปิดงาน การประกาศรับรองตำแหน่ง การแต่งตั้งสมณศักดิ์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่นำมาให้ศึกษาวัจนกรรมการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ดังนี้

3.1 เก็บรวบรวมสถานะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีโพสต์ในเฟซบุ๊กตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2567 ถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2567

3.2 ผู้วิจัยจัดเก็บข้อมูลสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาในโปรแกรม Microsoft Word โดยระบุข้อความและที่มาของข้อความ

3.3 จัดเรียงข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์วัจนกรรมตามเกณฑ์การวิเคราะห์ของ เซอร์ล (Searle, 1967) ต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ ดังนี้

1) วิเคราะห์ประเภทของวัจนกรรมที่ปรากฏจากการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี โดยใช้หลักเกณฑ์การวิเคราะห์การจำแนกกลุ่มวัจนกรรม 5 กลุ่ม ของเซอร์ล (Searle, 1967) โดยศึกษาเฉพาะความหมายประจำรูปคำและรูปประโยค และวิเคราะห์ประเภทย่อยของกลุ่มวัจนกรรม ดังนี้

1.1 วัจนกรรมกลุ่มชี้แนะ (Directives) ได้แก่ วัจนกรรมสั่งสอน การสั่ง การขอรับรอง การชักชวน การแนะนำ และการห้าม

1.2 วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว (Representatives) ได้แก่ การเสนอแนะ การให้ข้อมูล การคาดคะเน

1.3 วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึก (Expressive) ได้แก่ พบวัจนกรรมที่แสดงความรู้สึกทั้งที่เป็นด้านลบและด้านบวก

1.4 วัจนกรรมกลุ่มผูกมัด (Commissive) ได้แก่ การสนับสนุน การข่มขู่ การปล่อยโยน

1.5 วัจนกรรมกลุ่มแถลงการณ์ (Declarative) ได้แก่ วัจนกรรมการเปิดงาน วัจนกรรมประกาศ วัจนกรรมการแต่งตั้งสมณศักดิ์

2) นับความถี่ และคำนวณค่าร้อยละของการปรากฏการใช้วัจนกรรมจากการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ได้ข้อความสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนทั้งสิ้นจำนวน 300 ข้อความ

3) บันทึกข้อมูลจากข้อ 2 ลงในตารางเพื่อแสดงให้เห็นวัจนกรรมหรือเจตนาผู้ส่งสาร เพื่อวิเคราะห์ประเภทของกลุ่มวัจนกรรมที่ปรากฏการใช้วัจนกรรมจากการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

4) นำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

จากการศึกษาประเภทวัจนกรรมการตั้งสถานะเฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี พบประเภทของวัจนกรรม 4 กลุ่ม ได้แก่ วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำ วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึก และวัจนกรรมกลุ่มผูกมัด มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละวัจนกรรมการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ประเภทวัจนกรรม	จำนวน	ร้อยละ
1.วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำ	122	40.67
2.วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว	111	37
3.วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึก	51	17
4.วัจนกรรมกลุ่มผูกมัด	16	5.33
รวม	300	100

1. วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำ (Directive)

การกล่าวขึ้นนำเป็นวัจนกรรมที่ผู้กล่าวต้องการให้ผู้รับสารกระทำบางสิ่งบางอย่าง เช่น การสั่ง การขอร้อง การชักชวน การแนะนำ และการห้าม พบทั้งหมด 122 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 40.67 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 การสั่ง คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาให้ผู้อื่นปฏิบัติตามหรือบังคับให้ทำตามที่ตนเองต้องการ โดยมีคำบ่งชี้คำว่า จง ต้อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“ถ้าไม่ไหว ก็แค่ต้องออกมาจากความรู้สึกแบบเดิม ๆ กับคนเดิม ๆ”

จากตัวอย่างข้างต้นสถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมการสั่ง โดยพิจารณาได้จากคำบ่งชี้คำว่า “ต้อง” ซึ่งเป็นการสั่งให้ทำ กล่าวคือ หากเราไม่ไหวกับความรู้สึกเดิม ๆ กับคนเดิม ๆ เราก็ต้องมีความกล้าที่จะออกมาจากความรู้สึกเดิม ๆ และคนเดิม ๆ คนนั้นนั่นเอง เพื่อที่จะเป็นการบอกหรือแสดงให้อีกฝ่ายรับรู้ ไม่เช่นนั้นอีกฝ่ายก็จะทำตัวเช่นเดิมได้

ตัวอย่าง

“จงกำหนดชีวิตของเราเอง คนอื่นช่วยเราไม่ได้หรอก”

จากตัวอย่างข้างต้น สถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมการสั่ง โดยพิจารณาได้จากคำบ่งชี้คำว่า “จง” ซึ่งเป็นการสั่งให้ทำ กล่าวคือ ชีวิตของเรา เราก็ควรเป็นคนกำหนดชีวิตของเราเอง ไม่ควรให้ผู้อื่นมากำหนด เพราะคนอื่นไม่สามารถช่วยอะไรเราได้ เพราะสุดท้ายก็มีเพียงตัวเราที่จะช่วยตัวเอง

1.2 การขอร้อง คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาขอให้ผู้อื่นช่วยเหลือ หรือทำตามที่ตนเองต้องการ โดยมีคำบ่งชี้เช่นคำว่า โปรด กรุณา ขอ ขอเถาะ ช่วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“โปรดสัมผัสก่อนนั่งทุกครั้ง”

จากตัวอย่างข้างต้น สถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมการขอร้อง โดยพิจารณาได้จากคำบ่งชี้การขอร้องคือคำว่า “โปรด” เพื่อขอร้องให้ผู้อื่นสัมผัสที่นั่งก่อนที่จะนั่งทุกครั้ง

ตัวอย่าง

“ขอเถาะมีอะไรให้พูดกันตรงๆ ไม่พูดก็ไม่รู้เรื่อง”

จากตัวอย่างข้างต้น สถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมการขอร้อง โดยพิจารณาได้จากคำบ่งชี้การขอร้องคือคำว่า “ขอเถาะ” เพื่อขอร้องให้ผู้ที่ตนเองกล่าวถึงช่วยปฏิบัติตามที่ตนต้องการ ซึ่งในที่นี้คือการพูดกันอย่างตรงไปตรงมา หากไม่พูดก็จะทำให้เกิดความไม่เข้าใจกันนั่นเอง

1.3 การชักชวน คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาสนใจ โนมน้าวใจ โดยมีคำบ่งชี้คำว่า เรียนเชิญ เชิญ นะ น้าาา กัน กันเถาะ เเถาะ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“เรียนเชิญนะ #ร่วมด้วยช่วยกันเข้ามาเยอะๆ น้าาา”

จากตัวอย่างข้างต้น สถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมการชักชวน โดยพิจารณาได้จากคำว่า “เรียนเชิญ.....น้าาา” สถานะนี้ต้องโนมน้าวใจและต้องการเชิญชวนให้ผู้อื่นมาร่วมฟังการเสวนาพิเศษตามที่เจ้าของกระทู้โพสต์สถานะนั้นเอง

ตัวอย่าง

“ถ้ายังไม่มีใครเปิดใจให้เราเถาะ”

จากตัวอย่างข้างต้น สถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมการชักชวน โดยพิจารณาได้จากคำว่า “เถาะ” สถานะนี้ต้องโนมน้าวใจและต้องการชักชวนให้ผู้อื่นเปิดใจหรือขอให้เจ้าของสถานะคบหาหรือพูดกัน หากยังไม่มีแฟน ซึ่งสังเกตได้จากคำว่า “ถ้ายังไม่มีใคร” เจ้าของสถานะจึงชักชวนให้ผู้อื่นที่ลองเปิดใจคบหาตนเองดูนั่นเอง

1.4 การแนะนำ คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาเสนอแนะแนวทางให้ผู้อื่นปฏิบัติ โดยมีคำบ่งชี้เช่นคำว่า ควร ลอง ควรลอง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“บางครั้งการมีแฟนมันไม่ดีเท่าอยู่คนเดียว

เราควรเลือกอยู่คนเดียวเพื่อความสบายใจ ดีกว่ามีแฟนเพื่อหนัใจ”

จากตัวอย่างสถานะข้างต้น เป็นวัจนกรรมการแนะนำ โดยพิจารณาได้จากคำว่า “ควร” ที่เจ้าของสถานะต้องการแนะนำให้ผู้อื่นเลือกอยู่คนเดียว หากมีแฟนแล้วทำให้หนักใจมากกว่าการอยู่คนเดียว เพราะบางครั้งการมีแฟนก็ได้ดีไปกว่าการอยู่คนเดียวเสมอไป

ตัวอย่าง

“ลองเงยหน้ามองดูคนอื่นบ้าง จะได้เห็นว่าคนอื่นเขาไปไกลมากแล้ว”

จากตัวอย่างสถานะข้างต้น เป็นวัจนกรรมการแนะนำ โดยพิจารณาได้จากคำว่า “ลอง” ที่เจ้าของสถานะต้องการแนะนำให้ผู้ที่ถูกกล่าวถึงได้สนใจหรือมองดูคนรอบข้างบ้างว่าตอนนี้คนอื่นเขาก้าวไปข้างหน้ามากแล้วนั่นเอง

1.5 การห้าม คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาไม่ให้เกิดหรือทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งตามที่กำหนดไว้ หรือยับยั้งไม่ให้เกิด โดยมักบ่งชี้เช่นคำว่า ห้าม อย่า เป็นต้น

ตัวอย่าง

“ตอนนี้ใครก็ตามห้ามเข้ามาอยู่ในหัวใจเรา ไม่ไหวจะเคลียร์!!!!”

จากตัวอย่างสถานะข้างต้น เป็นวัจนกรรมการห้าม โดยพิจารณาจากคำว่า “ห้าม” ซึ่งผู้ตั้งสถานะห้ามบุคคลอื่นเข้ามาอยู่ในใจของผู้โพสต์สถานะนี้ กล่าวคือ ห้ามบุคคลอื่นที่ทำให้ผู้โพสต์สถานะเกิดความรัก เพราะผู้โพสต์ไม่พร้อมที่สร้างความสัมพันธ์กับใครได้ในเวลานั้นนั่นเอง

1.6 การถาม คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาเพื่อขอรับคำตอบ หรือตั้งปัญหาเพื่อให้อตอบ โดยอาจมีคำบ่งชี้คำว่า ใคร ไหม อะไร ทำไม บ้าง อย่างไร มั้ย มีย ทำไ

ตัวอย่าง

“ไม่มีใครลี้รักเราบ้างเธอ”

จากตัวอย่างสถานะข้างต้น เป็นวัจนกรรมการถาม โดยพิจารณาได้จากคำว่า “ใคร...บ้าง” ผู้กล่าวต้องการถามว่า ไม่มีใครลี้รักเจ้าของสถานะบ้างเธอ ซึ่งอาการลี้รัก หรือภาษาอังกฤษคือคำว่า Limerence เป็นอาการตกหลุมรักแบบรุนแรง ความรู้สึกลี้รักนี้จะอยู่ในระดับที่มากที่สุดของอาการหลงรัก

ตัวอย่าง

“อยากได้ค่าจ้างต้องทำงาน อยากคุยกับเธอนานต้องทำไ...????”

จากตัวอย่างสถานะข้างต้น เป็นวัจนกรรมการถาม โดยพิจารณาได้จากคำว่า “ทำไ” ซึ่งเจ้าของสถานะต้องการถามถึงวิธีที่จะได้คุยกับใครสักคนนาน ๆ ว่า ถ้าต้องการคุยกับคนที่รู้สึกดีด้วยนาน ๆ ต้องทำอย่างไร

2. วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว (Representative/ Assertive)

การบอกกล่าวความจริงเป็นวัจนกรรมที่ผู้กล่าวต้องการให้ผู้อื่นเชื่อความเป็นจริงเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและต้องการบอกเล่าเรื่องราวหรือข้อมูลที่ผู้อื่นยังไม่ทราบ เช่น การเสนอแนะ การให้ข้อมูล การคาดคะเน พบทั้งหมด 37 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 37 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 การเสนอแนะ คือ วัจนกรรมที่เจ้าของสถานะให้คำแนะนำหรือเสนอแนะความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องราวต่าง ๆ แก่ผู้อื่น เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้อื่นปฏิบัติ โดยมีคำบ่งชี้คำว่า อยาก ต้อง

ตัวอย่าง

“อยากได้แฟนก็มาขอเรานี้ ไปขอพรทำไม”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าวข้างต้น เป็นวัจนกรรมการเสนอแนะ โดยพิจารณาจากคำว่า “อยากได้” เจ้าของสถานะได้เสนอแนะความคิดเห็นของตนเองในเรื่องการขอแฟน เนื่องจากต้องการให้ผู้อื่นที่ไปขอพร ให้มีแฟนมาขอตนเองเป็นแฟนแทนที่จะไปขอพรกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งการขอพรให้มีแฟนนั้นไม่รู้ว่าจะได้แฟนตามที่ต้องการตอนไหน ต่างกับการขอกับเจ้าของสถานะซึ่งหากมาขอก็จะได้แฟนทันที

ตัวอย่าง

“ขอบคุณประสบการณ์ดี ๆ ในครั้งนี้ ที่ทำให้รู้ว่า ต้องเตรียมตัวให้ดีกว่านี้”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าวข้างต้น เป็นวัจนกรรมการเสนอแนะ โดยพิจารณาจากคำว่า “ต้อง” สถานะดังกล่าวได้เสนอแนะความคิดเห็นของตัวเองในเรื่องประสบการณ์การเข้าร่วมแข่งขันกีฬา เนื่องจากประสบการณ์ที่เจ้าของสถานะได้รับทำให้ทราบว่าตัวเองต้องเตรียมพร้อมในการแข่งขันให้มากกว่านี้ หากเตรียมตัวเข้าแข่งขันไม่มากพอก็ไม่สามารถสู้คนอื่นได้นั่นเอง

2.2 การให้ข้อมูล คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาสื่อสารให้ผู้อื่นทราบเรื่องที่เกิดขึ้นและบอกเล่าเนื้อหาในด้านต่าง ๆ เช่น อธิบายเนื้อหา อธิบายเรื่องราว หรืออธิบายขั้นตอน โดยมีคำบ่งชี้คำว่า คือ แต่ ปรากฏในข้อความสถานะ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“การเริ่มต้นที่ดี คือการเริ่มรักตัวเอง”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าว เป็นวัจนกรรมการให้ข้อมูล โดยพิจารณาจากคำว่า “คือ” เพื่อเป็นการขยายความของการเริ่มต้นที่ดี กล่าวคือ สิ่งแรกของการเริ่มต้นที่ดีคือการที่เราต้องรักตัวเองก่อน เป็นสิ่งอันดับแรกนั่นเอง

ตัวอย่าง

“ตามจีบกันมาตลอดยี่สิบหกวันนี้ แต่ไม่มีเงินจ้างเขา”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าว เป็นวัจนกรรมการให้ข้อมูล โดยพิจารณาจากคำว่า “แต่” ที่ใช้ขยายข้อมูลข้อความที่อยู่ก่อนหน้า ซึ่งเจ้าของสถานะให้ข้อมูลว่าทุกวันนี้ตามสานสัมพันธ์กันมาตลอดยี่สิบหกวันแล้ว แต่สถานะผู้ส่งสารตอนนี้ไม่มีค่าจ้างที่จะให้คนกวาดรูปได้

ตัวอย่าง

“ด้านแรกของมิตรภาพ คือ สละบุรี เอ้ย คือรอยยิ้มค่ะ”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าว เป็นวัจนกรรมการให้ข้อมูล โดยพิจารณาจากคำว่า “คือ” ที่ใช้ขยายความของมิตรภาพ การยิ้มให้บุคคลอื่นเป็นเสมือนจุดเริ่มต้นของมิตรภาพที่เกิดขึ้น ดังนั้นการยิ้มให้ใครสักคนหนึ่ง คือ ชั้นแรก หรือด้านแรกที่ทำให้เกิดมิตรภาพได้นั่นเอง

2.3 การคาดคะเน คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาคาดหมายไว้ ประมาณการหรือประมาณการโดยคร่าวๆ หรือไม่แน่ใจ โดยมีคำบ่งชี้คำว่า น่าจะ อาจจะ คง คงจะ เห็นจะ

ตัวอย่าง

“ไม่รู้ว่าจะลั้งโง่ หรือโง่จริงๆ น่าจะโง่จริงๆ แหละ”

จากตัวอย่างดังสถานะดังกล่าว เป็นวัจนกรรมการคาดคะเน โดยพิจารณาจากคำว่า “น่าจะ” ซึ่งเป็นคำที่แสดงการคาดคะเน กล่าวคือ ผู้กล่าวแสดงให้เห็นถึงการที่ตนกล่าวถึงบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่แสดงพฤติกรรมให้เห็นว่าลั้งโง่หรือโง่จริงๆ ดังนั้นจึงได้คาดคะเนเอาไว้ว่า พฤติกรรมดังกล่าวน่าจะเป็นเพราะโง่จริงๆ มากกว่าการแสร้งโง่นั้นเอง

ตัวอย่าง

“คงจะมั่นใจมันหน้ามากละสิทำ ถึงกล้าหน้าสตออกจากบ้าน”

จากตัวอย่างดังสถานะดังกล่าว เป็นวัจนกรรมการคาดคะเน โดยพิจารณาจากคำว่า “คงจะ” ซึ่งเป็นคำแสดงการคาดคะเน กล่าวคือ เจ้าของสถานะแสดงให้เห็นถึงการที่ตนกล่าวถึงบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่แสดงพฤติกรรมให้เห็นว่ามีความมั่นใจในตนเอง ดังนั้นจึงได้คาดคะเนเอาไว้ว่า การออกจากบ้านด้วยหน้าสตที่ไร้การตกแต่ง แสดงว่าบุคคลดังกล่าวมีความมั่นใจในตนเองมากนั่นเอง

3. วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึก (Expressive)

วัจนกรรมกลุ่มแสดงความรู้สึกเป็นวัจนกรรมที่แสดงภาวะทางอารมณ์หรือทัศนคติของผู้กล่าวถ้อยคำ โดยมุ่งเน้นให้ผู้อื่นทราบว่าคุณกล่าวมีความรู้สึกอย่างไร ทั้งนี้ในงานวิจัยนี้พบวัจนกรรมที่แสดงความรู้สึกทั้งที่เป็นด้านลบและด้านบวก พบทั้งหมด 51 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 17 ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“งานก็ต้องทำ คอมก็ต้องซ่อมให้มันได้แบบนี้สิเว้ย”

จากตัวอย่างเป็นตัวอย่างสถานะเป็นวัจนกรรมที่แสดงความรู้สึกด้านลบ ซึ่งเจ้าของสถานะได้แสดงความรู้สึกไม่พอใจ เพราะทุกอย่างไม่ได้ดังที่ใจต้องการ เนื่องจากมีงานที่ต้องทำและคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการทำงานพังทำให้ไม่สามารถทำงานส่งและตนเองไม่มีความสุข คำว่า “ให้มันได้แบบนี้สิเว้ย” เป็นกลุ่มคำแสดงความรู้สึกไม่พอใจที่เจ้าของสถานะได้กล่าวออกมาเพื่อแสดงอารมณ์ไม่พอใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั่นเอง

ตัวอย่าง

“ถ้าจิประสาทขึ้นแบบนี้พี่กะบ่ไหวนะช่วยพัก!!! กุสน”

จากตัวอย่างเป็นตัวอย่างสถานะเป็นวัจนกรรมที่แสดงความรู้สึกด้านลบ ซึ่งผู้กล่าวได้แสดงความรู้สึกไม่พอใจ เนื่องจากมีบางคนที่ทำให้เจ้าของสถานารู้สึกไม่ดี จึงต้องบอกให้อีกฝ่ายห่างกันสักพักสังเกตได้จากคำว่า “พี่กะบ่ไหวนะช่วยพัก!!!” นอกจากนี้คำว่า “กุสน” เป็นภาษาถิ่นอีสาน ซึ่งมีความหมายว่า ฉันทโครธ ซึ่งคำดังกล่าวเป็นกลุ่มคำแสดงความรู้สึกไม่พอใจที่เจ้าของสถานจะได้กล่าวออกมาเพื่อแสดงความรู้สึก

ตัวอย่าง

“เพิ่งรู้ว่าอาบแล้วน้ำจะรู้สึกสดชื่น รู้สึกดีขนาดนี้”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าวข้างต้นเป็นวัจนกรรมแสดงความรู้สึก ซึ่งเป็นความรู้สึกด้านบวก โดยพิจารณาจากคำว่า “รู้สึกสดชื่น รู้สึกดี” แสดงความรู้สึกจากการที่เจ้าของสถานะหลังจากได้อาบน้ำนั่นเอง

4. วัจนกรรมกลุ่มผูกมัด (Commissive)

วัจนกรรมกลุ่มผูกมัดเป็นวัจนกรรมที่มีคุณสมบัติพื้นฐานร่วมกับวัจนกรรมกลุ่มชี้แนะ กล่าวคือ วัจนกรรมทั้งสองกลุ่มต่างส่งผลให้เกิดการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเช่นเดียวกัน แตกต่างกันตรงที่วัจนกรรมกลุ่มชี้แนะกำหนดให้ผู้อื่นเป็นผู้กระทำ แต่วัจนกรรมกลุ่มผูกมัดกำหนดให้ตัวผู้กล่าวซึ่งเป็นผู้ส่งสารเป็นผู้กระทำ เช่น การสนับสนุน การข่มขู่ การลอบโยน พบทั้งหมด 16 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 5.33 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 การสนับสนุน คือ วัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาส่งเสริมต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง การเกื้อหนุนต่อการกระทำหรือเกื้อหนุนต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง

“สนับสนุนให้ตัดต้นตีนเป็ด หน้าหนาวหอมจนวิน จนลีฮาก

#ยืนวินในดงดอกตีนเป็ด”

จากข้อความสถานะข้างต้นจะเห็นได้ว่าเป็นวัจนกรรมสนับสนุน โดยพิจารณาจากคำว่า “สนับสนุน” ซึ่งเจ้าของสถานะได้สนับสนุนให้มีการตัดต้นตีนเป็ดหรือต้นพญาสัตบรรณที่มีดอกบานและมีกลิ่นหอมมากในหน้าหนาว ซึ่งบางคนก็แพ้กลิ่นที่สดมกกลิ่นดอกตีนเป็ดแล้วอาจมีการเวียนความหอมของดอกไม้ชนิดนี้ได้ ดังนั้น เจ้าของสถานะจึงได้โพสสถานะที่ตนเองประสบปัญหาก่อให้เกิดความอึดอัดใจเมื่อได้สูดดมกลิ่นดอกตีนเป็ดนี้และสนับสนุนหากมีการตัดต้นตีนเป็ดทิ้งนั่นเอง

4.2 การข่มขู่ คือวัจนกรรมที่ผู้กล่าวมีเจตนาทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเกรงกลัว หรือทำให้เสียขวัญ

ตัวอย่าง

“ขับรถเหมือนซื้อใบขี้เมา ลงมาติดกับกูนี้ไอ้ลั”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าวข้างต้นเป็นวัจนกรรมข่มขู่ ซึ่งสถานะดังกล่าวเป็นเหตุการณ์ที่เจ้าของสถานะได้กล่าวถึงเหตุการณ์ที่มีผู้ข่มขู่ไม่ปลอดภัยอันเป็นสาเหตุที่ทำให้เจ้าของสถานะหรือ ผู้ขับขีรถบนถนนคนอื่นเดือดร้อน ให้ลงมามีกับเจ้าของสถานะหรือมีเรื่องกับเจ้าของสถานะ ดังนั้นข้อความที่ว่า “ลงมามีกับกูนี่ไอ้สัส” เป็นการใช้คำหยาบเพื่อเพื่อข่มขู่และสื่อความหมายว่าผู้ที่ข่มขู่บนท้องถนนทำให้คนอื่นไม่ปลอดภัยจะมีเรื่องกับเจ้าของสถานะนั้นเอง

ตัวอย่าง

“เก่งแต่เกรียนคีย์บอร์ดค่าคนไปทั่ว แน่จริงมาด่าซึ่ง ๆ หน้าเลย”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าวข้างต้นเป็นวัจนกรรมข่มขู่ โดยพิจารณาจากข้อความที่ว่า “แน่จริงมาด่าซึ่ง ๆ หน้าเลย” ซึ่งเจ้าของสถานะใช้กลุ่มคำดังกล่าวเพื่อเป็นการข่มขู่หรือทำให้อีกฝ่ายเกรงกลัว หากต้องการประจักษ์หน้ากันจริง ๆ นั่นเอง

4.3 การปลอมโยน คือ วัจนกรรมที่แสดงเจตนาการปลอมโยน ให้คล้ายจากคล้ายทุกซ์หรือปัญหาที่พบ แสดงให้เห็นถึงมุมมองและคุณค่าด้านบวกของเหตุการณ์ที่เผชิญอยู่

ตัวอย่าง

“ดีที่ได้รู้ว่าในที่สุด คนโกลัตัวเป็นยังงี้ ถ้าไม่มีเหตุการณ์แ่ย ๆ

เราก็จะมูฟออนต่อไปไม่ได้ ขอขอบคุณเธอจริง ๆ”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมปลอมโยน เจ้าของสถานะปลอมโยนตนเองด้วยการใช้คำว่า “ดี.....ขอบคุณเธอจริงๆ” ที่ได้เสียคนไม่ดีไปจากชีวิตของตนเอง ทำให้ตนเองมูฟออน คำว่ามูฟออน ซึ่งมาจากภาษาอังกฤษว่า Move on ซึ่งมีความหมายว่า ก้าวไปข้างหน้า เป็นการเปลี่ยนสู่ชีวิตใหม่ สิ่งที่ไม่เคยทำ การก้าวออกไปข้างหน้าที่เปลี่ยนชีวิต

ตัวอย่าง

“ขอบคุณบางคนที่ทำให้มีเวลาดีๆ แม้ว่าสุดท้ายต้องเลิกกัน”

จากตัวอย่างสถานะดังกล่าวเป็นวัจนกรรมปลอมโยน เจ้าของสถานะปลอมโยนตนเองด้วยการใช้คำว่า “ขอบคุณ” ซึ่งเจ้าของสถานะขอบคุณเหตุการณ์ดังกล่าวที่เกิดขึ้น และขอบคุณบางคนในช่วงหนึ่งเคยมีช่วงเวลาดี ๆ ด้วยกัน แม้ว่าท้ายที่สุดแล้วต้องเลิกรากันไปก็ตาม

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาวัจนกรรมการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษามีการใช้วัจนกรรม 4 กลุ่ม คือ วัจนกรรมกลุ่มชื่นชมมากที่สุด จำนวน 121 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 40.67 รองลงมาคือวัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าว จำนวน 111 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 37 วัจนกรรมกลุ่มความรู้สึก จำนวน 51 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 17 และวัจนกรรมกลุ่มผู้กมิตพบน้อยที่สุด จำนวน 16 สถานะ คิดเป็นร้อยละ 5.33 ส่วนกลุ่มวัจนกรรมกล่าวประกาศไม่พบใช้ตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษา สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสื่อสารในสื่อเฟซบุ๊กที่ต้องสื่อสารอย่างรวดเร็วทันท่วงทีระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

ทั้งนี้วัจนกรรมการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

ประการแรก จากผลการศึกษาเป็นที่น่าสนใจเกตว่าวัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำมีความถี่ในการใช้ตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็น การสั่ง การขอร้อง การชักชวน การแนะนำ การห้าม และการถาม เพราะวัจนกรรมกลุ่มนี้มุ่งให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร และปฏิบัติตามที่ผู้ส่งสารได้ตั้งสถานะไว้และเกิดความร่วมมือหรือปฏิกิริยาตอบกลับจากผู้รับสารตามที่ผู้ตั้งสถานะในเฟซบุ๊กได้กล่าวไว้อย่างรวดเร็ว ดังที่ Saengchatkaew (2014) ได้กล่าวไว้ว่า วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้การสื่อสารเกิดสัมฤทธิ์ผลอย่างรวดเร็วและเด็ดขาด และใช้เวลาไม่มาก ดังนั้นการใช้วัจนกรรมไม่ว่าจะเป็นการสั่ง การขอร้อง การชักชวน การแนะนำ การห้าม และการถาม ในกลุ่มวัจนกรรมการขึ้นนำเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Soommat & Nillawannapha (2021) ที่ได้ศึกษาการใช้วัจนกรรมในหนังสือธรรมะสำหรับสอนพระสงฆ์ของพระสงฆ์สายวิปัสณากรรมฐานอีสาน ซึ่งพบวัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำมากที่สุด ร้อยละ 75.44 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sewataiyararm (2023) ที่ได้ศึกษาวัจนกรรมที่ปรากฏในโปสเตอร์รณรงค์การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมภาษาญี่ปุ่น ซึ่งพบการใช้วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำมากที่สุด 722 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 36.35 จากประโยคทั้งหมด 1,118 ประโยค คิดเป็นร้อยละ 59.47 จะเห็นได้ว่าการใช้ภาษาสารเพื่อสื่อสารบนสื่อต่าง ๆ เริ่มใช้วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำเพื่อให้ผู้อื่นปฏิบัติตามมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำเป็นประเภทที่นักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีใช้บ่อยที่สุด โดยแสดงให้เห็นถึงความต้องการมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงชักชวนหรือแนะนำ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Searle (1969) ที่กล่าวว่า วัจนกรรมกลุ่มขึ้นนำมักถูกใช้ในบริบทที่ต้องการสร้างการมีส่วนร่วม หรือการตอบรับอย่างมีปฏิสัมพันธ์ นอกจากนี้ การแสดงวัจนกรรมในลักษณะนี้นับเป็นเฟซบุ๊กอาจสะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของการสื่อสารในสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะเฉพาะของการส่งสารที่รวดเร็วและเป็นไปในทางกระตุ้นปฏิกิริยาจากผู้รับสารได้ทันที

ทั้งนี้ การสื่อสารในสังคมออนไลน์โดยการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กนักศึกษาถือเป็นการชี้แนะแนวทางให้แก่ผู้รับสารได้ระมัดระวังในการปฏิบัติตนด้านต่างๆ แสดงให้เห็นจากภาษาที่ใช้ในการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กได้ว่า ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ยังคงมีความห่วงใย เอื้ออาทรต่อกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารผ่านภาษาที่ใช้นั่นเอง

ประการที่สอง การใช้วัจนกรรมกลุ่มบอกกล่าวในการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวทั้งที่เป็นด้านดีและไม่ดี เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งนี้วัจนกรรมการบอกกล่าวประเภทการคาดคะเนเป็นการประมาณการหรือคาดคะเนจากผู้ตั้งสถานะ ดังนั้นข้อมูลดังกล่าวอาจไม่เป็นจริงหรือไม่เป็นจริงตามที่ประมาณการไว้ก็ได้ รวมทั้งการสื่อสารในสังคมออนไลน์เป็นการสื่อสารทางเดียวที่ผู้รับสารได้รับสารจากผู้ส่งสารเท่านั้น และเป็นการเผยแพร่เรื่องราวอย่างรวดเร็ว การรับข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข้อมูลเพียงแหล่งเดียวโดยไม่สนใจข้อเท็จจริงที่เป็นข้อมูลรอบด้านจะทำให้เกิดอคติต่อผู้อื่นตามมา ดังนั้นผู้รับสารจำเป็นต้องมีการรับสารอย่างมีวิจารณญาณ

ประการที่สาม การใช้วัจนกรรมการผูกมัดประเภทการข่มขู่ในสถานะของนักศึกษาแสดงให้เห็นว่า ในสังคมออนไลน์ก็มีการใช้คำบริภาษต่าง ๆ ที่เป็นคำไม่สุภาพเช่นเดียวกับสังคมในชีวิตจริง เช่น คำสบถ คำด่าทอ เมื่อเกิดความไม่พอใจก็มักโพสต์สถานะในเฟซบุ๊กของตนเองทั้งที่คำดังกล่าวเป็นการก่อให้เกิดการสื่อสารเชิงลบ การใช้วัจนกรรมการข่มขู่จึงสะท้อนให้เห็นถึงการขาดสติ การขาดการยับยั้งชั่งใจ ทำให้ขาดการไตร่ตรองยั้งคิด ซึ่งในสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สื่อสารสาธารณะไม่น่าจะเกิดขึ้น แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้เฟซบุ๊กต้องการแสดงความรู้สึกของตนเองอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาไม่ว่าจะเป็นด้านบวกหรือด้านลบ ดังนั้นควรมีการให้คำแนะนำจากบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ นักศึกษาระมัดระวังการใช้ภาษาในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เกิดการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์อย่างแท้จริง

ประการที่สี่ วัจนกรรมการผูกมัดประเภทการปล่อยโยนในสถานะของนักศึกษาแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาบางคนได้เรียนรู้บางอย่างจากบุคคลหรือเหตุการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้น จึงสามารถปล่อยโยนตนเองให้เกิดมุมมองด้านบวกเพื่อให้คลายจากความทุกข์และไม่ซ้ำเติมตนเอง แสดงถึงการเติบโตทางด้านความคิดของนักศึกษาจากประสบการณ์ด้านลบ โดยมองปัญหาว่าเป็นเรื่องที่ดีที่ทำให้ชีวิตของตนเองได้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

นอกจากนี้ ผลการศึกษาวัจนกรรมการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานีครั้งนี้ จะทำให้ทราบถึงวัจนกรรมที่ใช้ในการตั้งสถานะในเฟซบุ๊กของนักศึกษาแล้ว ผลการวิจัยนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของการใช้วัจนกรรมในการแสดงเจตนาและการสื่อสารในบริบทสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสนับสนุนแนวคิดของ Searle (1979) ที่ว่า ผู้ส่งสารในบริบทออนไลน์ มักใช้ภาษาที่ชัดเจนตรงประเด็นในการชักชวนหรือโน้มน้าวผู้รับสารโดยตรง สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของเฟซบุ๊ก ซึ่งเน้นการสื่อสารแบบเปิดเผยและเป็นทางการน้อยกว่าบริบทอื่น ๆ

ทั้งนี้ผลการศึกษายังเป็นประโยชน์ต่อการให้คำแนะนำการใช้ภาษาในสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาจากบุคคลที่เกี่ยวข้อง อาทิ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู หรืออาจารย์ผู้สอน เพื่อเป็นแนวทางการแก้ไข ปัญหาการใช้ภาษาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการเผยแพร่ข้อมูลอย่างรวดเร็วทำให้เกิดความเสียหายตามมา และส่งเสริมให้นักศึกษาเลือกใช้ภาษาให้เกิดการสื่อสารอย่างสันติบนสื่อสังคมออนไลน์ อันเป็นประโยชน์ในแง่ของการสื่อสารอย่างแท้จริง รวมทั้งรู้เท่าทันสื่อในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณ สร้างความตระหนักรู้ในการเลือกใช้ภาษาสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาได้อีกทางหนึ่ง

References

- Austin, J. L. (1975). **How to Do Things with Words**. Oxford University Press.
- Haratchamnon, K., & Liampravat, S. (2019). The use of speech acts in the official songs of state universities. **Veridian E-Journal Silpakorn University**, 12 (3), 119–130. (In Thai)
- Hongladarom K., & Choksuwanich T. (2008). **Pragmatics of speech**. Bangkok: Chulalongkorn University. (In Thai)
- Khompramoon N., Thammachoto J., & Jeennoon P. (2018, July 20-23). **Speech acts in Love counseling by DJ P’AOY in the column “Khon Dang Nang Khean**. [Conference session]. The 9th Hatyai National and International Conference. (In Thai)
- Nityaprapha, A. (2015). **Communication strategies in television campaign advertisements on alcohol consumption by the Thai Health Promotion Foundation (ThaiHealth)**. Thammasat University. (In Thai)
- Nokchaipoom, P., Yamklin, S., Artharn, S., & Banjongswat, S. (2019, May 27-28). **A study of speech acts in food advertisement headlines in France**. [Conference session]. Proceedings of the National Graduate Conference in Multidisciplinary Studies and Arts 2019. (In Thai)
- Phanphothong, N. (2010). **An Analysis of Thai Language Based on Pragmatics**. Bangkok: Chulalongkorn University. (In Thai)
- Phewruangnont, C. (2023). The Creation of Social Media Contents on Facebook Fanpage of the Community-based Tourism Taladmodtanoi. **Ramkhamhaeng Journal Humanities**, 42 (2), 21-44. (In Thai)
- Phuengchan-ngam, I. (2011). **The use of speech acts and linguistic strategies on election campaign posters in 2011** (Master’s thesis). Silpakorn University. (In Thai)
- Puangprakon, P. (2011). **Facebook Effect, a world-changing phenomenon**. Bangkok: Amarin. (In Thai)

- Saengchatkaew, S. (2014). Linguistic strategies to express power in Field Marshal Saritthanasart's speech. In A. Prasitrat (Ed.), **Language and Power: Articles from an academic conference** (pp. 326-360). Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Searle, J. R. (1969). **Speech acts: An essay in the philosophy of language**, Cambridge: Cambridge University Press.
- Searle, J. R. (1976). The classification of illocutionary acts. **Language in Society**, 5 (2), 1-23.
- Searle, J. R. (1979). **Expression and Meaning (Studies in the Theory of Speech Acts)**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sewataiyararn, T. (2023). Speech acts on Japanese posters to raise environmental awareness. **Journal of Japanese Studies Network**, 13 (2), 112-132.
- Statista. (2023). **Number of Internet and Social Media Users Worldwide as of January 2023**. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
- Soommat, K. & Nillawannapha, R. (2021). Using Speech Acts In Dhamma's Books Vipassana ISAN for Teaching Monks. **Journal of Social Science and Buddhist Anthropology**, 6 (1), 162-180. (In Thai)

ภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมอาหารประเภทกะละแมในประเพณีสงกรานต์ ของชาวมอญตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

Cultural wisdom of Kalamae food in the Songkran Festival of the Mon Ethnic Group
in Bang Tanai Sub-district, Pak kret District, Nonthaburi Province*

หลวี หยาง¹ / ขนิษฐา จิตชินะกุล²

Lyu Yang¹ / Khanitha Jitchinakul²

^{1,2} สาขาวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กรุงเทพฯ 10400 ประเทศไทย

^{1,2} Thai Language for Careers, Faculty of Humanities, Thai Chamber of Commerce University,
Bangkok, Thailand 10400

Corresponding author. Email: mrginny@qq.com

Received: Sep 6, 2024

Revised: Sep 24, 2024

Accepted: Oct 1, 2024

Abstract

The objective of this study is to examine the making of Kalamae by the Mon ethnic group in Bang Tanai Sub-district, Pak kret District, Nonthaburi Province. The study process is as follows: compiling relevant documents and research, and collecting data through field work, including interviews and observations. The study applied for and received research ethics approval from the University of the Thai Chamber of Commerce, with the code S14014/2566. Angkul Somkhanae and Suthiwongse Pongpaibul's Wisdom was used as the conceptual framework of data analysis. The study found that the process of making Kalamae and the ingredients have remained the same. Specifically, Kalamae of the Mon ethnic group in Bang Tanai is the grain type made of sticky rice and homemade coconut milk, which contribute to its richness in flavour and quality. Although some tools have changed over time, such as using the LPG stoves instead of the firestick stoves and incorporating machines into the production process, the unique taste of Kalamae of the Mon ethnic group in Bang Tanai has been preserved. The study found three aspects of local wisdom in the process of

*บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้านอาหารในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี”

making Kalamae: 1. Wisdom in belief: Kalamae is a dessert that brings happiness and sweetness to life. 2. Wisdom in occupation: Once made only for festivals, Kalamae production has been extended into a family business. 3. Wisdom in creativity: The Mon ethnic group in Bang Tanai has utilised new technology to aid in production, replacing banana leaf with plastic to improve efficiency and convenience in sales.

Keywords: Wisdom, Mon Ethnic Group, Kalamae

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิปัญญาการทำกะละแมของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี โดยมีขั้นตอนการศึกษาดังนี้ การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามผ่านการสัมภาษณ์และการสังเกต และใช้แนวคิดจากอังกูลสมคเนย์กับสุริวงค์ พงศ์ใหญ่เข้ามาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ข้อมูล จากผลการศึกษาพบว่า กระบวนการทำกะละแมและวัตถุดิบที่นำมาใช้ยังคงเป็นแบบดั้งเดิม คือ กะละแมของชาวมอญบางตะไนย์เป็นกะละแมเม็ด ที่ทำจากข้าวเหนียวและกะทิที่นำมาคั้นน้ำกะทิเองเพื่อความเข้มข้นของรสชาติและให้ได้กะละแมที่มีคุณภาพ แม้ว่าในปัจจุบันอุปกรณ์เครื่องมือที่ใช้จะเปลี่ยนไปตามสภาพสังคม เช่น มีการใช้เตาแก๊สแทนเตาฟืน มีการใช้เครื่องจักรเข้ามาช่วยในกระบวนการผลิตแต่ยังคงรสชาติที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนชาวมอญบางตะไนย์ การศึกษากระบวนการผลิตการทำกะละแม ทำให้พบภูมิปัญญาท้องถิ่น 3 ประการ ได้แก่ 1. ภูมิปัญญาด้านคติความเชื่อที่เชื่อว่ากะละแมเป็นขนมหวานที่นำความสุขและความหวานชื่นมาสู่ชีวิต 2. ภูมิปัญญาด้านการประกอบอาชีพที่พบว่ามีการนำกะละแมที่เคยทำในช่วงเทศกาลมาต่อยอดเป็นอาชีพของครอบครัว 3. ภูมิปัญญาด้านการสร้างสรรค ชาวมอญบางตะไนย์ได้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือในการช่วยผลิตและนำพาสติมาเป็นบรรจุภัณฑ์แทนใบตองเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสะดวกในการจัดจำหน่าย

คำสำคัญ: ภูมิปัญญา, กลุ่มชาติพันธุ์มอญ, กะละแม

บทนำ

ชาวมอญเป็นชนชาติที่เคยเจริญรุ่งเรืองในอดีต มีภาษา วัฒนธรรม และประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ประเทศมอญตั้งอยู่ในภูมิภาคที่อุดมสมบูรณ์ เป็นอู่อารยธรรม และมีเมืองท่าออกทะเลทำการค้าขายกับต่างชาติได้ และด้วยความอุดมสมบูรณ์นี้เอง ทำให้ชาวมอญถูกพม่ารุกรานหลายครั้ง จนในที่สุดต้องเสียแผ่นดินไปเมื่อปี พ.ศ. 2300 (Mackaman, 2009, preface) ชาวมอญอพยพเข้าสู่ประเทศไทย 9 ครั้ง ตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ครั้งที่สำคัญเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 1600 เมื่อพม่าและมอญต่อสู้เพื่อแย่งดินแดน ทำให้ชาวมอญเลือกย้ายถิ่นฐานเข้ามาอยู่ในประเทศไทย พระมหากษัตริย์ไทยได้โปรดเกล้าฯ ให้ชาวมอญตั้งบ้านเรือนและพระราชทานที่ทำกินสองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา ตั้งแต่จังหวัดปทุมธานีจนถึงจังหวัดสมุทรปราการ รวมถึงตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ชุมชนบางตะไนย์ตั้งอยู่ที่ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี มีเนื้อที่ประมาณ 4.12 กิโลเมตร

(2,575 ไร่) ซึ่งจะมีองค์การบริหารส่วนตำบลบางตะไนย์ตั้งอยู่เลขที่ 43/8 หมู่ที่ 5 ตำบลบางตะไนย์ 18 อำเภอปากเกร็ด และมีการแบ่งการปกครองตามลักษณะปกครองท้องที่เป็น 5 หมู่บ้าน คือ หมู่ที่ 1 บ้านตาล หมู่ที่ 2 บ้านน้อย หมู่ที่ 3 บ้านเตย หมู่ที่ 4 บ้านแหลม หมู่ที่ 5 บ้านแหลมเหนือ ตามหลักฐานการทะเบียนราษฎร ณ เดือนตุลาคม พ.ศ. 2567 ตามประกาศสำนักทะเบียนกลาง กรมการปกครองตำบลบางตะไนย์ มีประชากร 6,889 คน โดยยังไม่รวมประชากรแฝง เป็นผู้ชาย 3,211 คน เป็นผู้หญิง 3,768 คน ความหนาแน่นของประชากรโดยเฉลี่ย 1,672 คนต่อตารางกิโลเมตร มีครัวเรือนรวมทั้งสิ้น 747 ครัวเรือน

ตั้งแต่สมัยธนบุรี สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชโปรดเกล้าฯ ให้ชาวมอญมาตั้งถิ่นฐานที่บ้านปากเกร็ด และในปี พ.ศ. 2365 เจ้าพระยาบวรราชนายกฯ ได้รับครอบครัวมอญจากเมืองมอญอยู่ที่ตำบลบางตะไนย์ และชุมชนอื่นๆ จนถึงปัจจุบัน ชุมชนเหล่านี้มีวิถีชีวิตที่เชื่อมโยงกับแม่น้ำเจ้าพระยาและลำคลองหลายสายที่ชาวบ้านใช้น้ำในการทำนาและทำมาหากินในชุมชน ซึ่งวิถีชีวิตริมแม่น้ำเจ้าพระยาของชาวมอญบางตะไนย์มีหลายชุมชน เช่น ชุมชนบ้านตาลและชุมชนบ้านคำหนักเหนือ โดยมีวัดคำหนักเหนือเป็นวัดมอญประจำชุมชน ทั้งนี้ ชาวบ้านยังคงประกอบอาชีพตามแบบฉบับวิถีมอญดั้งเดิม เช่น การทำเครื่องหอมและการทำข้าวหมากกรรมถึงการสืบทอดงานฝีมือมอญ นอกจากนี้ ชาวมอญบางตะไนย์ยังคงรักษาขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม รวมถึงอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ซึ่งมีการใช้วัตถุดิบท้องถิ่นเป็นส่วนประกอบสำคัญ (Bang Tanai Subdistrict Administrative Organization, 2024)

สรุปได้ว่า ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี เป็นหนึ่งในชุมชนมอญเก่าแก่ที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ชุมชนนี้ไม่เพียงแต่มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานตั้งแต่ยุคอยุธยา แต่ยังคงรักษาวัฒนธรรมและวิถีชีวิตดั้งเดิมไว้ได้อย่างเหนียวแน่น โดยเฉพาะในด้านอาหารพื้นบ้านที่มีเอกลักษณ์และสะท้อนภูมิปัญญาท้องถิ่น ตำบลบางตะไนย์มีความพิเศษในด้านการผสมผสานวัฒนธรรมจากมอญ ไทย และชาติพันธุ์อื่นๆ ที่สืบทอดกันมาหลายยุคสมัย ทำให้ที่นี่เป็นแหล่งศึกษาภูมิปัญญาด้านอาหารที่สำคัญ

ทั้งนี้อาหารคาวหวานที่ใช้ในเทศกาลวันสำคัญ ๆ ของชาวมอญ มีหลายชนิดด้วยกัน และในวันสำคัญ ๆ ก็จะมีอาหารคาวหวานที่ชาวมอญจัดทำขึ้นเป็นกรณีพิเศษ เช่น วันสงกรานต์ เป็นวันที่ชาวมอญจะให้ความสำคัญโดยทุกคนจะจัดเตรียมอาหารเพื่อใช้ในการทำบุญ ทำทาน ไม่ว่าจะเป็นอาหารคาว หวาน ของว่างและอาหารเกือบทุกประเภทที่นำมาใช้ในงานเทศกาลสงกรานต์ของชาวมอญ ก็จะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ด้วยผ่านกรรมวิธีการทำแบบดั้งเดิม เช่น ข้าวแช่ กะละแม ขมจีน น้ำยา น้ำพริก และข้าวเหนียวแดง

กะละแม เป็นหนึ่งในอาหารที่มีบทบาทสำคัญในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญบางตะไนย์ มีวิธีการผลิตที่คงไว้ซึ่งกรรมวิธีแบบดั้งเดิม แม้ว่าวัตถุดิบบางส่วนอาจหาซื้อจากท้องตลาด แต่ขั้นตอนการทำยังคงสะท้อนความพิถีพิถันและการรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น การศึกษานี้มุ่งเน้นการสำรวจและนำเสนอคุณค่าและความสำคัญของกระบวนการทำกะละแม โดยเชื่อว่าจะช่วยสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมด้านอาหารของชุมชนมอญบางตะไนย์ และยังสามารถเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมอาหารของกลุ่มชาติพันธุ์มอญต่อไป ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาภูมิปัญญาด้านอาหารที่ปรากฏในกระบวนการทำกะละแมของชาวมอญบางตะไนย์ เพื่อเป็นการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมด้านอาหารหวานของกลุ่มชาติพันธุ์มอญบางตะไนย์

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาภูมิปัญญาการทำกะละแมของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

บทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาภูมิปัญญาด้านวัฒนธรรมอาหารประเภทกะละแมในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้สามารถแบ่งได้เป็นหลายส่วน ประกอบไปด้วย ภูมิปัญญาด้านอาหาร วัฒนธรรมของชาวมอญ ความสำคัญของประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญ และวัฒนธรรมการทำขนมในชุมชนมอญ รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นในการทำกะละแม โดยอ้างอิงจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้านอาหารหมายถึงความรู้และทักษะที่สะสมมาในชุมชน โดยมีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น อาหารไม่เพียงแต่เป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิต แต่ยังสะท้อนถึงวิถีชีวิต ความเชื่อ และประเพณีของชุมชน Maikrueakaw et al. (2017, p. 278) การศึกษาเกี่ยวกับอาหารพื้นบ้านแสดงให้เห็นถึงการคัดสรรวัตถุดิบ วิธีการปรุง และการบริโภคที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและสังคม Treenumit (2010, p. 5)

ชาวมอญเป็นหนึ่งในกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานในประเทศไทย โดยเฉพาะในพื้นที่ภาคกลาง วัฒนธรรมของชาวมอญมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น เช่น ภาษา การแต่งกาย และการปฏิบัติทางศาสนา (Mackaman, 2009, preface) ในส่วนของวัฒนธรรมด้านอาหาร ชาวมอญมีอาหารที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น ขนมจีน น้ำยา และน้ำพริก ซึ่งมีการสืบทอดมาตั้งแต่อดีต (Chandrasiri et al., 2006, pp. 35-40)

ประเพณีสงกรานต์เป็นเทศกาลที่มีความสำคัญในวัฒนธรรมไทยและมอญ เป็นช่วงเวลาที่ชุมชนร่วมกันทำบุญ สรงน้ำพระ และรดน้ำดำหัวผู้ใหญ่ ในชุมชนบางตะไนย์ ประเพณีสงกรานต์มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความสามัคคีและความสัมพันธ์ในชุมชน การทำอาหารในช่วงสงกรานต์ เช่น การทำกะละแม ข้าวเหนียวแดง และน้ำยา เป็นส่วนหนึ่งของการเฉลิมฉลองที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมและความร่วมมือในชุมชน (Adsakul, 1999, pp. 123-126)

Ong Bunjoon (2011) ได้อธิบายถึงการจัดงานสงกรานต์ของชาวมอญที่มีมาอย่างยาวนาน โดยเทศกาลสงกรานต์ของชาวมอญจะเริ่มตั้งแต่วันที่ 13-17 เมษายนของทุกปี บรรยากาศของเทศกาลจะมีความคึกคักตั้งแต่ก่อนช่วงวันงาน และมีการทำกิจกรรมทางวัฒนธรรมหลายอย่าง เช่น การแห่ข้าวแช่และการปล่อยปลา ซึ่งถือเป็นการบูชาพระรัตนตรัยและต้อนรับศักราชใหม่ นอกจากนี้ องค์ บรรจุนยังได้เล่าถึงความสำคัญของการกวนกะละแมในเทศกาลนี้ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ครอบครัวและเพื่อนบ้านจะมาร่วมกันทำเพื่อสร้างความสัมพันธ์และความสามัคคีในชุมชน

การกวนกะละแมเป็นส่วนหนึ่งที่ทำไม่ได้ในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญ การกวนกะละแมต้องใช้แรงงานคนเป็นจำนวนมาก ซึ่งตามที่ระบุในบทความของ Ong Bunjoon (2011) การกวนกะละแมต้องใช้กระทะเหล็กขนาดใหญ่ซึ่งเตรียมไว้ใช้สำหรับการนี้โดยเฉพาะ และใช้เวลาในการกวนหลายชั่วโมง นอกจากนี้ พายที่ใช้ในการกวนก็ยังมีลักษณะพิเศษเพื่อรองรับการทำขนมที่มีความเหนียว ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องใช้ความร่วมมือจากหลายคน

พิธีสงกรานต์ของชาวมอญยังรวมถึงการทำบุญต่าง ๆ ซึ่งกะละแมและข้าวเหนียวแดงก็เป็นขนมที่มักจะถูกนำมาใช้ในเทศกาลนี้ โดยมีการกวนในปริมาณมากและใช้เวลานาน (Samet Subdistrict Municipality Education Division, n.d) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากะละแมเป็นส่วนสำคัญของประเพณีและมีความหมายทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง นอกจากนี้ยังพบว่ากะละแมของตรอกข้าวเม่านี้อาจมีการกวนแบบดั้งเดิมโดยใช้กะทิและน้ำตาลมะพร้าวจากแม่กลอง ซึ่งเป็นการรักษาความดั้งเดิมและภูมิปัญญาท้องถิ่นในการทำขนม กะละแมที่ได้จากกระบวนการนี้มีรสชาติหวานมัน กลมกล่อม และมีกลิ่นหอมของกะทิ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของกะละแมที่ทำในชุมชนชาวมอญและไทย (Sawangkan, 2001)

การพัฒนาเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมมีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวมอญบางตะไนย์ การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการผลิตอาหาร การซื้อวัตถุดิบจากตลาด และการปรับเปลี่ยนสูตรอาหารเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับหลักทฤษฎีการปรับตัวทางวัฒนธรรมที่กล่าวถึงการที่วัฒนธรรมต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมใหม่และความต้องการของสังคม (Dongsombat, et al., 2019, pp.160-161)

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น แสดงให้เห็นว่ากะละแมเป็นขนมที่มีความสำคัญในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญและชุมชนอื่น ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของกระบวนการที่ต้องใช้แรงงานคนและความร่วมมือของคนในชุมชน นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมการทำขนมกับวิถีชีวิตและความเชื่อของชาวมอญ ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนานและควรค่าแก่การศึกษาและรักษา

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมุ่งเน้นการศึกษามุมปัญญาด้านวัฒนธรรมอาหารประเภทกะละแมในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้วรวบรวมข้อมูล

- 1.1 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับประวัติชาติมอญ
- 1.2 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับวันสงกรานต์ของชาวมอญ
- 1.3 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี
- 1.4 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับกะละแมของชาวมอญที่ใช้ในเทศกาลวันสงกรานต์

1.5 ศึกษาค้นคว้าหาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลภาคสนาม

2.1 ผู้วิจัยยื่นขอจริยธรรมวิจัยในมนุษย์จากมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยและได้รับใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน รหัสโครงการ S14014/2566

2.2 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับผู้ใหญ่บ้านในตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี เพื่อให้ติดต่อชาวมอญที่มีความสามารถในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับกะละแมในเทศกาลวันสงกรานต์ของชาวมอญ โดยเฉพาะป้าแดง (แดง สร้อยอากาศ) อายุ 69 ปี ผู้ซึ่งเริ่มทำกะละแมตั้งแต่อายุ 50 ปีและสืบทอดภูมิปัญญานี้จากพ่อแม่

2.3 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับผู้นำชุมชนในตำบลบางตะไนย์ เพื่อเข้าศึกษาครัวเรือนมอญที่ยังคงทำกะละแมสำหรับเทศกาลสงกรานต์ สัมภาษณ์ป้าแดงเกี่ยวกับวิธีการทำกะละแมในช่วงเทศกาลสงกรานต์ ซึ่งในหนึ่งวันของเทศกาลจะทำได้มากถึง 100 กิโลกรัม โดยยังคงใช้มือในการกวนหลายชั่วโมง

2.4 ผู้วิจัยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและมีการตรวจสอบข้อมูลโดยตัวแทน/นักปราชญ์ชาวมอญบางตะไนย์ที่มีความรู้เกี่ยวกับอาหารในวันสงกรานต์

3. ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ศึกษากะละแมที่ใช้ในเทศกาลสงกรานต์ของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

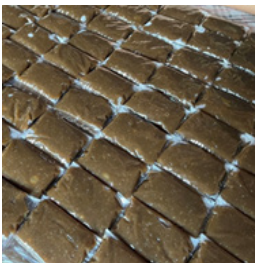
3.2 วิเคราะห์ภูมิปัญญาที่ปรากฏในกะละแมของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี

4. สรุปผลอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัย

กะละแมเป็นขนมหวานที่ชาวมอญนิยมทำในช่วงเทศกาลสงกรานต์เพื่อนำมาใช้ในการทำบุญและแจกจ่าย ทั้งนี้กะละแมที่ทำในกลุ่มชาวมอญพบว่า มี 2 ชนิดคือ กะละแมเม็ดและกะละแมแบ่ง โดยกะละแมเม็ดเป็นกะละแมที่ทำจากข้าวเหนียวที่นำมาเคี้ยวในน้ำกะทิจนขึ้นแล้วผสมน้ำตาลเคี่ยวจนแห้ง ส่วนกะละแมแบ่ง จะทำจากแป้งข้าวเหนียว ทั้งนี้ ขั้นตอนในการทำกะละแมทั้ง 2 ชนิด จะมีลักษณะที่คล้ายกัน ต่างกันเพียงวัตถุดิบที่ใช้ในการทำกะละแม ซึ่งขั้นตอนในการทำกะละแมของชาวมอญจะต้องสร้างเตาด้วยการขุดหลุมขนาดใหญ่เพื่อให้อุณหภูมิเหมาะสมในการกวนที่มีขนาดใหญ่ได้ เช่น กระทะใบบัว นอกจากนี้หลุมที่สร้างเป็นเตาแบบโบราณนั้นจะต้องมีช่องสำหรับใส่ฟืนและจะต้องระบายอากาศได้ดี ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการกวนกะละแมที่ขาดไม่ได้คือ ไม้พายหรือไม้พายเหล็กหัวแบนเพราะจะต้องกวนอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ส่วนผสมทั้งหมดไหม้ไม่ติดกันกระทะ อย่างไรก็ตาม กะละแมเม็ดและกะละแมแบ่งจะมีขั้นตอนในการใส่ส่วนผสมที่แตกต่างกัน กล่าวคือ กะละแมเม็ดจะต้องต้มข้าวเหนียวกับกะทิพร้อมกันจึงจะใส่น้ำตาลได้และจะต้องใช้เวลาในการกวนนานกว่ากะละแมแบ่งข้าวเหนียว แต่หากเป็นกะละแมแบ่งข้าวเหนียวจะใส่น้ำตาล น้ำกะทิและแป้งข้าวเหนียวไปพร้อม ๆ กัน (Bunpuek, 2022, pp. 147-149)

จากการศึกษาข้อมูลภาคสนามที่ตำบลบางตะไนย์ อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี พบว่า ชาวมอญบางตะไนย์นิยมทำกะละแมในช่วงเทศกาลสงกรานต์เช่นกันโดยจะมีกรรมวิธีและขั้นตอนที่ส่วนใหญ่ยังเป็นแบบดั้งเดิมแม้ว่าสภาพสังคมจะเปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือ การนำข้าวเหนียวมาเป็นวัตถุดิบทำกะละแมโดยจะนำข้าวเหนียวมาแช่ค้างคืนและจะคั้นกะทิเอง เพื่อให้ได้น้ำกะทิที่เข้มข้นทำให้กะละแมของชาวมอญบางตะไนย์มีจุดเด่นอยู่ที่ความเหนียวหนึบและรสชาติหวานมันของกะทิ มีกลิ่นหอม เมื่อสัมผัสเนื้อกะละแมจะนุ่มหนึบ นอกจากนี้ในช่วงเทศกาลสงกรานต์การกวนกะละแมยังถูกนำมาเป็นกิจกรรมการแสดงเพื่อให้คนรุ่นหลังได้เข้าใจถึงกระบวนการขั้นตอนการกวนกะละแมเช่นกัน



ภาพที่ 1 กะละแม

ที่มา: MR. Lyu Yang (2023)

ดังนั้นจากกล่าวได้ว่าชาวมอญบางตะไนย์ได้ผลิตกะละแมจากข้าวเหนียวหรือที่เรียกว่ากะละแมเม็ด ที่มีขั้นตอนสอดคล้องกับข้างต้นและแม้ว่ากระบวนการในการทำกะละแมข้าวเหนียวจะมีขั้นตอนที่ซับซ้อนกว่าการทำกะละแมแปงข้าวเหนียว แต่ก็ทำให้ได้กะละแมที่มีคุณภาพและมีรสชาติที่อร่อยทั้งนี้การทำกะละแมเม็ดจะต้องหาแรงงานหรือต้องมีสมาชิกในครอบครัวที่เป็นแรงงานผู้ช่วยมาช่วยกันกวนกะละแมอยู่ตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ชาวมอญบางตะไนย์หลายครอบครัวเลิกทำกะละแมเอง และคงเหลือเพียงครอบครัวเดียว คือ นางแดง สร้อยอากาศ หรือป้าแดง ที่ยังคงทำกะละแมเม็ดและได้ยึดเป็นอาชีพส่งผลให้ช่วงเทศกาลสงกรานต์ป้าแดงจะมียอดสั่งจองกะละแมจำนวนมากทั้งในและนอกพื้นที่บางตะไนย์เป็นประจำทุกปี ด้วยกะละแมเป็นอาหารหวานที่ชาวมอญบางตะไนย์จะนิยมใช้เป็นของหวานในเทศกาลสงกรานต์ แม้ว่าหลาย ๆ ครอบครัวจะไม่ได้ทำกะละแมแล้วก็ตามแต่ก็ยังคงมีธรรมเนียมในการนำกะละแมมาใช้ในงานบุญสงกรานต์อย่างต่อเนื่องทุกปี



ภาพที่ 2 นางแดง สร้อยอากาศ

ที่มา: MR. Lyu Yang (2023)

ขั้นตอนการเตรียมทำกะละแมของป้าแดงพบว่า ก่อนช่วงเทศกาลสงกรานต์คือประมาณวันที่ 8-13 เมษายน ของทุกปี ญาติพี่น้องจะต้องมารวมกันกวนกะละแมเพื่อจำหน่ายให้แก่คนในชุมชนและทำบุญตลอดทั้งแจกจ่ายกันภายในครอบครัว ชุมชนโดยจะมีขั้นตอนการเตรียมอุปกรณ์และวัตถุดิบที่เพิ่มขึ้นมากกว่าวันปกติที่ทำขาย ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์พบว่าป้าแดงและครอบครัวจะกวนกะละแมไม่ต่ำกว่า 3 กระทะ ซึ่งต้องใช้เวลาในการเตรียมวัตถุดิบและการกวนกะละแมหลายวันก่อนที่จะถึงวันสงกรานต์



ภาพที่ 3 การกวนกะละแมในงาน
ที่มา: MR. Lyu Yang (2023)

ขั้นตอนการเตรียมวัตถุดิบ

วัตถุดิบและอุปกรณ์ในการทำกะละแม/กระทะ (1 กระทะได้กะละแม 15 กิโลกรัม) ดังนี้

1. ข้าวเหนียว 3 กิโลกรัม
2. กะทิ 9 กิโลกรัม
3. น้ำตาลปี๊บ 6 กิโลกรัม

ทั้งนี้ หากใช้ข้าวเหนียวมากกว่า 3 กิโลกรัม กะทิและน้ำตาลปี๊บต้องเพิ่มสัดส่วน

ขั้นตอนการเตรียมน้ำกะทิ

กะทิเป็นวัตถุดิบสำคัญที่ช่วยเพิ่มความเข้มข้นและความหอมให้กับกะละแม การเตรียมกะทิจึงต้องพิถีพิถัน ดังนี้

1. เลือกมะพร้าวหัวที่มีความพอดี ไม่อ่อนหรือแก่เกินไป
2. ปอกเปลือกมะพร้าวและแช่น้ำมะพร้าวออก จากนั้นนำเนื้อมะพร้าวไปเตรียมขูด
3. คั้นกะทิอย่างระมัดระวัง โดยใส่น้ำลงไปทีละน้อย และนวดเพื่อให้ได้หัวกะทิที่มี

ความเข้มข้น ไม่ควรเติมน้ำมากเกินไปในคราวเดียว เพื่อหลีกเลี่ยงกะทิที่บางเกินไปและไม่มีการลิ้นหอม

ขั้นตอนการทำกะละแม

1. เตรียมข้าวเหนียวโดยแช่น้ำประมาณ 6 ชั่วโมง จนข้าวเหนียวสามารถบดด้วยมือได้
2. เมื่อแช่ข้าวเหนียวได้ที่แล้ว ให้เทน้ำซ้อออก นำข้าวเหนียวใส่กระทะ พร้อมใส่น้ำต้มสุกประมาณ 10 ลิตร
3. กวนข้าวเหนียวในกระทะโดยใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง จนข้าวเหนียวเริ่มและกลายเป็นแป้ง

4. เติมกะทิที่เตรียมไว้ลงไป แล้วกวนต่ออีกประมาณ 1 ชั่วโมง 30 นาที จนกะทิงวดและข้นพอเหมาะ



ภาพที่ 4 กะทิที่เตรียมไว้
ที่มา: MR. Lyu Yang (2023)

5. ใส่น้ำตาลปี๊บกวนต่อไปจนเหนียวประมาณ 2.30 ชั่วโมง จนกว่าจะได้ความเหนียวและวัตถุดิบมีสีน้ำตาลเข้มและเมื่อนำกะละแมมาทดสอบจะได้เนื้อที่ไม่เหนียวมากเกินไป เพราะไม่มีส่วนผสมแป้ง แต่เป็นส่วนผสมที่ทำจากข้าวเหนียวจึงทำให้มีรสชาติที่นุ่ม กลมกล่อม และมีความサクจากเนื้อข้าวเหนียว ซึ่งถือว่าเป็นการกวนกะละแมที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 5 ใส่น้ำตาลกวนต่อไป
ที่มา: MR. Lyu Yang (2023)

6. เมื่อนำกะละแมมาทดสอบจะได้เนื้อที่ไม่เหนียวมากเกินไป เพราะไม่มีส่วนผสมแป้ง แต่เป็นส่วนผสมที่ทำจากข้าวเหนียว ระยะเวลาในการกวนเพื่อทำให้กะละแมมีรสชาติที่นุ่ม กลมกล่อม ต้องใช้เวลา 4-6 ชั่วโมงจึงจะทำให้ได้กะละแมที่มีความサクจากเนื้อข้าวเหนียว เมื่อเคี้ยวจะกรุบ ๆ จึงถือว่าเป็นการกวนกะละแมเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 6 กะละแมที่กำลังเสร็จ
ที่มา: MR. Lyu Yang (2023)

จะเห็นได้ว่าขั้นตอนการทำกะละแมที่ตำบลบางตะไนย์ ผู้วิจัยพบว่าวัตถุดิบและขั้นตอนในการกวนกะละแมคล้ายกันกับในอดีตคือ ทำมาจากข้าวเหนียวและใช้ส่วนผสมคือกะทิที่ขูดขึ้นเอง ที่สำคัญยังใช้แรงงานของคนในครอบครัว แม้ว่าจะไม่ได้กวนบนเตาฟืนแต่ก็ได้กะละแมที่มีรสชาติหอมด้วยกะทิเมื่อเคี้ยวจะกรุบ ๆ เหนียว นุ่ม ปัจจุบันแม้ว่าสภาพชุมชนจะเปลี่ยนไปไม่เอื้อต่อการให้สร้างเตาไฟแบบโบราณด้วยต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและการจัดหาฟืนที่เป็นวัสดุที่สำคัญโดยป่าแดงหันมาใช้เตาแก๊สซึ่งทำให้ลดระยะเวลาในการกวนกะละแมลดลงจากเดิมที่เคยใช้เวลาในการกวน 7-8 ชั่วโมงต่อหนึ่งกระทะเหลือเพียง 4-6 ชั่วโมงต่อหนึ่งกระทะเท่านั้นเพราะไฟจากเตาแก๊สจะมีความแรงสม่ำเสมอกว่าการใช้เตาฟืนแต่กะละแมก็ยังมีกลิ่นหอมและความเหนียวหนึบที่อร่อยดังเดิมด้วยส่วนผสมและวัตถุดิบที่ใช้

จากการศึกษากระบวนการการทำกะละแมของชาวมอญตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรีทำให้ผู้วิจัยได้พบภูมิปัญญาในกระบวนการและขั้นตอนการผลิตกะละแมของชุมชนบางตะไนย์ ได้แก่ ภูมิปัญญาประเภทคติความเชื่อ ภูมิปัญญาประเภทเพื่อการประกอบอาชีพในท้องถิ่น และภูมิปัญญาที่เป็นการสร้างสรรค์ ดังนี้

ภูมิปัญญาประเภทคติความเชื่อ กะละแมเป็นอาหารหวานที่สำคัญในเทศกาลสงกรานต์ซึ่งนับว่าเป็นเทศกาลที่สำคัญของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ โดยชาวมอญเชื่อว่าการกินกะละแมจะทำให้ชีวิตหอมหวานและเต็มไปด้วยความสุข และหากอยู่ในพิธีแต่งงานกะละแมจะสื่อถึงชีวิตคู่ที่หวานชื่นและเป็นหนึ่งเดียวกัน นอกจากนี้กะละแมยังใช้เป็นสินสอดหรือของขวัญที่ระลึกให้แก่ผู้ร่วมงานที่ขาดไม่ได้เช่นกัน

ภูมิปัญญาประเภทเพื่อการประกอบอาชีพในท้องถิ่น การทำกะละแมเคยเป็นกิจกรรมที่ทำกันในครอบครัว แต่ปัจจุบันมีเพียงครอบครัวของนางแดง สร้อยอากาศ หรือป่าแดงเท่านั้นที่ยังคงทำขนมดังกล่าวและยึดเป็นอาชีพโดยได้มีกระบวนการทำแบบโบราณ ทำให้ขนมมีรสชาติอร่อยและเป็นที่ยอมรับทั้งในพื้นที่และนอกพื้นที่

ภูมิปัญญาที่เป็นการสร้างสรรค์ ที่มีลักษณะของการต่อยอดและการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน โดยการนำเทคโนโลยีและบรรพบุรุษสมัยใหม่มาใช้ในกระบวนการผลิตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและความสะดวกในการจัดจำหน่าย ดังที่ปรากฏว่าบ้านแดงได้นำเครื่องมือระบบไฟฟ้าเข้ามาช่วยในกระบวนการผลิตกะละแม เช่น เครื่องขุดมะพร้าวไฟฟ้า หรือแม้กระทั่งการนำเตาแก๊สที่เป็นเตาไฟฟ้าให้ความสะดวกและรวดเร็วกว่าการใช้เตาฟืนมาเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนการผลิตให้มีประสิทธิภาพและลดระยะเวลา

นอกจากนี้บ้านแดงได้ปรับเปลี่ยนบรรพบุรุษจากเดิมเคยใช้ใบตองที่ต้องเสียเวลาในการทำความสะอาด การตัดแต่งให้สวยงามก็ถูกเปลี่ยนมาใช้ถุงพลาสติกแทนเพื่อความสะดวกและยืดอายุการเก็บรักษา รวมทั้งได้นำเทคโนโลยีการสื่อสารมาช่วยส่งเสริมการขายด้วยการส่งจองผ่านทางโทรศัพท์และทางไลน์ด้วย

ผู้นำท้องถิ่นได้แก่ องค์การบริหารส่วนตำบล (อบต.) ได้เห็นความสำคัญและตระหนักถึงวัฒนธรรมของชาวมอญจึงได้จัดกิจกรรมในช่วงวันสงกรานต์เพื่อเป็นการสืบสานให้คนทั่วไปได้เรียนรู้วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์อีกกลุ่มหนึ่งที่อยู่ในประเทศไทยซึ่งนอกจากจะจัดประเพณีรำน้ำขอพรในวันสงกรานต์แล้วยังมีกิจกรรมเชิญชวนร่วมกันกวนกะละแมภายในงานที่นับว่าเป็นจุดเด่นของงานเฉลิมฉลองเทศกาลสงกรานต์

จากการศึกษาเรื่อง “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้านอาหารในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอบางเกรด จังหวัดนนทบุรี” พบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่สามารถพัฒนา ต่อยอดให้คนในชุมชนได้มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น มีรายได้ที่มั่นคงและชุมชนมีความยั่งยืนด้วยการสืบสานรักษาวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามสืบต่อกันมา

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้านอาหารในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญ ตำบลบางตะไนย์ อำเภอบางเกรด จังหวัดนนทบุรี พบว่าแม้ว่าสภาพชุมชนและวิถีชีวิตของชาวบ้านจะมีการเปลี่ยนแปลง แต่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการทำกะละแมยังคงได้รับการสืบทอดและปรับปรุงให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

ในขั้นตอนการทำกะละแมที่ตำบลบางตะไนย์ วัตถุประสงค์และวิธีการกวนกะละแมยังคงคล้ายกับในอดีต คือใช้ข้าวเหนียวและกะทิที่ขูดขึ้นเอง อีกทั้งยังใช้แรงงานของคนในครอบครัว แม้ว่าจะไม่ได้อบรมเตาฟืนแต่ก็ได้กะละแมที่มีรสชาติดมของกะทิ เคี้ยวแล้วกรุบ ๆ เหนียว นุ่ม บ้านแดงผู้สืบทอดภูมิปัญญานี้ได้ปรับมาใช้เตาแก๊สแทนเตาฟืน เนื่องจากปัญหาด้านความปลอดภัยและความสะดวกในการจัดหาฟืน ทำให้ลดระยะเวลาในการกวนกะละแมลงจาก 7-8 ชั่วโมงต่อหนึ่งกระทะเหลือเพียง 4-6 ชั่วโมงต่อหนึ่งกระทะ แต่ยังคงความอร่อยและกลิ่นหอมของกะละแมได้เช่นเดิม

การศึกษาได้พบภูมิปัญญาท้องถิ่นสามประเภท ได้แก่

ภูมิปัญญาประเภทคติความเชื่อ: กะละแมเป็นอาหารหวานที่สำคัญในเทศกาลสงกรานต์ของชาวมอญ โดยเชื่อว่าการกินกะละแมจะทำให้ชีวิตหอมหวานและเต็มไปด้วยความสุข นอกจากนี้ยังใช้ในพิธีแต่งงานเพื่อสื่อถึงชีวิตคู่ที่หวานชื่นและเป็นหนึ่งเดียวกัน

ภูมิปัญญาประเภทเพื่อการประกอบอาชีพในท้องถิ่น: การทำกะละแมเป็นกิจกรรมในครอบครัว แต่ปัจจุบันมีเพียงครอบครัวของป้าแดงที่ยังคงทำกะละแมเป็นอาชีพ โดยใช้กระบวนการทำแบบโบราณ ทำให้ชนมมีรสชาติอร่อยและเป็นที่ยอมรับ

ภูมิปัญญาที่เป็นการสร้างสรรค: การนำเทคโนโลยีและบรรจุกภัณฑ์สมัยใหม่มาใช้ในการกระบวนการผลิตเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสะดวกในการจัดจำหน่าย เช่น การใช้เครื่องชูดมะพร้าวไฟฟ้าและเตาแก๊ส รวมถึงการเปลี่ยนบรรจุภัณฑ์จากใบตองเป็นถุงพลาสติกเพื่อความสะดวกและยืดอายุการเก็บรักษา นอกจากนี้ยังใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในการสั่งจองผลิตภัณฑ์

องค์กรบริหารส่วนตำบล (อบต.) ได้จัดกิจกรรมในช่วงวันสงกรานต์เพื่อสืบสานและเผยแพร่วัฒนธรรมชาวมอญแก่คนทั่วไป ซึ่งรวมถึงกิจกรรมการกวักกะละแมที่เป็นจุดเด่นของงานเฉลิมฉลองเทศกาลสงกรานต์

จากการศึกษาเรื่อง “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้านอาหารในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญตำบลบางตะไนย์” พบว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่สามารถพัฒนาและต่อยอดให้คนในชุมชนมีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น มีรายได้ที่มั่นคง และชุมชนมีความยั่งยืนด้วยการสืบสานรักษาวัฒนธรรมประเพณีที่ดำรงสืบต่อกันมา

การศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้านอาหารในประเพณีสงกรานต์ของชาวมอญตำบลบางตะไนย์ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี พบว่ามีลักษณะเฉพาะการสืบทอดและการปรับตัวของวัฒนธรรมอาหารในท้องถิ่นที่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Sukhapirom (2021, pp. 71-72) ที่กล่าวถึงวัฒนธรรมอาหารมอญในอำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี พบว่าชาวมอญในพื้นที่ดังกล่าวได้มีการสืบทอดและเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารอย่างกว้างขวาง

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษภาคสนามพบว่า การสืบทอดและการปรับตัวของวัฒนธรรมอาหารชาวมอญในตำบลบางตะไนย์มีการสืบทอดวัฒนธรรมอาหารจากรุ่นสู่รุ่นเพื่อให้สอดคล้องกับสังคมยุคใหม่และการพัฒนาของเทคโนโลยี ที่อาจส่งผลให้บางประเพณีต้องมีการปรับเปลี่ยนไป ดังที่ปรากฏกระบวนการผลิตกะละแม จากเดิมที่เคยเป็นกิจกรรมสำคัญในชุมชนได้ถูกแทนที่ด้วยการซื้อเนื่องจากความสะดวกรวดเร็ว ที่สำคัญสภาพครอบครัวปัจจุบันไม่มีเวลาและแรงงานจำนวนมากที่จะมาร่วมกันทำกะละแม สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนมอญในบางตะไนย์ การเปลี่ยนแปลงนี้สอดคล้องกับหลักทฤษฎีการปรับตัวทางวัฒนธรรมที่กล่าวถึงการที่วัฒนธรรมต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมใหม่และความต้องการของสังคม (Dongsombat et al., 2019, pp. 160-161) ดังที่ปรากฏในการศึกษา

การปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมความเชื่อของชุมชนบ้านคำแย ตำบลดน อำเภอบ้านดง จังหวัดมหาสารคาม

นอกจากนี้ชาวมอญในบางตะไนย์ยังนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการเผยแพร่วัฒนธรรมอาหารของตนโดยมีองค์การบริหารตำบล (อบต.) เป็นผู้ขับเคลื่อนโดยนำวัฒนธรรมของชาวมอญมาเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์และช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ และยังเชิญชวนชาวมอญที่มีองค์ความรู้ในกระบวนการผลิตกะละแมมาสาธิตในช่วงเทศกาลสงกรานต์ซึ่งเป็นการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในท้องถิ่นและเสริมสร้างเศรษฐกิจของชาวมอญในพื้นที่ แนวทางนี้แสดงถึงศักยภาพของชาวมอญที่พร้อมที่จะก้าวเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาท้องถิ่นให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว สร้างรายได้และความยั่งยืนให้แก่ชุมชน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. การศึกษานี้ช่วยให้เข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลงและการวิวัฒนาการของวัฒนธรรมในท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง
2. การอนุรักษ์และส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น: การศึกษากระบวนการทำกะละแมและความเชื่อทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง ทำให้เกิดการรับรู้และตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถสืบทอดและอนุรักษ์ต่อไปยังรุ่นหลังได้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ภาครัฐควรมีการสนับสนุนการพัฒนาองค์ความรู้ของคนในชุมชนเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจท้องถิ่น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบภูมิปัญญาด้านอาหารของชาวมอญในภูมิภาคต่าง ๆ เช่น บ้านโป่ง (ราชบุรี) ศาลาแดงเหนือ (ปทุมธานี) และบางตะไนย์ (นนทบุรี) เพื่อให้เห็นอัตลักษณ์ของวัฒนธรรม ประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์อันแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาที่มีอยู่ในกลุ่มชน เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็งและยั่งยืน

References

- Adsakul, S. (1999). Maintaining the cultural identity of the Mon people: a case study of the Ban Muang Mon community, Ban Muang Subdistrict, Ban Pong District, Ratchaburi Province (Research Report). Chulalongkorn University, Bangkok. (In Thai)
- Ampai, M. (2009a). Project to preserve and revive the Mon language by creating literature. For Mon youth, Ban Pong District, Ratchaburi Province.

- Bangkok: Office of the Science Promotion Board, Research and innovation. (In Thai)
- Bunpuek, P. (2022). **Mon's Cultural Heritage in Thailand** (1st ed.). Nonthaburi: Learning Center Project for the Multiple Intelligence Community Information Library Office Sukhothai Thammathirat Open University. Retrieved from <https://library.stou.ac.th> (In Thai)
- Bunjoon, O. (2011). Songkran Kalamae (Kwan Hakor). **Arts and Culture**, 32 (4), 42–45. (In Thai)
- Chamnong T. (2010). **Transmitting local cultural wisdom regarding local food of the Bang Kradi community** (Doctoral dissertation). Bansomdejchaopraya Rajabhat University. (In Thai)
- Dongsombat, S., Meethaisong, T., & Bangperg, K. (2019). Adaptation to the Change in the Culture and Belief of the Community of Tamyae Village, Khaen Sub-District, Wapi Pathum District, Maha Sarakham Province. **KKU International Journal of Humanities and Social Sciences**, 9 (3), 144–164. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/KKUJ/article/view/209670/158163> (In Thai)
- Mai Krue Kaew, S., Chantharo, P., Apirattanusorn S., & Sutham P. (2017). Local food cultural wisdom and spatial relationships, **Surat Thani Province. Area Based Development Research Journal**, 9 (4), 274–296. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/abcjournal/article/view/106377> (In Thai)
- Wasina C. (2006). **Reversing the legend of Thai folk food - Raman**. Bangkok: Superior Printing House. (In Thai)
- Samet Subdistrict Municipality (n.d.). **Local Wisdom - Knowledge Transfer on Cooking - (Kalamae)**. Retrieved from <https://www.samedcity.go.th/attachments/3185.pdf> (In Thai)
- Sukhapirom, P. (2022). The Roles of Mon Cuisine Culture in Ban Pong District, Ratchaburi Province. **Journal of Humanities and Social Sciences, Burapha University**, 29, (3), 54-75. (In Thai)

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน
ร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ

Action Research to Develop Learning Achievement in Word Formation in
Thai Language for Grade 7 Students using
Game-Based Learning Combined with Smart Paper Game

ชาลิสา หาญกิจ^{1*} / อลงกต ยะไวทย์² / ชิตพล ดีขุนทด³

Chalisa Hankit^{1*} / Alongkot Yawai² / Chitapol Deekoontod³

^{1,2,3} สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล, นครราชสีมา 30000, ประเทศไทย

^{1,2,3} Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Vongchavalitkul University,
Nakhon Ratchasima 30000, Thailand.

* Corresponding author. E-mail: Chalisa_han@vu.ac.th

Received: Sep 23, 2024

Revised: Dec 15, 2024

Accepted: Dec 16, 2024

Abstract

The objectives of this research were: 1) to develop learning achievement in word formation in Thai language for Grade 7 students through game-based learning and smart paper games, 2) to compare the learning achievement in word formation in Thai language for Grade 7 students through game-based learning and smart paper games to the 70% criterion, and 3) to study the satisfaction of Grade 7 students who were developed learning achievement in word formation in Thai language through game-based learning with smart paper games. The research sample consisted of 10 students from Grade 7 during the first semester of the 2024 academic year at Luang Pho Khoon Parisuttho Secondary School. The sample was selected through cluster random sampling. The research was conducted using the action research model, each with four stages: 1) Planning, 2) Action, 3) Observation, and 4) Reflection. Research instruments included: 1) lesson plans, 2) an achievement test, 3) behavior observation forms, 4) student interview records, and 5) satisfaction questionnaires. Data were analyzed using mean, standard deviation, achievement comparison through one-sample t-test, and descriptive conclusions.

The research findings were as follows:

1) The development of learning achievement in word formation in Thai language for Grade 7 students through game-based learning and smart paper games: In the first cycle of the action research, some students made errors in word formation, and their test results fell below the established criteria. These insights were used to refine the approach in the second cycle, which led to students achieving scores above the set criteria in the learning achievement test.

2) The comparison of learning achievement in the first cycle did not meet the 70% criterion, with an average score of 20.80 out of 30, equivalent to 69.33%. In the second cycle, the students met with the 70% criterion, with an average score of 24.80 out of 30, equivalent to 82.67%, indicating that learning achievement using game-based learning combined with smart paper game was significantly higher than the 70% criterion at the .05 level.

3) The satisfaction study of Grade 7 students who developed learning achievement in word formation in Thai language using game-based learning combined with smart paper game found that overall satisfaction was at the highest level, with an average score of 4.76 and a standard deviation of 0.23

Key words: Action Research, Game-Based Learning, Word formation in Thai language, Smart Paper Game

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน อัจฉริยะ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนมัธยมหลวงพอคูณ ประสิทธิ์ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นการวางแผน 2) ขั้นการลงมือปฏิบัติ 3) ขั้นสังเกตการณ์ และ 4) ขั้นการสะท้อนผล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน 4) แบบบันทึกการสัมภาษณ์นักเรียน และ 5) แบบวัดความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบค่าที (t - test) และสร้างข้อสรุปโดยการพรรณนา

ผลวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ ในปฏิบัติการ วงรอบที่ 1 นักเรียนบางคนสร้างคำไม่ถูกต้องและผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จึงนำผลไปปรับปรุงในปฏิบัติการวงรอบที่ 2 จนนักเรียนสามารถทำคะแนนในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะกับเกณฑ์ ร้อยละ 70 ในปฏิบัติการวงรอบที่ 1 โดยภาพรวมไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.80 คิดเป็นร้อยละ 69.33 และปฏิบัติการวงรอบที่ 2 ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.80 คิดเป็น ร้อยละ 82.67 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับ สื่อเกมกระดานอัจฉริยะสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดาน อัจฉริยะ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.23

คำสำคัญ : วิจัยเชิงปฏิบัติการ การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน การสร้างคำในภาษาไทย สื่อเกมกระดานอัจฉริยะ

บทนำ

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติและเป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ ความคิด และวิทยาการต่าง ๆ กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้บรรจุ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก และในสาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย ได้กำหนดให้ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนจะต้องสร้างคำในภาษาไทยได้ (Ministry of Education, 2010) ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาและส่งเสริม ผู้เรียนให้สามารถเข้าใจธรรมชาติและหลักภาษาไทย เพื่อให้สามารถใช้ภาษาไทยได้ถูกต้องและสามารถ สื่อสารได้ตรงตามจุดประสงค์และมีประสิทธิภาพ

จากผลการทดสอบระดับชาติ (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประจำปีการศึกษา 2564-2565 ที่จัดสอบโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษา องค์การมหาชน พบว่า นักเรียนโรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุ้ง ปรสิฐไธ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาไทยอยู่ในระดับต่ำและไม่น่าพึงพอใจ โดยในปีการศึกษา 2564 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนระดับโรงเรียนเท่ากับ 38.13 คะแนนเฉลี่ยระดับจังหวัด คือ 44.95 คะแนนเฉลี่ย ระดับสังกัด คือ 42.29 และคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ คือ 44.09 และในปีการศึกษา 2565 มีค่าเฉลี่ยของ คะแนนระดับโรงเรียนเท่ากับ 45.22 คะแนน คะแนนเฉลี่ยระดับจังหวัด คือ 51.51 คะแนนเฉลี่ยระดับสังกัด คือ 49.91 และคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ คือ 52.95 เมื่อเทียบคะแนนโรงเรียนกับระดับจังหวัด ระดับ สังกัด และระดับประเทศ พบว่า คะแนนระดับโรงเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนต่ำกว่าระดับจังหวัด ระดับ สังกัด และระดับประเทศ ทั้งสองปีการศึกษา และคะแนนเฉลี่ยไม่ผ่านร้อยละ 50 ตามที่โรงเรียนกำหนดไว้

(Luang Pho Khoon Parisuttho Secondary School, 2022) นอกจากคะแนนผลการทดสอบระดับชาติ จะชี้ให้เห็นถึงปัญหาการจัดการเรียนการสอนเรื่องหลักการใช้ภาษาไทยแล้วนั้น ยังพบว่าคะแนนจากรายงาน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาภาษาไทย ภาคเรียนที่ 2 ประจำปี การศึกษา 2566 นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 63.26 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ค่าเป้าหมายที่ทางโรงเรียน กำหนด คือร้อยละ 70 (Luang Pho Khoon Parisuttho Secondary School, 2023) ผู้วิจัยในฐานะครู ผู้สอนในรายวิชาภาษาไทย ได้สังเกตและรวบรวมข้อมูลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุน บริสุทโธ อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา พบว่า การเรียนหลักการใช้ภาษาไทย เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย นักเรียนเกิด ความสับสนและมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนระหว่างคำประสมและคำซ้อน เนื่องจากมีโครงสร้างทางภาษา ที่ซับซ้อนและคล้ายคลึงกัน รวมทั้งนักเรียนขาดความรู้พื้นฐานของหลักการใช้ภาษาไทย (Luang Pho Khoon Parisuttho Secondary School, 2023) รวมทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องหาเทคนิคและวิธีการสอนที่น่าสนใจ ช่วยกระตุ้นความสนใจ ของนักเรียนเรียนให้เกิดความสนุกสนานและสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ครูผู้สอนถ่ายทอดได้โดยง่าย เพื่อที่จะ พัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในการเรียนหลักการใช้ภาษาไทย

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าการเรียนการสอนแบบเกมเป็นฐานเป็นรูปแบบการสอนหนึ่งที่ มีประสิทธิภาพ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยมีการสอดแทรก เนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม โดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกม (Chirawanpong, 2013) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับ ความจำและความเข้าใจ และเป็นสื่อที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ สร้างความรู้สึกรื่นเริงสนุกสนาน ให้แก่ผู้เรียนและจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองได้ เช่น วิชาใดเป็นวิชาที่ยาก เนื้อหาเยอะ ผู้เรียนไม่ค่อยอยากเรียนวิชานั้น ครูผู้ออกแบบการเรียนรู้อาจนำเนื้อหา เหล่านั้นมาดัดแปลงเป็นเกม เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น (Dadee, 2010) การจัดเรียนการสอนแบบเกมเป็นฐานยังสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเรียนรู้ เชิงรุก ที่ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ครูผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหา มากขึ้นและผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอน (Office of Academic Affairs and Educational Standards, 2017)

ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนในรายวิชาภาษาไทย เกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย จึงสนใจการจัดการเรียนรู้แบบเกม เป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ มาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ให้มีประสิทธิภาพ โดยการท้าววิจัย เรื่อง การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและเพื่อให้ การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสืบไป

วัตถุประสงค์

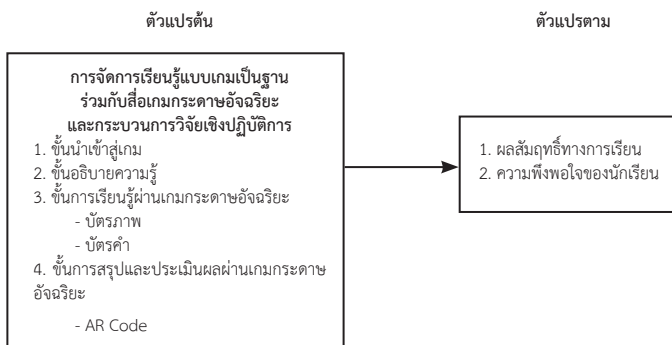
1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะกับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานของ Sukhon et al. (2019) Chitchayawanit1 และ Phunsriket Kongcharoen2 (2022) Puangkaew (2022) Kaemmanee (2023) Sinlarat (2023) และ Aguilar-Cruz et al. (2023) จากนั้นดำเนินการพัฒนาและสร้างสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ ประกอบด้วย 1) บัตรภาพ 2) บัตรคำ และ 3) กระดาน AR Code และใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Kemmis1 และ McTaggart2 (1988) ซึ่งมีกระบวนการดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นวางแผน (Plan) 2) ขั้นปฏิบัติการ (Act) 3) ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) และ 4) ขั้นสะท้อนการปฏิบัติ (Reflect) ดังแผนภาพกรอบแนวคิดการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หมายถึง เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยนำมาใช้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการสร้างคำในภาษาไทยไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมดังกล่าว ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานมี 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่เกม 2) ขั้นอธิบายความรู้

3) ขั้นการเรียนรู้ผ่านเกมกระดานอัจฉริยะ และ 4) ขั้นการสรุปและประเมินผลผ่านเกมกระดานอัจฉริยะ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 ขั้นนำเข้าสู่เกม หมายถึง กระบวนการที่ผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนโดยกรณำเกมมาใช้ประกอบการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐาน การชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ และการนำสื่อการสอนในรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อสร้างความสนใจของผู้เรียนและเชื่อมโยงนำเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน

1.2 ขั้นตอนิบายความรู้ หมายถึง ขั้นตอนที่ผู้วิจัยนำเสนอและอธิบายความรู้ให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบ และชี้แจงวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนทราบ เพื่อให้นักเรียนเล่นเกมอย่างมีระเบียบและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

1.3 ขั้นการเรียนรู้ผ่านเกมกระดานอัจฉริยะ หมายถึง ขั้นตอนให้นักเรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านเกม ซึ่งมีผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและส่งเสริม คอยอำนวยความสะดวกให้นักเรียนทำกิจกรรมสำเร็จและบรรลุเป้าหมายของการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

1.4 ขั้นการสรุปและประเมินผลผ่านเกมกระดานอัจฉริยะ หมายถึง ขั้นตอนให้นักเรียนและผู้วิจัยร่วมกันสรุปผลการเล่นเกมและประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกม จากนั้นนักเรียนทำการทดสอบความรู้หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เพื่อวัดและประเมินผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย

2. การสร้างคำในภาษาไทย หมายถึง การเพิ่มคำใหม่ให้มีใช้มากขึ้นในภาษา โดยอาศัยการผสมคำเดิม การเพิ่มคำใหม่ หรือการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของคำให้เหมาะสมกับความหมายหรือการใช้งาน ซึ่งคำที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ คำประสม คำซ้อน และคำซ้ำ

3. สื่อเกมกระดานอัจฉริยะ หมายถึง สื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทยของนักเรียน ซึ่งประกอบด้วย 1) บัตรภาพ 2) บัตรคำ และ 3) กระดาน AR Code จากแอปพลิเคชัน Pllickers

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ประสิทโธ สังคังองค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยสุ่มนักเรียนจากกลุ่มกลางและกลุ่มอ่อน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจำแนกเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 2 ประเภท ได้แก่

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและการหาคุณภาพเครื่องมือ

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง คำประสม แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง คำซ้อน และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้ำ ซึ่งแต่ละแผนประกอบไปด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่เกม 2) ขั้นตอนิบายเกม

3) ขั้นการเรียนรู้ผ่านเกม และ 4) ขั้นการสรุปและประเมินผล จำนวน 3 แผน รวม 7 ชั่วโมง และหาคุณภาพโดยการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า แผนที่ 1 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.79 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20 แผนที่ 2 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 และแผนที่ 3 มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.29

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รูปแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และหาคุณภาพโดยการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.27 – 0.67 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบมีความยากง่ายเหมาะสมกับกลุ่มผู้สอบ และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.67 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบสามารถจำแนกผู้สอบได้ดี จากนั้นนำมาวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) ตามสูตร KR -20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder -Richardson) พบว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบมีความน่าเชื่อถือสูง สามารถให้ผลลัพธ์ที่สม่ำเสมอเมื่อทำการวัดซ้ำหลายครั้ง

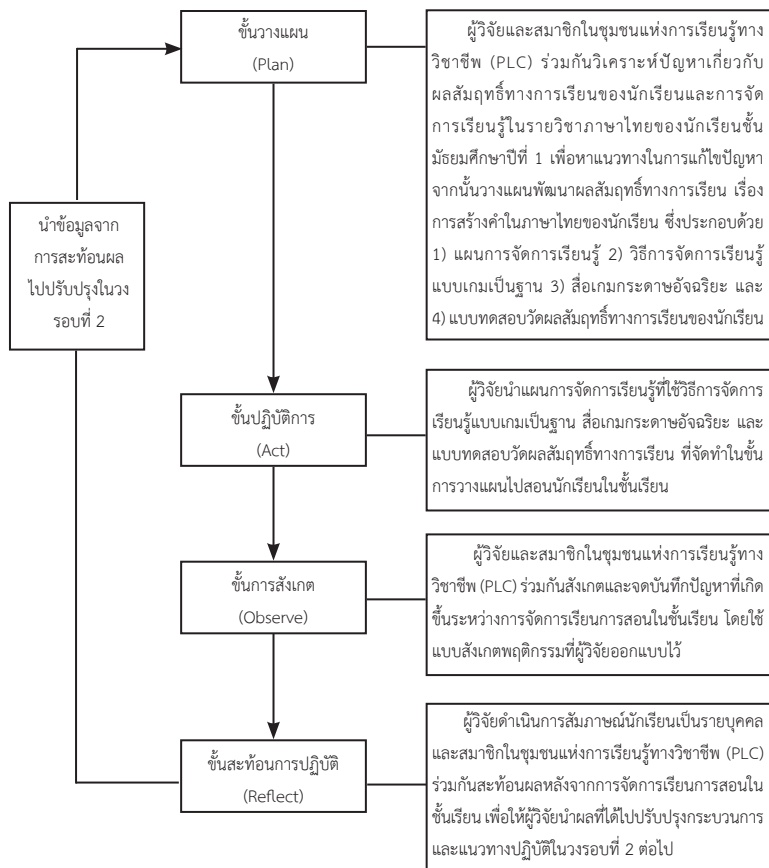
2.2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและดำเนินการสร้างแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของผู้เรียน และหาคุณภาพโดยการตรวจสอบความเหมาะสมโครงสร้างทางภาษาและความครอบคลุมของประเด็นเป้าหมาย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

2.2.3 แบบบันทึกการสัมภาษณ์นักเรียน ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ประกอบด้วย 4 ประเด็น คือ 1) ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ 3) ด้านสื่อการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ และหาคุณภาพโดยการตรวจสอบความเหมาะสมโครงสร้างทางภาษาและความครอบคลุมของประเด็นเป้าหมาย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

2.2.4 แบบวัดความพึงพอใจ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและดำเนินการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ โดยมีข้อคำถาม จำนวน 20 ข้อ เพื่อวัดระดับความพึงพอใจ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และหาคุณภาพโดยการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจอยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00

3. การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปราศุโข จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้วงจรการปฏิบัติการ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นวางแผน 2) ขั้นปฏิบัติการ 3) ขั้นสังเกตการณ์ และ 4) ขั้นสะท้อนการปฏิบัติ (Reflect) และในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดำเนินการวิจัยจำนวน 2 วงรอบ เมื่อนักเรียนทำคะแนนในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงยุติการดำเนินการวิจัยดังแผนภาพขั้นตอนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ดังนี้



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาเกี่ยวกับสภาพปัญหาและการวางแผนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย จากนั้นดำเนินการสร้างข้อสรุปโดยการพรรณนาความ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา โดยการนำเสนอค่าเฉลี่ยของประชากรเป้าหมายและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของประชากรเป้าหมาย

4.3 ตรวจสอบการแจกแจงปกติของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สถิติ Kolmogorov-Smirnov และวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติ One Sample T-test

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ พบว่า ปฏิบัติการวงรอบที่ 1 นักเรียนบางคนสร้างคำไม่ถูกต้อง ขาดสมาธิในการเรียน ขาดความมั่นใจในตัวเอง ส่งงานไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด และระยะเวลาที่ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องคำซ้ำ ไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวงรอบที่ 1 มีนักเรียนจำนวน 4 คนที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงนำผลไปปรับปรุงในปฏิบัติการวงรอบที่ 2 ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวงรอบที่ 2 นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.80 คิดเป็นร้อยละ 82.67 แสดงให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

คนที่	วงรอบที่ 1			วงรอบที่ 2		
	คะแนนที่ได้ (30 คะแนน)	ร้อยละ	แปลผล	คะแนนที่ได้ (30 คะแนน)	ร้อยละ	แปลผล
1	23	76.67	ผ่าน	26	86.67	ผ่าน
2	16	53.33	ไม่ผ่าน	21	70.00	ผ่าน
3	21	70.00	ผ่าน	25	83.33	ผ่าน
4	17	56.67	ไม่ผ่าน	23	76.67	ผ่าน
5	21	70.00	ผ่าน	25	83.33	ผ่าน
6	25	83.33	ผ่าน	28	93.33	ผ่าน
7	17	56.67	ไม่ผ่าน	22	73.33	ผ่าน
8	23	76.67	ผ่าน	26	86.67	ผ่าน
9	25	83.33	ผ่าน	28	93.33	ผ่าน
10	20	66.67	ไม่ผ่าน	24	80.00	ผ่าน
$\bar{x}$	20.80	69.33	ไม่ผ่าน	24.80	82.67	ผ่าน
S.D.	6.51	10.98		3.68	7.83	

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ปฏิบัติการวงรอบที่ 1 โดยภาพรวมนักเรียนสอบไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ โดยคิดเป็นร้อยละ 69.33 เมื่อจำแนกเป็นรายบุคคล พบว่า มีนักเรียนจำนวน 6 คนสอบผ่านเกณฑ์ และนักเรียนจำนวน 4 คน สอบไม่ผ่านเกณฑ์ โดยคะแนนสูงสุดเท่ากับ

25 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 16 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 และปฏิบัติการวรอบที่ 2 นักเรียนสอบผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ทั้ง 10 คน โดยคะแนนสูงสุดเท่ากับ 28 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 21 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยคิดเป็นร้อยละ 82.67 ผู้วิจัยจึงยุติการดำเนินการวิจัย

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	คะแนนตามเกณฑ์	$\bar{x}$	t	S.D.	p
หลังเรียน	10	21	24.80	5.12	3.68	.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.23 ดังตาราง

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การแปลความหมาย
1	ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.82	0.26	มากที่สุด
1.1	ฉันชอบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2	ฉันคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีเนื้อหาที่เหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3	ฉันคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.80	0.42	มากที่สุด
1.4	ฉันคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้เข้าใจหลักการการสร้างคำในภาษาไทยมากขึ้น	4.70	0.48	มากที่สุด
1.5	ฉันชอบสรุปบทเรียนร่วมกับเพื่อนและครู	4.60	0.52	มากที่สุด
2	ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.68	0.33	มากที่สุด
2.1	ฉันมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.70	มากที่สุด
2.2	ฉันรู้สึกสนุกและมีความสุขในการทำกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3	ฉันมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้	4.70	0.68	มากที่สุด
2.4	ฉันมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียนมากขึ้น	4.50	0.53	มาก
2.5	ฉันมีอิสระในการแสดงออกและการแสดงความคิดเห็น	4.60	0.84	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	การแปลความหมาย
3	ด้านสื่อการเรียนรู้	4.82	0.04	มากที่สุด
	3.1 อันชอบสื่อการเรียนรู้ที่ครูนำมาสอนในชั้นเรียน	4.80	0.42	มากที่สุด
	3.2 อันคิดว่าสื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.80	0.42	มากที่สุด
	3.3 อันคิดว่าสื่อการเรียนรู้มีขนาดตัวอักษรและรูปภาพเหมาะสม	4.80	0.42	มากที่สุด
	3.4 อันคิดว่าสื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ครูสอน	4.80	0.42	มากที่สุด
	3.5 อันคิดว่าสื่อการเรียนรู้ช่วยให้เข้าใจหลักการสร้างคำในภาษาไทยมากขึ้น	4.90	0.32	มากที่สุด
4	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.70	0.19	มากที่สุด
	4.1 อันเข้าใจเนื้อหาเรื่องการสร้างคำในภาษาไทยได้ดีขึ้น	4.90	0.32	มากที่สุด
	4.2 อันจดจำเนื้อหาเรื่องการสร้างคำในภาษาไทยได้นานขึ้น	4.70	0.68	มากที่สุด
	4.3 อันสามารถสร้างคำในภาษาไทยได้เพิ่มขึ้น	4.40	0.52	มาก
	4.4 อันชอบเรียนเรื่องการสร้างคำในภาษาไทย	4.90	0.32	มากที่สุด
	4.5 อันมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย	4.60	0.70	มากที่สุด
รวม		4.76	0.23	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.76, S.D. = 0.23) โดยด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.82, S.D. = 0.26) ด้านสื่อการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.82, S.D. = 0.04) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.70, S.D. = 0.19) และด้านบรรยากาศการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.33) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ สรุปผลดังนี้

1.1 ขั้ววางแผน พบว่าปฏิบัติกรวงรอบที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการวางแผนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไข้ปัญหา จากนั้นจึงวางแผนพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะ และปฏิบัติกรวงรอบที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ปัญหาที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมและการสัมภาษณ์นักเรียนในปฏิบัติกรวงรอบที่ 1 และนำมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ จนนักเรียนสามารถทำคะแนนในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Luangangkool (2020) กล่าวว่า ขั้นตอนการวางแผนเป็นการปฏิบัติ

งานที่มีโครงสร้างตามแนวทางปฏิบัติซึ่งตั้งความคาดหวังไว้ เป็นการมองไปในอนาคตข้างหน้าโดยจะต้องระลึกอยู่เสมอว่าเหตุการณ์ทางสังคมนั้นไม่สามารถจะทำนายหรือกำหนดล่วงหน้าได้

1.2 ขั้นตอนปฏิบัติการ พบว่าปฏิบัติการวงรอบที่ 1 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอัจฉริยะและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่วางแผนที่ไว้ในขั้นตอนที่ 1 ไปจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนจริง ผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงนำผลไปปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปฏิบัติการวงรอบที่ 2 จนนักเรียนสามารถทำคะแนนในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Naiphat (2005) กล่าวว่าขั้นการลงมือปฏิบัติเป็นการลงมือดำเนินงานตามแผนที่กำหนดไว้อย่างระมัดระวังและควบคุมการปฏิบัติงานให้เป็นไปตามที่ระบุไว้ในแผน การปฏิบัติการที่ที่จะต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเป็นพลวัตรภายใต้การใช้ดุลยพินิจในการตัดสินใจ

1.3 ขั้นสังเกตการณ์ พบว่าปฏิบัติการวงรอบที่ 1 นักเรียนบางคนขาดสมาธิในการเรียนขาดความมั่นใจในตัวเอง ส่งงานไม่ตรงตามเวลาที่กำหนด และระยะเวลาในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง คำซ้ำ ไม่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนรู้ในปฏิบัติการวงรอบที่ 2 ให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและในการตอบคำถามมากขึ้น ซึ่งทำให้นักเรียนมีสมาธิ ตั้งใจเรียน สนใจสื่อการเรียนรู้เป็นอย่างดี และสามารถทำงานเสร็จตรงตามเวลาที่กำหนดซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Phongboriboon (1994) กล่าวว่า ขั้นสังเกตการณ์เป็นการสังเกตกระบวนการของการปฏิบัติและผลของการปฏิบัติ ซึ่งอาจเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจและสภาพแวดล้อมและข้อจำกัดของการปฏิบัติอย่างระมัดระวัง พร้อมกับการจดบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งที่คาดหวังและไม่ได้คาดหวัง โดยต้องอาศัยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เข้าช่วย

1.4 ขั้นสะท้อนการปฏิบัติ พบว่าปฏิบัติการวงรอบที่ 1 นักเรียนต้องการให้ครูปรับปรุงการจัดการเรียนรู้โดยต้องการให้ครูสอนช้าลง ต้องการให้ครูแจกรางวัลให้แก่นักเรียนทุกคนที่ร่วมทำกิจกรรมและทดสอบความรู้ และต้องการให้ครูเพิ่มเวลาในการทำแบบทดสอบ ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนรู้ในปฏิบัติการวงรอบที่ 2 นักเรียนมีความคิดเห็นว่าเนื้อหาที่ครูใช้จัดการเรียนรู้เข้าใจง่ายและเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น นักเรียนมีความสุขที่ได้เรียนรู้โดยใช้เกม ขอบสื่อการเรียนรู้ที่ครูนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ชอบที่มีรางวัลให้แก่ นักเรียนทุกคน และมีเวลาในการทำแบบทดสอบมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องดังที่ Kawee Wong (2012) ได้เสนอแนวคิดว่า การพัฒนาให้เด็กเป็นคนที่ เก่ง และมีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียนการสอนบรรยากาศและสภาพแวดล้อม โดยให้เด็กได้สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียนและเสริมสร้างประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนมีความสุขตามสภาพจริง หากผู้เรียนมีความสุขจะยิ่งจดจำได้นาน หรือเรื่องราวที่สนใจจะจำได้ดีกว่าเรื่องที่ที่ทำให้เบื่อหน่าย และสอดคล้องกับแนวคิดของ Prawalpuet (1995) กล่าวว่า ขั้นการสะท้อนผลทำให้ไปถึงการกระทำที่ได้นบันทึกไว้จากการสังเกตเก็บข้อมูล ซึ่งสะท้อนออกมาในรูปของกระบวนการ ปัญหาข้อขัดแย้งและแรงบันดาลใจที่ปรากฏในการปฏิบัติ การสะท้อนภาพจะช่วยให้ได้ภาพสะท้อนของกลุ่มที่จะนำไปสู่การปรับสถานการณ์ทางสังคมและปรับปรุงโครงการ การสะท้อนภาพจะมีลักษณะเป็นการประเมินอย่างหนึ่ง ซึ่งจะช่วยให้การวางแผนการดำเนินการในขั้นต่อไปได้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอักษรละ 70 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอักษรละ 70 ปฏิบัติการวรอบที่ 1 โดยภาพรวมนักเรียนสอบไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ โดยคิดเป็นร้อยละ 69.33 เมื่อจำแนกเป็นรายบุคคล พบว่า มีนักเรียนจำนวน 6 คน สอบผ่านเกณฑ์ และนักเรียนจำนวน 4 คน สอบไม่ผ่านเกณฑ์ โดยคะแนนสูงสุดเท่ากับ 25 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 16 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 และปฏิบัติการวรอบที่ 2 นักเรียนสอบผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ ทั้ง 10 คน โดยคะแนนสูงสุดเท่ากับ 28 คะแนน และคะแนนต่ำสุดเท่ากับ 21 คะแนน จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยคิดเป็นร้อยละ 82.67 จึงยุติการดำเนินการวิจัย ดังที่ Sinthapanonb et al. (2019) ได้เสนอแนวคิดว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกม ที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน น่าสนใจ ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนในห้อยากจะเรียนรู้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เกิดสัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้เรียนกล้าแสดงออกและมีความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ผู้เรียน นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เกิดความรู้และช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในเนื้อหาบทเรียนที่เรียนในแต่ละเรื่อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงความสามารถของคนที่อยู่ในด้านต่าง ๆ ให้เต็มที่ และให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Klinlokai (2010) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านเกาะสำนักงานเขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.83 ของคะแนนเต็มและจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้างคำในภาษาไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอักษรละ พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.76$, $S.D. = 0.23$) ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกมกระดานอักษรละ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุก มีความสุขกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้สามารถเข้าใจและจดจำเนื้อหาเรื่องการสร้างคำในภาษาไทยได้ดีขึ้น และส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ดังที่ Suthirat (2009) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถทางภาษาเพิ่มสูงขึ้น และเกิดความคงทนในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนทำงานเป็นทีมและมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Khunphon (2023) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐานร่วมกับสื่อเกม กระดาษอัจฉริยะไปปรับใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือในหลายๆ โรงเรียน เพื่อจะให้ได้ข้อสรุปที่ครอบคลุมมากขึ้น
2. ควรพัฒนาเป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา แล้วจึงนำไปเผยแพร่เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

References

- Aguilar-Cruz, P. J., Wang, P., Xiang, Z. & Luo, H. (2023). Factors Influencing Game-Based Learning in the Colombian Context: A Mixed Methods Study. *Sustainability*, 15 (10), 7817. doi:10.3390/su15107817
- Chirawanpong, P. (2013). **Games-Based Learning**. Bangkok: Srinakharinwirot University Prasarnmit. (In Thai)
- Chitchayawanit, K. and Kongcharoen, K. P. (2022). **The Science of Social Studies Learning Management**. (3rd ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Dadee, W. (2010). **Game-Based Learning Theory**. Blogspot. <http://nuybeam.blogspot.com/2010/08/game-based-learning.html> (In Thai)
- Kaemmanee, T. (2023). **14 Teaching Methods for Professional Teachers**. (14th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Kaweewong, K. (2012, March 14). **Summary of Academic Articles on Happy Learning**. The 3rd Meeting of the Committee on Education and Psychological and Social Knowledge Development 2012. <http://legacy.orst.go.th> (In Thai)

- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). **The Action Research Planer** (3rd ed.). Victoria: Deakin University.
- Klinlokai, P. (2010). **Development of Learning Activities Using Games to Improve Learning Achievement in the Thai Language Subject for Grade 1 Students at Ban Koh School, Minburi District, Bangkok** (Master's Thesis). Khon Kaen University. (In Thai)
- Khunphon, S. (2023). Game-Based Learning to Improve Learning Achievement in Mathematics for Grade 7 Students. **Journal of Education, Mahamakut Buddhist University**, 11 (2), 247-259. (In Thai)
- Luangangkool, N. (2020). **Action Research for Teaching and Learning Development**. Khon Kaen: Faculty of Education, Khon Kaen University. (In Thai)
- Luang Pho Khoon Parisuttho Secondary School. (2022a). **Internal Quality Assessment Report for Luang Pho Khoon Parisuttho Secondary School, Academic Year 2022**. Nakhon Ratchasima. (In Thai)
- Luang Por Koon Parisuttho Secondary School. (2023b). **Internal Quality Assessment Report for Luang Pho Khoon Parisuttho Secondary School, Academic Year 2022**. Nakhon Ratchasima. (In Thai)
- Naiphat, O. (2005). **Quantitative and Qualitative Research Methods in Behavioral and Social Sciences**. Bangkok: Samlada. (In Thai)
- Office of Academic Affairs and Educational Standards. (2017). **Active Learning**. Academic Obec. https://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf (In Thai)
- Phongboriboon, Y. (1994). Action Research. **Khon Kaen University Journal of Education**, 17, 11-15. (In Thai)
- Prawalpuek, V. (1995). **The Action Research Planner**. (1st ed.). Bangkok: Department of Curriculum and Instruction Development. (In Thai)
- Puangkaew, P. (2020). **The Science of Social Studies Learning Management**. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)

- Sinlarat, P. (2023). **Learner-Centered: 27 Teaching Methods to Develop Learner Potential.** Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai)
- Sinthapanon, S. , Sookying, F. , Weerakiattisonthorn, J. , and Naparat, P. (2019). Various **Teaching Methods for Youth Development.** Bangkok: 9119 Technic Printing. (In Thai)
- Suthirat, C. (2009). **80 Innovations in Learner-Centered Learning.** Bangkok: Kanak Inter Corporation. (In Thai)

แนะนำผู้เขียน About Author

ชนิษฐา จิตชินะกุล

Khanitha Jitchinakul

สาขาวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ
คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
Thai Language for Careers
Faculty of Humanities
Thai Chamber of Commerce University

ชาลิสา หาญกิจ

Chalisa Hankit

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล
Curriculum and Instruction Program,
Faculty of Education,
Vongchavalitkul University

ชิตพล ดีขุนทด

Chitapol Deekoontod

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล
Curriculum and Instruction Program ,
Faculty of Education,
Vongchavalitkul University

ณัตตยา เอี่ยมคง

Nuttaya lam-khong

คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
ในพระบรมราชูปถัมภ์
Faculty of Management Sciences,
Walaya Alongkorn Rajabhat University
Under the Royal Patronage

จิตรัตน์ ทิพย์ประเสริฐ

Thidarat Thipprasirt

กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร
คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Language for communication
Business Administration and Liberal arts
Rajamangala University of Technology Lanna

ธิษณา ศรัทธาธรรณนา

Thisana Satharatthana

กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร
คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Language for communication
Business Administration and Liberal arts
Rajamangala University of Technology Lanna

บุญเลิศ วิวรรณ

Boonlert Wiwan

ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Department of Thai Language
Faculty of Humanities, Kasetsart University

ปรัชญา ทองแพ

Pratya Tongpar

สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
Thai Language Program
Faculty of Humanities, Kasetsart University

ปาริชาติ โพธิ์

Parichart Pothi

สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยพะเยา
Thai Language Program
School of Liberal Arts, University of Phayao

วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม

Wilaiphan Surintham

กลุ่มวิชาภาษาเพื่อการสื่อสาร
คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Language for communication
Business Administration and Liberal arts
Rajamangala University of Technology Lanna

วุฒินันท์ สุพร	สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Wuttinan suporn	Thai Language Program, Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University
สมปอง มุลมณี	สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Sompong mulmanee	Thai Language Program, Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University
สมหวัง อินทร์ไชย	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Somwang Inchai	Faculty of Humanities and Social Sciences Chiang Rai Rajabhat University
สุทธิดา จันทรวง	สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Sutthida Chanduang	Thai Language Program, Faculty of Education Udon Thani Rajabhat University
สุนทรี โชติติลก	คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Suntaree Chotidilok	Faculty of Arts, Silpakorn University
หลวี่ หยาง	สาขาวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
Lyu Yang	Thai Language for Careers, Faculty of Humanities Thai Chamber of Commerce University
อภิสร่า โคตรโยธา	สาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Aphissara khotyotha	Thai Language Program, Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University

อภิสรรา พลนรัตน์	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Aphisara Bholnarattana	Faculty of Humanities and Social Sciences Chiang Rai Rajabhat University
อรวรรณ ฤทธิศรีธร	สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Orawan Rithisrithorn	Thai Language Program, Faculty of Humanities and Social Sciences Buriram Rajabhat University
อลงกต ยะไวยุฑ์	สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล
Alongkot Yawai	Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Vongchavalitkul University
เอกชัย แสงโสภา	คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Ekkachai Sangsoda	Faculty of Arts, Silpakorn University

รูปแบบของบทความในวารสาร

ระยะขอบบน
2.54 cm

ชื่อเรื่องภาษาไทย

(TH SarabunPSK 20 point, Bold, กึ่งกลางหน้ากระดาษ)

Title in English

(TH SarabunPSK 20 point, Bold, กึ่งกลางหน้ากระดาษ)

เว้น 15 pt.

ระยะขอบซ้าย
2.54 cm

ชื่อ-นามสกุล ผู้เขียนคนที่1* / ชื่อ-นามสกุล ผู้เขียนคนที่2²

(ชื่อภาษาไทย TH SarabunPSK 16 point., Bold, กึ่งกลางหน้ากระดาษ)
กรณีมากกว่า 3 คนให้ใส่ชื่อผู้เขียนคนแรกและคณะ

เว้น 15 pt.

ระยะขอบขวา
2.54 cm

Author Name – Lastname1^{1*} / Author Name – Lastname2²

(ชื่อภาษาไทย TH SarabunPSK 16 point., Bold, กึ่งกลางหน้ากระดาษ) กรณีมากกว่า 3 คนให้ใส่ชื่อผู้เขียนคนแรกและคณะ

¹สาขาวิชา คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด รหัสไปรษณีย์, ประเทศ

(ชื่อหน่วยงานภาษาไทย TH SarabunPSK 13 point, normal, กึ่งกลางหน้ากระดาษ)

¹Department, Faculty, University, Province, Country Postal code

(ชื่อหน่วยงานภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 13 point, normal, กึ่งกลางหน้ากระดาษ)

(กรณีต่างสังกัดให้ใส่หมายเลขกำกับหน้าชื่อสถาบัน)

*Corresponding author:@.....

(อีเมลติดต่อผู้เขียนบทความ TH SarabunPSK 12 point, normal, กึ่งกลางหน้ากระดาษ)

เว้น 15 pt.

วันที่ Received/ Revised/ Accepted (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 12 point, normal, ซิดขวา) ดังตัวอย่าง

Received: June 18, 2021

Revised: November 1, 2021

Accepted: December 19, 2021

Abstract (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิดขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

(2 cm) เนื้อความบทคัดย่อภาษาอังกฤษ (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 16 point, normal).....

เว้น 8 / 10 pt.

Keywords: //aa//bb//cc//dd//ee (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 16 point, normal, ซิดขอบซ้าย) 3-5 คำ

ระยะขอบล่าง
2.54 cm

เว้น 15 pt.

บทคัดย่อ (ภาษาไทย TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิดขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

(2 cm) เนื้อความบทคัดย่อภาษาไทย (ภาษาไทย TH SarabunPSK 16 point, normal)

.....

.....

เว้น 8 / 10 pt.

คำสำคัญ: //กก//ขข//คค//งง//จจ (ภาษาไทย TH SarabunPSK 16 point, normal, ซิดขอบซ้าย) 3-5 คำ

เว้น 15 pt.

บทนำ (TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิดขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

(2 cm) เนื้อหา (TH SarabunPSK 16 point, normal)

.....

.....

.....

เว้น 15 pt.

วัตถุประสงค์ (TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิดขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

(2 cm) 1. (TH SarabunPSK 16 point, normal).....

2.

3.

เว้น 15 pt.

บททบทวนวรรณกรรม (TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิดขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

(2 cm) เนื้อหา (TH SarabunPSK 16 point, normal)

.....

.....

เว้น 15 pt.

วิธีดำเนินการวิจัย (TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิตขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

- (2 cm) 1. (TH SarabunPSK 16 point, normal).....
2.
3.

(บทความทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ให้ใช้ “วิธีดำเนินการวิจัย” บทความทางหมวดด้านวิทยาศาสตร์ให้ใช้ “อุปกรณ์และวิธีการ”)

เว้น 15 pt.

ผลการวิจัย (TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิตขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

- (2 cm) เนื้อหา (TH SarabunPSK 16 point, normal)
.....
.....

เว้น 15 pt.

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย (TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิตขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

- (2 cm) เนื้อหา (TH SarabunPSK 16 point, normal)
.....
.....
.....

เว้น 15 pt.

References (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 16 point, Bold, ซิตขอบซ้าย)

เว้น 15 pt.

- เนื้อหา (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 16 point, normal บรรทัดแรกซิตขอบซ้าย).....
(เคาะ 7 ตัวอักษร).....

- เนื้อหา (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 16 point, normal บรรทัดแรกซิตขอบซ้าย).....
(เคาะ 7 ตัวอักษร).....

- เนื้อหา (ภาษาอังกฤษ TH SarabunPSK 16 point, normal บรรทัดแรกซิตขอบซ้าย).....
(เคาะ 7 ตัวอักษร).....

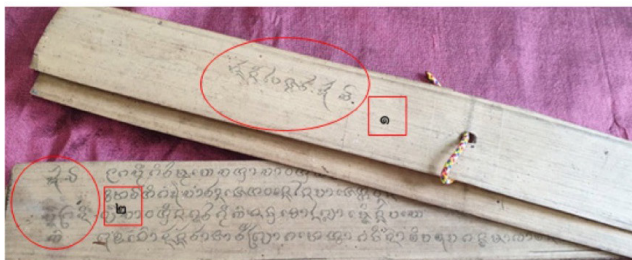
การนำเสนอตาราง และ รูปภาพ

(ตารางที่ x TH SarabunPSK 16 point ตัวหนา ขีดซ้าย ไม่ใส่เส้นแนวตั้ง
(ชื่อตาราง TH Sarabun PSK 16 point ตัวธรรมดา)

ตารางที่ 2 ตัวอย่างตารางสรุปบัญชีรายชื่อคัมภีร์ใบลาน

ลำดับที่	ชื่อเรื่อง	หมวด	ตัวอักษร	จำนวน ผูก	ลักษณะ เอกสาร	ลักษณะชุด/ สภาพ
1	ปกิณกะพระวินัย	01 พระวินัย	ธรรมอีสาน	5	ใบลานยาว	ต่างชุด/ดีมาก
2	ศิริมานันทสูตร	02 พระ สุดตันตปิฎก	ธรรมอีสาน	7	ใบลานยาว	ไม่ครบชุด/ ดีมาก
3	ปกิณกะมูล นิพพาน	02 พระ สุดตันตปิฎก	ธรรมอีสาน	9	ใบลานยาว	ต่างชุด/ดี

(ชื่อรูปภาพ แผนภูมิ TH Sarabun PSK 16 point ตัวหนา จัดกึ่งกลาง ตั้งค่าเป็น 1 คอลัมน์)
ที่มา: (TH Sarabun PSK 16 point ตัวหนา จัดกึ่งกลาง)



ภาพที่ 3 ตัวอย่างใบปกหน้าคัมภีร์ใบลาน

ที่มา: Phiphat Prasertsang et al. (2019)

ข้อกำหนดของวารสาร

วิจิตรวรรณสาร กำหนดตีพิมพ์ปีละ 3 ฉบับ คือ ฉบับแรกระหว่างเดือน มกราคม- เมษายน ฉบับที่สองระหว่างเดือนพฤษภาคม-สิงหาคม และฉบับที่สามระหว่างเดือน กันยายน-ธันวาคม วารสารเปิดรับบทความวิจัย (research article) บทความวิชาการ (academic article) บทวิจารณ์หนังสือ (book review) เพื่อพิจารณาตีพิมพ์เผยแพร่ตามที่เห็นสมควร และบทความที่จะตีพิมพ์ต้องเป็นผลงานที่ยังไม่เคยถูกนำไปตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารอื่นใดมาก่อน และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาเพื่อลงพิมพ์ในวารสารอื่นใดมาก่อน โดยมีขอบเขตเนื้อหาครอบคลุมสาขาย่อยทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ดังต่อไปนี้ ภาษาไทย วรรณคดีไทย คติชนวิทยา ชาติพันธุ์วิทยา ภาษาศาสตร์ การสอนภาษา และภาษาเพื่อการสื่อสาร ซึ่งกองบรรณาธิการจะพิจารณาด้านฉบับ (manuscript) ตามข้อกำหนดของวารสาร และส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง (peer reviewer) จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้อ่าน หากผู้ทรงคุณวุฒิมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม บทความนั้นอาจถูกให้ปรับแก้ไขเปลี่ยนแปลงเนื้อหา รูปแบบ และสำนวน ตามที่กองบรรณาธิการวารสารเห็นสมควร กองบรรณาธิการจะส่งข้อเสนอแนะผู้ทรงคุณวุฒิให้แก่ผู้เขียนเพื่อดำเนินการแก้ไข หากผู้เขียนมีเหตุผลตามหลักวิชาการที่ไม่สามารถดำเนินการตามข้อเสนอแนะได้ ให้ผู้เขียนชี้แจงเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อกองบรรณาธิการจะได้พิจารณาในการตีพิมพ์ต่อไปและเพื่อให้วารสารมีคุณภาพในระดับมาตรฐานสากลและนำไปอ้างอิงได้

การจัดเตรียมต้นฉบับ

1. ความยาวของบทความ 12 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์หน้าเดียว (อาจนุลมให้เกิน 12 หน้าได้แต่ไม่เกิน 20 หน้า)
 2. รูปแบบตัวอักษร ให้จัดพิมพ์ด้วยแบบตัวอักษร TH SarabunPSK เท่านั้น
 3. ชื่อเรื่องบทความภาษาไทย ขนาดตัวอักษร 20 พอยนต์ (ตัวหนา) จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
 4. ชื่อเรื่องบทความภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 20 พอยนต์ (ตัวหนา) จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ
 5. ชื่อผู้เขียนทุกคน ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ (ตัวหนา)
 6. ชื่อสังกัดหน่วยงานหรือมหาวิทยาลัย ขนาดตัวอักษร 13 พอยนต์ (ตัวอักษรปกติ)
 7. อีเมลของผู้ประสานงาน ขนาดตัวอักษร 12 พอยนต์
 8. วันที่ส่ง วันที่แก้ไข วันที่รับบทความ ขนาดตัวอักษร 12 พอยนต์ (ตัวอักษรปกติ)
 9. เนื้อหาบทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ จัดชิดซ้าย
- พิมพ์ 1 คอลัมน์
10. คำสำคัญ ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ (ตัวหนา) จัดชิดซ้าย
 11. เนื้อหาคำสำคัญ ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ วรรค 2 เคาะระหว่างคำ

12. ชื่อหัวเรื่อง ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ (ตัวหนา) จัดชิดซ้าย ไม่ใส่เลขลำดับที่
13. เนื้อหาบทความ ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์
14. เนื้อหาบทความ ย่อหน้า 2 ซม.
15. ชื่อตาราง ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ (ตัวหนา) ให้ระบุไว้บนตารางจัดชิดซ้าย ได้ตารางให้บอกแหล่งที่มาจัดชิดซ้าย ส่วนรายละเอียดตัวอักษรปกติ
16. ชื่อรูปภาพ ชื่อแผนภูมิ ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ (ตัวหนา) ให้ระบุไว้ใต้รูปภาพ แผนภูมิ จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ ใต้รูปภาพ แผนภูมิให้บอกแหล่งที่มาเป็นภาษาอังกฤษ จัดกึ่งกลาง
17. ระยะขอบกระดาษ 1 นิ้ว (2.54 ซม.) เท่ากันทุกด้าน
18. หมายเลขหน้า ให้ใส่ไว้ตำแหน่งด้านล่างขวาดังแต่ต้นจนจบบทความ ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์
19. ชื่อเอกสารอ้างอิง ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ (ตัวหนา) จัดชิดซ้าย
20. เนื้อหาเอกสารอ้างอิง ขนาดตัวอักษร 16 พอยนต์ พิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ จัดชิดซ้าย บรรทัดที่สองจัดเยื้องมาทางขวา ½ นิ้ว หรือ 7 ตัวอักษรเศษ

ส่วนประกอบของบทความ

1. ชื่อเรื่องบทความ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
2. ชื่อผู้เขียนทุกคน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
3. บทคัดย่อ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ความยาวไม่เกิน 300 คำ
4. คำสำคัญ 3-5 คำ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ)
5. เนื้อเรื่อง
 - 1) บทความวิชาการ ประกอบด้วย บทนำ เนื้อหา และบทสรุป
 - 2) บทความวิจัย ประกอบด้วย บทนำ วัตถุประสงค์ ทบทวนวรรณกรรม วิธีการวิจัย ผลการวิจัย สรุปและอภิปรายผลการวิจัย
 - 3) บทวิจารณ์หนังสือ ประกอบด้วย บทนำ เนื้อหาวิจารณ์ และ บทสรุป
6. เอกสารอ้างอิงในตัวเนื้อหา (ภาษาอังกฤษ)
7. ตารางประกอบ รูปภาพ แผนภูมิ หรืออื่น ๆ ต้องใส่หมายเลขกำกับในบทความและอ้างอิงแหล่งที่มาของตารางรูปภาพและแผนภูมิให้ถูกต้อง โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น ใช้รูปภาพสีหรือขาว-ดำ ที่มีความคมชัด และส่งภาพถ่ายต้นฉบับหรือไฟล์รูปภาพแยกต่างหาก แนบมาพร้อมกับบทความด้วย
8. เอกสารอ้างอิงท้ายบทความ (ภาษาอังกฤษ) ให้แนบเอกสารอ้างอิงภาษาไทยมาด้วย

คำแนะนำในการเขียนอ้างอิง

การเขียนอ้างอิงตามรูปแบบของวารสาร วิจิตรวรรณสาร กองบรรณาธิการวารสาร ได้ยึดรูปแบบการเขียนอ้างอิงตาม Publication Manual of the American Psychological Association ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 7 โดยปรับรูปแบบบางรายการให้เข้ากับบริบทของวารสารไทยของวิจิตรวรรณสาร รูปแบบการเขียนอ้างอิงในบทความในวารสารจะประกอบด้วยการอ้างอิง 2 ส่วน คือ 1) การอ้างอิงในตัวเนื้อหา 2) รายการอ้างอิงท้ายบทความ

1. การอ้างอิงในตัวเนื้อหา (In-text Citation)

การอ้างอิงในตัวเนื้อหาเป็นการอ้างอิงในระบบนามปี โดยระบุชื่อผู้แต่ง และปีพิมพ์ เพื่อเป็นการแนะผู้อ่านไปยังแหล่งข้อมูลที่ยังคงเผยแพร่เอกสารวิชาการ ที่มีการจัดเรียงตามลำดับตัวอักษร การอ้างอิงในตัวเนื้อหา จะมี 2 ลักษณะ คือ การอ้างอิงต้นข้อความ (Narrative Citation) การอ้างอิงท้ายข้อความ (Parenthetical Citation)

การอ้างอิงชื่อผู้แต่ง ต้นข้อความ

ในกรณีที่ชื่อของผู้แต่งที่เป็นชาวไทยหรือชาวต่างชาติให้ปรับเป็นชื่อภาษาอังกฤษแบบถ่ายเสียง โดยใช้นามสกุลผู้แต่ง ตามด้วยปีที่พิมพ์เป็นปีคริสต์ศักราช ในวงเล็บ ในกรณีที่อ้างแบบสรุปใจความ หรือ ใส่ตัวย่อในภาษาอังกฤษว่า (p.) ในกรณีที่มิมีจำนวนหน้าเดียว หรือตัวย่อในภาษาอังกฤษว่า (pp.) ในกรณีมีจำนวนตั้งแต่สองหน้าขึ้นไป ก่อนเลขหน้าในวงเล็บ ในกรณีที่อ้างแบบระบุเลขหน้า ตัวอย่างเช่น

Triwiset (2018) พบว่า..... หรือ Triwiset (2018, p. 4) พบว่า..... หรือ

Triwiset (2021, pp. 4-5) พบว่า.....

การอ้างอิงชื่อผู้แต่ง ท้ายข้อความ

ในกรณีที่ชื่อของผู้แต่งที่เป็นชาวไทยหรือชาวต่างชาติให้ปรับเป็นชื่อภาษาอังกฤษแบบถ่ายเสียง โดยใช้นามสกุลผู้แต่งตามด้วยปีที่พิมพ์เป็นปีคริสต์ศักราช ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาคหลังชื่อผู้แต่งในวงเล็บ หรือตัวย่อในภาษาอังกฤษว่า (p.) ในกรณีที่มิมีจำนวนหน้าเดียว หรือ ตัวย่อในภาษาอังกฤษว่า (pp.) ในกรณีมีจำนวนตั้งแต่สองหน้าขึ้นไป ก่อนเลขหน้าในวงเล็บ ตัวอย่างเช่น

การศึกษาเกี่ยวกับภาษาถิ่นในประเทศไทย.....(Triwiset, 2018) หรือ

การศึกษาเกี่ยวกับภาษาถิ่นในประเทศไทย.....(Triwiset, 2018, p. 4) หรือ

(Triwiset, 2021, pp. 4-5)

การอ้างอิงแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

ในกรณีที่ผู้เขียนใช้แหล่งข้อมูลขั้นต้นที่ไม่มีการพิมพ์เผยแพร่หรือค้นหาลำบาก การอ้างแหล่งข้อมูลชั้นรองหรือการอ้างตามบุคคลอื่น ให้ใช้คำภาษาอังกฤษว่า 'as cited in' ในวงเล็บ เช่น ผู้เขียนอ่านบทความที่แต่งโดย Knipe & Horowitz (2018) ที่อ้าง Truslow (2009) โดยที่ผู้เขียนไม่สามารถอ่านงานเขียนต้นฉบับของ Truslow ด้วยตนเอง ในรายการอ้างอิงจะใส่เฉพาะแหล่งข้อมูลชั้นรองที่เขียนโดย Knipe & Horowitz (2018) เท่านั้น การอ้างอิงในตัวเนื้อหาจะใช้รูปแบบ ดังตัวอย่าง

(Truslow, 2009, as cited in Knipe & Horowitz, 2018)

ถ้าผู้เขียนไม่ทราบปีที่พิมพ์เผยแพร่ของแหล่งข้อมูลชั้นต้น ก็ให้ละปีที่พิมพ์ไว้ในภาษาอังกฤษในตัวเนื้อหาโดยไม่ต้องใส่ ดังตัวอย่าง

Newton's diary (as cited in Hale, 1912)

การอ้างอิงการสัมภาษณ์

งานเขียนบางประเภทที่ไม่สามารถสืบค้นโดยผู้อ่านทั่วไปได้ เช่น งานที่ไม่มีแหล่งอ้างอิง จะถูกอ้างเป็นการสื่อสารส่วนบุคคล (personal communication) ซึ่งการสื่อสารส่วนบุคคลรวมถึง อีเมล ข้อความ การสนทนาออนไลน์หรือ ข้อความส่วนบุคคล การสัมภาษณ์ส่วนบุคคล การสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ การบรรยายในชั้นเรียนที่ไม่ได้บันทึกไว้ บันทึกข้อความ จดหมาย ข้อความจากการอภิปรายกลุ่มที่ไม่สามารถค้นได้ เนื่องจากว่าผู้อ่านไม่สามารถสืบค้นข้อมูลการสื่อสารส่วนบุคคลเหล่านี้ได้ การอ้างอิงการสื่อสารส่วนบุคคลในบทความจึงไม่ใส่ไว้ในรายการอ้างอิงท้ายบทความ แต่ให้ใส่ข้อมูลเท่าที่เป็นไปได้ในตัวเนื้อหาเท่านั้น โดยใช้รูปแบบต่อไปนี้ ข้อตัวผู้ที่สัมภาษณ์เป็นอักษรย่อในกรณีชาวต่างชาติและตัวเต็มในกรณีคนไทย และนามสกุลเต็มเป็นภาษาอังกฤษใส่คำว่า 'personal communication' ตามด้วย เดือน วันที่ ตามด้วยเครื่องหมายจุลภาค ตามด้วย ปีเป็นปีคริสต์ศักราช และ ใช้ตัวเลขอารบิก ดังตัวอย่าง

ในการอ้างอิง ต้นข้อความ J. T. Lewis (personal communication, May 14, 2018) หรือ

ในการอ้างอิง ท้ายข้อความ (K. Taylor, personal communication, March 17, 2019)

2. การอ้างอิงท้ายบทความ

1. การอ้างอิงท้ายบทความในรูปแบบที่กำหนดของวารสาร ในกรณีที่รายการอ้างอิงต้นฉบับเขียนเป็นภาษาไทย หรือภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษ ให้แปลเอกสารอ้างอิงทั้งหมดเป็นภาษาอังกฤษและใส่คำภาษาอังกฤษที่บอกกว่าอยู่ภาษาไทย (In Thai) หรือว่าในภาษาต่างประเทศอื่น ๆ (In 'Language') กำกับต่อท้ายเอกสารอ้างอิงที่แปลเป็นภาษาอังกฤษจากต้นฉบับเดิมที่เป็นภาษาไทยหรือภาษาอื่น ๆ ดังตัวอย่าง

Suklarpkit, S. (2018). **Monogamy: Family colonial in Siam**. Bangkok:

Matichon. (In Thai)

Kruawitchayachan, J. (1994). **The Way of Life of the Mon People**.

Bangkok: Dan Suttha Printing. (In Chinese)

2. การอ้างอิงผู้แต่งชื่อเดียวกันแต่ปีที่พิมพ์ต่างกันให้เรียงลำดับโดยใช้ปีที่พิมพ์ก่อนเป็นเกณฑ์ ส่วนการอ้างอิงผู้แต่งคนเดียวกันที่ตีพิมพ์ภายในปีเดียวกัน ให้ใช้ตัวอักษรในภาษาอังกฤษว่า a หรือ b เป็นต้น กำกับหลังจากปีที่พิมพ์ภายในวงเล็บ ดังตัวอย่าง

Bednarik, R. G. (2003a). Concerns in rock art science. **Aura Newsletter**,

20 (1), 1-4.

Bednarik, R. G. (2003b). A figurine from the African Acheulian.

Current Anthropology, 44 (3), 405-413.

References Samples (ตัวอย่างการอ้างอิง)

Journal article (บทความในวารสาร)

McCauley, S. M., & Christiansen, M. H. (2019). Language learning as language use: A cross-linguistic model of child language development. *Psychological Review*, 126 (1), 1–51.

Magazine article (บทความในนิตยสาร)

Bergeson, S. (2019, January 4). Really cool neutral plasmas. *Science*, 363 (6422), 33–34.

Newspaper article (บทความในหนังสือพิมพ์)

Guarino, B. (2017, December 4). How will humanity react to alien life? Psychologists have some predictions. *The Washington Post*.

Book republished in translation (หนังสือแปล)

Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child* (H. Weaver, Trans.; 2nd ed.). Basic Books.

Book in a series (หนังสือที่มีพิมพ์หลายครั้ง)

Madigan, S. (2019). *Narrative therapy* (2nd ed.). American Psychological Association.

Anthology (หนังสือรวมเล่ม)

Gold, M. (Ed.). (1999). *The complete social scientist: A Kurt Lewin reader*. American Psychological Association.

Religious work (คัมภีร์ทางศาสนา)

The Qur'an (M. A. S. Abdel Haleem, Trans.). (2004). Oxford University Press.

Ancient Greek or Roman work (หนังสือกรีกหรือโรมันโบราณ)

Aristotle. (1994). *Poetics* (S. H. Butcher, Trans.). The Internet Classics Archive.

Shakespeare (หนังสือของเชคสเปียร์)

Shakespeare, W. (1995). *Much ado about nothing* (B. A. Mowat & P. Werstine, Eds.). Washington Square Press.

Chapter in an edited book (บทในหนังสือที่มีบรรณาธิการ)

Weinstock, R., Leong, G. B., & Silva, J. A. (2003). Defining forensic psychiatry: Roles and responsibilities. In R. Rosner (Ed.), *Principles and practice of forensic psychiatry* (2nd ed., pp. 7–13). CRC Press.

Grant (รายงานวิจัยที่ได้รับทุนจากหน่วยงาน)

Blair, C. B. (Principal Investigator). (2015–2020). *Stress, self-regulation and psycho-pathology in middle childhood* (Project No. 5R01HD081252-04) [Grant]. Eunice Kennedy Shriver National Institute of Child Health & Human Development.

Conference session (การประชุมสัมมนาวิชาการ)

Fistek, A., Jester, E., & Sonnenberg, K. (2017, July 12–15). *Everybody's got a little music in them: Using music therapy to connect, engage, and motivate* [Conference session]. Autism Society National Conference, Milwaukee, WI, United States.

Unpublished dissertation or thesis

(วิทยานิพนธ์ปริญญาเอกหรือโท)

Harris, L. (2014). *Instructional leadership perceptions and practices of elementary school leaders* [Doctoral dissertation]. University of Virginia.

Dissertation or thesis published online

(วิทยานิพนธ์ปริญญาเอกหรือโทที่เผยแพร่ออนไลน์)

Hutcheson, V. H. (2012). *Dealing with dual differences: Social coping strategies of gifted and lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer adolescents* [Master's thesis, The College of William & Mary]. William & Mary Digital Archive. <https://digitalarchive.wm.edu/bitstream/handle/10288/16594/HutchesonVirginia2012.pdf>

Unpublished manuscript (เอกสารที่ยังไม่ตีพิมพ์)

Yoo, J., Miyamoto, Y., Rigotti, A., & Ryff, C. (2016). *Linking positive affect to blood lipids: A cultural perspective* [Unpublished manuscript]. Department of Psychology, University of Wisconsin-Madison.

Film or video (ภาพยนตร์หรือวิดีโอ)

Forman, M. (Director). (1975). *One flew over the cuckoo's nest* [Film]. United Artists.

TV series (ซีรีส์ในโทรทัศน์)

Simon, D., Colesberry, R. F., & Kostroff Noble, N. (Executive Producers). (2002–2008).

The wire [TV series]. Blown Deadline Productions; HBO.

YouTube video or other streaming video (ทูปวิดีโอหรือสตรีมมิงวิดีโอ)

Cutts, S. (2017, November 24). *Happiness* [Video]. Vimeo.

<https://vimeo.com/244405542>

Single song or track (เพลงเดี่ยว)

Beyoncé. (2016). *Formation* [Song]. On *Lemonade*. Parkwood; Columbia.

Tweet (ทวีตในทวิตเตอร์)

White, B. [@BettyMWhite]. (2018, June 21). *I treasure every minute we spent together #koko*

[Image attached] [Tweet]. Twitter. [https://twitter.com/BettyMWhite/](https://twitter.com/BettyMWhite/status/100995189284622745)

[status/100995189284622745](https://twitter.com/BettyMWhite/status/100995189284622745)

Facebook post (โพสต์ในเฟซบุ๊ก)

Gaiman, N. (2018, March 22). *100,000+ Rohingya refugees could be at serious*

risk during Bangladesh's monsoon season. My fellow UNHCR Goodwill

Ambassador Cate Blanchett is [Image attached] [Status update]. Facebook.

<http://bit.ly/2JQxPAD>

Webpage on a news website (เว็บเพจในข่าวเว็บไซต์)

Avramova, N. (2019, January 3). *The secret to a long, happy, healthy life? Think*

age-positive. CNN. [https://www.cnn.com/2019/01/03/health/](https://www.cnn.com/2019/01/03/health/respect-toward-elderly-leads-to-long-life-ntl/index.html)

[respect-toward-elderly-leads-to-long-life-ntl/index.html](https://www.cnn.com/2019/01/03/health/respect-toward-elderly-leads-to-long-life-ntl/index.html)

Linguistic Techniques which Convey Sets of Ideas in the Politic Discourse
in Drama Script "180 Degree Longitude Passes Through Us"

Self-Esteem: The Power of Positive Thinking of Youth Characters
In Waen Kaew Awarded Literatures

The Effects of Role-Play Activities on Long-Term Retention
of Undergraduate Students' English Communication Skills

Create awareness to promote marketing through the storytelling
of OTOP Kae Farang products, Sa Kaeo Province

The Female Illness in Novel Nueng Nap Wan Nirandon

Chiang Sean Fine Arts Creativities based on Local History
for Thailand Biennale, Chiang Rai 2023

Development of Identity of Samet Ngam Reed Mat
in Nong Bua Sub-district, Mueang District, Chanthaburi Province

Song of Y series: Characteristics of the concept of love between men

Speech Acts in Facebook Statuses of Students
from the Faculty of Education, Udon Thani Rajabhat University

Cultural wisdom of Kalamae food in the Songkran Festival of the Mon Ethnic Group
in Bang Tanai Sub-district, Pak kret District, Nonthaburi Province

Action Research to Develop Learning Achievement in Word Formation in Thai Language
for Grade 7 Students using Game-Based Learning Combined with Smart Paper Game