

Proceedings



รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการ

โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย

ด้านศิลปะและวัฒนธรรมระดับชาติครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๓



วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ รูปแบบออนไลน์

จัดโดย สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

คำนำ

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา กำหนดจัดการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๒ ผ่านระบบ Online Zoom Meeting ในระหว่างวันที่ ๗ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เพื่อเป็นเวทีในการเสนอผลงาน วิชาการและผลงานวิจัยระดับชาติด้านศิลปะและวัฒนธรรมให้แก่คณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ นิสิต และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยสถาบันอุดมศึกษา ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเพิ่มพูนประสบการณ์ด้านการวิจัย สร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านการวิจัยระหว่างนักวิจัย หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน

การประชุมวิชาการบรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๒ ประกอบด้วย

บทความวิจัยฉบับเต็มในระดับชาติ จาก ๔ กลุ่มสาขาวิจัย คือ

๑. กลุ่มวรรณกรรมและภาษา
๒. กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ
๓. กลุ่มนาฏ-ดุริยศิลป์และงานสร้างสรรค์
๔. กลุ่มวัฒนธรรมในลักษณะอื่น ๆ

บทความวิจัยฉบับเต็มในระดับนานาชาติ จาก ๑ กลุ่มสาขาวิจัย คือ

๑. กลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์

สำหรับการจัดทำเอกสารครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงลงด้วยดีจากความร่วมมือของหลายฝ่าย ขอขอบคุณนักวิจัย คณะทำงาน ตลอดจนผู้บริหารของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่คอยให้การ สนับสนุนเป็นอย่างดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้มีประโยชน์ต่อผู้อ่านตามสมควร

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

โครงการประชุมวิชาการบรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๒

ผ่านระบบ Online Zoom Meeting

ในระหว่างวันที่ ๗ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕

ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

๑. หลักการและเหตุผล

ภารกิจที่สำคัญของสถาบันอุดมศึกษา คือ การพัฒนาคุณภาพการศึกษابนพื้นฐานของการวิจัยและพัฒนา เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ความรู้ใหม่และนวัตกรรม ที่สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมและประเทศชาติ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีภารกิจหลักในด้าน การทำนุบำรุงด้านศิลปะและวัฒนธรรมให้มีความยั่งยืน สร้างประโยชน์และคุณค่าต่อชุมชน โดยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการวิจัยเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ ด้านศิลปะและวัฒนธรรม การวิจัยและพัฒนา โดยส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างงานวิจัยของคณาจารย์ บุคลากร และนักศึกษาของมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้จัดให้มีการเรียนการสอนที่หลากหลายสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องหรือบูรณาการงานด้านศิลปะและวัฒนธรรมของชาติหรือของท้องถิ่น กอปรกับในปัจจุบันมีการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาด้วยการจัดทำสารนิพนธ์ก่อนจบการศึกษา ซึ่งปรากฏผลงานวิจัยที่น่าสนใจในศาสตร์ทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมจำนวนมาก อาทิ งานวิจัยเกี่ยวกับขนมธรรมเนียมประเพณี ศาสนา ภาษา ดนตรี นาฏศิลป์ วิจิตรศิลป์ สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม การแกะสลัก การทอผ้า การจักสาน การทำเครื่องเงิน/เครื่องทอง การทำเครื่องปั้นดินเผา อาหาร การละเล่น และงานอื่น ๆ ด้วยเหตุนี้ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม จึงกำหนดจัดโครงการการประชุมวิชาการบรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรมระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๒ เพื่อเป็นเวทีในการนำเสนอผลงานวิชาการและแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ระหว่างคณาจารย์ นักวิชาการ และนักวิจัย และเพื่อส่งเสริมการสร้างเครือข่ายงานวิจัยในระดับชาติต่อไป

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อเป็นเวทีในการเสนอผลงานวิชาการและผลงานวิจัยระดับชาติด้านศิลปะและวัฒนธรรมให้แก่คณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ นิสิตและนักศึกษาของมหาวิทยาลัยสถาบันอุดมศึกษา

๒.๒ เพื่อกระตุ้นให้คณาจารย์ บุคลากร ตลอดจนบุคคลทั่วไป ได้ตระหนักถึงความสำคัญของงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ และเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ ตลอดจนข้อคิดเห็นในการพัฒนางานวิจัย อันจะทำให้เกิดงานวิจัยที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๒.๓ เพื่อส่งเสริมการนำผลงานวิจัยด้านศิลปวัฒนธรรม จัดทำเป็นวารสารวิชาการที่มีมาตรฐาน

๒.๔ เพื่อสร้างเครือข่ายในการพัฒนางานวิจัยให้เกิดขึ้นระหว่างคณาจารย์ นักวิชาการ และนักวิจัย



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

๓. ผู้เข้าร่วมโครงการ

คณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย นักศึกษาจากสถาบันอุดมศึกษาภาครัฐและเอกชน และผู้สนใจทั่วไป

๔. รูปแบบการประชุมวิชาการและเงื่อนไขการส่งผลงานวิจัย/ผลงานวิชาการ

๔.๑ เงื่อนไขของผลงานที่นำเสนอ

- ๑) บทความที่จะนำเสนอต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน จัดทำบทความตามรูปแบบที่คณะกรรมการกำหนดไว้เท่านั้น
- ๒) เป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของคณาจารย์ นักวิชาการ นักวิจัย และผู้สนใจ
- ๓) เป็นผลงานวิทยานิพนธ์/การศึกษาค้นคว้าอิสระของนิสิต/นักศึกษา

๔.๒ ประเภทการนำเสนอ

๑) นำเสนอในรูปแบบการบรรยาย (Oral presentation) ด้วย Power Point โดยใช้เวลานำเสนอ เรื่องละ ไม่เกิน ๑๐ นาที และซักถาม ๕ นาที

๒) นำเสนอในรูปแบบโปสเตอร์ (Poster presentation) โดยจัดทำโปสเตอร์ในรูปแบบที่กำหนด ซักถาม ๕ นาที

ทั้งนี้ สามารถส่งผลงานนำเสนอได้ทั้ง ๒ ประเภท

๔.๓ สาขาการนำเสนอผลงาน

ระดับชาติแบ่งเป็น ๔ Sessions ดังนี้

๑. วรรณกรรมและภาษา
๒. ศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ
๓. นาฏ-ดุริยศิลป์และงานสร้างสรรค์
๔. วัฒนธรรมในลักษณะอื่น ๆ

ระดับนานาชาติแบ่งเป็น ๑ Session ดังนี้

๑. กลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์

๔.๔ ขั้นตอนการส่งผลงาน

ผู้นำเสนอผลงานลงทะเบียน และจัดส่งบทความวิจัยฉบับเต็ม (Full Manuscript) เพื่อนำเสนอภาคบรรยาย/ภาคโปสเตอร์ ผ่านระบบออนไลน์

๔.๕ ช่องทางการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงาน

- ๑) ตีพิมพ์บทความย่อ ใน Abstract Book ของงานประชุมวิชาการ
- ๒) ตีพิมพ์บทความฉบับเต็ม ใน Proceedings (อับโหลดบนเว็บไซต์งานประชุมวิชาการ)
- ๓) ตีพิมพ์ลงวารสารสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

(สำหรับผลงานบทความวิจัยดีเด่น)

๕. รูปแบบการนำเสนอ

๕.๑ รูปแบบที่ ๑ นำเสนอแบบบรรยาย (Oral Presentation)

๕.๒ รูปแบบที่ ๒ นำเสนอแบบโปสเตอร์ (Poster Presentation)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

๖. กำหนดการ

กำหนดการ	รายละเอียด
บัดนี้ ถึง ๖ มิถุนายน ๒๕๖๕	ลงทะเบียนและส่งบทความฉบับเต็ม (Full Paper) ทั้งนำเสนอแบบบรรยายและแบบโปสเตอร์ ผ่านระบบออนไลน์
๗ - ๑๔ มิถุนายน ๒๕๖๕	ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ
๑๔ - ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๕	แก้ไขบทความตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและส่งคืนบทความฉบับสมบูรณ์ ผ่านระบบออนไลน์
๒๒ มิถุนายน ๒๕๖๕	ประกาศผลการพิจารณาบทความ ผ่านระบบออนไลน์
๗ - ๘ ก.ค. ๒๕๖๕	นำเสนอผลงาน ผ่านระบบ Online Zoom Meeting ในระหว่างวันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

๗. อัตราค่าลงทะเบียน

๑. ผู้นำเสนอบทความที่เป็นบุคคลภายนอก

- คณาจารย์ นักวิจัย นักวิชาการ
 - นำเสนอแบบบรรยาย บทความละ ๑,๒๐๐ บาท
 - นำเสนอแบบโปสเตอร์ บทความละ ๑,๒๐๐ บาท
- นักศึกษา
 - นำเสนอแบบบรรยาย บทความละ ๕๐๐ บาท
 - นำเสนอแบบโปสเตอร์ บทความละ ๕๐๐ บาท

๒. ผู้นำเสนอบทความที่เป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา (อาจารย์/เจ้าหน้าที่/นักศึกษา) ไม่ต้องชำระค่าลงทะเบียน

๓. ผู้นำเสนอบทความที่สังกัดหน่วยงานร่วมเป็นเจ้าภาพในการจัดประชุมวิชาการ ไม่ต้องชำระค่าลงทะเบียน

๘. การชำระเงินค่าลงทะเบียน

บทความที่ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วเท่านั้นจึงจะชำระค่าลงทะเบียน

๙. หน่วยงานดำเนินการ

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

กำหนดการ

โครงการประชุมวิชาการบรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๒

ผ่านระบบ Online Zoom Meeting

ในระหว่างวันที่ ๗ - ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕

ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันที่พฤหัสบดีที่ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๕

เวลา	กำหนดการ
๐๘.๓๐ - ๐๙.๐๐ น.	พิธีเปิดการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ กล่าวรายงานการจัดโครงการประชุมวิชาการบรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ระดับชาติครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ โดย อาจารย์ ดร.บรรจง ทองสร้าง ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม เปิดการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัย โดย รศ.ดร.ทัศนาศิริโชติ อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
๐๙.๐๐ - ๐๙.๓๐ น.	บรรยายพิเศษ เรื่อง ศิลปวัฒนธรรมการรำและการถ่ายทอดศาสตร์ โนรา โดย ผศ.ธรรมนิตย์ นิคมรัตน์ ศิลปินแห่งชาติ ประจำปี ๒๕๖๔ สาขาศิลปะการแสดง (โนรา)
๐๙.๓๕ - ๑๐.๕๐ น.	นำเสนอผลงานระดับชาติภาคบรรยาย กลุ่มวรรณกรรมและภาษา
๑๐.๕๐ - ๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
๑๓.๐๐ - ๑๔.๐๐ น.	นำเสนอผลงานระดับชาติภาคบรรยาย กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ
๑๔.๐๐ - ๑๔.๓๐ น.	นำเสนอผลงานระดับชาติภาคโปสเตอร์ ศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันศุกร์ที่ ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕

เวลา

กำหนดการ

๑๐.๐๐ - ๑๐.๑๕ น.

นำเสนอผลงานระดับนานาชาติภาคบรรยาย กลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์

๑๐.๓๐ - ๑๑.๔๕ น.

นำเสนอผลงานระดับชาติภาคบรรยาย กลุ่มนาฏ - ดุริยศิลป์
และงานสร้างสรรค์

๑๑.๔๕ - ๑๓.๐๐ น.

รับประทานอาหารกลางวัน

๑๓.๐๐ - ๑๓.๔๕ น.

นำเสนอผลงานระดับชาติภาคบรรยาย กลุ่มนาฏ - ดุริยศิลป์
และงานสร้างสรรค์

๑๓.๕๐ - ๑๔.๐๕ น.

นำเสนอผลงานระดับชาติภาคบรรยาย กลุ่มวัฒนธรรมในลักษณะอื่นๆ

๑๔.๐๕ น.

พิธีปิดการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

กำหนดการนำเสนอ

การประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑

ผ่านระบบ Online Zoom meeting

วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕

ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันพฤหัสบดีที่ ๗ กรกฎาคม ๒๕๖๕

นำเสนอบทความระดับชาติ กลุ่มวรรณกรรมและภาษา

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานวิจัย

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิตยา ธัญญาพาณิชย์

๒. อาจารย์ ดร.อุรารัตน์ ปานรอด

เวลา	รหัส	ชื่อเรื่อง	ผู้นำเสนอ
๐๙.๓๕ -๐๙.๕๐ น.	Lal ๐๑	กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียซับริด	อาทิตย์ นवलสมศรี
๐๙.๕๕-๑๐.๑๕ น.	Lal ๐๒	กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE ๒๕๖๑	นัทธมน รัตนตรัง
๑๐.๑๕-๑๐.๒๐ น.	Lal ๐๓	กลวิธีทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของ R U OK พอดแคสต์	จิราภรณ์ คล่องแคล่ว
๑๐.๒๐-๑๐.๓๕ น.	Lal ๐๔	มโนรา : พงศาวดารและจดหมายเหตุการณ์เสด็จพระราชดำเนิน หัวเมืองปักษ์ใต้ ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว	สิทธิพร ศรีผ่อง
๑๐.๓๕-๑๐.๕๐ น.	Lal ๐๕	ความปรารถนา : อารมณ์ความรู้สึกที่ถูกกดทับในเรื่องสั้น “ความปรารถนา” ของ วิภาส ศรีทอง	ศิวกร แกรงุ่น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

นำเสนอบทความระดับชาติ กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานวิจัย

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อ้อยทิพย์ พลศรี
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ พิมเสน

เวลา	รหัส	ชื่อเรื่อง	ผู้นำเสนอ
๑๓.๐๐-๑๓.๑๕ น.	Aad ๐๑	แนวทางการขึ้นรูปเครื่องประดับเรซินดีไอวายร่วมกับพลอยดิบ	ภัทรบดี พิมพ์กี
๑๓.๑๕-๑๓.๓๐ น.	Aad ๐๒	การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขา รูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา	วงศ์วรุตม์ อินตะนัย
๑๓.๓๐-๑๓.๔๕ น.	Aad ๐๓	การผลิตสื่อโมชันกราฟิก ๗ สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ร่างกายให้แข็งแรง	วิยวัฒน์ สายทุ้ม
๑๓.๔๕-๑๔.๐๐ น.	Aad ๐๔	การสร้างแบบจำลองสามมิติของสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในรูปแบบ พอยต์คลาวด์โดยโฟโตแกรมเมตรี	กมลนาวิน อินทนูจิตร
๑๔.๐๐-๑๔.๑๕ น.	Aad p๐๑	การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว	บุญญา สุแสง และวงศ์วรุตม์ อินตะนัย
๑๔.๑๕-๑๔.๓๐ น.	Aad p๐๒	การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ ย้อนยุค ๗๐	ต่วนอาซีฟ ต่วนดอ เลาะ และธัชพล ภัทรจริยา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

วันศุกร์ที่ ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕

นำเสนอบทความระดับนานาชาติ กลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานวิจัย

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ จิรจารุภัทร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รสวรรณ อดิศัยภารดี

เวลา	รหัส	ชื่อเรื่อง	ผู้นำเสนอ
๑๐.๐๐-๑๐.๑๕ น.	Inter ๐๑	The Creation of Dance : Tari Wayang Kulit Show Creative Works for The Preservation of The Wayang Kulit Performing Arts	Kittipop Kaewyoy and Rawisara Srichai

นำเสนอบทความระดับชาติ กลุ่มนาฏ - ดุริยศิลป์และงานสร้างสรรค์

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานวิจัย

- รองศาสตราจารย์พิเศษ ดร.บุปผาชาติ อุปลัมภนรากร
- รองศาสตราจารย์ ดร.สาวิตร พงศ์วีชัย

เวลา	รหัส	ชื่อเรื่อง	ผู้นำเสนอ
๑๐.๓๐-๑๐.๔๕ น.	Per ๐๑	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด “รู้แจ้ง” / The Creation of Contemporary Dance “Enlightenment”	วรวรรณ ปิ่นรัตนาร
๑๐.๔๕-๑๑.๐๐ น.	Per ๐๒	การประยุกต์สร้างการแสดงในรูปแบบมิวสิควิดีโอ เพลงรักควรมีสองคน	มจรรย์ โคตะลุด และ รุพีชร์ ฤทธิชัย
๑๑.๐๐-๑๑.๑๕ น.	Per ๐๓	การแสดงละครเวทีเรื่อง ผู้แพ้ ๒๐๒๒ ในชีวิตวิถีใหม่ หลังโควิด-๑๙	สุรัตน์ดา ขาวสร้อย และ รุพีชร์ ฤทธิชัย
๑๑.๑๕-๑๑.๓๐ น.	Per ๐๔	การร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสาน	กมลวรรณ จันทพันธ์ และ รุพีชร์ ฤทธิชัย
๑๑.๓๐-๑๑.๔๕ น.	Per ๐๕	การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงแฟชั่นโชว์ จากแนวคิด หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน	อธิวัฒน์ พรหมมีบุตร และ รุพีชร์ ฤทธิชัย
๑๓.๐๐-๑๓.๑๕ น.	Per ๐๖	การแสดงประเพณีนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง นางพญาขาว	บัณฑิตา เลิศคำซ้อง และ รุพีชร์ ฤทธิชัย
๑๓.๑๕-๑๓.๓๐ น.	Per ๐๗	การสร้างสรรค์งานนิทรรศการผสมผสานศิลปะการแสดงสดเพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคม	รัตติยากร จันทร์ และ รุพีชร์ ฤทธิชัย
๑๓.๓๐-๑๓.๔๕ น.	Per ๐๘	การสร้างสรรค์ Music Story เพื่อพัฒนาความเข้าใจในความหลากหลายทางเพศในเรื่อง ความรักที่ไม่กำหนดหลักการและเหตุผล	กวินธิดา จันทร์ศรี และ รุพีชร์ ฤทธิชัย



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

นำเสนอบทความระดับชาติ กลุ่มวัฒนธรรมในลักษณะอื่น ๆ

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานวิจัย

๑. รองศาสตราจารย์ ดร.สีบพงศ์ ธรรมชาติ

๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรย์สมร ผลบุญ

เวลา	รหัส	ชื่อเรื่อง	ผู้นำเสนอ
๑๓.๕๐-๑๔.๐๕ น.	Cul ๐๑	การนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อชุดประจำชาติของการประกวด “Miss Grand Thailand ๒๐๒๐”	อนันต์ อาดหาญ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
รายละเอียดโครงการ	ข
กำหนดการ	ง
กำหนดการนำเสนอ	ฉ
สารบัญ	ฎ
บทความระดับชาติ กลุ่มวรรณกรรมและภาษา	
ภาคบรรยาย	
กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียซัปรด	
อาทิศย์ นवलสมศรี และพัชราภรณ์ คชินทร์	๑
กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE ๒๕๖๑	
นัทธมน รัตนตรัง และพัชราภรณ์ คชินทร์	๑๓
กลวิธีทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของ R U OK พอดแคสต์	
จิราภรณ์ คล่องแคล่ว และวรพงษ์ ไชยฤกษ์	๒๖
มโนรา : พงศาวดารและจดหมายเหตุการณ์เสด็จพระราชดำเนินหัวเมืองปักษ์ใต้ ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว	
สิทธิพร ศรีผ่อง ชุติพร ทวีศรี และวรรณดี หनुหลง	๓๘
ความปรารถนา : อารมณ์ความรู้สึกที่ถูกกดทับในเรื่องสั้น “ความปรารถนา” ของ วิภาส ศรีทอง	
ศิวกร แรกรุ่น และมาโนช ดินลานสกุล	๕๐
บทความระดับชาติ กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ	
ภาคบรรยาย	
แนวทางการขึ้นรูปเครื่องประดับเรซินดีไอวายร่วมกับพลอยดิบ	
ภัทรบดี พิมพ์กี ภัทรา ศรีสุโข วรรณตร อังคะหิรัญ พนม จงกล และกรรณก สนิทการ	๖๑
การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	
: กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา	
วงศ์วรุตม์ อินตะนัย และบัญชา จุลกุล	๗๒
การผลิตสื่อโมชันกราฟิก ๗ สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง	
วิวัฒน์ สายหุ้ม กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย และนายวิทวัส ชุตินิรียานนท์	๘๗
การสร้างแบบจำลองสามมิติของสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในรูปแบบพอยต์คลาวด์ โดยโฟโตแกรมเมตรี	
กมลนาวิณ อินทนุจิตร มานพ อ่อนแก้ว และบรรจง ทองสร้าง	๑๐๕



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เรื่อง	หน้า
บทความระดับชาติ กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ	
ภาคโปสเตอร์	
การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว บุญญิสสา ชูแสง และวงศ์วรุตม์ อินตะนัย	๑๑๓
การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค ๗๐ ถ้วนอาชีฟ ถ้วนดอเลาะ และธัชพล ภัทรจริยา	๑๒๓
บทความระดับนานาชาติ กลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์	
ภาคบรรยาย	
The Creation of Dance : Tari Wayang Kulit Show Creative Works for The Preservation of The Wayang Kulit Performing Arts Kittipop Kaewyoy Rawisara Srichai	๑๓๖
บทความระดับชาติ กลุ่มนาฏ – ดุริยศิลป์และงานสร้างสรรค์	
ภาคบรรยาย	
การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด “รู้แจ้ง” / The Creation of Contemporary Dance “Enlightenment” วรวรรณ ปิ่นรัตนากร	๑๕๕
การประยุกต์สร้างการแสดงในรูปแบบมิวสิควิดีโอ เพลงรักควรมีสองคน มจารย์ โศตะลุด และฐพัชร์ ฤทธิชัย	๑๖๖
การแสดงละครเวทีเรื่อง ผู้แพ้ ๒๐๒๒ ในชีวิตวิถีใหม่หลังโควิด-๑๙ สุรัตน์ดา ขาวสร้อย และฐพัชร์ ฤทธิชัย	๑๗๕
การร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสาน กมลวรรณ จันทพันธ์ และฐพัชร์ ฤทธิชัย	๑๘๖
การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงแฟชั่นโชว์ จากแนวคิด หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน อธิวัฒน์ พรหมมิตร และฐพัชร์ ฤทธิชัย	๑๙๕
การแสดงประเพณีนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง นางพญาภูเขา บัณฑิตา เลิศคำมั่ง และฐพัชร์ ฤทธิชัย	๒๐๕
การสร้างสรรค์งานนิทรรศการผสมผสานศิลปะการแสดงสด เพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคม รัตติยากร จันทร และฐพัชร์ ฤทธิชัย	๒๑๕
การสร้างสรรค์ Music Story เพื่อพัฒนาความเข้าใจในความหลากหลายทางเพศ ในเรื่อง ความรักที่ไม่กำหนดหลักการและเหตุผล กวินธิดา จันทรศรี และฐพัชร์ ฤทธิชัย	๒๒๖



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เรื่อง	หน้า
บทความระดับชาติ กลุ่มวัฒนธรรมในลักษณะอื่น ๆ	
ภาคบรรยาย	
การนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อชุดประจำชาติของการประกวด “Miss Grand Thailand ๒๐๒๐”	
อนันต์ อาดหาญ และปรีดา เกื้อก่ออ่อน	๒๓๗
ภาคผนวก	
ผู้ควบคุมพิจารณาผลงานวิจัย	๒๕๘
ผู้ควบคุมวิพากษ์ผลงานวิจัย	๒๖๐



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

บทความระดับชาติ กลุ่มวรรณกรรมและภาษา



กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียร์บอร์ด

Linguistic Strategies used in Headline Clip on Hearonboard Page

อาทิตย์ นวลสมศรี¹ และพัชราภรณ์ คชินทร์²

Atit Nualsomsri¹, & Patcharaporn Kachin²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีและการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียร์บอร์ด โดยผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเฟซบุ๊ก (www.facebook.com) เพจเฮียร์บอร์ด ในช่วงสิงหาคม – พฤศจิกายน 2564 จำนวนทั้งหมด 98 โพสต์

ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียร์บอร์ด พบจำนวน 10 กลวิธี ได้แก่ 1. การใช้รูปคำที่ไม่ตรงตามภาษาไทยมาตรฐาน พบจำนวน 5 โพสต์ 2. การใช้คำอุทาน พบจำนวน 3 โพสต์ 3. การใช้คำสัมผัส พบจำนวน 1 โพสต์ 4. การใช้คำซ้ำ พบจำนวน 3 โพสต์ 5. การใช้คำภาษาต่างประเทศ พบจำนวน 17 โพสต์ 6. การใช้คำที่มีความหมายโดยนัย พบจำนวน 49 โพสต์ 7. การใช้เครื่องหมายวรรคตอน พบจำนวน 7 โพสต์ 8. การพิมพ์ลักษณะพิเศษ พบจำนวน 5 โพสต์ 9. การใช้คำหยาบ พบจำนวน 9 โพสต์ 10. การใช้คำที่แต่งขึ้นมาเอง พบจำนวน 1 โพสต์ ดังนั้นจึงปรากฏพาดหัวคลิปที่มีการใช้ความหมายโดยนัยมากที่สุด และพบกลวิธีการใช้คำสัมผัสและกลวิธีการใช้คำที่แต่งขึ้นมาเองน้อยที่สุด

คำสำคัญ: การพาดหัวคลิป, กลวิธีการใช้ภาษา, เพจ

Abstract

This research article aims to study the linguistic strategies used in Headline Clip on Hearonboard Page. This research was conducted by collecting and analyzing 98 posts on Hearonboard Page that were broadcast on https://www.facebook.com/hearonboard/ from August - November 2021.

The results revealed that 10 linguistic strategies were found on Hearonboard Page; 1. Using word forms that did not meet the standard Thai language, found 5 posts 2. Using exclamation, found 3 posts, 3. Using touch words, found 1. Post 4. Repetition of words found 3 posts 5. Foreign language words found 17 posts 6. The use of implied words found 49 posts 7. Punctuation use Found 7 posts 8. Specialty typing found 5 posts 9. Using profanity found 9 posts 10. Using self-composed words, found 1 post, so it appears across the board. The clip head with the most implied use. and found a strategy to use rhyme and a strategy to use the least self-composed words

Keyword: Headline Clip, Linguistic Strategies, Page

1 นักศึกษาสาขารัฐบาลภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

2 อาจารย์สาขารัฐบาลภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

*Corresponding author, E-mail: s6210789133@pkru.ac.th



การประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

สื่อสังคมออนไลน์เป็นการสื่อสารบนโลกอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะแบบเปิดเผย และอยู่ในพื้นที่สาธารณะ มีความง่ายต่อการเข้าใช้และยังสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้ผู้ใช้งานไม่ได้แค่เป็นเพียงผู้บริโภคสื่อ แต่ยังสามารถเป็นผู้ผลิตเนื้อหาและนำเสนอสื่อที่สร้างขึ้นมาทั้งโดยส่วนตัวและเผยแพร่แบบสาธารณะ (นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์, 2558, หน้า 209) ทำให้ปัจจุบันผู้คนนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการใช้ติดต่อสื่อสารกันอย่างแพร่หลาย ทั้งนี้สื่อสังคมออนไลน์สามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภท โดยพิชิต วิจิตรบุญยรักษ์ (2554, หน้า 99) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์สามารถแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้แก่ บล็อก (Blogging) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing) (Profile - เพื่อแสดงข้อมูลส่วนตัวของเจ้าของบัญชี) การเชื่อมต่อ (Connecting - เพื่อสร้างเพื่อนกับคนที่รู้จักและไม่รู้จักทางออนไลน์) และการส่งข้อความ (Messaging - อาจเป็นข้อความส่วนตัว หรือข้อความสาธารณะ) เป็นต้น

We Are Social บริษัทเอเจนซีจากสหราชอาณาจักรและ Hootsuite ผู้ให้บริการการตลาดบนโซเชียลมีเดียได้เปิดเผยผลสำรวจ Thailand Digital 2021 พบว่า คนไทยมีการใช้เฟซบุ๊กมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งในกลุ่มสื่อสังคมออนไลน์ทั้งหมด โดยมีบัญชีผู้ใช้ที่แอคทีฟมากถึง 51 ล้านบัญชี (eukeik .ee, 2564) โดย พัชรนันท์ เต็ดแก้ว อ่างถึงโน เยาวภา บุณนาค (2554, หน้า 2) กล่าวว่า เฟซบุ๊กเป็นบริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมในกิจกรรมหนึ่งหรือหลาย ๆ กิจกรรมกับผู้ใช้เฟซบุ๊กคนอื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่น่าสนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก แชท การสนทนาออนไลน์ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่ม ผ่านโปรแกรมเสริมที่ได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อย ๆ และยังเปิดโอกาสให้ทุกคนได้พบปะสังสรรค์กันอย่างอิสระ

นอกจากนี้ยังได้อธิบายไว้อีกว่า สาเหตุที่เฟซบุ๊กได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว เนื่องจากรูปแบบในการสื่อสารระหว่างผู้ใช้เฟซบุ๊กด้วยกันสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีข้อจำกัดที่ไม่ซับซ้อน อีกทั้งในการเผยแพร่ข้อมูลไปยังผู้ใช้เฟซบุ๊กที่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นเครือข่าย เช่น เป็นเพื่อนกัน เป็นสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน ทำให้ผู้ใช้เฟซบุ๊กสามารถเชื่อมต่อกันได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น โดยข้อจำกัดของผู้ใช้เฟซบุ๊กนั้นสามารถมีเพื่อนได้มากที่สุดจำนวน 5,000 คน ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำหรับการสร้างบัญชีในรูปแบบตัวบุคคล ในอีกลักษณะหนึ่ง เฟซบุ๊ก ได้ออกแบบให้มีการตอบโคงข้อจำกัดข้างต้น คือ การนำเสนอผู้ใช้บัญชีรายชื่อในรูปแบบ “แฟนเพจ” หรือ “เพจ” (พัชรนันท์ เต็ดแก้ว, 2559, หน้า 147)

“เพจ” ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อรวบรวมเรื่องราวที่น่าสนใจไว้ในหน้าเดียวกัน โดยผู้สร้างสรรค์ข้อความมีวัตถุประสงค์เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งเพจเป็นการสร้างพื้นที่ ๆ หนึ่ง ไว้สำหรับการแสดงความคิดเห็น หรือรวบรวมกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบบางอย่างในลักษณะเดียวกัน หรือแม้แต่ใช้เป็นช่องทางในการนำเสนอข่าวสารภาพหรือวิดีโอ เช่น เพจควายหลุดถนน เพจแมวขั้บรด เพจเฮียขั้บรด เป็นต้น

“เพจเฮียขั้บรด” เป็นเพจที่นำเสนอข่าวสารด้วยการโพสต์คลิปวิดีโอที่ได้จากกล้องหน้ารถยนต์ รถจักรยานยนต์ หรือยานพาหนะอื่น ๆ โดยถูกสร้างขึ้นเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2561 จากบุคคลกลุ่มหนึ่งที่มีจุดประสงค์ในการนำเสนอคลิปวิดีโอจากกล้องหน้ารถต่าง ๆ ที่เกิดอุบัติเหตุมาเผยแพร่สู่สาธารณชน ปัจจุบันมีคนกดติดตามทั้งหมด 1,516,271 คน (เก็บข้อมูลเมื่อวันที่ 7 ธันวาคม 2563) จากการสำรวจเบื้องต้นของผู้วิจัยพบว่า นอกเหนือจากการนำเสนอด้วยภาพวิดีโอแล้ว เพจเฮียขั้บรดยังมีความน่าสนใจในด้านการใช้ภาษาด้วย โดยเฉพาะการใช้ภาษาในการพาดหัวคลิปที่ลักษณะโดดเด่นและดึงดูดความสนใจ ทำให้มีผู้กดติดตามเพจเป็นจำนวนมาก ดังตัวอย่างต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

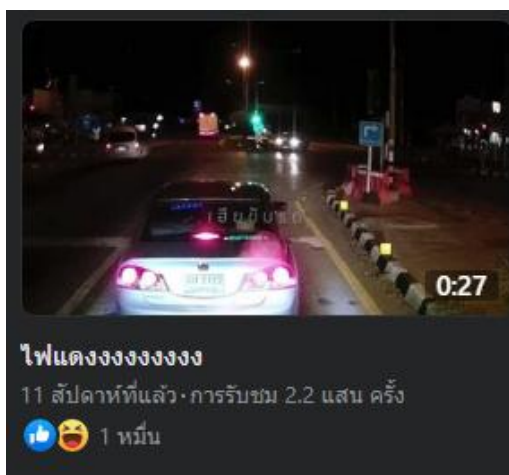


ภาพที่ 1 ไม่ Happy Ending

(11 กันยายน พ.ศ. 2564)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์รถบรรทุกสินค้ากำลังขับอยู่บนถนน ซึ่งเป็นการขับที่ไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร โดยมีการขับปาดทางซ้ายและปาดทางขวาในระยะกระชั้นชิด เสี่ยงที่จะเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย ซึ่งเหตุการณ์นี้รถบรรทุกสินค้าคันดังกล่าวก็ได้เกิดอุบัติเหตุชนกับรถยนต์ที่ขับมาในทางปกติ

ดังนั้น จึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “ไม่ Happy Ending” ซึ่งเป็นการใช้คำภาษาต่างประเทศปนกับภาษาไทย โดยมีการใช้คำและตัวอักษรว่า Happy Ending ในภาษาอังกฤษ อันหมายถึง การจบลงอย่างมีความสุข มาควบคู่กับคำว่า “ไม่” ในภาษาไทย ความหมายของพาดหัวคลิปนี้จึงกลายเป็น การจบลงอย่างไม่มีความสุข หมายถึง เหตุการณ์นี้จบลงด้วยอุบัติเหตุที่ทำให้เกิดความเสียหาย และเกิดการสูญเสีย ซึ่งสื่อเหตุการณ์ภายในคลิปได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างนี้เป็นการใช้ภาษาที่ไม่ได้ยึดติดในแบบแผนเดิมที่ต้องใช้ภาษาไทยในการสื่อสารทั้งหมด จึงนับเป็นปรากฏการณ์การใช้ภาษาที่น่าสนใจ



ภาพที่ 2 ไฟแดงงงงงงงง

(9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์รถกำลังติดไฟแดงตรงจุดกลับรถ ซึ่งจุดกลับรถนี้มีป้ายเขียนบอกว่ากลับรถรอสัญญาณไฟ และขณะที่มีการบันทึกภาพอยู่นั้นรถยนต์คันที่อยู่ข้างหน้ารถที่ติดกล้องถ่ายวิดีโอหน้ารถ ก็ได้แสดงพฤติกรรมเสี่ยงด้วยการฝ่าสัญญาณไฟจราจร จนทำให้เกิดอุบัติเหตุชนกับรถที่ขับมาจากอีกฟากหนึ่งของฝั่งถนน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ดังนั้น จึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “ไฟแดงงงงงงง” ซึ่งเป็นการพิมพ์ลักษณะพิเศษ โดยมีการพิมพ์พยัญชนะท้ายของคำว่า “แดง” ซ้ำกันถึง 9 ตัว กลายเป็น “แดงงงงงงงงง” นับเป็นการแสดงน้ำเสียงที่บ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของผู้โพสต์ผ่านตัวอักษร ซึ่งขณะนั้นอาจจะกำลังตกใจในเหตุการณ์ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกไปยังผู้รับสารแทนเสียงพูดที่มีลักษณะของการตะโกนให้เสียงของพยัญชนะท้ายยาวขึ้นกว่าปกติ ทำให้ผู้รับสารคาดเดาความรู้สึกของผู้โพสต์ได้ง่ายขึ้น และมีอารมณ์ร่วมในการรับชมคลิปวิดีโอมากขึ้นนั่นเอง

สำหรับการศึกษาการใช้ภาษาพาดหัวคลิปในเพจนั้น ที่ผ่านมามีผู้ศึกษาไว้บ้างแล้ว เช่น ภาวิณี อุบล (2562) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาเนื้อหาและการใช้ภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “อะไรอะไรก็ครู” กาญจนนา ต้นโพธิ์ (2563) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาและกลวิธีการนำเสนอเนื้อหา ในเฟซบุ๊กแฟนเพจยอดนิยมของไทย” ธีรวิรา แสงอินทร (2562) ศึกษาเรื่อง “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวข่าวออนไลน์” เป็นต้น แต่ทั้งนี้ยังไม่มีผู้ใดศึกษาการใช้ภาษาพาดหัวคลิปในเพจเสียขั้บรด ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเสียขั้บรด” เพื่อค้นหาว่าเพจเสียขั้บรดมีกลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิปอย่างไร

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเสียขั้บรด

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยปรับกรอบแนวคิดจากทฤษฎี ภาวิณี อุบล (2562) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาเนื้อหาและการใช้ภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “อะไรอะไรก็ครู” และกาญจนนา ต้นโพธิ์ (2563) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาและกลวิธีการนำเสนอเนื้อหา ในเฟซบุ๊กแฟนเพจยอดนิยมของไทย” โดยศึกษาจากตำรา งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสรุปและใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 เก็บรวบรวมข้อมูล โพสต์ที่มีการพาดหัวคลิปวิดีโอในเพจเสียขั้บรด ที่มีการเผยแพร่ตั้งแต่วันที่ 18 สิงหาคม – 4 พฤศจิกายน 2564 โดยมียอดถูกใจจำนวน 5,000 คนขึ้นไป พบจำนวน 98 โพสต์
- 4.2 นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามประเด็นที่กำหนดไว้ในขอบเขตเนื้อหา
- 4.3 เขียนสรุปผลการวิเคราะห์ อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5. สรุปผลการวิจัย

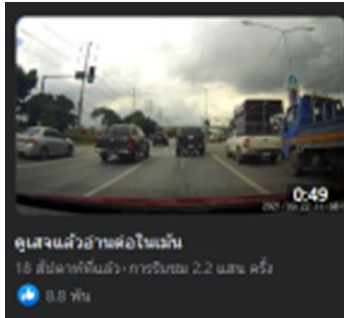
จากการศึกษา “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเสียขั้บรด” ผลการวิจัยวิเคราะห์ในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ ปรากฏประเด็นที่กำหนด ดังต่อไปนี้

5.1 การใช้รูปคำที่ไม่ตรงตามภาษาไทยมาตรฐาน ในงานวิจัยนี้หมายถึง การแปรของภาษาด้านการสะกดคำ ที่มีรูปแบบเบี่ยงเบนออกไปจากรูปของมาตรฐาน แต่ก็ยังมีส่วนที่บ่งบอกว่าเป็นสิ่งเดียวกันกับรูปมาตรฐาน โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้รูปคำที่ไม่ตรงตามภาษาไทยมาตรฐาน จำนวน 4 โพสต์ เช่น “สบายดีมั๊ย จะไปทางไหน” “เข้าใจอะไรผิดป่าว” “ดูเสจแล้วอ่านต่อในเม้น” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

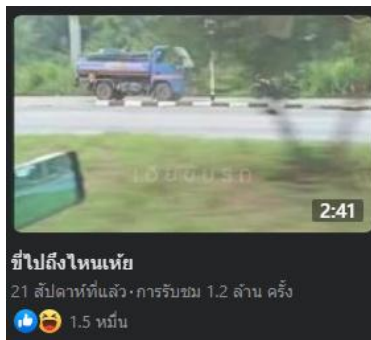
ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 1 ดูเสจแล้วอ่านต่อในเม้น
(23 กันยายน พ.ศ. 2564)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์จากกล้องหน้ารถที่ออกตัวมาจากไฟแดงซึ่งรถคันดังกล่าวได้ขับมาตามเลนของตน ในขณะเดียวกันรถกระบะตู้ทึบสองคันมีการขับแข่งและปาดหน้าแซงกันไปมา เมื่อมีการปาดหน้า กระชั้นชิด ทำให้รถที่ตามหลังเบรกไม่ทันและมีการชนท้ายเข้าอย่างจัง ดังนั้นจึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “ดูเสจแล้วอ่านต่อในเม้น” ซึ่งเป็นการใช้รูปคำที่ไม่ตรงตามภาษาไทยมาตรฐาน โดยมีการพิมพ์คำที่ผิดไปจากรูปคำที่ตรงตามมาตรฐานคือคำว่า “เสจ” เป็น “เสจ” และ “เมนต์” เป็น “เม้น” ทั้งนี้ผู้โพสต์อาจมีความตั้งใจที่จะพิมพ์คำผิดจากมาตรฐาน เนื่องจากต้องการความสะดวกรวดเร็ว โดยไม่ต้องกดเครื่องหมาย shift เพื่อพิมพ์ไม้ไต่คู่ ซึ่งเป็นเครื่องหมายกำกับอักษร และอาจไม่ทราบว่าคำว่า “เมนต์” ที่ถูกต้องต้องสะกดเช่นนี้

5.2 การใช้คำอุทาน ในงานวิจัยนี้หมายถึง คำที่แสดงถึงอารมณ์ของเสียงที่เปล่งออกมาในเวลาจิตใจ เสียใจ ตกใจ หรือการประชดประชัน เป็นต้น หรือเป็นคำที่ใช้ต่อถ้อยคำเสริมบทให้บริบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้คำอุทานจำนวน 3 โพสต์ เช่น “เบาหน่อยเห้ย” “ไฟแดงเห้ย” “ซีไปถึงไหนเห้ย” แต่ทั้งนี้คำอุทานทั้ง 3 ตัวอย่างนั้น ผู้โพสต์สะกดผิดไปจากคำมาตรฐาน คือ คำว่า “เฮ้ย” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ซีไปถึงไหนเห้ย
(2 กันยายน พ.ศ. 2564)

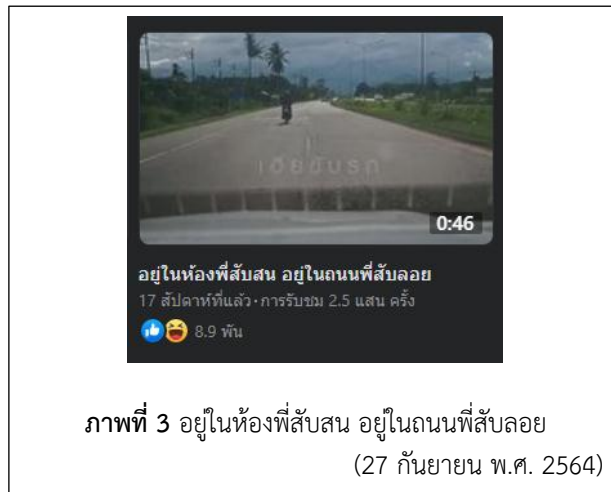


โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ จากกล้องมือถือที่ถ่ายบนรถกระบะ ซึ่งในวิดีโอได้บันทึกเกี่ยวกับตำรวจกำลังไล่จับกลุ่มรถซึ่งบนถนน ซึ่งทั้งคู่กำลังขับย้อนศร จึงสร้างความหวาดเสียวให้ผู้โดยสารไปมา และผู้ที่กำลังบันทึกภาพวิดีโอ ผู้โพสต์จึงแสดงตัวข้อความว่า “ซีไปถึงไหนเห้ย” ซึ่งเป็นการใช้คำอุทานที่สื่อออกมาผ่านตัวข้อความ แต่ทั้งนี้มีการสะกดผิดจากคำมาตรฐาน คือ คำว่า เฮ้ย โดยผู้โพสต์โพสต์ในเชิงของการอุทานออกมาด้วยความตกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นในวิดีโอ ซึ่งเป็นการแสดงอาการที่ผู้โพสต์พยายามจะสื่อให้คนที่เข้ามาเห็นนั้นเกิดอารมณ์คิดตามไปด้วย

5.3 การใช้คำสัมผัส ในงานวิจัยนี้หมายถึง คำคล้องจองที่มีเสียงสระและมาตราตัวสะกดเดียวกันเรียกว่า สัมผัสสระ และคำคล้องจองที่มีเสียงพยัญชนะต้นเสียงเดียวกันเรียกว่า สัมผัสพยัญชนะ เนื่องจากคำสัมผัสเป็นศิลปะอย่างหนึ่งในการใช้ภาษา เพื่อสร้างจุดสนใจ ทำให้ผู้รับสารสามารถจดจำข้อความได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้คำสัมผัสจำนวน 1 โปสต์ เช่น “อยู่ในห้องที่สับสน อยู่ในถนนที่สับสน” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ จากกล้องหน้ารถกระบะคันหนึ่ง ซึ่งในวิดีโอแสดงภาพของคนขี่รถมอเตอร์ไซด์กำลังขับไล่กับรถกระบะที่บันทึกกล้องวิดีโอ เหตุการณ์นี้ทั้งรถที่มีกล้องและรถมอเตอร์ไซด์ขับไล่ก็มาจนเกือบเกิดอุบัติเหตุและอาจจะทำให้คนที่ร่วมถนนเดือดร้อนไปด้วย ตัวอย่างนี้ปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “อยู่ในห้องที่สับสน อยู่ในถนนที่สับสน” ซึ่งเป็นข้อความการใช้คำสัมผัส คือ คำว่า สับสน กับคำว่า ถนน โดยสัมผัสกันระหว่างตัวสระ ดังนั้นจึงทำให้ประโยคมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเนื่องจาก ผู้ที่โพสต์นั้นใช้คำสัมผัสที่มีความหมายไปในทางเดียว โดยเปรียบเทียบคำ ๆ นี้ว่า อยู่ในห้องที่สับสน นั้นหมายความว่า ถ้าอยู่ในห้องนั้นก็เกิดอาการสับสนในเรื่องต่าง ๆ แต่ถ้าอยู่บนถนนที่สับสน มีความหมายว่า ถ้าเกิดตนเองอยู่บนถนนก็จะปฏิบัติพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับกฎระเบียบต่าง ๆ ที่กำหนด ซึ่งเป็นตัวประโยคที่มีความน่าสนใจเนื่องจากเป็นการสัมผัสระหว่างสระ

5.4 การใช้คำซ้ำ ในงานวิจัยนี้หมายถึง การเน้นหรือการเขียนคำ ๆ นั้นขึ้นมาอีกครั้ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะทำให้ตัวคำที่เขียนเหมือนกันนั้นเกิดการเน้นย้ำ โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้คำซ้ำ จำนวน 3 โปสต์ เช่น “มันอกมันใจ” “เลยคือเลย” “ใช่ใช่มะ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 4 เลยคือเลย

(4 กันยายน พ.ศ. 2564)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์จากกล้องหน้ารถเก๋งคันหนึ่งที่กำลังวนรถเพื่อที่จะออกจากอาคาร แต่ปรากฏว่ารถคันด้านหน้าได้มีการหยุดกะทันหัน และต้องการถอยรถกลับมาเพื่อเลี้ยวในจุดที่ตนเองเลยมาโดยที่ไม่ได้สนใจว่ามีรถคันอื่นตามอยู่ด้านหลัง ดังนั้นผู้ขับรถทั้งสองคันจึงเกิดปากเสียงทะเลาะกัน จากตัวอย่างปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “เลยคือเลย” ซึ่งเป็นการพิมพ์ที่ปรากฏการใช้คำซ้ำคำว่า “เลย” เพื่อระบุและย้ำการกระทำของผู้ขับรถว่า หากขับรถเลยจากจุดที่ต้องการควรขับต่อไป และหาวิธีการเลี้ยวกลับที่ปลอดภัยกับตนเองและผู้อื่น ไม่ควรถอยรถ และกลับรถเช่นนั้น เพราะจะทำให้เกิดอุบัติเหตุได้

5.5 การใช้คำภาษาต่างประเทศ ในงานวิจัยนี้หมายถึง การใช้คำภาษาต่างประเทศ หมายถึง การนำคำภาษาอังกฤษ หรือภาษาอื่น ๆ ที่เป็นที่รู้จักกันในสังคมมาใช้ เพื่อให้เกิดภาษาที่สื่อสารกันเข้าใจรวดเร็วระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร อีกทั้งเพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับข้อความนั้นมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้คำภาษาต่างประเทศ จำนวน 17 โพสต์ เช่น “DROP OFF!!” “why always you” “สอง vs ซี่” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 5 สอง vs ซี่

(14 กันยายน พ.ศ. 2564)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์การทะเลาะกันระหว่างคนขับรถสองแถวประจำทางกับรถแท็กซี่ ดังนั้นจึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “สอง vs ซี่” ซึ่งเป็นการใช้คำภาษาต่างประเทศ โดยมีการใช้คำและตัวอักษรภาษาอังกฤษว่า vs หรือชื่อเต็มของคำนี้คือ versus อันหมายถึง การปะทะ เปรียบเทียบกัน โดยส่วนใหญ่คำว่า VS นั้นมักจะเห็นในบริบทของการปะทะกันระหว่างคนสองคนหรือมากกว่า หรือเป็นการประชันกันระหว่าง

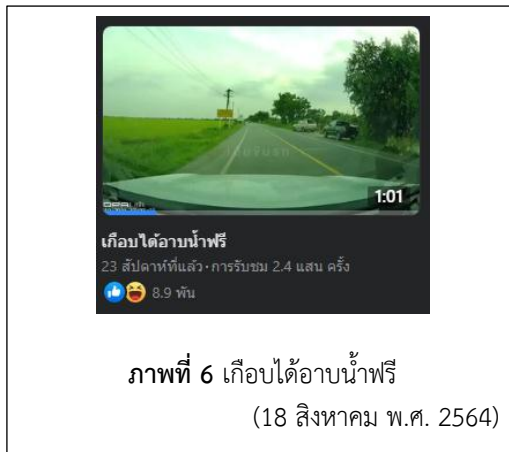


โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

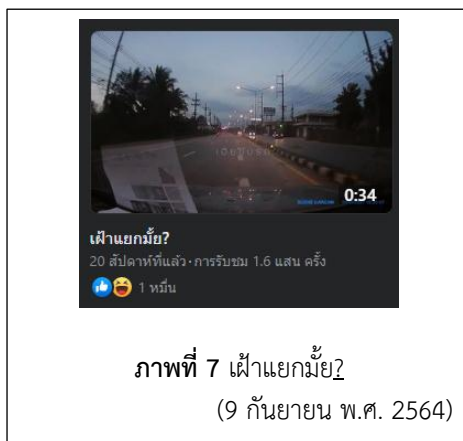
บุคคล โดยผู้โพสต์นำมาควบคุมกับคำว่า “สอง” กับ “สี่” ในภาษาไทย ความหมายของพาดหัวคลิปนี้ จึงกลายเป็นการปะทะกันสองคู่กรณี หมายถึง เหตุการณ์นี้จบลงด้วยการทะเลาะของคนที่ใช้รถใช้ถนนด้วยกัน

5.6 การใช้คำที่มีความหมายโดยนัย ในงานวิจัยนี้หมายถึง การใช้คำที่มีความหมายแฝงอยู่ และเป็นความหมายที่เกิดขึ้นจากสัมพันธภาพ คือต้องมีบริบทเป็นเครื่องมือกำกับ และชวนให้คิดไปในทางที่มีความหมายอย่างอื่นนอกเหนือจากความหมายโดยตรงตามปกติ โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้คำที่มีความหมายโดยนัย จำนวน 49 โพสต์ เช่น “เบื่อเตี้ยที่บ้าน อยากเฝ้าทางข้างจะเป็นไร” “ป้ายแม่่งเล็กไปมั้งคู้กั” “เกือบได้อาบน้ำฟรี” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ จากกล้องหน้ารถที่บันทึกไว้ได้ในขณะที่ขับอยู่บนท้องถนน ซึ่งในวิดีโอมีรถคันที่ขับขึ้นมาและแซงรถคันที่บันทึกกล้องและในขณะเดียวกันในเลนที่รถคันที่เกิดอุบัติเหตุแซงขึ้นมา นั้นได้มีรถสวนขึ้นมาด้วยจึงทำให้รถคันที่แซงเกิดอุบัติเหตุชนเข้ากับรถที่สวนเลนขึ้นมา ดังนั้นจึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “เกือบได้อาบน้ำฟรี” ซึ่งเป็นการใช้คำที่มีความหมายโดยนัย โดยผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ให้คนอ่านเข้าใจความหมายของคำไปอีกทาง โดยคำว่า “อาบน้ำ” ในที่นี้ไม่ใช่การชำระล้างร่างกายแบบปกติในห้องน้ำ แต่หมายถึงการตกลงไปในท่อระบายน้ำ เนื่องจากเกิดอุบัติเหตุกับรถคันที่ติดกล้อง

5.7 การใช้เครื่องหมายวรรคตอน ในงานวิจัยนี้หมายถึง เครื่องหมายที่เขียนกำกับคำ กลุ่มคำ ประโยค หรือข้อความ ให้ข้อความมีความเด่นชัด เพื่อให้อ่านได้อย่างถูกต้องและชัดเจน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายได้ชัดเจนขึ้นอีกด้วย ซึ่งเข้าข่ายกับตัวบทวิจัยที่ปรากฏในหัวข้อที่ผู้วิจัยนั้นศึกษาโดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้เครื่องหมายวรรคตอนจำนวน 7 โพสต์ เช่น “ขอโทษค่ะ?” “นี่ฉันเอง...คนนี่” “เฝ้าแยกมัย?” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



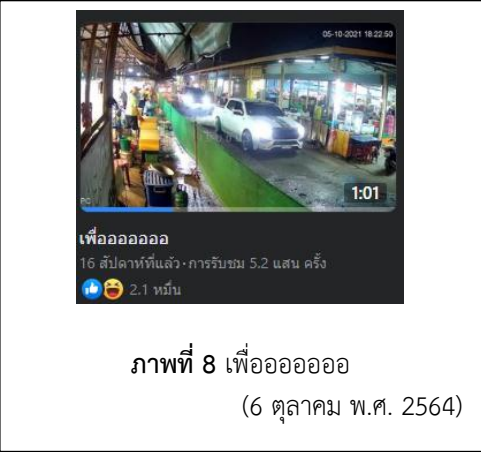


โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์อุบัติเหตุรถยนต์เฉี่ยวชนกับรถจักรยานยนต์บริเวณจุดกลับรถ ซึ่งเป็นลักษณะทางแยกร่วม โดยรถจักรยานยนต์ได้ขับรล้ย้อนศรมาเฉี่ยวชนรถยนต์ที่กำลังกลับรถอยู่ในขณะนั้น ดังนั้นจึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “เฝ้าแยมั้ย?” โดยมีการใช้เครื่องหมายปรัศนี ซึ่งเป็นเครื่องหมายคำถาม เพื่อนั้นย้ำสิ่งที่เกิดขึ้นในลักษณะของการถามที่ไม่ต้องการคำถาม แต่เป็นการกระตุ้นเตือนให้คิดว่า พฤติกรรมดังกล่าวเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุและทำให้เสียชีวิต กลายเป็นสิ่งที่ต้องเฝ้าอยู่ตรงแยกดังกล่าว การพิมพ์เครื่องหมายปรัศนีหรือเครื่องหมายคำถามจึงเป็นการแสดงความรู้สึกผ่านตัวอักษรที่เน้นตัวประโยคที่โพสต์ให้มีความชัดเจนและมีน้ำหนักมากขึ้น

5.8. การพิมพ์ลักษณะพิเศษ ในงานวิจัยนี้หมายถึง การพิมพ์ลักษณะพิเศษ หมายถึง การพิมพ์ซ้ำตัวอักษรตัวสุดท้าย หรือพิมพ์ซ้ำตัวเลขและรวมทั้งการพิมพ์ซ้ำเครื่องหมายวรรคตอน การพิมพ์ลักษณะพิเศษจึงเปรียบเสมือนตัวแทนของการแสดงออกไปในทางสีหน้าท่าทางการสนทนาแบบเผชิญหน้า สามารถใช้บอกระดับความดังของเสียง และช่วยในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่มากกว่าปกติ โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้การพิมพ์ลักษณะพิเศษ จำนวน 5 โพสต์ เช่น “ไฟแดงงงงงง” “มามอบบบบ” “เพ็ออออออ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



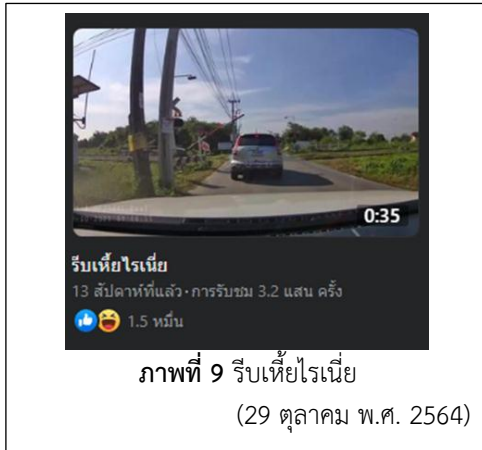
จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ จากกล้องวงจรปิดในตลาดแห่งหนึ่งที่บันทึกได้ขณะที่มีรถกระบะคันหนึ่งได้ขับผ่านและได้เร่งเครื่องยนต์ทำให้ออกให้เกิดมลพิษทางอากาศและมลพิษทางเสียง ดังนั้นจึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “เพ็ออออออ” ซึ่งเป็นการพิมพ์ลักษณะพิเศษ โดยมีการพิมพ์พยัญชนะท้ายของคำว่า “เพ็ออออออ” ซ้ำกันถึง 7 ตัว กลายเป็น “เพ็ออออออ” นับเป็นการแสดงน้ำเสียงที่บ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของผู้โพสต์ผ่านตัวอักษร โดยขณะนั้นอาจเบื้อและเอือมระอากับพฤติกรรมดังกล่าวเป็นอย่างมาก

5.9 การใช้คำหยาบ ในงานวิจัยนี้หมายถึง คำที่ถือว่าต่ำกว่าภาษาพูดลงไป เป็นคำที่ไม่ควรใช้พูดกัน เพราะถ้าใช้พูดจะถือเป็นการดูหมิ่นผู้ฟัง เช่น มึง กู เห็น สัส เป็นต้น โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้คำหยาบ จำนวน 8 โพสต์ เช่น “ร้อนติมึง” “กูรู้ว่าพวกมึงรู้” “รีบเหี้ยไธเนี้ย” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



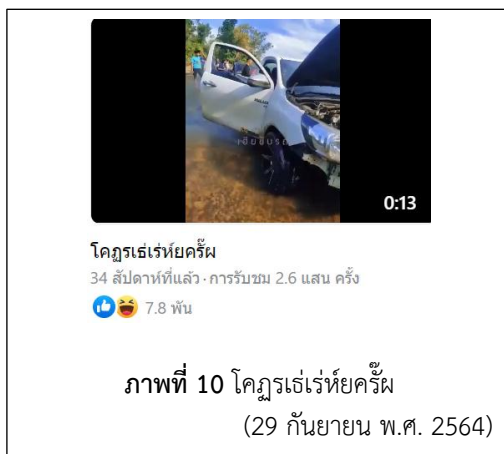
โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



จากตัวอย่างข้างต้น ปรากฏพฤติกรรมของคนขับรถยนต์คันหนึ่งที่ขับฝ่าไม้กั้นทางรถไฟจนไม้กั้นหักและได้รับความเสียหาย ดังนั้นจึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “รับเหี้ยไรเหี้ย” ซึ่งเป็นการใช้คำหยาบว่า “เหี้ย” อันเป็นคำคำอับนัยถึง สัตว์ชนิดหนึ่งที่ชื่อว่า “เหี้ย หรือตัวเงินตัวทอง” ทั้งนี้เพราะค่านิยมของผู้คนในสังคมเชื่อกันว่าเหี้ยเป็นสัตว์อัปมงคล คำว่า “เหี้ย” จึงได้มีการนำมาใช้คำทอ เพื่อแสดงความไม่พอใจระหว่างกัน หรือเพื่อสื่อถึงพฤติกรรมหรือการกระทำที่ไม่ดี ไม่เหมาะสม

5.10 การใช้คำที่แต่งขึ้นมาเอง ในงานวิจัยนี้หมายถึง การนำประโยคหรือคำที่ผู้ส่งสารแต่งขึ้นเพื่อนำเสนอความหมายเรื่องราวบางสิ่งบางอย่าง อาจจะสื่อความหมายแบบตรงไปตรงมา หรืออาจต้องอาศัยการตีความหมายจากประสบการณ์ร่วมของผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยปรากฏพาดหัวคลิปที่ใช้คำที่แต่งขึ้นมาเอง จำนวน 1 โพสต์ ได้แก่ โคฎูเร่เร่หัยครึ้ม ดังตัวอย่างต่อไปนี้



จากตัวอย่างข้างต้น เป็นคลิปที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ภาพจากกล้องมือถือที่บันทึกไว้ขณะที่มีรถกระบะคันหนึ่งได้ เร่งเครื่องจนเกิดควันที่ก่อให้เกิดมลพิษทางเสียงและทางอากาศ ดังนั้นจึงปรากฏการพาดหัวคลิปด้วยถ้อยคำว่า “โคฎูเร่เร่หัยครึ้ม” เป็นการใช้คำที่แต่งขึ้นมาเอง ซึ่งเป็นการสร้างรูปแบบภาษาขึ้นมาเอง โดยคำว่า โคฎูเร่เร่หัยครึ้ม เป็นคำที่ไม่มีมีความหมาย อันหมายถึง ผู้โพสต์ไม่สามารถกล่าวเป็นถ้อยคำตามภาษามาตรฐาน เพื่อสื่อความหมายหรือความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์ในคลิปได้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษา “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียชัชรถ” ผู้วิจัยพบกลวิธีที่ใช้ภาษาทั้งหมด 10 กลวิธี โดยเรียงตามลำดับความถี่ที่ปรากฏจากมากไปน้อย ได้แก่ 1. การใช้คำที่มีความหมายโดยนัย พบมากที่สุด จำนวน 49 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 50.00 2. การใช้คำภาษาต่างประเทศ พบจำนวน 17 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 17.36 3. การใช้คำหยาบ พบจำนวน 8 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 8.16 4. การใช้เครื่องหมายวรรคตอน พบจำนวน 7 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 7.14 5. การพิมพ์ลักษณะพิเศษ พบจำนวน 5 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 5.10 6. การใช้รูปคำที่ไม่ตรงตามภาษาไทยมาตรฐาน พบจำนวน 4 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 4.08 7. การใช้คำอุทาน พบจำนวน 3 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 3.06 8. การใช้คำซ้ำ พบจำนวน 3 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 3.06 9. การใช้คำสัมผัส พบจำนวน 1 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 1.02 และ 10. การใช้คำที่แต่งขึ้นมาเอง พบจำนวน 1 พาดหัว คิดเป็นร้อยละ 1.02 ดังนั้นจึงปรากฏพาดหัวคลิปที่มีการใช้ความหมายโดยนัยมากที่สุด และพบกลวิธีการใช้คำสัมผัสและกลวิธีที่ใช้คำที่แต่งขึ้นมาเองน้อยที่สุด

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “กลวิธีที่ใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียชัชรถ” ผู้วิจัยพบว่า “กลวิธีที่ใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียชัชรถ” ปรากฏกลวิธีที่ใช้คำที่มีความหมายโดยนัย มากที่สุด โดยมักพบในการเขียนที่สื่อถึงลักษณะของการชัชรถที่ฝ่าฝืนกฎจราจรและเป็นการสื่อถึงการใช้คำมาสื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในอีกมุมหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากผลการวิจัยของภาวิณี อุบล (2562) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาเนื้อหาและการใช้ภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “อะโระอะไรก็ครู” ที่พบกลวิธีที่ใช้คำภาษาต่างประเทศมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก “กลวิธีที่ใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียชัชรถ” เป็นการศึกษาการใช้ภาษาในการพาดหัวคลิปที่มีผู้ตั้งชื่อพาดหัวขึ้น โดยบุคคลนั้นมีการสวมบทบาทตนเองเป็นผู้ชมหรือเป็นผู้คนในสังคมซึ่งไม่ยอมรับพฤติกรรมของผู้ที่กระทำความผิดในตัวคลิปวิดีโอ ส่วนการศึกษาเนื้อหาและการใช้ภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “อะโระอะไรก็ครู” เป็นการศึกษาลักษณะเนื้อหาและการใช้ภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “อะโระอะไรก็ครู” ดังนั้นถ้อยคำที่นำมาศึกษาจึงเป็นถ้อยคำที่สะท้อนผู้ที่กระทำความผิดกฎของจราจรที่ปรากฏในคลิปวิดีโอ ดังนั้นจึงปรากฏกลวิธีที่ใช้คำภาษาต่างประเทศมากที่สุด

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การศึกษา “กลวิธีที่ใช้ภาษาพาดหัวคลิป ในเพจเฮียชัชรถ” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยใช้ประโยชน์ ดังต่อไปนี้

7.1 ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลการศึกษาไปใช้

7.1.1 ปัจจุบันมีการสร้างเพจขึ้นมาผ่านเฟซบุ๊ก อย่างแพร่หลาย จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่ากลวิธีที่ใช้ภาษาพาดหัวคลิปสามารถนำไปปรับใช้ในการโปรโมทในส่วนของงานนำเสนอตัววิดีโอในมุมต่าง ๆ

7.1.2 สำหรับผู้ใดที่สนใจในด้านการชัชรถ หรือภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดบนท้องถนน สามารถนำกลวิธีและการใช้ภาษาพาดหัวคลิปไปปรับใช้ในการเขียนเป็นข่าวในกรณีต่าง ๆ เพื่อให้เพจ ๆ นั้นมีการใช้ภาษาที่ดึงดูดผู้ชมมากยิ่งขึ้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

7.2.1 ควรศึกษากลวิธีและการใช้ภาษาพาดหัวคลิปในเพจอื่น ๆ เช่น เพจควายหลุดถนน เป็นต้น

7.2.2 ควรศึกษากลวิธีและการใช้ภาษาพาดหัวคลิปมีเพจควายหลุดถนน ที่มีการใช้ภาษาในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความน่าสนใจในรูปแบบหนึ่ง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

7.2.3 ควรศึกษาการใช้ภาษาพาดหัวศิลป์ ในประเด็นที่แตกต่างออกไป อาจมีการศึกษาที่มากกว่าหนึ่งประเด็น เพื่อ นำความแตกต่าง และจุดเด่นของเพจนั้น ๆ

8. กิตติกรรมประกาศ

วิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชาการวิจัยทางภาษาไทย ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเรื่องกลวิธีการใช้ภาษา พาดหัวศิลป์ ในเพจเฟซบุ๊ก

ผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณ อาจารย์พัชราภรณ์ คชินทร์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลักในการทำวิจัยฉบับนี้ และ ผศ.ดร.รุ่งรัตน์ ทองสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่า ให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง ตลอดจนตรวจสอบแก้ไข ปรับปรุงข้อบกพร่องให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความมีเมตตาและเอาใจใส่อย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาภาษาไทยทุกท่าน ที่ได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ และให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี ขอขอบพระคุณคุณพ่อสุวัจน์ นวลสมศรี และคุณแม่วรรณีดา นวลสมศรี ที่ดูแลลูกด้วยความรัก ปรารถนาดีและสนับสนุน ในด้านการศึกษาเล่าเรียน ตลอดจนเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่อยู่เคียงข้างและเป็นมิตรที่ดีตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกความปรารถนาดีของผู้มีพระคุณทุกคนทุกท่านที่คอยให้กำลังใจที่ตีมาโดยตลอด จนวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา ต้นโพธิ์. (2563). การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาและกลวิธีการนำเสนอเนื้อหา. วารสารมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์. 39(1), [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก :

http://journal.ms.ac.th/upload/articles/article2587_28332.pdf. (2564, 15 ธันวาคม)

ธีรวิภา แสงอินทร. (2562). กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวข่าวออนไลน์. วารสารอักษรศาสตร์. 41(2), [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก :
:https://so04.tcithaijo.org/index.php/jasu/article/view/228756/157916. (2564, 12 ธันวาคม).

นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. 9(3), [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก : <https://so02.tcithaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/view/45702/37819>. (2564, 14 ธันวาคม).

พัทธนันท์ เต็ดแก้ว. (2559). ภาษาและรูปแบบการสื่อสารของแฟนเพจ “ทูนหัวของบ่าว”. วารสารบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร. 11(2), 2 – 147. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก : <https://so02.tcithaijo.org/index.php/BECJournal/article/view/62861/151081>. (2564, 13 ธันวาคม).

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต Social Media: Future Media. วารสารนักบริหาร. 31(4), 99. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก : https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf. (2564, 14 ธันวาคม).

ภาวิณี อุบล. (2562). การศึกษาเนื้อหาและการใช้ภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “อะไรอะไรก็ครู”. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก : <http://thesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/2596>. (2564, 12 ธันวาคม).

eukeik .ee. (2564). โลกโซเชียลมีเดียของคนไทย ในปี 2564 ที่น่าสนใจสำหรับนักการตลาด. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://marketeeronline.co/archives/209273>. (2565, 25 พฤษภาคม).



กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561

Language Strategies in Headline highlights clips of “krachao sida” Channel

CHANGE2018

นัทธมน รัตนตรัง¹ และพัชราภรณ์ คชินทร²

Nattamon Rattanatrang¹, & Patcharaporn Kachin²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561 โดยรวบรวมข้อมูลจากยูทูป ช่อง CHANGE2561 (<https://www.youtube.com/c/CHANGE2561>) ออกอากาศในวันที่ 29 กันยายน – 18 พฤศจิกายน พ.ศ.2564 จำนวน 187 ไฮไลท์

ผลการศึกษาพบว่ามีการใช้กลวิธีการใช้ภาษารวมทั้งหมด 8 กลวิธี ได้แก่ 1. การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน พบจำนวน 40 ไฮไลท์ 2. การใช้ความหมายแฝง พบจำนวน 24 ไฮไลท์ 3. การใช้คำไม่เจาะจงเป้าหมาย พบจำนวน 14 ไฮไลท์ 4. การใช้ความเปรียบ พบจำนวน 55 ไฮไลท์ 5. การใช้คำเรียกบุคคล พบจำนวน 18 ไฮไลท์ 6. การใช้รูปประโยคเงื่อนไข พบจำนวน 14 ไฮไลท์ 7. การยกคำกล่าวที่นิยมในสังคม พบจำนวน 14 ไฮไลท์ และ 8. การใช้คำซ้ำ พบจำนวน 8 ไฮไลท์ กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปทั้ง 8 กลวิธีนี้ ทำให้การนำเสนอเนื้อหาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดาดึงดูดและสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้รับสาร

คำสำคัญ: กลวิธีการใช้ภาษา, พาดหัวไฮไลท์, ละครกระเช้าสีดา, คลิปละคร

Abstract

This research article aims to study language strategies in headline highlights clips of “Krachao sida”, CHANGE 2018 Channel, by a retrospective study from headline highlights 187 in total of “Krachao sida” from September 29 - November 18, 2018, on www.youtube.com/c/CHANGE2561.

The results revealed that there were divided into 8 language strategies, namely, 1) Using verbal irony found 40 highlights 2) Using connotative meanings found 24 highlights 3) Using indirect quotation found 14 highlights 4) Using metaphors found 55 highlights 5) Using referring expressions found 18 highlights. 6) Using conditional sentences and 7) Using quotations found 14 highlights 8) Using repetition of words found 8 highlights. All of 8 strategies in the highlight clip headline language of "Krachao sida" This makes the presentation of content, headlines, highlights, clips of “Krachao sida” to attract and create interest to the audience.

Keywords: Language Strategies, Highlight Headline, Krachao Sida, TV’s Drama clip

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

² อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

ภาษาเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้ในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ทักษะคิด เพื่อเป็นการแสดงเรื่องราวตลอดจนความคิดเห็นต่าง ๆ ดังที่ ราชบัณฑิตยสถาน (2556, หน้า 868) กล่าวว่า ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายของกลุ่มชนใดกลุ่มชนหนึ่ง เช่น ภาษาไทย ภาษาจีน หรือเพื่อสื่อความเฉพาะวงการ ภาษาทั้งหมดจะถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการของตนให้ผู้อื่นได้รับทราบทั้งในรูปแบบการพูด ถ้อยคำ กิริยาอาการ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ

ด้านวรรณกรรม ภาษาถูกจัดให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดวรรณกรรม โดยเฉพาะในรูปแบบภาษาเขียน ปรีดา สุวรรณจันทร์ (2560, หน้า 1) กล่าวว่า วรรณกรรม เป็นงานเขียนที่ผู้เขียนนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ที่ถ่ายทอดจากความคิด ความรู้ และจินตนาการ ซึ่งจะนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นทั้งร้อยกรอง และร้อยแก้ว โดยมีการให้เนื้อหาและสื่อความหมายผ่านภาษา ดังนั้น ภาษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรม เช่น วรรณกรรมประเภทบทความ สารคดี เรื่องสั้น เรียงความ บทละคร บทภาพยนตร์ บทโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ บทเพลง นวนิยาย เป็นต้น

สำหรับละครโทรทัศน์ในปัจจุบัน หลายเรื่องได้ถูกสร้างขึ้นจากการนำบทประพันธ์ที่เป็นตัวหนังสือ มาดัดแปลงหรือแปรรูปรวรรณกรรม ให้เป็นกลายบทละครโทรทัศน์ โดยมีนักแสดงมากความสามารถร่วมถ่ายทอดเรื่องราวของตัวละครนั้น ๆ ซึ่งที่ผ่านมามีละครโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมจากผู้คนในสังคมเป็นจำนวนมาก เช่น ละครเรื่อง กรงกรรม จากงานเขียน กรงกรรม, ละครเรื่อง ทองเนื้อเก้า จากงานเขียน ทองเนื้อเก้า, ละครเรื่อง รักแลกภพ จากงานเขียน ทวิภพ, ละครเรื่อง วิมานทราย จากงานเขียน วิมานทราย, ละครเรื่อง แต่ปางก่อน จากงานเขียน แต่ปางก่อน, ละครเรื่อง บุพเพสันนิวาส จากงานเขียน บุพเพสันนิวาส, ละครเรื่อง แก้วล้อมคอน จากงานเขียน แก้วล้อมคอน, ละครเรื่อง บ่วงบรรจถรณ์ จากงานเขียน บ่วงบรรจถรณ์, ละครเรื่อง อย่าลืมฉัน จากงานเขียน อย่าลืมฉัน, ละครเรื่อง ลมซ่อนรัก จากงานเขียน ลมซ่อนรัก, ละครเรื่อง วันทอง จากงานเขียน ขุนช้างขุนแผน รวมไปถึงละครที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายเรื่องหนึ่งในช่วงเดือน กันยายน-ตุลาคม 2564 คือ ละครเรื่อง กระเช้าสีดา จากงานเขียนเรื่องกระเช้าสีดา

ละครกระเช้าสีดา เป็นผลงานการแสดงที่สร้างขึ้นโดยบริษัท change 2561 ซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากงานเขียน นวนิยาย เรื่อง กระเช้าสีดา บทประพันธ์ของ กฤษณา อโศกสิน บทโทรทัศน์ ศรีศุท สามงามแจ่ม เผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ ช่อง one 31 และเผยแพร่ย้อนหลังผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Youtube ช่อง one 31 ระยะเวลาออกอากาศ เริ่มต้นแรกเมื่อวันที่ 29 กันยายน 2564 จนถึงตอนที่ 7 เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2564 และได้หยุดเผยแพร่ไปเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา-19 ทำให้ละครกระเช้าสีดา ไม่สามารถถ่ายทำต่อได้ จึงมีต้องหยุดออกอากาศชั่วคราว และกลับมาออกอากาศซ้ำอีกครั้งในวันที่ 21 ตุลาคม 2564 โดยได้รับความนิยมสูงในช่วงเวลาที่ผ่านมา ดังที่ คมชัดลึก (2564) ได้กล่าวถึงเรตติ้งของละครกระเช้าสีดาว่า ได้รับการตอบรับจากแฟนละครเป็นอย่างดี โดยติดอันดับหนึ่งละครหลังข่าวอย่างต่อเนื่องและมีเรตติ้งสูงสุด 5.570 อีกทั้งยังมีกระแสแรงติดทวิตเตอร์ขึ้นเป็นอันดับหนึ่งด้วย

กระเช้าสีดา เป็นละครที่มีเนื้อหาสะท้อนปัญหาสถาบันครอบครัว ที่แสดงให้เห็นถึงจิตใจดีสำนึกของคนที่มีทั้งด้านมืด ด้านสว่าง โดยมีนักแสดงที่มีความสามารถสูงมาร่วมถ่ายทอดเรื่อง ได้แก่ นุ่น-วรรณุช ภิรมย์ภักดี รับบทเป็นน้ำพิง , กรีน-อัษฎาพร สิริวัฒน์ธนกุล รับบทเป็นรำน่า , ปีเตอร์ คอร์ป ไดเรนดัล รับบทเป็นคุณลือ ,และ ก๊อต-จิรายุ ตันตระกูล รับบทเป็นอำพน โดยระหว่างที่มีการออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ เนื้อหาของละครบางส่วนก็ได้ถูกนำมาเผยแพร่ซ้ำในสื่อสังคมออนไลน์ Youtube ช่อง change 2561 ด้วย จากการสำรวจเบื้องต้นของผู้วิจัยพบว่า การนำเสนอเนื้อหาของละครบางส่วนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Youtube ช่อง change 2561 นั้นมีความน่าสนใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะการใช้ภาษาในการพาดหัวไฮไลท์คลิป ซึ่งเป็นคลิปสั้น ๆ ที่มีการนำฉากเด่น ๆ ในละครมาตัดต่อและเผยแพร่ซ้ำ พบมีผู้ชมเข้าไปรับชมเป็นจำนวนมาก ซึ่งความนิยมดังกล่าวล้วนมาจากองค์ประกอบด้านเนื้อหาของละคร การแสดงของตัวละคร และการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์ที่



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะการใช้ภาษาพูดหัวไฮไลท์คลิปพบว่า มีการเลือกใช้คำที่สามารถสื่อเรื่องราว รวมทั้งสะท้อนอารมณ์ และความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของละครในตอนนั้น ๆ ได้อย่างโดดเด่น และน่าสนใจ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 1 สกิลตอบแหย่ยิ่งกว่างูพิษก็คือ แบล็กแมมบาตัวนี้ ฟ่อ ๆ ๆ ๆ ๆ

(30 กันยายน 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมการกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “ร้านา” ซึ่งบ่งบอกถึงการกระทำไปในเชิงลบ โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่ลือและศศิเดินทางไปทำงานต่างจังหวัดด้วยกัน และมีร้านาตามไปด้วย เพื่อเป็นตัวแทนของน้ำพิงค์ในการสอดส่องพฤติกรรมของทั้งคู่ แม้ในขณะนั้นลือและศศิจะเป็นเพียงเพื่อนร่วมงาน และไม่ได้มีพฤติกรรมในเชิงชู้สาว แต่ด้วยร้านาหึงหวงลือ ร้านาจึงสร้างเรื่องราวและถ่ายรูปขณะที่ลือกับศศิใกล้ชิดกันส่งไปให้น้ำพิงค์ เพื่อหวังให้น้ำพิงค์เข้าใจผิด จนทะเลาะกับลือ และตนเองจะได้เข้าไปลอบใจลือ

ในด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้ความเปรียบ คือ “สกิลตอบแหย่ยิ่งกว่างูพิษก็คือ แบล็กแมมบาตัวนี้ ฟ่อ ๆ ๆ ๆ ๆ” เพื่อเปรียบเทียบการกระทำของร้านาที่มีความคิดไม่ดี มุ่งร้ายต่อความสัมพันธ์ของน้ำพิงค์กับลือ โดยต้องการให้ทั้งคู่ทะเลาะกัน เนื่องจากเข้าใจผิดว่าลือกับศศิแอบคบหากัน เป็นการเปรียบเทียบการกระทำที่ตลบตะแลงและพูดไม่จริงของร้านาว่าเป็นต้งงูพิษ คือ เป็นพวกเจ้าเล่ห์ ไร้วางใจไม่ได้ รวมทั้งมีพิษมากกว่างูแบล็กแมมบา งูพิษร้ายแรงมากชนิดหนึ่งในทวีปแอฟริกา ซึ่งการใช้ความเปรียบดังกล่าวทำให้ผู้ชมรู้ถึงการกระทำของร้านาและมีอารมณ์ขันในการรับชมมากขึ้น

การศึกษาลักษณะการใช้ภาษาในรูปแบบ “พาดหัว” หรือการตั้งชื่อย่อของละคร กระเช้าสีดา ซึ่งนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์ Youtube มุ่งเน้นนำเสนอภาษาเพื่อสร้างแรงดึงดูดใจให้ผู้รับสารได้ติดตามรับชม การเลือกใช้ถ้อยคำที่สั้นกะทัดรัด รวบยอดเนื้อหาสาระที่จะสื่อ เป็นรูปแบบการนำเสนอภาษาในสื่อออนไลน์ที่มีความหลากหลายในเรื่องของการใช้ภาษาเพื่อจุดประสงค์คือโน้มน้าวใจให้ติดตาม ซึ่งมีความน่าสนใจอย่างมาก และเมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลักษณะของการตั้งชื่อคลิป หรือพาดหัวคลิปในสื่อออนไลน์ พบว่ามีผู้ศึกษาไว้บ้างแล้ว เช่น งานวิจัยของ สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์ (2564) ที่ศึกษาเรื่อง ปริศนาชวนบันเทิงในเฟซบุ๊กเพจ “ใต้เตียงดารา” งานวิจัยของ นัฐริกา คงเมือง และนนทชา คัยนันท์ (2563) ที่ศึกษาเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีของตัวละคร “แนนโน๊ะ” ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เด็กใหม่ (Girl From Nowhere) งานวิจัยของ ชีรวรา แสงอินทร์ (2562) ที่ศึกษาเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวข่าวออนไลน์ งานวิจัยของ ชาลีณี สำราญอินทร์

แม้มีผู้ศึกษาเรื่องลักษณะดังกล่าวไว้บ้างแล้ว ทว่าการศึกษา “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิป ละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561” ยังไม่มีผู้ใดศึกษา ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญและสนใจที่จะศึกษากลวิธีการใช้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ภาษาการพาดหัวไฮไลท์คลิป ละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561 ซึ่งจะทำให้ทราบถึงลักษณะและกลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิป ละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561 และคาดว่าจะเป็นแนวทางสำหรัการศึกษากลวิธีการใช้ภาษาการพาดหัวในสื่อประเภทต่าง ๆ ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิป ละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดจากทฤษฎีการศึกษาเนื้อหาจาก นัฐริกา คงเมือง และนนทชา คัยนันท์ (2563) ที่ศึกษาเรื่องกลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีของตัวละคร “แนนโน๊ะ” ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เด็กใหม่ (Girl From Nowhere) การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาและกลวิธีการนำเสนอเนื้อหา และกลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวคลิปโดยศึกษาจาก งานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสรุป และใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่อไปนี้

- 4.1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา
- 4.1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพาดหัว
- 4.1.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทละครโทรทัศน์
- 4.1.4 ตัวอย่างการวิเคราะห์
- 4.1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 สำรวจ และรวบรวมข้อมูลชื่อคลิปวิดีโอช่วงไฮไลท์คลิป ละครเรื่องกระเช้าสีดา ใน YouTube ช่อง CHANGE2561 ที่มีการเผยแพร่ในช่วงเดือนกันยายน – พฤศจิกายน พ.ศ.2564 รวมทั้งหมด 187 ตอน

4.3 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยแยกตามขอบเขตเนื้อหาที่กำหนดไว้ ดังนี้

- 4.3.1 การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน
- 4.3.2 การใช้ความหมายแฝง
- 4.3.3 การใช้คำไม่เจาะจงเป้าหมาย
- 4.3.4 การใช้ความเปรียบ
- 4.3.5 การใช้คำเรียกบุคคล
- 4.3.6 การใช้รูปประโยคเงื่อนไข
- 4.3.7 การยกคำกล่าวที่นิยมในสังคม
- 4.3.8 การใช้คำซ้ำ

4.4 สรุปผลการวิเคราะห์ อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษา “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลต์คลิป ละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561” ผลการวิเคราะห์ปรากฏประเด็นที่กำหนด ดังต่อไปนี้

5.1 การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน ในงานวิจัยนี้หมายถึง การพูดอย่างหนึ่งแต่มีความหมายตรงข้ามกัน หรือการพูดสิ่งซึ่งผู้พูดเชื่อว่าเป็นเท็จ โดยปรากฏพาดหัวไฮไลต์คลิปที่เป็นการใช้ถ้อยคำนัยผกผัน จำนวน 40 ไฮไลต์ เช่น “ฉีกกฎทุกประกันภัยเคลมสุดเพียส ครอบครัวชีวิตมีแต่ได้กับได้ บริการช่วยเหลือให้ชนะทุกคน” “ก้าวกระโดดเก่งขนาดนี้ ตกลงมาระวังหลังแอนนะ โดดโหยงเหยิงพุ่งชนผู้” “ใช้รองพื้นยี่ห้อซีเมนต์รีเปล่า โบกตอนนี่เพิ่มพลังความแข็งแกร่งของหน้าให้ด้านยิ่งขึ้น” “ฉลองรับแม่คนใหม่ จัดชุดโปรโมชันมอบของขวัญให้แม่ด้วย 10 นิ้วกางมือตบ 5 นิ้วจิกหัวโขก” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ฉลองรับแม่คนใหม่ จัดชุดโปรโมชันมอบของขวัญให้แม่ด้วย 10 นิ้วกางมือตบ 5 นิ้วจิกหัวโขก

(10 พฤศจิกายน 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “รติ” เป็นพี่สาวของอำพล ซึ่งบ่งบอกการกระทำในเชิงลบ โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่รติำนำอยู่บ้านจรินทร์ แล้วรติก็มาที่บ้านจรินทร์เพื่อไล่อำนำออกจากบ้านไป แต่จรินทร์กลับไล่อำนำออกจากบ้าน และปกป้องอำนำ รติบอกการกระทำที่ไม่ดีของอำนำทุกอย่างแต่กลับโดนจรินทร์ซึ่งเป็นพ่อของตนเองทำร้าย และให้บอดีการ์ดนำตัวของรติออกไปจากบ้าน

ด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้ถ้อยคำนัยผกผัน ได้แก่ ประโยคที่ว่า “ฉลองรับแม่คนใหม่ จัดชุดโปรโมชันมอบของขวัญให้แม่” เพื่อเสียดสีการกระทำตัวละครรติและอำนำที่กำลังทะเลาะและตบตีกัน พฤติกรรมดังกล่าวไม่ได้เป็นการฉลองต้อนรับอำนำในฐานะแม่คนใหม่ของรติ แต่เป็นการทำร้ายและประกาศไม่ให้อำนำเข้ามาอยู่ในบ้านของจรินทร์ ซึ่งการใช้ถ้อยคำนัยผกผันทำให้เกิดอารมณ์ในการรับชม เนื่องจากผู้ชมทราบเบื้องต้นแล้วว่ารติไม่ชอบอำนำ การพาดหัวไฮไลต์คลิปที่สื่อความหมายตรงข้ามกันเช่นนี้ จึงแสดงการเสียดสีตัวละครอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมในสถานการณ์ของตัวละครด้วย

5.2 การใช้ความหมายแฝง ในงานวิจัยนี้หมายถึง การใช้คำและถ้อยคำที่มีความหมายไม่ตรงตามรูปภาษา โดยปรากฏพาดหัวไฮไลต์คลิปที่เป็นการใช้ความหมายแฝง จำนวน 24 ไฮไลต์ เช่น “หุมีปัญหามัยเรียก จนท. มาตรวจหุเรรดหน่อย” “ได้กลิ่นอะไรเน่า ๆ มัย เหมือนกลิ่นหมาหัวเน่าปะ ฮัดเซ๊ย! อุณไม่ไหว” “อากัปกรณ์แบบนี้ที่ยมทุกตัวก็มือเรียก พาไปทัวร์นรกแลนด์แดนทรธา” “สาวน้อยร้อยบะหมี่ราคาถูก ชดชู้ดอ่อยมัยของละ 5 บาท” “อาการเบื้องต้นไม่มีไข้ อาการทั่วไปไม่มีความหนาวเพราะอบอุ่นมาก” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 3 อาการเบื้องต้นไม่มีไข้ อาการทั่วไปไม่มี ความหนาวเพราะอบอุ่นมาก

(6 ตุลาคม 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมอาการกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “อำพล” โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่อำพลอยู่บนรถกับน้ำพิงค์ หลังจากที่อำพลนั้นไปรับน้ำพิงค์มาจากน้ำพิงค์ทำกุญแจรถหล่นไปในที่ระบายน้ำ และตากฝนจนตัวเปียกชื้น ขณะขับรถกลับอำพลจึงได้หยุดจอดรถในปั้มน้ำมัน เพื่อซื้อผ้าขนหนูและกาแฟร้อนให้น้ำพิงค์ แต่พอน้ำพิงค์รู้ว่าอำพลเป็นห่วง ก็พยายามที่จะปฏิเสธไม่รับดั่งกล่าว

ในด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้ความหมายแฝง ได้แก่ ประโยคที่ว่า “อาการเบื้องต้นไม่มีไข้ อาการทั่วไปไม่มี ความหนาวเพราะอบอุ่นมาก” เพื่อบ่งบอกถึงการกระทำของอำพลที่ทำด้วยความรักและความห่วงใยที่มีต่อน้ำพิงค์ ไม่ว่าจะด้วยเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ซึ่งคำว่า อบอุ่นในที่นี้ ไม่ได้หมายถึงอากาศที่อบอุ่น แต่หมายถึงพฤติกรรมของอำพลที่มีความรัก ความใส่ใจ การเอาใจใส่น้ำพิงค์ ทำให้บรรยากาศของเรื่องในขณะนั้นเต็มไปด้วยความอบอุ่นใจ

5.3 การใช้คำไม่เจาะจงเป้าหมาย ในงานวิจัยนี้หมายถึง เป็นการเลือกใช้คำที่มีความหมายกว้างเป็นการอ้างอิงถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เป็นแบบเดียวกับตัวละคร โดยปรากฏพาดหัวไฮไลท์คลิปที่เป็นการใช้คำไม่เจาะจงเป้าหมาย จำนวน 14 ไฮไลท์ เช่น “ชายไม่มีสมอง หญิงไม่สติ สาดน้ำมันดีไลต์ ผีตอบว่าอยู่” “คนอะไรเอ่ย อยากชูปะแป้งทอดกรอบตัวเองให้เป็นสีทอง แต่กลับเป็นได้แค่ดอกไม้สีทอง กร๊อบๆๆๆ” “คนจนตรอกแถมเมาเสียสติเลยนำพาชีวิตไปถึงจุดดิ่งพสุธา เอ๊ย เลวนรกดปิดประตูตั้งปั้ง” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ชายไม่มีสมอง หญิงไม่สติ สาดน้ำมันดีไลต์ ผีตอบว่าอยู่



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

(30 กันยายน 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “ลือ และรำน่า” โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่ลือและรำน่ากลับจากการดูงาน และต้องมาพักอยู่โรงแรมเดียวกัน รำน่ากลับมาจากที่ดื่มแอลกอฮอล์กับเพื่อน ๆ พี่ ๆ ที่ทำงานของลือ ลือโกรธที่รำน่าดื่มแอลกอฮอล์ ก็เลยฉีdnน้ำใส่รำน่า เพื่อที่จะให้รำน่านั้นได้สติ แต่เมื่อลือหันหลังจะไปหยิบผ้าขนหนูให้รำน่า รำน่าก็เข้าไปกอดลือทันที ลือพยายามที่จะไม่ให้รำน่ากอด แต่รำน่าก็โกรธแล้วก็ไปเปิดน้ำใส่ตัวเองอีกครั้ง

ในด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้คำไม่เจาะจงเป้าหมาย ได้แก่ ประโยคที่ว่า “ชายไม่มีสมองหญิงไม่สติ” โดยที่ไม่ได้มีการเจาะจงลงไปว่าเป็นชายคนไหนหรือหญิงคนใด แต่ทั้งนี้เพื่อที่จะสื่อถึงการกระทำของทั้งสองคน ที่คนหนึ่งก็ไม่มีสมอง โดยสมองในที่นี้หมายถึง การไม่รู้จักยั้งคิด คิดไม่ได้ หรือพิจารณาให้ถี่ถ้วนว่าในสถานการณ์ดังกล่าวควรกระทำเช่นไร ส่วนไม่มีสติในที่นี้หมายถึง การกระทำของคนที่คิดแต่อยากได้สามมีผู้อื่นจนขาดการยับยั้งชั่งใจ หรือขาดสตินั่นเอง

5.4 การใช้ความเปรียบ ในงานวิจัยนี้หมายถึง เป็นการเปรียบเทียบสิ่ง 2 สิ่งที่มีลักษณะร่วมกันนำมาเปรียบเทียบกัน โดยปรากฏพาดหัวไฮไลท์คลิปที่เป็นการใช้ความเปรียบ จำนวน 55 ไฮไลท์ เช่น “สกลิตต่อแหลยิ่งกว่างูพิษก็คือ แบล็กแมนบาดตัวนี้ ฟอๆๆๆ” “โรงพยาบาลกลายเป็นโรงลิเกไปไต่ยังง ไม่ดูจงงมาก” “แข็งกว่าผักกรอบ ก็ใจของหญิงคนนี้แหละ ฟันแตกแน่นอน กร๊วบบบบ” “เค้กหรือหล่อนที่บูดเหม็นเปรี้ยว หอนภาษาหมาขี้จิ้ง” “ดวงดาวไหนจักรวาล ก็ไม่สู้ดาวยั่วดวงนี้หรือก ยั่วร่างสั้นหงิก ๆ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 5 แข็งกว่าผักกรอบ ก็ใจของหญิงคนนี้แหละ ฟันแตกแน่นอน กร๊วบบบบ

(27 ตุลาคม 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “น้ำพิงค์” โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่น้ำพิงค์มาหารติที่บ้านเพื่อที่จะเอายามาให้ แต่รตินั้นไม่ได้อยู่บ้าน เพราะต้องการให้น้ำพิงค์และอำพลได้คุยกัน เมื่อน้ำพิงค์เห็นอำพลจึงจะขับรถกลับ แต่ก็ลืมกระเป๋าไว้ในบ้านของรติ อำพลจึงหยิบกระเป๋าขึ้นมาคืน และก็ไม่กล้าที่จะคุยด้วย น้ำพิงค์จึงพูดว่า “ถ้าไม่อยากจะพูดก็ไม่ต้องพูด ฉันก็ไม่อยากจะพูดกับเธอเหมือนกัน” พอพูดจบน้ำพิงค์ก็ดึงกระเป๋าจากมือของอำพลแล้วก็กลับไป

ด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้ความเปรียบ ได้แก่ ประโยคที่ว่า “แข็งกว่าผักกรอบ ก็ใจของหญิงคนนี้แหละ” ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบผักกรอบกับความใจแข็งของน้ำพิงค์ที่ไม่ยอมพูดคุยด้วย เนื่องจากยังรู้สึกโกรธอำพลอยู่โดยสาเหตุที่มีการนำผักกรอบมาเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของตัวละคร ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ณ ขณะที่มีการเผยแพร่ละคร ผู้คนในสังคมมีความนิยมและสนใจในการรับชมละครกันเป็นจำนวนมาก เป็นกระแสแฟชั่นอาหารที่มีการกล่าวถึงกัน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อย่างแพร่หลาย โดยผ้าครอบจะมีลักษณะแข็งและกรอบมาก ผู้เขียนจึงนำเอาผ้าครอบมาเปรียบเทียบกับจิตใจของน้ำพิงค์ที่ไม่ใจอ่อนให้กับอำพล

5.5 การใช้คำเรียกบุคคล ในงานวิจัยนี้หมายถึง การใช้คำเรียกบุคคล หมายถึง การใช้คำเพื่ออ้างถึงตัวละครใดตัวละครหนึ่งโดยไม่ระบุชื่อโดยตรง แต่จะเป็นชื่อที่บ่งบอกถึงตัวละครนั้น ทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าอ้างถึงตัวละครใด โดยปรากฏพาดหัวไฮไลต์คลิปที่เป็นการใช้คำเรียกบุคคล จำนวน 18 ไฮไลต์ เช่น “เหนือบอสติดนิ้วปลิดชีพ ก็พญาควีนคนนี้สวยเชือดพลังเยี่ยงพระเจ้าครอบครองอัญมณีอินฟินิตี้” “The Face HELL แม่กาฝากชั่ว สโลแกนเลวจนรกรกเหนื่อย เตือดจนกระทอทองแดงยังพัง” “รวมพลังดับเบิ้ลพญาควีน รวบตีความแม่ส่งต่อความสตรองสู่ลูก ชัดผู้บ้าอำนาจให้หงายตัง!” “โปรดเลือกโปรดไว้ใจ ขอโอกาสให้ไฟลับที่จะมาปราบปีศาจจากผาก” นโยบายจะขวางจนความลับแตกดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 6 ตำนานสาวใช้มีนอ อยากอัปเกรดเป็นเมียคุณอา

(30 กันยายน 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “ร้านา” ซึ่งบ่งบอกถึงการกระทำไปในเชิงลบ โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่ร้านาคูกับน้ำพิงค์อยู่ในบ้าน น้ำพิงค์ต้องการปรับความเข้าใจกับร้านาว่าการที่ตนเองแต่งงานกับสื่อและเข้ามาอยู่ในบ้านนั้นไม่ได้มาแย่งความรักจากร้านา แต่เข้ามาเพื่อเป็นคนรักที่จะดูแลกัน ทั้งนี้เมื่อร้านารู้ว่าพรงนี้สื่อต้องไปทำงานต่างจังหวัด ร้านาจึงจะไปจัดกระเป๋าให้เช่นเดิม แต่แม่ของร้านาได้บอกว่ลือนั้นมีคนมาดูแลเรื่องส่วนแล้ว ร้านาเสียใจจึงมานั่งร้องไห้ที่บันได

ในด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้คำเรียกบุคคล 1 คำ ได้แก่ คำว่า “สาวใช้มีนอ” เพื่ออ้างถึงร้านาโดยไม่ได้ระบุชื่อ คำดังกล่าวนั้นเป็นการบ่งบอกว่าพฤติกรรมของร้านา โดยคำว่า สาวใช้มีนอ หมายถึง สาวใช้ที่มีพฤติกรรมเช่นเดียวกับแรด ทั้งนี้การดำว่ามีนอ หรือแรดนั้นส่วนใหญ่จะเป็นการดำผู้หญิงที่ทำตัวไม่เหมาะสม สาเหตุที่ดำอย่างนั้น เพราะว่าแรดตัวเมียเมื่อถึงวัยเจริญพันธ์ แรดจะมีความต้องการทางเพศสูงและมีการต่อสู้ระหว่างแรดตัวเมียด้วยกันเพื่อแย่งชิงและครอบครองตัวผู้ที่ตนเองต้องการ ดังนั้นการที่พาดหัวได้ใช้คำว่า “สาวใช้มีนอ” นั้นเป็นการใช้คำเรียกบุคคลที่สามารถสื่อตัวละคร และพฤติกรรมของตัวละครได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ

5.6 การใช้รูปประโยคเงื่อนไข ในงานวิจัยนี้หมายถึง เป็นการใช้รูปประโยคที่ประกอบด้วยส่วนที่เป็นเงื่อนไขและส่วนที่เป็นผล เพื่อให้ตัวละครนั้นดูมีความน่าเชื่อถือ โดยปรากฏพาดหัวไฮไลต์คลิปที่เป็นการใช้รูปประโยคเงื่อนไข จำนวน 14 ไฮไลต์ เช่น “แม่สปอยล์ขนาดนี้ไม่แปลกใจเลยทำไมลูกเป็นขวัญใจดาวรกรกขนาดนั้น ห้องขังเท่านั้นที่ลูกคู่ควร” “โปรยเงินบริจาคให้เมียน้อยแล้วไง รวยเยียบหน้าแล้วกัน” “วัยกำลังเรียนรู้ แต่ไม่รู้ไปเรียนอะไรมา ถึงโตมาเป็นดาวสาวฆาตกรมือสันนิบาต” “ได้ผู้รวย เราจะป็นนางฟ้าเดินบนเงินที่พับเป็นกุหลาบ สันสูงไม่ไหว” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 7 เพราะลูกแปลงร่างเป็น แรต แม่เลยต้องออกแตกอกแดนแบบนี้

(7 ตุลาคม 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “รำน่า” โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่น้ำพิงค์กลับบ้านมาแต่ไม่เข้าบ้าน แต่ให้นุ่ม ซึ่งเป็นแม่ของรำน่าเข้าบ้านไปก่อน ตอนนุ่มเข้าไปในบ้านก็ได้เจอกับยาคุม น้ำพิงค์นั้นได้ยืนอยู่หน้าบ้านเพื่อที่จะดูว่าในบ้านนั้นจะมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง โดยนุ่มนั้นเดินขึ้นไปห้องของลือแล้วได้เจอว่าลือนอนอยู่กับรำน่า นุ่มก็เดินร้องให้ออกมา น้ำพิงค์จึงรู้ว่าเกินอะไรขึ้นในบ้าน

ในด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้รูปประโยคเงื่อนไข ได้แก่ ประโยคที่ว่า “เพราะลูกแปลงร่างเป็น แรต” และส่วนที่เป็นผลว่า “แม่เลยต้องออกแตกอกแดนแบบนี้” เนื่องพฤติกรรมของรำน่านั้นเป็นการกระทำที่ไม่สมควรทำเนื่องจากลือนั้นมีภรรยาแล้ว แต่รำน่ากลับอยากได้ลือมาเป็นสามีของตัวเอง เมื่อนุ่มมาเห็นรำน่านอนอยู่กับลือทำให้นุ่มเสียใจมาก

5.7 การยกคํากล่าวที่นิยมในสังคม ในงานวิจัยนี้หมายถึง คำพูด หรือประโยคที่ผู้อื่น ตัวละครอื่นในเรื่องที่เคยกล่าวไว้ หรือผู้คนในสังคมได้กล่าวไว้มาประกอบเพื่อให้น่าสนใจ น่าเชื่อถือ และสนับสนุนความคิดของตัวละครที่กล่าวเสียดสี ประเด็นใดประเด็นหนึ่ง โดยปรากฏพาดหัวไฮไลท์คลิปที่เป็นการยกคํากล่าวที่นิยมในสังคม จำนวน 14 ไฮไลท์ เช่น “สามีแห่งชาติขอสมมติวงศานุวงศ์รับบท ผัวถ้ามอง aka โจรมมตึกเกียมปล้นใจ” “โค่นนสาขาย่อยเมืองไทย ความจริงมีเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น” “ดูจากรอยยิ้มอู๋มู๋มู๋เจ้าของคนแอบรัก ตัวเราเองก็ลำบากแน่ ๆ เพราะต้องย่นนิ้วนาง” “กระเช้าสีดาจบบริบูรณ์ ทุกคนมีค่าเท่าเทียมกันหมด คนเท่ากัน...งดบูลเบอร์รี่ก็” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 8 ไม่รักตรงไหนเอาปากกามาวง ปากกางให้วงตรงไหน เรือบินติดเทอร์โบ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

(21 ตุลาคม 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “น้ำพิงค์” โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่น้ำพิงค์อยู่ที่ห้องแล้วกำลังจะกินผลไม้ แล้วอยู่ๆก็นึกถึงอำพลตอนที่อำพลนั้นมาหาน้ำพิงค์ที่เพนท์เฮาส์ แล้วตึกก็โทรหาน้ำพิงค์เพื่อที่จะชวนน้ำพิงค์ออกไปทำอะไรกัน อำพลมาได้ยื่นที่รติคุยกับน้ำพิงค์เลยมาแอบฟัง จึงได้รู้วาระตึกแล้วน้ำพิงค์จะมีอันตรายถ้าจรินทร์รู้ว่าน้ำพิงค์นั้นเป็นคนที่มีอำนาจ

ในด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการยกคำกล่าวที่นิยมในสังคม ได้แก่ ประโยคที่ว่า “ไม่รักตรงไหนเอาปากกามาวง” เป็นคำที่นิยมใช้กันในสังคม ณ ช่วงเวลาที่มีการเผยแพร่ละคร โดยความหมายถึง การบอกจุด บอกระบุ บอกเหตุผล หรือรายละเอียดให้ชัดเจน ความนิยมของถ้อยคำดังกล่าวได้มีปรากฏอยู่ทั่วไปตามสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและ LGBTQ+ ซึ่งเป็นถ้อยคำที่บ่งบอกถึงความมั่นใจในสิ่งที่ผู้พูดได้พูดออกไป นอกจากนี้ถ้อยคำดังกล่าวยังปรากฏในเพลงที่ชื่อ “เอาปากกามาวง” ของศิลปิน เบล วริศรา ดังนั้นการใช้พาดหัวประโยคที่ว่า “ไม่น่ารักตรงไหนเอาปากกามาวง” จึงแปลว่า การกระทำของอำพลที่ทำให้น้ำพิงค์นั้นตีมากจนไม่มีที่ติ

5.8 การใช้คำซ้ำ ในงานวิจัยนี้หมายถึง การใช้คำที่ซ้ำพยางค์ในคำหรือการซ้ำคำในวลีประโยคหรือข้อความที่ปรากฏขึ้นในไฮไลท์ละคร โดยปรากฏพาดหัวไฮไลท์คลิปที่เป็นการใช้คำซ้ำ จำนวน 8 ไฮไลท์ เช่น “ดาวอังคาร พุช พุช สุกร์ หรือจะสูดดาวยั่วสวาทดวงนี้” “เดบิวต์ชีวิตใหม่กับคนเดิม ใครหนอรักเราเท่าซิวี คุณอา! ใครหนอดูแลไม่มีเสื่อมคลาย คุณอา!” “อาการเบื้องต้นไม่มีไข้ อาการทั่วไปคุ้มคลั่งจนผิในห้องยังกลัว” “มีพ่อเป็นคนระยอง แม่เป็นคนยะลาหรือเปล่า ลูกออกมาเลยเป็นคนระยอง” ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 9 ราศีโคมี่เกณท์มีร่างใหม่ มีผิวใหม่ มีรถใหม่ มีบ้านใหม่ ขอตารางใส่เสื้อสีมกคทงหวย 3265

(4 พฤศจิกายน 2564)

จากตัวอย่างข้อความข้างต้น เนื้อหาสาระสำคัญในการสื่อสาร เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมกระทำของตัวละครที่ชื่อว่า “ร้านา” โดยเนื้อหาในตอนเป็นเรื่องราวขณะที่ร้านาขับรถคันใหม่ป้ายแดงเข้ามาในบ้านหลังจากที่หายไปหลายวัน ทำให้หนุ่มตกใจ และสื่อโกรธมาก โดยร้านาบอกว่าคนที่ตนอยู่ด้วยตอนนี้เป็นคนที่มีเงิน มีอำนาจ สามารถซื้อรถใหม่ และบ้านใหม่ให้กับตนเองได้

ในด้านการใช้ภาษา ปรากฏการใช้ภาษาในลักษณะการใช้คำซ้ำ ได้แก่ ประโยคที่ว่า “ราศีโคมี่เกณท์มีร่างใหม่ มีผิวใหม่ มีรถใหม่ มีบ้านใหม่” โดยการพูดซ้ำ คำว่า “ใหม่” เพื่อที่จะเน้นย้ำว่าร้านานั้นมีชีวิตใหม่ มีทุกอย่างใหม่ จะเป็นคนใหม่ที่มีพร้อมทุกอย่าง ทำให้ผู้ชมรู้ถึงการเริ่มชีวิตใหม่ของร้านาที่จะมีทุกอย่างดังที่ตนเองปรารถนา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

กล่าวโดยสรุป จากการศึกษาเรื่อง “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561” ผู้วิจัยพบกลวิธีการใช้ภาษา 8 กลวิธี โดยเรียงตามลำดับปรากฏจากมากไปน้อย ได้แก่ การใช้คำความเปรียบ พบมากที่สุดจำนวน 55 ไฮไลท์รองลงมาคือ การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน พบจำนวน 40 ไฮไลท์การใช้ความหมายแฝง พบจำนวน 24 ไฮไลท์การใช้คำเรียกบุคคล พบจำนวน 18 ไฮไลท์การใช้รูปประโยคเงื่อนไข พบจำนวน 14 ไฮไลท์ การยกคำกล่าวที่นิยมในสังคม พบจำนวน 14 ไฮไลท์ การใช้คำไม่เจาะจงเป้าหมาย พบจำนวน 14 ไฮไลท์ และน้อยที่สุดคือการใช้คำซ้ำ พบจำนวน 8 ไฮไลท์ ซึ่งกลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปทั้ง 8 กลวิธีนี้ ทำให้การนำเสนอเนื้อหาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดาดึงดูดและสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้รับสารได้เป็นอย่างดี

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561” ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาที่ค้นพบในงานของผู้วิจัยกับกรอบที่นำมาใช้ทั้ง 8 ประเด็น เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับผลการวิจัยของ นัฐริกา คณเมือง และนนทชา คัยนันท์ (2563) ศึกษาเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีของตัวละคร “แนนโน๊ะ” ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เด็กใหม่ (Girl From Nowhere) พบว่า มีความคล้ายคลึงกันในการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร ซึ่งเป็นการแสดงพฤติกรรมที่มีความเสียดสีการกระทำของตัวละครในเรื่อง แต่ทั้งนี้ในกลวิธีที่ 7 ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า พาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ปรากฏการใช้ภาษายกคำกล่าวที่นิยมในสังคมมากกว่าการยกคำกล่าวบุคคล ผู้วิจัยจึงปรับการเรียกชื่อกลวิธีทางภาษาและขยายขอบเขตให้ครอบคลุมข้อค้นพบ

นอกจากนี้ยังพบว่า “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561” ปรากฏกลวิธีการใช้ภาษาในลักษณะการใช้ความเปรียบมากที่สุด โดยมักพบในการเขียนที่สื่อถึงตัวละครรำน่า และพฤติกรรมต่าง ๆ พฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกอย่างไม่เหมาะสมในการปฏิบัติตนเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ซึ่งแตกต่างจากผลการวิจัยของ นัฐริกา คณเมือง และนนทชา คัยนันท์ (2563) ศึกษาเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีของตัวละคร “แนนโน๊ะ” ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เด็กใหม่ (Girl From Nowhere) ที่พบกลวิธีการใช้ภาษาในลักษณะการใช้ถ้อยคำผกผันมากที่สุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561” เป็นการศึกษาการใช้ภาษาในการพาดหัวไฮไลท์คลิปที่มีผู้ตั้งชื่อพาดหัวขึ้น โดยบุคคลนั้นมีการสวมบทบาทตนเองเป็นผู้ชมหรือเป็นผู้คนในสังคม ซึ่งไม่ยอมรับพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องจึงต้องการเสียดสีและตำหนิในลักษณะการเปรียบเทียบกับสิ่งต่าง ๆ ส่วน “กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีของตัวละคร “แนนโน๊ะ” ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เด็กใหม่ (Girl From Nowhere)” เป็นการศึกษาบทสนทนาจากตัวละคร “แนนโน๊ะ” มาถ่ายทอดเสียงเป็นอักษรภาษาไทย ดังนั้นถ้อยคำที่นำมาศึกษาจึงเป็นถ้อยคำที่สะท้อนการเป็นตัวตน บุคลิก และลักษณะของตัวละครแนนโน๊ะที่มีไม่ได้บอกกล่าวสิ่งใดโดยตรงไปตรงมา ดังนั้นจึงปรากฏ การใช้ถ้อยคำผกผันมากกว่านั่นเอง

2. การตั้งชื่อคลิปพาดหัวส่วนใหญ่เป็นพาดหัวที่กล่าวถึงความหมายในเชิงลบมากกว่าความหมายเชิงบวก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเป็นลักษณะของการใช้ภาษาแสดงการเสียดสีพฤติกรรมตัวละคร ซึ่งตัวละครเด่นที่มีการนำพฤติกรรมมากกล่าวถึงบ่อยที่สุด คือ รำน่า โดยเป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมที่ไม่ดี มีการกระทำที่ไม่ดี การตั้งชื่อพาดหัวไฮไลท์นั้นผู้ตั้งจึงมีการสวมบทบาทเป็นผู้คนในสังคมที่ต่อว่ารำน่าและพฤติกรรมของรำน่า ส่วนความหมายเชิงบวกนั้นโดยส่วนใหญ่พบในกรณีที่กล่าวถึงสถานการณ์ของตัวละครอำพลและน้ำพิงค์ที่มีความรักความผูกพันระหว่างกัน ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ในรูปแบบพระเอกนางเอก การตั้งชื่อพาดหัวไฮไลท์จึงมักปรากฏถ้อยคำที่สื่อความหมายในเชิงบวกนั่นเอง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. ตัวละคร “ร้านน้ำ” เป็นตัวละครที่สะท้อนปัญหาสังคมในประเด็นต่าง ๆ เช่น ปัญหาครอบครัวที่เกิดขึ้นจากการมีบุคคลที่สามเข้ามาสร้างความแตกแยกจนทำให้เกิดการหย่าร้าง ปัญหาคนที่หาผลประโยชน์ให้กับตัวเองโดยไม่คิดถึงเรื่องศีลธรรม ปัญหาการเลี้ยงดูลูกในลักษณะที่ไม่ห้ามปรามของนุ่มนุ่มนทำให้ลูกสาวอย่างร้านน้ำมีพฤติกรรมสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นและตนเอง ตลอดจนปัญหาที่เกิดจากการใช้อำนาจในทางที่มีชอบของตัวละครในเรื่อง เป็นต้น ประเด็นดังกล่าวนี้เป็นเรื่องราวที่พบเห็นได้สังคมปัจจุบัน ซึ่งเป็นเรื่องที่ทำให้ผู้คนสนใจในตัวละครเรื่องกระเช้าสีดามากขึ้นนั่นเอง

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การศึกษา “กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ดังต่อไปนี้

- 7.1 ทำให้ทราบถึงกลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปเพื่อเป็นการดึงดูดและสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้รับสาร
- 7.2 ทำให้ทราบถึงแนวทางการนำเสนอการใช้ภาษาเพื่อสร้างความน่าสนใจในการสื่อสารผ่านช่องทางสื่อออนไลน์
- 7.3 เป็นแนวทางสำหรับการศึกษากลวิธีการใช้ภาษาการพาดหัวในสื่อประเภทต่าง ๆ ต่อไป
- 7.4 เป็นแนวทางให้การนำละครที่เป็นละครต่างประเภทกันกับละครกระเช้าสีดามาเปรียบเทียบในการใช้ภาษาให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

8. กิตติกรรมประกาศ

วิจัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชาการวิจัยทางภาษาไทย ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเรื่องกลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวไฮไลท์คลิปละครกระเช้าสีดา ช่อง CHANGE2561

ผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณ อาจารย์พัชรภรณ์ คชินทร์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และผศ.ดร.รุ่งรัตน์ ทองสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในการทำวิจัยฉบับนี้ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษา ชี้แนะแนวทาง ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความมีเมตตาและเอาใจใส่อย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาภาษาไทยทุกท่าน ที่ได้กรุณาถ่ายทอดความรู้และให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี ขอขอบพระคุณคุณพ่อ นายพินิจ รัตนตรึง และคุณแม่ นางร้อยยะ รัตนตรึง ที่มีความปรารถนาดีและสนับสนุนในด้านการศึกษาล่าเรียน ตลอดจนเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่อยู่เคียงข้างและเป็นมิตรที่ดีตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกความปรารถนาดีของผู้มีพระคุณทุกคนทุกท่านที่คอยให้กำลังใจที่ตีมาโดยตลอด จนวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

9. เอกสารอ้างอิง

กิติมา อินทรมพรรย์. (2563). โครงสร้างของชื่อละครโทรทัศน์ไทย. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

[ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: file:///C:/Users/HP/Downloads/201285-A1-835511-1-10-20200430.pdf.

(2564, ธันวาคม 18).

คมชัดลึก. (2564). “กระเช้าสีดา เรตติ้งเดือด ทะลุขีดสุด 5.570 ยืนหนึ่งละครหลังข่าว”. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก:

<https://www.komchadluek.net/entertainment/492135?fbclid=IwAR0vSkR9xc6taLLPX3NinAWV2P4lse3WP4zVrM7pPQ38Y2dsoe-BSfFNnGQ>. (2564, ธันวาคม 14).

ชนิกานต์ กุ้เกียรติ. (2563). ภาพลักษณ์นักร้องของตัวละครหญิงในนวนิยายชุดนักร้องสตาร์เรียลยูธยา. ตำราวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก:

<https://so01.tcithaijo.org/index.php/damrong/article/view/244805>. (2564, ธันวาคม 14).



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

-
- ชาลินี สำราญอินทร์, พิมพาภรณ์ บุญประเสริฐ และชญญา ลีศักดิ์รุฬห์. (ม.ป.ป). กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีในรายการ “เจาะข่าวตื้น. นิสิตปริญาโท คณะมนุษยศาสตร์ สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก : <http://www.hu.ac.th/Conference/conference2014/proceedings/data.pdf>. (2564, ธันวาคม 14).
- ธีรวิภา แสงอินทร์. (2562). กลวิธีการใช้ภาษาพาดหัวข่าวออนไลน์. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <file:///C:/Users/HP/Downloads/185178-Article%20Text-538167-1-10-20190425.pdf>. (2564, ธันวาคม 18).
- นลินี ศิริพรไพศาล. (2558). การศึกษาเปรียบเทียบการตั้งชื่อภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์จีน. มหาวิทยาลัยศิลปากร. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/294?mode=full>. (2564, ธันวาคม 18).
- นัฐริกา คงเมือง และนนทชา คัยนันท์. (2563). กลวิธีการใช้ภาษาเสียดสีของตัวละคร “แนนโน๊ะ” ในละครโทรทัศน์ เรื่อง เด็กใหม่ (Girl From Nowhere). มหาวิทยาลัยบูรพา. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก: <file:///C:/Users/User/Downloads/238006-Article%20Text-.pdf>. (2564, ธันวาคม 14).
- ปรีดา สุวรรณจันทร์. (2560). วรรณกรรมศึกษา. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพมหานคร : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- สายทิพย์ นุกุลกิจ. (2534). วรรณกรรมไทยปัจจุบัน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางเขน.
- สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์. (2564). ปริจเฉทข่าวบันเทิงในเฟซบุ๊กเพจ “ใต้เตียงดารา”: การศึกษาจากมุมมองปริจเฉทวิเคราะห์และวัจนปฏิบัติศาสตร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก : <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/THlanglit/article/view/249085/171392>. (2564, ธันวาคม 18).



กลวิธีทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของ R U OK พอดแคสต์
Language Strategies in the opening of the R U OK Podcast

จิราภรณ์ คล่องแคล่ว¹ วรพงศ์ ไชยฤกษ์²
Jiraporn Klongklaew¹ Worapong Chairerk²

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของพอดแคสต์ช่อง R U OK โดยการศึกษาย้อนหลังจาก <https://www.youtube.com/c/THESTANDARDTHAILAND> ระหว่างวันที่ 13 มีนาคม 2561- 22 ธันวาคม 2563 จำนวน 123 คลิป โดยประยุกต์ใช้แนวคิดกลวิธีทางภาษาในพาดหัวข่าวเพื่อชวนให้อ่าน (clickbait headlines)

ผลการศึกษาพบกลวิธีทางภาษา 2 ประเภท ได้แก่ กลวิธีการสร้างความสงสัย และ กลวิธีการสร้างคุณค่า โดยกลวิธีการสร้างความสงสัย ประกอบด้วย 1) การใช้คำถาม 2) การใช้คำเรียกอย่างกว้าง 3) การละข้อมูลบางส่วน 4) การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า และกลวิธีการสร้างคุณค่า ประกอบด้วย 1) การทำให้เป็นเรื่องใหญ่ 2) การทำเรื่องให้สดใหม่

คำสำคัญ: กลวิธีทางภาษา, ช่วงแนะนำรายการ, พอดแคสต์

Abstract

This research article aims to study the linguistic strategies used in introducing the R U OK Podcast. This research was conducted by collecting and analyzing 123 R U OK Podcast clips that were broadcast on <https://www.youtube.com/c/THESTANDARDTHAILAND> from March 13, 2018 to December 22, 2020. The clickbait headline technique was applied to the study.

The results revealed that 2 linguistic strategies were found in these podcast clips; suspense - making strategy and value - making strategy. Suspense - making strategy consists of 4 sub-strategies: 1) using questions, 2) giving less detail, 3) ellipsis in detail, and 4) using the reference, whereas, value - making strategy consists of 2 sub-strategies: 1) making the news serious and 2) making the news fresh.

Keyword: Linguistic Strategies, Introducing, Podcast

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

² อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

สื่อออนไลน์ในปัจจุบันถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะสื่อถือได้ว่าเป็นตัวกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งจะเห็นได้ว่าสื่อมีอิทธิพลต่อผู้คนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียน นักศึกษา เพราะกลุ่มคนเหล่านี้จะใช้สื่อออนไลน์ในการติดต่อสื่อสารกัน ดังที่ พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์ (2554, หน้า 99) ได้กล่าวถึงความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ว่า สื่อออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถที่จะโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเองได้ ซึ่งสามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ได้ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามการใช้งานกันบ่อย ๆ ได้แก่ บล็อก (Blog) ทวิตเตอร์ (Twitter) เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (Youtube) และในปัจจุบันพอดแคสต์ (Podcast) เป็นอีกหนึ่งสื่อออนไลน์ที่ถือว่าเป็นสิ่งใหม่สำหรับคนไทย ที่มีการเผยแพร่เนื้อหาโดยใช้วิธีการใช้เสียงในการเผยแพร่ ดังที่ ชนินทร เพ็ญสุตร (ม.ป.ป, หน้า 273) ได้กล่าวถึง พอดแคสต์ สรุปได้ว่าพอดแคสต์ถือเป็นสื่อชนิดใหม่ในประเทศไทยที่เป็นช่องทางในการสื่อสารระหว่างคนเล่าเรื่องและผู้ฟังเรื่องเล่า ข้อดีของพอดแคสต์คือผู้ใช้บริการสามารถใช้บริการพอดแคสต์ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เพียงแต่ต้องมีอุปกรณ์ตัวกลางในการเข้าถึง เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้

R U OK Podcast เป็นพอดแคสต์ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน สังเกตได้จากจำนวนผู้เข้าฟังที่มีมากถึง 339,000 คน (The Standard Podcast, ข้อมูล ณ วันที่ 28 ธันวาคม 2564) เนื้อหาของ R U OK พอดแคสต์ จะกล่าวถึงการสำรวจ และการดูแลรักษาสุขภาพจิตของตนเอง ซึ่งมีความน่าสนใจสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับสังคมปัจจุบันได้นอกจากนี้กลวิธีทางภาษาที่ใช้ในการแนะนำรายการก็น่าสนใจอีกด้วย เพราะภาษาที่ใช้นั้นจะเป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างทันสมัยและเข้าใจได้ทุกเพศทุกวัย ไม่เพียงแต่ผู้ฟังเพียงช่วงอายุใดช่วงอายุหนึ่ง แต่เป็นการใช้ภาษาที่ให้ความหมายที่เข้าใจง่าย และฟังง่าย รวมถึงมีกลวิธีในการสร้างคุณค่าให้กับเนื้อหาที่นำเสนอ และเป็นการแนะนำรายการที่ใช้คำพูดให้ผู้ฟังรู้สึกอยากติดตาม คิดตาม หรือชวนสงสัยว่าเนื้อหาต่อไปในรายการจริงนั้นจะเป็นอย่างไร ตัวอย่างเช่น อาการแบบมีความสุข ปรี๊ด ปรี๊ด มาก ๆ แบบพลังเยอะมาก ๆ เนี่ยมันเป็นสัปดาห์ มันไม่ใช่แบบ...สองสามวัน (The Standard Podcast, 2018) ซึ่งจากประโยคตัวอย่างจะเห็นได้ว่า ผู้ดำเนินรายการมีการใช้ภาษาที่ทำให้ผู้ฟังเกิดความสงสัย ทำให้ผู้ฟังรู้สึกอยากติดตาม อยากฟังรายการต่อ จะสังเกตได้ว่า ผู้ดำเนินรายการนั้น มักจะมีการใช้คำ น้ำเสียง ประโยคที่สื่อให้เห็นความเป็นตัวผู้พูด และยังใช้คำพูดที่พยายามสื่อถึงเนื้อหาในรายการให้ผู้ฟังอยากติดตามเพิ่มอีกด้วย จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า R U OK พอดแคสต์ มักจะใช้คำที่พูดที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกตาม และอยากติดตามต่อว่าเนื้อหาในรายการจะเป็นอย่างไรต่อไป จากกลวิธีทางภาษาที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่า พอดแคสต์ช่อง R U OK เป็นช่องที่สามารถนำภาษามาใช้ในฐานที่ภาษาเป็นส่วนหนึ่งในการถ่ายทอดสื่อต่าง ๆ ออกมาแทนความรู้สึก ความคิดเห็น ผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ดังที่ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556, หน้า 868) ได้กล่าวถึงความหมายของภาษา สรุปได้ว่า ภาษาเป็นถ้อยคำที่ใช้พูดหรือเขียนแทนเพื่อสื่อความหมาย และถ่ายทอดความคิดในด้านต่าง ๆ ของชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น ภาษาไทย ภาษาจีน หรือเพื่อสื่อความเฉพาะวงการ เช่น ภาษาราชการ ภาษากฎหมาย โดยผ่านเสียง ตัวหนังสือ หรือกิริยาอาการ เพื่อที่จะสื่อความได้ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง ภาษามือ ภาษาในสื่อ เพื่อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีความเข้าใจสารที่ต้องการจะสื่อได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ภาษาที่ใช้ในพอดแคสต์ช่อง R U OK ส่วนใหญ่มักจะเป็นภาษาที่ใช้ในการโน้มน้าวใจ ให้กำลังใจ เป็นภาษาที่จะเน้นไปในทางความคิดในแง่บวกเพื่อส่งเสริมให้ผู้ฟัง ฟังเพลินและผ่อนคลาย ไม่เครียด จนวิตกกังวลกับสิ่งที่เป็นอย่าง ทำให้รู้สึกว่าเป็นอยู่ ทำให้รู้สึกว่าเป็นอยู่ไม่ใช่ว่าเรื่องน่าอาย ใคร ๆ ก็เป็นกัน และมันเป็นเรื่องปกติ ทางช่องได้มี



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การนำประเด็นมาเสนอหลัก ๆ ที่พบได้จากการใช้ชีวิตประจำวันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ด้วยเหตุนี้ทำให้ช่อง R U OK จึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของพอดแคสต์ช่อง R U OK

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร กรอบแนวคิดเรื่อง Clickbait headlines หรือกลวิธีทางภาษาในพาดหัวข่าวเพื่อชวนให้อ่าน มีความสอดคล้องกับการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากกรอบแนวคิดเรื่องนี้ มองว่าผู้เขียนข่าวจะเขียนพาดหัวข่าวด้วยภาษาที่สร้างความสงสัยแก่ผู้อ่านและกระตุ้นความสนใจจากผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านสนใจและอยากรู้อยากเห็นเพิ่มเติมซึ่งลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของนักทฤษฎี เนตรเจริญ (2560) ที่แบ่งเป็นประเด็นการศึกษา โดยจำแนกออกเป็น 3 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการสร้างความสงสัย กลวิธีการสร้างคุณค่า และกลวิธีการสร้างความมีส่วนร่วม

3.1 กลวิธีการสร้างความสงสัย

กลวิธีการสร้างความสงสัย คือ การเขียนพาดหัวข่าวโดยไม่เปิดเผยสาระสำคัญของข่าวให้ครบถ้วน แต่จะเขียนในลักษณะกึ่งเปิดกึ่งปิดเพื่อทิ้งท้ายให้ผู้อ่านค้างคาใจผู้อ่านจะต้องเข้าไปอ่านเนื้อหาข่าวจึงจะรู้สาระสำคัญในส่วนที่ถูกปิดไว้ กลวิธีสร้างความสงสัยประกอบด้วยกลวิธีย่อย 4 กลวิธี ได้แก่ การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า การใช้คำเรียกอย่างกว้าง ๆ การใช้คำถาม และการละข้อมูลบางส่วน

3.1.1 การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า

การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า สื่อความหมาย รายละเอียดอย่างไม่ชัดเจนในพาดหัวข่าว และความหมายของคำอ้างถึงนั้นจะถูกเฉลยไปในเนื้อหาข่าว ผู้อ่านจะต้องเข้าไปอ่านเนื้อหาข่าวจึงจะรู้ว่าคำอ้างถึงนั้นสื่อความหมายถึงสิ่งใด จากการวิเคราะห์พบว่า คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้าซึ่งปรากฏใช้บ่อยที่สุดคือนิยามวิเศษณ์ หรือคำวิเศษณ์ที่สื่อความเฉพาะเจาะจง (Demonstrative adjectives) และนิยามวิเศษณ์ที่ปรากฏการใช้มากที่สุดคือคำว่า "นี้" ซึ่งมักจะปรากฏคู่กับคำอื่น ๆ เช่น สิ่งนี้ อย่างนี้ แบบนี้ เพราะเหตุนี้ ฯลฯ ดังตัวอย่าง ว่าน ไม่ได้เป่าเทียนวันเกิด เพราะเหตุนี้...." ซุลมุนทุกครั้งที่เจอกัน!

3.1.2 การใช้คำเรียกอย่างกว้าง

การใช้คำเรียกอย่างกว้าง คือ การใช้คำหรือวลีที่มีความหมายบางอย่างเชื่อมโยงกับสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมาเรียกแทนสิ่งที่ถูกกล่าวถึง แต่คำหรือวลีนั้นสื่อรายละเอียดกว้างเกินไป หรือให้รายละเอียดน้อยเกินไป ทำให้ผู้อ่านได้รับข้อมูลที่ไม่เพียงพอต่อการชี้ชัดตัดสินว่า คำหรือวลีนั้นกำลังกล่าวถึงสิ่งใด เว้นแต่ว่าผู้อ่านพอจะรู้เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งนั้นมาบ้างแล้ว ดังตัวอย่าง นักร้องสาวตัวท็อปค่าย BS ล่าสุด อำลาวงการถาวรแล้ว พร้อมตัดสินใจโกนหัว บวชตลอดชีวิต!

3.1.3 การใช้คำถาม

การใช้คำถาม คือ การเขียนข้อความพาดหัวข่าวโดยใช้ถ้อยคำที่เกี่ยวข้องกับการถาม อาจเป็นการถามกว้าง ๆ เช่น ใคร อะไร ทำไม ฯลฯ หรือถามแบบคาดหวังว่าจะได้คำตอบที่น่าสนใจจากเนื้อหาข่าวด้วย ความคาดหวังดังกล่าวจะทำให้ผู้อ่านอยากเข้าไปอ่านเนื้อหาข่าวเพื่อค้นหาคำตอบคืออะไร มีความน่าสนใจอย่างไร ทว่าบางครั้งผู้อ่านก็อาจจะผิดหวังได้ ดังตัวอย่าง มาดูเหตุผล แทค ภรัณยู ผิดเลี้ยงหลานเพราะอะไร



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3.1.4 การละข้อมูลบางส่วน

การละข้อมูลบางส่วน คือ การปกปิดรายละเอียดบางส่วนเพื่อสร้างความสงสัย ใคร่รู้แก่ผู้อ่านด้วยวิธีการไม่กล่าวถึงหรือการใช้เครื่องหมายไข่ปลา (Elipsis) หรือจุดไข่ปลา (Dotted line) ซึ่งเป็นจุดสามจุด... หรือปกปิดโดยใช้กลวิธีสร้างความสงสัยทั้งสามกลวิธี ย่อยข้างต้น การละข้อมูลบางส่วนจะกระตุ้นความสงสัยและความอยากรู้อยากเห็นของ ผู้อ่าน เพราะเมื่อผู้อ่านได้อ่านพาดหัวข่าวแล้วรับรู้เรื่องราวของข่าวไปส่วนหนึ่งแล้ว ผู้อ่านจะเกิดความอยากรู้อยากเห็นในส่วนที่ถูกละไว้ ทำให้ต้องเข้าไปอ่านรายละเอียดดังกล่าว ในเนื้อข่าวเพื่อไม่ให้ตนเองรู้สึกค้างคาใจตัวอย่างพาดหัวข่าวที่ใช้กลวิธีการละข้อมูลบางส่วนมี ดังตัวอย่าง โหดเหี้ยม! ลูกหมาใกล้ตาย บาดแผลเต็ม สภาพแย่มาก ๆ จึงรีบพาไปหาหมอ ถึงได้รู้ว่า

3.2 กลวิธีการสร้างคุณค่า

กลวิธีการสร้างคุณค่า โดยทั่วไปแล้วเรื่องราวต่าง ๆ จะมีค่าให้เป็นข่าวก็ต่อเมื่อเรื่องราวนั้นมีองค์ประกอบด้านความสดใหม่ มีความน่าสนใจ และมีความสำคัญ กลวิธีการสร้างคุณค่าเป็นกลวิธีที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบดังกล่าว กล่าวคือ เป็นการเขียนพาดหัวข่าวแบบที่ชวนให้คิดว่าข่าวนั้นมีความสำคัญ หรือมีความจำเป็นที่จะรู้โดยใช้วิธีพาดหัวข่าวด้วยคำที่ชวนให้ผู้อ่านรู้สึกหรือเข้าใจไปว่า ข่าวดังกล่าวเป็นเรื่องใหม่ น่าสนใจ และมีความสำคัญ แม้ว่าแท้จริงแล้วข่าวนั้น อาจจะเป็นเรื่องสำคัญหรือไม่สำคัญก็ได้จากการวิเคราะห์พบว่ากลวิธีการสร้างคุณค่าประกอบด้วยกลวิธีย่อยกลวิธี ได้แก่ การทำให้เป็นเรื่องสดใหม่ และการทำให้เป็นเรื่องใหญ่

3.2.1 การทำให้เรื่องให้สดใหม่

การทำให้เป็นเรื่องสดใหม่ คือ การเขียนพาดหัวข่าวโดยใช้ถ้อยคำที่ชวนให้คิดว่าข่าวหรือข้อมูลในข่าวนั้นเป็นเรื่องปัจจุบันทันด่วน เป็นเรื่องที่เพิ่งจะเกิดขึ้นสด ๆ ร้อน ๆ เป็นเรื่องใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน หรือเป็นข้อมูลใหม่ของเรื่องราวหรือสถานการณ์ที่ผู้คนกำลังสนใจหรือเคยให้ความสนใจซึ่งผู้อ่านน่าจะรีบอ่านรีบรู้ทันที ดังตัวอย่าง แซ่บเด็ดเผ็ดจัด ! กุ้งก๊อบ สวมฉัพทียักษ์ กับลูกผสมใหม่ เช็กซีโคตร ๆ

3.2.2 การทำให้เป็นเรื่องใหญ่

การทำให้เป็นเรื่องใหญ่ คือ การถ่ายทอดหรือสอดแทรกความรู้สึกความคิดเห็น หรือทัศนคติบางอย่างลงไปในการพาดหัวข่าว เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าข่าวน่าจะมีความพิเศษ ไม่ใช่เรื่องธรรมดาทั่ว ๆ ไป ทำให้ผู้อ่านสนใจเข้าไปอ่านเนื้อข่าว ทั้งนี้ความรู้สึก ความคิดเห็น หรือทัศนคติดังกล่าวอาจจะถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของการบอกเล่าจากผู้เขียนพาดหัวข่าวโดยตรง หรือผู้เขียนอาจจะสวมบทบาทผู้อื่น เช่น ตัวละครในข่าว ผู้ร่วมเหตุการณ์ ผู้อ่าน ฯลฯ แล้วถ่ายทอดความในใจออกมาแทนบุคคลนั้น ๆ ส่วนมากมักจะพบการใช้ถ้อยคำหรือข้อความที่อวดอ้างความไม่ธรรมดาหรือความเกินจริงอย่างชัดเจนเช่น การบอกว่ามีคนสนใจข่าวเป็นจำนวนมาก ดังตัวอย่าง กราบสาธุ !11 ขนลุก ฝรั่งเศสร่วมสวดมนต์ วัดไทยที่ อังกฤษ เพราะจับใจ

3.3 กลวิธีการสร้างความมีส่วนร่วม

กลวิธีการมีส่วนร่วม คือการพาดหัวข่าวโดยใช้ถ้อยคำหรือข้อความที่สื่อถึงของการชักจูงการขอร้อง การเชิญชวน การท้าทาย หรือการสั่งผู้อ่านให้เข้ามามีส่วนร่วมกับข่าว เป็นการเขียนพาดหัวข่าวที่แสดงปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านเพื่อบอกและชักจูงให้ผู้อ่านกระทำการบางอย่างตามที่ข่าวนำเสนอ อาจจะเป็นการชักชวนให้ผู้อ่านส่งต่อ (share) ข่าวต่อไป การขอให้ผู้อ่านร่วมกันช่วยเหลือบุคคลในข่าว การขอให้ผู้อื่นได้ทดลองทำในสิ่งที่ข่าวเสนอ เป็นต้น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษากลวิธีทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของ R U OK พอดแคสต์” จำนวน 123 คลิป จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ <https://www.youtube.com/c/THESTANDARDTHAILAND> ตั้งแต่วันที่ 13 มีนาคม 2561- 22 ธันวาคม 2563 โดยการเลือกแบบเจาะจง คือ เจาะจงเลือกศึกษาเฉพาะคลิปที่มียอดผู้เข้าชม 10,000 วิวขึ้นไป

ขอบเขตเนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ประกอบด้วย

- 4.1.1 กลวิธีการสร้างความสงสัย
- 4.1.2 กลวิธีการสร้างคุณค่า
- 4.1.3 กลวิธีการสร้างความมีส่วนร่วม

4.2 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากตัวบทช่วงแนะนำรายการของ R U OK พอดแคสต์” โดยการถอดเสียงและจัดทำเป็นบทแนะนำรายการ (Transcript) หลังจากนั้นศึกษากลวิธีทางภาษา แล้วแยกประเด็น และนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามประเด็นที่กำหนดไว้ในขอบเขตเนื้อหา

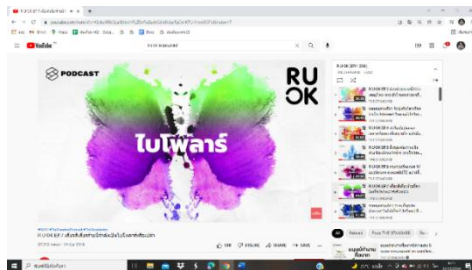
5. สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษา “กลวิธีทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของ R U OK พอดแคสต์ ” ผู้วิจัยพบกลวิธีทางภาษาดังตัวอย่างดังต่อไปนี้

5.1. กลวิธีทางภาษา หมายถึง การใช้ถ้อยคำในการแนะนำรายการ เพื่อเร้าและกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจสามารถแสดงตัวอย่างกลวิธีทางภาษา ดังต่อไปนี้

5.1.1 กลวิธีการสร้างความสงสัย หมายถึง การแนะนำรายการโดยไม่เปิดเผยสำคัญของข่าวให้ครบถ้วนแต่จะพูดในลักษณะกึ่งเปิดกึ่งปิดเพื่อให้ผู้ฟังค้างคาใจ โดยกลวิธีนี้มีหลายประเภท ผู้วิจัยจะยกตัวอย่าง กลวิธีการใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า ดังตัวอย่างต่อไปนี้

5.1.1.1 การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า หมายถึง การใช้คำที่สื่อรายละเอียดไม่ชัดเจนโดยความหมายของคำที่อ้างถึงจะอยู่ในเนื้อเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้



รูปที่ 1 การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า

ที่มา: R U OK EP.7 | เตียวตีเตียวร้ายนี่กำลังเป็นไบโพลาร์หรือเปล่า

(The Standard Podcast, 24 เมษายน 2561)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตัวอย่างบทแนะนำรายการ

A: คุณแม่คะ

B: ห๊ะ

A: คุณแม่ทำแบบนี้กับหนู แล้วหันไปพูดกับพี่ชาย (น้ำเสียงหวาน)

A: อาการแบบมีความสุข ปรี๊ด ปรี๊ด มาก ๆ แบบพลังเยอะมาก ๆ เนี่ยมันเป็นสัปดาห์ มันไม่ใช่แบบ...

B: อ้อ

A: พีบัพ เล่นทวิตไปทวิตมา

B: ไม่ใช่เดี๋ยวนั้นเลย

A: อันนั้นคือ...อาการนางร้ายไม่ใช่ไปโพลาร์

A: ปาร์ตี้ไม่พออาจจะคู่แข่งกันไฝ่วงานกัน แบบว่าจัดมาก เหมือนแบบไม่รู้เอา energy มาจากไหน หรือบางที

สังเกตง่าย ๆ เวลาจะพูดเนี่ย เหมือนมันพูดไม่ทันในสิ่งที่มันคิด เหมือนมัน ลั่น ลั่น ลั่น ๆ ๆ อะ

จากตัวอย่างข้างต้น พบกลวิธีการใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า ได้แก่ อันนั้นคือ...อาการนางร้ายไม่ใช่ไปโพลาร์ จาก

ข้อความแสดงให้เห็นว่า ผู้พูดต้องการที่จะสื่อให้เห็นถึงสิ่งที่ผู้พูดกำลังจะพูดเรื่องต่อไปว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องอะไร และมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องอะไร จากการพูดเกริ่นในช่วงแนะนำรายการ เพื่อแสดงให้เห็นว่าหลังจากนี้ผู้พูดจะใช้ช่วงเวลาต่อจากนี้ในการพูดถึงเรื่องที่เกริ่นมา และจากเนื้อเรื่องข้างต้น ผู้พูดได้มีการพูดถึงเรื่องของไปโพลาร์ นั้นแปลว่าเรื่องราวหลังจากช่วงแนะนำรายการต่อจากนี้ของผู้พูดจะพูดถึงเรื่องเกี่ยวกับไปโพลาร์ เมื่อผู้วิจัยศึกษาเนื้อหาในคลิปรายการอย่างละเอียดจึงพบว่า เป็นการพูดถึงเรื่องของไปโพลาร์ และยังมีการเอาอาการแบบไปโพลาร์ มาเปรียบเทียบกับอารมณ์ และเปรียบไปถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นที่ผู้หญิงมีประจำเดือน ยังมีการอธิบายต่อด้วยสาเหตุ รวมไปถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยพบเจอคนประเภทนี้อีกด้วย

5.1.1.2 การใช้คำเรียกอย่างกว้าง หมายถึง การใช้คำพูดหรือวลีที่มีความหมายอย่างย่อเชื่อมโยงกับสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมาเรียกแทนสิ่งที่ถูกกล่าวถึง แต่คำหรือวลีนั้นสื่อรายละเอียดกว้างเกินไป หรือให้รายละเอียดน้อยเกินไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้



รูปที่ 2 การใช้คำเรียกอย่างกว้าง

ที่มา: R U OK EP.3 | ขอบออยู่คนเดียว ไม่ยุ่งกับใคร เรียกว่าเป็น Introvert ไหม แล้วใช้โรคที่ต้องรักษาหรือเปล่า

(The Standard Podcast, 2 เมษายน 2561)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตัวอย่างบทแนะนำรายการ

A: คือถ้าว่า INTROVERT บางทีคนจะเข้าใจว่าเป็นพวกที่อยู่ในห้อง

B: อืม

A: เก็บตัวอะไรอย่างเงี้ย ซึ่งไม่ใช่เลย

A: เขาก็เลยไม่ชอบไปที่คนเยอะเสียงดัง ๆ คือการไปคอนเสิร์ตไปได้นะผ่านไป 2 เพลง Ennagie ภูเหลือครึ่งเดียว

B: คือไม่ออกไปไหนเลย อีก 2 อาทิตย์

A: คือ คือ มันอือ อะไรขนาดนั้น

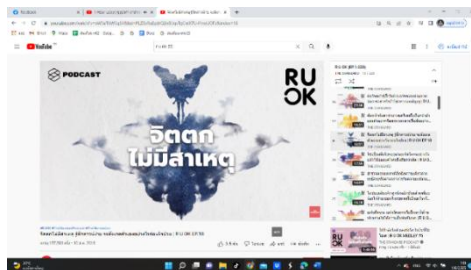
B: กลับบ้านเขาจะรู้สึกว่าเขาเหนื่อย

A: คนที่เป็น EXTROVERT เขาจะรู้สึกเอ็นจอยไปกับงานปาร์ตี้เหล่านั้นของเขานั้นคือวิถี การชาร์จมันคือเอ็นจอย

B: แล้ว แล้วกลับบ้าน ก็มีพลัง

จากตัวอย่างข้างต้นพบกลวิธี การใช้คำเรียกอย่างกว้าง ได้แก่ คือถ้าว่า INTROVERT บางทีคนจะเข้าใจว่าเป็นพวกที่อยู่ในห้อง จากข้อความแสดงให้เห็นว่ามีการใช้คำว่า INTROVERT ซึ่งแปลว่า คนเก็บตัว และคนที่เป็น EXTROVERT เขาจะรู้สึกเอ็นจอยไปกับงานปาร์ตี้เหล่านั้นของเขานั้นคือวิถี การชาร์จมันคือเอ็นจอย จะเห็นได้ว่ามีการใช้คำตรงข้ามกับคำว่าคนเก็บตัวอีกด้วย นั่นก็คือคำว่า EXTROVERT ซึ่งแปลว่า คนเปิดเผย และทั้ง 2 คำนี้ เป็นการแสดงออกถึงความหมายที่กว้างมากกว่า การเก็บตัว เช่นการที่เราชอบเสียงดัง ๆ ในบทสนทนา ก็จะให้นิยามว่า EXTROVERT ก็จะถือเป็นการเปิดเผย ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นว่า ความหมายของคำนี้ มีความหมายที่กว้างมาก

5.1.1.3 การใช้คำถาม หมายถึง การใช้คำพูดหรือถ้อยคำแนะนำรายการที่เกี่ยวข้องกับคำถาม อาจจะ เป็นคำถามกว้าง ๆ เช่น ใคร อะไร คุณเคยเป็นไหม จริงหรือไม่ ฯลฯ ดังตัวอย่างต่อไปนี้



รูปที่ 3 การใช้คำถาม

ที่มา: R U OK EP.18 | จิตตกไม่มีสาเหตุ รู้สึกดาวนึ่ง่าย จะสังเกตตัวเองอย่างไรก่อนใจป่วย

(The Standard Podcast, 14 กันยายน 2561)

ตัวอย่างบทแนะนำรายการ

A: กำลังกินข้าวกับเพื่อนอยู่ดี ๆ กำลังเดินกลับออฟฟิศดาวนึ่ง่าย

B: เอ่อ

A: ตกกลางทางงมงายมากเกิดอะไรขึ้นกับตัวเอง แต่บางคนเป็นบ่อยมากบ่อยน้อยรู้สึกว่าจะเป็นโรคอะไร

A: บางคนดาวนึ่ง่ายเพราะท้องฟ้ามีตอร์นาโด ฟ้ามกำลังเปลี่ยนสีจากกลางวันเป็นกลางคืน ที่เขาบอกว่าเป็นผีตากผ้าอ้อม

B: อ่า



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

A: เกี้ยวไหมคะ สภาพแวดล้อมสีฟ้าอะไรต่าง ๆ

B: เกี้ยวสิทุกอย่างรอบตัวเรามีผลต่อสภาพจิตใจเราหมดเลย

A: แต่บางคนคือดาวแล้วดิ่งลึก ๆ ลงไป

B: ใช่

A: ปีนออกมาไม่ได้

B: ปีนออกมาไม่ได้เห็นภาพเลย เพราะบางทีมันแบบ เราจะรู้สึกเหมือนแบบ มันเป็นเหมือนหลุม ๆ

A: อือ

จากตัวอย่างข้างต้น พบกลวิธีการใช้คำถาม ได้แก่ เกี้ยวไหมคะ สภาพแวดล้อมสีฟ้าอะไรต่าง ๆ เกี้ยวสิทุกอย่างรอบตัวเรามีผลต่อสภาพจิตใจเราหมดเลย จากข้อความแสดงให้เห็นว่า เป็นการตั้งคำถามว่าสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวเรานั้นมีผลต่อความรู้สึกของเราจริงไหม สภาพแวดล้อมในที่นี้ ผู้พูดเปรียบเทียบกับสีท้องฟ้า ที่บางครั้งเราเห็นสีของท้องฟ้ามันมืดมัว แล้วทำให้ความรู้สึกลึก ๆ ของเราไม่โอเค เชื่อว่าหลาย ๆ คนคงเคยเป็น เวลาที่ฝนหรือท้องฟ้ามีสีเขียวหรือเวลาที่ฝนกำลังตก ความรู้สึกของเราจะค่อย ๆ เศร้าขึ้น และทำให้เราคิดถึงคนในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็น พ่อแม่ ปู่ย่า ตายาย พี่น้อง หรือแม้แต่กระทั่งคนรักนั่นเอง เพราะฉะนั้นสภาพแวดล้อมต่าง ๆ นั้น มันมีผลต่อจิตใจและความรู้สึกของเราเป็นอย่างมาก

5.1.1.4 การละข้อมูลบางส่วน หมายถึง การปกปิดรายละเอียดบางอย่างเพื่อสร้างความสงสัยใคร่รู้แก่ผู้อ่านด้วยวิธีการไม่กล่าวถึง ดังตัวอย่างต่อไปนี้



รูปที่ 4 การละข้อมูลบางส่วน

ที่มา: R U OK EP.28 | มีคนมาชอบแล้วอึดอัด มีความรักแล้วประหม่า จะทำอย่างไรกับอาการกลัวความสัมพันธ์นี้ดี

(The Standard Podcast, 14 กันยายน 2561)

ตัวอย่างบทแนะนำรายการ

A: ทุก ๆ ครั้งที่มีคนเริ่มเข้าใกล้มันชอบ จะรีบกำจัดเขาออกไปจากสารบบทันที

B: อืม

A: โดยทุกวันนี้โสด

B: ซึ่งจริง ๆ ก็ไม่ได้อยากโสดก็มี แต่ไม่สามารถก้าวข้ามผ่านความกลัวของการได้รับความรักและอยู่บนความสัมพันธ์กับใครสักคนได้

A: ใช่

A: ถามจริงความเครียดมันมาจากไหนอะ

B: ไม่รู้เหมือนกันคือพอถึงจุดที่แบบมีคนเข้าใกล้มา

A: อืม

B: จนถึงขั้นที่ว่าผูกมัดเลยไหม



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

A: อ่า จะเป็นคำถามว่าเอื้อมมาใกล้ขนาดนี้ถ้าเราจับมือกันแต่งงานกันถึงขั้นผูกมัดเลยใหม่กลัวที่จะถูกผูกมัด

A: ก็คิดว่านะถ้าเราเคยมีประสบการณ์บางอย่างคือความรู้สึกกลบ ความรู้สึกเครียด ความรู้สึกอัดอัด เกิดมาเพราะว่าเราไปสร้างความสัมพันธ์ในอดีตมาก่อน พอมันมีความสัมพันธ์ใหม่เข้ามา ร่างกายมันจำได้อะ

จากตัวอย่างข้างต้น พบกลวิธีการละข้อมูลบางส่วน ได้แก่ ซึ่งจริง ๆ ก็ไม่ได้อยากโสดก็มี แต่ไม่สามารถก้าวข้ามผ่านความกลัวของการได้รับความรักและอยู่บนความสัมพันธ์กับใครสักคนได้ จากข้อความแสดงให้เห็นว่า มีการละข้อมูลบางอย่างไว้เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกสงสัยว่า เพราะเหตุใดที่เขาต้องอยากโสดมีที่มาไปอย่างไรโดยที่ช่วงแนะนำรายการก็ไม่ได้เกริ่นอะไรเพื่อให้ผู้ฟังอยากรู้ อยากติดตามต่อ และอยากรู้เรื่องที่จะเล่าในคลิปเต็มเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เขามีเหตุผล หรือปม หรือมีปัญหาอะไรที่ทำให้เขาคิดว่าถ้าเขาขยับความสัมพันธ์จะเป็นเรื่องที่แยจจนก่อนให้เกิดการหยุดความสัมพันธ์ไม่ให้ไปต่อจนได้เลื่อนเป็นการใช้คำว่า และทำให้เขาต้องโสด

5.1.2 กลวิธีการสร้างคุณค่า หมายถึง การแนะนำรายการที่ชวนให้คิดว่าเรื่องราวที่มีความสำคัญ หรือมีความจำเป็นที่จะรู้โดยใช้วิธีการแนะนำรายการด้วยคำที่ชวนให้ผู้ฟังรู้สึกหรือเข้าใจไปว่า เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใหม่ และมีความน่าสนใจ ประกอบด้วย

5.1.2.1 การทำเรื่องให้สดใหม่ หมายถึง การแนะนำรายการโดยการใช้ถ้อยคำที่ชวนให้คิดว่าข่าว หรือข้อมูลในข่าวนั้นเป็นเรื่องปัจจุบันทันสมัย เป็นเรื่องที่เพิ่งจะเกิดสด ๆ ร้อน ๆ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาก่อนดังตัวอย่างต่อไปนี้



รูปที่ 5 การทำให้เป็นสดใหม่

ที่มา: R U OK EP.31 | แบบไหนที่เรียกว่า Bully ภายใต้ความเป็นผู้ใหญ่และความสนิทที่มี เรา Bully กันได้ไหม

(The Standard Podcast, 25 กันยายน 2561)

ตัวอย่างบทแนะนำรายการ

A: ฉันทไม่ได้ตีนะ ฉันทไม่ได้โดนตัวเขาเลย ฉันทจะไป bully เธอได้ยังไง

B: เออ

A: แค่ว่าแบบจริง ๆ คำพูดเนี่ยมันเสียบเข้าไปถึงข้างในแล้วมันค้างอยู่ในตัวเขาไปตั้งหลายสิบปีตัวหรือไม

B: โอ้ยไหนดูจดาจว ไหนเธอทำอันนี้ได้เก่งสุดไหนออกมาหน้าห้องซีไม่รู้ตัวว่าไอ้รอยถลอกได้ที่อยู่ในตัวอะไรอยู่แล้วแกขนาดนี้

A: อือ

B: เขาไม่รู้เขาพูดผ่านไปก็มีเป็นร้อยเป็นพันผ่านมาในชีวิตเรามีคูปองใจคนเดียว

A: ถ้าไม่ต่อหน้าถือว่า bully ใหม่กำลังกำแพงรอบ ๆ เขาให้สร้างกระแสดังคอมที่อยู่รอบตัวเขามัน bully เขาอะ

จากตัวอย่างข้างต้น พบกลวิธีการทำให้เป็นเรื่องสดใหม่ ถ้าไม่ต่อหน้าถือว่า bully ใหม่กำลังกำแพงรอบ ๆ เขาให้สร้างกระแสดังคอมที่อยู่รอบตัวเขามัน bully เขาอะ จากข้อความแสดงให้เห็นว่า การ bully เป็นสิ่งทำให้เกิดความไม่เสมอภาคกัน สังเกตชัด ๆ ง่าย ฅ ปัจจุบัน ยังมีกร bully เรื่องเพศเกิดขึ้นในสังคมมากมาย เพราะโลกเราเปิดกว้างแต่คนในประเทศไม่

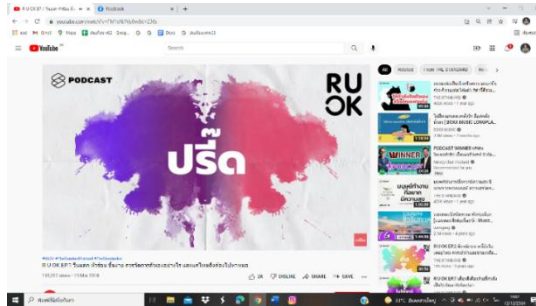


โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เปิดกว้างและไม่เปิดใจยอมรับสิ่งใหม่ ๆ ทั้ง ๆ ที่ไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็มีสิทธิเท่าเทียมกันในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการทำงาน ด้านการศึกษา และควรจะมีสิทธิด้านการมีครอบครัวให้มากกว่า เพราะหากประเทศหรือคนในสังคมไม่ปิดกั้นเรื่องนี้ การ bully เรื่องเพศก็จะเกิดขึ้นอีกไม่ว่าเพศใดก็ตามบนโลกใบนี้

5.1.2.2 การทำให้เป็นเรื่องใหญ่ หมายถึง การถ่ายทอดหรือสอดแทรกความรู้สึก ความคิดเห็น หรือทัศนคติบางอย่างลงไปในขณะแนะนำรายการ เพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกว่าข่าวน่าจะมีคามพิเศษ ไม่ใช่เรื่องธรรมดาทั่ว ๆ ไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 6 การทำให้เป็นเรื่องใหญ่

ที่มา: R U OK EP.1 | วินแตก หัวร้อน ชื่นง่าย ควรจัดการตัวเองอย่างไร และแคไหนถึงต้องไปหาหมอ

(The Standard Podcast, 13 มีนาคม 2561)

ตัวอย่าง

A: จะถาม google อยู่ไหนแหละ ฉันทอยู่กรุงเทพ

B: เชื้อฉันทสิ

A: ไปขึ้นใส่เขา บั้ม บั้ม ไรจี้

A: นึกสภาพแบบตัวอิจฉาในละครที่แบบ หือ หือ

B: เออ เออ

A: หายใจแรง

B: มันจะขึ้น

A: แล้วมันก็จะเป็นแบบนี้จริง ๆ เหมือนคนบ้า

จากตัวอย่างข้างต้น พบการเนื้อหาในด้านการทำให้เป็นเรื่องใหญ่ ได้แก่ หายใจแรง มันจะขึ้นแล้วมันก็จะเป็นแบบนี้จริง ๆ เหมือนคนบ้า เป็นการใช้คำพูดที่แสดงให้เห็นถึงการแสดงออกจากเรื่องเล็ก ๆ ให้ดูเป็นเรื่องที่มีขนาดใหญ่ ดูเหมือนว่าเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องใหญ่ไป โดยที่แท้จริงแล้วเรื่องนั้นเป็นเรื่องที่ไม่มื่ออะไรเลย โดยทำให้คนฟังรู้สึกถึงความย้อนแย้งกับเรื่องที่ได้พูดมาก่อนหน้านั้น เมื่อผู้วิจัยศึกษาเนื้อหาในคลิปรายการอย่างละเอียดจึงพบว่า ในเนื้อหาที่ผู้พูดได้แสดงออกผ่านเนื้อหา เป็นการที่จะสื่อถึงการทำให้เรื่องเล็กน้อยที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน มาพูดหรือเล่าต่อให้เกิดความรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ใหญ่ และเป็นไปได้ค่อนข้างยาก หรือที่เรียกว่าทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่นั้นเอง

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาทลวิธีทางภาษาในช่วงแนะนำรายการของ R U OK พอดแคสต์ ผู้วิจัยประยุกต์ใช้แนวคิดทลวิธีทางภาษาในพาดหัวข่าวเพื่อชวนให้อ่าน ของ นันทวัฒน์ เนตรเจริญ (2560) ผลการศึกษาพบทลวิธีทางภาษา 2 ประเภท ได้แก่



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

6.1 กลวิธีการสร้างความสงสัย ประกอบด้วย

- 6.1.1 การใช้คำถาม
- 6.1.2 การใช้คำเรียกอย่างกว้าง
- 6.1.3 การละข้อมูลบางส่วน
- 6.1.4 การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า

6.2 กลวิธีการสร้างคุณค่า ประกอบด้วย

- 6.2.1 การทำให้เป็นเรื่องใหญ่
- 6.2.2 การทำเรื่องให้สดใหม่

จากผลการศึกษาพบว่าผลการศึกษาสอดคล้อง กับงานวิจัยของนันท์วัฒน์ เนตรเจริญ (2560) เรื่อง “กลวิธีทางภาษาในการพาดหัวข่าว เพื่อชวนให้อ่านของข่าวออนไลน์” ที่ผู้ศึกษานำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเพียง 2 กลวิธีหลัก คือ กลวิธีการสร้างความสงสัย ผลการวิจัยสอดคล้อง ใน 4 กลวิธีย่อย ได้แก่ การใช้คำอ้างถึงสิ่งที่อยู่ข้างหน้า การใช้คำเรียกอย่างกว้าง การใช้คำถาม และการละข้อมูลบางส่วน และ กลวิธีการสร้างคุณค่า ผลการศึกษาสอดคล้องทั้ง 2 กลวิธี คือ การทำเรื่องให้สดใหม่และการทำให้เป็นเรื่องใหญ่ ส่วนหัวข้อกลวิธีการสร้างความมีส่วนร่วมในการศึกษาครั้งนี้

ผู้ศึกษาตั้งข้อสังเกตว่าผลการวิจัยมีลักษณะที่คล้ายคลึงสอดคล้องกับงานวิจัย ของ นันท์วัฒน์ เนตรเจริญ ทั้งนี้เนื่องจากเพราะว่า พอดแคสต์ และ ข่าวออนไลน์ เป็นการสื่อสารประเภทเดียวกันที่สามารถเข้าถึงได้ใน Social Media ดังแนวคิดของ จักรกริช ปิยะ (2557, หน้า 19-21) ที่กล่าวถึงความหมายของ Social media ไว้ว่า คำว่า "Social" หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่มากในปัจจุบัน ส่วนคำว่า "Media" หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาเรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น Social media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต พุดต่าง ๆ ก็คือเว็บไซต์ที่บุคคลบนโลกนี้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้ และสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของนันท์วัฒน์ เนตรเจริญ (2560) ที่กล่าวว่าสื่อประเภทนี้อาศัยภาษาในการโฆษณาชวนเชื่อหรือชักจูงใจให้ผู้อ่านเข้าไปอ่าน เป็นสิ่งที่ยืนยันให้เห็นว่า ถ้อยคำภาษายังคงมีอิทธิพลต่อการดึงดูดความสนใจของมนุษย์ สามารถกระตุ้นให้มนุษย์ปฏิบัติบางสิ่งบางอย่างตามที่ผู้ใช้ภาษาประสงค์ได้ และผลการวิจัยครั้งนี้ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าภาษาไม่ได้มีบทบาทต่อมนุษย์เพียงแค่เป็นเครื่องมือสื่อสารเท่านั้น แต่มนุษย์ยังใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างผลประโยชน์ให้ตนเอง โดยใช้ชักจูงผู้อื่นให้เชื่อและคล้อยตามในสิ่งที่พวกเขาประกาศ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงช่วยสะท้อนให้เห็นและช่วยย้ำเตือนให้ตระหนักถึงบทบาทของภาษาในฐานะที่เป็นเครื่องมือสำหรับสร้างผลประโยชน์ให้กับคนบางกลุ่มด้วย

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- 7.1 ควรมีการศึกษาพอดแคสต์ในช่องทางที่หลากหลาย เพื่อให้พอดแคสต์เป็นที่รู้จักแพร่หลายขึ้น
- 7.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบพอดแคสต์ที่เป็นพอดแคสต์ทั่ว ๆ ไป กับพอดแคสต์เพื่อสุขภาพจิตว่ามีการใช้กลวิธีการพูดแตกต่างกันมากน้อยเพียงใด
- 7.3 ควรมีการนำผลการศึกษาในครั้งนี้เพื่อไปใช้เป็นกลวิธีการสอนให้กับผู้ที่มีปัญหาทางสภาพจิต



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรพงศ์ ไชยฤกษ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาเกี่ยวกับข้อมูลด้านพอดแคสต์ และข้อมูลเกี่ยวกับสื่อเพื่อการจัดทำวิจัย โดยงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาการวิจัยเบื้องต้นทางภาษาไทย ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งรัตน์ ทองสกุล

9. เอกสารอ้างอิง

- จักรกริช ปิยะ. (2557). การศึกษาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) เพื่อการบริหารงานก่อสร้าง กรณีศึกษา ห้างหุ้นส่วนจำกัด เทคโนโลยีเตอร์ (2001) อำเภอเมือง จังหวัด นครราชสีมา. <http://sutir.sut.ac.th:8080/jspui/bitstream/123456789/5644/2/fulltext.pdf>, 2564, 14 ธันวาคม 2564.
- ชนินทร เพ็ญสุตร. (ม.ป.ป.). พอดแคสต์ สื่อทางเลือกใหม่: กรณีศึกษาเปรียบเทียบระหว่างสหรัฐอเมริกาและไทย. <https://so04.tci-thaijo.org/article/download>, 13 ธันวาคม 2564.
- นันทวัฒน์ เนตรเจริญ. (2560). กลวิธีทางภาษาในการพาดหัวข่าว เพื่อชวนให้อ่านของออนไลน์. <https://so04.tci-thaijo.org/article/download>, 12 ธันวาคม 2564.
- พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. <https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executivejournal/aw016.pdf>, 15 ธันวาคม 2564.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. <https://thestandard.co/podcast/>, 21 ธันวาคม 2564.
- The Standard Podcast. (2018). วินแตก หัวร้อน ซ้ำง่าย ควรจัดการตัวเองอย่างไร และแคไหนถึงต้องไปหาหมอ. [podcast]. <https://www.youtube.com/watch?v=FM1xNJfVp8w>, 21 ธันวาคม 2564.
- The Standard Podcast. (2018). ชอบอยู่คนเดียว ไม่ยุ่งกับใคร เรียกว่าเป็น Introvert ใหม่ แล้วใช้โรคที่ต้องรักษาหรือเปล่า. [podcast]. <https://www.youtube.com/watch?v=icirStpeNO0>, 17 ธันวาคม 2564.
- The Standard. (2018). เดี่ยวดีเดี่ยวร้ายนี่กำลังเป็นไปโพลาร์หรือเปล่า. [podcast]. <https://www.youtube.com/watch?v=QcbcXRrGLal>, 16 ธันวาคม 2564.
- The Standard Podcast. (2018). จิตตกไม่มีสาเหตุ รู้สึกตัวน่ายาย จะสังเกตตัวเองอย่างไรก่อนใจป่วย. [podcast]. <https://www.youtube.com/watch?v=xW3aTbW3qS4>, 17 ธันวาคม 2564.
- The Standard Podcast. (2018). มีคนมาชอบแล้วอึดอัด มีความรักแล้วประหม่า จะทำอย่างไรกับอาการกลัวความสัมพันธ์นี้ดี. [podcast]. <https://www.youtube.com/watch?v=xhOMDRu3KNc>, 20 ธันวาคม 2564.
- The Standard Podcast. (2018). แบบไหนที่เรียกว่า Bully ภายใต้อาณัติเป็นผู้ใหญ่และความสนิทที่มีเรา Bully กันได้ไหม. [podcast]. https://www.youtube.com/watch?v=zb__hmOWNQs, 20 ธันวาคม 2564.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

มโนรา : พงศาวดาร พระราชหัตถเลขา และจดหมายเหตุ การเสด็จพระราชดำเนินหัวเมืองปักษ์ใต้
ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว
และพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

Manora : chronicles royal letter and letters of the royal tour in the southern provinces
of His Majesty King Mongkut His Majesty King Chulalongkorn and King Rama VII

ลิตธิพร ศรีผ่อง^{1*} ชุติพร ทวีศรี²วรรณดี หนูหลง³

Sittiporn Sripong^{1*} Chuleeporn Thaweeri² Wandee Nulong³

บทคัดย่อ

การรับรู้ของผู้คนทั่วไปว่ามโนรา มีมาอย่างยาวนานในพื้นที่ภาคใต้ตอนล่าง การรับรู้เหล่านั้นอยู่บนพื้นฐานความ
เก่าแก่ผ่านเรื่องราวของตำนาน แต่การกล่าวถึงมโนรา ผ่านหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในรูปแบบของบันทึกต่าง ๆ นั้นยังพบ
เห็นได้ไม่มากนัก การศึกษาจากเอกสารชั้นต้นเกี่ยวกับการเสด็จพระราชดำเนินขององค์พระมหากษัตริย์ทั้ง 3 รัชกาลนั้น ถึงแม้
จะเป็นเพียงบางส่วน ก็พอที่จะแสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความเป็นมาของมโนรา ว่าเริ่มปรากฏชัดเจนในช่วงรัชกาลที่ 5
ทั้งเรื่องราวและภาพถ่ายปรากฏในพื้นที่ภาคใต้ตอนล่างเป็นส่วนใหญ่ และเมืองทางฝั่งทะเลตะวันตกอย่างเมืองตรัง และอาจจะ
รุ่งเรืองมากที่สุดสมัยรัชกาลที่ 6 หลายกลุ่มหลายคณะพยายามที่จะหัตมโนรา และอาจจะเกี่ยวพันกับเรื่องราวต่าง ๆ อีก
มากมายที่จะทำการศึกษาค้นคว้ากันในกาลต่อไป

คำสำคัญ : มโนรา ,เสด็จพระราชดำเนินหัวเมืองปักษ์ใต้, พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ
จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

Abstract

The perception of the general public that manora it has been around for a long time in the lower
southern region. But those perceptions are based on ancient times through stories of legends. But
mentioning manora through historical evidence in the form of records is still not much to see. The study
of the early documents concerning the royal proceedings of the three reigns, although only in part it is
enough to show the importance and history of manora. That it became apparent during the reign of King
Rama V, both stories and photographs appearing mostly in the lower southern region and cities on the
west coast like Trang and probably the most prosperous in the reign of King Rama VI, many groups tried
to contradict the manora. And may be related to many more stories to be studied in the future

Keyword: Manora, His Majesty King Mongkut's Head, King Chulalongkorn, His Majesty King Mongkut

¹ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² อาจารย์ประจำหลักสูตรอินโดนีเซีย – มาเลเซีย เพื่องานระหว่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

³ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

* Corresponding author, E-mail: sittiporn.sr@skru.ac.th



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

ด้วยมโนรา ได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ขององค์การยูเนสโก ในช่วง 15 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ที่ผ่านมา และความรับรู้ของผู้คนทั่วไปว่ามโนรา มีมาอย่างยาวนานในพื้นที่ภาคใต้ตอนล่าง แต่ความรับรู้เหล่านั้นอยู่บนพื้นฐานความเก่าแก่ผ่านเรื่องราวของตำนาน การกล่าวถึงมโนรา ผ่านหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในรูปแบบของบันทึกต่าง ๆ นั้นยังพบเห็นได้ไม่มากนัก ซึ่งในภาวะความเป็นจริงนั้นเอกสารเหล่านี้มีจำนวนมากและหลาย ๆ ฉบับมีการกล่าวถึงมโนรา ข้าพเจ้าในฐานะนักเรียนประวัติศาสตร์มีโอกาสได้อ่านเอกสารชิ้นต้นเกี่ยวกับการเสด็จพระราชดำเนินหัวเมืองปักษ์ใต้ ของพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 รัชกาลที่ 5 และรัชกาลที่ 6 ทั้งในรูปแบบพงศาวดาร พระราชหัตถเลขา และจดหมายเหตุบางส่วนพบว่า มีการกล่าวถึง มโนราอยู่ด้วย ข้าพเจ้าคิดว่าควรที่จะนำมาถ่ายทอด เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของมโนรา และแนวทางในการแสดงมโนราในอดีต เพื่อความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวมโนราต่อไป โดยที่เอกสารที่ข้าพเจ้านำมาศึกษาในครั้งนี้ นั้นประกอบด้วยเอกสารชิ้นต้น 3 ชิ้นด้วยกันคือ พงศาวดารเมืองสงขลาในช่วงที่พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จประพาสเมืองสงขลา ในช่วงปีพ.ศ. 2402 พระราชหัตถเลขาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว อยู่ในช่วง ร.ศ. 108,109,117,120 หรือ พ.ศ.2432,2433,2441,2444 และจดหมายเหตุระยะทางเสด็จพระราชดำเนินเสียบมณฑลปักษ์ใต้ของสักขีตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน ถึง วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2458 โดยที่เนื้อหาทางภาษา ตัวสะกดที่ใช้ ยึดตามเอกสารเดิม ซึ่งได้กล่าวถึงมโนรา ในช่วงเวลาดังกล่าวไว้ดังนี้

2. มโนราที่ปรากฏในเอกสารชิ้นต้น

2.1 จากพงศาวดารเมืองสงขลา ในช่วงที่พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จประพาสเมืองสงขลา ในช่วงปีพ.ศ. 2402 ในประชุมพงศาวดารฉบับกาญจนาภิเษก เล่ม 6 มีเรื่องราวเกี่ยวกับมโนราดังนี้

“แล้วเสด็จเข้าท้องพระโรงตรัสเรียกชาตรีไปทรงที่ริมกำแพงกระเบื้องปูชั้นใน ทรงประทับเหนือกำแพงกระเบื้องปู นายบุญคงบุตรหลวงปลัดเมืองสงขลาสองเทียนให้ทรงทอดพระเนตรชาตรีถึง 2 ยามแล้วทรงพระราชทานเงินตราให้พวกชาตรีปีนกัน 40 บาทให้สร้างเครื่อง 40 บาทเสร็จแล้วเสด็จเข้าข้างใน”(กรมศิลปากร.2545:298)

“ครั้นเพลาลบค่ำรับสั่งให้เอาชาตรีเข้าไปเล่นที่โรงละครทอดพระเนตรชาตรี ถึงสองยามจึงเสด็จขึ้นหน้า” (กรมศิลปากร.2545:303)

“เวลาพลบค่ำโหมโรงมีลคร(หลวง) ให้พวกพระยาแขกหัวเมืองแลพวกราษฎรดู จนสามยามจึงเสด็จขึ้น”(กรมศิลปากร.2545:304)

“เสร็จแล้วทรงลครให้พวกพระยาแขกหัวเมืองดู” (กรมศิลปากร.2545:306)

“แล้วดำรัสถามว่าชาวบ้านชาวเมืองทั้งปวงได้แลเห็นลครข้างใน พุดจากันอย่างไรบ้าง คุณจอมจันกราบทูลว่าชาวบ้านชาวเมืองทั้งปวงที่ได้เห็นชวนกันชม แล้วพุดว่าเหมือนหนึ่งนางเทพอัปสรชาวสวรรค์ลงมาที่เดียวแล้วจะถามว่าลครที่เล่นคืนนี้ถ้าที่เล่นรับแขกบ้านแขกเมือง คุณจอมจันกราบทูลว่าลครนั้นแลเกล้ากระหม่อม แล้วทรงพระสรวล” (กรมศิลปากร. 2545:307)

จากข้อความที่กล่าวถึงมโนรา และนำมาแสดงในข้างต้นนั้นพอที่จะสรุปประเด็นได้ว่า เป็นเรื่องที่น่าแปลกใจที่เอกสารชิ้นต้นชิ้นนี้ไม่มีการกล่าวถึงมโนราอยู่เลย แต่จะพบการแสดงที่สำคัญและเป็นที่ยอมรับในช่วงเวลาดังกล่าวคือ ชาตรีพบว่ามีการแสดงของชาตรีและลคร ซึ่งน่าจะหมายถึงละครชาติ ถึง 4 ครั้ง ในช่วงเวลาประทับอยู่เมืองสงขลา 9 วัน การแสดงทั้ง 4 ครั้งนั้น พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงแสดงด้วยพระองค์เอง 1 ครั้งเพื่อให้เจ้าเมืองในหัวเมืองมลายูชม และการแสดงของชาตรีของคณะจากวังหลวง ซึ่งก็กลายเป็นที่ชื่นชมของชาวสงขลาในเวลานั้นตามที่พระบาทสมเด็จพระจอม



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เกล้าเจ้าอยู่หัวทรงตรัสถามเจ้าจอมจัน เมืองสงขลา แต่เมื่อพิจารณาถึงความหมายของคำว่า ชาตรี จากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ได้ให้ความหมายไว้ว่า ละครต้นแบบของละครรำ เล่นกันเป็นพื้นบ้านทั่วไป มีตัวละครน้อย เดิมเป็นชายล้วนตัวละครที่ไม่สำคัญมักไม่แต่งตัวยืนเครื่อง กระบวนรำไม่สูงดังตามประณิตนัก เรียกว่าละครชาตรี (ราชบัณฑิตยสถาน.2554:375)

ส่วนที่มาของ ชาตรีนั้นสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่มที่ 36 อธิบายไว้ว่า ใน พ.ศ. 2375 รัชกาลที่ 3 โปรดเกล้าฯ ให้ สมเด็จพระยาบรมมหาประยูรวงศ์ (ดิศ บุนนาค) เมื่อครั้งเป็นเจ้าพระยาพระคลัง ยกทัพลงไประงับเหตุการณ์ร้ายทางหัวเมืองภาคใต้ ซึ่งในช่วงเวลานั้นได้เกิดฝนแล้ง ราษฎรอดอยาก ทำให้ชาวเมืองนครศรีธรรมราช พัทลุง และสงขลาพากันอพยพติดตามกองทัพเข้ามายังกรุงเทพฯ และโปรดเกล้าฯ ให้ราษฎรเหล่านั้นเป็นไพร่หลวงเกณฑ์บุญ คือ เป็นแรงงานเมื่อราชการมีงานบุญ และให้ตั้งบ้านเรือน ซึ่งในปัจจุบัน เป็นบริเวณถนนหลานหลวง และถนนดำรงรักษ์ นักแสดงโนราซึ่งติดตามมาด้วย ก็ตั้งเป็นคณะละครรับจ้างแสดงแบบเหมาทั้งคณะ จนเป็นที่นิยม เนื่องจากเป็นสิ่งแปลกใหม่และยังมีการใช้คาถาอาคม ต่อมาคณะโนราได้ปรับรูปแบบการแสดงของตน ให้เข้ากับรสนิยมของผู้ชมในกรุงเทพฯ โดยการนำธรรมเนียมการแสดงของละครนอกมาผสมผสาน เช่น ดนตรี เป่าพาทย์ ทำนองเพลง การร้อง การรำ การแต่งกาย ในระยะแรกที่มีการผสมผสานกับละครนอกนั้น นักแสดงโนราที่เป็นผู้ชายเปลี่ยนมาแต่งตัว เหมือนอย่างละครนอก แต่ยังคงรักษาแบบแผนของโนราคือ สวมเทริด สวมกำไลมือข้างละหลายอัน และสวมเล็บ แต่ไม่สวมเสื่อ

ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 4 อนุญาตให้ผู้หญิงสามารถแสดงละครได้ทั่วไป ไม่หวงห้ามไว้เฉพาะละครผู้หญิงของหลวงเหมือนอย่างแต่ก่อน นักแสดงละครชาตรีจึงเปลี่ยนจากผู้ชายเป็นผู้หญิง ทำให้ต้องสวมเสื่อแบบละครนอก และเปลี่ยนเทริดเป็นชฎา เพราะรับกับใบหน้าของผู้หญิงทำให้ดูงดงามมากกว่า รวมทั้งนำเครื่องประดับของละครนอกมาใช้ จนครบเครื่องของละครนอกในที่สุด ส่วนการสวมเล็บก็ค่อยๆ หดหายไป สำหรับการรำแบบโนราที่เป็นท่ารำของผู้ชายคือ มีวงและเหลี่ยมเปิดกว้างสุด ก็ปรับลดลง เพื่อให้เหมาะสำหรับผู้หญิง โดยยังคงท่าทางอ่อนอกตึง ก้นงอน และย่อเท้าเข้าจังหวะไว้ ไม่ใช้การกระทบจังหวะด้วยเข่าแบบละครนอก ส่วนเครื่องดนตรีมีระนาดเอก ตะโพน กลองตุ้ม โทนชาตรีคู่ ฉิ่ง ฉาบเล็ก กรับไม้ไฟ แต่ยกเลิกปีเพราะคนที่สามารถเป่าปีได้หายากขึ้น และกล่าวถึง พระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าปัทมราช พระราชธิดาในสมเด็จพระบวรราชเจ้า กรมพระราชวังบวรมหาสุรสิงหนาท ในรัชกาลที่ 1 ได้กราบทูลขอพระราชทานุญาต เสด็จกลับไปพยาบาลดูแลเจ้าจอมมารดาน้อย (เล็ก) พระมารดาซึ่งเป็นธิดาเจ้าพระยานคร (พัฒน์ ณ นคร) ทรงฝึกหัดละครผู้หญิงที่นครศรีธรรมราชขึ้นคณะหนึ่ง โดยจัดแสดงเรื่อง “อิเหนา” เมื่อเจ้าจอมมารดาถึงแก่อนิจกรรม พระองค์ก็เสด็จกลับกรุงเทพฯ และทรงนำคณะละครผู้หญิงมาแสดงถวายพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทอดพระเนตร ซึ่งโปรดเกล้าฯ ให้ปรับการแสดงเป็นแบบละครชาตรี ละครชาตรีของหลวงจึงเกิดขึ้นนับแต่นั้นมา(สุรพล วิรุฬห์รักษ์.2554)

และในส่วนของสารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ ได้อธิบายไว้ว่า ชาตรี คือ โนรา ซึ่งเป็นการละเล่นพื้นเมืองของชาวภาคใต้ และเป็นคำที่ใช้เรียกการละเล่นชนิดนี้แพร่หลายมาก่อนจะมีคำ โนรา เพราะคำโนราเกิดขึ้นหลังจากที่ ชาตรี นำเอาเรื่อง พระสุธน -นางมโนรามาเล่นเป็นเรื่องและเลือกบางตอนมาประกอบการเล่นชาตรีในระยะหลัง ชาวพื้นเมืองแท้ๆ ที่มีอายุเกินกว่า 80 ปี (นับตั้งแต่ พ.ศ.2526) จะคุ้นกับคำชาตรีมากกว่าคำโนรา(สุริวงศ์ พงศ์ไพบูลย์.2542:2019)

จากเอกสารชิ้นต้นทั้งสารานุกรมและพจนานุกรม จะเห็นได้ว่า มโนรา และ ชาตรี มีความสัมพันธ์กัน แต่เชื่อว่าไม่ใช่สิ่งเดียวกัน ชาตรี น่าจะเป็นส่วนผสมระหว่าง มโนรา ทางภาคใต้ กับโขนหรือละครรำของทางภาคกลาง เพราะจากเรื่องราวที่ปรากฏในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ผู้คนทางใต้โดยเฉพาะทางสงขลา ที่เดินทางเข้ากรุงเทพมหานคร ในช่วงปีพ.ศ.2375 และความสัมพันธ์ระหว่างเมืองนครศรีธรรมราช และกรุงเทพมหานคร ส่วนลักษณะในปัจจุบันของมโนราและชาตรี ยังต่างกัน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ในเรื่องของ ท่าร่ายรำ บทขับกลอน ในการแสดง และอาจเป็นไปได้ว่าในเอกสารเก่า ๆ ชาตรี อาจจะใช้แทนคำว่าโนรา ในภาษาทางราชการ ของทางใต้

2.2 พระราชหัตถเลขาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว อยู่ในช่วง ร.ศ.108,109,117,120 หรือ พ.ศ. 2432,2433,2441,2444 เรื่องเสด็จประพาสแหลมมลายู ที่นำมาใช้ศึกษาเพื่อให้เห็นถึงสภาพต่าง ๆ ของเมืองสงขลา ในเอกสารฉบับนี้ ต้นฉบับเป็นหนังสือที่พิมพ์ในงานพระศพสมเด็จพระเจ้าน้องนางเธอ เจ้าฟ้ามาลินีนพดารา ศิริินิภาพรธรวดี กรมขุนศรีสัชนาลัยสุรกาย ณ พระเมรุท้องสนามหลวง พ.ศ. 2468 สมาคมนิสิตเก่าจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดพิมพ์เป็นหนังสือที่ระลึก ปิยมหาราชานุสรณ์ พุทธศักราช 2550 แต่การเสด็จพระราชดำเนินประพาสแหลมมลายูของพระองค์นั้น มีมากกว่า 4 ครั้งที่พิมพ์ในหนังสือเล่มนี้ การเสด็จพระราชดำเนินของพระองค์ตามเอกสารเล่มนี้ มีดังนี้

1.พ.ศ. 2432 (ร.ศ. 108) เสด็จโดยเรือพระที่นั่งอุบลบุรพทิศเป็นเรือพระที่นั่ง เรือเวสาลีเป็นเรือพระที่นั่งรองโดยเสด็จจาก ทหาราชวรดิฐ - สมุทรปราการ - เกาะหลัก - เกาะง่าม - อ่าวหาดรี - เกาะกุลา - เกาะงัว - เกาะพะงัน - เกาะสมุย - แหลมตะลุมพุก - สงขลา - พัทลุง - เที้ยวกลับจาก สงขลา - ตานี - เมืองเทพา - ไชยา - หลังสวน - กาญจนดิฐ - ชุมพร - ท่ายาง - สามร้อยยอด - ปรานบุรี - ปากน้ำเจ้าพระยา - ป้อมผีเสื้อสมุทร - กรุงเทพฯ

2.พ.ศ. 2433 (ร.ศ. 109) เสด็จโดยเรือพระที่นั่งอุบลบุรพทิศเป็นเรือพระที่นั่ง โดยเสด็จจากสมุทรปราการ - ชุมพร - กระบุรี - มลิวัน - ระนอง - ภูเก็ต - พังงา - เกาะตะรุเตา(แขวงเมืองไทรบุรี) - ลังกาวิ - เกาะปิ้ง - มะละกา - สิงคโปร์ - ปาหัง - ตรังกานู - กลันตัน - สงขลา - หมู่เกาะช่องอ่าวทอง - เกาะสมุย - เกาะพะงัน - ชุมพร - สามร้อยยอด - ปากน้ำ

3.พ.ศ. 2441 (ร.ศ. 117) เสด็จโดยเรือพระที่นั่งมหาจักรีเป็นเรือพระที่นั่ง โดยเสด็จจากทหาราชวรดิฐ - สมุทรปราการ - เกาะพะงัน - กาญจนดิฐ - สงขลา - กลันตัน - ตรังกานู เที้ยวกลับ สายบุรี - นครศรีธรรมราช - เกาะพะงัน - เกาะลังกาจิว - ชุมพร - หลังสวน - ชุมพร - บางสะพาน - เกาะหลัก ประจวบคีรีขันธ์ - เกาะสีซัง - พระสมุทรเจดีย์ - กรุงเทพฯ

4.พ.ศ. 2444 (ร.ศ. 120) เสด็จขึ้นรถไฟปากน้ำมาลงสมุทรปราการแล้วเสด็จโดย เรือพระที่นั่งสุริยมนลเป็นเรือพระที่นั่งแล้วต่อเรือพระที่นั่งมหาจักรีโดยเสด็จจากสมุทรปราการ - ไปสิงคโปร์ กลับมาประจันตคีรี

เป็นการเสด็จพระราชดำเนินเกือบทั่วทั้งภาคใต้ แต่เริ่มมีปรากฏการแสดงมโนรา อยู่ 2 ครั้งที่เมืองพัทลุง และเมืองปัตตานี ที่ทรงพระราชหัตถเลขา บันทึกไว้ ซึ่งในความเป็นจริงอาจจะมีมากกว่านั้นก็ไม่ได้

โดยที่มโนราที่ทำการแสดงปรากฏในพระราชหัตถเลขา ดังนี้

ที่เมืองพัทลุง “กลับมาถึงพลับพลาเวลา บ่ายห้าโมงครึ่ง เวลากลางวันลูกมีโนห์รา เวลาค่ำมีหนัง ตลุง” (จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ.2550:27)

ที่เมืองปัตตานี “มีงานฉลองโนห์ราสองโรง มายงโรงหนึ่ง หนังแขกโรงหนึ่ง หนังไทย(คือหนังตลุง) โรงหนึ่ง ร้ากฤษวงหนึ่งเล่นตั้งแต่เช้าจนเย็น ราษฎรมาประชุมกันกว่าสามพันคนเต็มไปทั้งลานวัด” (จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ.2550:41)

จากข้อความในพระราชหัตถเลขาข้างต้น จะเห็นได้ว่า มโนรา พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงใช้คำว่าโนห์รา และจากเอกสารชิ้นต้นอื่นที่ร่วมสมัยกัน คือประมวลภาพประวัติศาสตร์ไทย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จประพาสหัวเมืองปักษ์และแหลมมลายู กรมศิลปากร จัดพิมพ์ในปี พ.ศ.2563 ปรากฏภาพถ่ายมโนรา และโรงหนังตลุงถึง 5 ภาพด้วยกันในช่วงที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสหัวเมืองมลายู เมืองสงขลา เมืองนครศรีธรรมราชในปี พ.ศ.2448 การเสด็จในครั้งนี้ ไม่พบพระราชหัตถเลขา บันทึกที่นำมาจัดพิมพ์เช่นเดียวกับการเสด็จพระราชดำเนินก่อนหน้านั้น แต่ปรากฏว่ามีภาพถ่ายฝีพระหัตถ์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว อยู่หลายชุดทั้งที่เมือง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สงขลา และเมืองนครศรีธรรมราช ภาพถ่ายมโนราห์ ดังกล่าวอาจจะเป็นภาพถ่ายมโนราห์ชุดแรก ๆ ที่ปรากฏและนำไปใช้อ้างอิงในเวลาต่อมา ซึ่งจะเห็นได้ถึงลักษณะของการแต่งกาย และสภาพการแสดงและรับชมของผู้คนในสมัยนั้น และที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ เอกสารชุดดังกล่าวใช้คำว่าละครโนรา



ภาพที่ 1 ภาพถ่ายฝีพระหัตถ์พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ละครโนราในงานสมโภชพระบรมธาตุเมืองนครศรีธรรมราช 5 ก.ค. 2448

ที่มา : กรมศิลปากร.2563:187.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 2 การแสดงละครโนราห์หน้าพระที่นั่งในวันสมโภชพระบรมธาตุเมืองนครศรีธรรมราช 5 ก.ค. 2448
ที่มา : กรมศิลปากร.2563:186.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 3 ละครโนราเล่นในงานสมโภชพระบรมธาตุเมืองนครศรีธรรมราช 5 ก.ค. 2448
ที่มา : กรมศิลปากร.2563:188.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....



ภาพที่ 4 พลับพลาที่ประทับทอดพระเนตรการแสดงหนังตะลุงและละครโนรา เมืองปากพนัง 8 ก.ค. 2448
ที่มา : กรมศิลปากร.2563:198.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 5 ผู้แสดงละครโนราหน้าพระที่นั่ง เมืองปากพนัง 8 ก.ค. 2448

ที่มา : กรมศิลปากร.2563:199.

2.3 จดหมายเหตุระยะทางเสด็จพระราชดำเนินเสียบมณฑลปักษ์ใต้ของสัทธิ ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน ถึง วันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2458 จัดพิมพ์โดยจังหวัดนราธิวาสและมูลนิธิพระบรมราชานุสรณ์ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพระบรมราชูปถัมภ์ พ.ศ.2558 โดยที่ผู้บันทึกสัทธิ คือนามแฝงของ พระยาศรีวรวงศ์(หม่อมราชวงศ์จิตร สุทัศน์) สำหรับหัวเมืองและจังหวัดต่างๆ ที่เสด็จเสียบมณฑลปักษ์ใต้พุทธศักราช 2448 คือ อำเภอมะนัง อำเภอบึงนาราง อำเภอสากเหล็ก อำเภอบึงนาราง อำเภอสากเหล็ก จังหวัดนราธิวาส อำเภอมะนัง อำเภอบึงนาราง อำเภอสากเหล็ก จังหวัดนราธิวาส อำเภอมะนัง อำเภอบึงนาราง อำเภอสากเหล็ก จังหวัดนราธิวาส อำเภอมะนัง อำเภอบึงนาราง อำเภอสากเหล็ก จังหวัดนราธิวาส อำเภอมะนัง อำเภอบึงนาราง อำเภอสากเหล็ก จังหวัดนราธิวาส

“มีมหรสพอย่างแหลมมลายูคือมอญและโนราหน้าพระที่นั่งบรรเลงสมโภชลเบงเซงแซ่” (ศรีวรวงศ์,พระยา. 2558:20)

“มีของแปลกอย่าง1 คือการเข้าผีเรียกตามภาษาพื้นเมืองว่าบัตตะรีมีดนตรีอย่างมลายูสำหรับหนึ่ง คือซอ 1 กองแขก 2 ซอ 2 ซอ 3 บรรเลงและร้องมีชายหนุ่ม 1 คนแก่คน 1 นั่งอยู่ข้างนำออกทำรำแล้วแกว่งศีรษะบิดคอไปมาไม่หยุดหย่อนเข้ากับเสียงเพลงและเสียงร้องบิดคอกลอบไปกลอกมาอยู่ได้ตั้ง 30 นาทีกว่าผู้ดูรู้สึกเมื่อยคอแทน นกแล้วคอจะเคล็ดแต่ก็เห็นจะเป็นความเคยของเขาจึงไม่รู้สึกเดือดร้อนอย่างไร และมีคนมาชมดูมาก คงเป็นหนทางหากินของเขาอย่างหนึ่งจึงอุตสาหทำอย่างนี้ (ศรีวรวงศ์,พระยา.2558:34)

เมืองสาขบุรี(อำเภอสายบุรี)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

“เมื่อจวนถึงเมืองได้ยินเสียงฆ้องกลองเครื่องมหรสพต่าง ๆ สนั่นอึงมี มหรสพที่มีทั้งหนังมโนราและมยงเป็นหลายแห่ง” (ศรีวรวงศ์,พระยา.2558:38)

“เวลาประทับโต๊ะเสวยมีชายสี่ชอคน 1 หญิงอีกคน 1 ตีรำมะนาและร้องบรรเลงประสานกับเสียงซอร้องอยู่ตลอดเวลาเสวยอย่างจ้อยชอข้างลาว(แต่ลาวใช้ชลุ่ยไม่ได้ใช้ชอ) เวลา บ่าย 3 โมง มีกีฬาในสนามนำพระตำหนักในพวกก็พามีแขกคู้หนึ่งออกมารำทำท่าจับกันไปจับกันมาสมมุติว่าชกมวยแต่ไม่มีใครเห็นว่าเป็นมวยจริงจึงอันใด” (ศรีวรวงศ์,พระยา. 2558:42)

เมืองปัตตานี

“พอใกล้เมืองเข้ามาได้ยินเสียงฆ้องกลองมหรสพกัมปนาทหวั่นไหว” (ศรีวรวงศ์,พระยา.2558:53)

“การมหรสพเป็นของข้าราชการกำนันผู้ใหญ่บ้านราษฎรมีมหรสพทุกอย่างแลอย่างละหลายแห่งประชุมเล่นสมโภชน์ที่สนามกลางเมืองทั้ง 3 วัน 3 คืนมีซุ้มไฟของข้าราชการรอบขอบสนาม” (ศรีวรวงศ์,พระยา.2558:71)

เมืองสงขลาพระตำหนักเขาน้อย

“เวลายามเศษ สมาชิกเสือป่ามณฑลนครศรีธรรมราชคุมกันเป็นวงมโนรามาเล่นถวายทอดพระเนตรเป็นการแสดงความรื่นเริงฉลองพระเดชพระคุณ สมาชิกที่เล่นมโนราต้องเตรียมท่องถ้อยคำที่จะร้องในเวลาวัน 1-2 วัน แต่ได้เล่นแล้วคล้องเปนที่สนุกสนานพอได้เวลาสมควรเสด็จขึ้น” (หน้า 122)

เมืองพัทลุง

“ณ ที่ใกล้พลับพลาประทับแรมมีมโนราแลหนึ่งตลุงเป็นการมหรสพสมโภชตามเคย มหรสพเหล่านี้เป็นธรรมเนียมชาวเมืองมณฑลปักษ์ใต้ ในการรับเสด็จพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวหรือรับเสด็จเจ้านายต้องนำมาถวายทอดพระเนตรแทบตลอดวันตลอดคืนแต่ในการเสด็จพระราชดำเนินครั้งนี้เจ้าพนักงานได้จัดการให้ไปตั้งโรงเล่นให้ห่างจากที่ประทับสำหรับราษฎรได้ดูชมตามความนิยม แต่การมหรสพถวายตัวเพื่อแสดงความ ปิติยินดี ที่ได้เฝ้าฯทูลละอองธุลีพระบาทนั้น เป็นการเหลือวิสัยที่ผู้มีความยินดีรับเสด็จจะงดเว้นเสียได้จึงได้คิดประดิษฐ์เป็นการละเล่นต่างๆเช่นละครพูดหนึ่งคนแลแสดงตำนานโบราณคดีต่างๆถวายทอดพระเนตร ที่เมืองพัทลุงคืนวันที่ 20 มิถุนายนนี้ได้มีนักเรียนสตรีและลูกเสือเล่นละครพูดถวายตัว” (ศรีวรวงศ์,พระยา. 2558:170)

เส้นทางเขาพับผ้า

“มีที่ราบอยู่เฉพาะแห่งเดียว แต่ตอนที่เรียกว่าน้ำราบ ตรงนี้มีมโนรา ลำธารที่น้ำน้ำเกือบจะนิ่ง จึงเรียกว่าน้ำราบ” (ศรีวรวงศ์,พระยา.2558:180)

พระตำหนักโปร่งฤทัย (เมืองตรัง)

“มีการรื่นเริงถวายแสดงความปรีดาปราโมทย์รับเสด็จ แต่การที่แสดงนั้นได้กระทำโดยลำพังในคณะเสือป่าแลลูกเสือเองเปนพื้น ไม่ได้ไปหามหรสพชาวเมืองมาเล่น มีมโนราประสมโรงบ้างก็เป็นตัวมโนราที่ได้เคยทอดพระเนตรเปนที่ตองพระราชอัธยาศัยมาแต่เดิม แลลูกศิษย์หลานศิษย์ของพวกเหล่านี้ ถึงดั่งนั้นข้าราชการก็เข้าประสมโรงด้วย เปนการแสดงความยินดีรับเสด็จอย่างร่าเริงบันเทิงใจไม่รู้จักเหน็จรู้จักเหนื่อยการที่แสดงในคณะเสือป่าแลลูกเสือ จะเปนครกก็ตีเปนกัฬาที่ดี ย่อมเกี่ยวกับการแสดงพงษาวดารแลวิชาการลูกเสือเปนพื้น เพราะฉะนั้น ถึงแม้เป็นการละเล่นก็ย่อมเปนคุณอยู่ในตัวมาก แม้แต่การเล่นของมโนราบางคนจะคิดว่าเปนชั่วแต่การเล่นแลเปนของชาวเมืองไม่เห็นจะสนุกสนานอะไร แต่เมื่อคิดให้ลึกซึ้งมโนรานั้นเปนที่นิยมของชาวเมืองอย่างยิ่ง เปนเครื่องนิยมกันมาช้านานหนักหนาแล้วถึงมีคำเล่าว่าเปนธรรมเนียมผู้ชายไปขอลูกสาวฝ่ายบิดามารดามักถามก่อนว่าเปนมโนราหรือไม่ ถ้าเปนมโนราอาจจะยอมยกลูกสาวให้ง่าย เพราะ บิดามารดาของผู้หญิงยอมเปนที่เชื่อถือว่าจะเลี้ยงลูกเลี้ยงเมียได้ แลเมื่อผู้ปกครองรู้ความนิยมของชาวเมืองเช่นนี้มีข้อความอันใดที่จะสอนให้ราษฎรเข้าใจโดย



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ชิมทรบายอย่างดี ก็อาจชี้แจงให้พวกมโนราเอามาพูดเอามาเล่นเป็นการให้การศึกษาทางอ้อมแก่ราษฎรด้วยอย่างหนึ่ง อีกประการหนึ่งการที่สมาชิกเสือป่าแลลูกเสือได้เฝ้าใกล้ชิดในใต้ฝ่าละอองธุลีพระบาทย่อมเป็นที่ยินดีของเขาทั้งหลายอย่างยิ่งว่า โดยเฉาะลูกเสือ ซึ่งเป็นเด็กพื้นเมืองโอกาสที่จะได้เข้าใกล้ชิดพระองค์พร้อมๆ กันมากๆ เช่นนี้จะหาได้โดยยากเขาอาจจำไว้ในประวัติของเขาด้วยความภาคภูมิใจ” (ศรีวรวงศ์, พระยา.2558:182-184)

“เวลา 4 ทุ่มมีการเล่นต่างๆที่โรงละครตรงมุขที่ประทับ ชุดที่ 1 ระบำมะโนราของขุนศรีทธาใจภักดี” (ศรีวรวงศ์ ,พระยา.2558:187)

“วันศุกร์ที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ.2458 เวลา 4 ทุ่ม มีมโนราพิเศษของขุนศรีทธาใจภักดี(ศรีเงิน) ชื่อขุนศรีทธาเป็นชื่อพระยารัฐานุประดิษฐ์ตั้งตามอย่างที่เจ้าเมืองแต่ก่อนมีอำนาจออกประทวนตั้งได้ เจ้าตัวเองเรียกตนว่าขุน “ทา” เป็นครุมนโรร่าแทบทั่วจังหวัดเมืองตรังเวลานี้เลิกเล่นงานหาแล้ว ครั้งนี้เป็นพิเศษจึงได้พาลูกศิษย์หลานศิษย์ มีหมื่นวิเศษนจกกิจ(คลิ่ง) เป็นต้น มาเล่นฉลองพระเดชพระคุณ จับเรื่อง “พระสังข์” เวลา 2 ยามเศษหมดชุด ในที่สุดมีระบำร้องถวายไชยมงคล” (ศรีวรวงศ์ ,พระยา.2558:200-201)

จากข้อความในจดหมายเหตุระยยะทางเสด็จพระราชดำเนินเสียบมณฑลปกษิใต้ของสัทธิ ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน ถึงวันที่ 5 สิงหาคม พ.ศ.2458 กินระยะเวลากว่า 2 เดือน กับพื้นที่กว่า 16 อำเภอ 10 จังหวัด เป็นช่วงเวลาที่ยาวนานและมีเรื่องราวเกี่ยวกับมโนราบันทึกไว้มากที่สุด จากข้อความที่กล่าวถึงมโนรา และนำมาแสดงในข้างต้นนั้นพอที่จะสรุปประเด็นได้ดังนี้

- 1.การใช้คำ มโนรา ตามตัวสะกดที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันเป็นส่วนใหญ่ ถึงแม้ว่าบางครั้งจะเขียนแบบ มะโนรา
- 2.พื้นที่ ที่มีการแสดงมโนราตามเอกสารนั้น มีเพียงในพื้นที่ จังหวัดนราธิวาส จังหวัดปัตตานี จังหวัดสงขลา จังหวัดพัทลุง จังหวัดตรัง จังหวัดนครศรีธรรมราช นอกเหนือจากนั้นไม่มีการกล่าวถึงในเอกสารชิ้นนี้ และที่สำคัญที่สุด พื้นที่ที่กล่าวถึงมโนรา และอธิบายเรื่องราวมโนราไว้มากที่สุดคือ ตอนที่ประทับอยู่ภายในเขตจังหวัดตรัง
- 3.มโนรา เป็นการละเล่นการแสดงที่เป็นที่นิยมอย่างมากตามพื้นที่ที่ปรากฏในเอกสาร ทั้งเรื่องความนิยมโดยปกติของผู้คนในเมือง การถือว่าเป็นการแสดงการละเล่นเพื่อรับแขกบ้านแขกเมือง จะเห็นได้ว่าผู้บันทึกเรื่องราวกล่าวถึงความอีกทีก็ กัมปนาทห้วนไหว เป็นที่สนใจของผู้คน จนจะต้องแยกพื้นที่ในการแสดงกับที่ประทับให้ห่างพอสมควร และอาจจะกล่าวได้ว่าพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวจะทรงเบื่อ จึงได้มีการพยายามจัดการแสดง การละเล่นรูปแบบใหม่ มาจัดถวาย ไม่ว่าจะเป็นละครพูด ละครอิงประวัติศาสตร์โบราณคดี
- 4.ความสำคัญของมโนรา ในการแสดงเฉพาะพระพักตร์ ที่ผู้คนทางใต้ คณะเสือป่าต่างพยายามฝึกซ้อมเพื่อแสดงถึงความจงรักภักดี
- 5.เรื่องราวความสำคัญของมโนรา กับคำกล่าวที่ว่า เป็นมโนราหรือไม่ ถ้าเป็นมโนราอาจจะยอมยกลูกสาวให้จ่าย เป็นคำที่ได้ยินทั่วไปแถบเมืองตรัง แสดงถึงความสำคัญของมโนรา ในการรวมกลุ่มรวมพวกที่จะคอยช่วยเหลือกันในการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ นอกจากนั้นยังแสดงถึงความสำคัญของมโนราในทางการเผยแพร่เรื่องราว สั่งสอนผู้คน ซึ่งอาจจะใช้ได้ผลดีในช่วงเวลาดังกล่าว
- 6.ได้เข้าใจถึงสภาพพื้นที่บางส่วนที่เสด็จผ่านและประทับแรม และที่สำคัญคือเรื่องราวของมโนราบางท่าน ในพื้นที่จังหวัดตรัง อย่างท่านขุนศรีทธาใจภักดี(ศรีเงิน) หรือท่านอื่น ๆ อาจเป็นต้นเรื่องในการสืบสาวเรื่องราวของมโนรา ที่ทำการแสดงถวายในช่วงเวลาดังกล่าว ขยายการศึกษาค้นคว้าต่อเนื่องเกี่ยวกับมโนราในพื้นที่



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. บทสรุป

จากเรื่องราวของมโนรา ที่ปรากฏในเอกสารชั้นต้นเกี่ยวกับการเสด็จพระราชดำเนินขององค์พระมหากษัตริย์ทั้ง 3 รัชกาลนั้น ถึงแม้จะเป็นเพียงบางส่วน ก็พอที่จะแสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความเป็นมาของมโนรา ได้ในระดับหนึ่ง เพราะ หากไม่มีเอกสารชั้นต้นเกี่ยวกับการเสด็จพระราชดำเนินประพาสนั้น เรื่องราวเหล่านี้โดยปกติของคนทั่วไปมักไม่ค่อยจะจดบันทึก เราก็คงจะเหลือแต่เรื่องราวที่เป็นคำบอกเล่าและตำนานเป็นส่วนใหญ่ แต่เอกสารกลุ่มนี้ทำให้ได้เห็นถึงพัฒนาการแสดงของมโนรา ในฐานะการละเล่นและการแสดง ไม่นับรวมถึงเรื่องของพิธีกรรมและความเชื่อ ว่าเริ่มปรากฏชัดเจนในช่วงรัชกาลที่ 5 ทั้งเรื่องราวและภาพถ่าย และอาจจะรุ่งเรืองมากที่สุด ในสมัยรัชกาลที่ 6 หลายกลุ่มหลายคณะพยายามที่จะหัดมโนรา และอาจจะเกี่ยวพันกับเรื่องราวต่าง ๆ อีกมากมายที่จะทำการศึกษาค้นคว้ากันในอนาคตต่อไป

4. บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. (2545). ประชุมพงศาวดารฉบับกาญจนาภิเษก เล่ม 6. กรุงเทพฯ: กองวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- . (2563). ประมวลภาพประวัติศาสตร์ไทย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสหัวเมืองปักษ์และแหลมมลายู. กรุงเทพฯ: หจก.เรือนแก้วการพิมพ์.
- จุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. (2550). พระราชหัตถเลขาเรื่องเสด็จประพาสแหลมมลายู. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เดือนตุลา.
- ราชบัณฑิตยสถาน.(2556). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : ศิริวัฒนาอินเตอร์พริ้นท์ จำกัด (มหาชน)
- ศรีวรวงศ์,พระยา. (2558). จดหมายเหตุระยะทางเสด็จพระราชดำเนินเสียบมณฑลปักษ์ใต้ของสั๊กซี. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์กรุงเทพจำกัด.
- สุธิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. (2542). ชาตรี. สารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคใต้ (เล่ม 6. หน้า 2019-2020). กรุงเทพฯ : มูลนิธิสารานุกรมวัฒนธรรมไทย ธนาคารไทยพาณิชย์.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์.(2554). ละครชาตรี. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (เล่มที่ 36). กรุงเทพฯ : โครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.



การประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

ความปรารถนา : อารมณ์ความรู้สึกที่ถูกกดทับในเรื่องสั้น “ความปรารถนา” ของ วิภาส ศรีทอง
Desire: Emotions that are suppressed in “Desire” by Wipas Srithong

ศิวกร แรกรุ่น^{1*} และมาโนช ดินลานสกุล²
Siwakorn Raekroon^{1*} and Manoch Dinlansagoon²

บทคัดย่อ

ในบทความวิชาการฉบับนี้ ผู้ศึกษาพบว่าเรื่องสั้นมีการเสนอตัวละคร “ฉัน” ตามกรอบคำอธิบายทฤษฎีพัฒนาการทางเพศของซิกมันด์ ฟรอยด์ ทั้งการที่ตัวละครมีความปรารถนาทางเพศ ภายหลังก็มีความคำนึงถึงความรักจากแม่ ตอนทำเรื่องตัวละครก็หวนกลับสู่ห้วงคำนึงแห่งการตอบสนองความปรารถนาทางเพศเหมือนครั้งวัยเยาว์ โดยมีการนำเสนอความปรารถนาของตัวละครผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่โหยหาการตอบสนองความปรารถนาทางเพศ อารมณ์สุขขณะได้ตอบสนองความปรารถนาทางเพศ และอารมณ์ทุกข์เมื่อพื้นที่การตอบสนองความปรารถนานั้นถูกพรากไป อีกทั้งยังเสนอความปรารถนาของตัวละครผ่านสัญลักษณ์ความเป็นชายที่มีการบรรยายสิ่งแวดล้อมที่ตอบสนองความปรารถนาของตัวละครในพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ของธรรมชาติ คือ ลานโคลน โดยใช้การบรรยายอย่างเย้ายวนเหมือนการบรรยายชายหนุ่ม เพื่อมุ่งนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการกดทับของวัฒนธรรมสังคมนิยม ค่านิยมที่มีต่อผู้หญิงในสังคม และประเด็นสำคัญของเรื่องที่ว่า ความปรารถนา คือ ธรรมชาติของมนุษย์ ไม่ควรมีสิ่งใดมากดทับปราบที่ความปรารถนานั้นไม่ละเมิดผู้อื่น

คำสำคัญ : ความปรารถนา, อารมณ์ความรู้สึก, กดทับ

Abstract

In this academic article, the researchers found that the short stories featured the character “I” within the framework of Sigmund Freud's Theory of Sexual Development. The drama has sexual desire. Later, there was a concern for their mother's love. At the end of the story, the characters return to their childhood-like mindset of satisfying their sexual desires. It presents the character's desires through the emotions of the characters' longing for the fulfilment of their sexual desires. Emotional pleasure while satisfying sexual desires and emotional distress when that desire response space is taken away. It also presents the character's desire through masculine narrative, an environment that satisfies the character's desire in the symbolic space of nature, the Mud Lands, using a seductive, narrative-like narrative. young men To focus on the issue of the pressure of urban society culture. values towards women in society And the crux of the matter is that desire is human nature. Nothing should be pressed upon as long as the desire does not infringe upon others.

Keyword: Desire, Emotions, Suppressed

¹ นิสิตชั้นปีที่ 1 หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยทักษิณ

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยทักษิณ

*Siwakorn Raekroon, e-mail: Kongsiwakorn119@gmail.com



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๓-๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

ความเป็นมนุษย์ คือ สิ่งที่ทำให้คุณค่าและความสำคัญแก่มนุษย์ในฐานะสิ่งมีชีวิตที่มีเสรีภาพ ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์นั้น ถูกบัญญัติ และตรากฎหมายไว้อย่างเป็นทางการเพื่อรองรับคุณค่าของมนุษย์ทุกคนที่เกิดขึ้นมาบนโลก แม้มีการถกเถียงว่า อาจจะเป็นแนวคิดกว้าง ๆ ที่ครอบคลุมแนวคิดเกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพ แต่อย่างไรก็ตาม เนื้อหาสำคัญของความเป็นมนุษย์ นั้นก็ยังเป็นคุณค่าของมนุษย์ที่จะมีชีวิตอยู่อย่างสมบูรณ์บนโลกใบนี้

บรรเจิด สิงคะเนติ วิเคราะห์ว่า สิทธิในชีวิตและร่างกายเป็นสิทธิที่ติดตัวปัจเจกบุคคลมาตั้งแต่เกิดเป็นสิทธิของปัจเจกบุคคลที่มีอยู่ในสภาวะธรรมชาติ สิทธิในชีวิตและร่างกายดังไม่อาจจะถูกพรากไปจากบุคคลได้ แต่ในทางตรงกันข้ามอาจทำให้ได้รับหลักประกันขึ้นมาโดยบทบัญญัติกฎหมายของรัฐไว้ สิทธิในชีวิตและร่างกายเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์ที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ และเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานที่แสดงให้เห็นว่ามนุษย์มีอิสระ ที่จะกำหนดตนเองได้ตามเจตจำนงที่ตนประสงค์ จากการที่มนุษย์มีเจตจำนงโดยอิสระในอันจะสร้างสภาพแวดล้อมของตนเองหรือพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองนี้เองที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ดังนั้น เพื่อเป็นการเคารพในสิทธิในชีวิตและร่างกายของปัจเจกบุคคล บุคคลแต่ละคนจึงต้องเคารพในขอบเขตปริมณฑลส่วนบุคคลของแต่ละคน และด้วยเหตุนี้สิทธิในชีวิตและร่างกาย จึงเป็นรากฐานอันสำคัญของ “ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์” (บรรเจิด สิงคะเนติ. 2544)

กล่าวได้ว่าศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์นั้นนอกจากจะเป็นสิทธิของบุคคลระดับปัจเจกที่ไม่อาจมีผู้ใดพรากไปแล้ว ยังที่ผูกอยู่กับมิติภาวะทางธรรมชาติของมนุษย์ เช่น สิทธิในร่างกายของตน เป็นต้น โดยจะเห็นภาพโดยรวมได้ว่า หลักการของความ เป็นมนุษย์นั้นมีอิสระ เสรีภาพ ในระดับปัจเจก และเคารพในความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น ขณะที่หน้าที่การรองรับ การจัดการ และคุ้มครองนั้นเป็นหน้าที่ของรัฐเพื่อให้ปัจเจกทั้งหมดนั้นมีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

ความเป็นมนุษย์นั้นถูกให้ความสำคัญกับสิทธิของปัจเจกบุคคลที่มีอยู่ในสภาวะธรรมชาติ ดังนั้น การกระทำใดก็ตามที่เกิดขึ้นตามสภาวะธรรมชาติของมนุษย์ที่ไม่ได้ละเมิดความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นนั้นสมควรจะได้รับการยอมรับ โดยเฉพาะเมื่อศึกษาความเป็นมนุษย์ผ่านมุมมองของจิตวิเคราะห์ ที่เสนอความปรารถนาของมนุษย์ จะพบว่าความปรารถนาของมนุษย์ นั้นเป็นสิ่งที่ผูกอยู่กับความเป็นมนุษย์

ฉาค ลากองเสนอว่า ความเพ้อฝันของพวกเราทั้งหมด คือ การเป็นตัวแทนสัญลักษณ์ของความปรารถนาสำหรับ ความเป็นทั้งหมด (Wholeness) เรามีแนวโน้มที่จะคิดว่า ถ้าหากเราต่างมีเครื่องเพศ หรือมีเครื่องเพศของคนอื่น ด้วยเหตุผล บางประการ เราจะเป็นทั้งหมด (Be Hole) พุดอีกอย่างหนึ่ง เครื่องเพศ(Phallus) คือ เครื่องหมายของต้นตอความปรารถนา สำหรับการรวมกันที่สมบูรณ์กับคนอื่น เครื่องเพศอ้างอิงถึงความอุดมสมบูรณ์ (Plenitude) เป็นเครื่องหมายของความเป็น ทั้งหมดที่เราขาด ในทัศนะของลากอง ความปรารถนาเป็นเรื่องของภววิทยา (Ontological) คือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยความจริงในระดับเมตาฟิสิกส์ เป็นการต่อสู้ดิ้นรนหนึ่งเพื่อความเป็นทั้งหมดมากกว่าพลังอำนาจทางเพศ ความปรารถนาเป็นการเปรียบ เปรยของความปรารถนาที่ต้องการจะอยู่ (Desire is The Metonymy of The Desire to Want to Be.) (เฉลิมชัย แสงศรี จันทร. 2560)

ในเรื่องสั้นความปรารถนาเสนอประเด็นที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางเพศในขั้นที่ 4 และขั้นที่ 5 ตามแนวคิดที่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ กล่าวว่า พัฒนาการทางเพศขั้นที่ 4 Latency stage อายุ 5-12 ปี เป็นช่วงที่พลังทางเพศไม่ไปอยู่ที่อวัยวะใด เลย จึงเป็นระยะที่เด็กสนใจสิ่งแวดล้อม เป็นช่วงที่เด็กสนใจเอกลักษณ์บทบาททางเพศของตนเอง จึงไม่ได้เบนความสนใจเพศ ตรงข้าม และ ขั้นที่ 5 Genital stage อายุ 12-20 ปี เป็นระยะที่บุคคลเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ฮอว์มโนเพศจึงเริ่มทำงาน เด็กจึงหันไปสนใจเพศตรงข้าม (วิไลวรรณ ศรีสงคราม และคณะ 2549)กล่าวได้ว่าความปรารถนาที่อยู่ภายใต้กรอบพัฒนาการทางเพศ โดยเฉพาะความปรารถนาทางเพศนั้นจะมีการแสดงออกมาอย่างชัดเจนในช่วงอายุ 12 ปีขึ้นไป โดยในเรื่องสั้น ความปรารถนา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ของวิภาส ศรีทอง จากเล่มรวมเรื่องสั้นรายักษ์และเงื่อมเงามีการเสนอตัวละคร “ฉันทน์” ที่เล่าเรื่องของตอนที่เสนอประเด็นเกี่ยวกับการถูกกดทับความปรารถนาทางเพศไว้ด้วย ผู้ศึกษาพบว่าตัวละครแสดงออกถึงความปรารถนาทางเพศเมื่ออายุย่างเข้า 13 ปี ในฉากลานโคลนภายใต้สัญญาณทางเพศต่าง ๆ ในบริบทโดยรอบ

ฉันทน์เฝ้ามองสายสร้อยที่เลื่อนไหวอยู่เช่นนั้น เนิ่นนาน

แล้วฉันทน์ก็คุกเข่าลง ขุดดิน รับรู้ถึงความฉ่ำชื้นใต้แผ่นผิวแตกกระแหง ยิ่งขุดลึก กลิ่นสายดินยิ่งโชยชานขึ้นมา

ฉันทน์เจอเศษผ้าเก่า แต่ก็โยนมันทิ้ง ขุดลึกลงไปอีก กางมือเกร็งนิ้วลงไปเรื่อย ๆ กระทั่งเจอรากไม้แข็งของหูกวาง

ฉันทน์จึงหยุด ไล่มือบนผิวซากที่เหมือนเส้นโลหิตขดเลื้อยใต้ผิวหนังบาง ๆ (วิภาส ศรีทอง. 2563)

จะเห็นว่า เรื่องสั้นมีการสื่อถึงความปรารถนาทางเพศภายในจิตไร้สำนึกของตัวละคร โดยผู้เขียนเสนอผ่านสัญญาณต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบซึ่งนำไปสู่ความหมายที่แท้จริงของความปรารถนาภายในตัวบท รวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ตีความไปกับการตอบสนองความปรารถนาจากธรรมชาติภายใต้สัญญาณนั้น ซึ่งเป็นความปรารถนาในควาหมายที่สัมพันธ์กับทฤษฎีความปรารถนาของฌาค ลากองอีกด้วย รวมถึงเรื่องสั้นยังเสนอประเด็นที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางเพศตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ผู้ศึกษาจึงสนใจจะศึกษาเรื่องสั้น ความปรารถนาของวิภาส ศรีทอง ในประเด็น การเติบโตของตัวละคร “ฉันทน์” ที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางเพศตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ความปรารถนาของตัวละครที่เสนอผ่านสัญญาณและอารมณ์ความรู้สึกในมิติของกลวิธีทางวรรณกรรม และสังคมวัฒนธรรมที่กดทับความปรารถนาของตัวละครอันหมายถึงการกดทับความเป็นมนุษย์ในบางส่วน

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

ศึกษาอารมณ์ความรู้สึกที่ถูกกดทับในเรื่องสั้น “ความปรารถนา” ของ วิภาส ศรีทอง

- 2.1 ศึกษาอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ในวรรณกรรม
- 2.2 ศึกษาอารมณ์ความรู้สึกในพื้นที่ปลดปล่อยความปรารถนา
- 2.3 ศึกษาพื้นที่แห่งการกดทับความปรารถนา

3. วิธีดำเนินการศึกษา

3.1 รวบรวมข้อมูลและทำความเข้าใจตัวบทเรื่องสั้น ความปรารถนา ของวิภาส ศรีทอง

3.2 รวบรวมเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีที่นำมาศึกษา ได้แก่

3.2.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาตามแนวคิดของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ และฌาค ลากองเพื่อศึกษาพัฒนาการทางเพศ และความปรารถนาของมนุษย์ในเรื่องสั้น

3.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสัญญาณตามแนวคิดของนพพร ประชากุลเพื่อศึกษาพื้นที่เชิงสัญญาณในเรื่องสั้น

3.3 เสนอผลการศึกษาทั้ง 3 ประเด็น ได้แก่

3.3.1 ความปรารถนา : อารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ในวรรณกรรม

3.3.2 ลานโคลนและต้นหูกวาง : อารมณ์ความรู้สึกในพื้นที่ปลดปล่อยความปรารถนา

3.3.3 เมือง : พื้นที่แห่งการกดทับความปรารถนา

4. ความปรารถนา : อารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ในวรรณกรรม

ตัวละคร “ฉันทน์” ในเรื่องสั้นความปรารถนาเป็นเด็กสาววัย 12 กำลังจะเข้า 13 ซึ่งช่วงวัยดังกล่าวนั้นเป็นช่วงที่ปรากฏความปรารถนาทางเพศของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องตามกรอบตามทฤษฎีพัฒนาการเพศของซิกมันด์ ฟรอยด์ โดยผู้อ่านจะเห็น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การออกแบบตัวละครที่อยู่ในกรอบคำอธิบายที่กล่าวว่า พัฒนาการทางเพศในระยะ 4. ระยะแฝง (Latency Stage) อยู่ในวัยเด็กอายุประมาณ 6-12 ขวบ เป็นระยะเวลาพักเพื่อพัฒนาทักษะใหม่ โดยพัฒนาการด้านร่างกายจะเป็นไปอย่างช้า ๆ ในขณะที่เริ่มสนใจบทบาทในสังคมของตนและพยายามเลียนแบบ เรียนรู้บทบาททางเพศของตนจากเพื่อนร่วมเพศวัยเดียวกัน (ณัฐกร อินทุยศ. 2556) และพัฒนาการทางเพศในระยะ 5. ระยะวัยรุ่น (Genital Stage) อายุ 12 ปีขึ้นไป เป็นช่วงเข้าสู่วัยรุ่น เป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างมาก มีแรงผลักดันตามสัญชาตญาณทางเพศ ทำให้เริ่มสนใจเพศตรงข้าม ขณะเดียวกันก็มีความรู้สึกขัดแย้งต่อการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการมีอิสระอย่างผู้ใหญ่กับความรู้สึกต้องการพึ่งพา ต้องการคำแนะนำและความอบอุ่นจากพ่อแม่ (ต้องรัก จิตรบรรเทา. 2560)

กรอบทฤษฎีข้างต้นนั้นสัมพันธ์กับตัวละคร “ฉันทน์” โดยในเรื่องเล่าของตัวละครนั้นมีการแบ่งตอนเพื่อเสนอลักษณะพฤติกรรมของตัวละครที่ต่างกันในแต่ละตอน “ฉันทน์” ได้เสนอเรื่องราวเป็นลักษณะของเรื่องเล่าย้อนอดีตของตน ผู้เขียนใช้วิธีแบ่งเป็นตอน 4 ตอน ได้แก่ 1. ดวงตา 2. ความสุข 3. โลกอื่น และ 4. สัมผัส ซึ่งแต่ละตอนนั้นจะมีนัยสำคัญที่ต่างกันไป

ตอนที่ 1. ดวงตา เป็นเรื่องราวในวัยเด็กของตัวละครเอก เป็นเหตุการณ์สั้น ๆ ที่อยู่ในฉากลานโคลนแห่งหนึ่ง ในตอนนี้มีการเสนอข้อมูลของตัวละครทั้งอายุ เพศ การดำเนินชีวิต และความปรารถนาที่อยู่ภายในตัวละคร โดยมีการเสนอข้อมูลว่า “ जबกระทั่งสัปดาห์สุดท้ายของการปิดเทอม ฉันทน์ก็ย่างเข้าวันสิบสามจริง ๆ เสียที ” (วิภาส ศรีทอง. 2563) จากตัวอย่างเป็นข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครที่จำกัดขอบเขตของอายุที่ก้าวสู่ช่วงวัยรุ่น คือ 13 ปี โดยในช่วงอายุนี้เป็นช่วงที่เรื่องสั้นเสนอความปรารถนาของตัวละครมากที่สุด โดยความปรารถนาดังกล่าว ถูกเผยออกมาหลังจากที่ตัวละครเดินทางมาในชนบทในช่วงปิดเทอมหน้าร้อน

ปิดเทอมหน้าร้อนคราวนั้น พ่อกับแม่อนุญาตให้ฉันทน์มาพักที่บ้านคุณตาคุณยายที่ต่างจังหวัด ตอนกลางคืนในความมืด ฉันทน์สัมผัสร่างกายตัวเองด้วยความอยากรู้อยากเห็น ล้วงมือไปยังส่วนล่างและแยกขา ฉันทน์หันหายใจ เงามืดบนผนังทาบลงมาเหมือนใยแมงมุมจนต้องหลับตา แล้วฉันทน์ก็จินตนาการภาพต่าง ๆ นานาเพื่อไล่มัน (วิภาส ศรีทอง. 2563)

จากตัวอย่างจะเห็นว่ามีการเสนอความปรารถนาของตัวละครที่ล้วงมือเข้าไปสัมผัสกับอวัยวะเพศ และมีอารมณ์ความรู้สึกที่ถูกเสนอว่าเป็นการตอบสนองต่อความปรารถนาบางอย่างที่ตัวละครไม่รู้จัก การกระทำดังกล่าวนั้นเกิดในบ้านของคุณตาคุณยายที่ชนบท ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าในช่วงวัยที่เข้าสู่ความต้องการทางเพศนั้น สังคมเมืองได้กดทับความปรารถนาของมนุษย์ไว้ด้วยระบบ ระเบียบ ค่านิยม ความเจริญ หรือวัฒนธรรมอันเป็นส่วนที่เรื่องสั้นไม่ได้พูดถึง แต่เรื่องสั้นได้เสนอพื้นที่อิสระของมนุษย์นั้นคือลานโคลนที่อยู่บริเวณใกล้เคียงอันเป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ของธรรมชาติ โดยจากตัวอย่างข้างต้นนั้นเป็นเหตุการณ์เริ่มต้นเพื่อแสดงการคลี่คลายความปรารถนาเบื้องต้น จะเห็นได้ว่าตัวละครในอายุ 12-13 ปีได้เสนอความปรารถนาของตนออกมาอย่างชัดเจน

ตอนที่ 2. ความสุข เป็นการเสนอชีวิตของตัวละครที่อาศัยอยู่กับสามี เสนอการตอบสนองต่อกันในฐานะสามีภรรยาในเชิงเพศสัมพันธ์ แต่กลับไม่เพียงพอหรืออาจไม่ตรงต่อความปรารถนาของตัวละคร ตัวละครจึงมีความปรารถนาที่กดทับไว้อยู่ภายใน และไม่มีวิธีสื่อสารใด ๆ กับสามีเพื่อเรียกร้อง

คำคืนที่เราอยู่ในความมืดและคืบคลานเป็นวงกลม ไม่มีที่ว่างให้กับโลกภายนอกชั่วขณะนั้น บางครั้งฉันทน์อยากจะบอกเขาถึงส่วนอันลึกลับในร่างกายของฉันทน์ที่มันมีความสุขลึกลับเร้นเอาไว้ แต่ฉันทน์ไม่รู้จะใช้คำพูดอย่างไร ถ้าหากจะมีคำพูดที่ว่า หรือวิธีการที่จะพูดคำเหล่านั้นออกมา (วิภาส ศรีทอง. 2563)

จะเห็นว่าตัวละครนั้นมีความสุขที่ได้อยู่กับสามี แต่กลับไม่ได้รับการตอบสนองความปรารถนาอย่างที่ต้องการ ด้วยค่านิยมที่สามีและสังคมอาจมีต่อความเป็นผู้หญิงของภรรยา จึงไม่อาจเปิดเผยความปรารถนานั้นได้ ตัวละครจึงทำได้เพียง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ชุกซ่อนความปรารถนานั้นไว้ และตีมันต่ำกับความสุขในด้านความรักความอบอุ่นเชิงคู่รักแทน ซึ่งตัวละครที่เผชิญภาวะดังกล่าว ก็ได้หวนคิดถึงวัยรุ่นที่เคยได้ปลดปล่อยความปรารถนาของตน อันเป็นอดีตที่แสนสุข

*แม่จะมีปฏิกริยาเช่นไร หากรู้ถึงความต้องการของฉัน ความปรารถนาที่ฉันชุกซ่อนมันไว้ใต้ผ้าปูที่นอนสีขาว ซึ่ง
แม่จะนำไปซักทุกอาทิตย์*

*แม่จะพูดกับฉันอย่างไร หากทราบถึงสิ่งที่ฉันปรารถนาให้ตนเองถูกสัมผัส อะไรบางอย่างที่ฉันไม่แน่ใจในตัวตน
ของมัน บางสิ่งซึ่งฉันไม่อาจเรียกชื่อของมันได้ (วิภาส ศรีทอง. 2563)*

เห็นได้ว่าขณะเดียวกันที่ตัวละครหวนคิดถึงการตอบสนองความปรารถนาในวัยรุ่นตัวละครกลับมีความคำนึงถึงแม่
แทรกเข้ามาด้วย ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวได้แสดงถึงการชุกซ่อนความหวาดกลัวต่อการใช้ชีวิตคู่ของตนในปัจจุบัน และคิดถึง
ความสุขที่เคยได้ตอบสนองความปรารถนาของตนในช่วงวัยรุ่น รวมไปถึงการแฝงไปด้วยความต้องการคำแนะนำจากผู้เป็นแม่

ตอนที่ 3. โลกอื่น เป็นตอนที่เสนอความร้าวรานของชีวิตคู่ของตัวละครที่ต้องพบว่าสามีของตนนั้นได้มีสัมพันธ์ชู้สาว
กับสาวชาวสุมาตราในช่วงที่เขาเดินทาง เป็นตอนที่ไม่ได้เสนออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากนัก แต่เป็นตอนที่สร้างจุด
หักเหในชีวิตคู่ของตัวละคร

*ดึกคืนหนึ่งจู่ ๆ เขาก็บอกกับฉัน นั่นเป็นครั้งแรกและครั้งเดียวที่เขาเอ่ยถึงการเดินทาง เขาเล่าถึงความทรงจำที่
มีต่อผู้หญิงพื้นเมืองในสุมาตรา หญิงชาวบ้านย่ำเท้าเปล่าบนทางเดินแคบ ๆ ...พวกเขาต่างร้องเพลงด้วยภาษา
ที่เขาไม่รู้รัก แต่เขากลับรู้สึกกลัวเสียงเพลงดังมาจากที่ไกลแสนไกล คล้ายกับเสียงที่ก้องจากถ้ำหรือหลุมลึกลงไป
ใต้พื้นดินซึ่งบรรจุกาลเวลาเอาไว้ (วิภาส ศรีทอง. 2563)*

สามีของตัวละครนั้นแสดงให้เห็นความปรารถนาของมนุษย์ที่มีความหลากหลาย ขณะที่สามีไม่สามารถตอบสนอง
ความปรารถนาของภรรยาได้ ภรรยาก็ไม่สามารถตอบสนองความปรารถนาของสามีได้จึงเกิดการค้นหาการตอบสนองใหม่
ดังที่สามีได้พบกับสาวชาวสุมาตราที่ปรากฏให้เห็นว่าสามารถตอบสนองความปรารถนาของสามีได้มากกว่า เป็นตอนที่ไม่ได้
เสนอความปรารถนา แต่ได้สร้างปมปัญหาของเรื่องเพื่อดำเนินเรื่องไปสู่ตอนสุดท้าย

ในตอนสุดท้าย 4. สัมผัส เป็นตอนที่ตัวละครนั้นพานพบกับเรื่องราวเลวร้ายในชีวิตคู่ และสามีไม่อาจตอบสนองความ
ปรารถนาของตนได้ ตัวละครจึงได้หวนสู่การตอบสนองความปรารถนาเหมือนครั้งวัยรุ่นอีกครั้ง ผ่านห้วงคำนึงถึงเหตุการณ์ใน
ตอนวัยรุ่นที่บ้านคุณตาคุณยาย

*ฉันสอดตัวใต้ผ้าห่ม รู้สึกถึงบางสิ่งบางอย่างกำลังหวิวไหวที่ส่วนล่างของร่างกาย ฉันไล่น้ำค้างของตัวเองและ
เลื่อนมือลงไป มือของฉันซึ่งประหนึ่งเป็นมือของคนแปลกหน้า มันไม่ใช่เพียงแค่การปลดปล่อยอารมณ์
หากแต่ฉันยังอยากรู้ว่ามันจะคงความรู้สึกเช่นเดิมได้อีกหรือไม่ (วิภาส ศรีทอง. 2563)*

ในแง่วรรณกรรมจะเห็นได้ว่าโครงเรื่องของเรื่องสั้นความปรารถนานั้น ให้ตัวละครดำเนินอยู่ภายใต้กรอบการอธิบาย
พัฒนาการทางเพศของวัยรุ่นอายุ 12-13 ปีทั้งสิ้น ทั้งคำอธิบายที่ว่าวัยรุ่นความปรารถนาทางเพศ และมีความพะวงอยู่กับความ
รักจากพ่อแม่ อีกทั้งเสนอการตอบสนองความปรารถนาของคู่ชีวิตซึ่งไม่เพียงพองานนำไปสู่การหวนกลับไปตอบสนองตนเอง
ดังเช่นวัยรุ่น ซึ่งปมปัญหาหลายปมที่ดำเนินขนานไปกับความปรารถนาของมนุษย์นั้นล้วนนำไปสู่การสื่อสารต่อคนร่วมสมัยที่
ถูกสังคมกดทับความปรารถนาไว้ทั้งสิ้น ในตอนสุดท้ายนั้นตอกย้ำว่าหลังจากมนุษย์เกิดความปรารถนาแล้วนั้นความปรารถนา
จะคงอยู่ต่อไป ในการอธิบายตัวละคร “ฉัน” ภายใต้กรอบพัฒนาการทางเพศนี้จะนำไปสู่ประเด็นต่อไปที่จะศึกษาความ
ปรารถนาในตัวละครซึ่งประเด็นความปรารถนานั้นอยู่ภายใต้กรอบของพัฒนาการทางเพศของตัวละครดังที่เสนอมาข้างต้น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. ลานโคลนและต้นहुกวาง : อารมณ์ความรู้สึกในพื้นที่ปลดปล่อยความปรารถนา

เรื่องสั้นความปรารถนาได้เสนอความปรารถนาของตัวละครออกมาผ่านกลวิธี 2 แบบ คือ ผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และการเสนอผ่านสัญลักษณ์ในลานโคลน ความปรารถนาของ “ฉันทน์” ถูกเสนอว่าตัวละครนั้นเคยได้ปลดปล่อยความปรารถนาเป็นครั้งแรก ในตอนปิดเทอมที่บ้านคุณตาคุณยายในชนบท หลังจากนั้นตัวละครได้ทำเช่นนั้นเสมอในห้องนอนส่วนตัวในเมือง พื้นที่ชนบทตรงลานโคลนนั้นมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการตอบสนองความปรารถนาของตัวละคร ภายหลังจากแต่งงานก็สูญเสียพื้นที่การตอบสนองนั้นไป จนท้ายเรื่องตัวละครก็กลับมาตอบสนองความปรารถนาของตนอีกครั้งหลังจากผิดหวังจากสามี ซึ่งความปรารถนาดังกล่าว ตรงกับที่ จาค ลากองกล่าวว่ เป้าหมายแห่งรัก (Love Subject) และความหวังหาอารมณ์เกิดขึ้นและมีตัวตนก็ต่อเมื่อเด็กได้สูญเสียสิ่งนั้นไปแล้ว ความพึงพอใจที่เด็ก (มนุษย์ทุกคน) ได้รับหลังจากนั้น ย่อมมีองค์ประกอบแห่งความรู้สึกสูญเสียแฝงเร้นอยู่ ลากองเรียกมิติแห่งอารมณ์ของมนุษย์ที่คร่ำครวญหาสิ่งที่ตนสูญเสียไปนี้ว่า “ความปรารถนา” (Desire) (ยศ สันตสมบัติ. 2538)

ขณะที่การนำเสนอความปรารถนาของตัวละคร “ฉันทน์” ในเรื่องสั้นความปรารถนามีการนำเสนอผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร คาร์ลสัน สุวรี ศิวะแพทย์ (2549) กล่าวว่า อารมณ์(Emotion) เป็นความรู้สึกเมื่อมีสิ่งเข้ามากระทบหรือกระตุ้นทำให้เกิดสภาวะเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และเกิดการตอบสนองที่สอดคล้องกับเหตุการณ์หรือสิ่งแวดล้อมในขณะนั้น บางครั้งอารมณ์อาจเกิดขึ้นจากการนึกถึงสิ่งที่ผ่านมาในอดีต อารมณ์(Emotion) กับความรู้สึก(Feeling) เป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้ เพราะเป็นภาวะการรับรู้ที่ต่อเนื่องจากความรู้สึกที่ธรรมชาติไปจนถึงความรุนแรงที่สุด

การนำเสนอความปรารถนาของตัวละครนั้น เลียงไม่ได้ที่จะต้องเสนอผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครทั้งอารมณ์ความรู้สึกขณะที่กำลังโหยหาการตอบสนองความปรารถนา หรืออารมณ์ความรู้สึกขณะที่ได้ตอบสนองความปรารถนาของตนโดยอารมณ์ต่าง ๆ นั้นจะถูกสื่อสารผ่านความรู้สึกของตัวละคร ผ่านการบรรยายที่ซุกซ่อนประเด็นเชิงอารมณ์ไว้มาก แต่ผู้อ่านทราบได้จากการบรรยายท่วงท่า กริยาของตัวละครที่ให้อารมณ์เฉพาะ

ฉันทน์จินตนาการว่ามืดดวงตาคู่หนึ่งฝังลึกใต้ผืนดินข้างต้นहुกวาง ดวงตาที่ปรือขึ้นเหลือบมองมายังฉันทน์ ขณะที่ฉันทน์ยืนนิ่ง ตรึงขาเหนือพื้นดินภายใต้ร่มเงาตรงลานโคลน ฉันทน์จะค่อย ๆ ถลกกระโปรงขึ้นเหนือเข่า ย่อตัวลงด้วยความรู้สึกความไหวกับแรงกระตุ้นที่จะเกลือกกลายลงกับพื้น วงแสงไฟตกแต้มพื้นเรื่องรอง ฉันทน์ลูบตรงจุดนั้นแล้วแนบแก้มกับพื้นจนได้ยินเสียงเส้นเลือดเต้นในหู (วิภาส ศรีทอง. 2563)

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นการสื่ออารมณ์ที่มาจากความปรารถนา การบรรยายบริบทรอบข้างที่อยู่ในฉาก การจินตนาการของตัวละคร และท่าทีต่าง ๆ ของตัวละครทำให้ผู้อ่านรู้สึกถึงอารมณ์สุขที่บังเกิดขึ้นมาขณะที่ตัวละครกำลังตอบสนองความปรารถนานั้น แม้ว่าจะไม่มีกรการบรรยายอารมณ์ตัวละครโดยตรงไปตรงมา แต่ผู้อ่านสามารถเห็นอารมณ์ที่รุนแรงของความกระหายจะตอบสนองบางอย่างของตัวละคร ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าความปรารถนานั้นจะผูกอยู่กับอารมณ์สุขที่มาจากภาวะกระหายการตอบสนองต่อความปรารถนา รวมไปถึงภาวะขณะกำลังตอบสนองความปรารถนานั่นเอง จึงเป็นกล่าวได้ว่ากรเสนอความปรารถนาของตัวละครนั้นมีการเสนอผ่านอารมณ์ความรู้สึก

จนต่อมาตัวละครได้เติบโตและมีครอบครัว ตัวละครก็ได้สูญเสียพื้นที่แห่งการตอบสนองความปรารถนานี้ไป ซึ่งมีการแสดงอารมณ์แฝงมาในการบรรยาย ดังตัวอย่าง

หลายครั้งฉันทน์รู้สึกงุนงงต่อสรรพสิ่งรอบกายคล้ายมีกำแพงล่องหนแผ้วหายเหี้ยมดั่งตะมึนอยู่เบื้องหน้า ฉันทน์กระสับกระส่ายด้วยความรู้สึกประหนึ่งตนเองได้ถูกตัดขาด และกำลังสูญเสียบางสิ่งบางอย่างอันล้ำค่าไปตลอดกาล (วิภาส ศรีทอง. 2563)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตัวละครได้พบกับความสูญเสียครั้งใหญ่ในชีวิต ซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ทุกข์ใจ จนเกิดความรู้สึกกระวนกระวายใจที่พื้นที่อันเคยได้ตอบสนองต่อความปรารถนานั้นได้หายไป เพราะตนเองกำลังก้าวเข้าสู่ช่วงวัยที่เติบโตขึ้นไปพร้อมกับสังคมที่เข้ามาบีบบบาทในชีวิตมากขึ้น นั่นก็คือการมีครอบครัว

เรื่องสั้นได้เสนอความปรารถนาผ่านอารมณ์ความรู้สึก 2 ประการ คือ 1. อารมณ์สุข ถูกเสนอในขณะที่ได้ตอบสนองความปรารถนาของตนที่ประกอบไปด้วยความรู้สึกหิว หิว ระวังใจ เป็นต้น 2. อารมณ์ทุกข์ ถูกเสนอในขณะที่พื้นที่ในการปลดปล่อยความปรารถนานั้นหายไป จะเกิดความรู้สึกกระวนกระวาย และโหยหาจนเป็นทุกข์

นอกจากการเสนอความปรารถนาทางเพศผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครแล้ว เรื่องสั้นยังมีการเสนอความปรารถนาทางเพศของตัวละครผ่านสัญญาณที่อยู่ในฉาก นพพร ประชากุล เสนอเรื่องสัญญาณไว้ว่า สัญญาณ (sign) ประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส (รูปสัญญาณหรือsignifier) กับสิ่งที่เราเข้าใจได้ว่าเป็นความหมายที่สื่อออกมา(ความหมายสัญญาณหรือsignified) (โรลิ่งด์ บาร์ตส์. 2558) โดยการสร้างสัญญาณดังกล่าวในเรื่องสั้น เกิดในพื้นที่ลานโคลนสิ่งแวดล้อมทั้งหมดในพื้นที่เชิงสัญญาณนั้นถูกบรรยายเหมือนกับการบรรยายลักษณะทางกายภาพอันเฝ้าของชายหนุ่ม ดังตัวอย่าง

แล้วฉันก็คุกเข่าลงและขุดดิน ขุดด้วยสองมือเปล่า เล็บจิกลงไป รับรู้ถึงความฉ่ำชื้นใต้แผ่นผิวหนัง แฉกๆ ขุดลึกลงไปในดินยิ่งโหยหวนขึ้นมา ฉันเจอเศษผ้าเก่า แต่ก็โยนมันทิ้ง ขุดลึกลงไปอีก กางมือเกร็งนิ้วตะกุยดินลึกลงไปเรื่อย ๆ กระทั่งเจอรากไม้แข็งของต้นหูกวาง ฉันจึงหยุด ไล่มือบนผิวซากที่เหมือนเส้นโลหิตขดเลื้อยใต้ผิวหนังบาง ๆ (วิภาส ศรีทอง. 2563)

และอีกตัวอย่าง ที่มีการบรรยายสิ่งแวดล้อมเป็นชายหนุ่ม ซึ่งผู้เขียนพยายามสื่อถึงความปรารถนาที่ออกมาผ่านสัญญาณในการบรรยายความรู้สึกนึกคิดที่ตัวละครตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมดังที่ตอบสนองกับชายหนุ่ม ดังกล่าวตัวอย่าง *ฉันเฝ้ามองทุกอย่างทุกอย่างตรงลานโคลน ผืนดินแผ่เปลือยหน้าอกเข้มน้ำจืดจืดรับแดดจ้า ท่ามกลางกังวานของความเงิบ-ดวงตาคู่นั้น หลุมที่ฉันขุด และต้นหูกวางเหยียดกิ่งก้านอันเป็นปมปมมีรอยแผลเก่าแก่เป็นรอยแห้วตรงโคน มันสวยงามและดูแปลกตา (วิภาส ศรีทอง. 2563)*

จะเห็นว่าการบรรยายดังกล่าวนั้นเป็นการบรรยายในสภาวะอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ในห้วงของความปรารถนา ดังนั้นการบรรยายจึงเป็นการบรรยายเชิงสัญญาณให้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ นั้นเป็นสัญญาณของชายหนุ่มอันเฝ้าของตัวละครเห็นสิ่งแวดล้อมรอบกายเป็นสิ่งตอบสนองความปรารถนาไม่ต่างจากชายหนุ่ม ทั้งรากผิวซากของต้นหูกวางที่คล้ายเส้นเลือด ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกตึงตูด เฝ้าเฝ้า แสดงถึงความแข็งแกร่งของผู้ชาย อีกทั้งมีลักษณะเป็นลำแท่งเหมือนอวัยวะเพศชาย ผืนดินสีเข้มที่เหมือนแผ่นอกอันแข็งเกร็ง กำยำ ท่ามกลางแสงแดด รอยตำหนิปมปมที่สื่อถึงรอยรอยตำหนิอันมีเสน่ห์ของผู้ชาย และดวงตาใต้ผืนดินอันจะเห็นอวัยวะเพศของเธอแต่เพียงผู้เดียวเมื่อถลอกไปรงและย่อเข่าลง ตลอดจนฝูงมดที่เดินเป็นแถวคล้ายสายสร้อยที่ประดับอยู่บนเรือนร่างสร้างคุณค่าและความงามให้อีกทางหนึ่ง เป็นการบรรยายเชิงสัญญาณที่ให้ความเป็นชายเป็นตัวกำหนดสัญญาณต่าง ๆ ในพื้นที่นี้ อันเป็นสัญญาณที่ตอบสนองความปรารถนาของตัวละคร การบรรยายเชิงสัญญาณจึงชุกช่อนและแสดงความปรารถนาทางเพศของตัวละครไว้อย่างชัดเจน

ขณะที่พื้นที่ของฉากลานโคลนนั้นมีลักษณะชื้นแฉะ นุ่มนุ่ม และมีต้นหูกวางที่มีลักษณะเป็นลำแท่งขึ้นอยู่ ติความได้ว่า ลานโคลนนั้นเปรียบเหมือนภายในของอวัยวะเพศหญิงที่มีลักษณะชื้นแฉะ นุ่มนุ่ม กับต้นหูกวางที่มีลักษณะเป็นลำแท่งและไบคหนาเหมือนกับขนอวัยวะเพศ เมื่อต้นหูกวางได้ปกคลุมผืนดินจึงเปรียบเหมือนการเกิดขึ้น การสร้างสรรค์ และความจริงของสรรพสิ่งที่ไม่อาจเลี่ยงความหมายที่ว่า ความปรารถนาทางเพศนั้นสร้างสรรค์ชีวิตใหม่บนโลกเสมอมา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

6. เมือง : พื้นที่แห่งการกตัญญูความปรารถนา

ในเรื่องสั้นความปรารถนาแม่ผู้อ่านจะพบความปรารถนาทางเพศของตัวละครเอก “ฉันทน์” ที่ถูกเสนอผ่านสภาวะอารมณ์อันโหยหาเมื่อเกิดความปรารถนา และอารมณ์อันแสนสุขเมื่อได้ตอบสนองความปรารถนา และตัวละครก็ได้ตอบสนองความปรารถนานั้นเสมอแม้จะเจอปัญหา แต่ประเด็นสำคัญที่เรื่องสั้นต้องการสื่อคือ การกตัญญูความปรารถนาของมนุษย์จากสังคมเมืองที่ประกอบไปด้วยวัฒนธรรม ค่านิยม จารีตบางอย่างที่เข้มข้น ซึ่งอาจรวมไปถึงความก้าวหน้าที่ทำให้สังคมมองว่าความปรารถนานั้นอาจเป็นความล้าหลังและผิดศีลธรรม

ฉากสังคมเมืองนั้นไม่ได้ถูกสื่อสารออกมาผ่านเรื่องสั้น ตัวละครดำเนินเรื่องด้วยการแสดงความปรารถนาและตอบสนองความปรารถนาผ่านฉากที่เป็นชนบท จะเห็นได้ว่าตัวละครนั้นเล่าเรื่องในช่วงชีวิตวันปิดเทอมในวัยรุ่นที่มองข้ามฉากของสังคมเมืองที่ตนอาศัยอยู่เสมอไปไป ดังตัวอย่าง

เวลาช่วงปิดเทอมคล้อยไปอย่างเรียบง่าย หากแต่ตัวฉันทน์กลับรุ่มร้อนอยู่ภายใน รวากับว่าความร้อนของไอแดดแทรกซึมจากภายนอกลู่วิ่งและเรื่อยลงถึงเลือดเนื้อ ฉันทน์เฝ้ามองทุกสิ่งทุกอย่างตรงลานโคลน ผืนดินเปลือยหน้าอกเข้มน้ำรับแดดจ้า (วิภาส ศรีทอง. 2563)

เรื่องสั้นมักเสนอพื้นที่ชนบทอยู่เสมอ โดยเฉพาะการเสนอให้พื้นที่ชนบทเป็นพื้นที่อันตัวละครได้ปลดปล่อยความปรารถนา ด้วยการกล่าวถึงเวลาช่วงปิดเทอมที่ทำให้ตัวละครได้มาพักร้อนที่บ้านคุณตาคุณยายซึ่งมีฉากเป็นทุ่งหญ้า ลานโคลน มีต้นहुกวางใหญ่และสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ อารมณ์ความรู้สึกของความปรารถนาจึงถูกปลดปล่อยออกมาภายใต้สังคมชนบทอันใกล้ชิดกับธรรมชาติ อาจตีความได้ว่าสังคมเมืองที่อยู่ภายใต้ระบบระเบียบของสังคมที่เข้มข้น ความเจริญ เทคโนโลยี และอื่น ๆ ที่นำพาสังคมก้าวหน้าในทุกมิตินั้น ยิ่งกตัญญูความปรารถนาของตัวละคร จนเมื่อตัวละครได้พบกับพื้นที่ชนบทที่ปลอดโล่ง อิสระ และมีความเป็นส่วนตัว เห็นได้จากการเล่าเรื่องที่ไมเสนอให้เห็นผู้คนอื่นที่เคลื่อนไหวอยู่ในฉากนั้นเลย มีเพียงแต่การเล่าว่าเป็นบ้านของคุณตาคุณยาย ตัวละครจึงได้เผยความปรารถนาออกมา ต่างกับในเมืองที่ตัวละครต้องซุกซ่อนความปรารถนาและปลดปล่อยอยู่ในห้องนอนเพียงแค่นั้น

ขณะเดียวกันพื้นที่ชนบทดังกล่าวนี้เป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ของธรรมชาติอีกด้วย เพราะตัวละครมักเดินทางไปยังทุ่งหญ้าบริเวณลานโคลน ได้ต้นहुกวางใหญ่ เพื่อตอบสนองความปรารถนาของตนผ่านสัมผัสแห่งธรรมชาติที่อยู่รอบตัว

ฉันทน์จะกลับมาที่ทุ่งหญ้าและขลุกอยู่แถวนั้น ฉันทน์จินตนาการว่ามีดวงตาคู่หนึ่งฝึงลึกใต้ผืนดินข้างต้นहुกวางดวงตาที่ปรือขึ้นเหลือบมองมายังฉันทน์ ขณะฉันทน์ยืนนิ่ง ตรึงขาเหนือผืนดินภายใต้ร่มเงาตรงลานโคลน ฉันทน์จะค่อย ๆ ถลกกระโปรงขึ้นเหนือเข่า ย่อตัวลงด้วยความรู้สึกหวามไหวกับแรงกระตุ้นที่เกลือกกลายลงกับพื้นวงแสงเสียดกแต่มีพื้นเรื่องรอง ฉันทน์ลูบตรงจุดนั้น แล้วแนบแก้มกับพื้นดินจนได้ยินเสียงเส้นเลือดเต้นในหู ฉันทน์กระซิบเสียง

“ฉันทน์อยากรู้จักคุณ” (วิภาส ศรีทอง. 2563)

ตัวอย่างแสดงให้เห็นความเป็นหนึ่งเดียวกันของมนุษย์กับธรรมชาติ ในพื้นที่อันปราศจากระเบียบสังคม จารีต ความเจริญของสังคมเมือง พื้นที่เชิงสัญลักษณ์ของธรรมชาติที่แวดล้อมไปด้วยความจริงที่ว่าแท้จริงแล้วนั้นความปรารถนา คือธรรมชาติของมนุษย์ ขณะที่ในสังคมเมืองนั้นตัวละครไม่ได้กล่าวถึงซึ่งสื่อถึงการไร้พื้นที่การปลดปล่อยความปรารถนา ตีความได้ว่ามีการสร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาเพื่อกตัญญูความปรารถนาของมนุษย์ไว้ ซึ่งแท้จริงแล้วมนุษย์ไม่มีวันหลีกเลี่ยงความปรารถนา และการตอบสนองความปรารถนาเองไม่ใช่เรื่องผิดบาปหรือส่งผลเสีย แต่กลับสร้างความสุขให้กับมนุษย์ การกตัญญูดังกล่าวนับเป็นการกตัญญูความเป็นมนุษย์ด้วย ซึ่งพื้นที่ลานโคลนเป็นพื้นที่เชื่อมโยงให้เห็นความเป็นหนึ่งเดียวระหว่างธรรมชาติกับมนุษย์



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ด้วยตัวกลางคือความปรารถนานั้นเอง ซึ่งจะเห็นได้จากตอนจบเรื่องที่ว่าตัวละครผิดหวังจากสามี ก็ได้สำนึกผ่านห้วงความคิดถึง การตอบสนองความปรารถนาที่บ้านคุณตาคุณยายเมื่อครั้งอดีต

7. สรุปผล

การศึกษาความเป็นมนุษย์ที่ถูกกดทับในเรื่องสั้น ความปรารถนา ของ วิภาส ศรีทอง ผู้ศึกษาพบประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนาหลายประเด็น ซึ่งในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางเพศ มีการเสนอให้เห็นว่าตัวละครเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นและมีความปรารถนาทางเพศขึ้นมาขณะเดียวกันก็มีความคะนองถึงความรักในครอบครัวจากพ่อและแม่ด้วย ตัวละคร “ฉันทน์” จึงดำเนินชีวิตอยู่ภายใต้กรอบของพัฒนาการทางเพศ ซึ่งนำไปสู่การวิเคราะห์เกี่ยวกับการนำเสนอความปรารถนาของตัวละครในแง่ของวรรณกรรมซึ่งพบว่ามีการเสนอความปรารถนาทางเพศผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่มีอารมณ์สุขเมื่อได้ตอบสนองความปรารถนาทางเพศ และอารมณ์ทุกข์เมื่อพื้นที่การตอบสนองความปรารถนาทางเพศหายไป ซึ่งจะนำไปสู่การศึกษาในประเด็นการกดทับความปรารถนาของสังคมเมืองที่มีระบบระเบียบ จารีต วัฒนธรรมบางอย่างที่เรื่องสั้นไม่ได้กล่าวถึง แต่ตัวละครนั้นได้มาปลดปล่อยความปรารถนาในพื้นที่ชนบท และพื้นที่ลานโคลนซึ่งเป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ที่ได้เชื่อมต่อกับความเป็นมนุษย์เข้ากับธรรมชาติ ตัวละครจึงได้คลี่คลายความปรารถนาในที่สุด

เรื่องสั้นความปรารถนานั้นเสนอตัวละครที่มีความปรารถนาทางเพศในวัยรุ่นตามทฤษฎีพัฒนาการทางเพศ และเกิดปัญหาชีวิตคู่ในช่วงเวลาต่อมาจนต้องหวนกลับไปสู่สำนักแห่งการตอบสนองความปรารถนาด้วยตัวเองที่เธอเคยทำในวัยรุ่น จะเห็นว่าเรื่องสั้นไม่มีการเสนอสังคมเมืองที่กดทับความปรารถนาอยู่เลย เนื่องจากผู้เขียนต้องการถ่ายทอดพื้นที่เชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับธรรมชาติ และความอ่อนปรนของสังคมชนบทที่ทำให้ตัวละครสามารถหาโอกาสตอบสนองความปรารถนาได้ เพราะสังคมเมืองนั้นผู้อ่านสามารถมองได้รอบตัวอยู่แล้วที่มนุษย์ต้องควบคุมความปรารถนาไว้ด้วยระเบียบสังคมบางอย่างซึ่งอาจทำลายธรรมชาติของมนุษย์ไป ขณะเดียวกันการล้มเหลวในชีวิตคู่ของตัวละครก็สะท้อนวัฒนธรรมที่กดทับความปรารถนาอย่างชัดเจน เพราะตัวละครไม่อาจได้รับการตอบสนองความปรารถนาอย่างแท้จริง และไม่อาจเรียกร้องสิ่งใดภายใต้ค่านิยมของความเป็นผู้หญิงได้ ขณะที่สามีกลับไปมีคู่เป็นสาวชาวสุมาตราก็ได้สะท้อนมุมมองในประเด็นทางเพศและศีลธรรมที่สังคมมองเพศหญิงกับเพศชายต่างกัน สุดท้ายแล้วเรื่องสั้นก็นำไปสู่การเสนอว่ามนุษย์นั้นมีสิทธิในร่างกายของตนที่ไม่มีใครสามารถล่วงเกินสิทธิผู้อื่น มนุษย์สามารถตอบสนองความปรารถนาเท่าที่ตนต้องการได้แล้วไม่ควรมีสิ่งใดมากำกับ หรือกดทับการตอบสนองนั้น ดังที่ตัวละคร “ฉันทน์” ได้ตอบสนองความปรารถนาของตนเองในรอบหลังปีหลังจากที่ผิดหวังจากสามี และเธอก็พบความสุขดังเช่นเคยค้นพบที่ลานโคลนในวัยรุ่น

บริบทของสังคมไทยเข้มงวดเกี่ยวกับประเด็นทางเพศ วัยรุ่นไทยถูกปิดกั้นการรับรู้เกี่ยวกับเพศ ไม่ว่าจะจะเป็นความรู้เกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ ศีลธรรมเกี่ยวกับเพศ หรือความรู้เกี่ยวกับโรคติดต่อทางเพศ สื่อทางเพศถูกนิยามว่าเป็นสิ่งอับอายและไร้ประโยชน์ การอยู่สองต่อสองกับเพศตรงข้ามเป็นเรื่องผิดบาป การแต่งกอนอยู่ที่ทำให้สามีภรรยาไม่อาจเรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกัน การมีรสนิยมทางเพศไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานสังคมเป็นเรื่องร้ายแรง และอื่น ๆ อีกมากมายเกี่ยวกับประเด็นทางเพศที่สังคมไทยกดทับไว้จนปัจจุบัน ซึ่งล้วนนำไปสู่ปัญหาทางเพศอื่น ๆ ตามมาทั้งสิ้น เพราะเมื่อทำความเข้าใจอย่างตรงไปตรงมา ไม่มีเหตุผลใดที่มนุษย์จะกดทับความปรารถนาไว้ตราบที่ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น รวมไปถึงประเด็นทางเพศที่ควรเปิดกว้างและเป็นสิ่งปกติภายในสังคม ปัจจุบันแม้สังคมยังคงปิดกั้น แต่เทคโนโลยีทำให้มนุษย์ไปไกลกว่าวัฒนธรรมที่กดทับไว้ทำให้ปัจจุบันเราสามารถเห็นสื่อทางเพศ อาชีพเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ ตลอดจนประสบการณ์ทางเพศที่เลวร้ายอันถูกเก็บไว้นานาน ก็ถูกนำมาตีแผ่ถึงความป่าเถื่อนของสังคมที่ปิดพื้นที่การรับรู้แต่ไม่สามารถปฏิบัติร่วมกันในแนวทางที่ถูกต้องได้ เรื่องสั้นความปรารถนาอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจความจริงในฐานะมนุษย์ได้ว่าที่ที่สุดแล้วสังคมควรมองความปรารถนาทางเพศไปในทิศทางใด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

8. ข้อเสนอแนะ

ผู้ศึกษาตั้งข้อสังเกตว่าประเด็นของความเป็นมนุษย์ที่ถูกกดทับนั้นมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดปรัชญาอัตถิภาวนิยมที่ว่าด้วยเสรีภาพของมนุษย์เป็นแก่นหลักอยู่ด้วย จึงอาจมีการนำเรื่องสั้น ความปรารถนาของวิภาส ศรีทอง มาศึกษาในมุมมองของแนวคิดปรัชญาอัตถิภาวนิยม เพื่อเสนอประเด็นของการกดทับความเป็นมนุษย์ด้วยมิติด้านปรัชญา ต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

- บรรเจิด สิงคะเนติ. (2544). *สารานุกรมรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (พ.ศ. 2540)*. สถาบันพระปกเกล้า.
- เฉลิมชัย แสงศรีจันทร์. (2560). *การสร้างตัวตนผ่านเพื่อนในจินตนาการ*. *วารสารปณิธาน*, 13(1), 83.
- วิไลวรรณ ศรีสงคราม¹, สุชัญญา รัตนสัญญา², โรจน์รวี พจน์พัฒน์³, และพีรพล เทพประสิทธิ์⁴. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*. ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- ต้องรัก จิตรบรรเทา. (2560). บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์. *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ*, 10(2), 281.
- วิภาส ศรีทอง. (2563). *รยางค์และเงื่อมเงา*. สมมติ.
- ณัฐกร อินทุยศ. (2556). *จิตวิทยาทั่วไป*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยศ สันตสมบัติ. (2538). *ฟรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุวรี ศิวะแพทย์. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*. โอเดียนสโตร์.
- โรลิ่งด์ บาร์ตส์. (2558). *Mythologies* [มายาคติ]. คบไฟ.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

บทความระดับชาติ กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ



แนวทางการขึ้นรูปเครื่องประดับเรซินดีไอวายร่วมกับพลอยดิบ

The Formation Guideline of D.I.Y. Resin Jewelry with Rough Gemstones

ภัทรปติ พิมพิกิ^{1*} ภัทรา ศรีสุโข² วรฉัตร อังคะหิรัญ¹ พนม จงกล³ และกรกนก สนิทการ³

Pattarabordee Pimki^{1*}, Pathra Srisukho², Worachat Angkahiran¹, Phanom Chongkon³, and Kornkanok Sanitgan³

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการขึ้นรูปชิ้นงานเรซิน 2 ชนิด ได้แก่ อีพ็อกซีเรซินและยูวีเรซิน ร่วมกับพลอยดิบ และเพื่อประเมินการขึ้นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องประดับดีไอวายจากพลอยดิบ โดยสร้างรูปแบบชิ้นงาน 3 เทคนิค ได้แก่ เทคนิคการหล่อเรซินกับร่วมพลอยดิบโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน เทคนิคหล่อเรซินร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปร่ง และเทคนิคเคลือบพลอยดิบด้วยเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ จากนั้นจึงนำผลการขึ้นรูปไปประเมินหาการขึ้นรูปแบบที่เหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตเครื่องประดับ 3 ท่าน โดยใช้แบบสอบถามแบบประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งมีเกณฑ์ในการประเมินได้แก่ 1) ความสวยงามโดยภาพรวม 2) สามารถแสดงลักษณะของพลอยดิบได้อย่างชัดเจน 3) ความแข็งแรง ทนทาน ดูแลรักษาง่าย 4) ความง่ายในขั้นตอนการผลิต และ 5) ความน่าสนใจสามารถนำไปต่อยอดเป็นเครื่องประดับดีไอวายได้หลากหลาย ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า วิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปร่ง มีค่าเฉลี่ย 4.13 ซึ่งเป็นค่าคะแนนสูงสุด จากนั้นจึงทำการผลิตตัวอย่างชิ้นงานต้นแบบเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องประดับดีไอวายจากพลอยดิบต่อไป

คำสำคัญ: การขึ้นรูป, เครื่องประดับเรซิน, ดีไอวาย, พลอยดิบ

Abstract

This research aims to study of the formation guideline with the sample forming by using two types of resins, for instance, the forming of rough gemstones with epoxy resin and UV resin, and to evaluate the suitable forming for a guideline for the creation of D.I.Y. jewelry from rough gemstones. The forming method for the sample creation is divided into three methods. For instance, (1) the sample casting by using resin with a rough gemstone through a silicone mold; (2) the sample casting by using resin with a rough gemstone into a transparent metal frame, and (3) the rough gemstones were put in a metal bezel, and then coat with resin. After that, the results were then evaluated to determine the appropriate forming by three jewelry design and manufacturing experts through the use of a 5-level estimation questionnaire. The assessment criteria are 1) overall beauty, 2) ability to clearly show the characteristics of rough gemstones, 3) the strength, durability, and ease of maintenance, 4) the ease of production

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีอัญมณีและเครื่องประดับ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีอัญมณีและเครื่องประดับ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

* Corresponding author, E-mail: Pattarabordee.p@rbu.ac.th



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

process, and 5) the attractiveness of the samples that can lead be further developed into a variety of D.I.Y. jewelry. The evaluation results from experts found that the sample casting by using UV resin with a rough gemstone into a transparent metal frame has an average highest score of 4.13. Afterward, this forming method was used to produce jewelry prototypes as a guideline for creating D.I.Y. jewelry from raw gemstones.

Keyword: Forming, Resin Jewelry, D.I.Y., Rough Gemstones

1. บทนำ

สินค้าดีไอวาย (D.I.Y., Do It Yourself) คือ ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการประยุกต์ ดัดแปลงหรือแก้ไขส่วนใดส่วนหนึ่งของชิ้นงานเดิมให้มีความสวยงามมากขึ้น โดยนำมาประดิษฐ์หรือตกแต่งด้วยตนเองให้สามารถใช้ประโยชน์ได้จริง เนื่องจากภาพลักษณ์ของสินค้าดีไอวายมักถูกออกแบบให้สามารถใช้งานได้ง่าย มีแนวคิดสร้างสรรค์ สามารถปรับแต่งได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการจ้างช่าง ทำให้ผู้คนนิยมใช้สินค้าดีไอวายมากขึ้น ดึงดูดผู้ประกอบการทั้งรายเก่าและรายใหม่เกิดการแข่งขันกันพัฒนาสินค้าของตนให้จูงใจและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้มากที่สุด ส่งผลให้ตลาดสินค้าดีไอวายขยายตัวในวงกว้างมากขึ้น เช่น ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งที่อยู่อาศัย ของเล่นเด็ก เสื้อผ้า และเครื่องประดับ เป็นต้น (ธุรกิจ DIY ตอบโจทย์การใช้ชีวิตของคนไทยที่ก้าวเข้าสู่สังคมยุคใหม่, ม.ป.ป.)

เรซิน (Resin) เป็นพลาสติกเหลวชนิดหนึ่งที่มีความนิยมในการผลิตเป็นเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ เครื่องประดับแฟชั่น รวมถึงเครื่องประดับดีไอวายซึ่งเป็นเครื่องประดับที่ทำด้วยตนเองได้ โดยสามารถนำเรซินมาทำเป็นวัสดุเคลือบผิว หล่อขึ้นรูป และอาจผสมสีเพื่อสร้างความสวยงาม รวมถึงการนำของประดับตกแต่งชิ้นเล็ก ๆ ใส่ลงไปในแม่พิมพ์หรือตัวเรือนเครื่องประดับก่อนการเทเคลือบหรือหล่อเรซิน เช่น ดอกไม้แห้ง เม็ดโลหะ เศษพลอย ทองคำเปลว เป็นต้น ซึ่งชนิดของเรซินที่นำมาทำเครื่องประดับได้แก่ โพลีเอสเตอร์เรซิน (Polyester Resin) อีพ็อกซีเรซิน (Epoxy Resin) ยูวีเรซิน (UV Resin) แต่เนื่องจากโพลีเอสเตอร์เรซินนั้นมีกลิ่นเหม็นและฉุน จึงได้รับความนิยมในการนำมาทำเครื่องประดับน้อยกว่าเรซินชนิดอื่น ๆ (How to Make Resin Jewelry, 2022) เนื่องจากการทำเครื่องประดับเรซินมีขั้นตอนการผลิตที่ไม่ยุ่งยาก จึงสามารถสร้างสรรค์หรือประดิษฐ์งานเครื่องประดับด้วยฝีมือของตนเองเพื่อทำขายในเชิงพาณิชย์ได้ นับเป็นเครื่องประดับทำมือหรือเครื่องประดับแฮนด์เมด (Handmade Jewelry) ที่แสดงออกถึงรูปแบบที่ไม่ซ้ำใคร ซึ่งสินค้าแฮนด์เมดมักมีเอกลักษณ์ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้มากขึ้นเมื่อใส่ไอเดียความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบลูกเล่นต่าง ๆ และความพิถีพิถันในการผลิตชิ้นงานออกมาก็จะทำให้สามารถตั้งราคาได้สูง และทำกำไรต่อหน่วยได้สูงขึ้น อีกทั้งยังเป็นการปูทางสู่การสร้างแบรนด์ของตนเองได้อีกด้วย (สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2561)

พลอยดิบ หมายถึง พลอยที่ขุดพบได้จากธรรมชาติ โดยไม่ผ่านกระบวนการปรับปรุงคุณภาพใด ๆ โดยพลอยดิบที่ถูกขุดขึ้นมาจะนั้นจะถูกนำไปตกแต่งเป็นรูปร่างและเจียรระโน หรืออาจนำไปปรับปรุงคุณภาพด้วยความร้อนหรือที่เรียกกันว่า เผาพลอยซึ่งเป็นวิธีการปรับปรุงคุณภาพพลอยเพื่อก่อให้เกิดสีสนิมที่สวยงามก่อนนำไปเจียรระโนและนำไปประกอบร่วมกับตัวเรือนเครื่องประดับต่อไป ซึ่งจังหวัดจันทบุรีนั้นถือเป็นแหล่งพลอยตระกูลคอรัันดัม (Corundum) ที่เก่าแก่และสำคัญโดยพบแหล่งพลอยบริเวณด้านตะวันตกของจังหวัดจันทบุรี บริเวณรอยต่อระหว่างจังหวัดจันทบุรีและตราด และบริเวณอำเภอโป่งน้ำร้อน จังหวัดจันทบุรี (กองเศรษฐศาสตร์มิวทียา กรมทรัพยากรธรณี, 2543) แม้ในปัจจุบันพลอยในจังหวัดจันทบุรีจะมีปริมาณลดน้อยลงแต่ยังคงมีการทำเหมืองพลอยขนาดเล็ก และมีศูนย์การเรียนรู้การขุดพลอยเพื่อให้ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น บริเวณตำบลบางกะจะ อำเภอเมือง ตำบลสีพยาและตำบลเขาพลอยแหวน อำเภอท่าใหม่ ซึ่งพลอยที่ขุดพบได้แก่ ไพลิน (Blue Sapphire)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เขียวส่อง (Green Sapphire) พลอยสตาร์ (Star Sapphire) และนิล (Black Spinel) โดยเม็ดพลอยขนาดใหญ่จะถูกนำไป ตกแต่งเจียรระโนหรือนำไปเผา ส่วนเม็ดพลอยขนาดเล็ก ๆ หรือที่ชาวบ้านเรียกว่า กากพลอย ซึ่งมีขนาดที่ยากต่อการนำไป ตกแต่งเจียรระโนนั้นยังคงหลงเหลืออยู่บริเวณเหมืองพลอยโดยไม่ก่อให้เกิดมูลค่า

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการสร้างมูลค่าให้กับพลอยดิบขนาดเล็กด้วยการนำมาสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับร่วมกับ เรซิน จึงสังเกตเห็นถึงความสำคัญในการค้นหาแนวทางในการขึ้นรูปชิ้นงานจากพลอยดิบด้วยเรซิน 2 ชนิด ได้แก่ อีพ็อกซีเรซิน และยูวีเรซินที่เหมาะสมสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องประดับดีไอวายจากพลอยดิบ อันเป็นประโยชน์ในการต่อยอดการผลิตเครื่องประดับ หรือผลิตภัณฑ์อื่น ๆ จากพลอยดิบด้วยเรซิน ก่อให้เกิดโอกาสในการสร้างรายได้ให้กับชุมชนต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาแนวทางการขึ้นรูปชิ้นงานเรซิน 2 ชนิด ได้แก่ อีพ็อกซีเรซินและยูวีเรซิน ร่วมกับพลอยดิบ
- 2.2 เพื่อประเมินการขึ้นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องประดับดีไอวายจากพลอยดิบ

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 การขึ้นรูปเรซินในงานเครื่องประดับ

ในการสร้างสรรค์งานเครื่องประดับนิยมนำเรซินมาใช้ในการเคลือบผิวชิ้นงาน เทหล่อขึ้นรูปร่วมกับไม้แล้วนำไป ขัดผิว เทหล่อขึ้นรูปลงในแม่พิมพ์ซิลิโคน เทหล่อลงไปในใส่กรอบตัวเรือนโลหะ เป็นต้น โดยนิยมนำวัตถุดิบเล็ก ๆ เช่น ดอกไม้แห้ง เม็ดโลหะ ลูกบิด ใส่ลงไปเนื้อเรซินเพื่อตกแต่ง รวมถึงใช้สีผสมเรซินในการสร้างสีสันและลวดลายให้กับชิ้นงาน เครื่องประดับอีกด้วย (Naumann, S., 2017) ซึ่งเรซินที่นิยมนำมาใช้ในงานเครื่องประดับ ได้แก่

3.1.1 อีพ็อกซีเรซิน

การใช้อีพ็อกซีเรซินจะต้องมีการผสมเนื้อเรซินกับตัวทำแข็ง (Hardener) ในอัตราส่วนที่ผู้ผลิตเป็นคน กำหนด เช่น เนื้อเรซิน 1 ส่วน ต่อตัวทำแข็ง 1 ส่วน ผสมเนื้อเรซิน 2 ส่วน ต่อตัวทำแข็ง 1 ส่วน เป็นต้น โดยมีระยะเวลา แข็งตัวและแห้งสนิทภายในเวลา 8-15 ชั่วโมง ณ อุณหภูมิห้อง ซึ่งในปัจจุบันนี้มีการผลิตและจำหน่ายเครื่องอบเรซิน ซึ่งเป็น เครื่องอบด้วยลมร้อนโดยชิ้นงานอีพ็อกซีเรซินสามารถแห้งและแข็งตัวได้ภายในเวลา 1-2 ชั่วโมง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบและ ความหนาของชิ้นงาน (เครื่องอบเรซิน, เอสเจ ลินธูพันธ์ เทรดดีง) ทำให้ช่วยลดระยะเวลาในการผลิตชิ้นงาน รองรับกับความ ต้องการของผู้บริโภค โดยอีพ็อกซีเรซินสามารถเก็บรายละเอียดบนผิวงานได้เป็นอย่างดี เมื่อแข็งตัวเนื้อผิวจะมีความลื่นและมัน วาว

3.1.2 ยูวีเรซิน

ยูวีเรซินเป็นเรซินที่สามารถนำมาใช้หล่อขึ้นรูปหรือเคลือบชิ้นงานได้เลยโดยไม่ต้องผสมกับสารใด ๆ ข้อดี ของยูวีเรซินสามารถแข็งตัวได้ด้วยแสงยูวีภายในระยะเวลา 2-5 นาที ขึ้นอยู่กับความหนาของชิ้นงาน การเก็บรักษายูวีเรซินจึง จำเป็นต้องเก็บให้พ้นจากแสงแดด ซึ่งเมื่อเนื้อเรซินแข็งตัวแล้วจะมีความมันวาวและใส (Smith, M., 2021)

3.2 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเครื่องประดับ

ความคิดสร้างสรรค์คือการคิดสิ่งใหม่ที่ดีกว่าสิ่งเก่า นำความคิดที่แปลกใหม่ที่ยังไม่มีผู้คนค้นมาก่อน โดยจะต้อง มีความงามและความเหมาะสมด้วย ซึ่งอาจแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดเป็นความคิดที่เน้นเรื่องที่ แปลกใหม่ โดยเป็นความคิดที่สามารถสร้างได้จริง หรือเป็นความคิดที่ไม่ต้องสร้างสรรค์วัตถุก็ได้ ความคิดสร้างสรรค์ด้าน ประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ความคิดที่คิดค้น การสร้างสรรค์วัตถุให้สามารถใช้ประโยชน์ได้หลาย ๆ ได้ ความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความงาม โดยมุ่งเน้นที่ความงามที่มีลักษณะแปลกใหม่ ซึ่งนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะทุกประเภท



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

รวมถึงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างงานเครื่องประดับ (วัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545) ในปัจจุบันมักพบเครื่องประดับที่มีรูปแบบและวัสดุที่หลากหลาย มีใช้เป็นเพียงของมูลค่าสูงเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นโครงสร้างของสังคมในสมัยนั้น ๆ ผ่านการสร้างสรรคเครื่องประดับ ดังนั้นนักออกแบบหรือศิลปินที่ดีจะต้องเป็นผู้ที่มีใจกว้าง ยอมรับวิทยาการใหม่ ๆ ตลอดจนคิดค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ รู้จักการนำเรื่องความงามทางด้านศิลปะมาช่วย รู้จักแก้ไขปรับปรุงผลงาน สรรหาวัสดุที่แปลกใหม่มาใช้ในสัมพันธ์กับแบบ และจะต้องเป็นผู้ที่รักในการทดลองค้นคว้าอยู่เสมอ ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเราได้ (สุดารัตน์ สุกาพัฒน์, 2550)

3.3 การสร้างมูลค่าเพิ่ม

การสร้างมูลค่าเพิ่มเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน โดยผ่านการสร้างคุณค่าสำหรับลูกค้าที่ดีขึ้นสามารถทำได้หลายทาง เช่น การสร้างมูลค่าเพิ่มจากการออกแบบผลิตภัณฑ์ การสร้างมูลค่าเพิ่มจากกระบวนการผลิต ซึ่งบางครั้งต้องกระทำไปพร้อม ๆ กันเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์และบริการที่มีคุณค่าเพิ่ม สำหรับผู้บริโภค โดยการเพิ่มมูลค่าจะต้องมาจากความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก การพิจารณาตัวผลิตภัณฑ์หรือบริการ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจผลิตภัณฑ์เป็นอย่างดี และต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และความคิดเชิงกลยุทธ์ ในการสร้างแนวคิดที่แตกต่างและโดดเด่น พิจารณาวัตถุดิบ เช่น เลือกวัตถุดิบที่เป็นของท้องถิ่น มีเรื่องราวและความแตกต่าง และเป็นคุณค่า พิจารณาวิธีการผลิต ที่อาจจะดัดแปลงให้เกิดคุณค่ามากขึ้น (วรสุดา ขวัญสุวรรณ และสาทีณี วัฒนกิจ, 2563)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สมบัติของเรซิน และวิธีการขึ้นรูปแบบของเรซินสำหรับนำมาใช้ในการทำเครื่องประดับ

4.2 หาแนวทางในการขึ้นรูปเรซิน 2 ชนิด ได้แก่ อีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใส และยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับฟลอยด์บิล โดยทำการขึ้นรูปชิ้นงานเรซิน 3 เทคนิค ได้แก่ เทคนิคการหล่อเรซินร่วมกับฟลอยด์บิลโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน เทคนิคการหล่อเรซินลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง และเทคนิคการเทเคลือบฟลอยด์บิลด้วยเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ รวมเป็น 6 วิธีการดังนี้

4.2.1 วิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับฟลอยด์บิลโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน โดยนำอีพ็อกซีเรซินอบด้วยเครื่องอบลมร้อนที่อุณหภูมิ 80 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 30 นาที

4.2.2 วิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับฟลอยด์บิลลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง โดยนำอีพ็อกซีเรซินอบด้วยเครื่องอบลมร้อนที่อุณหภูมิ 80 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 30 นาที

4.2.3 วิธีการเทเคลือบฟลอยด์บิลด้วยอีพ็อกซีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ โดยนำอีพ็อกซีเรซินอบด้วยเครื่องอบลมร้อนที่อุณหภูมิ 80 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 30 นาที

4.2.4 วิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับฟลอยด์บิลโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน โดยนำยูวีเรซินอบด้วยเครื่องฉายแสงยูวี 48 วัตต์ เป็นเวลา 2 นาที

4.2.5 วิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับฟลอยด์บิลลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง โดยนำยูวีเรซินอบด้วยเครื่องฉายแสงยูวี 48 วัตต์ เป็นเวลา 2 นาที

4.2.6 วิธีการเทเคลือบฟลอยด์บิลด้วยยูวีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ โดยนำยูวีเรซินอบด้วยเครื่องฉายแสงยูวี 48 วัตต์ เป็นเวลา 2 นาที



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.3 นำผลการขึ้นรูปของชิ้นงานแต่ละวิธีการมาประเมินผลเพื่อหาการขึ้นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องประดับดีไอวายจากพลอยดิบ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบและการผลิตเครื่องประดับ จำนวน 3 ท่าน ใช้เครื่องมือ คือ แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตเครื่องประดับในการประเมินความเหมาะสมชนิดของวัสดุ เรซินและวิธีการสร้างรูปแบบชิ้นงานเพื่อการผลิตเครื่องประดับดีไอวายจากพลอยดิบ ใช้วิธีประเมินค่ารวมของลิเคอร์ท ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ ได้แก่ 1 เท่ากับพึงพอใจน้อยที่สุด 2 เท่ากับพึงพอใจน้อย 3 เท่ากับพึงพอใจปานกลาง 4 เท่ากับพึงพอใจมาก และ 5 เท่ากับพึงพอใจมากที่สุด (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560) โดยมีเกณฑ์พิจารณาการคัดเลือกทั้งหมด 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความสวยงามโดยภาพรวม 2) สามารถแสดงลักษณะของพลอยดิบได้อย่างชัดเจน 3) ความแข็งแรง ทนทาน ดูแลรักษาง่าย 4) ความง่ายในขั้นตอนการผลิต และ 5) ความน่าสนใจสามารถนำไปต่อยอดเป็นเครื่องประดับดีไอวายได้หลากหลาย วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามด้วยสถิติพรรณนา (Descriptive statistic) เป็นค่าเฉลี่ย คัดเลือกและสรุปผลวิธีการขึ้นรูปที่ได้ค่าเฉลี่ยสูงที่สุดมาทำการผลิตต้นแบบเครื่องประดับเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปสร้างสรรค์เครื่องประดับดีไอวายจากพลอยดิบต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี รหัสโครงการวิจัย RBRU-Hu22/2564 วันที่ได้รับการรับรอง 6 กันยายน พ.ศ. 2564

5. ผลการวิจัย

5.1 วิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน

ชิ้นงานมีลักษณะแข็ง โปร่งใส ลื่นและมันวาว พบฟองอากาศอยู่ภายในชิ้นงานจำนวนมาก พบรูเล็ก ๆ จำนวนมากเกิดขึ้นที่พื้นผิวบริเวณด้านหน้าของชิ้นงาน มองเห็นรูปทรงและสีด้านในของพลอยดิบได้ชัดเจนในบางส่วน เนื่องจากมีฟองอากาศ และรูพูนมาบดบัง มีการซ้อนทับกันของเม็ดพลอยแต่ละเม็ด โดยตำแหน่งของเม็ดพลอยจะอยู่รวมกันบริเวณตรงกลางของชิ้นงาน พื้นผิวด้านหลังมีลักษณะเรียบลื่น ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 ผลงานจากการขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน

5.2 วิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง

ชิ้นงานมีลักษณะแข็ง โปร่งใส ผิวลื่นและมันวาว พบฟองอากาศเล็กน้อย มองเห็นรูปทรงและสีด้านในของพลอยดิบได้หลายทิศทาง ดังรูปที่ 2



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 2 ผลงานจากการขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปร่ง

5.3 วิธีการเคลือบพลอยดิบด้วยอีพ็อกซีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ

ชิ้นงานมีลักษณะแสดงถึงพื้นผิวของพลอยดิบ บริเวณด้านล่างและด้านข้างของพลอยมีความมันวาว พลอยแต่ละเม็ดยึดเกาะกันได้ดี ไม่พบฟองอากาศ มองเห็นรูปทรงของพลอยดิบบริเวณด้านบนและด้านข้างบางส่วน มองเห็นสีภายในพลอยได้เพียงเล็กน้อย ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 ผลงานจากการขึ้นรูปด้วยวิธีการเคลือบพลอยดิบด้วยอีพ็อกซีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ

5.4 วิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน

ชิ้นงานมีลักษณะแข็ง โปร่งใส ลื่นและมันวาว พบฟองอากาศอยู่ภายในชิ้นงานจำนวนปานกลาง มองเห็นรูปทรงและสีด้านในของพลอยดิบแต่ไม่ชัดเจนมาก เนื่องจากมีฟองอากาศและมีการซ้อนทับกันของเม็ดพลอยแต่ละเม็ด โดยตำแหน่งของเม็ดพลอยจะอยู่รวมกันบริเวณตรงกลางของชิ้นงาน พื้นผิวด้านหลังมีลักษณะลื่น ไม่เรียบเสมอกัน ดังรูปที่ 4



รูปที่ 4 ผลงานจากการขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5.5 วิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง

ชิ้นงานมีลักษณะแข็ง โปรงใส ลื่นและมันวาว พบฟองอากาศเล็กน้อย มองเห็นรูปทรงและสีด้านในของพลอยดิบ ได้หลายทิศทาง ดังรูปที่ 5



รูปที่ 5 ผลงานจากการขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง

5.6 วิธีการเคลือบพลอยดิบด้วยยูวีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ

ชิ้นงานมีลักษณะแสดงถึงพื้นผิวของพลอยดิบ พลอยแต่ละเม็ดยึดเกาะกันได้ดี บริเวณด้านล่างและด้านข้างของพลอยมีความมันวาว ไม่พบฟองอากาศ มองเห็นรูปทรงของพลอยดิบบริเวณด้านบนและด้านข้างบางส่วนมองเห็นสีภายในพลอยได้เพียงเล็กน้อย ดังรูปที่ 6



รูปที่ 6 ผลงานจากการขึ้นรูปด้วยวิธีการเคลือบพลอยดิบด้วยยูวีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ

เมื่อได้ผลการขึ้นรูปเรซินทั้ง 6 วิธีการแล้ว จึงสร้างเครื่องมือแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตเครื่องประดับในการประเมินความเหมาะสมชนิดของเรซินและวิธีการขึ้นรูปแบบชิ้นงานเพื่อการสร้างสรรค์เครื่องประดับที่สวยงามจากพลอยดิบ โดยแสดงผลค่าคะแนนเฉลี่ย ดังตารางที่ 1



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตารางที่ 1 แสดงผลค่าเฉลี่ยจากการประเมินความเหมาะสมชนิดของเรซินและวิธีขึ้นรูปชิ้นงานร่วมกับพลอยดิบ

เกณฑ์ในการประเมิน	ค่าเฉลี่ยจากการประเมินความเหมาะสมชนิดของเรซินและวิธีการสร้างรูปแบบชิ้นงานร่วมกับพลอยดิบ					
	อีพ็อกซีเรซิน			ยูวีเรซิน		
	หล่อโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน	หล่อลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง	เทเคลือบลงในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ	หล่อโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน	หล่อลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง	เทเคลือบลงในกรอบตัวเรือนโลหะทึบ
1. ความสวยงามโดยภาพรวม	1.33	4.00	3.67	3.00	4.00	3.67
2. สามารถแสดงลักษณะของพลอยดิบได้อย่างชัดเจน	2.33	4.00	2.67	2.33	4.33	2.67
3. ความแข็งแรงทนทาน ดูแลรักษาง่าย	2.33	4.00	3.67	4.33	3.00	2.33
4. ความง่ายในการผลิต	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00	5.00
5. ความน่าสนใจสามารถนำไปต่อยอดเป็นเครื่องประดับที่โอวายได้หลากหลาย	1.67	4.33	3.67	2.67	4.33	3.67
ค่าเฉลี่ยรวม	2.33	4.07	3.34	3.47	4.13	3.47

จากผลการขึ้นรูปชิ้นงานด้วยวิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคนมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 2.27 วิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรงมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.07 วิธีการเทเคลือบพลอยดิบด้วยอีพ็อกซีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบเท่ากับ 3.34 วิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบโดยใช้แม่พิมพ์ซิลิโคน มีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.47 วิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง มีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.13 และวิธีการเคลือบเทพลอยดิบด้วยยูวีเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะทึบมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.47 ซึ่งผลการทดลองสร้างรูปแบบชิ้นงานวิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรงมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมสูงที่สุด จากนั้นผู้วิจัยจึงทำการทดสอบผลิตต้นแบบซึ่งได้ผลิตเป็นต้นแบบเครื่องประดับจี้สำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องประดับที่โอวายจากพลอยดิบต่อไป ดังรูปที่ 7



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 7 ต้นแบบเครื่องประดับจี้

6. อภิปรายผล

จากการขึ้นรูปชิ้นงานด้วยเรซิน 2 ชนิด ได้แก่ อีพ็อกซีเรซินและยูวีเรซิน ร่วมกับพลอยดิบ พบว่ารูปแบบชิ้นงานจากวิธีการหล่อเรซินร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง ซึ่งการใช้อีพ็อกซีเรซินและยูวีเรซิน มีลักษณะของชิ้นงานที่ใกล้เคียงกัน โดยชิ้นงานมีความโปร่งใส สีนและมันวาว พบฟองอากาศเล็กน้อย สามารถมองเห็นรูปทรงและสีด้านในของพลอยดิบได้หลายทิศทาง ก่อให้เกิดความสวยงามในภาพรวม แต่เนื่องจากขั้นตอนการผลิตของยูวีเรซินที่ทำได้ง่ายและรวดเร็วกว่า เพราะไม่ต้องผสมเนื้อเรซินกับตัวทำแข็งเหมือนอีพ็อกซีเรซิน รวมถึงใช้เวลาในการแข็งตัวที่เร็วกว่าอีพ็อกซีเรซิน จึงทำให้ชิ้นงานจากวิธีการหล่อยูวีเรซินชนิดแข็งใสร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรงเหมาะสำหรับแนวทางในการสร้างสรรค์เครื่องประดับที่โอวาทจากพลอยดิบต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ โดยประเมินให้ความสวยงามโดยภาพรวมของชิ้นงานจากวิธีการหล่อเรซินทั้ง 2 ชนิดร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง อยู่ในระดับ 4.00 เท่ากัน และมีค่าคะแนนด้านความง่ายในการผลิตด้วยอีพ็อกซีเรซินที่ 4.00 ซึ่งน้อยกว่าการผลิตด้วยยูวีเรซินซึ่งมีค่าคะแนนเท่ากับ 5.00 โดยผลรวมคะแนนเฉลี่ยทั้ง 5 ด้านต่างกันเพียงเล็กน้อย โดยวิธีการหล่ออีพ็อกซีเรซินร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 วิธีการหล่อยูวีเรซินร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ยรวมสูงที่สุด

อย่างไรก็ตามการผลิตชิ้นงานด้วยวิธีการหล่อเรซินร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปรง สามารถทำได้ด้วยตนเอง หากมีการออกแบบและสร้างสรรค์กรอบตัวเรือนให้มีความน่าสนใจ เกิดเป็นเครื่องประดับที่โอวาทที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้หรือผู้สวมใส่ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบก่อให้เกิดเป็นเครื่องประดับแฮนด์เมด สามารถเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์เครื่องประดับสอดคล้องกับข้อมูลจากศูนย์ข้อมูลอัญมณีและเครื่องประดับ ที่กล่าวถึงการสร้างความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงานเครื่องประดับด้วยมือ ผสมลูกเล่นหรือนำวัสดุต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ สามารถทำให้สินค้ามีมูลค่าเพิ่มขึ้นได้อีกหลายเท่าตัว โดยการเจาะตลาดเฉพาะกลุ่มหรือ Niche Market ซึ่งเป็นกลุ่มที่ชื่นชอบงานทำมือหรือเครื่องประดับแฮนด์เมด (สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2561) นอกจากนี้การนำเรซินมาทดลองสร้างรูปแบบชิ้นงานร่วมกับพลอยดิบถือเป็นแนวทางในการต่อยอดการสร้างเครื่องประดับเพื่อสร้างมูลค่าให้กับพลอยดิบ ดังสอดคล้องกับงานวิจัยของพรพิมล พงนาพิมล เรื่อง การศึกษาแนวโน้มการออกแบบเครื่องประดับในศตวรรษ 21 เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหินดิบด้วยกระบวนการออกแบบ พบว่า การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหินดิบด้วยกระบวนการด้านการออกแบบ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ร่วมกับการพัฒนาด้านรูปแบบเครื่องประดับจากแนวโน้มการออกแบบเครื่องประดับในศตวรรษ 21 ในช่วงปีค.ศ 2017-2018 สามารถสร้างสรรค์และพัฒนาเครื่องประดับที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นเป้าหมายในช่วงเวลาดังกล่าวได้ (พรพิมล พจนานิมล, 2562)

ข้อเสนอแนะ

เมื่อทำการขึ้นรูปอ็อกซีเรซินและยูวีเรซินด้วยวิธีการหล่อเรซินร่วมกับพลอยดิบลงในกรอบตัวเรือนโลหะโปร่งและวิธีการเทเคลือบพลอยดิบด้วยเรซินในกรอบตัวเรือนโลหะที่บั้น พบว่าลักษณะชิ้นงานของเรซินทั้ง 2 ชนิด มีความใกล้เคียงกัน ดังนั้น หากต้องการนำเรซินไปขึ้นรูปด้วยวิธีการดังกล่าว สามารถพิจารณาเลือกชนิดของเรซินได้จากข้อจำกัดด้านระยะเวลาและต้นทุนการผลิต กล่าวคือ อ็อกซีเรซินสามารถแข็งตัวและแห้งสนิทได้ภายในเวลา 8-15 ชั่วโมง ณ อุณหภูมิห้อง และในปัจจุบันนี้มีการผลิตและจำหน่ายเครื่องอบเรซินโดยขึ้นงานอ็อกซีเรซินสามารถแห้งและแข็งตัวได้เร็วขึ้น ซึ่งในการทดลองขึ้นรูปชิ้นงานสามารถแข็งตัวและแห้งสนิทได้โดยใช้เวลา 30 นาที ที่อุณหภูมิ 80 องศาเซลเซียส ในขณะที่ยูวีเรซินสามารถแข็งตัวและแห้งสนิทโดยการนำเข้าเครื่องฉายแสงยูวี 48 วัตต์ ใช้เวลา 2-4 นาที ขึ้นอยู่กับความหนาของชิ้นงาน ซึ่งสามารถผลิตชิ้นงานได้รวดเร็วกว่าอ็อกซีเรซิน อย่างไรก็ตามอ็อกซีเรซินนั้นมีราคาถูกกว่ายูวีเรซิน โดยในท้องตลาดอ็อกซีเรซินมีราคา 0.8 – 1 บาทต่อกรัม ในขณะที่ยูวีเรซินมีราคา 4 – 25 บาทต่อกรัม

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้สนับสนุนทุนวิจัยจากกองทุนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ประจำปีงบประมาณ 2564

เอกสารอ้างอิง

- กองเศรษฐศาสตร์นิเวศวิทยา กรมทรัพยากรธรณี. (2543). *แผนที่และข้อมูลแหล่งแร่ของไทย ชุด แร่รัตนชาติของประเทศไทย ฉบับที่ 1 แหล่งพลอยทับทิมและแซฟไฟร์ของไทย*. กรุงเทพมหานคร: กองเศรษฐศาสตร์นิเวศวิทยา กรมทรัพยากรธรณี.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2560). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือวิจัย: แนวทางการนำไปใช้อย่างมืออาชีพ*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธุรกิจ DIY ตอบโจทย์การใช้ชีวิตของคนไทยที่ก้าวเข้าสู่สังคมยุคใหม่ (Online). [https:// www.smeleader.com/ ธุรกิจ-diy-ตอบโจทย์](https://www.smeleader.com/ธุรกิจ-diy-ตอบโจทย์), 15 เมษายน 2565.
- พรพิมล พจนานิมล. (2562). “การศึกษาแนวโน้มการออกแบบเครื่องประดับในศตวรรษ 21 เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับหินดิบด้วยกระบวนการออกแบบ”. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*. ปีที่ 7 (ฉบับที่ 2). เลขหน้า 180-193.
- วรสุตา ขวัญสุวรรณ และสาทินี วัฒนกิจ. (2563). *การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือทิ้งสู่ผลิตภัณฑ์ออกแบบตกแต่งและแฟชั่น: ชุมชนต้นแบบเทศบาลเมืองเขารูปช้าง*. รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย. จาก <https://riss.rmutsv.ac.th/upload/doc/202103/OWT6kHgCfHlAxOgAL5Vk/OWT6kHgCfHlAxOgAL5Vk.pdf>.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2545). *การออกแบบเครื่องประดับ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2561). *เพิ่มยอดขายในกลุ่ม Niche Market ด้วยเครื่องประดับแฮนด์เมด* (Online). https://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=3713&read=true&count=true, 15 เมษายน 2565.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

สุดารัตน์ สุภาพพัฒน์. (2550). “ความคิดสร้างสรรค์กับการออกแบบเครื่องประดับ”. *วารสารรัฐมิแล*. ปีที่ 28 (ฉบับที่ 2).

เลขหน้า 40-43.

เอสเจ สินธุ์พันธ์ เทรดตั้ง. (ม.ป.ป.). *เครื่องอบเรซิน* (Online). <https://resinsthailand.com/products/เครื่องอบเรซิน/>,

April 15, 2022.

Best UV Resin – Complete Guide to Using UV Resin (Online). <https://craft-art.com/best-uv-resin/>, April

15, 2022.

How to Make Resin Jewelry (Online). <https://lrnkey.com/blog/how-to-make-resin-jewelry>, April

15, 2022.

Naumann, S., (2017). *How to Make Resin Jewellery*. Kent: Search Press.

Smith, M. (2021). *UV Resin Tutorial* (Online). <https://counterculturediy.com/uv-resin/uv-resin-tutorial/>,

April 15, 2022.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง
เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

DESIGN NAI RAENG FOR INFOGRAPHICS : THE LEGEND OF HUA NAI RAENG

วงศ์วรุตม์ อินตะนัย¹ และบัญชา จุลกุล²

Wongvarut Intanai¹ and Bancha Julukun²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ผลิตสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหวดำเนินงานหัวหน้านายแรง 2) ศึกษาพึงพอใจต่อการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 3) ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างการวิจัย คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพสื่ออินโฟกราฟิก จำนวน 3 คน โดยใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และ 2) ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ชุมชนเก้า เทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา บริเวณ หัวหน้านายแรง รัศมีไม่เกิน 5 กิโลเมตรจำนวน 100 คน โดยใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แบบประเมินการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัดสงขลา 2) แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสอบถามด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก

ผลการวิจัย พบว่า การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก ในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ด้านคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ มีผลการประเมินในระดับมากที่สุด ด้านความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก และด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาโดยภาพรวมมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน

คำสำคัญ: การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม, ดำเนินงานหัวหน้านายแรง, สื่ออินโฟกราฟิก

Abstract

The objectives of this research are to: 1) produce infographic media in the form of moving media, the legend of Hua Nai Raeng; 2) study satisfaction with infographic design for promoting cultural tourism: a case study of the legend of Hua Nai Raeng, Khao Kao Saen, Khao Rup Chang, Muang, Songkhla Province. And 3) questionnaire on the promotion of cultural tourism for infographics: the legend of hua nai raeng khao kao saen, khao rup chang sub-district, mueang district, songkhla province. The sample subjects were 1) infographic quality assessment experts using purposive sampling and 2) residents of nine community

¹ อาจารย์ประจำหลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² อาจารย์ประจำหลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

areas. Accidental Sampling is represented by 100 people in Khao Rup Chang Municipality, Muang District, Songkhla Province, at Hua Nai Raeng, a radius of no more than 5 kilometers; 1) The research tools were: 1) a designed evaluation form for infographic media; To promote cultural tourism: a case study of the legend of Hua Nai Raeng, Khao Kao Saen, Khao Rup Chang, Muang, Songkhla Province 2) Satisfaction Questionnaire and a questionnaire on promoting cultural tourism from infographic media.

The research results show that infographic media design in the form of animated media promotes cultural tourism: a case study of the legend of Hua Nai Raeng in Khao Kao Saen, Khao Rup Chang, Mueang, Songkhla Province, in terms of media quality by experts, are at a high level. The satisfaction of infographic media design has a high level of evaluation results as well. Overall, all assessment results are at a high level.

Keyword: Cultural Tourism, The Legend of Hua Nai Raeng, Infographic Media

1. บทนำ

การท่องเที่ยวในปัจจุบันได้รับการยอมรับในระดับสากลว่าเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีขนาดใหญ่และมีอัตราการเติบโตสูงอย่างต่อเนื่อง (เลิศพร ภาวะสกุล, 2555) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวยังได้รับการคาดการณ์ใน Tourism 2020 Vision โดยองค์การการท่องเที่ยวโลก (World Tourism Organization: WTO) ว่าจำนวนนักท่องเที่ยวทั่วโลกมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเป็น 1.6 พันล้านคน ในปี พ.ศ. 2563 โดยมีอัตราเพิ่มขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2538-2563 เฉลี่ยร้อยละ 4.1 ต่อปี (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2554: 6)

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในปัจจุบันเป็นภาคเศรษฐกิจที่ได้รับความนิยมมากโดยเฉพาะในประเทศกำลังพัฒนา เช่น สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย บรูไน และไทย (Harun. 2012 อ้างถึงในนัยนา ไ้วศิริและวาสนา ขวัญทองยิ้ม. 2557) เนื่องจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีบทบาทสำคัญทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะการเป็นแหล่งสร้างรายได้ในรูปแบบเงินตราต่างประเทศ การก่อให้เกิดการจ้างงาน การกระจายรายได้ไปสู่ชุมชนในระดับรากหญ้าและการกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศความโดดเด่นทางการท่องเที่ยวของประเทศไทย ปรากฏให้เห็นจากจำนวนนักท่องเที่ยวและรายรับจากการท่องเที่ยวที่มีระดับสูงอย่างต่อเนื่อง การจัดการคุณภาพของการท่องเที่ยวไทยนับว่ามีศักยภาพและความสามารถที่สูงสุดลำดับแนวหน้าของเอเชียและเป็นที่รู้จักในกลุ่มนักท่องเที่ยวทั่วโลกจนภาครัฐได้กำหนดเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศเพื่อสร้างความเป็นเลิศด้านการท่องเที่ยวในตลาดโลก โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาให้ประเทศไทยให้เป็นมหานครท่องเที่ยวแห่งเอเชีย จากการเปรียบเทียบศักยภาพด้านการท่องเที่ยวทั้ง 124 ประเทศของไทย (World Economic Forum) พบว่า ประเทศไทยมีลำดับที่ดีขึ้น แม้ต้องเผชิญกับความเสี่ยงและวิกฤตในหลายด้าน ในปี 2550 ประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ 43 ของโลก ปี 2551 ขยับขึ้นมาอยู่ในลำดับที่ 42 ของโลก และปี 2552 ขยับขึ้นมาอยู่ในลำดับที่ 39 ของโลก ประเทศไทยเป็นที่ยอมรับเรื่องการท่องเที่ยวในด้านทรัพยากรมนุษย์ ธรรมชาติ วัฒนธรรม ความคุ้มค่าด้านราคา และความดึงดูดใจให้เดินทางมาท่องเที่ยว (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. 2554)

อย่างไรก็ดี การเร่งพัฒนาการท่องเที่ยวของไทยที่ผ่านมาปรากฏว่ามีผลทั้งด้านบวกและด้านลบ ผลทางด้านบวกคือการเพิ่มขึ้นของรายได้ที่เกิดจากการท่องเที่ยวในทุกปี เกิดการขยายตัวของอัตราการจ้างแรงงานในพื้นที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว มีการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานในพื้นที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว เช่น การพัฒนาเส้นทางคมนาคม ไฟฟ้า น้ำประปา ระบบ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

โศครุมนาคม เป็นต้น ผลกระทบในแง่ลบที่เกิดขึ้นจากการขยายตัวของการท่องเที่ยวคือ เกิดความเสื่อมโทรมพื้นที่ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมถูกทำลาย เกิดปัญหาด้านมลภาวะที่เป็นพิษในด้านต่าง ๆ เช่น ปัญหาขยะ ปัญหาน้ำเสีย ปัญหาการจราจร ปัญหาด้านอาชญากรรม เป็นต้น จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น รูปแบบของการจัดการท่องเที่ยวจึงมักจะประสบปัญหาที่สวนทางกันระหว่างการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและ การพัฒนาพื้นที่เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่แหล่งท่องเที่ยวอยู่เสมอ จากประเด็นผลกระทบดังกล่าวทำให้ประเทศไทยมีการกำหนดนโยบายการส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างรายได้ทางเศรษฐกิจให้แก่ประเทศเป็นหลัก ทำให้เกิดการเร่งรัดพัฒนาการท่องเที่ยว โดยแรงผลักดันจากทั้งภาครัฐและเอกชนเพื่อผลประโยชน์ตรงกันคือ รายได้จากธุรกิจกิจการท่องเที่ยวที่แม้จะเติบโตขึ้นทุกปีแต่เป็นการเติบโตบนฐานความสัมพันธ์ทางสิ่งแวดล้อมในแหล่งท่องเที่ยวและการกระจายรายได้ไม่เป็นธรรมต่อคนในแหล่งท่องเที่ยว ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างการท่องเที่ยว สิ่งแวดล้อม และการพัฒนาต้องถูกทบทวน เกิดการปรับตัวจัดสมดุลใหม่ ดังจะเห็นได้จากการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย หน่วยงานของรัฐที่รับผิดชอบการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้มีการปรับตัวเรื่องนโยบายการท่องเที่ยวของประเทศ เช่น จัดทำแผนแม่บทการพัฒนาการท่องเที่ยวไทย สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (Thailand Development Research Institute : TDRI) และทำให้สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย (วท.) จัดทำนโยบายการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ (Ecotourism) แห่งชาติขึ้น (กาญจนา สุคันธสิริกุล, 2555)

จังหวัดสงขลาเป็นจังหวัดหนึ่งของภาคใต้ที่มีนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมเยือนเป็นจำนวนมาก ได้รับการจัดอันดับให้เป็น 1 ใน 10 จังหวัดของประเทศไทยที่มีนักท่องเที่ยวมาเยี่ยมเยือนมากที่สุดในทุก ๆ ปี เนื่องจากมีทรัพยากรการท่องเที่ยวที่หลากหลายและโดดเด่น ทั้งทรัพยากรการท่องเที่ยวทางธรรมชาติ เช่น หาดสมิหลา น้ำตกโดนงาช้าง เกาะยอและทรัพยากรการท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ สวนสาธารณะหาดใหญ่ สวนสัตว์สงขลา และสถาบันทักษิณคดีศึกษา เป็นต้น การท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรม (Cultural Tourism) เป็นการท่องเที่ยวอีกรูปแบบหนึ่งที่อยู่ภายใต้กรอบของการท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน เป็นการท่องเที่ยวที่มีวัตถุประสงค์ที่จะเรียนรู้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวพื้นเมืองที่มีเอกลักษณ์ประจำถิ่น กิจกรรมการท่องเที่ยวในแหล่งวัฒนธรรมจะอยู่ในรูปแบบที่ได้รับความรู้หรือประสบการณ์ด้านวัฒนธรรมจากแหล่งท่องเที่ยว ในขณะที่เดียวกันก็มีความเพลิดเพลินรวมอยู่ภายใต้กรอบของการมีจิตสำนึกในการรักษาแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549 อ้างถึงใน กาญจนา สุคันธสิริกุล, 2555) นอกจากนี้ สงขลายังมีความได้เปรียบในเรื่องของทำเลที่ตั้งที่ติดกับประเทศมาเลเซีย และมีถนนเชื่อมต่อที่ทำให้การเดินทางข้ามระหว่างประเทศมีความสะดวก ส่งผลให้นักท่องเที่ยวต่างชาติทั้งมาเลเซีย สิงคโปร์และอินโดนีเซียเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวที่จังหวัดสงขลาเป็นจำนวนมากในทุก ๆ ปี (ประสิทธิ์ รัตนพันธ์, 2558)

การจัดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเป็นอีกหนึ่งรูปแบบกิจกรรมทางการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวได้เดินทางท่องเที่ยวควบคู่กับการเรียนรู้และได้สัมผัสความงดงามทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ความเชื่อ ตำนานและสิ่งที่น่าสนใจที่มีอยู่ในวิถีชีวิตของชุมชน และแหล่งท่องเที่ยว นอกจากนี้นักท่องเที่ยวจะได้สัมผัสกับความสวยงามของสิ่งดังกล่าวแล้วยังได้เรียนรู้และเข้าใจในความเป็นมาขององค์ประกอบในงานด้านต่าง ปัจจุบันแนวทางในการจัดกิจกรรมทางการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ในสภาพความเป็นจริงนั้น ประเทศไทยยังประสบปัญหาด้านการจัดการที่จะรองรับนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาท่องเที่ยวทั้งในประเทศและต่างประเทศ กิจกรรมการท่องเที่ยวในเขตพื้นที่จังหวัดสงขลา มีนักท่องเที่ยวจากทางมาเลเซียเดินทางมาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากในแต่ละปีแต่รูปแบบการท่องเที่ยวยังคงมีการกระจุกตัวและเน้นการท่องเที่ยวในภาคกลางคืน หากพิจารณาศักยภาพของทรัพยากรการท่องเที่ยวของจังหวัดสงขลา ในเขตตำบลเขาปู่ อำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลา ก็เป็นอีกพื้นที่ที่มีแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เช่น เขาแก้วแสน ชลาทัศน์ เป็นต้น (สุธน สังข์เกษม, 2552)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๓-๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

“เขาแก้วแสน” หรือชื่อปัจจุบันที่เรียกว่า “เขาแก้วเสด็จ” ตั้งอยู่บริเวณอำเภอเมืองสงขลา จังหวัดสงขลาเป็นสถานที่หนึ่งที่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศเพื่อนบ้าน คือ มาเลเซียและสิงคโปร์ บริเวณที่เรียกว่า “แก้วเสด็จ” มีโชดหินธรรมชาติที่มีรูปร่างแปลกตา ตั้งอยู่ในตำแหน่งที่โดดเด่นสุดค้ำชายหาดถนนชลาลัยทัศน์ ก่อนถึงตลาดแก้วเสด็จ นอกจากจะเป็นจุดท่องเที่ยวและจุดชมวิวยุคใหม่ที่สวยงามตามธรรมชาติ สามารถมองเห็นวิวทิวทัศน์ของชายหาดแหลมสมิหลาเกาะหนูเกาะแมวและตัวเมืองสงขลาได้อย่างชัดเจน ประกอบกับตำนานที่เล่าขานกันมายาวนานตั้งแต่อดีตกาลที่เล่าถึงเขาแก้วเสด็จ หรือที่เรียกกันในภาษาพื้นเมืองว่า “หัวนางแรง” ว่า “ครั้งนั้น ทางเมืองนครศรีธรรมราชกำหนดบรรจุพระบรมสารีริกธาตุในเจดีย์ และจัดงานเฉลิมฉลองใหญ่โต บรรดา 12 หัวเมืองปักษ์ใต้ต่างก็นำเงินทองไปบรรจุในพระบรมธาตุเมืองที่นายแรงเป็นเจ้าของก็เป็นผู้ขึ้นนครศรีธรรมราชด้วย ประกอบกับนายแรงมีความศรัทธาในพุทธศาสนาจึงขเงินทองเป็นจำนวนมากถึงแก้วแสนบรรทุกเรือสำเภาร่วมด้วยไพร่พลออกเดินทางไปเมืองนครศรีธรรมราช ขณะกำลังเดินทางเรือสำเภากลับลมน้ำจืดจึงเข้าจอดเรือที่ชายฝั่งหาดทรายแห่งหนึ่งเพื่อซ่อมแซมเรือ พอได้ทราบข่าวว่าทางเมืองนครศรีธรรมราชได้บรรจุพระบรมสารีริกธาตุเสร็จแล้ว นายแรงเสียใจมากจึงให้ไพร่พลขเงินทองบรรจุไว้บนยอดเขาลูกหนึ่งสั่งให้ลูกเรือตัดหัวของตนไปวางไว้ที่ยอดเขา นายแรงกลับใจตาย ลูกเรือต้องจำใจตัดหัวเจ้านายไปวางไว้บนยอดเขาตามคำสั่งเขาลูกนี้ภายหลังเรียกว่า “เขาแก้วแสน” เรียกเพี้ยนไปเป็น “แก้วเสด็จ” ก่อนหินที่ปิดทับบนยอดเขาเรียกว่า “หัวนางแรง” ชาวบ้านเชื่อว่าดวงวิญญาณของนายแรงยังเป็นปู่โสมเฝ้าทรัพย์มาจนทุกวันนี้” (วงศ์วรุตม์ อินตะนัย. 2561)

ด้วยรูปแบบการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของผู้คนในยุคปัจจุบันมีการรับข้อมูลหรือสารสนเทศที่หลากหลายในรูปแบบสื่อดิจิทัลที่อาศัยเทคโนโลยีเครือข่ายในการส่งข้อมูล ทำให้รูปแบบของสื่อมีหลากหลายช่องทางมากขึ้น อาทิ รูปแบบข่าวสารจากเว็บไซต์ Facebook หรือแม้แต่ YouTube และอื่น ๆ อีกมากมาย แต่การสื่อสารจำเป็นต้องอาศัยรูปแบบข้อมูลที่เข้าใจง่ายและดึงดูดผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันการสื่อสารด้วยเรื่องราวสั้น ๆ และภาพที่ดูน่าสนใจทำให้เกิดการรับรู้ข้อมูลต่อผู้รับสารได้ดีกว่า เนื่องจากมนุษย์ชอบและจดจำภาพสวย ๆ ได้มากกว่าการอ่านจึงทำให้เกิดการใช้สื่อในรูปแบบใหม่เกิดขึ้นอีกลักษณะหนึ่งนั่นคือ อินโฟกราฟิก Infographic ที่นำเอาภาพหรือกราฟิกมาใช้ในการบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ เป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่าย ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด และในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมในโลกของ Social Network (OK-nation : 2556 อ้างถึงใน สิริวิวัฒน์ ละตา. 2562)

อินโฟกราฟิก มาจากคำว่า Information + Graphics หมายถึง การนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูลและกราฟิกที่อาจเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่ต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก (จงรัก เทศนา. 2557) ซึ่งจากความหมายของอินโฟกราฟิก (Infographic) เป็นการนำข้อมูลยาก ๆ มาย่อและเปลี่ยนเป็นรูปภาพทำให้การรับรู้ข้อมูลเป็นไปได้ง่ายดายยิ่งขึ้น เป็นรูปแบบการจัดการข้อมูลที่ได้รับนิยามในต่างประเทศเป็นอย่างมาก อินโฟกราฟิกจึงเข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นให้นักท่องเที่ยวได้เดินทางท่องเที่ยวควบคู่กับการเรียนรู้เรื่องราวในสถานที่ท่องเที่ยว นั้นผ่านทางเป็นรูปภาพ ลายเส้น สัญลักษณ์ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ที่ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข้อมูลทั้งหมดได้โดยไม่ต้องอธิบาย ปัจจุบันอินโฟกราฟิกถือเป็นเครื่องมือที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดอย่างหนึ่งในการสื่อสารข้อมูลกับผู้รับสาร เนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์รับรู้ข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสทางตาหรือการมองเห็นมากถึงร้อยละ 70 สมองของมนุษย์ถูกออกแบบมาให้มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลจากประสาทสัมผัสทางตามากกว่าร้อยละ 50 สามารถประมวลผลข้อมูลจากภาพได้เร็วกว่าข้อมูลที่เป็นข้อความ เพราะ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เมื่ออ่านข้อความจะต้องใช้เวลาในการจินตนาการและประมวลผลข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจกับสิ่งที่อ่าน (Merieb & Hoehn, 2007 อ้างถึงใน ธิดาใจ จันทนามศรี. 2560) แต่รูปภาพอินโฟกราฟิกได้ย่นย่อหรือลดเวลาในการรับรู้ได้อย่างมาก นอกจากนี้ มนุษย์ชอบการมองดูรูปภาพมากกว่าการอ่านข้อความหรือหนังสือ เนื่องจากรูปภาพสามารถดึงดูดความสนใจและสร้างการจดจำได้มากกว่า อีกทั้งการสื่อสารผ่านอินโฟกราฟิกไม่เพียงแต่สวยแต่ต้องสื่อให้เกิดความเข้าใจ การสื่อสารอินโฟกราฟิกส่วนใหญ่จะเน้นการสื่อสารด้วยภาพมากกว่าเนื้อหาจนอาจทำให้ข้อมูลบางอย่างที่ต้องการขาดหายไป ปัญหาที่เกิดขึ้น คือ การสื่อสารไม่รู้เรื่อง ทำให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง ดังนั้น การออกแบบจึงไม่ได้เป็นเรื่องของการทำให้ดูสวยงามเท่านั้น แต่ยังสามารถสื่อให้ใช้งานได้ด้วย เพื่อเกิดประโยชน์ต่อผู้รับสาร (สฤณี อาชวานันทกุล. 2555 อ้างถึงใน ธิดาใจ จันทนามศรี. 2560)

ดังนั้น การนำเรื่องราวของตำนานห้วยนางแรงมาออกแบบเป็นอินโฟกราฟิกให้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์เรื่องราวที่สืบต่อกันมาเป็นเวลานานสู่การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ประเทศและเป็นที่ยอมรับต่อไป

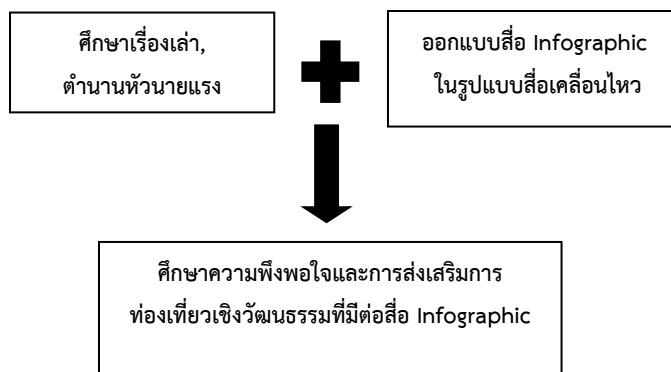
2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อผลิตสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหวตำนานห้วยนางแรง
- 2.2 เพื่อศึกษาพึงพอใจต่อการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาตำนานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา
- 2.3 เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาตำนานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีกรอบแนวคิดและระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 แผนผังแสดงกรอบแนวคิดในงานวิจัย

ที่มา : วงศ์วรุตม์ อินตะนัย 2561



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องเล่าและตำนาน “ห้วยนายแรง” เป็นมูขุปาพะที่เล่าขานถึงสถานที่บริเวณเขาแก้วแสน อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ทั้งยังเป็นสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติประกอบกับวัดเขาแก้วแสนที่มีนักท่องเที่ยวมาเที่ยวชมความสวยงามของสถานที่ เมื่อทราบข้อมูลเบื้องต้นแล้วผู้วิจัยจึงศึกษากระบวนการการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหวพร้อมออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกตามกระบวนการการออกแบบ เสร็จแล้วนำสื่อมาศึกษาความพึงพอใจและศึกษาการส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาต่อไป

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยด้วยตนเอง มีรายละเอียดในการรวบรวมข้อมูลดังนี้

4.1 การดำเนินการรวบรวมข้อมูลการออกแบบของสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินการห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัด สงขลา มีขั้นตอนดังนี้

4.1.1 ผู้วิจัยได้จัดทำสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินการห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัด สงขลา โดยเริ่มจากการลงพื้นที่ กำหนดวัตถุประสงค์ ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลลงพื้นที่ที่ถ่ายทำตัดต่อ และใส่ลงโปรแกรม ตามลำดับ ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ ก่อนการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

4.1.2 ผู้วิจัยจัดทำเอกสารขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ชุด แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่ออินโฟกราฟิก 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 1 คน

4.1.3 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินการออกแบบคุณภาพสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินการห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัด สงขลา จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน

4.2 การดำเนินการรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจใน เรื่อง การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาดำเนินการห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัด สงขลา มีขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการแจกแบบสอบถาม จำนวน 100 ชุด ให้กลุ่มตัวอย่าง และแจกแบบสอบถามด้วยตนเอง คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ชุมชนเก่า เทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา บริเวณห้วยนายแรง รัศมีไม่เกิน 5 กิโลเมตร

4.2.2 ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองเพื่อควบคุมการเก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องของการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในวิจัย คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ชุมชนเก่า เทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา บริเวณห้วยนายแรง รัศมีไม่เกิน 5 กิโลเมตร จำนวน 100 คน โดยใช้สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) (ธีรวุฒิ เอกะกุล. 2555) จำนวน 100 คน

4.3 การดำเนินการรวบรวมข้อมูล เรื่อง การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาดำเนินการห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา มีขั้นตอนดังนี้

4.3.1 ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถาม จำนวน 100 ชุด ให้กลุ่มตัวอย่าง และแจกแบบสอบถามด้วยตนเอง คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ชุมชนเก่า เทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา บริเวณห้วยนายแรง รัศมีไม่เกิน 5 กิโลเมตร

4.3.2 ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองเพื่อควบคุมการเก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องของการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในวิจัย คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ชุมชนเก่า เทศบาลเมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เมืองเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา บริเวณห้วยนางแรง รัศมีไม่เกิน 5 กิโลเมตร จำนวน 100 คน โดยใช้สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) (ธีระวุฒิ เอกะกุล. 2555) จำนวน 100 คน

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามแล้วได้นำข้อมูลมาบันทึกลงรหัสแล้ววิเคราะห์และประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปตามขั้นตอนต่อไปนี้

4.4.1 นำแบบประเมินการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัดสงขลา และแบบสอบถามความพึงพอใจ เรื่อง การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาที่ได้รับคืนมาทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์

4.4.2 หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของระดับ คุณภาพสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัด สงขลาที่ได้รับคืนมาทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์จากแบบประเมินคุณภาพสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัดสงขลา แปลผลโดยใช้เกณฑ์สัมบูรณ์ (Absolute Criteria) กำหนดค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ. 2557)

4.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถามจากแบบสอบถามความพึงพอใจ เรื่อง การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัด สงขลาที่ได้รับคืนมาทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป โดยการหาค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

4.4.4 หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของระดับ ความพึงพอใจ เรื่อง การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัด สงขลาที่ได้รับคืนมาทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์จากแบบสอบถามตอนที่ 2 ความพึงพอใจการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ซึ่งแปลผล โดยใช้เกณฑ์สัมบูรณ์(Absolute Criteria) กำหนดค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ. 2557)

4.4.5 หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของระดับ การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัด สงขลาที่ได้รับคืนมาทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์จากแบบสอบถาม ซึ่งแปลผล โดยใช้เกณฑ์สัมบูรณ์ (Absolute Criteria) กำหนดค่าเฉลี่ยเป็น 5 ระดับ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ. 2557)

5. สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ผู้วิจัยสามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.1 การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาด้านานห้วยนางแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีการออกแบบอินโฟกราฟิก และหาข้อมูลด้วยการลงพื้นที่สำรวจค้นคว้าข้อมูล เก็บข้อมูลจากคนในชุมชนและผู้ที่มีความรู้เรื่องด้านานห้วยนางแรงหลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์แล้วจึงนำมาออกแบบตามหลักการออกแบบสื่อโดยมีขั้นตอน 4 ดังนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5.1.1 ชั้น Pre-Production เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและเขียนบท (Script) เพื่อวางโครงเรื่องสำหรับทำสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหว

5.1.2 เมื่อได้ข้อมูลและวางโครงเรื่องและบทของสื่อแล้วจึงมาออกแบบตัวละครของตำนาน ห้วยนายแรง

5.1.3 หลังออกแบบร่างบอร์ดภาพนิ่ง (Story Board) เรื่องราวตำนานห้วยนายเพื่อกำหนดมุมมองและทิศทางของเรื่องราวตั้งแต่ต้นเรื่องจนถึงตอนจบ



รูปที่ 2 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดสื่ออินโฟกราฟิก ตำนานห้วยนายแรง

ที่มา : วงศ์วรุตม์ อินตะนัย และบัญญัติ จุลกุล 2561

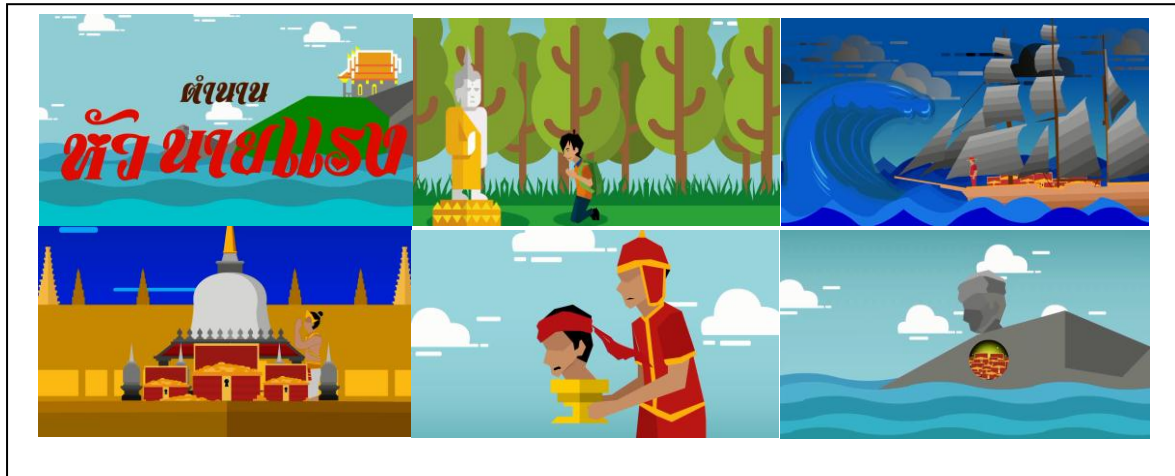
5.1.4 ผลการประเมินการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินงาน ห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัด สงขลาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีผลการประเมินคุณภาพสื่ออินโฟกราฟิกในระดับมากที่สุด ภาพรวมและรายด้าน โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย 44.83 เมื่อแยกผลการประเมินเป็นด้าน พบว่า ด้านภาพประกอบมีผลการประเมินคุณภาพสื่ออินโฟกราฟิกสูงที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 รองลงมาคือ ด้านเนื้อเรื่อง ด้านการออกแบบตัวละคร ด้านเสียงประกอบและด้านสื่ออินโฟกราฟิกมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.83

5.2 ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาดำเนินงาน ห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาโดยภาพรวมของโครงการ พบว่า ผู้ที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาดำเนินงานห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.13 เมื่อแยกผลการประเมินเป็นด้านพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านเนื้อเรื่อง พึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.12 โดยมีความพึงพอใจมากในทุกประเด็นการประเมิน ด้านการออกแบบตัวละคร พึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.08 โดยพึงพอใจมากที่สุดในประเด็นการประเมิน ความสอดคล้อง กลมกลืนของลักษณะเสื้อผ้าและการแต่งกายกับเรื่องราวในตำนาน ห้วยนายแรง มีค่าเฉลี่ย 4.66 ด้านภาพประกอบ พึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.10 โดยพึงพอใจมาก ในทุกประเด็นการประเมิน ด้านเสียงประกอบ พึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.10 โดยพึงพอใจมากในทุกประเด็นการประเมิน ด้านสื่ออินโฟกราฟิก พึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.27 โดยพึงพอใจในระดับมากทุกประเด็นการประเมิน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 3 สื่ออินโฟกราฟิก ตำนานหัวหน้านายแรง สมบูรณ์
ที่มา : วงศ์วรุตม์ อินตะนัย และบัญชา จุลกุล 2561

5.3 การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาตำนานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา สรุปผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษา
ตำนานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา

รายละเอียด	Mean	SD	ระดับ ความ คิดเห็น
1. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน เป็นสื่ออีกทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์ในชุมชนเก้าแสน	4.55	0.50	มากที่สุด
2. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน เป็นการอนุรักษ์คุณค่าสิ่งดีงาม ให้คงไว้ในชุมชนเก้าแสน	4.51	0.50	มากที่สุด
3. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน เป็นตัวอย่างการดำเนินชีวิตทางด้านวัตถุ ความเชื่อและค่านิยม	4.31	0.46	มาก
4. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาเก้าแสน เป็นกระบวนการถ่ายทอดและสานต่อเรื่องราวความเชื่อและค่านิยมของชุมชน	4.43	0.50	มาก
รายละเอียด	Mean	SD	ระดับ ความ คิดเห็น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นสื่อการท่องเที่ยวด้านวัฒนธรรมที่ตอบสนองความต้องการหรือรสนิยมของนักท่องเที่ยวและความสมดุลทางวัฒนธรรมของชุมชนเป็นหลัก	4.37	0.49	มาก
6. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญ คุณค่าทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรม ทั้งนักท่องเที่ยวและคนในชุมชน	4.32	0.47	มาก
7. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นสื่อการท่องเที่ยวที่ปลูกฝัง สร้างจิตสำนึกนักท่องเที่ยวให้เกิดความรัก ห่วงแหน รักชาติวัฒนธรรมเหมือนคนในท้องถิ่น	4.38	0.49	มาก
8. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นสื่อที่ส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยวในชุมชน เพื่อการรองรับนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.41	0.49	มาก
9. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่มีแบบแผนการเคารพวัฒนธรรมของแต่ละชุมชน	4.38	0.49	มาก
10. คนในชุมชนควรได้รับผลประโยชน์จากการบริการด้านการท่องเที่ยวอย่างสมเหตุสมผล	4.50	0.50	มากที่สุด
11. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นการให้ความรู้แก่นักท่องเที่ยวด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.34	0.48	มาก
12. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นการจัดการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงความแตกต่างทางด้านกายภาพ สถานที่แต่ละภูมิภาค	4.45	0.50	มาก
13. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นสื่อที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทำให้คนในชุมชนเกิดการเรียนรู้ระหว่างนักท่องเที่ยวและคนในชุมชน	4.52	0.50	มากที่สุด
14. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชุมชนให้เกิดประโยชน์ คงไว้ซึ่งการอนุรักษ์วัฒนธรรมอย่างยั่งยืนสืบไป	4.36	0.48	มาก
15. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการดำเนินการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม	4.43	0.50	มาก
ภาพรวม	4.49	0.38	มาก

การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขา
รูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาโดยภาพรวมพบว่า ผู้ที่เข้าร่วมโครงการมีความคิดเห็นต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิง
วัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาใน
ระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.49 เมื่อแยกผลการประเมินเป็นข้อ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นในข้อที่ 1 สื่ออินโฟ
กราฟิกตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน เป็นสื่ออีกทางหนึ่งในการประชาสัมพันธ์ในชุมชนแก้วแสน มีความคิดเห็นในระดับมาก



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.55 รองลงมา คือ ข้อที่ 13. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานห้วยนายแรง เขาแก้วแสนเป็นสื่อที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมทำให้คนในชุมชนเกิดการเรียนรู้ระหว่างนักท่องเที่ยวและคนในชุมชนมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.52 และข้อที่ 2. สื่ออินโฟกราฟิกตำนานห้วยนายแรง เขาแก้วแสน เป็นการอนุรักษ์คุณค่าสิ่งดีงาม ให้คงไว้ในชุมชนเก่าแก่ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.51 และข้อที่ 10. คนในชุมชนควรได้รับผลประโยชน์จากการบริการด้านการท่องเที่ยวอย่างสมเหตุสมผลมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.50

6. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา ตำนานห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

6.1 การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา ตำนานห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีการออกแบบอินโฟกราฟิก และหาข้อมูลด้วยการลงพื้นที่สำรวจค้นคว้าข้อมูล เก็บข้อมูลจากคนในชุมชนและผู้ที่มีความรู้เรื่องตำนานห้วยนายแรง หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์แล้วจึงนำมาออกแบบตามหลักการออกแบบสื่อมีขั้นตอน 4 ดังนี้ 1) ขั้น Pre-Production เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและเขียนบท (script) เพื่อวางโครงเรื่องสำหรับทำสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบสื่อเคลื่อนไหว 2) เมื่อได้ข้อมูลและวางโครงเรื่องและบทของสื่อแล้วจึงมาออกแบบตัวละครของตำนานห้วยนายแรง 3) หลังจากนั้น ออกแบบร่างบอร์ดภาพนิ่ง (Story Board) เรื่องราวตำนานห้วยนายแรงเพื่อกำหนดมุมมองและทิศทางของเรื่องราวตั้งแต่ต้นเรื่อง จนถึงตอนจบ และ 4) การประเมินคุณภาพสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา ตำนานห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้างอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน มีผลการประเมินคุณภาพสื่ออินโฟกราฟิกในระดับมากที่สุด สอดคล้องงานวิจัยของวงศ์วรุตม์ อินตะนัย (2561) ได้ศึกษาการออกแบบตัวละครนายแรง สำหรับใช้ในสื่ออินโฟกราฟิกจากตำนานห้วยนายแรง มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละครหลักจากตำนานห้วยนายแรง สำหรับใช้ในสื่ออินโฟกราฟิก โดยใช้กระบวนการออกแบบตัวละครจากมุขปาฐะตำนานห้วยนายแรง ตามคำบอกเล่าของคนในชุมชนเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์ ร่างภาพพัฒนาสัดส่วน บุคลิกภาพของตัวละคร การออกแบบตัวละครมีศักยภาพที่สามารถนำไปพัฒนาสำหรับใช้เป็นสื่ออินโฟกราฟิกและสอดคล้องกับกิตติวัฒน์ ตีจินดา (2560) ที่ใช้มีกระบวนการสร้างงานอินโฟกราฟิกที่มีคุณภาพสามารถใช้งานได้จริงคือ ขนาดที่ใช้คือ A2 และมีการนำหลักการของรูปแบบอินโฟกราฟิกมาเลือกออกแบบให้เหมาะสมในรูปแบบ Flow chart ที่เป็นการนำเสนอแบบเป็นลำดับขั้นเหมาะกับการนำเสนอเป็นคำถาม (Quiz) ให้ผู้อ่านได้ทราบคำตอบที่ต้องการ ผ่านคุณภาพการประเมินการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาตำนานห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมืองจังหวัด สงขลาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ผลการประเมินคุณภาพเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก

6.2 ความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาโดยภาพรวมของโครงการ พบว่า ผู้ที่เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาตำนานห้วยนายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาในระดับมากที่สุด สอดคล้องงานวิจัยของวงศ์วรุตม์ อินตะนัย (2561) ได้ศึกษาการออกแบบตัวละครนายแรงสำหรับสื่ออินโฟกราฟิกจากตำนานห้วยนายแรง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อการออกแบบตัวละครหลักจากตำนานห้วยนายแรงสำหรับใช้ในสื่ออินโฟกราฟิก พบว่า ความพึงพอใจในรูปแบบลักษณะตัวละครของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อลักษณะตัวละครที่สร้างสรรค์โดยใช้ตำนานห้วยนายแรงอยู่ในระดับดี



การประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

มาก สอดคล้องงานวิจัยของปิยชาติ โพธิพิรวงศ์ ปาลิตา คำสุข ฤตภาส ธนปกิจ นัฐสิทธิ์ แซ่ลิ้มและสิริธร เจริญรัตน์ (2560) ได้ศึกษา แอปพลิเคชัน 10 อาหารไทยโดนใจฝรั่ง พบว่า อาหารไทยเป็นอาหารประจำชาติของประเทศไทยที่มีการสืบทอดวัฒนธรรมมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และอาหารไทยยังเป็นอาหารที่สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยด้วยรสชาติที่อร่อยเป็นเอกลักษณ์ ทำให้ชาวต่างชาติที่เข้ามาที่ประเทศไทยเมื่อได้ทานอาหารไทยแล้วติดใจเป็นอย่างมากและจะสั่งอาหารไทยที่ติดอันดับทานอยู่เสมอ ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาแอปพลิเคชัน 10 อาหารไทยโดนใจฝรั่งเพื่อเป็นการเผยแพร่อาหารไทยและเป็นสื่อการสอนสำหรับผู้ต้องการประกอบอาหารโดยพัฒนาในรูปแบบของ Mobile Application ผ่านระบบปฏิบัติการ Android และใช้อินโฟกราฟิกเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจ หลังจากนั้น ผู้พัฒนาทดสอบแอปพลิเคชัน โดยใช้แบบสอบถามกับผู้ใช้จำนวน 20 คน พบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการใช้และการนำเสนอในรูปแบบอินโฟกราฟิกมีความพึงพอใจอยู่ในระดับที่ดี สอดคล้องงานวิจัยของพัชรี เมืองมุสิก ธันวีรัชต์ สิ้นธนะกุล และจิรพันธ์ ศรีสมพันธ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อการสอนด้วยภาพอินโฟกราฟิกผ่านระบบเครือข่ายวิชาการระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต พบว่า สื่อการสอนด้วยภาพอินโฟกราฟิกมีความพึงพอใจของนักศึกษาในสื่อการสอนที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับในระดับมากสอดคล้องงานวิจัยของปิยพงษ์ ราศรี (2559 : 78) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจวิทยาลัยเทคนิคสระบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2559 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบง่าย พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออินโฟกราฟิกวิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในระดับมากที่สุด

6.3 การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้างาน เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอมือง จังหวัดสงขลาโดยภาพรวมพบว่า ผู้ที่เข้าร่วมโครงการมีความคิดเห็นต่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากสื่ออินโฟกราฟิก : กรณีศึกษาดำเนินงานหัวหน้างาน เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอมือง จังหวัดสงขลาในระดับมาก สอดคล้องงานวิจัยของศรีสุดา สงเคราะห์ (2557 : 70) ได้ศึกษา การออกแบบแผนที่เชิงวัฒนธรรม เขตพระนคร กรุงเทพมหานครนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบ แผนที่เชิงวัฒนธรรม เขตพระนครกรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อแผนที่ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเขตพระนคร เนื่องจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเขตพระนครเป็นนครแห่งการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ตามวิทัศน์ของเขตพระนคร เห็นความสัมพันธ์และศักยภาพของศิลปวัฒนธรรม แหล่งท่องเที่ยวสำคัญ ทรัพยากรอื่น ๆ ในชุมชน ระหว่างศิลปวัฒนธรรมทั้งเก่าและใหม่ในพื้นที่ ให้ประชาชนและชุมชน รู้และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวของตน เพื่อที่จะพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ให้ยั่งยืนต่อไปเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือ ประชากร คือ สถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในเขตพระนครกรุงเทพมหานคร 14 ประเภท ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง การเลือกกลุ่มตัวอย่างบริบทที่กำหนดไว้ สார்วจความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย และชาวต่างประเทศที่มีต่อแผนที่เชิงวัฒนธรรม แล้วทำการออกแบบสรุปผล ได้ประเมินผลงานออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ พบว่า ด้านการออกแบบ เนื้อหา และรายละเอียดด้านประโยชน์และการนำไปใช้มีความพึงพอใจในระดับมาก โดยทั้งหมดมีความสวยงาม สอดคล้องกลมกลืนและสื่อความหมายที่เข้าใจง่ายแก่ผู้ใช้แผนที่

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

7.1 สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา ดำเนินงานหัวหน้างาน เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอมือง จังหวัดสงขลา เหมาะสมอย่างยิ่งในการนำไปใช้ในการเรียนรู้นอกเวลาเรียน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

7.2 การนำเสนออินโฟกราฟิก ไปใช้ในการนำเสนอเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ควรอยู่ในพื้นที่ที่สามารถเชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ความเร็ว สามารถแสดงผลที่มีประสิทธิภาพ

7.3 การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก ควรเพิ่มสื่อวิดีโอในรูปแบบอินโฟกราฟิกแอนิเมชันที่สามารถแสดงผลได้ชัดเจน

7.4 ควรพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา ตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ในระยะต่อไปให้เป็นเวอร์ชันสากล เพิ่มเนื้อหาภายในเพิ่มเติมและเพิ่มภาษาอื่น ๆ

8. กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัย “การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้างอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา” โดยการสนับสนุนทุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ขอขอบพระคุณบุคคลดังต่อไปนี้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ คณะกรรมการและผู้ทรงคุณวุฒิ อาจารย์อมรรัตน์ บุญสว่าง อาจารย์ประจำหลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา อาจารย์ศิริวรรณ ลักษณะวงศ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และนางสาวอภิญญา สุธาประดิษฐ์ นักประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาซึ่งล้วนเป็นผู้ที่ให้ความอนุเคราะห์จนทำให้งานวิจัย “การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้างอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา” ประสบความสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัย “การออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษาตำนานหัวหน้านายแรง เขาแก้วแสน ตำบลเขารูปช้างอำเภอเมือง จังหวัดสงขลา” ฉบับนี้ คงจะมีประโยชน์ไม่มากนักน้อยสำหรับผู้ที่มีความสนใจการสร้างสรรคการแสดงผลเพื่อพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา สุกัณฐสิริกุล. (2555). *การพัฒนาคุณภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. ทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.

กิตติวัฒน์ ตีจินดา. (2560). *การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก*. http://www.northbkk.ac.th/research/themes/downloads/abstract/1506312170_abstract.pdf.

จงรัก เทศนา. (2557). *อินโฟกราฟิกส์ (Infographics)*. [http://www.krujongrak.com/infographics/infographics_information .pdf](http://www.krujongrak.com/infographics/infographics_information.pdf).

ขวาลศักดิ์ เพชรจันทร์ฉาย วันเพ็ญ ควรสมาน และชฎามาต ขวาสะอาด.(2562).*รูปแบบเนื้อหาดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวเพื่อสุขภาวะสำหรับผู้สูงอายุ*.วิจัยทุนสนับสนุน มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

ชนัญ วงษ์วิภาค, อมรชัย คหกิจโกศล, ลักษณะณ์ บุญเรือง และสว่าง เลิศฤทธิ. (2547).*การจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทิพวรรณ พุ่มมณี. (2550). *อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว* (พิมพ์ครั้งที่ 4). มหาวิทยาลัยรามคาแหง.

ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2557). *การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS*. บิสซิเนสอาร์แอนด์ดี.

ธิดาใจ จันทนามศรี. (2560). *เนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำบนเฟซบุ๊กแฟนเพจของ อินโฟกราฟิก ไทยแลนด์*. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ัญญชัช นันทชนก. (2559). *Infographic design ฉบับ quick start + easy workshop + make money*. วิตตี้กรุ๊ป.

นฤมล ถิ่นวิรัตน์. (2555). *อิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการ “สู้สู้ flood”*.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นัยนา ไฉ่วศิริ และวาสนา ขวัญทองยิ้ม. (2557). การแบ่งส่วนตลาดบนบริบทของแรงจูงใจ นักท่องเที่ยว: กรณีศึกษา จังหวัดสงขลา ประเทศไทย. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

นัจภัก มีอุสาห์. (2556). อิทธิพลของชุดข้อมูลและสีสันต่อความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ประสิทธิ์ รัตนพันธ์. (2558). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้ามาท่องเที่ยวในจังหวัดสงขลา.มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

ปิยพงษ์ ราศรี. (2559). การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก วิชาเครือข่ายคอมพิวเตอร์เบื้องต้นสำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

วงศ์วรุตม์ อินตะนัย.(2561, 20-21 สิงหาคม). การออกแบบตัวละครนายแรงสำหรับสื่ออินโฟกราฟิก จากตำนานหัวหน้านายแรง. การประชุมวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, สงขลา, ประเทศไทย

ศรีสุตา สงเคราะห์. (2557). การออกแบบแผนที่เชิงวัฒนธรรม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



สแกน QR code เพื่อรับชมผลงานวิจัย



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

The Production of Motion Graphic: 7 Herbs to Make Immunity for Body

วิยวัฒน์ สายทும்^{1,2*} กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย^{1,3} และวิทวัส ชุติสิริยานนท์⁴

Ph.D. Waiyawat Saitum^{1,2*} Ph.D. Kridsanapong Lertbumroongchai^{1,3} and Witthawat Chutisiriyanon⁴

บทคัดย่อ

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง 2) เพื่อศึกษาคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่เป็นสมาชิกในกลุ่มเฟซบุ๊กบ้านสมุนไพรไทย จำนวน 100 คน โดยใช้การสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) วิธีการศึกษาทำโดยประเมินคุณภาพเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ก่อนการผลิตสื่อแล้วจึงทำการผลิตสื่อ จากนั้นจึงทำการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินคุณภาพเนื้อหา อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.48, S.D. = 0.58$) ผลการประเมินคุณภาพสื่อ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31, S.D. = 0.68$) และผลการวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อ พบว่าคะแนนหลังรับชมสื่อสูงกว่าคะแนนก่อนรับชมสื่อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

คำสำคัญ: สื่อโมชันกราฟิก, สมุนไพรไทย, ภูมิคุ้มกัน

Abstract

The purposes of this project were 1) to create the production of motion graphic: 7 herbs to make immunity for body 2) to evaluate the quality of the production of motion graphic: 7 herbs to make immunity for body by experts 3) to measure of knowledge before and after watching the production of motion graphic: 7 herbs to make immunity for body. The sample group is the 100 members of the Baan Samunprai Thai on Facebook group, using accidental sampling. The methodology was conducted by evaluating the content quality by 3 experts before the media production, then create the media, and evaluate the media quality by 3 experts. The results found that the content quality was good level ($\bar{X} = 4.48, S.D. = 0.58$). The results of multimedia quality were good level ($\bar{X} = 4.31, S.D. = 0.68$), and the results of knowledge measurement found that the score after watching the media was higher than the score before watching the media at significant .01 level.

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

² นายวิยวัฒน์ สายทும்

³ นายกฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย

⁴ นายวิทวัส ชุติสิริยานนท์

* นายวิยวัฒน์ สายทும், E-mail: waiyawat.sai@kmutt.ac.th



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

ปัจจุบันได้เกิดสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคระบาดโควิด 19 ขึ้นทั่วโลกทำให้มีประชากรทั่วโลกติดเชื้อเป็นจำนวนมากด้วยเหตุนี้เองทำให้ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกต่างเร่งทำการศึกษา ค้นคว้า และวิจัย เพื่อหาทางบรรเทาและรักษาโรคระบาดนี้ สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ทั่วโลกมียอดผู้ติดเชื้อโควิด-19 สะสมพุ่งสูงกว่า 229 ล้านรายทั่วโลก หลังการแพร่ระบาดผ่านมานานกว่า 1 ปี 8 เดือนแล้ว ยอดผู้เสียชีวิตสูงกว่า 4.7 ล้านราย อัตราเสียชีวิตอยู่ที่ราว 2.1% รักษาหายแล้วราว 90% ของผู้ติดเชื้อทั้งหมด ขณะนี้มีประเทศที่พบผู้ติดเชื้อแล้ว 188 จาก 193 ประเทศทั่วโลก โดยประเทศที่ยังไม่พบผู้ติดเชื้อรายแรกอย่างเป็นทางการได้แก่ เกาหลีเหนือ เดิรักรเมนีสถาน ตองกา ตูวาลูและนาอูรู และสถานการณ์ โควิดในประเทศไทยในวันที่ 19 กันยายน 2564 มีผู้ติดเชื้อรายใหม่ 14,109 คน มียอดผู้ป่วยสะสมล่าสุดอยู่ที่ 1,462,901 คน พบผู้เสียชีวิตใหม่ 122 ราย ทำให้ยอดผู้เสียชีวิตสะสมทั่วประเทศ อยู่ที่ 15,246 ราย ผู้ป่วยรักษาหายแล้วมีทั้งหมด 13,280 คน รวมยอดผู้ป่วยรักษาหายแล้วทั้งสิ้น 1,317,527 คน ยังเหลือรักษาตัวในโรงพยาบาล 130,138 คน ซึ่งในปัจจุบันโรคระบาดยังไม่มียูวิธีป้องกันและรักษาให้หายขาดได้ ทำให้ผู้คนได้เริ่มศึกษาวิธีเสริมสร้างภูมิคุ้มกันของร่างกายด้วยสารสกัดและสมุนไพรที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ปัจจุบันวิธีการแพทย์แผนปัจจุบันไม่สามารถแก้ไขปัญหาสุขภาพได้ทั้งหมดและใช้เพื่อรักษาโรคมามากกว่าการป้องกันโรคอีกทั้งยังมีต้นทุนค่าใช้จ่ายที่สูง การสร้างภูมิคุ้มกันด้วยสมุนไพรไทยตามภูมิปัญญาของไทยจึงได้รับความนิยมควบคู่ไปกับการแพทย์แผนปัจจุบัน

สมุนไพรเป็นผลผลิตจากธรรมชาติที่มนุษย์รู้จักนำมาใช้เป็นประโยชน์ เพื่อการรักษาโรคภัยไข้เจ็บตั้งแต่อดีตกาลสามารถรักษาโรคบางชนิดได้โดยไม่ต้องใช้ยาแผนปัจจุบัน สมุนไพรนั้นสามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่นเพราะส่วนใหญ่ได้จากพืชซึ่งมีอยู่ทั่วไปทั้งในเมืองและชนบทใช้เป็นยาบำรุงรักษาให้ร่างกายมีสุขภาพแข็งแรงใช้ปรุงแต่ง กลิ่น สี รส ของอาหาร เป็นการอนุรักษ์มรดกไทยให้ประชาชนในแต่ละท้องถิ่น รู้จักช่วยตนเองในการนำพืชสมุนไพรในท้องถิ่นของตนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามแบบแผนโบราณของไทยและในปัจจุบันยังมีสื่อโมชันกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสมุนไพรน้อยทำให้ผู้ศึกษาต้องการที่จะผลิตสื่อโมชันกราฟิกที่เกี่ยวกับสมุนไพรขึ้นมา

สื่อมัลติมีเดียมีมากมายหลากหลายไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์ สื่อออนไลน์หรือสื่อมัลติมีเดียรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวและหนึ่งในรูปแบบสื่อมัลติมีเดียที่เป็นที่นิยมในการนำมาเผยแพร่หรือให้ความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็คือสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งโมชันกราฟิกเกิดจากการผสมคำ 2 คำ คือ โมชัน ที่หมายถึงการเคลื่อนไหว และคำว่ากราฟิกที่หมายถึงศิลปะแขนงหนึ่งซึ่งใช้สื่อความหมายด้วยเส้น สัญลักษณ์ รูปร่าง ภาพถ่าย ฯลฯ เพื่อให้สามารถสื่อความหมายข้อมูลได้ถูกต้องตามที่ผู้สื่อสารต้องการ สื่อโมชันกราฟิกเป็นเครื่องมือในการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่ประกอบด้วยภาพกราฟิกที่สามารถเคลื่อนไหวได้ โดยเป็นการนำข้อมูลที่มีความซับซ้อนมาจัดทำให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้นโดยใช้ภาพกราฟิกที่สวยงามเป็นตัวช่วย ทำให้ผู้สื่อสารสามารถสื่อสารให้ผู้รับมีการรับรู้และเข้าใจได้ดีกว่าสื่อภาพนิ่ง สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการทำความเข้าใจข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว

จากที่มาและความสำคัญดังกล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของสมุนไพรไทยที่มีอยู่ตามพื้นบ้านของประเทศไทยทำให้มีความสนใจที่จะผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง เพื่อเป็นแนวทางอีกแนวทางหนึ่งในการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมุนไพรไทยเพื่อช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันของร่างกายให้อยู่รอดจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคระบาดร้ายแรงนี้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2.2 เพื่อศึกษาคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

2.3 เพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 ความหมายของสมุนไพรไทย

โซคอนันต์ และกลุ่มสมุนไพรแผนไทย ได้กล่าวว่า พืชทุกชนิดรอบตัวเราสามารถใช้อย่างเป็นทั้งยาบำรุง และ ยารักษาโรคเชื่อว่าต้นพืชต่าง ๆ ทุกชนิด ต่างก็เป็นพืชที่มี สารที่เป็นตัวยาดด้วยกันทั้งสิ้น เพียงแต่ว่าพืชชนิดไหนจะมีคุณค่าทางยามากน้อยยกกว่ากันเท่านั้น สรุปแล้ว พืชสมุนไพร หมายถึง “พืชที่ใช้ทำเป็นเครื่องยา”

ยุวดี จอมพิทักษ์ ได้กล่าวว่า " พืชสมุนไพร " โดยทั่วไปนั้น แบ่งออกเป็น 5 ส่วนสำคัญด้วยกัน คือ 1) ราก 2) ลำต้น 3) ใบ 4) ดอก 5) ผล " พืชสมุนไพร " เหล่านี้มีลักษณะลำต้น ยอด ใบ ดอก ที่แตกต่างกันไปตามสายพันธุ์ แต่ส่วนต่าง ๆ ก็ทำหน้าที่เช่นเดียวกัน เช่น รากก็ทำหน้าที่ดูดอาหารมาเลี้ยงลำต้น กิ่งก้านและใบกับส่วนต่าง ๆ นั้นเองใบก็ทำหน้าที่ปรุงอาหาร ดูดออกซิเจนคายคาร์บอนไดออกไซด์ออกมา ดอก ผล เมล็ด ก็ทำหน้าที่สืบพันธุ์กันต่อไป เพื่อให้พืชพันธุ์นี้แพร่กระจายออกไปเรื่อย ๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

3.2 สมุนไพรไทย 7 ชนิดเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงท่ามกลางสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19

สมุนไพรไทยที่ช่วยสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายเพื่อบรรเทาโรคระบาดไวรัสโควิด-19 มี 7 ประเภทดังต่อไปนี้

3.2.1 ฟ้าทะลายโจร ชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Andrographis paniculata* (Burm. f.) Nees. การใช้เพื่อรักษาหรือบรรเทาโรคอื่น หรือใช้บำรุงร่างกาย ควรต้มน้ำดื่มหรือรับประทาน 1-3 กรัม หลังอาหาร 1-7 วัน และควรเว้นระยะการกิน 3-4 วัน เพื่อลดผลที่อาจเกิดจากการสะสมของสารหรือได้รับสารในปริมาณมากในร่างกาย

3.2.2 ขิง ชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Zingiber officinale* Rosc. ขับลม แก้ท้องอืดท้องเฟ้อ ป้องกัน และบรรเทาอาการคลื่นไส้อาเจียนเหตุเมารถเมาเรือ และหลังผ่าตัด ตำราสรรพคุณยาไทยว่าขิงมีรสเผ็ดร้อน หวานสรรพคุณขับลม แก้ท้องอืด จุกเสียด แน่นเฟ้อ คลื่นไส้อาเจียน แก้อบไอ ขับเสมหะ แก้บิด เจริญ ข้อมูลจากการศึกษาทางคลินิกพบว่าขิงผงมีสรรพคุณในการป้องกันและบรรเทาอาการคลื่นไส้ และอาเจียนเหตุเมารถเมาเรือ ป้องกันและบรรเทาอาการคลื่นไส้อาเจียนในผู้ป่วยหลังการ ผ่าตัด บรรเทาอาการคลื่นไส้อาเจียนเหตุ ตั้งครรภ์ บรรเทาอาการคลื่นไส้อาเจียนในผู้ป่วย ที่ได้รับเคมีบำบัดได้เฉพาะในช่วงท้ายของการบำบัด

3.2.3 กระเทียม ชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Allium sativum* L. กระเทียมสดสามารถยับยั้งการเจริญเติบโตของเชื้อแบคทีเรียและเชื้อรา มีฤทธิ์ในการขับพยาธิ ลดปริมาณไขมันในเลือดลดความดันโลหิตสูง ด้านการจับตัวของเกล็ดเลือดสลายไฟบริน (Fibrin) ลดน้ำตาลในเลือด ยับยั้งเซลล์มะเร็ง ข้อมูลจากการศึกษาวิจัยในคนพบว่า กระเทียมและผลิตภัณฑ์จากกระเทียมมีฤทธิ์ลดการจับตัวของเกล็ดเลือด เพิ่มความสามารถในการสลายไฟบริน มีฤทธิ์อ่อน ๆ ในการลดไขมันในเลือดและลดความดันโลหิต ช่วยลดการเกิดออกซิเดชันของไลโปโปรตีนจึงอาจช่วยลดความเสี่ยงของการเกิดไขมันอุดตันในหลอดเลือด ดังนั้น จึงมีการใช้กระเทียมเป็นผลิตภัณฑ์เสริมอาหารเพื่อช่วยบรรเทาภาวะไขมันในเลือดสูง ป้องกันโรคหลอดเลือดแดงแข็งตัว และช่วยลดความดันโลหิตในผู้ป่วยที่ความดันโลหิตสูงเล็กน้อย (Mild Hypertension)

3.2.4 กระชาย ชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Boesenbergia rotunda* (L.) Mansf. ตำราสรรพคุณยาไทยว่า กระชายมีรสเผ็ดร้อนขม แก้ปวดมวนในท้อง แก้ช้ำ แก้ท้องอืดท้องเฟ้อ บำรุงกำลัง บำรุงกำหนด เป็นต้น ข้อมูลจากการศึกษาทางฟิสิกส์



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พบว่าสารสกัดกระชายแสดงฤทธิ์ต้านแบคทีเรีย และเชื้อราบางชนิด สารโสมทอกซีเฟลโวนแสดงฤทธิ์ต้านการอักเสบและฤทธิ์ลดไข้

3.2.5 มะขามป้อม ชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Phyllanthus emblica* L. ตำราสรรพคุณยาไทยว่ามะขามป้อมมีรสเปรี้ยว ผาดขม แก้ไข้เจือลม แก้ไอ แก้เสมหะ แก้บิด แก้ ท้องเสีย ช่วยย่อยอาหาร จัดเป็นเครื่องยาสมุนไพร ชนิดหนึ่งในพิกัดตรีผลา ข้อมูลจากการศึกษาวิจัยพรีคลินิกพบว่า มะขามป้อมมีฤทธิ์แก้ไอ ต้านออกซิเดชัน ลด ไขมันและคอเลสเตอรอล ต้านเชื้อแบคทีเรีย รักษาแผลเปื่อยกระเพาะอาหารต้านมะเร็ง ป้องกันตับ จากสารพิษ ป้องกันพิษจากการฉายรังสี

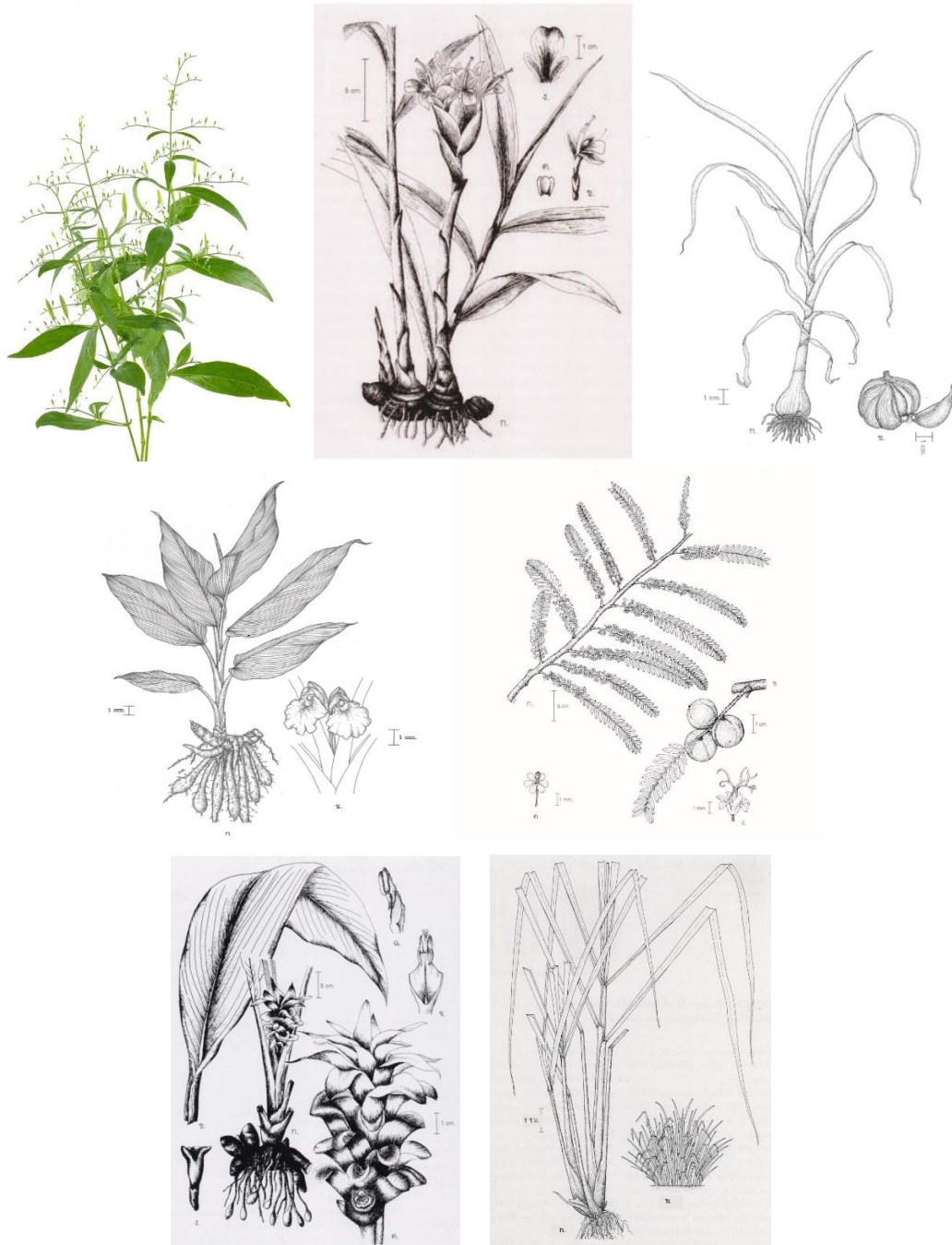
3.2.6 ขมิ้นชัน ชื่อวิทยาศาสตร์ว่า *Curcuma longa* L. แก้จุกเสียด แน่นท้อง อาหารไม่ ย่อย ตรายาสรรพคุณยาไทยว่าขมิ้นชัน มีรสเผ็ดร้อน บำรุงธาตุ ฟอกโลหิต แก้พิษโลหิตแลลม แก้เสมหะ แก้ไข้ทั้งปวง แก้ผดผื่นคัน แก้โรคผิวหนัง แก้บาดแผลและทำให้อาการฟกชวมยุบลง ข้อมูลจากการศึกษาวิจัยพรีคลินิกพบว่าขมิ้นชันมีฤทธิ์ลดคอเลสเตอรอลในเลือด ลดการบีบตัวของลำไส้ ต้านฮีستามีน ต้านเชื้อแบคทีเรีย ต้านเชื้อรา ยับยั้งการเป็นพิษต่อตับ ต้าน มะเร็ง ขับน้ำดี ใช้ภายนอก รักษาบาดแผล

3.2.7 ตะไคร้ ชื่อ วิทยาศาสตร์ว่า *Cymbopogon citratus* (DC.) Stapf ตำราสรรพคุณยาไทยว่า ตะไคร้มีกลิ่นหอม รส ปรา่แก้ควา และแก้เบื่ออาหาร บำรุงไฟธาตุให้เจริญ แก้โรคทางปัสสาวะ ขับลมในลำไส้ เจริญอาหาร ข้อมูลจากการศึกษาวิจัยพรีคลินิกพบว่า ตะไคร้ มีฤทธิ์ขับปัสสาวะอ่อน ๆ ในหนู และไม่มีฤทธิ์ขับ ปัสสาวะในสุนัข ลดความดันโลหิต ต้านอนุมูลเสรี กระตุ้นภูมิคุ้มกัน ต้านการเกิดมะเร็ง ต้านการก่อกลายพันธุ์ ต้านแบคทีเรียและรา ข้อมูลจากการศึกษาวิจัยในคนพบว่า น้ำมัน ตะไคร้สามารถลดคอเลสเตอรอลได้ในผู้ป่วย บาง รายที่มีคอเลสเตอรอลในเลือดสูง แต่ชาขิงตะไคร้ ไม่มีผลต่อระดับไขมันในเลือด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 1 สมุนไพรทั้ง 7 ชนิด ได้แก่ ฟ้าทะลายโจร ชิง กระเทียม กระชาย มะขามป้อม ขมิ้นชัน และตะไคร้

3.3 โรคระบาดโควิด-19

3.3.1 ความหมายของโรคระบาดโควิด-19 [22]

โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือโรคโควิด-19 (COVID-19) เป็นโรคอุบัติใหม่ที่เกิดจากการติดเชื้อ SARS-CoV-2 (Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2) องค์การอนามัยโลกได้ประกาศใช้ชื่อโรคอย่างเป็นทางการว่า Corona 2019 หรือ COVID-19 ในวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2563 พบผู้ป่วยรายแรกที่เมืองหวู่ฮั่น (Wuhan) มณฑลหูเป่ย์ (Hubei)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ประเทศจีน ในวันที่ 2 ธันวาคม 2562 (Rothan & Byrareddy, 2020; Zhou et al., 2020) ในประเทศไทยพบผู้ติดเชื้อครั้งแรกกลางเดือนมกราคม 2563

3.3.2 ลักษณะของโรคระบาดโควิด-19

โรคโควิด-19 เกิดจากการติดเชื้อ SARS-CoV-2 มีเปลือกหุ้ม (Envelope) รูปร่างกลมหรือมีหลายแบบมีขนาด 80-120 nm Diameter มีกลุ่มคาร์โบไฮเดรตเป็นปุ่ม ๆ ยื่นออกไปจากตัวอนุภาคไวรัส มองผ่านกล้องจุลทรรศน์จะเห็นลักษณะเหมือนมงกุฏ ระยะฟักตัว 2-14 วัน มีชีวิตอยู่ในพื้นผิวโลหะ แก้ว ไม้ พลาสติก 4-5 วันในอุณหภูมิห้อง และอยู่ได้ 28 วัน ในอุณหภูมิ 4 องศา ในอุณหภูมิมากกว่า 30 องศา อายุจะสั้นลง (กรมควบคุมโรค, 2563; กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์, 2564) เชื้อโควิด-19 ที่พบในประเทศไทย มีหลายสายพันธุ์ แต่ที่นำกังวลมี 4 สายพันธุ์ ได้แก่ สายพันธุ์อัลฟา (อังกฤษ) เบตา (แอฟริกาใต้) เดลตา (อินเดีย) และบราซิล โดยทั้งสี่สายพันธุ์เป็นเชื้อกลายพันธุ์ที่นำเข้ามาจากประเทศอื่น สามารถแพร่กระจายได้ง่ายกว่าสายพันธุ์เดิม และมีความรุนแรงมากกว่า

3.4 สื่อโมชันกราฟิก

โมชันกราฟิก ถ้าแยกออกเป็นสองคำจะได้คำว่า โมชัน (Motion) ซึ่งแปลว่า การเคลื่อนไหว และ กราฟิก (Graphic) ซึ่งก็คือ ศิลปะแขนงหนึ่งสื่อความหมายด้วยการใช้เส้น เช่น แผนภูมิ แผนภาพ การ์ตูน ดังนั้น โมชันกราฟิก (Motion Graphic) ก็คือ การสร้างภาพด้วยกราฟิกให้มีการเคลื่อนไหวได้ในหลากหลายมิติ ซึ่งต่างกับ แอนิเมชัน (Animation) ตรงที่ไม่มิตัวละครเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือมีบทพูด และการตัดฉากสลับเหมือนภาพยนตร์ แต่จะเป็นการสร้างการเคลื่อนไหวให้กับกราฟิก (Graphic) แทน และใช้การพากย์เสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเรื่องราวที่มีข้อมูลเยอะ เข้าใจยาก ให้ออกมาในรูปแบบที่สนุกและเข้าใจง่ายมากขึ้น

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง ได้กล่าวไว้ว่าในการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ อาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในเนื้อหา ดังนั้นจึงควรใช้สื่อเพื่อดึงดูดความสนใจในการเรียนให้มากขึ้น อย่างเช่นสื่อโมชันกราฟิก (Motion Graphic) เพื่อใช้ในการจำลองสถานการณ์สร้างรูปแบบซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นความเป็นมาของเนื้อหาอย่างเป็นรูปธรรม และมีความสนใจเนื้อหา และเข้าใจเนื้อหาชัดเจนมากยิ่งขึ้น และจะส่งผลทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้น ซึ่งสื่อโมชันกราฟิกได้เข้ามามีบทบาทในการนำองค์ความรู้มาเผยแพร่ต่อสาธารณชน เนื่องจากมีความทันสมัยและสีสันสวยงาม โมชันกราฟิก หรือกราฟิกเคลื่อนไหว ความหมายอย่างเป็นทางการคือ งานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้ โดยการนำเอาภาพมาจัดเรียงต่อกัน กล่าวคือ การทำให้ภาพวาด 2 มิติ สามารถเคลื่อนไหวได้ นั่นเอง

3.5 สมุนไพรไทย 7 ชนิดเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันร่างกาย และการสร้างงานสื่อโมชันกราฟิก

สมุนไพรไทย 7 ชนิดเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันร่างกาย มีความน่าสนใจในการนำมาใช้เพื่อปกป้องร่างกายให้พ้นอันตรายจากการติดเชื้อไวรัสโควิด-19 แต่ในปัจจุบันสมุนไพรไทยได้ห่างหายไปจากสังคมไทยเนื่องจากความก้าวหน้าทางการแพทย์ที่มีทางเลือกสำหรับการรักษามากขึ้นโดยส่วนใหญ่เป็นแนวทางการรักษาจากแพทย์สมัยใหม่ที่มีการใช้ยาจากสารเคมีมากขึ้น จนคนทั่วไปอาจจะลืมไปว่า ประเทศไทยได้มีการรักษาที่ถูกกว่าเป็นธรรมชาติมากกว่าซึ่งเป็นการใช้ส่วนต่าง ๆ ของพืชซึ่งสามารถปลูกและหาได้ภายในประเทศไทย ดังนั้นการสร้างสื่อเพื่อทำการเผยแพร่ให้ประชาชนชาวไทยให้ตระหนักและหันมาสนใจสมุนไพรมากขึ้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเลือกใช้สื่อที่สามารถเข้าถึงได้ทุกคนทุกวัย เป็นสื่อที่น่าสนใจและใช้งานได้ไม่ยากจนเกินไป

จุฬาลิ มณีเลิศ [26] ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องการพัฒนาสื่อการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง สมุนไพรเพื่อสุขภาพ โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในเทศบาลเมืองเมืองแกนพัฒนา อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อพัฒนาสื่อการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องสมุนไพรเพื่อสุขภาพ โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนและเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการใช้สื่อ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ ผลการประเมินสื่อการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง สมุนไพรเพื่อสุขภาพจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า สื่อการสอนที่ได้พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52.50 บทเรียนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ เท่ากับ 81.52/81.54 การทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าค่าเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนเท่ากับ 8.71 และ 24.46 ตามลำดับ โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจกลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานสื่อการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จึงเห็นได้ว่าการนำเอาสื่อโมชันกราฟิกมาผสมผสานกับการนำเสนอสื่อเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายนั้นเป็นการเลือกที่มีแนวโน้มจะทำให้ผู้รับสารมีความเข้าใจและสนใจเนื้อหาภายในสื่อมากขึ้น อาจจะสามารถกล่าวได้ว่า การสร้างงานสื่อโมชันกราฟิก สมุนไพรไทย 7 ชนิดเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันร่างกาย จะมีส่วนสำคัญในการช่วยเสริมสร้างความโดดเด่นให้เกิดความน่าสนใจให้เกิดความตระหนัก เพิ่มศักยภาพในการรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาวิจัย มีประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้:-

4.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่เป็นสมาชิกในกลุ่มเฟซบุ๊กบ้านสมุนไพรไทย ซึ่งมีจำนวนสมาชิกประมาณ 110,000 คน

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่เป็นสมาชิกในกลุ่มเฟซบุ๊กบ้านสมุนไพรไทย จำนวน 100 คน ซึ่งใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างของทาโร่ ยามาเน่ โดยใช้การสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

4.2 วิธีการสร้าง การผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

ในการสร้างการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงสามารถแบ่งขั้นตอนการสร้างสื่อออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้:-

4.2.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการ คณะผู้ดำเนินโครงการจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ขึ้น เพื่อให้สามารถกำหนดได้ว่าจะต้องสร้างสรรค์เรื่องราวอย่างไร ซึ่งวัตถุประสงค์ของโครงการมี 3 ข้อ คือเพื่อพัฒนาสื่อการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง เพื่อประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ และความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อ และเพื่อสืบสานการนำสมุนไพรไทยมาใช้ให้เกิดประโยชน์อันเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายแบบพื้นบ้านให้คงอยู่และมีความน่าสนใจ

2. รวบรวมและวิเคราะห์เนื้อหา ในการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงให้ได้ประสิทธิภาพต่อผู้ชม สิ่งสำคัญที่ทางผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นว่าต้องมีข้อมูลที่ถูกต้องและครบถ้วน จึงได้เกิดการค้นหาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา 7 สมุนไพรไทยสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยได้รวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต การค้นคว้าข้อมูลจากทฤษฎีสัมพันธ์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาทำสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

3. เขียนบท จากที่ได้ทำการค้นหาและเก็บรวบรวมข้อมูลมาทำการวิเคราะห์และคัดกรองใจความสำคัญเพื่อจัดวางรูปแบบในการนำเสนอ โดยในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4. ออกแบบสตอรี่บอร์ด ออกแบบสตอรี่บอร์ดจากบทบรรยายที่ได้ทำการเรียบเรียงเอาไว้

5. เตรียมภาพกราฟิก จัดเตรียมภาพกราฟิกที่จะใช้ภายในสื่อโมชันกราฟิก

4.2.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

ขั้นการผลิตของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง มีกระบวนการดังนี้

1. ทำการอัดเสียงพากย์และจัดเตรียมเสียงเอฟเฟกต์เพื่อมาใช้ประกอบสื่อโมชันกราฟิก

2. นำกราฟิกที่เสร็จแล้วมาทำการจัดองค์ประกอบในโปรแกรม Adobe After Effects

3. นำกราฟิกที่ออกแบบเรียบร้อยแล้วมาทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับเสียง พากย์และเสียงเอฟเฟกต์

โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

4.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post - Production)

ขั้นหลังจากผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง มีกระบวนการดังนี้

1. นำภาพเคลื่อนไหวที่ออกแบบทั้งหมดมาทำการตัดต่อรวมกัน โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro

2. ทำการใส่เสียงเพลงประกอบพื้นหลังโดยเลือกเสียงดนตรีที่เหมาะสมกับตัวงานของสื่อ

3. ตรวจสอบความถูกต้องของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ร่างกายให้แข็งแรง

4.3 การดำเนินการเก็บข้อมูล

ผู้ดำเนินโครงการได้กำหนดวิธีการเก็บข้อมูล ดังนี้-

4.3.1 การประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงโดย

ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทั้งหมด 3 ท่าน ซึ่งจะต้องมีคุณสมบัติ ได้แก่ เป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีทางการแพทย์และสาขาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการเก็บข้อมูลคุณภาพด้านเนื้อหา มีดังนี้

4.3.1.1 รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยรวบรวมเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาที่ใช้ในการจัดทำสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงตามขอบเขตของเนื้อหา เป็นลักษณะรูปเล่มรายงาน เพื่อให้ง่ายต่อการนำเสนอเนื้อหาให้ผู้เชี่ยวชาญ และจัดเตรียมแบบประเมินคุณภาพเนื้อหาสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4.3.1.2 อธิบายรายละเอียดของโครงการ เมื่อจัดเตรียมเนื้อหาและแบบประเมินคุณภาพเนื้อหาเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญ เพื่อมาประเมินผลหาคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน และทำการอธิบายรายละเอียดของโครงการ และนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ 7 สมุนไพรไทย ตามขอบเขตของเนื้อหา เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทราบถึงลักษณะของโครงการ

4.3.1.3 ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพเนื้อหา หลังจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาได้รับทราบข้อมูลโครงการ และเนื้อหาเกี่ยวกับ 7 สมุนไพรไทย ตามขอบเขตของเนื้อหาแล้ว ผู้วิจัยจึงให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

4.3.1.4 เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ รายการประเมิน และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม โดยผู้เชี่ยวชาญทำการบันทึกข้อมูลลงในแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

4.3.1.5 วิเคราะห์ผลข้อมูล หลังจากผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลไปวิเคราะห์ผลต่อไป



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.3.2 การประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินคุณภาพสื่อ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ มีทั้งหมด 3 ท่าน ซึ่งจะต้องมีคุณสมบัติ ได้แก่ เป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีทางด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ และสาขาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยการเก็บข้อมูลคุณภาพสื่อมีดังนี้

4.3.2.1 จัดเตรียมเอกสารและอุปกรณ์สำหรับนำเสนอสื่อ ผู้วิจัยรวบรวมเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาที่ใช้ในการจัดทำสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง ตามขอบเขตของเนื้อหา เป็นลักษณะรูปเล่มรายงาน เพื่อให้ง่ายต่อการนำเสนอเนื้อหาให้ผู้เชี่ยวชาญ จัดเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง และแบบประเมินคุณภาพด้านคุณภาพสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4.3.2.2 อธิบายรายละเอียดของการนำเสนอสื่อ เมื่อจัดเตรียมเอกสาร อุปกรณ์สำหรับนำเสนอสื่อ และแบบประเมินคุณภาพด้านคุณภาพสื่อเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการอธิบายรายละเอียดของโครงการ และนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ 7 สมุนไพรไทยตามขอบเขตของเนื้อหา เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทราบถึงลักษณะของโครงการ

4.3.2.3 นำเสนอสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง หลังจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อรับทราบข้อมูลโครงการ และเนื้อหาเกี่ยวกับ 7 สมุนไพรไทย ตามขอบเขตของเนื้อหาแล้ว ผู้วิจัยจึงนำเสนอสื่อให้กับผู้เชี่ยวชาญ

4.3.2.4 ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านคุณภาพสื่อ เมื่อผู้เชี่ยวชาญรับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงแล้วผู้ศึกษาจึงให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินคุณภาพสื่อ

4.3.2.5 เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เชี่ยวชาญ รายการประเมินและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมโดยผู้เชี่ยวชาญทำการบันทึกข้อมูลลงในแบบประเมินคุณภาพสื่อ

4.3.2.6 วิเคราะห์ผลข้อมูล หลังจากผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลไปวิเคราะห์ผลต่อไป

4.3.3 การวัดความรู้ความเข้าใจที่มีต่อเนื้อหาในสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงโดยกลุ่มตัวอย่าง

การผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงการรับรู้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง จึงมีการเก็บข้อมูลก่อนรับชมสื่อและหลังรับชมสื่อจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำคะแนนก่อนและหลังรับชมสื่อมาเปรียบเทียบกัน เพื่อศึกษาถึงผลสัมฤทธิ์หลังจากกลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อ โดยวิธีการเก็บข้อมูลมีดังนี้

4.3.3.1 จัดเตรียมเอกสารและอุปกรณ์สำหรับนำเสนอสื่อ ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงและแบบวัดความรู้ความเข้าใจสำหรับกลุ่มตัวอย่าง

4.3.3.2 อธิบายรายละเอียดของการนำเสนอสื่อ เมื่อจัดเตรียมเอกสาร อุปกรณ์สำหรับนำเสนอสื่อ และแบบวัดความรู้ความเข้าใจเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงให้กับกลุ่มตัวอย่าง

4.3.3.3 กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อ เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงแล้ว ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.3.3.4 นำเสนอสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้ทำแบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อแล้ว ผู้วิจัยจึงนำเสนอสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงให้กับกลุ่มตัวอย่างรับชม

4.3.3.5 กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความรู้ความเข้าใจหลังรับชมสื่อ เมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรงแล้วผู้วิจัยจึงนำแบบวัดความรู้ความเข้าใจให้กลุ่มตัวอย่างทำอีกครั้ง โดยแบบวัดความรู้ความเข้าใจหลังรับชมสื่อ จะเป็นแบบวัดความรู้ความเข้าใจคนละชุดกับแบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนรับชมสื่อ แต่เป็นแบบวัดความรู้ความเข้าใจที่มีประเด็นข้อคำถามเดียวกัน

4.3.3.6 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยทำการเก็บคะแนนก่อนรับชมสื่อและหลังรับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง เป็นรายบุคคล เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลต่อไป

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ดำเนินโครงการ ได้กำหนดการวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้-

4.4.1 การวิเคราะห์หาคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีวิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพเนื้อหา และคุณภาพสื่อ โดยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละส่วนมีดังนี้

4.4.1.1 การวิเคราะห์หาคุณภาพเนื้อหา

1. นำค่าของระดับการประเมินที่ได้จากการประเมินคุณภาพเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญเนื้อหา มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็นรายข้อ จากนั้นจึงหาค่าเฉลี่ยรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. นำค่าเฉลี่ยที่ได้มาทำการประเมินกับเกณฑ์วัดผล โดยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's Scale) ซึ่งเป็นข้อคำถามที่แสดงเจตคติหรือความรู้สึกต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด แบ่งออกเป็น 5 ระดับ โดยสถิติที่ใช้ในการ ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้

4.51-5.00	หมายถึง	คุณภาพเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก
3.51-4.50	หมายถึง	คุณภาพเนื้อหาอยู่ในระดับดี
2.51-3.50	หมายถึง	คุณภาพเนื้อหาอยู่ในระดับปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	คุณภาพเนื้อหาอยู่ในระดับพอใช้
1.00-1.50	หมายถึง	คุณภาพเนื้อหาอยู่ในระดับควรปรับปรุง

3. นำค่าเฉลี่ยรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มาวิเคราะห์หาคุณภาพโดยเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้

4. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตาราง และสรุปข้อมูลบรรยายได้ตารางรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.1.2 การวิเคราะห์หาคุณภาพสื่อ

1. นำค่าของระดับการประเมินที่ได้จากการประเมินคุณภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญสื่อ มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็นรายข้อ จากนั้นจึงหาค่าเฉลี่ยรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. นำค่าเฉลี่ยที่ได้มาทำการประเมินกับเกณฑ์วัดผล โดยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's Scale) ซึ่งเป็นข้อคำถามที่แสดงเจตคติหรือความรู้สึกต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด แบ่ง



การประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ออกเป็น 5 ระดับ โดยสถิติที่ใช้ในการ ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินระดับเท่ากับคุณภาพของเนื้อหา

3. นำค่าเฉลี่ยรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มาวิเคราะห์หาคุณภาพโดยเทียบกับเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้

4. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตาราง และสรุปข้อมูลบรรยายใต้ตารางรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.4.2 การวิเคราะห์ความรู้ความเข้าใจที่มีต่อเนื้อหาในสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยกลุ่มตัวอย่าง

1. นำคะแนนก่อนรับชมสื่อและหลังรับชมสื่อเป็นรายบุคคล มารวบรวม และหาค่าผลสัมฤทธิ์ทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

2. นำคะแนนของการรับชมสื่อของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนรับชมสื่อและหลังรับชมสื่อมาเปรียบเทียบกัน

3. นำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตาราง และสรุปข้อมูลบรรยายใต้ตารางรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.5 สถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่นำไปใช้ในการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง คือ การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ก่อนจะนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนนที่ตั้งขึ้นมา และการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น (กัญญาวีร์ ชายเรียน, 2553)

5. ผลการศึกษา

5.1 ผลการสร้างสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

การดำเนินการศึกษาโครงการในครั้งนี้ เริ่มศึกษาตั้งแต่การเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ไปจนถึงการศึกษาเทคนิคที่ช่วยสร้างสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง ได้แก่ การออกแบบ การเรียบเรียงเนื้อหา วิธีการตัดต่อ โดยหลังการรวบรวมข้อมูล และผ่านกระบวนการผลิต ตามขั้นตอนที่วางแผนไว้เสร็จเรียบร้อย จึงได้สื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าค้นคว้าจากทฤษฎี งานวิจัย และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกที่มีความยาวของสื่อ 6 นาที 25 วินาที ได้ผลเป็นที่น่าพอใจ โดยมีตัวอย่างการประมวลผลภาพที่ได้จากสื่อ ดังนี้



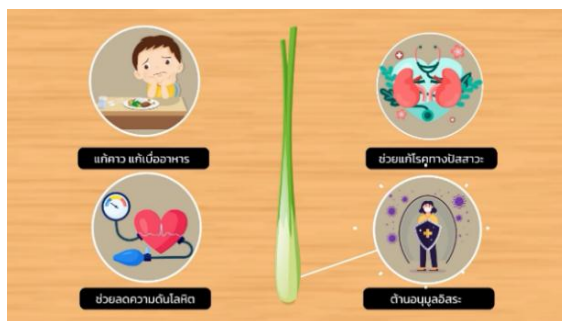


โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



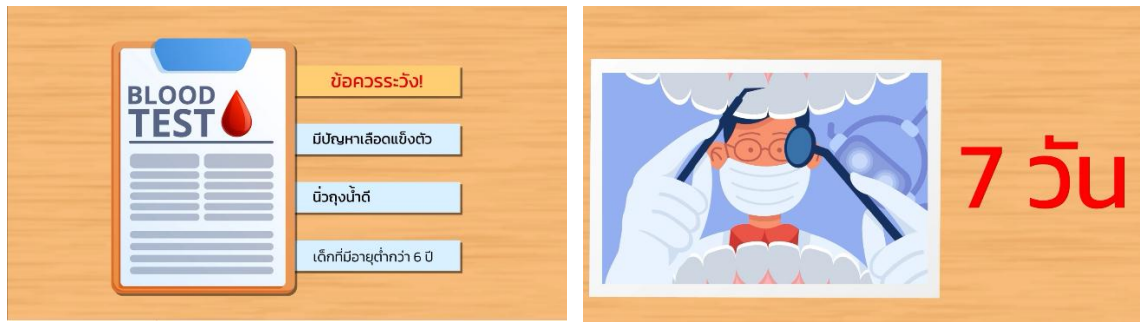
รูปที่ 2 ผลการผลิตสื่อโมชันกราฟิก ตัวอย่างภาพวาดลายเส้นสมุนไพรต่างๆ





โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 3 ภาพบางส่วนจากผลงานสื่อโมชันกราฟิก

5.2 ผลการประเมินเพื่อหาคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากเสร็จสิ้นการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง เพื่อจะได้ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ผู้จัดทำโครงการดำเนินการประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยมีผู้เชี่ยวชาญ 2 ส่วน ได้แก่ คุณภาพเนื้อหา และคุณภาพสื่อ หากพบข้อผิดพลาดในคุณภาพสื่อ หรือคุณภาพเนื้อหา จะดำเนินการนำข้อแนะนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนการนำไปให้กลุ่มตัวอย่างรับชม

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของเนื้อหาโดยเฉพาะ

เรื่องที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับคุณภาพ
คุณภาพของเนื้อหา			
ความถูกต้องของเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
ความทันสมัยของเนื้อหา	3.67	0.58	ดี
เนื้อหามีความเข้าใจง่าย	4.67	0.58	ดีมาก
การจัดลำดับของเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
ปริมาณของเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
การใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง	4.67	0.58	ดีมาก
คะแนนรวมเฉลี่ย	4.48	0.58	ดี

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับคุณภาพของสื่อด้านเนื้อหา ด้านตัวอักษร ด้านภาพประกอบ ด้านเสียง ด้านการเคลื่อนไหว

เรื่องที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับคุณภาพ
คุณภาพของสื่อด้านเนื้อหา			
เนื้อหามีความเข้าใจง่าย	4.33	0.58	ดี
การจัดลำดับของเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
ปริมาณของเนื้อหา	4.33	0.58	ดี



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เรื่องที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับคุณภาพ
ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง	4.33	0.58	ดี
คะแนนรวมเฉลี่ย	4.47	0.58	ดี
คุณภาพของสื่อด้านตัวอักษร			
รูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
ตำแหน่งการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
คะแนนรวมเฉลี่ย	4.75	0.44	ดีมาก
คุณภาพของสื่อด้านภาพประกอบ			
รูปภาพสามารถสื่อถึงเนื้อหาได้	4.67	0.58	ดีมาก
รูปภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
รูปภาพประกอบมีความน่าสนใจ	4.33	0.58	ดี
รูปภาพประกอบมีความคมชัด	4.67	0.58	ดีมาก
รูปภาพประกอบมีขนาดที่เหมาะสม	4.33	0.58	ดี
สีพื้นหลังมีความเหมาะสม	4.00	0.00	ดี
กราฟิกที่ใช้ประกอบการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
การจัดองค์ประกอบของรูปภาพมีความน่าสนใจ	4.33	0.58	ดี
คะแนนรวมเฉลี่ย	4.46	0.51	ดี
คุณภาพของสื่อด้านเสียง			
เสียงดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.67	0.58	ดี
เสียงดนตรีประกอบมีระดับความดังเหมาะสม	3.67	0.58	ดี
เสียงเอฟเฟกต์มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
เสียงเอฟเฟกต์มีระดับความดังเหมาะสม	4.00	1.00	ดี
เสียงบรรยายมีความน่าสนใจ	3.67	0.58	ดี
เสียงบรรยายมีการออกเสียงชัดเจน	3.67	1.53	ดี
เสียงบรรยายมีระดับความดังเหมาะสม	3.67	1.53	ดี
คะแนนรวมเฉลี่ย	3.81	0.91	ดี
คุณภาพของสื่อด้านการเคลื่อนไหว			
การเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ	4.00	1.00	ดี
การเคลื่อนไหวมีความต่อเนื่อง	4.33	1.15	ดี
เทคนิคการเปลี่ยนฉากมีความเหมาะสม	4.00	1.00	ดี
การใช้เทคนิคพิเศษสำหรับการเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	4.33	1.15	ดี



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เรื่องที่ประเมิน	ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับคุณภาพ
ระยะเวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
คะแนนรวมเฉลี่ย	4.27	0.98	ดี

ตารางที่ 3 ผลการวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

การรับชมสื่อ	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	SD	ค่า t	ค่า p
ก่อนรับชม	100	4.10	1.45	18.97	0.00
หลังรับชม	100	6.99	1.37		

6. สรุปผล

6.1 สรุปผลการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

จากการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง ผู้จัดทำได้ทำการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสมุนไพรไทย จากแหล่งข้อมูลที่นำเชื่อถือต่าง ๆ มากมายเพื่อนำมาผลิตสื่อโดยมีความยาว 6.25 นาที ซึ่งจะนำเสนอลักษณะของสมุนไพร สรรพคุณของสมุนไพร และข้อควรระวังของสมุนไพร โดยผู้จัดทำหวังว่าสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง จะเป็นประโยชน์ต่อไปในอนาคตสำหรับผู้สนใจหรือต้องการศึกษาเกี่ยวกับสมุนไพรหรือใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาและพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกต่อไป

6.2 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

การวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ คุณภาพเนื้อหาและคุณภาพสื่อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญคุณภาพเนื้อหา 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญคุณภาพสื่อ 3 ท่าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.2.1 สรุปผลการประเมินคุณภาพเนื้อหา 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง ผลการประเมินคุณภาพเนื้อหาจากแบบประเมินคุณภาพเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าในภาพรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 โดยหัวข้อที่อยู่ในระดับดีมาก คือ หัวข้อ ความถูกต้องของเนื้อหา เนื้อหามีความเข้าใจง่าย การจัดลำดับของเนื้อหา ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา และการใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน คือ 4.67 และ 0.58 ตามลำดับ

6.2.2 สรุปผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยผู้เชี่ยวชาญคุณภาพสื่อ ผู้เชี่ยวชาญคุณภาพสื่อ จำนวน 3 ท่าน ได้ประเมินคุณภาพสื่อ ผลการประเมินพบว่ามีความอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 โดยหัวข้อที่อยู่ในระดับดีมาก คือ หัวข้อ การจัดลำดับของเนื้อหา ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา ด้านรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม ขนาดตัวอักษรมีความเหมาะสม สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม ตำแหน่งการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม รูปภาพสามารถสื่อถึงเนื้อหาได้ รูปภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา รูปภาพประกอบมีความคมชัด กราฟิกที่ใช้ประกอบการนำเสนอมีความเหมาะสม และระยะเวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม

6.3 สรุปผลการวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยกลุ่มตัวอย่าง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผลจากการที่กลุ่มตัวอย่างได้ทำแบบวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทย เสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน มีค่าเฉลี่ยก่อนรับชมสื่อ เท่ากับ 4.10 คะแนน ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.45 และค่าเฉลี่ยหลังรับชมสื่อเท่ากับ 6.99 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.37 สรุปได้ ว่าคะแนนหลังรับชมสื่อสูงกว่าคะแนนก่อนรับชมสื่อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างเกิดความเข้าใจใน เนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น เป็นการสร้างทางเลือกในการเรียนรู้ให้เกิดความน่าสนใจและเปิดโอกาสให้เกิดการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วย ตนเอง นอกจากนี้คณะผู้จัดทำยังได้อัปโหลดสื่อไปยังโซเชียลมีเดียดังลิงค์ต่อไปนี้ <https://youtu.be/JOBPF8G4i9g>

7. อภิปรายผล

7.1 อภิปรายผลการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

ผลจากการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง พบว่า สื่อโมชันกราฟิก สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในทุกด้าน เนื่องจากผู้จัดทำโครงการได้ทำการรวบรวมข้อมูลเนื้อหาจากแหล่งอ้างอิงมากมายทั้ง หนังสือ และเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อให้ข้อมูลออกมาถูกต้องมากที่สุด นอกจากนี้ได้นำความรู้ด้านทฤษฎีและแนวคิดของ กระบวนการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกตามหลัก 3P มาใช้ดำเนินงานพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกทำให้สื่อเป็นไปตามทฤษฎีที่ศึกษาไว้ อย่างครบถ้วนสมบูรณ์มากที่สุด

7.2 อภิปรายผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง

7.2.1 อภิปรายผลการประเมินคุณภาพเนื้อหา 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง ผลการประเมิน คุณภาพเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.58 เนื่องจากผู้จัดทำ โครงการได้ทำการรวบรวมข้อมูลเนื้อหาจากแหล่งอ้างอิงมากมาย ทั้งหนังสือ บทความวิชาการ และบทความวิจัยต่าง ๆ เพื่อให้ ข้อมูลออกมาถูกต้องสมบูรณ์มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไสว หวานเสริญ และดารณี อ่อนชมจันทร์ ได้ทำการวิจัย เรื่องการศึกษาของค้ความรู้การใช้สมุนไพรรักษาโรค: กรณีหมอพื้นบ้านในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ที่มีการการใช้สมุนไพรพื้นบ้าน ในการรักษาโรคและบำรุงร่างกายเพื่อทำให้ร่างกายแข็งแรง คุณภาพของเนื้อหาที่ได้ในสื่อจึงมีความถูกต้องเข้าใจได้ง่ายตามผล การประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

7.2.2 อภิปรายผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง ผล ประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง โดยผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพด้าน เนื้อหาอยู่ในระดับดี ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานของโครงการ โดยผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหา สมุนไพร ที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง ทั้งบทความวิชาการ และบทความวิจัย ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต และเข้าไปถามปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งเนื้อหาที่น่าสนใจเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงเทคนิคในการนำเสนอเนื้อหาได้อย่าง ชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภาสวัฒน์ เนตรสุวรรณ และจิรพันธุ์ ศรีสมพันธุ์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อโมชัน กราฟิกเรื่องพื้นฐานคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับหลักสูตรฝึกอบรมของบริษัท ที สแควร์ครีเอทีฟ จำกัด. ด้านเนื้อหาตรงกับ วัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ มีความน่าสนใจ ปริมาณของเนื้อหาเหมาะสม ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา มีสวยงามน่าสนใจ เสียงเอฟเฟกต์มีความดังเหมาะสม เทคนิคพิเศษสำหรับการเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม สรุปได้ว่าสื่อมี คุณภาพสามารถนำไปใช้งานได้จริงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมุนไพรมากขึ้น

7.2.3 อภิปรายผลการวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ร่างกายให้แข็งแรง จากการวัดความรู้ความเข้าใจก่อนและหลังรับชมสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ร่างกายให้แข็งแรง โดยกลุ่มตัวอย่าง พบว่าจากคะแนนเต็ม 10 คะแนนเฉลี่ยก่อนรับชมสื่อเท่ากับ 4.10 และคะแนนเฉลี่ยหลัง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

รับชมสื่อเท่ากับ 6.99 กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนหลังรับชมสื่อมากกว่าก่อนรับชมสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เวชยันต์ ปันธรรม ที่ได้ศึกษาการผลิตสื่อโมชันกราฟิกเรื่องระบบเสียงรอบทิศทาง 7.1 ซาแนล พบว่าด้านประสิทธิภาพของสื่อ ก่อนการชมสื่อมีค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทดสอบ 4.63 คะแนนและหลังจากรับชมสื่อมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ 12.20 คะแนน และคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างรับชมสื่อมีคะแนนเฉลี่ย 12.53 คะแนน มาหาประสิทธิภาพสื่อ พบว่าสื่อโมชันกราฟิกเรื่องระบบเสียงรอบทิศทาง 7.1 ซาแนล มีประสิทธิภาพ 83.55/81.33 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และนำค่าเฉลี่ยของคะแนนไปทดสอบความแตกต่างโดยใช้ t-test dependent พบว่ามีระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 จากงานวิจัยดังกล่าว แสดงว่าสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปเผยแพร่เพื่อให้ความรู้ได้

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะจากผลวิจัย

8.1.1 สามารถนำสื่อไปใช้เผยแพร่เพื่อให้ผู้ที่รับชมได้ทราบถึงสรรพคุณของสมุนไพรและข้อควรระวังในการใช้สมุนไพรได้อย่างถูกต้อง

8.1.2 สามารถนำสื่อโมชันกราฟิก 7 สมุนไพรไทยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันร่างกายให้แข็งแรง มาเรียนรู้ และเสริมความเข้าใจด้วยตนเอง

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีข้อพิจารณาดังต่อไปนี้

8.2.1 เพิ่มชนิดสมุนไพรมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ชมได้รับข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น

8.2.2 ควรจัดองค์ประกอบของภาพให้สวยงามและเหมาะสมขึ้น

8.3.3 ควรเพิ่มเทคนิคพิเศษในการเคลื่อนไหวเพื่อทำให้สื่อมีความน่าสนใจมากขึ้น

9. เอกสารอ้างอิง

World Health Organization (2021). COVID-19 Weekly Epidemiological Update Edition 57 [Online], Available: bit.ly/3kD9Nwu [19 กันยายน 2564]

ศูนย์ปฏิบัติการภาวะฉุกเฉิน กรมควบคุมโรค (2564). 2019 ฉบับที่ 625 วันที่ 19 กันยายน 2564 [Online], Available: bit.ly/3kDaiqm [19 กันยายน 2564]

ภัทรธิดา ผลงาม. (2017). การพัฒนาตำรับยาสมุนไพรพื้นบ้านเพื่อการรักษาโรคในชุมชน. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับภาษาไทย ปีที่ 37(2) : 71-88, 2560.

โชคอนันต์ และกลุ่มสมุนไพรแผนไทย (2551). สมุนไพรไทยสำหรับงานสาธารณสุขมูลฐาน. กรุงเทพฯ : ดวงกลมพัลลภ ซึ่ง, 2551

ณัฐภณ สุเมธอติคม, อาณัติ ภูสกุล, ณัชพล บุญภิมุข และ พีรณัฐ ควรผดุงศักดิ์ (2020). การผลิตสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิจัยและนวัตกรรมสถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร. ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2563, หน้า 129 - 141.

จุฬาวลี มณีเลิศ (2560). การพัฒนาสื่อการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง สมุนไพรเพื่อสุขภาพ โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนในเทศบาลเมืองเมืองแกนพัฒนา อำเภอมะแม่ง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น, ปีที่ 11 ฉบับที่ 4 : 111-127



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

-
- DISTHAI (2017). ฟ้าทะเลลายโจร ประโยชน์ดีๆ สรรพคุณ และข้อมูลงานวิจัย [Online], Available: <https://bit.ly/3ocnBjM> [27 กันยายน 2564]
- กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก (2557). ตำราอ้างอิงยาสมุนไพรไทย: ชิง (KHING). วารสารกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. ปีที่ 12 ฉบับที่ 2 : 170-175
- กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก (2563). กระเทียม (KRA THIAM). วารสารกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 : 203-208
- กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก(2563). กระชาย (KRA CHAI). วารสารกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 : 446-450
- กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก (2558). มะขามป้อม (MAKHAM POM). วารสารกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 : 46-50
- กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก(2558). ตะไคร้ (TAKHRAI). วารสารกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 : 151-155
- นคร เสรีรักษ์ และภรณ์ ติราชภูริวิเศษ. (2555). วิจัยไม่ใช่เรื่องยาก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ไสว หวานเสริ้ง, ดารณี อ่อนชมจันทร์ (2561). การศึกษาองค์ความรู้การใช้สมุนไพรรักษาโรค: กรณีหมอพื้นบ้านในพื้นที่จังหวัดเชียงราย. วารสารกรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. ปีที่ 16 ฉบับที่ 3 : 420-435
- บริษัท ไลค์มี จำกัด, 2561, เบื้องหลังการทำ motion graphic 1 ชิ้น[Online], Available: <https://bit.ly/3kQtDER>, [27 กันยายน 2564].
- World Health Organization (2021). COVID-19 Weekly Epidemiological Update Edition 57 [Online], Available: bit.ly/3kD9Nwu [19 กันยายน 2564]



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การสร้างแบบจำลองสามมิติของสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในรูปแบบพอยต์คลาวด์โดยโฟโตแกรมเมตรี

Creating 3-D Model of Environmental Arts Based On Point Cloud by Photogrammetry

กมลนาวัน อินทนูจิตร^{1,2*} มานพ อ่อนแก้ว² และบรรจง ทองสร้าง²

Kamonnawin Inthanuchit^{1,2*} Manop Onkeaw² and Banchong Thongsang²

บทคัดย่อ

ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในโครงการเก็บข้อมูลสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การเข้าถึงฐานข้อมูลในรูปแบบออนไลน์ รวมถึงการวางแผนหลักการปรับปรุงและอนุรักษ์ บทความนี้ต้องการศึกษาและแสดงถึงความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยีอากาศยานไร้คนขับ (UVA) และภาพถ่ายดิจิทัล นำมาประยุกต์ใช้โฟโตแกรมเมตรี (Photogrammetry) เพื่อสร้างแบบจำลองสามมิติและแสดงภาพรวมของสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมเพื่อให้การติดตามและประเมินองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้พื้นที่แหล่งสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในจังหวัดสงขลาเป็นกรณีศึกษา และสร้างแบบจำลองสามมิติในรูปแบบพอยต์คลาวด์พร้อมเก็บข้อมูลกายภาพเพื่อวิเคราะห์ค่าความคลาดเคลื่อนเมื่อเทียบกับขนาดจริง พบว่าค่าความคลาดเคลื่อนของแบบจำลองสามมิติมีค่าน้อยกว่าหนึ่งเปอร์เซ็นต์ แสดงให้เห็นว่าสามารถใช้แบบจำลองสามมิติในรูปแบบพอยต์คลาวด์ในการวางแผนหลักการปรับปรุงและอนุรักษ์ความแม่นยำ

คำสำคัญ : โฟโตแกรมเมตรี, พอยต์คลาวด์, แบบจำลองสามมิติ, สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม

Abstract

Technology is currently being used in environmental data collection projects to facilitate online access to databases. This includes master planning, improvement, and conservation. This article wants to study and illustrate the possibility of using unmanned aerospace (UVA) technology and digital photography. Photogrammetry technology applies to create three-dimensional models and summarizes the fine arts environment for fast tracking and evaluation of fine arts environmental elements. Using environmental arts in Songkhla Province is a case study and 3D modeling in point cloud format, with physical data collected to analyze tolerances compared to actual sizes. This article found that the error value of the 3D model was less than one percent. The data has been shown that 3D models in point cloud format can be used to master planning, improving and conserving accuracy.

Keyword: photogrammetry, point cloud, three-dimensional model, environmental arts

¹ กรรมการหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่นประจำจังหวัดสงขลา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

*Corresponding author, e-mail: kamonnawin.in@skru.ac.th



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

แหล่งสิ่งแวดลอมศิลปกรรมนับเป็นมรดกของชาติที่มีคุณค่าจำเป็นต้องอนุรักษ์ไว้ ในขณะที่เดียวกันสิ่งแวดลอมโดยรอบแหล่งศิลปกรรมเหล่านั้นเป็นสิ่งที่จะต้องอนุรักษ์ควบคู่กันไปด้วย เพื่อจัดระเบียบให้สิ่งแวดลอมและรักษาคุณภาพของแหล่งเหล่านั้นโดยตรง เพื่อวิเคราะห์ถึงปัญหาการทำลายสิ่งแวดลอมศิลปกรรม และผลกระทบจากการพัฒนาต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ ย่อมหมายถึง จะมีการใช้ปัจจัยศิลปกรรมจำนวนมากยิ่งขึ้น จนเป็นที่น่าห่วงว่า แหล่งศิลปกรรมที่ยังมิได้ศึกษา และวางแผนการใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสมอาจถูกทำลายลงได้ในที่สุด สิ่งแวดลอมศิลปกรรมจึงประกอบด้วย ตัวศิลปกรรม และสภาพแวดลอม ที่อยู่โดยรอบและที่เกี่ยวข้อง คือ ปริณพทล รอบตัวศิลปกรรม หรือ อาณาบริเวณเมืองเก่า หรือชุมชนเมือง ที่แหล่งศิลปกรรม ดังกล่าวตั้งอยู่ (กมลนาวิณ อินทพญูจิตรและคณะ, 2562) และเป็นส่วนสำคัญของข้อมูลการประเมินคุณค่าขององค์ประกอบมรดกทางวัฒนธรรมย่านชุมชนเก่าสู่มรดกจังหวัดสงขลา (กมลนาวิณ อินทพญูจิตรและคณะ, 2564)

ในการอนุรักษ์สิ่งแวดลอมศิลปกรรม โฟโตแกรมเมตรีถูกนำไปประยุกต์ใช้หลัก ๆ ในการสำรวจรังวัดอาคารประวัติศาสตร์หรือโบราณสถานต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาคารที่ถูกจำกัดด้วยขอบเขตและการเข้าถึง ซึ่งประกอบด้วยส่วนสำคัญสองส่วนคือ การถ่ายภาพและการสร้างภาพ มาประมวลผลด้วยโปรแกรมซอฟต์แวร์ด้านโฟโตแกรมเมตรี ผลลัพธ์ที่ได้เป็นภาพสามมิติ ซึ่งจะได้ทั้งพิกัดของวัตถุ ขนาดรูปร่าง ระยะทางของอาคารหรืออาคารที่ทำการรังวัด

การติดตามและเฝ้าระวังแหล่งสิ่งแวดลอมศิลปกรรมเป็นพันธกิจที่สำคัญของหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดลอมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่น โดยทั่วไปจะอาศัยตัวบุคคลเข้าไปบันทึกข้อมูล สำรวมโดยละเอียด ใช้เวลานานและทำให้เกิดความล่าช้า โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จำนวนบุคลากร งบประมาณและความถี่ในการสำรวจ การใช้แบบจำลองสามมิติในรูปแบบพอยต์คลาวด์สามารถนำมาประยุกต์ได้ ทำให้ค่าใช้จ่ายและเวลาการสำรวจลดลงและผลที่ได้จากการสร้างแบบจำลองจากภาพถ่ายมีความคลาดเคลื่อนที่อยู่ในช่วงที่ยอมรับได้ (Rattanapongwanich S. et al., 2020) และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการเฝ้าระวังการเปลี่ยนแปลงทางภูมิทัศน์วัฒนธรรมของสิ่งแวดลอมศิลปกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเสนอความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยีอากาศยานไร้คนขับ (UVA) และภาพถ่ายดิจิทัล นำมาประยุกต์ใช้โฟโตแกรมเมตรีเพื่อสร้างแบบจำลองสามมิติและแสดงภาพรวมของสิ่งแวดลอมศิลปกรรม

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 โฟโตแกรมเมตรี

โฟโตแกรมเมตรี เป็นองค์ความรู้ซึ่งเกิดจากการผสมผสานระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ (ไพศาล สันติธรรมนนท์, 2555) เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในการวัดและการถ่ายภาพ เป็นเทคนิคในการเขียนและกำหนดภาพสามมิติของวัตถุ อาคารหรือพื้นที่ใดๆ จากภาพถ่ายสองมิติ (ชาติชาย ไวยสุระสิงห์, 2554) แต่เดิมการโฟโตแกรมเมตรี นั้น นิยมใช้ในการสร้างโดยถายจากกล้องบนเครื่องบินตามเส้นทางที่กำหนดเพื่อสร้างแบบจำลองลักษณะภูมิประเทศ (กิตติศักดิ์ ศรีกลาง, 2559) อีกแขนงหนึ่งของโฟโตแกรมเมตรีที่เป็นที่นิยมคือ โฟโตแกรมเมตรีระยะใกล้ซึ่งเป็นการสร้างแบบจำลองสามมิติของวัตถุต่าง ๆ (ณรงค์ พูนพจน์มาศ, 2550) รวมไปถึงสภาพแวดลอม เช่น ภูมิทัศน์รอบสิ่งแวดลอมศิลปกรรม เป็นต้น

3.2 ทฤษฎีการวางแผนถ่ายภาพ

การถ่ายภาพนั้นจะเป็นการทำงานในรูปแบบของการจำลองแบบหลักการฉายแสงด้วยวิธีการเชิงทัศนซึ่งหมายถึงการจำลองภาพหรือการจำลองสถานการณ์เสมือนขณะที่มีการบันทึกภาพ ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานด้านเรขาคณิตที่สามารถไป



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ใช้ประมวลผลภาพดังกล่าวได้ถูกต้องแม่นยำ อุปกรณ์ถ่ายภาพ วิธีการถ่ายภาพและการเตรียมภาพหรือการแก้ไขความบิดเบือนของภาพมีความสำคัญก่อนนำไปประมวลผล (สุภานัน รัตนพงษ์วิณิชและคณะ, 2565)

3.2.1 มุมมองประเภทภายนอกอาคาร/โบราณสถาน

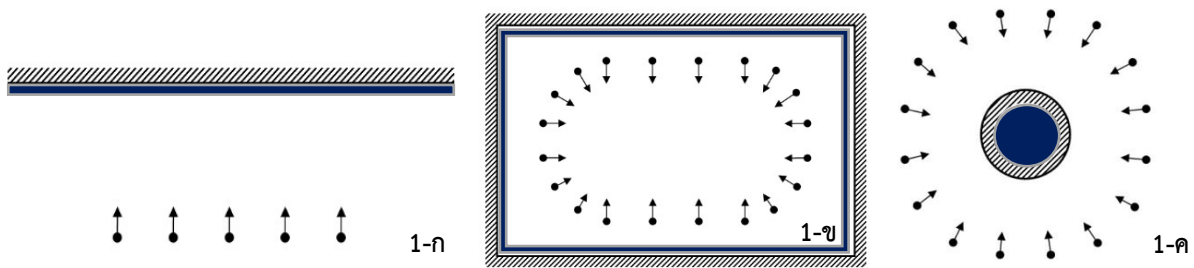
การถ่ายภาพวางเส้นทางให้ขนานไปกับพื้นผิวอาคาร/โบราณสถานโดยครอบคลุมพื้นที่ส่วนที่ต้องการจำลองเพื่อสร้างแผนผังหรือผนังให้มีการทับซ้อนที่ครบถ้วนและแสดงรายละเอียดได้ชัดเจนดังแสดงในรูปที่ 1-ก

3.2.2 มุมมองประเภทภายในอาคาร/โบราณสถาน

การถ่ายภาพหันกล้องเข้าภายในอาคารเพื่อให้เห็นวัตถุภายในและเคลื่อนเป็นวงรอบโดยครอบคลุมพื้นที่ส่วนที่ต้องการจำลองเพื่อสร้างแผนผังหรือผนังให้มีการทับซ้อนที่ครบถ้วนและแสดงรายละเอียดได้ชัดเจน ดังแสดงในรูปที่ 1-ข

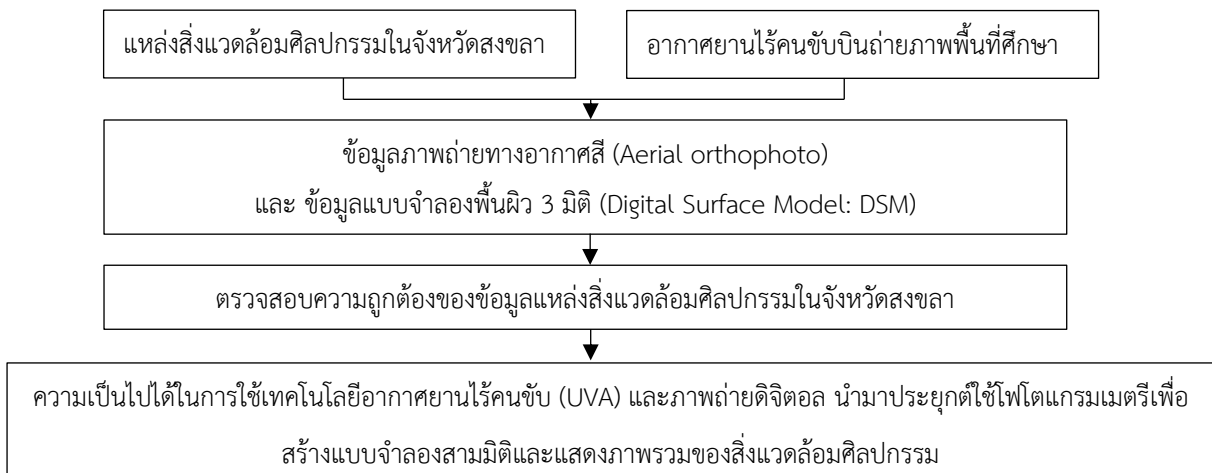
3.2.3 มุมมองประเภทวัตถุ/โบราณสถาน

การถายรอบตัววัตถุ/โบราณสถานเป็นการถายเพื่อจำลองลักษณะทางกายภาพของวัตถุ/อาคาร แสดงให้เห็นความกว้าง ยาว สูง และความลึกของวัตถุ/อาคารนั้น ๆ โดยควรวางแผนการถายในลักษณะวงแหวนล้อมรอบวัตถุ ซึ่งการถายภาพควรกำหนดจุดการถายที่สามารถเก็บภาพได้ครอบคลุมวัตถุ/อาคารและภาพจำเป็นต้องมีการซ้อนทับกันอย่างเพียงพอเพื่อการสร้างแบบจำลองสามมิติจากภาพถาย ดังแสดงในรูปที่ 1-ค



รูปที่ 1 ก.มุมมองประเภทภายนอกอาคาร/โบราณสถาน ข.มุมมองประเภทภายในอาคาร/โบราณสถาน ค.มุมมองประเภทวัตถุ/โบราณสถาน

3.3 กรอบแนวคิด



รูปที่ 2 กรอบแนวคิด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4. วิธีดำเนินการวิจัย

บทความนี้นำเสนอเป็นความเป็นไปได้ในการใช้เทคโนโลยีอากาศยานไร้คนขับ (UVA) และภาพถ่ายดิจิทัล นำมาประยุกต์ใช้โฟโตแกรมเมตรีเพื่อสร้างแบบจำลองสามมิติและแสดงภาพรวมของสิ่งแวดล้อมศิลปกรรม โดยใช้พื้นที่แหล่งสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในจังหวัดสงขลาเป็นกรณีศึกษา มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การเก็บภาพเพื่อสร้างแบบจำลองสามมิติใช้อากาศยานไร้คนขับ (Unmanned Aerial Vehicle: UAV) จำนวน 2 เครื่อง ได้แก่ DJI MAVIC AIR (U11X) หมายเลขเครื่อง 0K1DEC92B0170 และ DJI MAVIC PRO หมายเลขเครื่อง 08QE2U01200WQ (แสดงในรูปที่ 3-ก) ซึ่งรับรองการขึ้นทะเบียนเครื่องวิทยุคมนาคมสำหรับอากาศยานซึ่งไม่มีนักบินสำหรับงานข้อมูลสิ่งแวดล้อมศิลปกรรม โดยคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ใช้แอปพลิเคชันสำหรับวางแผนแนวจับ เช่น โปรแกรม Pix4Dcapture และ DJI GO4 (แสดงในรูปที่ 3-ข) และซอฟต์แวร์สำหรับการประมวลผลภาพโฟโตแกรมเมตรี เช่น โปรแกรม Autodesk Recap Pro Photo โปรแกรม Reality Capture และ โปรแกรม Drone Box

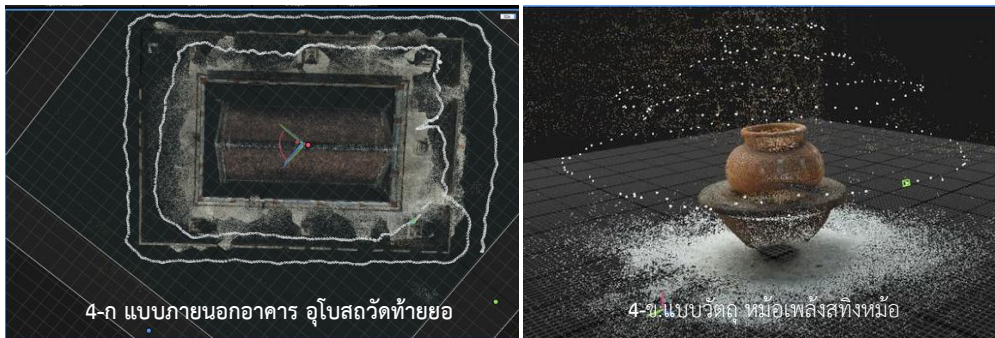


รูปที่ 3 ก.อากาศยานไร้คนขับ (UVA) ข.แอปพลิเคชันสำหรับวางแผนแนวจับ Pix4Dcapture

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 การวางแผนเก็บข้อมูลภาพถ่าย

ภาพวัตถุและอาคารจะถูกเก็บในตำแหน่งที่แตกต่างกันในลักษณะเส้นทางแบบวงกลมรอบตัวอาคาร ซึ่งเก็บจำนวนสองวงที่มีมุมและความสูงที่แตกต่างกัน เพื่อให้ได้ภาพตามขวางวัตถุรวมด้วย ดังแสดงในรูปที่ 4



รูปที่ 4 ก.แบบภายนอกอาคาร อุโบสถวัดท้ายยอ ข.แบบวัตถุ หม้อเพลิงสึงหม้อ (โปรแกรม Reality Capture)

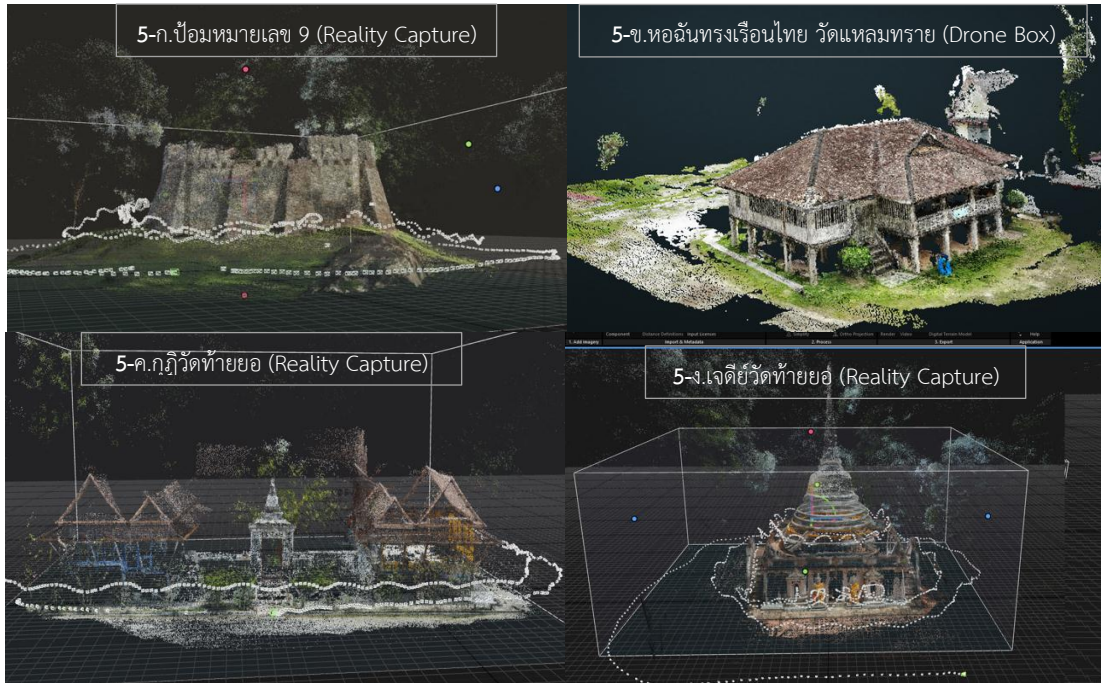


โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.2.2 การสร้างแบบจำลองในรูปแบบพอยต์คลาวด์

ภาพถูกนำเข้าสู่ซอฟต์แวร์โฟโตแกรมเมตรี สร้างภาพและจับคู่ภาพและระบุตำแหน่งจุดแต่ละจุดให้สอดคล้องกัน สำหรับจุดที่กำหนดในภาพ โฟโตแกรมเมตรีจะค้นหาจุดที่อยู่ตำแหน่งเดียวกันในภาพอื่น โดยกำหนดจุดอ้างอิงของภาพแต่ละภาพเพื่อให้ประสิทธิภาพการประมวลผลแม่นยำขึ้นแล้วจึงนำมาสร้างแบบจำลองในระบบพอยต์คลาวด์ ในขั้นตอนนี้จะได้กลุ่มจุดพอยต์คลาวด์ที่กระจายตัวอยู่เพราะโฟโตแกรมเมตรี ประมวลผลทุกวัตถุที่แสดงอยู่ในภาพ ดังแสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 แบบจำลองพอยต์คลาวด์ ก. ป้อมหมายเลข 9 (Reality Capture) ข. หอฉันทรงเรือนไทย วัดแหลมทราย (Drone Box) ค. กุฏิวัดท้ายยอ (Reality Capture) ง. เจดีย์วัดท้ายยอ (Reality Capture)

หลังจากที่ลบจุดส่วนเกินออกจึงนำไปประมวลผลต่อโดยให้ซอฟต์แวร์ สร้างจุดเพิ่มโดยอ้างอิงจากภาพถ่ายแต่ละภาพเพื่อสร้างกลุ่มจุดให้หนาแน่นขึ้น และเพิ่มรายละเอียดของสีและลวดลายของพื้นผิวสมจริง ดังแสดงในรูปที่ 6



รูปที่ 6 แบบจำลองพอยต์คลาวด์ที่มีความหนาแน่นสูงขึ้น หอฉันทรงเรือนไทย วัดแหลมทราย (Autodesk Recap Pro Photo)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

6. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าแบบจำลองสามมิติจากพอยต์คลาวด์โดยโฟโตแกรมเมตรีสามารถถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานด้านสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในพื้นที่ได้จริงและค่าความคลาดเคลื่อนที่ได้จากแบบจำลองสามมิติทางกายภาพทั้งความกว้าง ยาว สูง และพื้นที่นั้นมีค่าน้อยกว่า $\pm 1\%$ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแบบจำลองสามมิติจากพอยต์คลาวด์โดยโฟโตแกรมเมตรีมีความเป็นไปได้ในการนำมาประยุกต์ใช้โฟโตแกรมเมตรีเพื่อสร้างแบบจำลองสามมิติและแสดงภาพรวมของสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว ระบบนี้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมรูปแบบภายนอกอาคาร/ภายในอาคาร/วัตถุโบราณสถาน โดยคุณภาพของการแปรผลขึ้นกับคุณภาพของการนำเข้าภาพถ่ายและซอฟต์แวร์สำหรับการประมวลผลภาพโฟโตแกรมเมตรี เช่น โปรแกรม Autodesk Recap Pro Photo โปรแกรม Reality Capture และ โปรแกรม Drone Box ตามลำดับ

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การใช้แบบจำลองสามมิติจากพอยต์คลาวด์โดยโฟโตแกรมเมตรีสามารถนำมาประยุกต์แก่งานเฝ้าระวัง อนุรักษ์ สืบสานและต่อยอดงานด้านสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมได้ ทำให้ค่าใช้จ่ายและเวลาการสำรวจลดลง

8. กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของพันธกิจการเฝ้าระวังสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมในพื้นที่จังหวัดสงขลาของหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดสงขลา

9. เอกสารอ้างอิง

- กมลนาวิณ อินทนูจิตร, มานพ อ่อนแก้ว และ โอภาส อิสโม. (2562). การจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรม กรณีศึกษา เมืองเก่าสงขลาฝั่งแหลมสน. *การประชุมวิชาการระดับชาติ ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ครั้งที่ 2*. 5-6 สิงหาคม 2562 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. 291-304.
- กมลนาวิณ อินทนูจิตร, มานพ อ่อนแก้ว และ โอภาส อิสโม. 2564. การประเมินคุณค่าขององค์ประกอบมรดกทางวัฒนธรรมย่านชุมชนเก่าสู่มรดกจังหวัดสงขลา. *การประชุมวิชาการระดับชาติ “ศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น ครั้งที่ 1”*. วันที่ 15-16 กุมภาพันธ์ 2564. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. หน้า 405-415.
- กิตติศักดิ์ ศรีกลาง. *การสำรวจด้วยภาพถ่ายทางอากาศ*. กรุงเทพฯ: โรงเรียนแผนที่ กรมแผนที่ทหาร. 2559.
- ชาติชาย ไวยสุระสิงห์. *การใช้งานรังวัดด้วยภาพถ่ายระยะใกล้เพื่อการสร้างแบบจำลองสามมิติดิจิทัลของสถาปัตยกรรมไทย : กรณีศึกษาเจดีย์พระมหาธาตุแก่นนคร*. 2554.
- ณรงค์ พูนพจน์มาศ. *การตรวจสอบโครงสร้างอิฐดินเผาด้วยภาพถ่ายระยะใกล้*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิตวิศวกรรมโยธา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. 2550.
- ไพศาล สันติธรรมนนท์. *การรังวัดด้วยภาพดิจิทัล (Digital Photogrammetry)*. คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2555.
- สุภานัน รัตนพงษ์วิเศษ, กอปร ศรีนาวิณ, วุฒิพงษ์ กุศลคุ้ม และ ธนายุทธ ไชยธงรัตน์. (2565). ความแม่นยำของแบบจำลองสามมิติในรูปแบบพอยต์คลาวด์ กรณีศึกษาโครงการก่อสร้างอาคารคอนกรีตเสริมเหล็ก จังหวัดขอนแก่น. *วารสารวิศวกรรมศาสตร์และนวัตกรรม ปีที่ 15 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน เมษายน - มิถุนายน 2565*. หน้า 88-95.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

Rattanapongwanich S, Srinavin K, Kuskhumb W, Leungbootnak N, Charnwasununth P. Accuracy of 3 - D Model Based on Point Cloud: A New Technology for Construction Progress Evaluation. *International Journal of Engineering and Technology*. 2020;2(2):27-30.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว Cartoon animation about the value of rice

บุญญิสสา ชูแสง¹ และวงศ์วรุตม์ อินตะนัย²
Boonyisa Chusang¹ and Wongvarut Intanai²

บทคัดย่อ

การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องคุณค่าของข้าวมีจุดประสงค์ 1) เพื่อออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลระโนด จังหวัด สงขลา จำนวน 40 คน

ผลการวิจัย รูปแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย และพบว่ากลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลระโนด จังหวัดสงขลา มีความพึงพอใจต่อการการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว มีค่าเฉลี่ย 4.37 อยู่ในระดับ มาก

คำสำคัญ: การออกแบบสื่อแอนิเมชัน, คุณค่าของข้าว

Abstract

Cartoon animation design The purpose of rice value is 1) to design cartoon animation on rice value 2) to study satisfaction towards cartoon animation on rice value. sample group The research was used in the research, namely, early childhood, Kindergarten Year 3, school, Child Development Center, Ranot Subdistrict Municipality, Songkhla Province, 40 persons.

The results of the research. The media format is cartoon animation. suitable for early childhood learning and found that the sample of early childhood children At the Kindergarten Year 3 School, the Child Development Center, Ranot Subdistrict Municipality, Songkhla Province, the satisfaction with the cartoon animation on the value of rice had an average of 4.37, at a high level.

Keyword: Animation media design, value of rice

¹ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

² อาจารย์ประจำหลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

การที่ครอบครัวมีสื่อดิจิทัลหลากหลายมาเป็นปัจจัยหลักในการดำเนินชีวิตจนทำให้ พ่อแม่มีช่องว่างความสัมพันธ์ การที่พ่อแม่จะสอนเรื่องพฤติกรรมที่เหมาะสม มารยาทการพูด หรือ แม้แต่มารยาทบนโต๊ะอาหารก็ถูกละเลย จนทำให้เด็กไม่รู้ถึงมารยาท และคุณค่าของข้าวที่ตนได้รับประทาน ไม่มีเวลาคอยดูแลคอยแนะนำ อาจทำให้เด็กมีพฤติกรรมเสพสื่อผิดๆที่ได้รับ เช่น การรับประทานอาหารที่ไม่มีประโยชน์ทางโภชนาการ การรับประทานข้าวเยอะเก็นความจำเป็นของร่างกาย การนำของที่รับประทานมาปาดใส่กัน จนทำให้เด็กที่ได้รับชมสื่อเหล่านี้ เลียนแบบพฤติกรรมต่างๆ จนทำให้เด็กไม่เห็นถึง คุณค่าของเมล็ดข้าว แต่ละเมล็ดที่อยู่ในจานที่ ทำให้เราอึดท้องในแต่ละมื้อจน กลายเป็นเรื่องที่ห่างหายไปจากสังคมจนทำให้ปัจจุบัน ผู้คนมากมายไม่เคยเห็นถึงคุณค่าและนึกถึงความลำบากของชาวนาเลย แม้แต่สอนลูกหลานบอกเล่าถึงเรื่องราวต่างๆในการเห็นคุณค่า ดังนั้นจึงต้องบอกเล่าเรื่องราววัฒนธรรมให้เห็นถึงความสำคัญ ทำให้ลูกหลานได้สำนึกกับชาวนาและท้องทุ่งนาว่า กว่าข้าวจะมาอยู่บนจานให้เรากินกันได้ในแต่ละเมล็ด แสนจะยากลำบากกันแค่ไหน

การปลูกข้าวขึ้นเกิดขึ้นควบคู่ไปกับวัฒนธรรมไทยมากกว่า 5,500 ปีมาแล้ว โดยหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญคือ เครื่องปั้นดินเผาซึ่งเป็นภาชนะไว้ใส่ข้าว ในสมัยสุโขทัยศิลาจารึกถูกบันทึกด้วยข้อมูลที่ระบุไว้ว่า "ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว" ชื่อวิทยาศาสตร์: *Oryza sativa* ประชากรโลกบริโภคข้าวเป็นอาหารสำคัญ ข้าวยังสามารถจำแนกได้ตามสภาพพื้นที่เพาะปลูกกับฤดูกาลปลูก และชนิดของข้าวตามสภาพพื้นที่เพาะปลูกนั้น จำแนกได้เป็นสามประเภท คือ ข้าวไร่ Upland rice ข้าวนาสวนหรือนาดำ Lowland rice ข้าวขึ้นน้ำ หรือข้าวนาเมือง Floating rice การทำนา หมายถึง การปลูกข้าวและการดูแลรักษาต้นข้าวในนา ตั้งแต่ปลูกไปจนถึงเก็บเกี่ยว การปลูกข้าวในแต่ละท้องถิ่นจะแตกต่างกันไปตามสภาพของดินฟ้าอากาศ และสังคมของท้องถิ่นนั้น ๆ ในแหล่งที่ต้องอาศัยน้ำจากฝนเพียงอย่างเดียว ก็ต้องกะระยะเวลาการปลูกข้าวให้เหมาะสมกับช่วงที่มีฝนตกสม่ำเสมอ และเก็บเกี่ยวในช่วงที่ฤดูฝนหมดพอดี เนื่องจากแต่ละท้องถิ่นมีสภาพดินฟ้าอากาศที่แตกต่างกัน สำหรับการทำนาในประเทศไทยมีปัจจัยหลัก 2 ประการ เป็นพื้นฐานของการทำนาและเป็นตัวกำหนดวิธีการปลูกข้าวและพันธุ์ข้าวที่จะใช้ในการทำนาด้วยหลัก 2 ประการ คือ 1.สภาพพื้นที่ (ลักษณะเป็นพื้นที่สูงหรือต่ำ) และภูมิอากาศ 2.สภาพน้ำสำหรับการทำนา

การตูนเป็นสื่อที่มีความสำคัญที่อยู่ในความต้องการและความสนใจของเด็กทุกๆ คน เพราะการตูนทำให้เด็กเกิดความคิด เกิดจินตนาการและเชื่อมโยงความรู้สึกนึกคิดให้เกิดการสร้างสรรคทางปัญญานำไปสู่ความสุขอันบังเกิดจากความรู้สึกจิตใจและมีอิทธิพลต่อการกล่อมเกลาหรือขัดเกลาเด็กให้เป็นคนดี มีคุณธรรม เป็นแรงบันดาลใจให้เด็กมีสติในการสร้างความสงบแก่ตนเอง รูปแบบการตูน แอนิเมชันเป็นการเล่าเรื่องราวด้วยภาพ ผ่านการเคลื่อนไหวลักษณะและท่าทางของตัวการ์ตูนที่มีรูปร่างหน้าตารัก มีท่าทางเกินจริง ทั้งสีหน้า น้ำเสียง อารมณ์ เหตุการณ์ ฉากบรรยายของเรื่อง รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ช่วยในการเล่าเรื่องด้วยภาพมากกว่าคำพูด สิ่งเหล่านี้ต้องได้รับการออกแบบไม่ว่าจะเป็น เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก สีเส้น หรือบรรยากาศของเรื่องที่ต้องมีความแปลกใหม่ โดดเด่น สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของคนดู พร้อมทั้งมีเนื้อหาสอดคล้องจึงจะทำให้การ์ตูนแอนิเมชันสามารถถ่ายทอดเรื่องราวไปสู่แนวคิดหลักของเรื่องได้ สื่อการ์ตูนสามารถทำหน้าที่ในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ที่ปลูกฝังวิถีคิด บทเรียน แนวทาง สะท้อนปัญหา และให้คุณค่าทางจิตใจได้เป็นอย่างดี ทำให้เด็กเกิดความคิด มีจินตนาการร่วมได้ จากการแสดงออกของตัวละครทั้งหน้าตา น้ำเสียง อารมณ์ พร้อมฉากที่บรรยายภาพ จะทำให้เด็กเกิดความสนใจและสามารถเข้าใจและเกิดแรงจูงใจ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องคุณค่าของข้าวที่ตรงกับความเหมาะสมของกลุ่มเป้าหมาย

1. ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว

ขอบเขตของการศึกษาวิจัยด้านเนื้อหา เป็นการสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว แสดงถึงการให้เห็นถึงคุณค่าของข้าว และความบากของชาวนา โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อเรื่องที่ทำให้ความรู้และสะท้อนถึงการทานข้าวไม่หมดโดยมีการบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาและคุณค่าของข้าว โดยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามขึ้นมา และใช้แบบสอบถามทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลระโนด จังหวัดสงขลา เพื่อต้องการรู้ถึงผลลัพธ์ที่ได้ จากการทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว มีผลทำให้เด็ก ๆ ได้รู้ถึงคุณค่าของข้าว และศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว

ประชากร

ด้านประชากร ได้แก่ นักเรียน ผู้ปกครอง คุณครู

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนอนุบาลปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลตำบลระโนด จังหวัดสงขลา จำนวน 40 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว จำนวน 1 เรื่อง
- แบบสอบถามความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว จำนวน 1 ชุด

4. วิธีดำเนินการวิจัย




ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการทำแอนิเมชัน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน
2. ค้นคว้าข้อมูล และวางโครงเรื่อง บทของสื่อแล้วจึงมาออกแบบตัวละคร
3. ออกแบบร่างบอร์ดภาพนิ่ง (Story Board) เพื่อกำหนดมุมมองและทิศทางของเรื่องราวตั้งแต่ต้นเรื่องจนถึงตอนจบ



โครงประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ลำดับ	ภาพประกอบ	รายละเอียด
เริ่มจากบรรยากาศที่โรงเรียน	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	เปิดมาโดยเริ่มจากที่โรงเรียนแห่งหนึ่ง ที่มีตัวละคร สมมุติขึ้น ที่เป็นเพื่อนกัน และเด็กหญิง เฟื่องฟ้า เธอมีนิสัย ไม่ชอบกินข้าว และทานไม่หมดประจำ
บรรยากาศการสอนในห้องเรียน	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	เป็นการสอนของคุณครู ในเรื่อง ความสำคัญของข้าวและเป็นการสั่งการบ้าน ในหัวข้อข้าวของฉัน โดยมีแรงจูงใจให้กับ เด็กๆ ก็คือของรางวัลมอบให้กับคนพูดนำเสนอดีवाद ภาพสวย
บรรยากาศบ้านของเฟื่องฟ้า	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	เป็นบรรยากาศบ้านของเด็กหญิงเฟื่องฟ้า



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม



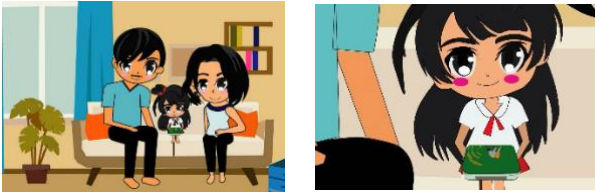
ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

<p>เด็กๆที่กำลังคิด การบ้านไม่ออก</p>	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	<p>ภายในบ้านของเฟื่องฟ้าที่กำลังนั่งเครียดกับแก้ว เพื่อนสนิท ของเธอที่กำลังคิดจะวาดภาพออกมาอย่างไรให้ได้รางวัล แต่เด็กทั้งสองไม่รู้อะไร เกี่ยวกับคุณค่าหรือความเป็นมาของข้าว เลย จึงเป็นเหตุให้ คิดไม่ออก จนคุณพ่อของเฟื่องฟ้า เข้ามาและได้ชวนไปทานอาหารเย็นก่อนจะเล่าให้เด็กๆ ได้ฟังถึง ความเป็นมาของข้าว</p>
<p>บรรยากาศ ณโต๊ะ อาหาร</p>	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	<p>บรรยากาศ ณ โต๊ะอาหารที่กำลังทำข้าวเย็นกัน และคุณพ่อของเฟื่องฟ้า ได้เล่าถึงความสำคัญของข้าวให้เด็กๆ ได้ฟัง จนเด็กๆ เข้าใจและกลับไปทำการบ้านต่อในที่สุด</p>



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

<p>บรรยากาศภายในห้องเรียน ที่วันนี้ มีการนำเสนอและมอบของรางวัล</p>	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	<p>เป็นวันส่งการบ้าน ของเฟื่องฟ้า และแก้ว และเป็นวันที่ ทั้งสองคนตื่นเต้นกับการนำเสนอครั้งมาก</p>
<p>บรรยากาศการมอบของรางวัล ให้กับคนที่น่าเสนอดีภาพสวย</p>	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	<p>การมอบรางวัล ให้กับคนนำเสนอดี วาดภาพสวย และคนที่ได้รับรางวัล ก็คือ แก้วกับเฟื่องฟ้า</p>
<p>บรรยากาศครอบครัว</p>	 <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญิสสา ชูแสง 2564</p>	<p>เด็กหญิงเฟื่องฟ้า ดีใจ และ นำรางวัล ที่ได้มาให้พ่อแม่ของเธอได้ดูและภูมิใจกับรางวัลที่เธอได้มา</p>



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

<p>สุดท้าย เด็กหญิงเฟื่องฟ้า ทานข้าวอย่างอร่อย</p>	  <p>ภาพ : ภาพสตอรี่บอร์ด ที่มา : บุญญาสา ชูแสง 2564</p>	<p>จนสุดท้าย เด็กหญิงเฟื่องฟ้า ก็รู้คุณค่าข้าวมากขึ้น และไม่ทานอาหารหก หรือไม่หมดอีกเลย เพราะเธอได้รู้แล้วว่าถ้าจะได้อิ่มลิ้นข้าวมา ลำบากยังไง</p>
--	---	--

5. สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	16	40%
หญิง	24	60%
2. อายุ		
6ปี	40	100%

จากตารางที่ 1 พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคล โดยมีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของผู้ทำแบบสอบถาม โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามเป็น ผู้ชาย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 40 , หญิง จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ช่วงอายุ 6 ปี



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว

รายละเอียด	Mean	SD	ระดับ ความ คิดเห็น
1. ด้านเนื้อเรื่อง			
1. พึงพอใจในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องข้าวของเฟื่องฟ้ากับแก้ว มากน้อยแค่ไหน	4.82	0.80	มากที่สุด
2. สื่อแอนิเมชันแสดงออกถึงการเห็นถึงคุณค่าของข้าว	4.89	0.88	มากที่สุด
3. การสื่อความหมายของเนื้อเรื่องชัดเจนเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน	4.53	0.74	มากที่สุด
4. ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อเรื่อง	3.86	0.51	มาก
5. เข้าใจในเรื่องคุณค่าของข้าว	4.66	0.48	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบตัวละคร			
1. การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	3.73	0.30	มาก
2. ชอบตัวละครในเรื่องข้าวของเฟื่องฟ้ากับแก้ว	4.12	0.63	มาก
3. เครื่องแต่งกายมีความสอดคล้องกับตัวแอนิเมชัน	3.6	0.36	มาก
3. ด้านภาพประกอบ			
1. ความสวยงามของภาพประกอบ	4.70	0.45	มากที่สุด
2. แอนิเมชันออกแบบฉากพื้นหลังได้เหมาะสมกับตัวละคร	4.66	0.40	มากที่สุด
3. การจัดลำดับและต่อเนื่องของภาพประกอบต่างๆ	4.13	0.34	มาก
4. ด้านเสียง			
1. ความชัดเจนของเสียงประกอบ	4.74	0.64	มากที่สุด
2. เสียงบรรยายตรงกับภาพประกอบและเนื้อหา	4.05	0.50	มาก
3. เสียงของดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเรื่อง	4.72	0.52	มากที่สุด
4. ความพึงพอใจในเสียงบรรยายต่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้	4.03	0.48	มาก
ภาพรวม	4.37	0.53	มาก

*หมายเหตุ

1.00 – 1.50 ระดับน้อยที่สุด 1.51 – 2.50 ระดับน้อย 2.51 – 3.50 ระดับปานกลาง 3.51 – 4.50 ระดับมาก
4.51 – 5 ระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว มีค่าเฉลี่ย 4.37 อยู่ในระดับ มาก เมื่อแยกผลการประเมินเป็นแต่ละด้านหัวข้อดังนี้

ด้านเนื้อเรื่อง สื่อแอนิเมชันแสดงออกถึงการเห็นถึงคุณค่าของข้าวมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.89 รองลงมา พึงพอใจการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.82 เข้าใจในเรื่องคุณค่าของข้าว มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 การสื่อความหมายของเนื้อเรื่องชัดเจนเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.53 และ ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อเรื่องมีความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.86 ตามลำดับ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ด้านการออกแบบตัวละคร การออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.73 รองลงมา ชอบตัวละครในเรื่องซ้ำของเฟื่องฟ้ากับแก้วมีความคิดเห็นในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 4.12 และ เครื่องแต่งกายมีความสอดคล้องกับตัวแอนิเมชัน มีความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.6 ตามลำดับ

ด้านภาพประกอบ สื่อแอนิเมชัน ความสวยงามของภาพประกอบมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.70 รองลงมา แอนิเมชันออกแบบฉากพื้นหลังได้เหมาะสมกับตัวละคร มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 และความพึงพอใจการจัดลำดับและต่อเนื่องของภาพประกอบต่างๆ มีความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.13 ตามลำดับ

ด้านเสียง ความชัดเจนของเสียงประกอบ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.74 รองลงมา มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด เสียงของดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.72 และความพึงพอใจในเสียงบรรยายต่อการดูแอนิเมชันเรื่องนี้ มีความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.53 และเสียงบรรยายตรงกับภาพประกอบและเนื้อหา มีความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.05 ตามลำดับ

6. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว โดยใช้หลักการของการสร้างการ์ตูนแบบ Computer Animation สร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ประเภท 2 มิติที่เหมาะสม ได้นำมาพัฒนาการ์ตูนเรื่องนี้ ทำการสร้างภาพเคลื่อนไหวของการ์ตูนแอนิเมชันให้คล้ายกับการเคลื่อนไหวของตัวละครปกติ มีการใส่สีที่มีความสวยงามทั้งฉาก และตัวการ์ตูน รวมไปถึงใส่เสียงพากย์สอดแทรกเข้าไปในแต่ละฉาก

2. ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อการดูการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ย 4.37 ซึ่งอยู่ในระดับมาก เนื่องจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว ในด้านของเนื้อเรื่อง ได้แสดงออกถึงการเห็นถึงคุณค่าของข้าวมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.89 ด้านการออกแบบตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีความคิดเห็นในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.73 ด้านภาพประกอบความสวยงามของภาพประกอบมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.70 และด้านเสียงความชัดเจนของเสียงประกอบ มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.74 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนายธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล และสุภารัตน์ วงศ์คำพา (2560) การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อรณรงค์แก้ปัญหา เด็กอ้วน มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การออกแบบสื่อแอนิเมชัน การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง คุณค่าของข้าว ในสิ่งแรกควรศึกษารายละเอียดและปัญหาเป็นหลักก่อนจะนำมาเป็น แอนิเมชันสำหรับเด็ก และ กำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจนก่อนทำ และไม่ควรวางโครงเรื่องให้ซับซ้อน เพราะเด็กจะเข้าใจในสิ่งที่สื่อออกไปได้ยาก อีกทั้งการทำสื่อแอนิเมชันช่วยให้สิ่งที่เป็นนามธรรมกลายเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนและดีขึ้น และยังช่วยให้เกิดการจินตนาการอย่างไร้ขอบเขต ไม่มีการปิดกั้นทางความคิด สามารถใช้ความคิดได้อย่างอิสระ ส่วนสำคัญเกิดความกระจำและชัดเจนขึ้น เป็นการใช้อาพอดิบายได้ดี ในการทำสื่อแอนิเมชัน สำหรับเด็ก เพราะเขาจะจดจำ อะไรแบบได้เร็ว หรือเมื่อให้เด็กชม สื่อไปแล้วควรติดตามผลพฤติกรรมระยะยาวหลังการชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสังเกตพฤติกรรมความ คงทนของพฤติกรรมของเด็ก



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ อาจารย์วงศ์วรุฒม์ อินตะนัย ที่ให้คำปรึกษาข้อมูลด้านการออกแบบ และขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามในงานวิจัย โดยงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาออกแบบนิพนธ์ ของหลักสูตรการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เพื่อพัฒนาทักษะด้านการออกแบบ และการส่งเสริมให้นักศึกษาได้ ศึกษาค้นคว้า ผลงานด้านการออกแบบได้ด้วยตนเอง

9. เอกสารอ้างอิง

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2558). *การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน (How to make 2D Animation)*. มีเดียอินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, พิมพ์พิมล ชงเชียร และศักดา วิมลจันทร์. (2548). *การ์ตูน โลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ*. กองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ.

ศรีพาวรรณ อินทวงศ์. (2559). *การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการรณรงค์การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุดารัตน์ วงศ์คำพา. (2560). *การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อรณรงค์แก้ปัญหาเด็กอ้วน*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สันติภาพ วงศ์แก้วโพธิ์ทอง. (2558). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่อง สายเกิน*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70 Product design inspired by retro 70's identity.

TuanAsif ท่วนดอเลาะ ^{1*} รัชพล ภัทรจริยา ²

TuanAsif Tuwandolo ^{1*} and advisor Acting Lt. Touchapon Patttarachariya ²

บทคัดย่อ

งานวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70 นี้ได้รับแรงบันดาลใจจากวิทยุและเครื่องเล่นเทปในยุค 70 ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว มีความน่าสนใจของการออกแบบที่ไม่เหมือนใคร การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ

- 1) เพื่อการออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ในยุค 70 โดยใช้วัสดุหลักคือไม้เหลือใช้จากอุตสาหกรรมขนส่งในท้องถิ่น
- 2) เพื่อเผยแพร่งานออกแบบสร้างสรรค์สู่ชุมชนสถานศึกษาองค์กรต่างที่เกี่ยวข้องในประเทศไทยหรือให้คนในชุมชนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ซึ่งแนวคิดในการออกแบบสำหรับกลุ่มเป้าหมายเน้นกลุ่มลูกค้าที่ชอบงานที่มีอัตลักษณ์และกรรมวิธีผลิตในรูปแบบใหม่ซึ่งงานมีเรื่องราวที่สะท้อนถึงความเป็นมาของวิทยุในยุค 70 รวมถึงนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ออกแบบในบริบทของกรณีศึกษาที่ตั้งไว้โดยทำแบบร่างจากแนวคิดแรงบันดาลใจเบื้องต้นเพื่อนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิด้านออกแบบทั้ง 3 ท่านที่แสดงข้อเสนอแนะอย่างอิสระ หลังจากนั้นจึงประเมินผลจากแบบสอบถามสำรวจความพึงพอใจจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและกลุ่มเป้าหมายด้านงานออกแบบของใช้และของที่ระลึกมาเป็นผู้ประเมิน 30 ท่านในงานผลิตภัณฑ์โดยผลการศึกษาความพึงพอใจในภาพรวมของผลิตภัณฑ์พบว่ากลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบให้ความพึงพอใจในระดับมาก

คำสำคัญ: ภูมิทัศน์วัฒนธรรม, สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม, เมืองเก่าสงขลาฝั่งแหลมสน

Abstract

This 70s identity-inspired product design research was inspired by the unique 1970s radio and cassette player. There is an interesting face of a unique design.

This research has two objectives:

- 1) to design, create, and develop products master furniture Inspired by the identity of the 70's using the main materials. from waste wood used in the local transportation industry

1 นักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2 อาจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

* Corresponding author, E-mail: bunron2@hotmail.com



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2) To disseminate creative designs to communities, educational institutions, related organizations in Thailand or to give people in the community a birth learning process and Can be further developed in a commercial design concept for the target audience. Focus on customers who like work with unique identity and new production methods. The piece has a story that reflects its history. of radio in the 70s including applying local wisdom in the creative design process The product is designed in the context of a pre-set case study with conceptual sketches. Initial inspiration for presented to experts in design3 people who independently expressed their suggestions After that, the evaluation of Satisfaction survey questionnaire from design professionals and design target groups Used items and souvenirs were evaluated by 30 people in the product event based on the overall satisfaction study results. of the product found The group of design experts gave us a high level of satisfaction.

Keyword: product design, consumer products, inspiration from the 70's retro loo

1. บทนำ

เนื่องจากกระแสความนิยมในการฟังเพลงและการแฟชั่นของคนยุค 70 กลับมาได้รับความนิยมหนึ่งในยุคปัจจุบัน ซึ่งอัตลักษณ์หรือสัญลักษณ์ต่างๆที่มีในยุคนั้นก็ถูกนำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ในปัจจุบันอย่างหลากหลายเช่นเสื้อของ ตกแต่งเครื่องประดับ เป็นต้น สิ่งหนึ่งที่โดดเด่นในยุค 70 คือเพลงและเทคโนโยลีในการฟังเพลงและฟังข่าวสารในยุคนั้นคือการ เปิดในวิทยุศาสตร์เหล่านี้เป็นอีกหนึ่งอัตลักษณ์ของยุค 70 ด้วยเหตุผลนี้ จึงจะนำรูปทรงและคุณลักษณะของวิทยุในยุค 70 มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ในงานออกแบบนิพนธ์ในครั้งนี้

โดย เทป มักหมายถึงเทปเสียงหรือเทปเพลง คือรูปแบบการบันทึกเสียงลงสู่รูปแบบหนึ่งโดยใช้แถบแม่เหล็ก เทปมี ขนาดเล็กสามารถพกพาได้อย่างสะดวก ใช้งานตั้งแต่บันทึกเสียงในบ้านจนถึงเก็บข้อมูลต่าง ๆ ในไมโครคอมพิวเตอร์ ในช่วง แรกระหว่างต้นทศวรรษ 1970 และปลายทศวรรษ 1990 ดลับเทปเป็นหนึ่งในสองอย่างที่มีใช้ในการบันทึกเสียงเพลง ควบคู่ ไปกับแผ่นเสียง ซึ่งต่อมามักใช้เป็นซีดีแทน ซึ่งวิทยุศาสตร์เหล่านี้วันก็ยิ่งสูญหายเนื่องจากการใช้งานไม่สอดคล้องกับสภาวะการณ์ ในปัจจุบันจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความทันสมัยและตรงกับความต้องการของตลาดในยุคปัจจุบันประกอบ กับความต้องการเฉพาะกลุ่มที่ต้องการอนุรักษ์ที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากสิ่งของยอดฮิตในยุค70ต่อ ยอดผลิตภัณฑ์ให้มีความทันสมัยตามยุคปัจจุบันแต่ยังคงความเป็นวินเทจไว้ให้คงอยู่และเป็นการเผยแพร่วิทยุให้คนรุ่นหลังได้ รู้จักเนื่องด้วยเหตุผลดังกล่าวในข้างต้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการการสร้างผลิตภัณฑ์นี้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์จากสิ่งของยอดฮิตในยุค 70

2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตนนิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ของใช้วินเทจรูปทรงวิทยุ

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 ภูมิทัศน์วัฒนธรรม

UNESCO (2011) ได้ให้ความหมายภูมิทัศน์วัฒนธรรมไว้ว่าเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการผสมกันระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ โดยแสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของสังคมมนุษย์และการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ผ่านกาลเวลามาจนถึงปัจจุบัน ภายใต้



การประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อิทธิพลของข้อจำกัดทางกายภาพ โดยที่ที่สิ่งแวดล้อมเป็นตัวกำหนดรูปแบบตลอดจนเป็นการสืบทอดทางสังคม เศรษฐกิจ และ แรงกดดันทางวัฒนธรรมทั้งปัจจัยภายนอกและภายใน จนมีความโดดเด่นเป็นสากลและแสดงถึงความเป็นหัวใจสำคัญของ วัฒนธรรมแห่งภูมิภาค โดย การจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรม คือ ศาสตร์และศิลป์แห่งการดำเนินการต่อทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์ได้ กระทำกับสภาพแวดล้อมภูมิประเทศซึ่งได้สร้างความเจริญรุ่งเรืองต่อสังคมมนุษย์หรือการดำเนินธุรกิจกับพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาสังคมมนุษย์

UNESCO (2011) ได้สรุป การแบ่งประเภทภูมิทัศน์วัฒนธรรมเป็น 3 ประเภทได้แก่ ภูมิทัศน์ซึ่งได้ออกแบบและ สร้างสรรค์อย่างตั้งใจจากมนุษย์ ภูมิทัศน์ที่มีวัฒนธรรมอันเป็นผลสืบเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การปกครอง ศาสนา ความเชื่อ และภูมิทัศน์ที่เกี่ยวข้องเนื่องจากศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม หรือ องค์ประกอบทางธรรมชาติ นอกจากนี้ Lucas, 1992 แบ่งตามระดับความมากน้อยที่มนุษย์เข้าไปเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมเดิมคือ ภูมิทัศน์ที่ได้รับการ จัดการ ภูมิทัศน์เกษตรกรรม ภูมิทัศน์รอบนอกศูนย์กลางเมือง และภูมิทัศน์เมือง ทั้งนี้ด้านวิชาการอนูรัักษ์ภูมิทัศน์ (Hackett Brain, 1980) ได้แบ่งเป็นภูมิทัศน์ทางโบราณคดีและภูมิทัศน์ประวัติศาสตร์ หรือ สวนสาธารณะ และแบ่งตามความเข้มข้นของ การจัดการของมนุษย์ที่มีผลต่อสภาพแวดล้อมได้แก่ ภูมิทัศน์นำวัฒนธรรม ลักษณะเด่นร่วมกันของภูมิทัศน์และวัฒนธรรม และ วัฒนธรรมนำภูมิทัศน์

3.2 การจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรม

จากแนวคิดการพัฒนาที่ยั่งยืน (Corson, 1990) ในการประชุม Earth Summit หมายถึง การพัฒนาที่ตอบสนอง ความต้องการที่มีอยู่ในปัจจุบันแต่ต้องไม่ทำลายทรัพยากรซึ่งเป็นที่ต้องการในอนาคต โดยทรัพยากรสามารถแบ่งได้เป็นสอง กลุ่มใหญ่คือ ทรัพยากรทางธรรมชาติและทรัพยากรทางวัฒนธรรม และการคำนึงถึง ขีดจำกัดในการรองรับของพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ทั้งในแง่ของระบบนิเวศวิทยา สิ่งแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม โดยการศึกษาขีดจำกัดเป็นเรื่องที่จำเป็นตามบริบท ของพื้นที่ จึงจำเป็นต้องศึกษาโดยละเอียดโดยอาศัย การมีส่วนร่วมของผู้ที่อยู่อาศัยในภายในพื้นที่ในหลากหลายระดับเพื่อให้ เกิดการผลักดันให้เกิดการจัดการที่มีประสิทธิภาพและส่งผลกระทบทางลบน้อยที่สุด โดยเมื่อจำแนกประเภทภูมิทัศน์ วัฒนธรรมแล้วแนวทางการจัดการภูมิทัศน์ขึ้นอยู่กับลักษณะพื้นที่ ความต้องการใช้สอยร่วมสมัย และคุณค่าของพื้นที่ โดย อาจจะไม่ได้ใช้เพียงแนวทางเดียวแต่ต้องประยุกต์หลากหลายแนวทางเข้าด้วยกัน ได้แก่ (1) การดูแลรักษา (2) การรักษาให้ คงสภาพ (3) การบูรณปฏิสังขรณ์ (4) การสร้างชิ้นใหม่ (5) การปรับประโยชน์ใช้สอยใหม่ (6) การพัฒนาและการ สร้างสรรค์ใหม่ โดยการจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรมพื้นที่เมืองเก่าสงขลาฝั่งแหลมสนควรให้ความสำคัญคือการดูแลรักษา อนุรักษ์ และการสร้างประโยชน์ใช้สอยให้เกิดกับชุมชนตามแนวคิดทางการจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรมเป็นสำคัญเพื่อเป็นการชะลอการ เปลี่ยนแปลงและดูแลทรัพยากรสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมให้เป็นเอกลักษณ์และความแท้ของชุมชนยังคงอยู่

3.3 ทิวทัศน์วัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว

ทิวทัศน์วัฒนธรรมประกอบด้วยสิ่งที่จับต้องได้ เช่น สถาปัตยกรรม อนุสาวรีย์ โบราณสถาน โบราณวัตถุ และสิ่งที่จับต้อง ไม่ได้ เช่น วิถีชีวิต เทศกาลประเพณี ศิลปะ ประวัติศาสตร์ ศาสนา และการท่องเที่ยว เช่น งานต่าง ๆ (ไกรฤทธิ ปิ่นแก้ว, 2554) โดยการจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรม ต้นทุนหลักที่คำนึงถึงคือ ทิวทัศน์วัฒนธรรมที่แสดงออกถึงคุณค่าและความหมายของ สถานที่ และความแท้ ซึ่งเป็นทุนที่สำคัญเพราะอัตลักษณ์ของพื้นที่สามารถสร้างมูลค่าของการท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้นได้ (สุวรรณ ฤทธิ วงศ์ชะอุ่ม, 2553) ตามประเภทของแหล่งภูมิทัศน์วัฒนธรรมและแนวทางการจัดการ โดยมีความตระหนักว่า ปัจจุบัน ปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ส่งผลกระทบต่อไปย้งทุกที่ จนเข้าสู่สภาวะการณ์ที่โลกไม่อาจจะเสียความสมดุลใด ๆ ไปได้อีก ทรัพยากรที่เรา ใช้สอยในวันนี้เป็นมรดกของบรรพชนและเป็นสิ่งที่เราหยาบยืมจากลูกหลานของเราในอนาคต โดยพื้นที่เมืองเก่าสงขลาฝั่งแหลม



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สนใจมีความโดดเด่นอย่างมากในทิวทัศน์วัฒนธรรม ด้วยประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต สถาปัตยกรรม ศิลปะและศาสนา ที่ส่งผ่านเป็นหลักฐานทั้งทางวัตถุเป็นสำคัญจนมาถึงปัจจุบัน โดยการจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรมจะสร้างอุปสงค์ในการท่องเที่ยวที่เพิ่มขึ้นได้

3.4 นโยบายและแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการภูมิทัศน์วัฒนธรรม

3.4.1 หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่น

สำนักนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความพยายามดำเนินการป้องกันแก้ไขอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ พ.ศ. 2527 ด้วยการจัดทำแผนพัฒนาการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม แผนแม่บทการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม การประกาศแหล่งธรรมชาติอันควรอนุรักษ์ โดยขับเคลื่อนผ่านหน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม จังหวัดสงขลาเป็นอีกหน่วยงานหนึ่ง ซึ่งอยู่ในความรับผิดชอบของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยมีผู้ว่าราชการจังหวัดเป็นประธาน และหัวหน้าหน่วยอนุรักษ์ฯ เป็นเลขานุการ โดยมีแผนงานการบริหาร การประกาศเขตอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรม การพัฒนาศักยภาพของหน่วยอนุรักษ์ธรรมชาติและศิลปกรรมท้องถิ่น และการพัฒนาระบบข้อมูลเพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรม

3.4.2 ยุทธศาสตร์การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมแห่งชาติ ระยะ 20 ปี

สำนักนโยบายและแผนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (2562) เตรียมพร้อมการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ และปรับการบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและศิลปกรรมเชิงรุก อันจะเป็นการเสริมบทบาทก้าวสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและขับเคลื่อนสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยแบ่งเป็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมศิลปกรรม อนุรักษ์ คุ้มครอง ฟื้นฟูและใช้ประโยชน์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมอย่างสมดุลด้วยการมีส่วนร่วมของประชาชนเพื่อเป็นฐานการพัฒนาที่ยั่งยืน ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ เกิดความตระหนัก รับรู้ รับผิดชอบและเฝ้าระวังรักษาสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมของประชาชนในทุกระดับ ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาเครื่องมือ กลไก การจัดการบริหาร เสริมสร้างและสนับสนุนเพื่อเพิ่มความเข้มแข็งและประสิทธิภาพแก่ระบบบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมของประเทศ สอดคล้องการยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ประเด็นหลักด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ประเด็นสนับสนุน การสร้างความสามารถด้านการแข่งขัน สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์แห่งชาติ แผนหลัก แผนแม่บทประเด็นการสร้างการเติบโตอย่างยั่งยืน แผนสนับสนุน แผนแม่บทประเด็นการท่องเที่ยว ประเด็นโครงสร้างพื้นฐาน ประเด็นการพัฒนาการเกษตร ประเด็นการเสริมสร้างให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดี ประเด็นการพัฒนาพื้นที่ และประเด็นการบริหารจัดการน้ำทั้งระบบ สอดคล้องกับแผนปฏิรูปประเทศด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 โดยขับเคลื่อนทั้งในระดับประเทศ ระดับภาค จังหวัดและท้องถิ่น และภาคีเครือข่าย โดยมีเป้าหมายสิ่งแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมศิลปกรรมได้รับการอนุรักษ์เพื่อเป็นรากฐานการพัฒนาอย่างสมดุลและยั่งยืน ในปี 2580

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ เพื่อเป็นเกณฑ์ในการพัฒนา 4 ประการ คือ

- 1) วัสดุที่มีความคงทนแข็งแรงเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย
- 2) รูปแบบผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นความเป็นอัตลักษณ์ของยุค70โดยอาศัยคุณลักษณะของวิถึ
- 3) รูปทรงของผลิตภัณฑ์สอดคล้องกับความงามเชิงศิลปะและความสวยงาม
- 4) ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบสามารถนำไปประดับตกแต่งในสถานที่ ต่างๆได้จากเกณฑ์ข้างต้นผู้วิจัยได้

ดำเนินการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของเฟอร์นิเจอร์ในประเด็นต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.1. การออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเฟอร์นิเจอร์รีโนเวทในโครงการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำรูปทรงของวิทยุมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบโดยมีการเอารูปทรงให้ดูเรียบง่ายขึ้นแต่ยังคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ของอยู่และการออกแบบยังให้ความสำคัญกับการใช้งานที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบันนอกจากนี้ยังออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่ายมีขั้นตอนการผลิตที่ไม่ซับซ้อนเพื่อให้ชุมชนสามารถทำได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะมากนักซึ่งในขั้นตอนการออกแบบผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาวัสดุเทคนิคและกรรมวิธีในการจากกลุ่มสร้างเฟอร์นิเจอร์รวมถึงศึกษารูปทรงของวิทยุเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ในงานวิจัย



รูปที่ 1 วิทยุยุค 70

ที่มา : <https://soclaimon.wordpress.com>



รูปที่ 2 ผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70

ที่มา : ต่วนอาซีฟ ต่วนตอเสาะ


เมื่อได้ข้อมูลในเรื่องของรูปทรงวัสดุเทคนิคและกรรมวิธีในการสร้างวิทยุแล้วผู้วิจัยจึงนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของเฟอร์นิเจอร์ โดยออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบจำนวน 3 ผลิตภัณฑ์ ดังนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตารางที่ 1 แบบร่างแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์

ชื่อผลิตภัณฑ์	แบบร่าง	รายละเอียด
Sketch Design		เป็นการออกแบบ โดยการนำรูปทรงวิทยุ ยุค70มาเป็นจุดเด่นในผลิตโดยออกแบบรูปทรงให้มีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อนแลสวยงาม
Model	<p>model</p> 	ออกแบบโดยคงลักษณะของวิทยุไว้
Sketch Design		
Model		



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.2 การสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สอดคล้องกับเกณฑ์ในการพัฒนาที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ในตอนต้นคือวัสดุกรรมวิธีการผลิตต้องสามารถผลิตได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะฝีมือมากนักผู้วิจัยจึงเลือกวัสดุที่หาได้ง่ายและราคาถูก คือ ไม้พาเลทที่เหลือทิ้งจากกระบวนการขนส่งและเลือกกรรมวิธีการประกอบโดยการใช้กาวร้อนสาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกวิธีการผลิตชิ้นงานด้วยวิธีการนี้เนื่องจากมีขั้นตอนที่ง่ายไม่ซับซ้อนวัสดุอุปกรณ์สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่นและมีราคาถูกซึ่งขั้นตอนในการผลิตชิ้นงานมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 2 ขั้นตอนและรายละเอียดการผลิตชิ้นงาน

ขั้นตอนที่	ภาพและขั้นตอน	รายละเอียดข้อมูล
1		นำไม้ที่ได้ไปทำผิวให้มีผิวเรียบ และบางความหนาตามที่ ต้องการ
2		นำไม้ที่ได้แล้วมาตัดขนาดความตามต้องการ และ นำมาประกอบ

4.3 การถ่ายทอดองค์ความรู้

เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สอดคล้องกับเกณฑ์ในการพัฒนาที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า ชุมชนต้องสามารถผลิตได้โดยไม่ต้องใช้ทักษะฝีมือมากนักนอกจากการลงพื้นที่สาธิตวิธีการทำให้กับชุมชนแล้วผู้วิจัยยังได้จัดทำข้อมูลส่วนประกอบต่างๆผลิตภัณฑ์รวมถึงขั้นตอนในการประกอบเพื่อที่ชุมชนสามารถที่จะนำไปถอดแบบและผลิตซ้ำได้ ดังนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

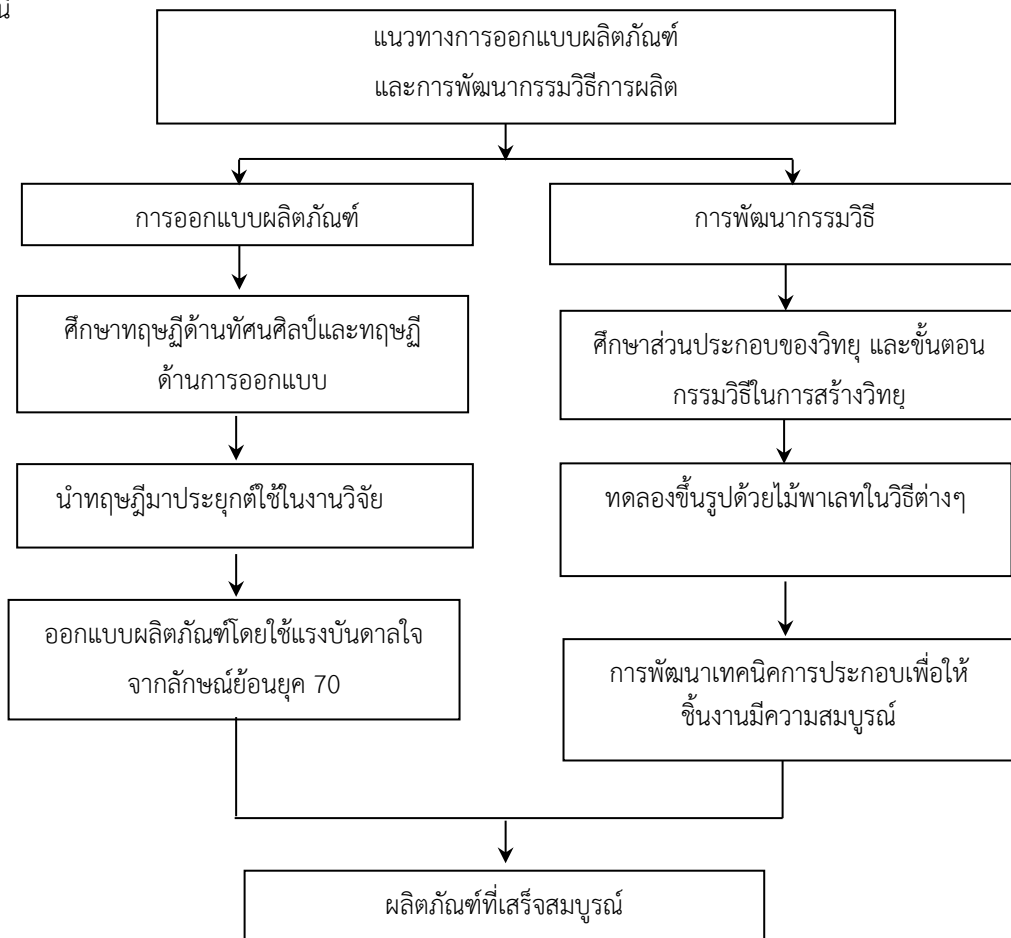
ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตารางที่ 3 ตัวอย่างข้อมูลต้นแบบส่วนประกอบต่างๆของผลิตภัณฑ์

ภาพข้อมูลแพทเทิร์น	รายละเอียดข้อมูล
	<p>ผู้วิจัยใช้วิธีการตัดลอกจากต้นแบบลงบนกระดาษและนำไปปรับให้สมบูรณ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อให้เส้นคมชัดยิ่งขึ้น</p>

4.4 แนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

สำหรับแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในโครงการวิจัยเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของใช้จากเศษไม้เหลือใช้อุตสาหกรรมกระดาษโดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70 ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนภาพเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดังนี้



รูปที่ 3 แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์การพัฒนาวัสดุและกรรมวิธีในการผลิต



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ในการวิจัยเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่สมบูรณ์ผู้วิจัยได้ทดลองหลายกระบวนการทั้งการทดลองการขึ้นรูปไม้ด้วยกรรมวิธีต่างๆการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70 รวมถึงศึกษาด้านการตลาดให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่สมบูรณ์ ซึ่งมีรายละเอียดของผลงานดังนี้

<p>งานวิจัย ผลิตภัณฑ์ ต้นแบบ ที่ 1 ออกแบบ</p>	<p>: การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70 : กล่องใส่ทิชชู : ตัววนอาชีพ ตัววนตอเลาะ</p>
	
	
<p>แนวความคิด (Concept) (1) ชื่อผลิตภัณฑ์ กล่องใส่ทิชชู ประโยชน์ใช้สอย ประดับตกแต่ง มิติ ก x ย x ส (ซ.ม.) 12.5x 15 x 12.5</p>	<p>ออกแบบเน้นออกแบบเน้นความสวยงามดูเรียบง่าย สไตล์มินิมอล และ ยังคงมีกลิ่นอายของยุค 70ในรำลึกถึงอดีต</p>



โครงประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

งานวิจัย	: การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70
ผลิตภัณฑ์ ต้นแบบ ที่ 2	: กล่องใส่ทิชชู
ออกแบบ	: ต่วนอาซีฟ ต่วนตอเลาะ



(2) ชื่อผลิตภัณฑ์ กล่องใส่ทิชชู
 ประโยชน์ใช้สอยระดับตกแต่ง มิติ ก x ย x ส (ซ.ม.) 12.5x 15 x 12.5

แนวความคิด (Concept)
 ออกแบบเน้นออกแบบเน้นความสวยงามดู
 เรียบง่าย สไตล์มินิมอล และ ยังคงมีกลิ่น
 อายของยุค70ในรำลึกถึงอดีต



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

งานวิจัย ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ที่ 3 ออกแบบ	: การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70 : วิทยุข้างเตียง : ตัวนอนซีฟ ตัวนอนเตาะ
---	--



แนวความคิด (Concept)

ออกแบบเน้นออกแบบเน้นความสวยงามดูเรียบง่าย สไตล์มินิมอล และ ยังคงมีกลิ่นอายของยุค 70 ในรำลึกถึงอดีต

(3) ชื่อผลิตภัณฑ์ ตู้วิทยุข้างเตียง

ประโยชน์ใช้สอย ประเภทตกแต่ง มิติ ก x ย x ส (ซ.ม.) 35x 28 x 50



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. สรุปผลการวิจัย

จากวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดไว้ข้างต้นสามารถสรุปผลการวิจัยได้ 2 ประเด็น ดังนี้

5.1 เพื่อออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งของเครื่องใช้แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ย้อนยุค 70 โดยใช้วัสดุหลักจากเศษไม้เหลือใช้ในอุตสาหกรรมการขนส่งในท้องถิ่นผู้วิจัยได้นำแหล่งแรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ในยุค 70 คือ วิถี เนื่องจาก ในยุค 70 เครื่องเล่นวิทยุพบเห็นได้ง่ายในยุคนั้นผู้วิจัยนำออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์สิ่งของเครื่องใช้ให้สอดคล้องกลมกลืนกับรูปทรงทางศิลปะและคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ในปัจจุบันและยุคสมัยพัฒนารูปทรงผลิตภัณฑ์โดยการเพิ่มเติมตัดทอนหรือเปลี่ยนหน้าที่การทำงานให้มีรูปทรงที่ทันสมัยมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้นจนสำเร็จเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบจำนวน 3 ชิ้นงาน

5.2 เพื่อเผยแพร่งานออกแบบสร้างสรรค์สู่ สถานศึกษา ร้านค้าได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และสามารถต่อยอดในเชิงพาณิชย์ได้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการนำมาสร้างผลิตภัณฑ์และความเป็นไปได้ในการจำหน่าย อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 89.02 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากแบบสำรวจคือให้ความสำคัญเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์โดยการเผยแพร่ให้กับนักท่องเที่ยว และบุคคลทั่วไปให้มากยิ่งขึ้นและผู้ประกอบการควรรักษาคุณภาพงานให้มีคุณภาพ

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

7.1 ควรมีการศึกษาวัฒนธรรมชาติที่เหลือใช้ต่าง ๆ ที่หลากหลายในท้องถิ่นและนำมาเป็นวัสดุหลักในการผลิตผลิตภัณฑ์เพื่อการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด

7.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อส่งเสริม พัฒนาด้านรูปแบบการผลิต และการตลาดเพื่อเป็นการส่งเสริมให้ชุมชนมีรายได้เพิ่มขึ้น

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ หลักสูตรการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาที่เอื้อเฟื้อและอาจารย์ประจำหลักสูตรให้คำปรึกษาข้อมูลด้านการ

9. เอกสารอ้างอิง

สถาพร ดีบุญมี ณิชุมแพ และพิชัย สดภิบาล. (2555). วัสดุพื้นถิ่นภาคใต้ที่ใช้ในการผลิตครุภัณฑ์.

กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.

สาคร คันธโชติ. (2528). การออกแบบเครื่องเรือน. กรุงเทพมหานคร : O.S. Printing House Co.,Lt

วิทยุคาสเซ็ท เมื่อวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2565 <https://th.wikipedia.org/>



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

บทความระดับนานาชาติ กลุ่มดนตรี และนาฏศิลป์



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

The Creation of Dance : Tari Wayang Kulit Show

Creative Works for The Preservation of The Wayang Kulit Performing Arts

Kittipop Kaewyoy¹ and Rawisara Srichai²

Abstract

As a result of research, the creation of dance the Tari Wayang Golek dance has recognized the importance of the Wayang Golek show and the art of shadow play in the south of Thailand by applying the Teng Saga Talung Bunternng's Wayang Golek show tradition to be told in the form of a performance instead of shadow play. Telling the story on the screen provides a new way of presenting Wayang Golek. The dance gestures and movements of the Wayang Golek shadow puppet are controlled by the shadow puppet master. This show takes the structure from the Southern folk dances such as Sila and Rong Ngeng to define the structure of the performance with a focus on studying the Teng Saga Talung Bunternng. The show is presented in a narrative form through a votive story in the Wayang Golek performance tradition of the Teng Saga Talung Bunternng troupe along with the Melayu folk music. The performance is divided into three periods. The first period is the performance or the process of the Wayang Golek show. The second period is the battle between Rama and the giant Baltaronrado. The third period is the celebration of Rama's victory. At the end of the show is the process of collecting shadow puppets in a row format. In collecting the shadow play, the dances used in the performance were determined, including imitating Wayang shadow play's puppets, the Sila Folk Dance, and Rong Ngeng Folk Dance. The rows have been designed to be diverse to demonstrate different scenes in the shadow play such as city scenes, tree scenes, forest scenes, all Malay folk shadow play, and songs used in shadow puppet shows. The Teng Saga Talung Bunternng troupe uses the Wayang shadow play as a model and analyzes the important and unique parts, including various clothing components by cutting, adding to the distinctive and balanced. Moreover, the dresses that are used in the gestures in order not to impede the performance must be considered. The dress will indicate the Malay culture in terms of fabric patterns. There is a structure of the dress from shadow play with its details from the Malay style. There are twelve actors in the show, six men and six women.

Keyword: Wayang Golek, Puppet Show, Sila Folk Dance, Rong Ngeng Folk Dance

¹ Student of Master of Fine and Applied Arts Program in Performing Arts Srinakharinwirot University

² Professor of Dance and Performing Arts at the Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. Introduction

Wayang Kulit is a Malaysian shadow puppet show at UNESCO has designated it as a Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity on 7th November 2003. This paper reviews the critical situation of Wayang Kulit Kelantan in Malaysia.(Khor Kheng Kia andYuen May Chan, 2009 : Abstract)

The South is a region of Thailand located on the Malay Peninsula, resulting in a diverse culture that has been passed down for a long time. The culture known as folk media is unique, distinctive, and different from other cultures. For example, folk arts and crafts, architecture, folk games, as well as religious beliefs (Maitree Chantra, 2005: 1-2). Southern culture can be divided into two main types which are Upper Southern culture or Thai-Buddhist culture. For instance, Galor, Pleng Bok, Pleng Rua, worshipping sacred objects such as Buddha image, Nora, shadow play, etc. Another type is the Lower Southern culture or Thai-Malay cultures such as Sila, bird parade tradition, Kolek boat, Kruer Tho, Rong Ngeng, Wayang Kulit, etc. (Jirasri Phromdet, 2015: 1)

Shadow play is an entertainment that has the style of playing and the music with different melodies from other Thai entertainment. It is an entertainment that combines various types of folk art, including the creation of the form of the movie, dubbing, dialogue, music, and performing arts. These things come from tradition and local culture (Vatee Subsin, 2015: 37) The shadow play has been influenced by Javanese show to blend in, thus resulting in an evolution in creating a puppet. The grand shadow play character is a sheet with the whole body that cannot move the parts, but the character in the Javanese show can move the hands and mouth. Additionally, most of the characters can only move one hand except the clowns. Some of the lead characters are able to move both of their hands (Jirasri Phromdet, 2015: 15).

Wayang Golek or Wayang Kulit is a Malay dialect that means shadow play about angels or puppets made with animal skin. Wayang Golek is divided into two types. The first one is Wayang Yawo or Wayang Java which is an ancient show using enormous leather puppets. The second one is Wayang Siam which is from northern Malaysia and the southern border provinces of Thailand. Both of them use a similar Melayu style to perform. Furthermore, Wayang Gulek was influenced by Indonesia through the Melayu, before that, Indonesia was motivated by the Indian Nataka show (Praphon Ruengnarong, 2527: 11) Since, in Islam, there is a prohibition against the replication of human appearance in any form, therefore, the Wayang Gulek puppet must be carved to look distorted from an ordinary human. Popular literature in the plays is Ramayana and Mahabharata. Elements in Wayang Golek show include Dalae (shadow puppet master), puppets, story, theater, musical instruments, duets, and other elements. This show mainly takes place during making a votive offering ceremony and for entertainment. Wayang Golek performing process starts with a prelude and a homage to the teacher for the prosperity of the performers. The pieces of equipment used in the ritual are five incense sticks, four candles, three betel nuts, a handful of rice, raw thread, cigarettes, water, and ceremonial money. The ceremony was



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

performed by the troupe headman. The prelude is a musical performance to invite people to come and watch the show. Bringing out the hermit puppet is a way to pay homage and encourage Dalae. Later on, the shadow puppet master would carry out other puppets to tell the story such as the tiger and the hunter. The king came out for sightseeing and the story continues to the end (Pongthip Noohom, 2531: 31).

Teng Talung Bunternrg or Teng saga is the name of the Malay shadow puppet troupe that is famous in the southern border provinces. Located at the house number 45 Moo 4, Tha Sap Subdistrict, Mueang District, Yala Province. Mr.Mayateng Samo, who is the shadow puppet master of the troupe, said that he is the heir to the shadow play since his father's generation. His father became the shadow puppet master of the shadow play and later his father stopped playing shadow play causing him to get sick. Therefore, his father entrusted his mind to the shadow play as the remedy which made him recover from sickness. For this reason, he comes into a field of shadow play.

Mr.Mayateng has been studying shadow play from his father since 1997 and has continued to play shadow puppet shows. Eventually, the Teng Talung Bunternrg or Teng saga shadow play is famous in the southern border provinces. The uniqueness of this shadow puppet troupe is the use of musical instruments that are traditionally played. They stick to the original and traditional style in the show which can be considered an interesting show in the southern border provinces because there are only 2-3 groups of Talung Malay theaters at present. The current role in the Malay shadow puppet show is performed as a ritual belief, eliminate disease, and play for fun. In addition, the belief of Wayang also recognizes the important role of keeping people in the community entertained.

The Tari Wayang Golek creative performance is a show that connects the traditional performing arts of Southern Malay. The show was brought to disseminate and welcome the people in Songkhla who were waiting to honorably greet King Rama X and his queen at Had Yai International Airport. It has been praised as a performance that reflects the identity of the Thai-Malay lifestyle in the southern border provinces. Moreover, the Wayang shadow play's popularity is decreasing. The status of the shadow play has been reduced in society. Therefore, the creation of Tari Wayang Golek is one of the methods of preserving this performance style in order to convey it to the public more easily.

From the beforehand information, the creative process recognized the significance of Wayang Golek show and disseminated it in the form of a performance. The Wayang Golek show is accepted for its alluring and unique performing style. It is worthwhile and exemplary to inspire new pieces of performing arts. The process of creating this manifest performing art involves research procedures and the conceptualization of dance movements, music styles, costumes, row format, and diverse use of the stage space. These will be useful guidelines for those who are interested, including those who study the arts of performing and the arts of southern Malay folklore. However, this creation process was not transcript. Therefore, the researchers are aware of the necessity and the importance of studying and recording the



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

creation process for knowledge and guidance for performing arts innovation in Malay style. This study aims to benefit the Thai performing arts education and find evidence of knowledge leading to the recording of intellectual property patents at Songkhla Rajabhat University.

2. Objectives

To study the of creating a dance performance, the Tari Wayang Golek, and record it as a knowledge of folk dances in the Lower Southern region of Thailand.

3. Concept, Theory, and Conceptual framework

Artificial dance means thinking, designing, and creating concepts, styles, and tactics of a set of dances performed by one or more actors. This includes improving past work pieces. Therefore, artificial dance is a work that contains philosophy, content, meaning, choreography, deployment, arch setup, solo performance, group performance, music setting, song, costume, scene, and other essential elements in completing a set of dances according to the dance designer's intended (Surapone virulrak, 2006: 232).

The creators realized the importance of Wayang Golek show and the art of shadow play by applying Wayang Golek traditional show of the Teng Saga Talung Bunterngr troupe to be told in the form of a performance instead of shadow play. Telling the story on the screen provides a new way of presenting Wayang Golek. The dance gestures and movements of the Wayang Golek shadow puppet are controlled by the shadow puppet master. This show takes the structure from the Southern folk dances such as Sila and Rong Ngeng to define the structure of the performance with a focus on studying the Teng Saga Talung Bunterngr.

4. Methodology

4.1 Scope and content of the study area

1. Study and analyze documents related to the creative process of the Tari Wayang Golek that consists of concepts and theories of creativity and dance styles as well as research papers and creative works from various educational institutions, etc.

2. Study the process of creating the Tari Wayang Golek show as follows:

2.1 Interview with people involved with the creation of the Tari Wayang Golek show consisting of 1) Wayang shadow puppet artists 2) Dance arts experts 3) Music creators 4) Students who create creative works.

2.2 Study the creating a dance performance of creation. It consists of a sequence of steps

3. Recording the dance process as follows:

3.1 Notating the dance movements, gestures, and patterns through descriptive writing and dance images.

3.2 Recording a video.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4. The data obtained from research studies, interviews, and small group meetings were used for analysis and interpretation and concluded by describing the research results.

5. Conclusion

5.1 Defining the show concept

From the study of the Wayang Golek show created from the Teng Saga Talung Bunterng troupe, it was found that the creators used Wayang Golek's show of Sriramo in the edition of the three southern border provinces in order for the votive offering ceremony, and to present the performance style of the Wayang Golek. It can be concluded from Mr.Mayateng Samo, from the Teng Saga Talung Banterng (interview, 7 January 2018) that there are only some parts of Sri Ramo's story used in the show. It shows the conflict between the righteous and the unrighteous. At the end of the story, there will be conflicts to comply with the ceremony. There are 7 steps as follows.

1. Bringing out the hermit, circulates three times and pins in the middle of the screen.
2. The hermit walks around three times while playing the theme song and pins beside the screen on the right side of the shadow puppet master.
3. Hunter will go out to meet the hermit and bow to him before going out into the forest.
4. The hunter enters the forest and found no food but tigers. He hunts a tiger at night. The hunter returns, and the hermit tells him it was a bad thing. So, the hermit tells the hunter to go and fix the problem by carrying the sand in the morning seven loads and in the evening seven loads.
5. Bringing out Ravana, circulates three times.
6. Rama goes trekking
7. Going into the point used for the ceremony. In the story, starting with an angel named Baltaronrado, while hibernating, dreamed of making love with Sri Devi. Therefore, he wants Sri Devi to be his wife. Later, he goes to ask Lord Shiva. The lord got angry and cursed him to become a giant named Botaerosamor. He goes into the city to negotiate with Rama for Sri Devi. Rama refused, so they fight. Rama asked Senawaosoh, a transformed angel that who is this giant and where did he come from. Waosoh tells Rama that he is a giant, cursed to become an invincible giant, unable to shoot, unable to stab. However, there is one way that can cause a giant to die which is the roof of his mount. Rama then finds a trick to kill the giant himself. Rama then devised a trick and tells the giant that his dead spot is his left toe. If the giant wants him to die, then have to bite his toe first. The giant accused Rama of being a fool by telling the enemy his secret. So, he opened his mouth to bite Rama's toe. Rama used this opportunity to use his armor which is a dagger to stab the giant's palate. The giant is dead and his body became Baltaronrado, and after that will be a negotiation between the shadow puppet master and the vower to get out of the votive. The show ended and was brought to be the main idea of the Malayu folk dances in the south.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5.2 Performance Pattern

The creator presented Tari Wayang Golek in a narrative form through a votive story in the Wayang Golek performance tradition of the Teng Saga Talung Buntern troupe. The Melayu shadow play musical instruments were used in the show by dividing the show into three periods as follows.

The first period is the process of the Wayang Golek performance starting from bringing out the hermit puppet then the hunter found the hermit and the hermit told him to go into the forest to find food. When the hunter entered the forest, he found no food but a tiger. So, he came back and told the hermit and the hermit told him it was a bad sign and the hunter should fix the problem by carrying seven loads of sand in the morning and seven loads of sand in the evening. After that Tosakan would come out to sightsee. Lastly, the Rama puppet is carried out for greeting. These are the scenes that have to be done before getting into the story every time. The performers have to act as the scenes like the city, the tree, and the forest and master the puppets.



Figure 1 Introducing and Performing the Hermit Character

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



Figure 2 Performing the City Scenery

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



Figure 3 Introducing and Performing the Hunter and the Tiger Characters

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



Figure 4 Introducing and Performing the Giant Character

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

The second period is a fight scene between Rama and Baltaronrado, a giant who was cursed to usurp Rama’s city. This scene was performed by using the shadow play to show the aspect of the battle of the Teng Saga Talung Bunternng troupe



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



Figure 5 Introducing and Performing the Lead Character

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



Figure 6 Introducing and Performing the Giant Character

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



Figure 7 Performing the Fight Scene between the Lead and the Giant Characters

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



Figure 8 Performing the Lead Winning the Fight
Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

The third period is a celebration scene for the Rama’s victory against Baltaronrado. This is the last scene of the performance then the performers will begin collecting the puppets by using Nang Talung row format.



Figure 9 The Expression of festival scene
Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



Figure 10 The Celebration Dance Move
Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



Figure 11 The Finale Scene

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



Figure 12 The Puppets Collecting Scene

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

5.3 The Creative Process

The creation process consists of three key elements as follows:

5.3.1 Choreography

Through the analysis of the main dance moves and the dance style, the creator was inspired by Wayang shadow puppet's figures blended with Rong Ngeng's movement as the main element in order to choreograph the show.

Example 1 The Jeeb, hand posture, was inspired from Wayang's hand posture of the Teng Saga Talung Bunterng troupe. Put the thumb onto the second knuckle of the index finger and bend the wrist up.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



Figure 13 The Wayang Golek Jeeb Hand Posture

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

Example 2 The mimicked posture from Wayang puppet's figure which is the identity of the dance moves.



Figure 14 The Wayang Golek Identity Posture

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Example 3 The dance movement inspired from Wayang Golek.



Figure 15 The Wayang Dance Movement

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

Example 4 The dance movement inspired from Wayang Golek



Figure 16 The Wayang Dance Movement

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Example 5 The Posture of the Sila Folk Dance



Figure 17 The Posture of the Sila Folk Dance

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

Example 6 The Posture Applies the Costume as Part of the Performance



Figure 18 The Posture Applies the Costume as Part of the Performance

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5.3.2 Blocking Design

In this performance, the creator designed the row format to be distinct to show the different patterns in each scene such as the city scene, the tree scene, and the forest scene.

Row Formation Example

Example 1 In the forest scene where the hunter looks for the tiger, the woman performers represent the trees.



Figure 19 Row Formation

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

5.3.3 Instrumental Composition

The composers used all the melodies of the traditional Malay shadow puppet show to design the songs in the Wayang Golek performances. Mayateeng Samo (interview, 7 January 2018) said that the music used for instrumental music is divided into tree types, which are the songs used in the traditional performances that are popularly played.

- The hermit introduction
- The hunter meets the hermit
- The hunter goes trekking
- The tiger introduction
- The great tiger introduction
- Ravana city tour
- Rama's greeting

The second period is the shadow puppet show that is popularly played in the votive ceremony, which is the battle between Rama and Baltaronrado. A giant cursed by angels to take over Rama's city. If not, he will take over Sita instead.

- The giant walking song
- The fighting song
- The Sri Rama walking song (sing)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

The third period is a dance song. There are Rong Ngeng songs with musical instruments from Wayang Golek. Mayateeng Samo (interview, 7 January 2018) said that musical instruments include 1 Saunae (Java flute), 1 pair of Kue Ta Vo (a pair of gongs) 1 pair of percussion sticks, 1 pair of Kue Du (two-faced drums), 1 pair of Guea Moh (double-headed drum), 1 pair of Ano Aye (small cymbals), 1 pair of Bae Bae (large cymbals), 1 pair of Buwotong Teng (Mong), 1 pair of Khue Nae (double-headed drum)



Figure 20 Musical instruments of the Teng Saga Talung Bunterng
Source: Kittipop Kaewyoi, taken on 7 January 2018

5.4 Costume Design

Costume design of the show was inspired by Wayang shadow puppet as a model in order to analyzed the important parts that are unique, including various clothing components by cutting, adding to the distinctive and balanced. Moreover, the dresses that are used in the gestures in order not to impede the performance must be considered. The dress reflects the Malay culture in terms of Indo patterned fabrics. The structure of the costume has the main idea from Wayang shadow puppet and the details from Malay identity



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



Figure 21 Costume

Source: Thatchaphan Faksaeng, taken on 30 March 2018

The costume is divided into 2 types, namely women's costume and men's costume. The costume is different in that the sarong, the trousers, and the accessories which are earrings and Siraphan. It consists of 13 pieces as follows:

1. For head decoration, men's and women's are different. The male head decoration ears are patterned with leaves and the female head decoration ears are patterned with flowers. The female front visor is 1 centimeter less than the male to distinguish.
2. The female earrings are water-droplets-shaped to sweeten the look. The male earrings are leaf-shaped.
3. The necklace pattern are curves. There is an ornamental flower to make it look sweet. There is a black velvet filter lintel for durability and comfort.
4. For upper arm decoration, the shape is modeled from the Wayang shadow play to look similar.
5. For wrist decoration, the shape is modeled from the Wayang shadow play to look similar.
6. The back drape pattern are curves. There is an ornamental flower to make it look sweet. There is a black velvet filter lintel for durability and comfort



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

7. The belt buckles are oval-shaped. There is a curved pattern along the fine lines of the jewelry such as red, green, silver diamonds.
8. The front hanging Ka Ping is curve-shaped to support the sarong. Hanging with rope tassels according to the nature of the Wayang Golek shadow play.
9. The bodysuit must be tight on the performer's body in order to reflect the performance.
10. The trousers and the sarong are in the same pattern. The female sarong is pleated in the front. The male trousers are tight leggings similar to the Nora pants in the south.
11. Sor-Kae is an Indo batik cloth.
12. The shoulder drape
13. The front hanging cloth is green and blended with the pleated cloth texture for performance use.

5.5 Performers

In Tari Wayang Golek, there are 6 male performers and 6 female performers. All the performers have to know the basics of the Rong Ngeng and the Sila folk dance. They must take the Rong Ngeng course and the Southern Folk Performing Arts Course which are the basis for important dance movements and row formation in the performance.



Figure 21 Performers

Thatsaniya Kantacha, taken on 7 April 2018.

6. Discussion

From the study, the results were summarized and divided into three issues as follows: 1. In the process of dance arts creation of the Sakhara Devarat, there were seven steps process, namely 1) conceptualization 2) choreography 3) instrumental composition 4) costume, accessories, and decoration



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

design 5) performer 6) performing to the faculty 7) publicization which was in line with Wipaporn Faipia (2014), who studied the Isan dance arts creation. Nevertheless, some sequences of steps were alternated. She mentioned that the process of creating Isan dance arts includes conceptualization, performance conformation, instrumental composition, costume design, choreography, casting the performers, and rehearsing 2. In the process of dance arts creation, the creators choreographed the dance from the main dance moves that mimic the Wayang shadow play of Melayu, which was influenced by Indonesia. Combining movements with the Rong Ngeng dance moves and the Sila folk dance gestures. The dance moves are diverse consistent with the concept of the creation of dance arts by Surapone Virulrak (2006), which showed several approaches to the formulation of the dance arts. One approach is to apply the original dance moves by using the distinctive features, structure, and gesture as the main concept and then pioneer new moves for the creation.

7. Suggestions and Utilizations of Research Results

The Wayang shadow play should be encouraged to have the opportunity to perform in important traditions in the border provinces since the performance reflects the way of life of the villagers and provide them the entertainment well. Not only does the show style appears to show the shadow play and the sound, but it also brings together a variety of arts that require knowledge and experience. A learning process for music conservation and Wayang puppet carving arts should be organized. It can be seen that they all rely on the artist's wisdom to carry on and pass on to future generations to realize and participate in the conservation process to show the Melayu cultural identity in the southern.

8. References

- Khor Kheng Kia and Yuen May Chan. (2009). A Study on the Visual Styles of Wayang Kulit Kelantan and Its Capturing Methods. 2009 Sixth International Conference on Computer Graphics, Imaging and Visualization, Tianjin, China.
- Praphon Ruangnarong. (1984). Southern Thai-Muslim Treasures: A Study of Thai-Muslim Villagers in Pattani, Yala, and Narathiwat. Bangkok: Charoenwit Printing.
- Pongthip Noohom (1988). Wayang Golek: The Art of Shadow Play in the South. Yala: Yala Cultural Center.
- Phromdet, Jirasri (2015). The Influence of Arts and Culture in the South in the Works of Chusak Srikwan and Cheabdullah Jesorho. Silpakorn University.
- Mayateng Samo. The Teng Saga Talung Bunterngr troupe. (Interviewed, 7 January 2018)
- Maitree Chantra. (2005). The desirable form of a shadow puppet show. Bangkok: Department of Cultural Promotion. Ministry of Culture.
- Wipaporn Fang Pia. (2014). Isan Dance Arts Creation: Case Study of Kalasin College of Dramatic Arts. Phranakhon Rajabhat University.
- Surapone Virulrak. (2006). Dramatic Arts. Bangkok: Chulalongkorn University.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

บทความระดับชาติ กลุ่มนาฏ - ดุริยศิลป์และงานสร้างสรรค์



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด “รู้แจ้ง”

The Creation of Contemporary Dance “Enlightenment”

วรวรรณ ปิ่นรัตนากร¹

Vorawan Pinrattanakorn¹

บทคัดย่อ

ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความหมาย ความสำคัญของอาชีพครูจากอดีตสู่ปัจจุบัน และหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด “รู้แจ้ง” โดยมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานตาม 8 องค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ ดังนี้ 1.) การออกแบบบทการแสดง 2.) การคัดเลือกนักแสดง 3.) การออกแบบลีลานาฏศิลป์ 4.) การออกแบบเสียงดนตรีประกอบการแสดง 5.) การออกแบบเครื่องแต่งกาย 6.) การออกแบบสถานที่ 7.) การออกแบบแสง และ 8.) การออกแบบอุปกรณ์การแสดง ผลการศึกษาครั้งนี้ส่งผลให้สามารถสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด “รู้แจ้ง” ได้สำเร็จ การชมการแสดงก่อให้เกิดความตระหนักต่อการปรับตัวให้ทัน เพื่อสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในยุคสมัยใหม่ของผู้ประกอบอาชีพครู นักศึกษาครู และนักเรียน ทั้งยังส่งเสริมให้สังคมเล็งเห็นการให้ความสำคัญกับผู้ประกอบอาชีพครู ซึ่งเป็นการส่งเสริมที่สำคัญมากในการพัฒนาระบบการศึกษา และความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติอย่างแท้จริง

คำสำคัญ: นาฏศิลป์ร่วมสมัย, สัมณวิทยา, ศิลปะเฉพาะที่, รู้แจ้ง

Abstract

This contemporary dance aims to study the theoretical concepts related to meaning the importance of a teacher's career from past to present, and find a way to create works of contemporary dance “Enlightenment”, with methods for creating works according to the 8 elements of the dramatic arts as follows: 1.) Creation of dance script, 2.) Casting, 3.) Dance style design, 4.) Music sound design, 5.) Costume design, 6.) Venue design, 7.) Lighting design, and 8.) Performance equipment design. The result of this performance has resulted in the creation of the contemporary dance “Enlightenment” successfully. The performance raises awareness of how to keep up. To be in line with the modern learning style of teachers, education students, and other students, as well as to encourage society to recognize the importance of teachers. This is a critical step forward in the development of the educational system and the nation's progress.

Keyword: Contemporary Dance, Semiology, Site-specific Art, Enlightenment

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

* Corresponding author, E-mail: Vorawan.pi@bsru.ac.th



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

อาชีพครู เป็นหนึ่งในอาชีพที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ เพราะมนุษย์ทุกคนที่มีโอกาสทางการศึกษานั้น ย่อมต้องการเข้ารับการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาแบบใดก็ตาม เพื่อพัฒนาตนเองสู่การประกอบสัมมาอาชีพ หารายได้เลี้ยงดูตนเองและครอบครัวในอนาคต ซึ่งในการศึกษาเรียนรู้ นั้น ย่อมต้องมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ สั่งสอน ดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิด ครูจึงเป็นอาชีพที่สังคมให้ความสนใจสูง และมักถูกเปรียบเปรยไปต่าง ๆ นานา เช่น เรือจ้าง แม่พิมพ์ พู่กัน ไฟนำทาง ปากกา และยางลบ เป็นต้น คำเปรียบเปรยเหล่านี้ สะท้อนความหมายไปหลายมุมมอง ทั้งแง่บวก และแง่ลบ ซึ่งส่งผลกระทบต่อในมุมมองความคิดของสังคมที่มีต่อผู้เป็นครูเสมอมา

ประภาศ ปานเจียง อดีตข้าราชการครู ได้เขียนอ้างอิงถึงการใช้คำว่า “ครูคือเรือจ้าง” เป็นคำที่สังคมไทยใช้กันอย่างหนาหู แต่ตนเองรู้สึกไม่เห็นด้วยในการใช้คำนี้มาเปรียบเปรยอาชีพครู หากเพียงแต่คำว่าเรือ นั้น สามารถเข้าใจและยอมรับได้ เนื่องด้วยอดีตกาลเมืองไทยเราเคยใช้เรือเป็นพาหนะหลักมาก่อน แต่เมื่อเป็นเรือจ้าง ฟังดูจะเห็นแก่ค่าตอบแทนเป็นสำคัญ (ประภาศ ปานเจียง, 2563)

ชาติชาย คเซนชล ได้เขียนอ้างอิงถึงครูไว้ว่า ครูเป็นเหมือนปากกาเพราะ เด็กที่เกิดมานั้นเหมือนผ้าขาว หากเราใช้ปากกาขีดเขียนลงไปอย่างไร เด็กก็จะเติบโตมาเป็นเช่นนั้น และในอีกฝั่งหนึ่งคือ ครูเป็นเหมือนยางลบ เพราะเด็กที่เกิดมานั้นเหมือนผ้าดำ เต็มไปด้วยกิเลส ตัณหา ครูจึงต้องเป็นยางลบ ลบความดำ ทำความสะอาดให้เด็กเป็นคนดี (ชาติชาย คเซนชล, 2558)

อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา ได้ให้ความเห็นว่าครูนั้น เป็นบุคคลที่สำคัญยิ่ง เพราะเด็กต้องใช้เวลาศึกษาเล่าเรียนอยู่กับครูถึง 20 ปี ครูจึงเป็นผู้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของเด็กมาก (ชาติชาย คเซนชล, 2558)

จากความเห็นในแง่มุมมองต่างๆ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้อ้างอิงมาเป็นตัวอย่างนี้ ผู้สร้างสรรค์เล็งเห็นถึงความสำคัญอย่างยิ่งของอาชีพครู ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าไม่มีคำเปรียบเปรยได้ที่สามารถมาทดแทนคำว่าครูได้อย่างเต็มความหมาย เนื่องจากสังคมมีการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา วิธีการดูแลสั่งสอนนักเรียนของครูจึงต้องประยุกต์ ปรับปรน และสร้างสรรค์ให้เข้ากับความต้องการเรียนรู้ของเด็กในช่วงเวลานั้นๆ เสมอ ยิ่งในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล มีช่องทางการเรียนรู้มากมายให้กับเด็กๆ ครูจึงต้องพัฒนาตนเองให้ทันยุคทันสมัย เมื่อการอบรมสั่งสอนด้วยวิธีการใช้ไม่เรียวดีเด็คนั้นไม่มีประสิทธิภาพอีกต่อไป การพูดจาถูกกตขี้มีใช้แนวทางกระตุ้นความคิดของเด็กในปัจจุบัน ครูจึงมิใช่แค่เรือจ้าง ปากกา หรือยางลบอีกต่อไป แต่ต้องเป็นดั่งแสงไฟที่คอยนำทางเด็กๆ เปล่งประกายแสงให้นักเรียนเห็นแบบอย่างที่ดีงาม สามารถปลูกฝังให้เด็กรักการเรียนรู้อย่างไม่มีวันจบสิ้น (Lifelong learning) เป็นแสงที่จุดประกายความคิดของเด็กๆ จนเกิดเป็นความรู้แจ้งในที่สุด (Enlightenment) แม้ว่าสังคมจะจับตามองและให้ความสนใจกับอาชีพครูเป็นอย่างมาก แต่กลับให้ความสำคัญน้อย ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการถ่ายทอดประเด็นความสำคัญของอาชีพครูในอดีตถึงปัจจุบัน ผ่านรูปแบบการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความหมายและความสำคัญของอาชีพครู
- 2.2 เพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ร่วมสมัยชุด “รู้แจ้ง”

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่มีความสอดคล้องกับหัวข้อผลงาน โดยแบ่งออกเป็น 2 แนวคิด ดังนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยา

จากคำกล่าวเปรียบเปรยที่ว่า “ปัญญาเป็นแสงสว่างในโลก” เป็นหลักคำสอนของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ที่ได้ให้แนวคิดการดำเนินชีวิตว่า หากเราจะปฏิบัติกรใด ที่ประกอบไปด้วยปัญญา ก็จะสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ทั้งนี้ไม่เพียงปัญญาทางโลก (ความรู้ความสามารถในการประกอบอาชีพ) แต่รวมเข้าด้วยปัญญาทางธรรม (ความเข้าใจชีวิตและทำให้เกิดการดับทุกข์) (ลม เปลี่ยนทิศ, 2560) แนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับทฤษฎีสัญญาวิทยาและการสร้างความหมาย ซึ่งอยู่ในชั้นของความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ การสื่อโดยอ้อมหรือต้องการตีความหมายอีกชั้นหนึ่ง นั้นหมายถึง เปรียบแสงสว่างเป็นดั่งปัญญา ผู้ใดมีปัญญา ก็เหมือนมีแสงสว่างนำทางอยู่เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

3.2 ความเป็นครูตามแนวพุทธ

ในยุคสังคมดิจิทัล ความเจริญทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากในการเรียนการสอน มีคุณประโยชน์ต่อผู้เรียนหลายประการ แต่ก็มีโทษที่ตามมาด้วยเช่นกัน เช่น การใช้เวลาที่ไม่เหมาะสมในอินเทอร์เน็ต การให้ข้อมูลเท็จ การบิดเบือนข้อมูล หรือการคัดลอกผลงาน เป็นต้น ครูจึงต้องเป็นครูที่มีปัญญาตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนา การเรียนรู้ในพุทธศาสนาเป็นการเรียนรู้ได้จากมุมมองทุกอย่างตามสภาวะที่เป็นจริง เป็นการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดปัญญา หรือการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการรู้แจ้งเห็นจริง และสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างมีเหตุผล (จักรแก้ว นามเมือง, 2011) ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของครูในพระไตรปิฎก พระพุทธเจ้าตรัสว่าครูเป็น “กัลยาณมิตร” ของศิษย์ ซึ่งมีคุณสมบัติ 7 ประการคือ (ประภาศ ปานเจียง, 2563)

1. เป็นที่รักของศิษย์ ทำตนให้ศิษย์รัก ออกรับเข้าใกล้ เข้าไปปรึกษาไต่ถาม
2. เป็นที่เคารพ มีความประพฤติดี เป็นที่พึ่งได้และปลอดภัย
3. เป็นที่น่าเจริญใจ คือเป็นที่ภาคภูมิใจของศิษย์ว่าตนเป็นศิษย์มีครู และมีครูดี
4. รู้จักพูดให้ได้ผล สอนวิชาการแจ่มแจ้ง และพรั่ำสอนให้ศิษย์เป็นคนดี
5. ทนต่อถ้อยคำ คืออดทนในการพรั่ำสอนศิษย์ อดทนที่จะคอยรับฟังปัญหาของศิษย์
6. ทำเรื่องยากให้ง่าย วิชาการยากๆ มีวิธีสอนให้เข้าใจง่าย รวมถึงเรื่องง่ายๆ ที่คนมองข้ามก็ชี้ให้เห็นความสำคัญและคุณค่าได้
7. ไม่ชักจูงศิษย์ไปในทางต่ำ คือไม่ชักนำศิษย์ทำในสิ่งที่ไม่ดี หรือเรื่องเหลวไหล

จากแนวคิดข้างต้น ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าครูในปัจจุบัน จึงยังคงต้องรับบทบาทที่มากกว่าหน้าที่การสอน ประยุกต์ประสบการณ์ของตนเองรวมเข้ากับปัญญาทั้งทางโลกและทางธรรม เพื่อปฏิบัติหน้าที่ดูแลเด็กนักเรียน ทั้งยังต้องมีอีก 2 สิ่งสำคัญ ได้แก่

1. ความเป็นโค้ช (Coach) คือเครื่องมือสำคัญของผู้นำ ที่จะช่วยดึงศักยภาพและประสิทธิภาพของนักเรียนออกมา ให้นักเรียนได้เห็นความสามารถที่มีอยู่ในตนเองและพัฒนาได้
2. นักกระบวนกร (Facilitator) คือผู้ที่สามารถอยู่เคียงข้างนักเรียนเพื่อจัดสรรวิธีการและอำนวยความสะดวกในการปฏิบัติการ หรือการเรียนรู้ของนักเรียน

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีการดำเนินการวิจัยตามแนวคิดองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ 8 องค์ประกอบ ดังนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.1 การออกแบบบทการแสดง

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ใช้จัดแสดงในพิธีเปิดโครงการ ปัจฉิมนิเทศนักศึกษา วันอำลาลูกเสมาสุริยะ ประจำปีการศึกษา 2564 ณ ห้องประชุมพระอาทิตย์ชิงดวง คณะครุศาสตร์ มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา เพื่อสะท้อนให้เห็นบทบาทหน้าที่ความเป็นครู ที่ต้องปรับประยุกต์ให้เข้ากับสังคมอย่างร่วมสมัย ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้การออกแบบบทการแสดงจากประสบการณ์ในอดีตถึงปัจจุบันของผู้สร้างสรรค์ การเก็บข้อมูลจากสื่อข่าวสารรอบตัวของผู้สร้างสรรค์ มาสะท้อนความคิดและสร้างสรรค์เป็นงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย แบ่งช่วงบทการแสดงออกเป็น 3 องก์ ดังต่อไปนี้

องก์ที่ 1 สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นครูในอดีต ซึ่งอาจมีความเหลื่อมล้ำ การกตัญญู การอบรมนักเรียน รวมไปถึงสังคมเพื่อนนักเรียนในอดีตที่ยังคงมีช่องว่างในความเท่าเทียมกันของบุคคลมาก รวมไปถึงการที่สังคมยังเห็นคุณค่าของการศึกษาน้อยกว่าในปัจจุบัน

องก์ที่ 2 เมื่อสังคมมีความเจริญทางเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น การค้นคว้าหาความรู้สามารถเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น ความเจริญทางการศึกษาก็พัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วตามมา จนสามารถเรียกได้ว่าเป็นยุคเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดทั้งครู นักเรียน และนักวิชาการ ทุกคนต้องปรับตัวให้ทันเทคโนโลยี ปรับทัศนคติความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการศึกษา การดำเนินชีวิต ช่องว่างของความเหลื่อมล้ำถูกลดน้อยลง ทุกคนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และความเป็นตัวของตัวเองสูงขึ้น ครูจึงต้องเข้าใจเรื่องสิทธิมนุษยชนเป็นอย่างมาก

องก์ที่ 3 ทุกคนพยายามปรับตัวให้เข้ากับสังคม และร่วมกันพัฒนาสังคมให้ดีขึ้น ลดความเหลื่อมล้ำ เอาเปรียบ ปรับเป็นการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ครูสมัยใหม่ปรับวิธีการสอน ลดความกดดันนักเรียนด้วยวิธีแบบในอดีต เปลี่ยนเป็นผู้อำนวยการสะดวกนักเรียนและเป็นแสงนำทางที่ส่องสว่างแก่นักเรียน

4.2 การคัดเลือกนักแสดง

ผู้สร้างสรรค์คัดเลือกนักแสดงจากสาขานาฏศิลป์ศึกษา ผู้ที่ศึกษาในหลักสูตรครุศึกษานาฏศิลป์ เพื่อให้นักแสดงก็สามารถได้เรียนรู้บทบาทความเป็นครูที่ทันสมัย ในการคัดเลือกนี้ เป็นการคัดเลือกนักแสดงที่เคยมีประสบการณ์ทางนาฏศิลป์อื่นๆที่นอกเหนือจากนาฏศิลป์ไทยมาบ้าง เนื่องจากต้องการผู้ที่มีความเคลื่อนไหวรวดเร็ว คล่องตัว สามารถฝึกฝนนาฏศิลป์ร่วมสมัยได้

โดยมีการแบ่งการฝึกซ้อมออกเป็น 2 ช่วง คือ

ขั้นที่ 1 ขึ้นเตรียมร่างกายและเรียนรู้บทการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบไว้ ผ่านการเคลื่อนไหวในศาสตร์นาฏศิลป์ตะวันตก

ขั้นที่ 2 ฝึกซ้อมการแสดงตามแบบแผนที่วางไว้ และปรับปรุงผลงาน

4.3 การออกแบบพื้นที่การแสดง

เนื่องจากการแสดงในพิธีเปิดโครงการ ปัจฉิมนิเทศนักศึกษา วันอำลาลูกเสมาสุริยะ ประจำปีการศึกษา 2564 ณ ห้องประชุมพระอาทิตย์ชิงดวง คณะครุศาสตร์ มรภ.บ้านสมเด็จเจ้าพระยา ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบพื้นที่การแสดงก่อนการออกแบบลีลา ให้เป็นการใช้พื้นที่ที่ต่างไปจากเดิมที่แสดงเฉพาะบนเวทีของหอประชุม แต่ปรับมาเริ่มการแสดงตั้งแต่ด้านหลังหอประชุม ผ่านช่องทางส่วนกลางไปจนถึงด้านหน้า และจบการแสดงช่วยท้ายบนเวทีในลักษณะรูปแบบอักษรตัวที ในภาษาอังกฤษ (T) หรือสามารถเรียกการออกแบบพื้นที่การแสดงแบบนี้ว่า ศิลปะเฉพาะที่ (Site-specific Art) คือเป็นการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานขึ้นเพื่อทำงานกับพื้นที่นั้นๆ โดยเฉพาะ ทั้งนี้เพื่อสะท้อนให้สอดคล้องกับบทการแสดงที่ต้องการสื่อสารว่าครูในปัจจุบันต้องปรับตัว ปรับวิธีการสอน การดูแลนักเรียนที่ต่างไปจากอดีต



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4.4 การออกแบบลีลานาฏศิลป์

เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบพื้นที่การแสดงและประสานงานกับคณะจัดงานแล้ว จึงดำเนินการออกแบบลีลาให้สอดคล้องกับการใช้พื้นที่ และบทการแสดง โดยใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวของนาฏศิลป์ตะวันตกมาฝึกปฏิบัติและออกแบบการแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่ว แข็งแรง ร่วมกับการใช้ลักษณะการเคลื่อนไหวตามชีวิตประจำวันของมนุษย์ (Everyday Movement) เป็นลีลาต้นแบบในการสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์ โดยมีรายละเอียดแบ่งตามองค์การแสดงดังต่อไปนี้

องค์ที่ 1 ใช้พื้นที่จากด้านหลังหอประชุม เดินทางผ่านส่วนกลางของหอประชุม ผ่านที่นั่งของกลุ่มผู้ชม ซึ่งนั่งอยู่ 2 ฝั่ง ด้านข้าง การออกแบบลีลาจึงต้องเป็นท่าทางที่สามารถเคลื่อนไหวไปสู่ด้านหน้าหอประชุมตลอด และคำนึงถึงพื้นที่ในทางแคบและยาว การออกแบบลีลาสะท้อนถึงการกีดกันและกัน การเพิกเฉยต่อความเดือดร้อนของผู้อื่น และสภาวะความเหลื่อมล้ำสูงในอดีต มีการใช้ลีลาการกีดกันของผู้อื่น การมองไม่เห็นความเดือดร้อนของผู้อื่นผ่านลีลาการเดินตามนักแสดงผู้ที่ลี้ภัยอยู่บนพื้น และความเล็งน้ำใจ ปลอบโยนผู้ที่มาขอความช่วยเหลือ ผ่านนักแสดงที่วิ่งมากระโดดกอด ล้มลงสู่พื้น รวมไปถึงลีลาการก้มตัวของนักแสดง ที่เป็นการแสดงถึงความเหลื่อมล้ำในสังคม และผู้ที่อ่อนแอ

องค์ที่ 2 ออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับบทการแสดง จากพื้นที่แคบส่วนกลาง เปลี่ยนผ่านไปสู่ด้านหน้าหอประชุมที่กว้างมากขึ้น นักแสดงสามารถแปรรูปแบบแฉกได้อย่างหลากหลายมากขึ้น มีการใช้การออกแบบลีลาที่นักแสดงประกอบกันเป็นช่องแคบเพื่อให้ นักแสดงคนอื่นๆ สามารถลอดทะลุไปได้ เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงการข้ามผ่านอุปสรรคที่เข้ามาในการดำเนินชีวิต การประคองชายผ้าซึ่งกันและกัน เพื่อแสดงถึงน้ำใจแห่งการช่วยเหลือกันอย่างทั่วถึง มีช่วงเวลาที่นักแสดงก้มอยู่ใต้ชายผ้าของนักแสดงอีกคน ผู้วิจัยต้องการสะท้อนถึงการให้ความช่วยเหลือ เป็นที่พักใจ ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนแต่เป็นคุณสมบัติที่ครูพึงมีต่อทุกคนในสังคม โดยเฉพาะผู้เป็นศิษย์



รูปที่ 1 การออกแบบลีลานาฏศิลป์องค์ที่ 2 นักแสดงช่วยเหลือกันขึ้นสู่บนเวที

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

องค์ที่ 3 เมื่อความเจริญทางการศึกษามีมากขึ้น ผู้คนเข้าใจวิธีการอยู่ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์และปรับตัวร่วมกันพัฒนาสังคม ลดการกีดกันซึ่งกันและกัน เพิ่มลีลาของการช่วยเหลือกัน ช่วยดึงผู้ที่ล้มลงสู่พื้นขึ้นกลับมายืนได้ และช่วยกันผลักดันให้สูงขึ้นไปในอากาศ สะท้อนถึงการช่วยเหลือของครูอย่างไม่สิ้นสุด การแปรแฉกการแสดงเปลี่ยนผ่านไปสู่บนเวที ทุกคนช่วยเหลือกันและกันเพื่อให้ถึงฝั่ง ตอนสุดท้ายนักแสดงทุกคนจบการแสดงบนเวทีได้ทันเพลงจบ และจบด้วยท่าถือหนังสือหรือ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นสัญลักษณ์แห่งการเรียนรู้ในโลกดิจิทัล สะท้อนให้เห็นว่าความรู้คือสิ่งที่มีค่า เป็นแสง เป็นปัญญาที่ทุกคนพึงมี



รูปที่ 2 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ป้องกันภัยที่ 3 นักแสดงช่วยเหลือนักเรียนขึ้นสู่บนเวที
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



รูปที่ 3 การออกแบบลีลานาฏศิลป์ช่วงสุดท้าย ทำท่อนั่งหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

4.5 การออกแบบเสียง

ผู้สร้างสรรค์ออกแบบเสียงดนตรีประกอบการแสดงที่สะท้อนถึงความแปลกใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับบทของการแสดง จึงเลือกใช้ดนตรีแบบ อิเล็กโทรอะคูสติก (Electroacoustic) ซึ่งเป็นดนตรีจากแนวคิดสมัยใหม่ที่เกิดจากการทดลองค้นหาสุนทรียศาสตร์ทางดนตรีที่แตกต่างไปจากกฎเกณฑ์ในอดีต อิเล็กโทรอะคูสติก เป็นคำที่ใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงสัญญาณจากเสียงไปเป็นไฟฟ้า วิธีการเปลี่ยนเสียงทั่วไปเป็นสัญญาณไฟฟ้า โดยการบันทึกเสียงผ่านไมโครโฟนและแปลง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สัญญาณจากไฟฟ้าผ่านลำโพงกลับกลายเป็นเสียงอีกครั้ง หรือเรียกอย่างเข้าใจง่ายได้อีกชื่อหนึ่งว่า “ดนตรีที่มีส่วนผสมของไฟฟ้า” (Lab 5 Soundworks, 2015) ประพันธ์ดนตรีโดย ประทีป เจตนากุล

4.6 การออกแบบแสง

ผู้สร้างสรรค์ออกแบบแสงตามบทการแสดงเป็นหลัก ในช่วงแรกที่แสดงถึงอดีตกาล จะใช้แสงไฟขาวทั่วไปในหอประชุม เพื่อลดสีสัน สู่ความเรียบง่ายแบบ มินิมอลริซึม (Minimalism) (วิบูลย์ ตระกูลหุ้ม, 2549) เมื่อการแสดงเปลี่ยนผ่านสู่องค์ที่ 2 และนักแสดงเคลื่อนไหวสู่หน้าเวที เริ่มใช้ไฟหน้าเวทีและบนเวทีที่เป็นสีม่วง สะท้อนถึงบรรยากาศความสับสนในช่วงเวลาที่ทุกคนกังวล กลัวความเปลี่ยนแปลง และเพิ่มความสว่างขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนช่วงสุดท้ายจะสว่างที่สุดเมื่อนักแสดงจบการแสดงบนพื้นที่เวที



รูปที่ 4 การออกแบบแสง

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

4.7 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีชุดการแสดงเป็นสีขาวล้วน ลดทอนรายละเอียดและสีในแบบของมินิมอลริซึม (Minimalism) (วิบูลย์ ตระกูลหุ้ม, 2549) แต่ยังคงไว้ซึ่งรายละเอียดที่ผสมผสานความเป็นไทยร่วมสมัยอยู่ 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ใช้แรงบันดาลใจจากผ้าสไบของเครื่องแต่งกายไทย มาประยุกต์เป็นชายผ้า 4 แฉก รัดเอวและเก็บชายผ้าด้านซ้ายหน้ากับขวาหลังไว้ในผ้ารัดเอว อีก 2 ส่วนปล่อยอิสระ

ส่วนที่ 2 มีแรงบันดาลใจมาจากอินธนูชุดข้าราชการที่ใช้ติดบนไหล่ แต่ลดทอนให้เหลือเพียงด้านไหล่ซ้ายด้านเดียว เพื่อยังคงสื่อสารถึงความเป็นข้าราชการครุผ่านนักแสดง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 5 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

4.8 การออกแบบอุปกรณ์การแสดง

ผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีการออกแบบอุปกรณ์การแสดงผ่านฉากการแสดงแบบจอแสดงภาพ ซึ่งเปลี่ยนไปตามบทการแสดง ทั้ง 3 องก์ ดังนี้

องก์ที่ 1 ใช้ภาพคว้น ที่แสดงถึงอดีต ช่วงที่การศึกษายังพัฒนาล่าช้า สังคมขุนมัวไปด้วยความเหลื่อมล้ำ การกดขี่กัน



รูปที่ 6 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

องก์ที่ 2 การเดินทางสู่ยุคดิจิทัล การปรับตัวสู่โลกใหม่ เป็นภาพช่องทางที่เดินทางเคลื่อนไหวไปด้านหน้าอย่างต่อเนื่อง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 7 การออกแบบพื้นที่การแสดง

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

องค์ที่ 3 เมื่อความเจริญทางเทคโนโลยีเข้ามาให้เกิดความเจริญทางการศึกษา ทุกคนเกิดปัญญา จึงใช้ภาพแสง เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความรู้แจ้ง



รูปที่ 8 ภาพจอประกอบการแสดงที่ 3

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

5. สรุปผลการวิจัย

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์เน้นการสะท้อนผลงานให้สอดคล้องกันกับบทการแสดง มีแนวความคิดหลักเพื่อสะท้อนให้ผู้ชมตระหนักถึงการปรับตัวจากครูในอดีตสู่ครูในปัจจุบัน ความรวดเร็วในการเปลี่ยนแปลงซึ่งหลายคนต้องใช้เวลาในการสร้างความเข้าใจเป็นอย่างมาก ครูที่มีวิสัยทัศน์สูง ต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและการดูแลนักเรียนให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ จนบางครั้งทำให้เกิดความไม่เข้าใจกัน มีอุปสรรคต่อการดำเนินชีวิต ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้การออกแบบตามองค์ประกอบนาฏศิลป์ทั้ง 8 ที่เป็นการออกแบบที่สร้างความแปลกตาแก่ผู้ชม การใช้พื้นที่ที่ผิดคาดจากเดิมที่แสดงแต่เพียงบนเวที การใช้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ดนตรีที่แปลกใหม่ รวมไปถึงชุดและลีลาการแสดงที่แตกต่างออกไป ซึ่งเป็นการทดลองและหาแนวทางการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด “รู้แจ้ง”

เมื่อผู้ชมการแสดงเกิดความประหลาดใจและต้องปรับตัวแม้กระทั่งเพียงการนั่งชมการแสดง ก็ทำให้ต้องกลับหลังหันไปชมการแสดงที่เริ่มต้นจากด้านหลัง และใช้พื้นที่บนเวทีเพียงช่วงสุดท้ายของการแสดง ซึ่งผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์ผลงานให้สอดคล้องกับ “การรู้แจ้ง” เมื่อผู้ชมเกิดความสงสัย ก็จะใช้สมาธิและการสังเกตมากขึ้น ปรับตัวจากการนั่งเฉยเพื่อดูการแสดงเฉพาะบนเวที ให้สังเกตบริเวณโดยรอบเพื่อติดตามการแสดง นี่คือการที่มาจากปัญญาและการฝึกฝนให้เกิดการตื่นรู้ เพื่อพัฒนาตนเองสู่การเป็นครู จากการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า สามารถสะท้อนให้ผู้ชมการแสดงเข้าใจถึงความเปลี่ยนแปลงและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในสังคม ซึ่งมีประโยชน์แก่ผู้ร่วมงานเป็นอย่างยิ่ง เพราะผู้ร่วมงานนี้ประกอบไปด้วย คณาจารย์ และนักศึกษาที่จบการศึกษาในปีการศึกษา 2564 ที่กำลังออกไปประกอบอาชีพหรือสอบบรรจุเป็นข้าราชการครู

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลงานสร้างสรรค์ชุด “รู้แจ้ง” ผู้วิจัยสามารถดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน โดยนำแนวคิดและทฤษฎีที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

ความเป็นครูตามแนวพุทธ อันมีความหมายถึง คุณสมบัติ 7 ประการ ที่ผู้ประกอบอาชีพครูพึงมีไว้ เพื่อปฏิบัติตนเป็นกัลยาณมิตรที่ดีของศิษย์ สิ่งเป็นหลักคำสอนที่ร่วมสมัย ยังสามารถใช้ได้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งในปัจจุบันโลกมีความเจริญทางเทคโนโลยีสูง นักเรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ ตำรา ได้ง่าย และตลอดเวลาที่ต้องการ ครูจึงต้องพัฒนาตนเองสู่ความเป็นโค้ช (Coach) และนักกระบวนการ (Facilitator) คือผู้ที่นอกจากจะมีความรู้ดีแล้วยังมีประสบการณ์และไหวพริบในการนำทางศิษย์ ช่วยวางแผนการเรียนรู้สู่การเป็นบัณฑิต โดยใช้การตีความผ่านสัญลักษณ์ลีลานาฏศิลป์ การเปลี่ยนแปลงจากการใช้ลีลา กดขี่ เพิกเฉย หรือเป็นเพียงการสั่งสอนอบรมในอดีต ปรับเปลี่ยนเป็นการอุ่ม กอด ดึงกันและกันจากพื้นที่สูงสุดสู่จุดสูงสุดโดยการช่วยเหลือกันของนักแสดง เพื่อตักต้อนนักแสดงผู้ที่เป็นสัญลักษณ์แทนลูกศิษย์ขึ้นสุดมือในอากาศ รวมไปถึงสัญลักษณ์การอ่านหนังสือ หรือการศึกษาจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในท่าทางการถือที่คล้ายหนังสือ เช่น โทรศัพท์ แท็บเล็ต เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยใช้การตีความสัญลักษณ์เหล่านี้ในชั้นของความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือการสื่อที่ต้องตีความเพื่อเข้าใจความหมาย ท่าทางการอ่านหนังสือ หรือ การศึกษาจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์นี้ ผู้วิจัยออกแบบเพื่อสื่อสารให้ผู้ชมเห็นว่า แสงที่สว่างที่สุดนั่นคือ ปัญญา

7. ข้อเสนอแนะ

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เนื่องจากจะสร้างความตระหนักให้เกิดการปรับตัวแก่ผู้ประกอบอาชีพครู นักเรียนที่กำลังศึกษาทั้งในสายครู และสายอื่นๆ แล้ว ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า ผลงานชิ้นนี้ยังสามารถสร้างความตระหนักแก่สังคมให้เห็นความสำคัญของผู้เป็นครูได้มากกว่าในอดีตและปัจจุบัน เนื่องจากครูเป็นผู้ที่ดูแลนักเรียนตลอดระยะเวลา 20 ปี จนจบการศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อไปประกอบอาชีพ ครูจึงมีบทบาทสำคัญต่อทัศนคติของนักเรียนนักศึกษาอย่างมาก แม้ว่าสังคมจะให้ความสนใจแก่ผู้ประกอบอาชีพครูเป็นอย่างมาก แต่ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าสังคมยังไม่ได้ให้ความสำคัญพอ ผลงานชิ้นนี้อาจสามารถสร้างความตระหนักต่อการให้ความสำคัญของสังคมหรือรัฐบาล ได้ช่วยสนับสนุนระบบการศึกษาให้พัฒนาได้ดียิ่งขึ้นไปผ่านผู้ดูแลระบบอย่างครู และหากผู้สนใจสร้างสรรค์ผลงานเพื่อผลักดันการสร้างตระหนักเดียวกันนี้สามารถนำแนวความคิดไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานในสาขาอื่นๆ ได้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

8. เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อแก่นความคิดและเทคนิค*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เอดิชั่น เพรส โปรดักส์.

จักรแก้ว นามเมือง. (2011). *ความเป็นครูตามแนวพุทธ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม 2565, จาก

<https://www.gotoknow.org/posts/436750>

ชาติชาย คชนชล. (2558). *ครูเปรียบเสมือนปากกาและยางลบ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม 2565, จาก

<http://chantrawong.blogspot.com/2015/01/blog-post.html>

ประกาศ ปานเจียง. (2563). *เลิกเปรียบครูว่าเรือจ้างเสียทีเถอะ*. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 พฤษภาคม 2565, จาก

https://www.matichon.co.th/article/news_2335241

ลม เปลี่ยนทิศ. (2560). *ปัญญาเป็นแสงสว่างในโลก*. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2565, จาก

<https://www.thairath.co.th/newspaper/columns/935777>

วิบูลย์ ตระกูลสุน. (2549). “มินิมอลริซึม (Minimailism)”, *วารสารดนตรีรังสิต*. ปีที่ 1 (ฉบับที่ 1). หน้า 47-55.

Lab 5 Soundworks. (2015). *ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ มติใหม่ของดนตรีในศตวรรษที่ 20*. สืบค้นเมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม

2565, จาก <https://link.bsru.ac.th/ef>



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

การประยุกต์สร้างการแสดงในรูปแบบมิวสิกวิดีโอ เพลงรักควรมีสองคน Application to create a performance in a music video format song

“rak kuan me song kon”

ماجاریย์ โคตะลุด^{1,2} ฐพัชร์ ฤทธิชัย²

Majaree Kotalud^{1,2} Tapat Ritchai²

บทคัดย่อ

ดนตรีหรือบทเพลงที่เป็นสิ่งที่สร้างความบันเทิงให้กับผู้คนมาอย่างยาวนาน และยังสร้างชื่อเสียงให้กับศิลปินที่ผลิตผลงานเพลงได้เป็นที่ชื่นชอบของผู้คนในแต่ละยุคสมัย ดังนั้นการดึงดูดว่าสนใจของผู้คนจึงมีหลากหลายวิธีเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ผลงานของเพลงนั้น นอกจากการเปิดตัวศิลปินเจ้าของผลงานเพลงแล้วนั้น การสร้างสรรค์และพัฒนาต่อยอดผลงานเพลงไปในรูปแบบ มิวสิกวิดีโอ จึงเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ได้รับความนิยมจากเหล่าศิลปิน เจ้าของผลงานเพลงนั้น การผลิตมิวสิกวิดีโอ จึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เช่นเดียวกับการที่เราชื่นชอบผลงานเพลงของศิลปิน และนำมาประยุกต์สร้าง มิวสิกวิดีโอในรูปแบบของตนเอง ถือเป็นการพัฒนาตนเองด้านการแสดงและได้ทำร่วมกับสิ่งที่เราชื่นชอบ นั้นอาจจะเป็นการเริ่มต้นในการสร้างตัวตนในโลกออนไลน์ หรือ สื่อโซเชียลที่นับได้ว่าเป็นช่องทางในการสร้างพื้นที่ในการแสดงผลงานของศิลปินทุกคน และเพลงรักควรมีสองคน โดยศิลปิน 2 คนคือ พร จัทรพร และ นภัสวรรณ สารเนตร ได้ถ่ายทอดผลงานเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักที่ไม่สมหวังอันเกิดจากความไม่ซื่อสัตย์ต่อคนรักของตน จนเกิดเป็นการขัดแย้งระหว่างผู้หญิง 2 คน เนื้อหาเพลงและทำนองดนตรีถูกถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมา ทำให้ผู้ฟังเข้าใจในผลงานเพลงและเกิดเป็นกระแสนิยมอย่างรวดเร็วในปี พ.ศ. 2564 มีผู้ที่ชื่นชอบนำเอาเพลงนี้ไปประยุกต์สร้างเป็นมิวสิกวิดีโอสั้นๆ เพื่อความบันเทิงเป็นจำนวนมาก ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจและต้องการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงมิวสิกวิดีโอเพลง รักควรมีสองคน เพื่อผลิตผลงานด้านการแสดงในรูปแบบมิวสิกวิดีโอในเพลง รักควรมีสองคน เพื่อถ่ายทอดมุมมองของความรักที่ต้องการความซื่อสัตย์จากคนรักของตนและหากไม่ได้รับสิ่งนั้นแล้ว มีวิธีในการปรับเปลี่ยนทัศนคติอย่างไร เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ เนื้อเพลงรักควรมีสองคน เพื่อนำมาประยุกต์สร้างมิวสิกวิดีโอเป็นอีกแนวทางให้กับผู้ชมที่กำลังประสบปัญหาเรื่องความรักได้นำไปเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไป

คำสำคัญ: การประยุกต์, การแสดง, มิวสิกวิดีโอ

1 นักศึกษา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

2 อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

* Corresponding author, E-mail: majaree.kot@spumail.net



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Abstract

Music or music, entertainment for a long time. In addition, artists of popular songs in Thailand. Therefore, there are various ways to publicize the attraction of this song. In addition to open works of art, the creation and development of music videos. This is another popular way by artists and music owners. Therefore, video production is very popular. As we appreciate the music videos of artists and apps in their own style. This is an expression of self-development and doing what we like. We can start to build ourselves online. TV media is considered as a channel to create a space to express the love of each artist. There should be two blessings from two artists. Chatraporn and napasawan saranate are content by dishonest love. Due to the conflict between the two women, the content and music of the song are transmitted directly. In this year, 2564 was the most popular music video application. Therefore, researchers are interested in studying the creative process of music programs. Love should have two people to make a music video displayed in love. In order to express their love point of view, they need the loyalty of lovers from the cabbage tree, and there is no way to change their attitude. Study and analyze two loving flesh. Modern friends have created a rare solution to the problem of music video audiences who are in love.

Keyword: Applications, Performances, Music videos

1. บทนำ

อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2545:455-456) ก็ได้กล่าวถึงรูปแบบของ มิวสิควิดีโอ ไว้ว่า รูปแบบของมิวสิควิดีโอ จะประกอบด้วยองค์ ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทาง กายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional) และ ทางระดับ การจดจำ (Cognitive Levels) โดยรูปแบบมิวสิควิดีโอ ที่เห็นได้ จากการที่บริษัทเทปเพลงผลิตออกมามี 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

1. มิวสิควิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance) เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนมัก เป็นการนำเสนอภาพวงดนตรีแสดงดนตรีหรือ นักร้องร้องเพลงอยู่บนเวที
2. ตัวละคร แม้ว่าโดยทั่วไปแล้วตัวละครที่ปรากฏใน MV จะหมายรวมทั้งศิลปินหรือ ตัวละครหลัก นักดนตรีหรือวง ดนตรี , แดนเซอร์หรือคอรัส และผู้คุมคอนเสิร์ต ซึ่งต่างก็มีบทบาทการแสดงออก ตามแต่สถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นแต่ อย่างไรก็ตาม “ศิลปิน” ในฐานะที่เป็นตัวละครหลักนั้นก็มักจะได้รับการส่งเสริมภาพลักษณ์ภายใต้การสื่อหรือเสริมสร้าง ความหมายอย่างโดดเด่นที่สุด ในที่นี้อาจสรุปได้ว่า เราอาจสื่อความหมายของ “สถานภาพและบทบาทเฉพาะ” ของศิลปิน ออกมาได้ใน 2 รูปแบบหลักๆ คือ สถานภาพและบทบาทเฉพาะของศิลปินในฐานะที่ เป็นผู้ถูกกระทำจาก ความรัก (Passive) กับสถานภาพและบทบาทเฉพาะของศิลปินในฐ ฐานะที่เป็นผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเอง ไว้ได้ (Active) แต่ในมิวสิควิดีโอส่วนใหญ่ มักจะถ่ายทอดภาพตัวแทนของสถานภาพและบทบาทของ ศิลปิน ออกมาในรูปแบบของ “ผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเอง ไว้ได้” เป็นหลัก สะท้อนให้เห็นว่า ผู้ผลิตมิวสิควิดีโอเจตนาที่จะสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ “ความเป็นดารา ” ของศิลปินส่วนใหญ่ ให้เป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพ และความฉลาดเฉลียว ทางสติปัญญา เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายผู้รับสารได้รู้สึกชื่นชมและเข้าถึงความ ต้องการของกลุ่ม เป้าหมายใหม่มากที่สุด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. การเล่าเรื่อง ในภาพรวมแล้ว MV ส่วนใหญ่ที่มีคุณสมบัติตามแบบแผนของวิธีการสร้างความหมายร่วมกัน ทั้งในด้าน “การลิปซิงค์เล่า เรื่อง ” และในด้าน “โครงเรื่องที่สมบูรณ์ชัดเจน” นั้นจะมีขอบเขตที่กว้างขวาง ในด้านวิธีการสื่อหรือเสริมสร้างความหมายให้กับ ตัวภาพ ตัวแทนของการเล่าเรื่องไม่ว่า จะในส่วนของ “แก่นเรื่อง” “การเปิดเรื่อง” “ปมแห่งความขัดแย้ง” “การคลี่คลาย” “การจบเรื่อง” หรือ “ลำดับก่อน-หลังของเหตุการณ์” ก็ตาม ต่างจาก MV ที่มีเพียง คุณสมบัติตาม แบบแผนของวิธีการสร้างความหมายร่วมกัน ใน ด้านวิธีการสื่อสารหรือเสริมสร้างความหมายให้กับ ภาพตัวแทน ของการเล่าเรื่องในทุกๆส่วนได้ไม่น้อยกว่านั่นเอง

การประยุกต์ หมายถึง การนำบางสิ่งมาใช้ประโยชน์ โดยปรับใช้อย่างเหมาะสมกับสภาวะที่เฉพาะเจาะจง "บางสิ่ง" ที่นำมาใช้ ประโยชน์นั้น อาจเป็นทฤษฎี หลักการ แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และนำมาใช้ประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยปรับให้เข้ากับบริบทแวดล้อม ที่เป็นอยู่อย่าง เหมาะสม นอกจากนี้ "บางสิ่ง" นั้นอาจเป็นวัตถุดิบของที่นำมา นอกเหนือ บทบาทหน้าที่เดิม ให้เหมาะสมกับบริบทใหม่ การประยุกต์เป็นการนำทฤษฎี หลักการ กฎเกณฑ์แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ไปปรับใช้ให้เกิด ประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยเฉพาะในศาสตร์สาขาวิชาต่างๆ มักมีการประยุกต์ภาคทฤษฎีสู่ภาคปฏิบัติ เพื่อประโยชน์ใน การนำไปใช้จริง ในการแก้ไขปัญหา และการพัฒนาในรูปแบบต่างๆ เพราะมีความเป็นรูปธรรมมากกว่า การประยุกต์เป็นการนำสิ่งหนึ่ง หรือแนวคิดหนึ่ง มาปรับใช้ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจง การประยุกต์จึงแตกต่างจากการลอกเลียนแบบ การลอกเลียนเป็น การนำสิ่งที่อยู่ในบริบทหนึ่งมาใช้ในอีกบริบทหนึ่งทั้ง หลักการ วิธีการ และรูปแบบ โดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสม ในบริบทที่แตกต่าง กัน คนที่คิดเชิงประยุกต์ได้ดี จะสามารถนำ สิ่งหนึ่งมาใช้ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างลงตัว โดยคำนึงถึงสภาพความเป็นจริงในขณะนั้น และการคิดเชิงประยุกต์ช่วยเพิ่มศักยภาพของการคิดสร้างสรรค์ การคิดสร้างสรรค์ เป็นการระดมความคิดที่แตกต่างหลากหลาย เป็นความคิดนอกกรอบความคิด หรือความรู้เดิม ๆ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ที่ใช้การได้ดี และเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ส่วนหนึ่งของการคิดสร้างสรรค์เกิดจากการประยุกต์สิ่งหนึ่ง เข้ากับอีกสิ่งหนึ่ง จนกลายเป็นสิ่งใหม่ ที่ไม่เคยมีมาก่อน (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์.2548)

เมื่อได้ศึกษาข้อมูลของ มิวสิควิดีโอ และการประยุกต์ให้เกิดการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับการคัดเลือกบทเพลงที่เป็นระสนิยม ได้แก่เพลง รักกรรมีสองคน ซึ่งเนื้อหาสะท้อนเรื่องราว มุมมองของความรัก ปัญหาครอบครัว และเรื่องภาพลักษณ์ รวมถึงการพัฒนาบุคลิกภาพตนเอง และที่สำคัญคือการหันมารักและใส่ใจมีตนเองนั้น ผู้วิจัยหรือผู้สร้างสรรค์จึงได้กำหนด บทบาทเนื้อเรื่องให้เข้าใจง่ายและสามารถเกิดขึ้นจริงกับผู้คนโดยทั่วไป เพียงแต่สอดแทรกอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าถึงเนื้อเรื่องและบทบาทการแสดงได้ง่ายขึ้น เนื้อเรื่องโดยย่อดังนี้ เป็นเพลงที่มีมือที่สามร่วมด้วย ต้องบอกก่อนว่าเมียหลวงเป็นคนที่มีฝีมือเพราะทำแต่งานหน้าตาแดดหาเงินไม่คิดที่จะดูแลตัวเองเมียหลวงจับได้ว่าสามีนอกใจตอนแรกก็ยังทนเพราะหวังว่าเขาจะปรับปรุงแก้ไขตัวเองให้ดีขึ้น แต่เปล่าประโยชน์เพราะเขายังทำเหมือนเดิม เมียหลวงเลยตัดสินใจเดินออกมาจากชีวิตผู้ชายคนนั้น เปลี่ยนแปลงตัวเองทั้งร่างกาย จิตใจ และขยันทำมาหากินเหมือนเดิม จนผ่านไป4เดือนเมียหลวงได้เปลี่ยนไปมาก ทั้ง สิว และการงานมีความสุขมากกว่าเดิมที่เคยเป็นจนอดีตสามีแปลกใจ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงมิวสิควิดีโอเพลง รักกรรมีสองคน
- 2.2 ศึกษาและวิเคราะห์ เนื้อเพลงรักกรรมีสองคน เพื่อมาประยุกต์สร้างมิวสิควิดีโอ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. แนวคิด ทฤษฎี

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับมิวสิกวิดีโอ Frantz (1994 : 43, อ้างถึงใน สมคิด ศรัทธาสมบุรณ์ 2543) ได้สรุปสาระสำคัญของมิวสิกวิดีโอ ไว้ว่า มิวสิกวิดีโอเป็นสื่อที่อาศัยภาพเพื่อสะท้อนถึงบุคลิก ลักษณะ (Character) ทุกชิ้นส่วนย่อยของเนื้อเพลง มิวสิกวิดีโอสามารถสื่อให้เห็นถึงรูปแบบ (Style) และอารมณ์ (Mood) ได้

อย่างมีประสิทธิภาพ การรับชมมิวสิกวิดีโอ ผู้รับชมจะเห็นภาพตั้งแต่ภาพบันทึกการแสดงคอนเสิร์ต

ไปจนถึงรูปแบบการนำเสนอออกมาเป็นเนื้อหาที่ถ่ายทอดออกมาจากจินตนาการ มิวสิกวิดีโอเป็นสื่อผสมระหว่างโฆษณาส่งเสริมการขายเพลงกับรายการโทรทัศน์ ซึ่งในปัจจุบันมีการแพร่ภาพไปยังสถานที่ต่างๆ ทั้งห้างสรรพสินค้า แหล่งศูนย์กลางในเมืองต่างๆ อย่างเช่นที่ ชิบูย่า ของประเทศญี่ปุ่น หรือของไทยเองก็มีการโฆษณาเพลงโดยการเปิดมิวสิกวิดีโอให้ได้ชมกันในรถไฟฟ้าทำให้มิวสิกวิดีโอสามารถเข้าถึงผู้ชมได้อย่างเฉพาะเจาะจง ในปัจจุบันมิวสิกวิดีโอได้มีการสร้างสรรค์และพัฒนารูปแบบและสไตล์การนำเสนอใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ทั้งด้านเนื้อหา เทคนิคการถ่ายทำใหม่ๆ การตัดต่อ และรวมถึงองค์ประกอบ ด้านศิลปะต่างๆ ที่ต้องมีความโดดเด่นสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้หยุดดูหรือเข้ามาดูมิวสิกวิดีโอเพลงได้

นิโบล โควาพิทักษ์เทศ (2535 : 18) กล่าวว่ามิวสิกวิดีโอเป็นแรงผลักดันในการขายเพลง ทั้งยังมีความสำคัญมากว่าเสียงร้องและตัวบทเพลงซึ่งมิวสิกวิดีโอนี้สามารถสร้างภาพลักษณ์ของศิลปินและลีลาการแสดงที่โดดเด่น ช่วยดึงดูดให้ผู้ชมหาซื้อเพลงชุดนั้นมาฟังได้ ด้วยความที่มิวสิกวิดีโอมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ฟัง จึงพยายามที่จะนำเสนอด้านภาพลักษณ์มากกว่าการเล่าเรื่องการดำเนินเรื่องราวมักจะสะท้อนความฝันและจินตนาการด้วยวิธีการทางศิลปะ ทำให้รูปแบบของมิวสิกวิดีโอจึงแตกต่างกันไป (วัลลภา อัญชลีสงกาศ

2548)

3.2 แนวคิดการสื่อสารเพลงและภาพผ่านมิวสิกวิดีโอ

มิวสิกวิดีโอเป็นการสื่อสารเรื่องราวจากเพลงด้วยภาพ ซึ่งการสื่อสารผ่านภาพนั้นสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจได้โดยการใช้ประสาทสัมผัสและสัญชาตญาณที่มีมาแต่กำเนิด ไม่ว่าใครก็จะสามารถเข้าใจภาษาภาพได้ภาษาภาพจึงกลายเป็นภาษาสากล (บาหยัน อิมสารัญ 2544)

การเล่าเรื่องด้วยภาพ ในรูปแบบของมิวสิกวิดีโอนี้ นรเศรษฐ์ หมดคง (2542, อ้างถึงใน วัลลภา อัญชลีสงกาศ 2548) ได้กล่าวโดยสรุปได้ว่า มิวสิกวิดีโอมีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องเหมือนกับภาพยนตร์ มีโครงสร้างและรายละเอียดของการทำงานที่เหมือนกัน แต่จะแตกต่างในแง่ของเวลาที่มิวสิกวิดีโอมีจะเสนอในเนื้อหาและช่วงเวลาสั้นกว่า และในแง่ของกระบวนการผลิตสำหรับภาพยนตร์นั้นจะสร้างภาพให้เสร็จก่อน

แล้วจึงใส่เพลงไปประกอบ แต่ในด้านของมิวสิกวิดีโอ นั้น สร้างภาพจากเพลง นอกจากนี้มิวสิกวิดีโอจะเล่าเรื่องโดยเน้นการแสดงออกมากกว่าบทสนทนาได้ตอบเนื่องจากมีเสียงดนตรีและเสียงร้องเป็นบทสนทนาไปในตัวอยู่แล้วมิวสิกวิดีโอเป็นสื่อเชิงภาพตัวแทน (Representation media) ที่หล่อหลอมและแปรรูปขึ้นมาจากวัฒนธรรมประชานิยม รวบรวมภาพหรือฉากต่างๆ ไว้อย่างมากมาย โดยเฉพาะฉากที่ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ นานา ไม่ว่าจะเป็นสถานที่หรือทิวทัศน์ ตลอดจนผู้คน หรือการแสดงออกและเหตุการณ์ทั้งหลายถูกนำมาเชื่อมโยงความหมายเข้าด้วยกันในแบบต่างๆ ทำให้มิวสิกวิดีโอดังกล่าวสามารถแสดงออกถึงลักษณะของละคร หรือ ดราม่า (Dramas) ในตัวเองได้อย่างโดดเด่น สามารถสื่อ ความหมายเฉพาะของตัวเองหรือสามารถแสดงอารมณ์ร่วมเชิงฝันจินตนาการ (Fantasy) และเชิงจิตวิทยา (Psychological) ออกมาได้ต่างหลากหลาย (วิทยา พานิชลือเจริญ 2543: 5)

แต่ทั้งนี้มีการวิพากษ์วิจารณ์กันว่าพลังของเพลงที่เชื่อมโยงเรากับบางสิ่งบางอย่างถูกจำกัดโดยศิลปะแห่งการถ่ายทอดธรรมชาติ โดยภาพของมิวสิกวิดีโอ กล่าวคือ หากเราฟังเพลงเพียงอย่างเดียว เราสามารถที่จะจินตนาการไปได้โดยไม่



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

มีข้อจำกัด แต่ถ้าหากฟังเพลงผ่านมิวสิกวิดีโอ ซึ่งมีการนำเสนอด้วยภาพเป็นหลัก เราได้เปลี่ยนการฟังเพลงด้วยหูเพียงอย่างเดียว มาเป็นการใช้ตาในการฟังเพลงพร้อมๆกับการใช้หู ทำให้ภาพต่างๆที่เราเห็นในมิวสิกวิดีโอ กลายมาเป็นกรอบ (Frame) จำกัด จินตนาการจากการฟังของเรา

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการใช้หลัก 3 P คือ

4.1.1 P 1 = ขั้นตอนการเตรียมงาน Pre- production

ในขั้นตอนนี้คือจุดเริ่มต้นของการทำงาน หากมีการวางแผนเตรียมงานไว้ดีมีรายละเอียดขั้นตอน วิธีการทำงานชัดเจน แม้จะต้องใช้งบประมาณใช้เวลามากกว่า ขั้นตอนอื่นๆ ก็คุ้มค่า เพราะจะทำให้การทำงานในขั้นตอนอื่นๆ สะดวก รวดเร็ว ลดปัญหาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี โดยมีรายละเอียดในแต่ละหัวข้อดังนี้

การวางแผน (Plan) คือการกำหนดทิศทางขั้นตอนในการทำงานว่า จะทำอะไร จะทำอย่างไร จะได้อะไร เป็นการตั้งคำถามและหาคำตอบหาข้อสรุปให้ใกล้เคียงกับคำถามได้มากที่สุด โดยมีหัวข้อไว้ตั้ง คำถามหลัก ๆ 7 หัวข้อคือ 5W+2H ดังนี้

- กำหนดวัตถุประสงค์ ทำไมจึงต้องทำ (Why?) เพื่อระบุสิ่งที่ต้องการอย่าง ชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้ มีขอบเขตในการดำเนินงาน
- กำหนดเป้าหมาย จะทำอะไร (What?) กำหนดเพื่อเป็นการคาดหวัง ผลสำเร็จไว้ล่วงหน้า ทั้งในด้าน ปริมาณและคุณภาพ
- จัดลำดับขั้นตอน การทำงาน จะทำเมื่อไร (When?) กำหนด ระยะเวลาการทำงานแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่ เริ่มต้นจนถึงขั้นตอนสุดท้าย (วัน เดือน ปี)
- กำหนดวิธีการทำงาน จะทำอย่างไร (How?) ระบุรายละเอียด ในแต่ละกิจกรรม ว่าจะต้องทำอย่างไร เขียนไว้ให้ละเอียดเพื่อสะดวกต่อการนำไปปฏิบัติจริง
- กำหนดสถานที่ ที่ไหน (Where?) จะผลิตรายการ(ถ่ายทำ) ในสถานที่หรือนอก สถานที่ที่ไหนบ้าง (ระยะทางใกล้หรือไกล) ติดต่อที่ไหน เสร็จแล้วจะนำไปเผยแพร่ที่ไหนบ้าง
- กำหนดผู้รับผิดชอบ แต่ละขั้นตอน ใคร (Who?) มอบหมายในแต่ละกิจกรรม ระบุหน้าที่ขอบเขตในการ ทำงานให้ชัดเจน โดยคำนึงถึงคุณภาพของงาน และความรู้ความสามารถของคนอย่า ให้คนล้นงาน (คนมากกว่างาน)
- กำหนดงบประมาณค่าใช้จ่าย เท่าไร (How much?) คิดให้ละเอียดแม้ในส่วน ปลีกย่อยอื่นๆ ที่อาจคาดไม่ถึงก็ต้องคิดเผื่อไว้
- การจัดทำเนื้อหา (Content) เมื่อตั้งคำถามและหาคำตอบได้แล้ว ก่อนที่จะผลิตรายการ จำเป็นที่จะต้องมี เนื้อหาสำหรับใช้เขียนบทที่มีความถูกต้องชัดเจนและมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเนื้อหาจะต้องไม่ส่งผลกระทบต่อสังคม มีสาระที่ให้ข้อคิดที่ดีมีประโยชน์ต่อผู้ชมโดยมีที่มาของ แหล่งข้อมูล ด้วยวิธีต่างๆ รวบรวม ค้นคว้าหา ข้อมูลจาก เอกสาร ในห้องสมุด ผลงานวิจัย ฯลฯ หรือบุคคล ที่เกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ ฯลฯ
- สถานที่ โดยการออกไปสำรวจยังแหล่งพื้นที่จริง (Scout location)
- เขียนบท (Script) บทเป็นเสมือนแผนที่เดินทางหรือแบบแปลนการก่อสร้าง หากมีรายละเอียดชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจ ก็จะทำให้การถ่ายทำสะดวกและรวดเร็วขึ้น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

- การประสานงาน (Co-ordinate) การทำงานเป็นกลุ่ม เรื่องการประสานงานเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ต้องให้ทุกคนในกลุ่มรู้และเข้าใจตรงกัน การสื่อความหมายต้องชัดเจนไม่คลุมเครือ กำหนดนัดหมาย ประชุมวางแผน ขั้นตอนการทำงาน ใครมีหน้าที่ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร เพื่อให้ทุกคนรู้บทบาท หน้าที่ ความรับผิดชอบและขอบเขตการทำงานของตนเอง

- งบประมาณ (การเงิน พัสดุ ธุรการ) ค่าใช้จ่ายต่างๆ เช่น ค่าวิทยากร ผู้แสดง พิธีกร ค่าเช่าอุปกรณ์ ค่าเบี้ยเลี้ยง ที่พัก ค่าเดินทาง จัดซื้อวัสดุประกอบรายการ ค่าโทรศัพท์ค่ารับส่งเอกสารและอื่นๆ ที่จำเป็นต้องใช้จริง ต้องตั้งไว้บ้างหากไม่ได้ใช้ก็สิ้นดี ดีกว่าไม่ได้ตั้งไว้ แต่มีความจำเป็น จะต้องใช้จริง ทำให้เสียเวลา

4.1.2 P 2 ขั้นตอนการผลิต PRE-PRODUCTION การผลิตหรือถ่ายทำ Production เมื่อถึงขั้นตอนนี้คือการนำแผนที่คิดไว้ มาปฏิบัติให้เกิดผลเป็นรูปธรรม แม้จะไม่ตรงตามแผนที่คิดไว้ทั้งหมด แต่ก็ต้องพยายามเดินตามแผนที่ได้มากที่สุด(ยืดหยุ่นใน การปฏิบัติแต่ยึดหลัก) ในการถ่ายทำนั้นควรเลือกใช้อุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบของรายการ ได้ดังนี้

- การถ่ายทำในสถานที่ (Studio) มีข้อได้เปรียบคือสามารถ ควบคุมแสง เสียง และจัด ตกแต่งฉากได้โดยไม่ต้องกังวลกับสภาพดินฟ้าอากาศฝนตก อากาศร้อน หนาว สามารถควบคุมได้ทั้งหมด ถ่ายทำ ได้รวดเร็วเพราะมีกล้องมากกว่าหนึ่งตัว (ส่วนมากจะมีไม่ต่ำกว่าสามกล้อง) จะทำให้ถ่ายทำได้อย่างต่อเนื่อง

- ชักซ้อมกับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ทั้งทีมด้านเทคนิค และผู้ที่มาร่วมในรายการให้มี ความเข้าใจตรงกัน ขั้นตอนเปิดรายการเป็นอย่างไรจะปิด รายการด้วยกล้องไหน (ชักซ้อมให้เหมือนกับการทำรายการจริง)

- ลงมือถ่ายทำตามที่ได้ชักซ้อมไว้ ระหว่าง การบันทึกรายการ (ในกรณีที่ไม่ใช่ รายการสด) หากไม่ถูกต้องจะต้องสั่งหยุด (Cut) ทันที ต้องควบคุมคุณภาพระดับเสียงและความถูกต้องของเนื้อหา

- ประสานงานด้านธุรการ การเงิน พัสดุ ฯ นัดหมายทีมงาน การเดินทางตามกำหนดนัดหมาย และถ่ายทำตามบทในจุดที่กำหนด

4.1.2 P3 ขั้นตอนการตัดต่อรายการ POST-PRODUCTION เป็นกระบวนการสุดท้ายก่อนที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชน เป็นนำเอาภาพที่ไปถ่ายทำ มาเรียบเรียงตัดต่อส่วนที่เกินหรือไม่ต้องการออก หรือเอาภาพที่ต้องการมาแทรก มีการใส่สีสันความน่าสนใจด้วยการใช้เอฟเฟ็คต่างๆ ใส่กราฟฟิก ต่างๆ ขึ้นชื่อ ใส่ดนตรี เสียงพากย์ ตามที่ได้กำหนดและออกแบบ วางแผนไว้





โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

รูปที่ 1. ภาพประกอบมิวสิควิดีโอเพลง รักควรมีสองคน

ที่มา : มจารย์ โคะทะลุด (2564)

4.2 เนื้อเพลง รักควรมีสองคน

ประพันธ์เนื้อร้อง / ทำนอง โดย นิค สะเลอบี้ เรียบเรียง โดย นิค สะเลอบี้/ไบกะเพา/อาร์มโน้ต ผีบอก

มาสเตอร์ : อ.อานนท์ เชื้อบุญมา สังกัดและลิขสิทธิ์ ค่ายเพลง พอดิมีวัน STUDIO

ศิลปินผู้ขับร้องโดย พร จันทพร (ทีมเมียว) และ เนย ภัสวรรณ (ทีมชู)

(พร) เธอ หรือเธอπούจู้จ๊ก ว่าเขาคือคนฮัก ของเฮา มาแต่คน เธอ คือจั่งหน้าด้าน หน้าพัน แอบแซท แอบคอล ขอเบิ่ง อีหยังกัน

(เนย) ตบมือข้างเดียวลิดังดี ถ้าแฟนเธอบมีใจ ถ้าฉันเล่น เขาปฏิเสธไป กะจบสำนั้น แต่เนื้เขาบอกว่าเขา โสด อยู่ในโหมดแฟนตาย ไปหลายวัน แล้วเธอ สิให้ฉัน เฮ็ดจั่งไต

(พร)แต่ถ้าเธอฮู้แล้ว เธอสิเลิกยูเบาะ

(เนย)บ่ เฮา เลิกบ่ได้ กะคนมีฮักหมดใจไปแล้ว

(พร) ** ความ ฮักมันควรมีสองคนท่อนั้น เธอกับเขาฮักกัน ฉันทยอมบ่ได้

(เนย) แล้วสิให้เฮ็ดจั่งไต กะหัวใจ มันฮัก

(พร) ศิลข้อสาม เคยท่องยูเบาะ ละอายใจบ่ ที่เฮ็ดให้เขาแตกหัก

(เนย) กะอย่า ขอแคฉันได้ฮัก บ่แคร์อีหยังทั้งนั้น ตบมือข้างเดียวลิดังดี ถ้าแฟนเธอบมีใจ

ถ้าฉันเล่น เขาปฏิเสธไป กะจบสำนั้น แต่เนื้เขาบอกว่าเขา โสด

อยู่ในโหมดแฟนตาย ไปหลายวัน แล้วเธอ สิให้ฉัน เฮ็ดจั่งไต

(พร) แต่ถ้าเธอฮู้แล้ว เธอสิเลิกยูเบาะ

(เนย) บ่ เฮา เลิกบ่ได้ กะคนมีฮักหมดใจไปแล้ว

(พร)**ความ ฮักมันควรมีสองคนท่อนั้น เธอกับเขาฮักกัน ฉันทยอมบ่ได้

(เนย) แล้วสิให้เฮ็ดจั่งไต กะหัวใจ มันฮัก

(พร) ศิลข้อสาม เคยท่องยูเบาะ ละอายใจบ่ ที่เฮ็ดให้เขาแตกหัก

(เนย) กะอย่า ขอแคฉันได้ฮัก บ่แคร์อีหยังทั้งนั้น

(พร)**ความ ฮักมันควรมีสองคนท่อนั้น เธอกับเขาฮักกัน ฉันทยอมบ่ได้

(เนย) แล้วสิให้เฮ็ดจั่งไต กะหัวใจ มันฮัก

(พร) ศิลข้อสาม เคยท่องยูเบาะ ละอายใจบ่ ที่เฮ็ดให้เขาแตกหัก

(เนย) กะอย่า ขอแคฉันได้ฮัก บ่แคร์อีหยังทั้งนั้น

(พร) แต่ฉันบ่ให้ฮัก (เนย)แต่ฉันสิฮัก

4.3 การวิเคราะห์เนื้อเพลง

ด้วยเนื้อหาของเพลงที่ค่อนข้างจะเป็นตรงไป ตรงมาในเรื่องของการสื่อสารระหว่างตัวละคร 2 คน อย่างชัดเจน บทบาทและความต้องการที่มีความรักเป็นตัวชี้วัด และความเป็นผู้ครอบครอง เป็นตัวสร้างความเข้าใจในเรื่อง จินนำไปสู่ การนำเรื่องของพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เรื่องจริยธรรม และปัญหาครอบครัว ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าบท



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เพลงนี้ มีการเชื่อมโยงโดยการนำเอาเรื่องราวที่อาจเกิดขึ้นจริง หรืออาจจะเป็นเรื่องราวของคนใกล้ตัวผู้ฟัง หรือผู้ประพันธ์ เพลงก็เป็นได้ โดยการวิเคราะห์จากเนื้อเพลง และการสื่ออารมณ์ของนักร้อง ที่สามารถเข้าถึงถึงบทบาทและแสดงตัวตนและสถานะได้อย่างชัดเจน

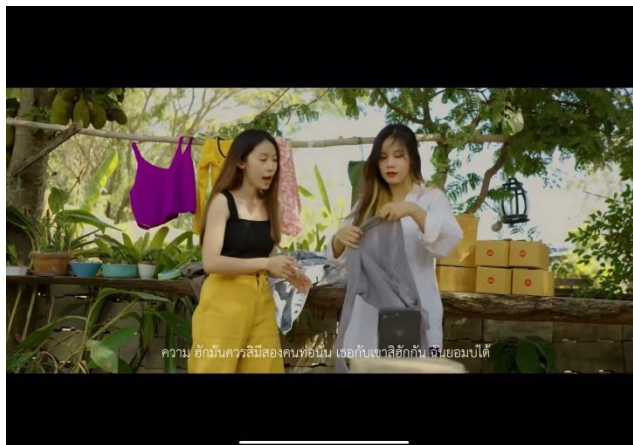


รูปที่ 2. ภาพประกอบมิวสิควิดีโอเพลง รักควรมีสองคน

ที่มา : มจาร์รี่ โคตะลุด (2564)

4.4 การประยุกต์สร้างมิวสิควิดีโอ เพลงรักควรมีสองคน

การนำเสนอการสร้างสรรค์ผลงานเพลง รักควรมีสองคน ในรูปแบบมิวสิควิดีโอ คือการประยุกต์ใช้โดยการนำเอา เนื้อหาเพลงมาวิเคราะห์และเรียบเรียง ผสมผสานกับการนำหลักการดำเนินงานของกระบวนการ 3P ทำให้เข้าใจในเนื้อเพลง มากขึ้น อีกทั้งเรื่องราวที่นำมาสร้างสรรค์คือเรื่องของคนข้างใกล้ตัว เป็นเรื่องราวการดำเนินชีวิตของผู้คนในชนบท หรือ ชาวบ้านในพื้นที่ภาคอีสาน และความเป็นอยู่การดำเนินชีวิตค่อนข้างจะเรียบง่าย การพัฒนาเนื้อหาของบทเพลง เพื่อจะ นำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบมิวสิควิดีโอ จึงมีความสอดคล้องตรงกันของความรู้สึก ต่อความรัก และผลกระทบที่จะเกิดขึ้น หากเกิดปัญหาเรื่องการนอกใจ การไม่มั่นคงต่อความรัก จนเกิดการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์และการพัฒนาบุคลิกภาพเพื่อสร้าง คุณค่าให้กับตัวเอง



รูปที่ 3. ภาพประกอบมิวสิควิดีโอเพลง รักควรมีสองคน

ที่มา : มจาร์รี่ โคตะลุด (2564)

5. สรุปผลการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทเพลงที่ได้รับกระแสนิยมเพื่อนำมาประยุกต์สร้างการสร้างสรรค์งานในรูปแบบมิวสิควิดีโอ จากการดำเนินงานตามกระบวนการที่ได้วางแผนและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม ผสมผสานกับความสามารถด้านการแสดงของ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผู้วิจัย ซึ่งต้องการจะสื่อถึงความรักที่มีต่อตนเองมากกว่ารักอื่น ผลงานมิวสิควิดีโอเพลง รักควรมีสองคน ในมุมมองของผู้วิจัยอีกด้านที่สำคัญคือ ความสุขควรเกิดจากการที่ต้องเริ่มรักตัวเองก่อน และสร้างสิ่งแวดล้อมรอบข้างให้สมบูรณ์ ทั้งอาชีพ และคุณภาพชีวิตด้านอื่นๆโดยไม่ยึดติดเรื่องความเป็นชนบท แต่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาสร้างรายได้ให้กับตัวเอง และพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง จนสามารถสร้างความสุขให้กับครอบครัวและคนรอบข้างได้

6. อภิปรายผลการวิจัย

การประยุกต์ใช้หลักการและกระบวนการต่างๆที่เป็นแนวทางปฏิบัติงาน ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลผลิตสื่อที่สมบูรณ์นั้น การพัฒนาเนื้อหาการต่อยอดในสิ่งที่สนใจถือเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนางานให้เกิดความน่าสนใจและเป็นงานที่สร้างสรรค์ต่อสังคม เพลงรักควรมีสองคน นั้นหารับฟังเพียงอย่างเดียว เนื้อหาค่อนข้างจะบันเทิงตอนสภาพจิตใจ และสร้างความขัดแย้งได้ง่าย สื่อถึงการแข่งขันกันเรื่องของความรัก แบ่งแยกฝ่ายภรรยาหลวง และ ภรรยาหน้า ซึ่งในปัจจุบัน ยังสามารถพบเห็นเรื่องราวเหล่านี้อยู่ หากรับฟังเพื่อความบันเทิงโดยไม่สอดแทรกความรู้สึกของตนเองเข้าไป อาจจะเป็นเพลงที่ทำให้เกิดหลากหลายอารมณ์ และสามารถสร้างความสนุกสนานได้ แต่ถ้าคิดในเชิงสร้างสรรค์ การสร้างงานในรูปแบบมิวสิควิดีโอ เพื่อให้เกิดการเผยแพร่บนสื่อโซเชียลต่างๆ ในฐานะเยาวชนคนรุ่นใหม่ การนำเนื้อเรื่อง เนื้อหาของเพลงมาพัฒนาปรับปรุงเป็นสื่อที่สร้างมุมมองที่สามารถนำไปเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาในเรื่องความรัก จึงถือเป็นสิ่งที่ดีและควรค่าแก่การพัฒนาต่อไป

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ควรมีการพัฒนาด้านการเรียนรู้เรื่องกระบวนการคิด หรือการสร้างงานในรูปแบบมิวสิควิดีโอ เพื่อให้เกิดผลงานที่หลากหลายและสร้างสรรค์สังคม และในการพัฒนาการเรียนรู้ที่ได้จากการวิจัยจะนำไปเป็นองค์ความรู้ในการศึกษากระบวนการทำงานการสร้างสรรค์ในรูปแบบมิวสิควิดีโอ สำหรับนักศึกษาหรือผู้ที่สนใจต่อไป

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองคณบดี คณะนิเทศศาสตร์ อ.สมเจตน์ ยามาเจริญ และอาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่นที่ให้การสนับสนุนในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแรงผลักดันให้กับนักศึกษาได้พัฒนาผลงานของตนเองในทุกๆด้านต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์.(2548).การคิดเชิงวิเคราะห์ = Analytical thinking.สำนักงานวิทยากรทรัพยากร.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.กรุงเทพฯ : ซักเซสมิเดีย.เลขหน้า 68-70

กิตติพันธ์ ธัญพิทยาพาณิชย์.(2556).การสร้างสรรคมิวสิควิดีโอโดยใช้เทคนิคการตัดต่อแบบรีเวิร์สและเทคนิครีเวิร์สลิปซิงค์.

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต.

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร.เลขหน้า 43

บาหยัน อิมสำราญ.(2544).ไวยากรณ์ของภาษา.ภาษาและวัฒนธรรมปีที่ 2 ฉบับที่ 2 (พ.ศ.-ส.ศ.2544).

หอสุมุดจอห์น เอฟ เคนเนดี สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.หน้า 69-72



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การแสดงละครเวทีเรื่อง ผู้แพ้ 2022 ในชีวิตวิถีใหม่หลังโควิด-19

Theatrical performance of the Loser 2022 in a new way of life after COVID-19

สุรัตน์ดา ขาวสร้อย^{1,2} และฐพัชร์ ฤทธิชัย^{2,2}

Suratda kaosoi^{1,2} Tapat Ritchai^{2,2}

บทคัดย่อ

จากสถานการณ์โรคโควิด 19 ที่แพร่ระบาดอย่างหนักในช่วงปี 2020-2022 มาตรการที่ถูกนำมาปรับใช้เพื่อควบคุมการแพร่ระบาด จึงถือเป็นกฎข้อบังคับทางสังคมที่มนุษย์ต้องรับผิดชอบร่วมกัน เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดและยับยั้งการกระจายเชื้อโรคจนเกิดการควบคุม มาตรการที่กล่าวมาเพื่อเป็นการป้องกันในเบื้องต้นเช่น การเว้นระยะห่างทางสังคม การสวมใส่หน้ากากอนามัยทุกครั้ง และงดการชุมนุมหรือรวมกลุ่มกันเป็นจำนวนมาก สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบโดยตรงกับ งานด้านศิลปะการแสดง งานด้านกิจกรรมความบันเทิงต่างๆ การแสดงละครเวทีก็เช่นเดียวกัน ด้วยอิริยาบถทางการแสดงที่ต้องแสดงให้เข้าถึงบทบาท และสื่ออารมณ์ทั้งทางร่างกายและกิริยาต่างๆ มาตรการป้องกันโรคโควิด 19 จึงถือเป็นอุปสรรคอย่างร้ายแรงในการทำงานแสดงรูปแบบละครเวที แต่อย่างไรก็ตามด้วยระยะเวลาที่ผ่านมา ประเทศไทยค่อนข้างจะมีศักยภาพในการควบคุมโรคระบาดนี้ และมีแผนรับมือป้องกัน พร้อมลดหย่อนบางมาตรการให้สามารถดำเนินกิจกรรมที่สำคัญได้ ผู้จัดทำจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในเรื่องนี้ และต้องการจะนำเสนอประสบการณ์โรคระบาดโควิด 19 ไปปรับใช้เป็นแนวทางปฏิบัติหากเกิดเหตุการณ์ลักษณะนี้ในอนาคต สอดคล้องกับการนำเสนอผลงานละครของผู้จัดที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทละครและวิเคราะห์ และนำมาปรับใช้สำหรับการแสดงละครเวที รวมถึงการศึกษาแนวความคิดของการสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบละครเวที

เนื้อหาของเรื่องผู้แพ้ 2022 ในทางการแสดงที่ใช้นักแสดงเพียง 2 ตัวละครเท่านั้นในการดำเนินเรื่อง โดยผู้จัดทำโครงการมีความเห็นว่าทั้งในอดีตและปัจจุบันเรื่องของเมียหลวงเมียน้อยก็ยังคงอยู่ไม่ได้ถูกลืมหรือหายไปไหนทุกอย่าง ถูกซอฟต์แวร์เพียงเพราะคำศัพท์ เช่น กิ๊ก เด็ก แต่ใช้ใหม่ที่ความหมายยังเหมือนเดิม เมียหลวงจงอดทน เมียน้อยกำลังเดือดดาล คำว่า Polygamy หรือหลายผัวหลายเมียนั้น ถ้ามันจะเป็นเรื่องธรรมดาของมนุษย์จริงๆอย่างที่วิเคราะห์กันมันก็เป็นธรรมชาติของทั้งหญิงและชาย มันแปลไทยได้ว่า ‘หลายผัวหลายเมีย’ ไม่ใช่ ‘ผัวเดียวหลายเมีย’ โดยสรุป ค่านิยมผัวเดียวหลายเมียไม่อาจหักล้างได้โดยง่ายแต่ไหนแต่ไรมา ก็เพราะมันเป็นเรื่องของอุปถัมภ์ค้ำจุนสตรี และการสืบลูกสืบหลานเพื่อให้ได้แรงงานจำนวนมากไว้ใช้สอย เพราะเหตุนี้จึงมีความสนใจที่จะทำการแสดงละครเรื่อง ผู้แพ้ 2022 ในชีวิตวิถีใหม่หลังโควิด-19 ขึ้นมาเพราะเชื่อว่าทุกคนอาจจะเคยเห็นเรื่องเมียน้อยเมียหลวงอยู่บ่อยครั้ง จึงอยากจัดทำขึ้นมาเพื่อให้ทุกคนได้มองให้ลึกคิดให้ถึงสาเหตุที่ตามมาและคิดให้ดีกว่าจะเป็นเมียน้อยใคร

คำสำคัญ: การแสดงละคร, ผู้แพ้ 2022, วิถีใหม่

¹ นักศึกษา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

² อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

* Corresponding author, E-mail: kaosoisuratda2543@gmail.com



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

Abstract

Due to the severe COVID-19 epidemic situation during 2020-2022, measures have been adopted to control the epidemic. Therefore, it is considered a social regulation that human beings must share responsibility. To prevent the spread and stop the spread of germs beyond control. The measures mentioned above are for primary prevention such as social distancing Wearing a mask every time and refrain from gathering or gathering in large numbers These directly affect the performing arts Various entertainment activities The same is the case with theatrical performances. With the role of acting that must be shown to reach the role and convey emotions both physically and with various actions Preventive measures against COVID-19 are therefore considered a serious obstacle in theatrical performances. However, with the past period Thailand has quite the potential to control this epidemic. and have a protective plan along with reducing some measures to be able to carry out important activities The organizers therefore realize the importance of this matter. and would like to apply the experience of the COVID-19 epidemic as a practical guideline if this kind of incident occurs in the future This corresponds to the organizer's presentation of the drama with the objective of studying the play and analyzing it. and adapted for theatrical performances Including the study of the concept of the creation of theatrical performances.

The content of the story of Losers 2022 in a show that uses only 2 actors in the story. The project organizers are of the opinion that both in the past and present, the story of Mia Mia has not been forgotten or lost at all. It was just softened because of a term like gig, kid, but the meaning is still the same. Mia be patient The mistress is shining. The word Polygamy or polygamy is If it were to be a normal human being, as analyzed, it was the nature of both men and women. It translates to Thai 'Many Husband and Wife' is not 'Many Husband and Wife'. In summary, the values of one husband and many wives cannot be easily disproved from time immemorial. because it is about the patronage of women and succession in order to obtain a large amount of labor It is for this reason that there is interest in wanting to do a drama, Losers 2022, in a new way of life after COVID-19. It came up because I believed that everyone might have seen the story of Mia Mia often.

Keyword: Drama, Loser 2022, New way



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

จุดเด่นของละครเวทีคือ การสื่อสารระหว่างผู้ชมกับนักแสดง การสื่อสารระหว่างผู้ชมและนักแสดงเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กัน วอลเตอร์ เคอร์ นักวิจารณ์ชาวอเมริกันพูดถึงเรื่องนี้ไว้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับนักแสดงเช่นนี้ไม่มีในภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สร้างมาสำเร็จรูปแล้ว มันไม่สามารถตอบสนองเราได้ เพราะนักแสดงในภาพยนตร์ไม่สามารถได้ยินเรา รู้สึกถึงตัวตนของเราและไม่ว่าเราจะมีปฏิกิริยาอย่างไรก็ไม่มีผลใดๆ

องค์ประกอบของละครเวที คือ การแสดงสดบนเวที ที่มีฉาก แสง เสียง ประกอบ และบทละคร คือ ส่วนที่สำคัญที่สุดในการทำละครทุกชนิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งละครเวที เพราะมันคือ ตัวกำหนดองค์ประกอบอื่นๆ ทุกอย่างในละคร ไม่ว่าจะ เป็น โครงของเรื่อง ,สีสันทองแสง ของฉาก ของเสื้อผ้า และรวมไปถึงการแสดง (acting) ของนักแสดงด้วย

ละครเวทีเรื่องผู้แพ้เป็นเรื่องราวของเพื่อนรัก มล มลฤดี และ แก้ว เกษญา ต้องใช้สามีร่วมกัน จากเพื่อนรักที่ต้องกลายมาเป็นคู่แข่งแย่งคนรัก ที่แสนจะดุเดือดและเข้มข้น เมื่อความลับที่ปิดบังมานาน 8 ปี ได้ถึงจุดที่ต้องสะสาง จะเกิดอะไรขึ้นกับความลับที่ไม่เป็นความลับอีกต่อไปแล้วและมลทั้งสองหลงรักวิทย์พร้อมๆกันมาตั้งแต่ต้นแล้วแต่บังเอิญ วิทย์มาแต่งงานกับแก้วก่อนแก้วจึงมา มลกับวิทย์ สมัยที่ยังเรียนหนังสืออยู่คุยกันแต่ละทีล้วนมีแต่เรื่องสูงส่งแต่สำหรับหัวข้อที่เลื่อยอย่าง แก้วเรียนอะไรก็เรียนไม่จบแล้วพอพ่อแก้วตายแก้วก็ได้มรดกจากพ่อคราวนี้คราวนี้ก็มีแต่คนรู้จักแก้ว เกษญา กันทั้งเมืองแก้วเดินทางมาที่บ้านของมลฤดี เพื่อที่จะมาระบายความในใจแก้วเสียใจมากที่รู้ว่าตัวเองเป็นคู่กับเพื่อนแก้วพยายามทำใจแต่ก็อดเสียใจไม่ได้จึงมาหามลฤดี แก้วได้เห็นรูปเด็กผู้ชายคนหนึ่งวางอยู่บนโต๊ะทำงานของมลฤดีแก้วยิ่งเสียใจเข้าไปใหญ่ ที่มลฤดีมีลูกชายให้กับวิทย์ซึ่งแก้วมีลูกสาวชื่อแดงแต่ลูกสาวของแก้วเสียชีวิตแล้วด้วยอุบัติเหตุ เมื่อลูกสาวแก้วตายแก้วก็ยิ่งเจ็บปวดและมีอาการทางจิตจนต้องพบแพทย์ แก้วได้เล่าวินาทีที่แดงตายให้มลฤดีฟังว่า ที่จริงแล้วแก้วเป็นคนฆ่าลูกของตัวเองแก้วไม่ได้ตั้งใจจะฆ่าแดงวันนั้นรถของวิทย์จอดขวางอยู่หน้าบ้าน แก้วเลยไปบอกให้คนเลี้ยงลูกไปบอกให้วิทย์มาถอยรถแต่ก็หายกันไปหมด แก้วจึงถอยรถเองขณะนั้นแดงที่กำลังคลานเล่นอยู่กลางสนามหญ้าจึงคลานมาหลังรถตอนแก้วกำลังอ้อมขึ้นรถเพื่อถอยรถ และรถก็ได้ถอยหลังทับแดง มลฤดีทนฟังไม่ได้บอกให้แก้วหยุดหาว่าแก้วเป็นบ้าเอาเรื่องเก่าๆมาพูดแต่แก้วก็ไม่หยุดแก้วบอกว่าเขาอยากตายพยายามที่จะฆ่าตัวตายหลายครั้งต่อหลายครั้งแล้วทั้งเอาเม็ดกรีดแขนตัวเองแต่พอเห็นเลือดก็รีบไปหาคนมาช่วย ซื้อยานอนหลับมาแล้วก็แล้วที่แก้วมาหามลฤดี ในครั้งนี้ก็เพราะอยากให้มลฤดีช่วยฆ่าตัวเองเพราะแก้วเองไม่กล้าทำแก้วบอกกับมลฤดีว่าเตรียมแผนการที่จะฆ่ามลฤดีไว้หลายอย่างและปืนก็อยู่ในกระเป๋าแก้วด้วย แก้วเอาปืนออกมาจากกระเป๋า มลตกใจมากคิดว่าแก้วต้องบ้าไปแล้วแน่ๆ แก้วเลยยื่นปืนให้ มลฤดีจากนั้น แก้วก็ป่นประสาธ มลว่าแก้วได้ฆ่าวิทย์ไปแล้วไม่ใช่ลองโทรไปถามที่บริษัทดูจากนั้นปืนก็ได้ลั่นใส่ แก้ว มล ตกใจมากจึงรีบโทรไปหาวิทย์ที่บริษัท ปรากฏว่าวิทย์ยังไม่ตายมลเสียใจกับสิ่งที่ตัวเองทำลงไปมลก้มมากอดแก้วร้องไห้ และนี่คือเรื่องราวของความรัก ที่เกิดขึ้นจากความมากรัก หลง พิศواس และความทรงจำที่ถูกสะสมโดยไม่ได้รับคำอธิบายใด ๆ หากคนเราสามารถย้อนเวลากลับไปแก้ไขอดีตได้ คงจะไม่เกิดความเข้าใจผิดแบบนี้ และอีกทั้งบทบาทของตัวละครที่สะท้อนถึงสภาวะทางอารมณ์ทำให้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงเนื้อหา และรายละเอียดต่างๆ เพื่อนำมาพัฒนาและถ่ายทอดในรูปแบบละครเวทีต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาแนวความคิดของการสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบละครเวที
- 2.2 เพื่อศึกษาบทละครและวิเคราะห์ เพื่อนำมาปรับใช้สำหรับการแสดงละครเวที
- 2.3 เพื่อวิเคราะห์บทละครและนำเสนอการแสดงละครเวทีเรื่องผู้แพ้ในชีวิตวิถีใหม่หลังวิกฤติโควิด19 ได้อย่างเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. แนวคิด ทฤษฎี

3.1 ประวัติละครเวที

ละครเป็นสิ่งที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น มีรูปแบบการเล่น หรือการแสดงที่มีลักษณะเป็นขั้นตอน กระบวนการ (วิธีการ) เพื่อสื่อสารให้มนุษย์ด้วยกันเองรับรู้ เรื่องราวความเป็นไปที่เกี่ยวข้องกับ เทพเจ้า มนุษย์ สังคม ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ โดยผ่านการแสดง หรือการกระทำของผู้แสดง ขณะเดียวกันก็สอดแทรกความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้แก่ผู้ชมไปด้วย

การแสดงละครในยุคแรก ๆ ไม่มีการเขียนบทพูด และการแสดงท่าทางไว้สำหรับนักแสดงต้องบทรบแสดงท่าทางตามบทละคร หรือให้ผู้กำกับการแสดงกำกับบทบาทให้ตัวละครเช่นปัจจุบัน นักแสดงต้องรู้เรื่องราวที่เล่นแล้วจินตนาการสร้างสรรค์แสดงบทบาทขึ้นเองไปตามความเข้าใจ โดยใช้ท่าทางและอารมณ์เป็นการสื่อสาร บางครั้งอาจมีการเขียนบทโดยย่อไว้ หรือไม่มีการเขียนบทไว้เลยก็ได้ ลักษณะเช่นนี้จึงเป็นรูปแบบการแสดงแบบต้นสด เมื่อการละครมีวิวัฒนาการขึ้นตามยุคสมัย ก็มีการเปลี่ยนแปลงโดยให้มีการเขียนบทละครขึ้นเพื่อช่วยให้นักแสดงและผู้กำกับการแสดง ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับการแสดงละครด้านอื่นๆ ได้เข้าใจเรื่องราว ต่าง ๆ ตลอดจนบทบาทตัวละคร แล้วสามารถสร้างสรรค์การละครได้สมจริงมากยิ่งขึ้น การแสดงละครที่เชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดถือกำเนิดในประเทศอียิปต์โดยนำมาใช้ในการประกอบพิธีกรรมแสดงกลางแจ้ง ต่อมาเมื่อเข้าสู่ยุคกรีก การละครยังมีความนิยมเช่นเดียวกับยุคอียิปต์ เพราะใช้การแสดงเป็นส่วนหนึ่งในการบูชาเทพเจ้าแห่งความอุดมสมบูรณ์ คือเทพ ไดโอนิซัส (Dionysus) ใช้การขับร้องและการเต้นรำประกอบการแสดง และนิยมแสดงรูปแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy) ต่อมาจึงพัฒนามาเป็นรูปแบบสุขนาฏกรรม (Comedy) เมื่อเข้าสู่ยุคโรมันได้มีการนำเอาละครของกรีกมาปรับปรุงโดยแสดงให้เห็นถึงฉากรบ การต่อสู้ การฆ่าสัตว์

ในสมัยยุโรปกลางการละครยังคงได้อิทธิพลจากละครยุคกรีก แต่นิยมแสดงออกโดยใช้ท่าทางประกอบจึงมีลักษณะเป็นละครใบ้ (Pantomime) มีการนำเข้าไปเกี่ยวข้องกับศาสนานิยมแสดงในโบสถ์ในช่วงวันอีสเตอร์ และวันคริสต์มาส ในยุคนี้การละครถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสอนศาสนาเพื่อให้ประชาชนเข้าใจเรื่องราวในพระคัมภีร์มากขึ้นโดยมีบาทหลวงเป็นผู้รับบทบาทในการแสดง เมื่อเข้าสู่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ หรือยุคเรอเนซองส์ ละคร (ยูทรีนา บุญอาชาทอง.2560)

3.2 แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.1 ศึกษาบทละครจากทั้งบทประพันธ์ต้นฉบับ และบทละครเวทีรวมถึง แนวทางการนำเสนอจากความต้องการของผู้กำกับ โดยร่วมกับผู้กำกับในการหา ความเป็นไปได้ในการนำเสนอ ค้นหาความสัมพันธ์ของตัวละครในมิติต่างๆ ทั้งในด้านอารมณ์ความรู้สึก ความเป็นปัจเจก และความเป็นอยู่ในสังคม

3.2.2 ใช้แนวคิดในการนำเสนอจากศิลปะด้านต่างๆ รวมถึงแนวความคิด จากศาสตร์ด้านต่างๆ ช่วยสร้างความ เป็นไปได้ในการเข้าถึงบทละคร เพื่อให้ได้ แนวทางที่สดใหม่หลากหลาย สามารถช่วยให้เล่าเรื่องได้ดีเข้าถึงแนวคิดของ บทละครได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น (ณัฐคม แซ่มเย็น.2563)

3.3 ศิลปการละคร

ในด้านการศึกษาการสอนศิลปการละคร ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความหมายของคำว่า การแสดงคือ การไม่พยายามแสดงอะไร แต่เน้นที่การกระทำ (Acting is Doing) เพราะเมื่อไรก็ตามที่นักแสดงพยายามจะแสดงอะไรออกมานั้น สิ่งปรากฏมักกลายเป็นความพยายามของนักแสดงมากกว่าความจริง หรืออาจทำให้สิ่งที่น่าเชื่อถือกลับกลายเป็นการแสดงมากเกินไป (แปลว่า ไม่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง) หรือการเสแสร้ง แกล้งทำ เรามักได้ยินคนพูดอยู่บ่อยๆ ว่า “การแสดงที่ดีที่สุดคือการแสดงน้อยที่สุด” ซึ่งหมายถึงว่า การแสดงที่ดีที่สุด “พอเหมาะพอเจาะ” จนกระทั่งเหมือนไม่ใช่การแสดงเลย (นพมาส ศิริกายะ, แปล 2525: 190)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3.4 องค์ประกอบของศิลปการละคร

อริสโตเติล ปราชญ์ชาวกรีกในศตวรรษที่ 4 ก่อนคริสต์ศักราช กล่าวว่าละครประกอบไปด้วย องค์ประกอบ 6 ส่วน โดยเรียงลำดับตามความสำคัญ ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)
2. ตัวละคร (Character)
3. ความคิด (Thought)
4. ภาษา (Diction)
5. เพลง (Song)
6. ภาพ (Spectacle)

จากทฤษฎีละครของอริสโตเติลที่ได้เขียนไว้ราวสองพันสี่ร้อยปีมาแล้ว เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับละครทุกยุคทุกสมัยจนถึงปัจจุบันนี้และที่เห็นการปรับเปลี่ยนอย่างชัดเจน คือ “เพลง” ที่ขยายมาเป็นการใช้ “เสียง” เพื่อให้เกิดความชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากในสมัยก่อนเพลงมีส่วนสำคัญของละครกรีกซึ่งพัฒนามาจากการร้องสดูตีเทพเจ้าและวีรบุรุษโดยกลุ่มคอรัส (Chorus) เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป บทบาทของกลุ่มคอรัสค่อยๆ ลดลง และความสำคัญย้ายไปอยู่ที่บทบาทของตัวละครมากขึ้น

3.5 วัตถุประสงค์ในการคิดจากการเขียนบทละคร

นักเขียนบทละครได้วัตถุประสงค์จากการเขียนบทละครจากที่ใด โดย Jeffery Hatcher,อ้างในพรศักดิ์ สุชี 2544)

1. จากประวัติศาสตร์
2. จากข่าวหรือเหตุการณ์ร่วมสมัย
3. จากสิ่งแวดล้อมและหน้าที่การงาน
4. จากแนวคิดและทัศนคติที่มีต่อการเมืองและสังคม

5. จากตนเอง จากครอบครัว จากเพื่อนฝูง คนรอบข้าง เพื่อเป็นข้อมูลหรือแรงจูงใจ ในความคิดในการเสนอเรื่องนำมาเขียนเป็นบทละคร โดยมีที่มาของเรื่องเพราะบท

3.6 การแสดงออกทางอารมณ์การแสดง

การแสดงออกทางอารมณ์การแสดง คือการสื่อสารทางการแสดง แบ่งออกเป็น 3 วิธีการ คือ การแสดงออกทางสีหน้า การแสดงออกทางท่าทาง และ การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง ซึ่งในการแสดงส่วนใหญ่มักใช้วิธีการแสดงออกทั้งสองแบบเป็นหลักสำคัญ การแสดงออกทางสีหน้า ถือเป็นการแสดงออกที่สมจริงมากที่สุดเพราะเป็นการนำอารมณ์ความรู้สึกทางธรรมชาติในชีวิตจริงมาแสดงให้แก่ผู้ชมได้รับชม การแสดงออกทางท่าทางพบในการแสดงทุกประเภท ได้แก่การเลียนแบบท่าธรรมชาติ ท่าที่สื่อความหมายของอารมณ์โดยเฉพาะ และท่าที่เกิดจากจินตนาการ การแสดงออกของท่าทางเหล่านี้ย่อมแตกต่างกันขึ้นอยู่กับรูปแบบและลักษณะของงาน (นพมาส แวหวงส์. 2556)

3.7 การแสดง และ Performance Studies

Richards (2009,165-166) ตั้งข้อสังเกตว่า การเกิดขึ้นของสาขาวิชา Performance Studies ถือเป็นอิทธิพลสำคัญที่ทำให้กระบวนการทางศิลปะการแสดงมีพื้นที่เพิ่มขึ้น ทำให้องค์ความรู้ทางศิลปะการละครและศิลปะการแสดงมีพัฒนาการอย่างชัดเจนโดยมีรากฐานสนับสนุนมาจากมนุษยวิทยา สังคมวิทยา และยังคงเชื่อว่า จะช่วยให้ความเป็นศิลปะการละครเติบโตได้อีกด้วย สร้างความมั่นใจในทิศทางการส่งเสริมและพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านศิลปะการแสดงว่า กระบวนการปฏิบัติ (practice)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการทำวิจัยศิลปะการแสดง แนวคิดนี้จึงเป็นรากฐานที่สำคัญสำหรับการกำหนดทิศทางของงานวิจัยด้านศิลปะการแสดงในอนาคตของประเทศออสเตรเลียจนถึงปัจจุบัน

ในการวิจัยการแสดงนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องเข้าใจลักษณะและบริบทต่างๆ ของเหตุการณ์ หรือ ปรากฏการณ์ และส่วนเกี่ยวพันต่างๆ ในกระบวนการ ที่อยู่ภายใต้นิยามที่เรียกว่า Performance หรือ การแสดง ผู้วิจัยนั้นจำเป็นต้องมีความรู้เบื้องต้นที่สนับสนุน ส่งเสริมการวิจัย โดยเฉพาะองค์ความรู้ทาง Performance Studies ซึ่งได้รับอิทธิพลจาก Structuralist, Post-structuralist ผสมผสานไปพร้อมกับ มนุษยวิทยา ชาติพันธุ์วิทยา ปรากฏการณ์วิทยา สังคมและวัฒนธรรมศึกษา สัญลักษณ์ศาสตร์ สตรีนิยม ที่ขยายผลให้ผู้วิจัยสามารถทำความเข้าใจ ปรากฏการณ์ ที่เรียกว่า การแสดง ผ่านแง่มุมต่างๆ อาทิ โครงสร้างและรูปแบบวิธีการ, หลักการหรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง, คำนิยามหรือการตีความเชิงสัญลักษณ์ และ การสื่อสารในลักษณะอื่นๆ ที่จะกลายมาเป็นวิจัยได้

ADSA ได้หยิบยกริชาของคำว่า Performance (การแสดง) จากมุมมองของ Performance Studies โดยขยายความเพื่อชี้ให้เห็นว่า กระบวนการปฏิบัติไม่ว่าจะเป็นศิลปะการละครหรือศิลปะการแสดงใดๆก็ตามนั้น สามารถพิจารณาผ่านการกระทำได้ในฐานะผลผลิตทางวัฒนธรรม ขยายพื้นที่ทางศิลปะการแสดงที่สัมพันธ์กับความเป็นมนุษย์วิทยา และสนับสนุนความเป็นทักษะปฏิบัติที่อยู่ในการกระทำของมนุษย์ อาทิ

- Performance คือเหตุการณ์ทางสังคม (ความสัมพันธ์ ความหมายในบริบททางสังคม)
- Performance เป็นสิ่งที่ฝังและอยู่ภายในกาย (embodied experiences, ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายในกายและใจของนักแสดง, ผู้สร้างสรรค์, และผู้ชม)
- Performance เกิดขึ้นได้ด้วยองค์ประกอบของ พื้นที่ และ เวลา (ปรากฏการณ์เชิงสัญลักษณ์กับความหมายของพื้นที่, พื้นที่ทางกายภาพและเวลากำหนดบริบทความสัมพันธ์)
- Performance เป็นกระบวนการ (เกิดขึ้นภายใต้ช่วงเวลาใดช่วงเวลานึง มีผลต่อผู้สร้างสรรค์และผู้ชม, ความสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างสรรค์กับกระบวนการสร้างสรรค์)
- Performance เป็นการแสดงออกให้เห็นและรับรู้ได้ (การแสดงถูกออกแบบมาเพื่อจัดแสดง หรือสามารถอยู่ร่วมกับผู้ชมได้)
- Performance มีความหลากหลายในรูปแบบ (รูปแบบของการสื่อสาร, พื้นที่, รูปร่าง, เสียง, สี, จังหวะ, เรื่องราวที่ไม่สามารถควบคุมแบบแยกส่วนออกจากกันได้ มีการไหลวนและเชื่อมต่อกันเป็นพลวัตสำคัญของการแสดง)
- Performance สะท้อนเสียงอันหลากหลาย (ถอดรื้อโครงสร้างและวิพากษ์การตีความภายใต้ชุดความคิดที่หลากหลาย)
- Performance เป็นสื่อกลางระหว่างสัญลักษณ์และความหมาย (กระบวนการกำหนดสัญลักษณ์และก่อนเกิดสัญลักษณ์, การต่อรองและเลือกสรรได้ด้วยข้อตกลงต่างๆ)
- Performance ให้ความหมายหลายนัยยะ (ความหมาย หลากหลาย, ด้วยบทบาทหน้าที่ที่หลากหลายหรือภูมิหลังที่ต่างกัน, การตีความในฐานะนักแสดง ผู้กำกับ และคนดู เป็นต้น)
- Performance เป็นการเปรียบเทียบ (กลุ่มความหมายที่แทนค่า ด้วยสิ่งต่างๆ หรือคุณลักษณะต่างๆ)
- Performance แตกต่างกันได้ด้วยเงื่อนไขและองค์ประกอบทาง ศิลปะ (ความละเอียดและความแม่นยำ, การเรียบเรียง, ความเข้มข้นในการเชื่อมโยง, ขอบเขตของความคิดและความรู้)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

- Performance ถูกรับรู้ได้หลากหลายตามบริบทของสถานการณ์ (จุดยืนของผู้สังเกตการณ์, ผู้วิจัยและผู้ปฏิบัติ เกิดความรู้ในระดับลึก หรือ ความสัมพันธ์กับบทบาทที่ตนได้รับ เช่น มุมจากนักแสดง ผู้ชม และผู้สังเกตการณ์) (Richards, 1995)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาเกี่ยวกับบทละครที่ตัวเองสนใจ เรื่องราวและมุมมองต่างๆของบทละครเพื่อนำมาพัฒนาสร้างสรรค์งานให้สอดคล้องกับการแสดงในรูปแบบละครเวที
2. ศึกษาและคัดเลือก เนื้อเรื่อง บทละครในมุมมองที่ต้องการนำเสนอมาศึกษาเพื่อทำบทละคร
3. จัดกิจกรรม Audition เพื่อคัดเลือกนักแสดงและทีมงาน
4. ฝึกซ้อมการแสดงโดยใช้กระบวนการ การฝึกซ้อมแยกเพื่อให้แต่ละตัวละครเข้าใจถึงบทบาทของตนเอง
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก
6. ส่งเทปบันทึกการฝึกซ้อมการแสดงเพื่อขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา พร้อมทั้งนำปรับปรุงแก้ไขและพัฒนา
งานต่อไป
7. ปรับปรุงแก้ไขการแสดง และเตรียมนำเสนอ
8. นำเสนอผลงาน



รูปที่ 1. ภาพประกอบการฝึกซ้อมการแสดง

ที่มา : สุรัตน์ดา ชาวสร้อย (2564)

4.2 ขั้นตอนการเตรียมงาน

ศึกษาเกี่ยวกับการแสดงละครเวทีและโรคโควิด-19 ที่กำลังเป็นโรคระบาดอยู่ในปัจจุบันเรื่องราวความเป็นมาและแง่มุมต่างๆเลือกปัญหาในมุมมองที่ต้องการนำเสนอมาศึกษาเพื่อที่จะได้นำมาตีความบทละครและกำหนดตัวละครที่ชัดเจน และดำเนินงานตามขั้นตอนและมาตรการต่างๆ ที่ทางกระทรวงสาธารณสุขกำหนดไว้ให้ถือปฏิบัติร่วมกันอย่างเคร่งครัด ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถือปฏิบัติตาม พร้อมทั้งให้ผู้ชมที่เข้ารับชมการแสดงถือปฏิบัติตามกฎด้วยเช่นกัน ดังนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

มาตรการ D-M-H-T-T ป้องกันโควิด-19

D : Social Distancing เว้นระยะห่าง 1-2 เมตร เลี่ยงการอยู่ในที่แออัด

M : Mask Wearing สวมหน้ากากผ้าหรือหน้ากากอนามัยตลอดเวลา

H : Hand Washing ล้างมือบ่อยๆ ด้วยน้ำและสบู่ หรือเจลแอลกอฮอล์

T : Testing การตรวจวัดอุณหภูมิและตรวจหาเชื้อโควิด 19 ในกรณีที่มีอาการเข้าข่าย

T : Thai Cha Na สแกนไทยชนะก่อนเข้า-ออกสถานที่สาธารณะทุกครั้ง เพื่อให้มีข้อมูลในการประสานงานได้ง่ายขึ้น

(กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข.2563)



รูปที่ 2. ภาพประกอบการฝึกซ้อมการแสดง

รูปที่ 3. ภาพสถานที่จัดการแสดง

ที่มา : สุรัตน์ดา ขาวสร้อย (2564)

การดำเนินการผลิตละครเวทีเรื่องผู้แพ้ 2022 ได้ยึดหลักการทำงานในรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานโดยหลักการ หลัก 3 P คือ

P 1 = ขั้นตอนการเตรียมงาน Pre- production ในขั้นตอนนี้คือจุดเริ่มต้นของการทำงาน หากมีการวางแผนเตรียมงานไว้ดีมีรายละเอียดขั้นตอน วิธีการทำงานชัดเจน แม้จะต้องใช้งบประมาณใช้เวลามากกว่า ขั้นตอนอื่นๆ ก็คุ้มค่า เพราะจะทำให้การทำงานในขั้นตอนอื่นๆ สะดวก รวดเร็ว ลดปัญหาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

P 2 ขั้นตอนการผลิต PRE-PRODUCTION การผลิตหรือถ่ายทำ Production เมื่อถึงขั้นตอนนี้คือการนำแผนที่คิดไว้ มาปฏิบัติให้ เกิดผลเป็นรูปธรรม แม้จะไม่ตรงตามแผนที่คิดไว้ทั้งหมด แต่ก็ต้องพยายามเดินตามแผนที่ได้มากที่สุด(ยืดหยุ่นในการปฏิบัติแต่ยืนหยัดในหลักการ) ในการถ่ายทำนั้นควรเลือกใช้อุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง

P3 ขั้นตอนการตัดต่อรายการ POST-PRODUCTION เป็นกระบวนการสุดท้ายก่อนที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชน



รูปที่ 4. ภาพประกอบการฝึกซ้อมการแสดง

ที่มา : สุรัตน์ดา ขาวสร้อย (2564)

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต

หลังจากได้นำเนิการแสดงในรูปแบบละครเวที ตามวัตถุประสงค์และกระบวนการดำเนินงานต่างๆแล้วนั้น ผลที่ได้จากการนำเสนอผลงานการแสดงละครเวที คือ ผู้ชมให้ความสนใจ และติดตามรับชมอย่างต่อเนื่องจนจบการแสดง นักแสดงได้รับความชื่นชมในการนำเสนอเนื้อเรื่อง ที่สามารถให้ผู้ชมเข้าถึงบทบาทการแสดง และเข้าใจในเนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่องที่ตรงไป ตรงมา สอดแทรกกับอุปกรณ์ประกอบการแสดง ฉาก ระบบแสง และเสียง ลงตัวสมบูรณืกับพื้นที่จัดการแสดง อีกทั้งได้รับข้อเสนอแนะจากผู้ชมให้มีการพัฒนาเรื่องการแสดงของผู้แสดง พร้อมทั้งคาดหวังที่จะได้รับชมการแสดงละครเวทีในรูปแบบวิถีใหม่ คือ ความบันเทิงภายใต้การรักษาความปลอดภัยด้านสาธารณสุข สร้างความเชื่อมั่นในการรับชมการแสดง ผู้วิจัยรวบรวมคำแนะนำ และความคิดเห็นทั้งหมดมาประมวลผล เพื่อพัฒนางานด้านการแสดงละครเวทีต่อไป



รูปที่ 5. ภาพการการแสดง

ที่มา : สุรัตน์ดา ขาวสร้อย (2564)

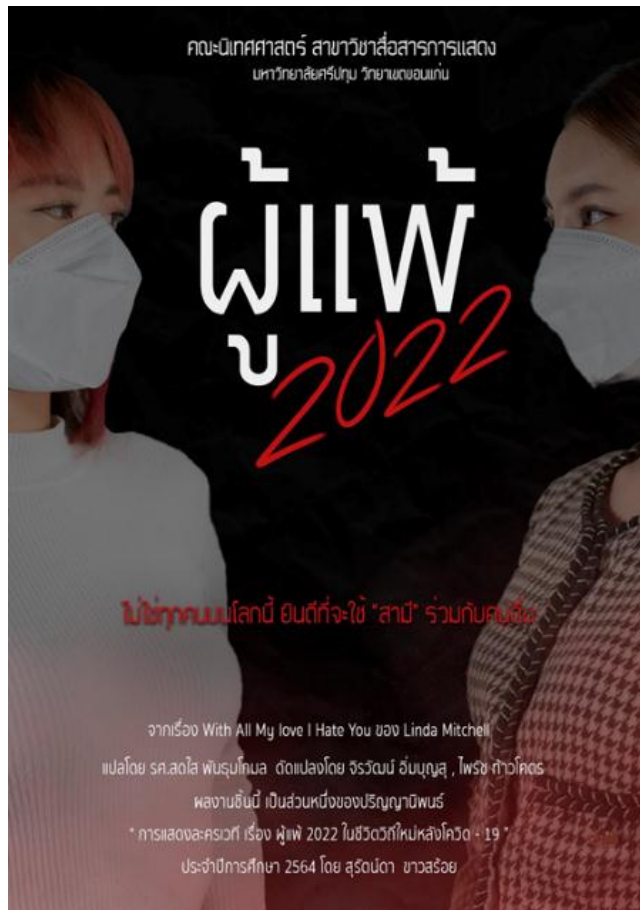


โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. สรุปผลการวิจัย

บทละครที่ทรงคุณค่าและสะท้อนปัญหาสังคม จุดเริ่มต้นของความรัก ที่ไม่ได้มีความรักที่จริงใจ หรือความปรารถนาดี ให้แก่กัน ความรักที่หวังเพียงผลประโยชน์จากอีกฝ่าย เพื่อตอบสนองตัณหาและโลภะ ของตนเอง ความเชื่อใจ ความไว้วางใจ กลายเป็นสิ่งที่ปิดบังดวงตาตลอดเวลา และนี่คือบทสรุปของความรักอีกหนึ่งรูปแบบ ที่สร้างแง่มุมปัญหาครอบครัว ปัญหา ความมั่งงอกของมนุษย์บางคน และผลกระทบกลับหลัง ปิดบัง ส่งผลอันเลวร้ายทางภาวะจิตใจกับผู้หญิงคนหนึ่งได้อย่าง เลวร้ายที่สุด เรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นจึงเป็นสิ่งที่ผู้ชมตระหนักและเข้าใจถึงความเจ็บช้ำนั้น รัก ไม่ได้มีเพียงแค่ความสมหวัง เสมอไป รัก มีหลายแง่มุม เพียงแค่ใคร ผู้ใดจะประสบพบเจอในรูปแบบใดเท่านั้น ด้วยบทละครที่มีความน่าสนใจ และน่า ติดตาม เป็นเรื่องของความรักที่ไม่ค่อยจะพบเห็นในการแสดงรูปแบบละครเวที อีกทั้งสถานการณ์ โควิด-19 ยังมี ส่วนในการปิดกั้น การแสดงงานในรูปแบบละครเวที ด้วยเหตุและผลที่กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้สะท้อนผลงานออกมาเพื่อตอบ รับต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น เพื่อเป็นการเตรียมรับมือต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต



รูปที่ 4. ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ละครเวที

ที่มา : สุรัตน์ดา ขาวสร้อย (2564)

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลประเมินคุณค่าองค์ประกอบที่ปรากฏในละครเรื่อง ผู้แพ้ 2022 นอกจากจะเป็นเรื่องของ การคัดเลือกบทละคร สังคมได้หลากหลายแง่มุม รวมถึงสถาบันครอบครัวที่ไปประสบความสำราญ จุดสำคัญที่สุดของเรื่องนี้คือ ความรัก รักที่หวัง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เพียงผลประโยชน์และความเห็นแก่ตัวจนเกิดการสูญเสีย นี่คือนคุณค่าเกี่ยวกับบทละครที่ได้จากเรื่องนี้ ในส่วนของกระบวนการทำงานนั้น ขั้นตอนการทำงานยึดหลักการที่ค่อนข้างจะเป็นที่นิยมในการนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์โรคระบาด นับได้ว่าเป็นบททดสอบที่ทำท้าทายผู้วิจัย ในการคิดวิเคราะห์แนวทางการแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้น การเพิ่มกระบวนการทำงาน ส่งผลกระทบต่อปัจจัยหลายอย่าง เช่นค่าใช้จ่าย และการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมในการจัดการแสดง และที่สำคัญสำหรับนักแสดงคือ คาดหวังกับการเข้าชมของผู้ชม รวมไปถึงกระแสตอบรับจากผู้ชมละครเวที ซึ่งหลังจากจบการแสดง พบว่า ได้ผลตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างดี ส่วนหนึ่งเกิดจากความต้องการรับชมละครเวที เพราะด้วยสถานการณ์โควิด ไม่สามารถจัดการแสดงได้ พอสถานการณ์เริ่มคลี่คลายแต่ต้องอยู่ภายใต้มาตรการทางสังคม หากมีโอกาสได้รับชม สื่อบันเทิง ที่สร้างความสุขในการชมการแสดงอย่างเช่น การแสดงละครเวทีแล้วนั้น จึงกระแสตอบรับเป็นอย่างดี พร้อมทั้งได้รับคำแนะนำในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานต่อไป

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

หากมาตรการโรคระบาดคลี่คลายจนเข้าสู่สถานการณ์ ปกติ สิ่งที่ควรให้การส่งเสริม และพัฒนาคือ การจัดกิจกรรมร่วมกลุ่มเพื่อพัฒนาพื้นฐานด้านการแสดง โดยนำบทละครที่ทรงคุณค่า นำกลับมาประยุกต์ใช้และพัฒนาให้เข้ากับกระแสสังคมในยุคปัจจุบัน เพื่อเป็นการต่อยอดความสามารถของกลุ่มเยาวชนผู้มีความสนใจงานศิลปะการแสดงในรูปแบบการแสดง ละครเวที

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองคณบดี คณะนิเทศศาสตร์ อ.สมเจตน์ ยามาเจริญ และอาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น ที่ให้การสนับสนุนในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแรงผลักดันให้กับนักศึกษาได้พัฒนาผลงานของตนเองในทุกๆด้านต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

นพมาส แววงส. 2556. ปรัชญาศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ยุทธนา บุญอาษาทอง.2560.กระบวนการสร้างบทละครเวทีไทยสมัยใหม่.วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย.
ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2560.
ณัฐคม แซ่มเย็น.2559.เรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ.บทความวิจัยสร้างสรรค์
การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวที.ศิลปกรรมสาร ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 (2559): กรกฎาคม - ธันวาคม 2559

Richards, Jack c.As I was saying : conversation tactics / Jack C. Richards, Jonathan C. Hull. Addison Wesley, c1987



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมอีสาน

Singing folk songs through online media to conserve northeastern arts and culture

กมลวรรณ จันทพันธ์^{1,2} ฐพัชร์ ฤทธิชัย²

Kamolwan Janthapan^{1,2} Tapat Ritchai²

บทคัดย่อ

เพลงลูกทุ่ง คือเพลงที่สะท้อนวิถีชีวิต สภาพสังคมอุดมคติและวัฒนธรรมไทย โดยมีท่วงทำนอง คำร้อง สำเนียง และลีลาการร้อง การบรรเลงที่เป็นแบบแผน มีลักษณะเฉพาะซึ่งให้บรรยากาศความเป็นลูกทุ่ง ขุนวิจิตรมาตราบันทึกไว้ในหนังสือเรื่องของละครและเพลง ว่าเพลงลูกทุ่งเป็นวงดนตรีแบบสากลที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ประมาณปีหรือสองปี ลักษณะเพลงลูกทุ่งในระยะเริ่มแรก มาจากการร้องลำทำเพลงของไทยดั้งเดิม อาทิ แห่แหล่เทศน์ สวดคฤหัสถ์ จำอวด ลีเก ลักษณะสำคัญของเพลงลูกทุ่ง คือเป็นเพลงที่มีลักษณะฟังง่าย เข้าใจง่าย สามารถนำมาร้องตามได้ ไม่มีกฎเกณฑ์อะไรในการประพันธ์เพลง ไม่ว่าจะนำเพลงพื้นบ้าน เช่น ลีเก ลำตัด แห่แหล่ หมอลำ เข็ญ มโนราห์ มาร้องและปรับแต่งทำนองเนื้อหาตลอดจนนำเพลงไทยเดิม หรือเพลงต่างประเทศ เช่น เพลงจีน ญี่ปุ่น เกาหลี มาปรับปรุงแต่งเนื้อร้องเพิ่มทำนองใหม่ หลักสำคัญของการสร้างทำนอง คือ ให้สามารถบรรจुकำร้องและบันทึกเป็นโน้ตสากลเพื่อบรรเลงด้วยดนตรีสากล ลักษณะเด่นของเพลงลูกทุ่ง คือ การร้องที่ร้องอย่างเต็มเสียง ชัดถ้อยชัดคำ การเอื้อนเสียง การใช้ลูกคอ หรือการระรัวเสียงลูกคอ ของเพลงลูกทุ่ง ซึ่งมีช่วงเสียงที่ลึกและกว้าง คลื่นลูกคอแต่ละคลื่นจะห่างกัน นอกจากนี้ทำนองของเพลงลูกทุ่งก็มีลักษณะพิเศษที่เด่นชัดอีกประการคือ การนำท่วงทำนองจากเพลงไทยเดิมมาใช้

ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะศึกษาในเรื่องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านอีสาน และกระบวนการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ประกอบเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านอีสาน โดยผู้จัดทำมีความสามารถด้านการร้องเพลงเป็นพื้นฐาน จึงอยากพัฒนาทักษะการร้องเพลงลูกทุ่ง โดยผู้จัดทำได้เลือกเพลงที่จะใช้ในการขับร้องเพลงคือ เพลง “สะออนอีสาน” ซึ่งเนื้อเพลงนี้กล่าวถึง การเชิญชวนให้พี่น้องชาวไทยของเรา มาเที่ยวชมลำนํ้าโขง วัด หรือสถานที่ความเป็นอยู่ของชาวอีสาน ว่ามีความน่ารัก มีความอบอุ่นอย่างไร ภูมิลำเนาของภาคอีสานเป็นเป็นอย่างไร ในบทเพลงแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมของภาคอีสาน ให้เกิดประโยชน์ต่อเยาวชนผู้ที่มีความสนใจในการร้องเพลงพื้นบ้านอีสานต่อไป

คำสำคัญ: การร้องเพลง, สื่อออนไลน์, วัฒนธรรมอีสาน

Abstract

Folk songs reflect the lifestyle, ideals, and society of Thailand. It has a melody, a melody, a melody, an accent, and a melody. It is a unique style that provides an idyllic atmosphere for recording stories in drama and music. Folk music is about two or three years later, in the first stage of folk music. From traditional Thai songs, such as the watcharasat sermon, the main feature of Thai people is easy to listen. It can be easily understood that there are no rules for music creation, such as likad, lamseng

¹ นักศึกษา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

² อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

* Corresponding author, E-mail: Kamolwan.jan@spumail.net



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

source. Saha's songs and content, including Thai or foreign songs, such as China, Japan, South Korea. In this study, the main problem is that it can package petitions and record international music. The main feature of this song is to sing loudly, obviously, in the neck or neck sound. Each wave is different. In addition, the local people have a prominent feature, that is, traditional Thai music.

The purpose of this study is to study the folk music and creative process in northeastern Thailand. Organizers have basic singing skills, so they want to improve their skills. The organizer chose a song, which is "Isaac Sa", and the focus of this song is to invite our Thai compatriots. Visit the water pollution of Mekong River, how lovely, how warm and how beautiful the life of temples or northeastern Thailand is. In this song, the culture of northeastern Thailand will help young people to be interested in Thai folk music.

Keyword: Singing, Online Media, Isan Culture

1. บทนำ

เพลงลูกทุ่งมีวิวัฒนาการมาจากเพลงพื้นเมือง หรือเพลงชาวบ้าน แก่นเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งที่สะท้อนให้เห็นลักษณะของวิถีไทย ถึงแม้ว่าจะใช้เครื่องดนตรีของตะวันตกมาใช้บรรเลงทำนอง และเมื่อพิจารณาถึงเพลงพื้นเมืองอันเป็นต้นกำเนิดของเพลงลูกทุ่ง พบว่า เพลงพื้นเมืองเป็นวรรณกรรมที่บรรจุเนื้อหาของสังคมและชีวิตจริงของคนไทยในแต่ละท้องถิ่นไว้ในความเรียบง่ายของท่วงทำนองดนตรีเนื้อเพลงลูกทุ่งแสดงถึงความรู้สึกนึกคิด โลกทัศน์ที่มีต่อสังคมวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีเนื้อเพลง ทำนอง ดนตรีประกอบ มีรูปแบบที่เรียบง่าย ซึ่งกล่าวได้ว่า เพลงลูกทุ่งอาจจะเกิดขึ้นเพราะ คนชนบทส่วนใหญ่ นิยมที่จะร้องเพลง ที่มีสำเนียงในรูปแบบของตนเองที่ติดมาจากท้องถิ่น ติดมาจากพวกเพลงลำตัด หรือ ลีเกะ ที่มีการเล่นลูกคอก ลูกเอื้อน หรือว่าอย่างลีลาของหมอลำ ก็มีแนวทางการร้องลูกคอกของเขาแล้วพรายไปอีกแบบหนึ่ง ไม่ร้องตรงๆ และจากสำเนียงการร้องดังกล่าว ต่อมาจึงเกิดการเรียกรูปแบบแนวเพลงลูกทุ่งขึ้นหลายประเภท ได้แก่ ลูกทุ่งปักได้ ลูกทุ่งล้านนา ลูกทุ่งอีสาน ลูกทุ่งหมอลำ ลูกทุ่งเพื่อชีวิต เป็นต้นเพลงลูกทุ่งไทย ใช้ภาษาต่างๆ ตรงไปตรงมา ในลักษณะเดียวกันกับเพลงพื้นบ้าน เป็นที่นิยมของประชาชนทั่วไป (ทัศนวิสิน ฐุสรานนท์.2560) ความเป็นมาของเพลงลูกทุ่งที่เกิดจากวัฒนธรรมความเป็นอยู่ สะท้อนให้เห็นคุณค่าของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย รวมถึงความสมบูรณ์ทางธรรมชาติ ที่ช่วยต่อเติมการดำรงชีวิตของชนชาวชนบทให้มีเอกลักษณ์ประจำพื้นที่นั้นๆ สิ่งเหล่านี้ควรค่าแก่การสืบทอดและอนุรักษ์ รวมไปถึงการพัฒนาเพื่อให้เยาวชนได้เห็นคุณค่าสืบต่อไป การใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆจึงถือเป็นสิ่งสำคัญในยุคปัจจุบัน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษากระบวนการขับร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านอีสาน
- 2.2 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ประกอบเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านอีสาน
- 2.3 เผยแพร่สื่อออนไลน์เพลงลูกทุ่งพื้นบ้านอีสานบนสื่อโซเชียล

3. แนวคิด ทฤษฎี

3.1 ความเป็นมาของการร้องเพลงลูกทุ่ง

วิวัฒนาการมาจากเพลงพื้นเมือง หรือเพลงชาวบ้าน แก่นเนื้อหาของเพลงลูกทุ่งที่สะท้อนให้เห็นลักษณะของวิถีไทย ถึงแม้ว่าจะใช้เครื่องดนตรีของตะวันตกมาใช้บรรเลงทำนอง และเมื่อพิจารณาถึงเพลงพื้นเมืองอันเป็นต้นกำเนิดของเพลงลูกทุ่ง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พบว่า เพลงพื้นเมืองเป็นวรรณกรรมที่บรรจุเนื้อหาของสังคม และชีวิตจริงของคนไทยในแต่ละท้องถิ่นไว้ในความเรียบง่ายของท่วงทำนองดนตรีเนื้อเพลงลูกทุ่งแสดงถึงความรู้สึกนึกคิด โลกทัศน์ที่มีต่อสังคมวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีเนื้อเพลงทำนอง ดนตรีประกอบ มีรูปแบบที่เรียบง่าย ซึ่งกล่าวได้ว่า เพลงลูกทุ่งอาจจะเกิดขึ้นเพราะ คนชนบทส่วนใหญ่นิยมที่จะร้องเพลง ที่มีสำเนียงในรูปแบบของตนเองที่ติดมาจากท้องถิ่น ติดมาจากพวกเพลงลำตัด หรือ ลีเก ที่มีการเล่นลูกคอ ลูกเอื้อน หรือว่าอย่างลีลาของหมอลำ ก็มีแนวทางการร้องลูกคอของเขาแล้วพรายไปอีกแบบหนึ่ง ไม่ร้องตรงๆ และจากสำเนียงการร้องดังกล่าว ต่อมาจึงเกิดการเรียกรูปแบบแนวเพลงลูกทุ่งขึ้นหลายประเภท ได้แก่ ลูกทุ่งปักษ์ใต้ ลูกทุ่งล้านนา ลูกทุ่งอีสาน ลูกทุ่งหมอลำ ลูกทุ่งเพื่อชีวิต เป็นต้นเพลงลูกทุ่งไทย ใช้ภาษาง่ายๆ ตรงไปตรงมา ในลักษณะเดียวกันกับเพลงพื้นบ้าน เป็นที่นิยมของประชาชนทั่วไป และแพร่ขยายกว้างไกลถึงชนบททุกแห่ง เพลงลูกทุ่งหลายเพลงสะท้อนถึงสภาพสังคม ความเป็นอยู่และวัฒนธรรมไทย หลายเพลงมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของคนไทย บางเพลงเป็นหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์สังคมของประเทศ บางเพลงเป็นที่รวมของภูมิปัญญาและทรัพย์สินทางปัญญาของชาวบ้านเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติที่มีค่าเป็นอย่างยิ่ง

ที่มาของคำว่า "เพลงลูกทุ่ง" พัฒนาการระยะแรกของเพลงลูกทุ่งนั้น ใช้คำว่า "เพลงตลาด หรือ เพลงชีวิต" เป็นคำเรียกบทเพลงของนักร้องเพลงไทยสากลกลุ่มหนึ่ง ในช่วงภายหลังสงครามครั้งที่ 2 อย่างไม่เป็นทางการ โดย ป. วรานนท์ (ประชา วรานนท์) นักจัดรายการวิทยุพล 1 ใช้เรียกขาน เมื่อประมาณ ปี พ.ศ. 2498 - 2499 เพลงแนวนี้ได้รับความนิยมกว้างขวาง เหล่านักร้องที่ถูกเรียกขานว่าเป็น กลุ่มนักร้องเพลงตลาด บางคนก็ถูกเรียกขานว่าเป็น นักร้องเพลงชีวิต เพราะร้องเพลงสะท้อนชีวิต สะท้อนสังคม เช่น แสงนภา บุณราศรี, คาร์ม สัมบุญณานนท์, เสน่ห์ โกมารชุน ซึ่งทั้งลีลาและการขับร้องเป็นลักษณะที่แปลกกว่าบทเพลง หรือลีลาการขับเพลงเป็นหลักฐานข้อมูลทางประวัติศาสตร์สังคมของประเทศบางเพลงเป็นที่รวมของภูมิปัญญาและทรัพย์สินทางปัญญาของชาวบ้านเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติที่มีค่าเป็นอย่างยิ่งที่มาของคำว่า "เพลงลูกทุ่ง" พัฒนาการระยะแรกของเพลงลูกทุ่งนั้น ใช้คำว่า "เพลงตลาด หรือเพลงชีวิต" เป็นคำเรียกบทเพลงของนักร้องเพลงไทยสากลกลุ่มหนึ่ง ในช่วงภายหลังสงครามครั้งที่ 2 อย่างไม่เป็นทางการ โดย ป. วรานนท์ (ประชา วรานนท์) นักจัดรายการวิทยุพล1 ใช้เรียกขาน เมื่อประมาณ ปี พ.ศ. 2498 - 2499 เพลงแนวนี้ได้รับความนิยมกว้างขวาง เหล่านักร้องที่ถูกเรียกขานว่าเป็นกลุ่มนักร้องเพลงตลาด บางคนก็ถูกเรียกขานว่าเป็น นักร้องเพลงชีวิต เพราะร้องเพลงสะท้อนชีวิต สะท้อนสังคม เช่น แสงนภา บุณราศรี, คาร์ม สัมบุญณานนท์, เสน่ห์ โกมารชุน ซึ่งทั้งลีลาและการขับร้องเป็นลักษณะที่แปลกกว่าบทเพลง หรือลีลาการขับร้องเพลงของนักร้องที่มีผลงานเพลงแพร่หลายอยู่ในขณะเดียวกันพอจะสืบสาวได้ว่าเพลงที่มีแนวเป็นเพลงลูกทุ่ง และบันทึกไว้เป็นหลักฐานเป็นเพลงแรก คือเพลง "ไอ้เจ้าสาวชาวไร่" ผลงานประพันธ์ทำนองและคำร้องของ ครูเหม เวชกร เมื่อ พ.ศ. 2481 ขับร้องโดย คาร์ม สัมบุญณานนท์ เป็นเพลงประกอบละครวิทยุเรื่อง "สาวชาวไร่"ส่วนคำว่า "เพลงลูกทุ่ง" อาจารย์จำนง รั้งสิกุล คิดประดิษฐ์ขึ้นใช้เมื่อวันที่ 1 พฤษภาคม พ.ศ.2507 ปลายปีเดียวกัน ประกอบ ไชยพิพัฒน์ จัดรายการเพลงทางสถานีไทยโทรทัศน์ตั้งชื่อรายการว่า "เพลงลูกทุ่ง" ต่อมาในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2509 มีการจัดงานแผ่นเสียงทองคำพระราชทาน

ครั้งที่ 2 สมยศ ทัศนพันธ์ ได้รับรางวัลแผ่นเสียงทองคำพระราชทานในฐานะ "นักร้องลูกทุ่งชาย" ยอดเยี่ยม โดยที่ในการจัดงานครั้งแรกเมื่อพฤษภาคม 2507 นั้น ยังไม่มีเพลงลูกทุ่งเข้าประกวดเพลงลูกทุ่งอีสาน เนื้อหาและหลักเกณฑ์ในการเป็นเพลงลูกทุ่งอีสาน สามารถมองได้จากภาษาที่ใช้ในคำร้องเพลงลูกทุ่ง ใช้ภาษาท้องถิ่นอีสานปะปนภาษาภาคกลาง และสำเนียงการเอื้อนเสียง ลีลา สำเนียง แม้ว่าจะใช้เครื่องดนตรีสากลบรรเลงเพลงลูกทุ่งอีสาน แต่สำเนียงก็จะปรากฏออกมาเป็นทำนองพื้นบ้านอีสาน โดยใช้เครื่องดนตรีสากลประกอบเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน เพื่อให้เห็นบรรยากาศท้องถิ่นตามคำร้อง ทำนอง และ สำเนียงเพลงพื้นบ้านอีสาน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3.2 หลักการร้องเพลงลูกทุ่ง

การขับร้องเป็นการสร้างสรรค์ทางดนตรี วิธีหนึ่งซึ่งใช้วิธีเปล่งเสียงออกมาให้เป็นเพลงต่าง ๆ โดยอาศัยองค์ประกอบทางดนตรี เพื่อให้เพลงที่ร้องมีความไพเราะขึ้น ประเภทของการขับร้อง แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. การขับร้องอิสระ คือ การขับร้องทั่วไป โดยไม่มีดนตรีประกอบผู้ขับร้องสามารถขับร้องตามที่ตนเองถนัดหรือต้องการ โดยไม่คำนึงถึงระดับเสียงของเครื่องดนตรี
2. การขับร้องประกอบดนตรี คือ การขับร้องให้เข้ากับการบรรเลงเครื่องดนตรี โดยคำนึงถึงทำนอง จังหวะ และรูปแบบของเพลง
3. การขับร้องประกอบการแสดง คือ การขับร้องเพื่อบรรยายเนื้อเรื่องหรือเนื้อเพลงประกอบการแสดงต่าง ๆ
4. การขับร้องหมู่ คือ การขับร้องพร้อมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ การขับร้องทำนองเดียวกัน และการร้องประสานเสียง

การขับร้องเพลงไทย การขับร้องเพลงไทย ควรเริ่มจากท่าทางการร้อง เนื่องจากเพลงไทยมีลักษณะเฉพาะ ผู้ขับร้องจะนั่งร้องเป็นส่วนใหญ่และมียืนร้องบ้างตามโอกาส ซึ่งผู้ขับร้องควรแสดงท่าทางให้เหมาะสม ดังนี้

- ท่านั่ง ผู้ขับร้องส่วนใหญ่จะนั่งราบกับพื้นเวทีเช่นเดียวกับนักดนตรีซึ่งจะต้องนั่งพับเพียบให้เรียบร้อย สำรวมกิริยานั่งตัวตรงไม่กระดุกกระดิก หรือเคลื่อนไหวมากเกินไป ขณะร้องให้หันหน้าไปทางผู้ชมเสมอ
- ท่ายืน ในบางโอกาสผู้ขับร้องอาจจะได้ยืนร้อง ซึ่งผู้ขับร้องควรยืนร้อง ซึ่งผู้ขับร้องควรยืนอย่างสำรวมกิริยาท่าทางและระวังการเคลื่อนไหวมือ เท้า และลำตัวการขับร้องเพลงไทย มีหลักการปฏิบัติ ดังนี้

1. ร้องให้มีระดับเสียงสอดคล้องกับเสียงดนตรี
2. หายใจเข้า-ออก ให้สอดคล้องกับช่วงจังหวะ ทำนอง และเนื้อเพลง
3. ออกเสียงพยัญชนะ สระ คำควบกล้ำ ตามอักขรวิธี
4. ร้องให้ถูกต้องตามวรรคตอนของเนื้อเพลง เพราะหากร้องไม่ถูกวรรคตอน อาจทำให้ความหมายคลาดเคลื่อนได้
5. เนื่องจากเพลงไทยมีการเอื้อน ให้ระมัดระวังในเรื่องการออกเสียงควรเอื้อนให้มีน้ำเสียงสม่ำเสมอตามจังหวะและ

ทำนองเพลง

3.3 จุดมุ่งหมายของการฝึกซ้อมการขับร้องเพลง

1. ท่าทางการยืน -มีท่าทางที่ดี มั่นใจ ไม่เกรง ปล่อยตามสบาย แต่มั่นคง ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้หายใจได้ถูกวิธีและร้องออกมาได้ดี
2. การหายใจและการควบคุมการใช้ลม - ซีโครง (RIB) ให้ขยายออกได้อย่างสบาย ออกไม่ยุบ เมื่อหายใจออก หายใจไม่มีเสียงดัง ควบคุมลมหายใจได้ดี และให้คงขยายซีโครงไว้ตลอดเวลาในขณะที่ร้องเพลง
3. ร้องสระได้ชัดเจน -สามารถร้องเพลงได้ชัด ทำรูปปากให้ถูกต้อง
4. ร้องพยัญชนะได้ชัดเจน - ไม่เกร็งขากรรไกร ไม่เกร็งลิ้นและขยับปากได้คล่อง
5. ภาษาชัดเจน - มีความสามารถในการร้องเพลงภาษาต่างๆ ได้อย่างชัดเจน ถูกต้องตามหลักของภาษานั้นๆ
6. มีเสียงก้องกังวาน - เข้าใจวิธีการทำให้เสียงมีความก้องกังวาน และรู้จักที่จะใช้เทคนิคการสั่นเสียงได้อย่างพอเหมาะพอดี
7. รู้จักเสียงของตนเอง- รู้ขีดความสามารถของเสียงตนเอง รู้จักช่วงเสียงที่เหมาะสมของตนรู้จักข้อดีข้อเสียของตนเองอยู่ที่ใด จะนำมาใช้อย่างไร
8. รู้จักวิธีการฝึกซ้อม - เข้าใจวิธีการฝึกซ้อมอย่างมีประสิทธิภาพ รู้ขั้นตอนและวิธีการศึกษาเพลงอย่างละเอียด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

9. รู้จักวิธีการตีความบทเพลง (INTERPRETATION) - สามารถตีความบทเพลงและถ่ายทอดอารมณ์เพลงได้ถูกต้อง
10. แสดงได้มีความสามารถที่จะนำเสนอ แสดงการขับร้องต่อหน้าผู้ชมด้วยความมั่นใจได้
11. ร้องประสานเสียงได้- นำความรู้ด้านทักษะการขับร้องเกี่ยวข้องไปใช้ในการขับร้องปรานเสียงได้ โดยสามารถแยกแยะเทคนิคการเปล่งเสียงในการขับร้องเดี่ยวและในการขับร้องกลุ่ม
12. รักษาสุขภาพและรักษาสุขภาพลักษณะที่ดี กินอาหารถูกต้องตามโภชนาการ และดูแลรักษาสุขภาพรักษากล่องเสียง และรู้วิธีการขับร้องที่ไม่ทำลายเสียง
13. รู้จักการพัฒนา พัฒนาความสามารถและเทคนิคในการขับร้องอยู่เสมอ ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ

3.4 หลักการถ่ายวิดีโอ

การจัดองค์ประกอบของภาพ

1. Head room and Space room เราควรเว้นระยะพื้นที่ระหว่างศีรษะกับขอบด้านบน และระยะพื้นที่ด้านหน้าและด้านหลังของผู้พูดในวิดีโอ
2. กฎ 3 ส่วน ใช้สำหรับการถ่ายวิดีโอทิวทัศน์กับท้องฟ้า โดยแบ่งพื้นที่ในภาพออกเป็น 3 ส่วน ให้เราเลือกว่าจะให้วิวกับท้องฟ้าคนละกี่ส่วน
3. จุด ตัด 9 ช่อง แบ่งพื้นที่ในภาพโดยใช้เส้น 3 เส้นในแนวนอนและแนวตั้งตัดกัน จะมีจุดทั้งหมด 9 จุด เราจะวางตำแหน่งของวัตถุให้ตรงกับจุดตัดของเส้น จะทำให้ภาพของเราดูโดดเด่นมากยิ่งขึ้น
4. เส้นนำสายตา เช่น เวลาเราเจอภาพที่มีลักษณะเป็นแถวเป็นแนว ของวางเรียงกัน ทางรถไฟ เดินแถว ดูแล้วจะสวยงาม

3.5 ลักษณะการถ่ายวิดีโอ

1. 10 วินาที การถ่ายวิดีโอในแต่ละช็อต ควรจะมีความยาวอย่างน้อย 10 วินาที เพราะจะสะดวกในการตัดต่อวิดีโอ
2. การถือกล้องวิดีโอ เราควรจะมีมือสอดเข้าไปใน grip เพื่อป้องกันการตกหล่น ในกรณีที่เราไม่ได้ใช้ขาตั้งกล้อง เราควรหาที่วางให้กับข้อศอกของเรา เช่น พนักเก้าอี้ ท้อง หัวเข่า เพื่อป้องกันการสั่นไหวในขณะถ่าย
3. Pan คือ การหมุนกล้องจากซ้ายไปขวาหรือขวามาซ้าย เราควรจะมีมุมฝั่งใดฝั่งหนึ่งถือเป็น 1 ช็อต ไม่ควรหมุนไปมา จะทำให้คนดูงง
4. Tilt คือ การหมุนกล้องขึ้นบนหรือลงล่าง ใช้หลักการเดียวกับการแพน นั่นคือ หมุนฝั่งเดียวถือเป็น 1 ช็อต
5. Zoom เป็นการเปิดเผยรายละเอียดของภาพในขณะนั้น เวลาเราซูมจะทำให้ภาพมีโอกาสสั่นไหวมากขึ้น ถ้าเป็นไปได้ให้เราเดินเข้าไปถ่ายได้จะดีกว่า
6. Dolly คือ การเคลื่อนที่กล้องจากซ้ายไปขวาหรือขวามาซ้าย ซึ่งจะให้ภาพที่สวยงามกว่าการแพน แต่เราต้องใช้อุปกรณ์เพิ่มเติม เช่น สไลเดอร์ หรือ stedicam ช่วยในการถ่าย

(เทคนิคการถ่ายภาพวิดีโอ. [Online].<https://krubeenan.wordpress.com/>)

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล จะมีทั้งการใช้สำเนียงที่ต่างกัน ได้ศึกษาค้นคว้าว่าเพลงลูกทุ่งแต่ละระดับมีความเป็นมาอย่างไรบ้าง ต้องมีลักษณะอย่างไร การเป็นนักร้องพื้นเมืองหรือนักร้องลูกทุ่งมีการใช้ทักษะแบบใด เพลงหมอลำและเพลงลูกทุ่งต่างกันอย่างไรการใช้เครื่องดนตรีของเพลงลูกทุ่งที่ต่างกัน แต่ก็ยังมีกลิ่นอายคล้ายคลึงกับเพลงลูกทุ่งอยู่ไม่น้อย ได้ศึกษาว่าการลำมีการลำแบบไหนบ้าง และมีกระบวนการถ่ายเอ็มวอร์เพลงอย่างไรบ้างส่วนการนำมาใช้ประโยชน์ในงานก็จะนำเอาการใช้สำเนียงภาษาให้ออกทางชาวบ้านนอกจากถิ่นอีสานให้มากที่สุด การเกริ่น หรือการพูดผญา ให้ดูเศร้าและให้รู้สึกเข้าถึงอารมณ์นั้นๆให้มากที่สุด นำเอาการแปร่งเสียง การแต่งตัว มาปรับใช้ในงานให้เกิดประโยชน์มากที่สุด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4. วิธีดำเนินการวิจัย

แนวความคิดการร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสาน ค้นหาศึกษาเกี่ยวกับการร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านก่อนเป็นอันดับแรก และได้มาศึกษาเพลงอีสานพื้นบ้าน ที่เข้ากับการอนุรักษ์วัฒนธรรมให้มากที่สุด ผู้จัดทำโครงการได้เล็งเห็นว่า เพลงสะออนอีสาน ในเนื้อเพลงและองค์ประกอบทุกส่วนของเพลง เหมาะสำหรับการนำมาทำ Cover เป็นอย่างมาก ผู้จัดทำจึงยกเพลงสะออนอีสาน มาขับร้องเป็นเวอร์ชันของผู้จัดทำโครงการเอง ในรูปแบบลูกเอื้อนใหม่ ๆ เป็นการเอาลูกเอื้อนหมอลำอีสานมาผสมผสานเป็นลูกเอื้อนของ หมอลำประยุกต์ร่วมสมัย และได้จัดทำสร้าง Content ในการสอนร้องเพลง เทคนิคต่างๆในการร้องเพลงในฉบับของผู้จัดทำโครงการ มีการเล่าประวัติการดำรงชีวิตในเรื่องของการเป็นอยู่ และวิถีชีวิตของชาวอีสานอยู่ในองค์รวมคลิปเดียวกัน ในแต่ละ Content นั้นๆ ด้วย

4.1 รูปแบบการนำเสนอ

Cover เพลงสะออนอีสาน ได้นำเสนอออกมาเป็นช่องทางการสร้างContent สำหรับการร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้าน ในฉบับผู้จัดทำโครงการ ในเนื้อหาของContent มีการสอนเทคนิคการร้องเพลง เทคนิคการเอื้อนลูกคอ และมีการเล่าเกริ่นให้ได้เห็นวิถีชีวิต การดำรงชีวิตในเรื่องการเป็นอยู่ของชาวอีสาน มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมในเรื่องของกิน ผู้จัดทำต้องการเสนอโครงการออกมาในรูปแบบการสอนร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านในแนวเพลงอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสาน โดยเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ ในช่อง YouTube

4.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ศึกษาเนื้อเพลง และทำความเข้าใจกับเนื้อเพลงให้มากที่สุด สามารถคิดสร้างสรรค์ ในการหาวิดีโอและการถ่าย มาประกอบเพลงได้ยังไง ผู้จัดทำเห็นว่า การที่นำวิดีโอมาประกอบภาพ ตามคำร้อง มีการคล้องจอง และทำให้ผู้ฟังเข้าใจได้ง่ายมากกว่า และได้เตรียมหาสถานที่การถ่าย และหาคลิปวิดีโอเพิ่มเติมได้จากที่ไหน สร้างสตอรี่บอร์ดกำหนดระยะเวลาของเนื้อเพลง และจัดมุมของภาพเพื่อองค์ประกอบที่ดี

- ขั้นตอนการเตรียมงาน

ศึกษาหาเพลง และทำความเข้าใจกับเพลงให้มากที่สุด ศึกษาการร้องเพลงลูกทุ่งและการเอื้อน มีการเตรียมการฝึกซ้อมในการร้องเพลง ศึกษาหาสถานที่ในการถ่ายวิดีโอประกอบเพลง พยายามมองหาปัญหาที่เจออยู่ และรีบแก้ไขมัน กำหนดระยะเวลาของเพลงและกำหนดวันถ่ายทำที่ชัดเจน

- ขั้นตอนการผลิต PRE-PRODUCTION

1. ฝึกฝนการร้องเพลง
2. หาสถานที่ในการถ่ายทำ
3. การซ้อมถ่ายลอง และถ่ายจริง
4. หาสถานที่อัดเสียง
5. ตัดต่อคลิป
6. ส่งโครงการ เพื่อรับการปรับปรุงแก้ไข
7. ปรับปรุงแก้ไข เตรียมตัวนำเสนอ
8. นำเสนอ

4.3 ขั้นตอนหลังการผลิต POST-PRODUCTION

1. นำเสนอผลงาน การร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสาน
2. รับฟังผลตอบรับจากผู้ชมใน Facebook และในช่อง YouTube



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. ความคิดเห็นและการติชม มาประมวลผล เพื่อพัฒนางานต่อไป

5. สรุปผลการวิจัย

จากการรวบรวมข้อมูลและนำมาเรียบเรียง พร้อมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการดำเนินงาน นั้นพบว่า กระบวนการสร้างสรรค์การร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสานนั้น ตามวัตถุประสงค์คือเป็นกระบวนการและขั้นตอนการฝึกฝนและพัฒนาตนเองในการร้องเพลงลูกทุ่ง ซึ่งเป็นเพลงที่มีความยากในการขับร้องต้องใช้เทคนิคเฉพาะส่วนบุคคล และต้องฝึกฝนอย่างเคร่งครัด อีกทั้งต้องมีใจรักในการพัฒนาตนเองด้วย จากการศึกษาพบว่า ในการร้องเพลง เทคนิคการร้องเพลงเป็นตัวช่วยที่สำคัญในการฝึกฝนการร้องเพลง การนำเทคนิคการร้องเพลงมีหลากหลายเทคนิคขึ้นอยู่กับการคัดเลือกเพื่อนำมาปรับใช้ให้ตรงและเข้ากับเนื้อหาเพลงนั้นเพื่อจะได้ฝึกฝนการขับร้องให้สอดคล้องและพยายามสื่อให้ถึงเนื้อร้องและความหมายของบทเพลงให้มากที่สุด



รูปที่ 1. ภาพประกอบแสดงถึงการฝึกฝนการร้องเพลง

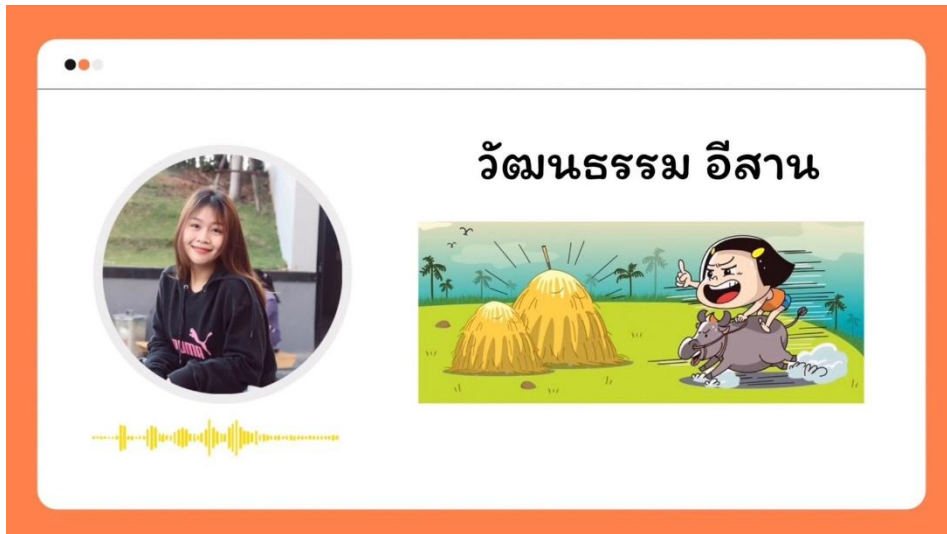
ที่มา : กมลวรรณ จันทพันธ์ (2564)

กระบวนการต่อจากการฝึกฝนการร้องเพลงคือ การคัดเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพลงเพื่อให้เข้าใจถึงความหมายและเนื้อร้อง ในการวิจัยนี้กล่าวถึงการพัฒนาตนเองสำหรับการร้องเพลงลูกทุ่ง ความหมายของคำว่าลูกทุ่ง มีนัยยะสำคัญคือหมายถึง วิถีชีวิต วัฒนธรรมความเป็นอยู่ของผู้คนในชุมชนชนบท ที่มีความเรียบง่ายในการดำรงชีวิต ความเป็นธรรมชาติทั้งสภาพแวดล้อมและสภาพชุมชน สิ่งเหล่านี้ถูกนำมาสอดแทรกผ่านบทเพลงลูกทุ่งหลากหลายผลงานโดยนักแต่งเพลง และความเป็นลูกทุ่งคือเสน่ห์ที่สามารถดึงดูดความน่าสนใจของผู้คนเมือง หรือผู้ที่ต้องการเข้าถึงธรรมชาติความเป็นชุมชนชนบทที่เรียบง่ายในการใช้ชีวิต วัฒนธรรมประเพณีต่างๆที่มีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ได้รับการพัฒนาและสืบต่อกันมาอย่างยาวนาน เป็นอีกข้อมูลสำคัญที่นักแต่งเพลง นำมาถ่ายทอดผ่านเนื้อเพลง และสู่กระบวนการขับร้อง ผู้ฟังจึงชื่นชอบการฟังเพลงลูกทุ่งเพราะมีเนื้อหาที่ตรงไปตรงมา สร้างจินตนาการและชวนนึกถึงภาพความทรงจำในอดีต หากจะกล่าวได้ว่า เพลงลูกทุ่งมีความอบอุ่นในรูปแบบครอบครัว และสามารถสร้างความผูกพันระหว่างครในครอบครัวได้ ค่านิยมของเพลงลูกทุ่งจึงค่อนข้างจะได้รับความนิยมมาโดยตลอด เพราะมีกลุ่มคนที่นิยมและชื่นชอบฟังเพลงลูกทุ่งเพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับตนเอง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

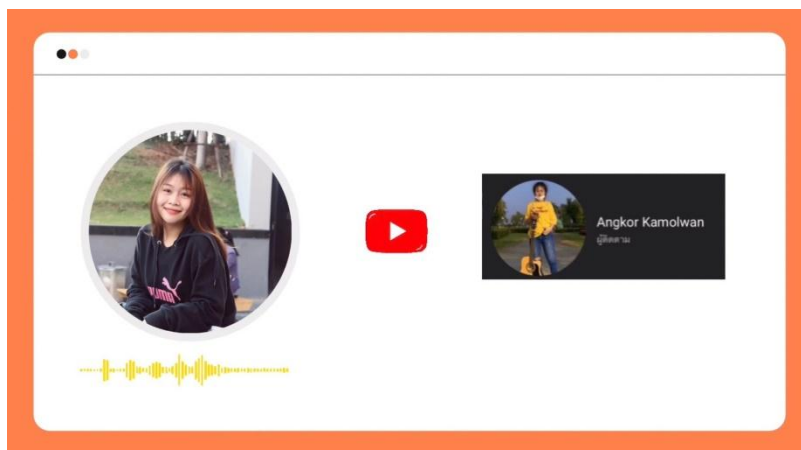
ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 1. ภาพประกอบการนำเสนอผลงาน

ที่มา : กมลวรรณ จันทพันธ์ (2564)

สรุปคือ การร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสานนั้น ต้องประกอบไปด้วย การมันพัฒนาและฝึกฝนตนเองในเรื่องการร้องเพลง และต้องศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา บทเพลง พร้อมทั้งความหมายของเพลงนั้นๆ เพื่อให้การถ่ายทอดบทเพลงผ่านการขับร้องผู้ร้องจะได้ถ่ายทอดออกมาได้อย่างสมบูรณ์ และการนำข้อควรปฏิบัติทั้งหมดที่กล่าวมานี้มาปรับใช้และกระทำควบคู่กับการพัฒนาในด้านต่างๆเพื่อการเป็นศิลปิน นั้นคือเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาตนเอง



รูปที่ 1. ภาพประกอบช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลงาน

ที่มา : กมลวรรณ จันทพันธ์ (2564)

ในยุคปัจจุบันการสื่อสารออนไลน์คือสิ่งที่จำเป็น และผู้คนส่วนใหญ่ในยุคดิจิทัลนิยมค้นหาข้อมูลหรือสิ่งที่ตนกำลังให้ความสนใจผ่านสื่อออนไลน์ ดังนั้นเพื่อต่อบทบาทประสงคในการดำเนินงาน ผู้วิจัยจึงได้เลือกช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลงานผ่านสื่อออนไลน์คือ ช่องทางยูทูป (Youtube) เพื่อให้ผู้ที่สนใจที่จะเรียนรู้เทคนิคการขับร้องเพลงลูกทุ่ง สามารถเข้ารับชมและร่วมฝึกฝนได้ตลอดเวลา



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

6. อภิปรายผลการวิจัย

การร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านผ่านสื่อออนไลน์ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอีสาน นอกจากการคัดเลือกข้อมูลมาประกอบการจัดทำผลงาน และนำเสนอผ่านช่องทางการเผยแพร่ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายตอบสนองการใช้สื่อโซเชียลในยุคปัจจุบัน สิ่งสำคัญในการร้องเพลงลูกทุ่งพื้นบ้านคือ การนำเอาเทคนิคต่างมาฝึกฝนและประยุกต์ให้เข้ากับบทเพลงอย่างสม่ำเสมอและเคร่งครัดและที่สำคัญต้องมีวินัยกับตนเอง เพราะการถ่ายทอดบทเพลงเพื่อให้ผู้คนเข้าใจศิลปวัฒนธรรมอีสาน เป็นสิ่งที่ยาก ประเพณีที่มีความเก่าแก่และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญและทรงคุณค่านั้น ต้องได้รับการประสัมพันธ์ที่สมบูรณ์แบบ เพื่อการบูรณาการต่อไป

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ควรมีการประชาสัมพันธ์และให้ความสำคัญกับเยาวชนในการผลักดัน การฝึกฝนการขับร้องเพลงลูกทุ่ง เพื่อให้เยาวชนได้ศึกษาศิลปะและวัฒนธรรมอีสานอันดีงาม เป็นการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านบทเพลง การปรับประยุกต์รูปแบบการประชาสัมพันธ์ ถือเป็นสิ่งสำคัญและควรให้การส่งเสริมและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองคณบดี คณะนิเทศศาสตร์ อ.สมเจตน์ ยามาเจริญ และอาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่นที่ให้การสนับสนุนในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแรงผลักดันให้นักศึกษาได้พัฒนาผลงานของตนเองในทุกๆด้านต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

ทศน์วดีน ธูสรานนท์. 2560. พัฒนาการในการสื่อสารของเพลงลูกทุ่งผ่านการเล่าเรื่องตามค่านิยมของสังคมไทย

จากอดีตสู่ปัจจุบัน. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการสื่อสาร ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 (ก.ค. - ธ.ค. 2560) หน้า 1-6

วิกิพีเดีย สารานุกรม. (2558). เพลงลูกทุ่ง. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/เพลงลูกทุ่ง>

ลูกทุ่ง#เพลงลูกทุ่งยุคแรก

สิรินาถ ฉัตรทอง. (2549). เพลงลูกทุ่ง: ภาพสะท้อนค่านิยมในสังคมไทย. กรุงเทพมหานคร:

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.



การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงแฟชั่นโชว์จากแนวคิด

หมอลำศิลปะการแสดงของภาคอีสาน

Costume design for fashion shows from the concept of Mor Lam, the performing arts of the Isan region.

อธิวัฒน์ พรหมมีบุตร^{1,2} และ ฐพัชร์ ฤทธิชัย

Athiwat Prommeebut^{1,2} Tapat Ritchai

บทคัดย่อ

งานแฟชั่นโชว์ เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่นักออกแบบสามารถนำผลงานของตนเองมานำเสนอ ให้เห็นถึงแนวคิด รูปแบบ และความชื่นชอบส่วนบุคคล ผ่านชุดเครื่องแต่งกายต่างๆ ค่านิยมที่เกิดขึ้น ผสมกับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของวงการแฟชั่น ทำให้การจัดกิจกรรมแฟชั่นโชว์พบได้หลากหลาย และมีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป ภายใต้การพัฒนาทั้งทางเทคโนโลยี และการสื่อสารบนโลกสังคมออนไลน์นั้น หากย้อนกลับไปในอดีต เรื่องราวของแฟชั่นถูกนำมาต่อยอดจากข้อมูลในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการดำรงชีวิตของผู้คนในอดีต ค่านิยมต่างๆที่ได้รับอิทธิพลจากชาวต่างชาติ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเกิดความคิดที่จะพัฒนางานด้านแฟชั่นโชว์ ตามวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย จากแนวคิด หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน และนำมาวิเคราะห์ลักษณะเครื่องแต่งกายของหมอลำ เพื่อจะนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวในอดีตเกี่ยวกับ นิทานอีสานที่ได้รับความนิยมแล้วเล่าเรื่องราวสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบัน คือเรื่อง กลองข้าวน้อยฆ่าแม่ นิทานเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของคนอีสานได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นด้วยเรื่องของ อาชีพ วัฒนธรรมความเป็นอยู่ จนถึงความรักที่แม่มีต่อลูก จากข้อมูลที่ได้ศึกษา พบว่าการแสดงหมอลำ ของภาคอีสานในประเทศไทย นั้น ก็ได้นำเอาวรรณคดี นิทานพื้นบ้านอีสาน มานำเสนอและทำการเช่นเดียวกัน เช่น การนำเนื้อเรื่องมาประยุกต์เป็นกลองหรือ ทำนองหมอลำ เพื่อทำการแสดง โดยกำหนดบทบาทให้นักแสดงเป็นผู้ถ่ายทอดตามเนื้อเรื่องนั้นๆ เช่นเดียวกัน การแสดงงานแฟชั่นในเรื่องก็รับแนวคิดจากการแสดงหมอลำ โดยการกำหนดชุดแฟชั่นโชว์ให้สื่อถึงอารมณ์ของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องราวนั้น เป็นการสร้างความหลากหลาย และการนำเสนอประเด็นเรื่องราวใกล้ตัว หรือเรื่องราวที่เราคุ้นชิน นำมาขยายความเพื่อสร้างเป็นผลงานให้เกิดความแปลกใหม่ทางสังคม และเป็นการปรับ ประยุกต์การสร้างสรรค์และนำเสนอการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผ่านการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ จากแนวคิด หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสานให้เข้ากับกระนิยมในปัจจุบัน

คำสำคัญ: การออกแบบเครื่องแต่งกาย, แฟชั่นโชว์, ศิลปะการแสดงหมอลำ

Abstract

Fashion show is an activity in which three designers show their design ideas, styles and personal preferences. The values of clothing and the continuous development of the fashion industry have led to a variety of fashion show activities. In the development of technology and communication, in the

¹ นักศึกษา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

² อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่นคลิกที่นี่เพื่อใส่ข้อความ

* Corresponding author, E-mail: Athiwatpro@gmail.com



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

world, if in the past society. The story of fashion is influenced by the information of the past, people's lives and past values. Therefore, the purpose of this study is to develop a research on the creative process of fashion models. Costume design starts from the concept of mom Lam, the Performing Arts in the northeast and analyzes the characteristics of clothing. The historical knowledge that describes Aesop's Fables has been spread to the present. This is a story that reflects lifestyle and lifestyle. The results of this study show the performance of works of art in Thailand. This study presents folk tales of literary works and similar applications, such as dragon brain or dragon brain. This shows that the actor plays the role as well. Fashion shows are made up of the rules of the role of a fashion model in the story. It creates all kinds of stories, stories we are familiar with. The results of this study show that the innovation and application of fashion design. Through a fashion show, from Dr. Ma Lam's concept, performing art works to adapt to current fashion trends.

Keyword: Costume design, Fashion Show, Mor Lam Performing Arts

1. บทนำ

การออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ การออกแบบให้มีความสวยงาม เหมาะแก่การสวมใส่ทั้งในเรื่องวัย เพศ บุคลิก หน้าที่การงาน รูปร่างและโอกาสใช้สอยและจิตนาการของผู้ออกแบบ ด้วยการนำองค์ประกอบทางศิลปะมาช่วยในการออกแบบให้สวยงาม เช่น สัดส่วน รูปร่าง รูปทรง และลวดลาย เป็นต้น และต้องให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่หรือผู้ใช้งาน เช่น วัย เพศ บุคลิกภาพ และอาชีพ แฟชั่น (FASHION) คือ คือสิ่งที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและล้ำสมัยได้ง่าย แฟชั่นไม่ได้หมายถึงแต่เสื้อผ้า แบบเสื้อผ้า แบบกระโปรง แบบกางเกง หรือแบบ ทรงผมเท่านั้น ยังรวมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง นับตั้งแต่เครื่องสำอาง รองเท้า กระเป๋าถือ เครื่องประดับ ตลอดจนบุคลิกท่าทางที่มีการดัดแปลงปรับปรุงให้เหมาะสมกับความงามของแต่ละบุคคล การออกแบบผสมผสานกับการนำเสนอผลงานในรูปแบบแฟชั่นโชว์ เพิ่มอรรถรสในการรับชมโดยการนำเอาองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวหรือเรื่องเล่า ที่เป็นภูมิความรู้หรือคติสอนใจ จะทำให้งานแฟชั่นโชว์นั้นทรงคุณค่า และความงดงามยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย จากแนวคิด หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน
- 2.2 ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะเครื่องแต่งกายของ หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน
- 2.3 สร้างสรรค์และนำเสนอการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผ่านการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ จากแนวคิด หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน

3. แนวคิด ทฤษฎี

3.1 การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ การออกแบบให้มีความสวยงาม เหมาะแก่การสวมใส่ทั้งในเรื่องวัย เพศ บุคลิก หน้าที่การงาน รูปร่างและโอกาสใช้สอยและจิตนาการของผู้ออกแบบ ด้วยการนำองค์ประกอบทางศิลปะมาช่วยในการออกแบบให้สวยงาม เช่น สัดส่วน รูปร่าง รูปทรง และลวดลาย เป็นต้น และต้องให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่หรือผู้ใช้งาน เช่น วัย เพศ บุคลิกภาพ และอาชีพ องค์ประกอบทางศิลปะที่ใช้ในการออกแบบและตัดเย็บมีดังนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. สัดส่วน คือ ขนาดของรูปร่างของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ ซึ่งต้องมีสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งาน เช่น ขนาดของแขนเสื้อต้องสั้นหรือเท่ากับขนาดความสูงของเสื้อ เป็นต้น
 2. รูปร่าง คือ รูปร่างของผลิตภัณฑ์ในลักษณะ 2 มิติ เช่น ความกว้างและสูงของกระเป่า เป็นต้น
 3. รูปทรง คือ รูปทรงของผลิตภัณฑ์ในลักษณะ 3 มิติ ที่มองเห็นได้จากภายนอก เช่น ความคับและหลวมของเสื้อผ้าเมื่อสวมใส่ รูปทรงของ กระเป่าผ้า เมื่อใส่ของจนเต็ม เป็นต้น
 4. จังหวะ คือ จังหวะของลวดลายบนผลิตภัณฑ์ โดยมีผลต่อความรู้สึกต่างๆ ของผู้ใช้หรือบุคคลรอบข้าง เช่น อ่อนหวาน หยาดกระด้าง เป็นต้น
 5. ช่องว่าง คือ ช่องว่างของลวดลายบนผลิตภัณฑ์ เพราะหากตกแต่งมากเกินไปจะทำให้คุณค่าของผลิตภัณฑ์ลดลง การที่มีช่องว่างไว้บ้างจะทำให้รู้สึกสบายตาเมื่อมองผลิตภัณฑ์นั้นๆ
 6. ความกลมกลืน คือ ความกลมกลืนของสีและลวดลาย โดยสีควรใช้สีที่ไปโทนเดียวกัน และลวดลายควรเป็นลวดลายที่กลมกลืนกัน
 7. จุดเด่น คือ จุดสนใจที่เปรียบเสมือนจุดดึงดูดสายตา เช่น โลโก้บนผลิตภัณฑ์ เครื่องประดับที่ติดลงบนผลิตภัณฑ์ เป็นต้น
 8. การตัดกัน คือ ลักษณะที่ตรงกันข้ามบนผลิตภัณฑ์ เช่น ตัดกันด้วยเส้น ตัดกันด้วยสี เป็นต้น ซึ่งอาจช่วยเพิ่มความน่าสนใจและสวยงามให้ผลิตภัณฑ์ได้
 9. วัยและเพศ นับเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญในลำดับแรกๆ เพราะในเด็กกับผู้ใหญ่นั้นใส่เครื่องแต่งกายแตกต่างกัน เครื่องแต่งกายสำหรับเด็ก มักออกแบบให้สะดวกแก่การเคลื่อนไหวและไม่ขัดต่อพัฒนาการของเด็ก เหมาะแก่การทํากิจกรรรมต่างๆ และที่สำคัญต้องใส่แล้วปลอดภัยไม่คับและไม่หลวมจนเกินไป นอกจากนี้ในเรื่องของเพศ ผู้ชายและผู้หญิงยังใส่เครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันอีกด้วย
 10. บุคลิกภาพ การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องส่งเสริมบุคลิกให้กับผู้สวมใส่ บุคลิกภาพที่สุภาพเรียบร้อย ควรออกแบบชุดให้มีจีบ บุคลิกภาพกระฉับกระเฉงแบบนักกีฬา ควรออกแบบชุดให้เรียบเสมอกันไม่มีจีบ สีฟ้าควรเป็นสีเข้ม บุคลิกภาพสุภาพแบบผู้ใหญ่ ควรออกแบบเครื่องแต่งกายที่เน้นความสง่างาม อาทิ การตีเกล็ด การปัก ควรออกแบบให้เครื่องแต่งกายดูโดดเด่น สีเส้นสดใส บุคลิกภาพว่องไว ปราดเปรียว ควรออกแบบเครื่องแต่งกายให้ทะมัดทะแมง เคลื่อนไหวสะดวก ใช้เนื้อผ้าสีเข้ม
 11. รูปร่าง การออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นต้องให้ความสำคัญกับเรื่องรูปร่างด้วยของผู้สวมใส่ด้วย เพราะการออกแบบที่ดั้นต้องอำพรางส่วนบกพร่อง และช่วยเสริมจุดเด่นให้กับผู้สวมใส่ด้วย เช่น รูปร่างผอมสูง ควรออกแบบโดยใช้เส้นตามขวาง ที่คอปกควรมีระบายลายผ้าตามขวางเพื่อลดความสูง คนอกใหญ่ ควรออกแบบโดยใช้เส้นตั้งฉาก เสื้อคอแหลม เสื้อเอวต่ำบริเวณสะโพก กระโปรงบาน คนสะโพกใหญ่ ควรออกแบบโดยใช้การตกแต่งบริเวณอื่นที่ไม่ใช่สะโพกเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ เป็นต้น
 12. หน้าที่การงาน การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ดั้นนั้นต้องให้ความสำคัญกับโอกาสในการใช้งานด้วย ชุดลำลอง ควรออกแบบให้ใส่สบายและใส่ได้ทุกโอกาส ชุดข้าราชการ ควรออกแบบให้ดูเรียบและสีสันไม่ฉูดฉาด ชุดทำงาน ควรออกแบบให้ดูเป็นทางการ น่าเชื่อถือและมีสีสันสดใส (www.booksworm.myreadyweb.com สืบค้น 5 เม.ย. 64)
- จากแนวคิดเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายผู้วิจัยได้วิเคราะห์เพื่อเป็นองค์ความรู้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์งาน โดยเฉพาะเรื่องรูปร่าง รูปทรง จุดเด่น ข้อมูลดังกล่าวคือองค์ความรู้พื้นฐานในการสร้างสรรค์งานต่อไป



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3.2 แฟชั่นโชว์

แฟชั่น (FASHION) คือ สิ่งที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและล้ำสมัยได้ง่าย แฟชั่นไม่ได้หมายถึงแต่เสื้อผ้า แบบเสื้อผ้า แบบกระโปรง แบบกางเกง หรือแบบ ทรงผมเท่านั้น ยังรวมถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้อง นับตั้งแต่เครื่องสำอาง รองเท้า กระเป๋าถือ เครื่องประดับ ตลอดจนบุคลิกท่าทางที่มีการดัดแปลงปรับปรุงให้เหมาะสมกับความงามของแต่ละบุคคล

แนวทางสู่การเป็นนักออกแบบเสื้อผ้า (Fashion Designer) ที่ดีนั้น นอกจากจะเป็นผู้ที่มีรสนิยมที่ดีในการแต่งกาย รู้ความเปลี่ยนแปลงของแฟชั่นแต่ละยุค ควรมีความรู้เรื่องศิลปะที่จะนำมาเป็นพื้นฐานของการออกแบบ โดยนำหลักของการออกแบบไปใช้ออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับลักษณะรูปร่างของแต่ละคน โดยการฝึกฝนให้เกิดทักษะความชำนาญในการวาด เพื่อเป็นการนำเสนอผลงานการออกแบบในขั้นต้นต่อไปและสิ่งสำคัญอีกอย่างนั้นคือการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ของตัวชุดที่ออกแบบ (ผศ.อัจฉรา สโรบล, 2561)

การจัดแสดงแฟชั่นโชว์ คือ วิธีการที่นักออกแบบเสื้อผ้า นำเสนอความคิดและแรงบันดาลใจไปพร้อมกับการโฆษณาแบรนด์เสื้อผ้าเพื่อให้ครอบคลุมถึงสื่อต่างๆ รวมไปถึงการได้รับผลตอบแทนที่ดีจากสาธารณชน ในฐานะผู้ชมและกลุ่มลูกค้า ซึ่งมีผลต่อความภักดีและซื่อสัตย์ต่อแบรนด์ (Brand Loyalty) ต่อไป มีความคิดเห็นจากคุณ ดิดีเยร์ กรัมบาช (Didier Grumbach) ประธานของสหพันธ์เครื่องแต่งกายชั้นสูงแห่งประเทศฝรั่งเศส (Federation Fran,caise dela Couture) กล่าวไว้ว่า “ ไม่มีข้อกำหนดใดๆ ที่บังคับให้ดีไซน์เนอร์ต้องจัดแสดงแฟชั่นโชว์ต่อสาธารณชน นอกเสียจากพวกเขาเหล่านั้น ต้องการให้ผลงานการออกแบบของพวกเขาออกสู่สายตาประชาชนและการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ก็สามารถตอบสนองความต้องการแสดงออก ทางความคิดและศิลปะของพวกเขาได้” นอกจากกลุ่มลูกค้าและเพื่อนฝูงที่มาดูแฟชั่นโชว์ ซึ่งเป็น กลุ่มผู้ชมหลัก สื่อมวลชนและตัวแทนซื้อ (Buyer) ถือเป็นกลุ่มผู้ชมที่สำคัญมากเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในฐานะสื่อมวลชน สื่อหนังสือพิมพ์และนิตยสารแฟชั่นต่างๆ พวกเขาสามารถเลือกชุดเสื้อผ้าที่พวกเขาชื่นชอบมาวางแผนจัดทำ รูปแบบนิตยสารของพวกเขาต่อไปในอนาคต ส่วนตัวแทนซื้อ หลังจากชมแฟชั่นโชว์เสร็จเรียบร้อยแล้วพวกเขาอาจจะเพิ่มการสั่งซื้อเสื้อผ้าก่อนการตัดสินใจ ยืนยันการสั่งซื้อ ที่เลือกไปก่อนหน้านี้ ถือเป็นเพิ่มโอกาสในการซื้อขายเสื้อผ้าอีกทางหนึ่งการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ ณ ที่ต่างๆ ทั่วโลก ถูกจัดขึ้นปีละ 2 ครั้ง ครั้งแรกของรอบปี อยู่ในช่วงเดือนมกราคมถึงกุมภาพันธ์และครั้งที่สอง อยู่ในช่วงเดือนกันยายนถึงตุลาคม การจัดพิจารณาจากผลของการออกแบบ การผลิต การจัดจำหน่าย และยอดขายของคอลเลคชั่นเสื้อผ้าจากปีที่ผ่านมาในฤดูใบไม้ร่วงหรือ ช่วงเดือนกันยายน คอลเลคชั่น เสื้อผ้าชั้นสูง (Haute Couture) และคอลเลคชั่นเสื้อผ้าสำเร็จรูป (Pret-a-Porter) สำหรับฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อนของปีถัดไปจะถูกจัดแสดงขึ้น ส่วนคอลเลคชั่นเสื้อผ้าสำเร็จรูปสำหรับฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาวของปีถัดไปจะถูกจัดแสดงขึ้นในฤดูใบไม้ผลิซึ่งอยู่ในช่วงปลายเดือนกุมภาพันธ์ เมืองศูนย์กลางทางแฟชั่นที่สำคัญของโลก ได้แก่ นิวยอร์ก ลอนดอน มิลานและปารีส เป็น 4 เมืองที่มีชื่อเสียงเก่าแก่และสำคัญของการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ นอกจากนี้ยังมีเมืองที่กำลังพัฒนาเพื่อเป็นเมืองศูนย์กลางทางแฟชั่นอีกมากมาย อาทิ โคเปนเฮเก้น เบอร์ลิน และซิดนีย์ เป็นต้น สำหรับนักออกแบบเสื้อผ้าหน้าใหม่ การจัดแสดงแฟชั่นโชว์ถือเป็นเรื่องที่มีความเสี่ยงเนื่องจากค่าใช้จ่ายในการจัดแสดงแฟชั่นโชว์แต่ละงานนั้นมีราคาค่อนข้างสูง ฉะนั้นรูปแบบของการจัดแสดงจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ การเลือกรูปแบบการจัดแสดงให้เหมาะสมกับแนวคิดของคอลเลคชั่น กลุ่มลูกค้าและอัตลักษณ์ของแบรนด์เป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อน และควรศึกษาให้ดีกว่านำเสนอผลงานแฟชั่น (Fashion Presentation) เป็นอีกแนวทางหนึ่งของรูปแบบการจัดแสดงที่ใช้งบประมาณน้อยกว่าการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ เนื่องจากใช้เวลาในการจัดแสดงที่สั้นและกระชับกว่ารูปแบบเรียบง่ายกว่าเหมาะสมกับแบรนด์ที่เพิ่งเริ่มก่อตั้ง นอกจากนี้เทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดีให้กับดีไซน์เนอร์ที่ต้องการจัดแสดงแฟชั่นโชว์ด้วยงบประมาณที่ไม่สูงนัก (ธโนทัย มงคลสินธ์.2555)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

องค์ความรู้เรื่องงานแฟชั่นโชว์ ถือเป็น การต่อยอดการนำเสนองานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งนักออกแบบได้ มีพื้นที่ในการนำเสนอผลงานของตนเอง ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจและต้องการพัฒนาตนเองโดยนำเรื่องราวที่ตนเอง สนใจมาพัฒนางานต่อไป

3.3 วัตถุประสงค์ของการจัดแสดงแฟชั่นโชว์

ในการจัดแสดงแฟชั่นโชว์แต่ละครั้ง วัตถุประสงค์ของ การจัดแสดงล้วนมีเหตุผลหลากหลายประการ ได้แก่

1. ความต้องการนำเสนอเสื้อผ้าคอลเลกชันใหม่ คอลเลกชันเสื้อผ้าจะถูกนำเสนอออกมาให้ประทับใจเหล่าผู้ชมให้ มากที่สุด สะท้อนแนวความคิดและสไตล์ของดีไซเนอร์ รวมไปถึงสื่อสารข้อมูลของแบรนด์อย่างมีนัยยะ อาทิ ความประณีต ความแตกต่าง แนวทางของอุปลักษณ์มโนทัศน์ (Conceptual) เป็นต้น
2. ความต้องการดึงดูดความสนใจจากสื่อ ความแปลก ใหม่ของเสื้อผ้าสามารถดึงดูดความสนใจจากสื่อต่างๆ ได้ ดังนั้น ความแปลกใหม่ นวัตกรรมและความสวยงามของคอลเลกชัน เสื้อผ้าที่สร้างขึ้น กลายเป็นสิ่งที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับสื่อ ต่างๆ ได้ ภาพถ่ายจากแฟชั่นโชว์และบทวิจารณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับแฟชั่น ล้วนมีอิทธิพลต่อความเป็นจริงทางธุรกิจของแบรนด์ได้
3. ความต้องการให้แบรนด์เป็นที่จดจำหลากหลายแฟชั่นโชว์ ที่บรรดาบรรณาธิการแฟชั่นได้ชมในสัปดาห์แห่งการ จัดแสดงแฟชั่นโชว์ ในแต่ละครั้ง หลังจากการแสดงทั้งหมดจบลง อะไรที่ทำให้พวกเขา เหล่านั้นยังสามารถจดจำ และพูดถึง แบรนด์ที่พวกเขาได้ดูแล้วนำความทรงจำเหล่านั้นไปเขียนบทวิจารณ์สนับสนุนแบรนด์ที่น่าประทับใจ ยกตัวอย่างเช่น แฟชั่น โชว์นั้นสมบูรณ์แบบไร้ข้อผิดพลาด คอลเลกชันเสื้อผ้านั้นถูกตัดเย็บอย่างพิถีพิถันและประณีตมาก เป็นต้น
4. ความต้องการสนับสนุนการตัดสินใจซื้อ ในแฟชั่นโชว์ ส่วนที่สำคัญที่สุดส่วนหนึ่งของผู้ชม คือผู้ซื้อและ ความ เป็นไปได้ในการซื้อ สำหรับกลุ่มผู้ซื้อประจำ ถือเป็นตัวช่วยที่ดีที่สุดในการยืนยัน การตัดสินใจซื้อและเพิ่มความภักดีต่อแบรนด์ ส่วนกลุ่มผู้ซื้อในอนาคต แฟชั่นโชว์ถือเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการโน้มน้าว การตัดสินใจซื้อในอนาคตได้
5. ความต้องการสร้างความคาดหวัง เมื่อแฟชั่นโชว์ได้ผ่านพ้นไป ถ้าดีไซเนอร์คนไหนสามารถสร้างความประทับใจ ให้ กับสื่อมวลชนและตัวแทนซื้อไว้ได้สำเร็จ ชื่อของเขาและแบรนด์ ที่เขาทำจะถูกเผยแพร่ไปในสื่อต่างๆ นิตยสารแฟชั่น เป็น ต้น และเมื่อถึงเวลาการจัดแสดงแฟชั่นในครั้งต่อไป งานแสดงของเขา จะได้รับความสนใจเข้าชม จากผู้คนจำนวนไม่น้อยซึ่ง เป็นผลดี ต่อเนื่องกับตัวของดีไซเนอร์และแบรนด์

3.4 ความเป็นมาของ หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน

หมอลำ เริ่มแรกเกิดจากการชุมนุม ลูกหลาน มีผู้เฒ่าผู้แก่แก๊งเล่านิทานเกี่ยวกับ จาริตประเพณีและศีลธรรมอันดี เมื่อ ลูกหลาน มาฟังกันมากนิยมนั่งเล่าไม่เหมาะสม ต้องยืนขึ้นเล่า เรื่องที่นำมาเล่าต้องเป็นเรื่องที่ มีในวรรณคดี เช่น เรื่องการเกิด สิ้นชัย เป็นต้น ผู้เล่าเพียงแต่เล่า ไม่ออกท่าทางก็ไม่สนุกผู้เล่าจึงจำเป็นต้องยกไม้ยกมือแสดง ท่าทางเป็นพระเอก นางเอก เป็น นักรบ เป็นต้น จากนั้นจึงพัฒนาไปสู่การขับลำที่ ต้องใช้สำ เนียงสั้นยาว ใช้เสียงสูงต่ำ ประกอบการเล่า และหาเครื่องดนตรี ประกอบ เช่น ซุง ซอ ปี่ แคน เพื่อให้เกิดความสนุก ครั้นครั้ง ผู้แสดง มีเพียงแต่ผู้ชายดูไม่มี รสชาติดีมัน จึงจำเป็นต้องหา ผู้หญิงมา แสดงประกอบจึงเป็นการลำแบบสมบูรณ์ เมื่อผู้หญิงเข้ามาเกี่ยวข้องกับ เรื่องต่างๆที่เล่า ก็ตามมา เช่น เรื่องเกี่ยวพาราสิ เรื่องชิงตี่ชิง ผ่างคิดสอนใจ นำเอาธรรมสอดแทรกในเรื่อง โบราณ นำมาแต่งเป็นบทกลอนให้มีความไพเราะ เพื่อเป็น ข้อคิดเตือนใจให้กับชุมชนโดยแทรกตำนาน หรือคำสอนต่างๆ เข้าไป ในบทกลอน ของกลอนลำ กลอนลำคล้ายกับกลอนแปด ร่ายยาว พัฒนาการของหมอลำนั้นจากการมีหมอลำฝ่ายชายเพียงคนเดียวค่อยๆ พัฒนาต่อมาจนมีหมอลำฝ่ายหญิง มีเครื่อง ดนตรีประกอบจังหวะเพื่อความสนุกสนาน จนกระทั่งเพิ่มผู้แสดงให้มี เท่ากับตัวละครที่มีในเรื่อง มีพระเอก มี นางเอก ตัวโกง ตัวตลก เสนา ครบถ้วน โดยเริ่มจากหมอลำโบราณซึ่งเป็นการเล่า นิทานของผู้เฒ่าผู้แก่ให้ลูกหลานฟัง ไม่มีท่าทางและดนตรี



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ประกอบ จากนั้นจึง พัฒนาการมาเป็นหมอลำกลอนหรือหมอลำ คู่ การลำ มีหมอลำ ชายหญิงสองคน สลับกัน มีเครื่องดนตรีประกอบคือ แคน

หมอลำ เป็นรูปแบบของเพลงลาวโบราณในประเทศลาวและภาคอีสานของประเทศไทย สามารถแบ่งออกได้เป็นหลายอย่าง ตามลักษณะทำนองของการลำ เช่น ลำเต้ย ลำกลอน ลำเรื่อง ลำเพลิน ลำซิ่ง รวมทั้ง ลำตัดในภาคกลางก็จัดได้ว่าเป็นหมอลำประเภทหนึ่ง คำว่า "หมอลำ" มาจากคำ 2 คำมารวมกัน ได้แก่ "หมอ" หมายถึง ผู้มีความชำนาญ และ "ลำ" หมายถึง การบรรยายเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยทำนอง อันไพเราะ ดังนั้น หมอลำ จึงหมายถึง ผู้ที่มีความชำนาญในการบรรยายเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยทำนองเพลง คำว่า "ลำ" มีความหมายสองอย่าง อย่างหนึ่งเป็นชื่อของเรื่อง อีกอย่างหนึ่งเป็นชื่อของการขับร้องหรือการลำ ที่เป็นชื่อของเรื่อง ได้แก่ เรื่องต่าง ๆ เช่น เรื่องนกกอกน้อย เรื่องท้าวกำกาคำ เรื่องซูลูนางอ้ว เป็นต้น เรื่องเหล่านี้โบราณแต่งไว้เป็นกลอน แทนที่จะเรียกว่าเรื่อง ก็เรียกว่าลำ กลอนที่ เอามาจากหนังสือลำ เรียกว่ากลอนลำ อีกอย่างหนึ่งหมายถึง การขับร้อง หรือการลำ การนำเอาเรื่องในวรรณคดีอีสานมาขับร้องหรือมาลำ เรียกว่า ลำ ผู้ที่มีความชำนาญในการขับร้องวรรณคดีอีสาน โดยการท่องจำเอากลอนมาขับร้อง หรือผู้ที่ชำนาญในการเล่นนิทานเรื่องนั้น เรื่องนี้ หลายๆ เรื่อง เรียกว่า "หมอลำ" วิวัฒนาการของหมอลำ ความเจริญก้าวหน้าของหมอลำก็คงเหมือนกับความเจริญก้าวหน้าของสิ่งอื่น ๆ เริ่มแรกคงเกิดจากผู้เฒ่าผู้แก่เล่านิทาน นิทานที่นำมาเล่าเกี่ยวกับจารีตประเพณีและศีลธรรม โดยเรียกลูกหลานให้มาชุมนุมกันที่แรกนั่งเล่า เมื่อลูกหลานมาฟังกันมากจะนั่งเล่าไม่เหมาะ ต้องยืนขึ้นเล่า เรื่องที่นำมาเล่าต้องเป็นเรื่องที่มีในวรรณคดี เช่น เรื่องกาฬเกษ สีนชัย เป็นต้น ผู้เล่าเพียงแต่เล่า ไม่ออกทำออกทางก็ไม่สนุก ผู้เล่าจึงจำเป็นต้องยกไม้ยกมือแสดงท่าทางเป็นพระเอก นางเอก เป็นนักรบ เป็นต้น (ทิตหมู มั๊กม่วน, 2564)

ต่อมาเมื่อดนตรีลูกทุ่งมีอิทธิพลมากขึ้นจึงเกิดวิวัฒนาการของลำหม้ออีกครั้งหนึ่ง กลายเป็น ลำเพลิน ซึ่งจะมียังหว่าที่เร้าใจชวนให้สนุกสนาน ก่อนการลำเรื่องในช่วงหัวค่ำจะมีการนำเอารูปแบบของ วงดนตรีลูกทุ่งมาใช้เรียกคนดู กล่าวคือ จะมีนักร้อง (หมอลำ) มาร้อง เพลงลูกทุ่งที่กำลังฮิตในขณะนั้น มีหางเครื่องต้นประกอบ นำเอาเครื่องดนตรีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ เช่น กีตาร์ คีย์บอร์ด แซ็กโซโฟน ทรัมเป็ต และกลองชุด โดยนำมาผสมผสานเข้ากับเครื่องดนตรีเดิมได้แก่ พิณ แคน ทำให้ได้รสชาติของดนตรีที่แปลกออกไป ยุคนี้นับว่า หมอลำเฟื่องฟูมากที่สุด คณะหมอลำต่างๆ ส่วนใหญ่จะอยู่ในแถบจังหวัด ขอนแก่น มหาสารคาม อุบลราชธานี หมอลำกลอนเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านชาวอีสานที่เกิดขึ้นมาช้านาน ที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของชาวบ้าน โดยเฉพาะในภาคอีสาน ซึ่งเป็นต้นตำรับที่แท้จริง เป็นตำนานมาแต่โบราณกาล จากอดีตกาลที่ผ่านมาทางภาคอีสานได้เกิดกลุ่ม “หมอลำ” โดยเริ่มต้นจากหมอลำพื้นเป็นหมอลำผู้ชายที่ลำเกี่ยวกับเรื่อง นิทานต่างๆ จากนั้นได้พัฒนามาเป็นหมอลำกลอนโดยหมอลำทั้งชายและหญิง ต่างลำตอบโต้กัน ซึ่งจะใช้บทกวีกลอน เป็นกลอนลำทั้งสิ้น จนกระทั่งเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านตกทอดให้กับชนรุ่นหลังเป็นมรดกการแสดงพื้นบ้านตามวิถีชีวิตไทยอย่างแท้จริง หมอลำในแนวของศิลปะดนตรีก็คือศิลปินผู้มีความชำนาญด้านการขับร้องโดยการใช้เสียงให้เกิดทำนองลีลาจังหวะผสมไปกับเนื้อของสาระที่สื่อเรื่องราวต่างๆสื่อความนึกคิดโต้ตอบจากความทรงจำหรือปฏิภาณไหวพริบด้วยเนื้อคำร้อยกรอง ทั้งยังสะท้อนความเป็นวิถีวัฒนธรรมของชาวไทยถิ่นอีสาน

ในปัจจุบันหมอลำกลอนได้มีการพัฒนาการคล้อยไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ นับตั้งแต่การเกิดหมอลำหมู่ที่ดำเนินเป็นเรื่องราว หมอลำเพลินที่เพิ่มต่อจากหมอลำหมู่ และหมอลำซึ่งมีความรวดเร็วทันใจกว่า เข้ารสนิยมของผู้คนรุ่นใหม่ มีการนำรูปแบบของลีลาภาคกลาง การร้องเพลงลูกทุ่ง การเพิ่มดนตรีในรูปแบบของวงดนตรีในรูปแบบของวงดนตรีพื้นบ้านอีสานไปจนถึงการนำเครื่องดนตรีสากลเข้ามาผสมผสานให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมการแสดงในปัจจุบัน ทำให้ค่านิยมของผู้ที่ให้ความสนใจที่จะศึกษาเล่าเรียนวิชาหมอลำกลอนน้อยลง และกระแสผู้ชมหมอลำกลอนที่ลดลง มีเพียงผู้ชมวัยสูงอายุเท่านั้นที่ยังชมประเภทหมอลำกลอนอยู่ ดังนั้นหมอลำกลอนจึงได้มีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ทันกระแสสังคม



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

4. วิธีดำเนินการวิจัย

นำเสนอผ่านชุดที่นางแบบสวมใส่ และชุดตุ๊กตา โดยชุดที่นางแบบสวมใส่ 5 ชุดได้มีการเรียงลำดับโดยช่วงที่ 1 มีจำนวน 1 ชุด เล่าถึงแม่ที่อดทนทำงานหนักเพื่อลูก ช่วงที่ 2 มีจำนวน 1 ชุด เล่าถึงความรักความอบอุ่นของแม่ที่มีต่อลูก ช่วงที่ 3 มีจำนวน 1 ชุด เล่าถึงแม่ที่โดนลูกกระทำไม่ดี ช่วงที่ 4 มีจำนวน 1 ชุด เล่าถึงแม่ที่ให้อภัยต่อลูก ช่วงที่ 5 มีจำนวน 1 ชุด เล่าถึงแม่มีความสุขที่เห็นลูกมีความสุขและชุดตุ๊กตา ได้เล่าเรื่องเป็นราชินีหมอลำ ผ่านการออกแบบชุดตุ๊กตา

4.1. กระบวนการสร้างสรรค์งาน

- ขั้นตอนการเตรียมงาน (PRE-PRODUCTION)

ศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกาย การจัดแสดงแฟชั่นโชว์ หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน และเรื่องราวความเป็นมา ของนิทานพื้นบ้านของภาคอีสาน เรื่องกลองข้าวน้อยฆ่าแม่ ในแง่มุมต่างๆโดยผ่านความรักของตัวละครของแม่ ที่โดนลูกฆ่าเพราะความหิว โดยตีความผ่านชุดที่ออกแบบเครื่องแต่งกายและการเล่าเรื่องของตัวละครของแม่

- ขั้นตอนการผลิต (PRODUCTION)

1. ศึกษาประวัติความเป็นมา เรื่องราวและเครื่องแต่งกายของ หมอลำ ศิลปะการแสดงของภาคอีสาน และเรื่องกลองข้าวน้อยฆ่าแม่

2. เลือกเนื้อเรื่องในแง่มุมที่ต้องการนำเสนอมาศึกษาและแก้ไขเพื่อนำมาออกแบบ

3. ออกแบบเครื่องแต่งกาย

4. ส่งการออกแบบ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

5. ตัดเย็บเครื่องแต่งกาย

6. ส่งการตัดเย็บ เพื่อปรับปรุงแก้ไข

7. ปรับปรุงแก้ไขการตัดเย็บและเตรียมนำเสนอ

8. นำเสนอผลงาน

- ขั้นตอนหลังการผลิต (POST-PRODUCTION)

1. นำเสนอผลงาน ผ่านช่องทางโซเชียล (Social) เพจ Face Book คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขตขอนแก่น

2. รับฟัง Feed back จากยอดผู้เข้าชมและความคิดเห็นผ่านช่องทางสื่อโซเชียล

3. นำความคิดเห็นทั้งหมด มาประมวลผล เพื่อพัฒนางานต่อไป

5. สรุปผลการวิจัย

จากการรวบรวมข้อมูล นำมาเรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ ส่งเสริมการสร้างสรรคงานแฟชั่นโชว์ พบว่า การผสมผสานระหว่างแฟชั่นสมัยใหม่ เข้าไปในการออกแบบชุดการแสดง พร้อมทั้งการสร้างคาแรคเตอร์บทบาทให้ นางแบบ หรือผู้แสดงได้ทราบถึงที่มาของแต่ละชุดนั้น เป็นแฟชั่นโชว์อีกรูปแบบที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกถึงเรื่องราว บทบาท บทละครที่ผู้สร้างสรรค์คัดเลือกมาแล้วนั้น ทำให้เกิดความเข้าใจและสร้างอารมณ์กับการแสดงให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ความหมาย ความสำคัญของตัวละคร ไม่จำเป็นต้องสื่อสารผ่านการแสดงในรูปแบบหมอลำเพียงอย่างเดียวแต่การแสดงแฟชั่นโชว์ชุดนี้แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ นำมาปรับใช้ให้สอดคล้องกับกระแสสังคมในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 1. ภาพการออกแบบชุดแฟชั่นโชว์

ที่มา : อธิวัฒน์ พรหมมีบุตร (2564)

ทั้งนี้กระบวนการคิดการวางแผน การทำงานเป็นสิ่งที่สำคัญ นอกจากเรื่องการนำเสนอผลงานหลังจากที่ประกอบชุดการแสดงเรียบร้อยแล้วนั้น ความละเอียด ความใส่ใจในการทำงานซึ่งบางกระบวนการค่อนข้างจะกำหนดระยะเวลาการทำงานที่แน่นอนไม่ได้เลย ขึ้นอยู่กับความสามารถและพลังงาน อีกทั้งสิ่งสำคัญคือการคัดเลือกวัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาใช้ประกอบการตัดเย็บชุดโชว์ เป็นสิ่งสำคัญในลำดับแรก เพราะโทนสีที่ใช้สามารถบ่งบอกอารมณ์ของชุดการแสดงได้ และเมื่อนำมาผสมผสานร่วมกันกับชุดการแสดง ต้องตอบวัตถุประสงค์ของกระบวนการจัดสร้างให้ครบถ้วนทั้งกระบวนการ จึงสื่อถึงการแสดงแต่ละชุดได้อย่างสมบูรณ์



ผ้าชีฟอง



ผ้าไหมอิตาลี



ผ้าซาติน



เครื่องหัว



รองเท้า

รูปที่ 2. ภาพการออกแบบชุดแฟชั่นโชว์

ที่มา : อธิวัฒน์ พรหมมีบุตร (2564)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 3. ภาพการออกแบบชุดแฟชั่นโชว์

ที่มา : อธิวัฒน์ พรหมมีบุตร (2564)

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลประโยชน์คุณค่าที่พบจากการแสดงแฟชั่นโชว์ จากแนวคิดหมอลำศิลปะการแสดงของภาคอีสาน คือการพัฒนาการนำศิลปะวัฒนธรรมมาพัฒนาในรูปแบบแฟชั่น ซึ่งเป็นงานรูปแบบสากล เป็นการเปิดอีกมุมมอง สะท้อนความคิดของคนรุ่นใหม่ในการนำเทคโนโลยี สื่อมัลติมีเดียต่างๆ ร่วมสื่อออนไลน์ หรือกิจกรรมที่นำเสนอผลงานในรูปแบบแฟชั่นโชว์ สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นจากการผสมผสานและความต้องการต่อยอดองค์ความรู้ เรื่องราวที่สอดแทรกคำสอนของคนในอดีตให้ผู้คน หรือเยาวชนรุ่นหลังได้สัมผัส สร้างความเข้าใจในสิ่งที่ต้องการนำเสนอ เป้าหมายสำคัญคือ สร้างงานใหม่ภายใต้การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยอย่างแท้จริง

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

7.1 ด้วยปัญหาของผู้ติดเชื้อโควิด-19 ทำให้ไม่สามารถจัดแสดงแฟชั่นโชว์ขึ้นมาได้ จึงได้จัดทำขึ้นด้วยรูปแบบแฟชั่นวิดีโอ และการถ่ายภาพนิ่งแทน

7.2 ควรมีการเตรียมงบประมาณให้พร้อมในการใช้จ่ายในการทำงาน ให้ดีกว่านี้ก่อนที่จะทำงาน

7.3 การขาดแคลนวัสดุอุปกรณ์ ในการตัดเย็บควรที่จะสำรวจแหล่งสถานที่ขายสินค้า

7.4 ผู้ที่จะนำไปศึกษาต่อเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ควรมีการศึกษาการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกาย และเนื้อหาที่จะทำเพื่อให้การจักทำมีความน่าสนใจ ในการนำเสนอมากขึ้น

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองคณบดี คณะนิเทศศาสตร์ อ.สมเจตน์ ยามาเจริญ และอาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่นที่ให้การสนับสนุนในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแรงผลักดันให้กับนักศึกษาได้พัฒนาผลงานของตนเองในทุกๆด้านๆต่อไป



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

9. เอกสารอ้างอิง

อัจฉรา สโรบล.การออกแบบเสื้อผ้า มิติทางวิชาการสู่การประยุกต์ใช้.(2561).สาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.พิมพ์ครั้งที่, 1. วันที่พิมพ์, กุมภาพันธ์ 2561.เลขหน้า 124-126

ธโนทัย มงคลสินธุ์.2555.จับต้นชนปลายแฟชั่นโชว์ FASHION SHOW EXPOSED.สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (2012): กรกฎาคม - ธันวาคม 2555

ทิดหมู มั๊กหม่วน.สมุดบันทึกของชายยากจนคนอีสาน. <http://www.isangate.net/blog/author/tidmoo/>

Jigko Bannok : BLOG (สืบค้นวันที่ 30 เมษายน2564)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การแสดงประเพณีนาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง นางพญางูขาว

Contemporary dance performance entitled "Nang Phaya Ngu Khao"

บันขिता เลิศคำฆ้อง^{1,2} ฐพัชร์ ฤทธิชัย²

Banthita Loedkhamkong^{1,2} Tapat Ritichai²

บทคัดย่อ

สุมิตร เทพวงษ์ (2548) กล่าวว่า นาฏศิลป์จีน เกิดจากพิธีกรรมทางศาสนา การบูชา การฉลองชัย และพิธีการขอความอุดมสมบูรณ์ในการเกษตร และประเพณีที่เกี่ยวข้องกับงาน คือ การระบำแบบจีนโบราณ ที่ส่วนมากจะเน้นการสยายตัว การกรีดนิ้ว ความอ่อนช้อย และยังใช้ทักษะการต่อสู้แนวกังฟูเข้ามาประกอบอีกด้วย ซึ่งในทั้งหมดนี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับผลงานของผู้จัดทำ โดยได้หยิบยกตำนานเก่าแก่ เรื่อง นางพญางูขาว ขึ้นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์โดยเรื่องราวของนางพญางูขาว โดยเนื้อเรื่องของผู้จัดทำต้องการนำเสนอคือ ณ เมืองหลินอัน ไปซูเจิน ก็ได้พบกับ สวีเซียน หมอหนุ่มฝีมือดีมีน้ำใจ แต่ ไปซูเจิน เข้าใจว่า สวีเซียน เป็นนักต้มตุ๋น จึงได้พยายามหาวิธีสั่งสอนให้ สวีเซียน กลับตัวกลับใจเสียใหม่ เรื่องราววุ่นๆ ระหว่าง ไปซูเจิน กับ สวีเซียน จึงเริ่มก่อเกิดเป็นความรักในที่สุด อีกทางด้านหนึ่ง หลวงจินผาไห่ พระจากวัดจินชาน ผู้ฝึกวิชาปราบปีศาจ โดยที่ไม่ได้สนใจว่าปีศาจตนนั้นๆ จะเป็นปีศาจดีหรือเลว เขาได้รับคำสั่งจากพระอาจารย์ให้ออกเดินทางสู่เมืองหลินอัน เนื่องจากได้พบว่าปีศาจร้ายอายุพันปีอาศัยอยู่ที่นั่น ซึ่งก่อนจะเดินทางพระอาจารย์ได้มอบศาสตราวุธ 2 ชิ้นแก่ ผาไห่นั่นคือ บัตรจ้อจิน ใช้สำหรับจับปีศาจ และ คทาภูติ ที่จะคอยส่งเสียงเมื่อยามที่สัมผัสได้ถึงพลังชั่วร้าย และพระอาจารย์ยังได้ย้ำกับ ผาไห่ อย่างหนักแน่นว่า หากคทาภูติยังไม่ส่งสัญญาณห้ามลงมือเด็ดขาด และผู้ใดปรารถนาจะไล่บาปให้จงละเว้นซะ จึงทำให้ตัวของ ผาไห่ เองก็ต้องสู้กับจิตใจที่สับสนของตนเองเช่นกัน เพราะ ผาไห่ เชื่ออยู่เสมอว่าปีศาจก็คือปีศาจ ไม่มีทางที่จะกลับตัวมาเป็นพุทธศาสนิกได้เมื่อโชคชะดามำพาให้พวกเขาได้มาพบกัน เรื่องราวการต่อสู้ระหว่างคนกับปีศาจ ความรักและความถูกต้อง จึงได้เริ่มต้นขึ้น

ผู้จัดทำงานได้ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อเรื่อง นางพญางูขาว จึงเล็งเห็นความสำคัญตามตำนานนิทานพื้นบ้านของชาวห่งโจว ได้บันทึกเรื่องราวของหญิงสาวผู้นี้ไว้ในหลายแง่มุม ตามความเชื่อและประวัติความเป็นมาที่แตกต่างกันออกไป จึงมีความสนใจที่จะศึกษาความเป็นมาของนางพญางูขาว ในแต่ละมุมมอง และหยิบยกมานำเสนอผ่านการแสดงประเพณีนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยการผสมผสานการเต้นต่างๆเข้ามาเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวตำนานในแง่มุมที่ผู้จัดทำชิ้นงานนี้ได้ศึกษา เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความน่าสนใจและเข้าใจ และเห็นภาพได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การแสดง, นาฏศิลป์ร่วมสมัย, นางพญางูขาว

Abstract

Sumit thepwong (2548) said that Chinese dance originated from religious ceremonies, worship, and fertility ceremonies in agriculture. The purpose of this study is to explore the traditional Chinese masturbation, which mainly focuses on weak body and bent fingers. In addition, they use martial arts

¹ นักศึกษา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

² อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

* Corresponding author, E-mail: Banthitaloed@gmail.com



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

skills, all of which are chronicled by an ancient legend. The story of the white snake is the story of the queen banfepaya, the story of the white snake. In the Boulevard, Bethune met a kind-hearted young doctor, but Bethune knew he was a liar. He tried to find a way to make them return to the modern color. The chaotic story between truth seeking and fragrance. Therefore, on the other hand, Luan chin Sawan began to produce a favorite person, from jinjaan, an evil apprentice, who did not notice the existence of the devil. He was a demon, or aleww, and he was ordered to leave from Lin'an because he found that there were monsters living there for a thousand years. This is a monk, monk, monk, monk, monk. Wait for a loud voice, touch the power of evil, and the teacher also strongly repeated the sea. If the Buddha doesn't send any signal and take no action, no one wants to commit any crime, so they ignore themselves. I also have my own confusion, because the sea always believes that the devil is the devil. There is no way to become Buddhists when fate brings them together. Fighting demons, love and justice. Start.

Organizers believe that the white snake goddess in Hangzhou folklore recorded the story of this woman in many ways. According to different beliefs and history, I am interested in studying the origin of white snake from different angles. Presented through contemporary dance performances. In this study, the author will dance the story. In order to make the audience more interesting and see the pictures more clearly.

Keyword: Performance, Contemporary, Nang Phaya Ngu Khao

1. บทนำ

การแสดงประเพณีนาฏศิลป์ร่วมสมัยใน ณ ที่นี้คือการใช้นักแสดง 2 คนขึ้นไป เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่เราต้องการจะสื่อออกมาในรูปแบบนั้นๆ ผสมผสานการเต้นรำหลายรูปแบบ เช่น Modern dance, Jazz dance, ballet เป็นต้น โดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องร่างกาย และท่าทางที่แสดงออก แต่จะเน้นท่าทางเพื่อสื่อความหมาย และความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจที่โดยส่วนใหญ่จะเป็นการใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวของร่างกายที่สัมพันธ์กัน เพื่อให้ผู้ชมได้มองเห็นภาพการแสดงนั้นชัดขึ้นมา และเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดที่เราต้องการจะสื่อออกมาทางอารมณ์และท่าทางที่สวยงาม ผลงานชิ้นนี้ได้มีการศึกษานาฏศิลป์จีนร่วมด้วย เพราะเชื่อว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับนาฏศิลป์จีน นาฏศิลป์จีน เกิดจากพิธีกรรมทางศาสนา การบูชา การฉลองชัย และพิธีการขอความอุดมสมบูรณ์ในการเกษตร และประเพณีที่เกี่ยวข้องกับงาน คือ การระบำแบบจีนโบราณ ที่ส่วนมากจะเน้นการสยายตัว การกรีดนิ้ว ความอ่อนช้อย และยังใช้ทักษะการต่อสู้แนวกังฟูเข้ามาประกอบอีกด้วย ซึ่งในทั้งหมดนี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับผลงานของผู้จัดทำ โดยได้หยิบยกตำนานเก่าแก่ เรื่อง นางพญางูขาว ขึ้นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์โดยเรื่องราวของ นางพญางูขาว

ณ เมืองหลินอัน ไปซูเจิน ก็ได้พบกับ สวีเซียน หมอหนุ่มฝีมือดีมีน้ำใจ แต่ ไปซูเจิน เข้าใจว่า สวีเซียน เป็นนักตบตุน จึงได้พยายามหาวิธีสั่งสอนให้ สวีเซียน กลับตัวกลับใจเสียใหม่ เรื่องราวต่างๆ ระหว่าง ไปซูเจิน กับ สวีเซียน จึงเริ่มก่อเกิดเป็นความรักในที่สุด อีกทางด้านหนึ่ง หลวงจินผาไท่ พระจากวัดจินซาน ผู้ฝึกวิชาปราบปีศาจ โดยที่ไม่ได้สนใจว่าปีศาจตนนั้นๆ จะเป็นปีศาจดีหรือเลว เขาได้รับคำสั่งจากพระอาจารย์ให้ออกเดินทางสู่เมืองหลินอัน เนื่องจากได้พบว่าปีศาจร้ายอายุพันปีอาศัยอยู่ที่นั่น ซึ่งก่อนจะเดินทางพระอาจารย์ได้มอบศาสตราวุธ 2 ชิ้นแก่ ผาไท่ นั่นคือ บาตรจี้จิ้น ใช้สำหรับจับปีศาจ และ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

คหาภูติ ที่จะคอยส่งเสียงเมื่อยามที่สัมผัสได้ถึงพลังชั่วร้าย และพระอาจารย์ยังได้ย้ำกับ ฝาไห่ อย่างหนักแน่นว่า หากคหาภูติ ยังไม่ส่งสัญญาณห้ามลงมือเด็ดขาด และผู้ใดปรารถนาจะไล่บาปให้จงละเว้นซะ จึงทำให้ตัวของ ฝาไห่ เองก็ต้องสู้กับจิตใจที่ สับสนของตนเองเช่นกัน เพราะ ฝาไห่ เชื่ออยู่เสมอว่าปีศาจก็คือปีศาจ ไม่มีทางที่จะกลับตัวมาเป็นพุทธศาสนิกได้เมื่อโชคชะตา นำพาให้พวกเขาได้มาพบกัน เรื่องราวการต่อสู้ระหว่างคนกับปีศาจ ความรักและความถูกต้อง จึงได้เริ่มต้นขึ้น แนวคิดหลัก ของงาน การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย เรื่อง นางพญางูขาว โดยได้ใช้ทักษะการเต้น ทั้งแนวบัลเลต์และนาฏศิลป์จีน เพื่อสื่อสาร ให้กับผู้ชมได้สัมผัสถึงเรื่องราวของ นางพญางูขาว ในรูปแบบของนาฏศิลป์ร่วมสมัยและชัดเจนและเข้าใจได้มากขึ้น

2..วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกระบวนการสร้างสรรค์ การแสดงประเภทนาฏศิลป์ร่วมสมัย
- 2.2 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อเรื่อง นางพญางูขาว
- 2.3 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และนำเสนอการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง นางพญางูขาว

3.แนวคิด ทฤษฎี

3.1 นาฏศิลป์ร่วมสมัย

Contemporary Dance หรือที่เรียกเป็นภาษาไทยว่า "นาฏศิลป์ร่วมสมัย" นั้น หลายคนคงสงสัยว่ารูปแบบการเต้น นั้นเป็นอย่างไร มีความเหมือนหรือแตกต่างไปจาก Ballet หรือ Modern Dance อย่างไร ก่อนอื่นต้องขออธิบายและทำความเข้าใจกับความหมายของคำว่า Contemporary เสียก่อน คำว่า "Contemporary" หรือ "ร่วมสมัย" เป็นคำเกิดใหม่ของ ต่างชาติเมื่อประมาณ 40-50 ปีที่ผ่านมา เป็นคำที่เกิดขึ้นในแวดวงทัศนศิลป์ก่อน และแพร่หลายไปใช้กับศิลปะสาขาอื่น โดย ถือเป็นวิธีแบ่งยุค แบ่งสมัย แบ่งเวลา เพื่อใช้เป็นหลักกว้างๆ คำว่า "Contemporary" ในภาษาไทยมีศัพท์บัญญัติว่า "ร่วมสมัย" คำนี้ ในวงศิลปะ หมายถึง ลักษณะของศิลปกรรมรวมถึงวรรณคดี(หรือวรรณกรรม) ที่ผู้ประกอบมีชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อ่าน ผู้ฟัง ผู้ดู แต่ศิลปกรรมร่วมสมัยอาจมีลักษณะและกลวิธีใหม่ ที่ไม่เคยมีแบบอย่างมาแต่เดิมหรือเป็นงานที่เดินตามแบบโบราณได้ Contemporary Dance หรือ นาฏศิลป์ร่วมสมัย คือ รูปแบบหนึ่งของการเต้นรำเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบการเคลื่อนไหวของตนเองจากการฝึกทักษะ จนก่อให้เกิดเป็นการเต้นรำที่เป็นธรรมชาติและผ่อนคลาย รวมทั้งสามารถนำเสนอแนวความคิดและ มุมมองผ่านร่างกายทุกส่วนซึ่งเคลื่อนไหว ผสมผสานกันอย่างกลมกลืน โดยผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านการเต้นรำมา ก่อน เทคนิคการเต้นรำแบบร่วมสมัยที่เน้น หลักธรรมชาติจะทำให้ผู้เรียนได้รู้จักข้อจำกัดของร่างกายและลักษณะการ เคลื่อนไหวของตนเอง ซึ่งจะไม่ใช่ข้อจำกัดในการเต้นรำอีกต่อไป ข้อสังเกตอย่างหนึ่ง คือ ลักษณะของ Contemporary Dance มีหลักการในการประดิษฐ์ท่าทาง การเคลื่อนไหว คล้ายหลักการของการสร้างสรรค์งานด้านศิลปะ โดยนำเอาฐานของ งานศิลปะมาใช้เป็นองค์ประกอบ ดังนี้ Man, Artist (มนุษย์, ศิลปิน) + Environment (สิ่งแวดล้อม) + Media (สื่อ) + Art (ศิลปะ) Man, Artist (มนุษย์, ศิลปิน) เป็นผู้ถ่ายทอดผลงานศิลปะโดยได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ด้วย ความรู้สึกประทับใจหรือเกิดจากความสะเทือนอารมณ์ จึงถ่ายทอดออกมาตามอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการ

Environment (สิ่งแวดล้อม) เป็นสิ่งเร้า เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์เกิดความรู้สึกและแสดงออกด้วยการถ่ายทอด ออกมาเป็นงานศิลปะ สิ่งแวดล้อมได้แก่ ธรรมชาติ ความเชื่อทางศาสนา เรื่องราวจากประวัติศาสตร์ วรรณคดี ตลอดจน ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น

Media (สื่อ) เป็นสิ่งที่มนุษย์นำไปถ่ายทอดแรงบันดาลใจที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมให้ออกมาเป็นรูปธรรม Art (ผลงาน) เป็นผลงานที่เกิดจากแรงบันดาลใจในสิ่งแวดล้อมของมนุษย์โดยผ่านสื่อให้ปรากฏเป็นรูปธรรม เรียกว่า "ผลงานศิลปะ" คงจะ เป็นที่พอทราบกันแล้วว่า Contemporary Dance หรือ นาฏศิลป์ร่วมสมัยนั้นไม่ใช่รูปแบบการเต้นรำที่เข้าใจยากอีกต่อไป



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เพราะนักเต้นสามารถเลือกสรรท่าทางการเคลื่อนไหวตามที่ตนเองถนัดมาใช้ประดิษฐ์ผลงานหรือสามารถฝึกฝนและคิดค้นขึ้นใหม่ได้ด้วยตนเอง บางคนมีพื้นฐานมาจากการเต้น Ballet นาฏศิลป์ไทย หรือ Jazz Dance เป็นต้น แต่การมีพื้นฐานมาจากนาฏศิลป์แต่ละประเภทดังกล่าวไม่ใช่ข้อจำกัดสำหรับนักเต้นรุ่นใหม่ที่ต้องการเต้นแนว Contemporary Dance

3.2 ประเภทของนาฏศิลป์จีน

นาฏศิลป์จีน เกิดจากระบำทรงเจ้าในพิธีทางศาสนาหรือเรียกว่า "รามาคู่อู" นับเป็นศิลปะที่เก่าแก่มากที่สุด จุดประสงค์ในการแสดง เพื่อบำบัดภัยอันตรายจากธรรมชาติ บำบัดความเจ็บไข้ และความทุกข์ทั้งปวง ในสมัยราชวงศ์โจวศิลปะทางนาฏศิลป์ของจีนมีหลากหลาย เช่น ละครใบ้ ละครตลก การขับกล่อม การเล่านิทานประกอบดนตรี เพลงพื้นบ้าน นาฏศิลป์มีทั้งที่เป็นของชาวบ้าน และในราชสำนัก แต่เจริญสูงสุดในราชวงศ์ถัง โดยจักรพรรดิ "มิ่งฮวง" ทรงเชี่ยวชาญนาฏศิลป์ และการดนตรีเป็นอย่างยิ่ง ทรงจัดตั้งวิทยาลัยการละครในพระราชอุทยานสวนสน นครเซียงอาน ทรงอุปถัมภ์ค้ำจุนนาฏศิลป์ทุกแขนง ขาวนาฏศิลป์จีนยกย่องทำเป็นบิดาแห่งการละคร และบูชาพระพุทธรูปก่อนการแสดงทุกครั้งเพื่อความเป็นสิริมงคล

การแสดงนาฏศิลป์จีนโบราณจะไม่มีฉากใช้วิธีสมมุติ ผู้แสดงต้องรับการฝึกเป็นระยะเวลานานเพราะต้องฝึกร้องเพลงเต้นระบำ ฝึกกายกรรม ผู้แสดงต้องมีพรสวรรค์ มีความสามารถรอบด้าน ความจำดีเป็นเยี่ยม ต้องจำบทเจรจาได้ เพราะการแสดงนาฏศิลป์จีนจะไม่มีการบอกบท

3.3 กระบวนการการเป็นนักเต้นที่ดี

วิธีที่ 1

1. สนุกไปกับมัน วิธีที่ดีที่สุดในการหลีกเลี่ยงไม่ให้ตัวเองทำอะไรน่าอายบนฟลอร์เต้นรำก็คือ การแสดงออกมา เลยกว่าคุณมีความมั่นใจ ถึงแม้ว่าสักๆ คุณจะไม่มีมั่นใจก็ตาม ฉะนั้น ให้คุณพยายามเชิดหน้าและทำหลังให้ตรงๆ เข้าไว้ เพราะวิธีนี้จะทำให้คุณดูเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง ที่สำคัญอย่าลืมนึกและสนุกไปกับการเต้นนั้น ด้วยล่ะ เพราะนั่นจะยิ่งทำให้คุณดูมีความมั่นใจในสกิลการเต้นของตัวเองมากขึ้นไปอีกหลีกเลี่ยงการมองลงพื้นและการทำหลังค่อม เพราะนั่นจะยิ่งทำให้คุณดูเหมือนคนขี้อายและไม่กล้าที่จะเต้นเข้า ไปใหญ่

2. อย่าตีมเยอะจนเกินไป. การตีมแค่ก้าวสองก้าวนั้นอาจจะช่วยให้คุณรู้สึกผ่อนคลาย และช่วยเพิ่มความมั่นใจให้กับตัวคุณมากพอที่จะออกไปเต้นได้ แต่อย่างไรก็ตาม หากคุณตีมเยอะจนเมา สุดท้ายคุณก็อาจจะจบลงที่ การทำอะไรน่าอายออกไปก็ได้ เพราะเวลาคนเราเมา การยับยั้งชั่งใจของเราก็จะลดลง ฉะนั้น แนวโน้มที่คุณจะ เผลอไปเต้นท่าแปลกๆ ก็จะมีมากขึ้น นอกจากนี้ คุณก็จะควบคุมร่างกายของตัวเองได้ยากขึ้นด้วย และ อาจจะไปชนกับคนอื่นเข้า หรือไม่ก็ล้มลงไปกองกับพื้นก็เป็นได้

3. อย่ามัวแต่กังวลกับสิ่งที่คนอื่นคิด. คุณอาจจะรู้สึกประหม่าจนไม่กล้าเต้นเพราะคุณกังวลว่าคนอื่นจะมาตัดสินท่าทางของคุณ แต่เอาเข้าจริงๆ คุณก็ไม่จำเป็นต้องเป็นเหมือนกับคนที่เต้นในบาร์หรือตามงานสังสรรค์แบบที่ เห็นกันใน MV หรืออก แคให้พยายามทำตัวให้กลมกลืนไปกับผู้คนที่พอ จำไว้ว่า คนส่วนใหญ่ก็กังวลอยู่กับ ท่าทางการเต้นของตัวเองเหมือนกันจนไม่มีเวลามาสังเกตท่าเต้นของคุณหรอก

4. หลีกเลี่ยงท่าเต้นที่ดูงุ่มง่ามหรือดูจนเกินไป หากคุณกังวลว่าตัวเองจะทำอะไรน่าอายในตอนที่กำลังเต้น คุณก็ควรจะเต้นท่าพื้นฐานๆ ง่ายๆ ก็พอ อย่าพยายามเต้นท่ายากๆ แบบที่คุณเคยเห็นในรายการแข่งเต้นในทีวี เด็ดขาด ปลอ่ยเรื่องนั้นให้เป็นหน้าที่ของมืออาชีพ และกลับมาเต้นในแบบที่เข้ากับตัวคุณจะดีกว่า อย่างเช่น ให้หลีกเลี่ยงการเต้นสไตล์ Breakdance หรือแบบ krumping หรือแบบไหนก็แล้วแต่ที่อาจจะดึงดูดความสนใจ มากเกินไป



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. ในทำนองเดียวกัน ให้หลีกเลี่ยงท่าอากาศยาน อย่างเช่นท่า มูนวอล์ก (moonwalk) เอาไว้ด้วย เพราะบางทีคุณ อาจจะไม่สามารถเดินออกมาได้เง่า Michael Jackson หรือ

6. เดินอยู่กับแฟนหรือกลุ่มเพื่อนของตัวเอง. คุณอาจจะรู้สึกเงินเวลาเดินน้อยลง หากรอบๆ ตัวคุณคือเพื่อนของ คุณเอง และด้วยวิธีนี้ คุณก็จะไม่รู้สึกว่าสายตาทูกำลังจ้องมาที่ตัวคุณ และในทำนองเดียวกัน หากคุณเดินคู่กับ แฟนของคุณ คุณก็อาจจะพักสอยู่ที่แฟนคุณแค่นั้นเดียว และไม่ไปใส่ใจว่าคนอื่นจะตัดสินอะไรในตัวคุณ

วิธีที่ 2 เรียนรู้เทคนิคการเต้นขั้นพื้นฐาน

1. จับจังหวะเพลงให้ได้ การที่จะเต้นไปกับเพลงๆ หนึ่งได้นั้น คุณจะต้องจับจังหวะของเพลงให้ได้ก่อน โดยให้ คุณฟังเพลงที่เปิดอยู่ และลองเคาะจังหวะด้วยเท้าหรือด้วยมือไปพร้อมกับเพลง ซึ่งจังหวะจะช้าหรือจะเร็ว ก็ ขึ้นอยู่กับว่าเพลงๆ นั้นเป็นแบบไหน หากคุณเพิ่งเคยฝึกจับจังหวะเป็นครั้งแรก ให้คุณเลือกฟังเพลงที่มีจังหวะ กลองที่ชัดเจนก่อน เพราะมันจะทำให้คุณจับจังหวะของเพลงได้ง่ายกว่า ตัวอย่างเช่น ให้ลองเต้นกับเพลง "Crazy in Love" ของ Beyonce หรือเพลง "Night Fever" ของวง Bee Gees ก็ได้

2. ลองขยับแขนตัวเอง เมื่อคุณสามารถจับจังหวะเพลงได้แล้ว คุณก็อาจจะต่อด้วยการลองขยับร่างกายตัวเอง ไปตามจังหวะเพลงนั้น หากคุณเพิ่งเคยฝึกเต้นเป็นครั้งแรก สิ่งที่คุณควรทำที่สุดก็คือ ให้แยกการเคลื่อนไหวส่วน ต่างๆ ออกจากกันก่อน โดยให้เริ่มจากการวางเท้าแนบติดกับพื้นก่อน แล้วขยับแขนทั้งสองข้างของตัวเองไป ตามจังหวะเพลง ซึ่งคุณอาจจะขยับจากข้างหนึ่งไปอีกข้างหนึ่ง หรือขยับจากบนลงล่างสลับกันไปมาก็ได้[8] แขนนั้นเป็นสิ่งที่เชื่อมต่อกับไหล่และลำตัว ฉะนั้น ให้ลองขยับที่ไหล่และลำตัวด้วยก็ได้ ทดลองขยับแขนตามดนตรีไปเรื่อยๆ ด้วยการขยับแขนเป็นคลื่นๆ อย่าทำแขนให้เป็นเส้นตรง

3. เรียนรู้เบสิกการไต่เท้า เมื่อคุณสามารถขยับแขนให้เข้ากับจังหวะดนตรีได้แล้ว ต่อไปให้คุณลองกับเท้าของ ตัวเองบ้าง คุณอาจจะเริ่มต้นอย่างง่ายๆ ก่อนด้วยการยกเท้าขึ้นข้างหนึ่ง จากนั้นก็เปลี่ยนเป็นอีกข้างหนึ่ง ลักษณะคล้ายๆ ว่าคุณกำลังสาวเท้าไปมาที่จุดใดจุดหนึ่งอยู่ เมื่อคุณเริ่มทำได้จนคล่องแล้ว คุณก็อาจจะต่อยด้วย การย่อเข่า และกระโดดไปตามจังหวะเพลง โดยให้คุณกระโดดเต้นแบบนั้นต่อไปเรื่อยๆ จากนั้นก็เพิ่มสเต็ปเข้า ไปที่เท้าแต่ละข้าง พยายามขยับสะโพกและส่วนอื่นๆ ของร่างกายส่วนล่างไปตามจังหวะการเต้นนั้นด้วย

4. เข้าคอร์สเรียนเต้น ให้ลองเสิร์ชโรงเรียนสอนเต้นใกล้บ้านดู และหาดูว่ามีคอร์สสอนเต้นสำหรับผู้เริ่มต้นที่ ไหนบ้าง จากนั้นก็ให้ลองเลือกสไตล์การเต้นที่ตัวเองสนใจดู ตัวอย่างเช่น แนว hip hop แนว jazz แนว contemporary แนว ballroom ฯลฯ แต่ถ้าหากคุณกำลังมองหาตัวเลือกอื่นที่ดูๆ ากๆ เป็นกันเองมากกว่า คุณอาจจะลองหากกลุ่มคนในแถบชุมชนที่คุณอยู่ที่ชอบรวมกลุ่มกันเต้นแล้วเข้าไปฝึกเต้นกับพวกเขาก็ได้

วิธีที่ 3 การฝึกเต้น

1. ลองเต้นคนเดียวก่อน. เพื่อที่จะทำให้ตัวเองเต้นแบบไม่เคอะเขินได้ ให้คุณฝึกการเต้นด้วยตัวเองในพื้นที่ที่ปราศจากคำวิจารณ์จากคนอื่นก่อน ด้วยวิธีนี้ คุณจะสามารฝึกฝนการเคลื่อนไหวของตัวเองได้อย่างเต็มที่ และสามารถเสริมความมั่นใจในทักษะการเต้นของตัวเองให้มากขึ้นได้ และที่สำคัญอย่าลืมฝึกเดินไปพร้อมกับ จังหวะเพลงทุกครั้งที่คุณฝึกด้วย ให้คุณเข้าไปอยู่ในห้องนอนแล้วปิดประตู จากนั้นก็เคลียร์พื้นที่ในห้องให้เพียงพอ เพื่อให้คุณสามารถเต้นได้ โดยที่ไม่ไปชนกับสิ่งของในห้อง หากคุณกลัวว่าจะมีใครเดินเข้ามาตอนที่คุณกำลังฝึกเต้นอยู่ ให้คุณเลือกฝึกในเวลาที่คุณอยู่บ้านคนเดียว

2. ใส่เสื้อผ้าที่หลวมและสบาย. คุณเองคงไม่อยากจะให้การเคลื่อนไหวของคุณถูกจำกัดอยู่กับกระโปรงหรือกางเกง รัดๆ เป็นแน่ นอกจากนี้ เสื้อผ้าแบบนั้นก็จะทำให้คุณเสียเหงื่อมากขึ้นด้วย ฉะนั้น ให้คุณพยายามหลีกเลี่ยง เสื้อผ้าที่จะทำให้คุณรู้สึกร้อนหรือขยับตัวลำบากเอาไว้เลย และให้เลือกใส่เสื้อผ้าที่หลวมและสวมใส่สบายที่จะ ไม่ทำให้เป็นอุปสรรคต่อการขยับเขยื้อนตัวของคุณแทน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. ฝึกที่หน้ากระจก การฝึกเดินที่หน้ากระจกจะทำให้คุณเห็นว่าเวลาที่ตัวเองเดินนั้นเป็นอย่างไร ก่อนหน้านี้คุณอาจจะรู้สึกอายเกินกว่าที่จะเดินต่อหน้าคนอื่น แต่หลังจากที่คุณได้มองตัวเองเดินจากกระจกแล้ว คุณก็จะรู้เอง ว่าคุณไม่ได้เดินแย่อย่างที่คุณคิดเอาไว้ และอีกแง่หนึ่ง การทำแบบนี้อาจจะทำให้คุณมองเห็นว่าการเคลื่อนไหว บางอย่างของคุณยังคงดูเคอะเขินอยู่ และคุณก็จะสามารถแก้ไขการเดินของคุณที่ตรงจุดนั้นได้ การใช้กระจกจะทำให้คุณสามารถชี้ได้ว่ามีตรงไหนบ้างที่ควรจะต้องปรับปรุง เพื่อที่คุณจะได้มีความมั่นใจเวลา เดินมากขึ้นให้ใช้กระจกยาวเต็มตัว เพื่อที่คุณจะได้สามารถมองเห็นตัวเองได้ทั้งตัวให้ลองเดินหลายๆ แบบ เผื่อว่าคุณจะได้โอเคด้วยท่าไหนที่ดูดีและเหมาะกับตัวคุณ

4. ทดลองกับท่าทางใหม่ๆ เมื่อคุณได้เรียนรู้และฝึกฝนท่าเดินพื้นฐาน และสามารถที่จะเดินเข้าจังหวะได้คล่องแล้ว คุณจะลองเปิดเพลงแล้วทดลองท่าเดินใหม่ๆ ไปตัวก็ได้ และที่สำคัญ ให้คุณรู้สึกสนุกไปกับมันและเป็น ตัวของตัวเองด้วย

3.4 กระบวนการเข้าถึงบทบาทการแสดง

ศิลปะการแสดง เป็นคำที่ใช้เทียบคำภาษาอังกฤษว่า ‘Performance Arts’ หมายถึง ศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่งเป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของ คำว่าศิลปะการแสดงอีกหลายรูปแบบ อาทิ อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีก ให้คำนิยามคำว่า “ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ

ลีโอ ตอลสตอย ให้คำจำกัดความว่า เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้อำพุด ถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

ดับเบิลยู.เอช. ปาร์กเกอร์ (W.H.Parker) กล่าวว่า ศิลปะการแสดง คือ การแสดงออกถึง จินตนาการ ความปรารถนาในจิตใจของมนุษยชาติ

รองศาสตราจารย์ สดใส พันธุ์โกมล ผู้ก่อตั้งภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ระบุว่า ศิลปะการแสดง คือ ศิลปะที่เกิดขึ้นจากการนำภาพจากประสบการณ์และ จินตนาการของมนุษย์มาผูกเป็นเรื่อง และจัดเสนอในรูปแบบของการแสดง โดยมีผู้แสดงเป็นผู้สื่อความหมาย และเรื่องราวต่อผู้ชม

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ศึกษาเกี่ยวกับบทละครที่ตัวเองสนใจ เรื่องราวและมุมมองต่างๆของบทละครเพื่อนำมาพัฒนาสร้างสรรค์งานให้สอดคล้องกับการแสดงในรูปแบบละครเวที
2. ศึกษาและคัดเลือก เนื้อเรื่อง บทละครในมุมมองที่ต้องการนำเสนอมาศึกษาเพื่อทำบทละคร
3. จัดกิจกรรม Audition เพื่อคัดเลือกนักแสดงและทีมงาน
4. ฝึกซ้อมการแสดง
5. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก
6. ส่งการแสดงเพื่อปรับปรุงแก้ไข
7. ปรับปรุงแก้ไขการแสดง และเตรียมนำเสนอ
8. นำเสนอผลงาน

การดำเนินการผลิตการแสดงประเภทนาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง นางพญาจางา ได้ยึดหลักการทำงานในรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์งานโดยหลักการ หลัก 3 P คือ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

P 1 = ขั้นตอนการเตรียมงาน Pre- production ในขั้นตอนนี้คือจุดเริ่มต้นของการทำงาน หากมีการวางแผนเตรียมงานไว้ดีมีรายละเอียดขั้นตอนวิธีการทำงานชัดเจน แม้จะต้องใช้งบประมาณใช้เวลามากกว่าขั้นตอนอื่นๆ ก็คุ้มค่า เพราะจะทำให้การทำงานในขั้นตอนอื่นๆ สะดวก รวดเร็ว ลดปัญหาต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

P 2 ขั้นตอนการผลิต PRE-PRODUCTION การผลิตหรือถ่ายทำ Production เมื่อถึงขั้นตอนนี้คือการนำแผนที่คิดไว้มาปฏิบัติให้ เกิดผลเป็นรูปธรรม แม้จะไม่ตรงตามแผนที่คิดไว้ทั้งหมด แต่ก็ต้องพยายามเดินตามแผนให้ได้มากที่สุด (ยืดหยุ่นในการปฏิบัติแต่ยืนหยัดในหลักการ) ในการถ่ายทำนั้นควรเลือกใช้อุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง

P3 ขั้นตอนการตัดต่อรายการ POST-PRODUCTION เป็นกระบวนการสุดท้ายก่อนที่จะเผยแพร่สู่สาธารณชน

5. สรุปผลการวิจัย

5.1 ที่มาของตำนานนิทานเรื่อง นางพญางูขาว

นิทานนางพญางูขาวและสวี่เซียน ในเทพนิยาย “นางพญางูขาว” ที่รู้จักกันทั่วไปของจีน เล่ากันว่า มีงูขาวตัวหนึ่ง บำเพ็ญตะบะนับพันปี จนแปลงกายเป็นคนได้ ได้แปลงเป็นสตรีชื่อ “ไปเหนียงจื่อ” ผู้สวยงาม ส่วนงูเขียวอีกตัวหนึ่ง บำเพ็ญตะบะเป็นเวลา 500 ปี แปลงตัวเป็นสาวน้อยน่ารัก “เสี่ยวซิง” ผู้มีชีวิตชีวา สองคนนี้เป็นเพื่อนกันไปเที่ยวทะเลสาบซีหู เมื่อเดินทางถึงสะพานขาด งูขาวได้พบเห็นนักศึกษาปัญญาชนที่สง่างามคนหนึ่งท่ามกลางหมู่คนจำนวนมาก เธอเกิดหลงรักเขาขึ้นมาทันที งูเขียวจึงร้ายเวทมนตร์ลับๆ ทำให้ฝนตกทันทีทันใด นักศึกษาได้วิ่งหนีไปนั่งเรือในทะเลสาบ เห็นงูขาวกับงูเขียวถูกฝนสาด ทำทางกระเซอะกระเซิง สวี่เซียนจึงเอาร่มให้พวกเธอกันฝน แต่ตนเองยืนอยู่ห่างๆ ปล่อยให้ฝนสาดใส่ งูขาวเห็นสวี่เซียนเป็นคนซื่อ ก็ยิ่งรู้สึกรักเขามากขึ้น ส่วนสวี่เซียนก็หลงรักในความงามของงูขาว ด้วยความช่วยเหลือของงูเขียว สองคนจึงได้แต่งงานกัน และเปิดร้านขายยาในบริเวณทะเลสาบซีหู รักษาโรคให้กับผู้คน ทำให้ชาวบ้านยอมรับพวกเขาอย่างดี แต่ฝ่าให้เจ้าอาวาสวัดจินซานตระหนกว่างูขาวเป็นปีศาจ จะมาทำลายมนุษย์ จึงไปบอกสวี่เซียนว่า เมียของเขาเป็นงู และสอนวิธีตรวจสอบให้กับสวี่เซียนด้วย เขาเชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่ง อีกไม่นานก็ถึงเทศกาลสารทจีน ชาวบ้านทั่วไปจะตีม้เหล่าชนิดหนึ่งที่ชื่อ สงหวงจิว เพื่อขจัดภยันตรายสิ่งอัปมงคล สวี่เซียนทำตามคำสั่งของฝ่าให้ บังคับไปเหนียงจื่อตีม้เหล่าชนิดนี้ เวลานั้น ไปเหนียงจื่อกำลังตั้งครุฑ แต่ปฏิเสธสวี่เซียนไม่ได้ หลังตีม้เหล่าแล้วก็กลายเป็นงูทันที สวี่เซียนตกใจจนสิ้นชีวิต เพื่อช่วยชีวิตสวี่เซียน ไปเหนียงจื่อไม่คำนึงว่าตนกำลังตั้งครุฑ เดินทางไกลนับพันลี้ ไปขโมยหญ้าหลินจือที่สามารถชุบชีวิตได้ที่ขุนเขาคุนหลุน นางต้องต่อสู้กับทหารยามที่พิทักษ์รักษาหญ้าหลินจืออย่างไม่เห็นแก่ชีวิตตน ทหารยามรู้สึกชื่นชมมาก จึงมอบหลินจือแก่นางไป เมื่อสวี่เซียนกลับฟื้นขึ้นมาแล้ว รู้ว่าไปเหนียงจื่อรักตนเองจริงๆ ฝ่าเมียคุณนี่จึงรักกันยิ่งกว่าเดิม แต่ฝ่าให้ยังไม่ยอมให้งูขาวอยู่ในโลกมนุษย์ เขาหลงสวี่เซียนให้เข้าไปในวัดจินซาน บังคับให้เขาบวช งูขาวกับงูเขียวโกรธมาก นำทหารสัตว์น้ำเข้าโจมตีวัดจินซาน อยากรจะช่วยสวี่เซียนหนีออกจากวัด พวกนางร้ายเวทมนตร์ไม่หยุด ทำให้น้ำท่วมวัดจินซาน นั่นก็คือ น้ำท่วมจินซาน เรื่องราวเล่าขานที่มีชื่อเสียงในสมัยโบราณ แต่ฝ่าให้ก็ได้แสดงพลังอย่างแรงกล้า ไปเหนียงจื่อครุฑแก่จวนจะคลอด จึงสู้ฝ่าให้ไม่ไหว เสี่ยวซิงพยายามช่วยไปเหนียงจื่อให้หนีไป พอหนีไปถึงสะพานขาด ก็พบกับสวี่เซียนที่หนีออกจากวัดจินซาน มาได้ สามภรรยาคู่นี้หลังประสบภัยพิบัติได้กลับมาพบกันอีกที่สะพานขาด ซึ่งเป็นสถานที่ที่พบกันครั้งแรก รู้สึกสะเทือนใจมาก กอดคอกันร้องไห้อย่างน่าเวทนา ไปเหนียงจื่อเพิ่งจะคลอดลูกชาย ฝ่าให้ก็ตามมาถึงอีกครั้ง และจับนางไปคุมขังไว้ได้เจ็ดปีเลยฝังในบริเวณทะเลสาบซีหูอย่างไร้ความปราณี และยังสาปไว้ว่า นอกจากน้ำทะเลสาบซีหูจะแห้งหมดและเจดีย์ล้มลงแล้วเท่านั้น นางจึงจะกลับสู่โลกมนุษย์ได้

หลายปีต่อมา เสี่ยวซิงได้บำเพ็ญตะบะจนแก่กล้า กลับมาทะเลสาบซีหูอีกครั้งและต่อสู้กับฝ่าให้จนชนะ ได้สูบน้ำทะเลสาบซีหูจนเหือดแห้งและล้มเจดีย์หลายแห่ง จึงได้ช่วยไปเหนียงจื่อออกจากเจดีย์ที่คุมขังได้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เรื่องเศร้าระตุนยินดีที่พบกันและแยกกันระหว่างไปเหนียงจ้อกับสวี่เขียนบนสะพานขาดในบริเวณทะเลสาบซีหู สร้างความสะเทือนใจแก่นักท่องเที่ยวจนยากที่จะลืมทะเลสาบซีหูได้



รูปที่ 1. ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ที่มา : บัณฑิตา เลิศคำฆ้อง (2564)

5.2 ความหลากหลายในด้านแง่มุมของตำนานที่ศึกษา

แง่มุมที่ 1

ทั้งสองได้แต่งงานกัน และเปิดร้านขายยาในบริเวณทะเลสาบซีหู รักษาโรคให้กับผู้คน ทำให้ชาวบ้านยอมรับพวกเขาอย่างดี แต่ฝ่าไห้เจ้าอาวาสวัดจินซานตระหนักว่างูขาวเป็นปีศาจ จะมาทำลายมนุษย์ จึงไปบอกสวี่เขียนว่า เมียของเขาเป็นงู และสอนวิธีตรวจสอบให้กับสวี่เขียนด้วย เขาเชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่ง อีกไม่นานก็ถึงเทศกาลสารทจีน ชาวบ้านทั่วไปจะตีหม้อไล่ภูตผีหนึ่งชื่อ สงหวงจิว เพื่อขจัดเภทภัยสิ่งอัปมงคล สวี่เขียนทำตามคำสั่งของฝ่าไห้ บังคับไปเหนียงจ้อตีหม้อไล่ภูตผีเวลานั้น ไปเหนียงจ้อกำลังตั้งครครค์ แต่ปฏิเสธสวี่เขียนไม่ได้ หลังตีหม้อแล้วก็กลายเป็นงูทันที สวี่เขียนตกใจจนสิ้นชีวิต เพื่อช่วยชีวิตสวี่เขียน ไปเหนียงจ้อไม่คำนึงว่าตนกำลังตั้งครครค์ เดินทางไกลนับพันลี้ ไปขโมยหญ้าหลินจือที่สามารถชุบชีวิตได้ที่ขุนเขาคุนหลุน นางต้องต่อสู้ กับทหารยามที่พิทักษ์รักษาหญ้าหลินจืออย่างไม่เห็นแก่ชีวิตตน ทหารยามรู้สึกชื่นชมมาก จึงมอบหลินจือแก่นางไป เมื่อสวี่เขียนกลับฟื้นขึ้นมาแล้ว รู้ว่าไปเหนียงจ้อรักตนเองจริงๆ ผัวเมียคู่นี้จึงรักกันยิ่งกว่าเดิม แต่ฝ่าไห้ยังไม่ยอมให้งูขาวอยู่



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ในโลกมนุษย์ เขาหลวงสวีเขียนให้เข้าไปในวัดจินชาน บังคับให้เขาบวช ฐูชวกับงูเขียวโกรธมาก นำอาหารสัตว์น้ำเข้าโจมตีวัดจินชาน อยากจะช่วยสวีเขียนหนีออกจากวัด พวกนางร้ายเวทมนตร์ไม่หยุด ทำให้น้ำท่วมวัดจินชาน นั่นก็คือ น้ำท่วมจินชาน เรื่องราวเล่าขานที่มีชื่อเสียงในสมัยโบราณ แต่ฝ่าไห่ก็ได้แสดงพลังอย่างแรงกล้า ไปเหนียงจื่อครรรค์แก่จวนจะคลอด จึงสู้ฝ่าไห่ไม่ไหว เสี่ยวชิงพยายามช่วยไปเหนียงจื่อให้หนีไป พอหนีไปถึงสะพานขาด ก็พบกับสวีเขียนที่หนีออกจากวัดจินชาน มาได้ สามีภรรยาคู่นี้หลังประสบภัยพิบัติได้กลับมาพบกันอีกที่สะพานขาด



รูปที่ 2. ภาพการแสดงชุดนางพญางูชว

ที่มา : บัณฑิตา เลิศคำซ้อน (2564)

แง่มุมที่ 2

ที่บอกเล่าเรื่องราวของ เสี่ยวไป หญิงสาวแสนสวยที่เป็นหนึ่งในเผ่าพันธุ์ปีศาจ เธอได้รับมอบหมายให้มาทำภารกิจสังหาร แต่ดันเกิดความผิดพลาด จนทำให้เธอสูญเสียความทรงจำและตื่นขึ้นมาในหมู่บ้านนักจับงู ก่อนได้พบกับ อาชวน ชายหนุ่มแสนดีที่ปกป้องดูแลเธอ จนเกิดเป็นตำนานความรักอมตะ ตามบันทึกจิ้งจอกหางเหียนเดิมงูชวไม่มีชื่อ แต่ภายหลังมีการเพิ่มชื่อให้เป็น ไปชู่เงิน และตามเนื้อเรื่องดั้งเดิมกล่าวถึงการต่อสู้ระหว่างธรรมชาติและธรรม โดยพระเถระเป็นฝ่ายช่วยเหลือ บัณฑิตให้พ้นจากการทำอันตรายโดยปีศาจงูชว ภายหลังมีการดัดแปลงเพิ่มเติมให้เป็นเรื่องของความรักระหว่างมนุษย์และปีศาจ แต่อย่างไรก็ดี เรื่องราวที่ดัดแปลงไปมีหลากหลายแบบ ยกตัวอย่างเช่น เสี่ยวชิงบำเพ็ญตบะ และสามารถกลับมาต่อสู้เอาชนะฝ่าไห่ได้ จนฝ่าไห่ต้องหลบไปซ่อนตัวในท้องปู ไปชู่เงินให้กำเนิดบุตร แล้วจึงถูกจองจำในเจดีย์ หลังจากนั้นเมื่อบุตรชายของไปเติบโตขึ้น เขาได้สอบได้เป็นจอหงวน และกลับมาอ่อนนวยสงวรรค์ให้ลดโทษแก่มารดา สีเขียนและไปชู่เงิน เดิมเป็นชาวสวรรค์ เคยรักกันมาก่อน แต่เพราะทำผิดกฎสวรรค์ จึงถูกลงโทษให้ลงมาเกิดบนโลกมนุษย์ โดยฝ่ายหนึ่งเป็นมนุษย์ และอีกฝ่ายหนึ่งเป็นงูชว

จากการนำเรื่องราวทั้ง 2 แง่มุมมาเรียบเรียงพร้อมทั้งนำเสนอในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยนั้น เรื่องราวที่เกิดขึ้นจะเป็นการดำเนินเรื่องโดยย่อ เน้นการใช้ท่าทาง ลีลา อารมณ์ในการแสดงท่าทางประกอบ นักแสดงจะถ่ายทอดบทบาทของตนเอง ทั้งในการสื่อสารผ่านบทละครและท่าทางที่แปลงใหม่สวยงามในทางนาฏศิลป์ ทั้งสิ่งเมื่อนำมาผสมผสานประยุกต์ใช้เพื่อนำเสนอจึงทำผู้ชมมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อเรื่องมากขึ้น ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

6.อภิปรายผลการวิจัย

ผลประโยชน์คุณค่าที่ได้จากการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยเรื่อง นางพญาขลุ่ย นอกจากจะได้เรียนรู้ถึงวัฒนธรรมอันดีงามของชนชาติจีนที่ปรากฏในเรื่องราวแล้วนั้น การประยุกต์ใช้การแสดงนาฏศิลป์สมัยใหม่ถือได้ว่าเป็นการพัฒนารูปแบบการเสนอผลงานเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาความคิด พัฒนาด้านกระบวนการทำงาน อีกทั้งเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนรุ่นใหม่กล้าคิดกล้าแสดงออกในการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ควรส่งเสริมให้มีพัฒนาการนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยกับการแสดงในรูปแบบต่างๆมากขึ้น การนำเรื่องราววรรณกรรม วรรณคดีอันทรงคุณค่าต่างๆนำมาพัฒนาและประยุกต์ใช้ให้เกิดการแสดงรูปแบบใหม่ถือเป็นการต่อยอดผลงานทางด้านศิลปะการแสดงอย่างแท้จริง

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองคณบดี คณะนิเทศศาสตร์ อ.สมเจตน์ ยามาเจริญ และอาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่นที่ให้การสนับสนุนในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแรงผลักดันให้กับนักศึกษาได้พัฒนาผลงานของตนเองในทุกๆด้านต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

นพมาศ แวหวงส. 2556. ปรัชญาศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กันตภณ ต้นแต้มีดี.2562.การพัฒนากิจกรรมการเต้นบัลเลต์เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพทางกาย.

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.เลขหน้า7-10

สุมิตร เทพวงษ์.2548.นาฏศิลป์ไทย : นาฏศิลป์สำหรับครูประถมศึกษา-อุดมศึกษา.กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การสร้างสรรคงานนิทรรศการผสมผสานศิลปะการแสดงสดเพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคม
The creation of the exhibition combines live performing arts to reflect problems about
violence in society.

รัตติยากร จันทร^{1,2} ฐพัชร์ ฤทธิชัย²
Rattiyakorn Juntorn^{1,2} Tapat Ritchai²

บทคัดย่อ

ศิลปะการแสดงสดเป็นการใช้สื่อหลายชนิดผสมผสานเข้าหากันระหว่าง การแสดง (Performance) ตัวบท (Text) ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย การบันทึกภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การใช้สื่อดิจิทัล ฯลฯ ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงมีความพันทาง (Hybridity) อันคลุมเครือ ศิลปะสื่อการแสดงสดกลับไปเน้นกระบวนการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งไม่มีความคงทนถาวร (Ephemerality) เกิดขึ้น ดำเนินไปและจบสิ้นลงโดยมิได้มุ่งหมายในการผลิตสร้างความเป็นศิลปวัตถุ (Art Object) ที่สามารถซื้อขายได้ในเชิงพาณิชย์ ด้วยเหตุนี้ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงให้ความสำคัญกับความสด (Liveness) ของเหตุการณ์ในการแสดง มากกว่าการบันทึกจัดเก็บไว้เป็นหลักฐาน และหน้าที่สำคัญที่จะทำให้ศิลปะการแสดงสดเกิดขึ้นได้นั้นก็คือผู้กำกับการแสดง เช่นเดียวกับการพัฒนาการนำเสนอผลงานด้านศิลปะการแสดงในรูปแบบนิทรรศการที่มุ่งเน้นเรื่องของปัญหาความรุนแรงทางสังคม ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาและทำความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงและงานนิทรรศการศิลปะ การถ่ายทอดศิลปะเป็นสื่อที่ผู้ชม หรือที่สนใจ สามารถเข้าถึงผลงานโดยไม่จำเป็นต้องประสบกับสถานะการความรุนแรงทางสังคมเองได้ เพื่อเพิ่มความเข้าใจและร่วมพัฒนาสังคมไปด้วยกัน ปัญหาที่สะท้อนออกมาทางงานศิลปะจึงดูไม่รุนแรงมาก แต่สามารถเข้าใจในสิ่งที่พยายามจะสื่อได้ ศิลปะจึงเปี่ยมเสมือนกระบอกเสียงในการกระตุ้นหรือสะท้อนปัญหาให้เกิดการแก้ไขได้และสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคม

คำสำคัญ: งานนิทรรศการ, สะท้อนปัญหา, ความรุนแรงในสังคม

Abstract

Live performance art is the use of a variety of media, a combination of performance (Performance), text (Text), music, body movement. Recording movies The use of digital media, etc., live performance art has a vague hybridity. Live performance art focuses on the process of performing artistic activities that are not permanent. (Ephemerality) arises, proceeds and ends without the aim of producing commercially tradable Art Objects. For this reason, the live performance art focuses on the liveness of the events in the performance. rather than record keeping as evidence And the key role in making live performing arts possible is the acting director. as well as the development of performance art presentations in the form of exhibitions that focus on the issue of social violence. According to the objectives that the researcher wants to study and understand the process of creating art, live

¹ นักศึกษา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

² อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

* Corresponding author, E-mail: Rattiyakorn.jun@spumail.net



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

performances and art exhibitions. Art transmission is a medium in which the audience or interested can access the work without the need to experience the status of social violence itself. To increase understanding and contribute to social development together The problems reflected in art are therefore not very serious. but can understand what is trying to convey Therefore, art is like a voice to stimulate or reflect on problems that can be solved and reflect the problem of violence in society.

1. บทนำ

ธีรศักดิ์ อัครบวร (2537 : 7) กล่าวว่าในประเทศไทยกิจกรรมการจัดนิทรรศการ (exhibition) ได้จัดอย่างเป็นทางการครั้งแรกในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในขณะนั้นยังใช้ทับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “เอกซฮิบิเชน ครั้งที่ 1” นิทรรศการเป็นการรวบรวมสิ่งของและวัสดุเป็นชุด ๆ เพื่อขมวดความคิดตามวัตถุประสงค์ทางการศึกษา นอกจากนี้อาจเป็นการรวบรวมงานประติมากรรมต่าง ๆ หรือสิ่งของอื่น ๆ เพื่อจัดแสดงในที่สาธารณะซึ่งผู้คนสามารถเข้าไปชมได้ เป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้ที่ผ่านไปผ่านมา การให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ความคิด เราให้เกิดความสนใจเกี่ยวกับเนื้อหาซึ่งกระตุ้นให้มีการกระทำบางอย่าง

ศิลปะการแสดงสดเป็นการใช้สื่อหลายชนิดผสมผสานเข้าหากัน ไม่ว่าจะเป็น การแสดง (Performance) ตัวบท (Text) ดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกาย การบันทึกภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การใช้สื่อดิจิทัล ฯลฯ ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงมีความพันทาง (Hybridity) อันคลุมเครือ ศิลปะสื่อการแสดงสดกลับไปเน้นกระบวนการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งไม่มีความคงทนถาวร (Ephemerality) เกิดขึ้น ดำเนินไปและจบสิ้นลงโดยมิได้มุ่งหมายในการผลิตสร้างความเป็นศิลปวัตถุ (Art Object) ที่สามารถซื้อขายได้ในเชิงพาณิชย์ ด้วยเหตุนี้ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงให้ความสำคัญกับความสด (Liveness) ของเหตุการณ์ในการแสดง มากกว่าการบันทึกจัดเก็บไว้เป็นหลักฐาน และหน้าที่สำคัญที่จะทำให้ศิลปะการแสดงสดเกิดขึ้นได้นั้นก็คือผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับมีตัวกันอยู่หลากหลายฝ่าย เช่น หน้าที่ของผู้กำกับเวทีเป็นผู้รับผิดชอบต่อจากผู้กำกับการแสดง เฉพาะในเรื่องการแสดงบนเวทีมีหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยของเวที กำกับเวทีคือการแสดง เป็นผู้เดียว ที่สั่งให้การแสดงเริ่มหรือหยุด ติดต่อสิ่งงานเกี่ยวกับไฟแสง เสียงประกอบ เทคนิคพิเศษบนเวทีต่างๆตลอดจนการเปิดปิดฉากละคร และผู้ช่วยผู้กำกับเวทีปฏิบัติหน้าที่และรักษาการแทนกรณีของผู้กำกับเวทีที่ไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้และทำหน้าที่อื่นๆ ตามที่ผู้กำกับเวทินั้นมอบหมาย (ฤทธิรงค์ จิวากานนท์, 2546)

จากความสำคัญข้างต้นผู้จัดทำสนใจที่จะสร้างงานนิทรรศการผสมผสานกับศิลปะการแสดงสดในเรื่องของความรุนแรงทางสังคม ความรุนแรงในสังคมมีจุดเริ่มต้นมาจากความขัดแย้ง ความรุนแรงในสังคมเกิดจากการมีผู้ก่อความรุนแรง ซึ่งมีจำนวนไม่มากนักแต่ผู้ได้รับผลกระทบหรือเหยื่อของความรุนแรงเป็นผู้บริสุทธิ์แต่ต้องถูกทำร้ายมีเป็นจำนวนมาก ความรุนแรงก็คือการทำให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สิน ซึ่งอาจจะเกิดจากธรรมชาติ อุบัติเหตุ หรือจากน้ำมือมนุษย์ก็ได้ ส่วนในอีกความหมายหนึ่ง ความรุนแรงคือสิ่งที่มาสกัดกั้นศักยภาพของชีวิต สมมุติว่ามีหญิงสาวคนหนึ่งเดินกลับบ้าน ระหว่างทางมีผู้ร้ายดักชิงทรัพย์แล้วฆ่า ก็หมายความว่าหากไม่เกิดเหตุความรุนแรงนี้หญิงสาวคนนั้นก็จะยังมีศักยภาพในการดำเนินชีวิตได้ต่อไป นอกจากความรุนแรงจะสกัดกั้นศักยภาพชีวิตอย่างถาวรเป็นอยู่แล้ว (หากหญิงสาวผู้นั้นไม่ถูกฆ่า เธอก็ยังคงไปทำงานได้ตามปกติ) ความรุนแรงยังสกัดกั้นศักยภาพชีวิตในอีกแห่งหนึ่งด้วย กล่าวคือศักยภาพที่จะเปลี่ยนแปลงไปจากที่เป็นอยู่เดิม เช่น สมมุติหญิงสาวคนนั้นกำลังจะเรียนต่อและเธอรอดตายอย่างปาฏิหาริย์แต่กลายเป็น เจ้าหญิงนิทราศักยภาพด้านการศึกษาของเธอที่จะเกิดขึ้นในอนาคตก็ถูกสกัดกั้นต้องสะดุดหยุดลง

(<https://sites.google.com/site/violenceinsociety2233/home>, 4 ธันวาคม 2564)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ทางผู้จัดทำเล็งเห็นว่าความรุนแรงในสังคมเป็นสิ่งที่มองข้ามไปไม่ได้จึงอยากจัดนิทรรศการงานศิลปะครั้งนี้ขึ้นเพื่อเป็นการสะท้อนใจผู้ชม ให้ได้คิดตามว่าความรุนแรงที่นำมาแสดงให้เห็นอยู่ตรงหน้านั้น ได้สร้างความรู้สึกอะไรข้างในใจของผู้ชมบ้าง โดยจะจัดขึ้นเป็นการแสดงสดพร้อมกับนางานศิลปะหลากหลายชนิดที่ออกแบบมาจัดวางร่วมกัน

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษาและเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงสดและงานนิทรรศการศิลปะ
- 2.2 ศึกษาและเข้าใจแนวคิดเรื่องความรุนแรงในสังคมเพื่อนำมาสร้างสรรค์งานนิทรรศการศิลปะการแสดงสด
- 2.3 นำเสนองานนิทรรศการศิลปะแสดงสดเพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคม

3. แนวคิด ทฤษฎี

3.1 การกำกับการแสดง

การกำกับการแสดงนับเป็นงานขั้นสูงที่สุดในการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง ทั้งนี้เนื่องจากผู้กำกับการแสดงคือ ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ ดังนั้นหลักสูตรที่จัดการศึกษาหรือฝึกฝนทักษะด้านศิลปะการแสดง จึงมักจะจัดให้รายวิชาด้านการกำกับการแสดงอยู่ในลำดับหลังจากการได้เรียนรู้หรือฝึกฝนรายวิชาด้านอื่นๆ มาจนเข้าใจแล้ว เนื่องจากทักษะด้านการกำกับการแสดงได้เป็นศูนย์รวมของทักษะทุกประเภทด้านการแสดงเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ทักษะด้านการแสดง (acting) ทักษะด้านการออกแบบ (designing) หรือทักษะด้านการอ่านวิเคราะห์บทละคร (play analysis) เป็นต้น แม้ว่าผู้กำกับการแสดงจะไม่จำเป็นต้องเชี่ยวชาญหรือมีพรสวรรค์ในด้านต่างๆ เหล่านี้ทั้งหมด แต่ผู้กำกับควรจะต้องรู้ว่าการผลิตละครเรื่องหนึ่งๆ บุคคลากรทุกฝ่ายจะต้องทำงานอะไรบ้าง และจะต้องทำอย่างไร ซึ่งเมื่อเป็นดังนี้แล้ว ผู้กำกับการแสดงก็จะสามารถควบคุมคณะทำงานให้ดำเนินงานไปได้โดยราบรื่น

ความหมายของการกำกับการแสดง

คำว่ากำกับการแสดง (directing) นั้นมักจะนำมาใช้เพื่ออธิบายภาระงานของบุคคลผู้ซึ่งอยู่ในฐานะ "ผู้กำกับการแสดง" การกำกับการแสดง ก็คือ งานของผู้กำกับการแสดงในการจัดการควบคุม และสร้างสรรค์การผลิตผลงานการแสดงให้ออกมาปรากฏสู่สายตาผู้ชมได้ สำหรับการกำกับการแสดงละคร คือ การถ่ายทอดเรื่องราวจากบทละครเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อสื่อสาร "แก่นเรื่อง" หรือสาระสำคัญของละครไปยังผู้ชมผ่านการจัดแสดงละครที่ประกอบด้วยการแสดง ฉาก แสง สี เสียง อนึ่ง การจะถ่ายทอดเรื่องราวให้สื่อสาร "แก่นเรื่อง" ได้นั้น ผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องทำอย่างเข้าใจ วิเคราะห์สังเคราะห์ และตีความตัวละครมาเป็นอย่างดี ก่อนจะนำมาสร้างสรรค์ ฝึกซ้อม ปรับแก้ จนกระทั่งสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นรูปแบบของการแสดงบนเวทีได้ดังที่ปรารถนา

3.2 บทบาทหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดง (director)

คือ ผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์รวมที่ให้เอกภาพในการแสดงออกทางศิลปะ นับตั้งแต่ การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่างๆ อาทิ การเต้นรำและดนตรีมารวมกันเข้าอย่างได้สัดส่วน ทำให้เกิดผลรวมคือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม หน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

เนื่องจาก ละคร เป็นศิลปะหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน ฉะนั้น ผู้กำกับการแสดงจึงมีหน้าที่ควบคุมดูแลพัฒนาการของศิลปะทุกแขนง ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงวันเปิดการแสดง ซึ่งพอจะประมวลได้ดังนี้คือ

1. ตีความหมายบทละคร
2. คัดเลือกนักแสดง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3. เลือกผู้ออกแบบและผู้ร่วมงานฝ่ายต่างๆ
 4. ให้คำแนะนำและรับฟังความเห็นโดยปรึกษาหารือกับผู้ออกแบบทุกฝ่าย เพื่อตกลงกันให้เรียบร้อย ถึงรูปแบบและแนวการเสนอละคร ตลอดจนการตีความหมายของเรื่องก่อนลงมือซ้อมละคร
 5. กำหนดแผนงานการฝึกซ้อมทุกขั้นตอน
 6. ดำเนินการฝึกซ้อม
 7. ควบคุมทีมงานการจัดแสดงละคร
 8. เป็นผู้ตัดสินใจในปัญหาทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับสายงานฝ่ายศิลปะ
 9. รับผิดชอบในผลรวมของละคร และในงานสายศิลปะทุกสาขา (ชนภรณ์ จันทร์แก้ว.2560)
- นักวิชาการได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับบทบาท และหน้าที่ของผู้กำกับการแสดงไว้มากมายซึ่งพอประมวลได้ ดังนี้ สดใส พันธุมโกมล (2531) กล่าวว่า เนื่องจากละครเป็นศิลปะร่วม ที่รวมศิลปะหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน ฉะนั้น ผู้กำกับการแสดงจึงมีหน้าที่ควบคุมดูแลพัฒนาการของศิลปะทุกแขนง ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงวันเปิดการแสดง ซึ่งพอจะประมวลผลได้ดังนี้

1. ตีความหมายบทละคร
 2. คัดเลือกนักแสดง
 3. เลือกผู้ออกแบบ และผู้ร่วมงานฝ่ายต่างๆ
 4. ให้คำแนะนำและรับฟังความเห็นโดยปรึกษาหารือกับผู้ออกแบบทุกฝ่าย เพื่อตกลงกันให้เรียบร้อยถึงรูปแบบและแนวการเสนอละคร ตลอดจนการตีความหมายของเรื่องก่อนลงมือซ้อมละคร
 5. กำหนดแผนงานการฝึกซ้อมทุกขั้นตอน
 6. ดำเนินการฝึกซ้อม
 7. ควบคุมทีมงานการจัดแสดงละคร
 8. เป็นผู้ตัดสินใจในปัญหาทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับสายงานฝ่ายศิลปะ
 9. รับผิดชอบในผลรวมของละคร และในงานสายศิลปะทุกสาขา
- เอ็ดเวิร์ด เอ ไรท์ (Edward A. Wright) ได้กล่าวถึงหน้าที่รับผิดชอบของผู้กำกับการแสดงว่า เขามีหน้าที่ในการถ่ายทอดความหมาย ตีความ และแสดงออกถึงความเป็นจริง เพื่อจะได้เป็นสื่อ นำทัศนะของผู้เขียนบทให้ปรากฏออกมา พลฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ (2538) กล่าวถึงหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง โดยสรุปได้ดังนี้

1. เป็นผู้ริเริ่มงานการแสดง
 2. พัฒนาและประสานสัมพันธ์การทำงานร่วมกับฝ่ายต่างๆ
 3. ประเมินความต้องการของบท และสื่อสารกับสมาชิกที่จะสร้างสรรค์งาน
 4. ประสานความคิดและข้อเสนอจากฝ่ายต่างๆ
 5. ทำงานร่วมกับนักแสดง เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแสดง
 6. ทำงานร่วมกับนักออกแบบ และผู้รับผิดชอบหน้าที่ต่างๆ หลังเวที
- ดังกมล ณ ป้อมเพชร ได้สรุปหน้าที่และจริยธรรมของผู้กำกับการแสดงมีทั้งสิ้น 3 ประการ ได้แก่
1. ผู้กำกับการแสดงมีความต้องการที่จะสื่อสาร (need to express)
 2. มีความเข้าใจในการทำงานร่วมกัน (collaboration)
 3. มีความรับผิดชอบในฐานะศิลปิน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สรุปได้ว่า หน้าหลักของผู้กำกับการแสดง ได้แก่ การนำวรรณกรรมมาสร้างเป็น “ชีวิต” บนเวที โดยถ่ายทอดสิ่งที่ตนตีความจากบทละครไปยังนักแสดงและทีมงาน เพื่อสร้างสรรค์ส่วนต่างๆของละครให้ได้ตามจินตนาการของผู้กำกับ ดังนั้นผู้กำกับเป็นทั้งศิลปินผู้ตีความ (interpretative artist) และศิลปินผู้สร้างสรรค์ (creative artist) โดยทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางประสานระหว่างผู้ประพันธ์บทละคร ผู้แสดง ผู้ออกแบบฉาก แสง สี เสียง ผู้ควบคุมฝ่ายต่างๆและผู้ชม

3.3 การออกแบบนิทรรศการศิลปะ

ประวัติความเป็นมาของการออกแบบ

ตั้งแต่มนุษย์ได้เกิดขึ้นมาในโลกนี้ ถือได้ว่าเป็นสายพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ที่มีพัฒนาการด้านต่างๆมากที่สุด การดำรงชีวิตในยุคแรกๆอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติเป็น อย่างใกล้ชิด ได้แก่ง่ายๆพื้นฐานการดำรงชีวิต คือปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่ อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค กล่าวคือ ด้านอาหารการกิน มนุษย์สมัยก่อนกินพืช สัตว์ดิๆ เป็นอาหารปัจจุบันมีการปรุงให้สุกก่อน พัฒนาการปรุงอาหาร วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ปรุงอาหาร ด้านที่อยู่อาศัย เมื่อก่อนอยู่ในถ้ำ มีการพัฒนา มาเป็นสร้างเพิงพักมุงด้วยใบไม้ ใบหญ้า อยู่กระโจมมุงจากหนังสัตว์ พัฒนามาเป็นสิ่งก่อสร้าง สวยงามและหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน ด้านเครื่องนุ่งห่ม ได้พัฒนาจากไมไ้เสื่อผ้า มานุ่งใบไม้ เปลือกไม้ หนังสัตว์ ปัจจุบันมีการผลิตเส้นใย จากพืช สัตว์ สารเคมี มาทำเป็นเครื่องนุ่งห่ม ด้านยารักษาโรคก็เช่นเดียวกัน เมื่อก่อนมีแค่อาหารที่กินเข้าไป ซึ่งเป็นตั้งอาหารและยารักษาโรคไปในตัวด้วย ปัจจุบันมีการพัฒนายารักษาโรคต่างๆ จากสัตว์ พืช สารเคมีต่างๆ ขึ้นมนุษย์ได้พัฒนาวัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีต่างๆเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การดำรงชีวิตมากมาย มีหลักฐานต่างๆชี้ให้เห็นว่ามนุษย์ได้พัฒนาตนเองด้านต่างๆ ได้แก่ ภาพวาดกิจกรรมด้านต่างๆของมนุษย์ตามผนังถ้ำ ได้แก่ ถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ในประเทศสเปน และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศส ในประเทศไทยพบที่ ผาแต้ม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี ถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา วัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องประดับได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา จากแหล่งโบราณคดีบ้านเชียง เป็นต้น

3.4 ความสำคัญของการออกแบบ

มนุษย์เริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมาเพื่อสนองความต้องการทางด้านประโยชน์ใช้สอยและความงามควบคู่กันไป อันเป็นปัจจัยสำคัญที่พัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่ดีขึ้นดังนี้

1. การออกแบบเพื่อเสริมสร้างพัฒนาวิถีชีวิตให้ดีขึ้น เป็นการออกแบบโครงสร้างทางสังคมค่านิยม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ ศาสนา สิ่งเหล่านี้มนุษย์จะต้องเป็นผู้กำหนดหรือออกแบบให้เหมาะสม ตามสภาพแวดล้อมของธรรมชาติ เพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ทางด้านจิตใจ
2. การออกแบบเพื่อสนองความต้องการในเรื่องของความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต ทางด้านวัตถุ มนุษย์รู้จักคิดประดิษฐ์ตัดแปลงธรรมชาติ หรือสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ มีการปรับปรุงพัฒนาเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ทำให้ชีวิตสะดวกสบายยิ่งขึ้น และเป็นการตอบสนองทางด้านร่างกายของมนุษย์

งานออกแบบ เป็นศิลปะที่ให้คุณค่าทางด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นสิ่งสำคัญ โดยมีความงามเป็นส่วนรอง การออกแบบจึงมีความสำคัญ มีความเป็นต่อชีวิตและความเป็นอยู่ในสังคมมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง เพราะจะเห็นว่าได้ว่า ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ประดิษฐ์และสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่สิ่งที่มีขนาดเล็กจนถึงขนาดใหญ่ล้วนต้นใช้กระบวนการออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น

3.5 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบมีความหมายกว้างขวาง และแตกต่างกันไปตามบริบทของลักษณะงานนั้นๆ หรืออาชีพนั้นๆ เช่น จิตรกร ก็ให้ความหมายของการออกแบบ ที่เกี่ยวกับ การนำองค์ประกอบศิลปะมาสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อความงามเป็นหลัก ต่างจาก



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สถาปนิก ซึ่งการออกแบบที่เกี่ยวกับโครงสร้าง เพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลักเป็นต้น มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับการออกแบบมากมายพอสรุปได้ดังนี้

1. การออกแบบ คือการสร้างสรรคสิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงดัดแปลงของเก่าที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่ง มีรูปแบบที่แปลกไปจากเดิม โดยมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการก่อนลงมือปฏิบัติเสียก่อน โครงสร้างและวิธีการที่เหมาะสมตลอดจนคำนึงถึงความงามและประโยชน์ใช้สอย
2. การออกแบบคือ การสร้างสรรค์ผลงานในรูป 2 มิติ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงามและสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสมกับสภาพต่างๆ
3. การออกแบบ คือการสร้างสรรคผลงานขึ้นมาใหม่โดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม ที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยหรือความต้องการด้านอื่น
4. การออกแบบคือ การแก้ปัญหาและรู้หลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงาม

4. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นันทนาการผสมผสานศิลปะการแสดงสดเพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคมได้ มีกระบวนการศึกษาและกระบวนการทำงาน ดังนี้

1. การวิเคราะห์การกำกับและรูปแบบการนำเสนอ

- 1.1 การกำกับ
- 1.2 รูปแบบการนำเสนอ

2. การวิเคราะห์เรื่องความรุนแรงในสังคม

3. ขั้นตอนเตรียมการแสดง (Pre-Production)

- 3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.2 การแบ่งช่วงการแสดง
- 3.3 การออกแบบองค์ประกอบศิลป์
- 3.4 การคัดเลือกนักแสดง

4. ขั้นตอนจัดการแสดง (Production)

- 4.1 ดำเนินการฝึกซ้อมการแสดง
- 4.2 การแสดงจริง

5. ขั้นตอนหลังการแสดง (Post-Production)

การวิเคราะห์การกำกับและรูปแบบการนำเสนอ ผู้ศึกษาเลือกหน้าที่ผู้กำกับศิลปะการแสดงสดเพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคมโดยมีกระบวนการสร้างสรรค์งาน ดังนี้

1.1 การกำกับการแสดง

การกำกับการแสดงนับเป็นงานขั้นสูงที่สุดในการสร้างสรรค์ด้านศิลปะการแสดง ทั้งนี้เนื่องจากผู้กำกับการแสดงคือผู้มีหน้าที่รับผิดชอบสูงที่สุดในสายงานฝ่ายศิลปะ ดังนั้นหลักสูตรที่จัดการศึกษาหรือฝึกฝนทักษะด้านศิลปะการแสดง จึงมักจะจัดให้รายวิชาด้านการกำกับการแสดงอยู่ในลำดับหลังจากการได้เรียนรู้หรือฝึกฝนรายวิชาด้านอื่นๆมาจนเข้าใจแล้ว เนื่องจากทักษะด้านการกำกับการแสดงได้เป็นศูนย์รวมของทักษะทุกประเภทด้านการแสดงเข้าไว้ด้วยกัน เช่น ทักษะด้านการแสดง (acting) ทักษะด้านการออกแบบ (designing) หรือทักษะด้านการอ่านวิเคราะห์บทละคร (play analysis) เป็นต้น แม้ว่าผู้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ถ้ากับการแสดงจะไม่จำเป็นต้องเชี่ยวชาญหรือมีพรสวรรค์ในด้านต่างๆเหล่านั้นทั้งหมด แต่ผู้กำกับควรจะต้องรู้ว่าการผลิตละครเรื่องหนึ่งๆบุคลากรทุกฝ่ายจะต้องทำงานอะไรบ้าง และจะต้องทำอะไร ซึ่งเมื่อเป็นดังนี้แล้ว ผู้กำกับการแสดงก็จะสามารถควบคุมคณะทำงานให้ดำเนินงานไปได้โดยราบรื่น

1.2 รูปแบบการนำเสนอ

นำเสนอโดยใช้ศิลปะในรูปแบบอินสตอลเลชัน คืองานศิลปะที่สามารถสร้างในพื้นที่เฉพาะเจาะจง (Site-Specific Installation) หรือเป็นพื้นที่แห่งไหนก็ได้ พื้นที่ดังกล่าวจะต้องถูกสร้างหรือแปรสภาพให้เป็นส่วนหนึ่งของงานซึ่งมีความหมายแตกต่างไปจากเดิม ศิลปินที่ทำงานในแนวนี้นี้จะไม่นำสิ่งต่างๆ มาจัดวางในพื้นที่เพียงเพื่อความสวยงามหรือความเหมาะสม แต่เป็นการสร้างพื้นที่ขึ้นใหม่ตามกรรมวิธีเทคนิคหรือการใช้สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวस्तุเหลือใช้ วัสดุสำเร็จรูป งานจิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ประติมากรรมหรืองานวาดเส้น มาสร้างสรรค์ให้เป็นงานศิลปะตามความคิด อารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการของศิลปิน ศิลปะในรูปแบบนี้สามารถสร้างกับพื้นที่หลากหลายชนิด อาทิเช่น บนผนัง เพดาน พื้น มุมหนึ่งมุมใดของตัวอาคาร ผู้ดูสามารถเดินเข้าไปในงานเพื่อสัมผัสกับความคิดของศิลปินหรืออาจกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานได้ด้วยเช่นกัน

2. การวิเคราะห์เรื่องความรุนแรงในสังคม

โดยทั่ว ๆ ไป ความรุนแรงก็คือการทำให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สิน ซึ่งอาจจะเกิดจากธรรมชาติ อุบัติเหตุหรือจากน้ำมือมนุษย์ก็ได้ ส่วนในอีกความหมายหนึ่ง ความรุนแรงคือสิ่งที่มาสกัดกั้นศักยภาพของชีวิต สมมุติว่ามีหญิงสาวคนหนึ่ง เดินกลับบ้าน ระหว่างทางมีผู้ร้ายดักชิงทรัพย์แล้วฆ่า ก็หมายความว่าหากไม่เกิดเหตุความรุนแรงนี้ หญิงสาวคนนั้น ก็จะมีศักยภาพในการดำเนินชีวิตต่อไป

นอกจากความรุนแรงจะสกัดกั้นศักยภาพชีวิตอย่างถาวรเป็นอยู่ (หากหญิงสาวผู้นั้นไม่ถูกฆ่า เธอก็ยังคงไปทำงานได้ตามปกติ) แล้ว ความรุนแรงยังสกัดกั้นศักยภาพชีวิตในอีกแง่หนึ่งด้วย กล่าวคือศักยภาพที่จะเปลี่ยนแปลงไปจากที่เป็นอยู่เดิม เช่น สมมุติหญิงสาวคน นั้นกำลังจะเรียนต่อและเธอรอดตายอย่างปาฏิหาริย์แต่กลายเป็นเจ้าหญิงนิทรา ศักยภาพด้านการศึกษาของเธอที่จะเกิดขึ้นในอนาคตก็ถูกสกัดกั้นต้องสะดุดหยุดลง

3. ขั้นตอนเตรียมการแสดง (Pre-Production)

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องการกำกับ, ศิลปะการแสดงสด, ศิลปะจัดวาง และความรุนแรงในสังคม โดยสรุปเนื้อหาโดยย่อได้ ดังนี้

การกำกับ

คำว่ากำกับการแสดง (directing) นั้นมักจะนำมาใช้เพื่ออธิบายภาระงานของบุคคลผู้ซึ่งอยู่ในฐานะ "ผู้กำกับการแสดง" การกำกับการแสดงก็คือ งานของผู้กำกับการแสดงในการจัดการควบคุม และสร้างสรรค์การผลิตผลงานการแสดงให้ออกมาปรากฏสู่สายตาผู้ชมได้

ศิลปะการแสดงสด

ศิลปะสื่อการแสดงสดจะเน้นไปที่กระบวนการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งไม่มีความคงทนถาวร (Ephemerality) เกิดขึ้นดำเนินไปและจบสิ้นลงโดยมิได้มุ่งหมายในการผลิตสร้างความเป็นศิลปวัตถุ (Art Object) ที่สามารถซื้อขายได้ในเชิงพาณิชย์ด้วยเหตุนี้ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงให้ความสำคัญกับความสด (Liveness) ของเหตุการณ์ในการแสดงมากกว่าการบันทึกจัดเก็บไว้เป็นหลักฐาน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ศิลปะจัดวาง

การติดตั้งและจัดวางทั้งภายนอกและภายในอาคารเป็นงานศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ เช่น จัดวางในพิพิธภัณฑ์หอศิลป์ ในสวน ชายหาด ได้ทั้งนั้น แต่ทั้งนี้หัวใจหลักของศิลปะการจัดวางคือแนวความคิดของผู้สร้าง

ความรุนแรงในสังคม

ความรุนแรงก็คือการทำให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สิน ซึ่งอาจจะเกิดจากธรรมชาติ อุบัติเหตุหรือจากน้ำมือมนุษย์ก็ได้ ส่วนในอีกความหมายหนึ่ง ความรุนแรงคือสิ่งที่มาสกัดกั้นศักยภาพของชีวิต

5. สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นิทรรศการผสมผสานศิลปะการแสดงสดเพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องความรุนแรงในสังคมได้มีศึกษา ดังนี้



รูปที่ 1. ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

ที่มา : รัตติยากร จันทร์ (2564)

ศิลปะสื่อการแสดงสดจะเน้นไปที่กระบวนการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งไม่มีความคงทนถาวร (Ephemerality) เกิดขึ้นดำเนินไปและจบสิ้นลงโดยมิได้มุ่งหมายในการผลิตสร้างความเป็นศิลปวัตถุ (Art Object) ที่สามารถซื้อขายได้ในเชิงพาณิชย์ด้วยเหตุนี้ศิลปะสื่อการแสดงสดจึงให้ความสำคัญกับความสด (Liveness) ของเหตุการณ์ในการแสดงมากกว่าการบันทึกจัดเก็บไว้เป็นหลักฐาน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ศิลปะจัดวาง

การติดตั้งและจัดวางทั้งภายนอกและภายในอาคารเป็นงานศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ เช่น จัดวางในพิพิธภัณฑ์หอศิลป์ ในสวน ชายหาด ได้ทั้งนั้น แต่ทั้งนี้หัวใจหลักของศิลปะการจัดวางคือแนวความคิดของผู้สร้าง

ความรุนแรงในสังคม

ความรุนแรงก็คือการทำให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สิน ซึ่งอาจจะเกิดจากธรรมชาติ อุบัติเหตุหรือจากน้ำมือมนุษย์ก็ได้ ส่วนในอีกความหมายหนึ่ง ความรุนแรงคือสิ่งที่มาสกัดกั้นศักยภาพของชีวิต

การแบ่งช่วงการแสดง

ผู้จัดทำได้วางเนื้อเรื่องของการแสดงเป็นช่วงการแสดงที่เลือกมาจัดแสดงโชว์ 3 เรื่อง ดังนี้

1. เรื่อง ้วยคะนอง

เป็นศิลปะแสดงสดสะท้อนปัญหาสังคมของกลุ่มวัยรุ่น โดยมีนักแสดงเป็นวัยรุ่นชายสองคนทะเลาะต่อยตีกันแย่งของที่ตนหมายปองโดยไม่มีเหตุผล มีแคใจของทั้งคู่ที่ต่างฝ่ายต่างอยากจะได้สิ่งนั้นมาครอบครองจึงเกิดการแย่งชิงด้วยเลือดเนื้อ เรื่องนี้สะท้อนถึงความตึกคะนองของวัยรุ่นโดยตรง โดยผู้จัดทำหยิบปัญหาการต่อยตีเพื่อแย่งชิงของรักที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาจัดแสดง



รูปที่ 2. ภาพการการแสดง

ที่มา : รัตติยากร จันทร (2564)

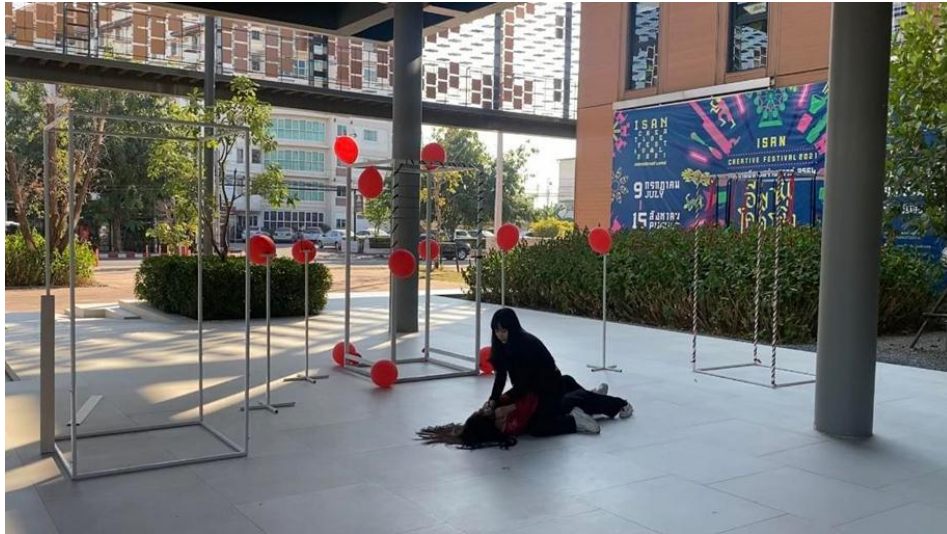
2. เรื่อง ใฝ่ฝัน

เป็นเรื่องราวของคนสองคนที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อความฝันของตัวเอง โดยทั้งคู่มีความฝันที่เหมือนกันแล้วได้มาเจอกัน แต่ตำแหน่งฝันตรงนั้นสามารถยื่นได้เพียงคนเดียว จึงเกิดเรื่องราวการชิงดีชิงเด่น กลั่นแกล้งทำร้ายกัน จนคนหนึ่งพบว่าต้องทำลายฝ่ายตรงข้ามทิ้งเท่านั้นถึงจะได้ฝันนี้มาครอบครอง เธอเลือกที่จะฆ่า และขึ้นไปยืนบนความฝันนั้นโดยไม่รู้สึกลดใจ เรื่องนี้จะสะท้อนให้เห็นความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ที่เข้าครอบงำภายในจิตใจจนก่อให้เกิดความรุนแรงขึ้นมาในสังคม



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



รูปที่ 3. ภาพการการแสดง

ที่มา : รัตติยากร จันทร (2564)

3. เรื่อง พ่อแม่รังแกฉัน

เรื่องนี้จะสะท้อนปัญหาครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบไขว่หน้าไขว่หลังและการจูงมือลูกเดินไปในทางที่ตัวพ่อแม่เองคิดไปเองว่ามั่นคง แต่สุดท้ายแล้วคำถามที่ผู้จัดทำตั้งใจอยากรู้อยากถามผู้ชมหลังชมการแสดงเรื่องนี้ก็คือ “ที่บอกว่าดีนั้นดีสำหรับใครกันแน่” คนเราทุกคนล้วนมีเส้นทางเป็นของตัวเองไม่มีใครเป็นเจ้าของชีวิตใครได้แม้แต่พ่อแม่เองที่คิดว่ามอบสิ่งที่ดีที่สุดให้ลูกแล้ว ก็ต้องคิดถึงด้วยว่าสิ่งนั้นที่มอบให้ไปเป็นสิ่งที่ลูกต้องการจริงๆหรือไม่ เพราะถ้าคำตอบคือไม่ แล้วยังบีบบังคับจะมอบให้ อาจจะก่อให้เกิดความรุนแรงที่แสดงออกด้วยการต่อต้านจากความเก็บกดในใจของลูกตามหลังมาได้

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลประเมินคุณค่าผลสรุปของการศึกษาด้านการกำกับกำกับการแสดงสดและศิลปะจัดวางตั้งแต่ขั้นเตรียมการแสดง (Pre-Production) ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลากหลายมากมายเพื่อนำความรู้ที่ได้ทั้งหมดไปสร้างผลงานที่สื่อความหมายออกมาให้ได้ชัดเจนที่สุดในขั้นจัดการแสดง (Production) แต่ผลที่ออกมาก็ไม่ตรงตามที่คาดไว้เท่าไรแต่ก็เป็นงานที่ทำให้ดีอีกงานหนึ่ง จนสุดท้ายมาถึงขั้นหลังการแสดง (Post-Production) ก็มีทั้งคำติคำชมมากมายจากผู้ชมและทางผู้ศึกษาจะเก็บคำติชมเหล่านั้นมาวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่เกิดคำติชมขึ้นและจะนำไปพัฒนาต่อไปในการสร้างผลงานใหม่ๆ ภายภาคหน้า

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

- 7.1 เนื่องจากสถานการณ์โควิด19 ทำให้เกิดความยากลำบากในการประชุม การนัดซ้อม
- 7.2 ช่วงเวลาในการซ้อมนักแสดงมีน้อยมากและนักแสดงไม่เคยมีประสบการณ์การแสดงมาก่อน
- 7.3 หาสถานที่จัดแสดงโชว์ที่ตรงตามการออกแบบไม่ได้
- 7.4 อุปกรณ์และงบประมาณมีไม่มากพอ
- 7.5 ผู้จัดทำควรจะมีระเบียบการวางแผนที่แน่ชัดกว่านี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

- 7.6 เนื่องจากเรื่องที่น่าสนใจแสดงสะท้อนปัญหาในสังคมที่เกิดขึ้นจริงจึงต้องหาข้อมูลให้มากที่สุด
- 7.7 ผู้จัดทำควรปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาอยู่เสมอเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นและอาจจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต
- 7.8 ควรดำเนินงานอย่างต่อเนื่องทั้งภาคปฏิบัติและทฤษฎีเพราะจะได้ไม่ก่อให้เกิดความไม่เข้าใจและงงหลังจากทิ้งไว้นานแล้วเพิ่งกลับมาทำต่อ
- 7.9 ควรเก็บภาพระหว่างการดำเนินงานภาคปฏิบัติไว้เพื่อนำมาใช้ในรูปแบบ
- 7.10 อย่าลืมที่จะทำแบบสอบถามไว้รอแจกผู้ชมหลังจบงานจะสะดวกกว่ามาไล่ถามทีละคน

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองคณบดี คณะนิเทศศาสตร์ อ.สมเจตน์ ยามาเจริญ และอาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่นที่ให้การสนับสนุนในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแรงผลักดันให้นักศึกษาได้พัฒนาผลงานของตนเองในทุกๆด้านต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

- ฤทธิรงค์จิวกานนท์. (2546). ภาพบนเวที. ใน นพมาส แวหวงส์, ปริทัศน์ศิลปะการละครกรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะการละคร.คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มัทนীরัตนิน. (2546). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- ธนภรณ์ จันทร์แก้ว.(2560).ผู้กำกับการแสดง (director). สืบค้นจาก<https://sites.google.com/a/srp.ac.th/srp30790/video/phukakabkarsaedngdirector>



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การสร้างสรรค Music Story เพื่อพัฒนาความเข้าใจในความหลากหลายทางเพศใน เรื่อง ความรักที่ไม่กำหนดหลักการและเหตุผล

The creation of music stories can improve the understanding of the diversity of love,
The principles and reasons of uncertainty.

กวิณธิดา จันทรศรี^{1,2} ฐพัชร์ ฤทธิชัย²

Kawinthida Jansri^{1,2} Tapat Ritchai²

บทคัดย่อ

คัฟเวอร์เพลง (Cover songs) คือ การเอาเพลงที่มีนักร้องนักแสดงร้องไว้ แล้วเอมาร้องใหม่ ไม่ว่าจะร้องเพลงเดิมเลย หรือ จะโดยการดัดแปลงบางส่วนด้วยการดัดแปลงเนื้อร้อง ดัดแปลงทำนองหรือมีการริมิคส์ใหม่ ทำให้เพลงดังกล่าวมีคุณสมบัติที่แตกต่างออกไปก็ตาม เป็นสิ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในบรรดานักดนตรีสมัครเล่นทั้งหลาย การสร้างสรรคเพลง เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ (เพลงของใคร - YENTED) เป็นการนำเพลงเก่าของศิลปิน มาจัดทำดนตรีใหม่และร้องใหม่โดยยังคงเนื้อเพลงเดิมไว้ โดยเพลงที่นำมา Remix และ Cover ร้องใหม่นั้น จะมีแนวดนตรีที่ฟังง่ายและติดหู ซึ่งในเนื้อเพลงนั้นเป็นการตามหาความรักที่ไม่รู้ว่ารักนั้นจะตามมาจากใครหรือไหน ซึ่งในเนื้อเพลงตอนนั้นจะสื่อถึงการที่จะแต่งเพลงซัคเพลงหนึ่งออกมาให้ใคร เพื่อใคร หรือให้ใคร โดยสิ่งที่ยากจะสื่อั้นอยากสื่อถึงความรักที่มีนั้นไม่ว่าจะกับใคร หรือพบเจอผู้คนมากมายขนาดไหน ไม่ว่าจะเพศไหน ไม่ว่าจะเป็นผู้หญิง ผู้ชาย หรือ LGBT ทั้งหมดก็คือความรัก สุดท้ายก็ได้เข้าใจว่าความรักมันไม่จำเป็นจะต้องแต่งเพื่อใครคนใดคนหนึ่ง หรือเพศใดเพศหนึ่ง แต่เราสามารถแต่งให้กับคนหลายๆคนได้และความรักไม่ได้จำกัดเพศที่จะเกิดขึ้น แต่ความรักมันเกิดขึ้นจากความรู้สึกและความทรงจำดีๆมากในระยะเวลาที่ผ่านมา มันคือบทเรียนที่เรียนรู้ให้เราโตขึ้น ความรักไม่ว่าเพศใดก็เกิดขึ้นได้โดยที่เราไม่ต้องมานั่งจำกัดความคิดว่าผู้หญิงต้องคู่กับผู้ชายเท่านั้น แต่ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะรัก

ดังนั้นผู้จัดทำจึงเห็นว่าอยากจะทำเรื่องเพศที่มีหลากหลายในปัจจุบันมาจัดทำเป็น เพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ เพื่อที่จะให้สังคมเข้าใจมากขึ้นว่าทุกคนมีความเท่าเทียมกัน และมีสิทธิ์เท่ากันที่จะมีความรัก และเพศทุกเพศก็มีหัวใจและความรักที่สวยงามได้ จึงได้นำกระบวนการสร้างสรรคเพลง Cover Songs โดยการปรับเปลี่ยนดนตรีในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากต้นฉบับ เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับเรื่องเพศ และเพศทางเลือก LGBTQ แล้วมาเป็นข้อมูลในการสร้างสรรคงานเพลง เพราะในปัจจุบันความรักในเพศเดียวกันหรือเพศทางเลือกมีมากมายและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น และสังคมก็เริ่มเปิดกว้างมากขึ้นเรื่อยๆ จึงต้องการที่จะสร้างสรรคและนำเสนอการสร้างสรรคเพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ ให้เรื่องราวนี้เป็นข้อคิดและทำให้สังคมยอมรับและเปิดใจ เข้าใจมากขึ้น เป็นการเพิ่มความรู้ความเข้าใจให้กับผู้ต้องการทำความเข้าใจกับกลุ่มเพศทางเลือกมากขึ้น และสิ่งที่สำคัญไม่กว่าการทำ ความเข้าใจคือ การไม่สร้างความแตกแยกหรือแบ่งชนชั้น และความเท่าเทียมกันในทุกๆ สังคม

คำสำคัญ: การสร้างสรรค, ความหลากหลายทางเพศ, พัฒนา

¹ นักศึกษา สาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

² อาจารย์ประจำสาขาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุมวิทยาเขต ขอนแก่น

* Corresponding author, E-mail: Tapat.ri@spu.ac.th



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Abstract

The music server covers songs and songs by a flexible actor singer, and then a new singer, whether they sing old or old. This song is partially adapted, adapted or adapted, so that it has different characteristics. It is very popular in amateur music. Create a song to promote the understanding of infinite love. Whose song is this New and new music is still original. In this song, Remy and new guy will have a simple Latin music. This is a search for love, do not know love In the lyrics of this song, who is it now What I want to express is love, no matter who it is, or how many people I meet, regardless of gender, or women. All people or homosexuals are love. Finally, I understand that love does not need to be for anyone or any gender. But there is no limit to the people we can marry. However, love is the memory and feeling from the past. It is a learning growth. Love, no matter what happens, we don't need to sit on a woman and a man, but everyone has the right to love.

Therefore, the organizers believe that all kinds of sex life is the cover of a song, which promotes the understanding of infinite love. In order to make the society understand that everyone is equal and has the right to love, everyone has a beautiful heart. Therefore, in the process of music creation, the changes of music are different from the original. The purpose of this study is to analyze and content the sex and sexual orientation of LGBTQ. At present, homosexuality or heterosexuality is becoming more and more popular, and the society is becoming more and more open. Therefore, we want to create and innovate Gai's songs to promote the understanding of love, not limited to gender. Let this story become an idea, and let the society accept and understand it. It increases the knowledge and understanding of people who need more choices, and more importantly, do not understand. In every society, there is no discrimination and equality.

Keywords : Creativity, Gender diversity, Development

1. บทนำ

การยอมรับ LGBTQ ในสังคมไทยในยุคสมัยที่แปรเปลี่ยนและความคิดผันแปรไป ทำให้กลุ่มเพศทางเลือก (LGBTQ) ได้มีบทบาทมากขึ้น และสามารถเปิดเผยตัวตนได้อย่างเสรีในสังคมไทย แต่อีกมุมมองหนึ่งของสังคมกลับมีการปิดกั้นและไม่ได้เปิดยอมรับอย่างเต็มที่ ในขณะที่ประเทศไทยได้รับการยอมรับจากนานาชาติว่าเป็นดินแดนที่ยอมรับความแตกต่างและความหลากหลาย แต่จากการสำรวจแสดงให้เห็นว่า ชีวิตของกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ) ในประเทศไทยนั้น ยังคงถูกจำกัดสิทธิในการแสดงออกทางเพศด้วยการเลือกปฏิบัติ โดยมีการควบคุมการแสดงออกทางเพศอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ การควบคุมอย่างเป็นทางการและการควบคุมอย่างไม่เป็นทางการ การควบคุมอย่างเป็นทางการ คือการควบคุมที่มีกฎหมายเข้ามารองรับ ซึ่งจะเห็นได้จากที่กลุ่ม LGBTQ ได้ออกมาเรียกร้องสิทธิสมรสอย่างเท่าเทียม โดยเรียกร้องให้แก้ไขกฎหมายสมรส เพราะเป็นส่วนหนึ่งของการแบ่งแยกความไม่เสมอภาคของคนรักต่างเพศกับกลุ่ม LGBTQ ออกจากกัน รวมถึงสิทธิที่คู่สมรสควรจะได้รับอย่างคู่สมรสตามเพศสถานะที่สังคมยอมรับการควบคุมอย่างไม่เป็นทางการ คือการที่คนในสังคมเป็นผู้ควบคุม โดยวิธีการควบคุมอย่างไม่เป็นทางการนั้นมีหลากหลายวิธี ตั้งแต่การนินทาว่าร้าย การถูกรังแกและการกลั่นแกล้ง ซึ่งการกระทำเหล่านี้ก็ล้วนแล้วแต่สภาพแวดล้อมของสังคมนั้นๆ นอกจากนี้ผลการสำรวจยังแสดงให้เห็นว่าในสังคมไทยยังมีความ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เชื่อและทัศนคติในด้านลบต่อกลุ่มผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ ทำให้เกิดเป็นอุปสรรคอันสำคัญที่ทำให้กลุ่มผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศไม่สามารถแสดงและพัฒนาศักยภาพได้อย่างเต็มที่ ซึ่งปัจจัยของความเชื่อและทัศนคติด้านลบที่กล่าวมานั้นก็มาจากทั้งสถาบันครอบครัว เพื่อน สถาบันการศึกษา และสถานที่ทำงาน ด้วยเหตุดังนี้ครอบครัวและเพื่อน

- การถูกเลือกปฏิบัติจากคนในครอบครัวและเพื่อนทั้งทางวาจาคำพูด การถูกรังแกกำหนดกฎเกณฑ์ให้แต่งงานกับเพศตรงข้าม และการไม่กล้าเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงต่อครอบครัวสถาบันการศึกษา

- การถูกเลือกปฏิบัติให้ระมัดระวังการแสดงออกทางเพศ การโจมตีด้วยคำพูด และการโดนคุกคามทางเพศสถานที่ทำงาน

- การถูกเลือกปฏิบัติให้ถูกจำกัดโอกาสทางการจ้างงานทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการถูกจำกัดสิทธิในทางเพศด้วยเหตุผลใดก็ตาม คนในสังคมไทยควรจะเคารพในเรื่องของสิทธิมนุษยชนของกันและกัน เนื่องจากไม่ว่าจะเป็นเพศใด ทุกคนล้วนมีสิทธิและเสรีภาพที่เท่าเทียมกัน

จากปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่อยากจะทำให้ทุกคนเข้าใจและให้สิทธิกันให้เท่าเทียมทุกเพศและมีการเปิดใจยอมรับในสิ่งที่ผู้คนเหล่านั้นเป็น เพื่อถ่ายทอดให้ได้รับรู้ถึงการมีสิทธิของคนที่เราสามารถให้อิสระในการกระทำต่างๆ โดยใช้เพลงเพื่อสื่อให้เห็นถึงความหมายและได้รับรู้ว่าบางทีในการที่เพศต่างๆจะมีอิสระหรือการทำอะไรสักอย่างก็ย่อมเป็นสิ่งที่พวกเขามีสิทธิที่จะทำ โดยเพลงที่ทำมาใช้ชื่อเพลงว่า เพลงของใคร - YENTED วง YENTED คือวงดนตรี POP ผสมหลากหลายแนวดนตรี แนวดนตรีเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความสนใจในแต่ละช่วงเวลาของสมาชิกในวง และจึงทำให้ไม่แปลกที่ผู้ศึกษาจะนำมาเพื่อถ่ายทอดเพลง เพราะจะเป็นเพลงที่มีความมีเอกลักษณ์และไม่ซ้ำใคร ซึ่งในเนื้อหาของเพลงนี้เป็นเพลงที่เกี่ยวกับการที่อยากจะแต่งเพลงรักให้กับใครสักคนแต่ไม่รู้จะแต่งเพื่อใคร เหมือนกับการที่เราตามหาความรัก จึงอยากจะสื่อออกมาว่าใครความรักไม่ว่าจะเพศไหนหรือจะเกิดขึ้นกับใครมันก็คือความรักที่ไม่่ว่าจะเพศไหนหรือในสถานะไหนที่คนล้วนที่จะมีสิทธิจะรัก

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เพลง Cover Songs โดยการปรับเปลี่ยนดนตรีในรูปแบบใหม่ที่แตกต่างจากต้นฉบับ
- 2.2 วิเคราะห์เพศ และเพศทางเลือก LGBTQ เพื่อเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์งานเพลง
- 2.3 สร้างสรรค์และนำเสนอการสร้างสรรค์เพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ

3. แนวคิด ทฤษฎี

3.1 ความเป็นมาของ Music Video

มิวสิกวิดีโอ(Music Video) คือภาพประกอบเพลงที่ถ่ายทอด ความคิดเกี่ยวกับ เพลงและ สื่อความหมายจากเนื้อหาของเพลงเพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมายและให้ความเพลิดเพลินจากการได้รับชมมิวสิกวิดีโอ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ผลิตและคนฟังที่ ตีความหมายและสร้างจินตนาการให้แบบสำเร็จรูป และมิวสิกวิดีโออย่างสอดแทรกสิ่งที่เป็นประโยชน์และสิ่งที่ดีมี สาระไว้ให้ผู้ชมด้วยแต่จุดมุ่งหมายที่สำคัญที่ทำให้มีงานชนิดนี้ขึ้นมาคือเพื่อส่งเสริมเพลงของศิลปินในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะ เป็นในด้าน การตลาด ยอดจำหน่ายเทปเพลงหรือการโปรโมทให้ประชาชน ได้คุ้นเคยกับเพลงของศิลปินจากอัลบั้มชุดนั้น ตั้งแต่มิวสิกวิดีโอเก่า เน็ดขึ้นสามารถพิจารณามิวสิกวิดีโอในฐานะที่เป็น เครื่องมือทางการโฆษณาประชาสัมพันธ์ นิยามของมิวสิกวิดีโอ ในยุคแรกๆจึงเป็นการผลิตภาพประกอบเพลง หรือมีเพลงเป็น หลักภาพเป็นรองแต่ปัจจุบัน พบว่า มิวสิกวิดีโอเพลงไม่ได้ยึดถือเพลงเป็นหลักแต่จะยึดถือองค์ประกอบอื่นที่สอดแทรกในเนื้อหาของมิวสิกวิดีโอ

การผลิตมิวสิกวิดีโอมีวัตถุประสงค์คือผลิตมิวสิกวิดีโอเพื่อการโปรโมทศิลปิน ผลิตมิวสิกวิดีโอเพื่อทา ให้เพลงมีความนิยม ผลิตมิวสิกวิดีโอเพื่อสร้างรายได้ให้กับเจ้าของเพลง และผลิตมิวสิกวิดีโอเพื่อขยายยอดผู้ชม ผู้ฟัง สร้างตลาดให้กว้างขึ้น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

มิวสิควิดีโอเดิมเรียกว่า “Illustrated Song” ในปี 1894 , sheet music publishers โดย Edward B.Marks และ Joe Stern จ้าง George Thomas ให้โปรโมทเพลง “A Little Lost Child” โดยใช้ MagicLantern แสดงภาพนิ่ง ประกอบเพลง

กลางปี 1920 เริ่มมีการใช้ดนตรีประกอบ ภาพยนตร์ที่มีเสียงพูดอย่าง เดียว (Talkies) เช่น TheJazz Singer ซึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดว่า เป็นภาพยนตร์เสียงเรื่องแรกอีกด้วยผู้สร้างการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ Max Fleischer เริ่มต้น ใช้ดนตรี ร้องควบคู่ไปกับคารมการ์ตูนที่เรียกว่า Screen Song โดยให้ผู้ชม ร้องเพลงตามลูกบอลที่แต่งตามตัวอักษรเนื้อร้องในจอ ภาพยนตร์หลังจากนั้น ในยุค แรกของภาพยนตร์เสียงความนิยมในภาพยนตร์เพลงทา ให้เกิดการโปรโมทภาพยนตร์หรือการ ทาภาพยนตร์สั้น ประกอบเพลงมากมายเป็นแนวทางให้ผู้ ประกอบการบริษัทผลิตแผ่น เสียงค่ายเพลงเริ่มหันมาสนใจที่จะ โปรโมทเพลงตัวเองลงบนภาพ เคลื่อนไหว

ยุค Promotional Clips เป็นยุค ที่ค่ายเพลงเริ่มเข้ามาผลิต สื่อภาพเคลื่อนไหวเพื่อการส่งเสริมการตลาด และโปร โมทเพลงของค่ายตนเองโดยเฉพาะศิลปินดังจะทา การโปรโมทเพลงทั่ว โลกกลยุทธ์นี้เป็นที่นิยมมากทั้งยุโรปและอเมริกา - จากรูปแบบ Promotional Clips ในสมัยก่อน เรียกได้ว่าแตกต่างจากมิวสิควิดีโอเพียงแค่การเรียกเท่านั้นเนื่องจากเป็น ยุคที่ยังไม่เกิด VDO Tapeสมัยก่อนใช้บันทึกด้วย Film และกลยุทธ์นี้ถูกใช้ในความเข้าใจว่า เพื่อการโฆษณาส่งเสริมการตลาด เท่านั้น เพราะมูลค่าของการ Production ด้วยฟิล์มค่อนข้างสูงแต่เมื่อเกิด VDO Tape เกิดขึ้นในเชิงการผลิตจึงสามารถเน้น ปริมาณได้ทุกค่ายเพลงจึงหันมาผลิต Promotional Clips กันอย่างแพร่หลายจนกลายเป็น MV ในยุคต่อมา

มิวสิควิดีโอเกิดขึ้นครั้งแรกที่ประเทศสหรัฐอเมริกาโดยเริ่มที่อัลบั้ม Thriller (1982) ของไมเคิลแจ็คสัน (Michael Jackson) มีการผลิตมิวสิควิดีโอออกมาหลายเพลง ทำให้อัลบั้มเพลงชุดนี้ขายได้เป็นจำนวนมากและนับจากนั้นนามิวสิควิดีโอ ก็เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น การนา มิวสิควิดีโอมารวมกับรายการโทรทัศน์มีมาตั้งแต่ปี 1980 ภาพ ประกอบเพลงในมิวสิควิดีโอ กลายเป็น กลยุทธ์สำคัญในการโฆษณาของอุตสาหกรรมเพลงส่งผลให้มิวสิควิดีโอ กลายเป็นเครื่องมือชี้วัดความสำเร็จของเทป เพลง ปรากฏการณ์ที่แสดงให้เห็นถึง บทบาทสำคัญของมิวสิควิดีโอต่ออุตสาหกรรมเพลงสมัยนิยม คือกำ เนิดสถานีโทรทัศน์ เพลงที่เรียกว่า MTV (Music Television) ขึ้นเป็นครั้งแรก ปัจจุบันมีช่องโทรทัศน์มิวสิควิดีโอ นับร้อยช่องทั่วโลก

3.2 รูปแบบของมิวสิควิดีโอ

อมรรรัตน์ ทิพย์เลิศ (2545:455-456) ก็ได้กล่าวถึงรูปแบบของ มิวสิควิดีโอไว้ว่ารูปแบบของมิวสิควิดีโอจะ ประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทาง กายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional)และทาง ระดับการจดจำ (Cognitive Levels)โดยรูปแบบมิวสิควิดีโอที่เห็นได้ จากการที่บริษัทเทปเพลงผลิตออกมามี 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

1. มิวสิควิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance)

เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์ง่ายไม่ซับซ้อนมักเป็นการนำ เสนอภาพวงดนตรีแสดงดนตรีหรือนักร้อง ร้องเพลงอยู่บนเวที

2. ตัวละคร

แม้ว่าโดยทั่วไปแล้วตัวละครที่ปรากฏใน MV จะหมายรวมทั้งศิลปินหรือตัวละครหลัก ,นักดนตรีหรือวงดนตรี , แดน เซอร์ หรือ คอรัส และผู้ชมคอนเสิร์ต ซึ่งต่างก็มีบทบาทการแสดงออกตามแต่สถานการณ์ที่ถูกกำหนดขึ้นแต่อย่างไรก็ตาม “ศิลปิน” ในฐานะที่เป็นตัวละครหลักนั้นมักได้รับการส่งเสริมภาพลักษณ์ภายใต้การสื่อหรือเสริมสร้างความหมายอย่างโดดเด่น ที่สุด ในที่นี้อาจสรุปได้ว่าเราอาจสื่อความหมายของ “สถานภาพและบทบาทเฉพาะ” ของศิลปินออกมาได้ใน2 รูปแบบหลักๆ คือ สถานภาพและบทบาทเฉพาะของศิลปินในฐานะที่ เป็นผู้ถูกกระทำจากความรัก (Passive) กับสถานภาพและบทบาท



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

เฉพาะของศิลปินในฐานะที่เป็นผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเอง ไว้ได้ (Active) แต่ในมิวสิกวิดีโอส่วนใหญ่มักจะถ่ายทอดภาพตัวแทนของสถานภาพและบทบาทของศิลปิน ออกมาในรูปแบบของ “ผู้ควบคุมชะตาชีวิตของตนเองไว้ได้” เป็นหลัก สะท้อนให้เห็นว่าผู้ผลิตมิวสิกวิดีโอ เจตนาที่จะสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ “ความเป็นดารา” ของศิลปินส่วนใหญ่ให้เป็นผู้มีบุคลิกภาพและความฉลาดเฉลียวทางสติปัญญา เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายผู้รับสารได้รู้สึกชื่นชมและเข้าถึงความต้องการของกลุ่ม เป้าหมายให้มากที่สุด

3. การเล่าเรื่อง

ในภาพรวมแล้ว MV ส่วนใหญ่ที่มีคุณสมบัติตามแบบแผนของวิธีการสร้างความหมายร่วมกันทั้งในด้าน “การลิปซิงค์เล่า เรื่อง” และในด้าน “โครงเรื่องที่สมบูรณ์ชัดเจน” นั้นจะมีขอบเขตที่กว้างขวางในด้านวิธีการสื่อหรือเสริมสร้างความหมายให้กับตัวภาพตัวแทนของการเล่าเรื่องไม่ว่าจะในส่วนของ “แก่นเรื่อง”, “การเปิดเรื่อง”, “ปมแห่งความขัดแย้ง”, “การคลี่คลาย”, “การจบเรื่อง” หรือ “ลำดับก่อน-หลังของเหตุการณ์” ก็ตามต่างจาก MV ที่มีเพียงคุณสมบัติตามแบบแผนของวิธีการสร้างความหมายร่วมกันในด้านวิธีการสื่อสารหรือเสริมสร้างความหมายให้กับภาพตัวแทนของการเล่าเรื่องในทุกๆ ส่วนได้ไม่น้อยกว่านั่นเอง

3.3 ลักษณะสำคัญของมิวสิกวิดีโอ

Roe&Lofgren อธิบายว่ามิวสิกวิดีโอเป็น “วิทยุภาพ” (visual radio) เนื่องจากเขาสังเกตเห็นว่าผู้รับสารส่วนใหญ่ที่เปิดหน้าต่างทีวีเพื่อดูมิวสิกวิดีโอด้วยเหตุผลเดียวกับการหมุนหาคลื่นวิทยุเพื่อฟังเพลงและได้ภาพมาเป็นของแถมส่วนประกอบสำคัญที่เห็นได้อย่างชัดเจนของมิวสิกวิดีโอคือเพลงและภาพ

มิวสิกวิดีโอพัฒนามาจากรายการเพลง ซึ่งเดิมเป็นการถ่ายทำ การแสดงของนักร้อง หรือ วงดนตรีในห้องส่งของสถานีโทรทัศน์ภาพที่ปรากฏจึงเป็นภาพการแสดงของนักร้องและนักดนตรีแต่ปัจจุบันมิวสิกวิดีโอมีการเปลี่ยนแปลงไปโดยสร้างเป็น เรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจมีการใช้เทคนิคในการถ่ายทำ มีการลงทุนสูง ในส่วนนี้จึงเป็นที่มาของเทคนิคแรกสุดเฉพาะทางในการผลิต มิวสิกวิดีโอ ที่เรียกว่า “Line-Sync” ซึ่งจะมีการบรรยาย ในเรื่องของ Art of MV ภายหลัง

ปัจจุบันการสร้างสรรค์มิวสิกวิดีโอได้กลายเป็นกลยุทธ์ทางการ ตลาดของค่ายเพลงที่ผลิตงานเพลงออกมา เพื่อให้มีชิ้นงานสำหรับการออกอากาศทางสื่อโทรทัศน์โดยเฉพาะซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหญ่ที่สุดในปัจจุบันสามารถโน้มนำใจผู้รับสารได้มิวสิกวิดีโอมีลักษณะพื้นฐานของการเป็นโฆษณาอย่างหนึ่งโดยมีลักษณะดังกล่าวได้แก่

- การผลิตเป็นรูปแบบของธุรกิจหรือเป็นผลผลิตทางอุตสาหกรรม
- การแพร่กระจายเป็นระบบเครือข่ายทางโทรทัศน์เคเบิลและวิดีโอ
- ลักษณะผู้รับสารเป็นกลุ่มคนวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวขนาดใหญ่ที่สุด

ซึ่งมีประสบการณ์แตกต่างจากคนดูรายการโทรทัศน์กลุ่มอื่นๆโดยกลุ่มคนดูมิวสิกวิดีโอมีลักษณะเป็นผู้ที่ active มากกว่า ผู้ดูกลุ่มอื่น และมีเหตุผลในการดูเหมือนกับ เป็นกลุ่มเพื่อนที่มาร่วมแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ นิโบล โควาพิทักษ์เทศ (2535) กล่าวว่ามิวสิกวิดีโอเป็นแรงผลักดันที่สำคัญยิ่งในการขายเพลงสำคัญมากกว่า เสียงร้องและตัวบทเพลงเองมิวสิกวิดีโอสามารถเสนอภาพพจน์ของนักร้อง และ ลีลาการแสดงออกที่โดดเด่นสามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคให้ซื้อหาเทปเพลงชุดนั้นมาฟัง

จากที่กล่าวมาแล้วจะพบว่า มิวสิกวิดีโอเป็นงานที่เกิดขึ้นล่าสุด จากระบบอุตสาหกรรมกา ผลิตเพลง โดยมิวสิกวิดีโอเป็นกลยุทธ์สำคัญมีหน้าที่ในการส่งเสริมการจำ หน่ายเพลงประเภทกระแสหลัก (Main Stream) การผลิตมิวสิกวิดีโอจึงต้องมีขั้นตอนและกระบวนการที่ใช้ความละเอียดพิถีพิถันอย่างมากเพื่อที่จะสร้างความประทับใจและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้ซื้อ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สินค้าเพลงชุดนั้นๆซึ่งหมายถึงยอดจำหน่ายที่สูงขึ้นบริษัทเทพเพลงแต่ละแห่งจึงแข่งขันกันอย่างมากใน การผลิตมิวสิกวิดีโอของศิลปินในสังกัดโดยการพยายามสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ทั้งในด้านของเทคนิคแนวคิด หรือการสื่อความหมาย

แต่ทั้งนี้กรอบจำกัดของมิวสิกวิดีโอในฐานะที่เป็น เครื่องมือส่งเสริมการจำหน่ายนี้บางครั้งก็กลับเลื่อนแง่มุมบางเรื่อง บางสิ่ง บางอย่าง ที่เป็นสัจธรรมของชีวิตมนุษย์ไปความสำคัญของมิวสิกวิดีโอในอีกแง่มุมหนึ่งนั้น มาโนช พุฒ ตาล (2542,109-110) กล่าวไว้ใน “จินตกวีแห่งยุคสมัยศิลปะการเล่าเรื่องอารมณ์ความรู้สึกในมิวสิกวิดีโอว่า มิวสิกวิดีโอเป็น เครื่องมือ อย่างหนึ่งที่มีมนุษย์ใช้เพื่อหาความสุขความสนุก ความตื่นเต้นให้กับชีวิตล้าพังการฟังเพลงอย่าง เดียวเราก็ได้อารมณ์แบบใดแบบหนึ่งอาจจะเป็นความซาบซึ้ง เคลิบเคลิ้ม ตื่นเต้นหรือเกิดการชำระจิตใจ ถ้าเกิดว่า เพลงนั้นดีพอแต่เมื่อเริ่มมีมิวสิกวิดีโอมาประกอบภาพในมิวสิกวิดีโอจะกระตุ้น ให้การเสพดนตรีของเราตื่นเต้นมากขึ้นเปิดมิติใหม่ให้กับความรู้สึกของเรา

3.4 นิยามความรัก

ความรัก เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญมากในชีวิตตั้งแต่เกิด เติบโต และจนกระทั่งตายจากไปเป็นเรื่องธรรมชาติที่ควรคู่กับมวลมนุษยชาติตราบนานเท่านาน นักวิทยาศาสตร์สามารถอธิบายปรากฏการณ์แห่งรักด้วย “ทฤษฎีแห่งการเรียนรู้” (Learning Theory) กล่าวคือ มนุษย์ทุกคนล้วนมีความสามารถในการเรียนรู้ โดยทักษะการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสังเกตการเปลี่ยนแปลงของทุกสรรพสิ่งรอบตัวเรา เช่น เด็กเล็กกำ ลังเอื้อมมือไปสัมผัสกับกาน้ำร้อน เขาจะยังไม่รู้ว่าสิ่งที่อยู่ตรงหน้ามีความร้อนและอันตรายเพียงใดจนกระทั่งเมื่อได้ยินเสียงแม่ร้องบอกให้หยุด หรือ เมื่อเอามือเข้าไปใกล้สัมผัสได้ถึงไอร้อนแล้วรู้สึกเจ็บ ไม่สบายเด็กก็จะเกิดการเรียนรู้ จดจำ ความรู้สึกกลัวเสียใจ เกิดการเรียนรู้ที่จะไม่เข้าใกล้สิ่ง เช่น เดียวกัน กับ “ความรัก” เป็นอารมณ์และความรู้สึกที่สลับซับซ้อนที่เกิดจากประสบการณ์การเรียนรู้ในอดีตมีทั้งสุขเศร้า ยินดี เสียใจ คาดหวัง ผูกพัน อภัยและปล่อยวาง (Attachment theory) (Bowlby (1907-1990) & Ainsworth) ความผูกพัน เริ่มต้นตั้งแต่เมื่อแรกเกิดมารดาให้นมแก่ทารก ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ทารกเรียนรู้ที่จะร้องและไขว่คว้าหานมมารดาเมื่อหิว เป็นสัญชาตญาณ มารดาตอบสนองด้วยการให้นมทารก สายตาคู่เล็กๆ ที่จ้องมองได้ในระยะใกล้ๆ จะมองเห็นเพียงนมแม่ เมื่อตูดกลืนจนอิ่ม มือเล็กๆ ได้สัมผัสถึงไอร้อนที่อยู่ตรงหน้าทารกเรียนรู้ว่าการดูดนมแม่เป็นหนทางที่จะรอดชีวิต เขาจะรับรู้ถึงความรู้สึกผ่อนคลายและมีความสุข ความผูกพันเล็กๆ เริ่มก่อกำ เนิด เสียงเพลงกล่อมนอนของมารดา การดูแลเลี้ยงดูทารกอย่างทนุถนอมทุกๆ วัน ค่อยๆ กลายเป็น “ความผูกพัน” ระหว่างทารกและมารดาในที่สุด เมื่อเติบโตเข้าสู่วัยเตาะแตะ ความผูกพันจะทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่น ผ่อนคลาย มั่นคงปลอดภัย เด็กเรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างในครอบครัวได้มากขึ้น ในขณะเดียวกันก็จะมีความรู้สึกเครียดเมื่อต้องพบเจอกับคนไม่คุ้นเคย สภาวะนี้เรียกว่า Stranger Anxiety ที่เป็นปกติตามวัย 6 - 8 เดือนแล้วจะค่อยๆ ลดลงอีก สภาวะปกติที่เกิดขึ้นเมื่อเด็กโตขึ้นมาอีกนิด คือ Separation anxiety เมื่อต้องแยกจากก็จะรู้สึกตึงเครียดไม่มั่นคง ร้องตามมารดา ไปสักระยะหนึ่งวันเวลาทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะจัดการกับความรู้สึกไม่มั่นคงปลอดภัยนี้ ตามพัฒนาการเด็ก 2-3 ปี จะเริ่มมี “ภาพแม่ในใจ” และเขาเรียนรู้ว่าแม่ไม่อยู่สักแป๊บหนึ่งเดียวแม่ก็จะกลับมา เด็กเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์ แม่-ลูก พ่อ-ลูก เด็กวัยอนุบาลมองพ่อกับแม่คืออัครวิญญูของหนูและมักจะได้ยินเสมอๆ “หนูรักพ่อดี”, “ผมรักแม่ที่สุดเลยครับ” แน่นนอนเด็กๆ กำลังเรียนรู้จัก “คำ ว่ารัก” แล้ว ความรัก คืออะไร? จากทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ว่าความรัก คือ ปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างคนสองคน (LOVE is an emotional attachment) และจากทฤษฎีการเรียนรู้ แม้บางทีดูเหมือนจะไม่มีเหตุผลแต่หากเมื่อความรักบังเกิดขึ้นแล้วก็เข้าใจซึ่งกันและกันได้ (LOVE is not always reasonable, but rational)



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3.5 ความหมายและลักษณะของ LGBT

ปัจจุบันนี้สังคมทั่วโลกให้ความสำคัญต่อการปฏิบัติกับบุคคลอื่น ไม่ว่าจะเพศเดียวกัน หรือเพศตรงข้าม เพื่อความทัดเทียมทางสังคม ทั้งการแสดงออกและการเรียกแทนกลุ่มเพศต่างๆ เพื่อไม่ให้เกิดความหมายเหยียดเพศ ในต่างประเทศจึงเริ่มใช้คำว่า แอลจีบีที (LGBT) เพื่อเรียกกลุ่มผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ เพื่อสื่อถึงเพศวิถีและอัตลักษณ์ทางเพศของบุคคลได้อย่างเป็นกลาง

แอลจีบีที (LGBT) คือคำที่ใช้เรียกกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ ตัวอักษร L G B T ย่อมาจาก Lesbian, Gay, Bisexual และ Transgender นอกจากนี้ยังมีตัวอักษรอื่นๆ ต่อท้ายอย่างเช่น

- แอลจีบีทีคิว LGBTQ ตัว Q ย่อมาจาก Queer
- แอลจีบีทีไอ LGBTI ตัว I ย่อมาจาก Intersex
- แอลจีบีทีคิวเอ LGBTQA ตัว A ย่อมาจาก Asexual หรือ Aromantic หรือ Ally

จุดกำเนิดของการใช้คำว่า แอลจีบีที (LGBT) หรือ จีแอลบีที (GLBT) มาจากกลุ่ม Lesbian, Gay, Bisexual และ Transgender ในทศวรรษที่ 1990 เพื่อต้องการใช้คำว่า LGB แทนคำว่า Gay ซึ่งมาจากกลุ่ม LGBT Community ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 โดยเริ่มมีผู้ให้คำจำกัดความหลากหลายทางเพศเพิ่มขึ้น และกำหนดสัญลักษณ์ของเพศแทนด้วยตัวอักษร และธงสีต่างๆ เมื่อก้าวถึงประเภทของ LGBT นั้น มีผู้ให้คำจำกัดความของ LGBT ไว้หลายกลุ่ม ตัวอย่างชื่อกลุ่มที่มีความหมายเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก ยกตัวอย่างเช่น

1. Aromantic หมายถึง คนที่ไม่มีแรงดึงดูดในเพศใดๆ เลย และไม่ต้องการมีความสัมพันธ์กับใคร
2. Asexual หมายถึง คนที่ไม่สนใจเซ็กซ์
3. Bisexual หมายถึง เพศที่มีความรักให้กับชายหรือหญิง ไม่ว่าจะเพศเดียวกันหรือเพศตรงข้าม
4. Gay men หมายถึง เพศชายที่มีความรักให้กับเพศชายด้วยกัน
5. Genderqueer หมายถึง ผู้ที่มีอัตลักษณ์ทางเพศไม่ใช่ทั้งเพศชายและหญิง อาจจะอยู่กึ่งกลาง หรือผสมผสาน
6. Intersex หมายถึง ผู้ที่มีลักษณะทางกายภาพที่ไม่สามารถระบุเพศได้ชัดเจน
7. Lesbian หมายถึง เพศหญิงที่มีความรักให้กับเพศหญิงด้วยกัน
8. Panromantic หมายถึง คนที่มีความรักให้แก่อีกฝ่ายโดยไม่ได้มองเพศของฝ่ายนั้น
9. Non-binary หมายถึง คนที่ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นเพศหญิงหรือเพศชายตลอดเวลา
10. Pansexual หมายถึง คนที่มีแรงดึงดูดกับเพศอะไรก็ได้
11. Transgender หมายถึง เพศชายหรือเพศหญิงที่เปลี่ยนตัวเองเป็นเพศตรงข้าม

ความหมายของธงสีรุ้ง จุดเริ่มต้น สัญลักษณ์แอลจีบีที (LGBT)

ธงสีรุ้งที่ชาว แอลจีบีที (LGBT) มักนำมาใช้ประกอบเดินขบวนในวัน Gay Freedom Day ในสหรัฐอเมริกา นั้น ออกแบบโดย กิลเบิร์ต เบเกอร์ ศิลปินผู้ออกแบบธงสีรุ้งนี้ให้เป็นสัญลักษณ์ของ LGBTQ+ โดยมีความหมายของสี ดังนี้

สีแดง หมายถึง ชีวิต

สีส้ม หมายถึง การเยียวยาทางจิตใจ

สีเหลือง หมายถึง แสงอาทิตย์

สีเขียว หมายถึง ธรรมชาติ

สีน้ำเงิน หมายถึง ความกลมกลืน

สีม่วง หมายถึง จิตวิญญาณ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ความสำคัญของ แอลจีบีที (LGBT) ในสังคมไทยและทั่วโลกกลุ่มผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญอยู่ในสังคมต่างๆ ทุกสมัยจะมีการพูดถึงความปิดกั้นทางเพศ รวมถึงปัญหาด้านสิทธิมนุษยชนต่างๆ ในประเทศที่มีการยอมรับทางกฎหมาย ก็จะเพิ่มสิทธิพื้นฐานทางสังคม เช่น การแต่งงานระหว่างเพศเดียวกัน การรับสิทธิสวัสดิการในที่ทำงาน หากเรามีความเข้าใจกับกลุ่มเพศที่หลากหลาย ก็จะเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงออกต่อกันได้อย่างเท่าเทียม

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การสร้างสรรคเพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ (เพลงของใคร - YENTED) เป็นการนำเพลงเก่าของศิลปิน มาจัดทำดนตรีใหม่และร้องใหม่โดยยังคงเนื้อเพลงเดิมไว้ โดยเพลงที่นำมา Remix และ Cover ร้องใหม่นั้น จะมีแนวดนตรีที่ฟังง่ายและติดหู ซึ่งเป็นการวิจัยที่มุ่งทำผลไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในทางปฏิบัติเพื่อผลิตเพลง โดยผู้ศึกษาได้ทำการศึกษา เอกสาร ตำรา แนวคิดเกี่ยวข้อง รวมถึงการศึกษาเพลงต่างๆ มาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา หลังจากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาในการผลิตเพลงและมิวสิควิดีโอให้สอดคล้องกับเนื้อเพลงและดนตรีเพลงและความต้องการและความพึงพอใจของตนเองและกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงทั้งทำการประเมินผลด้วยวิธีการสนทนาแบบกลุ่ม (Focus Group) เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษา การสร้างสรรคเพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ ได้แบ่งรูปแบบการศึกษาครั้งนี้คือ ได้ทำการศึกษา เอกสาร ตำรา แนวคิดเกี่ยวข้อง รวมถึงการศึกษาเพลงต่างๆ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการผลิต โดยแบ่งเนื้อหาในการศึกษาหาข้อมูลตามหัวข้อ ดังนี้

- ศึกษาเกี่ยวกับเนื้อเพลง ทำนองของเพลงที่จะทำ
- การสร้างสรรคดนตรีเพลงใหม่
- การ Cover เพลงอย่างไรให้ถูกต้อง
- วิธีการในการทำเพลง

ในการศึกษาการสร้างสรรคเพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ในการรวบรวมข้อมูล แจกแจงข้อมูล และการบรรยายคุณลักษณะของข้อมูล โดยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ ข้อมูลในส่วนก่อนและหลังการผลิต ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1.1. วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการผลิต เทคนิควิธีต่าง และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากหนังสือตำรา งานวิจัย รวมทั้งตัวอย่างจากเพลงต่างๆ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการผลิต

1.2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์ การทำเพลง Cover ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการนำไปปรับใช้ในการผลิตดนตรีเพลงใหม่ในการทำมา Cover โดยการวิเคราะห์เนื้อเพลง แปลเนื้อเพลงให้เข้าใจในความหมายที่ต้องการถ่ายทอด

2. การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนหลังการผลิต (Post-Production) ทำการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายหลังจากที่ได้รับฟังเพลง และสัมภาษณ์ถึงความรู้สึกในเรื่อง ความหลากหลายทางเพศ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการสร้างสรรคเพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ เพื่อนำมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับการสร้างความเข้าใจและเพื่อถ่ายทอดความหมายเกี่ยวกับความรักที่ไม่จำกัดเพศ ผลคือผู้ศึกษาได้เรียนรู้ และรู้จักการจัดการ กระบวนการสร้างสรรค์ โดยผ่านการนำเอาเพลงมาจัดทำดนตรีใหม่ และนำเนื้อเพลงมาถ่ายทอดเพื่อสร้างความเข้าใจในความหมายของบทเพลง และต่อด้วยการพัฒนาตนเองในส่วนของการสร้างสรรค์เพลงและการร้องเพลง



รูปที่ 1. ภาพประกอบในมิวสิควิดีโอ

ที่มา : กวินธิดา จันทรศรี (2564)

จากความหมายของบทเพลง ส่งผลให้ผู้ศึกษามีความเข้าใจในการทำดนตรีเพลง และร้องเพลงมากขึ้นเพื่อฝึกฝนการร้องเพลงและจัดทำเพลง เพื่อถ่ายทอดออกมาในรูปแบบเพลงดนตรีใหม่และมิวสิควิดีโอ ถือเป็นก้าวข้ามความคิดต่างๆที่อาจจะส่งผลกระทบต่อการทำงานในครั้งนี้อย่างไรก็ตามผลของการศึกษาได้นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่ถ่ายทอดผ่านสื่อออนไลน์ทำให้ได้ทราบถึงผลกระทบจากกระแสที่แตกต่างกันเช่น มีทั้งผู้ที่ชื่นชม และส่งเสริมให้ผลิตผลงานเพื่อเป็นตัวอย่างสำหรับผู้ที่ต้องการที่จะมีกิจกรรมทางด้านการร้องเพลง หรืออาจจะทำเพลง Cover เพื่อพัฒนาตนเองต่อไป จากการศึกษาครั้งนี้ประเด็นสำคัญที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้คือ การก้าวผ่านการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาตัวเอง และสร้างความมั่นใจให้กับตนเอง เปิดกว้างสำหรับสิ่งต่างๆมากขึ้น



เพลงไหนก็รักกันได้ละ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

รูปที่ 2. ภาพประกอบในมิวสิควิดีโอ

ที่มา : กวินธิดา จันท์ศรี (2564)

6. อภิปรายผลการวิจัย

ผลประเมินคุณค่าจากการศึกษาและวิเคราะห์การสร้างสรรค์เพลง Cover เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเรื่องความรักที่ไม่จำกัดเพศ (เพลงของไคร - YENTED) และวิธีการนำเสนอที่ปรากฏในมิวสิควิดีโอโดยผู้ศึกษานั้นสามารถทำการ อภิปรายผลการศึกษาวิจัยได้ ดังนี้รูปแบบของมิวสิควิดีโอประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทางกายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional) และทางระดับการจดจำ(Cognitive Levels) โดยรูปแบบมิวสิควิดีโอที่เห็นได้จากการที่ผลได้ออกมา มี 4 รูปแบบ คือ

1. มิวสิควิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance)
2. มิวสิควิดีโอที่มีเรื่องราวสื่อความหมายเป็นหลัก (Narrative)
3. มิวสิควิดีโอที่มีแนวความคิดบางอย่างที่ไม่เป็นเรื่องราว (Conceptual)
4. มิวสิควิดีโอที่มีการสัมภาษณ์ผู้คน

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การทำเพลง Cover ในปัจจุบันมีมากมายหลากหลายมากแต่ในการทำเพลงที่จะนำมาเพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจในเรื่องเพศก็มีน้อยเช่นกันแต่ในการทำก็ต้องมีข้อควรระวังมากมายเพราะเราต้องให้สิทธิและเคารพในตัวบุคคลอื่นๆที่เรากล่าวถึงและต้องสร้างความเข้าใจให้กับผู้คนที่เราอยากจะทำถ่ายทอดให้เข้าใจด้วยว่าไม่ว่าจะเพศไหน หรือใครก็สามารถที่จะมีสิทธิในตัวเองได้โดยเท่าเทียมกัน

8. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณ รองคณบดี คณะนิเทศศาสตร์ อ.สมเจตน์ ยามาเจริญ และอาจารย์ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่นที่ให้การสนับสนุนในการนำเสนอผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแรงผลักดันให้กับนักศึกษาได้พัฒนาผลงานของตนเองในทุกๆด้านๆต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

- อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์,รัตนวดี เศรษฐจิตร.รูปแบบการสื่อสารของมิวสิควิดีโอทางยูทูปกับปรากฏการณ์ 100 ล้านวิว.วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม.ปีที่ 7 ฉบับที่ 2 (14) ก.ค. - ธ.ค. 62.หน้า195.
- อมรรัตน์ ทิพย์เลิศ. (2545). สื่อบันเทิง:อำนาจแห่งความไร้สาระ. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์
- นิโบล โควาพิทักษ์เทศ. (2535) การวิเคราะห์เพลงไทยสมัยนิยม ตามทฤษฎีของสุนทรียศาสตร์ ยุคหลังสมัยใหม่ . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย/กรุงเทพฯ.



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

บทความระดับชาติ กลุ่มวัฒนธรรมในลักษณะอื่นๆ



การศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวด

Miss Grand Thailand 2020

The Study of Naming to communicate the local identity of the national costume
in the Miss Grand Thailand 2020

อนันต์ อาดหาญ^{1*} ปรีดา เกือกออ่อน²

Anan Ardhan^{1*} Prida Kueako-on²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวด Miss Grand Thailand 2020 โดยผู้วิจัยปรับกรอบแนวคิดจากงานวิจัยของ สมิตร์ชาต พุมมา (2563). ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา คือ ชุดประจำชาติ จำนวน 77 ชุด จากการประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ national costume ผลการวิจัย พบกลวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นทั้งหมด 11 กลวิธี ตามลำดับ ดังนี้ 1) การตั้งชื่อชุดตามสถานที่ 2) การตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น 3) การตั้งชื่อชุดตามสัตว์ 4) การตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ 5) การตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต 6) การตั้งชื่อชุดตามพืช 7) การตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล 8) การตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง 9) การตั้งชื่อชุดตามกีฬา หรือการละเล่น 10) การตั้งชื่อชุดตามอาหาร และ 11) การตั้งชื่อชุดตามบุคคล ผลการศึกษาครั้งนี้ทำให้เห็นถึงกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำจังหวัด ซึ่งเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นของแต่ละจังหวัดได้อย่างชัดเจน มีความน่าสนใจ และมีความคิดเชิงสร้างสรรค์

คำสำคัญ: เอกลักษณ์ท้องถิ่น, ชุดประจำชาติ, มิสแกรนด์ไทยแลนด์

Abstract

This paper describes the results of a study on the Study of Naming to communicate the local identity of the national costume in the Miss Grand Thailand 2020, Research concept of Samitcha Pumma (2020) was applied to the study. Data were collected from 77 national costumes of “Miss Grand Thailand 2020. The results revealed that there were divided into 11 strategies including 1) naming after place 2) naming after local legend 3) naming after animal 4) naming after particular item 5) naming after community environment or way of life 6) naming after plant 7) naming after tradition, ritual or festival 8) naming after artistic performance 9) naming after sport or local play 10) naming after food and 11) naming after people. The results of this study show the name of the national costume which clearly presents the local identity of each province, interesting and creativity.

Keyword: Local Identity, National Costume, Miss Grand Thailand

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

² อาจารย์สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

* Corresponding author, E-mail: S6210789132@pkru.ac.th ของผู้แต่งหลัก



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๓-๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความเจริญรุ่งเรืองเรื่องทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์มาอย่างยาวนานเป็นเวลาหลายร้อยปี โดยมีบรรพบุรุษช่วยกันสร้างบ้านเมืองให้มีความเจริญรุ่งเรือง และมีความก้าวหน้ามาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งวัฒนธรรมไทยที่มีนั้นเกิดขึ้นจากมนุษย์ในสังคมเป็นผู้สร้างสรรค์ ส่งเสริม ปรับปรุง และสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นเรื่อยมาเป็นเวลาหลายร้อยปี สอดแทรกแก่นแนวคิดด้านต่าง ๆ ทั้งยังมีความสำคัญในวิถีการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่คนในหมู่สังคมผลิต และสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน ให้การยอมรับ ปฏิบัติ และร่วมกันให้อยู่ในสังคมนั้น ๆ วัฒนธรรมจึงนับได้ว่าเป็นรูปแบบกิจกรรมที่สำคัญของมนุษย์ในสังคม และเป็นสัญลักษณ์ของสังคมที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัด สามารถบ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะของสังคมนั้น ๆ หรือที่เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นนั่นเอง

อมรา พงศาพิชญ์ (2550, หน้า 1) ได้ให้ความหมายของวัฒนธรรมโดยสรุปได้ว่า วัฒนธรรม คือ สิ่งที่มีมนุษย์ในสังคมเป็นผู้สร้าง หรือกำหนดขึ้น อาจไม่ใช่สิ่งที่มนุษย์ทำตามสัญชาตญาณเท่านั้น แต่อาจหมายรวมถึงการประดิษฐ์วัตถุสิ่งของขึ้นเพื่อใช้งาน ทั้งอาจเป็นการกำหนดพฤติกรรม ความคิด ตลอดจนวิธีการ หรือระบบการทำงาน วัฒนธรรมเกิดขึ้นเมื่อมนุษย์ที่อยู่ในบริเวณใกล้เคียงกัน หรือในสังคมเดียวกันทำความตกลง ทำความเข้าใจร่วมกัน จนกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำถิ่น โดยยึดเป็นแบบแผนประพฤติปฏิบัติ และการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดในสถานการณ์ และบริบทต่าง ๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถที่จะเข้าใจกันได้อย่างลึกซึ้ง ให้การยอมรับ และใช้ปฏิบัติร่วมกัน อันนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ส่งเสริม เลือกสรร แก้ไข ปรับปรุง ซึ่งวัฒนธรรมอาจสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามยุคสมัย หรือตามกาลเวลาเพื่อความเหมาะสม และความเจริญงอกงาม ถึงแม้วัฒนธรรมในปัจจุบันอาจมีความแตกต่างจากวัฒนธรรมเดิมไปบ้าง แต่ยังคงรักษาวัฒนธรรมที่มีค่าไว้ และสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นเป็นเวลาหลายร้อยปี

ข้อความที่ได้กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่า เอกลักษณ์ท้องถิ่น เป็นวัฒนธรรมที่มีมาอย่างยาวนานหลายยุคหลายสมัย มีการสืบทอดมาจนถึงรุ่นปัจจุบัน ซึ่งการสืบทอดเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นในแต่ละยุคสมัยอาจแตกต่างกันออกไปตามความเหมาะสม เนื่องจากในยุคปัจจุบันมีความหลากหลายวิถีในการสืบทอดวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นการบอกเล่า การจดบันทึก การนำเสนอ เป็นต้น แต่วิธีหลัก ๆ ที่ทำให้ผู้คนสามารถรับรู้ และเข้าใจพร้อมกันในระยะเวลาที่ใกล้เคียงกัน ปัจจุบันสังคมมีความเจริญรุ่งเรืองเรื่องมากขึ้น มีเทคโนโลยี มีสื่อที่ทันสมัย และผู้คนสามารถร่วมกันสืบสานความเป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นได้ โดยการนำเอาสื่อและเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ และอนุรักษ์เอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นผ่านตัวกลางที่เรียกว่า “สื่อมวลชน” ซึ่งเป็นตัวกลางที่สามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้ทั้งในด้านความรู้ และความบันเทิง เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของผู้คนในสังคมยุคปัจจุบันที่ต้องการความรวดเร็วและสะดวกสบาย ซึ่งการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร หรือรายการต่าง ๆ ผ่านสื่อมวลชนมีความหลากหลายรายการ รายการหนึ่งที่มีการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่เผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อมวลชนนั้นก็คือ การประกวด Miss Grand Thailand ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ

การประกวดชุดประจำชาติบนเวทีมิสแกรนด์ไทยแลนด์นั้น เป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญ และมีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากชุดประจำชาติของแต่ละจังหวัดได้มีการรังสรรค์ขึ้นนั้นมีความสวยงาม ทันสมัย และสามารถบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของแต่ละจังหวัดได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การตั้งชื่อชุดยังสามารถสะท้อนถึงแนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่นของแต่ละจังหวัดได้อย่างชัดเจนอีกด้วย การจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume เป็นอีกหนึ่งปีที่มีการตั้งชื่อชุดประจำชาติที่น่าสนใจ เช่น Miss Grand นครศรีธรรมราช : ชื่อชุด “ส้มโอทับทิมสยาม อัญมณีแห่งลุ่มน้ำปากพนัง” Miss Grand ชลบุรี : ชื่อชุด “มหิษานารี วิจิตรตระการ” Miss Grand นนทบุรี : ชื่อชุด “หัตถศิลป์เมืองนนทบุรี ศรีอารยธรรมเจ้าพระยา” Miss Grand : กระบี่ ชื่อชุด “กระบี่ปฐมสุริยัน มหิศจรรย์สุสานหอย เป็นต้น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า การจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume มีความน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวด Miss Grand Thailand 2020 โดยมุ่งศึกษาเพื่อค้นหาว่า การจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume มีการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นอย่างไร และปรากฏกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติในประเด็นใดบ้าง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวด Miss Grand Thailand 2020

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ท้องถิ่น

จากการศึกษาพบว่าผู้ให้ความหมายของเอกลักษณ์ท้องถิ่นไว้หลายท่าน เช่น มุกหอม วงศ์เทศ (2555, หน้า 59) ทิสวัส อารงสานต์ (2556, หน้า 9) ดุสนี ปรีดิยงต์ (2557, หน้า 16) อภิเดช พิมพ์การ (2560, หน้า 45) ได้กล่าวถึงความหมายของเอกลักษณ์ท้องถิ่น โดยสรุปได้ว่า เอกลักษณ์ท้องถิ่น หมายถึง ความประเพณีที่สืบทอดกันมาจนเป็นที่ยอมรับของคนส่วนใหญ่ในหมู่คณะ เป็นนิสัยสังคมซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ต้องเอาอย่างบุคคลอื่น ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตน ดังนั้นเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่ ดำรงอยู่ในปัจจุบันเป็นพื้นฐานสังคมไทยที่เกิดจากความหวงแหน ความเหนียวแน่น และจงรักภักดีต่อสิ่งที่ยึดถือ อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ควรอนุรักษ์ ควรทำนุบำรุง ซึ่งเอกลักษณ์ท้องถิ่น หรือความเป็นไทยจะเกิดการหยิบยืมผสมผสานกับหลายวัฒนธรรม จนเกิดเป็นวัฒนธรรมที่ปรากฏให้เห็นในแต่ละภูมิภาค มีทั้งลักษณะร่วม และลักษณะเฉพาะที่อาจมีความคล้ายคลึงจึงต้องใช้ทักษะในการแยกแยะ ซึ่งเอกลักษณ์ท้องถิ่นร่วมสมัยนั้นมิได้เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน แต่มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไปตามที่ได้รับอิทธิพลของเทคโนโลยี หรือความเจริญรุ่งเรืองของชาติบ้านเมือง ดังนั้น คนไทยจึงสมควรที่จะอนุรักษ์เอกลักษณ์ท้องถิ่นความเป็นไทย และสำนึกว่าเอกลักษณ์ท้องถิ่น และความเป็นไทย คือสิ่งที่ตรงตามที่ได้สืบทอดกันมาหลายร้อยปีจนถึงปัจจุบัน

นิตยา บุญสิงห์ (2556, หน้า 14 – 26) ได้กล่าวถึงประเภทของเอกลักษณ์ท้องถิ่น โดยสรุปได้ว่า เอกลักษณ์ท้องถิ่นเป็นวัฒนธรรมที่คนในสังคมให้การยอมรับ ปฏิบัติของคนในท้องถิ่น และมีการสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1) วัฒนธรรมทางภาษาและวรรณคดี เนื่องจากภาษาเป็นส่วนสำคัญของเอกลักษณ์ท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมท้องถิ่น เพราะภาษาเป็นเครื่องมือที่สื่อความหมายให้คนในสังคม หรือคนในชาติเข้าใจกันได้ นับตั้งแต่อดีตกาลมานานแล้วในสมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี พ่อขุนรามคำแหงมหาราชได้ทรงประดิษฐ์ตัวอักษรไทยขึ้น จึงเป็นต้นกำเนิดของหนังสือไทยในปัจจุบัน 2) วัฒนธรรมทางวัตถุ เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ในการดำรงชีวิตอันมีอยู่มากมายหลากหลายชนิดด้วยกัน ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละท้องถิ่น โดยขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และความนิยมของแต่ละท้องถิ่น เครื่องมือส่วนใหญ่ผลิตขึ้นจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น หรือมีอยู่โดยทั่ว ๆ ไปในท้องถิ่นนั้น ๆ 3) วัฒนธรรมทางจิตใจ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความคิด ความเชื่อ และความศรัทธาในศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม หรือสิ่งอื่น ๆ ตามที่ผู้คนนับถือ โดยมุ่งเน้นให้มีการละเว้นจากความชั่ว ให้มีการประพฤติดี ชำระจิตใจ ให้สะอาด ซึ่งสามารถช่วยให้มวลมนุษยชาติเกิดความสงบสุข 4) วัฒนธรรมทางจารีตหรือขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นเครื่องผูกพันคนในสังคมให้อยู่ในกลุ่มเดียวกันทั้งที่เป็นกลุ่มใหญ่ และที่เป็นกลุ่มย่อย และ 5) วัฒนธรรมทางสุนทรียะ วัฒนธรรมด้านนี้จะแบ่งออกเป็น 4 ประเด็นย่อย คือ 5.1 ด้านทัศนศิลป์ 5.2 ด้านสถาปัตยกรรม 5.3 ด้านประติมากรรม 5.4 ด้านจิตรกรรมไทย

เอกลักษณ์ที่เป็นวัฒนธรรมล้วนเกิดจากมนุษย์ในสังคมเป็นผู้สร้างสรรค์ สังสม และปรับปรุง เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม และสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อเป็นการรักษาเอกลักษณ์วัฒนธรรมอันดีงามประจำท้องถิ่นให้ยังคงอยู่สืบไป วัฒนธรรมจึงนับว่าได้มีความสำคัญกับผู้คนในท้องถิ่นอย่างมาก ดังที่ เสาวภา ไพทยวัฒน์ (2558, หน้า 46) ได้กล่าวถึง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ความสำคัญของเอกลักษณ์ท้องถิ่น โดยสรุปได้ว่า เอกลักษณ์ท้องถิ่น หรือวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และมีคุณค่าอย่างยิ่ง เพราะวัฒนธรรมเป็นเครื่องแสดงถึงความเจริญ และเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน หรือสังคมที่มีการสั่งสม มีการถ่ายทอด มีการปรับปรุง และพัฒนาให้มีความเจริญงอกงามด้วยเวลาอันยาวนาน ดังนั้น หากท้องถิ่น หรือสังคมใดสามารถดำรงรักษา วัฒนธรรมของตนไว้ได้ โดยไม่ถูกรบร่ำด้วยวัฒนธรรมอื่นจนสูญสลายไป ย่อมถือได้ว่าเป็นสังคมที่มีเอกราช

3.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อ

จากการศึกษาพบว่า มีผู้ให้ความหมายของการตั้งชื่อไว้หลายท่าน เช่น อวยพร พานิช (2553, หน้า 267-270) วัฒนา แซ่มวงษ์ (2556, หน้า 78) ได้กล่าวถึงความหมายของการตั้งชื่อ โดยสรุปได้ว่า การตั้งชื่อเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเป็นคำต่าง ๆ หรือการขมวดเรื่องราวเป็นถ้อยคำ เป็นการรวบรวมโน้ตอันกว้างไกลตามหลักแนวคิดที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม ความเชื่อ และวัฒนธรรมการใช้ภาษา ซึ่งมักจะขมวดให้เป็นชื่อ หรือวลีสั้น ๆ จนเป็นที่ยอมรับ หรือเข้าใจถึงสิ่งนั้นร่วมกันระหว่างผู้ตั้งชื่อกับผู้อ่านชื่อนั้น เพื่อใช้เรียกแทนคน สัตว์ สิ่งของ หรือสิ่งที่เป็นนามธรรม ที่สามารถสัมผัส หรือรู้สึกได้เพื่อนำมาใช้เรียก หรืออ้างถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ชื่ออาจไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่สมมติขึ้นเพื่อใช้เรียกแทนสิ่งต่าง ๆ เท่านั้น แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นอีกด้วย

การตั้งชื่อนั้นมีหลากหลายประเภท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ตั้งชื่อว่าต้องการมุ่งเน้นถึงเรื่องใด ดังที่ วัฒนา แซ่มวงษ์ (2556, หน้า 79 - 81) ได้กล่าวถึงประเภทของการตั้งชื่อ โดยสรุปได้ว่า การตั้งชื่อมีวิธีการตั้งชื่อได้หลากหลายประเภท และหลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ตั้งชื่อจะตั้งชื่อออกมาในเจตนาใด รูปแบบใด หรือวัตถุประสงค์ในเรื่องใด เพื่อให้ตั้งชื่อได้สอดคล้องกับเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ การตั้งชื่อเป็นส่วนที่มีความสำคัญเนื่องจากชื่อเป็นส่วนแรกที่ทำให้ผู้อ่าน หรือผู้ฟังสามารถรับรู้ถึงลักษณะต่าง ๆ ของสิ่งนั้น ทั้งยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจของสิ่งเหล่านั้นอีกด้วย

การตั้งชื่อมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากสรรพสิ่งทุกอย่างบนโลกจำเป็นต้องมีชื่อ เพื่อที่สามารถใช้เรียกขาน และสามารถใช้ในการตอบสนองความต้องการได้ ดังที่ อนันตยา คอมิธิน (2548, หน้า 38) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการตั้งชื่อ โดยสรุปได้ว่า การตั้งชื่อมีความสำคัญ และมีความจำเป็น เนื่องจากสรรพสิ่งทุกอย่างในโลกนี้ล้วนต้องมีชื่อที่ใช้ในการเรียกขาน และบ่งบอกเพื่อให้เข้าใจตรงกันว่าสิ่งที่เรากำลังพูดถึงอยู่ในขณะนั้นคือสิ่งใด เช่น บุคคล สัตว์ สิ่งของ สถานที่ เป็นต้น นอกจากนี้ชื่อยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม และความเชื่อของคนในสังคมได้เช่นเดียวกัน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อทำให้เห็นว่า การตั้งชื่อมีความสำคัญเป็นอย่างมาก สรรพสิ่งทุกอย่างบนโลกจำเป็นต้องมีชื่อ เพื่อที่สามารถใช้เรียกขาน และสามารถใช้ในการตอบสนองความต้องการได้ ซึ่งการตั้งชื่อนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเป็นคำต่าง ๆ หรือการขมวดเรื่องราวเป็นถ้อยคำ เป็นการรวบรวมโน้ตอันกว้างไกลตามหลักแนวคิดที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมความเชื่อ และวัฒนธรรมการใช้ภาษา ซึ่งมักจะขมวดให้เป็นชื่อ หรือวลีสั้น ๆ จนเป็นที่ยอมรับ หรือเข้าใจถึงสิ่งนั้นร่วมกันระหว่างผู้ตั้งชื่อกับผู้อ่านชื่อ เพื่อใช้เรียกแทนสิ่งต่าง ๆ ดังนั้น การตั้งชื่อชุดประจำชาติของการประกวด Miss Grand Thailand สามารถช่วยให้ผู้อ่านหรือผู้ที่ได้ยินชื่อชุดเกิดการรับรู้ถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน เนื่องจากการตั้งชื่อชุดประจำจังหวัดนั้นมีการสร้างคำ หรือขมวดเรื่องราวของอัตลักษณ์ท้องถิ่นนั้น ๆ ขึ้นเป็นถ้อยคำเพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ที่ได้ยินชื่อชุดประจำชาติ เกิดการรับรู้ถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นนั่นเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อสิ่งต่าง ๆ เป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจ ดังนั้น จึงมีผู้ศึกษาไว้บางส่วนแล้ว ผู้วิจัยจึงศึกษา และสังเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับการตั้งชื่อจากผลงานวิจัยของหลายท่าน ได้แก่ วิรัช ศิริวัฒนะวาริน (2544) วงเดือน คัยนันท์ (2547) มนตรี ศรีราชเลา (2561) และสมิทธิ์ชาติ พุมมา (2563)

วิรัช ศิริวัฒนะวาริน (2544) ศึกษาเรื่อง “การตั้งชื่อของคนไทย” งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความเป็นมาของการตั้งชื่อของคนไทย หลักโหราศาสตร์ในการตั้งชื่อของคนไทยผู้ตั้งชื่อทารก เงื่อนไขในการตั้งชื่อ และความสัมพันธ์ของชื่อ



การประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บุคคลในครอบครัวเดียวกัน ซึ่งเก็บข้อมูลจากเอกสารและการใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยสรุปได้ว่า ด้านความเป็นมาของการตั้งชื่อของคนไทยสอดคล้องกับค่านิยมและความเชื่อของคนไทยมาทุกยุคสมัย

วงเดือน คัยนันท์ (2547) ศึกษาเรื่อง “การตั้งชื่อพันธุ์ไม้มงคลในภาษาไทย” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพันธุ์ไม้มงคลในภาษาไทยด้านลักษณะโครงสร้างของชื่อ ความหมาย และความเชื่อของการตั้งชื่อพันธุ์ไม้มงคล ผลการวิจัยพบว่า ด้านโครงสร้าง มีสามแบบคือ คำ วลี และประโยค ด้านความหมาย พบว่าชื่อที่มีความหมายมงคลแบ่งออกเป็นสามกลุ่มคือ ความเจริญ สุข และความปลอดภัย ส่วนความหมายอื่น ๆ แบ่งเป็นสามกลุ่ม คือ พันธุ์ไม้ ธรรมชาติ และบุคคล ด้านความเชื่อ พบความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ แปรลักษณะ ดังนี้ ลัทธิศาสนา ไสยศาสตร์ สัตว์ ัญมณี จำนวน และตัวเลข โหราศาสตร์ สี และขวัญ นอกจากนี้ชื่อพันธุ์ไม้มงคลยังแสดงให้เห็นค่านิยมของคนไทยสามด้าน ได้แก่ ค่านิยมเกี่ยวกับความมั่งคั่ง ร่ำรวย ค่านิยมเกี่ยวกับความปลอดภัย และค่านิยมเกี่ยวกับการมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง และการมีอายุยืน

มนตรี ศรีราชเลา (2561) ศึกษาเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงการตั้งชื่อหมู่บ้านและอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อหมู่บ้านในจังหวัดมหาสารคาม” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความเป็นมาของการตั้งชื่อหมู่บ้าน การเปลี่ยนแปลงการตั้งชื่อหมู่บ้าน และศึกษาอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อหมู่บ้านในจังหวัดมหาสารคาม ผลการวิจัยพบว่า การตั้งชื่อของหมู่บ้านในจังหวัดมหาสารคาม โดยส่วนใหญ่จะตั้งชื่อตามสภาพภูมิประเทศ เช่น บ้านกุดไผ่จ้อ บ้านกุดปลาตุก บ้านกุดตรง บ้านกุดเวียน และบ้านบ่อใหญ่ ซึ่งชื่อเหล่านี้จะอยู่ใกล้แหล่งน้ำ ชื่อหมู่บ้านที่เป็นชื่อต้นไม้ก็มีจำนวนมาก เช่นบ้านเขวา บ้านโพธิ์บ้านขี้เหล็ก และบ้านม่วง ด้านการเปลี่ยนแปลงการตั้งชื่อหมู่บ้าน และอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อหมู่บ้านในจังหวัดมหาสารคาม พบว่า สาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงเพราะได้รับอิทธิพลจากภาษากลาง สาเหตุที่เปลี่ยนเนื่องจากความไพเราะ ซึ่งชื่อเดิมเป็นชื่อต้องห้ามตามคำโบราณ และเพราะความเชื่อในเรื่องความหมายของคำ ซึ่งชื่อหมู่บ้านแต่ละชื่อสะท้อนให้เห็นถึงภาพรวมของชุมชน ทั้งในด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และความสำคัญของสถานที่แห่งนั้น ๆ

สมิทธิ์ชาติ พุมมา (2563) ศึกษาเรื่อง “การนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นและกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติ ของมิสแกรนด์ ไทยแลนด์ ปี 2018” งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่น และศึกษาวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติของมิสแกรนด์ ไทยแลนด์ ในปี 2018 ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติของมิสแกรนด์ไทยแลนด์ปี 2018 มีจำนวนทั้งสิ้น 10 กลวิธี ได้แก่ กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามบุคคล กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามพืช กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามสัตว์ กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามสิ่งของ กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามสถานที่ กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามศิลปะการแสดง กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามกีฬา หรือการละเล่น กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล กลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต และกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น

4. วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมเอกสารที่ให้ความรู้พื้นฐานในการวิเคราะห์ ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ท้องถิ่น เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นรวบรวมข้อมูล และศึกษาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับแหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เทปบันทึกการถ่ายทอดสดการประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยเลือกศึกษาแบบเจาะจงจากชุดประจำชาติทุกชุด รวมจำนวน 77 ชุด จากนั้นรวบรวมรายชื่อชุดประจำชาติ พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง และนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามประเด็นที่กำหนดไว้ โดยผู้วิจัยปรับกรอบแนวคิดจากงานวิจัยของ สมิทธิ์ชาติ พุมมา (2563) ศึกษาเรื่อง “การนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นและกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติ ของมิสแกรนด์ ไทยแลนด์ ปี 2018” ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ 1) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามบุคคล 2) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตาม



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พืช 3) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสัตว์ 4) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ 5) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสถานที่ 6) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง 7) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามกีฬา หรือการละเล่น 8) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล 9) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต 10) กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น และผู้วิจัยศึกษาการตั้งชื่อชุดเพิ่มเติมอีก 1 ประเด็น คือ กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามอาหาร

5. สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวด Miss Grand Thailand 2020” ผลการศึกษามีวิเคราะห์ในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ และนับความถี่เป็นจำนวนครั้งที่ปรากฏ ตามประเด็นที่กำหนดไว้ดังต่อไปนี้

5.1 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามบุคคล เป็นการนำชื่อบุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง หรือมีความสำคัญกับท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของบุคคลที่ใช้ในชื่อชุด โดยบุคคลนั้นอาจมีการทำคุณประโยชน์ให้กับผู้คนในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามบุคคล จำนวน 1 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ชุดพินดาเทวี อีสตรีต้านภัยโควิด (National Costume : Miss Grand ตาก 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “พินดาเทวี อีสตรีต้านภัยโควิด” เป็นการตั้งชื่อชุดจากบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับจังหวัดตาก คือ นางสาวพินดา สาขาคำ เนื่องจากเธอผู้นี้เป็นผู้ชนะการประกวด Miss Grand ตาก 2020 เธอจึงเป็นตัวแทนของสาวงามจังหวัดตาก ที่มาประกวด Miss Grand Thailand 2020 เพื่อแสดงให้เห็นว่าเธอมีความกล้า และมีพลังศรัทธาเต็มเปี่ยมในใจ ซึ่งชุดที่เธอสวมใส่เป็นชุดที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นจากเทวรูปในวัดไทยวัฒนาราม ซึ่งเป็นวัดที่มีความสำคัญของจังหวัดตาก อีกทั้งยังมีความงดงาม และเป็นที่รู้จักของผู้คนโดยทั่วไป จนเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของจังหวัดตากจึงใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบชุด นอกจากนี้ตัวชุดยังมีการผสมผสาน และประยุกต์ให้เข้ากับสถานการณ์โควิด 19 ในปัจจุบันอีกด้วย การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดตากได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามบุคคล

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand ตาก 2020	พินดาเทวี อีสตรีต้านภัยโควิด
	รวม	1



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

5.2 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามพืช เป็นการนำชื่อของพืชพันธุ์ที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของพืชพันธุ์ชนิดนั้น ๆ ที่มีอยู่ในท้องถิ่น และเพื่อบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามพืช จำนวน 5 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ชุดส้มโอทับทิมสยาม อัญมณีแห่งลุ่มน้ำปากพนัง (National Costume : Miss Grand นครศรีธรรมราช 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “ส้มโอทับทิมสยาม อัญมณีแห่งลุ่มน้ำปากพนัง” เป็นการตั้งชื่อชุดจากพืชประจำท้องถิ่นของจังหวัดนครศรีธรรมราช คือ ส้มโอทับทิมสยาม ซึ่งเป็นพันธุ์ส้มโอของอำเภอปากพนัง จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นสินค้า OTOP ระดับ 5 ดาวของประเทศไทย ส้มโอทับทิมสยามมีเนื้อสีแดงสดสวยงามดั่งทับทิม มีความน่ารักประทาน มีรสชาติหวานนุ่ม และมีเนื้อแน่นทำให้มีชื่อเสียงโด่งดัง จนกลายเป็นสินค้า OTOP ที่สามารถส่งออกสู่สากลได้ อีกทั้งการนำส้มโอทับทิมสยามมาทำเป็นชุดยังบ่งบอก และแสดงถึงความเจริญรุ่งเรืองทางอารยธรรมของชาวอำเภอปากพนัง จังหวัดนครศรีธรรมราชอีกด้วย จึงได้หยิบยกพืชพันธุ์ดังกล่าวมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นชุดประจำจังหวัดขึ้น การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของหวัดนครศรีธรรมราชได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามพืช

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand ชัยภูมิ 2020	ราชินีป่าฝน แห่งแผ่นดินอีสาน
2	Miss Grand ตรัง 2020	บุษบานารีศรีตรัง
3	Miss Grand นครพนม 2020	มหาเทวี ศรีนครพนม
4	Miss Grand นครศรีธรรมราช 2020	ส้มโอทับทิมสยาม อัญมณีแห่งลุ่มน้ำปากพนัง
5	Miss Grand สตูล 2020	เทพธิดา บุหงากาหลง
	รวม	5

5.3 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสัตว์ เป็นการนำชื่อของสัตว์ที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของสัตว์ชนิดนั้น ๆ ที่ใช้ในการตั้งชื่อชุด ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสัตว์ จำนวน 11 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 3 ชุดเขาชาวป่าเสียงสวรรค์ (National Costume : Miss Grand นราธิวาส 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “เขาชาวป่าเสียงสวรรค์” เป็นการตั้งชื่อชุดจากสัตว์ป่าประจำท้องถิ่นที่มีเสียงร้องอันไพเราะ คือ นกเขาขาว จึงใช้นกเขาขาวในการรังสรรค์ชุดนี้ขึ้น เนื่องจากจังหวัดนราธิวาสมีการจัดการแข่งขันประชันเสียงนกเขาขาว ซึ่งด้วยพระราชทานฯ เป็นการแข่งขันที่ได้รับการยกย่องให้เป็น 1 ใน 5 ของดีเมืองนราธิวาส และยังเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยว เนื่องจากมีทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศมาเข้าร่วมแข่งขันอย่างหนาแน่นทุกปี แสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติในจังหวัดนราธิวาส ตัวชุดมีการปักลายรูปนกเขาลงบนกระโปรงด้านใน แสดงให้เห็นถึงความประณีต และความมีศิลปะของชาวนราธิวาส การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดนราธิวาสได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสัตว์

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand กาญจนบุรี 2020	ไก่ชนสยาม
2	Miss Grand ชลบุรี 2020	มโหรีนาฏวิจิตรตระการ
3	Miss Grand ชัยนาท 2020	มหาราณี ศรีสุวรรณมยุเรศ
4	Miss Grand นราธิวาส 2020	นกเขาชาวป่าเสียงสวรรค์
5	Miss Grand พิษณุโลก 2020	Queen of the night ราชีนีแห่งรัตติกาล
6	Miss Grand ลพบุรี 2020	ธิดาวานร
7	Miss Grand สมุทรปราการ 2020	เอราวัณ คติภูษาศิลป์อาภรณ์
8	Miss Grand สมุทรสงคราม 2020	มัสยานครา นางพญาแห่งแม่กลอง
9	Miss Grand สระแก้ว 2020	อัปสรนาถมีเสื้อปางสีดา
10	Miss Grand สุรินทร์ 2020	Amazing Elephant Thailand
11	Miss Grand อำนาจเจริญ 2020	นางพญาปลาสร้อยขาว
รวม		11

5.4 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ เป็นการนำชื่อสิ่งของที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่นหรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของสิ่งของชนิดนั้นที่ใช้ในการตั้งชื่อชุด ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ จำนวน 9 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



ภาพที่ 4 ชุดหัตถศิลป์เมืองนนทบุรี ศรีอารยธรรมเจ้าพระยา (National Costume : Miss Grand นนทบุรี 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “หัตถศิลป์เมืองนนทบุรี ศรีอารยธรรมเจ้าพระยา” มีการตั้งชื่อชุดจากงานหัตถศิลป์เครื่องปั้นดินเผาที่เป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของเมืองนนทบุรี เนื่องจากจังหวัดนนทบุรีมีผู้คนที่มีฝีมือประกอบอาชีพการทำเครื่องปั้นดินเผาจำหน่ายเป็นจำนวนมาก จึงได้หยิบยกของตัวอย่างเครื่องปั้นดินเผามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เป็นชุดประจำจังหวัด นอกจากนี้มีการนำเครื่องปั้นดินเผาออกมาออกแบบเป็นชุดประจำชาติแล้ว ชุดนี้ยังมีการจำลองพระเจดีย์เอียง ณ วัดประมัยยิกาวาส ซึ่งตั้งอยู่บนเกาะเกร็ดกลางแม่น้ำเจ้าพระยา และยังเป็นสถานที่สำคัญของจังหวัด เพื่อนำเสนอเอกลักษณ์อันงดงามของจังหวัดได้อย่างลงตัว การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดนนทบุรีได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand เชียงราย 2020	หัตถศิลป์ถิ่นล้านนา
2	Miss Grand ตราด 2020	ธงช้างเมืองตราด ประกาศชัย อีสระที่ยิ่งใหญ่ สู่ธงชาติไทยในปฐพี
3	Miss Grand นครราชสีมา 2020	Storyteller From The Future World Korat หุ่นยนต์นักเล่าเรื่อง จากโลกอนาคต
4	Miss Grand นนทบุรี 2020	ชุดหัตถศิลป์เมืองนนทบุรี ศรีอารยธรรมเจ้าพระยา
5	Miss Grand ปัตตานี 2020	ชุดภูษาเคียงนารี ปัตตานี ศรีชาติไทย
6	Miss Grand แพร่ 2020	หัตถศิลป์ภูษาเมืองแพร่
7	Miss Grand ภูเก็ต 2020	นางหงส์ยอดมงกุฎ
8	Miss Grand ลำปาง 2020	รถม้าลือเลื่อง แอ่วเมืองลำปาง
9	Miss Grand สกลนคร 2020	The miracle of Kram
	รวม	9

5.5 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสถานที่ เป็นการนำชื่อของสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของสถานที่แห่งนั้นที่ใช้ในการตั้งชื่อชุด ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสถานที่ จำนวน 19 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 5 ชุดรักษะวารินน้ำทิพย์แห่งธาริณี (National Costume : Miss Grand ระนอง 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “รักษะวารินน้ำทิพย์แห่งธาริณี” เป็นการตั้งขึ้นจากสถานที่ที่มีความสำคัญและมีชื่อเสียงของจังหวัดระนอง คือ บ่อน้ำพุร้อนรักษะวาริน เนื่องจากสถานที่แห่งนี้มีความเกี่ยวข้องกับจังหวัดระนอง จึงใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดนี้ขึ้น ด้วยน้ำพุร้อนรักษะวาริน เป็นน้ำพุที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติในน้ำประกอบด้วยแร่ธาตุที่มีประโยชน์หลายอย่าง อีกทั้งยังมีความแตกต่างจากบ่อน้ำร้อนแหล่งอื่น น้ำในบ่อนี้มีความใส มีสีอมฟ้า ทำให้มีนักท่องเที่ยวมาเที่ยวในสถานที่แห่งนี้เป็นจำนวนมาก ทำให้ประชาชนในท้องถิ่นมีรายได้เพิ่มขึ้นจากบ่อน้ำพุร้อนรักษะวาริน รักษะวารินนั้นหมายถึง น้ำที่ใช้รักษาโรคได้ อันเป็นน้ำที่สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนีได้พระราชทานไว้เมื่อครั้งเสด็จเยือนจังหวัดระนอง เมื่อปี พ.ศ 2510 ตั้งเป็นน้ำทิพย์ที่พระองค์ทรงประทานให้พสกนิกรชาวระนอง ด้วยเหตุนี้จึงใช้น้ำพุร้อนรักษะวารินเป็นชุดประจำชาติ เพื่อเป็นการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดระนองให้ผู้คนได้รู้จักมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดระนองได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสถานที่

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand กรุงเทพมหานคร 2020	อรุณอัมรินทร์
2	Miss Grand กระบี่ 2020	กระบี่ปฐุมสุริยัน มหัทศจรย์สุสานหอย
3	Miss Grand กาฬสินธุ์ 2020	บวงสรวงศรีธาพระธาตุยาคู
4	Miss Grand กำแพงเพชร 2020	เทวีศรีมหาโพธิ์เมืองกำแพงเพชร
5	Miss Grand ขอนแก่น 2020	สยามโมซอร์ส สุธีธรณี (สุ-ที-ทอน-นิ)
6	Miss Grand จันทบุรี 2020	วิจิตรไทยลายคราม
7	Miss Grand ฉะเชิงเทรา 2020	บางปะกงสายน้ำแห่งแปดริ้ว
8	Miss Grand ชุมพร 2020	From the south จากดินแดนใต้
9	Miss Grand น่าน 2020	หยาดฟ้าเมืองน่าน
10	Miss Grand บุรีรัมย์ 2020	Buriram the kingdom of volcanic
11	Miss Grand ปทุมธานี 2020	ปทุมวดีศรีธาพัสดรามภรณ์
12	Miss Grand ประจวบคีรีขันธ์ 2020	มหาเจดีย์ 9 ยอด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
13	Miss Grand ปราจีนบุรี 2020	รัตนเนตรดาราม
14	Miss Grand เพชรบุรี 2020	ยักษะฉนิวารีปิกเตียน
15	Miss Grand แม่ฮ่องสอน 2020	รุ่งอรุณบนขุนเขา
16	Miss Grand ระนอง 2020	รักชะวารินน้ำทิพย์แห่งธาริณี
17	Miss Grand ราชบุรี 2020	Floating market of Siam ตลาดน้ำดำเนินสะดวก
18	Miss Grand สมุทรสาคร 2020	Queen of Mahachai
19	Miss Grand อุทัยธานี 2020)	เทโวโรหนะ อุทัยธานี ชุมชนแหล่งแม่น้ำสะแกกรัง
รวม		19

5.6 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง เป็นการนำชื่อของศิลปะการแสดงที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของศิลปะการแสดงชนิดนั้นที่ใช้ในการตั้งชื่อชุดประจำชาติ ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง จำนวน 4 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 6 ชุดจิตวิญญาณของภาคใต้ มโนราห์โรงครู (National Costume : Miss Grand ยะลา 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “จิตวิญญาณของภาคใต้ มโนราห์โรงครู” เป็นการตั้งชื่อขึ้นจากศิลปะการแสดงที่มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงของจังหวัดยะลา คือ มโนราห์ จึงใช้เป็นแรงบันดาลใจในการรังสรรค์ชุดขึ้น เนื่องจากการแสดงมโนราห์ เป็นอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงที่มีชื่อเสียงของภาคใต้ เป็นที่รู้จักของผู้คนโดยทั่วไปตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งยังเป็นอัตลักษณ์แห่งพหุวัฒนธรรมที่แท้จริง เป็นวิถีวัฒนธรรม มีการประกอบพิธีกรรมการอยู่ร่วมกันของผู้ที่สืบเชื้อสายมโนราห์ มีการทำพิธีเปิดโรงมโนราห์ เพื่อเป็นการบอกกล่าวบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว การขอขมาเจ้าที่ เจ้าทาง และพิธีอัญเชิญบรรพบุรุษที่ล่วงลับของเชื้อสายมโนราห์มาร่วมพิธีตามความเชื่อของลูกหลานก่อนที่จะมีการร้องรำ ขับบทกลอนมโนราห์ทั้งภาษาไทย และภาษายาวี อีกทั้งการออกแบบชุดนี้ให้ออกมาเป็นชุดการแสดงมโนราห์ ยังเป็นการนำเสนอ มโนราห์สู่สายตาชาวโลก เพื่อให้ชาวโลกได้รู้จักศิลปะการแสดงของภาคใต้ที่มีชื่อว่า “มโนราห์” มากยิ่งขึ้นอีกด้วยการสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดยะลาได้อย่างชัดเจน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand นครนายก 2020	ทศพัทธ์ร่อนงค์นาถพิลาสดวงฤทัย
2	Miss Grand นครปฐม 2020	โชนสยาม มรดกไทย มรดกโลก
3	Miss Grand พัทลุง 2020	Queen of Shadow
4	Miss Grand ยะลา 2020	จิตวิญญาณของภาคใต้ มโนราห์โรงครู
รวม		4

5.7 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามกีฬาหรือการละเล่น เป็นการนำชื่อกีฬา หรือการละเล่นที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของกีฬา หรือการละเล่นชนิดนั้นๆ ที่ใช้ในการตั้งชื่อชุดประจำชาติ ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามกีฬา หรือการละเล่น จำนวน 2 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 7 ชุดมโหรี กลองยาววาปีปทุม (National Costume : Miss Grand มหาสารคาม 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “มโหรี กลองยาววาปีปทุม” เป็นการตั้งชื่อขึ้นจากการละเล่นที่มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงของจังหวัดมหาสารคาม คือ กลองยาววาปีปทุม เนื่องจากกลองยาววาปีปทุม มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมของผู้คนในอำเภอวาปีปทุม จังหวัดมหาสารคามมาอย่างยาวนาน โดยผู้คนในชุมชนมีการเล่นกลองยาวมาตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งกลองยาววาปีปทุมนั้นผู้คนในชุมชนมีความภาคภูมิใจเป็นอย่างมาก จึงยกกลองยาววาปีปทุมเป็นของดีประจำท้องถิ่น มาเป็นแรงบันดาลใจในการรังสรรค์ชุดขึ้น ชุดนี้จึงได้รับการยกย่องว่าเป็นของดีที่ยิ่งใหญ่มานำเสนอเป็นชุดประจำจังหวัด โดยตัวชุดอิงมาจากชุดรำกลองยาวพื้นบ้าน ทั้งใช้ผ้าพื้นเมืองของชาวมหาสารคามในการตัดเย็บ มีการประดับด้วยลูกปัดเพชร ให้ความสวยงามบนตัวชุด นอกจากจะให้ชุดรำกลองยาวมาออกแบบเป็นชุดที่สวมใส่แล้ว ยังมีการนำรูปลักษณ์ของกลองยาว มาใช้ในการนำเสนอ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการนำเสนอชุด ทั้งหมดนี้ถูกนำมาออกแบบผสมผสานกับแฟชั่นสมัยใหม่ ในยุคปัจจุบัน เพื่อให้ดูทันสมัยมากยิ่งขึ้น การรังสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดมหาสารคาม ได้อย่างชัดเจน



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามกีฬาหรือการละเล่น

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand มหาสารคาม 2020	มโหรี กลองยาววาปีปทุม
2	Miss Grand สุพรรณบุรี 2020	มวยไทยคาดเชือก เลือดสยาม
รวม		2

5.8 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล เป็นการนำชื่อประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาลที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่นหรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาลชนิดนั้นๆ ที่ใช้ในการตั้งชื่อชุด ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล จำนวน 5 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 8 ชุดบั้งไฟอีสาน ทะยานสู่ศตวรรษที่ 21 (National Costume : Miss Grand มหาสารคาม 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “บั้งไฟอีสาน ทะยานสู่ศตวรรษที่ 21” เป็นการตั้งชื่อขึ้นจากประเพณีที่มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงของจังหวัดยโสธร คือ ประเพณีบุญบั้งไฟ เนื่องจากประเพณีบุญบั้งไฟนั้น เป็นประเพณีที่เก่าแก่ของชาวอีสาน อันเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่าการกำลังจะเข้าสู่ฤดูฝน หรือฤดูกาลทำนาของคนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือภาคอีสาน มีการจุดบั้งไฟ เพื่อเป็นการบูชาพญาแถนให้ฝนตกต้องตามฤดูกาล ทำให้ประเพณีบุญบั้งไฟเป็นที่รู้จัก และมีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วโลก ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ บั้งไฟยโสธร จึงใช้เป็นแรงบันดาลใจในการรังสรรค์ชุดนี้ขึ้น ชุดนี้จึงมีที่มาจากประเพณีท้องถิ่นอันเลื่องชื่อ โดยเน้นการนำเสนอด้วยรูปแบบใหม่ตัวชุดมีสีสันฉูดฉาดสวยงามแสดงให้เห็นถึงความเฟื่องฟูของประเพณีบุญบั้งไฟ ทั้งยังมีการผสมผสานกับความงามร่วมสมัย และใช้ธงชาติไทยเป็นองค์ประกอบของชุด เพื่อบ่งบอกถึงความเป็นวัฒนธรรมไทยได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ชุดนี้จึงเต็มไปด้วยกลิ่นอายของวัฒนธรรมอีสาน และความเป็นไทยที่ลงตัว การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของหวัดยโสธรได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 8 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand เชียงใหม่ 2020	Light of Yi Peng (ไลท์ ออฟ ยี่เป็ง)
2	Miss Grand พังงา 2020	นาจาทรงอิทธิฤทธิ์



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

3	Miss Grand ยโสธร 2020	บั้งไฟอีสาน ทะยานสู่ศตวรรษที่ 21
4	Miss Grand เลย 2020	ความงามแห่งศรัทธา
5	Miss Grand สงขลา 2020	เรือพระแห่งสยาม
รวม		5

5.9 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต เป็นการนำชื่อของสภาพแวดล้อม หรือวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น ที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของสภาพแวดล้อม หรือวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นนั้น ๆ ที่ใช้ในการตั้งชื่อชุด ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต จำนวน 7 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 9 ชุด ๖ ทรงเป็นผู้พระราชทาน อาชีพการเลี้ยงโคนม (National Costume : Miss Grand สระบุรี 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “๖ ทรงเป็นผู้พระราชทาน อาชีพการเลี้ยงโคนม” เป็นการตั้งชื่อขึ้นจากวิถีชีวิตที่มีความสำคัญกับผู้คนในท้องถิ่นจังหวัดสระบุรี คือ การประกอบอาชีพเลี้ยงโคนม เนื่องจากผู้คนในจังหวัดสระบุรีส่วนหนึ่งมีการประกอบอาชีพการเลี้ยงโคนม อาชีพการเลี้ยงโคนมในจังหวัดสระบุรี เป็นฟาร์มโคนมไทยเดนมาร์ก ซึ่งได้ถ่ายทอดและตามรอยโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงเล็งเห็นว่าอาชีพการเลี้ยงโคนมจะช่วยให้คนไทยได้บริโภคอาหารที่มีคุณค่า ทั้งช่วยให้เกษตรกรไทยมีอาชีพที่มั่นคง เป็นหลักแหล่ง และไม่ต้องบุกรุกการทำไร่เลื่อนลอยอีกต่อไป การออกแบบชุดนี้ตัวชุดได้มีการสื่อถึงการทำงานของเกษตรกรผู้เลี้ยงโคนมในจังหวัดสระบุรี และผลผลิตของโคนม โดยใช้ผ้าพิมพ์ลายโคนมเป็นวัสดุในการตัดเย็บชุดเป็นหลัก มีถังนม และโคนมจำลองเป็นส่วนประกอบที่ใช้ในการประดับชุด เพื่อสื่อให้เห็นถึงโคนมที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดสระบุรีได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand ร้อยเอ็ด 2020	มหาเทวี ศรีโพสพ
2	Miss Grand ลำพูน 2020	อীগ้อเข้ากรุง



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
3	Miss Grand ศรีสะเกษ 2020	ราชินี 4 ชนเผ่า
4	Miss Grand สระบุรี 2020	๖ ทรงเป็นผู้พระราชทาน อาชีพการเลี้ยงโคนม
5	Miss Grand สิงห์บุรี 2020	ดินแดนแห่งแม่น้ำ 3 สาย
6	Miss Grand สุราษฎร์ธานี 2020	หรอยแรงสุราษฎร์
7	Miss Grand อ่างทอง 2020	ธิดิกาเกร์ศิลปะรังสรรค์
รวม		7

5.10 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น เป็นการนำชื่อของตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่น หรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุด ประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมา ของท้องถิ่นนั้น ๆ ที่ใช้ในการตั้งชื่อชุด ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมา ของท้องถิ่น จำนวน 12 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 10 ชุดลงเล่นฟ้า (National Costume : Miss Grand พะเยา 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “ลงเล่นฟ้า” เป็นการตั้งชื่อขึ้นจากตำนานที่มีความเกี่ยวข้อง และมีความสำคัญ กับผู้คนในท้องถิ่นจังหวัดพะเยา คือ ตำนานความเชื่อเรื่องสัตว์มงคล หรือสัตว์นำโชคของชาวไทยลื้อที่มีชื่อว่า “พญาลวง” จึงใช้เป็นแรงบันดาลใจในการรังสรรค์ชุดนี้ขึ้น เนื่องจากผู้คนในจังหวัดพะเยามีความเชื่อเกี่ยวกับตำนานพญาลวงมาตั้งแต่อดีต โดยพญาลวงจะมีรูปลักษณ์เหมือนกวาง มีเกล็ด และมีหางเหมือนปลา มีงาเหมือนช้าง มีเท้าเหมือนม้า และมีปีกเหมือนนก ซึ่งคนไทยลื้อมีความเชื่อกันว่าพญาลวงเป็นสัตว์มงคลหากทำความดีก็จะได้มีโอกาสเจอกับพญาลวง เป็นสัตว์ที่เป็นตัวเชื่อม ระหว่างมนุษย์กับสวรรค์ ถ้าพญาลวงโอบบินอยู่บนฟ้าก็จะส่งผลให้ฝนตกต้องตามฤดูกาลทำให้มีแหล่งน้ำที่อุดมสมบูรณ์ ด้วยอนุภาพแห่งพญาลวงทำให้เกิดสายฟ้าแลบขณะฟ้าผ่า โดยปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ชาวล้านนาเรียกกันว่า “ลงเล่นฟ้า” การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดพะเยาได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือ ความเป็นมาของท้องถิ่น



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand นครสวรรค์ 2020	याตราที่พระงับศึก
2	Miss Grand บึงกาฬ 2020	นาดี
3	Miss Grand พะเยา 2020	ลวงเล่นฟ้า
4	Miss Grand พิจิตร 2020	กุณารีสตรีหาญเมืองพิจิตร
5	Miss Grand เพชรบูรณ์ 2020	ไทหล่มห่มศรีเทพ
6	Miss Grand มุกดาหาร 2020	สตรีศรีมุกดา ศรีทธาพระยาโขง
7	Miss Grand ระยอง 2020	ตำนานวัดช้างชน
8	Miss Grand สุโขทัย 2020	สุโขทัยประตูสู่เมืองแห่งความสุขอุทัย
9	Miss Grand หนองคาย 2020	นทีชีวิต วิจิตรศรีทธา
10	Miss Grand หนองบัวลำภู 2020	อริยะถิ่นฐาน ตำนานหนองบัวลำภู
11	Miss Grand อุดรธานี 2020	ปทุมมา นาคินี กัลยาณี ศรีสุทโธ
12	Miss Grand อุดรดิตต์ 2020	นารีศรีสัจจา
รวม		12

5.11 กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามอาหาร เป็นการนำชื่ออาหารที่มีความเกี่ยวข้อง มีความสำคัญ และมีชื่อเสียงในท้องถิ่นหรือจังหวัดนั้น ๆ มาตั้งเป็นชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนอเรื่องราว และสื่อให้เห็นถึงความสำคัญของอาหารในท้องถิ่นนั้น ๆ ที่ใช้ในการตั้งชื่อชุด ซึ่งปรากฏในการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ โดยผู้วิจัยพบเนื้อหาที่มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามอาหาร จำนวน 2 ชุด ปรากฏดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 11 ชุดต้มจืดอุบล (National Costume : Miss Grand อุบลราชธานี 2020)

ที่มา : Facebook Fanpage Miss Grand Thailand

การตั้งชื่อชุดประจำชาติชุดนี้ว่า “ต้มจืดอุบล” เป็นการตั้งชื่อขึ้นจากอาหารที่มีชื่อเสียง มีความเกี่ยวข้อง และมีความสำคัญกับผู้คนในท้องถิ่นจังหวัดอุบลราชธานี คือ ก๋วยจั๊บน้ำใส จึงเป็นแรงบันดาลใจในการรังสรรค์ชุดนี้ขึ้น เนื่องจากก๋วยจั๊บน้ำใสเป็นที่รู้จักของผู้คนมาเป็นเวลายาวนานเกือบร้อยปี การปรุงแต่ละจังหวัดจะใส่ของดีประจำจังหวัดเข้าไปด้วย เช่น หมูยอ เป็นต้น เพื่อเพิ่มความหลากหลาย โดดเด่น เกิดเป็นความอร่อยจนกลายเป็นเมนูเส้นที่ขึ้นชื่อของจังหวัดอุบลราชธานี ที่อยู่คู่กับชาวอุบลราชธานีมาจนทุกวันนี้ จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ชุดนี้มาเป็นชุดประจำจังหวัด ตัวชุดตัดเย็บ และออกแบบให้มีความสวยงามทันสมัย สื่อถึงวัฒนธรรมร่วมของอีสานและญวน ผสมผสานผ่านชุดต้มจืดอุบล



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

มีกลิ่นอายความเป็นญวน และอีสานสื่อให้เห็นว่าชาวอุบลมีความผูกพัน และมีวัฒนธรรมที่ผสมผสานกับญวนมาอย่างยาวนาน การสร้างสรรค์ชุดนี้ขึ้นจึงเป็นการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานีได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 11 แสดงจำนวนการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบในกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามอาหาร

ลำดับที่	ชื่อจังหวัด	ชื่อชุด
1	Miss Grand พระนครศรีอยุธยา 2020	กล้วยเดี่ยวล่องนาวา อยุธยาหารธานี
2	Miss Grand อุบลราชธานี 2020	ต้มจืดอุบล
รวม		2

ผลการวิจัยที่ปรากฏข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ มีการมุ่งเน้นในการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นผ่านชุดประจำจังหวัดได้เป็นอย่างดี และเพื่อให้เห็นผลการศึกษาในครั้งนี้ได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยสรุปผลการศึกษาได้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่ค้นพบตามลำดับความถี่

ลำดับที่	ประเด็นที่ศึกษา	จำนวนที่พบ/ครั้ง	คิดเป็นร้อยละ
1	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสถานที่	19	24.68
2	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น	12	15.58
3	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสัตว์	11	14.29
4	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ	9	11.69
5	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต	7	9.09
6	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามพืช	5	6.49
7	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล	5	6.49
8	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง	4	5.19
9	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามกีฬาหรือการละเล่น	2	2.60
10	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามอาหาร	2	2.60
11	กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามบุคคล	1	1.13
รวม		77	100

6. อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวด Miss Grand Thailand 2020” สามารถอภิปรายผลได้ ดังต่อไปนี้

จากการศึกษาพบว่า วิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวด Miss Grand Thailand 2020 มีการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านการตั้งชื่อชุดประจำชาติ 11 กลวิธี ได้แก่ 1. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามบุคคล 2. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามพืช 3. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสัตว์ 4. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ 5. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสถานที่ 6. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง 7. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามกีฬาหรือการละเล่น 8. กลวิธีการตั้งชื่อชุด



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล 9. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต 10. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น และ 11. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามอาหาร เมื่อนำผลการศึกษาที่พบมาเปรียบเทียบกับผลการศึกษาวิจัยเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกัน ผู้วิจัยพบว่า มีงานวิจัยที่มีความสอดคล้องกัน คือ งานวิจัยของสมิทธิ์ชาติ พุมมา (2563) ศึกษาเรื่อง “การนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นและกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติ ของมิสแกรนด์ ไทยแลนด์ ปี 2018” โดยผลการวิจัยพบว่า มีกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติ ดังนี้ 1. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามบุคคล 2. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามพืช 3. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสัตว์ 4. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ 5. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสถานที่ 6. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง 7. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามกีฬา หรือการละเล่น 8. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล 9. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต และ 10. กลวิธีการตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น แต่ทั้งนี้ก็ยังมีส่วนที่แตกต่างกัน คือ งานวิจัยเรื่อง “การนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นและกลวิธีการตั้งชื่อชุดประจำชาติ ของมิสแกรนด์ไทยแลนด์ ปี 2018” ไม่พบกลวิธีการตั้งชื่อชุดตามอาหาร

นอกจากนี้ เมื่อนำผลการศึกษามาเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ วงเดือน คัยนันท์ (2547) ศึกษาเรื่อง “การตั้งชื่อพันธุ์ไม้มงคลในภาษาไทย” นศวัฒน์ สาระ (2550) ศึกษาเรื่อง “การตั้งชื่อร้านค้าในจังหวัดปัตตานี : ความสัมพันธ์ระหว่างชื่อร้านค้ากับวิถีชีวิตในชุมชน” กฤติกา ชูผล (2554) ศึกษาเรื่อง “การตั้งชื่อเรือประมงในจังหวัดสมุทรสงคราม : การศึกษาตามแนววรรณคดีชาติพันธุ์” พบว่ามีการสอดคล้องกัน คือ กลวิธีการตั้งชื่อส่วนใหญ่มีการตั้งชื่อจากคำที่มีความหมายดี มีความไพเราะ สามารถจดจำได้ง่าย และมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ มนตรี ศรีราชเสลา (2561) ศึกษาเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงการตั้งชื่อหมู่บ้านและอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อหมู่บ้านในจังหวัดมหาสารคาม” พบว่ามีการตั้งชื่อหมู่บ้านจากสิ่งที่มีความโดดเด่น หรือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ในท้องถิ่นนั้น ๆ

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

การศึกษาเรื่อง “การศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวดมิสแกรนด์ไทยแลนด์ 2020” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

7.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการศึกษาไปใช้

7.1.1. การนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อชุดประจำชาติของการประกวด Miss Grand Thailand 2020 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงให้เห็นถึงความงดงามของเอกลักษณ์ท้องถิ่น และแสดงให้เห็นว่าเอกลักษณ์ท้องถิ่นควรค่าแก่การอนุรักษ์ให้อยู่คู่กับประเทศชาติสืบไป เนื่องจากการจัดประกวด Miss Grand Thailand 2020 ในรอบ National Costume หรือรอบชุดประจำชาติ เป็นกิจกรรมการจัดประกวดชุดประจำชาติยอดเยี่ยม ที่มีการมุ่งเน้นในการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อเป็นการค้นหาชุดประจำชาติที่แสดง และบ่งบอกถึงความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ เพื่อเป็นการคัดเลือกชุดประจำชาติยอดเยี่ยมที่มีการแสดงถึงความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน และงดงามที่สุดสำหรับนำไปใช้ประกวด ทั้งยังใช้ในการนำเสนอความเป็นไทยให้โลกได้รู้จักในเวทีระดับนานาชาติ คือ Miss Grand international อีกด้วย

7.1.2. การนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อชุดประจำชาติของการประกวด Miss Grand Thailand 2020 สามารถใช้เป็นแนวทางในการสืบสานเอกลักษณ์ท้องถิ่นในด้านอื่น ๆ เช่น การนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นในการออกแบบตัวชุด การออกแบบเครื่องประดับ เป็นต้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

7.2.1 ควรศึกษาการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อชุดประจำชาติของ Miss Grand Thailand ในปีอื่น ๆ ที่ยังไม่เคยมีผู้ศึกษาไว้



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

7.2.2 ควรมีการเปรียบเทียบลักษณะของการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อชุดประจำชาติของการประกวด Miss Grand Thailand 2020 กับปีอื่น ๆ

8. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาวิธีการตั้งชื่อเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของชุดประจำชาติในการประกวดมิสแกรนด์ไทยแลนด์ 2020” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา การวิจัยเบื้องต้นทางภาษาไทย จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อชุดประจำชาติของการประกวด Miss Grand Thailand 2020 จำนวนทั้งสิ้น 77 ชุด โดยศึกษาวิธีการตั้งชื่อชุดใน 11 กลวิธี ได้แก่ 1) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามบุคคล 2) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามพืช 3) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามสัตว์ 4) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามสิ่งของ 5) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามสถานที่ 6) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามศิลปะการแสดง 7) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามกีฬา หรือการละเล่น 8) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามประเพณี พิธีกรรม หรือเทศกาล 9) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น หรือวิถีชีวิต 10) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามตำนาน ประวัติศาสตร์ หรือความเป็นมาของท้องถิ่น และ 11) กลวิธีที่ตั้งชื่อชุดตามอาหาร ผลการศึกษาครั้งนี้ทำให้เห็นถึงวิธีการตั้งชื่อชุดประจำจังหวัด เพื่อเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นของแต่ละจังหวัดได้อย่างชัดเจน ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เกี่ยวกับการนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นในโอกาสต่อ ๆ ไป

งานวิจัยเรื่องนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ เพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาจาก ผศ.ปริดา เกื้อก่ออ่อน อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยหลัก และ ผศ.ดร.รุ่งรัตน์ ทองสกุล อาจารย์ประจำรายวิชา ที่ตรวจทาน แก้ไขข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำต่าง ๆ จนทำให้งานวิจัยเรื่องนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอขอบคุณผู้แต่งตำรา และเอกสารประกอบอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาใช้ประกอบการศึกษาค้นคว้าตามที่ปรากฏในงานวิจัยเรื่องนี้ สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัว และผู้เกี่ยวข้องที่คอยให้คำปรึกษา อีกทั้งสนับสนุนการศึกษางานวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า สารความรู้ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาไว้ในงานวิจัยเรื่องนี้จะประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการศึกษาการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

คุณิ ปรีดิยงค์. (2557). ศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2564. จาก <https://ocac.go.th>.

ทิสวัส อารงสานต์. (2556). สามัญทัศน์และอัตลักษณ์ของ “ความเป็นไทย” ในวาทกรรมของหนังสือคู่มือภาษาไทย

ฝรั่งเศษ : มโนทัศน์แห่งความจริงหรือมายาคติ. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน

นิตยา บุญสิงห์. (2556). วัฒนธรรมไทย. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.

มนตรี ศรีราชเลา. (2561). การเปลี่ยนแปลงการตั้งชื่อหมู่บ้าน และอัตลักษณ์ท้องถิ่นที่สะท้อนผ่านชื่อหมู่บ้านในจังหวัดมหาสารคาม. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

มุกหอม วงศ์เทศ. (2555). ความเป็นไทย : อัตลักษณ์แห่งความดกदान. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2564.

จาก <https://prachathai.com>.

วงเดือน คัยนันท์. (2547). การตั้งชื่อพันธุ์ไม้มงคลในภาษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัฒนา แซ่มวงษ์. (2556). การเขียนบทความ. กรุงเทพฯ : โอเดียน.

วิรัช ศิริวัฒนวาริน. (2544). การตั้งชื่อของคนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมิทธิ์ชาติ พุมมา. (2563). การนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นและกลวิธีตั้งชื่อชุดประจำชาติของมิสแกรนด์



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

ไทยแลนด์ ปี 2018. วารสารสุทธิปริทัศน์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.

เสาวภา ไททยวัฒน์. (2556). พื้นฐานวัฒนธรรม แนวทางอนุรักษ์และการพัฒนา. กรุงเทพฯ : กนกกาล.

อนันตยา คอมีธิน. (2548). การศึกษาการตั้งชื่ออาหารในภาษาไทยตามแนวทฤษฎีอรรถศาสตร์ปริชาน.

ปริญญาณีพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อภิเดช พิมพ์การ. (2560). ประเพณีไทย. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2564. จาก

ผิดพลาด! การอ้างอิงไฮเปอร์ลิงก์ไม่ถูกต้อง

อมรา พงศาพิชญ์. (2550). วัฒนธรรม ศาสนา และชาติพันธุ์ : วิเคราะห์วังคมไทยแนวมานุษยวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ

: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อวยพร พานิช. (2553). ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

ภาคผนวก



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาผลงานวิจัย

บทความวิจัยในระดับชาติ

กลุ่มวรรณกรรมและภาษา

- | | |
|--|-------------------------------|
| ๑. อาจารย์ ดร.อุรารัตน์ ปานรอด | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จารุวรรณ หนูช่วย | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| ๓. อาจารย์ ดร.ศราณี เวศยาสิรินทร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิราชย์ นันขันดี | มหาวิทยาลัยนครพนม |
| ๕. อาจารย์ ดร.ณัฐริกา บุญรัมย์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐยาภรณ์ วรรณกตยานันต์ | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| ๗. อาจารย์ ดร.บรรจง ทองสร้าง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา อนุวัฒน์ | วิทยาลัยนาฏศิลป์ |
| | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ๙. รองศาสตราจารย์รัฐา วิพลชัย | มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี |
| ๑๐. อาจารย์ ดร.จริยา หนูดี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |

กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ

- | | |
|---|---|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศศิธร วิศพันธ์ุ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๒. อาจารย์ ดร.นวัตกร อุมาศิลป์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ศรีวิชัย |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปณิตตา วรรณศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จกกฤษณ์ แก้วประเสริฐ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ศรีวิชัย |
| ๕. อาจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ รักษาเดช | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๖. อาจารย์ ดร.พีรพงษ์ พันธะศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๗. อาจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ เวศยาสิรินทร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๘. อาจารย์ ดร.วรพจน์ ปานรอด | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |

กลุ่มนาฏ-ดุริยศิลป์และงานสร้างสรรค์

- | | |
|--|--------------------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลรวี กระต่ายทอง | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรวรรณ โภชนาธาร | มหาวิทยาลัยทักษิณ |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลิมพล จันทระโชติ | วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช |
| ๔. อาจารย์ ดร.ชลาลัย วงศ์อารีย์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ |
| ๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤติยา ชูสงค์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัศนียา คัญทะชา | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิกรม กรุงแก้ว | มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต |
| ๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรย์สมร ผลบุญ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรฤต นิลวานิช | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

- | | |
|--|------------------------------|
| ๑๐. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวุธ โกศล | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๑๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงลักษณ์ ปิยะมิ่งคลา | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ |
| ๑๒. อาจารย์ ดร.เจษฎา เนตรพลับ | วิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย |
| ๑๓. อาจารย์ ดร.จตุติกา โกศลเหมมณี | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| ๑๔. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อักษรราวดี ปัทมสันติวงศ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๑๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประวิทย์ ฤทธิบุญย์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรญาณบุรี |
| ๑๖. อาจารย์ ดร.สุทธิรักษ์ เอียดปทุม | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๑๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วีระศักดิ์ อักษรถึง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |

กลุ่มวัฒนธรรมในลักษณะอื่น ๆ

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| ๑. อาจารย์ ดร.กำธร เกิดทิพย์ | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| ๒. อาจารย์ ดร.นวัตกร อูมาศิลป์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย |

บทความวิจัยฉบับเต็มในระดับนานาชาติ

กลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์

- | | |
|------------------------------|--------------------------|
| ๑. อาจารย์ ดร.ไกลลาส จิตรกุล | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| ๒. อาจารย์ ดร.สลีลา เพชรทอง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานวิจัย

บทความวิจัยในระดับชาติ

กลุ่มวรรณกรรมและภาษา

- | | |
|--|------------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิตยา ธีญญพาณิชย์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๒. อาจารย์ ดร.อุรารัตน์ ปานรอด | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |

กลุ่มศิลปะ งานช่าง และงานออกแบบ

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อ้อยทิพย์ พลศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ พิมเสน | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย |

กลุ่มนาฏ-ดุริยศิลป์และงานสร้างสรรค์

- | | |
|--|-------------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์พิเศษ
ดร.บุปผาชาติ อุปลัมภ์นรากร | มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร |
| ๒. รองศาสตราจารย์ ดร.สาวิตร พงศ์วัชร | มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต |

กลุ่มวัฒนธรรมในลักษณะอื่น ๆ

- | | |
|---|------------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.สีบพงศ์ ธรรมชาติ | สถาบันทักษิณคดีศึกษา |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรรย์สมร ผลบุญ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา |

บทความวิจัยฉบับเต็มในระดับนานาชาติ

กลุ่มดนตรีและนาฏศิลป์

- | | |
|---|----------------------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พกามาศ จิรจรรุภัทร | มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาสวนสุนันทา |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รสวรรณ อดิษฐ์ภารดี | มหาวิทยาลัยรามคำแหง |



โครงการประชุมวิชาการ บรรยายพิเศษและนำเสนอผลงานวิจัย ด้านศิลปะและวัฒนธรรม

ระดับชาติ ครั้งที่ ๒ และระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ วันที่ ๗-๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ ณ สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

.....

ข้อความและบทความในเอกสารที่ปรากฏในเล่ม PROCEEDINGS นี้
เป็นแนวคิดของผู้วิจัย มิใช่เป็นความคิดเห็นของคณะผู้จัดทำ
และมีใช้ความรับผิดชอบคณะกรรมการผู้จัดทำ
ไม่สงวนสิทธิ์การคัดลอก แต่ให้อ้างอิงแสดงที่มา



ดาวน์โหลด Proceedings