



# วารสาร ศิลปวัฒนธรรม สวนสุนันทา

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา  
Journal of Suan Sunandha Arts and Culture

Vol.2 No. 2 July - December 2022 | ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2565

The Office of Arts and Culture, Suan Sunandha Rajabhat University  
สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา







## วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ปีที่ 2 ฉบับที่ 2 ปีพ.ศ.2565 Vol.2 No.2 2022

ISSN 2774-0234 (Print) ISSN 2774-0641 (Online)

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา เป็นวารสารวิชาการราย 6 เดือน กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 มกราคม ถึง มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม ถึง ธันวาคม) มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสื่อกลางในการนำเสนอผลงานวิชาการอย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ทั้งผลงานการวิจัย และผลงานปริทัศน์ที่มีคุณภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อสังคม โดยเฉพาะด้านศิลปะและวัฒนธรรมทุกแขนง อันจะทำให้เกิดการสืบสาน รักษา ต่อยอด ตลอดจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย

วารสารนี้เปิดรับผลงานวิชาการ ประเภทบทความวิชาการ บทความวิจัย บทปริทัศน์หนังสือ และกรณีศึกษา เนื้อหาทั้งหมดที่ปรากฏในวารสารฉบับนี้ ได้ผ่านการพิจารณากลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง ไม่น้อยกว่าบทความละ 3 ท่าน และกองบรรณาธิการได้พิจารณาเห็นชอบให้เผยแพร่ได้ โดยเนื้อหาที่ปรากฏในวารสารถือเป็นความคิดเห็นส่วนบุคคลของผู้เขียน มิใช่ความคิดเห็น และไม่ถือเป็นความรับผิดชอบของบรรณาธิการและกองบรรณาธิการ ในกรณีที่ตรวจสอบภายหลังพบว่าผู้เขียนบทความได้คัดลอกผลงาน หรือลิขสิทธิ์ของผู้ใด รวมถึงการอ้างอิงที่ไม่ถูกต้อง ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนทั้งสิ้น



## ที่ปรึกษา

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตินาฏณ์ ศรีวิบูลย์  
รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ผังนิรันดร์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา พงษ์เพ็ง  
อาจารย์ ดร.พีระพล ชัชวาลย์

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา  
รองอธิการบดีฝ่ายบริหาร  
ผู้อำนวยการสำนักศิลปะและวัฒนธรรม

## บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและกิจกรรม

## กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง  
ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกร ดิษฐพันธ์  
ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุ่ง  
ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง  
ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท ดร.พิชัย สดภิบาล  
Prof. Dr.Yuko Kurahashi  
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ  
รองศาสตราจารย์ ดร.พรประพิตร เผ่าสวัสดิ์  
รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล ดำรงเสถียร

รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงไกร เกิดศิริ  
รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์  
รองศาสตราจารย์ ดร.เก่งกิจ กิติเรียงลาภ  
รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ทรัพย์ปลั่ง  
รองศาสตราจารย์เสาวภา ไพทยวัฒน์  
อาจารย์ ดร.นันทิดา ไธธรรม

มหาวิทยาลัยศิลปากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี  
Kent State University  
ศิลปินแห่งชาติ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร  
ลาดกระบัง  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
ข้าราชการบำนาญ  
ข้าราชการบำนาญ  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

## ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

รองศาสตราจารย์ฤทธิรงค์ จิวากานนท์  
รองศาสตราจารย์สุภาวดี โพธิเวชกุล  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนรรฆ จรรย์ยานนท์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธ์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัพร กิตติทอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
มหาวิทยาลัยมหิดล  
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น





ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวาส กุลวงศ์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมาล นิธิภัทรอนันต์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวัฒน์ ไทยเจริญ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พยุพวรรณ พรสุขสวัสดิ์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัตนพล ชื่นคำ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ เวสน์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรวิทย์ วงศ์ศรี  
อาจารย์ ดร.สาวิตรี สุวรรณโณ  
ดร.นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ  
Assoc. Prof. Jeffrey Marc Rockland  
Dr. Lowell Skar

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย  
มหาวิทยาลัยศิลปากร  
มหาวิทยาลัยทักษิณ  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร  
Kent State University  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ฝ่ายประสานงาน

|          |            |
|----------|------------|
| พรรษภรณ์ | เฉลิมลอย   |
| รวีโรจน์ | สิงห์ลำพอง |
| ชนะภาพ   | วัฒน์โอฬาร |
| วณิชยา   | บุษบงส์    |
| วิมลฉัตร | เลิศศศิ์   |

## ที่ปรึกษาศิลปกรรม

อาจารย์กวีธา ธรรมเจริญสถิต

รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารและแผนงาน

## จัดรูปเล่ม เรียงพิมพ์

ชุตินันท์ มาลาธรรม

## ออกแบบปก

อาจารย์ภาณุวัฒน์ กาหลิบ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา



## บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา ปีที่ 2 ฉบับที่ 2/2565 เป็นฉบับที่มีเนื้อหาหลากหลายทางวิชาการทั้งในด้านศิลปกรรม ภาษา การสื่อสาร รวมไปถึงการวิจารณ์งานวรรณกรรม ซึ่งทุกบทความมีกระบวนการศึกษาและนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจ สะท้อนให้เห็นถึงการศึกษางานด้านศิลปวัฒนธรรมที่มีความเจริญงอกงามในมิติต่าง ๆ อย่างมีพลวัตในสังคมไทย

สำหรับบทความในฉบับนี้ประกอบด้วย บทความวิชาการ จำนวน 2 เรื่อง บทความวิจัย จำนวน 3 เรื่อง และบทวิจารณ์วรรณกรรม จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้

บทความวิชาการเรื่อง *ชีรีส์วาย : จากวัฒนธรรมสมัยนิยม เป็นวัฒนธรรมมวลชนสู่อุตสาหกรรมวัฒนธรรม* โดย ประกายกาวิล ศรีจินดา เสนอให้เห็นพัฒนาการของชีรีส์วาย ซึ่งได้รับความนิยม จากกลุ่มผู้ชมขนาดเล็กขยายสู่ผู้ชมมากขึ้นกลายเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม ต่อมาได้รับความนิยมมากขึ้นกลายเป็นวัฒนธรรมมวลชนที่มีโอกาสพัฒนาสู่อุตสาหกรรมวัฒนธรรมสู่ชาวโลก ชีรีส์วายจึงเป็นซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมที่จะได้รับการส่งเสริมตามนโยบายรัฐบาลไทย

บทความวิชาการเรื่อง *มโนสติกับร่างกาย* โดย พรสวรรค์ จันทร์สุข เป็นการแสดงผลงานสร้างสรรค์ชุด “มโนสติกับร่างกาย” ซึ่งเป็นผลงานภาพพิมพ์เพื่อสนองแนวคิดการตระหนักในคุณค่าของการมีสติรู้เท่าทันปัจจุบัน สะท้อนให้เห็นจิตอันมีสมาธิ และความสงบอันเป็นความสุขสันติที่แท้จริง

บทความวิจัยเรื่อง *เจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด : ตัวอย่างเจดีย์แบบท้องถิ่น จังหวัดพัทลุง* โดย เชน เพชรรัตน์ เป็นการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ และวัตถุประสงค์ของการสร้างเจดีย์ โดยตรวจสอบเทียบเคียงกับรูปแบบเจดีย์ในสมัยอยุธยา รัตนโกสินทร์ และเจดีย์ที่สร้างในบริเวณใกล้เคียง ทำให้ทราบยุคสมัยของการสร้างเจดีย์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

บทความวิจัยเรื่อง *บทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ต่อการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์เรื่องพิภพหิมพานต์* โดย ชัชฎาภรณ์ สมเชื้อ และคณะ นำเสนอผลการศึกษาบทบาทของตัวละครที่มีลักษณะพิเศษคือ ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ ซึ่งผู้วิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์สามารถนำมาปรับใช้ได้หลายบทบาทส่งผลให้ละครสร้างทั้งความสนุกสนานและมีเนื้อหาสาระที่ดีต่อผู้ชม

บทความวิจัยเรื่อง *กลวิธีการใช้ภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด* โดย จิรัฏฐ์ วรภูมิ และคณะ แสดงให้เห็นว่าการใช้คำสแลงสามารถสะท้อนลักษณะการใช้ภาษาของกลุ่มชนชั้นชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกาซึ่งมีวัฒนธรรมชัดเจน แสดงให้เห็นวิวัฒนาการของภาษารวมทั้งทำให้เข้าใจปรากฏการณ์ทางภาษาที่ปรากฏในเพลงสากลได้มากขึ้น



นอกจากบทความวิชาการและบทความวิจัยแล้ว ในวารสารฉบับนี้ยังมีบทวิจารณ์วรรณกรรม เรื่อง มองอดีตเขียนปัจจุบัน: การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ในกวีนิพนธ์ Hi So-Cial ไฮโซ... เซียล ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย โดย ชาศริต แก้วทันคำ เป็นบทวิจารณ์ที่แสดงให้เห็นเนื้อหาที่น่าสนใจที่สุดอดแทรกอยู่ในกวีนิพนธ์ อีกนัยหนึ่งการวิจารณ์ยังเป็นเสมือนการชี้ชวนให้ผู้อ่านสนใจอ่าน กวีนิพนธ์เรื่องดังกล่าว อันจะเป็นแนวทางให้เกิดการอ่านและวิจารณ์วรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ ต่อไปด้วย

ในโอกาสนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทาฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ สำหรับการศึกษาวิจัย และช่วยต่อยอดองค์ความรู้ในแวดวงวิชาการต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ

บรรณาธิการ



## สารบัญ

หน้า

### บทความวิชาการ

Y SERIES : FROM POPULAR CULTURE TO MASS CULTURE  
TOWARD CULTURAL INDUSTRIES

1

ชีรีสวาย : จากวัฒนธรรมสมัยนิยม เป็นวัฒนธรรมมวลชน

สุสุดสาทกรรมวัฒนธรรม

PRAKAIKAVIN SRIJINDA (ประกายกาวิล ศรีจินดา)

MIND AND FORM

23

มนัสติกักรูปกาย

PORNSAWHAN JANSOOK (พรสวรรค์ จันทร์สุข)

### บทความวิจัย

THE DECORATIVE PAGODA OF KHUAN KRUAT TEMPLE:

39

AN EXAMPLE OF A FOLK PAGODA, PHATTALUNG

เจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด : ตัวอย่างเจดีย์แบบท้องถิ่น จังหวัดพัทลุง

CHEN PECHARAT (เชน เพชรรัตน์)

ROLES OF MYTHICAL CREATURE CHARACTERS

55

IN CREATING A TV DRAMA SERIES WORLD OF THE HIMAVANTA

บทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์

ต่อการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์เรื่อง พิกพหิมพานต์

CHATCHADAPORN SOMCHUA (ชัชฎาภรณ์ สมเชื้อ)

NITCHAYA WORRASRITHANANUKUL (นิชชยา วรศรีธนานุกุล)

JIRAPORN ADCHARIYAPRASIT (จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์)





## LINGUISTIC STRATEGIES OF SLANG IN BILLBOARD CHARTS MUSIC

77

กลวิธีการใช้ภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด

JIRATH WACHARAPUM (จิรัฏฐ์ วชรภูมิ)

WIJITTRA SRIKANYA (วิจิตรา ศรีกันยา)

SANTIPUM RATCHWICHA (สันติภูมิ ราชวิชา)

### บทวิจารณ์

มองอดีตเขียนปัจจุบัน: การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต

89

ในกรณีพิมพ์ Hi So-Cial ไฮโซ... เซียล ของขวัญข้าวขวัญเรียมเอ๋ย

CHAKRIT KAEWTANKHAM (ชาคริต แก้วทันคำ)



บทความวิชาการ

ซีรีส์วาย : จากวัฒนธรรมสมัยนิยม เป็นวัฒนธรรมมวลชน  
อุตสาหกรรมวัฒนธรรม\*

Y SERIES : FROM POPULAR CULTURE TO MASS CULTURE  
TOWARD CULTURAL INDUSTRIES

ประกายกาวิล ศรีจินดา (PRAKAIKAVIN SRIJINDA)\*\*

วันที่รับบทความ 30 ก.ย.2565  
วันที่แก้ไขบทความ 29 พ.ย.2565  
วันที่ตอบรับบทความ 19 ธ.ค. 2565

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับ “ซีรีส์วาย” ในมิติของการเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสื่อบันเทิง ที่เกิดจากการเป็นเพียงความบันเทิงของกลุ่มผู้ชมขนาดเล็ก พัฒนาสู่การเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมซึ่งขยายกลุ่มผู้ชมมากขึ้น และกลายเป็นวัฒนธรรมมวลชน ที่ได้รับความนิยมในวงกว้าง ทั้งนี้ ยังมีโอกาสที่จะขยายตัวสู่อุตสาหกรรมวัฒนธรรม พร้อมกับความคาดหวังในการเติบโตทางการตลาดในต่างประเทศ และความเป็นไปได้สำหรับการเป็นซอฟต์แวร์ที่จะส่งเสริมสู่ตลาดโลกตามนโยบายของรัฐบาลไทย

คำสำคัญ: ซีรีส์วาย / วัฒนธรรมสมัยนิยม / วัฒนธรรมมวลชน / อุตสาหกรรมวัฒนธรรม / ซอฟต์แวร์

\* ผู้เขียนขอขอบคุณผู้ผลิตซีรีส์วายทุกเรื่องที่เป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทความวิชาการนี้

\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., วิทยาลัยนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, E-mail: prakaikavin.sr@ssru.ac.th



## Abstract

This article aims to present about the “Y series” in the dimension of being one of the entertainment media industry caused by being just the entertainment of a small audience developed into a popular culture that expands the mass audience and becomes a mass culture that is widely popular. There is also an opportunity to expand into the cultural industry. Along with the expectation of growing marketing abroad and the possibility of being a soft power to promote to the global market according to Thai government policy.

**Keywords:** Y Series / Series Y / Popular Culture / Mass Culture / Cultural Industry / Soft Power



## บทนำ

สังคมโลกของเราในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตโดยสิ้นเชิง ทั้งด้านความเจริญก้าวหน้าทางเศรษฐกิจ อันเนื่องมาจากการพัฒนา เป็นผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ค่านิยม วัฒนธรรมไปจนถึงเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง จนเปลี่ยนจากโลกแห่งเครื่องจักรกลเป็นโลกแห่งดิจิทัลภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว นอกจากเทคโนโลยีแล้ว กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) เป็นหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการขับเคลื่อนโลกให้เกิดการเปลี่ยนแปลง จากการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ระหว่างประเทศ องค์กร บุคคล ทำงานตายและรวดเร็วขึ้น ไม่ว่าจะอยู่ส่วนใดของโลก จึงมีคำกล่าวว่โลกาภิวัตน์คือโลกที่ไร้พรมแดน อันเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้โลกทั้งโลกมีขนาดเล็กลงอันเป็นผลมาจาก “การสื่อสาร” (Communication) ซึ่งเป็นตัวแปรที่มีบทบาทสำคัญ ในการเปลี่ยนแปลงในโลกาภิวัตน์นี้

การเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์สื่อ (Media landscape) ในช่วงระยะไม่กี่ปีมานี้ ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมสื่อของโลกอย่างมาก สื่อแบบดั้งเดิมเริ่มเสื่อมความนิยม ถูกแทนที่ด้วยสื่อทางเลือกใหม่จำนวนมาก สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้คนในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตมากมาย โดยมีการใช้ชีวิตข้างนอกบ้านมากขึ้น มีการบริโภคสื่อที่หลากหลาย และแตกต่างกันมากขึ้น (Schiffman & Hansen, 2008: 8) สื่อดั้งเดิมประเภทได้รับผลกระทบอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุกระจายเสียง และสื่อวิทยุโทรทัศน์ เกิดภาวะเสื่อมความนิยมลงจากในอดีต การเปลี่ยนแปลงดังกล่าว มาพร้อมกับความสะดวกสบายในการบริโภค ผ่านเทคโนโลยีต่าง ๆ ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ บนอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ ภายใต้โครงสร้างพื้นฐานพร้อมการพัฒนาระบบสัญญาณเครือข่ายระดับ 5G ทำให้ผู้คนสามารถการบริโภคสื่อผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น เช่น การรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หรือการรับชมสื่อบันเทิงในรูปแบบของ OTT TV หรือ Over-The-Top TV ซึ่งเป็นลักษณะของการให้บริการรับชมสื่อบันเทิงประเภท ภาพยนตร์ ซีรีส์ ละคร รวมไปถึงเนื้อหาต่าง ๆ ผ่านทางแพลตฟอร์มเฉพาะ ซึ่งได้เริ่มเข้ามาสู่สังคมโลกในช่วงระยะเวลาเพียงไม่กี่ปีมานี้เอง โดยมีทั้งรูปแบบการสนับสนุน (Subscription) ด้วยการจ่ายค่าบริการในการรับชมเป็นรายเดือนหรือรายปี และ AVOD หรือ Advertising Video On Demand ซึ่งเป็นบริการให้รับชมได้ฟรีแต่มีโฆษณาด้วย โดยรูปแบบการจัดเก็บค่าสมาชิกรายเดือนของ OTT TV เติบโตในต่างประเทศค่อนข้างมาก เช่น เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) หรือดิสนีย์ พลัส (Disney+) เป็นต้น

สำหรับประเทศไทย ในช่วงแรกที่อินเทอร์เน็ตเริ่มเติบโต แพลตฟอร์ม ยูทูบ (YouTube) นับเป็นช่องทางในการรับชมเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอรายแรก ที่ให้กลุ่มคนได้รับชมสื่อบันเทิงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพลง ข่าว หนัง รวมถึงละครย้อนหลัง จนกระทั่งในปี 2557 ไลน์ ทีวี (LINE TV) ได้เป็นผู้บุกเบิก



การรับชมเนื้อหาออนไลน์อย่างจริงจัง ทั้งละครและซีรีส์ต่างๆ และทำออริจินัล คอนเทนต์ (Original Content) ของตัวเอง และยังมีตามมาอีกหลายราย ซึ่งก็มีการเจาะกลุ่มเป้าหมายและมีเนื้อหาที่แตกต่างกันไป ถือได้ว่าตลาดของ OTT TV นั้นมีความเติบโตอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับอุตสาหกรรมธุรกิจสื่อบันเทิงที่มีการขยายตัวตามการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ที่เกิดกลุ่มผู้ผลิตเนื้อหา (Content Creators) จำนวนมากเป็นประวัติการณ์ จากเดิมที่มีช่องทางในการเผยแพร่เพียงสื่อเดิม ๆ ปัจจุบันสื่อถูกขยายได้อยู่ทุกพื้นที่ รับชมได้ทุกเวลา อุตสาหกรรมธุรกิจผลิตสื่อบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นการผลิตภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ และดิจิทัลคอนเทนต์ จึงเป็นตัวเลือกหนึ่งของภาคบริการสมัยใหม่ที่มีศักยภาพในการเติบโตที่ดี และสามารถต่อยอดขยายผลไปยังธุรกิจอื่น ๆ ที่มีศักยภาพสูงซึ่งจะช่วยเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญให้กับเศรษฐกิจไทยได้ เนื่องจากตลาดอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงโลกยังมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง

วัชรินทร์ ชินวรวัฒนา (2565) กล่าวถึงการเติบโตของธุรกิจอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงว่า เป็นหนึ่งในภาคบริการสมัยใหม่ที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนา และยังต้องการการสนับสนุนจากภาครัฐทั้งด้านเงินทุน การตลาด การสร้างระบบนิเวศของธุรกิจ รวมถึงควรมีหน่วยงานกลางที่ดูแลการส่งเสริมธุรกิจฯ ในภาพรวมและบูรณาการ ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน เพื่อผลักดันให้ธุรกิจสื่อบันเทิงไทยไปไกลในระดับโลก สอดคล้องกับการที่สังคมถูกคาดหวังให้เป็น คลื่นลูกที่ 5 “สังคมแห่งปัญญา” ตามนิยามของ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2555) ที่ได้กล่าวปาฐกถาในเรื่อง “คลื่นแห่งการเปลี่ยนของโลก” หรือที่เรียกว่า “ปราชญ์สังคม” เป็นยุคของนักคิด การบูรณาการความรู้และใช้ปัญญาเพื่อการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ สังคมใดสามารถพาตนสู่การเป็นปราชญ์สังคมได้สำเร็จ สังคมนั้นจะอยู่ต้นแถวของโลก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าหลายประเทศในโลกให้ความสำคัญกับการ “พัฒนาและส่งออกวัฒนธรรม” ในรูปแบบของสื่อบันเทิง อาทิ ประเทศเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น

ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ภาคธุรกิจไทยสามารถเจาะตลาดได้ในสื่อบางประเภทแล้ว โดยเฉพาะซีรีส์วายหรือแนว BL (Boy's Love) ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และสามารถเติบโตได้ทั้งตลาดไทยและตลาดต่างประเทศในแถบภูมิภาคเอเชีย ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา Covid-19 จึงเป็นประเด็นสำคัญของบทความนี้ที่ผู้เขียนจะขอกล่าวถึงว่า “ซีรีส์วาย” ถือเป็นหนึ่งเป็นความหวังสำคัญของสื่อบันเทิงไทยในการนำพาวัฒนธรรมของไทยไปไกลสู่ระดับโลกด้วยความคาดหวังให้เป็นซอฟต์ พาวเวอร์ (Soft Power) ตามความต้องการของภาครัฐบาล

### ปฐมบทของวัฒนธรรมวาย-ชายคู่จิ้น

“คู่จิ้นชาย-ชาย” หรือ “ชายจิ้นชาย” คือ การจับคู่ผู้ชายมารักกับผู้ชายอีกคนโดยกลุ่มผู้หญิง เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมานานแล้วตั้งแต่ทศวรรษ 1970 โดยปรากฏในการ์ตูนผู้หญิงของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของ “วัฒนธรรมวาย” จนถึงปัจจุบัน



นัทรนัย ประสานนาม (2562) กล่าวถึงคำว่า “วาย” มาจากคำภาษาญี่ปุ่นว่า “Yaoi” หรือ ยายอออิ การเกิดขึ้นของยายอออิ มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องหลายคำ ในบริบทของวัฒนธรรมประชานิยมใน ญี่ปุ่น เช่น โชเน็นไอ (shōnen-ai) จูเน่ (JUNE) และบอยส์เลิฟ (Boy's Love ) โดยปัจจุบันโชเน็นไอกับ จูเน่ ถูกแทนที่ด้วยคำว่า “บอยส์เลิฟ” และ “ยายอออิ” ไปแล้ว แม้ว่าลักษณะของทั้งสองคำนี้จะเป็น ข้อถกเถียงว่ามีความหมายบางอย่างแตกต่างกัน แต่ระยะหลังนักวิชาการจำนวนมากก็เลือกให้คำสอง คำนี้มีความหมายเดียวกัน ส่วนในบริบทของไทยหลังจากได้รับเอาวัฒนธรรมดังกล่าวเข้ามาก็มักใช้คำว่า ยายอออิ หรือ วาย มากกว่าอีกคำ เช่นเดียวกันกับในเกาหลีใต้ โดยไวยากรณ์หลักของวัฒนธรรมวาย คือ การสร้างเรื่องขึ้นมาใหม่เพื่อตอบสนองความสุขทางจินตนาการ หรือ “การจิ้น” เมื่อตัวละครหรือ บุคคลที่เป็นที่นิยมมีความสัมพันธ์กันและรักกัน ดังนั้น กลุ่มผู้หญิงที่มีความชื่นชอบผู้ชายสองคนรักกัน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความวาย จึงถูกเรียกว่า “สาววาย”

นอกจากนี้ ธัญญ์วาริน สุขะพิสิษฐ์ (2563) ยังได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจเกี่ยวกับ “ชนบของวาย” ว่าเป็นลักษณะของผู้ชายที่ชอบผู้ชายด้วยกันในซีรีส์วาย คือ ผู้ชายที่ปกติชอบผู้หญิง แต่ชอบผู้ชายคนนี้ คนเดียว และชนบของการเล่านิยายวายหรือซีรีส์วาย ก็จะเป็นในรูปแบบนิยายโรมานซ์แบบผู้ชายผู้หญิง คือ การเปลี่ยนนางเอก เป็นนายเอก โดยไม่ได้มุ่งเน้นที่จะเล่าเรื่องสิทธิของผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศ

งานวิจัยหลายชิ้นวิเคราะห์ได้อย่างสอดคล้องกันว่า อันที่จริงแล้วการสร้างนิยายวายหรือ วัฒนธรรมวายในช่วงแรกเริ่มอาจจะรวมถึงผลของซีรีส์วายในตอนนี้เป็นความพยายามของผู้หญิงเพื่อ ต่อรองกับบรรทัดฐานเรื่องเพศในสังคมชายเป็นใหญ่ ซึ่ง ชเนตติ ทินนาม (2565) กล่าวว่าในทฤษฎีด้าน นิเทศศาสตร์ เช่น ภาพยนตร์จะมีทฤษฎีเรื่อง male gaze หรือ การจ้องมองจากสายตาของผู้ชาย หมายความว่าทุกฉาก ทุกภาพที่ปรากฏ ล้วนถูกผลิตออกมาด้วยสายตาของผู้ชายเพื่อให้ผู้ชายดูเราจะ พบว่าผู้หญิงจะตกอยู่ในสถานการณ์ที่ทำให้เป็นวัตถุทางเพศ (objectification) และเวลาผู้หญิงดู ภาพยนตร์ที่ใช้มุมมองสายตาแบบ male gaze ก็จะมีรู้สึกว่ามีพื้นที่ของความรู้สึกว่าตัวเองถูกกดทับ เพราะฉะนั้น หลายสำนักคิดจึงมองว่า ซีรีส์วายเป็นการสอดต่อสู่และต่อรองต่ออำนาจปิตาธิปไตยของผู้ สร้างจินตนาการและกำหนดชะตากรรมความรักของชายกับชายได้ คือการช่วงชิงและต่อรองเชิง อำนาจเชิงวัฒนธรรมของผู้หญิงรูปแบบหนึ่ง

ดังนั้น ปัจจัยที่ทำให้วัฒนธรรมวาย ขยายพื้นที่ความนิยมออกไปอย่างรวดเร็ว คือ “การสื่อสาร” โดยในมิติทางนิเทศศาสตร์มององค์ประกอบดังกล่าวได้ว่า นอกจาก “ผู้ส่งสาร” (Sender) คือสาววาย จะเป็นผู้ริเริ่มจินตนาการแล้ว “ตัวสาร” (Message) ซึ่งเป็นเนื้อหาเรื่องราว ความวายแบบชายกับชายเหล่านั้น ถูกส่งผ่าน “ช่องการสื่อสาร” (Channel) ทางนิยายและขยาย ความนิยมสู่สื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์ ผ่านสื่อมวลชน เพื่อไปยัง “กลุ่มผู้ชม” (Receiver) ซึ่งก็เป็น กลุ่มสาววายอีกกลุ่มนั่นเอง มองจากนี้จะได้องค์ประกอบด้านการสื่อสารครบทั้ง 4 มิติ จะเห็นได้จาก





จุดเริ่มต้นสำคัญของวัฒนธรรมวายในประเทศไทยผ่านสื่อ คือการออกอากาศซีรีส์เรื่อง “เลิฟ ซิก เดอะซีรีส์ รักวุ่น วัยรุ่นแสบ” (Love Sick: The Series) ในปี 2557 ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 MCOT HD ซึ่งเป็นการหยิบเอานิยายจากเว็บไซต์เด็กดี ดอต คอม มาผลิตเป็นซีรีส์ โดยเรื่องราวชีวิต ความสัมพันธ์ และความรักระหว่างวัยรุ่นของนักเรียนมัธยม โดยมีตัวละครเอกเป็นชายกับชาย หลังจากนั้นก็เริ่มมีผู้ผลิตหลายรายได้นำเอานิยายวายมาสร้างเป็นซีรีส์ทางโทรทัศน์เพิ่มมากขึ้น

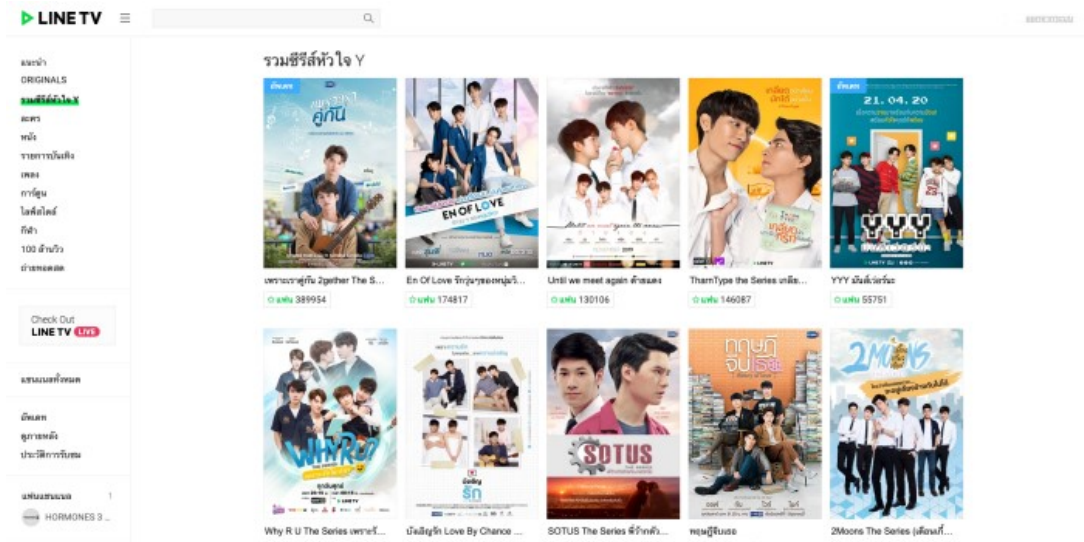


ภาพที่ 1 ซีรีส์วายเรื่อง เลิฟ ซิก เดอะซีรีส์ รักวุ่น วัยรุ่นแสบ (Love Sick: The Series)

ที่มา : <https://pantip.com/topic/33913298>

### ซีรีส์วาย สู่ความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม

เมื่อความนิยมของนิยายวายถูกนำมาถ่ายทอดสู่สื่อมวลชนมากขึ้น เกิดพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าทางสื่อที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ขยายเข้าสู่พื้นที่ของแพลตฟอร์ม OTT TV ทั้งนี้เนื่องจากช่องทางการรับชมรูปแบบดังกล่าวนี้ ให้ความสะดวกในการรับชม สามารถรับชมได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือช่องทางหลักที่กลุ่มผู้ชมรู้จักซีรีส์วาย จนได้รับความนิยมอย่างสูงที่เข้ามาเป็นรายแรกคือ ไลน์ ทีวี (LINE TV) ที่เริ่มนำมาฉายครั้งแรกบนแพลตฟอร์มเมื่อปี 2558 ส่งผลให้ไลน์ทีวี เป็นแพลตฟอร์มประเภท OTT TV ที่รวมซีรีส์วายจำนวนมากในประเทศไทยกว่า 50 เรื่อง ก่อนที่ไลน์ทีวี จะยุติการดำเนินการลงในปี 2564 ที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันได้ปรากฏช่องทางการรับชมอื่น ๆ ในรูปแบบของ OTT TV เกิดขึ้นอีกเป็นจำนวนมาก เช่น วี ทีวี (We TV) อ้ายฉีอี้ (iQIYI) วิว (VIU) เอไอเอสเพลย์ (AIS PLAY) เป็นต้น



ภาพที่ 2 ซีรีส์วาย จาก Line TV

ที่มา : Marketing Oops

ความสำเร็จของซีรีส์วายที่ถือเป็นต้นแบบการสร้าง และได้รับความนิยมอย่างสูงในประเภนี้ คือ ซีรีส์วายเรื่อง “SOTUS The Series พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง” ผลิตโดย จีเอ็มเอ็ม ทวี ออกอากาศทางช่องวัน 31 และนำมาออกอากาศซ้ำในช่องทางไลน์ทีวี ซีรีส์วายเรื่องนี้โด่งดังจนสร้างนักแสดงนำทั้งสองคนให้ได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งในประเทศและโด่งดังในระดับเอเชีย คือ คริส พีรวัส แสงโพธิรัตน์ และ สิงโต ปราชนา เรื่องโรจน์ จากปรากฏการณ์ดังกล่าว ทำให้ได้มีการเปิดตลาดใหม่ ด้วยการจัดกิจกรรม “แฟนมีต” (Fan Meeting) ในเกือบทุกประเทศในเอเชีย ไม่ว่าจะเป็น จีน ฟิลิปปินส์ เมียนมา สิงคโปร์ เกาหลีใต้ และไต้หวัน จึงถือว่า SOTUS The Series พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง เป็นซีรีส์วายเรื่องแรกที่ได้บุกเบิกความนิยมและสื่อสารวัฒนธรรมของคนไทยให้ไปไกลในระดับเอเชีย โดยเฉพาะวัฒนธรรมการรับน้องของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาที่เป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับหลายประเทศ



ภาพที่ 3 ซีรีส์วายเรื่อง SOTUS The Series พิกัดตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง

ที่มา : GMM TV

จากการศึกษาของ Marketing Ops (2563) พบว่ากลุ่มผู้ชมหลักของซีรีส์วายส่วนใหญ่เป็นกลุ่มผู้หญิง อายุระหว่าง 18 – 24 ปี และกลุ่มรองคือกลุ่มอายุ 25 – 34 ปี โดยในช่วงแรกยังคงจำกัดเฉพาะกลุ่มเท่านั้น แต่ในช่วงหลังได้มีการเติบโตโดยขยายกลุ่มออกไป จนปัจจุบันมีผู้ชมอายุ 65 ปีขึ้นไป ที่รับชมร่วมกับลูกหลาน ซึ่งได้เปลี่ยนภาพจำเดิม ๆ ที่คนจะเข้าใจว่ากลุ่มผู้ชมซีรีส์วายเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่เท่านั้น ยืนยันด้วยข้อมูลการวิเคราะห์ผู้ชมของไลน์ ทวี ที่ให้ข้อมูลไว้ว่าในปี 2563 มีฐานผู้ชมซีรีส์วายเพิ่มขึ้นถึง 328% และกลุ่มที่มีอัตราส่วนเพิ่มขึ้นอยู่ที่อายุ 65 ปี นั้นหมายความว่ากลุ่มผู้สูงอายุก็เริ่มหันมาสนใจซีรีส์วายกันมากขึ้นอย่างน่าประหลาดใจ (กรุงเทพธุรกิจ, 2563) ซึ่งในระยะแรกวัฒนธรรมวายอาจจะจำกัดเพียงแค่งานบันเทิงเท่านั้น เพราะยุคแรก ๆ ในไทยนักเขียนนิยายวายก็เป็นกลุ่มผู้หญิง คนอ่านก็เป็นผู้หญิง แต่ปัจจุบัน วัฒนธรรมนี้ได้ขยายวงกว้างมากขึ้น ส่วนหนึ่งมาจากการที่ฐานกลุ่มคนเสพผลงานวายเติบโตมากขึ้น ในขณะที่วัยก็ยังมียุคอ่านผู้ชมรายใหม่เข้ามาเติมเต็มอย่างต่อเนื่อง โดยข้อมูลจากกรุงเทพธุรกิจ (2563) ยังระบุว่า ช่วงระยะเวลา 2 ปีที่ผ่านมา ผู้ผลิตภาพยนตร์ในประเทศไทยได้ผลิตซีรีส์วายออกมามากถึง 40 เรื่อง โดยมียอดการชมซีรีส์วายในแอปพลิเคชันไลน์ ทวี ที่สูงเกินกว่า 600 ล้านวิว ซึ่งสวนทางกับละครกระแสหลักที่เรตติ้งน้อยลงกว่า 40% อีกทั้งสามารถต่อยอดธุรกิจอื่น ๆ ของไลน์ให้มูลค่าสูงขึ้น

สอดคล้องกับการศึกษาของ อัมพร จิรัฐติกร (2562) ที่พบว่ากลุ่มคนดูซีรีส์วายไม่ได้เป็น LGBTQ แต่เป็นผู้หญิงที่ชอบผู้ชาย โดยพบว่าซีรีส์วายของไทยถูกใจคนทั่วเอเชียเลย เกิดจากความชื่นชอบผู้ชายหน้าตาดีสองคนมาอยู่ด้วยกัน ดังที่ปรากฏในซีรีส์วายของไทย ที่ได้เติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปไนซีรีส์ชายรักหญิง โดยมีเหตุผลประกอบไปด้วย 3 ประเด็น คือ ประการแรก ซีรีส์วายเป็น



เรื่องของการแสวงหาตัวเอง ต่อสู้กับตัวเองและสังคมด้วย โดยก่อนจะไปสู่การยอมรับ จะต้องผ่านกระบวนการการสับสนทางจิตใจของผู้ชายหนึ่งคน ว่าเหตุใดจึงมีความรู้สึกพิเศษกับผู้ชายอีกหนึ่งคน แล้วการต่อสู้ที่นั่นมันเป็นการต่อสู้กับอัตลักษณ์ (identity) ของตัวเองและสังคม คือต่อสู้ให้ได้รับการยอมรับจากครอบครัว และต่อสู้ว่าวันหนึ่งจะมีความพร้อมในการยอมรับตัวเองได้หรือไม่ ประการต่อมา ซีรีส์วายของไทย ส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 80 เป็นเรื่องราวในรั้วมหาวิทยาลัย ซึ่งชาวเอเชียอื่น ๆ เช่น คนจีน เกาหลี จะบอกว่านี่เป็นสิ่งที่เขาไม่เคยมีเลย โดยเฉพาะการนำเสนอวัฒนธรรมรุ่นพี่รุ่นน้อง ซึ่งเป็นลักษณะของวัฒนธรรมที่แตกต่างและสร้างการเปิดรับใหม่ ประการสุดท้าย กลุ่มสาววายของไทยเริ่มต้นมาจากการ์ตูน และการจิ้น (ship) หรือการจับคู่ดาราชายชาย คู่จิ้นของเกาหลี แต่ของไทยพอปรับมาเป็นซีรีส์ เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่เป็นหญิงแท้ ดังนั้น ผู้ผลิตจะสร้างใครให้มีการแสดงออกแบบอ่อนหวานเป็นผู้หญิงไม่ได้เด็ดขาด เพราะฉะนั้นจะเห็นว่าในซีรีส์วายจะใช้สรรพนามแบบผู้ชายแท้ๆ เช่น กู มึง หรือจะให้ตัวละครเรียนคณะวิศวกรรมศาสตร์ แพทยศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ มีการสร้างลักษณะของตัวละครเชิงเพ้อฝันในโลกจินตนาการของสาววายที่ต้องการอยากให้ผู้ชายในอุดมคติเกิดขึ้นในพื้นที่ความเป็นวายของตน

ก่อนการระบาดของไวรัสโคโรนา COVID-19 ยังพบว่าพฤติกรรมการรับชมซีรีส์วายในกลุ่มคนรุ่นใหม่ นั้นจะนิยมรับชมผ่านอุปกรณ์ของตนเอง เช่น สมาร์ทโฟน เพราะไม่ยากให้ผู้ใหญ่ในครอบครัวเห็นว่าตัวเองดูอะไร แต่จากสถานการณ์ COVID-19 ส่งผลให้มีการกักตัวอยู่บ้าน ประกอบกับช่วงที่ผ่านมา ช่องทาง OTT TV ต่างมีการส่งเสริมประสบการณ์การรับชมผ่านจอใหญ่มากขึ้น เช่น Smart TV ทำให้การรับชมผ่านจอใหญ่เติบโตขึ้น และพบว่าซีรีส์วายเป็นหนึ่งในคอนเทนต์ที่มีการรับชมผ่านจอใหญ่มากขึ้น ทำให้กลุ่มคนรุ่นใหม่ ได้เปลี่ยนพฤติกรรมจากรับชมคนเดียว ไปเป็นรับชมกับครอบครัว ในขณะที่สมาชิกในครอบครัวเข้าใจ และเปิดรับ จึงทำให้ฐานคนดูซีรีส์วาย ขยายไปยังกลุ่มผู้สูงวัย และผลการศึกษายังพบว่า กลุ่มผู้ชมสูงวัยนอกจากรับชมกับลูกหลานแล้ว ยังติดตามต่อด้วยตัวเองเช่นกัน

จากความสำเร็จของการส่งออกวัฒนธรรมของอุตสาหกรรมเกาหลี จนได้รับความนิยมในระดับโลก จะเห็นว่าบ่อยครั้ง ที่ภาครัฐบาลของไทย ให้ความสนใจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมบันเทิงไทย ในการที่จะเร่งผลักดันผลงานบันเทิงของไทยเข้าสู่ตลาดอุตสาหกรรมบันเทิงโลก ตั้งแต่ความพยายามในการมีพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551 แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือด้วยการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและการขาดเสถียรภาพของรัฐบาล ทำให้ขาดการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง เมื่อเปรียบเทียบกับเกาหลีแล้ว นอกจากนโยบายของรัฐบาลเกาหลีที่ผลักดันให้อุตสาหกรรมวัฒนธรรมเป็นวัฒนธรรมชาติและส่งออกไปยังภูมิภาคอื่น ๆ ได้ ยังพบว่าเกาหลีใช้การวิเคราะห์ตลาดต่างประเทศ



อย่างจริงจัง พร้อมการการสร้างลักษณะของตัวละครและเนื้อหาความเป็นสากลเพื่อส่งออกสื่อบันเทิง  
อย่างเป็นระบบ

### การที่สำคัญ กับแรงผลักดันสู่วัฒนธรรมมวลชน

สำหรับความมุ่งหวังในการที่จะผลักดันให้อุตสาหกรรมสื่อบันเทิงของไทยก้าวไปในต่างชาติ  
ปฏิเสธไม่ได้ว่า ซีรีส์วายมีความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop culture) ที่ถูกมองว่าอาจมีความนิยม  
เพียงชั่วครั้งชั่วคราวเท่านั้น โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับสื่อบันเทิงที่มีเนื้อหากระแสหลักแบบชายรักหญิง  
ทั้งนี้ การศึกษาหลายชิ้นชี้ให้เห็นว่าละครโทรทัศน์ที่มีโครงสร้างของความเป็น “เมโลดราม่า”  
(melodrama) เน้นการสร้างอารมณ์ที่เกินจริงจากชีวิตประจำวัน โดยมีลักษณะที่สำคัญคือ มีการสร้าง  
สถานการณ์ให้เหตุการณ์พลิกผันอย่างเหลือเชื่อ การพลิกผันเป็นการสร้างเหตุบังเอิญเพื่อให้เนื้อเรื่อง  
ดำเนินต่อไป และยังเป็นการสร้างเรื่องราวหรือการแสดงอารมณ์ที่มากมายจนล้นเหลือเพื่อเร้าอารมณ์  
ซึ่งพบว่า โดยโครงสร้างการเล่าเรื่อง ทั้งซีรีส์วาย และซีรีส์ชายหญิงนั้นไม่ได้มีความแตกต่างกันอย่างมี  
นัยยะสำคัญแต่อย่างใด

ชเนตตี ทินนาม (2565) ให้ทัศนะในเรื่องนี้ว่า เมื่อหลายสิบปีก่อน ความหลากหลายทางเพศ  
ไม่เคยมีโอกาสปรากฏในพื้นที่สื่อเลย หรือหากปรากฏก็จะอยู่ในสถานะตัวรองและตัวประกอบเท่านั้น  
เป็นบุคคลอันตราาย ผู้ป่วยทางจิต หรือกลุ่มคนที่ทำลายวัฒนธรรมทางสังคม ดังนั้น การได้รับ  
ความนิยมของซีรีส์วาย ทำให้คนกลับมาตั้งคำถามว่าชีวิตของกลุ่มผู้ที่มีความหลากหลายทางเพศนั้น  
มีความสุขงามมีความสุขสมหวังในแบบเสรีตามที่กำลังนำเสนออยู่หรือเปล่า ซึ่งประเด็นนี้ถือเป็น  
คุณูปการที่ต้องพิจารณาว่า มาจากบทบาทสำคัญซีรีส์วาย และจะโยงเข้าสู่พื้นที่การเคลื่อนไหวของ  
ขบวนการทางสังคมในประเทศไทยด้านอื่นอีกมาก ไม่ว่าจะเป็นกฎหมายสมรสเท่าเทียมกฎหมาย  
รับรองอัตลักษณ์ทางเพศซึ่งเป็นหัวข้อสำคัญในการเคลื่อนไหวขณะนี้ ในขณะที่ อัมพร จิรัฐติกร  
(2562) กล่าวถึงการนำเสนอละครของเกาหลีสื่อว่าเขาจะสร้างตัวละครผู้ชายที่ไม่เห็นได้ในชีวิตประจำวัน  
เพราะผู้ชายเกาหลีสื่อความเป็นจริงคือวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่สูงมาก ดังนั้นการผลิตละครเกาหลีสื่อ  
สร้างมาเพื่อตอบสนองคนผู้หญิงที่ต้องการการเติมเต็ม หลีกหนีจากสิ่งที่ไม่ได้ในชีวิตประจำวัน จึง  
เกิดเป็นลักษณะของการสร้างตัวละครผู้ชายที่ร้องไห้ได้เพื่อผู้หญิง (crying man) ขึ้นมาในสื่อบันเทิง ซึ่ง  
ถือเป็นการประกอบสร้าง (Construction) ผ่านสื่อในรูปแบบของซีรีส์





ภาพที่ 4 ซีรีส์วายเรื่อง เพราะเราคู่กัน 2 Gether The series

ที่มา : GMM TV

“เพราะเราคู่กัน” 2 Gether The series เป็นซีรีส์วายอีกเรื่องที่สร้างความนิยมในระดับปรากฏการณ์ ที่ผลิตมาจากนิยายวายโดยจีเอ็มเอ็มทีวี ด้วย ส่งผลทำให้เรตติ้ง (Rating) ของ เพราะเราคู่กัน จากการจัดทำโดย นิลเส้น อยู่ที่ 0.8 ถือว่าสูงที่สุดในซีรีส์วายของผู้ผลิตรายนี้ ตลอดจนคำวิจารณ์การแสดงนำทั้งสองคน คือ ทั้ง โบร์ท วชิรวิชญ์ ชีวจิตอารี และ วิน เมธวิน โอภาสเอี่ยมขจร ที่ได้รับการชื่นชมว่าสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างลงตัว จนทำให้ทั้งโบร์ท มีผู้ติดตามในอินสตาแกรม (Instagram) สูงถึง 16.1 ล้านคน ติด 1 ใน 5 ของนักแสดงไทยที่มียอดผู้ติดตามสูงที่สุด ส่วนของวินก็มีสูงไม่แพ้กัน คือ มีผู้ติดตามอินสตาแกรม 14 ล้านคน (ข้อมูลล่าสุดเมื่อวันที่ 29 กันยายน 2565) ซึ่งโดยส่วนใหญ่ เป็นทั้งแฟนคลับชาวไทย และชาวต่างชาติที่ติดตามมาจากซีรีส์วายเรื่องนี้เอง นอกจากนี้ “เพราะเราคู่กัน” ยังสามารถสร้างสถิติความนิยม ด้วยการครองแชมป์เรื่องจำนวนของผู้เข้าชมทุกแพลตฟอร์ม ผู้ชมไทยผ่านไลน์ ทีวี ในขณะที่ยูทูบ เปิดให้แฟน ๆ จากต่างประเทศสามารถดูย้อนหลังโดยมีคำบรรยายภาษาอังกฤษได้ทันทีหลังจากที่ซีรีส์ออนแอร์จบไปแล้ว ปัจจุบันมีผู้ดูรวมทุกตอนแล้วมากกว่า 500 ล้านวิว ซึ่งถือว่ามากที่สุดนับตั้งแต่มีซีรีส์ของจีเอ็มเอ็มทีวี

นอกเหนือจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ไร้พรมแดน ที่เป็นปัจจัยสำคัญในการ “ส่งออก” วัฒนธรรมซีรีส์วายออกไปในระดับเอเชียแล้ว “กลุ่มแฟนคลับ” ที่เป็นสาววาย ถือเป็นตัวแปรสำคัญในการทำหน้าที่ประสานความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัด นักแสดง และพื้นที่ในการสนับสนุนผลงานต่าง ๆ เหล่านี้ โดยในประเทศจีน จะมีเว็บไซต์กลุ่ม Fansub ที่แปลละครไทยในจีน 10 กว่ากลุ่ม แต่กลุ่มที่ดังที่สุดคือกลุ่มที่แปลซีรีส์วายโดยเฉพาะ ซึ่งได้รับความนิยมในประเทศจีนอย่างมาก ในซีรีส์แต่ละตอนมีคนดูมากกว่าสามล้านวิว ในขณะที่ซีรีส์ประเภทอื่นมียอดการเข้าชมเพียงระดับแสน ส่งผลให้นักแสดงซีรีส์วายในประเทศไทยได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มสาววายของประเทศจีน



จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ สะท้อนให้เห็นว่าผู้ชมชื่นชอบในสิ่งที่เขาหาไม่ได้ในโลกและสังคมของเขา และสิ่งที่หาได้นั้นมีทั้งความเป็นสากล ความเป็นไทย การหลีกเลี่ยงจากอุดมการณ์กระแสหลัก ดังนั้น ควรจะตั้งคำถามว่าหากเราต้องการที่จะส่งออกวัฒนธรรมไปประเทศอื่น ๆ เราจะสามารถนำ “กระแสรอง” ขึ้นมาเป็น “กระแสหลัก” ได้มากเพียงใด ในเมื่อสื่อบันเทิงของไทยกระแสหลักถูกผลิตเพื่อตอบสนองตลาดในประเทศ แล้วในที่สุดผู้ชมกระแสหลักก็ยังเป็นผู้ชมกระแสหลักเช่นเคย ดังนั้น จึงเป็นประเด็นที่ทุกภาคส่วนควรขบคิดและพิจารณาถึงแนวทางดังกล่าวนี้ร่วมกัน ทั้งนี้ หากซีรีส์วายสามารถก้าวไปเป็นตัวแทนทางวัฒนธรรม ที่สะท้อนถึงความหลากหลาย และเปิดกว้างทางวัฒนธรรมสมัยนิยม ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าประเทศไทยมีความพร้อมในการส่งวัฒนธรรมสู่มวลชนในระดับนานาชาติ



ภาพที่ 5 ซีรีส์วายเรื่อง แปลรักฉันด้วยใจเธอ  
ที่มา : นาดาว บางกอก

“แปลรักฉันด้วยใจเธอ” (2563) นับได้ว่าเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ครั้งสำคัญของซีรีส์วายไทย ที่ได้รับการกล่าวถึงอย่างกว้างขวาง และเป็นกรณีศึกษาได้ดี โดยเป็นลักษณะของการผลิตรูปแบบ ออร์จินัลคอนเทนต์ ของไลน์ทีวี แต่ถูกนำมาออกอากาศซ้ำในช่องทางหลักคือโทรทัศน์ช่องวัน 31 หลังการออกอากาศประมาณ 1 ปี โดยหลังจากการออกอากาศครั้งแรก ได้รับการกล่าวถึงการนำเสนอ เรื่องราว มุมมองใหม่ ๆ โดยถือว่าได้สร้างมาตรฐานใหม่ให้กับซีรีส์วายของไทยไปอีกหนึ่งระดับ ด้วยความสามารถของนักแสดง ถ่ายทอดเรื่องราวออกมาได้อย่างถึงอารมณ์ เสื้อผ้า รวมไปถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีการคุมโทนภาพในการนำเสนอเป็นสีน้ำเงินแดงในทุกตอน ตลอดจนสถานที่ถ่ายทำในจังหวัดภูเก็ตนั้นได้ถูกกล่าวถึงและได้รับความนิยมอย่างสูง สิ่งที่ยืนยันได้ถึงความสำเร็จของซีรีส์เรื่องนี้ คือการได้รับรางวัลจำนวนมากจากการตัดสินจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และการไหลตจาก





แฟนคลับทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมมากกว่า 30 รางวัล ทำให้มีการถอบทเรียนความสำเร็จของซีรีส์เรื่องนี้จากภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งจากภาครัฐบาล สถาบันการศึกษา ไปจนถึงผู้ผลิตซีรีส์เองก็ตาม จนได้กล่าวกันว่า “แปลรักฉันด้วยใจเธอ” ถือเป็นซอฟต์แวร์สำคัญที่ทำให้การท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ตกลับมาคึกคักอีกครั้ง ผู้คนได้เดินทางมาท่องเที่ยวตามรอยสถานที่ต่าง ๆ ในซีรีส์ เช่น หาดยะนุ้ย แหลมพรหมเทพ พิพิธภัณฑ์ภูเก็ตไทยหัว ร้านโกปีเตียม ซอยรมณีย์ และอามแสงธรรม เป็นต้น เรียกได้ว่ากระตุ้นเศรษฐกิจให้ภูเก็ตในปี 2564 ได้อีกครั้งหลังจากที่ซบเซาจากการระบาดของโควิด-19 ในช่วงสองปีที่ผ่านมา

### ซีรีส์วายจะไปสู่อุตสาหกรรมวัฒนธรรม

จากปรากฏการณ์ของซีรีส์วายที่ได้กล่าวมา จะพบว่าปัจจัยหลักที่ทำให้ “ซีรีส์วาย” เริ่มได้รับการพิจารณาให้เป็นหนึ่งในทางเลือกการรับชม นอกเหนือจากละครโทรทัศน์แบบเดิมที่เป็น “กระแสหลัก” โดยมีฐานผู้ชมขยายใหญ่กลายเป็นกลุ่มผู้ชนลักษณะของมวลชน หรือ Mass Audience ในวงกว้างขึ้น กลายเป็นแรงผลักดันสู่วัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) ประกอบด้วย 5 ปัจจัยหลักดังนี้

1. **นักแสดงนำ (Cast)** ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญของการสร้างสื่อบันเทิงทุกประเภท โดยเฉพาะตามชนบของวายแล้ว จะมีนักแสดงนำ “พระเอก” กับ “นายเอก” โดยผู้ผลิตซีรีส์วายของไทยคัดเลือกนักแสดงบุคลิกหน้าตาดี โดดเด่น และที่สำคัญคือเคมีของนักแสดงทั้งคู่ต้องเข้ากัน จนสามารถสร้างภาพจำให้เกิดเป็นกระแส “คู่จิ้น” ทั้งภายในจอและภายนอกจอ เพราะซีรีส์ยายนั้น ไม่ได้จบลงเพียงในเรื่องราวของซีรีส์เท่านั้น หากแต่ยังมีการต่อยอดไปสู่กิจกรรมอื่น ๆ อีกมากมาย อาทิ การทำกิจกรรมนอกพื้นที่ สร้างกระแสคู่จิ้น เพื่อสนับสนุนให้เกิดฐานแฟนคลับ ส่งผลให้ซีรีส์เรื่องนั้น ๆ ให้เป็นที่พูดถึงมากขึ้น และต่อยอดความนิยมให้กับตัวนักแสดงได้อย่างมหาศาล

2. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นหัวใจสำคัญของการเล่าเรื่องสำหรับสื่อทุกประเภท แต่ในซีรีส์วายสิ่งที่ถูกนำเสนอบ่อยครั้งจนเป็นภาพจำคือ การเล่าเรื่องผ่านชีวิตนักเรียน นักศึกษา ทำให้เชื่อมโยงกับฐานผู้ชมหลักซึ่งเป็นกลุ่มคนวัยเดียวกัน ในขณะที่เดียวกันกลุ่มผู้ชมอื่น ๆ ก็ชื่นชอบที่จะได้เฝ้ามองความอ่อนวัยของเรื่องราวที่หอมหวานของอดีตในรั้วโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ในสภาวะการโหยหาอาลัยอาวรณ์อดีต หรือ Nostalgia ที่สามารถเกิดขึ้นได้กับกลุ่มคนทุกวัย รวมไปถึงการสร้างเนื้อเรื่องให้มีความน่าสนใจ ถือเป็นหัวใจสำคัญอีกหนึ่งประการที่ซีรีส์วายได้ปฏิบัติกรกับผู้ชม โดยเฉพาะการใช้ความโรแมนติก (Romantic) หรือ ผสมตลก (Romantic Comedy) ได้ไปเติมเต็มจินตนาการของผู้หญิงซึ่งเป็นกลุ่มคนดูหลักให้มีจินตนาการในสิ่งที่ตนเองคาดหวัง ทั้งที่เคยมี ไม่เคยมี ต้องการจะมี และต้องการความรักที่เกินจินตนาการเช่นนั้น



**3. การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Marketing)** ถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญมาก ในการต่อยอดความนิยมและขยายวงกว้างให้เกิดเป็นกระแสในวงกว้าง ด้วยการสร้างให้มีการเกิดบทสนทนาบนสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) โดยเฉพาะการติดแฮชแท็ก (Hashtag) ในทวิตเตอร์ หรือถูกพูดถึงในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม หรือติ๊กต็อก ก็ตาม ล้วนสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคเนื้อหาสื่อของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่นิยมดูคอนเทนต์ต่างๆ ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งกลุ่มคนที่มีบทบาทสำคัญก็หนีไม่พ้นกลุ่มสาววายที่เป็นแฟนคลับของซีรีส์และนักแสดงนั่นเอง

**4. การผสมผสานสื่อ (media convergence)** เนื่องจากผู้ผลิตซีรีส์วายส่วนใหญ่แล้วมักเป็นบริษัทที่ผลิตสื่อครบวงจร ดังนั้น การต่อยอดทางการตลาดด้วยการสื่อสารของผู้ผลิตซีรีส์ยายนั้น ไม่ได้หยุดอยู่แค่ในจอเท่านั้น แต่ยังคงใช้นักแสดงนำไปสู่กิจกรรมทางการตลาดอื่น ๆ ที่หลากหลาย ร่วมกับผู้สนับสนุนต่าง ๆ เช่น กิจกรรมการตลาด การสร้างสรรค์เป็นคอนเทนต์รูปแบบอื่น ที่นอกเหนือจากซีรีส์ การนำนักแสดงไปปรากฏตัวในเทศกาลหนังสือ เพื่อแนะนำนิยายวายที่นำมาทำเป็นซีรีส์ การนำเอาควาวยายออกรายการทีวี แต่งเพลง ทำมิวสิกวิดีโอ หรือว่าจัดกิจกรรมพบปะบรรดาแฟนคลับเพื่อเข้าถึงและขยายฐานกลุ่มแฟนคลับให้มีความหลากหลาย และกว้างขวางขึ้นทั้งในประเทศไทยเอง รวมไปถึงในต่างประเทศ

จากปัจจัยหลักทั้ง 5 ประการที่กล่าวถึงในข้างต้น จึงเป็นเพียงแนวทางเบื้องต้น ที่ซีรีส์วายจะใช้เป็นแนวทางขั้นพื้นฐานในการพัฒนาสู่การเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่มาตรฐานต่อไป ซึ่งจะพบว่าในระยะหลัง มีผู้ผลิตซีรีส์วายหลายรายได้เดินตามแนวทางดังกล่าวแล้วประสบความสำเร็จตามรอยนี้ อย่างไรก็ตามยังมีผู้ผลิตบางส่วนที่พยายามที่จะแหวกชนบใหม่ ๆ ด้วยการพยายามที่จะสร้างความแปลกใหม่ให้กับการนำเสนอของซีรีส์วาย เช่น “เส้นลองจิจุตที่ 180 องศาผ่านเรา” ที่มีการนำนักแสดงที่ไม่ได้อยู่ในกระแสนิยม และไม่มีเคมี และมีโครงเรื่องเกี่ยวกับคนวัยทำงานและการค้นหาตัวตน โดยนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบคล้ายกับละครเวที ใช้คำว่าซีรีส์แนวมัลติเลเยอร์ดราม่า (Multilayer Drama) รวมถึงมีการสื่อสารผ่านสื่อต่าง ๆ น้อยกว่าที่ควรจะเป็น ทำให้ซีรีส์วายเรื่องนี้ได้รับความนิยมเฉพาะกลุ่มเพียงเท่านั้น แต่กลับได้รับคำชื่นชมในความกล้าที่จะนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากซีรีส์วายเรื่องอื่น ๆ จึงเป็นที่น่าสนใจว่าการสร้างสูตรสำเร็จอาจจะไม่มีที่ตายตัว トラบที่ผู้บริโภคหรือผู้ชมมีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น การทำความเข้าใจในพฤติกรรมของผู้บริโภค (Consumer behavior) หรือกลุ่มผู้ชม (Target Audience) จึงเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน



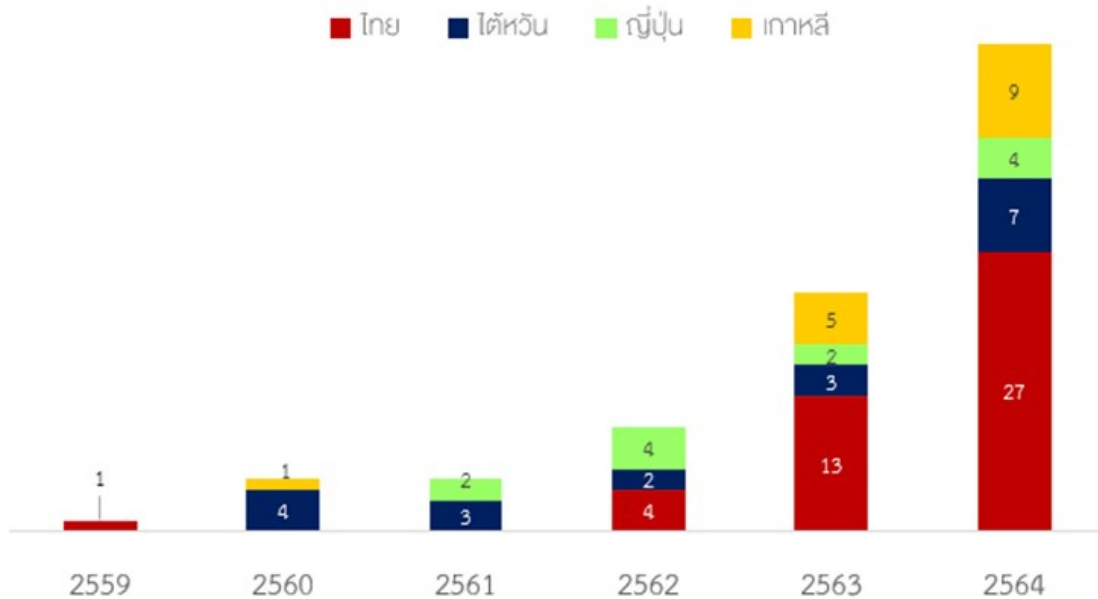
ภาพที่ 6 แสดง ซีรีส์วายเรื่อง เสนอลองจีจุดที่ 180 องศาผ่านเรา

ที่มา : ทูอิติ

ในมุมมองทางด้านการสื่อสาร (Communication) ทั้งทางด้านตัวสถานีและผู้ผลิตเอง (Sender) ด้านเนื้อหาของละครโทรทัศน์ (Message) ด้านช่องทางการสื่อสารที่หลากหลายมากขึ้น (Channel) รวมไปถึงผู้ชมละครโทรทัศน์ (Receiver) ทุกสถานีต้องมีการปรับตัวให้เท่าทันต่อสถานการณ์ปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา เพราะโลกในยุคสังคมสารสนเทศนั้นเปลี่ยนไปไวทุกเลี้ยววินาที (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2560)

### ก้าวต่อไป และความคาดหวังของซีรีส์วายไทยในตลาดโลก

ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ซีรีส์วายของไทยได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในตลาดต่างประเทศ และสามารถเติบโตได้ทั้งตลาดไทยและตลาดต่างประเทศในเอเชียท่ามกลางวิกฤติโควิด 19 ซึ่งจากสถิติของแพลตฟอร์มออนไลน์พบว่า ในปี 2563 ซีรีส์แนวดังกล่าวมีฐานคนดูขยายตัวกว่าร้อยละ 328 จากปีก่อน คิดเป็นจำนวน 19 ล้านคน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ช่วงอายุ 18-24 ปีขึ้นไป และเฉพาะคอนเทนต์ซีรีส์วายสามารถสร้างมูลค่าตลาดได้ไม่ต่ำกว่า 1 พันล้านบาทจากทั่วโลก นอกจากนี้ ในปี 2564 ประเทศไทยผลิตซีรีส์วายสำหรับฉายในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้มากถึง 27 เรื่อง คิดเป็น 3 เท่าของประเทศเกาหลีใต้ (ภาพที่ 6) ถือว่าไทยเป็นผู้ผลิตคอนเทนต์ซีรีส์วายลำดับต้น ๆ ของโลก อีกทั้งได้รับความนิยมสูงอย่างต่อเนื่อง โดยที่ผ่านมามีซีรีส์วายไทยหลายเรื่องได้รับการกล่าวถึงในโลกออนไลน์สูงเป็นอันดับ 1 ในทวีตเตอร์ ทั้งในภูมิภาคเอเชียและระดับโลก ซึ่งสะท้อนว่าผู้ผลิตซีรีส์ประเทศไทยถือเป็นผู้บุกเบิกในการมองเห็นช่องว่างทางการตลาดของซีรีส์วายในต่างประเทศ ที่มีคู่แข่งทางการตลาดจำนวนน้อย ประกอบกับการมีความเข้าใจถึงพฤติกรรมของกลุ่มสาววายในภูมิภาคนี้ ทำให้ประเทศไทยกลายเป็นผู้ผลิตและส่งออกซีรีส์วายระดับต้น ๆ ของโลก



ที่มา: blwatcher.com

ภาพที่ 7 แสดงจำนวนทรัพย์สินทางปัญญาที่ผลิตในไทยและต่างประเทศเพื่อขายในแพลตฟอร์มต่าง ๆ

ที่มา : blwatcher.com

นัทรนัย ประสานนาม (2562) กล่าวถึงประเด็นนี้ว่ามีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้อุตสาหกรรมบันเทิงไทยสามารถผลักดันให้วัฒนธรรมวอยของไทยมีบทบาทสำคัญในภูมิภาคหรือแม้แต่ในโลก เนื่องจากไทยไม่มีข้อจำกัดทางด้านกฎหมายในเรื่องการผลิตเนื้อหาเกี่ยวกับคนรักเพศเดียวกัน เมื่อเปรียบเทียบกับประเทศคู่แข่งอย่าง จีน เกาหลีใต้ หรือแม้แต่ประเทศต้นกำเนิดวัฒนธรรมวอยอย่าง ญี่ปุ่น

วัชรินทร์ ชินวรวัฒนา (2565) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความสามารถในการเป็นขับเคลื่อนกลไกเศรษฐกิจเพื่ออนาคต หรือ new growth engine ให้เศรษฐกิจของธุรกิจนี้ นอกจากจะมาจากการสร้างมูลค่าโดยตรงจากการผลิตและขายสื่อแล้ว สื่อบันเทิงยังจัดเป็นสินค้าเชิงวัฒนธรรม และสามารถสร้างมูลค่าเศรษฐกิจทางอ้อมได้จากการดึงดูดให้ผู้ชมมาบริโภคสินค้าหรือบริการได้อีกทางหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการท่องเที่ยว อาหาร สินค้าที่ระลึก สินค้าความงามและแฟชั่น ที่ถูกสอดแทรกเข้าไปในเนื้อหา (induced economic impact หรือ halo effect of content consumption) หรือ ซอฟต์ พาวเวอร์ (Soft Power) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยเพิ่มมูลค่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หรือ Creative Economy ที่มาจากองค์ความรู้ต่าง ๆ ทรัพย์สินทางปัญญา และการวิจัย ซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ



การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคมอย่างได้ผล

ในปี 2565 มีจำนวนซีรีส์วายจำนวนมาก ทั้งที่ออกอากาศไปแล้ว และยังไม่ออกอากาศ ผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ OTT TV และสถานีโทรทัศน์ รวมมากกว่า 80 เรื่อง สะท้อนให้เห็นว่า ซีรีส์วายอยู่ในวงจรชีวิต (Life Cycle) ที่ค่อนข้างจะเติบโตอย่างเต็มที่ แต่ยังถูกถามถึงความแตกต่างของเนื้อหาและวิธีการนำเสนออยู่ โดยมีซีรีส์วายที่มีความน่าสนใจ และมีความคาดหวังในการที่จะทำหน้าที่สื่อสารวัฒนธรรมอยู่หลายเรื่อง โดยเฉพาะสองเรื่องที่จะกล่าวถึงนี้ คือ “หอมกลิ่นความรัก” หรือ I Feel You Linger In The Air ซีรีส์วายที่ประกาศว่าเป็น “วายพีเรียดเรื่องแรก” ผลิตโดยค่าย ดี ฮัฟ เฮ้าส์ โปรดักชัน นำแสดงโดย นนกุล ชานน สันตินธรกุล รัชบท พ่อจอม และ โบร์ท รัชพงศ์ ทับสุวรรณ มาในบท คุณใหญ่ ซึ่งมีความเป็นไทยในยุครัชกาลที่ 5 ที่คาดหวังว่าจะสามารถสร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการซีรีส์วายของไทยได้ ในขณะที่ซีรีส์วายเรื่อง “เพื่อนพ้อแล้วไง เป็นที่รักได้ก็แล้วกัน” หรือ Past-senger the series ผลิตโดยค่าย 678 Acts เป็นอีกหนึ่งซีรีส์วายที่มีความพยายามจะแหวกขนบของวายด้วยการนำเอา “พระเอก” จากซีรีส์วายสองคน คือ คูเปอร์ ภัทรพลิชฐ์ ณ สงขลา และ มาร์ค ปาหุณ จิยะเจริญ มาแสดงร่วมกัน แทนที่จะเป็นพระเอกกับนายเอก รวมไปถึงความพยายามในการที่จะขยายฐานผู้ชมออกสู่กลุ่มใหม่ ๆ ด้วยการนำเอานักแสดงนำระดับซูเปอร์สตาร์ของยุค 90s อาทิ มอส ปฏิภาณ นิโคล เทริโอ อ๋า อัมรินทร์ ลูกน้ำ พามาเล่า โตโต้ ยุทธพิชัย มาแสดงร่วมกันเป็นครั้งแรก เพราะมีเนื้อหาเป็นการเล่าเรื่องของคนในยุค 90 ที่มีการข้ามจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน จึงเป็นอีกหนึ่งความน่าสนใจของซีรีส์วาย และทั้งสองเรื่องได้ถูกพูดถึงในกลุ่มแฟนคลับสาววายในต่างประเทศแถบเอเชีย ทั้ง จีน เกาหลี มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์เป็นจำนวนมาก จึงเป็นอีกหนึ่งความหวังในการที่ซีรีส์วายจะถูกสื่อสารวัฒนธรรมรูปแบบซอฟต์แวร์ ผ่านเรื่องราวของซีรีส์วายทั้งสองเรื่องนี้

ทั้งนี้ ในมิติของการเป็นซอฟต์แวร์ พาวเวอร์ ของบุญยศ โล่ห์พัฒนานนท์ (2565) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ในมิติความบันเทิงและความมั่นคง ได้ให้ความเห็นว่า ซอฟต์แวร์พาวเวอร์เป็นอำนาจการโน้มน้าวแบบหนึ่งที่มีวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนกลยุทธ์เท่านั้น โดยที่แนวความคิดเกี่ยวกับซอฟต์แวร์พาวเวอร์ในปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต กล่าวคือ ในอดีตจะพิจารณาว่าเราเผยแพร่อุดมการณ์แบบไทยอย่างรำไทย ความอ่อนช้อย ความเป็นไทย แต่ทุกวันนี้คนอาจจะไม่ได้สนใจความเป็นชาติแล้ว แต่คนสนใจในประเด็นความเป็นสากลที่ทุกคนรู้สึกได้เหมือนกัน เช่น สิ่งแวดล้อม ความเหลื่อมล้ำ ซึ่งสอดคล้องกับซีรีส์วายทั้งสองเรื่องนี้ดังที่ได้กล่าวไว้



ภาพที่ 8 แสดงซีรีส์วายเรื่องหอมกลิ่นความรัก (ชาย)

และ เพื่อนพ้อแล้วใจ เป็นที่รักได้ก็แล้วกัน (ขวา) ที่มีความแปลกใหม่ในการนำเสนอ

ที่มา : ผู้เขียน ผลิตเมื่อวันที่ 12 กันยายน 2565 และ 18 สิงหาคม 2565 ตามลำดับ

ทั้งนี้ ความหวังของการส่งเสริมการส่งออกวัฒนธรรมด้วยสื่อบันเทิงของไทยอย่างเป็นรูปธรรมที่แท้จริง ควรจะมาจากการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องภาครัฐ ถึงแม้ว่า พล.อ.ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี ได้กล่าวถึงความสำคัญของนโยบายสนับสนุนซอฟต์แวร์ พาวเวอร์เพื่อผลักดันอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก โดยได้แนะนำหน่วยงานรัฐให้ทำงานร่วมกับภาคเอกชนครอบคลุมทั้งผู้ผลิต ศิลปิน บุคลากรเบื้องหลังเพื่อผลักดันให้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจสูงสุด ตามนโยบายที่มุ่งส่งเสริมวัฒนธรรม 5 F ให้กลายเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมสำคัญของไทย ได้แก่ อาหาร (Food) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film) การออกแบบแฟชั่นไทย (Fashion) ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย (Fighting) และเทศกาลประเพณีไทย (Festival) แต่ในความเป็นจริงแล้วยังไม่ถูกสนับสนุนอย่างต่อเนื่องอย่างแท้จริงดังที่ผู้เขียนได้เคยกล่าวไว้แล้ว ซึ่งวัชรินทร์ ชินวรวัฒนา (2565) ได้เสนอแนวทางการสนับสนุนธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิงในการที่จะก้าวสู่ระดับสากลไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

1. การกำหนดอำนาจหน้าที่หน่วยงานกลางให้มีหน้าที่และอำนาจในการดูแลบูรณาการส่งเสริมธุรกิจผลิตสื่อบันเทิงอย่างเหมาะสม เนื่องจากภาครัฐจำเป็นต้องร่วมมือกับภาคเอกชนอย่างใกล้ชิด โดยจากการสัมภาษณ์สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (CEA) พบว่าในปัจจุบันมีหน่วยงานรัฐหลายหน่วยงานที่มีบทบาทในการผลักดันสื่อบันเทิงไทยให้ไปฉายในต่างประเทศ และกระตุ้นให้เกิดการบริโภคสินค้าทางอ้อม อาทิ กระบวนการท่องเที่ยวและกีฬาที่ดูแลด้านสถานที่ท่องเที่ยวและสถานที่ถ่ายทำ กระบวนการวัฒนธรรมที่มีคณะกรรมการภาพยนตร์และละเกองภาพยนตร์





ที่คอยกำกับดูแลภาพยนตร์ไทยในภาพรวม และกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ (DITP) ที่ดูแลด้านการส่งออกคอนเทนต์ไทย โดยมี CEA ที่เป็นหน่วยงานทำหน้าที่ประสานงานระหว่างภาครัฐและเอกชน อย่างไรก็ตาม CEA ยังไม่มีอำนาจหน้าที่และงบประมาณมากพอที่จะสามารถดูแลทิศทางการส่งเสริมในภาพรวม รวมถึงบูรณาการและประสานงานระหว่างหน่วยงานให้สามารถดำเนินนโยบายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การสนับสนุนด้านเงินทุน เนื่องจากสื่อบันเทิงคุณภาพมีต้นทุนสูงในการสร้าง และมีขั้นตอนการผลิตหลายขั้นตอน ตั้งแต่ (1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ได้แก่ การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง (2) ขั้นตอนการผลิต (Production) การเช่าอุปกรณ์และสถานที่ถ่ายทำ การถ่ายทำ จนถึง (3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การตัดต่อภาพ การทำเทคนิคพิเศษ การผลิตเสียงประกอบงานสื่อ จากสถิติในอดีต โดยเฉลี่ยไทยใช้ทุนสร้างภาพยนตร์ต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่นที่เป็นผู้นำด้านสื่อบันเทิง ซึ่งสะท้อนว่าสื่อบันเทิงของไทยยังมีโอกาสในการพัฒนาคุณภาพให้สูงขึ้นและขายให้ตลาดต่างประเทศได้ หากได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุนที่เหมาะสม ผ่านมาตรการของภาครัฐต่าง ๆ เช่น เงินอุดหนุน หรือการอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำเพื่อลดต้นทุนการผลิต เป็นต้น

3. การสนับสนุนด้านตลาดต่างประเทศ ให้ผู้ผลิตสื่อโดยเฉพาะผู้ผลิตรายย่อยที่มีศักยภาพที่ขาดโอกาส มีช่องทางในการนำคอนเทนต์ออกไปฉายในต่างประเทศ เช่น ผ่านแพลตฟอร์มหรืองานแสดงฉายภาพยนตร์ต่าง ๆ นอกจากนี้ ภาครัฐจำเป็นต้องร่วมมือกับผู้ผลิตในการศึกษาตลาดต่างประเทศและส่งเสริมการผลิตคอนเทนต์ให้เข้ากับความต้องการของผู้บริโภคต่างชาติ

4. การส่งเสริมระบบนิเวศของธุรกิจ (ecosystem) ให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างผู้ผลิตคอนเทนต์ และผู้ผลิตสินค้าและบริการไทยอย่างเป็นระบบ โดยส่งเสริมระบบนิเวศของธุรกิจเพื่อให้ภาคเอกชนสามารถแข่งขันได้ในตลาดโลก และไม่เข้าไปแทรกแซงการทำธุรกิจ ประกอบกับเข้ามามีส่วนร่วมวางแผนอย่างใกล้ชิดกับภาคเอกชนในการสอดแทรกความเป็นไทยที่ต้องการส่งเสริมในตลาดต่างประเทศเพื่อเชื่อมโยงกับคอนเทนต์ที่ผลิต ไม่ว่าจะเป็นสินค้าไทย บริการ สถานที่ท่องเที่ยว หรือแม้แต่รูปแบบการใช้ชีวิตของคนไทย

5. การส่งเสริมด้านอื่น ๆ ที่เอื้อต่อการเติบโตของธุรกิจ เช่น การส่งเสริมเสรีภาพในการนำเสนอเนื้อหา (Censoring) การส่งเสริมกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา การพัฒนาทักษะแรงงานและการส่งเสริมสวัสดิการของแรงงานภายในธุรกิจทั้งแรงงานในระบบและแรงงานนอกระบบ เป็นต้น

ในอนาคตอันใกล้ ซีรีส์วาย จะถูกผลักดันไปได้ไกลเพียงใด จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องอาศัยการประสานกำลังจากทุกภาคส่วน ทั้ง “ผู้ผลิต” ที่ต้องสร้างสรรค์ “เนื้อหา” ให้มีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น รวมไปถึง “กลุ่มผู้ชมซีรีส์วาย” ที่ถือเป็นตัวแปรสำคัญในการมีส่วนร่วมในการกำหนด



เนื้อหาและความนิยม และจากความสำเร็จที่ผ่านมาของซีรีส์วายไทยล้วนเกิดจากการประสานความสัมพันธ์ทั้งสามส่วนนี้ ทั้งนี้ เป็นไปตามแนวคิดระบบของการชี้แนวทางและการตั้งความหวังระหว่างองค์ประกอบทั้ง 3 คือ ตัวบท ผู้ผลิต และผู้รับสาร (Systems of orientation /expectation /convention between text sender and receiver) ของ ประกายกาวิล ศรีจินดา (2558) นอกจากนี้แล้วยังมีส่วนที่ถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบอีกหนึ่งประการ ที่เป็นตัวแปรสำคัญในการที่จะมีส่วนในการผลักดันให้ซีรีส์วายของไทยได้ก้าวไปสู่ตลาดโลกอย่างสมศักดิ์ศรีและเต็มภาคภูมิ คือ “หน่วยงานภาครัฐบาล” ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า หากภาครัฐมีนโยบายสนับสนุนอย่างจริงจังอย่างเป็นรูปธรรมและมีความต่อเนื่อง โอกาสที่จะได้เห็น “ซีรีส์วาย” เป็นหนึ่งในรายชื่อของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย อันเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ถูกพิจารณาให้เข้าไปมีส่วนในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบันเทิงไทยในเวทีนานาชาติคงจริงได้อีกไม่นาน

### รายการอ้างอิง

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. ปาฐกถาในเรื่อง “คลื่นแห่งการเปลี่ยนของโลก” ในการประชุมวิชาการ “Thailand Open Memory Championships and Mind Map Festival 2008” ณ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 2555.

ชนตติ ทินนาม. ซีรีส์ Y และความท้าทายในเวลาที่ดินลูกลูกใหม่กำลังถาโถม. สืบค้น 25 กันยายน 2565, จาก [https://www.isranews.org/article/isranews-article/112220-media-4.html?fbclid=IwAR2mOzTjBeeCbDKhWRpHCjnE5Oq5d4LPOBBqIPu\\_bUkcCq\\_njuBIRaVfE2E](https://www.isranews.org/article/isranews-article/112220-media-4.html?fbclid=IwAR2mOzTjBeeCbDKhWRpHCjnE5Oq5d4LPOBBqIPu_bUkcCq_njuBIRaVfE2E), 2565, 23 กันยายน.

ธัญยศ โล่ห์พัฒนานนท์. Soft Power อำนาจแห่งความสร้างสรรค์ เพื่อสรรค์สร้างเศรษฐกิจไทย. สืบค้น 20 กันยายน 2565, จาก <https://www.businesseventsthailand.com/th/press-media/news-press-release/detail/1461-soft-power-the-power-of-creativity-to-build-the-thai-economy>, 2565.

นัทธนัย ประสานนาม. “นวนิยายยาไออีของไทย : การศึกษาเชิงวิเคราะห์.” *วารสารวิชาการหอสมุดแห่งชาติ*, กรกฎาคม - ธันวาคม 2562, 2562.

ประกายกาวิล ศรีจินดา. “อัตลักษณ์ของภาพยนตร์และตระกูลของภาพยนตร์ไทยที่ผลิตโดยจีทีเอช.” *คุษฎีนิพนธ์หลักสูตรปริญญาคุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสาร*. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558.

\_\_\_\_\_. “ละครโทรทัศน์ไทยกับการปรับตัวหลังยุคทีวีดิจิตอล.” *วารสารวิทยาการจัดการ*, 4(2), 10-17, 2560.



วัชรินทร์ ชินวรวัฒนา. ธุรกิจผลิตสื่อบันเทิงไทย พลักดันอย่างไรให้ไปทั่วโลก. สืบค้น 25 กันยายน 2565, จาก [https://www.isranews.org/article/isranews-article/112220-media-4.html?fbclid=IwAR2\\_mOzTjBeeCbDKhWRpHCjnE5\\_Oq5\\_d4\\_LPOBBqIPu\\_bUkcCq\\_njuBIRaVfE2\\_E](https://www.isranews.org/article/isranews-article/112220-media-4.html?fbclid=IwAR2_mOzTjBeeCbDKhWRpHCjnE5_Oq5_d4_LPOBBqIPu_bUkcCq_njuBIRaVfE2_E), 2565, 21 กันยายน.

วัชรานนท์ ทองเทพ. เพราะเรารู้กัน : วัฒนธรรมวายคืออะไร ทำไม #คั่นกู จึงเพิ่มความสนใจต่อ ซีรีส์ “คู่จิ้นชาย-ชาย”. สืบค้น 15 กันยายน 2565, จาก [https://www.bbc.com/thai/features-52240707?at\\_custom3=BBC+Thai&at\\_custom2=facebook\\_page&at\\_campaign=64&at\\_custom1=%5Bpost+type%5D&at\\_custom4=3D66B8D2-7B14-11EA-BD45-9923933C408C&at\\_medium=custom7&fbclid=IwAR3gWpk\\_KfCe4SHWgtcs4CCoZLfzb93QinZUOibGP\\_dPg-YGiMwITwgVdqQ](https://www.bbc.com/thai/features-52240707?at_custom3=BBC+Thai&at_custom2=facebook_page&at_campaign=64&at_custom1=%5Bpost+type%5D&at_custom4=3D66B8D2-7B14-11EA-BD45-9923933C408C&at_medium=custom7&fbclid=IwAR3gWpk_KfCe4SHWgtcs4CCoZLfzb93QinZUOibGP_dPg-YGiMwITwgVdqQ), 2563, 17 เมษายน.

อัมพร จิรัฐติกร. การศึกษาเรื่องการบริหารโคละครไทยในกลุ่มประเทศอาเซียน : กรณีศึกษาในพม่า กัมพูชา และเวียดนาม. รายงานการวิจัย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2558.

\_\_\_\_\_. การบริหารโคละครไทยทางอินเทอร์เน็ตในประเทศจีน เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย. รายงานการวิจัย. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2562.

Marketing Oops. คอนเทนต์ “ซีรีส์วาย” กลายเป็น “กระแสหลัก” นักการตลาด-นักโฆษณาจะจับเทรนด์นี้อย่างไร. สืบค้น 10 กันยายน 2565, จาก [https://www.marketingoops.com/exclusive/business-case/line-tv-y-series-trends/?fbclid=IwAR0\\_SZXAEy7\\_VO5\\_AEiNPXI\\_CD2VywTOyPIOQqzQZKoFkf5sWgMytJM185hZwIA](https://www.marketingoops.com/exclusive/business-case/line-tv-y-series-trends/?fbclid=IwAR0_SZXAEy7_VO5_AEiNPXI_CD2VywTOyPIOQqzQZKoFkf5sWgMytJM185hZwIA), 2563, 25 พฤษภาคม

Schiffman, G. & Hansen, H. **Consumer Behavior: A European Outlook**. Prentice Hall/Financial Times, 2008.





บทความวิชาการ

## มโนสติกับรูปกาย

## MIND AND FORM

พรสวรรค์ จันทรสุข (PORNSAWHAN JANSOOK)\*

วันที่รับบทความ 1 กันยายน 2564

วันที่แก้ไขบทความ 25 พฤษภาคม 2565

วันที่ตอบรับบทความ 19 สิงหาคม 2565

### บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ ชุด “มโนสติกับรูปกาย” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ เพื่อตอบสนองแนวความคิดอันเกิดจากความตระหนักในคุณค่าของการมีสติรู้เท่าทันปัจจุบัน ภาพรูปร่างมนุษย์ที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นมีที่มาจากตัวผู้สร้างสรรค์และบุคคลอันเป็นที่รัก และในส่วนองค์ประกอบที่มีที่มาจากพืชพรรณผลานกับความประทับใจในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ผ่านกระบวนการจัดการทางความคิดและสร้างสรรค์ขึ้นด้วยการใช้หลักการศิลปะบำบัดจากรูปแบบการสร้างสรรค์ศิลปะแบบแมนดาลาและเซนแทงเกิล ร่วมกับหลักการบริกรรมภาวนาในพุทธศาสนา โดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ส่วนฐานเป็นสื่อในการแสดงออก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงจิตอันมีสมาธิ การยอมรับในความไม่เที่ยงอันเป็นสัจธรรมที่ทุกชีวิตต้องเผชิญ และความสงบซึ่งเป็นความสุขสันต์ที่แท้จริง

**คำสำคัญ:** มโนสติ / รูปกาย / ศิลปะภาพพิมพ์

\* อาจารย์, สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาศิลปกรรมและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สงขลา 90000

Instructor, Visual Arts Major, The Department of Fine Art and Design, Faculty of Architecture, Rajamangala University of technology Srivijaya, Songkhla 90000.



## Abstract

The Creativity series of “MIND AND FORM” is the creation of printmaking works inspired from the appreciation of current literacy, the human form created by the creator originates from the creator and beloved person, and the composition that comes from plants combined with the impression of nature and the environment through the process of cognitive management, and later on was created by using the art therapy principle with the principle of Mandala and Zen tangle art creation. The creative relief printmaking was done as a medium of expression in order to reflect the concentration, acceptance of impermanence which is a truth that all life must encounter, and the peacefulness that showed the true happiness of mankind.

**Keywords:** Mind / Form / printmaking





## บทนำ

ความสุขในชีวิตมนุษย์นั้น มีทั้งความสุขที่เกิดขึ้นจากปัจจัยทางกายภาพ และความสุขจากมโนภาพ ซึ่งความสุขที่รับรู้ด้วยกายสัมผัส เป็นความสุขที่ไม่จีรัง ย่อมหมดไปได้ตามความแปรเปลี่ยนของกฎแห่งธรรมชาติ ดังนั้น มโนภาพหรือมโนคติที่เป็นนามธรรมนี้เอง ที่ผู้สร้างสรรค์เชื่อว่าเป็นความสุขที่แท้จริง คือความสุขที่เกิดจากจิตอสังขปณฺเฑและรู้เท่าทันปัจจุบันอยู่เสมอ ยอมรับและนอบน้อมต่อธรรมชาติแห่งความไม่เที่ยงแท้ จึงเกิดการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ส่วนหนึ่งโดยมีแนวความคิดจากการกำหนดจิตรูปร่างลักษณะสร้างสรรค์ คล้ายการบริการรณภาวนาเพื่อให้เกิดสมาธิ โดยหยิบยกเอาแรงบันดาลใจด้านรูปร่างและรูปทรงจากรูปกายมนุษย์และความประทับใจในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมมาเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเปลี่ยนแปลงเป็นวัฏ ผสานกับกระบวนการแบบศิลปะบำบัด เกิดเป็นภาพในอุดมคติที่นำเสนอคุณค่าสำคัญของมโนคติและรูปกาย

## ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ศิลปะเป็นการแสดงออกทางด้านจิตใจอย่างหนึ่ง ที่ถ่ายทอดออกมาด้วยกลวิธีต่าง ๆ หลากหลายรูปแบบ ผลงานเหล่านี้สร้างคุณค่าต่อจิตใจให้เกิดการรับรู้ เชื่อกันว่าการแสดงออกเป็นสิ่งจำเป็นทางด้านจิตใจของมนุษย์เช่นเดียวกับการขับถ่าย ซึ่งเป็นความจำเป็นทางด้านร่างกาย ทุกคนจะถูกกระตุ้นให้แสดงปฏิกิริยาที่ตนมีต่อสิ่งแวดล้อมให้ปรากฏด้วยวิธีการต่าง ๆ กันอยู่ตลอดเวลา มีทั้งการแสดงออกตามปกติธรรมดาและการแสดงออกที่มีความหมายทางการสร้างสรรค์ ซึ่งอย่างหลังนี้ศิลปินได้แปรประสบการณ์ทางจิตของตนออกมาเป็นสัญลักษณ์ที่ตนเองและผู้อื่นสามารถรับรู้ได้ (ชลุต นิยมเสมอ, 2553)

มนุษย์มักคาดหวังถึงความสุขให้เกิดขึ้นกับตนเองเสมอ หากแต่ความสุขที่รับรู้ด้วยกายสัมผัส เป็นความสุขที่ไม่จีรัง ย่อมหมดไปได้เป็นธรรมดา ผู้สร้างสรรค์เชื่อว่าความสุขที่แท้จริงคือความสุขที่เกิดจากจิตอสังขปณฺเฑและรู้เท่าทันปัจจุบันอยู่เสมอ จึงเกิดการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์โดยมีแนวความคิดจากการกำหนดจิตรูปร่างลักษณะสร้างสรรค์คล้ายการบริการรณภาวนาเพื่อให้เกิดสมาธิ สร้างจินตภาพในอุดมคติ ด้วยกระบวนการทางภาพพิมพ์

## วัตถุประสงค์ของการผลิตผลงานสร้างสรรค์

1. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าในงานศิลปะที่เกิดจากการสร้างผลงานภาพพิมพ์ด้วยการกำหนดจิต เสมือนกับการบริการรณภาวนาในหลักปฏิบัติของพุทธศาสนา เพื่อให้เกิดเป็นภาพในอุดมคติโดยมีที่มาของรูปร่างและรูปทรงจากมนุษย์และประสบการณ์ที่ได้พบเห็นในธรรมชาติ



2. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้สติและสมาธิในการดำเนินชีวิตและการจัดการกับภาวะไม่สงบทางจิต โดยใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อแสดงนัยดังกล่าว

3. เพื่อศึกษาค้นคว้าและทดลองวิธีการสร้างสรรค์ โดยกระบวนการทางภาพพิมพ์ ให้เกิดเป็นรูปแบบเฉพาะตน และเผยแพร่ความรู้ในงานสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

## แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### แนวคิด

การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์ผิวฉนวน (Relief Print) และภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Print) เป็นภาพรูปทรงมนุษย์ที่มีองค์ประกอบมีที่มาจากใบไม้รูปทรงต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นในอุดมคติ เพื่อสนองแนวความคิดในแง่ของการสร้างหนทางสู่ความสงบในจิตใจ โดยมีที่มาของรูปร่างและรูปทรงจากตัวผู้สร้างสรรค์และบุคคลอันเป็นที่รัก ประสบการณ์ที่ได้พบเห็น และเกิดความประทับใจในธรรมชาติ นำมาสร้างสรรค์ โดยใช้หลักการทฤษฎีศิลปะบำบัด จากการใช้เครื่องมือสร้างร่องรอยบนแม่พิมพ์ การทำซ้ำ ๆ ไปเรื่อย ๆ ความอดทนสาหะในการใช้เวลาและการควบคุมน้ำหนักมือให้พอเหมาะ และส่วนของการใช้ทฤษฎีการบริการภวณา คือ การกำหนดจิตรูปร่างให้เกิดสมาธิในขณะสร้างสรรค์ ในทุกขณะที่สร้างสรรค์จิตของผู้สร้างสรรค์ จะเคลื่อนไหวหรือสงบนิ่ง ไม่ใช่จุดหมาย เพราะจุดหมายหลักคือการภาวนา เพื่อไปสู่ความหมดไปของ “ตัวตน” ที่เคยยึดติดอยู่ ภาพภาพของมนุษย์และรูปทรงพืชพรรณที่นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนธรรมะแห่งชีวิตที่สามารถพบเห็นความเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย กล่าวคือ มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และร่วงโรยสลายไปตามธรรมชาติอย่างที่ไม่สามารถห้ามการเปลี่ยนแปลงนั้นได้ การทำความเข้าใจชีวิตและยอมรับในสัจจะแห่งธรรมชาติ จึงเป็นสิ่งที่ควรตระหนักและนำพาสู่สำนักในการใช้ชีวิตอย่างมีสติรู้เท่าทันปัจจุบัน เพื่อให้ชีวิตได้ดำเนินไปอย่างสันติสุข

### ทฤษฎีศิลปะบำบัด

ทฤษฎีศิลปะบำบัดนั้นเป็นการที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะ เช่น การปั้นดิน การวาดภาพระบายสี ฯลฯ เพื่อช่วยเหลือในด้านการบำบัด พัฒนา และฟื้นฟูสภาพจิตใจให้ดีขึ้น โดยความสำคัญจะอยู่ที่กระบวนการระหว่างการทำงานศิลปะมากกว่าผลงานที่ออกมา ซึ่งนักศิลปะบำบัดจะต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินทางจิตวิทยาช่วยในการวิเคราะห์ และเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมในการบำบัด ในกระบวนการบำบัดนั้น ผู้ศึกษาวิชานี้จะต้องเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาทางในด้านของจิตใจ อารมณ์ และทางกายภาพของผู้ป่วยหรือผู้ที่มาทำการบำบัด ซึ่งก็จะต้องเรียนรู้ในการดูแลรักษาผู้ที่มีปัญหาทางจิตใจและอารมณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทาง



ศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ นั้นเอง ในประเทศไทย ศิลปะบำบัดมักจะถูกมองว่าเป็นเรื่องสำหรับผู้ที่มีปัญหาทางด้านจิตใจเท่านั้น แต่ในต่างประเทศนั้น ศิลปะบำบัดกลับเป็นอะไรที่ไม่จำกัดอยู่แค่ผู้ป่วย แม้แต่บุคคลทั่วไปก็สามารถใช้ศิลปะเพื่อที่จะช่วยเหลือในการรักษา การค้นพบตัวเอง และการพัฒนาทางด้านต่าง ๆ และยังสามารถใช้ศิลปะบำบัดในการพัฒนาด้านอารมณ์และสมาธิ ดูแลรักษาจิตใจ รวมถึงเป็นการระบายอารมณ์ในรูปแบบที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และสามารถควบคุมตนเองได้ดีขึ้น ซึ่งเมื่ออารมณ์เราดี สภาพร่างกายของเราก็จะดีตามไปอีกด้วย (เลิศศิริ บวรกิตติ, 2552)

### ทฤษฎีการบริกรรมภาวนา

“บริกรรม” คือการกระทำขั้นต้นในการเจริญสมถกรรมฐาน คือ กำหนดใจโดยเพ่งวัตถุ หรือนึกถึงอารมณ์ที่กำหนดนั้น ว่าช้า ๆ อยู่ในใจ อย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อทำให้ใจสงบ บริกรรมนิมิต จะเป็นที่ยึดที่เกาะของใจเรา บริกรรมภาวนา จะทำให้เราไม่ซัดส่ายไปที่อื่น ไม่ฟุ้งซ่านไปในเรื่องราวต่าง ๆ ถ้าหากว่าเราไม่ปล่อยจากบริกรรมทั้งสองคือ บริกรรมนิมิตกับบริกรรมภาวนา ไม่ช้าใจจะค่อย ๆ ละเอียดไปเรื่อย ๆ จะค่อย ๆ ห่างจากความคิดทั้งหลายทั้งปวง แล้วก็หยุดนิ่ง นำไปสู่การพิจารณาตนเอง และยอมรับในกฎแห่งธรรมชาติของทุกชีวิต (พุทธทาสภิกขุ, 2550)

“ภาวนา” คือการเจริญภาวนานั้น เป็นการสร้างบุญบารมีที่สูงที่สุด และยิ่งใหญ่ที่สุดในพระพุทธศาสนา จัดว่าเป็นแก่นแท้ และสูงกว่าฝ่ายศีลมากนัก การเจริญภาวนานั้นมี ๒ ประการ ได้แก่ สมถภาวนา คือการทำจิตให้เป็นสมาธิ หรือเป็นฌาน ซึ่งก็คือการทำจิตให้ตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์เดียว ไม่ฟุ้งซ่านส่ายไปยังอารมณ์อื่น ๆ การเจริญสมถภาวนาหรือสมาธินั้น แม้จะได้บุญอันสูงส่งมากมายมหาศาลอย่างไร ก็ยังไม่ใช่วิษณุคุณที่สูงสุดยอดในพระพุทธศาสนา หากจะเปรียบกับต้นไม้ ก็เป็นเพียงเนื้อไม้เท่านั้น และ วิปัสสนาภาวนา เมื่อจิตของผู้บำเพ็ญตั้งมั่นในสมาธิจนมีกำลังดีแล้ว เช่น อยู่ในระดับฌานต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นฌานระดับใดก็ได้ แม้แต่จะอยู่แค่เพียงอุปปจารสมาธิ จิตของผู้บำเพ็ญเพียรก็ย่อมมีกำลัง และอยู่ในสภาพที่นิ่มนวล ควรแก่การเจริญวิปัสสนาต่อไปได้ อารมณ์ของวิปัสสนานั้น แตกต่างไปจากอารมณ์ของสมาธิ เพราะสมาธินั้นมุ่งให้จิตตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์ใดอารมณ์หนึ่ง แต่อารมณ์เดียวโดยแนบนิ่งอยู่เช่นนั้น ไม่นึกคิดอะไร ๆ แต่วิปัสสนา ไม่ใช่ให้จิตตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์เดียวนิ่งอยู่เช่นนั้น แต่เป็นจิตที่คิดใคร่ครวญหาเหตุและผลในสภาวะธรรมทั้งหลาย และสิ่งที่เป็นอารมณ์ของวิปัสสนานั้นมีแต่เพียงอย่างเดียว ก็คือ “ขันธ ๕” ซึ่งนิยมเรียกกันว่า “รูป-นาม” โดยรูป มี ๑ นาม นั้นมี ๔ คือ เวทนา สัญญา สังขาร และวิญญาณ ขันธ ๕ ดังกล่าวเป็นเพียงอุปาทานขันธ เพราะแท้จริงแล้วเป็นแต่เพียงสังขารธรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากการปรุงแต่ง แต่เพราะอวิชชา คือความไม่รู้เท่าทันสภาวะธรรม จึงทำให้เกิดความยึดมั่นด้วยอำนาจอุปาทานว่าเป็นตัวตนและของตน การเจริญวิปัสสนา



ก็โดยมีจิตพิจารณาจนรู้แจ้งเห็นจริงว่า อันสภาวะธรรมทั้งหลายอันได้แก่ขันธ ๕ นั้นล้วนแต่มีอาการเป็นพระไตรลักษณ์ คือ อนิจจัง ทุกขัง และอนัตตา (สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก, 2550)

ในส่วนของการสร้างสรรค์ชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้นำเอาหลักการของปริกรรมและภาวนามาใช้ โดยกรรมวิธีการสร้างสรรค์เป็นแนวทางเพื่อนำพาจิตไปสู่สมาธิและปัญญา

### อิทธิพลที่ได้รับจากงานศิลปกรรมของศิลปิน ศาสตราจารย์ชະลูด นິมເສມອ

ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลทางด้านวิถีคิด ซึ่งเป็นการใช้หลักธรรมในพุทธศาสนาในการปริกรรมภาวนา มาสร้างสรรค์ผลงาน ดังที่ชະลูด นິมເສມອ (2558) ได้กล่าวไว้ว่า “การวาดเส้น” คือ การภาวนา ความรู้สึกที่เลื่อนไหลจากตัวผู้วาดไปสู่สิ่งที่จะวาด และจากสิ่งที่วาดมาสู่ตัวผู้วาด ทำให้ผู้วาดกับสิ่งที่วาดเป็นสิ่งเดียวกัน ต้นไม้ ภูเขา น้ำ พ้า แผ่นดิน เป็นธรรมชาติ ผู้วาดก็เป็นคนซึ่งเป็นธรรมชาติเช่นกัน จิตของผู้วาดจะเคลื่อนไหวหรือสงบนิ่ง ไม่ใช่จุดหมาย เพราะจุดหมายหลักคือการภาวนาเพื่อไปสู่ความหมดไปของ “ตัวตน” ที่เคยยึดติดอยู่



ภาพที่ 1 ภาพผลงานชุด “วาดเส้นภาวนา” 2554 โดยศาสตราจารย์ชະลูด นິมເສມອ วาดภาพทิวทัศน์ขณะพำนักอยู่ที่ อ.สวนผึ้ง จ.ราชบุรี เมื่อเหตุการณ์น้ำท่วมครั้งใหญ่ ปีพ.ศ. 2554

ที่มา: ChaloodNimsamerCollectionandArchive (2020)



### กระบวนการของการผลิตผลงานสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลด้านธรรมชาติของจิต จิตวิเคราะห์ ศิลปะบำบัด และหลักปฏิกิริยาทางพุทธศาสนา
2. ศึกษาข้อมูลด้านกระบวนการภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์ร่องลึกและภาพพิมพ์ผิวขน
3. สร้างภาพร่าง โดยกำหนดขอบเขตคร่าว ๆ ของกลุ่มรูปทรงเพื่อให้เกิดความงามด้านองค์ประกอบศิลป์เท่านั้น ส่วนรายละเอียดในผลงานเป็นการสร้างจากความรู้สึกขณะลงมือ
4. ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์เป็นผลงานที่วางไว้อย่างรัดกุม
5. ประมวลผลและสรุปผล

### อุปกรณ์ในการดำเนินการผลิตผลงานสร้างสรรค์

“การสร้างสรรค์ เรื่อง ภาพพิมพ์จากพื้นที่แห่งจิตวิญญาณ” เป็นการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการทางภาพพิมพ์ 2 เทคนิค คือ ภาพพิมพ์ร่องลึก (Hard Ground Etching) และภาพพิมพ์ผิวขน (Relief Print) ซึ่งมีวัสดุอุปกรณ์ที่มีความเฉพาะในแต่ละเทคนิค ดังนี้

### อุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพพิมพ์

1. อุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพพิมพ์ร่องลึก (Hard Ground Etching) มีอุปกรณ์ดังนี้ แผ่นทองแดง 0.8 มิลลิเมตร, ตะไบ, กระจกทรายน้ำ เบอร์ 800, 1000, 1200, น้ำปลาหรือซอสถั่วเหลือง, น้ำยาล้างจาน, เศษผ้าสะอาด, ไตร่เป่าผม, วานิชสีดำ, น้ำมันสน, ทินเนอร์, ภาชนะสำหรับผสมวานิช, แปรงทาวานิช, เทป PVC, คัตเตอร์, แป้งฝุ่น, Needle หรือเหล็กแหลม, แปรงหรือพู่กันสำหรับขัดฝุ่นวานิช, กรดทองเหลือง, อ่างกรด หรือกล่องพลาสติก, แท่นพิมพ์ Etching, สลักหลาดสำหรับภาพพิมพ์ หนา 10 มิลลิเมตร, หมึก Etching, กระจกจั่วบัง, กระจกลอกลายบาง, กระจกปรู๊ฟ, กระจกหนังสือพิมพ์เก่า, ผ้าสาหลูหรือผ้ามุ้ง, กระบอกล้างน้ำ, กระจกสำหรับภาพพิมพ์, กระจก-กาวน้ำ, และไม้กระดานสำหรับขึ้นตากผลงาน
2. อุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพพิมพ์ผิวขน (Relief Print) มีอุปกรณ์ดังนี้ แผ่นพลาสติก หนา 3 มิลลิเมตร, สีสเปรย์, เครื่องมือแกะไม้, หมึก Obset, ลูกกลิ้งยาง, โต๊ะกลิ้งหมึก, แท่นพิมพ์ Wood cut หรือ Engraving, น้ำมันสน, คัตเตอร์, แป้งฝุ่น, เศษผ้าสะอาด, กระจกสำหรับภาพพิมพ์, กระจกปรู๊ฟ, สลักหลาดสำหรับภาพพิมพ์ หนา 10 มิลลิเมตร, และตะแกรงตากงานภาพพิมพ์





อุปกรณ์ภาพพิมพ์ร่องลึก

อุปกรณ์ภาพพิมพ์ผิวเรียบ

ภาพที่ 2 อุปกรณ์สำหรับการสร้างภาพพิมพ์ร่องลึกและภาพพิมพ์ผิวเรียบ

ที่มา: การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ (2564)

## เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงาน

### กระบวนการสร้างภาพพิมพ์ร่องลึก (Hard Ground Etching)

1. ทาด้านหลังแผ่นทองแดงด้วยวานิชดำ รอให้แห้งสนิท ปิดด้วยเทป PVC. เพื่อกันรอย
2. ทำความสะอาดหน้าแม่พิมพ์ด้วยน้ำผสมน้ำยาล้างจาน
3. ขัดแผ่นทองแดงด้วยกระดาษทราย เบอร์ 600 , 800 , และ 1,200 ตามลำดับ โดยใช้ผ้ามือทั้งสองข้างถูไปพร้อมกับเปิดน้ำไหลเล็กน้อยตลอดเวลา จนแผ่นทองแดงเรียบที่สุด
4. เช็ดด้วยน้ำปลาโดยใช้ผ้าสะอาดจนแผ่นทองแดงเกลี้ยงที่สุด แล้วจึงล้างด้วยน้ำยาล้างจาน และน้ำสะอาดอีกครั้ง
5. นำแผ่นทองแดงที่ขัดแล้ววางหรือใช้ไคร์เป่าลมเป่าให้แห้ง
6. ผสมวานิชดำ น้ำมันสน และทินเนอร์เล็กน้อยในภาชนะ โดยคนให้เข้ากันเป็นเนื้อเดียว ไม่เหลวหรือหนืดเกินไป
7. นำวานิชที่ผสมแล้วทาลงบนแผ่นทองแดงโดยใช้แปรงทาไปทางเดียวกันให้มีความหนาเท่ากันทั้งแผ่น แล้ววางในที่อากาศถ่ายเทเป็นเวลา 2 -3 ชั่วโมง หรือจนแห้งสนิท
8. ใช้ไม้ขีดหรือเหล็กแหลมเขียนลงบนแผ่นทองแดงที่เคลือบไว้และใช้แปรงสำหรับขัดผงวานิช
9. ผสมกรดด้วยอัตรา กรด 1 กิโลกรัม ต่อ น้ำสะอาด 1.5 ลิตร
10. นำแม่พิมพ์แช่ลงในอ่างกรดในแนวระนาบ โดยใช้เทป PVC ติดด้านหลังสำหรับจับในการเคลื่อนย้าย
11. ตั้งเวลา 90 นาที แล้วยกแม่พิมพ์ขึ้นจากอ่างกรด ล้างด้วยน้ำสะอาด



12. เช็ดวานิชดำหน้าเพลทออกด้วยน้ำมันสนและทินเนอร์ตามลำดับ จากนั้นจึงนำไปตะไบขอบ  
จึงนำไปพิมพ์

13. ใช้กระดาษจุ่มบั้งตัดขนาด 1x 2.5 นิ้ว ตักหมึกและปาดหมึกลงไปในเพลทแม่พิมพ์

14. ถัดหมึกโดยการใช้นิ้วมือถูวนให้ทั่วเพลทแม่พิมพ์

15. เช็ดออกด้วยผ้าสาหลู กระดาษหนังสือพิมพ์เก่า และกระดาษลอกลายตามลำดับจนหน้า  
เพลทเกลี้ยง

16. เช็ดขอบแม่พิมพ์ด้วยผ้าสะอาดชุบทินเนอร์

17. พิมพ์โดยใช้แท่นพิมพ์ Etching และกระดาษที่ผ่านการทำขึ้น

18. นำไปซึ่งตากโดยใช้กระดาษกาวน้ำติดขอบทั้ง 4 ด้านบนแผ่นไม้กระดาน รอให้แห้งสนิท 3  
- 5 วัน แล้วจึงกรีดออกจากไม้กระดานตากงาน

### กระบวนการสร้างภาพพิมพ์ผิวฐาน (Relief Print)

1. พ่นสีสเปรย์สีดำบนแผ่นพลาสติก เพื่อให้ง่ายต่อการแยกน้ำหนักรองผลงาน  
2. ร่างภาพบนแผ่นพลาสติก โดยใช้ดินสอกำหนดขอบเขตของกลุ่มรูปทรงรวม ๆ อย่างเบา มือ  
เพื่อไม่ให้แม่พิมพ์มีรอยขีดข่วนที่ไม่พึงปรารถนา

3. เริ่มแกะแม่พิมพ์โดยใช้เครื่องมือสำหรับสร้างแม่พิมพ์แกะไม้

4. ใช้ลูกกลิ้งยางดีหุ้มพิมพ์บนโต๊ะกลิ้งหมึกให้มีเนื้อสีเนียนละเอียด

5. กลิ้งหมึกพิมพ์ลงบนแม่พิมพ์ที่แกะเสร็จแล้วให้ทั่วทั้งแผ่นแม่พิมพ์

6. นำแม่พิมพ์ที่กลิ้งหมึกแล้วไปเข้าแท่นพิมพ์ดูดคัตเพลส โดยวางลงบนกระดาษมาร์ค แล้ววาง  
กระดาษภาพพิมพ์ให้ตรงมาร์ค ปิดทับด้วยกระดาษปรีฟ และผ้าสักหลาด แล้วจึงหมุนแท่นพิมพ์

7. นำผลงานที่พิมพ์เสร็จแล้วไปตากในตะแกรงตากงานภาพพิมพ์เป็นเวลา 5 - 7 วัน





## ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 3 ภาพแสดงผลงานภาพพิมพ์ของผู้สร้างสรรค์ ชุต “Mind and Form”

ชื่อผลงาน “Mind & Form # Man”

ขนาด 65 X 65 ซม.

เทคนิค Lino cut

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้สร้างสรรค์, เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2563



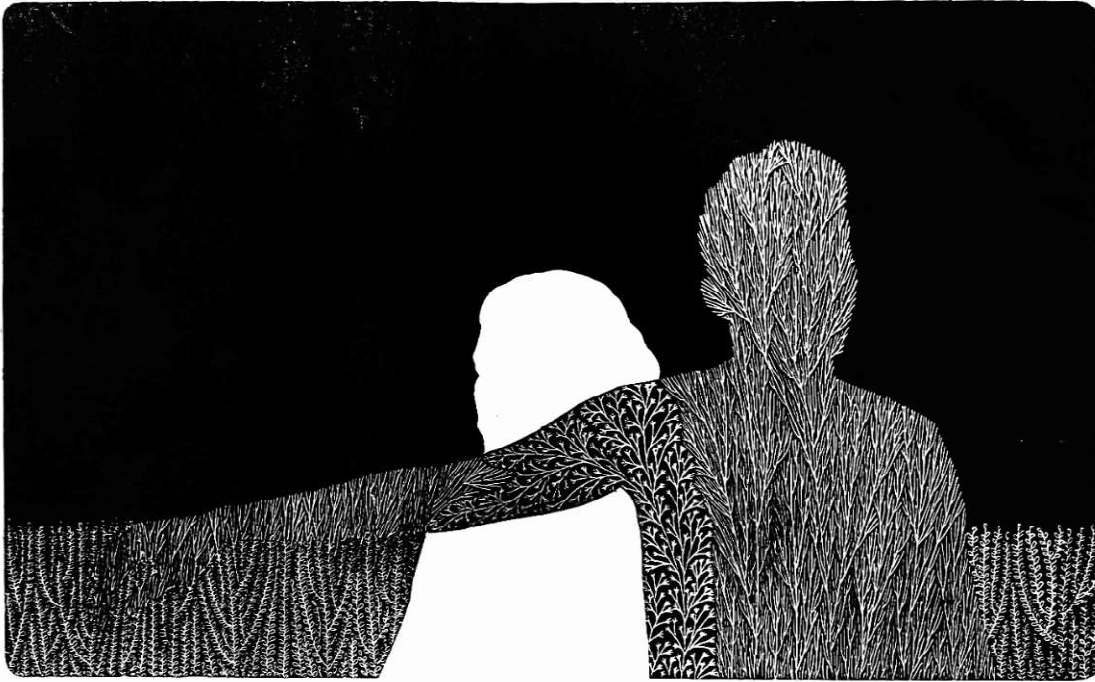
ภาพที่ 4 ภาพแสดงผลงานภาพพิมพ์ของผู้สร้างสรรค์ ชุต “Mind and Form”

ชื่อผลงาน “Mind & Form # Self portrait”

ขนาด 65 X 65 ซม.

เทคนิค Lino Relief Print

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้สร้างสรรค์, เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2563



ภาพที่ 5 ภาพแสดงผลงานภาพพิมพ์ของผู้สร้างสรรค์ ชุด “Mind and Form”

ชื่อผลงาน “Mind & Form # # The conversation”

ขนาด 30 X 49 ซม.

เทคนิค Lino Relief Print

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้สร้างสรรค์, เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2563





ภาพที่ 6 ภาพแสดงผลงานภาพพิมพ์ของผู้สร้างสรรค์ ชุด “Mind and Form”

ชื่อผลงาน “Soulscapes # Woman”

ขนาด 29 x 29 ซม.

เทคนิค Etching

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้สร้างสรรค์, เมื่อวันที่ 5 เมษายน 2563



ภาพที่ 7 ภาพแสดงผลงานภาพพิมพ์ของผู้สร้างสรรค์ ชุด “Mind and Form”

ชื่อผลงาน “Mind & Form # my face”

ขนาด 50 X 50 ซม.

เทคนิค Lino Relief Print

ที่มา : ภาพถ่ายจากผู้สร้างสรรค์, เมื่อวันที่ 24 สิงหาคม 2564

### สรุปผลการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ นำเสนอภาพที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นโดยอาศัยประสบการณ์การรับรู้จากรูปร่าง รูปทรงของมนุษย์และพืชพรรณต่าง ๆ ผสานกับความประทับใจในความงามตามนัยของธรรมชาติ ผ่านกระบวนการจัดการทางความคิดและสร้างสรรค์ขึ้นด้วยการใช้หลักการศิลปะบำบัดมา



ใช้ร่วมกับหลักการบริกรรมภาวนาในพุทธศาสนา ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันในการกำหนดจิตขณะ เคลื่อนไหวร่างกาย การสร้างร่องรอยด้วยเครื่องมือซ้ำ ๆ โดยไม่ได้ร่างรายละเอียดของจุดหรือเส้นไว้ชัดเจน มีเพียงการกำหนดขอบเขตเส้นรอบนอกจากรูปร่างของมนุษย์ ซึ่งรูปแบบการสร้างศิลปะ บำบัดที่กล่าวมาข้างต้นยังมีความสอดคล้องกับหลักการบริกรรมภาวนา กล่าวได้ว่า ในขณะที่มือจับอยู่ที่เครื่องมือสร้างสรรค์ สายตาจดจ่อที่ความเคลื่อนไหวของมือที่สร้างร่องรอย ซ้ำ ๆ บนแม่พิมพ์ สติรู้เท่าทันปัจจุบัน ความคิด และเรื่องราวต่าง ๆ ในห้วงคำนึงค่อย ๆ สลายไปจนหมดสิ้น เหลือเพียงร่องรอยบนแม่พิมพ์และความว่างเปล่าอันเกิดจากการปล่อยวางอดีตและอนาคตที่กังวลอยู่ว่าเป็นสาระ นำไปสู่การพิจารณาตนเอง และยอมรับในกฎแห่งธรรมชาติที่แท้

การใช้สติอยู่กับปัจจุบันขณะ จดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำตรงหน้า ดังเช่นผลงานภาพพิมพ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างกาย จิต วัตถุ และธรรม ซึ่งเป็นแนวเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความสุขสันติที่แท้จริงนั้น เกิดจากการทำความเข้าใจกฎแห่งความเปลี่ยนแปลงและยอมรับสัจธรรมของทุกชีวิตในโลก โดยนำเสนอผ่านกระบวนการสร้างภาพพิมพ์ผิววน (Relief Print) และภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio) อาศัยการประสานกันของทัศนธาตุ อันได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก เกิดเป็นรูปทรงสร้างสรรค์เป็นรูปลักษณ์ใหม่ ในรูปแบบงานระนาบสองมิติที่มีรายละเอียดแสดงความงามในอุดมคติ แสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางความงาม ความกลมกลืน และสุนทรีย์ภาพภายในผลงาน ทั้งในด้านเนื้อหาและวิธีการ ภายใต้กฎเกณฑ์ของความเป็นเอกภาพ

ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลทางด้านวิธีคิด ซึ่งเป็นการใช้หลักธรรมในพุทธศาสนาในการบริกรรมภาวนา มาจากผลงานวาดเส้นสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ชูลูด นิ้มเสมอ โดยมีแนวความคิดเรื่องการใช้หลักการศิลปะบำบัดและการบริกรรมภาวนามาใช้ในการสร้างสรรค์ เป็นส่วนสำคัญที่มีอิทธิพลให้เกิดเป็นผลงาน ชุด “Mind and Form” ชุดนี้ โดยผู้สร้างสรรค์ยึดเอาความรู้สึกละเอียดอ่อนภายในมนานึกที่มีต่อชีวิต ผ่านรูปธรรมของรูปทรงมนุษย์และพืชพรรณ ซึ่งสิ่งนี้เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการแสดงออกโดยใช้ศิลปะเป็นสื่อ นำเสนอแนวความคิดในด้านความสุข ความงาม และสุนทรีย์ภาพ ดังที่ชูลูด นิ้มเสมอ (2532) ได้กล่าวไว้ว่า ความเชื่อที่ฝังอยู่ในใจของศิลปินเป็นแกนนำในการสร้างสรรค์ ที่จะให้เกิดการตอบรับและตอบโต้กับบางแง่มุมของปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นผลให้เกิดความบันเทิงใจที่จะทำงานในแต่ละชุด ความบันเทิงใจนี้จะคลี่คลายต่อไปจนเป็นแนวความคิดหรือจุดหมายของการสร้างสรรค์ ต่อจากนั้น ศิลปินจะสรรหาเรื่องและรูปทรงที่สอดคล้องกับแนวความคิดมาเป็นจุดเริ่มต้น



## รายการอ้างอิง

- ชลูด นิ่มเสมอ. *ศัพท์พระเกี่ยวกับชีวิตและศิลปะ*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2558.  
\_\_\_\_\_. *วาดเส้นสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2553.  
\_\_\_\_\_. *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2553.
- พรสวรรค์ จันท์สุข. “การสร้างสรรค์ เรื่อง ภาพพิมพ์จากพื้นที่แห่งจิตรู้อำนาจ.” *วิจัยและนวัตกรรมสังคมยุคหลัง โควิด-19. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ ครั้งที่ 31, บรรณาธิการโดย สมัคร แก้วสุกแสง, 731-738. สงขลา: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2564.*
- พุทธทาสภิกขุ. *คู่มือมนุษย์*. กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ, 2549.
- เลิศศิริร์ บวรกิตติ. *Thammasat Medical Journal*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2552.
- วาดเส้นภาวนา. วาดเส้นภาวนา 2554 โดยศาสตราจารย์ชลูด นิ่มเสมอ [รูปภาพ], สืบค้น 4 เมษายน 2563, จาก <https://web.facebook.com/ChaloodNimsamerCollectionandArchive>, 2561.
- สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก. *วิธีสร้างบุญบารมี*. กรุงเทพฯ : พิมพ์สว, 2550.





บทความวิจัย

เจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด : ตัวอย่างเจดีย์แบบท้องถิ่น จังหวัดพัทลุง

THE DECORATIVE PAGODA OF KHUAN KRUAU TEMPLE:  
AN EXAMPLE OF A FOLK PAGODA, PHATTALUNG

เชน เพชรรัตน์ (CHEN PECHARAT)\*

วันที่รับบทความ 2 สิงหาคม 2564

วันที่แก้ไขบทความ 18 มีนาคม 2565

วันที่ตอบรับบทความ 18 เมษายน 2565

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อศึกษาที่มาแรงบันดาลใจในการสร้าง เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบของเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด และวัตถุประสงค์สุดท้ายเพื่อสืบทราบอายุของเจดีย์ ซึ่งแนวทางการศึกษาใช้วิธีการตรวจสอบเทียบเคียงกับรูปแบบมาตรฐานทั้งในสมัยอยุธยาและสมัยรัตนโกสินทร์ รวมทั้งวิเคราะห์ร่วมกับเจดีย์ที่สร้างในพื้นที่เดียวกันและพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าเจดีย์ทรงเครื่องแบบท้องถิ่นองค์นี้ปรากฏพื้นฐานแรงบันดาลใจมาจากเจดีย์ทรงเครื่องแบบมาตรฐานในภาคกลางสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น แต่ในรายละเอียดบางประการแสดงให้เห็นความเป็นงานช่างท้องถิ่น นอกจากนี้ยังพบว่ามีความสัมพันธ์ทางด้านรูปแบบกับเจดีย์ทรงเครื่องแบบท้องถิ่นในพื้นที่ใกล้เคียง สำหรับการกำหนดอายุสามารถกำหนดได้จากองค์ประกอบในรายละเอียดที่เทียบเคียงได้กับเจดีย์ทรงเครื่องในภาคกลางสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับการตรวจสอบร่วมกับประวัติการสร้างที่เป็นข้อมูลเอกสาร พบว่าเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวดน่าจะมีอายุอยู่ระหว่างรัชกาลที่ 5-7 โดยประมาณ

คำสำคัญ: เจดีย์วัดควนกรวด / เจดีย์ทรงเครื่อง / จังหวัดพัทลุง

\* อาจารย์ประจำบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

Lecturer, Graduate School, Mahamakut Buddhist University



## Abstract

The main objectives of this research are to study the origin and inspiration for creating, to analyze the pattern of Khuan Kruat shaped pagoda, finally dating the age of the pagoda which is comparable with the standard model in both Ayutthaya and Rattanakosin periods, including analyzing together with pagodas in the same area and nearby areas. The results show that this local uniformed pagoda appears to be inspired by the standard uniform in the central region that dating approximately early Rattanakosin period. But in some details, it shows the local craftsmanship. It was also found that there was a correlation in style with the local uniformed pagodas in nearby areas. For the determination of age can be determined from the components in detail which is comparable with decorative pagodas in the region central. For verification in conjunction with document data creation history. It was found that the Khuan Kruat-shaped pagoda was probably between the reigns of King Rama V-VII.

**Keywords:** Pagoda' Khuan Kruat temple / The decorative pagoda / Phatthalung



## บทนำ

วัดควนกรวด ตั้งอยู่หมู่ที่ 5 บ้านควนกรวด ตำบลปรางหมู อำเภอมือทอง จังหวัดพัทลุง ไม่ปรากฏประวัติการสถาปนาวัดที่ชัดเจน เชื่อกันว่าวัดนี้สร้างเมื่อ พ.ศ.2083 ตรงกับรัชสมัยสมเด็จพระมหาจักรพรรดิแห่งกรุงศรีอยุธยา (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดพัทลุง, 2565: ออนไลน์)

สิ่งก่อสร้างสำคัญภายในวัด ได้แก่ อุโบสถที่เห็นในปัจจุบัน (ด้านหน้าเจดีย์) ซึ่งเป็นหลังที่สร้างขึ้นด้วยคอนกรีตเสริมเหล็ก โดยสร้างทับลงบนฐานอุโบสถไม้ทรงโถง ภายในอุโบสถหลังเดิมเคยมีพระพุทธรูปปูนปั้นปางมารวิชัย 5 องค์ รูปพระภิกษุณีปูนปั้น 2 องค์ ปัจจุบันเหลือแต่พระประธานเพียงองค์เดียว รอบอุโบสถมีใบเสมาหินทรายแดงจำนวน 8 ใบ ลักษณะเป็นศิลปะอยุธยา กำหนดอายุได้ราวพุทธศตวรรษที่ 23 ปัจจุบันเก็บไว้ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสงขลา สำหรับองค์เจดีย์มีความสูงประมาณ 6 เมตรเศษ ฐานกว้างประมาณ 4 เมตร นักวิชาการบางท่านเชื่อว่า พระอุปัชฌาย์รอดซึ่งท่านมีอายุอยู่ในช่วง พ.ศ.2398-2472 ตรงกับสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) ถึงรัชกาลพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 7) ได้สร้างเจดีย์องค์ปัจจุบันไว้บนฐานเจดีย์องค์เดิมที่ทลายลง (คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ, 2554: 177)

จากการตรวจสอบและทบทวนการศึกษาที่ผ่านมาเกี่ยวกับเจดีย์ที่วัดควนกรวดไม่พบว่ามี การศึกษาวิเคราะห์อย่างลงลึกและเป็นไปตามระเบียบแบบแผนทางวิชาการ มักอยู่ในลักษณะของการให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติการสร้างเป็นส่วนมาก ทั้งที่องค์เจดีย์มีขนาดใหญ่และอาจกล่าวได้ว่า เป็นตัวอย่างสำคัญของเจดีย์ทรงเครื่องที่มีเอกลักษณ์องค์หนึ่งในจังหวัดพัทลุง และน่าจะเกี่ยวข้องกับรูปแบบการสร้างเจดีย์ลักษณะเดียวกันในพื้นที่อย่างน้อย 2-3 องค์ ด้วยเหตุดังกล่าวจึงเป็นมูลเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้ศึกษาสนใจจะศึกษาเจดีย์วัดควนกรวดโดยเฉพาะเพื่อเป็นการคลี่คลายประเด็นปัญหาเกี่ยวกับที่มาของรูปแบบรวมถึงแสดงให้เห็นเอกลักษณ์สำคัญของเจดีย์องค์นี้และอาจนำไปสู่ การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางด้านรูปแบบกับเจดีย์องค์อื่น ๆ ในพื้นที่จังหวัดพัทลุงได้อย่างเป็นรูปธรรม และอยู่บนพื้นฐานของหลักวิชาการมากยิ่งขึ้น

## วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับที่มาและแรงบันดาลใจสำคัญทางด้านการรูปแบบที่ปรากฏขององค์เจดีย์ รวมถึงความสัมพันธ์ทางด้านรูปแบบกับเจดีย์ประเภทเดียวกันที่อยู่ทั้งในพื้นที่จังหวัดพัทลุงและจังหวัดใกล้เคียง
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบของเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด
3. เพื่อกำหนดอายุเจดีย์วัดควนกรวดให้ชัดเจนและอยู่บนพื้นฐานของการวิเคราะห์ตามหลักวิชาการ



## ขอบเขตของงานวิจัย

ศึกษาเฉพาะเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด จังหวัดพัทลุง

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ทบทวนการศึกษาที่ผ่านมาเกี่ยวกับเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด จังหวัดพัทลุง เพื่อตรวจสอบประวัติความเป็นมา รวมถึงสำรวจแนวคิดของนักวิชาการ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน
2. ค้นหาข้อมูลจากหลายแหล่ง ทั้งเอกสารวิชาการ ลงพื้นที่เพื่อถ่ายภาพเก็บข้อมูลทางกายภาพ
3. ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบเจดีย์ทรงเครื่องที่ปรากฏในจังหวัดพัทลุงเพื่อค้นหาเอกลักษณ์สำคัญของช่างท้องถิ่น
4. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การตอบคำถามเรื่องความสำคัญของเจดีย์วัดควนกรวด ในฐานะที่เป็นตัวอย่างสำคัญของการสร้างเจดีย์ทรงเครื่องแบบท้องถิ่น ในจังหวัดพัทลุง
5. สรุปผลการศึกษา

## ผลการวิจัย

เจดีย์วัดควนกรวดเป็นเจดีย์ที่มีรูปทรงโดยรวมคล้ายกับเจดีย์ทรงเครื่องที่ปรากฏความนิยมอยู่ในภาคกลางช่วงราวปลายพุทธศตวรรษที่ 22 ถึงพุทธศตวรรษที่ 25 หรือกล่าวอีกนัยว่าเจดีย์ทรงเครื่องมีความนิยมอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายถึงช่วงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ก่อนที่จะค่อย ๆ คลายความนิยมลงไปในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ซึ่งทรงมีพระราชนิยมเจดีย์ทรงระฆังมากกว่า (พัสวีสิริ เปรมกุลนันท์, 2558: 61-62 ) กระนั้นก็ตามการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็ค่อนข้างจำกัดวงอยู่ในศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับราชสำนักส่วนกลางเป็นส่วนใหญ่ มีทั้งที่เกิดจากพระราชประสงค์ของพระมหากษัตริย์ และเกิดจากความประสงค์ของขุนนางในราชสำนัก ส่วนเจดีย์ย่อมุมและเจดีย์ทรงเครื่องแม้จะพบได้น้อยในรัชกาลที่ 4 แต่ก็มิได้หมายความว่าความนิยมอย่างสิ้นเชิงเสียทีเดียว ยังพบว่าจำนวนไม่น้อยปรากฏอยู่ในเจดีย์ที่เป็นงานช่างตามเมืองต่าง ๆ ที่อยู่ห่างไกลราชธานีออกไป กล่าวอีกนัยหนึ่งว่ากระแสความนิยมที่ปรับเปลี่ยนไปนิยมเจดีย์ทรงระฆังยังแพร่ไปไม่ถึง

เมื่อเป็นเช่นนี้ ข้อสมมุติฐานเกี่ยวกับการสร้างเจดีย์ที่วัดควนกรวดเบื้องต้นอาจพิจารณาได้โดยแบ่งเป็น 3 แนวทางสำคัญ คือ (1) สร้างในสมัยอยุธยาตอนปลาย (2) สร้างในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นช่วงรัชกาลที่ 1-3 (3) สร้างหลังจากสมัยรัชกาลที่ 3 สำหรับสิ่งที่จะใช้อธิบายและคลี่คลายประเด็นปัญหาให้ชัดและกระจ่างขึ้นได้จำเป็นต้องวิเคราะห์ในรายละเอียดทางด้านรูปแบบขององค์เจดีย์ทุกส่วน



ตั้งแต่ฐานล่างจนถึงส่วนยอด และก่อนที่จะวิเคราะห์รูปแบบขององค์เจดีย์วัดควนกรวดจำเป็นต้องทำความเข้าใจพัฒนาการโดยย่อของเจดีย์ทรงเครื่องที่มีรูปแบบมาตรฐานเกิดขึ้นในภาคกลางเป็นลำดับแรก

### ข้อมูลเจดีย์ทรงเครื่องแบบมาตรฐานโดยสังเขป

เจดีย์ทรงเครื่องในที่นี้หมายถึงเจดีย์ประเภทเพิ่มมุม-ย่อมุม ที่มีองค์ประกอบสำคัญ คือ มีบัวทรงกลมรองรับองค์ระฆัง และมีส่วนเป็นบัวทรงกลมเถา อาจมีการประดับพวงมาลัยเฟื้องอุษะตามส่วนต่าง ๆ ของเจดีย์หรือไม่ก็ได้ (สันติ เล็กสุขุม, 2553: 55)

เจดีย์ทรงเครื่อง เดิมมีพัฒนาการเริ่มต้นมาจากกลุ่มเจดีย์เพิ่มมุม จากนั้นจึงคลี่คลายมาสู่เจดีย์ย่อมุมก่อนที่จะมีพัฒนาการถึงขั้นที่เสริมเติมแต่งด้วยลวดลายประดับประดาองค์เจดีย์ จนเป็นที่มาของคำเรียกว่า “เจดีย์ทรงเครื่อง” ในที่สุด โดยมากจะพบหลักฐานว่าเป็นกลุ่มที่สร้างในรัชกาลพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศเป็นต้นมา มีระเบียบและรูปแบบที่เห็นได้ชัดคือ “ชุดฐานสิงห์ 3 ฐาน” ซึ่งลักษณะดังกล่าวพบได้เสมอในกลุ่มเจดีย์สมัยอยุธยาตอนปลาย สำหรับมุมที่เคยนิยมเพียง 12 มุม ก็พัฒนาให้มีจำนวนมากขึ้น อาจมากถึง 20 มุม ทั้งยังมีขนาดที่เท่ากันทุกมุม สำหรับรูปแบบของฐานสิงห์สังเกตว่ามีขนาดเล็กและบอบบาง รวมถึงนิยมทำส่วนที่เรียกว่า “บัวหลังสิงห์” ซึ่งจะแตกต่างจากรูปแบบขาสิงห์ในสมัยอยุธยาตอนกลางที่ตำแหน่งเดียวกันจะเป็นเส้นโค้งต่อเนื่องมาถึงแข้งสิงห์ (ประภัสสร ชูวิเชียร, 2552: 175-178)



ภาพที่ 1 เจดีย์ทรงเครื่องวัดไผ่ล้อม เพชรบุรี  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564



ภาพที่ 2 เจดีย์ทรงเครื่อง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564



ส่วนสำคัญอีกประการของเจดีย์ทรงเครื่อง คือ มีการเพิ่มส่วนรองรับกระซังด้วยงานประดับที่เรียกว่า “บัวทรงกลุ่ม” โดยลักษณะของบัวกลุ่มยังมีการปรับเปลี่ยนไปใช้ในตำแหน่งของปล้องไฉน เรียกว่า “บัวทรงกลุ่มเถา” ทั้งระเบียบและรูปแบบการทำซุ้มซาลง 3 ชั้น การประดับบัวทรงกลุ่มและบัวทรงกลุ่มเถา ถือได้ว่าเป็นลักษณะสำคัญที่เกิดขึ้นในสมัยอยุธยาตอนปลาย (ภาพที่ 1) ในที่สุดจึงเกิดเป็นความนิยมและเป็นระเบียบแบบแผนที่เคร่งครัดต่อเนื่องมาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ส่วนรายละเอียดต่างออกไปจากสมัยอยุธยาตอนปลายที่สังเกตได้ชัดเจน คือ จะนิยมทำบัวกลุ่มในผังย่อมุมตามฐานสิงห์ ต่างจากสมัยอยุธยาที่จะนิยมในผังกลมเสมอ (ภาพที่ 2) (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2558: 908)

### การวิเคราะห์รูปแบบและกำหนดอายุเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวด

รูปแบบโดยรวมของเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวดปรากฏเป็นเจดีย์ที่มีฐานประทักษิณในผังสี่เหลี่ยม 1 ฐาน มีทางขึ้นทั้ง 4 ด้าน จากนั้นจึงเป็นฐานบัวเจาะช่องสี่เหลี่ยมคี่น ๆ โดยรอบ ถัดขึ้นไปเป็นซุ้มฐานสิงห์ 2 ฐาน แต่ละด้านของแต่ละฐานมีการเจาะช่องจรวดวงโค้งรูปกลีบบัวเพื่อประดิษฐานพระพุทธรูป ถัดขึ้นไปเป็นบัวทรงกลุ่มตามด้วยองค์ระฆัง ถัดขึ้นไปเป็นบัลลังก์ บัวกลุ่มเถา และปลียอดตามลำดับ โดยตั้งแต่ส่วนฐานสิงห์ชั้นแรกเรื่อยมาจนถึงปลียอดทำในผังย่อมุมไม้ 12 ล้อกันมาตลอดแนว (ภาพที่ 3) จากรูปแบบโดยรวมที่ได้กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่าเป็นรูปแบบพิเศษที่ต่างออกไปจากแบบมาตรฐานซึ่งปรากฏในเมืองหลวงทั้งในสมัยอยุธยาและสมัยรัตนโกสินทร์ จึงค่อนข้างเป็นปัญหาเรื่องการกำหนดอายุอยู่บ้าง อย่างไรก็ตามวิธีการที่ดีที่สุด คือ การแยกส่วนวิเคราะห์ที่มาและอิทธิพลที่น่าจะเกี่ยวข้องในแต่ละองค์ประกอบของเจดีย์ จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาสังเคราะห์สรุปผลและกำหนดอายุ



ภาพที่ 3 เจดีย์ทรงเครื่องแบบทองถิ่น วัดควนกรวด

ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564





**ส่วนฐาน** ที่เป็นฐานประทักษิณปรากฏรูปแบบฐานสี่เหลี่ยมที่มีงานประดับปูนปั้นรูปบุคคลอยู่ในอิริยาบถแบกส่วนฐานโดยรอบ ตามศัพท์ช่างไทยเรียกส่วนนี้โดยรวมว่า “พลแบก” น่าเสียดายที่ส่วนใบหน้าได้รับความเสียหาย ปูนปั้นหลุดร่อนจนเกือบหมด ที่ยังคงเหลือก็ไม่สามารถระบุสัญลักษณ์ทางประติมากรวิทยาได้ว่าเป็นบุคคลใด อย่างไรก็ตามจากลักษณะการแต่งกายพอจะทำให้ทราบได้ว่าบุคคลเหล่านี้แสดงออกในฐานะที่เป็นไพร่ราบพลรบ สังเกตได้จากการสวมเสื้อแขนงูไม่มีปกคอ ตัวเสื้อผ่ากลางด้านหน้า บ้างก็คาดเชือกเกลียวเป็นสังวาลกากบาทบริเวณลำตัว (ภาพที่ 4) รูปแบบการแต่งกายดังกล่าวนี้เคยปรากฏในงานประติมากรรมแบกฐานปรางค์ที่วัดราชบูรณะ สมัยอยุธยาตอนต้น (ภาพที่ 5) แต่ไม่ปรากฏให้เห็นในกลุ่มเจดีย์เพิ่มมุม-ย่อมุม รวมถึงเจดีย์ทรงเครื่องในกรุงศรีอยุธยา



ภาพที่ 4 พลแบก วัดควนกรวด พัทลุง  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564



ภาพที่ 5 พลแบก วัดราชบูรณะ พระนครศรีอยุธยา  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564

จากการสำรวจโดยผู้ศึกษาพบว่ารูปแบบดังกล่าวไปปรากฏบนฐานของพระพุทธรูปภายในวิหารพระทรงม้า วัดพระบรมธาตุเมืองนครศรีธรรมราช ซึ่งสันนิษฐานว่าประติมากรรมดังกล่าวน่าจะสร้างขึ้นในช่วงสมัยอยุธยาตอนกลาง (ภาพที่ 6) เป็นไปได้ว่าช่างที่สร้างเจดีย์วัดควนกรวดอาจไปเห็นรูปแบบดังกล่าวที่วัดพระบรมธาตุเมืองนครศรีธรรมราชและได้แรงบันดาลใจมาสร้าง แต่ก็เป็นที่น่าสังเกตว่าไม่พบระเบียบงานประดับลักษณะนี้บนเจดีย์ภายในวัดพระบรมธาตุนครศรีธรรมราชเลย สำหรับงานประดับพลแบกที่ฐานเจดีย์ในสมัยรัตนโกสินทร์ไม่พบว่ามีค่านิยมงานประดับฐานด้วยพลแบกซึ่งแต่งกายเช่นนี้บนเจดีย์ โดยมากหากมีการประดับจะประดับเป็นรูปพลแบกที่แต่งองค์ทรงเครื่องตามอย่างตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ มีตัวอย่างสำคัญที่เจดีย์ทรงเครื่องวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และพระปรางค์วัดอรุณฯ (ภาพที่ 7) โดยรวมแล้วแม้ว่าลักษณะเครื่องแต่งกายอาจคล้ายคลึงกับประติมากรรมที่สร้างขึ้นในสมัยอยุธยาตอนต้นและตอนกลาง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าจะใช้เป็น



หลักฐานระบุได้ว่าเจดีย์องค์นี้สร้างเก่าไปถึงสมัยดังกล่าว ต้องไม่ลืมว่าระเบียบงานประดับพลแบกก็ปรากฏในเจดีย์สมัยรัตนโกสินทร์ด้วยเช่นกัน อีกทั้งข้อจำกัดเรื่องความเป็นงานช่างพื้นถิ่นจึงไม่สามารถระบุชี้ชัดได้ว่าช่างได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปกรรมจากแหล่งใดสมัยใดอย่างชัดเจนนัก ดังนั้นการกำหนดอายุเจดีย์จำเป็นต้องพิจารณาพร้อมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย แต่หากมองในแง่ความนิยมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ก็พอจะกล่าวได้ว่ามีความนิยมระดับหนึ่งซึ่งไม่มาก ดังจะเห็นได้จากการปรากฏฐานประดับพลแบกที่เจดีย์วัดป่าเลไลย์ ในพื้นที่ไม่ห่างกันมากนัก



ภาพที่ 6 พลแบก วัดพระบรมธาตุ  
นครศรีธรรมราช  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564



ภาพที่ 7 พลแบก วัดพระศรีรัตนศาสดาราม  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564

ถัดขึ้นมาจากฐานประทักษิณ คือ ฐานบัวที่มีการเจาะช่องสี่เหลี่ยมขึ้น ๆ ซึ่งใช้ประดับด้วยกระเบื้องเคลือบเขียวปูลายอย่างจีน (ภาพที่ 8) โดยรูปแบบงานประดับดังกล่าวเป็นหลักฐานสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าเกี่ยวข้องกับรสนิยมของช่างในสมัยรัตนโกสินทร์โดยเฉพาะตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 ที่จะนิยมนำเครื่องกระเบื้องเคลือบลวดลายจีนมาประดับสถาปัตยกรรมอยู่เสมอ (ไขแสง ศุขะวัฒน์, 2526: 48) อย่างไรก็ตามในพื้นที่ห่างไกลราชธานีอาจพบได้ว่าความนิยมสืบทอดมาจนถึงสมัยรัชกาลที่ 5 ก่อนจะถูกแทนที่ด้วยเครื่องประดับอาคารสมัยใหม่ซึ่งนิยมวัสดุคอนกรีตเสริมเหล็กและรูปทรงเปลี่ยนไปนิยมตามอย่างศิลปะตะวันตก

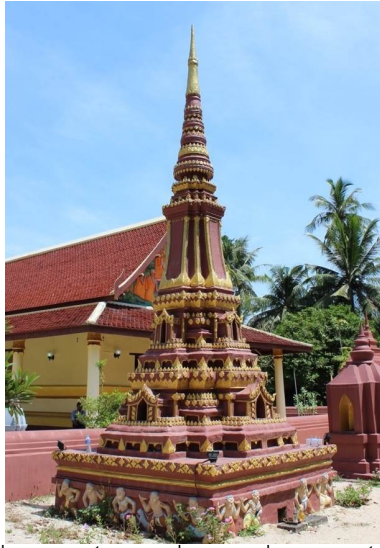


ภาพที่ 8 การประดับทองไม้ด้วยกระเบื้องเคลือบเขียวปูลายอย่างจีน ที่เจดีย์วัดควนกรวด  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564

สำหรับส่วนชุดฐานสิงห์ในผังย่อมุมนั้น เป็นเครื่องแสดงออกอย่างชัดเจนประการหนึ่งว่าเกี่ยวข้องกับรูปแบบของเจดีย์ทรงเครื่องในภาคกลางโดยทั่วไป ต่างกันที่ระเบียบการประดับชั้นฐานสิงห์ลดลงเหลือ 2 ชั้น จากระเบียบมาตรฐาน 3 ชั้น อีกส่วนที่เป็นความแตกต่างอย่างชัดเจน คือ ระเบียบการเจาะช่องจระนำในตำแหน่งท้องไม้ของฐานสิงห์ทุกด้าน ซึ่งลักษณะเช่นนี้ไม่เคยปรากฏเป็นที่นิยมมาก่อนในกลุ่มเจดีย์ทรงเครื่อง ทว่ารูปแบบดังกล่าวทำให้นึกถึงพัฒนาการของเจดีย์กลุ่มเพิ่มมุม-ย่อมุม ซึ่งมีต้นพัฒนาการมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนกลาง โดยมีพัฒนาการในลักษณะตัดส่วนเรือนธาตุออกจากนั้นก็ค่อย ๆ ลดทอน मुख ของเรือนธาตุจนตัวซุ้มแนบชิดติดกับฐานของเจดีย์แทน (สันติ เล็กสุขุม, 2529: 32-44, 82)

อย่างไรก็ตามรูปแบบการทำซุ้มและช่องจระนำบนเจดีย์ในผังเพิ่มมุม-ย่อมุมได้ขนาดสายพัฒนาการไปแล้วหลังจากที่มีความนิยมเจดีย์ทรงเครื่องมาแทนที่ในสมัยอยุธยาตอนปลาย ดังนั้นจึงเป็นไปได้ยากมากที่เจดีย์ทรงเครื่องของวัดควนกรวดจะมีความเกี่ยวข้องกับสายพัฒนาการของเจดีย์เพิ่มมุม-ย่อมุมที่เคยเป็นที่นิยมในสมัยอยุธยาตอนกลาง จึงอาจอธิบายได้อย่างคร่าวๆ เป็นรูปแบบเฉพาะที่เกิดจากการคิดค้นของช่างท้องถิ่น เนื่องจากพบระเบียบเดียวกันนี้ในเจดีย์ทรงเครื่องอย่างน้อย 2 องค์ในพื้นที่ใกล้เคียง ได้แก่ เจดีย์ทรงเครื่องที่วัดป่าเลไลยก์ (ภาพที่ 9) เจดีย์ทรงเครื่องบนยอดเขาเมืองเก่าชัยบุรี (ภาพที่ 10) ซึ่งเจดีย์ทั้งสององค์นี้ได้รับการบูรณะค่อนข้างมากจึงไม่อาจทราบได้แน่ชัดว่าเจดีย์องค์ใดเป็นต้นแบบ





ภาพที่ 9 เจดีย์ทรงเครื่อง วัดป่าเลไลยก์ พัทลุง  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564



ภาพที่ 10 เจดีย์ทรงเครื่อง วัดเขาเมืองเก่าชัยบุรี  
พัทลุง  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564



ภาพที่ 11 เจดีย์ย่อมุม วัดมณีมาวาส สงขลา  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564

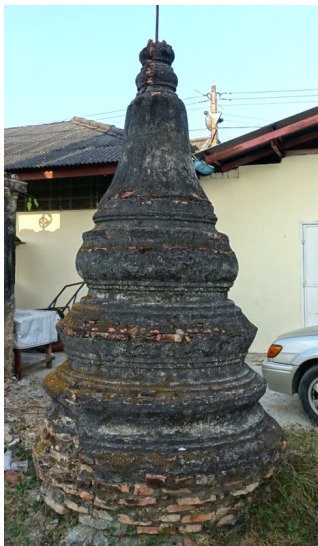


ภาพที่ 12 เจดีย์ทรงเครื่อง วัดโพธิ์ปฐมาวาส  
สงขลา  
ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564

ประเด็นที่น่าสนใจซึ่งแสดงความเป็นงานช่างท้องถิ่นอีกประการ คือ รูปแบบของการย่อมุมไม้ 12 ที่ฐานมีความห่างของแต่ละมุน้อยมากซึ่งต่างออกไปจากรูปแบบมาตรฐานของเจดีย์ทรงเครื่อง โดยทั่วไปที่จะมีสัดส่วนช่องว่างเป็นจังหวะจะโคนระหว่างมุมแต่ละมุมในสัดส่วนที่พอดี ไม่แคบหรือกว้างจนเกินไป นอกจากนี้หากพิจารณารูปแบบของกลุ่มเจดีย์ทรงเครื่องขนาดเล็กเดียวกันที่พบใน



ภาคกลางจะเห็นได้ชัดว่าเกือบทั้งหมดนิยมย่อมุมไม้ 20 สำหรับเจดีย์ขนาดเล็กถึงปรากฏการย่อมุมไม้ 12 ในสัดส่วนที่มากกว่า และหากพิจารณาร่วมกับรูปแบบฐานเจดีย์ย่อมุมและเจดีย์ทรงเครื่องในพื้นที่ใกล้เคียง โดยเฉพาะแบบท้องถิ่นในพื้นที่จังหวัดสงขลาจะพบว่ามียุทธูปแบบฐานย่อมุมใกล้เคียงกัน ตัวอย่างสำคัญ ได้แก่ เจดีย์ที่วัดมัสยิดมิมาวาส (ภาพที่ 11) และเจดีย์ที่วัดโพธิ์ปฐมมิมาวาส (ภาพที่ 12) เป็นต้น หลักฐานทางศิลปกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นความใกล้ชิดทางด้านรูปแบบระหว่างพื้นที่สองแห่งอย่างปฏิเสธไม่ได้



ภาพที่ 13 เจดีย์ทรงเครื่อง วัดไทรงาม สงขลา

ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564



ภาพที่ 14 เจดีย์ทรงเครื่อง วัดแจ้ง สงขลา

ที่มา: เซน เพชรรัตน์, 2564

**ส่วนกลาง** เหนือชุดฐานสิงห์ขึ้นไปจะเป็นส่วนสำคัญอีกส่วน คือ บัวทรงกลุ่มรองรับองค์ระฆัง ส่วนนี้เองถือเป็นลักษณะเฉพาะของเจดีย์ทรงเครื่อง นอกจากนี้ลักษณะการย่อมุมของบัวทรงกลุ่มลือไปกับฐานสิงห์ก็เป็นลักษณะที่ช่วยระบุชี้ชัดได้มากขึ้นว่าเจดีย์องค์นี้ควรเป็นเจดีย์ที่สร้างขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ มิใช่สมัยอยุธยาตอนปลายซึ่งจะนิยมทำบัวทรงกลุ่มในทรงกลมเสมอ (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2555-2556: 908) สำหรับสิ่งที่แตกต่างออกไปจากงานช่างหลวงในกรุงเทพฯ ๓ อย่างชัดเจน คือ ไม่ปรากฏร่องรอยการปั้นกลีบบัวซ้อนกันตามรูปแบบมาตรฐาน กลับทำในลักษณะฉาบปูนเรียบเกลี้ยงลักษณะเช่นนี้แสดงถึงความเป็นท้องถิ่นได้ชัดเจน มีความเป็นไปได้ว่าอาจสัมพันธ์กับเจดีย์ทรงเครื่องบางกลุ่มในเขตเมืองเก่าสงขลา (ภาพที่ 13, 14) ซึ่งโดยมากกำหนดอายุอยู่ในช่วงระหว่างรัชกาลที่ 3-5 เกือบทั้งสิ้น (เซน เพชรรัตน์, 2564: 173-192) ด้วยความสัมพันธ์ทางรูปแบบดังกล่าวจึงอาจใช้เป็นประเด็นสนับสนุนได้ว่าเจดีย์ทรงเครื่องของวัดควนกรวดก็ควรมีอายุในช่วงเวลาดังกล่าวได้เช่นกัน



สำหรับองค์ระฆังมีรูปแบบย่อมุมไม้ 12 ตามฐานสิงห์ ตัวองค์ระฆังเรียบไม่มีการประดับสังวาลหรืออุบะปูนปั้นแต่อย่างใด โดยรวมแล้วไม่มีลักษณะพิเศษที่ต่างออกไปจากรูปแบบมาตรฐานของเจดีย์ทรงเครื่องในภาคกลางมากนัก

**ส่วนยอด** เป็นส่วนที่ทำรูปแบบคล้ายบัวทรงกลุ่มเถาและปลียอดในแบบมาตรฐาน แต่ส่วนที่ต่างออกไปอย่างชัดเจน คือ รูปทรงของบัวกลุ่มเถาตลอดไปจนถึงปลียอดอยู่ในลักษณะการย่อมุมตามส่วนองค์ระฆังและฐานสิงห์ด้วย ลักษณะดังกล่าวไม่ปรากฏที่มาที่ชัดเจนเนื่องจากยังไม่พบการทำรูปแบบเช่นนี้กับเจดีย์องค์อื่น ๆ ทั้งในจังหวัดพัทลุงและในพื้นที่จังหวัดใกล้เคียงจึงอธิบายได้ว่าเป็นงานช่างท้องถิ่นที่มีความเป็นเอกเทศสูง

**กำหนดอายุ** เมื่อพิจารณาจากการวิเคราะห์รูปแบบของเจดีย์ในแต่ละส่วนแล้ว ทำให้เชื่อได้ว่าเจดีย์ทรงเครื่องแบบท้องถิ่นที่วัดควนกรวดควรมีอายุอยู่ในสมัยรัตนโกสินทร์ มากกว่าที่จะสร้างในสมัยอยุธยา แม้ว่าระเบียบงานประดับบางประการอาจทำให้นึกถึงพัฒนาการที่เคยเกิดขึ้นในสมัยอยุธยา เช่น การทำช่องจระนาในตำแหน่งชั้นฐาน ซึ่งทำให้นึกถึงพัฒนาการของกลุ่มเจดีย์เพิ่มมุม-ย่อมุม ที่เคยนิยมในสมัยอยุธยาตอนกลาง ราวปลายพุทธศตวรรษที่ 21 หรือรูปแบบการแต่งกายของพลแบกฐานเจดีย์ที่มีลักษณะการคาดเชือกไว้เป็นรูปกากบาทบริเวณลำตัว ซึ่งเคยปรากฏหลักฐานมาก่อนแล้วทั้งในสมัยอยุธยาตอนต้นและตอนกลาง แต่หากพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ เช่น ระเบียบการทำฐานสิงห์ที่แสดงออกอย่างชัดเจนว่ามีลักษณะเป็นแบบที่มีบัวหลังสิงห์ และแข้งสิงห์มีลักษณะยึดยาวรอบบาง ก็จะแสดงให้เห็นว่าเป็นรูปแบบที่นิยมในสมัยอยุธยาตอนปลายและรัตนโกสินทร์ตอนต้น สำหรับจุดพิจารณาสำคัญในการกำหนดอายุให้ชัดเจนมากขึ้นอยู่ที่การเจาะช่องท้องไม้ตรงกลางฐานบัวเพื่อประดับกระเบื้องเคลือบเขียวปูลายอย่างจีน เป็นรูปแบบงานประดับที่นิยมอย่างมากในสมัยรัตนโกสินทร์โดยเฉพาะในสมัยรัชกาลที่ 3 แต่ในกรณีของความเป็นงานท้องถิ่น หลายแห่งปรากฏความนิยมเรื่อยมาจนถึงรัชกาลที่ 5

น่าสนใจว่ารูปแบบที่สำคัญอย่างน้อย 2 ประการสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับรูปแบบกลุ่มเจดีย์ทรงเครื่องแบบท้องถิ่นในจังหวัดสงขลา ได้แก่ 1) รูปแบบการทำย่อมุมไม้ 12 มุมแคบจนสังเกตได้ชัดเมื่อเทียบกับรูปแบบมาตรฐานที่ปรากฏในกรุงเทพฯ 2) การทำบัวทรงกลุ่มในลักษณะฉาบปูนเรียบไม่ประดับกลีบบัว และด้วยเหตุที่เจดีย์กลุ่มที่สร้างขึ้นในเมืองสงขลา กลุ่มนี้โดยมากสามารถกำหนดอายุได้ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 4-5 จึงเป็นไปได้ว่ารูปแบบที่ปรากฏในเจดีย์ทรงเครื่องวัดควนกรวดก็น่าจะกำหนดอายุในห้วงเวลานี้ได้เช่นกัน ยิ่งเมื่อพิจารณาร่วมกับแง่มุมด้านภูมิศาสตร์ที่ไม่ห่างไกลกันมากระหว่างสองพื้นที่ยิ่งทำให้เชื่อได้ว่าความสัมพันธ์ทางด้านวัฒนธรรมย่อมใกล้เคียงกันด้วย





เมื่อนำข้อมูลการกำหนดอายุจากรูปแบบมาตรวจสอบร่วมกับประวัติการสร้างที่ได้กล่าวไปแล้ว เบื้องต้นว่าพระอุปัชฌาย์รอดท่านได้เป็นผู้มีประสงค์ให้สร้างเจดีย์องค์ปัจจุบันไว้บนฐานเจดีย์องค์เดิมที่ทลายลง ตามข้อมูลระบุว่าท่านมีพรรษาอยู่ในช่วง พ.ศ.2398-2472 ท่านจึงน่าจะมียายุอยู่ในช่วงรัชกาลที่ 4-7 แต่หากคำนวณตามอายุที่ท่านสามารถจะบวชได้ต้องมีอายุครบ 20 ปี จึงต้องเป็นช่วงหลังจาก พ.ศ.2418 ดังนั้นหากเชื่อตามข้อมูลเอกสาร เจดีย์องค์นี้ต้องมีอายุการสร้างอยู่ระหว่างรัชกาลที่ 5-7 เมื่อวิเคราะห์ร่วมกับรูปแบบและความนิยมเจดีย์ทรงเครื่องจึงไม่ควรมียายุเกินไปกว่าสมัยรัชกาลที่ 5 เพราะเมื่อล่วงเลยมาถึงรัชกาลที่ 6 และรัชกาลที่ 7 ความนิยมการสร้างเจดีย์แทบจะหมดความสำคัญลงไปมากแล้ว

เป็นที่น่าสังเกตว่าเมืองพัทลุงในสมัยรัตนโกสินทร์ถือว่ามีความสัมพันธ์อันดีต่อราชสำนักที่กรุงเทพฯ มาโดยตลอด จึงไม่แปลกที่จะพบงานศิลปกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากเมืองหลวงอยู่หลายแห่ง นอกจากศิลปกรรมในวัดวัง วังวิหารเบิกซึ่งเป็นวัดสำคัญของเมืองแล้ว เจดีย์ทรงเครื่องแบบท้องถิ่นที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ของวัดควนกรวดซึ่งเป็นวัดราษฎร์ก็แสดงให้เห็นการรับเอาอิทธิพลจากงานช่างแบบมาตรฐานในภาคกลางอย่างมีนัยสำคัญ อนึ่งหากเจดีย์ขนาดค่อนข้างใหญ่เช่นนี้ถูกสถาปนาขึ้นในช่วงที่เจ้าเมืองพัทลุงยังคงมีอำนาจปกครองเมืองก็น่าจะปรากฏการกล่าวถึงในเอกสารสำคัญเช่นพงศาวดารของเมืองบ้าง ตัวอย่างเช่นการกล่าวถึงการสถาปนาเจดีย์ที่วัดวัง แต่กลับไม่พบข้อความในพงศาวดารเมืองพัทลุงที่กล่าวถึงวัดควนกรวดหรือแม้กระทั่งการสร้างเจดีย์ทรงเครื่ององค์สำคัญเลย (หลวงศรีวรวัตร (พิน จันทโรจน์) และขุนสิขกกิจบริหาร, 2463) อาจเป็นไปได้ว่าเจดีย์ของวัดควนกรวดองค์ปัจจุบันสร้างในช่วงหลังที่มีการชำระพงศาวดารเมืองพัทลุงขึ้นใหม่ซึ่งเกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 5 (ไม่ปรากฏศักราชที่ชำระ) สอดคล้องกับข้อสันนิษฐานที่ได้กล่าวมาแล้วว่าเจดีย์องค์นี้ควรมีอายุอยู่ในช่วงรัชกาลที่ 5-7 โดยประมาณ อีกทั้งยังสอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการปกครองประเทศครั้งใหญ่จากการพึ่งพากันระหว่างราชสำนักส่วนกลางกับผู้ปกครองหัวเมือง กลายเป็นการรวมศูนย์อำนาจไว้ที่ส่วนกลาง ดังนั้นการจะสร้างศาสนสถาน อาจไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับอำนาจทางการเมืองดังเช่นกาลก่อน

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

เจดีย์วัดควนกรวดถือเป็นตัวอย่างเจดีย์ทรงเครื่องแบบท้องถิ่นองค์สำคัญที่ปรากฏในจังหวัดพัทลุง สังเกตได้จากขนาดที่ค่อนข้างใหญ่และยังคงสภาพตามแบบแรกสร้างได้มาก จึงสามารถใช้เป็นตัวอย่างสำหรับอธิบายรูปแบบเจดีย์ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้อย่างดี โดยลักษณะความเป็นท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ชัดเจน ได้แก่ ระเบียบการเจาะช่องจะนำในตำแหน่งท้องไม้ของฐานสิงห์ทุกด้าน บัวกลุ่มรองรับองค์ระฆังฉาบปูนเรียบเกลี้ยง บัวกลุ่มเถาตลอดไปจนถึงปลียอดอยู่



**ในลักษณะการย่อมุม** รูปแบบสำคัญที่กล่าวมาต่างออกไปจากแบบมาตรฐานของเจดีย์ทรงเครื่องที่สร้างในภาคกลางอย่างชัดเจน แต่กลับมีลักษณะใกล้เคียงกับเจดีย์องค์อื่นในจังหวัดพัทลุงได้แก่ เจดีย์ทรงเครื่องวัดป่าเลไลยก์ เจดีย์ทรงเครื่องวัดเขาเมืองเก่าชัยบุรี เป็นต้น นอกจากนี้รูปแบบบางประการ เช่น รูปแบบการทำบัวคลุมฉาบเกลี้ยงไม้ประดับกลีบบัว สามารถแสดงให้เห็นความสัมพันธ์กับเจดีย์ในพื้นที่จังหวัดอื่น ๆ ที่อยู่ใกล้เคียงซึ่งแสดงให้เห็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมต่อกันอย่างใกล้ชิดโดยเฉพาะกลุ่มเจดีย์สกุลช่างสงขลาสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ สำหรับในแง่ของการศึกษากำหนดอายุสามารถกำหนดได้ว่าควรเป็นเจดีย์ที่สร้างขึ้นราวสมัยรัชกาลที่ 5 โดยการศึกษาเบื้องต้นสามารถเทียบเคียงรูปแบบสำคัญได้กับกลุ่มเจดีย์ทรงเครื่องในเมืองเก่าสงขลาซึ่งกำหนดอายุได้ในช่วงเดียวกัน

เป็นที่น่าสังเกตว่าแม้ในหน้าประวัติศาสตร์ของเมืองพัทลุงโดยเฉพาะสมัยรัตนโกสินทร์จะพบว่ามีความสัมพันธ์อันดีต่อราชสำนักส่วนกลางที่กรุงเทพฯ แต่กลับไม่พบว่ามีข้อความใด ๆ ในเอกสารสำคัญเช่นพงศาวดารเมืองกล่าวถึงวัดควนกรวดหรือแม้แต่การสร้างเจดีย์ทรงเครื่องที่วัดนี้ ทั้งที่เป็นเจดีย์ที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ในเมืองพัทลุง อาจเป็นไปได้ว่าเจดีย์องค์นี้สร้างในยุคหลังที่มีการชำระพงศาวดารเมืองพัทลุงแล้วในสมัยรัชกาลที่ 5 ซึ่งประเด็นดังกล่าวก็จะสอดคล้องกับข้อมูลจากการวิเคราะห์รูปแบบร่วมกับข้อมูลที่กล่าวว่าพระอุปัชฌาย์รอด ผู้ที่มีอายุพรรษาอยู่ช่วงระหว่างสมัยรัชกาลที่ 5-7

### รายการอ้างอิง

- ไชแสง ศุขะวัฒนะ. วัดพุทธศาสนาที่ได้รับอิทธิพลศิลปะจีนในสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. มุลนิธิเจมส์ทอมป์สัน ทุนจัดพิมพ์เผยแพร่, 2526.
- คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนพรรษา 6 รอบ 5 ธันวาคม 2552. วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิปัญญา จังหวัดสงขลา. กรุงเทพฯ: ศูนย์กลางคพรว, 2545.
- เซน เพชรรัตน์. “ศิลปกรรมเนื่องในพุทธศาสนาในจังหวัดสงขลา ระหว่างพุทธศตวรรษที่ 20-25.” การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2563.
- ประภัสสร ชูวิเชียร. “วัดวรเชตุเทพบำรุง แบบอย่างงานช่างของอยุธยาในพุทธศตวรรษที่ 22.” วิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์



ศิลปะไทย ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2552.

พัลลวีลรี เปรมกุลนันท์. “ศิลปกรรมในพระราชประสงค์พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว.”  
วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย  
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร 2558.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. “เจดีย์ในประเทศไทย: แนวคิด คติการสร้าง พัฒนาการทางรูปแบบ และการ  
วิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์.” รายงานการวิจัยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและ  
พัฒนามหาวิทยาลัยศิลปากร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2555-2556.

สันติ เล็กสุขุม. *เจดีย์เพิ่มมุ่ม เจดีย์ยอุมม สมัยอยุธยา*. กรุงเทพฯ: มุลนิธิ เจมส์ ทอมป์สัน, 2529.

\_\_\_\_\_. *ลวดลายประดับปูนปั้นแบบอยุธยาตอนปลาย (พ.ศ. 2172-2310)*. ทุนอุดหนุนการวิจัย  
ประจำปีงบประมาณ 2530 ศูนย์วิจัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. มุลนิธิ เจมส์ ทอมป์สัน  
จัดพิมพ์ พ.ศ. 2532.

\_\_\_\_\_. *ศิลปะอยุธยา งานช่างหลวงแห่งแผ่นดิน*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2542.

\_\_\_\_\_. *ข้อมูลกับมุมมอง: ศิลปะรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2548.

\_\_\_\_\_. *งานช่างคำช่างโบราณ*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2553.

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดพัทลุง. วัดควนกรวด. (2564), สืบค้น 9 มีนาคม 2565, จาก  
[https://www.m-culture.go.th/phatthalung/ewt\\_news.php?nid=2765&filename=King](https://www.m-culture.go.th/phatthalung/ewt_news.php?nid=2765&filename=King).

หลวงศรีวรวัตร (พินิจ จันทรโรจน์), ขุนสิขกกิจบริหาร. *ประชุมพงศาวดารภาคที่ 15 (พงศาวดารเมือง  
พัทลุง)*, กรุงเทพฯ: ไสภณพิพิธธรรมการ, พิมพ์แจกในงานปลงศพ นายโหม มั่นนะประเสริฐ,  
2463.



Journal of Suan Sunandha Arts and Culture

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 2 ฉบับที่ 1/2565



บทความวิจัย

บทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์  
ต่อการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์เรื่อง พิภพหิมพานต์\*

ROLES OF MYTHICAL CREATURE CHARACTERS  
IN CREATING A TV DRAMA SERIES WORLD OF THE HIMAVANTA

ชัชฎาภรณ์ สมเชื้อ (CHATCHADAPORN SOMCHUA)\*\*

ณิชาชา วรศรีธนานุกูล (NITCHAYA WORRASRITHANANUKUL)\*\*\*

จิราภรณ์ อัจฉริยะประสิทธิ์ (JIRAPORN ADCHARIYAPRASIT)\*\*\*\*

วันที่รับบทความ 25 กรกฎาคม 2565

วันที่แก้ไขบทความ 29 พฤศจิกายน 2565

วันที่ตอบรับบทความ 19 ธันวาคม 2565

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ต่อการสร้างสรรค์ละครเรื่อง พิภพหิมพานต์ และศึกษาความเป็นมนุษย์ที่สะท้อนจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ จากการศึกษาพบว่า บทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์มีความหลากหลายสรุปได้ 4 ลักษณะ ดังนี้ 1) การส่งเสริมบทบาทของตัวละครมนุษย์ โดยส่งเสริมบทบาทตัวละครชายในด้านความเป็นผู้นำและความกล้าหาญ และผู้มีความคิดปฏิภาณ ส่งเสริมบทบาทตัวละครหญิงในการให้ภาพเป็นผู้อ่อนโยน ซื่อสัตย์ และผู้ให้คำแนะนำและผู้ชี้ทางออก 2) การส่งเสริมบทบาท

\* บทความนี้ปรับปรุงจากรายงานวิจัยเรื่อง การศึกษาตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ปรากฏในละครพิภพหิมพานต์ ในรายวิชา การวิจัยทางภาษาไทย หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชามนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2564

\*\*/\*\*\* นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

student of Thai Language Program, Humanities and Social Sciences Faculty, Suan Sunandha Rajabhat University

\*\*\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Assistant professor, Ph.D., Thai Language Program, Humanities and Social Sciences Faculty Suan Sunandha

Rajabhat University Email: jiraporn.ad@ssru.ac.th



ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ด้วยกันเอง 3) บทบาทต่อการสร้างสรรค์ฉากในเรื่อง ได้แก่ การแสดงออกถึงความเป็นเจ้าของพื้นที่ และ 4) เสริมแนวคิดของเรื่องให้เด่นชัด ด้านความเป็นมนุษย์ที่สะท้อนจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์นั้น แบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ มโนสำนึกด้านไม่ดีและดีของมนุษย์ การใช้ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์เป็นองค์ประกอบหลักของเรื่อง ไม่เพียงจะทำให้เกิดความสนุกสนาน แต่ยังทำให้เห็นมิติของมนุษย์ในด้านความคิด ความเชื่อทางวัฒนธรรมและศีลธรรมของมนุษย์ด้วย

**คำสำคัญ:** สัตว์ป่าหิมพานต์ / บทบาทของตัวละคร / การสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์





## Abstract

This article aims to research roles of mythic animals in creating a TV drama series World of Himavanta and explore humanness reflected in interactions between human characters and mythical animal ones. The research findings show that mythic animals play several constructive roles in creating the TV drama series, namely 4 roles as follows: 1) emphasizing traits of male human characters including leadership, courage, and wisdom and emphasizing traits of female ones, that is, gentleness, compassion, consultancy, and troubleshooting; 2) emphasizing traits of mythical animal characters; 3) making scenes, viz., demonstrating land ownership of mythic animal characters and contributing to the realism of Himavanta forest; and 4) emphasizing the theme of the series, humanness reflected in interactions between humans and mythical animal characters can be divided into 2 aspects, namely humans' good conscience and bad conscience. Not only does the use of mythic animals as a main element of the story provide amusement, but it also reveals other dimensions of humans, viz., thoughts, cultural beliefs, and morals.

**Keywords:** Himavanta Creature Characters / character role / TV drama creation



## บทนำ

สัตว์ป่าหิมพานต์ เป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในป่าหิมพานต์ ซึ่งเป็นป่าในเทพปกรณัมตามคติความเชื่อในศาสนาพราหมณ์และพุทธศาสนาแถบชมพูทวีป ในคัมภีร์ของพราหมณ์และไตรภูมิของพระพุทธศาสนา ระบุตำแหน่งของป่าหิมพานต์ว่าอยู่บริเวณรอยต่อระหว่างชมพูทวีปกับเขาพระสุเมรุ หรือบริเวณเชิงเขาพระสุเมรุ (สถาบันไทยศึกษา, 2561, ออนไลน์) เป็นสัตว์ที่มีลักษณะพิเศษ มีความแปลกประหลาดและอัศจรรย์ รวมไปถึงเป็นสัตว์ที่ผสมผสานระหว่างสัตว์เข้าด้วยกัน อย่างน่าสนใจ และที่สำคัญ มีความแตกต่างออกไปจากสัตว์ทั่วไปที่มนุษย์สามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน โดยการจำแนกสัตว์ป่าหิมพานต์มีหลายประเภท เช่น การจำแนกสัตว์ป่าหิมพานต์ตามจำนวนขา ได้แก่ สัตว์ป่าหิมพานต์ที่มีสองขา เช่น อสูรภักษา นกการเวก ครุฑ สัตว์ป่าหิมพานต์ที่มีสี่ขา เช่น กรินทร์ภักษา กุญชรวาริ ดุรงค์ไกรสร สัตว์ป่าหิมพานต์ที่ไม่มีขา เช่น เหมวาริน ศฤงคัมภีระ มัจฉนาคร (เศรษฐมนต์ กาญจนกุล, 2545) เป็นต้น ฉะนั้นความโดดเด่น แปลกใหม่ของสัตว์ป่าหิมพานต์เหล่านี้จึงได้รับความสนใจ และหยิบยกมาถ่ายทอดให้กับผู้ที่สนใจอยากศึกษาได้รู้เห็นในเรื่องเกี่ยวกับป่าหิมพานต์และสัตว์ป่าหิมพานต์

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สัตว์ป่าหิมพานต์และป่าหิมพานต์มีความสำคัญทางอุดมคติ และบทบาทความเชื่อของคนไทยเป็นอย่างมาก ตั้งแต่อดีตได้นำความเชื่อและอิทธิพลทางศาสนาเหล่านี้มาประพันธ์เพื่อถ่ายทอดและนำเสนอผ่านวรรณกรรม วรรณคดี ปัจจุบันอิทธิพลความเชื่อเรื่องสัตว์ป่าหิมพานต์และป่าหิมพานต์ที่คนไทยได้รับมา จึงทำให้เกิดการสร้างสรรคงานในหลายศาสตร์หลายแขนงที่น่าสนใจ แต่เดิมสัตว์ป่าหิมพานต์มักพบได้ในรูปแบบหนังสือศาสนา วรรณคดีและวรรณกรรมเป็นส่วนใหญ่ อย่างเช่น วรรณคดีเรื่องอุณรุฑ ที่กล่าวถึง ตัวเฑาะว์ สัตว์ผสมระหว่างพญานาคและมังกร เพื่อประกอบการดำเนินเรื่องราวตอนนางศรีสุตาลงสำเภาไปในทะเล และเพื่อให้จินตภาพของสถานที่ทะเลว่ามีองค์ประกอบเป็นธรรมชาติมีสัตว์น้ำต่าง ๆ ซึ่งเป็นชนบ่ออีกรูปแบบหนึ่งในการประพันธ์บทกวี ธรรมชาติ หรือเราอาจพบในงานจิตรกรรม งานประติมากรรมประดับตกแต่งอาคารหรืองานสถาปัตยกรรมในวัดหรือพระเมรุมาศ รวมถึงการนำภาพไปใส่เป็นตราสัญลักษณ์ของหน่วยงาน จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า สัตว์ป่าหิมพานต์มีความสำคัญและมีความศักดิ์สิทธิ์สัมพันธ์กับความเชื่อ มักจะปรากฏอยู่ในรูปแบบหนังสือ วรรณคดี วรรณกรรมหรืองานศิลปกรรม อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันมีสื่อหลากหลายประเภท ได้นำเอาสัตว์ป่าหิมพานต์มาเป็นตัวละคร เช่น ในรูปแบบบทละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ต่าง ๆ สำหรับละครเรื่อง พิภพหิมพานต์ ได้นำตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์มาเป็นตัวละครเช่นกัน และยังเป็นตัวละครหลักสำคัญที่มีบทบาทในการดำเนินเรื่องด้วย จึงเป็นละครอีกเรื่องหนึ่งที่มีความน่าสนใจศึกษาเป็นอย่างมาก



ละครเรื่อง พิภพหิมพานต์ เริ่มออกอากาศเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2564 ทางโทรทัศน์ช่อง 3HD เป็นละครแนวผจญภัยเหนือจินตนาการ เป็นเรื่องราวดราม่าแฟนตาซี ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์ที่มีการกิจที่จะต้องเดินทางเข้าไปในป่าหิมพานต์ ดินแดนศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นโลกคู่ขนาน เพื่อตามหา “อุลภมณี” เนื่องจากเชื่อกันว่าคือธาตุศักดิ์สิทธิ์แห่งป่าหิมพานต์ที่สามารถช่วยให้พอบุญกรรมของพิมพ์มาดาสามารถหายจากการป่วยได้ จึงมีความยากลำบากในการที่จะได้มาครอบครอง เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการเข้าไปเผชิญสิ่งต่าง ๆ ในป่าหิมพานต์ เผชิญกับสัตว์ประหลาดสุดพิสดารและสิ่งเร้นลับในป่าหิมพานต์ ที่พร้อมจะทำร้ายมนุษย์ที่เข้าไปได้ทุกเมื่อ และแม้ว่าจะมีอุปสรรคมากมาย แต่ตัวหิรัญและพิมพ์มาดาซึ่งเป็นพระเอกนางเอกของเรื่องก็ได้นำ “อุลภมณี” ออกมายังโลกมนุษย์ได้สำเร็จ เพื่อรักษาอาการป่วยของพอบุญกรรมของพิมพ์มาดาต่อไป และที่สำคัญละครเรื่องนี้ที่มีการบอกเล่าเรื่องราววิธีการเอาตัวรอด โดยการใช้ความคิด ปฏิภาณไหวพริบ และสติ ในการแก้ไขปัญหา ในขณะที่ใช้ชีวิตในดินแดนลึกลับที่รอบตัวแฝงไปด้วยภัยอันตรายต่าง ๆ มากมายที่ไม่สามารถคาดเดาได้ ทั้งนี้ก็ได้และสอดแทรกคุณธรรมทั้งในด้านที่ดีที่ควร และในด้านที่ไม่ดีไม่ควร ผ่านความคิดความอ่านและการกระทำของตัวละครอีกด้วย

ละครเรื่อง พิภพหิมพานต์ ได้นำความเชื่อในด้านต่าง ๆ ของคนไทยจากป่าหิมพานต์เหล่านี้มาสร้างสรรค์หรือ ต่อยอดแนวความคิดและความเชื่อที่คนไทยมีต่อป่าหิมพานต์และสัตว์ป่าหิมพานต์ โดยผู้สร้างสรรค์ละครเรื่องพิภพหิมพานต์ได้นำแนวคิดของป่าหิมพานต์และสัตว์ป่าหิมพานต์มาผสมผสานกับจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เพื่อสร้างละครให้สร้างความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และที่สำคัญคือความทันสมัยที่สร้างให้เหมาะสมกับยุคปัจจุบันแต่ยังคงความเป็นป่าหิมพานต์และสัตว์ป่าหิมพานต์อยู่ คือ การนำมาดัดทอน เพิ่มเติม และดัดแปลง ลักษณะรูปร่างของสัตว์ป่าหิมพานต์ให้แปลกใหม่และสมจริง ซึ่งทีมผู้สร้างละครพิภพหิมพานต์ ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ ไว้ดังนี้

อยากให้สัตว์หิมพานต์แต่ละตัวออกมาดูมีความสมจริง และจับต้องได้ ก็เลยปรึกษากับน้อง ๆ ว่าจะไม่ได้ทำแบบแนวลายไทยนะ แต่เราจะดึงเอาอัตลักษณ์ของตำนาน ซึ่งตรงนี้คุณกอล์ฟ (สรรัตน์ จิรบรรวิสุทธิ์) ที่เคยเขียนบท “นาศี” มาก่อน ก็จะมีข้อมูลเรื่องของสัตว์ในป่าหิมพานต์มาเล่าให้ฟังว่า แต่ละตัวมีเอกลักษณ์อะไรบ้าง แล้วก็มาดูกันว่าอันไหนตัดได้ อันไหนผสมผสานกับอะไรได้บ้าง (ประภาส อยู่เย็น, 2564, ออนไลน์)

การสร้างสรรค์ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ ยังคงคำนึงถึงผู้ชมในเรื่องของการเข้าถึงตัวละครนั้น ๆ ที่จำเป็นต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะสัตว์ป่าหิมพานต์เป็นสัตว์ที่ผู้คนธรรมดาหรือมนุษย์ไม่สามารถพบเห็นได้ ซึ่งความคิดจากทีมผู้สร้างละครได้กล่าวถึงการให้รายละเอียดของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์แต่ละตัว ไว้ดังนี้ “ในละครพิภพหิมพานต์ ความยากก็คือว่าสัตว์ประหลาดแต่ละตัวมันไม่เคย



มีอยู่จริงบนโลกครับ อย่างเช่นตัว “เหรา” มันไม่ได้มีอยู่จริงบนโลกนะครับ เวลาเราออกแบบ ก็ต้องคิดว่าเราจะทำยังไงดีนะ ที่จะทำให้คนเชื่อว่าสัตว์หิมพานต์ควรจะเป็นแบบนี้” (ประภาส อยู่เย็น, 2564, ออนไลน์) ทั้งนี้ ละครเรื่องพิภพหิมพานต์ ให้ความสำคัญกับสัตว์ป่าหิมพานต์เป็นแนวคิดหลักและเป็นจุดเด่นของเรื่อง จึงจำเป็นที่จะต้องมีการวางรูปแบบในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินเรื่อง ฉาก แนวคิด ซึ่งล้วนแล้วแต่มีความสำคัญต่อการสร้างเรื่อง เพื่อให้สัมพันธ์และเชื่อมโยงเรื่องทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งที่ผู้สร้างได้กล่าวถึงภาพรวมและแนวคิดในการสร้างละคร ไว้ดังนี้

การสื่อสารให้คนดูเข้าใจได้ง่ายขึ้น ความน่าสนใจ เหนือจินตนาการของ ป่าหิมพานต์ ไม่ว่าจะเป็นฉาก ป่า สัตว์ สถานที่ และองค์ประกอบต่าง ๆ ในป่าหิมพานต์จะทำให้ได้รับความสนใจจากผู้ชม เพราะป่าหิมพานต์เป็นสถานที่ที่มนุษย์ไม่อาจพบเห็นได้ จึงอยากสร้างสรรค์ และนำเสนอแนวคิดออกมาเป็นละครที่เกี่ยวกับตำนานความเชื่อของ ป่าหิมพานต์” (ประภาส อยู่เย็น, 2564, ออนไลน์)

จากคำกล่าวนี้นี้แสดงให้เห็นว่า ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ ได้รับการรังสรรค์โดยไม่ได้แยกขาดจากโครงเรื่องและองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นความสำคัญและการเป็นตัวละครหลักของเรื่อง

ความน่าสนใจของละครเรื่อง พิกพหิมพานต์ โดยเฉพาะการนำเอาตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ ซึ่งเป็นหนึ่งในความคิดความเชื่อของคนไทยมาใช้เป็นตัวดำเนินเรื่องสำคัญ ซึ่งปรากฏลักษณะนี้ปรากฏไม่มากนัก จึงทำให้ผู้ศึกษาอยากศึกษาบทบาทของสัตว์ป่าหิมพานต์ต่อการสร้างสรรค์เรื่องในละครเรื่อง พิกพหิมพานต์ โดยพิจารณาว่าสัตว์ป่าหิมพานต์มีส่วนช่วยในด้านการส่งเสริมบทบาทของตัวละคร ฉาก แนวคิด และการเนิ่นเรื่องอย่างไร และสามารถสะท้อนภาพความเป็นมนุษย์ที่สัมพันธ์กับสัตว์ป่าหิมพานต์ได้ในลักษณะใด

### วัตถุประสงค์

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ต่อการสร้างสรรค์ ละคร เรื่อง พิกพหิมพานต์ ในด้านตัวละคร ฉาก และแนวคิดของเรื่อง และศึกษาภาพสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่ปรากฏในละคร

### สมมติฐาน

ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างสรรค์เรื่อง โดยในด้านตัวละคร ช่วยขับเคลื่อนบทบาทของตัวละคร ทั้งที่เป็นมนุษย์และตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ด้วยกันเองให้ชัดเจนขึ้น



ในด้านฉาก ช่วยทำให้ฉากมีความสมจริง และในด้านแนวคิดของเรื่อง ช่วยส่งเสริมแนวคิดเกี่ยวกับศีลธรรม ส่วนด้านภาพสะท้อนความเป็นมนุษย์นั้น ทำให้เห็นมิติความเป็นมนุษย์ทั้งด้านดีและไม่ดี

### ข้อตกลงเบื้องต้น

ละครเรื่อง พิภพหิมพานต์ มีตัวละครที่สร้างขึ้นจากตัวละครสัตว์หิมพานต์ตามขนบความเชื่อ และมีตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ บทความนี้ ผู้เขียนจะศึกษาบทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ทั้ง 2 แบบ

### ระเบียบวิธีวิจัย

การดำเนินการการศึกษาในครั้งนี้ จัดเป็นงานเชิงคุณภาพ เน้นการพรรณนาความและสืบค้นจากข้อมูลเชิงเอกสาร โดยมีรูปแบบการศึกษาจำแนกเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลความรู้ความเชื่อเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ป่าหิมพานต์
2. ศึกษาองค์ประกอบทางวรรณกรรม ด้านตัวละคร โดยพิจารณาบทบาทในเรื่องเป็นสำคัญ
3. ศึกษาบทบาทของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง พิภพหิมพานต์ ที่เริ่มออกฉายเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2564 ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3HD โดยวิเคราะห์ใน 2 ประเด็น ดังนี้

3.1 วิเคราะห์ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ต่อการสร้างสรรค์เรื่อง ในด้านฉาก ตัวละคร และแนวคิดของเรื่อง

3.2 วิเคราะห์ภาพสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่มาจากปฏิสัมพันธ์กับตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์

4. สรุปข้อมูลและอภิปรายผล
5. นำเสนอผลการวิจัย

### ผลการวิจัย

จากการศึกษาตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ต่อการสร้างสรรค์เรื่อง ในละครเรื่องพิภพหิมพานต์ นั้น ผู้วิจัยพบว่าตัวละครสำคัญที่เป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ทั้งหมด 9 ตัว โดยสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ปรากฏในเรื่องมีบทบาทต่อการสร้างสรรค์เรื่อง ดังนี้

#### 1. การส่งเสริมบทบาทของตัวละคร

ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ในละครเรื่อง พิภพหิมพานต์ มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนบทบาทของตัวละครในหลายลักษณะ แบ่งได้ดังนี้



## 1.1 การส่งเสริมบทบาทของตัวละครมนุษย์

สัตว์ป่าหิมพานต์มีส่วนสำคัญที่มีบทบาทต่อตัวละครชายหญิง ด้วยเรื่องราวที่เป็นการผจญภัยทำให้สัตว์ป่าหิมพานต์ต้องดำเนินความสัมพันธ์กับตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องของทุกตัว โดยสัตว์ป่าหิมพานต์ช่วยส่งเสริมหรือขับเน้นลักษณะตัวละครแต่ละตัวให้ออกมาอย่างเด่นชัดและยังแฝงนัยสำคัญบางอย่างที่แสดงออกผ่านทางตัวละครแต่ละตัว

### 1.1.1 การส่งเสริมบทบาทตัวละครชาย

ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมบทบาทของตัวละครชายหลายประการ ดังนี้

#### 1.1.1.1 ความเป็นผู้นำและความกล้าหาญ

ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์เข้ามาส่งเสริมให้ตัวละครชายมีความโดดเด่นในเรื่องของการเป็นผู้นำ ด้วยความทะมัดทะแมง และพลังกำลังที่มีความแข็งแกร่งกว่าเพศอื่น ๆ โดยสถานการณ์และสภาพแวดล้อมของป่าหิมพานต์ ในฉากของละครเรื่องนี้ค่อนข้างมีภัยอันตรายที่แฝงไปในทุกสถานที่ จึงจำเป็นต้องอาศัยความเป็นผู้นำจากตัวละครชายอย่างมาก อย่างเช่น ตอนที่กลุ่มตัวละครเอกได้เข้าไปยังป่าหิมพานต์และพบเจอกับอุปสรรคต่าง ๆ และในตอนที่ได้เจอกับเสียดงพญาไฟ กริชซึ่งเป็นพระเอกได้แสดงออกถึงความเป็นผู้นำอาสากล่าวกับเสียดงพญาไฟในการขอเข้ามายังพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งส่งเสริมความเป็นชายให้มีลักษณะเด่นอย่างสมบูรณ์แบบตามความคิดอุดมคติของเพศชาย



ภาพที่ 1 กริชเจอจากกับเสียดงพญาไฟ

ที่มา : พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>

ในภาพนี้ กริชแสดงออกเป็นผู้นำทีมในการพาทุกคนในกลุ่มนั้นเข้ามายังป่าหิมพานต์เพื่อทำภารกิจการผ่านด่านของเสียดงพญาไฟเมื่อมีการเข้าไปในอาณาเขตของมัน ทำให้กริชเลือกที่จะแสดงออกถึงความเป็นผู้นำโดยการพูดคุยสื่อสารกับเสียดงพญาไฟอย่างใจเย็น





และมอบน้อม ซึ่งเป็นการแสดงออกให้เห็นภาวะของผู้นำที่ดีว่าเป็นอย่างไรเพื่อขอผ่านทางเข้าไปในป่าได้นั่นเอง

นอกจากความเป็นผู้นำแล้ว ละครยังนำเสนอภาพความกล้าหาญผ่านตัวละครชาย ในลักษณะผู้ที่มีความกล้าหาญ กล้าลอง กล้าเสี่ยง และกล้าเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเวลาที่ตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และเมื่อเจอสถานการณ์เลวร้ายต่าง ๆ ละครสื่อให้เห็นว่าตัวละครชายมีความกล้าหาญมากกว่าตัวละครหญิง เป็นที่น่าสังเกตว่า สิ่งหนึ่งที่สำคัญกับการนำเสนอความกล้าหาญของตัวละครชายเมื่อพบกับเจอเหตุการณ์คับขัน คือการแสดงออกทางอิริยาบถที่เกินความสามารถและไม่เหมาะสมกับผู้หญิง อย่างเช่นตอนที่เหรา ซึ่งเป็นตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์จะทำร้ายกริชและพิมพ์มาดา ตัวละครเอกของเรื่อง ตัวเหราเลือกเข้าไปหาพิมพ์มาดา ฉากนี้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าละครต้องการให้ภาพของผู้หญิงที่ดูอ่อนแอ และส่งเสริมให้ตัวละครชายมีบทบาทเข้ามาปกป้อง



ภาพที่2 กริชที่ชี้หลังเหราเพื่อต้องการควบคุมและหยุดเหรา

ที่มา : ภาพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>

จากภาพจะเห็นว่า ละครนำเสนอให้เห็นว่ากริชกล้าหาญ แข็งแกร่งจากการต่อสู้กับเหรา มีการกระโดดขึ้นไปบนหลังของเหราเพื่อที่จะควบคุมตัว โดยไม่ห่วงชีวิตของตนเองว่ามีความเสี่ยงอันตรายมากแค่ไหน ทั้งหมดเพื่อที่ที่ต้องการจะช่วยพิมพ์มาดาให้รอดจากเหรา ถือว่าเป็นอีกลักษณะเด่นของตัวละครชายในอุดมคติ

#### 1.1.1.2 ผู้มีความคิดปฏิภาณ

ละครเรื่องนี้ที่มีเรื่องราวแนวผจญภัยสอดแทรกอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ฉะนั้น ด้วยฉากและเหตุการณ์ที่ต้องนำเสนอความโดดเด่นด้านความคิดปฏิภาณ ละครให้ความสำคัญกับตัวละครชายเพราะบทบาททางด้านความคิด โดยให้ฝ่ายชาย แก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ที่พบ หากวิธีเอาตัวรอดจากภัยอันตรายต่าง ๆ เช่น ตอนที่กริชได้ช่วยพิมพ์มาดาให้รอดพ้นจากการรุมทำร้ายของฝูงงูดิน เมื่อต้องเผชิญอุปสรรคระหว่างเข้าไปทำภารกิจ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคิดของกริช

ในการไล่ฝูงงูดินของเขา คือการใช้ไฟในการไล่สัตว์เพราะความร้อนของไฟทำให้สัตว์กลัว แสดงให้เห็น ไหวพริบและมีความสร้างสรรค์ในการเจอกับสถานการณ์เฉพาะหน้า



ภาพที่ 3 กริชที่ใช้ไฟในการไล่

ที่มา : พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>

ฉากนี้ ด้วยความที่งูดินมีจำนวนมากจึงต้องมีการเผา งูดินไปจำนวนหนึ่ง ซึ่งตัวที่เหลือก็ได้เลื้อยหนีไปเมื่อกริชค่อย ๆ ใช้ไฟกวาดไล่ โดยเป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ไฟหลีกเลี่ยงการฆ่า และจึงช่วยเหลือพิมพ์มาตาได้สำเร็จ

จะเห็นการส่งเสริมความเป็นชายในละครเรื่อง พิกพหิมพานต์ ได้ชัด โดยแสดงออกผ่านตัวละครเอกที่สำคัญ คือ กริช ซึ่งเป็นพระเอก โดยกริชมีความเป็นผู้นำสูง มีวุฒิภาวะ ใช้ความคิดและสติปัญญาในการแก้ไขปัญหา ไม่เพียงแต่เฉพาะที่ต้องเผชิญกับสัตว์ป่าหิมพานต์เท่านั้น ซึ่งฉากที่กล่าวมาเป็นการสนับสนุนตัวละครชายอย่างเต็มที่ แตกต่างจากตัวละครหญิงหรือนางเอกที่เห็นถึงภาพความอ่อนแอ และต้องมีที่พึ่งพิงได้รับความช่วยเหลือเมื่อยามคับขัน จึงเป็นการสร้างสรรค์ละครที่พบได้บ่อยครั้ง

### 1.1.2 การส่งเสริมบทบาทตัวละครหญิง

การส่งเสริมบทบาทของตัวละครหญิง ส่วนใหญ่จะสัมพันธ์กับตัวละครชายและสัตว์ป่าหิมพานต์ สรุปได้ดังนี้

#### 1.1.2.1 ตัวละครหญิงผู้อ่อนโยน ชี้สังสาร

ตัวละครหญิงที่ปรากฏในเรื่องพิกพหิมพานต์ ล้วนแสดงออกในทางตรงกันข้ามกับตัวละครชาย อาจเป็นเพราะสังคมส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับฝ่ายชายในการแสดงออก จึงทำให้ฝ่ายชายดูโดดเด่น ให้ภาพถึงความแข็งแกร่ง และมีอิทธิพลมากกว่าฝ่ายหญิงเป็นอย่างมาก ตัวละครหญิงในเรื่องนี้แสดงความเป็นหญิงตามอุดมคติ กล่าวคือ ตัวละครหญิงอ่อนแอ อ่อนโยน เป็นมิตร ไม่คิดร้าย มีจิตใจที่สวयงามบริสุทธิ์ มีความเมตตาปราณีเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะ



เมื่อต้องมีบทบาทร่วมกับสัตว์ป่าหิมพานต์ อย่างเช่น มัศยาที่รำพึงรำพันถึงลูกเหราที่ถูกพิษจนยิงตายตรงหน้า ซึ่งแสดงให้เห็นความอ่อนโยน “เจ้าเหรา ไปสู่สุดดินนะ เดี่ยวฉันจะทำบุญกรวดน้ำไปให้ ถ้าพ่อแม่แม่แกจะเสียใจขนาดไหนเนี่ย” (พิภพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>)



ภาพที่ 4 มัศยาสงสารลูกเหราที่ถูกพิษจนยิงตาย

ที่มา : พิภพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>

จากภาพ จะเห็นว่า ละครสื่อให้เห็นความซึ้งสารและเชื่อมโยงผู้หญิงกับธรรมชาติ ดังจะเห็นว่ามัศยาเป็นนักพฤกษศาสตร์ชอบและรักการดูแลต้นไม้ รักธรรมชาติ และเป็นผู้หญิงที่อ่อนโยน มีเมตตากับพืชไม้และสัตว์นานาชนิด เมื่อลูกเหราตายลงต่อหน้าจึงเกิดความรู้สึกเห็นใจและสงสาร ซึ่งเป็นเอกลักษณ์หนึ่งที่แสดงออกถึงตัวตนของผู้หญิงที่มีทั้งความอ่อนโยนและเมตตาต่อสัตว์เล็กสัตว์ใหญ่ ขณะเดียวกันกริษตัวละครชายที่เห็นเหตุการณ์ในขณะนั้นกลับพูดถึงแต่หลักความยุติธรรม ที่มีการแสดงออกอย่างเป็นเหตุเป็นผล คือ การตำหนิพิษสนผู้ที่ยิงลูกเหราตายว่าไม่ควรกระทำการเช่นนี้ มากกว่าแสดงออกโดยการคร่ำครวญหรือรำพึงรำพันต่อสัตว์หิมพานต์เหล่านั้น

#### 1.1.2.2 ผู้ให้คำแนะนำและผู้ชี้ทางออก

เรื่องพิภพหิมพานต์ให้ภาพตัวละครหญิงในเรื่องการแสดงความรู้เป็นส่วนใหญ่ มากกว่าการใช้พลังกำลังหรือการปะทะกับสิ่งอันตราย โดยตัวละครหญิงมีบทบาทที่สำคัญเมื่อตัวละครชายต้องการความช่วยเหลือในบางเรื่อง อีกทั้งยังเป็นตัวละครที่คอยให้คำแนะนำ ความรู้ต่าง ๆ หรือการเข้าใจทำทาง อาทิกริยาของสัตว์ เพื่อสื่อสารออกมาให้ผู้ชมได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น อย่างเช่น พิมพ์มาดาที่พบกับกฤษณาวาริ ซึ่งเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ และคิดหาวิธีในการที่จะข้ามมหานทีสีทันดรไปยังอีกฝั่งได้ พิมพ์มาดาแสดงความคิดอย่างชาญฉลาดว่า “น้ำที่นี้มันละเอียดมาก แม้แต่ฝุ่นหรือว่าตะกอนยังจมลงได้ เพราะฉะนั้นเราต้องใช้กฤษณาวาริข้ามฝั่งไปทางนั่นไง” (พิภพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>)



ภาพที่5 การปรากฏตัวของกฤษณา

ที่มา : ภาพยนตร์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>

จากตัวอย่างนี้ พิมพ์มาดาได้บอกกับตัวละครอื่นในการที่จะข้ามห่านที่สีทันดรเพื่อไปยังอีกฝั่งหนึ่งได้อย่างปลอดภัย เพราะพิมพ์มาดาได้เคยศึกษาเรื่องป่าหิมพานต์มาบ้าง และเมื่อคราวที่ต้องการความช่วยเหลือ กฤษณาที่อาศัยอยู่ในห่านที่สีทันดรนี้จึงปรากฏตัวขึ้น และด้วยท่าทางที่เป็นมิตรของกฤษณาที่แสดงออกมา ทำให้พิมพ์มาดาเลือกที่จะให้กฤษณาเป็นพาหนะในการเดินทางครั้งนี้

## 1.2 การส่งเสริมบทบาทตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ด้วยกันเอง

ละครเรื่อง ภาพยนตร์ปรากฏเรื่องราวที่สัตว์ป่าหิมพานต์มีบทบาทส่งเสริมสัตว์ป่าหิมพานต์ ที่เห็นชัดเจนคือ สัตว์ป่าหิมพานต์เข้าไปกำหนดจิตใจของสัตว์ป่าหิมพานต์ด้วยกันเอง เพื่อช่วยเหลือตัวละครมนุษย์ให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรค เข้าไปในป่าหิมพานต์ได้ง่ายขึ้น เช่น ตอนที่สิงหล ซึ่งเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ รวมทั้งยังเป็นเจ้าป่าหิมพานต์และเป็นใหญ่ในดินแดน หิมพานต์แห่งนี้ที่ในอดีตชาติมีตนรักเป็น พิมพ์มาดา ซึ่งเป็นนางเอกในโลกปัจจุบันกำลังหาทางเข้าไปในป่าหิมพานต์เพื่อไปเอาอัญมณีมารักษาพ่อของเธอซึ่งนั่นเป็นทางเดียวที่ทำให้พ่อของเธอมีชีวิตรอดได้ นางเอกและพระเอกถูกเหราไล่ล่าเนื่องจากตัวละครผู้ร้ายที่เป็นมนุษย์ไปยังลูกของเหราจนตาย ขึ้นชื่อว่าเหราเป็นสัตว์ที่หวงลูกมาก หากใครทำร้ายก็ต้องมีการปะทะกับเหรา แต่เหราเลือกไล่ล่าพระเอกกับนางเอกทั้งสองวิ่งหนีเพื่อเอาชีวิตรอด แต่มีมนตร์ดำเป็นก้อน พุ่งเข้าใส่เหราอย่างรุนแรงในขณะที่อาปากจะทำร้ายนางเอก จึงทำให้เหราหยุดไล่ล่าและเดินผ่านนางเอกไปอย่างง่ายดาย ซึ่งนั่นเป็นมนตร์ดำที่ถูกสะกดจากสิงหล เพื่อปกป้องนางเอกให้พ้นจากอันตรายของเหรานั้นเอง ดังภาพ



ภาพที่6 มนต์ดำของสิงหล

ที่มา : พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>

นอกจากนี้ ยังปรากฏตอนที่กลุ่มตัวละครเอกได้เข้ามาในพื้นที่ที่อยู่ของเลือดงพญาไฟ จึงทำให้เลือดงพญาไฟเกิดการไล่ล่าเมื่อรู้สึกรู้สึกว่าถูกคุกคามหรือไม่ปลอดภัย ด้วยความแข็งแกร่งของเลือดงพญาไฟที่มีมาก จึงทำให้สิงหลปรากฏตัวขึ้นและด้วยอำนาจที่อยู่เหนือสัตว์ป่าหิมพานต์ทุกตัว เมื่อสิงหลออกคำสั่งให้เลือดงพญาไฟหลบไป จึงแสดงออกให้เห็นถึงการส่งเสริมบทบาทของสัตว์ป่าหิมพานต์ด้วยกันอย่างชัดเจน

### 1.3 บทบาทต่อจากในเรื่อง

สัตว์ป่าหิมพานต์เป็นส่วนหนึ่งของป่าหิมพานต์ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่คู่กันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ หากเมื่อพูดถึงป่าหิมพานต์จะนึกถึงเหล่าสัตว์ต่าง ๆ หลากหลายสายพันธุ์ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ผสมระหว่างสัตว์ด้วยกันตามฉบับของสัตว์ป่าหิมพานต์ หรือเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ทุกคนคุ้นเคยพบเห็นกันในโลกของความเป็นจริง ที่อาศัยอยู่ในป่าแห่งนี้ และได้เข้ามามีบทบาทในแต่ละฉากของละครในหลาย ๆ ลักษณะ ดังนี้

#### 1.3.1 การแสดงออกถึงความเป็นเจ้าของพื้นที่

ฉากต่าง ๆ ในละครเรื่อง พิกพหิมพานต์ ปรากฏบทบาทของสัตว์ป่าหิมพานต์ที่แสดงให้เห็นว่า ในแต่ละฉากมีสัตว์ป่าหิมพานต์ออกมาปะทะและต่อสู้กับตัวละครมนุษย์ด้วยเหตุผลที่ว่า มนุษย์ก้าวเข้าไปในพื้นที่ของสัตว์ป่าหิมพานต์ และได้การทำร้ายสัตว์ป่าหิมพานต์เหล่านั้น ละครสื่อให้เห็นการใช้สัญชาตญาณของสัตว์ที่ต้องป้องกันตัวจึงมีฉากที่ตัวละครมนุษย์จะต้องผ่านด่านสัตว์ป่าหิมพานต์ต่าง ๆ เหล่านี้ไปได้ นั่นก็หมายถึง สัตว์ป่าหิมพานต์กำลังแสดงออกถึงความเป็นเจ้าของพื้นที่นั่นเอง เช่น ฉากด่านเลือดงพญาไฟ ฉากนี้เป็นฉากที่ตัวละครมนุษย์ไม่ได้ทำร้ายตัวละครสัตว์ป่าแต่อย่างใด แต่ด้วยคำว่า เลือด เป็นสัตว์ที่อยู่คู่ป่า หากใครเข้าไปในพื้นที่ก็พร้อมจะปะทะตลอดเวลา ซึ่งนั่นก็สื่อให้เห็นว่า มนุษย์ได้มีการรุกรานเข้าไปในพื้นที่สัตว์ทำให้เกิดการต่อสู้กันนั่นเอง



นอกจากเสือแล้ว ยังปรากฏในฉากต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงการเป็นเจ้าของพื้นที่ เช่น ภูดิน เहरา สิงหล เป็นต้น สัตว์ป่าหิมพานต์เหล่านี้ทำให้ตัวละครมนุษย์ต้องหาทางผ่านด่านไปให้ได้ ละครสื่อให้เห็นภาพ สัตว์ป่าหิมพานต์ที่แสดงออกถึงอำนาจในการครอบครองพื้นที่ในภาพที่ดูร้าย ไม่เป็นมิตร และเป็นอุปสรรคต่อการเดินทางของตัวละครมนุษย์ ในขณะที่เข้าไปในพื้นที่หรือขอบเขตของมันนั่นเอง แต่ในอีกแง่หนึ่งผู้สร้างสรรค์อาจสร้างด้านสัตว์ต่าง ๆ เหล่านี้ให้เป็นเหมือนการทดสอบจิตใจของตัวละครมนุษย์ นอกจากนี้ การฉายภาพเอาการตัวรอดของมนุษย์หรือการต่อสู้กับสัตว์กับมนุษย์ ยังเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่ทำให้หน้าลุ้น น่าติดตาม และเอาใจช่วยได้อย่างดีอีกด้วย

### 1.3.2 องค์ประกอบหลักในการสร้างฉากแฟนตาซีให้สมจริง

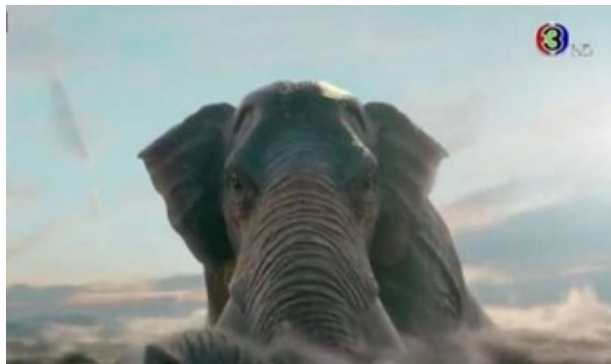
หากกล่าวถึงป่าหิมพานต์ มักเกิดความคิดที่ว่า เป็นดินแดนที่ลึกลับ บุคคลธรรมดาไม่สามารถเข้าถึงได้ และในดินแดนแห่งนี้เต็มไปด้วยสิ่งสารพัดที่อาศัยอยู่ ซึ่งในละครเรื่อง พิกพหิมพานต์ ได้สร้างสรรค์โลกของป่าหิมพานต์ขึ้นมาเป็นโลกคู่ขนานกับโลกมนุษย์ ซึ่งในพื้นที่ของป่าหิมพานต์มีสัตว์หลากหลายชนิดอยู่มากมาย รวมไปถึงการสร้างสรรค์ฉากที่เน้นความเป็นแฟนตาซี จึงทำให้ผู้ชมได้เกิดจินตนาการตามความคิดในเรื่องของป่าหิมพานต์ที่มีอยู่ได้อย่างสมจริงมากยิ่งขึ้น เช่น การปรากฏของนกอรหัน นกการเวก วาริบุญชร เहरา แมงสีหูห้าตา มกร เป็นต้น สัตว์เหล่านี้เป็นสัตว์ที่อาศัยในป่าหิมพานต์ที่ปรากฏตามชนบ จึงทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าเนื้อเรื่องมีการเข้าสู่ดินแดนของป่าหิมพานต์อย่างสมบูรณ์ ดังตัวอย่างบทสนทนาที่กล่าวถึง การพบบุญชรวาริ ดังนี้

ช่างหม่อง : ช่างในตำนาน เหมือนที่พรานใหญ่เล่าไว้ไม่มีผิดเลย

กริช : เดี่ยว ๆ พ่อเล่าว่าอะไร ?

ช่างหม่อง : โอ้เจ้าเนีย วายน้ำเร็วกว่าปลาอีก แถมยังเชื่องอีกต่างหาก

(พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>)



ภาพที่ 7 บุญชรวาริปรากฏตัวขึ้นมาจากน้ำ

ที่มา : พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>





ในละคร ภูธรวารีทำหน้าที่เป็นพาหนะเพื่อให้กลุ่มตัวละครมนุษย์ข้ามฝั่งมหานทีสีทันดรเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการทำภารกิจให้สำเร็จลุล่วง ส่างหม่องที่เคยได้ยื่นข้อมูลของภูธรวารีมาบ้างจึงได้บอกถึงความสามารถของภูธรวารี จึงเป็นอีกหนึ่งเหตุผลในการที่กลุ่มตัวละครมนุษย์เลือกที่จะให้ภูธรวารีพาข้ามไปยังฝั่งอีกด้าน ซึ่งจะเห็นได้ว่าข้างในอุดมคติเป็นพาหนะในการเดินทางที่ผู้สร้างสรรค์ยังคงความคิดแบบเดิมที่ว่า ข้างต้องเป็นพาหนะ เพื่อให้ภาพเหมาะสมกับความเป็นจริง และยังคงกรอบความคิดเดิมตามชนบที่ได้กล่าวไว้ว่า ภูธรวารีเป็นสัตว์ที่มีอยู่จริงในป่าหิมพานต์ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งข้อที่ทำให้พื้นที่ป่าหิมพานต์มีความสมจริงตามคติของผู้ชม เมื่อนำสัตว์ป่าหิมพานต์ที่มีอยู่จริงตามชนบให้เข้ามามีบทบาทในเรื่อง ทั้งนี้ภูธรวารีที่ปรากฏในละครพิภพหิมพานต์ ไม่ได้เปลี่ยนไปจากข้อมูลในตำราสัตว์หิมพานต์มากนัก ในละครเน้นให้มีความใกล้เคียงความเป็นจริง ที่ให้ผู้ชมเห็นได้ว่าไม่แตกต่างจากช้างทั่วไปเท่าไรนัก เพียงแต่มีความโดดเด่นของหางที่เป็นปลาเพื่ออิงตามที่อยู่อาศัยในแหล่งน้ำ และอิงตามฉากหนึ่ง ๆ ในละครเท่านั้น

ทั้งนี้ ยังมีสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ผู้สร้างละครได้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อเป็นองค์ประกอบในการดำเนินเรื่องและเสริมอรรถรสด้วย ได้แก่ เสือตงพญาไฟ งูดิน สิงหล อย่างไรก็ตาม สัตว์ป่าหิมพานต์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ในละคร ก็เป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความสมจริงให้กับป่าหิมพานต์ในอุดมคติของผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์เช่นกัน อย่างเช่น เมื่อกลุ่มตัวละครเอกได้เข้ามายังป่าที่เป็นพื้นที่ที่งูดินอาศัยจึงทำให้เจ้าของพื้นที่แสดงตัวตนในการหวงแหนพื้นที่ โดยมีบทสนทนาดังนี้

พรานเดช : หยุด นีอะไรอะ

สุนทร : งูดิน

พรานเดช : มันกำลังขู่พวกเราไม่ให้เข้าไปในถิ่นของพวกมัน

(พิภพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>)



ภาพที่ 8 งูดินขู่ทำร้ายตัวละครมนุษย์

ที่มา : พิภพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>



จากภาพตัวอย่างจะเห็นว่า ฉากของงูดินที่ตัวละครมนุษย์ได้เดินทางไปพบงูดิน เมื่องูดินเห็นมนุษย์ก็ทำท่าที่ขู่ว่าการเปล่งแสงที่ตาให้มีสีแดงเพื่อแสดงให้เห็นว่านั่นคือถิ่นของพวกเขา ห้ามใครเข้ามา จากนั้นตัวละครมนุษย์ได้ยิงแมงกูดินตายเพราะเกรงว่างูดินจะเข้ามาทำร้ายพวกเขา แต่แล้วก็มิหลงงูดินนับร้อยตัวที่ผุดออกมาจากหลุมและพร้อมที่จะทำร้ายตัวละครมนุษย์ เพื่อแสดงออกถึงการมีอำนาจต่อพื้นที่นั้นเอง

#### 1.4 แนวคิดของเรื่อง

แนวคิดที่ปรากฏในความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์ป่าหิมพานต์กับตัวละครพบแนวคิดหลักคือ การให้ข้อคิดของการทำดีและการทำชั่ว โดยชี้ให้เห็นว่า ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว จะเห็นว่าละครสื่อนำเสนอบทบาทของตัวละครโดยแบ่งพฤติกรรมออกเป็นสองฝ่ายคือดีและร้ายอย่างชัดเจน ตัวละครฝ่ายดีที่จัดอยู่ในกลุ่มพระเอกนางเอกและเพื่อน ๆ ที่ร่วมเดินทางไปทำภารกิจซึ่งเมื่อต้องพบเจอกับสัตว์ต่าง ๆ ในป่าหิมพานต์ จะเลือกการไม่ปะทะ การให้อภัยและหลีกเลี่ยงการทำอันตรายแก่สัตว์เหล่านั้น เพราะรู้ว่าการที่เข้ามายังพื้นที่ที่ไม่ใช่ของตนเอง ถือว่าเป็นการบุกรุกไปเรียบร้อยแล้ว อีกทั้งกลุ่มตัวละครมนุษย์เหล่านี้ยังมีใจที่โอบอ้อมอารี เป็นมิตรกับสัตว์ป่าหิมพานต์ที่เจอจึงได้รับทั้งการช่วยเหลือจากสัตว์ป่าหิมพานต์ และยังสามารถช่วยสัตว์ป่าหิมพานต์ บางตัวได้อีกด้วย ถือเป็นแนวคิดที่สะท้อนแบบน้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า ในขณะที่ตัวละครฝ่ายไม่ดีซึ่งได้มีอยู่ปะปนในกลุ่มของพระเอกที่ร่วมเดินทางไปทำภารกิจ ละครสื่อให้เห็นว่ามีการกระทำที่ไร้จิตสำนึก ไม่มีคุณธรรม ไม่มีความเมตตาแก่สัตว์ป่าหิมพานต์ ในการเข้าบุกรุกมายังพื้นที่ของป่าหิมพานต์แล้วยังมีการฆ่าสัตว์ตัดชีวิต ทั้งที่ไม่จำเป็นต้องทำร้ายสัตว์ให้ถึงแก่ความตาย แต่ด้วยความโกรธ โทสะที่มีในจิตใจ จึงทำให้กระทำการชั่วร้ายลงไปยังอย่างเลือดเย็น ไม่เหลือแม้แต่ความเห็นใจ ซึ่งจุดจบของตัวละครมนุษย์เหล่านี้ได้พบกับหายนะ สูญเสียหรือต้องเสียชีวิตไปในที่สุด ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ปรากฏตัวเพื่อส่งเสริมแนวคิดดังกล่าวนี้อย่างชัดเจน นัยยะสำคัญของละครเรื่องนี้จึงเป็นการนำเอาแนวคิดทางหลักศาสนา สอนคุณธรรมให้กับผู้ชมนั่นเอง

เรื่อง พิกพหิมพานต์ ยังทำให้เห็นแนวคิดเรื่องความสามัคคีของมนุษย์ที่ร่วมมือร่วมใจกันปกป้องดูแลซึ่งกันและกัน และการที่จะต้องต่อสู้กับสัตว์ป่าหิมพานต์เหล่านี้ ถึงแม้ว่าตัวละครมนุษย์บางตัวจะไม่ถูกกัน มีความบาดหมางกัน แต่ด้วยความสามัคคีจึงทำให้ผ่านด่านต่าง ๆ ของสัตว์ป่าหิมพานต์ไปได้อย่างสำเร็จ เพื่อมุ่งหน้าสู่เป้าหมายที่ตัวละครมนุษย์ตั้งไว้นั่นเอง เช่น ตัวละครมนุษย์ร่วมกันต่อสู้กับงูดิน โดยเห็นได้ว่า เมื่อตัวละครมนุษย์เข้าไปในป่าหิมพานต์สำเร็จซึ่งได้ไปเจอกับงูดินนับร้อยตัวที่พร้อมจะไล่ล่าตัวละครมนุษย์ อย่างไรก็ตาม เหล่าตัวละครมนุษย์ก็ได้ร่วมมือสามัคคีกัน เพื่อที่จะป้องกันตัวเองและผ่านผืนงูดินได้



## 2. ภาพสะท้อนมนุษย์ที่มาจากตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์

การสร้างตัวละครจำเป็นต้องมีการทำให้เห็นในหลายแง่มุม การให้ภาพของศีลธรรมในละครจึงมีความสำคัญอย่างหนึ่ง ที่เป็นการบอกหรือสะท้อนไปยังผู้ชมละคร ว่าการกระทำนั้น ๆ มีผลเป็นอย่างไร ความดีความชั่วที่สะท้อนออกทั้งสองรูปแบบ ผ่านละครเป็นสิ่งที่เพิ่มอรรถรสให้กับละครและเป็นการให้ข้อคิดบางอย่างแก่ผู้ชม รวมถึงภาพสะท้อนมนุษย์จากตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์สรุปได้ดังนี้

### 2.1 มโนสำนึกด้านไม่ดีของมนุษย์

มโนสำนึกด้านไม่ดีของมนุษย์ถูกนำเสนอ ซึ่งได้นำเสนอผ่านการกระทำของตัวละครมนุษย์ในทางที่ไม่เหมาะสม มีการนำเสนอผ่านฉากต่าง ๆ ที่มีสัตว์ป่าหิมพานต์ร่วมอยู่ในฉากนั้น ๆ ด้วย และส่วนใหญ่จะเห็นได้ว่าสัตว์ป่าหิมพานต์ที่มีความดุร้าย จะสะท้อนให้เห็นว่ามนุษย์มีมโนสำนึกที่ไม่ดี และสามารถกระตุ้นให้ตัวละครมนุษย์เกิดการกระทำที่ไม่ดีขึ้นมา ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสิ่งรอบข้าง เป็นเหตุการณ์ที่กดดันทำให้ตัวละครมนุษย์มีความรู้สึกที่ไม่ดี ไม่ชอบ จึงนำมาสู่ลักษณะการกระทำที่ไม่สมควร อย่างเช่น ในตอนพบกับงูดินเมื่อกลุ่มตัวละครต้องอาศัยทางเพื่อผ่านเข้าไปยังป่าหิมพานต์ พัสสนหนึ่งในกลุ่มตัวละครได้ยิงงูดินตาย เพื่อเป็นการกำจัดศัตรู โดยที่ไม่ได้สนใจว่าเป็นสัตว์ที่รักชีวิตและรักถิ่นที่อยู่เหมือนกัน เขาช่างงูดินเพียงเพื่อต้องการผ่านพื้นที่นั้นเข้าไป ซึ่งอารมณ์ที่พัสสนแสดงออกมีความขุ่นมัวหงุดหงิด และเพื่อจบปัญหาที่เกิดขึ้นตรงหน้า เขาจึงฆ่าสัตว์อย่างไม่ไตร่ตรอง ทั้งที่งูดินยังไม่ได้เข้าทำร้ายใครภายในกลุ่ม โดยมีบทสนทนา ดังนี้

พัสสน : มีอะไรอะ ?

พรวนเดช : งูดิน มันกำลังขู่พวกเราไม่ให้เข้าไปในถิ่นของพวกมัน

พัสสน : โอ๊ย

(ที่มา : พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>)



ภาพที่ 9 พัสสนที่ยิงงูดินจนตาย

(ที่มาภาพ : พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>)



การขู่ของงูเป็นเรื่องราวธรรมดาเมื่อมีผู้บุกรุกพื้นที่อาศัยของมัน จึงเป็นสาเหตุของการเข้าทำร้ายของงูเพื่อปกป้องตนเองจากผู้บุกรุก แต่ความที่พัสนมีจิตใจที่ไร้ความเมตตาตัดสินใจที่จะต้องฆ่างูให้ตายในทันที จึงทำให้เห็นว่าพัสนขาดซึ่งศีลธรรมไป ทั้งนี้ การขาดซึ่งมโนสำนึกในฉกการเจอลูกเหราขณะที่เข้าเขตพื้นที่อาศัยของเหรา พาสน์ที่ที่ความหวาดกลัวและระแวงไปต่าง ๆ ได้ตัดสินใจยิงลูกเหราทันทีเมื่อได้เจอ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความรักต่อชีวิตของตนเอง โดยไม่สนผู้ร่วมเดินทางหรือสิ่งมีชีวิตอื่นใด ๆ การกระทำนี้จึงเป็นการขาดสำนึกและไร้ซึ่งศีลธรรมอีกประการหนึ่ง

อย่างไรก็ดี ตัวละครพัสนถูกสร้างให้มีพื้นฐานที่มีความหวาดระแวงง่ายต่อสิ่งรอบข้างอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นในฉากที่ปรากฏให้เห็นว่าพัสนทำร้ายสัตว์ป่าหิมพานต์นั้น จะเห็นได้ชัดแจ้งว่าการแสดงออกของพัสน ไม่ว่าจะป็นสีหน้าท่าทางและพฤติกรรมที่เห็นได้ชัด ที่แฝงไปด้วยความหวาดกลัวและหวาดระแวงรวมไปถึงมีความกังวลอยู่ลึก ๆ ว่าสัตว์เหล่านั้นจะทำร้ายเขาหรือไม่จากละครจะพบว่ามโนสำนึกด้านที่ไม่ดีของมนุษย์ที่ได้นำเสนอผ่านตัวละครพัสน ได้แสดงให้เห็นว่าความกลัวที่นำมาสู่การกระตุ้นความคิดของมนุษย์อย่างพัสน จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้บางครั้งเกิดการตัดสินใจในทางที่ผิด และขาดการลุ่มคิดว่าจะไรควรทำอะไรไม่ควรทำนั่นเอง

## 2.2 มโนสำนึกด้านที่ดีของมนุษย์

การกระทำที่ดีโดยผ่านความรู้สึกนึกคิดที่ดีของตัวละครมนุษย์ ส่วนหนึ่งจะเห็นได้ว่า สัตว์ป่าหิมพานต์ที่ได้รับการช่วยเหลือจากตัวละครมนุษย์ มีลักษณะรูปร่างที่ไม่แปลกประหลาดอุปนิสัยที่ไม่ดุร้าย รวมไปถึงเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ที่มีความคล้ายคลึงกันกับที่ตัวละครมนุษย์พบเจอได้ในชีวิตจริง อาจเป็นความคุ้นชินและสัญชาตญาณของมนุษย์ที่รู้สึกปลอดภัยต่อสัตว์เหล่านั้นนั่นเอง อย่างเช่น ตอนที่กริชซึ่งในอดีตชาติ คือ หิรัญ ได้ช่วยเหลือนารีผลผลหนึ่งที่กำลังถูกแมงสีหุห้ตาคัดกิน เพราะความหิวโหย ด้วยความเมตตาหิรัญจึงก่อไฟให้แมงสีหุห้ตาคัดกินเป็นอาหาร โดยการกระทำของหิรัญทำให้แมงสีหุห้ตาคัดมีความรักดีและต้องการติดตามหิรัญ จนถึงในชาติปัจจุบันจึงได้ช่วยเหลือพระเอกและกลุ่มตัวละครเอกในหลายครั้ง โดยมีบทสนทนา ดังนี้

นารีผล : ช่วยด้วย ช่วยข้าด้วย !

นารีผล : ท่านจงรีบก่อไฟเถิด สีหุห้ตาคัดกินถ่านร้อนเป็นอาหาร

(พิภพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>)



ภาพที่10 แสงสีน้ำตาลที่รบกวนไฟที่หิรัญก่อกองไฟให้

ที่มา : พิกพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>

ศีลธรรมที่ปรากฏในละครเรื่องพิภพหิมพานต์ มีการแบ่งแยกการกระทำอย่างชัดเจนโดยสะท้อนให้เห็นว่าศีลธรรม ถือเป็นเรื่องของความดีงาม การมีศีลธรรมในจิตใจจึงปรากฏอยู่ในภาพการกระทำของตัวละครฝ่ายดี และภาพการกระทำที่ไร้ซึ่งศีลธรรมจึงปรากฏอยู่ในตัวละครฝ่ายไม่ดี โดยชี้ให้เห็นถึงสัจธรรมความจริงว่าคนดีต้องอยู่ในศีลในธรรม ประพฤติตนด้วยความดีงาม มีเมตตาในจิตใจ แตกต่างจากคนชั่ว ไม่รักษาศีล กระทำสิ่งผิดบาปโดยไม่มีการสำนึก ซึ่งเป็นการสะท้อนสังคมของความคิดด้านศีลธรรมในรูปแบบพื้นฐานของจิตใจคนนั่นเอง

## สรุป

จากการศึกษาพบว่า สัตว์ป่าหิมพานต์ที่ปรากฏในละครเรื่องพิภพหิมพานต์ มีบทบาทที่ไปส่งเสริมและสนับสนุนเรื่องราวในละครในหลายบทบาท กล่าวได้ว่า ตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญขององค์ประกอบในละครพิภพหิมพานต์ เพราะสัตว์ป่าหิมพานต์มีบทบาทที่โดดเด่นที่จะทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ละครมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สรุปได้ดังต่อไปนี้

การส่งเสริมบทบาทของตัวละครเป็นปัจจัยหนึ่งที่ได้มาจากตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ที่มีความสำคัญ เพราะละครเรื่องพิภพหิมพานต์ประกอบไปด้วยตัวละครที่มีหลากหลายตัวละคร รวมไปถึงบทบาทที่ต่างกันไปตามบริบทต่าง ๆ เช่นเดียวกับตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์เองก็มีลักษณะเด่นแตกต่างกันไป เหตุนี้สัตว์ป่าหิมพานต์จึงมีส่วนช่วยส่งเสริมทั้งตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ด้วยตนเอง ในรูปแบบทางความคิดของมนุษย์พื้นฐานที่บ่งบอกถึงการมีอำนาจ การแสดงออกถึงเจ้าของพื้นที่ที่ครอบคลุมทั้งพื้นที่ในป่าหิมพานต์และบรรดาสัตว์ป่าหิมพานต์น้อยใหญ่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพการปกครองของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ด้วยตนเอง โดยส่วนนี้ก็เป็นการสะท้อนถึงความเป็นจริงในสังคม ในด้านความคิด การอยู่ร่วมกันภายใต้พื้นที่การปกครองนั้น ๆ









การกระทำ ถือได้ว่าเป็นข้อสอนใจให้กับผู้ชม นอกจากนี้ ยังปรากฏแนวคิดเรื่องความสามัคคีของตัวละครมนุษย์ที่ร่วมมือร่วมใจกันปกป้องดูแลซึ่งกันและกันให้รอดปลอดภัยจากสิ่งอันตรายจากป่าหิมพานต์ถึงแม้ว่าตัวละครมนุษย์บางตัว มีความบาดหมางกัน แต่ในยามคับขันความสามัคคีที่ทำให้พวกเขาผ่านด่านต่าง ๆ ของสัตว์ป่าหิมพานต์ไปได้อย่างสำเร็จ เพื่อมุ่งหน้าสู่เป้าหมายที่ตัวละครมนุษย์ทั้งฝ่ายดี และฝ่ายร้าย ตั้งไว้นั่นเอง

การแสดงออกทางด้านศีลธรรมจากตัวละครมนุษย์ในละครพิภพหิมพานต์ สะท้อนให้เห็นทั้งในด้านดี และไม่ดี จากการกระทำของมนุษย์ผ่านความรู้สึกลึกซึ้งนึกคิด ทั้งนี้ด้วยอุปนิสัยความหวาดกลัวหวาดระแวง และความไม่คุ้นชินกับพื้นที่ป่าหิมพานต์ของตัวละครมนุษย์ที่มากระตุ้นการกระทำของมนุษย์ให้ไปในทางที่ไม่ดีและไร้ศีลธรรมในเรื่องของการฆ่าสัตว์ตัดชีวิต แต่ในทางกลับกันปรากฏให้เห็นถึงศีลธรรมด้านที่ดี ที่ตัวละครมนุษย์กับสัตว์ป่าหิมพานต์มีความสัมพันธ์อันดีด้วยกัน อย่างไรก็ตามสาเหตุของความสัมพันธ์อันดีมักมาจากสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ไม่มีความดุร้าย หรือมีพิษสงที่ทำให้ตัวละครมนุษย์ต้องหวาดกลัวหรือต้องทำให้รู้สึกกลัวไม่ปลอดภัย ซึ่งจะเห็นได้ว่าไม่ว่าศีลธรรมด้านดีหรือด้านที่ไม่ดีก็มีเหตุผลที่ทำให้เกิดการกระทำทั้งสิ้น

## อภิปรายผล

ปัจจุบันนี้ การสร้างสรรค์ตัวละครสัตว์หิมพานต์พบได้ผ่านช่องทางสื่อต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นได้แก่ หนังสือวรรณกรรม วรรณคดี เช่น อุณรุท กากี ภาพยนตร์หรือละคร เช่น มณีสุวาท นาคี การ์ตูน เช่น ปังปอนด์ท่องโลกหิมพานต์ เป็นต้น ซึ่งเห็นถึงการนำมุมมองความเชื่อ เรื่องราวของป่าหิมพานต์มาถ่ายทอดผ่านหลากหลายสื่อ ทำให้เห็นถึงวิวัฒนาการของการสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่เพิ่มมากขึ้น เพื่อสอดคล้องกับการเผยแพร่ต่อผู้รับชมทุกประเภทได้มากที่สุด เรื่องราวของป่าหิมพานต์จึงมีความน่าสนใจอยู่ตลอด เพราะด้วยการตีความและการสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่แตกต่างกันออกไป

การสร้างตัวละครสัตว์เหล่านี้ไม่เพียงแต่เพื่อความน่าสนใจและเพิ่มความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับละครเหนือจินตนาการนี้เท่านั้น แต่ยังมีส่วนช่วยขับเน้นความคิดเชิงศีลธรรมที่แทรกอยู่ในเนื้อหาของเรื่องอีกหลายประการ โดยสอดแทรกความคิดหรือแนวคิดบางอย่าง เช่น สัจธรรม คุณธรรม หรือความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ ผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์และตัวละครมนุษย์ว่าการแสดงออกถึงการกระทำต่าง ๆ บางอย่างล้วนแล้วแต่ส่งผลมาจากสิ่งที่มีอยู่ภายใต้สังคมวัฒนธรรมทั้งสิ้น ทั้งนี้ สิ่งที่จะสะท้อนออกมาในละครที่สุดแล้วผู้สร้างคงมีจุดประสงค์ให้ทุกอย่างมีความกลมกลืนและสมเหตุสมผลมากที่สุดตามแบบฉบับละครผจญภัยที่ผสมผสานกับแฟนตาซี เพื่อให้



เกิดความสมดุลในละคร โดยมีการสร้างตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ที่เอื้ออำนวยต่อเส้นเรื่องตลอดจนถึงความคิด การกระทำของกลุ่มตัวละครมนุษย์ได้อย่างชัดเจนตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบท้ายเรื่อง

ความสำคัญของสัตว์ป่าหิมพานต์ต่อละครจึงเพื่อเพิ่มอรรถรสแก่ละคร อีกทั้งยังเป็นส่วนสำคัญในการจุดประกายความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อละครอีกด้วย ทั้งนี้ตัวละครสัตว์เหล่านี้ยังสามารถนำข้อมูลเกร็ดความรู้จากป่าหิมพานต์มานำเสนอให้แก่ผู้ชมเพื่อแทรกเป็นประโยชน์เล็ก ๆ ในการติดตามเรื่องราวด้วยส่วนหนึ่ง และที่สำคัญที่สุด คือ สัตว์ป่าหิมพานต์ในละครพจฉายล้วนมีบทบาทต่อการดำเนินเรื่องราวให้ละครดำเนินไปสู่จุดต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่องเป็นลำดับที่ละครแนวพจฉายควรจะมี กล่าวได้ว่าตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์เหล่านี้ ผู้สร้างมีความต้องการเพื่อให้มีส่วนประกอบต่อเรื่องราวหลักมากที่สุด และเป็นตัวละครที่ทำหน้าที่หลายอย่างทั้งการเป็นปรปักษ์กับตัวละครมนุษย์ การเป็นพาหนะนำทางแก่นมนุษย์ รวมไปถึงการช่วยเหลือตัวละครมนุษย์ เป็นต้น

การศึกษาตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ปรากฏในละครเรื่องพิภพหิมพานต์ มีทั้งรูปแบบความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นและมีความสำคัญอย่างยิ่งในเรื่องของบทบาทและการสร้างขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบ การสร้างสรรค์ตัวละครสัตว์ในแต่ละตัวที่ผู้สร้างใส่ใจกับรายละเอียดในการศึกษาเรื่องความเป็นมาตลอดจนถึงจินตนาการ ความแปลกใหม่ต่าง ๆ ล้วนมีความสมจริงและสอดคล้องรับกับการส่งเสริมความคิดพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครมนุษย์ โดยรวมไปถึงการเพิ่มความวิเศษน่าอัศจรรย์มากขึ้นให้กับสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์ในความคิดความเชื่อของคนไทยในเรื่องป่าหิมพานต์

### ข้อเสนอแนะ

ผู้สนใจด้านตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์อาจศึกษาต่อยอดตัวละครสัตว์ป่าหิมพานต์ในสื่ออื่น ๆ เช่น การ์ตูน ละครโทรทัศน์จักรๆ วงศ์ ๆ โดยอาจพิจารณาการสร้างสรรค์ตัวละครว่ามีแนวคิดหรือกลวิธีการผสมผสานในรูปแบบใด หรือมีนัยยะทางทางสังคมวัฒนธรรมอย่างไร

### รายการอ้างอิง

- ประกาศ อยู่เย็น. ได้เป็องหลัง CG ละครช่อง 3 ‘พิภพหิมพานต์’ กับทีมงาน ‘Fatcat Studios’, สืบค้น 12 มกราคม 2565 จาก <https://www.beartai.com/lifestyle/587102>, 2564
- เศรษฐมนต์ กาญจนกุล. *สรรพสัตว์ในป่าหิมพานต์*. อมรินทร์บุ๊คเซ็นเตอร์. สำนักพิมพ์เดอะบุคแพคทอรี่, 2545
- สถาบันไทยศึกษา. สัตว์หิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2564 จาก <https://shorturl.asia/n0x4G>, 2561.
- พิภพหิมพานต์. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2565 จาก <https://ch3plus.com/drama/1086>, 2564.



บทความวิจัย

กลวิธีการใช้ภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด

LINGUISTIC STRATEGIES OF SLANG IN BILLBOARD CHARTS MUSIC

จิรัฏฐ์ วชรภูมิ (JIRATH WACHARAPUM)\*

วิจิตรา ศรีกันยา (WIJITTRA SRIKANYA)\*\*

สันติภูมิ ราชวิชา (SANTIPUM RATCHWICHA)\*\*\*

วันที่รับบทความ 11 เมษายน 2565

วันที่แก้ไขบทความ 10 สิงหาคม 2565

วันที่ตอบรับบทความ 19 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการใช้ภาษาของคำศัพท์สแลงจากบทเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด ผู้วิจัยคัดเลือกจากเพลงสากลจำนวน 9 เพลงที่เป็นเพลงทำนองเร็วที่ได้รับความนิยมในช่วงครึ่งปีแรกในปี 2564 และใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า การศึกษากลวิธีการใช้ภาษาของคำศัพท์สแลงในบทเพลงสากลจำนวนทั้งสิ้น 261 คำ คือ การสร้างสแลงเชิงโครงสร้าง โดยสามารถจำแนกออกเป็นลักษณะย่อยออกไปได้เป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ การใช้คำต่อกับคำอื่น 81 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 31.03 การผันคำ 70 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 26.82 การตัดคำ 59 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 22.61 การรวมคำ 29 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 11.11 การเติมหน่วยคำแปลง 21 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 8.05 และการซ้ำคำ 1 ข้อมูล คิดเป็นร้อยละ 0.38 ตามลำดับ

คำสำคัญ: กลวิธีทางภาษา / คำสแลง / บทเพลงสากล

\* อาจารย์ประจำหลักสูตร , สาขาภาษาอังกฤษ, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, E-mail.: santipumindy@hotmail.com

\*\*/\*\* นักศึกษา, สาขาภาษาอังกฤษ, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, E-mail.: wacharaphoom.j@gmail.com

Students, Department of English, Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University



## Abstract

The objective of this research was to study the linguistic strategies of slang in the western songs on Billboard charts. The data were collected from 9 songs on Billboard charts during the first half in 2021 and this data were used by the purposive sampling. The result of the linguistic strategies of slang in the western songs on Billboard chart indicated that the total found on Billboard charts song are 261 tokens and can be classified into six types based on the morphology as follows: Clitics accounted for 31.03%, Conjugation accounted for 26.82%, Clipping accounted for 22.61%, Blending accounted for 11.11%, Derivation accounted for 8.05%, and Reduplication accounted for 0.38%.

**Keywords:** Linguistics Strategies / Slang / Western Songs



## บทนำ

บทเพลงและภาษามีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ดังที่ ศาธิป พานิชตระกูล (2556, 1-2) กล่าวสรุปไว้ว่า ภาษาเป็นเครื่องมือและกลไกที่ใช้ในการกำหนดความหมายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเฉพาะบทเพลงที่เป็นตัวถ่ายทอด ความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของผู้ประพันธ์เพลงที่สามารถสะท้อนสภาพหรือบริบทของสังคมในแต่ละยุคที่สามารถสร้างความหลากหลายทางด้านอารมณ์ เช่น อารมณ์ สะเทือนใจ เศร้า รัก ผิดหวัง สนุกสนานหรือแม้แต่ตลกขบขัน เป็นต้น (พรทิพย์ ฉายกั และ จันทนา แก้ววิเชียร , 2561: 88) อารมณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ยังสามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมของกลุ่มคนในสังคมซึ่งประกอบด้วยวัฒนธรรมที่หลากหลาย ดังนั้น ภาษาที่มนุษย์ใช้เพื่อการสื่อสารผ่านตัวบทเพลงจึงมีความแตกต่างกัน อาจจะกล่าวได้ว่า บทเพลงเป็นเครื่องมือที่สะท้อนบริบททางด้านสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละสังคมโดยผ่าน “บทเพลง” ที่สะท้อนความคิดของคนในสังคม

ในปัจจุบันพบว่า คำสแลงมีอิทธิพลอย่างมากในการสื่อสารดังจะเห็นได้ว่า ในบทเพลงสากลมีถ้อยคำสำนวนใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในเพลง โดยเฉพาะการใช้คำศัพท์และสำนวนที่ไม่เป็นทางการ สำนวนที่มีลักษณะพิเศษ อาทิ การใช้คำเปรียบเทียบ หรือคำสแลง (Slang) ที่เป็นการสร้างคำใหม่ ทำให้ภาษาอังกฤษมีวงศัพท์ที่กว้างขึ้นและแพร่หลายในสังคมและสื่อต่าง ๆ ภาษาไทยก็มีคำสแลงที่สร้างขึ้นใหม่เช่นกัน มักพบบ่อยครั้งในสื่อสังคมออนไลน์ในอีกความหมายหนึ่งสรุปได้ว่า คำสแลงหมายถึง ภาษาหรือคำพูดที่ไม่เป็นทางการ เป็นคำที่สร้างขึ้นใหม่ โดยมีลักษณะที่แปลก พิเศษ ทำให้เกิดการสร้างความสนใจ หรือก่อให้เกิดภาพพจน์ และเป็นคำที่ใช้เฉพาะกลุ่มที่มีความเข้าใจตรงกัน โดยที่บุคคลภายนอกอาจไม่เข้าใจความหมายของคำ การใช้คำสแลงมักเป็นที่นิยมแค่ช่วงเวลาหนึ่ง หากบางคำเป็นที่นิยมและใช้อย่างแพร่หลาย ก็อาจได้รับการยอมรับให้เป็นภาษาที่ใช้กันทั่วไปได้ ซึ่งคำสแลงเหล่านั้นจะปรากฏในบทเพลงทั่วไป

นอกจากนี้ บทเพลงเป็นปัจจัยอีกประการหนึ่งในการถ่ายทอดอารมณ์และสะท้อนความสำคัญของภาษา ซึ่งสอดคล้องกับ ปรีทยา วงศ์กำแหงหาญ (2557: 1-3) กล่าวถึงความสำคัญของเพลงที่สามารถเป็นสื่อในการถ่ายทอดอารมณ์ที่มีความหมายกินใจที่ต้องการแล้ว เพลงยังถือได้ว่าเป็นศิลปะของการบันทึกและแสดงเรื่องราวความทรงจำและสิ่งของต่าง ๆ ได้มากมาย ปัจจุบันพบว่าภาษาที่ใช้ในเพลงสากลสมัยใหม่มักมีคำศัพท์ ถ้อยคำ หรือสำนวนที่ใช้เข้าใจกันเฉพาะกลุ่มคน และธรรมชาติของภาษาในบทเพลงโดยทั่วไปมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จึงจำแนกแนวเพลงที่นิยมฟังในปัจจุบันได้หลายประเภท เช่น แนวเพลง พ็อบ (Pop) ร็อก (Rock) แจ๊ส (Jazz) ฮิปฮอป (Hip-hop) ริทึมแอนด์บลูส์ (R&B) เป็นต้น ดังนั้นจึงมีการเปลี่ยนแปลงทางวงศัพท์ในเพลงสากล ในศตวรรษที่ 21 มีการนำคำศัพท์สแลงมาใช้กันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากการเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ที่มีความทันสมัย ทำให้ผู้คนจำนวนมากเกิดการเลียนแบบการใช้คำศัพท์ที่เกิดขึ้นใหม่ จนกลายเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน เนื่องจากการใช้



คำศัพท์สแลงนั้น ทำให้สื่อสารได้ง่ายขึ้น เพราะสแลงส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นคำสั้น ๆ กระชับ เข้าใจง่าย และมองเห็นภาพ (ปรากฏในบางคำ) สีสันส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการเลียนแบบการใช้ภาษาสแลงนั้น ที่มักพบเห็นได้ทั่วไปตามช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เช่น ชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard Charts), ยูทูบ (YouTube), เน็ตฟลิกซ์ (Netflix), ดิสนีย์พลัสฮ็อตสตาร์ (Disney+ Hotstar) เป็นต้น

จากเหตุผลข้างต้นที่กล่าวมา สภาพสังคมไทยในปัจจุบันเริ่มยอมรับบทบาทของคำสแลงในบทเพลงมากขึ้นที่มีผลในการใช้ภาษาและการสื่อสารชีวิตประจำวันด้วยเหตุนี้ งานวิจัยชิ้นนี้มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ที่สนใจเพลงสากลและคนในสังคมตระหนักและรับทราบถึง “กลวิธีการใช้ภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด” โดยใช้ภาษาและบทเพลงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสะท้อนถึงความเป็นอยู่ของผู้คนในชีวิตปัจจุบัน ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจเพลงสากลที่เป็นแนวทางในการศึกษาลักษณะภาษาในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการใช้ภาษาของคำศัพท์สแลงจากบทเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด

### ขอบเขตของงานวิจัย

#### 1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard Charts) ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน 2564

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้วิจัยคัดเลือกจากเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard Charts) ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน 2564 และในการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ได้แก่ เพลงสากลประเภทลักษณะเพลงทำนองเร็วจำนวน 9 เพลง ขับร้องโดย Ariana Grande, 24kGoldn, The Weeknd, Dua Lipa, Justin Bieber, Olivia Rodrigo, Bruno Mars, Anderson. Paak, Silk Sonic, Chris Brown, Young Thug

#### 2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตด้านเนื้อหา คือ การศึกษาคำศัพท์สแลงจากเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard Charts) ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน 2564 และคัดเลือกเพลงสากลลักษณะเพลงทำนองเร็ว โดยจะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. เพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard Charts) ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน 2564 จำนวน 9 เพลงสากลประเภทลักษณะเพลงทำนองเร็ว

2. คำศัพท์สแลงที่พบในบทเพลงสากลที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard Charts) ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน 2564 จำนวน 9 เพลงสากลประเภทลักษณะเพลงทำนองเร็ว





## วิธีการดำเนินงานวิจัย

การศึกษาเรื่อง กลวิธีการใช้ภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากล (พ.ศ. 2564) ผู้วิจัยใช้วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. ผู้วิจัยรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านคำสแลง และบทเพลงสากลเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลจากนั้นผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยกำหนดบทเพลงสากลทำนองเร็วที่มีความนิยมที่มีการเผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard Charts) จำนวน 9 เพลง ตั้งแต่เดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน 2564

2. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลของบทเพลงสากลในด้านคำสแลงตามแนวความคิดของคาทัมบา (Katamba, 1993 อ้างใน กัญญนัช ชะนะจิตร, 2560: 14-16) มาเป็นกรอบแนวทางในการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจบทเพลง แล้วมาวิเคราะห์หากกลวิธีการใช้ภาษาในบทเพลงต่อจากนั้นจึงเรียบเรียงและนำเสนอด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ (descriptive analysis) และอภิปรายผล

## ผลการวิจัย

กลวิธีการใช้ภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลมีการวิเคราะห์ประเด็นหลักการใช้ภาษาที่น่าสนใจสำคัญ ๆ 6 ประเภท ดังนี้

### 1. การผันคำ (Conjugation)

การผันคำเป็นกระบวนการสร้างคำใหม่เพื่อแสดงถึงหน้าที่ทางไวยากรณ์ โดยไม่ทำให้หน้าที่ของคำเปลี่ยนไป ยกตัวอย่างเช่น “wishes” เป็นการเติมหน่วยคำ “es” เพื่อแสดงความเป็นพหูพจน์ (plural) หรือในคำ “played” เป็นการเติมหน่วยคำ “ed” เพื่อสื่อถึงความเป็นอดีต เป็นต้น ในงานวิจัยนี้พบคำสแลงที่สร้างมาจากการผันคำจำนวนทั้งสิ้น 70 ข้อมูล เช่น

“I'm going through withdrawals” (เพลง Blinding light)

จากตัวอย่างคำว่า “going” มาจาก go หมายถึง ไป ในที่นี้ ใส่ -ing ลงไปเพื่อแสดงถึง present continuous tense แสดงถึงว่ากำลังไป

“Trips to your crib in the middle of the night” (เพลง Go crazy)

จากตัวอย่างคำว่า “Trips” เป็นการผันคำโดยการเติม s เพื่อแสดงความเป็นพหูพจน์ หมายถึง การเดินทางต่าง ๆ



## 2. การเติมหน่วยคำแปลง (Derivation)

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ทางคณะผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของคาทัมบา (Katamba, 1993) ในการวิเคราะห์หน่วยคำที่เป็นลักษณะย่อย ได้แก่ หน่วยคำเติมหน้า (prefixes) และหน่วยคำเติมท้าย (suffixes) เช่น

“So, I hit the road in overdrive, baby, oh” (เพลง Blinding lights)

จากตัวอย่างคำว่า “overdrive” เป็น prefix คือ การทำหน้าที่เติมหน้าคำให้ความหมายของคำสมบูรณ์ขึ้นและบ่งบอกหน้าที่ของคำ ๆ นั้นโดยการเติม over เพื่อให้ความหมายเปลี่ยนจากคำว่า drive ซึ่งเป็น verb ที่แปลว่า ขับ overdrive ซึ่งเป็น ขับรถเร็วเกินไป

“But you’re so unaffected” (เพลง Good 4 u)

จากตัวอย่างคำว่า “unaffected” เป็น prefix คือส่วนที่เอาไว้วางหน้าคำศัพท์เมื่อเติมหน้าคำศัพท์จะทำให้ความหมายของคำนั้นมีความหมายเพิ่มขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมโดยการเติม un โดยทำให้ความหมายจาก affected ที่แปลว่า ได้รับผลกระทบแต่เมื่อเราเติม un ข้างหน้าคำศัพท์ทำให้ความหมายเปลี่ยนเป็น ไม่ได้รับผลกระทบ

“Know my love infinite, nothin' I wouldn't do” (เพลง Position)

จากตัวอย่างคำว่า “infinite” เป็น prefix คือการเติมคำท้ายเพื่อให้ความหมายหน้าที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งคำว่า “finite” เป็นคำกริยา เติมคำนำหน้าเป็น in ให้กลายเป็นคำนาม มีความหมายว่า การไม่มีวันสิ้นสุด

## 3. การใช้คำต่อกับคำอื่น (Clitics)

การใช้คำต่อกับคำอื่น หมายถึง การนำคำมาย่อให้สั้นลงและไม่ลงเสียงเน้นหนัก หรือออกเสียงร่วมกับคำที่ติดกันราวกับเป็นคำเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น “’ve” ในคำ “we’ve” หรือ “’d” ในคำ “I’d love to” เป็นต้น (กัญญนัช ชะนะจิตร, 2560: 15) เช่น

“I’m talkin’ slick back” (เพลง Mood)

จากตัวอย่างคำว่า talkin’ เป็นการใช้คำต่อกับคำอื่นคือการนำคำให้สั้นลงโดยการตัด g ออกแล้วใส่เครื่องหมาย (') ต่อท้ายคำเพื่อแสดงให้เห็นว่าเป็นการย่อคำและคำว่า talkin’ มาจากคำว่า talking แปลว่า กำลังพูด



“I wanna wrap my arms around you” (เพลง Peaches)

จากตัวอย่างคำว่า “wanna” การใช้คำต่อจากคำอื่น การย่อคำให้สั้นลงและออกเสียงเป็นคำใหม่เพื่อให้มีอรรถรสยิ่งขึ้น ซึ่งคำว่า wanna มาจากคำว่า want to แปลว่า ต้องการที่จะ

“I’m tryna meet your mama on a Sunday” (เพลง Position)

จากตัวอย่างคำว่า “tryna” การใช้คำต่อจากคำอื่น ย่อคำให้สั้นลงและเสียงรวบกับเป็นคำเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อเพิ่มอรรถรสในการพูดอีกด้วย ดังเช่นคำว่า “tryna” ซึ่งแท้จริงแล้ว ย่อมาจาก try to หมายถึง พยายามที่จะ

#### 4. การซ้ำคำ (Reduplication)

การซ้ำคำ เป็นการสร้างคำโดยซ้ำบางส่วนหรือทุกส่วนของคำก็ได้ โดยจำแนกออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การซ้ำคำที่เกิดจากการใช้สระหรือพยัญชนะในพยางค์สุดท้ายที่มาก่อนหน้า (rhyme motivated compounds) เช่น “itsy-bitsy” “teensy-weensy” เป็นต้น และการซ้ำคำ โดยเปลี่ยนสระในคำก่อนหน้าโดยเปลี่ยนสระในคำก่อนหน้า (ablaut motivated compounds) โดยส่งผลให้หน้าที่ทางไวยากรณ์เปลี่ยนไป ยกตัวอย่างเช่นการเปลี่ยนสระ “i” เป็นสระ “o” ในคำ “live” เป็นคำว่า “love” จะพบว่ามีการเปลี่ยนหน้าที่จากคำกริยาเป็นคำนาม หรือในคำ “dilly-dally” เป็นการเปลี่ยนสระ “i” เป็นสระ “a” เป็นต้น (กัญญนัช ชะนะจิตร, 2560: 15) ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้พบการซ้ำคำของคำสแลงจำนวนทั้งสิ้น 1 ข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

“I get my light right from the source, yeah” (เพลง Peaches)

จากตัวอย่างคำว่า “light right” การซ้ำคำ เป็นการซ้ำคำที่เกิดจากการใช้สระ กล่าวคือการใช้ “light right” เป็นการใช้สระเพื่อให้ออกเสียงเหมือนกันแต่เปลี่ยนพยัญชนะเพื่อที่จะให้มีความหมายที่แตกต่างกันแต่ทั้งสองยังออกเสียงคล้ายกันอยู่ ดังนั้นความหมายตามบริบทในประโยค light หมายถึงแสง และright คือ จริง, แท้จริงหรือของจริง

#### 5. การตัดคำ (Clipping)

การตัดคำ เป็นการตัดบางส่วนของคำให้สั้นลง โดยสามารถตัดส่วนหน้าหรือส่วนท้ายของคำก็ได้ เช่นคำ “net” เป็นการตัดมาจากคำว่า “internet” หรือในคำว่า “เฟซ” ตัดมาจากคำว่า “เฟซบุ๊ก” เป็นต้น (กัญญนัช ชะนะจิตร, 2560: 15) เช่น

“You ain’t sure yet” (เพลง Peaches)



จากตัวอย่างคำว่า “ain’t” การตัดคำ เป็นการตัดทำบางส่วนให้คำสั้นลง ซึ่งอาจจะย่อมาจาก is/am/are/have/has ตาม not หรือคำอื่น ๆ ในที่นี้ เป็นการใช้แทนคำว่า are not เพราะคำว่า you ต้องใช้ รูป are เป็นการตัด o ในคำว่า not ออกแล้วใส่เครื่องหมายจุลภาคหรือ comma (,) ส่วน ตัด I จากคำว่า are ออก เพื่อให้ได้คำที่สั้นลง หมายถึง ไม่

“Then make a lotta love on a Monday” (เพลง Position)

จากตัวอย่างคำว่า “lotta” การตัดคำ กล่าวคือ การตัดคำบางส่วนเพื่อใช้เฉพาะกลุ่ม และมีความทันสมัยมากขึ้น ในที่นี้ “lotta” นั้นตัดส่วนท้าย ซึ่งมาจากคำว่า “a lot of” หมายถึง มากมาย

“maybe I’ma keep you up, boy” (เพลง 34+35)

จากตัวอย่างคำว่า “I’ma” การตัดคำ เป็นการตัดคำบางส่วนเพื่อให้คำสั้นลง ในคำว่า “I’ma” มาจากคำว่า I am going to มาจาก I’m gonna ที่ ตัดส่วนท้าย จากคำว่า ing to เป็น na แล้วตัดสั้นลงมาอีก เหลือ I’ma ที่แปลว่า ฉันจะ

## 6. การรวมคำ (Blends)

การรวมคำ เป็นการสร้างคำใหม่โดยผสมระหว่างวิธีการตัดคำและประสมคำ ยกตัวอย่างเช่นคำว่า “shopaholic” เกิดจากการรวมคำ “shop” และคำว่า “aholic” หรือในคำว่า “motel” เกิดมาจากการรวมคำ “motor” และคำว่า “hotel” หรือคำว่า “Singlish” เกิดมาจากการรวมคำ “Singapore” และคำว่า “English” เป็นต้น (กัญญนัช ชะนะจิตร์, 2560: 16) เช่น

“Like a damn sociopath” (เพลง Good 4 u)

จากตัวอย่างคำว่า “sociopath” เป็นการรวมคำคือการสร้างคำใหม่โดยการผสมคำจาก คำว่า sociopath ผสมคำว่า socio ที่หมายถึง สังคม รวมกับคำว่า path ที่หมายถึง เส้นทาง เมื่อนำ คำทั้งสองมารวมกันจะหมายถึงนักสังคมสงเคราะห์

“Rose petals in the bathtub” (เพลง Leave the Door Open)

จากตัวอย่างคำว่า “bathtub” การรวมคำ กล่าวคือเป็นการสร้างคำและประสมคำ ให้เกิดเป็นคำใหม่ ดังตัวอย่าง คำว่า “bathtub” เป็นการรวมคำระหว่างคำว่า “bath” กับคำว่า “tub” คำว่า bath หมายถึง อาบน้ำ และ tub หมายถึง อ่าง มารวมคำกัน bathtub จึงหมายถึง อ่างอาบน้ำ

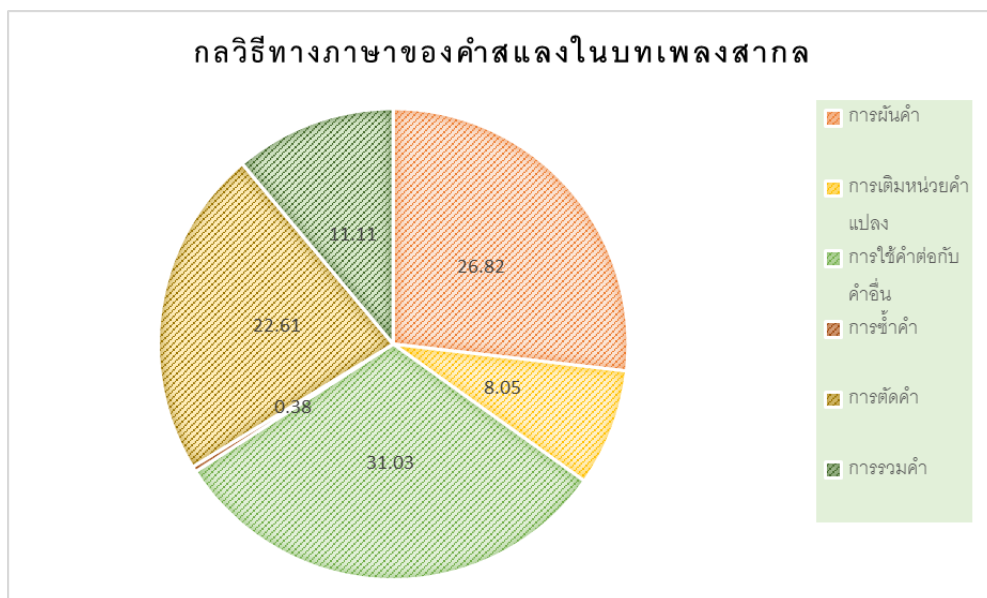


“Put it down heavy even though it's lightweight” (เพลง 34+35)

จากตัวอย่างคำว่า “Lightweight” เป็นการรวมคำคือการสร้างคำใหม่โดยการผสมคำจากคำว่า lightweight ผสมคำว่า Light ที่หมายถึง แสง รวมกับคำว่า weight ที่หมายถึง น้ำหนัก เมื่อนำคำทั้งสองมารวมกันจะหมายถึง น้ำหนักเบา สะเพร่า ไม่จริงจัง

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาคำศัพท์สแลงที่ปรากฏในบทเพลงที่เผยแพร่บนชาร์ตบิลบอร์ด จำนวน 9 เพลง โดยศึกษาจากชาร์ตบิลบอร์ด (Billboard chart) เป็นระยะเวลา 6 เดือน ได้แก่ เดือนมกราคมถึงเดือนมิถุนายน 2564 ผู้วิจัยพบสแลงจำนวนทั้งสิ้น 261 คำ เมื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามทฤษฎีการสร้างคำของ คาห์มบา (Katamba, 1993) ผู้วิจัยพบประเภทสแลง คือ การสร้างสแลงเชิงโครงสร้าง โดยสามารถจำแนกออกเป็นลักษณะย่อยออกไปได้เป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ การผันคำ 70 ข้อมูล การเติมหน่วยคำแปลง 21 ข้อมูล การใช้คำต่อกับคำอื่น 81 ข้อมูล การซ้ำคำ 1 ข้อมูล การตัดคำ 59 ข้อมูล และการรวมคำ 29 ข้อมูล จากที่ได้กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปประเด็นให้เห็นถึงลักษณะและจำนวนของกระบวนการสร้างสแลงแต่ละประเภทที่พบในงานวิจัยนี้ โดยจากข้อมูลสแลงที่พบทั้งหมดจำนวน 261 ข้อมูล จำแนกออกเป็น 6 ประเภท อันได้แก่ การผันคำ การเติมหน่วยคำแปลง การใช้คำต่อกับคำอื่น การซ้ำคำ การตัดคำ และการรวมคำ ผู้วิจัยจึงขอสรุปผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสแลงที่ใช้ในบทเพลงสากลได้ดังแผนภูมิ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ผลการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากล

ที่มา : สันติภูมิ ราชวิชา



จากแผนภูมิข้างต้น แสดงให้เห็นถึงภาพรวมของกลวิธีทางภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลที่คำนวณตามร้อยละที่พบในงานวิจัยนี้ โดยจำแนกออกเป็น 6 ลักษณะ อันได้แก่ การผันคำ การเติมหน่วยคำแปลง การใช้คำต่อกับคำอื่น การซ้ำคำ การตัดคำ และการรวมคำ โดยเมื่อพิจารณาจากภาพที่ 1 ข้างต้นแล้วจะพบว่า คำสแลงที่ใช้ในบทเพลงสากลส่วนใหญ่สร้างมาจากการใช้คำต่อกับคำอื่น คือ คิดเป็นร้อยละ 31.03 ในขณะที่กระบวนการสร้างคำสแลงจากการซ้ำคำ พบเพียงร้อยละ 0.38 ตามลำดับ

ยิ่งไปกว่านั้น ผู้วิจัยได้นำทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาอภิปรายการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ เพื่อศึกษากลวิธีทางภาษาของคำศัพท์สแลงจากผลการวิจัยข้อมูลเชิงคุณภาพจะเห็นได้ว่า ผลจากการศึกษาการใช้ภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลแสดงให้เห็นถึงรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาษาที่ปรากฏในบทเพลงสากล ซึ่งมีลักษณะผสมกันระหว่างภาษาพูดและภาษาเขียน โดยสาเหตุที่ทำให้เกิดลักษณะดังกล่าว เนื่องจากในบทเพลงสากลต้องมีการจำกัดจำนวนคำในบทเพลงให้มีความกระชับ เข้าใจง่ายโดยนำคำศัพท์สแลงมาใช้เพื่อให้คำสั้นลงและกระชับมากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของนักภาษาศาสตร์ดังต่อไปนี้ โฮมส์ (Holmes, 1997), วิไลวรรณ ขนิษฐนันท์ (2526) ธนิสร บัณฑิตภักดิ์ (2548), รัชณี ศิริไสยาสน์ (2551), อรุณา ถิวันดี (2551), ธนสรณ์ ยุติบรรพ์ (2553)

นอกจากนั้น คำสแลงเป็นระดับภาษาที่ใช้กันในเฉพาะกลุ่มซึ่งเกิดจากการนำคำที่มีในภาษามาใช้ในความหมายใหม่ หรือเป็นการสร้างคำใหม่เพื่อให้มีลักษณะที่แปลกไปจากคำเดิม เพื่อสื่อถึงทัศนคติอารมณ์ความรู้สึกและมีความหมายแปรไปตามสภาพแวดล้อมหรือบริบทดังที่ อรุณา ถิวันดี (2551: 8) และ ธนสรณ์ ยุติบรรพ์ (2553: 4) กล่าวว่า คำสแลงใช้ในการสื่อสารเฉพาะกลุ่มซึ่งมีความแตกต่างกับภาษามาตรฐานและสื่อความนิยมได้ง่าย เนื่องจากไม่ได้รับการยอมรับให้ใช้กันทั่วไป รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพียรยันทิ อารายวัน (2560: บทคัดย่อ) พบว่า คำสแลงได้มีการสร้างคำใหม่ เช่น การสร้างคำใหม่โดยตัดคำเดิมให้สั้นลง (Blending) การสร้างคำใหม่โดยตัดคำเดิมให้สั้นลง (Clipping) และมีการเติมหน่วยคำแปลง (Derivation) เป็นต้น

จากทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้น ผู้วิจัยจึงขอสรุปว่ากลวิธีทางภาษาของคำสแลงในบทเพลงสากลสามารถทำให้เข้าใจปรากฏการณ์ทางภาษาที่ปรากฏในบทเพลงสากลได้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้คำสแลงสามารถสะท้อนการใช้ภาษาอังกฤษในกลุ่มชนชั้นชาวอเมริกันเชื้อสายแอฟริกาซึ่งมีวัฒนธรรมที่ชัดเจน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของภาษาอีกด้วย รวมทั้งการใช้คำศัพท์สแลงในบทเพลงสากลนั้น เป็นอีกหนึ่งตัวช่วยที่ทำให้การสื่อสารนั้นง่ายขึ้น และไม่เน้นเป็นความวิบัติทางภาษา เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางภาษาสามารถเกิดขึ้นได้ใหม่เรื่อย ๆ และควรใช้ให้เหมาะสมกับกาลเทศะให้ถูกต้องตามบริบทของสังคม





## ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษากลวิธีและความหมายของจากสื่อที่แตกต่างกัน เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร นวนิยาย หรือภาพยนตร์ เป็นต้น เพื่อช่วยให้เห็นลักษณะของคำสแลงที่นำมาใช้ในการสื่อสารแต่ละประเภทเนื่องจากภาษามีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ควรเพิ่มและบันทึกข้อมูลที่เกิดขึ้นใหม่ และนำมาศึกษาอย่างสม่ำเสมอ

## รายการอ้างอิง

- กัญญนัช ชะนะจิตร. “การสร้างคำและความหมายของสแลงในเฟซบุ๊ก.” วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์เพื่อการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ธรรมศาสตร์, 2560.
- คชาธิป พานิชตระกูล. “ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอุดมการณ์ว่าด้วยชายรักชายในหนังสือพิมพ์  
รายวันภาษาไทย พ.ศ. 2555: การศึกษาวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์.” วิทยานิพนธ์  
ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2556.
- ธนสรณ์ ยุติบรรพ์. “ลักษณะการใช้และความหมายของภาษาสแลงในนิตยสารวัยรุ่น.” วิทยานิพนธ์  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม คณะอักษร  
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2553.
- ธนิสร บัณฑิตภักดี. “คำสแลงในภาษาไทยของวัยรุ่นที่พบในนิตยสารบันเทิง.” วิทยานิพนธ์  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์ประยุกต์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์, 2548.
- ปรีทยา วงศ์กำแหงหาญ. “การสื่อสารอัตลักษณ์ความเป็นวัยรุ่นในเนื้อเพลงไทยสากลค่ายกามิกาเซ่  
(Kamikaze).” การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ คณะ  
นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2557.
- พรทิพย์ ฉายกั และ จันทนา แก้ววิเชียร. “วิเคราะห์แนวคิดและศิลปะการใช้ภาษาในวรรณกรรมเพลง  
ลูกทุ่งที่แต่งโดยสลา คุณวุฒิ.” ราชภัฏเพชรบูรณ์สาร. 20 (1 มกราคม – มิถุนายน 2561)  
2561, 87 – 96.
- รัชณี ศิริไสยาสน์. “การศึกษการสร้างคำและความหมายของคำสแลงในพจนานุกรมฉบับมติชน.”  
สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาศาสตร์การศึกษา คณะมนุษยศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.
- วิไลวรรณ ขนิษฐนันท์. “ว่าด้วยสแลง.” ภาษาและภาษาศาสตร์. 1(2), 2526, 30– 38.



อรอุษา ถิวันดี. “การศึกษาลักษณะและการใช้คำสแลงในนิตยสารบันเทิงภาษาไทยพุทธศักราช 2549.”  
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ . มหาวิทยาลัย  
ธรรมศาสตร์, 2551.

Holmes, J. *An Introduction to Sociolinguistics*. New York: Longman, 1997.

Katamba, F. *Morphology*. Basingstoke: Macmillan, 1993.



บทวิจารณ์

มองอดีตเขียนปัจจุบัน: การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต  
ในกรีนินพธ์ Hi So-Cial ไฮโซ... เซียล ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย

ชาคริต แก้วทันคำ (CHAKRIT KAEWTANKHAM)\*

วันที่รับบทความ 26 ตุลาคม 2564

วันที่แก้ไขบทความ 12 มีนาคม 2565

วันที่ตอบรับบทความ 19 เมษายน 2565

ชื่อหนังสือ Hi! So-Cial ไฮโซ... เซียล

ผู้แต่ง ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย

ปีที่พิมพ์ 2563

จัดพิมพ์โดย Hi So-Cial Team

จำนวนหน้า 170 หน้า

บทนำ

เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคและยังส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้คนและสังคม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้พัฒนาให้ผู้คนทุกกลุ่มเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ยูทูบ วอร์ทแอป เป็นต้น จากการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายได้ทั่วทุกมุมโลก

เมื่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเปิดโอกาสให้ผู้คนทุกกลุ่มเข้าถึงและเรียนรู้ จึงเกิดพฤติกรรมของผู้ใช้และผลกระทบทั้งด้านดีและลบ ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสังคม ซึ่งผลกระทบจากสื่อสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์หรือโทษ ย่อมขึ้นอยู่กับผู้ใช้งานที่จะต้องพิจารณาอย่างเท่าทัน เพราะผลกระทบโดยภาพรวมที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของ

\* นักวิจารณ์อิสระ, E-mail: chakrit2560@gmail.com



ผู้คน โดยเฉพาะเยาวชน เช่น ด้านสังคม การสื่อสาร การแสดงออกถึงตัวตน การเรียน ความบันเทิง การดำเนินชีวิตประจำวัน และสุขภาพ

บทความนี้จะวิจารณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ในกวีนิพนธ์ “Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล” ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย นามปากกาของพรชัย แสนะมูลหรือ “กุดจี” กวีนักเขียน เจ้าของและบรรณาธิการสำนักพิมพ์ไ้ม้มก ผู้มีผลงานเขียนหลากหลายประเภท ทั้งบทกวี เรื่องสั้น นิยาย บทความภาพ อัลบั้มเพลง โดยผลงานที่มีชื่อเสียงประเภทบทกวี ได้แก่ แมงมุมมอง นิธาร ธรรมชาติของหัวใจ ใจธรรมชาติ ใจปัจจุบัน แม่ ฤดูใจ นัยประหวัด เป็นต้น

“Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล” เป็นผลงานเล่มแรกในนามปากกาของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย ซึ่งเข้ารอบสุดท้ายรางวัลซีไรต์ ปี 2562 และได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 (ไม่มีรางวัลชนะเลิศ) รางวัลเชว่นบุคอะวอร์ด ครั้งที่ 17 ปี 2563

“Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล” ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย เขียนด้วยบทกวีฉันทลักษณ์จำนวน 40 จำนวน แบ่งเป็นกลอนสุภาพ 39 จำนวน และกาพย์ยานี 11 อีก 1 จำนวน โดยแต่ละจำนวนร้อยสัมผัสต่อเนื่องกันคล้ายบทกวีขนาดยาว นำเสนอประเด็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพลและผลกระทบต่อวิถีชีวิตเก่าใหม่ของคนร่วมสมัย ผ่านการย้อนวัยเยาว์ไปมองอดีต เพื่อเทียบเคียงชีวิตปัจจุบันบนความสัมพันธ์ในรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการอยู่ในโลกจริงและโลกเสมือน คนในโลกเก่ามีความลับ แต่คนในโลกใหม่กล้าเปิดเผย เรื่องความงมงายที่ถูกแชร์เพราะมีความเชื่อด้านการเสี่ยงโชค การติดต่อขอความช่วยเหลือ สร้างความเกลียดชังในสื่อสังคมออนไลน์ การใช้โปรแกรมตกแต่งภาพเพื่อสร้างภาพตนเอง การใช้นามแฝง การซื้อขายสินค้าออนไลน์ เป็นต้น ด้วยมุมมองชวนคิดกับภาษาที่เรียบง่าย มีจังหวะ ไม่นั่นสัมผัสใน แม้ว่าเนื้อหาที่นำเสนอจะเป็นที่รับรู้อยู่ทั่วไปในสังคมแล้วก็ตาม

นอกจากนี้ “Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล” ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย ชื่อกวีนิพนธ์ภาษาอังกฤษแปลตรงตัวคือ คำทักทายสังคม แต่ในที่นี้คงหมายถึงสังคมออนไลน์ซึ่งมีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร แบ่งปันหรือเป็นการปฏิสัมพันธ์กันในสังคมเมื่อมารวมกลุ่มกันในชื่อภาษาไทย ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนแบบ “ไฮโซ... เชียล” เมื่อขวัญข้าวกล่าวถึงในบทกวี “ไฮโซ” ว่า “ไฮโซที่ราบสูง รวมเพื่อนฝูงตั้งกลุ่มพร้อมไฮสูง ส่วนโซพอม ผสมคำเป็นไฮโซ” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 85)

เนื้อหาในบทกวีดังกล่าว สื่อความหมายของการตั้งกลุ่มในเฟซบุ๊ก แล้วโพสต์กิจกรรมต่าง ๆ ทั้ง “ปิ้งแยม ย่างกบอึ่ง หมกรวงผึ้ง คั่วกุดจี น่องวัวแช่บ๊วยฮีล ชาวเน็ตตื่นตามไลก์แชร์” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 86) เมื่อคนในพาดนนอกเข้ามาในหมู่บ้าน จึงเกิดเหตุการณ์ “แรกแรกก็สนุก อยู่อยู่ไปทุกซ์แท้ได้ แม่ใหญ่เมาโซเซ ชุมฝรั่งเลี้ยงเหล้าไวน์” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 87) ซึ่งนอกจากจะเปลี่ยนวิถีชีวิตของคนที่บ้านโคกแล้ว ยังสะท้อนว่าสื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบด้านลบต่อ



สังคมจากการติดต่อสื่อสาร สุดท้าย “ชาวเน็ต” ก็พบที่เกี่ยวใหม่ ปลอยบ้านโคกกลับสู่ความสงบ กลุ่ม “ไฮโซ” ก็วงแตกแยกย้าย จึงเป็นตอนจบที่พอจะคาดเดาเรื่องราวได้ ที่สำคัญสื่อสังคมออนไลน์สามารถเป็นสื่อกลางให้ผู้คนได้สัมผัสกัน หากพื้นที่นั้น ๆ มีระบบอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงหรือเชื่อมต่อได้

### การเปรียบเทียบสังคมกับวิถีชีวิตเก่าใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

โลกเปลี่ยนเรื่องแปลกแหวกอากาศ

สามารถท่องโลกทั้งไกลใกล้

เลื่อนนิ้ว “หน้าจอ” ส่องต่อไป

โลกไร้พรมแดนแสนเพลลิตา

เพิ่งพบ “พาราโปลาหางาย”

ต่อปลายสายรู้งเหงือทุ่งท่า

รู้่งหางาย รู้่งคว่า เต็มปากฟ้า

ส่งมาเป็นคลิปหยิบยื่นแซร์

(ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 7-8)

บทกวี “รู้่ง” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยเสนอปรากฏการณ์รู้่งกินน้ำ เป็นรูปพาราโปลาว่าที่เด็กน้อยคนหนึ่งเคยมองเหงือทุ่งข้าว เป็นความทรงจำมหัศจรรย์ที่เคยเห็นอยู่เบื้องหน้า แต่โลกปัจจุบันเราสามารถท่องได้บนหน้าจอ สายรู้่งไม่ว่าคว่าหรือหางายก็ถูก “ส่งมาเป็นคลิปหยิบยื่นแซร์” ได้ แต่สายรู้่งที่เคยเห็นในโลกจริง หรือที่เห็นในสื่อสังคมออนไลน์ต่างก็มี “ความงาม ความลวง ความจริงแท้” ไม่ว่าสายรู้่งที่เห็นในวัยเยาว์กับสายรู้่งที่เห็นในหน้าจอ สุดท้ายก็เป็นแค่ภาพที่เราไม่อาจครอบครองได้ เป็นการปะทะกันระหว่างสิ่งที่เห็นผ่านสายตากับกาลเวลาที่ “ทรงจำ นิยามรู้่ง ยังปรุ้งใจ” ให้เด็กน้อยในวัยผู้ใหญ่ได้ทบทวนอดีต

บทกวี “ใบไม้” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยสะท้อนภาพวัยเด็กที่เคยเล่นขายของ โดยสมมติใบไม้ต่างเงิน เมื่อเติบโตใหญ่ทุกคนจึงดิ้นรนแสวงหาเงินเพื่อใช้จ่าย จากสังคมที่เคยใช้ธนบัตร ไปสู่ “สังคมไร้เงินสด ไม่หตุ” สุดท้ายการใช้จ่ายเงินเพลลิกทำให้ตัวเลขในบัญชีติดลบ ไม่ต่างจากเงินใบไม้ที่สมมติและไร้ค่า เป็นการเปรียบเทียบยุคสมัยถึงคุณค่าเงินสดกับไร้เงินสดในสังคมบริโภคนิยม ทุนนิยมที่วิธีการใช้เงินเปลี่ยนแปลงไปสู่ระบบออนไลน์



บทกวี “ดอกรัก” ขวัญข้าวใช้ดอกรักเป็นสัญลักษณ์ (symbol) กับยุคสมัยที่แอบรักใครก็ไม่เอ่ยคำ ซึ่งใครไม่ปริปาก รู้จักปล่อยวางและให้เวลาพิสูจน์ เพราะเชื่อว่า “จากเกลียดชังกลายเป็นเชิดชู ศัตรู อาจกลับกลายเป็นมิตร” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 43) ซึ่งแฝงข้อคิดการมองโลกในแง่บวก ตามวัยในยุคนั้นที่ “ความลับปิดมิดชิด ยุคนี้ความคิดเปิดเผยนัก” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 44) เป็นการเปรียบเทียบที่ขวัญข้าวแบ่งวิถีชีวิตเก่าใหม่อย่างชัดเจน ระหว่างการแสดงออกที่ยุคนั้นรู้จักเก็บงำ แต่ยุคนั้นคิดอะไร รักใคร ชอบใคร โกรธใครก็พูดออกมา ด่าออกไป โพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ให้ “โลกรู้จักด้านมืดตน”

ดังนั้น ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในบทกวีเกิดจากขวัญข้าวนี้ย้อนไปในวัยเยาว์ เห็นความงดงามทางกายภาพ จินตภาพในชีวิตบนโลกแห่งทรงจำอันแจ่มชัด แล้วนำมาเปรียบเทียบกับโลกปัจจุบัน โดยแบ่งแยกให้เห็นอย่างชัดเจนว่าโลกที่ถูกย่อในโทรศัพท์มือถือ ในสื่อสังคมออนไลน์มีแต่ด้านลบ ชัดแย้งหรือตรงข้ามความจริงเป็นส่วนใหญ่ เพราะการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตง่ายเพียงแค่ว่า “เลื่อนนิ้ว หน้าจอ ส่องต่อไป โลกไร้พรมแดนแสนเพลิ้นตา” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 7) ขวัญข้าวจึงพยายามเน้นผลกระทบของผู้ใช้งาน เพราะผู้คนในยุคปัจจุบันติดต่อสื่อสารกันในโลกเสมือนมากกว่าเผชิญหน้ากันในโลกแห่งความเป็นจริง

### การเมืองบนเฟซบุ๊กกับการออนไลน์ ออฟไลน์และอันเฟรนด์

โลกวันนี้มีเฟซบุ๊กเป็นเฟรนด์ชิพ

เพื่อนเกินสิบ ไม่เกินหมื่น พอชื่นน้ำ

เพื่อนเปิดใจไว้หมดตอนโพสต์คำ

ชอบผู้นำ สีเหลือง หรือสีแดง

บล๊อคบ้าง อันเฟรนด์บ้าง ต่างชั่วฝ่าย

เฟรนด์ชิพอาจหนีหายหากสาปแช่ง

เพื่อนหลายแบบเป็นแบบนี้หัวรุนแรง

ความคิดแย้งแย้งสั่งสอนก่อนแยกทาง

ใครคนหนึ่งคิดถึงเพื่อนชั้นประถม

ขณะลูกคุณมนอนเคียงข้าง

มือเลื่อนจอ ใจก็เจ็บ เสียใจพาลาง





## สามีสู้ต่างเพ็งอันเฟรนด์

(ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 164-165)

บทกวี “เฟรนด์ชิพ” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยกล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงจากกระต่ายสู่หน้าจอ เพื่อสะท้อนจำนวนของเพื่อนบนพื้นที่ความสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน สมัยก่อนความรัก มิตรภาพถูกบรรจุไว้ในเฟรนด์ชิพ เมื่อเวลาเปลี่ยนไป เฟซบุ๊กเข้ามาแทนที่ ทำให้มีเฟรนด์ลิสต์มากกว่าเดิม ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนถูกความคิดขัดแย้งให้แยกทาง เกิดการบล็อก อันเฟรนด์ ขวัญข้าวจึงสะท้อนห่วงคำนี้ในบทจบบทกวีนี้ในลักษณะโยยหาความสัมพันธ์ในอดีตที่ “ดอกย้าคำว่าเพื่อนร่วมชั้นเรียน”

อีกทั้ง การจบแบบหักมุม (twist ending) ในบทกวีนี้ก็ได้แปลกใหม่เท่าใดนัก เพราะแสดงให้เห็นรสนิยมการบริโภคทางการเมืองที่แตกต่าง แล้วนำความคิดมาปะทะกัน ซึ่งชนชั้นกลางอาจเข้ากับมุกตลกนี้ก็ได้ แต่การจบบทกวีด้วยการอันเฟรนด์ของสามีสู้ ๆ โผล่มาในวรรคท้าย นอกจากจะแฝงนัยยะประชาธิปไตยภายในบ้านแล้ว ขวัญข้าวยังสะท้อนชีวิตตนในสภาพที่ตัวเองไม่อยากรุ่งเรืองหรือไม่รู้จะจัดการมันยังไงด้วย

ดังนั้น ความเจ็บใจและเสียใจ จึงเป็นอารมณ์ความรู้สึกของปัจเจกบุคคล แต่กลับแสดงออกผ่านเฟซบุ๊กไม่ได้ ในเมื่อตนอยู่ในฐานะถูกสามีสู้ตีความสัมพันธ์ส่วนตัวในพื้นที่สาธารณะ (public) และยิ่งสื่ออีกว่าบริบทสังคมการเมืองไทยยังอยู่ภายใต้กรอบคิดแบบชายเป็นใหญ่ (patriarchy) ผู้หญิงเป็นผู้ไร้เสียง (subaltern) หรือต้องสงบปากคำ ไม่สามารถตอบโต้ความคิดหรือแสดงจุดยืน ความคิดเห็นทางการเมือง หรือแม้แต่เรียกร้องพื้นที่ในการแสดงออกของตนเองได้ จึงมีหน้าที่ให้ “ลูกดูคนমনอนเคียงข้าง” ต่อไป

กรณีนี้ “ผู้ไร้เสียง” ในความหมายของคยาตรี จักรวรรดิ สปีวาก ซึ่งสันติ เล็กสกุล (2561: 80-81) อธิบายว่าหมายถึง

ผู้ที่ถูกลิดรอนเสียงที่เปรียบเสมือนอำนาจ รวมถึงผู้ที่ทางกายภาพอาจไม่ได้ถูกกดทับและไม่ได้ถูกกันให้อยู่นอกพื้นที่หลักของสังคม แต่เป็นผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้เสียงของตนเองพูดเรียกร้อง หรืออธิบายความเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการ หรือความเห็นออกมาภายในกรอบความรู้หลักของสังคม ซึ่งเป็นกรอบความรู้ที่อนุญาตให้ผู้คนสื่อสารแสดงความคิดเห็นของตนออกมาในฐานะสมาชิกร่วมสังคมเพื่อให้เข้าใจกันได้

อย่างไรก็ตาม บทกวีนี้ยังดอกย้าความไม่เป็นประชาธิปไตยที่แท้จริง ผู้หญิงยังถูกปิดกั้นทางการเมือง ที่สำคัญ นอกจากหน้าที่ของเพศแม่ที่ต้องเลี้ยงดูลูกอยู่บ้านแล้ว การให้ “ลูกดูคนমনอนเคียง



ข้าง” จึงมองได้ว่าเป็นการสืบทอดแนวคิดที่ผู้หญิงไม่ควรยุ่งการเมือง ซึ่งขั้วผู้ชาย ขั้วหญิงเริ่มเผยแผ่  
เร้นไว้ภายใต้อุดมการณ์ชายเป็นใหญ่อีกด้วย

เพื่อนสินี เพื่อนสินัน แข่งกันด่า  
ทั้งควาย หมา... สารพัด หยาบไปไหน  
ที่รวมกลุ่มเหมือนรู้จักเหมือนรู้ใจ  
รวมกลุ่มได้เพราะไม่ชอบเหมือนเหมือนกัน  
เด็กผมเปียเลียใบตองเพื่อนร้องแซว  
จริงจังแล้วเพื่อนรักใคร่ให้ชบชั้น  
ถึงคิดต่างถึงชอบต่างยังแบ่งปัน  
ถึงขยะไบนั่นหมั่นดูแล

(ขั้วผู้ชาย ขั้วหญิงเริ่มเผย, 2563: 53)

บทกวี “ขยะ” ขั้วผู้ชาย ขั้วหญิงเริ่มเผยนำเสนอความหมายในเชิงอุปลักษณ์ (metaphor) เปรียบ  
ข้อความคำหยาบเป็นขยะที่ถูกส่งมาทางไลน์กลุ่ม จากที่เคยหักทลายกลายเป็นแข่งกันด่าด้วยการเมือง  
เรื่องสี ในขณะที่เด็กผมเปีย “อยากเล่นเมื่อเห็นขยะมาตามไลน์” แต่ก็ไม่ได้ลบข้อความ หรือบล็อกเพื่อน  
เมื่อขั้วผู้ชาย ขั้วหญิงเริ่มเผยสรุปบทกวีนี้ว่า “ถึงคิดต่างถึงชอบต่างยังแบ่งปัน ถึงขยะไบนั่นหมั่นดูแล” จึง  
เป็นการจัดการความสัมพันธ์ของเพื่อนที่มีต่อเพื่อน แม้จะไม่เห็นด้วยหรือเอาตัวเองเข้าไปอยู่ท่ามกลาง  
ความขัดแย้ง แต่ขั้วผู้ชายสร้างให้เด็กผมเปียวางตัวเป็นกลาง ซึ่งสื่อสารถึงทัศนคติที่มีต่อการเมืองได้  
อีกด้วย

ดังนั้น “ที่รวมกลุ่มเหมือนรู้จักเหมือนรู้ใจ รวมกลุ่มได้เพราะไม่ชอบเหมือนเหมือนกัน” ตามที่  
ขั้วผู้ชาย ขั้วหญิงเริ่มเผยสื่อ จึงเป็นการแสดงออกถึงความสัมพันธ์แบบเพื่อนที่ไม่ได้เกิดจาก  
ความว่างเปล่า แต่การรวมกลุ่มกันเกิดจากเคยเป็นเพื่อนสมัยเรียนหรือคนในแวดวงเดียวกันมาก่อน

ข้อสังเกตคือ การนำเสนอความคิดในบทกวี “ขยะ” ขั้วผู้ชาย ขั้วหญิงเริ่มเผยเล่าเรื่องผ่าน  
ตัวละครหญิงแม่คนที่ดูมีวุฒิภาวะมากกว่าตัวละครหญิงอีกคนในบทกวี “เฟรนด์ชิพ” เพราะ “รู้จำแนก  
แยกแยะ ผ่านไม่ผ่าน” สอดคล้องกับแนวคิดที่ Graham Allan (1989: 17 อ้างถึงใน อาทิตย์ สุริยวงค์  
กุล 2555: 60) เสนอว่า “ในบางกรณี การที่คนยังเป็นเพื่อนกันอยู่ ก็เพราะว่ามันง่ายที่จะทำอย่างนั้น  
พูดอีกอย่างคือ ต้นทุนการเลิกความสัมพันธ์นั้นสูงกว่าการคงความสัมพันธ์ไว้ กรณีเช่นนี้ การเลิก  
ความสัมพันธ์กันอาจทำได้ยากกว่า จึงเลือกที่จะรักษาความสัมพันธ์เบื้องต้นเอาไว้”



อย่างไรก็ตาม แม้ตัวละครหญิงในบทกวี “ขยะ” จะแยกแยะความสัมพันธ์ในโลกออนไลน์แบบไม่ตัดขาด แต่ดูเหมือนตัวละครหญิงจะไม่ได้พูดหรือแสดงออกทางความคิดใดๆ ให้ชัดเจนในเรื่องการเมืองเช่นเดียวกับบทกวี “เฟรนด์ชิพ” ตัวละครทำได้แค่มองความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในฐานะผู้ถูกกระทำเท่านั้น อาจกล่าวได้ว่า การแสดงออกทางการเมืองในทัศนะของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย ผู้หญิงยังเป็นผู้ไร้เสียงอยู่นั่นเอง

ใจติดอาวูธไว้ห้าหั้น

ฟาดพันวาทะระยะใกล้

เพชบุ้กกระหน่ำหน้าออนไลน์

รับใช้การเมืองคนละพรรค

มองจอ, ใจลั่นสะเทือนไหว

นั่นใครคิดถึงความหลังหนัก

ออนไลน์แล้วออฟไลน์โหมเพื่อนรัก

ปิดจอร์ออนักไปพับดาว

(ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 12)

บทกวี “กระดาษ” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยนำเสนอความบริสุทธิ์ในหัวใจและความคิดเด็กสามคนที่เคยเป็นเพื่อนเล่นด้วยกันมาก่อน ใช้สัญลักษณ์ง่าย ๆ สื่อผ่านการพับดาว เรือ และจรวด เลือกที่จะให้ความสัมพันธ์ของเพื่อนไม่ลุ่มจุ่มเหมือนเรือล่องในน้ำ หรือเป็นจรวดยิงขีปนาวุธ แต่เป็นดาวที่ยังมีความหวังคงมิตรภาพไว้ แม้เวลาจะผ่านพ้น แต่ละคนจะฟาดพันกันด้วยวาทะในสื่อสังคมออนไลน์ เพราะ “ต่างรับใช้การเมืองคนละพรรค” ก็ตาม เมื่อย้อนกลับไปนึกถึงอดีต ทำให้เกิดความคิดที่จะยุติความสัมพันธ์ออนไลน์ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ออฟไลน์

ดังนั้น การใช้สื่อสังคมออนไลน์จัดการความสัมพันธ์ด้วยการอันเฟรนด์ อาจไม่ต่างจากการออฟไลน์ เพราะการแสดงออกทางการเมืองช่วยสะท้อนตัวตนของผู้ใช้งานว่า จะพัฒนาความสัมพันธ์ไปสู่ความรู้สึกอดคิดในแบบชื่นชมหรือรังเกียจ สุดท้ายการอันเฟรนด์หรือออฟไลน์ จึงหมายถึงการจัดการความสัมพันธ์แค่ในพื้นที่โลกเสมือน แต่โลกแห่งความจริงยังคงปฏิสัมพันธ์กันต่อไปก็ได้

จากตัวอย่างบทกวีที่นำมาศึกษา จะเห็นว่าขวัญข้าวใช้เทคนิคเล่าย้อนไปในวัยเยาว์ เพื่อเปรียบเทียบความสัมพันธ์และมิตรภาพระหว่างเพื่อนผ่านโลกปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งถูกสื่อสังคมออนไลน์ครอบงำความคิดและชีวิตประจำวันอย่างชัดเจน โดยเน้นภาพความงามจากการมอง



โลกในวัยเยาว์แบบไทยหา และสะท้อนด้านลบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเด็นขัดแย้งแบ่งฝ่ายทางการเมือง จนทำให้เห็นมโนทัศน์ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยที่จมอยู่กับอดีตมากเกินไป และอาจกล่าวได้อีกว่า แม้ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยจะนำเสนอเรื่องราวในโลกออนไลน์ที่ดูร่วมสมัย เป็นที่รับรู้อยู่ทั่วไปแล้วก็ตาม แต่เหมือนกรอบคิดยังตามไม่ทันโลก ผู้อ่านได้รับแต่สารที่สะท้อนแต่ความขัดแย้งทางความคิดระหว่างเพื่อนเท่านั้น ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยไม่ได้กล่าวถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองปัจจุบัน จึงทำให้บทกวีซ้ำอยู่แค่มีติดเดียว

ข้อสังเกตคือ หากพิจารณาการเรียงลำดับบทกวีในเล่ม ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยเริ่มต้นปลูกฝังวาทกรรมความสามัคคีปรองดอง ในบทกวี “กระดาศ” ก่อนไปสู่การรักษาความสัมพันธ์ที่ต้องวางตัวเป็นกลาง ในบทกวี “ขยะ” และสุดท้ายจบด้วยการแตกหัก ในบทกวี “เฟรนด์ชิพ” เป็นการเรียงลำดับที่สามารถเทียบเคียงกับสถานการณ์การเมืองไทยปัจจุบันที่ความขัดแย้งพัฒนาไปตามลำดับ จึงเป็นการมองโลกที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง

### การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต

เมื่อวิเคราะห์ผลกระทบที่มีต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในกรีนินท์ “Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล” ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย แล้ว อาจพบได้ 5 ด้าน ดังนี้

#### ด้านสังคม

บทกวี “ดอกไม้” ขวัญข้าวสะท้อนเรื่องราวการส่งไลน์ทุกวัน ซึ่งเป็นการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม ที่จะห้ามก็ไม่ได้ จะบล็อกเพื่อนก็เกรงใจ กลายเป็นข้อความหรือขยะเต็มไลน์ ล้นจอ แต่เมื่อถึงวันที่ 14 กุมภาพันธ์ กลับไม่มีใครส่งดอกไม้มาให้ “เลื่อนผ่านดอกไม้ในหน้าจอ ข้างในใจหนอปรารถนา วันที่สิบสี่เดือนกุมภาพันธ์ ไม่มีหมาตัวไหนให้ดอกไม้” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 124) บทกวีแบบหักมุมนี้จึงแฝงไปด้วยมุกตลก

นอกจากสื่อสังคมออนไลน์จะสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มในบทกวี “ดอกไม้” แล้ว สื่อสังคมออนไลน์ยังช่วยให้มีเพื่อนเพิ่มขึ้นหรือกลับมาพบกันในโลกออนไลน์อีกครั้ง ในบทกวี “เพื่อนตัวจริง” แม้ว่า “กาลเปลี่ยนเพื่อนเปลี่ยนเพศเปลี่ยนไป ดีใจที่ได้เจอเพื่อนจริงจริง” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 108) นับเป็นผลกระทบต่อวิถีชีวิตที่เป็นด้านดี แต่ก็มีด้านลบที่ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยสื่อไว้ในบทกวี “เด็กสูงวัย” ที่ผู้ใหญ่เลี้ยงเด็กด้วยมือถือ ขณะเดียวกันผู้ใหญ่ก็ต้องการเกมเกิดข่าวสังคมเสื่อมโทรมเมื่อผู้ใหญ่ทะเลาะเด็กผ่านสื่อสังคมออนไลน์ หรือการติดต่อข้อความใส่ร้ายกันในโลกออนไลน์ ในบทกวี “ตัดต่อ” ซึ่งก่อให้เกิดอาชญากรรมในสังคมได้ง่าย หรือการใช้สื่อสังคม



ออนไลน์เผยแพร่สิ่งไม่เหมาะสมในบทกวี “ล่อมผ้า” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยเปรียบเทียบจากเหตุการณ์ในงานวัด ที่อดีตเด็กวัดคนหนึ่ง “เมื่อก่อนล่อมผ้าตามงานวัด ปัจจุบันแก้ผ้าล่อม โซเชียลโหม อดีตเด็กวัดแะทะโหม โหมงามทามไลน์ด้วยปลายนิ้ว” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 108) สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย เมื่อสิ่งไม่เหมาะสมถูกเผยแพร่ได้ง่าย เช่น คลิปที่มีเนื้อหาเชิงอนาจาร ซึ่งผู้ใช้สื่อออนไลน์สามารถเลือกเสพดูได้ตามใจ

### ด้านการติดต่อสื่อสาร

บทกวี “ภาพ” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยสะท้อนภาพข่าวและความตายที่เกิดขึ้นในโลกและถูกแชร์ ต่างคนต่างพิมพ์ R.I.P. ตามมารยาท แต่บทกวีถูกขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยสมมติตัวละครให้ “เธอจิบกาแฟเช้าแก้มขำนั้น ภาพวันสงครามไม่เคยสิ้น ถามใจไหวหวั่นหรือซาซัน สูดกลิ่นกาแฟแล้วนิ้วเลื่อนจอ” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 148) ตอกย้ำว่าข่าวที่แชร์มาเป็นแค่ข่าวข่าวหนึ่ง แม้จะเกิดขึ้นจริงในโลกใบนี้ แต่เมื่อถูกส่งต่อเป็นภาพในสื่อสังคมออนไลน์อาจไม่ได้ทำให้ผู้รับสารรู้สึกเศร้าเสียใจ กลับกลายเป็นความซาซัน แล้วก็เลื่อนดูข่าวหรืออย่างอื่นต่อไป แสดงถึงความฉาบฉวยในการเสพข้อมูลข่าวสาร

เช่นเดียวกับบทกวี “คลิป” ที่ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยขึ้นต้นวรรคแรกในแต่ละบทว่า “คลิปข่าวอาชญากรรมทำให้กลัว เศร้าและรัก” เป็นการโน้มน้าวอารมณ์ว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในคลิปก็น่าติดตามหรือไม่ เพราะสังคมทุกวันนี้เต็มไปด้วยข่าวอาชญากรรม

ทั้งนี้ การเลือกเสพข่าวในสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป อาจทำให้เกิดอาการถอนใจ เบื่อหน่าย สุดท้ายทุกคนต่างเป็นใครก็ได้ที่ถูกกระทำในโลกจริง แต่จะมีใครสนใจ ให้ความสำคัญหรือช่วยเหลือหรือไม่

ในบทกวี “ไลฟ์สด” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยอธิบายการไลฟ์สดขายของสารพัดอย่าง ทั้งน้ำมันพราย พระขุนแผน ยาเสน่ห์ ปลัดขิก ยาบ้า ยาอี อาวุธปืน กับการรายงานข่าวด่วนที่แทรกเข้ามาว่า กองตำรวจบุกจับแก๊งคนร้าย เป็นกลุ่มชายเสพยาบ้า ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยสมมติตัวละครให้อ่านข่าวนั้นแบบขำ ๆ ก่อนจะวิจารณ์ว่า “หลายครั้งคราวนักข่าวแหละสับสน หน้าผู้ร้ายมองไม่เห็น มองผ่านพ้น หน้าตำรวจกลับชัดจน! ให้ใจระจำ” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 160) ซึ่งเป็นการเล่นคำระหว่างภาพชัดกับภาพเบลอ และสรุปจบบทกวีแบบหักมุม ทำให้ผู้อ่านเห็นมุมมองที่น่าคิด

ทั้งนี้ บทกวีที่ยกตัวอย่างล้วนเป็นความเคลื่อนไหวในสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นภาพ คลิป หรือการไลฟ์สด ซึ่งทำให้ผู้คนติดตามข่าวสารได้รวดเร็วขึ้น และยังส่งผลกระทบต่อด้านบวก เพราะใช้งานง่าย สอดคล้องกับแนวคิดของไวท์ (White, 2012 อ้างถึงใน จุฑารัตน์ คราวณะวงศ์ และคณะ, 2560:



28) ที่ระบุคุณสมบัติของสื่อสังคมออนไลน์คือ ง่ายต่อการใช้งาน (Easy to use) ความสะดวกรวดเร็ว (Real time) และไม่มีค่าใช้จ่าย (Free)

### ด้านการแสดงออกถึงตัวตน

บทกวี “ตา” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเคยสะท้อนคำคำทอที่ออกมาจากหน้าจอ แต่กลับส่งเสียงดังเป็นโพสต์ที่ “แต่ละครั้งที่เขียนคำฟ้าได้ยิน” เมื่อ “เธอตัดพ้ออยู่ดีก็โดนตา” ซึ่งการโดนตาแสดงออกถึงตัวตนว่า โลกในสื่อสังคมออนไลน์เป็นที่ระบายอารมณ์หรือแสดงความคิดเห็นของผู้คน ขวัญข้าว ขวัญเรียมเคยได้เสนอวิธีจัดการปัญหานี้ด้วย “สุดท้ายปิดเฟซหนักคำคำนั้น”

เช่นเดียวกับบทกวี “ดี” ที่เปรียบเทียบการต่อสู้กันบนสังเวียนชีวิตจริง เมื่อรู้แพ้ชนะก็ “ต่างหัวร่อแล้วจับมือ” แต่การเป็นศัตรูกันในสื่อสังคมออนไลน์ ไม่มีทางเลิกตอแยง่าย ๆ จึงเกิด “นักเลงคีย์บอร์ดคำเต็มคำบาล” สุดท้ายวิธีที่จะหนีออกจากความขัดแย้งในโลกใบนั้นได้คือ “ขอออฟไลน์ไปซั่มมว้ย”

ทั้งนี้ บทกวี “ตา” และ “ดี” ต่างสะท้อนผลกระทบด้านลบ ที่มีต่อวิถีชีวิตที่ต้องเผชิญหน้ากับสื่อสังคมออนไลน์ การด่าหรือตีล้นเกินจากการปะทะทางอารมณ์มากกว่าเหตุผล สร้างความทุกข์ใจจนต้องหาทางออกด้วยการปิดเฟซบุ๊กหนักหรือออฟไลน์ไปก่อน เพื่อปรับทัศนคติหรือกลับไปตั้งหลักใหม่นั้นเอง

นอกจากสื่อสังคมออนไลน์จะแสดงออกถึงตัวตนในด้านการระบายอารมณ์แล้ว ยังเป็นสื่อในการนำเสนอภาพตนเองอีกด้วย บทกวี “หลงแหล่” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเคยเล่าเรื่องอีแหล่ แปลว่าคัลล่าที่แอบชอบเพื่อนชายในชั้น แต่อีกฝ่ายไม่ซึ้งใจด้วย แหล่จึงอกหัก และไม่มีแฟนเป็นตัวแทนตน เมื่อได้ทำงานบัญชีและรับจ๊อบขายของออนไลน์ไปด้วย แหล่จึงใช้แอปเปลี่ยนรูปโปรไฟล์ กลายเป็นน้องหลีน้าหมวย จนมีผู้ชายมารุมตอมขอเป็นเพื่อน โลกเสมือนจึงเป็นสถานที่ที่แหล่และหลีน้าหลงใหลโดยไม่รู้ตัว

เช่นเดียวกับบทกวี “รั้วรั้ว” ที่ขวัญข้าว ขวัญเรียมเคยกล่าวว่า “มือถือเครื่องเดียวเที่ยวรอบโลก” ได้ ชายหนุ่มคนหนึ่งจึงใช้โปรแกรมโฟโต้ชอป “แหกตา” ผู้คนในสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการสร้างภาพและคำ แต่สุดท้าย “หนุ่มอเมริกา-ฟลินท์ กลับเศร้าตรม ขาวเน่ตรมถล่ม จอมหลอกหลวง” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเคย, 2563: 120) จึงเป็นผลลัพธ์ของการทำตัวรั้วรั้ว (สแลง) แบบหลุดโลกนั่นเอง

ดังนั้น การสร้างคุณค่าตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีทั้งด้านดีและลบ แต่จากตัวอย่างในบทกวี “หลงแหล่” และ “รั้วรั้ว” เป็นการแสดงออกในด้านลบผ่านภาพลักษณ์ จนตัวเองและคนอื่นหลงใหลไปกับความสวยงามหรือความจอมปลอม เพราะให้ค่ากับเปลือกนอกและวัตถุนิยม กลายเป็น





มายาคติที่ผู้ใช้งานต้องการการยอมรับหรือการได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านหน้าจอ แต่โลกเสมือนก็เป็นโลกเสมือน ไม่ใช่ความจริงในชีวิต

### ด้านการเรียน

บทกวี “เรียน” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย สะท้อนความรู้สึกของครูที่หัดหู้ใจ สอนอย่างไรเด็กก็ไม่ฟัง เพราะ “เด็กเด็กสมัยนี้ก้าวหน้าไกล เด็กสนใจมือถือมากกว่าครู” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 66) แสดงว่า การสอนแบบเก่าไม่น่าสนใจสำหรับเด็กสมัยนี้ ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่ทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจในการเรียนน้อยลง บทสุดท้ายจากคำไหว้ครูที่เคยกล่าวว่า “ปัญญาวุฒิ กเรเตเต ทินโนวาเท นมามิหัง” กลายเป็น “เฟซบุ๊ก ไอจี กเรเตเต ทินโนวาเท นมามิหัง” แทน แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงในเรื่องการเรียนการสอนของครูกับนักเรียนที่มีต่อเทคโนโลยีสมัยใหม่

แต่บทกวี “พาน” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย ใช้สัญลักษณ์ดอกมะเขือที่ใช้ในงานไหว้ครูว่า หมายถึง ความถ่อมตน หญ้าแพรก หมายถึง ความเจริญงอกงาม ดอกเข็ม หมายถึง ความฉลาดหลักแหลม และข้าวตอก หมายถึงความมีระเบียบวินัย ซึ่งใช้แทนความหมายในพานไหว้ครูในอดีต แต่พานไหว้ครูครั้งนี้กลับบรรจุอนุสาวรีย์พานแว่นฟ้า เกิดปรากฏการณ์ “แชร์ต่อ ด่าทอบ้าง ชื่นชมบ้าง” สุดท้าย “พ่อครูดูพานผ่านเฟสนั้น เมนต์สั้นสั้น พานไม้พาลถามดอกบัว” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 57) เป็นการปะทะกันระหว่างความคิดของคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ และการเล่นคำพ้องเสียง พานกับพาล ที่เป็นต้นเหตุเรื่อง แต่ทำไมต้องถามดอกบัว ทั้งที่ดอกบัวไม่ได้เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้จัดพานไหว้ครู ดังนั้นจึงต้องกลับไปหาความหมายของดอกบัวในบทกวี “ดินเหนียว” เพราะ “ในบึงดอกบัว หลากหลายเหล่า บึงเก่าบึงเดียวกันรักเต็มเปี่ยม” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 16) ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยคงหมายถึง บัวสีเหล่านั้นเอง

อย่างไรก็ตาม ในบทกวี “ดินเหนียว” ยังกล่าวถึงการมาจากที่แห่งเดียวกัน “ดินเหนียวแห่งนี้ที่เดียวกัน” สัมพันธ์กับ “คงลืมนึกว่าเด็กไทยไม่ต่างกัน” ในบทกวี “พาน” ซึ่งแฝงเร้นวาทกรรมความสามัคคี ไม่แบ่งข้างต่างฝ่ายสุดแทรกไว้ ที่สำคัญขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยให้ความสำคัญกับวัตถุ (ดินเหนียวและพาน) เพื่อใช้เปรียบเทียบแทน แต่ การมาจากที่แหล่งเดียวกัน (ดินเหนียวหรือนักเรียนโรงเรียนเดียวกันหรือดอกบัวในบึงแห่งเดียวกัน) อาจมีความคิดที่แตกต่างกันได้ คำตอบที่พ่อครูตอบว่า “เมนต์สั้นสั้น พานไม้พาลถามดอกบัว” จึงแสดงน้ำเสียงไม่พอใจของคนรุ่นเก่า ที่เชื่อว่าดอกมะเขือควรต้องอ่อนน้อม ถ่อมตนเหมือนเดิม



ในบทกวี “ซอลัก” เด็กชายคนหนึ่งเผลอหลับในชั้นเรียน จึงถูกเรียกออกมาหน้าชั้นเพื่อเขียนตามคำบอก แม่เด็กชายจะ “เขียนผิดเขียนใหม่ให้มันถูก” กลายเป็น “คำสอนของครูจำได้ดี ผิดถูกก็ที่ถือภัย” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 61) แสดงถึงภาพลักษณ์ของครูผู้เมตตาต่อศิษย์ในอดีตเปรียบเทียบกับบทสุดท้าย ที่ครูถูกนำเสนอตรงข้าม เมื่อ “ครูเขียนนักเรียนอ่วมท่วมออนไลน์เห็นคลิปลแล้ว ช็อกคาใจ โหดไปครู!” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 62) ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย เล่นคำพ้องเสียง ซอลักกับซอก ให้น่าขบคิดว่า การเรียนบนกระดานดำที่มีครูสอนในห้องกับการเรียนผ่านหน้าจอมันแตกต่างกัน ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยอาจจะตอกย้ำว่าครูในอดีตคือครูในอุดมคติ ผู้มีเมตตา แต่เมื่อภาพดัดสลับมาที่ครูเขียนนักเรียนอ่วมท่วมออนไลน์ ภาพของครูใจดีถูกแทนที่ด้วยความโหดเหี้ยมในสายตาและความรู้สึกของนักเรียน ดังนั้นผู้อ่านต้องตระหนักทั้งด้านดีและลบของนิยามความเป็นครู ที่บทบาทอาจเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

บทกวี “เด็กชายมะขาม” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยเล่าประวัติของเด็กชายคนหนึ่ง ที่ไม่มีเงินมาโรงเรียน พักกลางวันจึงแคะห่อข้าวกินกับมะขามลูกที่ป็นไปเก็บลงมาจากต้น วันเวลาแห่งความยากลำบากผ่านไป เด็กชายคนนั้นมูมานะจนได้เป็นครู จึงนำเหตุการณ์ในอดีตมาสอนนักเรียน ควบคู่ไปกับข่าวในหน้าเฟสบุ๊ก “เด็กต่างชาติขาดอาหารขวนระทม เด็กผอมผอมโลกกลมกลมไม่สมควร” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 168) ครูจึงชวนนักเรียนเสนอคำตอบเพื่อแก้ปัญหาตามภาพข่าวนั้น ซึ่งเป็นการประยุกต์ประสบการณ์ของตน กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในห้องเรียน คำตอบที่ได้คือ “ส่งเม็ดมะขามส้มไปให้มัน” ดัดดลกจนอาจมองได้ว่าครูสอนอย่างไร้เด็กได้แค่นั้น ซึ่งคำตอบลักษณะนี้แสดงว่าเด็กนักเรียนอาจไม่เข้าใจและไม่ซาบซึ้งกับสิ่งที่ครูสอนก็ได้ แม้สุดท้ายขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยจะกล่าวว่า “ประเทศของเราเศร้าอย่างไรยังแบ่งปัน ที่สำคัญมีแผ่นดินไว้ปลูกดาว” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย, 2563: 169) ซึ่งสะท้อนการมองโลกในแง่ดีเพียงอย่างเดียว โดยที่ครูไม่ได้มองกลับไปว่าทำไมเด็กถึงตอบคำถามได้แค่นั้น ข้อสังเกตคือ หากครูอยู่ในสถานการณ์ที่ถูกถามหรือเด็กนักเรียนต้องการคำตอบ ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยจะแทรกความคิดในบทกวีในเชิงเปรียบเทียบเท่านั้น ไม่ว่าถามตอบว่า หรือเสียงใช้สัญลักษณ์เช่นดาวแทน ทั้งนี้อาจมองได้อีกว่า ดาวในที่นี้คือความหวัง เพราะ “ดาวคู่ความฝันแห่งวันวัย” แต่จะเป็นความหวังความฝันของใคร ผู้อ่านต้องตีความเอง

ผลกระทบที่มีต่อสื่อสังคมออนไลน์ด้านการเรียน มีทั้งด้านดีและลบ ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ หากนำสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้หาความรู้เพิ่มเติม ติดต่อสื่อสารทำงานร่วมกับเพื่อน แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ระหว่างเพื่อนกับครู ย่อมเกิดประโยชน์ได้ แต่ก็อาจทำให้ความตั้งใจในการเรียนลดลงเช่นกัน เพราะ



“เด็กสนใจมือถือมากกว่าครู” ในบทกวี “เรียน” ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่านักเรียนหรือครูจึงต้องรู้จักประยุกต์ใช้หรือบูรณาการ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ภายในบทกวี “เด็กชายมะขาม” เป็นต้น

### ด้านความบันเทิงและการดำเนินชีวิตประจำวัน

บทกวี “หมอน” ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยสมมติให้ “หนู” เป็นผู้เล่าเรื่องด้วยการตั้งคำถามว่า หนูหมอนแบบไหนถึงจะฝันดี จนได้เห็นหมอน “ใบเดียวราคาใบละพัน ซื้อมันแล้วเหลือเก๋าร้อย” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 70) ที่ขายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ นับเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่ดึงดูดความต้องการซื้อ แสดงให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์ช่วยในการค้นหา ซืหาสินค้าที่ต้องการได้ง่ายและสะดวกขึ้น และยังสื่อถึงความเป็นแม่บ้านยุคใหม่อีกด้วย

หรือในบทกวี “เพลง” ที่สะท้อนวงการนักร้องที่ออกเทปออกอัลบั้มแล้วมีแฟนคลับติดตาม พอยุคสมัยเปลี่ยน จากเทปกลายเป็นซีดีเพลง ยุบ แต่แฟนคลับบางคนยังอยากซื้อเก็บ “ทั้งเทปทั้งซีดีดีราคา” จากที่เคยวางขายตามแผง เปลี่ยนมาซื้อขายในเพจเพลงเก่า สุดท้ายได้พบกับพี่น้องที่ผันตัวเองมาขายของในเพจ นอกจากสื่อสังคมออนไลน์จะช่วยในการซื้อขายสินค้าได้ง่ายแล้ว บทกวีนี้ยังมีมุมมองที่ทำให้ได้พบเพื่อนใหม่หรือสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม สื่อสังคมออนไลน์ยังช่วยผ่อนคลายความเครียดในชีวิต บทกวี “วาทะ” กล่าวว่า “ท่ามกลางขยะถล่มไลน์ คลิปเพลงใสได้ส่งเสียง ท่ามกลางข่าวเท็จเฟซล่าเอียง แสงตะเกียงจากเพจธรรมชำระใจ” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 135) ทั้งนี้ เพจธรรมะดังกล่าวยังสะท้อนอีกมุมให้ผู้อ่านเห็นว่า “แอดมินผู้ดูแลยิ้มเบิกบาน เป็นพระอาจารย์ปลอมตัวมา” (ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย, 2563: 136) นับเป็นบทกวีแบบหักมุมที่สื่อให้เห็นว่า สังคมออนไลน์มีทั้งด้านดีและลบ รวมทั้งการแอบแฝงหรือปลอมแปลงตัวตนได้อีกด้วย

จากการวิเคราะห์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต ในกวีนิพนธ์ “Hi! So-Cial ไฮโซ... เซียล” ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย พบผลกระทบ 5 ด้าน คือ ด้านสังคม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการแสดงออกถึงตัวตน ด้านการเรียน ด้านบันเทิงและการดำเนินชีวิตประจำวัน พบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้านสังคมมากที่สุด ในเรื่องการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือผู้อื่น ช่วยให้มีเพื่อนใหม่ ทำให้ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ซึ่งเป็นผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในด้านดี แต่ก็มีด้านลบ คือ เป็นแหล่งเผยแพร่สิ่งไม่เหมาะสม และก่อให้เกิดอาชญากรรม ส่วนด้านอื่น ๆ เช่น ด้านการติดต่อสื่อสาร สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้ติดตามข่าวสารได้รวดเร็วขึ้น ด้านการแสดงออกถึงตัวตน สื่อสังคมออนไลน์เป็นที่ระบายอารมณ์ แสดงความคิดเห็น กดไลก์ แชร์ การใช้แอปแต่งหน้า



ใช้โปรแกรมตกแต่งภาพและคำ เพื่อนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์ ด้านการเรียนรู้ สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนของครูและนักเรียนให้ปรับตัวตามยุคสมัย ซึ่งบางครั้งครูรุ่นเก่าอาจตามไม่ทัน และนักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถืออยู่ตลอดเวลา ด้านบันเทิงและการดำเนินชีวิตประจำวัน สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลกระทบในด้านดี ช่วยผ่อนคลายความเครียดด้วยการฟังคลิปเพลง คลิปธรรมะ และยังช่วยในการซื้อสินค้าที่ต้องการได้ง่าย หรือใช้จ่ายได้สะดวกมากขึ้น

### สรุปส่งท้าย

“Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล” ของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ย เป็นกวีนิพนธ์แนวย้อนไปในโลกวัยเยาว์ เพื่อเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ กับโลกปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไป และถูกสื่อสังคมออนไลน์ครอบงำวิถีชีวิต โดยของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยสามารถนำความร่วมสมัยมาผสมผสานในบทกวี และตั้งใจเขียนในลักษณะเหมือนบันทึก โดยเริ่มจากวันที่ 18 มิถุนายน 2562 – 24 มิถุนายน 2562 นับเป็นเวลา 7 วันกับบทกวี 40 สำนวน ที่แต่ละสำนวนร้อยสัมผัสกัน อาจหมายถึงการเชื่อมต่อของโลกความจริงกับโลกเสมือนให้เป็นเรื่องเดียวกัน ซึ่งบางครั้งอาจไม่ปะติดปะต่อเป็นภาพเดียวกันเหมือนจิ๊กซอว์

กวีนิพนธ์เล่มนี้มุ่งนำเสนอประเด็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบทั้งด้านดีและลบต่อชีวิตคนรุ่นเก่าและใหม่ คนรุ่นเก่าอาจโหยหาหรือย้อนกลับไปเยือนความทรงจำ ความงาม ความผูกพันในวัยเยาว์ที่มีต่อครอบครัว เพื่อน ครู การละเล่น วิถีชนบท แต่คนรุ่นใหม่อาจต้องปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยอย่างระมัดระวัง เพราะผู้คนสื่อสารกันผ่านโลกเสมือนมากขึ้น ไม่ว่าจะทางเฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ เป็นต้น ซึ่งของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยนำเสนอผ่านการเล่าเรื่องหรือสมมติตัวละครในบทกวี ด้วยภาษาที่เรียบง่าย มีลูกเล่นทางความคิด ไม่ว่าจะเป็นน้ำเสียงหยิกแกมหยอก แทรกอารมณ์ขัน หรือจบแบบหักมุม ใช้ลีลา จังหวะ ถ้อยคำน่าอ่าน ชวนคิด กับพฤติกรรมและความซับซ้อนในชีวิตจิตใจของมนุษย์

สอดคล้องกับบางข้อสังเกตของปนัดดา คำมาโฮม และสารภี ขาวดี (2564: 279) ที่กล่าวถึงกลวิธีการประพันธ์ในกวีนิพนธ์ของพรชัย แสนยะมูล ซึ่งบทความวิจัยนี้นำกวีนิพนธ์ “Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล” ของของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอ๋ยมาศึกษารวมไว้ด้วยว่า “พรชัย แสนยะมูล เป็นนักเขียนที่ผูกพันเรื่องราวในอดีต และยังคงเก็บหลายเรื่องไว้เป็นความทรงจำอันงดงาม เมื่อเขาคิดสร้างสรรค์ด้วยการนำอดีตกับปัจจุบันมาร้อยเรียงผสมผสานกันอย่างลงตัว สิ่งที่เคยอยู่ในรอยจำจึงมาทำหน้าที่ดีแม่หรือทางความในใจส่วนลึกออกมาให้ผู้อ่านจับต้องผ่านทุกถ้อยความอย่างงดงาม ทำให้เห็นว่ายามใดก็ตามที่ความรู้สึกท้อแท้ หรือเกิดคำถามต่อการเปลี่ยนแปลงบางอย่างที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน อดีต



เป็นภาพชีวิต “สโลว์ไลฟ์” เรียบง่าย จึงถูกยกนำมาบอกเล่าอย่างมีอรรถรส ปรากฏเป็นแง่มุม เพื่อชวย้อมหัวใจที่อาจกำลังเหี่ยวแห้งให้ชุ่มชื้นอีกครั้ง ทั้งนี้ สิ่งที่น่าเสนออาจไม่ได้มีนัยแห่งการสูญเสีย บางสิ่ง หรือกำลังโหยหาบางอย่าง แต่เป็นการมองอดีตเพื่อทำความเข้าใจปัจจุบัน และเตรียมตั้งรับกับอนาคตที่อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดมากกว่าที่เป็นอยู่”

แม้กระบวนการนำเสนอในทัศนะจะผูกติดกับเรื่องราวในวัยเยาว์ วิธีคิดและเขียนของขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยจึงยังคงเป็นแบบมนุษย์นิยม ชนบทโรแมนติก แต่ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยก็แฝงเร้นวาทกรรมความสามัคคี ความปรองดอง ความไร้เดียงสา การมองโลกในแง่บวกเอาไว้ทั้งในโลกจริงและโลกเสมือน ภาพรวมเนื้อหาในบทกวีเล่มนี้จึงเป็นเรื่องราว ข่าวสารหรือปรากฏการณ์ในสื่อสังคมออนไลน์ที่รับรู้อยู่ทั่วไป อาจทำให้ขาดมิติความแปลกใหม่ในเชิงสร้างสรรค์ หรือแฝงสัญลักษณ์ที่ลึกซึ้งกอรปกับการเขียนแบบแทรกมุกมอง น้ำเสียงอารมณ์ขันแบบพรชัย แสนยะมูล ทำให้บทกวีบางชิ้นขาดความหนักแน่นคมคายไปอย่างน่าเสียดาย

อย่างไรก็ตาม ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอยสามารถนำชั้นเชิงทางวรรณศิลป์มาใช้ โดยเฉพาะการเล่นคำพ้องเสียง เช่น พาน - พาล ซอล์ก - ซ็อก โอละเห่ - โอละพ้อ เฟซบุ๊ก - เฟดบุ๊ก หรือคำที่มีความหมายตรงข้าม เช่น แอป - กระจก ในจอ - นอกจอ ตัดต่อ - ตัดตอน ปกครอง - ปดครอง รวมทั้งการใช้ภาษาถิ่น และคำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศที่ทำให้บทกวีมีความร่วมสมัย

### รายการอ้างอิง

ขวัญข้าว ขวัญเรียมเอย (นามแฝง). *Hi! So-Cial ไฮโซ... เชียล*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: Hi So-Cial Team, 2563.

จุฑารัตน์ ศรารณะวงศ์ และคณะ. “พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์”. *บรรณศาสตร์ มศว.*, 10(2), 2560, (16-31). สืบค้น 25 ตุลาคม 2564, จาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jlis/article/view/9954>, 2560.

ปนัดดา คำมาโฮม และสารภี ขาวดี. “กลวิธีการประพันธ์ในกวีนิพนธ์ของพรชัย แสนยะมูล”. *วิจิตรวรรณสาร*, 5(2) พฤษภาคม-สิงหาคม 2564, (255-281).

สันติ เล็กสกุล. *ผู้ไร้เสียง: คำยืนยันของค้ายตรี จักรวรรดิ สปีวาก*. กรุงเทพฯ : illuminationseditions, 2561.



อาทิตย์ สุริยะวงศ์กุล. “การเมืองบนเฟซบุ๊ก: วัฒนธรรม-การเมืองบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พ.ศ.  
2533-2555”. วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล สาขาวิชามานุษยวิทยา  
คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555.





## คำแนะนำสำหรับผู้เขียนบทความ เพื่อเสนอตีพิมพ์ในวารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

### จุดมุ่งหมายและขอบเขต

สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นหน่วยงานที่มีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์ พัฒนา ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มีเป้าหมายสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม บันทึกลงและเผยแพร่องค์ความรู้ในศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้อง โดยได้กำหนดให้มีวารสารวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรมขึ้นฉบับหนึ่ง คือ “วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา” เพื่อส่งเสริม สนับสนุน การเผยแพร่ผลงานวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพด้านศิลปวัฒนธรรมทุกแขนง ตลอดจนสาขาวิชาอื่น ๆ ที่มีความเชื่อมโยงกัน

วารสารเปิดรับผลงานวิชาการจากนักวิชาการ อาจารย์ นิสิตนักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป โดยเป็นผลงานวิชาการประเภทบทความวิชาการ (academic articles) บทความวิจัย (research articles) บทปริทัศน์หนังสือ (book review) และผลงานสร้างสรรค์ ด้านศิลปวัฒนธรรมและมนุษยศาสตร์ กล่าวคือ ศิลปกรรมศาสตร์ ศิลปศาสตร์ ภาษาศาสตร์ ดนตรี นาฏศิลป์ นาฏยศิลป์ แพชั่น เครื่องแต่งกาย มานุษยวิทยา วัฒนธรรมศึกษา คติชนวิทยา ภาษาและวรรณคดี โบราณคดี พิพิธภัณฑสถานวิทยา สถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง เพศวิถี และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง วารสารมีกำหนดออกปีละ 2 ครั้ง (ราย 6 เดือน) ฉบับที่ 1 (กรกฎาคม – ธันวาคม) ฉบับที่ 2 (มกราคม – มิถุนายน)

### หลักเกณฑ์

1. บทความที่เสนอต้องไม่อยู่ระหว่างการส่งเสนอพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่น และต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
2. ในกรณีที่บทความที่เสนอเป็นบทความภาษาอังกฤษ จะต้องไม่เป็นบทความที่แปลจากงานนิพนธ์ที่ตีพิมพ์ในภาษาไทยหรือภาษาต่างประเทศอื่น ๆ มาก่อน และต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา ก่อนส่งบทความที่เสนอมายังกองบรรณาธิการ
3. บทความที่เสนอต้องเป็นบทความวิชาการ (academic articles) บทความวิจัย (research articles) หรือ บทปริทัศน์หนังสือ (book review) ที่ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของวารสาร และถูกต้องตามหลักวิชาการของสาขาวิชานั้น ๆ
4. บทความที่เสนอต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีความยาวรวมกันไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4



5. บทความที่เสนอต้องมีความยาว 10-15 หน้ากระดาษ A4

6. ในกรณีที่ภาพประกอบบทความ ต้องเป็นภาพที่เป็นผลงานของผู้เขียนเอง หรือผู้เขียนได้รับอนุญาตตามกฎหมายให้ตีพิมพ์ได้ โดยส่งไฟล์ภาพแยกจากเนื้อหาบทความ จัดทำเป็นไฟล์รูปภาพนามสกุล .jpg หรือ .tiff ความละเอียด 300-350 dpi และต้องระบุชื่อเป็นไฟล์ภาพที่ชัดเจน และเรียงไฟล์ภาพตามลำดับในเนื้อหาบทความ

7. บทความวิจัยที่มีการดำเนินงานหลังวันที่ ..... เป็นต้นไป ต้องแนบเอกสารรับรองการผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากสถาบันที่ดำเนินการมาด้วย

### การจัดรูปแบบบทความฉบับ

1. ผู้เขียนจะต้องพิมพ์บทความลงในแบบฟอร์มบทความที่จัดเตรียมไว้ในรูปแบบของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ (Word Document ไฟล์สกุล .doc หรือ .docx หรือไฟล์เอกสาร PDF) ในรูปแบบพร้อมพิมพ์ลงบนกระดาษ โดยมีความยาวไม่น้อยกว่า 10 หน้ากระดาษ A4 และไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 ตั้งค่าน้ำหนักกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านซ้าย ด้านล่างและด้านขวา 1 นิ้ว ใช้อักษรมาตรฐานราชการไทย นี ร มิ ต (TH Niramit AS) ตลอดทั้งบทความ ใช้ระยะห่างระหว่างบรรทัด (Line Space) 1 บรรทัด พร้อมทั้งจัดเนื้อหาให้อยู่ในลักษณะกระจายแบบไทย (Thai distributed) โดยมีส่วนประกอบของบทความที่สำคัญดังนี้

1.1 **ชื่อบทความ** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 18 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สำหรับภาษาอังกฤษใช้ตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.2 **ชื่อผู้เขียนบทความ** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point ระบุชื่อ-นามสกุล ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ไม่ต้องระบุตำแหน่งหรือตำแหน่งทางวิชาการ สำหรับชื่อภาษาอังกฤษในตัวพิมพ์ใหญ่ทั้งหมด จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.3 **ตำแหน่งทางวิชาการ ต้นสังกัด และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 14 point ในรูปแบบเชิงบรรทัดต่อกัน กำกับด้วยเครื่องหมาย (\*) โดยระบุการศึกษาขั้นสูงสุดหรือตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี) และสังกัดของผู้เขียนบทความ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมระบุจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ที่ใช้ในการติดต่อที่เป็นทางการ หากมีผู้ร่วมเขียนบทความจะต้องระบุข้อมูลให้ครบถ้วนเช่นเดียวกับผู้เขียนบทความหลัก และกำกับด้วยเครื่องหมาย (\*\*)

- กรณีที่เป็นนักศึกษา ใช้รูปแบบดังนี้



ภาษาไทย นักศึกษาหลักสูตร.....มหาบัณฑิต / ดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชา..... คณะ..... มหาวิทยาลัย  
.....

ภาษาอังกฤษ Master of ..... , Faculty of  
..... University

- กรณีที่เป็นอาจารย์ ใช้รูปแบบดังนี้

ภาษาไทย ตำแหน่งทางวิชาการ, อาจารย์ประจำสาขาวิชา.....  
สาขาวิชา..... คณะ..... มหาวิทยาลัย  
.....

ภาษาอังกฤษ Professor / Associate Professor / Assistant Professor /  
Lecturer, Department of ..... , Faculty of .....  
..... University

1.4 **บทคัดย่อ** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด ไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ สำหรับบทความวิจัย บทคัดย่อต้องประกอบด้วย  
ความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ การดำเนินการ และผลการวิจัย

1.5 **คำสำคัญ** ระบุคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความ 3 – 5 คำ ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์แบบชิดซ้าย โดยใช้เครื่องหมายทับ (/) คั่นระหว่างคำ

1.6 **หัวเรื่อง** ใช้ตัวอักษรตัวหนาขนาด 16 point จัดแนวการพิมพ์แบบชิดซ้าย

1.7 **เนื้อหาบทความ** ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด หากเป็นบทความวิจัย ควรมีหัวข้อและเนื้อหาประกอบด้วยบทนำ วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1.8 **ตารางและภาพประกอบ** (ถ้ามี) ในกรณีที่ มี ตาราง แผนผัง แผนที่ แผนภาพ โน้ตเพลง ภาพประกอบ ฯลฯ จัดเรียงตามลำดับที่ปรากฏในบทความ ระบุชื่อหรือคำอธิบาย พร้อมทั้ง  
ระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน

- ตาราง ให้ระบุชื่อตาราง ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point และระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 14 point ไว้เหนือตาราง จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ ดังตัวอย่าง



ตารางที่ 1 ระบุชื่อตาราง..... (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา (ถ้ามี): ..... (ขนาดตัวอักษร 14)

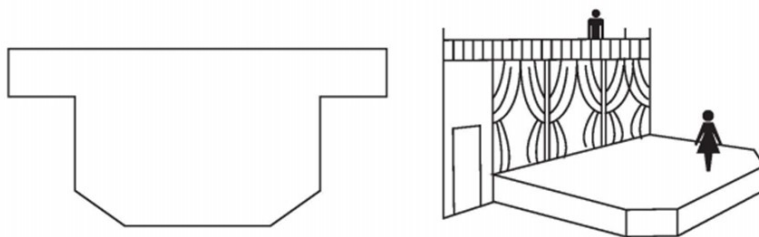
|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

- แผนผัง แผนที่ แผนภาพ โน้ตเพลง ภาพประกอบ ฯลฯ ให้ระบุชื่อหรือคำบรรยาย ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point และระบุแหล่งที่มาให้ครบถ้วน ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 14 point ใต้แผนผัง แผนที่ แผนภาพ โน้ตเพลง ภาพประกอบ ฯลฯ จัดแนวพิมพ์แบบกึ่งกลางหน้ากระดาษ ดังตัวอย่าง



แผนที่ที่ 1 แผนที่มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา: [https://ssru.ac.th/contact\\_ssru-map-direction.php](https://ssru.ac.th/contact_ssru-map-direction.php) (ขนาดตัวอักษร 14)



ภาพที่ 1 รูปแบบเวที แอมฟิเธียเตอร์ (Amphitheatre) (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา: มัทนี รัตน์. ศิลปะการแสดงละคร (Acting): หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม. กรุงเทพฯ:

ธรรมศาสตร์, สนพ. ม., หน้า 69. (ขนาดตัวอักษร 14)



ภาพที่ 2 ฟ้อนเล็บ (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา : <http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2016/view.php?id=00379&group=1> (ขนาดตัวอักษร 14)



ภาพที่ 3 ศาลเจ้าแม่สามमुख (ขนาดตัวอักษร 16)

ที่มา : ภาพถ่ายโดยผู้เขียน เมื่อวันที่ 12 ตุลาคม 2563 (ขนาดตัวอักษร 14)

1.8 กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) ระบุแหล่งทุน หรือผู้มีส่วนสนับสนุนการศึกษาวิจัย ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point จัดแนวพิมพ์แบบกระจายบรรทัด

#### 1.9 การอ้างอิง ใช้รูปแบบดังนี้

1) การอ้างอิงในเนื้อหา ให้อ้างอิงด้วยระบบนามปี (ชื่อ-นามสกุลผู้แต่ง, ปีพิมพ์: เลขหน้า) เช่น (พูนพิศ อมาตยกุล, 2532: 25)

- ถ้าชื่อผู้แต่งเป็นส่วนหนึ่งของบทความ ให้ระบุปีพิมพ์ในวงเล็บต่อจากชื่อผู้แต่ง เช่น พูนพิศ อมาตยกุล (2532: 25)

- ถ้ามีผู้แต่งมากกว่า 1 คน ให้ระบุทุกคนโดยใช้เครื่องหมายจุลภาค (,) คั่น และใช้คำว่า และ/and หน้าชื่อ-นามสกุลผู้แต่งคนสุดท้าย เช่น (ศรีศักร วัลลิโภดม, วัลย์ลักษณ์ ทรงศิริ และ

รัชนิบูล ตั้งคณะสิงห์, 2556: 25)



- ถ้าเป็นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ให้อ้างอิงด้วยนามปีและวันที่สืบค้น (ชื่อนามสกุลผู้แต่ง, ปีที่เผยแพร่: วันเดือนปีที่สืบค้น) เช่น (สิทธิพร เนตรนิยม, 2563: 28 มิถุนายน 2564)

2) การอ้างอิงในรายการอ้างอิง ใช้ตัวอักษรปกติขนาด 16 point ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เรียงตามลำดับตัวอักษร เรียงรายการภาษาไทยขึ้นก่อน ตามด้วยรายการภาษาอังกฤษ จัดแนวพิมพ์ชิดด้านซ้าย ถ้ารายละเอียดของรายการมีความยาวมากกว่า 1 บรรทัด บรรทัดแรกให้จัดแนวการพิมพ์ชิดซ้าย ในบรรทัดต่อมาของรายการเดียวกัน ย่อหน้าเข้าไป 7 ตัวอักษร โดยอ้างอิงตามรูปแบบ Chicago Style ศึกษาเพิ่มเติมได้จาก [https://www.chicagomanualofstyle.org/tools\\_citationguide/citation-guide-1.html](https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-1.html) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

## รายการอ้างอิง

### หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. ชื่อหนังสือ. พิมพ์ครั้งที่. เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์, ปีพิมพ์.

### บทความในหนังสือ

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อบทความ.” ใน ชื่อหนังสือ, บรรณาธิการโดย ชื่อบรรณาธิการ, เลขหน้า. เมืองที่พิมพ์: สำนักพิมพ์, ปีพิมพ์.

### บทความในวารสาร

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อบทความ.” ชื่อวารสาร, ปีที่ (ฉบับที่), ปีพิมพ์, (เลขหน้า).

ในการนี้ที่อ้างอิงจากต้นฉบับออนไลน์ ให้ระบุ URL พร้อมวันที่ที่ผู้เขียนเข้าถึงข้อมูลนั้นๆ

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อบทความ.” ชื่อวารสาร, ปีที่ (ฉบับที่), ปีพิมพ์, (เลขหน้า). สืบค้น วัน เดือน ปี, จาก URL.

### วิทยานิพนธ์

ชื่อผู้แต่ง. “ชื่อวิทยานิพนธ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญา... สาขา... คณะ... มหาวิทยาลัย..., ปีพิมพ์.

### แหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ชื่อผู้แต่ง. ชื่อเรื่อง (ปีที่เผยแพร่), ชื่อรูปภาพ [รูปภาพ], สืบค้น วัน เดือน ปี, จาก URL.

(\*หมายเหตุ: หากไม่มีข้อมูลวันเดือนปีที่เผยแพร่ข้อมูล ให้อ้างอิงวันที่เข้าถึงข้อมูล)





## สัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. สัมภาษณ์. ตำแหน่ง. หน่วยงานที่สังกัด, วัน เดือน ปีที่สัมภาษณ์.

## รูปภาพ

ชื่อเจ้าของผลงาน (ปีที่เผยแพร่), ชื่อผลงาน [รูปภาพ], สืบค้น วัน เดือน ปี, จาก URL.

## ตัวอย่างรายการอ้างอิง

การแสดงพื้นเมืองภาคเหนือ (2562), ฟ้อนเล็บ [รูปภาพ], สืบค้น 3 มีนาคม 2564, จาก <http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2016/view.php?id=00379&group=1>.

ชัยกร บางคมบาง. สัมภาษณ์โดย... . ศิลปินแห่งชาติ สาขาวรรณศิลป์ ปีพุทธศักราช 2557, 25 มกราคม 2560.

ธนิพวรรณ โชติกเสถียร. “ไหว้ : ประติมากรรมร่วมสมัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.

มัทนี รัตน์. ศิลปะการแสดงละคร (Acting): หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม. กรุงเทพฯ: ธรรมศาสตร์, สนพ. ม., 2559.

วราภรณ์ เชิดชู. “การวิเคราะห์อัตลักษณ์ทำนองหลักเพลงเชิดจีน.” วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 7 (2) กรกฎาคม – ธันวาคม, 2563, (134-150). สืบค้น 29 มิถุนายน 2564, จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/fad/issue/view/16685/3970>.

สุกัญญา สุจฉายา. “พิธีขอฝนของชนชาติไท.” คติชนคนไทในวัฒนธรรมข้าว, บรรณาธิการโดย ประคอง นิยมานเหมินท์ และคณะ, 231-279. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2560.



## Suggestions for Article Authors

### For Publication in The Journal of Suan Sunandha Arts and Culture, The Office of Arts and Culture, Suan Sunandha, Rajabhat University

#### Objectives and Scope

The Office of Arts and Culture, Suan Sunandha, Rajabhat University plays an important role in preserving, developing, and supporting art and culture. Its aim is to build the conceptual knowledge of art and culture, document, and publish knowledge in relatable fields. Therefore, “*The Journal of Suan Sunandha Arts and Culture*” has been decisively created to encourage and support the publication of academic papers and qualified creative work in all fields of arts and culture, as well as other relatable subjects.

The journal opens for academic work from scholars, professors, university students, and general individuals. The academic work includes academic articles, research articles, book reviews, and creative work in the field of art and culture and humanities. For example, Fine and Applied Arts, Liberal Arts, Linguistics, Music, Dancing Arts, Fashion and Costumes, Anthropology, Cultural Studies, Folkloristics, Languages and Literatures, Archaeology, Museum Science, Architecture and Urban Design, Sexual Orientation, and other relatable subjects. The journal is due to publish twice a year (a 6-month period). The first issue covers from July – December, and the second issue covers from January – June.

#### Criteria

1. The presented articles must not be under consideration for publishing in other journals, and must not have been published in any journal before.
2. For presented articles written in English, the articles must not be translated from compositions published in Thai or other foreign languages before. The presented articles must have been reviewed for correction from a language expert before submission to the editorial team.
3. The presented articles must be academic articles, research articles, or book reviews which conform to the journal’s objectives and scope. The presented articles must be correct according to the academic criteria in a specific field.



4. The presented articles must contain abstracts both in Thai and English, with the total length of not longer than 1 page of an A4-size paper.

5. The length of the presented articles must be 10–15 pages of an A4-size paper.

6. If there are illustrations included in the presented articles, the author must be the owner of the illustrations, or the author is legally allowed to publish the illustrations. The illustration files must be submitted separately from the article content. The format of the illustration files must be .jpg or .tiff, with the resolution of 300–350 dpi. The illustration files' names must be clearly identified and organized according to the sequence in the article content.

7. Research articles which are processed after the date of ..... onwards, the certificate of research ethics approval from the agent institute must be attached.

### Article Manuscript Formatting

The author must publish the article in the article form prepared in an electronic document form (.doc, .docx, or in PDF file) which is ready to be printed on paper. The article must be in the minimum length of 10 pages, and maximum length of 15 pages of an A4-size paper. The page margin must be set as 1.5 inches at the top, and 1 inch for the left side, the bottom side, and the right side of a paper. The Thai font format for the whole article must be the standard official Thai font which is the TH Niramit AS. The line spacing format must be a single space. The content line format must be set as Thai distributed. The important components of the article are as follows:

**1. The title of the article** must be in the font size of 18 point in bold, both in Thai and English. Use all capitals for English. The title must be set at the center of the page.

**2. The author's name** must be in the font size of 16 point in bold. The name and surname must be identified in both Thai and English without specifying the name prefix or academic position. Use all capitals for the English name. The author's name must be set at the center of the page.

**3. The academic position**, the agent organization, and e-mail address must be in the font size of 14 point in regular in the form of footnote under the abstract with the use of a (\*) symbol. Identify the highest academic background or academic position (if available) and the author's affiliated agency in both Thai and English, together with the e-mail address for an official contact. If there is a co-author, the information must be identified as completely as of the main author's, with the use of a (\*\*) symbol.



– For university students, use the form as follows.

In Thai            The student in the curriculum of ..... Master’s Degree  
/ Doctoral Degree Major in ....., Faculty of  
....., ..... University  
In English        Master of ....., Faculty of .....,  
..... University

– For university professors, use the form as follows.

In Thai            Academic position, Department of ....., Major  
in ....., Faculty of ....., ..... University  
In English        Professor / Associate Professor / Assistant Professor /  
Lecturer, Department of ....., Faculty of .....,  
..... University

**4. Abstract** must be in the font size of 16 point in regular, both in Thai and in English. The line format must be set as distributed. The abstract’s length must not be longer than 1 page of an A4-size paper. For research articles, the abstract must contain significance of the problem, objectives, methods, and results.

**5. Keywords** (3–5 words that are relatable to the article) are in the font size of 16 point in regular, both in Thai and English. The line format is set as align left. Use a comma symbol (,) to separate each keyword.

**6. Topics** are in the font size of 16 point in bold. The line format is set as align left.

**7. Article contents** are in the font size of 16 in regular. The line format must be set as distributed. For research articles, there should be topics and contents consisting of an introduction, objectives, methods, results, a conclusion, and a discussion and suggestion part.

**8. Tables and illustrations** (if available) – Tables, diagrams, maps, charts, musical notations, illustrations, etc. must be organized due to the sequence appeared in the article. Titles, descriptions, information sources must be completely identified.

– Tables’ titles are in the font size of 16 in regular. Sources must be identified above the table in the font size of 14 point in regular. The line format is set as the center of the page as the example .



Table no. 1 Title of the Table ..... (Font size 16)

Source (if available): ..... (Font size 14)

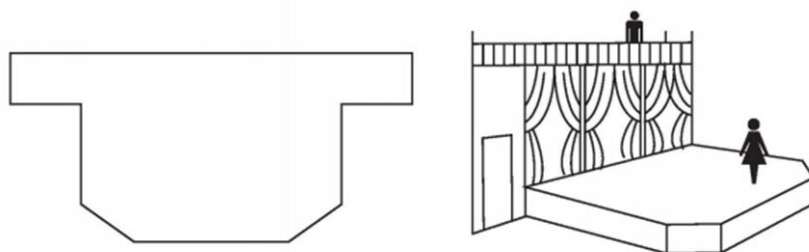
|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

– Diagrams, maps, charts, musical notations, illustrations, etc. – Titles or descriptions must be identified in the font size of 16 point in regular. The information sources must be identified completely below the diagrams, maps, charts, musical notations, illustrations, etc. in the font size of 14 point in regular. The line format must be set as center of the page as the example below.



Map 1: Direction to Suan Sunandha Rajabhat University Map (Font size 16)

Source: [https://ssru.ac.th/contact\\_ssru-map-direction.php](https://ssru.ac.th/contact_ssru-map-direction.php) (Font size 14)



Picture 1 Amphitheatre Stage Format (Font size 16)

Source: Mattani Rutnin. *Acting: Basic Principles and Practices*. Bangkok: Thammasat, Publisher. University., Page 69. (Font size 14)



Picture 2: Thai Nail Dance (Font size: 16)

Source: <http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2016/view.php?id=00379&group=1> (Font Size: 14)



Picture 3 Chaomae Sam Muk Shrine (Font size 16)

Source: The photo was taken by the author on 12 October, 2020 (Font size 14)

**9. Acknowledgement** (if available) – Scholarship sources or supporters for the researches and studies are identified in the font size of 16 point in regular. The line format is set as distributed.

**10. Reference** formats are as follows.

1) References in contents: Reference is in an Author–Date format (Author’s name, Year of publication: Page number) For example, (Phunphit Amattayakun, 1989: 25).

– When the author’s name is a part of the article, identify the year of publication in the parentheses following the author’s name. For example, Phunphit Amattayakun (1989: 25).

– When there are more than one author, use the comma (,) to separate each author’s name. Use the word ‘and’ before the name of the last author. For example (Sisak Wanliphodom, Walailak Songsiri and Ratchanibul Tangkanasingha, 2013: 25).





– When the information is retrieved from the internet, the reference is in Author–Date format following with the retrieval date (Author’s name, Year of publishing on the internet: retrieval date). For example, (Sitthiporn Netniyom, 2020: 28 June, 2021).

2) References in citations are in the font size of 16 point in regular, both in Thai and English. The references are arranged in alphabetical order. Thai references must appear before English references. The line format is set as align left. When the reference’s detail is longer than one line, the first line is set as align left, the following line of the same reference is indented by a 7–letter spacing, according to the Chicago style. Follow [https://www.chicagomanualofstyle.org/tools\\_citationguide/citation–guide–1.html](https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation–guide–1.html) for more information. The examples are as follows.

## Citations

### Books

Author’s name. *Book’s Title*. Edition. City of publication: Publisher, Year of publication.

### Book Articles

Author’s name. “Title of article”. In *Book’s title*, Editorial by Editor’s name, Page number.  
City of publication: Publisher, Year of publication.

### Journal Articles

Author’s name. “Title of article. *Title of journal*, Volume (Issue number), Year of publication, (Page number).

When citing from online sources, identify URLs with a retrieval date.

Author’s name. “Title of article.” *Title of journal*, Volume (Issue number), Year of publication, (Page number). Retrieval date, URL.

### Thesis

Author’s name. “Thesis title.” Master’s/Doctoral thesis... Major... Faculty... University..., Year of publication.



#### Sources from the internet

Author's name. Title (Year of publishing on the internet), Illustration's title [Illustration],  
Retrieval date, URL

(\*Note: if the date of information publishing is not available, refer to the retrieval date.)

#### Interviews

Interviewee's name. Interviewer's name. Position. Affiliated agency, Date of interview.

#### Illustrations

The owner's name (Year of publishing), Illustration's title [Illustration], Retrieval date, URL.

#### Example of references

Mattani Rutnin. *Acting: Basic Principles and Practices*. Bangkok: Thammasat, Publisher., 2016.

Sukanya Suchaya. "Rain Praying Rituals of the Tai Peoples." *Thai Folklore in Rice Culture*, Edited by  
Prakong Nimmanhaemin et al., 231–279. Bangkok: Institute of Thai Studies Chulalongkorn  
University, 2017.

Waraporn Cherdchoo. "An Analysis of Characteristics of the Principle Melodies of Cherd-jeen."  
*Journal of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University*, 7 (2) July – December, 2020,  
(134–150). Retrieval date 29 June 2021, Retrieved from [https://so02.tci-thaijo.org/index.  
php/faa/issue/view/16685/3970](https://so02.tci-thaijo.org/index.php/faa/issue/view/16685/3970).

Thaneepan Jotikasthira. "Wai: Contemporary Sculpture." Thesis of Doctor of Philosophy in Fine and  
Applied Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, 2017

Folk Northern Performance. Thai Nail Dance [Illustration], Retrieval date 3 March 2021, Retrieved  
from [http://www.lannacorner.cmu.  
ac.th/lanna2016 /view.php?id =00379& group =1](http://www.lannacorner.cmu.ac.th/lanna2016/view.php?id=00379&group=1),  
2019.

Chamaiporn Bangkombang. Interviewed by.... 2014 National Artist in Literature, 25 January 2017.



สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

เลขที่ 1 ถนนอุทอนนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300



02-160-1216



aco@ssru.ac.th



<https://culture.ssru.ac.th/>