

นิเทศสยามปริทัศน์

Siam Communication Review

ปีที่ 19 ฉบับที่ 2 ประจำปี 2563

วารสารนิเทศสยามปริทัศน์เป็นวารสารวิชาการของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยามมีนโยบายที่จะให้เป็นแหล่งเผยแพร่ผลงานทางด้านวิชาการในรูปแบบบทความวิจัย บทความวิชาการ และบทปริทัศน์หนังสือ (Book Review) ที่ทำการศึกษา ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสื่อสารของมนุษย์ในทุกลักษณะ ตั้งแต่การสื่อสารภายในบุคคลและระหว่างบุคคล การสื่อสารสาธารณะ และการสื่อสารมวลชน ไปจนถึงการสื่อสารในระยะไกล ขอบข่ายของบทความครอบคลุมกิจกรรมการสื่อสารทุกรูปแบบ อาทิ การหนังสือพิมพ์ และสิ่งพิมพ์ การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ สื่อดิจิทัล วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การสื่อสารการแสดง การสื่อสารการตลาด รวมทั้งสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทางด้านนิเทศศาสตร์และงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม รวมทั้งเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานทางด้านวิชาการตลอดจนวิทยานิพนธ์ของนิสิต นักศึกษาปริญญาโท และปริญญาเอกที่ต้องการเผยแพร่ผลงาน ทั้งนี้เพื่อก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ทางด้านนิเทศศาสตร์ โดยเรื่องที่จะลงตีพิมพ์ต้องได้รับการพิจารณาอนุมัติให้ตีพิมพ์จากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละสาขาวิชา บทความข้อคิดเห็นและทัศนคติที่ตีพิมพ์ในวารสารฉบับนี้เป็นของผู้เขียนแต่ละท่านไม่ได้อยู่ในความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการแต่อย่างใดบทความที่ส่งมาเพื่อรับการพิจารณาต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน (Redundant publication) และผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิด (Plagiarism) รวมถึงไม่ลอกเลียนผลงานตนเองโดยมิชอบ (self-plagiarism) และไม่ส่งบทความตีพิมพ์มากกว่าหนึ่งวารสาร (Simultaneous submission) กำหนดวาระการออกของวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ ปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน) ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม

รายชื่อผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา	• ดร.พรชัย มงคลวนิช
บรรณาธิการ	• รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	• อาจารย์ประกิจ อาษา (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม) • อาจารย์จารุณี วรรณศิริกุล (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม) • อาจารย์ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)
กองบรรณาธิการ	• รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐชуда วิจิตรจามรี (คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์) • รองศาสตราจารย์ ดร.พนม คล้ายยา (คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) • รองศาสตราจารย์ สุธี พลพงษ์ (นักวิชาการอิสระ อดีตอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย) • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ เตชะชีพ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต) • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉลองรัฐ เหมอมาลัยชลมารค (วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต) • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ คำนนท์ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ) • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาณุภรณ์ วัฒนวงศ์บ้านดู่ (คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันก้านตนา) • ดร.รัฐพล ไชยรัตน์ (คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร) • อาจารย์ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)
ศิลปกรรม	• อาจารย์สุธาวลัย ธรรมสังวาลย์ (คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)

การเผยแพร่ ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน
(ปีละ 2 ฉบับ) ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม

ISSN 1513-2226

เลขานุการ • อาจารย์ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง
(คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม)

เจ้าของ คณะนิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยสยาม
เลขที่ 38 ถนนเพชรเกษม เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160
โทร 0-2867-8088, 0-2868-6000 ต่อ 5409
แฟกซ์ 0-2868-6000 ต่อ 5409
E-mail: com2@siam.edu

พิมพ์ที่ สถาบันวิศวกรพิมพ์ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 100 เล่ม

ระยะเวลาเผยแพร่ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม-มิถุนายน
(ปีละ 2 ฉบับ) ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม

ISSN 1513-2226

ISSN Online 2697-4452

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

- รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ มหาวิทยาลัยสยาม

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

- | | |
|--|---|
| • ศาสตราจารย์กิตติคุณ เมตตา วิวัฒนานุกูล | นักวิชาการอิสระ
อดีตอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย |
| • รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ | มหาวิทยาลัยรังสิต |
| • รองศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
ธนบุรี |
| • รองศาสตราจารย์ ดร.นภวรรณ ตันติเวชกุล | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| • รองศาสตราจารย์ ดร.พนม คลีฉายา | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| • รองศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กันภัย | นักวิชาการอิสระ
อดีตอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย |
| • รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ | นักวิชาการอิสระ
อดีตอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย |
| • รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช | มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ |
| • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา มีศิลป์วิทย์ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
| • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมานิชกุล | มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต |
| • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉลองรัฐ เหมอมลย์ชลมารค | มหาวิทยาลัยรังสิต |
| • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง | มหาวิทยาลัยกรุงเทพ |
| • ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตนา ทิมเมือง | มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ |
| • ดร.รัฐพล ไชยรัตน์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| • ดร.มนจิรา ธาตาอำนวยชัย | มหาวิทยาลัยกรุงเทพ |

บทบรรณาธิการ

ก้าวสู่ปีที่ 9 ที่ผมได้เข้ามารับผิดชอบวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ ตลอดเวลาที่ผ่านมามีการปรับปรุงขยายขอบเขตให้ครอบคลุมวิชาการแขนงนิเทศศาสตร์ จนได้รับการรับรองมาตรฐานและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กองบรรณาธิการ ให้ความสำคัญและตระหนักถึงคุณภาพของวารสารนิเทศสยามปริทัศน์จึงแสวงหาบทความจากหลายสถาบันการศึกษาเพื่อนำมาตีพิมพ์และได้เชิญกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากหลากหลายสถาบันมาร่วมประเมินคุณภาพของบทความ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญแก่นักศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้แก่นักวิชาการหน้าใหม่ ซึ่งนับได้ว่าเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนางานวิชาการทางด้านนิเทศศาสตร์ให้มีความก้าวหน้ามากขึ้น

เนื้อหาภายในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ปีที่ 19 ฉบับที่ 2 นี้ ยังรวบรวมผลงานวิชาการที่ครอบคลุมและสะท้อนถึงองค์ความรู้ในทุกสาขาของทางนิเทศศาสตร์อันได้แก่ การหนังสือพิมพ์และสิ่งพิมพ์ การประชาสัมพันธ์ การโฆษณา สื่อดิจิทัล วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสื่อสารการแสดง ตลอดจนแนวความคิดด้านการสื่อสารแบบใหม่ที่กำลังปรากฏอยู่ในปัจจุบัน วารสารนิเทศสยามปริทัศน์จึงขอเป็นสื่อกลางในการแสดงความคิดเห็นของนักวิชาการทั้งใหม่และเก่าในรูปแบบของบทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านนิเทศศาสตร์ ทั้งนี้เพื่อจะยกระดับขึ้นจากการเป็นวารสารกลุ่มที่ 2 ให้เป็นวารสารกลุ่มที่ 1 ในการประเมินคุณภาพวารสารวิชาการในฐานข้อมูล TCI และเพื่อขยายและพัฒนาวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ให้มีความก้าวหน้าและเป็นประโยชน์ต่อสังคมวงกว้างสืบไป

รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ

บรรณาธิการ

สารบัญ

หน้า

การประกอบสร้างและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย

- สรรรัตน์ จีรวรรวิสุทธิ และปรีดา อัครจันทโชติ..... 8

การสร้างสรรค่านาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ

- วณิชชา ภราดรสุธรรม และนราพงษ์ จรัสศรี..... 30

กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

- รัตติยา กาญจนภิญโญกุล และปรีดา อัครจันทโชติ..... 45

การสร้างสรรค่านาฏศิลป์เรื่องพระลอตอนศึกโหงพราย จากแนวนิยมความเรียบง่าย

- สุพจน์ จุกกลิ่น และสุพรรณิ บุญเพ็ง..... 59

การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร

- ธันว์เฉลิม ชัยชนะ..... 71

การประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

- นริศค์ แป้นดี และสุพรรณิ บุญเพ็ง..... 92

แรงจูงใจและปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวสารปัญหาหมอกควันและไฟป่าของผู้สื่อข่าวท้องถิ่นจังหวัดเชียงรายและเชียงใหม่

- ธวัชชัย ดวงไทย..... 106

การพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง อสมท รักขนีสืบสานพระราชดำริบนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ. อสมท

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญชาญกล, ศุภาวดี เสือโกชน์ และสุนทรียา จิตรถาวรณ..... 116

ระดับการรับรู้ข่าวสารและพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของผู้รับสาร 4 ช่วงวัย

- ประกิจ อาษา, สุธาวลัย ธรรมสังวาลย์, จารุณี วรรณศิริกุล และ ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์..... 126

ความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศกับการมีส่วนร่วมในการใช้แอปพลิเคชันจอยลดาของ
สาววายในเครือข่ายเฟซบุ๊กสาววาย

- ยุทธนา สุวรรณรัตน์ และอนรรฆอร บุรณานนท์_____144

แรงจูงใจที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อพฤติกรรมการวิ่ง และการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็น
ชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง

- กฤตพร ชะวิลัย_____156

การบริหารประสบการณ์ลูกค้า ความท้าทายบนระยะห่างในการเปลี่ยนผ่านสู่ฐานวิถีชีวิตใหม่

- อีรวัฒน์ โอภาสบุตร และพลอยชนก แสนอาทิตย์_____169

เรื่องเล่าจากท้องถิ่นสู่บทละครโทรทัศน์ : หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมนุม

- ชญานุช วีรสาร_____181

การสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้
ทะเลไทยกรณีศึกษาแหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน

- กิตติธัช ศรีฟ้า, ดลพร ศรีฟ้า, ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง และเจตน์จันทร์ เกิดสุข_____192

กระบวนการสร้างสรรค์บทละครเพลงสองภาษาสำหรับเด็ก “The Wild West Musical

- ชโลธร จันทะวงศ์_____204

อุบัติการณ์ของละครเวทีแนวพิวเจอร์ริสต์เชิงสังเคราะห์ของฟิลิปโป ตอมมาโซ มารีเนตติ

- จุฑารัตน์ ภาระเกตุ_____216

การสื่อสารในภาวะวิกฤตของเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์โควิด-19
ในประเทศไทย

- ประเมศวร์ รมยาการ _____231

การวิเคราะห์เรื่องราวจากภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า โดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิทาน
ของวลาดิมีร์พรอพพ์

- สมเกียรติ ศรีเพ็ชร และศิริชัย ศิริกายะ_____248

เมตาในสตอปโมชัน: กรณีศึกษาของ ‘Komaneko’s First Step’

- Sakkra Paiboon_____260

การประกอบสร้างและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วม ในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย

The Construction and Signification of Collective Memory in Thai Historical Telenovelas

สรรัตน์ จิรบรรณวิสุทธิ์* และปรีดา อัครจันทโชติ**

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการประกอบสร้างและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในบทละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยเป็นการศึกษาความทรงจำร่วมและการสร้างความทรงจำร่วมเกี่ยวกับอดีตผ่านสื่อละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยที่ใช้เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์เป็นฉากหลัง และศึกษาการรื้อฟื้นภาพอดีตและสร้างจินตนาการใหม่ผ่านเรื่องเล่าของผู้คนในสังคม ภายใต้กรอบแนวคิดความทรงจำร่วมผ่านละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ด้านต่าง ๆ ตลอดจนผู้ชมที่ชื่นชอบละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ รวมทั้งสิ้น 26 คน

จากการศึกษาพบว่าละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยใช้กระบวนการประกอบสร้างและการสื่อความหมายผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่องหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ โครงเรื่อง, แก่นเรื่อง, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, ฉาก, มุมมอง และสัญลักษณ์พิเศษ โดยแฝงด้วยอุดมการณ์ราชาชาตินิยมและใช้มุมมองแบบเมืองหลวงเป็นศูนย์กลาง

ความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยนิยมผลิตซ้ำภาพลักษณ์ของสถาบันกษัตริย์อยู่ในสถานะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่บริสุทธิ์ผ่องแผ้ว เปี่ยมด้วยบุญญาธิการ และปกครองบ้านเมืองให้ร่มเย็นเป็นสุขโดยมองข้ามประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ด้วยเหตุนี้ ละครอิงประวัติศาสตร์ของไทยจึงมีหน้าที่ช่วยตอกย้ำอุดมการณ์ว่าด้วยลัทธิความภักดี

คำสำคัญ : ความทรงจำร่วม / การประกอบสร้าง / การสื่อความหมาย / ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ / การเล่าเรื่อง

Abstract

This research on the construction and signification of collective memory in Thai historical telenovelas is a study of collective memory and the construction of collective

* นิสิตปริญญาเอกนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และนักเขียนบทละครโทรทัศน์

** รองศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และที่ปรึกษาคุณุณิพนธ์

memory about the past via Thai historical Telenovelas that are based on historical events or phenomena. The research also examined the reviving of the past and the construction of new imagination through tales that are some kinds of societal representation. Based on the framework of collective memory, the research explored Thai historical Telenovelas, by in-depth interviews with 26 historical TV-drama producers and fans.

It was found that Thai Telenovelas construct and signify collective memory through a variety of narrative components: plot, theme, conflicts, characters, setting, point of view, and symbolism, with the implication of royal nationalist ideology and the perspective of the capital as a power center.

Collective memory in Thai historical Telenovelas tend to reproduce the image of the monarchy as a sacred institution which is divine, righteous and charismatic, ruling the state in peace, but collective memory overpasses local history. Accordingly, historical telenovelas play roles in emphasizing the ideology of loyalty.

Keywords : Collective memory / Construction / Signification / Historical / Telenovelas Narrative

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดัชนีนิพนธ์เรื่อง ความทรงจำร่วมในบทละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยได้รับทุนอุดหนุนการศึกษาหลักสูตรดัชนีบัณฑิต “100 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย”

บทนำ

ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์อยู่คู่กับวงการโทรทัศน์ไทยนับตั้งแต่ยุคบุกเบิกของสถานีโทรทัศน์ช่อง 4 บางขุนพรหมจบจนกระทั่งปัจจุบัน โดยละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์เรื่องแรกของไทยได้แก่เรื่อง ‘ผู้ชนะสิบทิศ’ ออกอากาศในปี พ.ศ. 2501 (เพาวีภา ภมรสติธย์, 2538: 23) นอกจากนี้ยังมีละครอิงประวัติศาสตร์ที่นำเสนอเรื่องราวจากบทประพันธ์ของหลวงวิจิตรวาทการ ไม้ เมืองเดิม และยาขอบ เช่น ขุนศึก เลือดสุพรรณ ศักดิ์กลาง ออกญายามาตา ลูกทาส ทหารเสือพระเจ้าตาก นางเสือง พันท้ายนรสิงห์ ศรีปราษฎ์ บางระจัน เป็นต้น (อารีย์ นักดนตรี, 2546, น. 188-189) เนื้อหาของละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่นำเสนอเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ พงศาวดาร และมีตัวละครเป็นบุคคลที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์มีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงเป็นหลักโดยไม่ได้คำนึงถึงความสมจริงทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นความบันเทิงที่อิงอยู่บนเนื้อหาและข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่อ้างอิงได้

นอกจากมอบคุณความบันเทิงแล้ว ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ยังทำหน้าที่ในการเก็บรักษาและถ่ายทอดความทรงจำร่วมกันในสังคมได้กว้างไกลและหลากหลายขึ้นเมื่อเทียบกับการถ่ายทอดความทรงจำในวัฒนธรรมลายลักษณ์แล้ว สื่อประชาชนิยมอย่างละครโทรทัศน์สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายและเชื่อมโยงกันอย่างกว้างขวางมากกว่า (นัทธนัย ประสานนาม, 2561, น. 49-50) ด้วยเหตุนี้ละครโทรทัศน์อิง

ประวัติศาสตร์จึงเป็นรูปธรรมแห่งความทรงจำที่ผลิตสร้างให้ระลึกถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือบุคคลในอดีต ซึ่งทั่วไปอยู่ในอำนาจและการเลือกใช้ของรัฐใช้เป็นเครื่องมือในการสร้าง ตอกย้ำ และธำรงความทรงจำร่วมกันของผู้คนในสังคมให้ดำรงอยู่ ด้วยเหตุนี้ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จึงทำหน้าที่ส่งต่อความทรงจำจากรุ่นสู่รุ่นและเป็นปฏิบัติการถ่ายทอดความทรงจำในรูปแบบของประวัติศาสตร์บอกเล่า (Oral History) รูปแบบหนึ่งอีกด้วย

ปัญหาที่พบบ่อยครั้งในการสร้างสื่อจินตคติอิงประวัติศาสตร์คือนักสร้างสรรค์มักถูกนักประวัติศาสตร์และนักวิชาการวิจารณ์ว่ากำลังทำให้ประวัติศาสตร์ผิดเพี้ยนและบิดเบือนเนื่องจากขาดความแม่นยำในการนำเสนอประวัติศาสตร์จนทำให้ประวัติศาสตร์กลายเป็นภาพที่ผิดไป นอกจากนี้ สิ่งบรรดานักประวัติศาสตร์หัวนเกรงอีกประการหนึ่งก็คือผู้ชมอาจจะคล้อยตาม และหลงเชื่อประวัติศาสตร์ผิดเพี้ยนที่ปรากฏในสื่อจินตคติเหล่านั้น (Rosenstone, 1995) ในความเป็นจริงแล้วเรื่องราวในอดีตที่เล่าผ่านสื่อจินตคติอิงประวัติศาสตร์อาจไม่ใช่ข้อเท็จจริงเสมอไป หากแต่เป็นการประกอบสร้างเรื่องราวจากเหตุการณ์ในอดีตขึ้นมา เนื่องจากสื่อจินตคติที่ดีไม่ใช่สื่อที่ให้ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ แต่สิ่งสำคัญคือกรอบของบรรยายภาพหรือความสัมพันธ์ของข้อเท็จจริงที่ถูกสร้างขึ้นจากจินตนาการเพื่อให้มีความหมายที่เป็นจริงในยุคสมัยที่เป็นความจริงเสียยิ่งกว่า ข้อเท็จจริงที่ปรากฏอยู่ในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2538, น. 9-10)

การศึกษา “การประกอบสร้างและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย” เป็นการศึกษาความทรงจำร่วมและการสร้างความหมายเกี่ยวกับอดีตผ่านสื่อละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยที่ใช้เหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์เป็นฉากหลัง อีกทั้งยังมุ่งศึกษาถึงการรื้อฟื้นภาพอดีตและสร้างจินตนาการใหม่ผ่านเรื่องเล่าที่ของผู้คนในสังคม อันจะช่วยชี้ให้เห็นพลวัตของเรื่องเล่าเกี่ยวกับอดีตที่ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านกระบวนการสื่อสาร ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างภาพนำเสนออดีตกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย เพื่อทำให้เข้าใจบทบาทหน้าที่ของละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการสร้างความหมายและจัดสรรความทรงจำร่วมเกี่ยวกับอดีตให้มีพลวัตในสังคม

ปัญหานำวิจัย

1. ความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยถูกประกอบสร้างอย่างไร
2. ความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยถูกสื่อความหมายอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย
2. เพื่ออธิบายการสื่อความหมายความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะความทรงจำร่วมที่ปรากฏในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยจาก การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงเท่าที่ปรากฏหลักฐานเอกสารและสื่อสตรีมทัศน์เท่านั้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจการประกอบสร้างและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย
2. ขยายฐานความรู้ทางนิเทศศาสตร์และเป็นการสะสมต่อยอดองค์ความรู้ทางวิชาการด้านการศึกษาละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นเครื่องมือสร้างความทรงจำร่วมให้แก่สังคมไทย
3. ประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการประกอบวิชาชีพด้านการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ตลอดจนเป็นแนวทางสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมด้านเนื้อหาละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดความทรงจำร่วม

ความทรงจำร่วม (Collective Memory) คือความทรงจำชุดใดชุดหนึ่งที่คนในสังคมใดสังคมหนึ่งรับรู้ร่วมกัน มีส่วนทำให้เกิดความรู้สึกว่าตนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับสังคมนั้น ๆ อีกทั้งบอกกว่าเราเป็นใครมาจากไหน (การต่อสู้บนพื้นที่ ‘ความทรงจำ’, 2553) ความทรงจำดังกล่าวได้รับการถ่ายทอดผ่านข้อมูลทางวัฒนธรรมประเภทต่าง ๆ ซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องมือช่วยทำให้เกิดการแสดงออกและการผลิตซ้ำให้ความทรงจำนั้นปรากฏอยู่อย่างต่อเนื่องในสังคม ครอบคลุมบริบทของพื้นที่และเวลา นับตั้งแต่พื้นที่ทางภูมิศาสตร์ ภูมิทัศน์ พรมแดนประเทศ บุคคลในประวัติศาสตร์ อนุสาวรีย์ ภาษา วรรณกรรม สัญลักษณ์ วัตถุทางศิลปะ ตลอดจนละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ซึ่งเกิดจากการจัดวางและการสร้างพื้นที่แห่งความทรงจำขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ความทรงจำเกี่ยวกับอดีตมีความชอบธรรม มีหลักฐานสนับสนุนซึ่งเป็นที่เข้าใจได้ และก่อประโยชน์ต่อการอธิบายอดีต (Maurice Halbwachs, 1992, pp. 28)

ฮาลบวาชได้ให้ความหมายของความทรงจำร่วมไว้ว่าความทรงจำร่วมคือผลผลิตจากการร่วมกันแบ่งปันและนำเสนออดีต และความทรงจำรูปแบบนี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่สิ่งที่ถูกกำหนดมา แต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นทางสังคม มีลักษณะที่คงทน สามารถดึงเอาสิ่งที่มีลักษณะพื้นฐานเพื่อที่จะใช้เชื่อมโยงปัจเจกแต่ละคนที่เป็นสมาชิกของสังคมเข้าไว้ด้วยกัน โดยปัจเจกบุคคลที่เป็นสมาชิกเหล่านี้จะทำหน้าที่จดจำเรื่องราวของสังคมร่วมกัน ทั้งนี้ลักษณะของกลุ่มที่มีความทรงจำร่วมกันนั้นมีมากมาย ตั้งแต่ระดับครอบครัว กลุ่มสังคม องค์กร ชชาติ ซึ่งแต่ละกลุ่มจะมีความทรงจำร่วมของตนเอง โดยเป็นความทรงจำที่ประกอบสร้างขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง แยกออกจากความทรงจำของปัจเจก ซึ่งการสร้างความทรงจำนี้อาจเป็นอดีตที่ถูกทำขึ้นใหม่ ไม่ใช่อดีตที่เกิดขึ้นจริง ที่สำคัญความทรงจำร่วมที่เกิดขึ้นเหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่สมาชิกในสังคมจดจำได้ โดยปราศจากข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ (Maurice Halbwachs, 1992, pp. 28) ความทรงจำบางอย่างจึงมีความน่าเชื่อถือและไม่จำเป็นต้องตรงกับข้อมูลหลักฐานที่เขียนในตำราประวัติศาสตร์ แต่เป็นความทรงจำที่เผยแพร่สู่สาธารณะและถูกจดจำในระดับสากล ในฐานะที่เชื่อกันไปว่าสิ่งที่รับรู้เป็นข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ ซึ่งความทรงจำร่วมกันในระดับสากลนี้สามารถยึดโยงผู้คนได้ และสามารถใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองหรือเป้าประสงค์บางอย่าง (John Bodnar, 1993) ด้วยเหตุนี้ ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความทรงจำเทียมหรือประสบการณ์จำลองอดีตร่วมกันทั้ง ๆ ที่ไม่เคยพบหรือประสบเหตุการณ์นั้นมาก่อน และเปลี่ยนประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมได้อย่างกลมกลืน

2. แนวคิดสื่อจินตคติอิงประวัติศาสตร์กับประวัติศาสตร์นิพนธ์

ลักษณะร่วมกันระหว่างสื่อจินตคติอิงประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์นิพนธ์ (Historiography) ว่ามีความคล้ายคลึงกันคือมีการลำดับเหตุการณ์เป็นตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบของเรื่อง ซึ่งโดยนัยแสดงว่าเป็นเรื่องเล่าที่มีโครงสร้าง โดยนักประวัติศาสตร์ทำงานโดยรวบรวมเหตุการณ์ที่เป็นข้อเท็จจริงต่าง ๆ แต่เนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นมีจำนวนมากมากเกินไปที่จะสามารถรวบรวมและเรียบเรียงเป็นเรื่องราว สิ่งที่เกิดขึ้นก็ต้องตัดหรือทิ้งข้อมูลบางอย่างที่เห็นว่าไม่เกี่ยวข้องไป นอกจากนั้นยังร้อยเรียงเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำให้เขาต้องพยายาม “เติมช่องว่าง” ให้เต็มด้วยการหาคำอธิบายที่มีความเป็นไปได้ ความพยายามดังกล่าวก็คือการที่นักประวัติศาสตร์ได้ “ตีความ” ข้อมูลที่เขาได้อยู่ซึ่งหมายถึงระบบทางภาษาในสังคมที่ปรากฏในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วรรณกรรม วิถีปฏิบัติ อันเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการธำรงรักษาอำนาจ

นักประวัติศาสตร์มีวิธีการตีความข้อมูล 2 วิธี วิธีแรกคือการเลือกโครงสร้างของเรื่องซึ่งทำให้เหตุการณ์ต่าง ๆ นั้นอยู่ในรูปของเรื่องเล่าที่เป็นที่คุ้นเคยกันในวัฒนธรรมนั้น ๆ และวิธีที่สองคือการเลือกวิธีการในการอธิบาย (Mode of Explanation) เช่น การหาความคล้ายคลึงกันของปรากฏการณ์เพื่อจับรวมเข้าด้วยกันทำความเข้าใจเหตุการณ์ในลักษณะที่สัมพันธ์กันเป็นเหตุเป็นผล และการทำความเข้าใจเหตุการณ์หนึ่งในลักษณะที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เป็นองค์รวมที่สัมพันธ์กันเป็นเหตุเป็นผลและการทำความเข้าใจเหตุการณ์หนึ่งในลักษณะที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เป็นองค์รวม

วิธีการที่นักประวัติศาสตร์พยายามที่จะอธิบายสิ่งที่เกิดในอดีตนั้นจึงคล้ายวิธีการของวรรณคดีศึกษามากกว่า โดยไวต์อ้างคำพูดของ นอร์ทรอปฟราย(Northrop Frye) ที่ว่าเมื่องานของนักประวัติศาสตร์ไปสู่จุดของการทำความเข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น งานก็มีลักษณะเหมือนเรื่องปรัมปรา (Myth) และมีแนวทางเหมือนประพันธ์ศาสตร์ในด้านโครงสร้าง ฟรายจึงเปรียบเทียบประวัติศาสตร์นิพนธ์กับเรื่องปรัมปราโดยแบ่งงานออกเป็น 4 ประเภท คือ แบบจินตนิยม โศกนาฏกรรม สุขนานุกรม และเสียดสี (สรณัฐ ไตรลึงคะ, 2560, น. 56)นอกจากนี้ ไวต์ได้กล่าวว่านักประวัติศาสตร์ก็คือนักเล่าเรื่องที่มีความสามารถในการเล่าเรื่องที่นำไปได้จากข้อเท็จจริงที่เป็นบันทึกทางประวัติศาสตร์ ข้อเท็จจริงเมื่อยังไม่ได้นำมาจัดระเบียบเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่เข้าใจได้ยาก เพราะกระจัดกระจายและไม่สมบูรณ์ดังนั้นสิ่งที่นักประวัติศาสตร์ทำก็คือการใช้จินตนาการประกอบสร้างในการอธิบายเรื่องราวที่เป็นไปได้ที่สร้างจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

3. แนวคิดศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องของความทรงจำร่วม

ศาสตร์แห่งเรื่องเล่า (Narratology) เป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งที่เน้นศึกษาโครงสร้างของเรื่องเล่า ขอบเขตของเรื่องเล่า ความเข้าใจในตัวเรื่องเล่า ลักษณะและหน้าที่ซึ่งเป็นลักษณะร่วมของเรื่องเล่าแบบต่าง ๆ การศึกษารูปแบบและแนวคิดของเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องในกระบวนทัศน์ใหม่ซึ่งมีบทบาทหน้าที่หลัก คือ การประกอบสร้างความหมาย (Constructure of Meaning) ให้แก่สรรพสิ่งต่าง ๆ โดยสนใจว่าแต่ละเรื่องเล่านั้นมีวิธีการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร (Monika Fludernik, 2009)

แต่เดิมนั้นการศึกษาการเล่าเรื่องใช้แนวทางในการพินิจด้วยทฤษฎีโครงสร้างนิยมและรูปแบบนิยมโดยอาศัยการพิจารณาส่วนประกอบในเรื่องเล่าและความสัมพันธ์ของรูปแบบในเรื่องเล่าเป็นส่วนประกอบนี้ นั่นคือการศึกษาวาเรื่องเล่าว่ามีใคร ทำอะไร ทำอย่างไร เหตุการณ์เป็นอย่างไร จากส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ตัวละคร (Character) โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) แก่นเรื่อง (Theme) ฉาก (Setting) และมุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of view) เมื่อกำหนดส่วนประกอบในเนื้อหาของเรื่อง

เล่าว่าหน่วยใดคงที่และหน่วยใดเปลี่ยนแปลงก็อธิบายได้ว่าสิ่งที่เปลี่ยนแปลงคือชื่อตัวละคร คุณสมบัติของตัวละครและเนื้อหา แต่โครงสร้างของการเล่าเรื่องจะคงที่เสมอ สิ่งที่ยั่งยืนคือบทบาทหรือการกระทำ (Action) ของตัวละครจะดำเนินไปตามอีกบทบาทหนึ่งเป็นลำดับและเป็นแบบแผนที่ตายตัว วลาดิเมียร์ พรอฟฟ์เรียกบทบาทนี้ว่า “Function” หมายถึงการกระทำของตัวละครซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องให้เกิดการกระทำอื่น มีหน้าที่ มีผลให้เกิดการดำเนินเรื่องการประยุกต์ใช้ทฤษฎีโครงสร้างของพรอฟฟ์จะทำให้ได้รูปแบบและโครงสร้างของการเล่าเรื่อง

ประเด็นขนบทางวรรณกรรมในการนำเสนออดีตของแอร์ลันมีความคล้ายคลึงกับวิธีการมองประวัติศาสตร์นิพนธ์ของเฮย์เดน ไวต์ ที่มองว่าแบบ (Mode) ของการบอกเล่าอดีตในประวัติศาสตร์นิพนธ์เชื่อมโยงกับวรรณกรรมประเภทหลัก ๆ ในวัฒนธรรมวรรณศิลป์ของโลกที่สืบทอดกันมาตั้งแต่ยุคคลาสสิก ได้แก่ สุขนาฏกรรม (Comedy) โศกนาฏกรรม (Tragedy) จินตนิยัม (Romance) และเรื่องเสียดสี (Satire) จึงอาจกล่าวได้ว่าขนบทางวรรณกรรมมีส่วนในสร้างและอ้างความทรงจำร่วม ขณะเดียวกันความทรงจำร่วมก็มีส่วนในการหลอมสร้างขนบทางวรรณกรรมด้วยเช่นเดียวกันซึ่งผู้วิจัยจะใช้แนวคิดนี้เป็นกรอบในการศึกษาสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยต่อไป

4. แนวคิดสำนักทางประวัติศาสตร์ในสังคมไทย

ความทรงจำร่วมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในสังคมไทยเป็นผลผลิตมาจากการใช้ประวัติศาสตร์เป็นเครื่องมือทางการเมืองในการสร้างสำนึกของความเป็นชาติให้เกิดขึ้นเพื่อช่วยร้อยรัดให้คนที่ไม่รู้จักกันให้สามารถจินตนาการว่าตนเองเป็นพวกเดียวกันได้ซึ่งเป็นแนวคิดที่ไทยเริ่มต้นใช้อย่างจริงจังตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 6 เพื่อสร้างคนไทยที่สามัคคีกัน รวมถึงจงรักภักดีต่อชาติและพระมหากษัตริย์ผ่านระบบการศึกษาและอื่น ๆ (พิพัฒน์ กระแจะจันทร์, 2560) เมื่อเกิดรัฐชาติสมัยใหม่ ความเป็นหนึ่งเดียวของพลเมืองในรัฐจำเป็นต้องถูกสร้างขึ้น พร้อมกับการขยายตัวของรัฐได้ ทำให้การจัดตั้งสังคมด้วยลายลักษณ์อักษรเข้มข้นขึ้น การสร้าง “อดีต” จึงเปลี่ยนมาสู่การสร้าง “ประวัติศาสตร์” ด้วยเหตุนี้วิชาประวัติศาสตร์จึงถูกเลือกนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างความปรองดองผ่านระบบการศึกษาภาคบังคับและก่อให้เกิดสำนักทางประวัติศาสตร์ในสังคมไทยสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

ประวัติศาสตร์ยังคงถูกใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองในการสร้างสำนึกของความเป็นชาติมาโดยตลอด พิพัฒน์ กระแจะจันทร์ (2560) กล่าวว่าภายหลังจากคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) เข้ายึดอำนาจเมื่อ 9 มิถุนายน 2557 กระทรวงศึกษาธิการได้มีความเห็นให้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ดำเนินการปรับปรุงวิชาประวัติศาสตร์และหน้าที่พลเมือง ซึ่งอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ด้วยการแยกวิชาทั้งสองออกจากกัน และให้พิจารณาเพิ่มเวลาเรียนวิชาประวัติศาสตร์ให้มากขึ้นด้วยเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนมีความรักชาติ เห็นความสำคัญของเอกลักษณ์ไทย และประวัติความเป็นมาของประเทศชาติ มติดังกล่าวเกิดจากความเชื่อที่ว่า การเพิ่มเวลาเรียนวิชาประวัติศาสตร์จะช่วยให้เยาวชนรักชาติและสามัคคีกันมากขึ้นจึงเกิดการตั้งคณะกรรมการจำนวนหนึ่งเพื่อผลิตตำราประวัติศาสตร์และสื่อการสอนขึ้นมากมาย โดยมีเค้าโครงหลักเป็นประวัติศาสตร์แบบราชาชาตินิยม เช่น ผลิตชุดหนังสือประวัติศาสตร์สู่ใจไทย ยุทธยา และรัตนโกสินทร์ แจกจ่ายไปตามโรงเรียนและอบรมครูทั่วประเทศเพื่อต้องการปลูกฝังความปรองดองผ่านประวัติศาสตร์ และต่อยอดข้อมูลชุดเดิมด้วยนักวิชาการกลุ่มเดิมที่ได้ประโยชน์จากนโยบายดังกล่าวโดยการพิมพ์หนังสือจำนวนมากนั้นสัมพันธ์กับกระบวนการสร้างความทรงจำร่วมทางประวัติศาสตร์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่สนใจข้อมูลด้านความทรงจำร่วมเกี่ยวกับอดีตในละครโทรทัศน์ของไทย โดยการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multiple Methodology) โดยใช้การวิจัยด้วยวิธีพิเคราะห์เรื่อง (Narrative Method) และการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ (Historical research) ประกอบการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อศึกษาจินตนาการทางประวัติศาสตร์ (Historical Imagination) ผ่านละครโทรทัศน์และการตีความหมาย (Interpretation) พื้นที่ความทรงจำร่วมของผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งโครงสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นความหมายเชิงอารมณ์และประสบการณ์ที่เชื่อมโยงความรู้สึกนึกคิดและค่านิยมของกลุ่มคนผ่านละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ตามกรอบแนวคิดความทรงจำศึกษา (Memory Studies) ด้วยการวิจัยจากเอกสาร (Documentary Research) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) ผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ด้านต่าง ๆ ตลอดจนผู้ชมที่ชื่นชอบละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ รวมทั้งสิ้น 26 คน โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มนักเขียนบทละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ จำนวน 8 คน ได้แก่ • ศัลยา สุขะนิวัติ • วรยุทธ พิชัยศรัทธ • ฐนธัช กองทอง • ปราณประมูล • ยิ่งยศ ปัญญา • ฐา-นวลดี สถิตยพการ • เพ็ญสิริ เศวตวิหารี • เอกลิขิต	กลุ่มผู้มีบทบาทในการสร้างสรรค์ละครอิงประวัติศาสตร์ จำนวน 8 คน ได้แก่ • ศุภพร ปฐมนพงค์ ผู้อำนวยการสำนักรายการ องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย • ศจี บุรณะสัมฤทธิ์ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่ายผลิตรายการ • ศิริลักษณ์ ศรีสุคนธ์ฝ่ายผลิตละครช่อง One4) • ณัฏฐนันท์ ฉวีวงษ์ ผู้อำนวยการผลิตบริษัท ทีวีซีนแอนด์พิกเจอร์ จำกัด • เผ่าทอง ทองเจือ ผู้ออกแบบพัสตราภรณ์ละครและภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ • ภาวัตพงษ์คสิริ ผู้กำกับการแสดง • จินตหรา สุขพัฒน์ นักแสดง • วิสุทธิชัย บุญยะกาญจน์ที่ปรึกษาบทละครโทรทัศน์และภาพยนตร์
กลุ่มนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง จำนวน 5 คน ได้แก่ • ศ.ดร.สุนทร ชุตินธรรานนท์ • ศ.ดร.ธงชัย วินิจจะกุล • รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน • รศ.ดร.นันทนัย ประสานนาม • นิรุจน์ โลหะรังสี (มัคคุเทศก์และแฟนพันธุ์แท้ประวัติศาสตร์กรุงศรีอยุธยา)	กลุ่มผู้ชมละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ จำนวน 5 คน

ผลการวิจัย

ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยผ่านกระบวนการประกอบสร้างและการสื่อความหมายองค์ประกอบต่าง ๆ ในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์หลากหลายรูปแบบและแฝงด้วยอุดมการณ์บางอย่าง ผู้วิจัยจึงศึกษาการประกอบสร้างและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยโดยใช้องค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Components of Narrative) เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ ได้แก่ โครงเรื่อง, แก่นเรื่อง, ความขัดแย้ง, ตัวละคร, ฉาก, มุมมอง และสัญลักษณ์พิเศษ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง

โครงเรื่อง (Plot) คือ การนำเอาเหตุการณ์หลาย ๆ เหตุการณ์เรียงต่อกันซึ่งแต่ละเหตุการณ์จะต้องเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล เหตุการณ์หนึ่งจะต้องส่งผลกระทบให้เกิดอีกเหตุการณ์หนึ่งตามมาและต่อเนื่องกันไปเป็นลูกโซ่จนกว่าเรื่องนั้นจะจบลง เป็นการจัดลำดับเหตุการณ์หรือทิศทางของพฤติกรรมตัวละครในการดำเนินกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งที่ภายใต้กรอบที่กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นจนจบซึ่งถูกประกอบสร้างและสื่อความหมายของความทรงจำร่วมไว้ดังนี้

1.1 ความเป็นเหตุเป็นผล

ลักษณะการเขียนบทละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ที่ดีจะต้องทำให้การดำเนินเรื่องมีความเป็นเหตุเป็นผลต่อเนื่องกันตลอดเวลา แต่บ่อยครั้งที่ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ขาดรายละเอียดของสาเหตุที่เกิดขึ้น บันทึกไว้เพียงผลของมันหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนักเขียนบทละครโทรทัศน์จึงจำเป็นต้องสอดแทรกเหตุผลเข้าไปจากการตีความและข้อสันนิษฐานส่วนตัว (วรยุทธ พิชัยศรีทัต, การสัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2562)

1.2 เส้นเวลา

โครงเรื่องของละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จะดำเนินไปตามเส้นเวลา (Timeline) ที่เกิดเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่มักเล่าเรื่องตามลำดับปฏิทิน (Chronological Order) คือการเล่าเรื่องไปตามลำดับเวลา ก่อนหลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้คนดูสับสนโดยมากมักอ้างอิงจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เชื่อถือได้หรืออยู่ในความทรงจำแล้วเพิ่มเติมเหตุการณ์ตามจินตนาการเข้าไป (ฐนรัช กองทอง, การสัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2563)

1.3 ความถูกต้อง

การสร้างสรรคโครงเรื่องของละครอิงประวัติศาสตร์ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่ามีความจริงของเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ที่ปรากฏข้อเท็จจริงอยู่ในเอกสารหลักฐานต่าง ๆ โดยนักเขียนบทละครโทรทัศน์เลือกใช้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถตรวจสอบได้มาผูกร้อยเป็นเรื่องตามพงศาวดาร และพยายามไม่ดัดแปลงหรือเพิ่มเติมเหตุการณ์ที่ปรากฏหลักฐานอยู่ในประวัติศาสตร์ แต่สามารถปรับแต่งโครงเรื่องที่ไม่กระทบต่อเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ได้ (ฐา-นวัต สติยยุทธการ, การสัมภาษณ์, 6 ธันวาคม 2562) ประเด็นเรื่องความถูกต้องของข้อมูลในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์นี้ ธงชัย วินิจจะกูล นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ได้โต้แย้งว่าประวัติศาสตร์ไม่ได้มีความจริงแท้อยู่ในตัวเอง แต่เกิดจากการสอดแทรกอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของผู้เขียนประวัติศาสตร์ลงไปไม่ต่างจากการเขียนละครอิงประวัติศาสตร์ (ธงชัย วินิจจะกูล, การสัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2563)

“ประวัติศาสตร์กับละครอิงประวัติศาสตร์ภาพอาจจะซ้อนกันอยู่ มีปริณทิตที่เหลื่อมกัน ผมไม่คิดว่ามีประวัติศาสตร์ที่จริงหรือไม่จริง แต่กรอบของมันก็คือศักดิ์สิทธิ์แค่ไหน แต่จะต้องได้ใหม่ ทางโลกตะวันตกถือว่าเป็นความจริงที่ไม่มีวันจบ มีได้หลายมุมมอง หลายอุดมการณ์ ขึ้นอยู่กับการตีความ” (ธงชัย วินิจจะกุล, การสัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2563)

1.4 ขบวนการเล่าเรื่อง

โครงเรื่องละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยยังคงยึดอยู่กับขบวนการเล่าเรื่องที่เปี่ยมยอมรับของสังคมโดยมีกรอบประวัติศาสตร์ชาติเป็นตัวกำหนด ทำให้ขบวนการเล่าเรื่องถูกจำกัดให้มีอยู่เพียงไม่กี่แนว โครงเรื่องของละครอิงประวัติศาสตร์จึงไม่มีความแปลกใหม่หรือแตกต่างกันมากนัก แต่สิ่งที่ทำให้โครงเรื่องละครอิงประวัติศาสตร์มีความแตกต่างกันคือความเป็นมนุษย์ของตัวละคร (ยิ่งยศ ปัญญา, การสัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2562)ทางด้านเผ่าทอง ทองเจือ นักวิชาการและนักออกแบบพัสดราภรณ์ ภาพยนตร์และละครอิงประวัติศาสตร์กล่าวว่าผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์มักเลือกขบวนการเล่าเรื่องที่คุ้นเคย และสามารถเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนมาใช้ในการเล่าเรื่อง (เผ่าทอง ทองเจือ, การสัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2562) นัทธนัย ประสานนาม นักวิชาการด้านความทรงจำศึกษาให้ความจำเป็นของการเล่าเรื่องตามชนบ่ว่าเพื่อลดความสับสนในการผลิตละครโทรทัศน์ ขบวนการเล่าเรื่องจะมีได้หลากหลายหากเป็นเรื่องของสามัญชนในประวัติศาสตร์ เพราะไม่ใช่เรื่องละเอียดอ่อนในสังคมเหมือนเรื่องราวเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์ที่มีความสับสนหากเล่าเรื่องแหวกจากขบวนการเล่าเรื่องเดิม (นัทธนัย ประสานนาม, การสัมภาษณ์, 10 มกราคม 2563)สอดคล้องกับสุนทร ชุตินทรานนท์ ที่กล่าวถึงข้อจำกัดว่าการเล่าเรื่องแหวกชนบมีความสับสนมากหากจะนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่ยังคงมีประเด็นการโต้แย้งกันอยู่ในปัจจุบัน เช่น กรณีการสวรรคตของพระมหากษัตริย์เนื่องจากเป็นเรื่องละเอียดอ่อน”(สุนทร ชุตินทรานนท์, การสัมภาษณ์, 13 มกราคม 2563)

1.5 ข้อจำกัดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์

ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์สร้างสรรค์ขึ้นโดยอาศัยข้อมูลหรือเค้าเรื่องทางประวัติศาสตร์มาเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง โดยอ้างอิงหรือเชื่อมโยงกับเอกสารหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น จารึก จดหมายเหตุ พงศาวดาร บันทึกลง และเอกสารทางราชการเป็นหลัก อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์โครงเรื่องของละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยยังมีข้อจำกัดองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ขาดความครบถ้วนสมบูรณ์ ทำให้ไม่สามารถสร้างสรรค์โครงเรื่องแบบใหม่ๆ ได้(ศัลยา สุขะนิวัติ, การสัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2563) ประเด็นเรื่องข้อจำกัดด้านองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์นี้ ธงชัย วินิจจะกุล ได้เห็นไปในทิศทางตรงข้ามว่า

“ประวัติศาสตร์บนโลกนี้มีหน้าที่เหมือนเรื่องเล่า จูตร่วมกันก็คือการวางโครงเรื่อง จัดเรียงลำดับเหตุการณ์ตามเส้นเวลาที่มันมีอยู่ ต้องอาศัยความรู้ลึกถึงความทรงจำร่วมกันเป็นอารมณ์ที่ยังคงอยู่ คุณเชื่อว่าหลักฐานบังคับ วัตถุพยานมันมีจำกัด แต่เมื่อแนวคิดมาจากจินตนาการ โครงเรื่องที่อิงกับหลักฐานก็น่าจะมีมากกว่าหนึ่ง แต่อาจจะไม่มากตามใจปรารถนา ประวัติศาสตร์อาจจะมึนมองที่จำกัด แต่สำหรับละครแล้ว มึนมองไม่จำกัด คุณต้องจินตนาการและค้นคว้าไปจนกว่านักประวัติศาสตร์จินตนาการไปไม่ถึง” (ธงชัย วินิจจะกุล, การสัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2563)

2. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่อง (Theme) คือแนวคิดหลักของเรื่องที่ยึดโยงเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านรูปแบบการสื่อสารที่ผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ต้องการจะส่งสารไปยังผู้ชมผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในละครโทรทัศน์ เช่น ชื่อเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละคร รวมถึงสัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ ในเรื่อง ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยมักจะมีแก่นเรื่องเกี่ยวกับอุดมคตินิยม เช่น แนวคิดเรื่องการยกย่องเทิดทูนสถาบันกษัตริย์ ความรักและความภาคภูมิใจในชาติ รวมถึงความเสียสละของบรรพบุรุษไทยเป็นต้น แก่นเรื่องละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยถูกประกอบสร้างและสื่อความหมายของความทรงจำร่วมไว้ดังนี้

2.1 การยกย่องเทิดทูนสถาบันกษัตริย์

แก่นเรื่องของละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยส่วนใหญ่มักมีแนวคิดสำคัญในการยกย่องเทิดทูนสถาบันกษัตริย์ในฐานะที่ทรงเป็นประมุขและปกครองประเทศให้ร่มเย็นเป็นสุขมาช้านาน จนกระทั่งสถาบันกษัตริย์ถูกยกสถานะให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคม (ปราณประมูล, การสัมภาษณ์, 16 มกราคม 2563) นอกจากความเชื่อเรื่องสถาบันกษัตริย์มีสถานะเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์เปรียบเสมือนพระโพธิสัตว์และผู้ประกาศสังฆธรรมแล้ว ญัณฐนันท์ ฉวีวงษ์ ผู้อำนวยการผลิต ยังเชื่อว่าบรรพบุรุษราชเจ้าในประวัติศาสตร์ไทยยังคงแสดงกฤษฎาภินิหารให้เป็นที่ปรากฏ ดังจะเห็นได้จากละครโทรทัศน์เรื่องหนึ่งดาวฟ้าเดียวที่ตอนที่สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชเข้ายึดเมืองจันทบุรีหรือออกอากาศในวันที่ 14 มิถุนายน 2561 ซึ่งเป็นวันและเดือนเดียวกับที่พระองค์ทรงใช้ยุทธวิธีหุบหม้อข้าวก่อนเข้าตีเมืองจันทเมื่อ 251 ปีที่แล้วอย่างน่าอัศจรรย์ (ญัณฐนันท์ ฉวีวงษ์, การสัมภาษณ์, 24 มกราคม 2563)

สุนทร ชุตินทรานนท์ อธิบายถึงสาเหตุนี้สถาบันกษัตริย์ถูกยกสถานะให้เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อเป็นเครื่องยืนยันถึงความเป็นผู้มีบุญญาธิการ โดยเป็นทั้งธรรมราชาและพระโพธิสัตว์ที่จุติลงมาช่วยเหลือมนุษย์

“กฤษฎาภินิหารเป็นเครื่องอันแสดงถึงความเป็นผู้มีบุญญาธิการมีบั้งชี้ว่าสามารถที่จะเป็นพระมหากษัตริย์ได้ ต้องมีนิมิตเพื่อแสดงให้เห็นว่าคนผู้นั้นต่อไปภายหน้าจะได้เป็นใหญ่ นิมิตเป็นดั่งนี้บั้งชี้ว่าเขาเป็นผู้มีบุญ คนที่จะก้าวมาเป็นพระมหากษัตริย์ต้องเป็นธรรมราชาคือราชาที่ปกครองโดยธรรม คติของการเป็นพระโพธิสัตว์อย่างรัชกาลที่ 9 คอยดูแลทั้งปากท้องและเป็นที่พึ่งทางจิตใจ แม้พระองค์จะเป็นกษัตริย์ภายใต้รัฐธรรมนูญ แต่พระองค์ยังคงแผ่ดินอยู่อย่างที่ว่า “เราจะครองแผ่นดินโดยธรรม” มันไม่ไปไหน เพราะฉะนั้นสิ่งที่เหลืออยู่คือ ทศพิธราชธรรมและความเป็นพระโพธิสัตว์ที่ทำให้ท่านถูกยกเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์”(สุนทร ชุตินทรานนท์, การสัมภาษณ์, 13 มกราคม 2563)

สำหรับผู้ชมละครโทรทัศน์ การชมละครอิงประวัติศาสตร์ช่วยให้เกิดหาชวนระลึกถึงความทรงจำเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์ในรัชกาลก่อนในฐานะที่ทรงปกครองแผ่นดินให้เป็นสุขร่มเย็น “ถ้าเป็นรัชกาลก่อนพี่รู้สึกดีนะ ดูแล้วคิดถึงท่าน เราเกิดทันได้เห็นโทรทัศน์ทุกช่องก่อนจะเข้าข่าว เห็นพระองค์เสด็จไปที่นั่นที่นี่ พอมาดูละครอิงประวัติศาสตร์ก็ทำให้รู้สึกว่ามันผนวกกัน เราเห็นว่าพระองค์ทรงงานจริง แล้วในละครอิงประวัติศาสตร์ก็เหมือนแสดงให้เห็นความเสียสละของพระมหากษัตริย์ พอมาเห็นในปัจจุบันก็ทำให้เรารู้สึกว่าเทิดทูน เราเห็นด้วยตาด้วย เราฟังเรื่องเล่าของพระองค์ด้วยอะไรแบบนี้ พระองค์เสด็จ

พระราชดำเนิน พระจริยวัตรที่งดงาม เห็นในข่าว และองค์จริงด้วย” (น้ำชา ผู้ชมละครโทรทัศน์ อายุ 55 ปี, การสัมภาษณ์, 14 มกราคม 2563)

“ดูละครอิงประวัติศาสตร์แล้วอยากได้กษัตริย์หรือคนที่เก่งมาทำให้ประเทศชาติเราดีขึ้น อย่างพระนเรศวรหรือพระเจ้าตากสิน ที่เป็นคนไทยเชื้อสายจีนที่ต่อสู้จนเป็นเอกราชขึ้นมาได้ หรืออย่างรัชกาลที่ 5 ท่านก็สามารถทำให้ไทยไม่ตกเป็นอาณานิคมของชาติอื่นได้ มีการเชื่อมความสัมพันธ์ เราก็รู้สึกวกษัตริย์เราเก่งอะไรแบบนี้ ถ้าเรารู้ประวัติศาสตร์เราก็จะรู้ได้เลยว่าผู้นำเราเก่งขนาดไหนกว่าจะผ่านอะไรมาได้” (โยเย ผู้ชมละครโทรทัศน์ อายุ 50 ปี, การสัมภาษณ์, 16 มกราคม 2563)

2.2 ความรักชาติและภาคภูมิใจในความเป็นไทย

แก่นเรื่องของละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยยังมีแนวคิดสำคัญเพื่อส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความรักชาติและภาคภูมิใจในความเป็นไทยที่มีรากเหง้าทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง มาจนกระทั่งทุกวันนี้ แต่ความรักชาติและภาคภูมิใจดังกล่าวเป็นคุณละนิยมกับความรักชาติในสมัยรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลย์สงครามที่หลวงวิจิตรวาทการต้องการปลูกกระแสชาตินิยมเพื่อต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์ (ยิ่งยศ ปัญญา, การสัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2562) ในขณะที่วิสุทธิชัย บุญยะกาญจน์ ที่ปรึกษาบทละครโทรทัศน์ มีความเห็นว่าการสร้างความรักชาติและความภาคภูมิใจในความเป็นไทยผ่านละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์มีด้านลบก็คือก่อให้เกิดความรู้สึกหลงชาติตนเองและอคติต่อชาติอื่นตามมา (วิสุทธิชัย บุญยะกาญจน์, การสัมภาษณ์, 6 มกราคม 2563) สำหรับผู้ชมละครโทรทัศน์ การชมละครอิงประวัติศาสตร์อาจก่อให้เกิดความรู้สึกรักชาติ หรืออาจไม่ได้ก่อให้เกิดความรู้สึกรักชาติเลยก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้สึกส่วนบุคคล แต่จุดประสงค์หลักร่วมกันของการรับชมละครแนวนี้คือเพื่อความบันเทิง และหลีกเลี่ยงจากสภาพน่าเบื่อในชีวิตประจำวันเป็นหลัก นอกจากนี้ ผู้ชมละครโทรทัศน์บางท่านยังรู้สึกว่าความภาคภูมิใจในความเป็นไทยหมดไปเมื่อได้คิดเปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของชาติอื่น ทำให้ลดความรู้สึกชาตินิยมลงไป (ปอ ผู้ชมละครโทรทัศน์ อายุ 41 ปี, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2562)

2.3 ความเสียสละของบรรพบุรุษไทย

ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยจำนวนไม่น้อยมีแก่นเรื่องเกี่ยวกับอุดมคตินิยมถึงความเสียสละของบรรพบุรุษไทย โดยการปลูกฝังอุดมการณ์ให้คนไทยตระหนักถึงความเสียสละของบรรพบุรุษที่ได้สร้างชาติไทยให้เป็นปึกแผ่นมั่นคงและดำรงรักษาเอกราชตราบเท่าทุกวันนี้ และก่อสำนึกชาตินิยมให้คนในยุคปัจจุบันหวงแหนและร่วมกันป้องกันเกียรติภูมิของชาติ(ภวัตพนังศิริ, การสัมภาษณ์, 24 มกราคม 2563) นิรุตต์ โลหะรังสี สูดยอดแพนพันธุ์แท้ประวัติศาสตร์กรุงศรีอยุธยา 4 สมัย มีความเห็นสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกับสุนทร ชูตินธรานนท์ และธงชัย วินิจจะกูล ที่มองว่าละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างสำนึกชาตินิยม และทำให้ติดกับดักทางประวัติศาสตร์ที่จะไม่นำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับอดีตที่แท้จริงได้เลย (นิรุตต์ โลหะรังสี, การสัมภาษณ์, 9 มกราคม 2563 และ สุนทร ชูตินธรานนท์, การสัมภาษณ์, 13 มกราคม 2563)

3. ความขัดแย้ง

ความขัดแย้ง (Conflict) คือ เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหาให้กับตัวละครเพื่อหาหนทางแก้ปัญหาคือความขัดแย้งให้บรรลุ ผ่านพ้น หรือคลี่คลายภายใต้เงื่อนไขที่บีบคั้น ความขัดแย้งจะทำให้เห็นพัฒนาการของเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละคร ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยมักมีความขัดแย้งจากการถูกรุกรานประเทศและความแตกต่างของอุดมการณ์ทางการเมืองซึ่งถูกประกอบสร้างและสื่อความหมายของความทรงจำร่วมไว้ดังนี้

3.1 การถูกรุกรานประเทศ

ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยส่วนใหญ่มักพูดถึงความขัดแย้งในแง่ที่ไทยถูกรุกรานจากประเทศอื่นอย่างพม่า และการล่าอาณานิคมของฝรั่งเศส ประเทศไทยต้องถูกรุกรานถูกเผาทำลายบ้านเมือง และบีบบังคับให้ต้องเสียดินแดนเป็นจำนวนมาก สร้างบาดแผลความเจ็บปวดเสมือนสูญเสียอวัยวะในร่างกาย วาทกรรมเรื่องการถูกรุกรานประเทศดังกล่าวได้ถูกตอกย้ำ ผลิตซ้ำ และเผยแพร่อย่างกว้างขวาง กลายเป็นฐานสนับสนุนแนวคิดชาตินิยมอย่างเหนียวแน่น ละครอิงประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่จึงมักมีความขัดแย้งเกี่ยวกับไทยถูกรุกรานประเทศโดยชาติที่เป็นศัตรู ยิ่งยศ ปัญญา และวิสุทธิชัย บุณยะกาญจน์เชื่อว่าอคติที่เกิดขึ้นต่อการมองต่างชาติ ล้วนเป็นความทรงจำที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่เด็กโดยเฉพาะในแบบเรียนวิชาประวัติศาสตร์ อคติเหล่านี้ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านละครโทรทัศน์ และยังตอกย้ำให้ภาพของศัตรูทางประวัติศาสตร์ชัดเจนขึ้นในชีวิตประจำวัน (ยิ่งยศ ปัญญา, การสัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2562 และวิสุทธิชัย บุณยะกาญจน์, การสัมภาษณ์, 6 มกราคม 2563)



ภาพที่ 1 ละครโทรทัศน์เรื่องศรีอยุธยา (2560)

กรุงศรีอยุธยาถูกข้าศึกพม่าเผาทำลาย

ในขณะเดียวกันความขัดแย้งในประวัติศาสตร์บางประการก็กลับไม่อยู่ในความทรงจำหรือถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึง เช่น ประวัติศาสตร์ช่วงสงครามมหาเอเชียบูรพาที่ไทยอยู่ท่ามกลางความขัดแย้งระหว่างฝ่ายสัมพันธมิตรและฝ่ายอักษะ (เพ็ญสิริ เสวตวิหรี, การสัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2562)

สำหรับผู้ชมละครโทรทัศน์ การเห็นภาพการถูกรุกรานประเทศจากชาติอื่นในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ อาจก่อให้เกิดความรู้สึกเกลียดชังประเทศเพื่อนบ้านได้ แต่ความรู้สึกดังกล่าวได้หายไปเมื่อมีวัยวุฒิและรับรู้เรื่องราวในประวัติศาสตร์หลายแง่มุมมากขึ้น (โยเย ผู้ชมละครโทรทัศน์ อายุ 50 ปี, การสัมภาษณ์, 16 มกราคม 2563)

3.2 ความแตกต่างของอุดมการณ์ทางการเมือง

อุดมการณ์ทางการเมือง หมายถึง ความคิดความเชื่อที่ทำให้เกิดกลไกควบคุม เพื่อบรรลุเป้าหมายแห่งความคิดความเชื่อนั้น ความขัดแย้งด้านความแตกต่างของอุดมการณ์ทางการเมืองในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยอาจไม่ได้เด่นชัดเท่าความขัดแย้งจากการถูกรุกรานประเทศ เนื่องจากเป็นความขัดแย้งในเชิงนามธรรม ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างฝ่ายอนุรักษ์นิยมและฝ่ายเสรีนิยมในละครอิงประวัติศาสตร์ยุคสยามยามเปลี่ยนผ่านจนถึงยุคเรียกร้องประชาธิปไตยอุดมการณ์ทางการเมืองเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ดังนั้นจึงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา (วิสุทธิชัย บุณยะกาญจน์, การสัมภาษณ์, 6 มกราคม 2563)

วรยุทธ พิชัยศรทัต(การสัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2562) มองว่าความขัดแย้งของอุดมการณ์ทางการเมืองของชนชั้นปกครองเกิดขึ้นทุกยุคทุกสมัย หากเรามองย้อนกลับไปในประวัติศาสตร์ก็จะพบว่าความขัดแย้งลักษณะเดียวกันเคยเกิดขึ้นมาแล้วเพียงแค่เปลี่ยนยุคสมัยไปเท่านั้น ความขัดแย้งกันของอุดมการณ์ทางการเมืองอาจไม่ได้ปรากฏในรูปของความรุนแรงเสมอไป แต่อาจอยู่ภายใต้ภาวะจำยอมภายใต้อำนาจของศัตรู โดยการดึงเอาตัวตนจากภายนอกเช่นต่างชาติซึ่งดูสูงส่งหรือมีความซับซ้อนกว่าเข้ามาเป็นของชาติตัวเอง เช่น การตอกย้ำมิตรภาพระหว่างญี่ปุ่นกับไทยในประวัติศาสตร์ผ่านความรกระหว่างโกโบริและอังศุมาลินในละครโทรทัศน์ เป็นต้น (ปรานพระมูล, การสัมภาษณ์, 16 มกราคม 2563)



ภาพที่ 2 ภาพเปรียบเทียบระหว่างพระบรมสาทิสลักษณ์
กับนักแสดงที่รับบทเป็นพระเจ้าตากสินมหาราช
ในละครโทรทัศน์เรื่องศรีอยุธยา (2560)

4. ตัวละคร

ตัวละคร (Character) คือ ผู้ประกอบพฤติกรรมตามเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อให้เรื่องดำเนินไปตามเค้าโครงที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตาหรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยมีตัวละครที่เป็นตัวเอกและตัวซึ่งถูกประกอบสร้างและสื่อความหมายของความทรงจำร่วมไว้ดังนี้

4.1 ตัวเอก

ตัวเอก (Hero) หมายถึง ตัวละครที่มีคุณลักษณะเป็นวีรบุรุษคือเป็นผู้มีความกล้าหาญ มีเกียรติยศชื่อเสียง หรือเป็นบุคคลในอุดมคติที่ได้รับความนิยมยกย่อง เช่น มีความสามารถในการต่อสู้รบพุ่ง มีความเข้มแข็งเด็ดเดี่ยว มีความเสียสละ มีการดำเนินชีวิตแบบโลดโผนผจญภัย และมีพฤติกรรมที่แสดงความแข็งแกร่งทรหด ตัวเอกในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยส่วนใหญ่มักเป็นพระมหากษัตริย์ เชื้อพระวงศ์ ขุนนาง ชนชั้นกลาง ปัญญาชน หรือชาวบ้านที่มีคุณธรรม กล้าหาญ เสียสละเพื่อประเทศชาติ และมีคุณลักษณะรักความเป็นไทย พยายามลบเลือนด้านที่ไม่ดีออกไปโดยเฉพาะตัวละครที่เป็นชนชั้นสูง (ภวดีพนังศิริ, การสัมภาษณ์, 24 มกราคม 2563)

ศัลยา สุขะนิวัตต์ ได้กล่าวถึงการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครพระเจ้าเอกทัศซึ่งเป็นพระมหากษัตริย์เมื่อคราวเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 ในละครเรื่องสายโลหิตว่าได้ทำให้ตัวละครพระเจ้าเอกทัศมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น โดยนำเสนอภาพความขลาดกลัวของพระมหากษัตริย์ แต่ฉากดังกล่าวถูกตัดออกไปทำให้ไม่ได้ออกอากาศ

“มีอยู่ฉากหนึ่งที่เขาตัดทิ้งไปคือฉากที่พระเจ้าเอกทัศกำลังพูดคุยกับบรรดาพระสนมที่ตกใจ เดินออกมาจากตำหนักของพระสนม แล้วก็มาร่ำพังกาเมื่อไหร่ฝนจะตก น้ำจะหลาก แล้วก็เข้าไปในห้อง ๆ หนึ่งที่โดดเดี่ยวมาก เราสั่งให้ถ่ายฉากนี้เลยนะ แล้วก็คิดวิตกเรื่องสงคราม ทันทใดก็มีเสียงปืนใหญ่ทำให้ท่านสะดุ้งสุดตัวเลย แล้วก็เสียงเรียกออกมาแล้วพระเจ้าเอกทัศก็บอกกับคนที่อยู่ตอนนั้นว่า ‘เห็นมั๊ยว่ากษัตริย์ของเจ้าก็มีมุมที่ขี้ขลาด’” (ศัลยา สุขะนิวัตต์, การสัมภาษณ์, 18 กุมภาพันธ์ 2563)

จินตหรา สุขพัฒน์(การสัมภาษณ์, 21 มกราคม 2563)นักแสดงละครอิงประวัติศาสตร์กล่าวว่าตัวละครตัวเอกที่เป็นหญิงในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จะต้องมีคุณลักษณะที่สอดคล้องกับบรรทัดฐานของสังคมไทยคือการกิริยาเรียบร้อยนุมนวล มีความเป็นเมียและแม่ที่ดี

อย่างไรก็ดี การนำเสนอตัวเอกในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ที่เป็นพระมหากษัตริย์หรือเชื้อพระวงศ์ในสมัยรัตนโกสินทร์ยังคงใช้วิธีนำเสนอแบบไม่เปิดเผยใบหน้า โดยใช้เทคนิคมุกกล้องถ่ายผ่านหลัง หรือถ่ายระยะไกลให้เห็นหน้าไม่ชัดเจน รวมทั้งการใช้การพากษ์เสียงแบบไม่แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เนื่องจากเป็นเรื่องละเอียดอ่อนในการนำเสนอภาพลักษณ์ของพระมหากษัตริย์และเชื้อพระวงศ์ให้ตรงกับความเป็นจริง (ศุภิพร ปฐมนพวงศ์, การสัมภาษณ์, 23 ธันวาคม 2562)

นอกจากนี้ การคัดเลือกนักแสดงที่ตัวเอกเป็นบุรุษกษัตริย์จำเป็นต้องตรงกับภาพทรงจำร่วมที่มีอยู่เดิม จากภาพที่ผู้ชมละครเห็นผ่านอนุสรณ์แห่งความทรงจำ เช่น รูปหล่อ อนุสาวรีย์ หรือภาพวาดต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมได้ง่ายขึ้น

“ภาพลักษณ์ของนักแสดงเวลาดูละคร เราต้องจินตนาการ ถ้าอย่างคนมีบาร์มีก็ต้องหล่อมาก มันจะมีรัศมีเปล่งออกมาทำให้เราเชื่อ อย่างหน้าผู้พันเบิร์ด หน้าเขาบอกว่าเป็นผู้ชายที่ขี้ขัง จริงจัง เป็นคนทำงาน ภาพที่เราคิดถึงพระมหากษัตริย์อยู่ในใจก็คือเข้มแข็ง ไม่เหลาะแหละ เป็นทหาร มุ่งมั่น เป็นลักษณะที่เขาเหมือนและเรานึกถึง พอเห็นแล้วแบบนี้แหละที่ใช่ เราก็มองภาพในใจเรา แล้วเขาก็สะท้อนภาพนั้นออกมา” (ปอ ผู้ชมละครโทรทัศน์ อายุ 41 ปี, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2562)

4.2 ตัวร้าย

ตัวร้าย (Villain) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้ร้ายคือตัวละครที่มีความกระหายอำนาจ มุ่งประโยชน์ส่วนตน คดโกง ใช้อำนาจบังคับกดขี่ข่มเหง สร้างสถานการณ์อันตรายนำพาเหตุการณ์ความปรานี สามารถกำจัดทุกคนที่ขัดขวางตนได้โดยไม่ลังเล และใช้ทุกวิถีทางในการล่อหลอกศัตรูมากำจัด และมีพฤติกรรมที่แสดงถึงความโหดร้าย ตัวร้ายในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยส่วนใหญ่ มักเป็นชาวต่างชาติเช่น พม่า หรือฝรั่ง ขุนนางชั่ว หรือนักการเมืองทุจริต เป็นตัวละครฝ่ายปฏิปักษ์กับตัวเอก ภาณุพงศ์ศิริ(การสัมภาษณ์, 24 มกราคม 2563) กล่าวถึงการกำกับการแสดงตัวละครที่เป็นตัวร้ายในประวัติศาสตร์อย่างคอนสแตนตินฟอลคอน ขุนนางต่างชาติในราชสำนักสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ในเรื่องบุพเพสันนิวาสว่าต้องทำตัวละครให้มีมิติความเป็นมนุษย์ และมีด้านดีอยู่ในนิสัยของตัวละคร อย่างไรก็ตาม การสร้างภาพลักษณ์ให้ตัวละครต่างชาติเป็นตัวร้ายในละครก็มีความละเอียดอ่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครที่เป็นทหารญี่ปุ่นที่ปรากฏในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ยุคสงครามมหาเอเชียบูรพา ขณะเดียวกันคนไทยก็ไม่ได้มองภาพของญี่ปุ่นเป็นศัตรูร้ายกาจในหน้าประวัติศาสตร์ (เพ็ญสิริ เสวตวิหารี, การสัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2562)

5. ฉาก

ฉาก (Setting) หมายถึง สถานที่ เวลาที่เกิดเรื่องนั้น ๆ ขึ้น ตลอดจนบรรยากาศและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งอยู่รอบ ๆ ตัวละคร ลักษณะการสร้างฉากในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ นอกจากจะต้องผสมกลมกลืนกับเรื่องราวและบุคลิกภาพของตัวละครแล้ว ยังต้องมีความสมจริงอีกด้วย ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยมีฉากส่วนใหญ่เป็นพระราชวัง บ้านเรือน และสมรภูมิรบซึ่งถูกประกอบสร้างและสื่อความหมายของความทรงจำร่วมไว้ดังนี้

5.1 ฉากพระราชวัง

ฉากพระราชวังเป็นฉากที่มักปรากฏในละครอิงประวัติศาสตร์ตั้งแต่ยุคประกาศอิสรภาพจนกระทั่งยุคสยามเปลี่ยนผ่าน แสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรือง สวยงามวิจิตรของราชธานีไทยในสมัยกรุงศรีอยุธยาและกรุงรัตนโกสินทร์ นอกจากนี้ ฉากพระราชวังยังมีความสำคัญในฐานะเป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์และราชวงศ์ รวมทั้งใช้สำหรับออกอวาราการกับเหล่าขุนนางของพระมหากษัตริย์อีกด้วย ฉากหนึ่งในละครเรื่องบุพเพสันนิวาส



ภาพที่ 3 ละครโทรทัศน์เรื่องบุพเพสันนิวาส (2561)

ภาพเปรียบเทียบระหว่างภาพวาดและละครโทรทัศน์

ฉากคณะทูตฝรั่งเศสถวายพระราชสาสน์

สมเด็จพระนารายณ์มหาราช

ที่ถูกนำเสนอและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมคือฉากที่ราชทูตเซวาลิเออร์ เดอ โชมงต์เข้าเฝ้าถวายพระราชสาสน์ของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 แต่สมเด็จพระนารายณ์มหาราช ณ พระที่นั่งสรรเพชญ์มหาปราสาท พระบรมมหาราชวังในกรุงศรีอยุธยา โดยมีออกญาวิไชยเณทร์หรือคอนสแตนตินฟอลคอนหมอบอยู่หน้าสี่บัญชีรพยายามส่งสัญญาณให้ราชทูตทูลพยานพระราชสาสน์ให้ถึงพระหัตถ์ของสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ซึ่งภวดี ภาณุศิริ ผู้กำกับการแสดงตั้งใจสร้างออกมาให้สวยเหมือนภาพในหนังสือประวัติศาสตร์ (ภวดี ภาณุศิริ, การสัมภาษณ์, 24 มกราคม 2563)

5.2 ฉากบ้านเรือน

ฉากบ้านเรือนที่ปรากฏในฉากละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่ถูกนำเสนอออกมาให้เห็นฉากธรรมชาติของชนบทเป็นส่วนใหญ่ เช่น ทุ่งนา แม่น้ำลำคลอง และบ้านเรือนที่ตั้งอยู่ริมน้ำ ส่วนใหญ่เป็นบ้านไม้ทรงไทย มีได้กุนสูง มีนอกชาน หรือสร้างเป็นเรือนแพซึ่งคล้ายภาพสะท้อนชีวิตของคนไทยในชนบทซึ่งมีความเป็นอยู่อย่างสงบ เป็นครอบครัวใหญ่อาศัยรวมกัน ผู้คนในสังคมยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีไทย ศิริลักษณ์ ศิริสุนทร (การสัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2562) กล่าวถึงฉากความเจริญรุ่งเรืองของบ้านเมืองและวิถีชีวิตอันสงบสุข และบรรยายด้วยวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ว่าเป็นการตอบสนองความรู้สึกภาคภูมิใจในความเป็นไทยแก่ผู้ชมละครโทรทัศน์

5.3 ฉากสมรภูมิรบ

ฉากสมรภูมิรบเป็นฉากที่สำคัญมักปรากฏในละครอิงประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับสงคราม ต้องการถ่ายทอดเหตุการณ์การถูกรุกรานประเทศ เป็นฉากที่ต้องใช้นักแสดงมาก และงบประมาณค่อนข้างสูงในการจัดเตรียมอาวุธยุทโธปกรณ์ รวมถึงเทคนิคพิเศษต่าง ๆ เพื่อสร้างความความสมจริงในการสู้รบ อย่างไรก็ตาม การถ่ายทอดความรุนแรงในฉากสมรภูมิรบหรือฉากที่ต้องสื่อถึงความน่ากลัวของสงครามบางครั้งก็เป็นเรื่องที่ต้องระมัดระวังในการนำเสนอเพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมจนมากเกินไป ผู้สร้างสรรค์จึงต้องอาศัยเทคนิคทางภาพและการแสดงมาช่วยในการถ่ายทอดเหตุการณ์ (เพ็ญศิริ เสวตวิหารี, การสัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2562)

6. มุมมอง

มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) คือ การมองเหตุการณ์และเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่าเรื่องมองเหตุการณ์จากภายในใกล้ชิด หรือจากภายนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกันจุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง

เพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชมละครโทรทัศน์ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยส่วนใหญ่มีมุมมองเมืองหลวงเป็นศูนย์กลาง และมีส่วนน้อยที่ใช้มุมมองท้องถิ่นในการเล่าเรื่อง ซึ่งมุมมองแต่ละแบบถูกประกอบสร้างและสื่อความหมายของความทรงจำร่วมไว้ดังนี้

6.1 มุมมองเมืองหลวงเป็นศูนย์กลาง

ละครอิงประวัติศาสตร์ของไทยส่วนใหญ่มีมุมมองจากศูนย์กลางรัฐหรือมีเมืองหลวงเป็นศูนย์กลางและเกี่ยวข้องกับสถาบันพระมหากษัตริย์จนแยกไม่ออก ดังจะเห็นได้จากเนื้อเรื่องมักเกิดขึ้นที่เมืองหลวงของกรุงศรีอยุธยา และกรุงรัตนโกสินทร์ โดยเป็นเรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ของความรุ่งเรืองหรือล่มสลายของราชธานี มีเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับเมืองหลวงหรือพระมหากษัตริย์ มุมมองดังกล่าวเป็นผลผลิตจากการเขียนประวัติศาสตร์ของชนชั้นสูงในอดีต (ณัฐนันท์ ฉวีวงศ์, การสัมภาษณ์, 24 มกราคม 2563)

สุนทร ชูตินธรานนท์ อธิบายถึงที่มาของอุดมการณ์ประวัติศาสตร์ส่วนกลาง (Centralist Historical Ideology) ที่เป็นปัจจัยทำให้ละครอิงประวัติศาสตร์ของไทยมีมุมมองแบบเมืองหลวงเป็นศูนย์กลางว่า

“ประวัติศาสตร์ไทยผ่านการเขียนให้เป็นประวัติศาสตร์ชาติ สิ่งหนึ่งที่เราต้องทำคือตัวตนของรัฐชาติ เราอาจจะบอกว่าเป็นระบบการปกครอง การจัดการอะไรต่ออะไร แต่สิ่งที่เป็นจิตวิญญาณที่ทำให้รู้ว่าอันนี้เป็นตัวแทนของสิ่งที่หล่อหลอมความหลากหลายเป็นหนึ่งอันเดียวกัน สร้างความทรงจำชุดเดียวกัน ทำให้ผู้คนที่อยู่เหนือสุดหรือได้สุดรวมเป็นพวกเดียวกันคือประวัติศาสตร์ แต่ก็ต้องเป็นประวัติศาสตร์ใหม่ที่เป็นผู้กุมอำนาจรัฐ ต้องอยู่ในวงอำนาจเข้าสู่ศูนย์กลาง จึงกลายมาเป็นที่มาของอุดมการณ์ประวัติศาสตร์ส่วนกลาง (Centralist Historical Ideology)” (สุนทร ชูตินธรานนท์, การสัมภาษณ์, 13 มกราคม 2563)

6.2 มุมมองท้องถิ่น

ละครอิงประวัติศาสตร์ของไทยมีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่มีมุมมองจากประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เช่น เรื่องบุญผ่อง ที่นำเสนอเรื่องราวของบุคคลสำคัญในจังหวัดกาญจนบุรี ถึงแม้ว่าละครโทรทัศน์เรื่องรากนครา จะนำเสนอเรื่องราวของอาณาจักรล้านนาก็ตาม แต่มุมมอง วิถีคิด ตลอดจนอุดมการณ์ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเกี่ยวกับการผนวกอาณาจักรล้านนาเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสยามก็ยังคงใช้มุมมองแบบเมืองหลวงเป็นศูนย์กลางที่มีอำนาจอยู่ที่ศูนย์กลางรัฐอยู่ที่ เพ็ญศิริ เสวตวิหารี นักเขียนบทละครโทรทัศน์ กล่าวถึงแรงบันดาลใจในการเลือกอัตชีวประวัติของบุคคลสำคัญในท้องถิ่นของ จ. กาญจนบุรี อย่างบุญผ่อง สิริเวชชะพันธ์ มาสร้างสรรค์เป็นละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ยุคสงครามมหาเอเชียบูรพาไว้ดังนี้

“บุญผ่องไม่ใช่ตัวละครสมมุติ แต่เป็นบุคคลจริงที่อยู่ในหน้าประวัติศาสตร์ เป็นครอบครัวหนึ่งที่เป็นที่รู้จักดี เป็นที่นับหน้าถือตาในระดับหนึ่ง เป็นผู้มีฐานะ เป็นนายกเทศมนตรีเมืองกาญจนบุรี แต่ไม่มีคนรู้จัก มันนำมาสู่อีกคำถามหนึ่งในละครอิงประวัติศาสตร์คือใครเป็นคนเขียนประวัติศาสตร์ เราจึงมาตั้งต้นตั้งแต่สิ่งที่คุณบุญผ่องทำ สิ่งที่คุณผ่องทำมันยิ่งใหญ่และพลิกโฉมหน้าประวัติศาสตร์ เราก็ต้องเอาข้อมูลทุกอย่างมาประกอบกันเป็นจิ๊กซอว์แล้วก็มีข้อมูลบางอย่างที่ขาดหายไป บางเรื่องก็เป็นเรื่องที่อ่อนไหวมาก เพราะมันเป็นเรื่องคอขาดบาดตาย แต่ยังมีพิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นที่ช่องเขาขาด เราก็ต้องไปตรวจสอบข้อมูลต่าง ๆ อีกครั้งจากคำบอกเล่าของคนที่อยู่ในยุคนั้น และจากรูปถ่ายต่าง ๆ เท่าที่มี” (เพ็ญศิริ เสวตวิหารี, การสัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2562)

ฐานรัช กองทอง (การสัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2563) ให้ความเห็นเกี่ยวกับสาเหตุที่ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยไม่ค่อยมีเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ท้องถิ่นหรือบุคคลสำคัญในท้องถิ่นว่าเป็นเพราะประวัติศาสตร์ชาติได้ทำให้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นลดบทบาทความสำคัญลง สำหรับผู้ชมละครโทรทัศน์ที่ไม่ใช่คนกรุงเทพ เมื่อรับชมละครอิงประวัติศาสตร์ที่มีเมืองหลวงเป็นศูนย์กลางแล้วไม่เกิดอารมณ์ร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ชมละครที่เป็นคนเชียงใหม่ถึงละครเรื่องรากนคราที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาณาจักรล้านนา พบว่าผู้ชมท่านนี้ไม่เกิดอารมณ์ร่วมในขณะรับชมเนื่องจากวิธีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองที่มีเมืองหลวงเป็นศูนย์กลาง

“เราอยู่เชียงใหม่ ประวัติศาสตร์มันเป็นของส่วนกลาง เราไม่เคยได้ใกล้ชิด ตอนแรกเดาว่าละครเรื่องนี้ใกล้กับชีวิตเรา เลยตามดูอย่างรู้เจ้าน้อยๆ คุงค์เป็นอย่างไร แต่รากนครานี้ดูแล้วไม่รู้สึกละเลย เพราะมันดูเป็นส่วนกลางมากเกินไป เน้นส่วนกลาง ไม่ใช่เรื่องทางเหนือ ถ้าเราไม่ได้เรียนประวัติศาสตร์ เราแทบไม่รู้เลยว่าละครเรื่องนี้เกี่ยวกับทางเหนือ ดูเหมือนส่วนกลางพยายามจะรวบอำนาจ ทางเหนือเราก็มีประวัติศาสตร์ของเราเอง เช่น พระเจ้าติโลกราช แต่ในละครสิ่งที่ยิ่งใหญ่คือการมกอยู่กรุงเทพฯ” (นุช ผู้ชมละครโทรทัศน์ อายุ 48 ปี, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2562)

7. สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึงสิ่งที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ที่ใช้แสดงความหมายด้วยการสื่อสารผ่านวัตถุ สิ่งของ กิริยาท่าทางบางอย่าง หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด เป็นความหมายที่เกิดจากการตกลงร่วมกันในกลุ่มผู้ใช้สัญลักษณ์นั้น ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทยส่วนใหญ่สื่อความหมายการใช้สัญลักษณ์ผ่านเครื่องแต่งกาย และทรงผมของตัวละคร ซึ่งถูกประกอบสร้างและสื่อความหมายของความทรงจำร่วมไว้ดังนี้

7.1 เครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบหนึ่งในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ในการช่วยเล่าเหตุการณ์หรือบอกถึงเรื่องราวในละครได้ กล่าวคือเครื่องแต่งกายในละครอิงประวัติศาสตร์จะบอกผู้ชมละครให้ทราบในทันทีว่าละครเรื่องนั้นมีเรื่องราวเกิดขึ้นในช่วงเวลาและยุคสมัยใด ทั้งนี้เพราะเครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นสิ่งที่กำหนดบริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้แก่เรื่อง นอกจากนี้ เครื่องแต่งกายยังสามารถบอกผู้ชมถึงพัฒนาการของตัวละคร ชาติพันธุ์ รวมถึงสถานะทางสังคมที่แวดล้อมตัวละครด้วย เครื่องแต่งกายในละครเรื่องสงครามเก้าทัพมีการเลือกใช้โทนสีของเครื่องแต่งกายดังนี้

สีเหลืองจำปา	เป็นชุดเชื้อพระวงศ์สำหรับฉากในวัง เป็นโทนสีที่ใกล้เคียงกับสีทอง
สีน้ำเงิน	เป็นชุดของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชเมื่อออกสงคราม อันเป็นสีของพระมหากษัตริย์
สีส้ม	เป็นชุดของกรมพระราชวังบวรฯ เมื่อออกสงคราม เพราะเป็นสีที่ตัดกับสีแดงได้เด่นชัด และยังอยู่ในกลุ่มสีแดง อันเป็นสีของทหารไทย
สีดำ	เป็นชุดของแม่ทัพพม่า เพื่อแสดงความรู้สึกข่มขู่
สีแดง	เป็นชุดของกองทหารไทย ตามข้อเท็จจริงแล้วนักรบไทยสมัยก่อนไม่ได้สวมเสื้อ แต่นุ่งเพียงผ้าพันธรรมดาเพื่อสามารถทำการรบได้

อย่างคล่องแคล่ว ทว่า เมื่อมาเป็นละครแล้ว แนวความคิดของคนทำละครเจตนาให้สวมเสื้อเพื่อให้เห็นภาพกองทัพที่ไม่ค่อยป่าเถื่อนนัก และสาเหตุที่ใช้สีแดงเพื่อต้องการแสดงความน่าเกรงขาม และสีแดงเป็นสีที่ติดกับสีเขียวของใบไม้จึงดูเด่นชัดขึ้น

วรยุทธ พิชัยศรีทัต อธิบายถึงสาเหตุที่เครื่องแต่งกายของทหารไทยใช้สีแดงเพราะตามทฤษฎีแล้วสีแดงเป็นสีที่เห็นได้ไกลที่สุด เมื่อภาพปรากฏบนจอเราจะเห็นทหารได้ชัดเจน ไม่ว่าจะอยู่ไกลแค่ไหนก็ยังดูเด่น ไม่กลืนกับสภาพแวดล้อม ซึ่งสมัยโบราณหากมีการใส่เสื้ออกรบกันจะต้องเป็นสีที่แรงและให้ความรู้สึกข่มฝ่ายตรงข้าม ไม่เหมือนการใช้สีในปัจจุบันที่ยึดหลักการพรางตัว ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นต้นแบบของเครื่องแต่งกายทหารไทยสมัยโบราณในการแสดงต่าง ๆ ให้สวมเครื่องแต่งกายด้วยสีแดง(วรยุทธ พิชัยศรีทัต, การสัมภาษณ์, 30 ธันวาคม 2562)

7.2 ทรงผม

ทรงผมเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ทำหน้าที่ช่วยในการบอกรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละคร เช่นเดียวกับเครื่องแต่งกาย ทรงผมสามารถบอกรายละเอียดและภูมิหลังของตัวละครรวมไปถึงสถานที่และยุคสมัยของเรื่องราวได้ด้วย เช่น การออกแบบทรงผมแสดงอัตลักษณ์ที่สำคัญของตัวละครเรื่องบุพเพสันนิวาสที่กำหนดให้ทรงผมของแม่หญิงกระเกิดไว้ ทรงมหาดไทยเนื่องจากเป็นลูกพระยาจากเมืองสองแคว พิษณุโลก เป็นเมืองทางภาคเหนือตอนใต้ การแต่งกายและทรงผมจึงได้รับอิทธิพลมาจากพม่าและล้านนาเมื่อมาอยู่ที่พระนครศรีอยุธยาจึงทำตามชนชั้นสูงของอยุธยาทรงผมของเจ้านายจะแตกต่างจากทรงผมของพวกบ่าวไพร่อย่างนางผิน นางแยม นางปรก ที่เป็นชนชั้นล่างใช้แรงงานจะไว้ผมทรงดอกกระทุ่มยาวทั้งศีรษะเป็นการรวบผมง่าย ๆ หวีไสยผมทั้งหมดรวบไว้ด้านหลัง เพื่อความคล่องตัวและทำงานได้อย่างสะดวก กระฉับกระเฉง อย่างไรก็ตาม การออกแบบเครื่องแต่งกายและทรงผมของตัวละครอิงประวัติศาสตร์ของไทยในทัศนะของเผ่าทอง ทองเจือ นักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ก็ยังคงมีภาพพจน์และคลาดเคลื่อนจากข้อเท็จจริงในประวัติศาสตร์อยู่มาก เนื่องจากมีความหยาบหยาบมากเกินไปซึ่งอาจส่งผลต่อการรับรู้และจดจำของผู้ชมได้



ภาพที่ 4 ละครโทรทัศน์เรื่องบุพเพสันนิวาส (2561) ทรงผมสตรีของตัวละครหญิงในเรื่องบุพเพสันนิวาส

“มันคือความวิบัติของรูปแบบเครื่องแต่งกายและผ้า กลายเป็นภาพจำเกิดเป็นชุดไทยใหม่ ๆ ขึ้นมา ชุดไทยอเจ้าไม่ใช่ชุดที่ใส่กันจริงในสมัยอยุธยา อย่างผ้าในบุพเพสันนิวาสถือว่าเป็นผ้าที่มีราคา ถ้าเทียบในสมัยนั้นเป็นผ้านุ่งยศขุนนางในเรื่องศรีอยุธยา การแต่งกายมันเกินจริง พระมหากษัตริย์ก็ไม่ได้ใส่พระมหาพิชัยมงกุฏตลอดเวลา เรื่องปลายจวัก เสื้อผ้า หน้าผม รูปแบบเสื้อผาก็ผิดแล้ว ลักษณะของเสื้อผ้าไม่ใช่แบบในราชสำนัก ชีวิตประจำวันก็ไม่ใช่ จะเอารัชกาลที่ 5 มาเป็นแบบไม่ได้ เพราะพระมหากษัตริย์เขาไม่ให้ทำเลียนแบบ จะเอาชุดฉลองพระองค์ของพระมหากษัตริย์มาเป็นของเสนาบดีไม่ได้ ลองดูรูปเจ้าจอมมารดาเก่า ๆ เวลาอยู่ในวังก็โหมก ผ้าฝ้าย ใส่ผ้าแพรจีน แต่ของเราห่มสไบใส่เสื้อเอิกเกริกไปหมด ไหนจะเรื่องทรงผมอีก ละครื่องประวัติศาสตร์ทุกเรื่องเป็นละครที่มอมเมา คนดูเรื่องเครื่องแต่งกาย เรื่องความหุรหุราของราชสำนัก ความไร้สาระของคนโบราณ ซึ่งจริง ๆ มันไม่ได้เป็นอย่างนั้น”(เผ่าทอง ทองเจือ, การสัมภาษณ์, 29 ธันวาคม 2562)

ถึงแม้ว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายและทรงผมในละครอิงประวัติศาสตร์จะคลาดเคลื่อนไปจากข้อเท็จจริงในประวัติศาสตร์ก็ตาม แต่อีกด้านหนึ่งก็สะท้อนขนบของละครไทยที่ต้องมีความเพริศแพร้วเกินจริงเพื่อตอบสนองต่อความต้องการหลีกเลี่ยงความจริงไปสู่โลกในจินตนาการ และให้ความหวังแก่ผู้ชม

“พิธีสึกว่ามันตอบโจทย์ ตอบกับความฝันของผู้ชม เราไม่อยากทำละครที่ไปทำลายความฝัน ความรัก ความเชื่อ จินตนาการของคนดู อะไรที่มันหล่อเลี้ยงชีวิต มันเหมือนไฟ ทุกปีช่วงปีใหม่จะมีหนึ่งเกี่ยวกับซานตาคลอสทั้งที่มันไม่มีจริงมาให้ดู มันเหมือนจินตนาการ สร้างความสุขให้กับทุกคนได้ แต่พอโตขึ้น แล้วรับรู้ว่ามันไม่มีจริงเหมือนทำลายความฝัน สุดท้ายแล้วเหมือนกับเรื่องมหัศจรรย์มันหายไป หลังจากนั้นคริสต์มาสก็ไม่น่าสนุกอีกแล้ว ละครอิงประวัติศาสตร์ก็เช่นกัน มันเหมือนเรื่องลึกลับ เทพนิยาย เป็นความหวังในการใช้ชีวิต มีคนพร้อมจะช่วยเหลือเรา” (เอกสิทธิ์, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2563)

ธงชัย วินิจจะกูล ได้กล่าวถึง ‘ความศักดิ์สิทธิ์’ ของประวัติศาสตร์ที่ทำให้ละครอิงประวัติศาสตร์ของไทยไม่บังเกิดความงอกงามทางปัญญา อีกทั้งยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ไทยติดกรอบ และไม่สามารถจินตนาการต่อไปจากประวัติศาสตร์ได้เท่าที่ควร

“ประวัติศาสตร์ไทยศักดิ์สิทธิ์เกินไป มันก็เลยไม่ทำให้คนประเทืองทางจิตวิญญาณ แล้วมันก็ไม่ทำให้เกิดความงอกงามทางปัญญา ผมอยากเห็นงานศิลปะ ไม่ใช่โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ความศักดิ์สิทธิ์ของประวัติศาสตร์ทำให้ขอบเขตในการแต่งตั้งจินตนาการมันมีแค่นี้คนเดียว คนทำหนังฝรั่งเขาก็เชื่อว่าประวัติศาสตร์อยู่บนพื้นฐานความจริง แต่ไม่ใช่เท่ากับเขาจินตนาการไปไม่ได้ ความจริงต่างหากที่ทำให้การจินตนาการไปไกลเกินนักประวัติศาสตร์ทำ นักประวัติศาสตร์มักถูกจำกัดด้วยหลักฐาน คนเขียนละคร นิยาย หนังสือประวัติศาสตร์ทำไปได้เลยโดยไม่ต้องกลัว เพราะไม่ได้บอกให้ใครเชื่อ ยิ่งประเด็นมีความซับซ้อนจนนักประวัติศาสตร์ไปไม่ได้ คุณก็จินตนาการเอาเลย ให้ตัวละครมันพาไป” (ธงชัย วินิจจะกูล, การสัมภาษณ์, 5 กุมภาพันธ์ 2563)

จากองค์ประกอบที่ผสมผสานลงตัวระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องแต่งซึ่งฐานความเชื่อของนักวิชาการและนักผลิตสื่อสายหลังสมัยใหม่ที่มีความเชื่อประการหนึ่งว่าเรื่องเชิงประวัติศาสตร์ไม่ได้มีความสมบูรณ์ในตัวเอง องค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ต่าง ๆ ในโลกล้วนเกิดขึ้นจากการประกอบสร้างของรัฐ นักประวัติศาสตร์ และคำบอกเล่าของผู้คน ประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาหลายร้อยปีมักหลงเหลือหลักฐานไว้ไม่มากนัก ความจริงส่วนมากที่เราได้รับรู้กันในปัจจุบันล้วนเกิดจากการประมวลผล และการคาดเดาของผู้เขียนประวัติศาสตร์ทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้ การประกอบสร้างและการสื่อความหมายของความทรงจำร่วมในละครอิงประวัติศาสตร์ของไทยจึงแสดงให้เห็นถึงอคติ อุดมคติ อุดมการณ์ จินตนาการ และอัตลักษณ์หรือตัวตนของผู้คนในสังคมไทย อันจะนำไปสู่การเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดที่ผู้คนในสังคมมีต่ออดีต ช่วยให้เข้าใจกันมากขึ้นในมิติของความเป็นมนุษย์ และมองปรากฏการณ์ในสังคมปัจจุบันได้อย่างแจ่มชัดมากขึ้น

อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการศึกษาดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าละครอิงประวัติศาสตร์จึงเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำร่วมในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง ลบเลือน และสร้างหรือรื้อฟื้นความทรงจำจากการประกอบสร้างของรัฐ นักประวัติศาสตร์ และคำบอกเล่าของผู้คน ความทรงจำอดีตเป็นรูปแบบหนึ่งของความทรงจำร่วมที่ถูกประกอบสร้างทางสังคมโดยเชื่อมโยงกับความต้องการของปัจจุบันเป็นสำคัญ ด้วยเหตุนี้ ความทรงจำจึงมักเลื่อนไหลถูกนำเสนอหลายสำนวนที่เนื้อหาแตกต่างเป็นเรื่องราวจากเสียงที่หลากหลายและไม่กลมกลืนกัน ประเด็นหลักที่สำคัญคือการผลิตซ้ำ ตอรอง และช่วงชิงความทรงจำของผู้เกี่ยวข้องกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดพลวัตการดำรงอยู่ของภาพอดีตที่ถูกนำเสนอ ความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จึงสะท้อนให้เห็นถึงอคติ อุดมคติ อุดมการณ์ จินตนาการ และอัตลักษณ์หรือตัวตนของผู้คนในสังคมไทย การทำความเข้าใจต่อความทรงจำร่วมจะช่วยควบคุมรูปแบบของอดีต และกำหนดความเป็นไปของอนาคตได้

ความทรงจำร่วมจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อประกอบด้วยคนในสังคมเรื่องราวหรือเหตุการณ์เฉพาะต่าง ๆ ที่สมาชิกของสังคมรับรู้และมีความทรงจำร่วมกัน ข้อมูลทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความหมายให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์เฉพาะต่าง ๆ ยังคงปรากฏอยู่ได้อย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรมในสังคมหรืออาจเรียกได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างหรือจัดสรรพื้นที่แห่งความทรงจำเพื่อให้ความทรงจำร่วมเรื่องนั้น ๆ ยังคงดำรงอยู่ได้ในสังคมที่เต็มไปด้วยเรื่องเล่าจำนวนมากที่ไหลเวียนอยู่ พอมีเรื่องใหม่ ๆ เข้ามา เรื่องเก่า ๆ ก็จะถูกกลบทับหายไป แต่มันก็ไม่ได้แปลว่าจะไม่ถูกรื้อฟื้นขึ้นมาใหม่ แต่การจำอะไรบางอย่างได้จะต้องมีการกระตุ้นอยู่เสมอ เพราะหากไม่มีอนุสรณ์แห่งการระลึกถึงก็อาจจะลืมเลือนไปตามกาลเวลา ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จึงมีหน้าที่ในการเก็บรักษาและธำรงความทรงจำบางชุดเอาไว้ เพื่อเตือนให้ระลึกถึงเหตุการณ์ บุคคล หรืออะไรบางอย่าง เพื่อจะได้ไม่ลืมว่า ยจนเกินไป

ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ไม่ใช่เพียงแค่สื่อบันเทิงในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่ให้ความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังคุกรุ่นไปด้วยสงครามแห่งการแย่งชิงพื้นที่ความทรงจำของผู้คนในสังคม เป็นพื้นที่แห่งการช่วงชิงอำนาจ ตอรอง ต่อสู้ เอาชนะ และพ่ายแพ้ของข้อความคิดที่หลากหลายและเป็นพื้นที่แห่งปฏิบัติการทางอุดมการณ์ต่อเนื่องมาอย่างยาวนาน ละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์จึงมีความเชื่อมโยงกับความเป็นไปในสังคม ความนิยมในละครอิงประวัติศาสตร์เกี่ยวพันกับบริบททางการเมืองของแต่ละยุคสมัย เป็นพื้นที่ที่บรรจूर่องรอยหรือการก่อรูปของสำนึกแห่งความทรงจำร่วม ขณะเดียวกันก็เป็นพื้นที่ทางการสื่อสารที่ผู้คนในสังคมใช้ครุ่นคิดทำความเข้าใจเกี่ยวกับโลกและชีวิตเพื่อใ้มนุษย์เข้าใจตนเองมากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ไชยันต์รัชชกุล. (2557). *ปั่นอดีตเป็นตัว*. กรุงเทพฯ: อ่าน.
- ถิรนนท์ธนวัชศิริวงศ์ และคณะ. (2547). *สุนทรียนิเทศศาสตร์ การสื่อสารการแสดงและสื่อ
จินตคติ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ เผือกสม. (2561). *หยดเลือด จารึก และแท่นพิมพ์: ว่าด้วยความรู้ความจริงของ
ชนชั้นนำสยาม พ.ศ.2325-2411*. กรุงเทพฯ : Illuminations Editions.
- ธงชัย วินิจจะกุล. (2544). ประวัติศาสตร์ไทยแบบราชาชาตินิยม จากยุคอาณานิคมอำพราง
สู่ราชาชาตินิยมใหญ่ หรือลัทธิเสด็จพ่อของกรรมพิไทยในปัจจุบัน. *ศิลปวัฒนธรรม*,
23 (1), 56-65.
- _____. (2562). *ออกนอกชนบประวัติศาสตร์: ว่าด้วยประวัติศาสตร์นอกชนบและวิถีวิทยา
ทางเลือก*. นนทบุรี: ฟาเดียวกัน.
- นัทธนัย ประสานนาม. (2561). “วรรณกรรมกับประวัติศาสตร์” ในประเทศไทยจากมุมมอง
ความทรงจำศึกษา. *วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 40 (1), 51-84.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2538). กรุงเทพฯ, พระเจ้าตากฯ และประวัติศาสตร์ไทย: ว่าด้วย
ประวัติศาสตร์และประวัติศาสตร์นิพนธ์. กรุงเทพฯ: มติชน.
- _____. (2538). *ชาติไทย, เมืองไทย, แบบเรียน และอนุสาวรีย์: ว่าด้วยวัฒนธรรม, รัฐ
และรูปการจิตสำนึก*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- _____. (2545). *ว่าด้วยการเมืองของประวัติศาสตร์และความทรงจำ*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- _____. (2557). *ชาติไทย, เมืองไทย, แบบเรียนและอนุสาวรีย์ ว่าด้วยวัฒนธรรม, รัฐ และ
รูปการจิตสำนึก*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ปฐมพงษ์ สุขเล็ก. (2560). *การเมือง เรื่องเล่า พระเจ้าตาก หลัง 2475*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ประจักษ์ ก้องกีรติ. (2558). *การเมืองวัฒนธรรมไทย: ว่าด้วยความทรงจำ/วาทกรรม/อำนาจ*.
นนทบุรี: ฟาเดียวกัน.
- _____. (2558). *การเมืองวัฒนธรรมไทย: ว่าด้วยความทรงจำ/วาทกรรม/อำนาจ*. นนทบุรี
: ฟาเดียวกัน.
- ศรัณยู หมั่นทรัพย์. (2559). ความทรงจำร่วมของการต่อสู้ของประชาชน: มองผ่าน “รูป
หล่อ” แกนนำกลุ่มรักษาท้องถิ่นบ่อนอกและเครือข่ายประชาชนภาคตะวันออก.
*รายงานการประชุม การประชุมทางวิชาการระดับชาติ โดยเครือข่ายประวัติศาสตร์
มานุษยวิทยาและสังคมวิทยาภาคใต้ ครั้งที่ 2 เรื่อง “ศาสตร์แห่งการจำและศิลป์
แห่งการลืม” วันที่ 25-27 สิงหาคม 2559 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขต
ปัตตานี* (หน้า 62-64). ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- สรณัฐ ไตรลึงคะ. (2560). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:
โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- สรรัตน์ จีรวรรณวิสุทธิ์. (2554). *พัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครในโทรทัศน์ไทย*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สายชล สัตยานุรักษ์. (2545). *ความเปลี่ยนแปลงในการสร้างชาติไทยและความเป็นไทยโดยหลวงวิจิตรวาทการ*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- สุนทร ชุตินทรานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียนไทย*. กรุงเทพฯ: มติชน.

ภาษาอังกฤษ

- Assmann, J. (2008). Communicative and Cultural Memory. In a. Erll & A. Nünning (Eds.), *A Companion to Cultural Memory Studies* (pp.109-118). Berlin: Walter de Gruyter.
- Assmann, J., & Czaplicka, J. (1995). Collective memory and Cultural identity. *New German Critique*, (65), 125-133.
- Erll, A., & Nünning, A. (Ed.) (2008). *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlin: De Gruyter.
- Erll, A. (2011). *Memory in Culture*. (Sara B. Young, Trans). London: Palgrave Macmillan.
- Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory*. (Lewis A. Coser, Trans). Chicago: University of Chicago Press.
- _____. (1980). *The Collective Memory*. New York: Harper & Row.
- Legoff, J. (1992). *History and Memory*. (Steven Rendall and Elizabeth Claman, Trans). New York: Columbia University Press.

ระบบออนไลน์

- อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2560, 21 เมษายน). การต่อสู้บนพื้นที่ 'ความทรงจำ'. กรุงเทพฯ: กรุงเทพธุรกิจ. เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/641003>

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ

The Creation of a Dance from Chaos Theory

วณิชชา ภราดรสุธรรม* และนราพงษ์ จรัสศรี**

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารการสัมภาษณ์สื่อสารสนเทศการสังเกตการณ์ ประสพการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย และเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบนี้ ประกอบไปด้วยองค์ประกอบในการแสดงทั้งหมด 8 องค์ประกอบคือ (1) บทการแสดงผู้วิจัยออกแบบจากการวิเคราะห์ตามระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบมีทั้งหมด 4 องค์การแสดง (2) การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยเลือกนักแสดงที่มีทักษะในการแสดงที่หลากหลายรวมทั้งรูปร่าง สีผิว เพศ ที่หลากหลายในการแสดง (3) สีสานาฏศิลป์ผู้วิจัยออกแบบลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันตามหลักของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (4) เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ผู้วิจัยใช้เครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวันมาออกแบบให้มีความแตกต่างจากรูปแบบเดิมและใช้การแต่งหน้าขาวเพื่อลดทอนการแสดงสีหน้าของนักแสดง (5) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่พบเห็นได้ง่ายในชีวิตประจำวัน (6) เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบเสียงและดนตรีให้มีความสอดคล้องกับบทการแสดงและใช้วิธีการบันทึกเสียงและตัดต่อเสียงด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (7) ฉากและพื้นที่ในการแสดง ผู้วิจัยออกแบบฉากโดยใช้การฉายวิดีโอทัศน์ลงบนพื้นหลังของเวทีและตัวนักแสดง และพื้นที่ในการแสดงผู้วิจัยใช้โรงละครประเภทแบล็กบ็อกซ์เธียเตอร์ (Black Box Theatre) ในการจัดการแสดง และ (8) แสงประกอบการแสดงผู้วิจัยออกแบบแสงเพื่อกำหนดพื้นที่ในแสดงเป็นหลักและสร้างอารมณ์ร่วมในการแสดง

คำสำคัญ : ทฤษฎีไร้ระเบียบ / การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ / การสร้างสรรค์

Abstract

This research article “The creation of a dance from Chaos theory” is a part of thesis of doctor of fine and applied arts, faculty of fine and applied arts. The objective is to study the creative style from the creation of a dance from chaos theory using

* นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** ศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

research methods, qualitative research and creative research. The research tools consist of surveying documentary data, interviews, information media, observation, tacit knowledge of the researcher and artist benchmarks. The result shows that the style of the creation of a dance from chaos theory consists of 8 elements in the performance which are (1) Script: designed by using chaos theory analysis from the researcher - 4 acts (2) Casting: The researcher select actors with a variety of acting skills, including body shape, skin color, and gender in the performance. (3) Movements: the researcher designs the style of movement in daily life according to the concepts of postmodern dance. (4) Costume and makeup: The researcher re-design the daily costumes to make a different from the original styles and use white makeup to reduce the facial expressions of the actors. (5) Show props: use props that are easily seen in everyday life. (6) Sound and music: the researcher design the sound and music to be consistent with the script and use the method of recording and editing sound by computer program. (7) Scene and stage: the researchers design the scene by using video projection on the stage background and also the actors. Using black box theatre for the performance (8) Lighting: the researcher's lighting design is to mainly determine the area on the stage and create an empathy in the performance.

Keywords: Chaos Theory / Dance Creation / Creation

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดัชนีพนธ์เรื่อง การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยได้รับทุนอุดหนุนการศึกษาหลักสูตรดัชนี
บัณฑิต “100 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย”

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

ที่ผ่านมาโลกเกิดความวุ่นวาย ไร้ระเบียบ จนเกิดเป็นวิกฤติต่าง ๆ มากมายไม่ว่าจะเป็นภัยธรรมชาติ วิกฤติสิ่งแวดล้อม โรคระบาด วิกฤติการเมืองการปกครอง วิกฤติเศรษฐกิจและสังคม ความเหลื่อมล้ำ ความรุนแรง สงครามกลางเมือง ฯลฯ ซึ่งความวุ่นวายหรือวิกฤติที่ว่ามานี้ ในปัจจุบันดูเหมือนจะยิ่งทวีคูณความรุนแรงมากยิ่งขึ้นอย่างที่ไม่สามารถคาดเดาได้ แต่ยังมีนักวิทยาศาสตร์ที่พยายามจะอธิบายปรากฏการณ์ความวุ่นวาย ไร้ระเบียบที่เกิดขึ้นว่ามีบางสิ่งบางอย่างเชื่อมโยงกันหรือเป็นผลกระทบที่ต่อเนื่องกันมาอย่างมีระบบจากความไร้ระเบียบ และนั่นคือคำจำกัดความบางประการของ ทฤษฎีไร้ระเบียบ ทฤษฎีไร้ระเบียบนี้ ยังมีผู้ที่สนใจนำไปบูรณาการในสาขาวิชาต่าง ๆ อีกมากเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดหรือระเบียบทางสังคม เช่น ชัยวัฒน์ธำพันธุ์ (2547) ได้เขียนหนังสือ ชื่อ “ทฤษฎีไร้ระเบียบกับทางแพร่งของสังคมสยาม” เป็นต้น ทฤษฎีนี้ไม่ได้หยุดแต่เพียงในสาขาวิชาทางด้านวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์เพียงเท่านั้น ยังสามารถนำไปประยุกต์เพื่อสร้างสรรค์งานใน

สาขาวิชาต่าง ๆ อีกมากมาย เช่น ศิลปะแขนงต่าง ๆ สถาปัตยกรรม การออกแบบเรขศิลป์ งานภาพถ่าย สังคมศาสตร์ การเมืองการปกครอง และการบริหารจัดการองค์กร เป็นต้น จะเห็นได้ว่าทฤษฎีไร้ระเบียบนี้เป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจในหลากหลายสาขาวิชาแต่ยังขาดการนำมาประยุกต์ในสาขาวิชาทางด้านนาฏศิลป์

ในฐานะที่ผู้วิจัยได้มีประสบการณ์ทางการศึกษาและวิชาชีพทางสาขานาฏศิลป์จะเห็นได้ว่าแต่เดิมงานทางด้านนาฏศิลป์ถูกยกย่องว่าเป็นงานศิลปะที่มีความเป็นที่ยาวนานรวมทั้งมีการสร้างสรรค์อย่างมีระบบระเบียบแบบแผนอย่างชัดเจนและนอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับหัวข้อในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทยและในวงการศิลปะการแสดง และพบว่ายังไม่ปรากฏหัวข้อในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่นำประเด็นของความไร้ระเบียบหรือนำทฤษฎีไร้ระเบียบมาใช้เป็นเนื้อหาในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ในประเทศไทย รวมทั้งยังไม่ปรากฏการนำประเด็นไร้ระเบียบหรือทฤษฎีไร้ระเบียบมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์เช่นกัน ผู้วิจัยจึงเห็นช่องว่างนี้ที่ยังไม่เคยมีผู้ใดได้ศึกษาทางด้านทฤษฎีไร้ระเบียบกับงานทางด้านนาฏศิลป์

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำทฤษฎีไร้ระเบียบนี้มาเป็นหลักสำคัญในการบูรณาการกับงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ซึ่งการนำประเด็นทฤษฎีไร้ระเบียบนี้มาใช้ในการวิจัยขึ้นนี้จึงถือได้ว่าเป็นประเด็นใหม่ในสาขานาฏศิลป์ของประเทศไทย และผู้วิจัยยังอธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบอย่างเป็นขั้นตอน เพื่อศึกษาค้นหารูปแบบในการสร้างสรรค์งานทางด้านนาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะทำให้ผู้ที่สนใจได้นำผลงานทางวิชาการในครั้งนี้ไปต่อยอดทางการศึกษาและการสร้างสรรค์การแสดงในวงการวิชาการต่อไปในอนาคต

คำถามในการวิจัย

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบได้ตั้งคำถามถึงรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบเป็นอย่างไร ผู้วิจัยจึงได้ตั้งคำถามถึงสาระสำคัญตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ดังต่อไปนี้ ด้านบทบาทการแสดงด้านการคัดเลือกนักแสดงด้านลีลานาฏศิลป์ด้านเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ด้านอุปกรณ์ประกอบการแสดง ด้านเสียงและดนตรีประกอบการแสดง ด้านฉากและพื้นที่ในการแสดง ด้านแสงประกอบในการแสดง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งในงานวิทยานิพนธ์ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากข้อมูลเชิงเอกสาร หนังสือ ตำรา บทความเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีไร้ระเบียบ อาทิ บทความเกี่ยวกับทฤษฎีไร้ระเบียบใน

วารสารวิทยาศาสตร์ หนังสือทฤษฎีไร้ระเบียบกับทางแพร่งของสังคมสยามหนังสือIntroducing Chaos หนังสือพิมพ์ไทยรัฐช่วงเดือนตุลาคม เป็นต้น ข้อมูลเกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ อาทิ บทความทางด้านนาฏศิลป์ หนังสือประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก รวมทั้งข้อมูลนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบการสัมภาษณ์เชิงลึกซึ่งถือเป็นการเก็บข้อมูลในระดับปฐมภูมิ รวมไปถึงลักษณะของการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง โดยมีประเด็นคำถามเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีไร้ระเบียบประเด็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การแสดงและการตีความ

1.3 สื่อสารสนเทศ ผู้วิจัยได้ศึกษาสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอประเด็นทฤษฎีไร้ระเบียบในแง่มุมต่าง ๆ โดยศึกษาจากสื่อวีดิทัศน์และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ เช่น วีดิทัศน์บันทึกการแสดงสดการแสดงชุด “อันดามัน ... สูญเสียแต่ไม่เสียศูนย์”วีดิทัศน์บันทึกการแสดงสดการแสดงชุด ชุด “คนดีศรีอยุธยา” เป็นต้น

1.4 การสังเกตการณ์ ในงานวิจัยชิ้นนี้ ถือเป็นการสำรวจข้อมูลภาคสนามด้วยการเข้าร่วมชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลมาใช้เป็นแนวทางหรือทิศทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ผลงานการแสดงดุซงญอโนนพญางิ้วรายสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของนิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และผลงานของนราพงษ์ จรัสศรี ผู้บุกเบิกนาฏศิลป์ร่วมสมัยในประเทศไทย เช่น การแสดงชุด BLANCHE DUBOIS' FANTASY การแสดงชุด VENUS of Willenddorf: Free Spirit, Free the World วีเนสแห่งวิลเลนด์ดอร์ฟ: วิญญาณอิสระปลดปล่อยโลก

1.5 ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย เป็นการนำประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์และการสื่อสารการแสดงในการเรียนทั้งระดับปริญญาตรีและปริญญาโท รวมทั้งการทำงานในสายงานทางด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยและการละคร มาเป็นแนวทางในพัฒนาออกแบบองค์ประกอบการแสดงในการวิจัยครั้งนี้

1.6 เกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ผู้วิจัยได้ใช้ผลงานการวิจัยเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน เพื่อพัฒนาคุณสมบัติของงานวิจัย และวัดมาตรฐานความมีคุณภาพในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในการอภิปรายผล โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณา ซึ่งแบ่งออกเป็น 11 ประการ ประกอบไปด้วย 1) จิตวิญญาณ 2) รสนิยม 3) ประสบการณ์ 4) ปรัชญา 5) ความหลากหลาย 6) การสร้างสรรค์ 7) ผู้นำและบุกเบิก 8) การถ่ายทอด 9) จรรยาบรรณ 10) ผู้หายาก และ11) ความหลงใหล

2.. การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 วิธีดังนี้

2.1 วิเคราะห์เนื้อหาจากเครื่องมือในการวิจัย

2.2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยพิจารณาในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์และองค์ประกอบของการแสดง

3.ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้กำหนดและมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษา ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารจาก ตำรา หนังสือ และเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ รวมไปถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้งศึกษาจากผลงาน

สร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่ผ่านมา

3.2 ออกแบบคำถามงานวิจัย

3.3 ศึกษาผลงานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.4 ลงพื้นที่ด้วยการสังเกตการณ์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

3.5 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย

3.6 ดำเนินการพัฒนาการปฏิบัติออกแบบสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไว้ระเบียบตามความสำคัญในแต่ละองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์

3.7 ผู้วิจัยดำเนินการนำเสนอผลงานการพัฒนาต่อคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำแนวทาง คำปรึกษา และข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุง แก้ไขและพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน

3.8 จัดการแสดงการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไว้ระเบียบ ณ โรงละครคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ วันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ.2562

3.9 รวบรวมข้อมูล เนื้อหาสรุปผลและอภิปรายผลงานวิจัย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีไร้ระเบียบ(Chaos Theory) หรือทฤษฎีความสับสนวุ่นวาย เป็นทฤษฎีที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 20 โดยเกิดขึ้นในสาขาวิชาคณิตศาสตร์เป็นการศึกษาถึงวิธีการที่สภาวะเริ่มต้นมีผลต่อระบบพลวัต ทฤษฎีไร้ระเบียบถูกค้นพบขึ้น โดย เอ็ดเวิร์ด ลอเรนซ์ (Edward Lorenz) จากการทดลองสร้างโมเดลการคำนวณใน การพยากรณ์อากาศโดยใช้สมการง่าย ๆ แสดงการปฏิสัมพันธ์ระหว่างอุณหภูมิ กับ กระแสลม จากการทดลองนี้มีปรากฏการณ์ของความแตกต่างที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง จึงทำให้เกิดกระบวนการค้นพบแนวคิดแบบใหม่ที่ไม่ใช่เส้นตรง และนำไปสู่แนวคิดที่เรียกว่า “ผลกระทบผีเสื้อ” หรือ “ปรากฏการณ์ผีเสื้อ” (butterfly effect) ซึ่งเป็นคำที่โด่งดังไปทั่วโลก นอกจากนี้ ทฤษฎีไร้ระเบียบ ยังเป็นทฤษฎีที่นำเสนอการอธิบายพฤติกรรมของระบบพลวัต นั่นคือ ระบบที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้น จะมีลักษณะยุ่งเหยิง อลวน จนดูเหมือนว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นเกิดขึ้นแบบสุ่มหรือไร้ระเบียบ แต่ภายใต้ความไร้ระเบียบนั้นกลับแฝงไปด้วยความเป็นระเบียบหรือแบบแผน(ชัยวัฒน์ ธิรัตน์, 2547)

2. นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ในงานวิจัยเล่มนี้ หมายถึง ผลงานนาฏศิลป์ที่เกิดขึ้นมาหลังยุคสมัยใหม่ เพื่อค้นหาแนวทางการนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างออกไป นาฏศิลป์หลังสมัยใหม่มีลักษณะหรือให้ความสำคัญกับการปฏิเสธความกลมกลืน สร้างความแตกต่าง ปฏิเสธเทคนิคในการเต้น หรือใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในชีวิตประจำวัน (Everyday Movement) รวมถึงผลงานนาฏศิลป์ที่เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านนาฏศิลป์สมัยใหม่ โดยใช้รูปแบบ เทคนิค วิธีการนำเสนอที่แตกต่าง หรือตรงกันข้ามกับนาฏศิลป์สมัยใหม่ อีกทั้งใช้นักเต้นที่ไม่ได้มีเทคนิคในการเต้นมาแสดง รวมทั้งส่วนขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะแสดง จะมีความตึงเครียด ความไม่เข้ากัน ความขัดแย้ง หรือการเล่นของความผิดที่ผิดเวลา การเต้นที่ไม่มีการรอบเวทีมาเป็นพื้นที่จำกัดในการแสดง และจะมีการเปรียบเทียบหรือแสดงให้เห็นกับงานของรากเหง้าประเพณีแบบดั้งเดิม (นราพงษ์ จรัสศรี, 2548)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการศึกษารูปแบบในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ พบว่ามีรูปแบบ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบการแสดงทางนาฏศิลป์ทั้ง 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1. บทการแสดงบทการแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบบทการแสดง จากการวิเคราะห์ ระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบมาเป็นบทการแสดงโดยแบ่งเป็น 4 องค์จาก ระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบ ได้แก่ องค์ที่ 1 Attractor องค์ที่ 2 Butterfly effect องค์ที่ 3 Unstable องค์ที่ 4 Fractal และคัดสรรเหตุการณ์จาก พาดหัวข่าวหนังสือพิมพ์ไทยรัฐในช่วงวันที่ 1 – 31 ตุลาคม 2562 เพื่อสร้างสรรค์ฉากย่อยให้สอดคล้องกับ ระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบที่ผู้วิจัยนำมากำหนดองค์การแสดงทั้ง 4 เพื่อให้มีความเป็นปัจจุบันในช่วงเวลา ของการนำเสนอผลงาน (จัดแสดงจริง) ผู้วิจัยวิเคราะห์เหตุการณ์จากพาดหัวข่าวและเนื้อหาข่าวที่สอดคล้อง กับระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบทั้ง 4 องค์ เป็นสำคัญ จนได้รายละเอียดในโครงสร้างบทการแสดง ดังนี้

องค์ 1 Attractor (ตัวดึงดูด) นำเสนอระบบตัวควบคุมหรือตัวดึงดูดที่จะทำให้มีปฏิกิริยา สะท้อนกลับทั้งด้านบวกและด้านลบขึ้นอยู่กับลักษณะ (character) ของระบบประกอบด้วย 2 ฉาก คือ ฉาก 1 ล้มสถาบัน จากพาดหัวข่าวไทยรัฐ ฉบับวันที่ 12 ตุลาคม 2562 “อภิรัชต์ฉะพวงล้มสถาบัน ยันไม่ให้แก้มาตรา 1” ฉาก 2 ตีแวง จากพาดหัวข่าวไทยรัฐ ฉบับวันที่ 25 ตุลาคม 2562 “จ่อฟัน “ตีหัวร้อน” ผิดมาตรา 112 เค้นสอบข้ามคืน”

องค์ 2 Butterfly effect (ผลกระทบผีเสื้อ) นำเสนอของระบบการเปลี่ยนแปลงเพียง เล็กน้อยสามารถก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ยิ่งใหญ่และยากจะคาดเดาได้ ประกอบด้วย 2 ฉาก คือ ฉาก 1 ฝุ่นพิษ PM.2.5 จากพาดหัวข่าวไทยรัฐฉบับวันที่ 1 ตุลาคม 2562 “กทม. อันดับ 1 อากาศแย่มาก ฝุ่นพิษปกคลุมอีก “ตู” นิดถก-แก้ด่วน” ฉบับวันที่ 2 ตุลาคม 2562 “นายกฯ สั่งเข้มรถควันดำ โรงงานกับพื้นที่ก่อสร้าง” ฉบับวันที่ 4 ตุลาคม 2562 “ยกระดับแก๊วกฎฝุ่น ตั้งสถานีวัดพิษ 50 เขต มีด่านกรองรถควันดำ” ฉาก 2 พายุฮากิบิส จากพาดหัวข่าวไทยรัฐฉบับวันที่ 12 ตุลาคม 2562 “โคตรพายุฮากิบิส ถล่มญี่ปุ่นรอบ 60 ปี” ฉบับวันที่ 13 ตุลาคม 2562 “ฮากิบิส” เคลื่อนขึ้นฝั่ง แผ่นดินไหวด้วย ญี่ปุ่นเสียหาย ซ้ำ” ฉบับวันที่ 14 ตุลาคม 2562 “พบ 33 ศพเช่นฮากิบิส สูญหายอีก 19 คน”

องค์ 3 Unstable (ไร้เสถียรภาพ) นำเสนอระบบความยุ่งเหยิงและวุ่นวายไร้ระเบียบ ไม่มีความมั่นคงหรือคงที่ ระบบการกระจายไม่เป็นเส้นตรงนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอาจ จะเกิดขึ้นในแบบการก้าวกระโดดหรือไม่ก็ค่อยเป็นค่อยไปประกอบด้วย 4 ฉาก คือ ฉาก 1 การประท้วงในฮ่องกง จากพาดหัวข่าวไทยรัฐฉบับวันที่ 13 ตุลาคม 2562 “เป็น เรื่องจนได้ ปฏิกริยาจากรัฐบาลจีนแสดงความไม่พอใจที่นักการเมืองไทยได้ไปพบกับ “โจชัว หว่อง” ฉบับวันที่ 15 ตุลาคม 2562 “สี จิ้นผิง” กร้าว พวกแบ่งแยก ต้องถูก บดขยี้ “สัญญาณ” เข้ม ถึงคนฮ่องกง” ฉาก 2 ชิมซ้อปใช้ จากพาดหัวข่าวไทยรัฐฉบับ วันที่ 3 ตุลาคม 2562 “ชิมซ้อปใช้” เหลือ 2 ล้านคน เหตุไม่ผ่านเกณฑ์ เฟส 2 จ่อคลอด ตุลาคม” ฉบับวันที่ 7 ตุลาคม 2562 “ชิมซ้อปใช้เฟส 1 วุ่นไม่จบ คลังดันเฟส 2 ต่อ

โพลไม่เห็นด้วย-ไลให้เลิก” ฉาก3 นวราตรี จากพาดหัวข่าวไทยรัฐฉบับวันที่ 9 ตุลาคม 2562 “นวราตรี ร่างทรงของพระแม่ศรีมหาอุมาเทวี” ฉาก4 ผู้พิพากษา จากพาดหัวข่าวไทยรัฐฉบับวันที่ 5 ตุลาคม 2562 “ศาลแจง-ห้วง ผู้พิพากษายังตัว เกิดบนบัลลังก์ในจังหวัดยะลา หลังตัดสินคดี! นำส่งรพ.สาหัส” ฉบับวันที่ 6 ตุลาคม 2562 “กอ.รมน. ภาค 4 ปิด ก้าวกายศาล” ฉบับวันที่ 7 ตุลาคม 2562 “ผู้พิพากษายังตัว ก.ต.นัดถกวันนี้ เลขาศาล-เข้าเยี่ยม อาการปลอดภัยแล้ว” ฉบับวันที่ 8 ตุลาคม 2562 “ก.ต.ตั้งอนุ กก.สอบข้อเท็จจริง “คนกรร” ยิงตัวในศาล” ฉบับวันที่ 10 ตุลาคม 2562 “ยันไม่แทรกแซง อธิบดีศาลภาค 9 รับเสียใจ อ้างสื่อสารคลาดเคลื่อน”

องค์ 4 Fractalนำเสนอระบบรูปแบบพื้นฐานเรขาคณิตของธรรมชาติเป็นรูปแบบหรือลักษณะที่เหมือนเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีกอย่างซ้ำซ้อน ประกอบด้วย 1 ฉาก คือ ผู้วิจัยออกแบบฉากการแสดงในองค์ที่ 4 โดยนำเหตุการณ์ในทุก ๆ ฉากมาทำซ้ำอีกครั้งในพื้นที่ของการแสดง

2. การคัดเลือกนักแสดงผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มีทักษะทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานและการกล้าแสดงออกเป็นหลัก และความสนใจของนักแสดงในการร่วมเป็นนักแสดงในงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นักแสดงที่มีความหลากหลายรวมทั้งในเรื่องรูปร่าง สัดส่วน น้ำหนัก เพศ อายุ และสีผิว เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการแสดงเพื่อสอดคล้องตามทฤษฎีไร้ระเบียบ รวมทั้งสอดคล้องกับบทการแสดงที่มีความหลากหลาย วุ่นวาย อลเวง และนักแสดงยังต้องมีคุณสมบัติอันพึงมีของการเป็นนักแสดงที่ว่าด้วยเรื่อง ความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา มีวินัยในการฝึกซ้อม ซึ่งสามารถนำไปสู่การแสดงจริงที่มีคุณภาพได้โดยมีนักแสดงที่ได้รับคัดเลือกในการแสดงงานวิจัยครั้งนี้จำนวน 19 คนตามความความสนใจของนักแสดงที่เข้ามาคัดเลือก ซึ่งเหมาะสมกับบทการแสดงและการออกแบบการแสดง

3. ลีลานาฏศิลป์ผู้วิจัยได้ออกแบบลีลานาฏศิลป์โดยใช้ลีลานาฏศิลป์ที่หลากหลายโดยคำนึงถึงรูปแบบของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่เป็นหลักเพื่อสื่อสารตามบทการแสดง ประกอบไปด้วยลีลานาฏศิลป์ดังนี้ลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ลีลาการเดินแบบเรียบง่าย ลีลาการเคลื่อนไหวแบบต้นสดผสมผสานกันจากนั้นใช้หลักเทคนิคในการสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์เพิ่มเติมเพื่อขยายความหมายของลีลาได้แก่ การใช้ระดับ(สูง-กลาง-ต่ำ) การใช้รูปทรง(เส้นตรง-โค้ง-หยัก-ทรงกลม-เหลี่ยม) การใช้ทิศทาง(หน้า-หลัง-ข้าง-ทแยงมุม) การใช้เวลา (ช้า-เร็ว-หยุดนิ่ง)และการทำซ้ำ





- ภาพที่ 1 นักแสดงในท่าชีวิตประจำวัน
- ภาพที่ 2 สีสายหุ่นนิ่งขณะนักแสดงอื่นเคลื่อนไหว
- ภาพที่ 3 การใช้ระดับกับลีลาท่าร่ายศิลป์
- ภาพที่ 4 การใช้รูปทรงกลมในการจัดแถว
- ภาพที่ 5 การยืนตรงเป็นลีลาเรียบง่าย
- ภาพที่ 6 การทำลีลาซ้ำโดยนักแสดงหลายคน

ที่มา: ผู้วิจัย

4. เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าผู้วิจัยมีแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้ไม่เป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ไม่แบ่งแยกเพศสภาพและสามารถสร้างความเป็นหมู่รวมกลุ่มก้อนเดียวกันให้กับนักแสดงทุกคน เพื่อไม่ยึดติดกับบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวตามลักษณะ

ของเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายโดยใช้เสื้อเชิ้ตสีขาวตามรูปแบบสากลนิยม แต่นำมาสวมใส่ในลักษณะที่ผิดจากการสวมใส่แบบปกติ คือ สลับด้านหน้าไปไว้ด้านหลัง และเพิ่มเติมเสื้อด้านหน้าของผู้สวมใส่ให้มีพื้นผิวของเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันไม่ซ้ำกันโดยใช้ชิ้นส่วนต่าง ๆ ของเสื้อเชิ้ตเช่น แขน ปก เสื้อ ขอบรัดคุม กระดุม เป็นต้น มาปะติดปะต่อเพื่อเพิ่มความไร้ระเบียบ ส่วนด้านหลังยังคงรูปแบบไว้เหมือนเดิมทั้งหมดทุกคน เพื่อถ้านักแสดงหันหลังก็จะเกิดภาพของเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะเป็นรูปแบบเดียวกันทั้งหมดในส่วนของเครื่องแต่งกายด้านล่างผู้วิจัยออกแบบให้นักแสดงใส่กางเกงรัดรูปสีดำและสวมถุงเท้าสีดำสำหรับการแต่งหน้า ผู้วิจัยได้ออกแบบให้นักแสดงได้ลงหน้าเป็นสีขาวจากสีจืดและลงแป้งสีขาวทับตามลงไปเพิ่มกลบความมันเงา ผู้วิจัยเลือกจะให้นักแสดงทาหน้าขาวเพื่อลดทอนการแสดงสีหน้าของนักแสดงและเป็นการพรางใบหน้าของนักแสดง เพื่อสร้างความเป็นหมู่รวมให้นักแสดงมีกลมกลืนทั้งหมด 19 คน





ภาพที่ 7 เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าของนักแสดง 19 คน
ที่มา : ผู้วิจัย

5. อุปกรณ์ประกอบการแสดงผู้วิจัยได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงที่สอดคล้องกับเรื่องราวที่ดำเนินในแต่ละฉาก ส่วนใหญ่จะเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงที่เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ง่ายในชีวิตประจำวัน โดยสามารถแบ่งประเภทของการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะประกอบฉาก (Set props) ได้แก่ เก้าอี้ 2. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะประกอบการแต่งกาย (Costume props) ได้แก่ หน้ากากอนามัย เสื้อกันฝน แว่นตาดำ 3. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะที่นักแสดงใช้ถือหรือหยิบจับ (Hand props) ได้แก่ หนังสือ โทรศัพท์มือถือ ไม้เท้า รถเข็นซูเปอร์มาเก็ต พานขาว ผงสี กระดาษ A4 สีขาว

6. เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงให้สอดคล้องกับบทการแสดงและออกแบบจากความคิดสร้างสรรค์ของตัวผู้วิจัยให้สอดคล้องกับบทการแสดง ผู้วิจัยจึงเลือกค้นหาเสียงประกอบที่เหมาะสมกับเรื่องราวในฉากที่ได้ออกแบบบทการแสดงมาประกอบเหตุการณ์โดยใช้การบันทึกเสียงด้วยระบบคอมพิวเตอร์และเสียงที่สังเคราะห์ขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นหลัก จากนั้นนำเสียงมาเข้าโปรแกรมตัดต่อเสียงและดนตรีตามเรื่องราวเหตุการณ์ตามบทการแสดง เช่น เสียงเมโทรโนม เสียงนกหวีด เสียงปืน เสียงเพลง เสียงบรรยากาศ เสียงประกอบพิเศษ (Sound Effect) เป็นต้น รวมทั้งการใช้เสียงของนักแสดงที่เป็นประโยชน์สั้น ๆ ในการสื่อสาร

7. ฉากและพื้นที่ในการแสดงผู้วิจัยได้ออกแบบฉากในการแสดงงานวิจัยครั้งนี้โดยเลือกใช้วิธีการฉายภาพวิดีโอเพื่อสร้างฉากในการแสดง ผู้วิจัยออกแบบสร้างภาพวิดีโอเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยผู้วิจัยออกแบบภาพเคลื่อนไหวเป็นภาพของสันสีดาโดยวาดลงบนจอภาพสีขาว จากนั้นเส้นถูกลากพัฒนาเติมเต็มในจอภาพสีขาว วิธีการออกแบบเส้นผู้วิจัยใช้วิธีการวาดเส้นโดยเส้นมีความเป็น

อิสระและเป็นการลากเส้นอย่างต่อเนื่องจนเกิดเส้นที่วุ่นวาย สับสน ซ้อนทับกันไปมาการออกแบบพื้นที่ในการแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้โรงละครประเภทแบล็กบ็อกซ์เธียเตอร์ (Black Box Theatre) ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต จังหวัดปทุมธานี เนื่องจากคุณสมบัติของโรงละครประเภทนี้ตรงกับความต้องการของการจัดแสดงนาฏศิลป์คือ มีพื้นที่ของเวทีที่เป็นพื้นที่โล่งไม่มีฉากติดตั้งแบบตายตัวและสามารถใช้การฉายภาพวิดีโอทัศน์และแสงในการกำหนดพื้นที่ของเวทีและพื้นที่ของผู้ชมได้

8. แสงประกอบการแสดงผู้วิจัยออกแบบแสงให้มีหน้าที่เป็นตัวกำหนดพื้นที่ของเวที นอกจากนั้นผู้วิจัยออกแบบแสงให้มีความสอดคล้องกับการบทร้องแสดงในแต่ละฉากตามความเหมาะสมของอารมณ์ในการแสดง การออกแบบแสงนั้นผู้วิจัยใช้ไฟจากโรงละครโดยมีทิศทางของแสงจากด้านบนของเวที และด้านข้างทั้งซ้ายและขวาของโรงละคร และใช้สีของแสงในการสร้างมิติทางอารมณ์ สถานที่ และเวลา รวมทั้งมีการออกแบบแสงจากอุปกรณ์ประกอบการแสดงเข้ามาร่วมด้วย เช่น การใช้ไฟฉาย

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเกณฑ์การสร้างมาตรฐานในการยกย่องบุคคลต้นแบบทางด้านนาฏศิลป์หรือเกณฑ์มาตรฐานศิลปินทางด้านนาฏศิลป์^๖ โดยมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณา จาก วิชชุดา วุฑาติย์ (การสัมภาษณ์, 21 กันยายน 2562) มาใช้ร่วมเป็นแนวทางในการอภิปรายผลให้กับการสร้างรศันนาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ซึ่งผู้วิจัยนำมาเปรียบเทียบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ที่จะปรากฏอยู่ในส่วนของรูปแบบของการสร้างสรรค์ โดยเทียบเคียงกับองค์ประกอบในการแสดงทั้งหมด 8 ประการ ดังนี้

บทร้องแสดง ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีไร้ระเบียบมาใช้ในการออกแบบบทร้องแสดงโดยแบ่งองค์ในการแสดงตามระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบ โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์การแสดง และนำเหตุการณ์จากพาดหัวข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือที่สอดคล้องกับระบบทฤษฎีไร้ระเบียบมาออกเป็นฉากเหตุการณ์ในแต่ละองค์การแสดง โดยใช้เทคนิคการปะติด (Collage) ให้สอดคล้องกับระบบของทฤษฎีไร้ระเบียบที่ผู้วิจัยนำมากำหนดองค์การแสดงทั้ง 4 จากการออกแบบบทร้องแสดงพบว่าการนำทฤษฎีเกี่ยวกับการละครของ อาร์สโตเติล ที่มีการกำหนดและให้ความสำคัญกับโครงเรื่อง โดยใช้วิธีการแบ่งโครงเรื่องเบื้องต้นเป็นองค์ เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการดำเนินเรื่องราวต่อไป (ขวัญชนก โชติมุขตะ, 2561)

สำหรับในส่วนของผลที่ได้จากการสร้างรศันนาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ในการนำระบบทฤษฎีไร้ระเบียบที่เป็นประเด็นทางวิทยาศาสตร์มาสร้างสรรค์เป็นบทร้องแสดงทางงานด้านนาฏศิลป์อีกทั้งยังการมีความหลากหลายทางด้านเรื่องราวในบทร้องแสดง เนื่องจากผู้วิจัยได้นำประเด็นข่าวทางสังคมที่เกิดขึ้นจำนวน 8 เหตุการณ์ มานำเสนอเป็นฉากย่อยในการแสดงเพื่อให้เห็นความเป็นปัจจุบันในช่วงเวลาของการนำเสนอผลงาน รวมทั้งผู้วิจัยเชื่อมโยงกับคุณสมบัติของเกณฑ์มาตรฐานศิลปินในเรื่องของความเป็นผู้นำเนื่องจากผู้วิจัยได้นำเอาทฤษฎีไร้ระเบียบมาออกแบบเป็นองค์ในการสร้างบทร้องแสดงที่ยังไม่เคยปรากฏมาก่อน ดังนั้นองค์ประกอบทางด้านบทร้องแสดงของการสร้างรศันนาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบจึงตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปินในเรื่องของ ความคิดสร้างสรรค์ ความหลากหลาย และความเป็นผู้นำ

การคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดง โดยใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงด้วยการเปิดรับสมัครผู้ทดสอบทั่วไป (Audition) (ดังกมล ณ ป้อมเพชร์, 2553) ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับการคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถทางด้านการแสดงออกในลักษณะที่มีความหลากหลาย และตามความสมัครใจของนักแสดงในการร่วมเป็นนักแสดงในงานวิจัยชิ้นนี้ ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติในเรื่องของความหลากหลาย ซึ่งปรากฏพบว่ามีนักแสดงที่มีทักษะ รูปร่าง สัดส่วน น้ำหนัก เพศ อายุ สีผิว ที่หลากหลายและสามารถปรับเปลี่ยนให้นักแสดงที่มีความหลากหลายนั้นสามารถร่วมในการแสดงของงานวิจัยชิ้นนี้ อีกทั้งเป็นผู้มีจรรยาบรรณในเรื่องของสิทธิมนุษยชนที่จะไม่คัดเลือกนักแสดงจากการถือตนเองเป็นที่ตั้งและเปิดโอกาสแก่นักแสดงรุ่นใหม่โดยไม่มีข้อจำกัดในการคัดเลือกนักแสดง นอกจากนี้การคัดเลือกนักแสดงยังใช้ประสบการณ์ในด้านการเรียนและการทำงานทางด้านการสอนวิชาทางด้านการแสดงของผู้วิจัยมาเป็นส่วนช่วยให้บริหารจัดการการคัดเลือกนักแสดง ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดงจึงตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ได้แก่ ความหลากหลาย การมีจรรยาบรรณ และประสบการณ์ของผู้วิจัย

ลีลานาฏศิลป์ ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับลีลานาฏศิลป์ที่ความสอดคล้องทั้งทางเทคนิคทางด้านนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ประกอบไปด้วยลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน ลีลาการเดินแบบเรียบง่าย ลีลาการเคลื่อนไหวแบบต้นสด ลีลาการเต้นคัฟเวอร์แดนซ์ ผู้วิจัยนำลีลานาฏศิลป์ที่กล่าวมาผสมผสานกันให้เกิดความรู้สึกถึงความไม่กลมกลืนกันตามแนวคิดของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ (นราพงษ์ จรัสศรี, 2547) และสื่อสารตามบทการแสดง นอกจากนั้นยังใช้หลักเทคนิคในการสร้างสรรค์ลีลานาฏศิลป์เพิ่มเติมเพื่อขยายความหมายของลีลา ได้แก่ การใช้ระดับ การใช้รูปทรง การใช้ทิศทาง การใช้เวลา และการทำซ้ำ มาผนวกกับทฤษฎีไร้ระเบียบ ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติด้านความหลากหลายอันเนื่องมาจากงานวิจัยชิ้นนี้ใช้ประเด็นความไม่เป็นระเบียบจึงสอดคล้องกับการใช้เทคนิคการสร้างลีลานาฏศิลป์ไม่ให้เกิดความหลากหลาย เช่น ท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน การเดินต้นสด และความเรียบง่าย เป็นต้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานศิลปินที่ว่าด้วยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ โดยสามารถนำลีลาการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันมาประยุกต์ใช้ในการแสดงและสามารถมาเรียงร้อยลีลานาฏศิลป์มาถ่ายทอดเหตุการณ์ตามบทการแสดงให้เกิดภาพการแสดงใหม่ อีกทั้งผู้วิจัยใช้คุณสมบัติทางด้านการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่เหมาะสมในการส่งต่อลีลานาฏศิลป์จากการออกแบบของผู้วิจัยไปยังผู้ที่นักแสดงอย่างเป็นระบบ ดังนั้นการออกแบบลีลานาฏศิลป์จึงตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ได้แก่ ความหลากหลาย ความคิดสร้างสรรค์ และการถ่ายทอดองค์ความรู้

เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายให้ไม่มีการแบ่งแยกเพศสภาพและสร้างความเป็นหมู่มาลให้กับนักแสดง ผู้วิจัยใช้เสื้อเชิ้ตสีขาวตามรูปแบบสากลนิยม แต่นำมาสวมใส่ในลักษณะที่ผิดจากการสวมใส่แบบปกติ และเพิ่มด้านหน้าของเสื้อเชิ้ตให้มีความแตกต่างกันในทุกชุดให้สอดคล้องกับทฤษฎีไร้ระเบียบ และออกแบบการแต่งหน้าด้วยการทาลูกหน้าขาวเพื่อลดทอนการแสดงอารมณ์ทางสีหน้า ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติด้านความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสื้อเชิ้ตมาสวมใส่ในลักษณะที่ไม่ปกติ อีกทั้งยัง นำชิ้นส่วนต่าง ๆ ของเสื้อเชิ้ตมาปะติดขึ้นใหม่และออกแบบลักษณะการสวมใส่เสื้อในลักษณะรูปแบบใหม่ที่สามารถเป็นเอกลักษณ์ของ

งานชิ้นนี้ จึงสอดคล้องกับคุณสมบัติทางด้านการความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิกเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมถึงการมีคุณสมบัติทางด้านความหลากหลาย ในการออกแบบให้เครื่องแต่งกายด้านบนนั้นให้มีความแตกต่างกันทั้งหมด 19 ชุด ดังนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นผู้นำและผู้บุกเบิก และความหลากหลาย

อุปกรณ์ประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงตามความเหมาะสมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดง สามารถแบ่งประเภทของการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ 1. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะประกอบฉาก 2. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะประกอบการแต่งกาย 3. อุปกรณ์ประกอบการแสดงในลักษณะที่นักแสดงใช้ถือหรือหยิบจับ (กฤษรา วัชรภาวิธา, 2551) นอกจากนี้ผลที่ได้จากการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติทางด้านการมีความหลากหลาย เนื่องจากอุปกรณ์ประกอบแสดงนั้นมีหลายชนิดและหลากหลายประเภท อาทิ อุปกรณ์ทางด้านชีวิตประจำวัน อุปกรณ์ที่เป็นเครื่องป้องกันภัยจากสภาพอากาศ อุปกรณ์ในการดำรงชีพ เป็นต้น อีกทั้งยังมีความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกใช้อุปกรณ์ที่เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ง่ายในชีวิตประจำวันมาใช้แทนความหมายของสิ่งอื่นที่เกิดขึ้นในการแสดงเช่น การใช้แสงของไฟฉายในการแทนแสงไฟของโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งยังปรากฏคุณสมบัติของการมีประสบการณ์การทำงานทางด้านการแสดงที่สามารถนำอุปกรณ์ที่หาได้ในชีวิตประจำวันมาใช้ในการแสดงให้เกิดความสวยงามและสื่อความหมายในการแสดง ดังนั้นการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ได้แก่ ความหลากหลาย ความคิดสร้างสรรค์ และประสบการณ์การทำงาน

เสียงและดนตรีประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบการใช้เสียงและดนตรีที่มาจาก เสียงที่เกิดจากการบันทึก และเสียงสังเคราะห์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเรียกว่าเสียงประกอบ หรือ เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect) จากนั้นนำมาตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ความสอดคล้องกับเรื่องราวในการแสดง อีกทั้งยังมีเสียงของนักแสดงที่เป็นเสียงพูดเพื่อยกยให้มีพลังมากขึ้นและสามารถสื่อความหมายตามบทการแสดงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น (จารุณี หงส์จารุ, 2553) สำหรับในส่วนของผลที่ได้จากการสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติทางด้านการนำประสบการณ์จากการเรียนการทำงานมาใช้ในเรื่องการตัดต่อโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถผลิตเสียงให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องราว และเลือกใช้เสียงประกอบให้เหมาะสมกับเรื่องราวได้ อีกทั้งยังมีคุณสมบัติทางด้านความหลากหลายในการใช้เสียงและดนตรีประกอบการแสดงเนื่องจากที่มาของเสียงและดนตรีนั้นมีหลากหลายเสียงไม่ได้มีเพียงเสียงหรือดนตรีประเภทเดียวในการประกอบการแสดงเพื่อที่จะสร้างบรรยากาศในการแสดงให้เกิดความรู้สึกมีความวุ่นวายที่เกิดจากเสียงและดนตรีประกอบที่หลากหลายตามทฤษฎีไร้ระเบียบ รวมทั้งมีคุณสมบัติทางด้านความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำเพียงเสียงบรรยากาศต่าง ๆ และเสียงของนักแสดงมาใช้ในการนำเสนอเพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวในการแสดง ดังนั้นการออกแบบเสียงและดนตรีประกอบการแสดงตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ได้แก่ ด้านประสบการณ์ ความหลากหลาย และความคิดสร้างสรรค์

ฉากและพื้นที่ในการแสดง ฉากถือเป็นองค์ประกอบทางด้านภาพที่จะปรากฏขึ้นบนเวที เพื่อสร้างบรรยากาศและขยายความหมายของการแสดง ซึ่งจะผ่านการคิดวิเคราะห์และตีความจากบทการแสดง (ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์, 2551) ผู้วิจัยออกแบบฉากด้วยการฉายวิดีโอทัศน์ลงบนพื้นหลังของเวที

และตัวนักแสดง โดยใช้การลากเส้นเพียงหนึ่งเส้นสร้างความวุ่นวายเพื่อสื่อสารถึงความรู้สึกไร้ระเบียบ สำหรับการออกแบบพื้นที่ในการแสดงผู้วิจัยเลือกจัดแสดงในโรงละครแบล็กบ็อกซ์เธียเตอร์ (Black Box Theatre) ซึ่งเป็นโรงละครแบบที่ผู้ออกแบบสามารถจัดที่นั่งของผู้ชมได้ตามความต้องการของผู้ออกแบบการแสดง หรือตามบทการแสดง จึงสร้างความอิสระให้กับผู้ออกแบบการแสดงในการสร้างสรรค์พื้นที่ได้อย่างสร้างสรรค์ (กฤษรา วัชรภาวิธ, 2551) ในส่วนของผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติทางด้านความมีรสนิยมในแง่มุมมองด้านภาพที่ปรากฏโดยผ่านการฉาย ภาพวิดีโอที่ส่งผ่านหลังของเวทีและตัวนักแสดงทำให้เกิดภาพที่สวยงามเชิงสุนทรีย์ในรูปแบบใหม่ขึ้น

นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์ด้านการนำประสบการณ์จากการทำงานทางด้านละครเวทีที่มีความคุ้นชินกับการใช้พื้นที่ในโรงละครจึงสามารถทำให้การแสดงมีการใช้พื้นที่ได้คุ้มค่ามากที่สุด และยังสอดคล้องกับคุณสมบัติการมีความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้การฉายภาพวิดีโอที่ขึ้นซึ่งเป็นการออกแบบภาพเคลื่อนไหวขึ้นมาใหม่ให้เหมาะสมกับพื้นที่ในการแสดง ดังนั้นการออกแบบฉากและพื้นที่การแสดงตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ได้แก่ รสนิยม ประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์

แสงประกอบการแสดง ผู้วิจัยออกแบบแสงสำหรับกำหนดพื้นที่แสดงเป็นหลักรวมทั้งสร้างบรรยากาศและอารมณ์ร่วมในการแสดง ซึ่งสอดคล้องกับที่ ลักษณะนัยน์ ทรงเสียงไชย ได้กล่าวว่า แสงสามารถสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมและบรรยากาศในการแสดงได้คล้ายตามได้อย่างรวดเร็วและง่ายมากยิ่งขึ้น (ลักษณะนัยน์ ทรงเสียงไชย, 2552) นอกจากนี้ผลที่ได้จากการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน พบว่ามีคุณสมบัติด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยออกแบบแสงของอุปกรณ์ประกอบการแสดงร่วมด้วย คือการใช้อุปกรณ์ไฟฉายช่วยสร้างแสงในการแสดงเพื่อแทนความหมายของแสงจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคุณสมบัติของความหลากหลายในการออกแบบแสงที่มีทั้งแสงสำหรับสร้างมิติทางอารมณ์ สถานที่ และเวลา นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์ด้านการนำประสบการณ์ทางด้านการเรียนการออกแบบแสงมาใช้ในการออกแบบเพื่อสร้างอารมณ์ สถานที่ และเวลา ตามเหตุการณ์ของบทการแสดง ดังนั้นการออกแบบแสงประกอบการแสดงตรงกับคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐานศิลปิน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ ความหลากหลาย และประสบการณ์

ข้อเสนอแนะ

1. บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบเพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากทฤษฎีไร้ระเบียบ ซึ่งยังมีการพัฒนาในเรื่องของการค้นหาแนวคิดที่ได้หลังจากการสร้างสรรคานาฏศิลป์ในลำดับต่อไป
2. ในการวิจัยครั้งนี้เปรียบเสมือนใบเปิดทางในการคิดค้นเรื่องรูปแบบการสร้างสรรคานาฏศิลป์จากการนำทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาเป็นประเด็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในการทำวิจัยครั้งต่อไปผู้วิจัยอาจจะมุ่งหาประเด็นทางทฤษฎีในสาขาวิชาอื่น ๆ มาบูรณาการเข้ากับสาขาวิชาทางด้านนาฏศิลป์เพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นต่อไปที่หลากหลาย และอาจจะได้รูปแบบที่เพิ่มขึ้นนอกเหนือจากที่ผู้วิจัยได้ทำไว้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ก.ต.ตั้งอนุกก.สอบข้อเท็จจริง “คนากร” ยิงตัวในศาล. (2562, 8 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- กทม.อันดับ 1 อากาศแย่สุด ฝุ่นพิษปกคลุมอีก “ตู่” นัดถก-แก้ด่วน. (2562, 1 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- กฤษรา วัชรภาวิธ. (2551). *งานฉกละคร 1*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กอร.มน.ภาค 4 ปิด ก้าวถ่ายศาล. (2562, 6 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- ขวัญชนก โชติมุขตะ. (2561). *การสร้างสรรค์นาฏศิลป์สะท้อนความกดดันที่นำไปสู่การเป็นฆาตกร.ปริญญาดุขภูิบัณฑิต ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- โคตรพายุฮาภิบิส ถล่มญี่ปุ่นรอบ 60 ปี. (2562, 12 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- จ่อฟัน “ตีหัวร้อน” ผิดมาตรา 112 เค้นสอบข้ามคืน. (2562, 25 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- จารุณี หงส์จารุ. (2553). *เสียงในละคร. ใน นพมาส แววหงส์ (บ.ก.), ปรทิศน์ศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ชัยวัฒน์ ธิรพันธุ์. (2547). *Chaos Theory ทฤษฎีไร้ระเบียบกับทางแพร่งของสังคมสยาม. กรุงเทพฯ: สถาบันการเรียนรู้และพัฒนาประชาสังคม.*
- ชิมช้อปใช้” เหลือ 2 ล้านคน เหตุไม่ผ่านเกณฑ์ เฟส 2 จ่อคลอดตุลาคม.(2562, 3 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- ชิมช้อปใช้เฟส 1 รุนไม่จบ คลังดันเฟส 2 ต่อ โพลไม่เห็นด้วย-ไล่ให้เลิก. (2562, 7 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร. (2553). *การกำกับการแสดง. ใน นพมาส แววหงส์ (บ.ก.), ปรทิศน์ศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). *ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- นพรัตน์ ร่างทรงของพระแม่ศรีมหาอุมาเทวี. (2562, 9 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- นายกฯ สั่งเข้มรถควันดำ โรงงานกับพื้นที่ก่อสร้าง. (2562, 2 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1..
- เป็นเรื่องจนได้ ปฏิกิริยาจากรัฐบาลจีนแสดงความไม่พอใจที่นักการเมืองไทยได้ไปพบกับ “โจ ชัวห่วย”. (2562, 13 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- ผู้พิพากษาอิงตัว ก.ต.นัดถววันนี้ เลขาศาล-เข้าเยี่ยม อาการปลอดภัยแล้ว. (2562, 7 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- พบ 33 ศพเช่นฮาภิบิส สูญหายอีก 19 คน. (2562, 14 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- ยกระดับแก้วิกฤติฝุ่น ตั้งสถานีวิัดพิษ 50 เขต มีด่านกรองรถควันดำ. (2562, 4 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- ยันไม่แทรกแซง อธิบดีศาลภาค 9 รับเสียใจ อ้างสื่อสารคลาดเคลื่อน. (2562, 10 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.

- ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์. (2553). ภาพบนเวที. ใน นพมาส แวหงส์(บ.ก.), *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักษณีย์ นัยน์ ทรงเสียงไชย. (2552). *การออกแบบสารด้วยแสงในการสร้างสรรค์การแสดงโขนร่วมสมัย*. ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิธร ปัจจุโส. (2555). ทฤษฎีความอลวนกับอุตุนิยมวิทยา. *วารสารวิทยาศาสตร์ มข.* 40 (1), 66-74.
- ศาลแขวง-ห้วง ผู้พิพากษาอังตัว เกิดบนบัลลังก์ในจังหวัดยะลา หลังตัดสินคดี! นำส่งรพ.สาหัส. (2562, 5 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- สี จิ้นผิง กร้าว พวกแบ่งแยก ต้องถูกบดขยี้ “สัญญาณ” เข้ม ถึงคนฮ่องกง. (2562, 15 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- อภิรัชต์ฉะพวงล้มสถาบัน ยันไม่ให้แก้มาตรา 1. (2562, 12 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.
- ฮาภิบิสเคลื่อนขึ้นฝั่ง แผ่นดินไหวด้วยญี่ปุ่นเสียหายซ้ำ. (2562, 13 ตุลาคม). *ไทยรัฐ*, หน้า 1.

ภาษาอังกฤษ

Ziauddin Sardar. (1998). *Introducing Chaos*. Cambridge CB2 4QF: Icon Books.

กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย

Narrative Device of Internet Fiction in Thai Society

รัตติยา กาญจนานิกุล* และปริดา อัครจันทโชติ**

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการวิเคราะห์หัตถ์บท ผลการศึกษาพบว่า นิยายออนไลน์ได้รับอิทธิพลการเล่าเรื่องจากงานบันเทิงคดีในรูปแบบสิ่งพิมพ์และคุณลักษณะของ Web 2.0 เข้ามาประยุกต์ใช้ ส่งผลให้นักเขียนยังคงรักษารูปแบบการเล่าเรื่องของนิยายรัก ทว่าปรับแต่งเรื่องราวและองค์ประกอบการเล่าเรื่องให้เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย ตลอดจนการประยุกต์ใช้ภาษาแบบบทสนทนาและการใช้สื่อประสมประกอบการเล่าเรื่องเพื่อสร้างสุนทรียศาสตร์แบบใหม่อันเป็นการผสมผสานทั้งความเป็นงานวรรณกรรมและบันเทิงคดีแบบมวลชนในผลงานนิยายออนไลน์ นอกจากนี้ ผู้เขียนรับอิทธิพลจากปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านต่อการสร้างสรรค์นิยายออนไลน์ร่วมกันในทางอ้อมด้วยการสังเกตกระแสความนิยมของนิยายออนไลน์และการแสดงความคิดเห็นของผู้อ่านบนชุมชนนิยายออนไลน์

คำสำคัญ: กลวิธีการเล่าเรื่อง / นิยายออนไลน์ / สังคมไทย

Abstract

A qualitative study of narrative device of internet fiction in Thai society aims to explore narrative device of internet fiction in the Thai context. The data is collected through in – depth interview and textual analysis. The findings reveal that internet fiction was influenced by traditional storytelling of romance genre and attributes of Web 2.0. As a result, internet fiction adjusted to become more contemporary reflecting in its story, conversational writing and multimedia storytelling. The recent aesthetics of internet fiction blurred the line of high art and mass art in Thai society. In addition, writers affected by readers in collaborative process indirectly through observation on trends of fiction popularity and comments of readers in Thailand’s online literary communities.

Keywords: Narrative Device / Internet Fiction / Thai Society

* นิสิตหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาภาษาไทยและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุชนิพนธ์ “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องและ
ปฏิสัมพันธ์ของผู้อ่านในชุมชนนิยายออนไลน์” หลักสูตรนิเทศศาสตรดุชนิ
บัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทนำ

ราวต้นทศวรรษ 2540 เว็บไซต์ให้บริการเชิงพาณิชย์อย่างพันทิปและเด็คดีถือกำเนิดขึ้นในสังคมไทยในช่วงเวลาไล่เลี่ยกัน พร้อมกับจุดประกายการเขียนและเผยแพร่บันเทิงคดีด้วยนวัตกรรมอย่าง Web 2.0 ส่งผลให้รูปแบบและเนื้อหาของนวนิยายมีการ ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) สามารถนำเสนอในรูปแบบสื่อผสม (multimedia) ทั้งนี้ Yongqing (2011) กล่าวว่า บันเทิงคดีที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อใหม่จะปรากฏไวยากรณ์การเล่าเรื่องอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวจากสไตล์การเขียน ภาษา และแง่มุมทางสุนทรียศาสตร์ที่เปลี่ยนไปจากการเล่าเรื่องของบันเทิงคดีบนสื่อหนังสือ

อารดา ปรีชาปัญญา (2553) กล่าวว่าบันเทิงคดีออนไลน์หรือวรรณกรรมในสื่ออินเทอร์เน็ตแตกต่างจากวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์ เพราะอิทธิพลของนิยายออนไลน์มาจากจินตนาการ มิได้มาจากสภาพสังคมและชีวิตจริง ส่วนเนื้อหาของนิยายออนไลน์ก็มุ่งเน้นความเหนือจริง ขณะที่วรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์บรรจุเนื้อหาที่มุ่งสะท้อนชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเขียนนิยายออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากสื่อใหม่อย่างการใช้ภาษาอีโมติคอน (emoticon) การใช้รูปภาพดิจิทัลเช่นภาพศิลปินและดารา และการใช้สื่อประสมเช่นเสียงเพลงและคลิปวิดีโอเข้ามาประกอบการเล่าเรื่อง (อนุชา พิมพ์ศักดิ์, 2558; พัทธีธรา ไรจน์ รัฐฉณาร, 2553)

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงบางประการจากนักเขียนและผลงานบันเทิงคดีออนไลน์ในสังคมไทย กล่าวคือ นักเขียนนิยายออนไลน์จำนวนหนึ่งสร้างสรรค์ผลงานต้นฉบับจนก้าวข้ามจากพื้นที่อินเทอร์เน็ตไปสู่เขตแดนงานวรรณกรรม และได้รับรางวัลชนะเลิศจากเวทีการประกวดระดับชาติอย่างรางวัลนักเขียนซีไรต์และรางวัล Arc Award (ศิริวรรณ สิทธิกา, 2561; พีแนนนีเพน, 2561) ทำให้ผู้วิจัยสร้างสมมติฐานการวิจัยว่า กลวิธีการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์น่าจะได้รับอิทธิพลทั้งจาก Web 2.0 และขนบการเล่าเรื่องจากบันเทิงคดีในรูปแบบหนังสือเล่ม

จากข้อสังเกตและสมมติฐานการวิจัยเปลี่ยนแปลงไปสู่การสร้างปัญหาคำถามวิจัยคือ นิยายออนไลน์มีกลศิลป์ในการเล่าเรื่องอย่างไร ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับนิยายออนไลน์ในสังคมไทยยังขาดองค์ความรู้เพื่อตอบปัญหาคำถามวิจัยดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่อง “กลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงกลศิลป์ในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในสังคมไทย อนึ่ง เนื่องจากจำนวนนิยายออนไลน์และแนวเรื่องมีจำนวนมากมายมหาศาลและมีความเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต ผู้วิจัยจึงจำกัดขอบเขตของการวิจัยให้เป็นการศึกษาเฉพาะนิยายออนไลน์แนวเรื่องรักร่วมสมัย (พ.ศ. 2559 – 2561) โดยคัดเลือกจากความโดดเด่นในกลวิธีการเล่าเรื่อง ความนิยมในกลุ่มผู้อ่านนิยายออนไลน์ และการประยุกต์ใช้ Web 2.0 ประกอบการเล่าเรื่อง

บททวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. การเขียนนิยายออนไลน์บน Web 2.0

การเขียนผ่านช่องทางออนไลน์ (online writing) (Yongqing, 2011) เป็นวัตรกรรมการเขียนอย่างหนึ่งที่เกิดจาก Web 2.0 โดยการเขียนออนไลน์เป็นการเขียนที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที (Immediate writing) บนแพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ต การเขียนลักษณะนี้ส่งผลต่อลักษณะการประพันธ์งานวรรณกรรมโดยตรง ทั้งยังเป็นการท้าทายต่อการเขียนงานวรรณกรรมตามขนบในสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากหลักการที่สำคัญของการเขียนผ่านช่องทางออนไลน์คือความเร็วหรือจังหวะในงานเขียนประกอบกับคุณลักษณะของความเปิดกว้าง (openness) ปฏิบัติการณ์ที่ฉับพลัน (Instantaneity) และการมีปฏิสัมพันธ์ (interactivity)

นอกจากนี้ นิยายออนไลน์เป็นผลงานที่จับต้องไม่ได้ ลักษณะดังกล่าวทำให้การแสดงออกทางความคิดและจินตนาการในงานเขียนเป็นไปอย่างเสรี แสดงความรู้สึภายในและประสบการณ์อย่างไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็นจริงอันเป็นลักษณะของการเขียนผ่านสื่อดั้งเดิม ทั้งยังสามารถใช้คุณลักษณะการเชื่อมโยงข้อมูล (hypertext) สื่อประสม (multimedia) ร่วมกันกับการเล่าเรื่องผ่านภาพและภาษาเขียน โดยทางเชื่อมข้อมูลสามารถนำคุณลักษณะด้านในของตัวบทออกมาแสดงได้ ไม่ว่าจะเป็นบทเพลงหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวละครจึงเป็นเสมือนห่วงโซ่เชื่อมความหมาย (signifying chain) นำไปสู่การสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวบท (Bevir, 2002 quoted in Dingjia, 2011, pp. 137)

Miller (2015) กล่าวว่า นักเขียนบนเท็กซิตออนไลน์มีจุดเริ่มการตีพิมพ์ผลงานอันเกิดจากความปรารถนาที่จะแสดงออกซึ่งตัวตน (self – expression) และมีแนวโน้มจะหยิบยืมแนวคิดและองค์ประกอบ การเล่าเรื่องที่มิอยู่บนอินเทอร์เน็ตมาดัดแปลงเป็นผลงานของตนเอง (mashing and modding) (Jones, 2015) บ่งบอกถึงความเป็นสามัญธรรมดาของงานเขียนมากกว่าการแสวงหาความเป็นต้นฉบับ (originality) โดยแสดงให้เห็นผ่านการใช้ประโยคแบบบทสนทนาสั้น (conversational writing) ทั้งยังสามารถนำไปสู่การสร้างศิลปะแบบใหม่หรือวรรณกรรมแบบใหม่ (pseudoart หรือ pseudoliterature) อันเกิดจากการประยุกต์ใช้มัลติมีเดียซึ่งเป็นสิ่งที่การเล่าเรื่องของผลงานบนเท็กซิตบนสื่อสิ่งพิมพ์กระทำไม่ได้ (Pennington, 2017)

ทั้งนี้ คุณลักษณะทั้งหมดช่วยในการเตรียมการเขียนทางออนไลน์ สร้างวัตรกรรมในการเขียนบนเท็กซิต และลดระยะห่างระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน นอกจากนั้นแล้ว การเขียนนิยายออนไลน์มักจะเกิดขึ้นในระหว่างที่ผู้เขียนได้รับข้อความแสดงความคิดเห็น โดยข้อความเหล่านั้นสามารถส่งอิทธิพลต่อเรื่องราวที่เขียน ทว่าปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อคอมพิวเตอร์ส่งผลให้จังหวะตามธรรมชาติของชีวิตจำต้องฝักใฝ่และพึ่งพาความเร็ว เพื่อให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจและสภาวะอารมณ์บนวัฒนธรรมไฮเปอร์ (hyperculture) (Pennington & Waxler, 2018, pp. 71)

2. กลวิธีการเล่าเรื่องของนิยายรัก

การเล่าเรื่องของนิยายรักเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เชิงโรแมนติกมุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, pp. 3) โดยสิ่งสำคัญอยู่ที่การเผยให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ถ่ายทอดกันไปมาระหว่างคู่รัก (Roach, 2016, pp.62) ซึ่งถ่ายทอดลงไปในองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าความรักของคู่รักเป็นจุดศูนย์กลาง

ของการเล่าเรื่อง (Regis, 2007 quoted in Roach, 2016, pp. 19 - 20) แต่สิ่งที่เปลี่ยนไปตามบริบทของสังคมคือนิยายรักสนับสนุนเรื่องรักของบุคคลเพศเดียวกันมากยิ่งขึ้น (Roach, 2016, pp. 7) อย่างไรก็ตาม Koss (2009) พบว่า อิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและบริบทสังคมวัฒนธรรมส่งผลให้วรรณกรรมเยาวชนใช้มุมมองของผู้เล่าหลายคน (multiple narrative perspectives) ในการเล่าเรื่อง เพื่อแสดงปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของตัวละครต่าง ๆ ที่มีต่อเหตุการณ์เดียวกันได้อย่างหลากหลาย (Aronson, 2001; Koss, 2006; Koss, 2008 quoted in Koss, 2009) นอกจากนี้ Gehrman (2018) พบว่า อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อการเล่าเรื่องในบริบทของนิยายรักร่วมสมัยอย่างเช่นการใช้การสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์เพื่อบอกความรู้สึกภายในใจของตัวละคร การให้ข้อความแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์เข้ามาสร้างความกระหายใคร่รู้ เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้ว คุณลักษณะการเชื่อมต่อ (hypermedia) ซึ่งประกอบด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมข้อมูลหนึ่งไปสู่ข้อมูลหนึ่ง (hypertext) และการเชื่อมเครือข่ายไปสู่แพลตฟอร์มเว็บไซต์อื่น (hyperlink) สามารถทำให้กลวิธีการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์หลุดไปจากการครอบงำของภาษาและการเล่าเรื่องที่เป็นแบบเส้นตรง (linear narrative) (Hockx, 2015, pp. 59 - 60) ยกตัวอย่าง นักเขียนบนแพลตฟอร์มออนไลน์มองเห็นความเป็นไปได้ในการสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องหรืองานเขียนแนวทดลอง Chen Cun สร้างงานเขียน Random Notes on Sex ขึ้นโดยเกิดจากการเข้าไปโต้ตอบในกระทู้ซึ่งตัวเขาเองเป็นเจ้าของกระทู้ เมื่อ Cun มองว่ากระทู้เริ่มมีความสมบูรณ์ในตัวเอง จึงปิดกระทู้และจัดเก็บเป็นเรื่องราว นับเป็นการสร้างผลงานในฐานะผู้เขียนร่วมกัน (co-author) (Hockx, 2015, pp. 72 - 79)

ระเบียบวิธีวิจัยการวิจัย

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่เป็นตัวบทและบุคคลระหว่างวันที่ 1 มกราคม - 1 เมษายน พ.ศ. 2562 กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นการคัดเลือกแบบยึดจุดมุ่งหมายของการศึกษาเป็นหลัก (purposeful sampling) และการคัดเลือกโดยอาศัยการแนะนำอย่างต่อเนื่อง (snowball sampling) โดยแหล่งข้อมูลที่เป็นตัวบทในที่นี้คือนิยายออนไลน์ที่ทำการศึกษาทั้งหมด 7 เรื่อง ประกอบด้วย 1) น้ำค้างเปื้อนสี โดย ภาพิมล 2) ชายใดเล่าจะแซบเท่าแฟนเก่าแม่ โดย ร เรือในมหาสมุทร 3) US รักของเรา โดย เจ้าปลาน้อย 4) วิรลพัทธ์ Even Fools Fall In Love โดย เอื้องอลิน 5) ดอกหญ้าในขวดแก้ว โดย มาภา 6) Burned Gray คุณคมเจ้าขา 7) อิฐฐานรักข้ามภพ โดย เกียนเกียนและสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เขียนนิยายออนไลน์ จำนวน 4 ท่าน ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทคือนิยายออนไลน์และบทสัมภาษณ์โดยคำนึงถึงอิทธิพลของวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์และคุณลักษณะของ Web 2.0 ที่อาจจะส่งผลต่อการเขียนและการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

ผลการวิจัย

1. อิทธิพลจากวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

จากผลการศึกษาของกรณีศึกษานิยายรัก ผู้วิจัยพบว่าอิทธิพลจากวรรณกรรมในรูปแบบสิ่งพิมพ์ปรากฏให้เห็นผ่านองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องซึ่งสะท้อนให้เห็นผ่านแง่มุมด้านความบันเทิงตามขนบของนิยายรัก ความเป็นมนุษย์ และการสะท้อนภาพสังคมร่วมสมัย กล่าวคือ นิยายออนไลน์ในสังคมไทยรักษารูปแบบการเล่าเรื่องของนิยายรักไว้ โดยยังคงเป็นเรื่องราวว่าด้วยความรักความสัมพันธ์เชิงโรแมนติก

ดึก มุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรค เพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครองคู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, pp. 3) นิยายรักมักมีวิธีการเล่าเรื่องที่เป็นจุดสำคัญอยู่ที่การเผยให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ถ่ายทอดกันไปมาระหว่างคู่รัก โดยไม่สำคัญว่าจะต้องเขียนด้วยภาษาที่ขัดเกลาแล้วเป็นอย่างดี (Roach, 2016, pp.62) แต่สิ่งสำคัญคือการเล่าเรื่องให้เกิดอารมณ์และสุนทรียรสในแบบสังคมไทยร่วมสมัย หากวิเคราะห์องค์ประกอบของนิยายรักตามแนวทางของนักวรรณกรรม Pamela Regis (2007 quoted in Roach, 2016, pp. 19 - 20) จะพบว่า ความรักของคู่รักไม่ว่าจะแบบเพศเดียวกันหรือต่างเพศกันเป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องในองค์ประกอบสำคัญอย่างโครงเรื่อง ตัวละครและความขัดแย้ง และมุมมองการเล่าเรื่อง รวมถึงแสดงถึงแก่นเรื่องที่สอดคล้องกันคือความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง ดังผลการศึกษาต่อไปนี้

1.1 โครงเรื่อง

นิยายรักส่วนใหญ่นำเสนอโครงเรื่องแนวพาฝันที่ว่าด้วยการฟันฝ่าอุปสรรคนานัปการร่วมกันของคู่รักจนถึงวันที่พวกเขาสุขสมหวัง จุดเด่นของโครงเรื่องนิยายรักอยู่ที่การวางเรื่องราวและเหตุการณ์ให้ดำเนินไปอย่างสมเหตุสมผลตามเค้าโครงการดำเนินเรื่อง ขณะเดียวกันต้องแสดงให้เห็นอารมณ์สุขและทุกข์ที่คู่รักต้องเผชิญ นักเขียนนิยายออนไลน์นิยมเล่าเรื่องจากจุดเริ่มต้นให้เห็นถึงความเป็นไปไม่ได้ที่คนสองคนจะมีโอกาสพัฒนาความสัมพันธ์ไปสู่การเป็นคนรัก ยกตัวอย่างเช่นในเรื่อง “น้ำค้างเปื้อนสี” ตรีนและน้ำหนึ่งเป็นเด็กสองคนที่ป่าของน้ำหนึ่งรับมาอุปการะ ทั้งสองมีอุปนิสัยใจคอและพื้นเพชีวิตความเป็นอยู่แตกต่างกัน ทั้งยังมีเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้งที่ฝ่ายชายกระทำต่อฝ่ายหญิง ทำให้เรื่องราวความรักของตรีนและน้ำหนึ่งเริ่มต้นจากความรู้สึกเกลียดชัง เช่นเดียวกับความรักระหว่างคมและเจ้าขา ในเรื่อง “คุณคมเจ้าขา Burned Gray” ที่ความสัมพันธ์เริ่มจากการมีเพศสัมพันธ์อย่างขาดสติของคนสองคนจนนำไปสู่การตั้งครรภ์ โดยที่คมไม่เคยรู้ตัวมาก่อนว่าตนเองเป็นพ่อของลูก เพราะเหตุการณ์เพียงชั่วข้ามคืน ในบางกรณี ความรักเริ่มต้นจากความสัมพันธ์ที่กระอักกระอ่วน จากผลการศึกษา นิยายรักแบบชายรักชายเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่” และนิยายรักแบบหญิงรักหญิงเรื่อง “US รักของเรา” เริ่มต้นจากการที่เย็นและวีรตกหลุมรักแฟนเก่าของแม่ ขณะที่ตอกรักตกหลุมรักแพมแฟนเก่าของพี่ชายอย่างถอนตัวไม่ขึ้น นิยายรักจำนวน 2 เรื่อง “ดอกหญ้าในขวดแก้ว” และ “วีรลัพท์ Even Fools Fall in Love” ว่าด้วยเรื่องราวความรักจากความประทับใจในรักครั้งแรก ทว่ามีเหตุการณ์ความขัดแย้งต่างๆ เกิดขึ้น ทำให้ชะลอการกลับมาสานสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิง คือโอมและเพ็ญ กับวีรลัพท์และเซท อย่างไรก็ตาม นิยายรักนิยมจบเรื่องลงด้วยความสุขสมหวัง และทำหน้าที่ผลิตซ้ำรวมถึงสืบทอดจินตนาการและมายาคติของคู่รัก ทว่าเป็นมุมมองความรักที่เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย กล่าวคือเป็นความรักเชิงโรแมนติกที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ไม่จำเป็นต้องมีความรักเฉพาะกับบุคคลต่างเพศ และเต็มไปด้วยอารมณ์รัก โลภ โกรธ หลง นอกจากนี้ นิยายรักสะท้อนให้เห็นถึงกรอบจารีตในการครองคู่เปิดกว้างขึ้นกว่าในอดีต ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นิยายรักแบบชายและหญิง 3 เรื่อง ลำดับเหตุการณ์การแต่งงานไว้ตอนท้ายตามขนบการเล่าเรื่อง แต่ฝ่ายหญิงคือนางเอกตั้งครรภ์ก่อนแต่งงาน ขณะที่ความรักแบบชายรักชายและหญิงรักหญิงจบเรื่องด้วยการที่คู่รักแสวงหาหนทางที่จะอยู่เคียงข้างกันโดยไม่ใส่ใจว่าสังคมรอบข้างจะยอมรับหรือไม่

1.2 ตัวละครและความขัดแย้ง

ความบันเทิงจากนิยายรักเกิดจากการออกแบบความขัดแย้งจากแนวคิดขั้วตรงข้าม (binary opposition) หากแต่เป็นความขัดแย้งที่ไม่หลุดกรอบจินตนาการจนเกินไป เพราะยังคงต้องคำนึง

ถึงความสมเหตุสมผล เนื่องจากตัวละครยังคงเป็นมนุษย์ที่เลียนแบบการกระทำของมนุษย์ นักเขียนโดยมากจะสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละคร และออกแบบสถานการณ์ภายนอกให้ตัวละครต้องเผชิญกับความขัดแย้งภายในใจและความขัดแย้งทางสังคม โดยใช้กลวิธีการเขียนให้เห็นสถานะที่ไม่ปกติ ผู้วิจัยพบว่า นิยายรักแบบชายหญิงจะสร้างสถานะไม่ปกติเพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านจากบุคลิกและนิสัยใจคอของพระเอกและนางเอกที่แตกต่างกัน ขณะเดียวกัน นิยายรักแบบชายรักชายและหญิงรักหญิงเองก็สร้างคู่รักให้เป็นข้อขัดแย้งที่แตกต่างกันไม่ต่างจากนิยายรักทั่วไป ส่วนสถานการณ์ภายนอกที่สร้างสถานะบีบคั้นและอุปสรรคขวากหนามให้กับคู่รัก มักจะเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ความแตกต่างทางสถานะทางสังคม และบุคคลที่สามที่เข้ามาข้องเกี่ยวกับความสัมพันธ์

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครพระเอกไม่ว่าจะในเรื่องรักชายหญิงหรือความสัมพันธ์ของบุคคลเพศเดียวกันจะมีลักษณะใกล้เคียงกัน คือมีหน้าตาและบุคลิกโดดเด่น โดยพระเอกจำนวน 5 ใน 6 เรื่องจะหน้าตาหล่อเหลา รูปร่างสูงใหญ่ มีสง่าราศี อายุมากกว่านางเอก ผิวพรรณสะอาดสะอ้าน เป็นที่ดึงดูดสายตาผู้พบเห็นและต้องใจเพศตรงข้าม ส่วนที่แตกต่างออกไปเป็นเรื่องของสถานะทางสังคม กล่าวคือ พระเอกส่วนใหญ่มีอาชีพการงานมั่นคง แต่แตกต่างด้วยฐานะ พระเอกระดับเศรษฐีประกอบอาชีพนักธุรกิจคือเป็นเจ้าของกิจการส่วนตัว ผู้ถือหุ้นในฐานะทายาทบริษัทใหญ่ควบคู่กับการเป็นศิลปินดาราร และเจ้าของแบรนด์น้ำหอมควบคู่กับการเป็นนักออกแบบน้ำหอม จำนวน 3 ตัวละคร คือ วิธ คม และโอม ส่วนพระเอกฐานะปานกลาง ประกอบอาชีพอย่างช่างภาพอิสระ ทนายความ เจ้าของร้านอาหาร จำนวน 3 ตัวละคร คือ ตรัณเชท ดอกกรักส่วนพันธ์เป็นนักศึกษาเพียงตัวละครเดียว และยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเอง

ทั้งนี้ การให้พระเอกหลุดจากกรอบการเป็นสามีในอนาคตที่เพียบพร้อมด้วยรูปทรัพย์ ทุนทรัพย์ มากด้วยบารมีและอำนาจในแบบของเจ้าชายผู้แสนดีที่ต้องการดูแลและปกป้องนางเอก แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่เปลี่ยนไปในการออกแบบตัวละครผู้ชาย แม้จะปรากฏให้เห็นเพียงส่วนน้อย คือในตัวละคร พันธ์ ผู้ซึ่งเป็นนักศึกษาและยังไม่มีรายได้เป็นของตัวเอง และ ตรัณ ชายหนุ่มผู้ขาดแคลนทุนทรัพย์ ในวัยเด็กและมีรายได้ปานกลางจากการเป็นช่างภาพอิสระในวัยผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตาม นักเขียนออกแบบมิติตามความคิดและความรู้สึกของผู้ชายให้มีความเปิดเผย ตรงไปตรงมา และเป็นคนอบอุ่น อ่อนหวาน พวกเขาทั้งหมดมีสิ่งหนึ่งเหมือนกันคือความต้องการดูแลเอาใจ และปกป้องคนที่พวกเขารัก เป็นการบอกเป็นนัยว่า ผู้หญิงในสังคมไทยร่วมสมัยได้ตั้งตารอแต่เจ้าชายขี่ม้าขาวผู้เพียบพร้อมเช่นในอดีต เพราะผู้ชายที่จิตใจดีและนิสัยดีอาจเป็นคุณสมบัติสำคัญกว่าที่พวกเขามองหาในโลกแห่งความเป็นจริง อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าพวกเขาจะเข้มแข็งและแข็งแกร่งเพียงใดในใจส่วนลึกก็ยังโหยหาการปกป้องจากชายคนรัก

ขณะเดียวกันตัวละครนางเอกยังคงเป็นเจ้าของใบหน้าชวนมองและรูปร่างแบบบางเป็นส่วนใหญ่ ไม่เว้นแม้แต่ตัวละครชายที่คล้ายกับเป็นนางเอกของนิยายรักแบบเพศเดียวกัน คือภูงศและเย็น เฉพาะวิรัชพัทธ์ที่เป็นสาวอวบ อุปนิสัยใจคอของตัวละครนางเอกจะร่าเริง สดใส เฉลียวฉลาด จิตใจดี และเชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง พวกเขาประกอบอาชีพหลากหลายคือนักสังคมสงเคราะห์ (น้ำหนึ่ง) นางแบบควบคู่กับนักเต้นบัลเลต์ (เพ็ญ) นักแปลอิสระ (ภูงศ) ฟรีแลนซ์งานกราฟิกและงานเขียน (วิรัชพัทธ์) ทันตแพทย์ (แพม) มีเพียงเจ้าชายที่ยังเป็นนักศึกษา และเย็นที่เป็นนักเรียน กล่าวได้ว่า ตัวละครนางเอกมีรายได้เป็นของตัวเองและฐานะทางการเงินมั่นคง มีเพียงเย็นที่ยังเป็นนักเรียนจึงยังไม่มีรายได้ใดๆ เป็นของตัวเอง ส่วนเจ้าชายจะออกไปทางขัดสนเงินทอง

อย่างไรก็ตาม นักเขียนออกแบบตัวละครผู้หญิงให้มีมิติความเป็นมนุษย์และมีปมขัดแย้งในใจที่ละเอียดอ่อน ทำให้ตัวละครนางเอกมีความเป็นปัจเจกบุคคล เชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง และ

แสดงออกถึงความหลากหลายในมิติความเป็นมนุษย์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า นางเอกมีอาชีพการงานแตกต่างกัน และมีสถานะทางสังคมที่ไม่ด้อยไปกว่าฝ่ายชายมากนัก นอกจากนั้นแล้ว ผู้หญิงในนิยายรักสะท้อนให้เห็นภาพของผู้หญิงไทยร่วมสมัย เป็นภาพของผู้หญิงที่กล้าคิด กล้าพูด กล้าทำ มีอิสระในการใช้ชีวิต เช่น การตัดสินใจใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงานจนถึงตั้งครรภ์ก่อนแต่งงาน การเอ่ยปากขอเป็นเซ็กส์เฟรนด์กับฝ่ายชายก่อน การกล้าแสดงถึงความต้องการทางเพศ เป็นต้น เพื่อให้ผู้อ่านซึ่งโดยส่วนมากเป็นผู้หญิงสามารถเปรียบเทียบตัวละครนางเอกกับตัวเองได้อย่างไม่ตะขิดตะขวง เพราะนางเอกไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ แต่ก็มีความสัมพันธ์ที่มีความสุขกับพระเอกที่เป็นชายในอุดมคติของผู้หญิงได้

1.3 มุมมองการเล่าเรื่อง

นิยายรักในบริบทออนไลน์ใช้มุมมองการเล่าเรื่องทั้งแบบดั้งเดิม คือการเล่าเรื่องด้วยมุมมองของตัวละครหลักและมุมมองแบบผู้รอบรู้ และแบบที่ได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและบริบทสังคมวัฒนธรรม คือการเล่าเรื่องโดยมุมมองของผู้เล่าหลายคน (Koss, 2009) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบผู้รอบรู้เป็นที่นิยมในกรณีศึกษานิยายรัก เพราะเป็นการเล่าเรื่องผ่านสายตาของผู้ที่เข้าใจเหตุการณ์ทั้งหมดโดยภาพรวม และพยายามที่จะให้ข้อมูลประกอบเรื่องราวด้วยสายตาที่เป็นกลาง นับว่าเข้ากับบริบทการอ่านบนโลกออนไลน์ เนื่องจากผู้อ่านต้องการทำความเข้าใจเรื่องราวด้วยระยะเวลาที่มีอยู่เพียงจำกัด

ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังเจตพบแนวโน้มใหม่ในนิยายรักที่เน้นกลุ่มผู้อ่านเยาวชน คือการผู้เขียนใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่เล่าโดยผู้เล่าหลายคน และแสดงปฏิสัมพันธ์โต้ตอบของตัวละครต่าง ๆ ที่มีต่อเหตุการณ์ได้อย่างหลากหลาย (Aronson, 2001; Koss, 2006; Koss, 2008 quoted in Koss, 2009) ยกตัวอย่างการใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 (the first – person narrator) แทนมุมมองการเล่าเรื่องคือแทนตัวเองว่า “ผม” ในเรื่อง “ชายใดเล่าจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่” ทว่า “ผม” ในที่นี้มีความหลากหลายคือเป็นทั้งเย็น พันธุ์ วิธ และภูซังค์ ตัวละครหลักทั้ง 4 คน ผู้อ่านจะรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครแบบโต้ตอบและแสดงปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เช่น เมื่อพันธุ์กังวลว่าภูซังค์จะเข้าใจผิดที่เพื่อนผู้หญิงในกลุ่มซึ่งทำรายงานด้วยกันเป็นคนรับสายวิดีโอคอลล์ ผู้อ่านจะได้คำตอบจาก “ผม” ซึ่งแทนเสียงของภูซังค์ว่าตัวเขาออกจะคิดมากและหึงหวงจนถึงกับนอนไม่หลับ (ร เรือโนมหาสมุทร, 2560, น. 147 – 148)

2. อิทธิพลจาก Web 2.0 ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์

อิทธิพลจาก Web 2.0 ส่งผลต่อการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์โดยแสดงให้เห็นผ่าน 8 คุณลักษณะประกอบด้วย 1) การยืดหยุ่นและการหยิบยืม 2) ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน 3) การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน 4) การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง 5) อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์ 6) การใช้ภาษาแบบบทสนทนา 7) การสอดแทรกมัลติมีเดีย 8) ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน ดังผลการศึกษาต่อไปนี้

2.1 การยืดหยุ่นและการหยิบยืม

นักเขียนหยิบยืมสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้วทั้งในแวดวงสิ่งพิมพ์และบนโลกออนไลน์ เพื่อมาดัดแปลงเป็นผลงานของตัวเอง (mashing and modding) (Jones, 2015) บ่งบอกถึงความเป็นสามัญธรรมดาของงานเขียนมากกว่าการแสวงหาความเป็นต้นฉบับ (originality) (Pennington, 2017) ยกตัวอย่างเช่นการหยิบยืมโครงเรื่องจากนิยายออนไลน์ที่ประสบความสำเร็จ “บุพเพสันนิวาส” มาเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์ผลงาน “อธิษฐานรักข้ามภพ” ทั้งนี้ ความคล้ายกันของโครงเรื่องอยู่ที่การเดินทางข้าม

ภาพไปสู่อดีตของผู้หญิงที่อาศัยอยู่ในภาพปัจจุบัน และระหว่างที่อยู่ในโลกอดีตก็ได้พบรักกับชายผู้สูงศักดิ์ และสมหวังในรัก นอกจากนี้ตัวละครผู้หญิงยังคงนิสัยใจคอและความรู้สึกนึกคิดแบบคนร่วมสมัย หากแต่ในเรื่อง “อิฐฐานรักข้ามภพ” ให้หญิงสาว 2 คนเป็นตัวละครหลัก ส่วนองค์ประกอบอย่างฉาก ก็เปลี่ยนจากสมัยอยุธยาใน “บุพเพสันนิวาส” เป็นสมัยรัชกาลที่ 3 จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า พื้นที่อินเทอร์เน็ตเอื้ออำนวยให้การหยิบยืมโครงเรื่อง บุคลิกลักษณะบางอย่างของตัวละคร หรือองค์ประกอบการเล่าเรื่องอื่นๆ ได้อย่างอิสระเสรีนอกจากนี้ ผู้เขียนสังเกตจากกระแสความนิยมของผู้อ่านที่มีต่อนิยายรักแนวข้ามภพและข้ามกาลเวลาทำให้ผลงานเขียนลักษณะเดียวกันมีให้เห็นอยู่ดาษดื่น ก่อให้เกิดการกระจุกตัวของนิยายออนไลน์ และความหลากหลายของนิยายออนไลน์ลดน้อยลง

2.2 ความเชี่ยวชาญอันเกิดจากการฝึกฝน

นักเขียนหน้าใหม่บนโลกออนไลน์เข้ามาเขียนบันเทิงคดีได้ทั้งที่ตัวเองขาดแคลนต้นทุนด้านการเขียน แตกต่างจากนักเขียนในอดีตที่ได้รับการยกย่องเชิดชูความเป็นนักเขียนอันเกิดจากต้นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) (Bourdieu, 1986; Emminson&Frow, 1998 quoted in Bold, 2016) ทั้งนี้ พวกเขาเรียนถูกเรียนผิดด้วยตัวเองจนเกิดเป็นความเชี่ยวชาญ (prosumer) ที่เริ่มต้นจากการเป็นผู้อ่านมาก่อน (Jenkins, 2006; Rifkin, 2004 quoted in Bold, 2016)

“ตั้งแต่เรื่องแรกเลยนะ คือจากที่แบบไม่เคยรู้เรื่องแต่งนิยายมาก่อน ไม่เคยทำอะไรเกี่ยวกับด้านอักษรฯ มาก่อนเลย ก็เริ่มจากความไม่รู้ เรื่องแรกเราไม่มีพล็อต ก็จะแบบแต่งไปแบบมั่วๆ คือนึกอะไรได้ก็จะแต่งไปเลย ที่นี้พอถึงประมาณกลางเรื่องของเรื่องแรกก็เริ่มไปต่อไม่ได้ เพราะเราไม่ได้วางพล็อตไว้ แล้วก็เลยเริ่มมาหัดแบบตอนนั้นเราไม่รู้ว่าเป็นพล็อตมั่วๆ แค่คิดว่าต่อไปจะเป็นยังไง ตอนนี้จะมียะไรในเรื่องบ้าง แล้วตอนจบอยากให้มันจบแบบไหน คือเริ่มมีการวางแผนขึ้นมานิดนึง ทำให้เรื่องแรกเนี่ยอาจจะจบแบบงงๆ หน่อย คือจะไม่คอมพลิทมาก พอเรื่องที่ 2 ก็เริ่มมีการวางพล็อตมากขึ้น แต่ตอนนั้นเรายังไม่รู้จึกคำว่าโครงเรื่อง คือจะวางแบบอยากให้มันมีกี่ตอน แต่ละตอนมีเนื้อหาอะไร ตัวละครจะเดินไปจุดไหนบ้าง แต่เรื่องที่สองก็ยังมั่วอยู่ดีอะค่ะ คือพล็อตมันยังเป็นวนๆ คือไม่ค่อยสมูทเท่าไร แต่ก็เรียนรู้ว่าแบบถ้าเราไม่วางตรงนี้ ถ้าเราไม่พูดถึงเหตุการณ์ของตัวละครแบบนี้ มันจะวน แล้วก็ไปแก้ตรงนั้น เรื่องที่ 3 ก็เลยเริ่มแบบมีแบบเส้นเรื่อง ไม่รู้ว่าเรียกถูกมั้ยนะตามทฤษฎี คือเริ่มมี timeline ว่าแบบเริ่มเรื่องมาแบบนี้ วางเรื่องมาแบบนี้ แล้วสุดท้ายจะไปจบแบบนี้ ก็เลยเรียนรู้ไปในแต่ละเรื่องที่เร แต่ง” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 1)

2.3 การแสดงออกถึงตัวตนในงานเขียน

นักเขียนนิยายออนไลน์ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับความต้องการเขียนในแบบที่ตัวเองที่ต้องการ (self – expression) ก่อนเป็นลำดับแรก (Miller, 2015) โดยวัตถุประสงค์ในการเขียนมาจากสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปเช่น เกิดจากความชื่นชอบที่มีต่อศิลปินดารานางานเขียนประเภทแฟนฟิก ความสนใจต่อข่าวสารเหตุการณ์ทางสังคมในแวดวงต่างๆ ชีวิตและความเป็นไปของผู้คนที่อยู่รอบตัว เกิดจากการแสดงออกถึงตัวตนเป็นจุดเริ่ม บางคนเริ่มจากนึกถึงถ้อยคำหรือประโยคที่ติดอยู่ในใจจนอยากจะถ่ายทอดออกมาเป็นงานเขียน หรือจินตนาการที่ไม่มีที่ไปที่ไป

“อย่างตอนเขียน demonic angel คือจะจินตนาการก่อนว่ามีบุคลิกอะไรที่เราต้องการ แล้วก็ไปหาคำภาษาอังกฤษมาในอินเทอร์เน็ตอะdemonic angel ก็เป็นนางฟ้าที่คล้ายๆ ซาดาน ซึ่งนางเอกหน้าหวาน แต่แรดอะ ร่านไปทั่ว ชอบ sex เพราะจะได้ยั่วให้

พระเอกหึง” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 2)

2.4 การเรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องของนิยายออนไลน์มุ่งให้ความสำคัญกับความกระชับ ฉับไว และกระตุ้นให้เกิดการติดตาม ซึ่งจะนำไปสู่จำนวนเรตติ้งและจำนวนการเข้าอ่านที่เพิ่มสูงขึ้น ดังนั้น นักเขียนจึงนิยมจบเรื่องราวแต่ละตอนด้วยการสร้างเหตุการณ์ที่กระตุ้นอาการอยากรู้ของผู้อ่าน เช่น การดำเนินเรื่องที่ตึงขึ้นในแต่ละตอน และเหตุการณ์กะทันหันยากจะคาดเดา ทั้งนี้ ในบางกรณีกลับทำให้เรื่องราวด้อยคุณค่าและถูกมองว่าเป็นอาหารจานด่วน

“ลงตอนแรกคนอ่านค่อยทยอยเข้ามาอ่านเรื่อยๆ ลงตอนที่สองจะรู้เลยว่าคนอ่านชอบนิยายของเราไหม เพราะมีตัวบ่งบอกถึงจำนวนผู้อ่านในตอนนั้นๆ ด้วย เวลาเขียนก็จะมีเทคนิคแบบสร้างให้เกิดเหตุการณ์ที่ปูบับ คนอ่านจะตกใจว่าทำแบบนี้เลยเหรอ เป็นการเขียนเหตุการณ์แบบไม่คาดคิดลงไปในแต่ละตอน หรือใช้การจบเรื่องแบบต้องติดตามตอนต่อไป จบแบบค้างคานะ คนอ่านจะติดตามว่าเนื้อเรื่องจะแบบไหนต่อไป” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 3)

2.5 อิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์

ปฏิสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อคอมพิวเตอร์ส่งผลให้จังหวะตามธรรมชาติของชีวิตจำต้องฝักใฝ่และพึ่งพาความเร็ว เพื่อให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจและสภาวะอารมณ์บนวัฒนธรรมไฮเปอร์ (hyperculture) (Pennington & Waxler, 2018, pp. 71) และอาจเป็นไปได้ว่าลักษณะการเร่งจบของเรื่องราวเพื่อไปเขียนเรื่องใหม่เป็นหลักฐานอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นจากการเขียนและการอ่านนิยายออนไลน์ เพราะผู้อ่านเองก็เบื่อง่าย และต้องการเสพลิงเร้าใหม่ๆ อยู่เสมอ

“มีแต่ว่าเหมือนจะเร่งจบก็จะมีส่วนที่ว่าพอใกล้จะจบแล้ว มันรู้สึกว่ายากจบแล้ว อยากไปเขียนเรื่องใหม่แล้ว ก็จะทำให้ตอนจบของเรารวบๆ หน่อย ซึ่งมันก็เป็นปัญหาของเราที่เราต้องหาทางแก้เอง ต้องพยายามแก้ไขไปเรื่อยๆ จนตอนนี้ก็ยังเป็นอยู่ เหมือนจะเร่งจบตอนจบ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 4)

2.6 การใช้ภาษาแบบบทสนทนา

ลักษณะของการใช้ประโยคแบบบทสนทนาสั้นๆ (conversational writing) (Pennington, 2017) ในการเล่าเรื่องเป็นเทรนด์ทางภาษาที่ยังคงมีบทบาท และมีอิทธิพลต่อการเขียนนิยายรักในบริบทออนไลน์อย่างต่อเนื่อง โดยนักเขียนจะนิยมใช้บทสนทนาเพื่อดำเนินเรื่องราวต่างๆ มากกว่าการเขียนบทบรรยายขนาดยาว เพื่อให้เข้ากับแนวโน้มการอ่านแบบเบา (reading light) อันเกิดจากวิถีชีวิตผู้คนที่ใช้เวลาจำนวนมากไปกับการท่องสื่ออินเทอร์เน็ต (surf reading) นอกจากนั้นแล้ว การเล่าเรื่องยังมีแนวโน้มให้การสื่อสารบนโลกออนไลน์อย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง (Gehrmann, 2018) เช่น ช่วยในการสร้างบุคลิกของตัวละคร และสร้างเหตุการณ์ที่เป็นส่วนสำคัญของโครงเรื่อง ดังเช่นการเริ่มเรื่อง “คุณคมเจ้าขา Burned Gray” ด้วยพาดหัวข่าวออนไลน์ ดังข้อความต่อไปนี้

• พาดหัวข่าวออนไลน์ •

T-NET-NEWS: น้ำยามันแรง! แรงแ! ไฮโซหนุ่มชื่อดัง สาดเชื้อเร่งผลิตทายาทไม่ยั้ง
ยัน! คู่กรณีเป็นนักศึกษาเท่านั้น งานนี้ไม่รู้ ‘จริง’ หรือ ‘เท็จ’

SANAAN NEWS: สาวๆ เตรียมน้ำตาไหลไฮโซหนุ่มมือกีตาร์วงร็อกชื่อดัง ตัวอักษร ‘ค’
แอบกินหญ้าอ่อนลับหลังแฟนสาวจนลูกโผล่โดยไม่รู้ตัว!!!!

MEF NEWS: ลั่น ไฮโซคนดังทำ ญ. ท้อง ‘จริง’ ‘ไม่จริง’
เป็นเรื่องของสามัญสำนึก

2.7 การสอดแทรกมัลติมีเดีย

การสร้างอิมเมจของตัวละคร การใส่คลิปเพลง และคลิปวิดีโอ ด้วยการใช้ภาพและเสียงที่หยิบยืมจากอินเทอร์เน็ตมาตัดต่อไว้บนหน้านิยายออนไลน์ดังภาพประกอบที่ 1 ยังคงอยู่ในกระแสดังต่อไปนี้ เนื่องจากว่าสิ่งสำคัญอยู่ที่ความสอดคล้องระหว่างสื่อประสมกับการเล่าเรื่องของนิยายรักในบริบทออนไลน์ว่าส่งเสริมกันหรือไม่ทั้งนี้ การใช้ถ้อยคำคล้ายบทสนทนาและการตัดต่อรูปภาพรวมถึงมัลติมีเดียผสมรวมกันอยู่บนวรรณกรรมอินเทอร์เน็ตทำให้ตัวบทผสมผสานทั้งความเป็นผลงานศิลปะชั้นสูงและศิลปะแบบสามัญชน อันเกิดจากการนำสิ่งที่แยกออกเป็นส่วนๆ นั้นมารวมกัน และเป็นสิ่งที่การเล่าเรื่องของผลงานบันเทิงคดีบนสื่อสิ่งพิมพ์กระทำไม่ได้ จนเกิดเป็นการสร้างศิลปะแบบใหม่หรือวรรณกรรมแบบใหม่ (pseudoart หรือ pseudoliterature) (Pennington, 2017)



ภาพที่ 1 อิมเมจของตัวละครจากนิยาย “คุณคมเจ้าขา”

ที่มา <https://my.dekd.com/aituasab/writer/view.php?id=1618950>

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า การนำคุณลักษณะการเชื่อมต่อ (hypermedia) ซึ่งประกอบด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การเชื่อมข้อมูลหนึ่งไปสู่ข้อมูลหนึ่ง (hypertext) และการเชื่อมเครือข่ายไปสู่แพลตฟอร์มเว็บไซต์อื่น (hyperlink) ทำให้นิยายออนไลน์ในสังคมไทยหลุดไปจากกรอบของภาษาและการเล่าเรื่องที่เป็นแบบเส้นตรง (linear narrative) (Hockx, 2015, pp.59–60; Yongqing, 2011) สู่บรรณและสุนทรียศาสตร์ใหม่ของแวดวงวรรณกรรมอินเทอร์เน็ต เพราะทางเชื่อมข้อมูลสามารถนำคุณลักษณะด้านในของตัวบทออกมาแสดงได้ไม่ว่าจะเป็นบทเพลงหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวละครจึงเป็นเสมือนห่วงโซ่เชื่อมความหมาย (signifying chain) นำไปสู่การสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับตัวบท (Bevir, 2002 quoted in Dingjia, 2011, pp. 137) ดังเช่น การใช้บทเพลงแจ๊ส 22 บทเพลง ประกอบ

การเล่าเรื่อง และสร้างบรรยากาศคล้ายคลึงการอ่านใน “วีรลัพท์ Even Fools Fall in Love” เป็นต้น

2.8 ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน

Web 2.0 เปิดโอกาสให้ผู้เขียนและผู้อ่านติดต่อสื่อสารกันอย่างสะดวกรวดเร็วผ่านแพลตฟอร์มชุมชนนิยายออนไลน์ด้วยการแสดงความคิดเห็นโต้ตอบ ทำให้ช่วยลดช่องว่างระหว่างนักเขียนและผู้อ่าน (Boyd, 2008 quoted in Bold, 2016; Yongqing, 2011) จากผลการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมต่อผู้เขียนในประเด็นการสร้างสรรคินิยายออนไลน์ร่วมกัน(collaborative process) (Bold, 2016) เนื่องจากผู้เขียนให้ความใส่ใจกับความคิดเห็นจากผู้อ่าน ทว่าการรับคำแนะนำติชมจากผู้อ่านจะเป็นไปอย่างพินิจพิจารณาโดยคำนึงถึงความสอดคล้องเข้ากันกับโครงเรื่องที่วางไว้ ความสมเหตุสมผลของเรื่องราว และอัตลักษณ์การเขียนของผู้เขียน ทั้งนี้ หากเป็นการทักท้วงในแง่ข้อเท็จจริงของข้อมูล และความถูกต้องทางภาษา ผู้เขียนจะตอบรับการแก้ไขได้มากกว่าการดัดแปลงที่กระทบกับเค้าโครงการดำเนินเรื่อง

“ส่วนมากคอมเมนต์ที่เข้ามาจะมีแบบการหิวตัวละคร แต่คนที่เค้าแนะนำเราจริงๆ จะมีอยู่ไม่กี่คนที่อ่านได้ อย่างเช่นเค้าแนะนำว่าฉากเนี่ย มันไม่สมเหตุสมผลอย่างเนี่ยนะ เราก็จะตอบไปว่าโอเค เดียวไรท์ จากนั้นเราก็จะไปดูตรงนี้ใหม่ว่ามันไม่สมเหตุสมผลยังไง เราแก้อะไรได้บ้าง แต่เราก็จะแก้เท่าที่เราแก้ได้ บางอย่างมันก็ไม่สมเหตุสมผลแหละ แต่มันแก้ไม่ได้อะ เรื่องหน้าแล้วกันนะ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 1)

“ส่วนใหญ่แล้วถ้าคนอ่านติติงอะไรมา เราจะแก้ตามหมดเลยนะถ้าเป็น fact เราจะขอบคุณเค้า แบบเนี่ยถ้าไม่ได้เค้า เราก็จะนำเสนอไปแบบผิดๆ บางทีเราก็อลังเลใจ คือเขียนไปแล้วแล้วลืมข้อผิดพลาด คนอ่านก็สามารถทำให้เราแบบ เอ้ย เออจริงด้วย แล้วก็เพิ่มความสมเหตุสมผลไป” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 4)

อภิปรายผลการวิจัย

นิยายออนไลน์เป็นสื่อบันเทิงรูปแบบใหม่ที่ไม่อาจใช้มาตรฐานหรือเกณฑ์ทางคุณค่าและสุนทรียศาสตร์ตามแบบวรรณกรรมบนสื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากบริบทความเป็นมาที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะความสัมพันธ์ของความเป็นงานวรรณกรรมและบันเทิงคดีแบบสามัญชน กล่าวคือ นักเขียนนิยายออนไลน์ในสังคมไทยรับวิธีการเล่าเรื่องจากงานบันเทิงคดีในรูปแบบสิ่งพิมพ์และสื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามาประยุกต์ใช้ ส่งผลให้นิยายออนไลน์ยังคงรักษารูปแบบการเล่าเรื่องของนิยายรัก (Roach, 2016, pp. 3) ทว่าปรับแต่งเรื่องราวและองค์ประกอบการเล่าเรื่องให้เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย ขณะเดียวกันมีการประยุกต์ใช้ภาษาและสื่อประสมประกอบการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างสุนทรียศาสตร์แบบใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกถึงความเป็นอิสระ (Yongqing, 2011) เพราะการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ให้ความยืดหยุ่นทั้งในแง่การหยิบยืมเรื่องราวและคุณค่าของความเป็นผลงานต้นฉบับ ไม่จำเป็นต้องยึดติดกับการใช้ภาษาให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ (Pennington, 2017) แต่สามารถใช้ภาษาได้อย่างเลื่อนไหลเข้ากับจังหวะของคำพูด การสนทนา และการบรรยาย นอกจากนี้ นักเขียนสามารถสร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องด้วยคุณลักษณะของ Web 2.0 ส่งผลให้การเล่าเรื่องเป็นไปอย่างกระจัดกระจาย สร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้อ่าน (Hockx, 2015, pp. 59 – 60;

Yongqing, 2011)

สรุป

ผู้วิจัยพบว่า อิทธิพลจากวรรณกรรมรูปแบบสิ่งพิมพ์ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ แสดงให้เห็นผ่านขนบการเล่าเรื่องของนิยายรัก ความเป็นมนุษย์ และการสะท้อนภาพสังคมร่วมสมัย จาก ผลการศึกษา นิยายรักจะถูกเล่าเรื่องตามขนบของนิยายรัก กล่าวคือเป็นเรื่องราวว่าด้วยความรักความสัมพันธ์ เชิงโรแมนติก มุ่งเน้นการแสวงหาคนที่ใช่เพียงหนึ่งเดียว และการฟันฝ่าอุปสรรคเพื่อให้คนรักทั้งสองได้ครอง คู่อย่างมีความสุข (Roach, 2016, p. 3) เมื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของนิยายรักตามแนวทางของนัก วรรณกรรม Pamela Regis (2007 quoted in Roach, 2016, pp. 19 - 20) จะพบว่า ความรักของคู่รัก ไม่ว่าจะแบบเพศเดียวกันหรือต่างเพศกันเป็นจุดศูนย์กลางของการเล่าเรื่องในองค์ประกอบสำคัญอย่างโครง เรื่อง ตัวละครและความขัดแย้ง และมุมมองการเล่าเรื่อง โดยนิยายรักแสดงถึงแก่นเรื่องที่สอดคล้องกันคือ ความรักเอาชนะทุกสิ่งอย่าง

นอกจากนี้ อิทธิพลจาก Web 2.0 ส่งผลให้การเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์มีความยืดหยุ่นและการ ทยอยมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องได้อย่างสะดวก เปิดโอกาสให้นักเขียนมือสมัครเล่นมีความเชี่ยวชาญอัน เกิดจากการฝึกฝน นักเขียนได้แสดงออกถึงตัวตนในงานเขียนอย่างอิสระเสรี ให้บทบาทของ Web 2.0 เพื่อ เรียกเรตติ้งจากการดำเนินเรื่อง แสดงถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมไฮเปอร์ต่อการเขียนออนไลน์ สะท้อนความ สามัญธรรมดาผ่านการใช้ภาษาแบบบทสนทนา สร้างนวัตกรรมการเล่าเรื่องด้วยการสอดแทรกมัลติมีเดีย และการให้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านเข้ามามีอิทธิพลทางอ้อมต่อการสร้างสรรค์นิยายออนไลน์

ข้อจำกัดของการวิจัย

ผู้วิจัยพบข้อจำกัดในการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เขียนนิยายออนไลน์ เนื่องจากนักเขียนส่วน ใหญ่สะดวกใจที่จะให้ข้อมูลกับผู้วิจัยโดยการปกปิดตัวตน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

1. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์สร้างบันเทิงคดีออนไลน์ร่วมกันบนแนวคิดวัฒนธรรม การมีส่วนร่วม
2. การศึกษาพัฒนาการการเล่าเรื่องของนิยายออนไลน์ในบริบทสังคมไทยโดยใช้แนวทาง ประเภทของนวนิยาย
3. การวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาเปรียบเทียบประสบการณ์การอ่านบันเทิงคดีออนไลน์กับ บันเทิงคดีบนสื่อสิ่งพิมพ์
4. การวิจัยเชิงปริมาณเพื่อศึกษาแนวโน้มความต้องการบริโภคนิยายออนไลน์ในอนาคต

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- พัทธ์ธีรา โรจน์รัฐคุณาธร. (2553). *การวิเคราะห์นวนิยายอินเทอร์เน็ต: กรณีศึกษานวนิยายของแสดมภ์เบอรี่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ร เรือในมหาสมุทร. (2560). *ชายใดแล้วจะแซ่บเท่าแฟนเก่าแม่*. กรุงเทพฯ: เอเวอร์ไว.
- อนุชา พิมพ์ศักดิ์. (2558). อัตลักษณ์ความเป็นลูกผสมในนวนิยายวัยรุ่นไทยสมัยนิยม. ใน เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์ และ อิสระ ชูศรี (บก.). *วัฒนธรรมสมัยนิยม* (น.165 – 182). นครปฐม: สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อารดา ปรีชาปัญญา. (2553). *การวิเคราะห์อัตลักษณ์นวนิยายไทยบนอินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวาริชศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ภาษาอังกฤษ

- Dingjia, C. (2011). Preservation and Innovation in Online Literature: A Brief Discussion. *Social Sciences in China*, 32(1), 129 – 145.
- Hockx, M. (2015). *Internet Literature in China*. New York: Columbia University Press.
- Koss, M.D. (2009). Young Adults Novels with Multiple Narrative Perspectives: The Changing Nature of YA Literature. *The Alan Review*, 36(3), 73 – 80.
- Pennington, M.C. & Waxler, R.P. (2018). *Why Reading Books Still Matters: The Power of Literature in Digital Times*. New York: Routledge.
- Roach, C.M. (2016). *Happily Ever After*. Indiana: Indiana University Press.
- Yongqing, Z. (2011). Reflecting on Online Literature. *Social Sciences in China*, 32(1), 182 – 190.

ระบบออนไลน์

- พีแอนด์พี. (2561, 13 ตุลาคม). “ลี้” ร เรือในมหาสมุทร กับนิยายปลั่งบวกที่ส่งต่อความคิดดีๆ ให้คนอ่าน. [เว็บไซต์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.dek-d.com/writer/50882/>
- ศิริวรรณ สิทธิกา. (30 เมษายน 2561). เพทาย จิรคงพิพัฒน์ นักเขียนมือรางวัล ที่สร้างผลงาน 18 เล่ม ในกรงขังของร่างกาย. [เว็บไซต์]. เข้าถึงได้จาก <https://the-momentum.co/petai-writer-typhoon/>
- Bold, M. R. (2016). *The Return of the Social Author: negotiating authority and influence on Wattpad*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/304070253_The_return_of_the_social_author_Negotiating

_authority_and_influence_ on_ Wattpad

Gehrmann, S. (2018). *Remediating Romance: Forms and Functions of New Media in Contemporary Love Stories from Togo and South Africa*.

Retrieved from <https://muse.jhu.edu/article/715785>

Jones, R. (2015). *Mashing, Modding, and Memeing: Writing for a New Generation of University Students*. Retrieved from https://www.academia.edu/9360194/Mashing_modding_and_memeing_Writing_for_a_new_generation_of_university_students

Miller, M. (2015). *What Wattpad Brings to the Publishing Table*. Retrieved from <https://thewinnower.com/papers/3268-what-wattpad-brings-to-the-publishing-table>

Pennington, M.C. (2017). *Literacy, Culture, and Creativity in a Digital Era*. Retrieved from <https://muse.jhu.edu/article/652345>

การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์เรื่องพระลอ

ตอน “ คีทโงพราย”จากแนวนิยมความเรียบง่าย

The Choreography on PralohEpisode “Suek Hong Prai” from Theory of Minimalism

สุพจน์ จุกลิ่น*และ สุพรรณิ บุญเพ็ง**

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคงานนาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอน“คีทโงพราย” มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรคการแสดงนาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอน “คีทโงพราย”และพัฒนางอค์ความรู้ด้านการถ่ายทอดความคิดและการสร้างสรรคลีลาท่าทางการแสดงนาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอน “คีทโงพราย” มีขั้นตอนในการสร้างสรรคทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การกำหนดกรอบแนวคิดหลักและขอบเขตเนื้อหาบทการแสดง (2) การกำหนดรูปแบบของการแสดง (3) การนำเสนอกรอบแนวคิดและรูปแบบการแสดง (4) การเลือกสรรดนตรี (5) การคัดเลือกนักแสดง (6) การคัศสรูปกรณ์ประกอบการแสดงและการออกแบบเครื่องแต่งกาย และ (7) การสร้างสรรคลีลาท่าทางและทดลองการแสดง

คำสำคัญ: การสร้างสรรคนาฏศิลป์ / เรื่องพระลอ ตอน“คีทโงพราย” / ทฤษฎีแนวนิยมความเรียบง่าย

Abstract

The creation of dancing art on PhraLoh literature in the episode of “Suek Hongprai” is intended to study the concepts and steps of the creative process in performing of dancing art in PhraLoh literature in the episode of “SuekHongprai”, and in order to develop the knowledge garnered and pass on the ideas and the creation of styles, gestures, theatrical performances on PhraLoh in the episode of “SuekHongprai”.There are 7 creative steps as follows: (1) Defining the main conceptual framework and the scope of the performing content, (2) Defining the format of the performance, (3) Presentation of the conceptual framework and the form of the performance, (4) Music selection, (5) Performing selection, (6) Selection of equipment and costume design, and (7) The creation of gesture and the trial performance.

* นิสิตหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Keywords: Choreography / Praloh Episode “Suek Hong Prai” / Theory of Minimalism

บทนำ

ลิลิต คือ รูปแบบงานประพันธ์ที่แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทร้อยและโคลงสลับอยู่ในเรื่องเดียวกัน ลิลิตที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีลิลิตพระลอนี้ ประกอบไปด้วยร้อยสุภาพ โคลงสองสุภาพ โคลงสามสุภาพ และโคลงสี่สุภาพ ลิลิตพระลอเป็นวรรณคดีที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก ความปรารถนา ความพลัดพรากความผิดหวังความเศร้าโศกและจบลงด้วยความตายของตัวละครสำคัญของเรื่อง คือ พระลอ พระเพื่อน พระแพง พร้อมด้วยพี่เลี้ยงทั้งสี่คน โดยการแสดงนาฏกรรมเรื่องพระลอนั้นมีอยู่

หลากหลายประเภท ทว่าสำหรับเนื้อหาสำคัญในสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ชุด “ศึกโหงพรายนี้” ได้มีการถอดความจากบทประพันธ์การแสดง “พระลอนรลักษณ์”

พระลอนรลักษณ์นี้มีหลักฐานว่าสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ (หอสมุดแห่งชาติกาญจนาภิเษกสงขลา, 2511, น. 9 - 14) ได้กล่าวว่า ได้ต้นฉบับพระลอนรลักษณ์มาเพียงเล่มเดียว ขึ้นต้นตั้งแต่พระลอฟังคนขับขอยอโฉมเพื่อนแพ่งไปจนกระทั่งพระลอส่งเมือง และได้นำบทละครของเจ้าพระยาเทเวศร์วงศ์วิวัฒน์ (ม.ร.ว. หลาน กุญชร) มาเติมต่อตอนท้าย เดินเรื่องต่อจากพระลอแลนางลักษณาวดียกทัพออกจากเมือง ถึงตอนพระลอเข้าสวนเพื่อนแพ่ง ส่วนที่น่าสนใจคือบทพรรณนาอาการประชวรของพระลอและวิธีการรักษา ซึ่งรวบเข้ามาเป็นครั้งเดียวก่อนจะมีศึกผีและสลาเหิน ซึ่งถือได้ว่าบุคลิกของตัวละครในพระลอนรลักษณ์นี้แปรไปจากลิลิตต้นฉบับมาก ในบทละครพระลอนรลักษณ์ตอนศึกผีสองเมือง ที่ผู้เขียนได้นำมาพัฒนาเป็นบทการแสดงงานนาฏศิลป์ชุดศึกโหงพรายนี้นักกล่าวถึงเหตุที่พระเพื่อนพระแพงคร่ำครวญหาแต่พระลอว่าเหตุใดจึงไม่มาหาตนสักที จึงให้พี่เลี้ยงรินโรยเข้าพบปู่เจ้าสมิงพรายอีกครั้ง ปู่เจ้าเล็งญาณเห็นว่าหมอสีธิไชยแห่งเมืองแมนสรวงได้ทำการแก้มนต์ของตน อีกทั้งยังตั้งมณฑลสามชั้นกันเมืองเอาไว้อีก จึงได้ร่ายมนต์เรียกเจ้าแห่งภูตผีที่อารักขาเขาและเหล่าผีชั้นสูงชั้นต่ำภายใต้อาณัติของปู่เจ้าเข้าต่อกรกับบรรดาผีและเทวดาที่ทำการเฝ้าเมืองแมนสรวงอยู่ และให้คำมั่นสัญญาแก่พระเพื่อนพระแพงว่าไม่ช้าพระลอจะมา จากนั้นจึงได้เรียกหาเทพ จากป่า น้ำ ทุกทิศ ทั้งยักษ์และปิศาจ ให้มาเฝ้าพร้อมด้วยอาวุธ ไปเทียบพลกู่กองจนสะเทือนแผ่นดินครั้นผีป่าผีเขาของปู่เจ้าเข้ารบกับผีเมืองของหมอสีธิไชย อิทธิฤทธิ์ของผีป่าสามารถเอาชนะและทำลายผีเมืองได้ ปู่เจ้าสมิงพรายจึงได้ทีเสกสลาเหินลอยไปปะปนในหมอกของพระลอ ครั้นพระลอหิบบสวैया ก็คิดถึงพระเพื่อนพระแพงใจจะขาด

ความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์คือ ทฤษฎีต่าง ๆ ที่ต้องนำมาปรับปรุงและประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ ซึ่งในบทความนี้ผู้เขียนได้มุ่งเน้นข้อมูลความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีสำคัญที่ใช้คือทฤษฎีแนวนิยามความเรียบง่ายในการสร้างงานทางศิลปะ รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับประเภทของวัฒนธรรม และนิยามศัพท์เฉพาะคำว่าศึกโหงพราย รวมไปถึงทฤษฎีอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทางด้านนาฏศิลป์ชุด ศึกโหงพราย ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ในวงการนาฏศิลป์ อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่วรรณกรรมเรื่องพระลอ ไปจนถึง การอนุรักษ์และสืบสาน บทละครเรื่องพระลอนรลักษณ์ตอน ศึกโหงพราย เอาไว้เพื่อให้เยาวชนรุ่นหลังและผู้สนใจศึกษาค้นคว้าได้นำไปเป็นข้อมูลประกอบและทำความเข้าใจกันมากขึ้นอีกด้วย

วัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์การแสดง จัดการแสดงงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอน “ศึกโหงพราย” จากทฤษฎีแนวนิยามความเรียบง่าย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการออกแบบการแสดงจากแนวคิดทฤษฎีแนวนิยมความเรียบง่ายของการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์เรื่อง พระลอ ตอน “ศึกโหงพราย”
2. ได้เผยแพร่วรรณกรรมเรื่อง พระลอ ตอน “ศึกโหงพราย” ในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์

วิธีดำเนินการสร้างสรรคงานนาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอน “ศึกโหงพราย”

ผู้เขียนได้ศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัย และการเก็บข้อมูลภาคสนาม โดยวิธีการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาหลักการ แนวคิด และบริบทด้านการศึกษาของการจัดการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ เรื่องพระลอ ตอน ศึกโหงพราย ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสาร

1.1 ข้อมูลพื้นฐานของวรรณกรรมเรื่องพระลอจากสำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจากเอกสารชื่อ “อ่านลิลิตพระลอ ฉบับวิเคราะห์และถอดความ” โดย ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต และ “วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์” โดย วิทย์ศิเวศรียนนท์

1.2 ข้อมูลพื้นฐานเรื่องการแสดงประเภทกายกรรม จากห้องสมุดอาคารเฉลิมราชกุมารี 60 พรรษา จากเอกสารชื่อ “กีฬากายกรรมผาดโผน” โดย สุนทร ภายประจักษ์ และ “Aerial Dance” โดย Jenefer Davies

1.3 ข้อมูลพื้นฐานด้านนาฏยประดิษฐ์ จากห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จากเอกสารชื่อ “ศิลปะการแสดงปริทรรศน์” โดย พีรพงศ์ เสนไสย และ “บทวิเคราะห์พระลอในเชิงวรรณคดีวิจารณ์” โดย ดวงมนต์ จิตต์จำนง

1.4 ข้อมูลพื้นฐานด้านศิลปะการแสดง จากเอกสารชื่อ “ศิลปะการแสดงปริทรรศน์” โดย พีรพงศ์ เสนไสย

1.5 ข้อมูลการจัดการแสดงเกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่องพระลอ จากสูจิบัตรการแสดงละครเรื่องพระลอ จากศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย สูจิบัตรการแสดงละครพื้นทางเรื่องพระลอ จากโรงละครแห่งชาติ กรมศิลปากร สูจิบัตรการแสดง ร.ร.ก ล.ลิลิต ลิลิตพระลอ และ ละครเรื่อง ลิลิตพระลอ จากโรงละครภัทราวดีเธียเตอร์

1.6 ข้อมูลด้านบทละครพระลอนรลักษณ์ บทละครนอกแบบหลวงพระลอนรลักษณ์ สำนักงานการสังคีต กรมศิลปากร

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม

2.1 ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ราชบัณฑิต ให้ข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่อง พระลอ และการจัดการแสดง พระลอฉบับภาษาอังกฤษ โดย สุรพล วิรุฬห์รักษ์ผู้สร้างสรรค์ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานนาฏกรรมเรื่องพระลอในรูปแบบละครร้องภาษาอังกฤษ

2.2 อาจารย์ภัทราวดี มีชูธน ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงให้ข้อมูลเกี่ยวกับลิลิตพระลอ และการจัดการแสดง ชุด ร.ร.ก ล.ลิลิต ลิลิตพระลอ ณ ภัทราวดีเธียเตอร์ และการจัดการแสดงชุด ลิลิตพระลอ ณ โรงละครภัทราวดีเธียเตอร์วิกหัวหินทำให้ผู้สร้างสรรค์ทราบรายละเอียดการสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงดังกล่าว

2.3 รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวณิต วิงวอน ภาควิชาวรรณคดี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ให้ข้อมูลเกี่ยวกับบทและการแสดง ชุด พระลอนลักษณ์

2.4 อาจารย์กฤษฎีชัยศิลป์ ศิลปินล้านนาและการแสดงล้านนาร่วมสมัยให้ข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่องพระลอในอุดมคติของชาวล้านนา การแต่งกายแบบลาวและล้านนา การจัดการแสดงพระลอล้านนา ณ วัดขนอน จังหวัดราชบุรีโดยผู้สร้างสรรค์ได้รับทราบกระบวนการแสดงงานนาฏกรรมพระลอรูปแบบล้านนา

2.5 อาจารย์ ดร.วิชัย สวัสดิ์จัน ผู้จัดการฝ่ายการแสดงโรงละครโคลอสเซียมพัทยา และนักแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยกลุ่มโกมลภูณท์ ให้ข้อมูลงานนาฏกรรมพระลอ ชุด พระลอThe Follow ของคณะโกมลภูณท์อันเป็นข้อมูลของงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย

2.6 อาจารย์วิริยะ สวัสดิ์จัน อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยพะเยาให้ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย ชุด พระลอThe Follow โดย คณะโกมลภูณท์

เมื่อดำเนินการเก็บข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารและสัมภาษณ์ข้อมูลเอกสารและข้อมูลภาคสนาม แล้วผู้เขียนได้นำข้อมูลทั้งหมดมาดำเนินการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ชุด ศักดิ์โง่พรายรวมไปถึงการวิเคราะห์และสรุปเป็นผลการวิจัยในบทความนี้ผู้เขียนกล่าวถึงองค์ประกอบในการสร้างผลงานทางด้านนาฏศิลป์ชุด ศักดิ์โง่พราย โดยผู้เขียนได้ทำการศึกษาข้อมูลในเรื่องรายละเอียดองค์ประกอบต่าง ๆ ทางด้านนาฏศิลป์เพื่อใช้ในการเป็นแนวทางกำหนดรูปแบบของงาน ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 บทการแสดง ผู้วิจัยได้เลือกตามความสนใจโดยการเลือกใช้บทละครพระลอนลักษณ์ เนื่องจากในบทประพันธ์นี้มีความตื่นตาตื่นใจในเรื่องของการกล่าวถึงประเภทของผีหรือปีศาจที่สร้างภาพทางจินตคติที่ชัดเจน ลักษณะบทบรรยายได้อย่างละเอียดก่อให้เกิดสุนทรียะในหลากหลายด้าน ด้วยสำนวนโวหารที่มีความสละสลวยและเข้าใจง่ายจึงทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าหากนำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงนาฏศิลป์แล้วจะเป็นการต่อยอดความตื่นตาดังกล่าวและสนุกสนานให้กับผู้เสพได้มากยิ่งขึ้น จึงหยิบยกเอาประเด็นของพระลอ ตอนศักดิ์โง่พรายขึ้นมาจัดทำเป็นการแสดงสร้างสรรค์เพื่อหวังจะอนุรักษ์และเผยแพร่คุณค่าแห่งบทประพันธ์นี้ให้สูญหาย โดยอาศัยกระบวนการสร้างบทการแสดง และองค์ประกอบต่างๆที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์

องค์ประกอบด้านเพลงและดนตรี ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยจึงออกแบบด้วยดนตรีที่หลากหลายโดยยังต้องสัมพันธ์กับอารมณ์และเนื้อหาในแต่ละช่วงตอน ซึ่งกำหนดเพลงตามองค์การแสดง มีทั้งเสียงที่ประดิษฐ์ขึ้นและเสียงอิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงเสียงของเครื่องดนตรีที่ให้ความรู้สึกตามเนื้อเรื่องอีกด้วย โดยเอกลักษณ์ของงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ศักดิ์โง่พรายนี้ มุ่งเน้นไปที่ดนตรีที่มีกลิ่นอายของสำเนียงลาวและล้านนาเป็นหลัก

เครื่องแต่งกาย เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญสำหรับงานนาฏศิลป์ ผู้วิจัยออกแบบโดยคำนึงถึงความสะดวกสบายในการเคลื่อนไหว และต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการแสดง ผู้วิจัยออกแบบเครื่องแต่งกายตามข้อสันนิษฐานที่เชื่อมโยงกับยุคสมัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องพระลอ คือสันนิษฐานที่ 1 สันนิษฐานว่าภาษาในวรรณกรรมพระลอเป็นวัฒนธรรมชาวไท หรือ ไต ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 19 สมัยเดียวกับยุคสมัยของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ สันนิษฐานที่ 2 สันนิษฐานว่าภาษาที่ใช้ในวรรณกรรมพระลอน่าจะมีการนำมาจากภาษาของพวกพวน หรือ ลาวพวน ซึ่งอยู่ในพุทธศตวรรษที่ 19 - 20 ตรงกับสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ สันนิษฐานที่ 3 สันนิษฐานว่าภาษาที่ใช้ในวรรณกรรมพระลอน่าจะมีการนำมาจากวัฒนธรรมภาษาของชาว ไท - กะได ซึ่งอยู่ในช่วง พุทธศตวรรษที่ 20 (พ.ศ.1933) อาจจะดูซ้ำกว่าสมัยพระบรม

ไตรโลกนาถ แต่ยังคงอยู่ในกรอบเวลาของช่วงที่มีการประพันธ์ลิลิตพระลอ คือช่วงพระบรมไตรโลกนาถ จนถึงพระนารายณ์มหาราช โดยชาวไท – กะไต เมื่อรวบรวมข้อมูลดังกล่าวได้แล้วผู้วิจัยจึงทำการออกแบบเครื่องแต่งกายตามการคาดคะเนจากวัฒนธรรมที่รับเข้ามาในยุคสมัยดังกล่าว เชื่อมโยงและผสมผสานกัน พร้อมทั้งปรับแต่งให้มีความสวยงาม เหมาะสมในการจัดการแสดง ผู้วิจัยแบ่งผู้แสดงออกเป็นผู้แสดงนำ มีหน้าที่แสดงนำเรื่อง ผู้แสดงรองมีหน้าที่สนับสนุนตัวละครเอก และผู้แสดงประกอบมีหน้าที่เติมเต็มแต่ละช่วงของการแสดงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ใช้สื่อ และอุปกรณ์ประกอบการแสดงคือ ไม้ไผ่ ชุดอุปกรณ์กายกรรมผ้า ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียในการสร้างปฏิสัมพันธ์ให้ผู้ชมสามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเองได้ สื่อต่าง ๆ ที่นำมารวมไว้ในสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพเงา เสียงเทคนิคพิเศษ จะช่วยให้เกิดความหลากหลายในการใช้คอมพิวเตอร์อันเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในแนวทางใหม่ ที่ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์น่าสนใจและสร้างความสนใจ เพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการสร้างผลงาน

1. การกำหนดกรอบแนวคิดหลักและขอบเขตเนื้อหาบทการแสดง

การจัดทำผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอนศึกโหงพรายนั้น ผู้เขียนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเผยแพร่ความงามทางด้านวรรณศิลป์ และการบอกเล่าเรื่องราวในบางตอนของลิลิตพระลอ ที่ผู้คนยังไม่รู้จักหรือให้ความสนใจมากนัก อีกทั้งยังจัดได้ว่าเป็นวรรณคดีตอนที่มีความพิศดารของการตีความในมิติการแสดงอยู่หลากหลาย และผู้ที่รับชม สามารถจัดอยู่ได้ในหลายช่วงอายุคน ทั้งนี้ลักษณะของการจัดทำผลงานการแสดงจะถูกจัดทำออกมาในรูปแบบใหม่โดยการผสมผสานการแสดงเทคนิคกายกรรมและสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ สอดแทรกเข้าไปเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมให้มากขึ้น โดยในส่วนของบทการแสดงลิลิตพระลอที่เกี่ยวข้องนั้น ผู้เขียนได้คัดเลือกช่วงตอนที่เกี่ยวข้องกับการแสดงในบทประพันธ์ พระลอนรลักษณ์ และเหตุผลรวมถึงหลักการที่เกี่ยวข้องมาดังนี้

บทละครพระลอนรลักษณ์ในรัชกาลที่ 3 ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหมื่นวิศุขศิริราชเจ้า กรมหมื่นพิทยาลงกรณ์ (ม.ร.ว.หลาน กุญชร) มาเติมต่อตอนท้าย เติมน้ำใจต่อจากพระลอแลนางลักษณาวดี ยกทัพออกจากเมืองถึงตอนพระลอเข้าสวนเพื่อนแพ้ง จากเหตุผลที่ผู้เขียนได้คัดเลือกบทละครพระลอนรลักษณ์ มาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ชุด พระลอ ตอนศึกโหงพราย เนื่องจากในบทประพันธ์นั้นได้มีการระบุถึงประเภทของผีหรือปีศาจอย่างละเอียด ทำให้เกิดภาพทางจินตคติที่ชัดเจน อีกทั้งในแต่ละช่วงของกลอนบทละครยังสามารถบรรยายภาพของเหตุการณ์นั้น ๆ ได้โดยชัดเจนผนวกกับอารมณ์ของตัวละครที่แม้ผ่านเพียงตัวอักษร ผู้อ่านยังสัมผัสได้ถึงรสของวรรณคดี ก่อให้เกิดสุนทรียะในหลากหลายด้าน ด้วยสำนวนโวหารที่มีความสละสลวยและเข้าใจง่าย เมื่อถอดความเรียงออกมาแล้วทำให้ผู้คนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงสิ่งที่สื่อสารผ่านคำประพันธ์ได้ อีกทั้งในช่วงท้ายของบทละครตอนนี้ยังสอดแทรกอารมณ์ขันของวิถีชาวบ้านและธรรมชาติของมนุษย์ยามตกใจได้อย่างดี ทำให้ผู้เขียนเล็งเห็นว่าหากนำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงในรูปแบบใหม่ ๆ จะเป็นการต่อยอดความตื่นเต้นและสนุกสนานให้กับผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น และบทละครพระลอนรลักษณ์นี้ยังเป็นบทสะท้อนวิถีชีวิตของคนดั้งเดิมในสมัยนั้นให้ผู้อ่านได้รับทราบว่ามีวิถีชีวิตการเป็นอยู่อย่างไร ใช้ภาษาในการพูดคุยกันอย่างไร และระบบสังคม ประเพณีถูกแสดงออกมาเช่นไร นับว่าเป็นบ่อเกิดแห่งความรู้พื้นฐาน และความรู้ทางด้านสังคมใน

สมัยนั้นเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังสะท้อนในมุมมองของความเชื่อด้านศาสตร์ลี้ลับ หรือมนต์อาคมวิทยา ต่าง ๆ ที่นับว่ามีบทบาทในการสงครามกับสังคมไทยมาตั้งแต่ในอดีต ซึ่งจะเห็นได้ว่ารูปแบบของการจัดทัพแม้กระทั่งมีใช้ทัพของมนุษย์ทั่วไป เป็นกองทัพผี กองทัพปีศาจ ก็ยังคงมีการแบ่งชั้นยศของประเภททหารในการออกรบอย่างชัดเจน มีหัวหน้ากอง เสนา พลธำ ทหารช้าง ทหารม้า เรียงรายตามลำดับ และยังสามารถแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้ไสยศาสตร์ในการสู้รบว่าหากฝั่งหนึ่งฝั่งใดมีคาถาอาคมที่แกร่งกล้ำกว่าก็จะเป็นฝ่ายที่ชนะ ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงหยิบยกเอาประเด็นของพระลอ ตอนศึกโหงพรายขึ้น มาจัดทำเป็นการแสดงสร้างสรรค์ เพื่อหวังจะอนุรักษ์และเผยแพร่คุณค่าแห่งบทประพันธ์นี้ให้สูญหาย

2. การกำหนดรูปแบบของการแสดง

การกำหนดรูปแบบของการแสดงทำหลังจากผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดกรอบแนวคิดและขอบเขตเนื้อหาบทการแสดงได้ครบทั้งหมด จากนั้นจึงกำหนดรูปแบบการแสดงให้สอดคล้องกันโดยผู้สร้างสรรค์เลือกนำเสนอผ่านศิลปะด้านนาฏศิลป์ไทยผสมผสานการแสดงกายกรรม โดยอาศัยทฤษฎีแนวนิยมความเรียบง่าย เนื่องจากเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ได้ลงมือกระทำนั้นสอดคล้องกับความเชื่อทางด้านไสยศาสตร์ของไทย ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงนำเทคนิคต่างๆทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงกายกรรมมาจัดวางและเรียบเรียงให้ออกมาในรูปแบบเฉพาะของการสร้างสรรค์การแสดงเรื่องพระลอ ตอน “ศึกโหงพราย”

3. การนำเสนอกรอบแนวคิดและรูปแบบการแสดง

การนำเสนอกรอบแนวคิดและรูปแบบการแสดงได้ปฏิบัติหลังจากได้รายละเอียดเรื่องราวและรูปแบบการแสดงที่ชัดเจน จึงนำเสนอกรอบแนวคิด ขอบเขตบทการแสดงและรูปแบบของการแสดงกับทีมงานสร้างสรรค์การแสดงเรื่องพระลอ ตอน “ศึกโหงพราย” โดยการพูดคุยประชุมนำเสนอภาพตัวอย่างเพื่อสรุปทิศทางของการแสดงให้เป็นไปในทางเดียวกัน

4. การเลือกสรรดนตรี

เนื่องจากรูปแบบของการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ชุดพระลอ ตอนศึกผีสองเมืองนั้นเลือกใช้การแสดงประเภทนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย การเลือกใช้เพลงหรือดนตรีนั้นจึงมีอยู่หลายประการในการนำมาใช้ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมกับบทบาทของการแสดง และอารมณ์ของตัวแสดงตามวาระต่างๆ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างงานศิลปะ การเลือกใช้เพลงหรือดนตรีประกอบของการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด พระลอ ตอนศึกผีสองเมือง จำแนกได้ดังนี้

4.1 ดนตรีไทยหรือดนตรีไทยประยุกต์ (Thai Contemporary Music หรือบางทีเรียกเป็นคำง่ายๆโดยรู้กันทั่วไปในหมู่นักดนตรีไทยว่า “คอนเทมป”) ลักษณะพิเศษของการแสดงชุดศึกโหงพรายนี้ได้นำเอาเครื่องดนตรีล้านนาหรือเครื่องดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือเข้ามาบรรเลงประกอบเพื่อให้เกิดกลิ่นอายความเป็นวัฒนธรรมล้านนาหรือลาวอยู่ในการแสดงด้วย

4.2 เสียงพากย์ เสียงพากย์ประกอบการแสดงถูกแบ่งเป็นสองช่วง โดยช่วงแรกจะใช้เสียงพากย์และเสียงร้องจากผู้แสดงในบทของผู้แสดงเป็นครูในชั้นเรียนที่ออกมาทำบทบาทสมมติเกริ่นเรื่อง เล่าทำความเข้าใจบรรยากาศเหตุการณ์ก่อนหน้าศึกโหงพรายทั้งหมด และทำการแสดงบทบาทสมมติในการสรุปความการแสดงในตอนท้ายอีกครั้ง ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องดูขีดความสามารถของนักแสดงที่ทำการพากย์ว่าสามารถสร้างความกลมกลืนกันหรือไม่

4.3 การคัดเลือกเสียงร้องประกอบการแสดง ผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงที่มารับบทเป็น ปู่เจ้าสมิงพรายมาทำการร้องเพลงประกอบการแสดง ทั้งนี้ เสียงร้องต้องมีความใกล้เคียงกับบุคลิกของตัวละคร เนื่องจากเสียงร้องจะเป็นตัวบ่งบอกอารมณ์ในฉากของการแสดงนั้นๆ

4.4 เสียง Sound Effectประกอบการแสดง ถือว่ามีความสำคัญเช่นกัน เนื่องจากสามารถสร้างบรรยากาศร่วมของฉากแต่ละฉากให้ผู้ชมคล้อยตามบรรยากาศวังเวงเสมือนอยู่ในป่าที่เต็มไปด้วยวิญญาณ เสียงประกอบการแสดงจะใช้เสียงจากการบันทึกจริง

5. การคัดเลือกนักแสดง

การแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุตพระลอ ตอนศึกผีสองเมืองนั้น ได้ใช้เทคนิคทางการแสดงเป็นการแสดงประเภทนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยผสมผสานการแสดงกายกรรม ดังนั้นผู้แสดงส่วนใหญ่จึงต้องมีความสามารถในการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยและการแสดงกายกรรมควบคู่กันไปด้วย โดยเมื่อได้นำมาจำแนกบุคลิกของการสรรหาผู้แสดงแล้วสามารถแจกแจงออกมาเป็นรูปแบบตารางและสามารถคัดเลือกผู้แสดงได้ตามบุคลิกและความเหมาะสมของบทบาทตัวละครได้ดังนี้

ตารางที่ 1 การจำแนกบุคลิกของการสรรหาผู้แสดงในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุตพระลอ ตอนศึกผีสองเมือง โดยกำหนดให้มีการคัดเลือกจากลักษณะทางกายภาพและขีดความสามารถของผู้แสดง (ที่มา: นายสุพจน์ จุกกลิน)

ฝ่ายเมืองแมนสรวง		
บทบาท	ลักษณะทางกายภาพ	ขีดความสามารถ
หมอลิทธิไชย	รูปร่างเหมือนหรือคล้ายคลึงชายวัย 50-60 ปี (อาจใช้การแต่งหน้าช่วย) คอสูงโปร่ง	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย/contemporary dance
ผีเสื้อเมือง	รูปร่างสูงใหญ่ไม่ต่ำกว่า 180 ซม. คุมีอำนาจ แขนยาว ขาวาว	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย/กระบี่กระบอง/contemporary dance/ aerial acrobatic
กองทัพผีเมือง	รูปร่างผอม ดูปราดเปรียว	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย/aerial acrobatic

ตารางที่ 2 การจำแนกบุคลิกของการสรรหาผู้แสดงในผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุตพระลอ ตอนศึกผีสองเมือง โดยกำหนดให้มีการคัดเลือกจากลักษณะทางกายภาพและขีดความสามารถของผู้แสดง (ที่มา: นายสุพจน์ จุกกลิน)

ฝ่ายเมืองแมนสรวง		
บทบาท	ลักษณะทางกายภาพ	ขีดความสามารถ
ปู่เจ้าสมิงพราย	รูปร่างสูงใหญ่ ภูมิอำนาจ ใบหน้า ดุตัน เคร่งขรึม	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย/aerial acrobatic
อารักษ์ยักษ กุมาร	รูปร่างสูงใหญ่ไม่ต่ำกว่า 180 เซนติเมตร ดุหน้าเกรงขาม	นาฏศิลป์ไทยโจน/นาฏศิลป์ไทย ร่วมสมัย/กระบี่กระบอง/ aerial acrobatic
พลทหารผีป่า	ลักษณะคละกั้นไปหลากหลาย	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย/aerial acrobatic

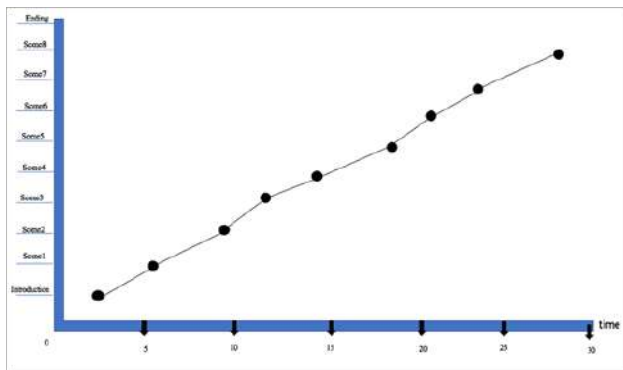
6. การคัดสรรอุปกรณ์ประกอบการแสดงและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

งานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ศีกโหงพราย ได้มีการรวบรวมเอาเทคนิคการแสดงหลากหลายรูปแบบเพื่อเป็นจุดนำเสนอที่แปลกใหม่ของการเสพงานนาฏศิลป์หรืองานนาฏกรรม ภายใต้หลักการแนวนิยมความเรียบง่ายที่เน้นประโยชน์การใช้สอยอย่างคุ้มค่ากล่าวคือ สำหรับเทคนิคการแสดงหนึ่งเทคนิคสามารถปรับเปลี่ยนใช้ได้หลายรูปแบบหลายช่วงตอนของการแสดงโดยเทคนิคพิเศษอันนอกเหนือไปจากเทคนิคการแสดงประเภทนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์สากลและนาฏศิลป์ไทยประยุกต์แล้ว ผู้สร้างสรรค์ยังได้เพิ่มเอาเทคนิคการแสดงกายกรรมเข้ามาผสมผสานกับทำนาฏศิลป์ไทยเพื่อให้การออกท่าทางการรบของเหล่าบรรดาผีดุวิจิตรพิสดารมากขึ้นกว่าการยืนท่าราบกันบนพื้นดิน สร้างพลุดิกรรมการเหาะเหินเดินอากาศให้แก่ตัวละครได้อย่างตื่นตาตื่นใจ โดยเทคนิคที่นำใช้ ผู้สร้างสรรค์ได้ให้นิยามว่า นาฏกายกรรมไทย ซึ่งประเภทที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้คือ ประเภทกายกรรมปีนผ้า หรือกายกรรมโหนผ้า (aerial silks) คือ การแสดงกายกรรมประเภทหนึ่งซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มการแสดง aerial(กายกรรมบนอากาศ) ซึ่งผู้แสดงจะต้องทำการแสดงหรือออกลีลาในขณะที่กำลังห้อยโหนอยู่บนผ้าที่แขวนไว้กลางอากาศ ซึ่งผ้านั้นอาจจะมีลักษณะเป็นผ้าเส้นเดียวหรือเส้นคู่ก็ได้ โดยผู้แสดงจะต้องอาศัยทักษะการปีนและการควบคุมผืนผ้าอันปราศจากสายหรืออุปกรณ์ป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ(safety line)ใด ๆ กล่าวคือผู้แสดงจะต้องมีความพร้อมและมั่นใจในด้านความชำนาญการ และการควบคุมความปลอดภัยด้วยเทคนิคเฉพาะของการแสดงประเภทนี้ดีแล้ว ลักษณะเด่นของการแสดงกายกรรมปีนผ้า หรือกายกรรมโหนผ้า(aerial silks) จะมีลักษณะการใช้ท่าทางที่เสมือนร่างกายลอยอยู่ได้บนอากาศ การทิ้งตัวอย่างรวดเร็ว หรือกระทั่งการแสดงรูปทรงที่ผสมกันระหว่างร่างกายกับเนื้อผ้าออกมาในมิติ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมที่รับชมการแสดงผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ชุด ศีกโหงพราย รู้สึกตื่นตาตื่นใจและลุ้นระทึกกับการแสดงช่วงที่มีการใช้เทคนิคกายกรรมเข้ามาผสมอยู่ตลอดเวลา ทำให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์สในการพุ่งรบกัันกลางอากาศของเหล่าบรรดาผีต่างๆและรู้สึกถึงความเหนือจินตนาการด้านการแสดงที่สามารถผสมผสานท่าทางการรบของโจนและนาฏศิลป์ไทยเข้ากับการแสดงกายกรรมได้อย่างลงตัว

7. การสร้างสรรค์ลีลาท่าทางและทดลองการแสดง

การออกแบบลีลานาฏศิลป์ชุด ศีกโหงพราย ในครั้งนี้ ออกแบบให้ลีลา และท่ารำทุกการเคลื่อนไหว และทุกการกระทำมีความหมาย เน้นการถ่ายทอด อารมณ์ผ่านทางสายตา ร่างกาย และบท

สนทนา ใช้เทคนิคทางด้านการแสดงกายกรรมและเรื่องของ จินตนาการ ความเชื่อ มาใช้ในการแสดง การแสดงเน้นการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมกันระหว่างนักแสดงกับผู้ชม ลักษณะการแสดงเป็นแบบ “นาฏยศิลป์การแสดง” (Dance Theatre) เทคนิคทางด้านนาฏศิลป์จะใช้ นาฏยศิลป์ต่างสกุลกัน ได้แก่ การเต้นแบบสมัยใหม่ การเต้นแบบร่วมสมัย นาฏศิลป์ไทย การแสดงกายกรรมประเภทaerial acrobatic และการแสดง (Acting) เพื่อสื่อถึงเรื่องราวของสงครามที่มีความหลากหลายทางตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคของการแสดงภาพเงา เข้ามาร่วมด้วย ซึ่งการนำบทละครเรื่อง พระลอนรลักษณ์ ตอนศึกผีสองเมือง มาปรับเป็นบทการแสดงชุด ศึกโหงพรายนั้น เป็นการนำมาเพื่อให้เนื้อหาสร้างประโยชน์เป็นแนวคิดให้กับผู้ชมนำไปเป็นหลักในการดำเนินชีวิต จากการตีความ “มหาอำนาจของปู่เจ้าสมิงพราย” มีเนื้อหาสำคัญที่จะพอเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ที่สร้างความเข้าใจได้ง่ายให้กับผู้ที่อ่านบทความฉบับนี้ได้เป็นอย่างดี โดยการปฏิบัติตัวเป็นผู้นำที่ดีเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การปฏิบัติงานของลูกน้องที่แข็งแกร่ง หรือแม้กระทั่งเรื่องของความรักหากมีมุมมองความรักที่ผิดพลาด ไร้ซึ่งความรักตัวเองและครอบครัว ก็จะนำพา มาซึ่งความวิบัติต่างๆ ฉากจบการแสดงของการแสดงชุด ศึกโหงพรายนั้น ในการทดลองการแสดงครั้งแรก นั้น มิได้ตอบโจทย์แนวความคิดหลักแต่ผู้เขียนให้ความสำคัญของแนวความคิดของการทำหน้าที่เป็นหัวหน้าคนที่ดี และการเข้าใจในเรื่องของความรักที่ถูกต้องไม่หลงผิด จึงทำให้เกิดความขัดแย้งกับเนื้อหาหลักของบทละครพระลอนรลักษณ์พอสมควร จากการพัฒนาปรับปรุงการแสดงให้สมบูรณ์ ผู้เขียนได้นำแก่นของ “หลักการเป็นผู้นำที่ดี” ด้วยการเสริมเนื้อหาการอธิบายของตัวละครหลักอีก 2 ตัว คือ ปู่เจ้าสมิงพราย และ พ่อปู่สิทธิชัย ที่อธิบายถึงความแน่วแน่ในการควบคุมผู้ใต้บังคับบัญชา ให้เห็นต่างว่า ปู่เจ้าสมิงพราย บังคับเหล่าพลผีด้วยจิตและการบำเพ็ญกุศลบารมี ต่างจากหมอสิทธิชัยที่ อาศัยเพียงอำนาจของเหล่าผีที่



ภาพที่ 1 แผนภูมิรูปภาพของช่วงระยะเวลาในการทำการแสดง รูปภาพของช่วงระยะเวลาในการทำการแสดง

สั่งเกตได้ว่าระยะเวลาในการทำการแสดงนั้นมีปริมาณกราฟที่สูงขึ้นเรื่อยๆนั้นหมายความว่า การแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ได้วางเนื้อเรื่องให้ดำเนินไปนั้น มีความเข้มข้นมากขึ้นเรื่อยๆเป็นลำดับ และมีลำดับช่วงสำคัญสามช่วงที่ผู้สร้างสรรค์ได้ให้น้ำหนักเวลาของการแสดงมากกว่าช่วงอื่นเป็นพิเศษคือ ช่วงที่ 1 ฉาก 1 อันเป็นช่วงเปิดตัวของปู่เจ้าสมิงพรายผู้ที่จะดำเนินเรื่องของการแสดงทั้งหมดในชุดนี้กล่าวคือเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดและผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมรู้จักตัวละครตัวนี้มากที่สุด ช่วงที่ 2 ฉาก 4 ฉาก 6 ประทศทัพบหรือสงครามอันเป็นจุดขัดแย้งสูงสุดของการแสดงที่จะพาไปพบกับบทสรุปของเรื่อง , ช่วงที่ 3 ฉาก 8 บทสรุปของการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ได้ผูกปมปัญหาเข้าเอาไว้กับสังคมในปัจจุบันเพื่อให้ผู้ชมสามารถรับสารสนการณ์แสดงและทำความเข้าใจเปรียบเทียบกับชีวิตประจำวันได้มากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัยผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์เรื่อง พระลอ ตอน “ศึกโหงพราย”

การสร้างสรรคได้ผลลัพธ์เป็นการแสดงงานนาฏศิลป์ไทยแบบใหม่ ยังคงดำเนินความคิดสร้างสรรค์กับรูปแบบวรรณกรรมแบบดั้งเดิม เพียงแต่ปรับใช้วัสดุเครื่องแต่งกายที่หาได้ง่ายและทำได้สะดวก สามารถหาซื้อได้โดยทั่วไปแล้วนำมาปรับใช้ได้ง่ายในต้นทุนที่ประหยัด ภายใต้ขอบเขตแนวนิยมความเรียบง่าย หรือเน้นประโยชน์การใช้สอย โดยงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุด ศึกโหงพราย เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์ในการรักษาและเผยแพร่วรรณกรรมไทย เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงใหม่สำหรับวงการศิลปะการแสดง โดยเลือกเนื้อหาจากพระลอเอกลักษณ์ พระบรรราชสินธุ์ ในรัชกาลที่ 3 โดยกรมพระราชวังบวรมหาดคีตพิลเสพ โดยใช้หลักการแนวนิยมความเรียบง่าย เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจนำไปสร้างต่อยอดได้ วิทยานิพนธ์นี้มีการจัดทำบทและเนื้อหาของการแสดงออกมาเป็นการแสดงในรูปแบบอวัจนภาษา โดยการถอดความจากคำประพันธ์ของบทพระลอเอกลักษณ์ช่วง ศึกโหงพราย และจัดทำบทร้องและบทบรรยาย เพื่อให้สื่อถึงกลุ่มเป้าหมายทั้งสาระและบันเทิงด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย มีการสร้างฉากแนวใหม่โดยการใช้พื้นที่ใช้สอยตามธรรมชาติที่มีอยู่อันเข้ากับบรรยากาศที่พึงประสงค์ มีการนำวัสดุเหลือใช้ มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างแสงสีเพื่อกระตุ้นบรรยากาศของการแสดง และเสริมให้การแสดงดูสวยงามจริง เพลงประกอบการแสดงประพันธ์บท เนื้อร้อง และทำนองใหม่ในแนวไทยร่วมสมัย และไทยล้านนาร่วมสมัย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายยุคปัจจุบันเข้าถึงมากขึ้น งานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ เรื่องพระลอ ตอน ศึกโหงพรายนี้ เป็นการร่วมมือจากหลายฝ่ายทำการสร้างและทดสอบจนเรียบร้อยแล้วทำการแสดงเพื่อรับฟังคำวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับแก้ไขสมบูรณ์ จากนั้นทำการแสดงสู่กลุ่มเป้าหมายจำนวน 2 รอบ 2 สถานที่ จำนวนผู้ชมในครั้งแรก 20-25 คน ส่วนการแสดงครั้งสุดท้ายเนื่องจากเกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 และมีการประกาศพระราชกำหนดฉุกเฉิน มิให้มีการจัดงานในรูปแบบต่าง ๆ ในที่สาธารณะ ผู้สร้างสรรค์จึงได้จัดทำการแสดงในรูปแบบโรงละครขนาดเล็กโดยอาศัยพื้นที่ของโกดังสวัสดิ์จิ้น ริโซเคิลเป็นสถานที่บันทึกวีดิทัศน์การแสดง มีการจัดแต่งสถานที่เป็นฉากการแสดงขึ้นมาใหม่เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์และขอบเขตแนวนิยมความเรียบง่าย ด้วยการใช้วัสดุที่มีอยู่ภายในโกดัง เป็นส่วนประกอบในการตกแต่งและสร้างสรรค์ฉากการแสดง การประเมินผลในรูปแบบการแสดงด้านรูปแบบพบว่า กลุ่มเป้าหมายชื่นชมมีความยอมรับในการแสดงรูปแบบนี้ ฉากที่และบรรยากาศการแสดงเข้าถึงได้ง่าย มีรูปแบบที่สวยงามและชวนตื่นตื้นอยู่ตลอดเวลา รูปแบบการแต่งกายดูสมจริงและการใช้เทคนิคการสร้างเครื่องแต่งกายด้วยการใช้เศษผ้าที่มีต้นทุนที่ถูก ตัดเย็บง่าย เป็นทางเลือกใหม่ของการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์สามารถนำไปสร้างเองได้ง่าย แสงสีเสียงที่นำมาประกอบการแสดงทำให้การแสดงดูสมจริงและมีมนต์ขลัง เนื้อหาการแสดงพบว่า มีความสนุก ชื่นชอบชวนติดตามอยากชมซ้ำ และได้เรียนรู้เนื้อหาของพระลอ ตอน ศึกโหงพรายซึ่งยังไม่เคยมีผู้ใดสร้างสรรค์เป็นงานนาฏกรรมมาก่อนจากการแสดง มีความเข้าใจในปรัชญาการใช้ชีวิตเรื่องของความแน่วแน่มุ่งพยายามจะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จและมุมมองของ ความรักในแบบโบราณที่ต่างออกไปจากปัจจุบัน ทำให้ตระหนักรู้ถึงการปฏิบัติตัวดีหลังจากชมการแสดง และตั้งใจประพฤติดี ซึ่งตรงกับหลักของวรรณกรรมไทยทั่วไป ในเรื่องของความเพียรพยายามและความมุ่งมั่น

บทสรุป

งานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ชุด ศีกโหงพราย เป็นงานสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์ในการรักษาและเผยแพร่วรรณกรรมไทย เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบการแสดงใหม่สำหรับวงการศิลปะการแสดง โดยเลือกเนื้อหาจากพระลอหรือลักษณ พระบวรราชินพนธ์ ในในกรมพระราชวังบวรมหาดิศัยพลเสพ ด้วยการนำบทละครเรื่อง พระลอหรือลักษณ ตอนศึกผิสองเมือง มาปรับเป็นบทการแสดงชุด ศีกโหงพราย เป็นการนำมาเพื่อให้เนื้อหาสร้างประโยชน์เป็นแนวคิดให้กับผู้ชมนำไปเป็นหลักในการดำเนินชีวิต จากการตีความ “มหาอำนาจของปู่เจ้าสมิงพราย” มีเนื้อหาสำคัญที่จะพอเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ที่สร้างความเข้าใจได้ง่ายให้กับผู้อ่านบทความฉบับนี้ได้เป็นอย่างดี โดยการปฏิบัติตัวเป็นผู้นำที่ดีเป็นแนวทางที่จะนำไปสู่การปฏิบัติงานของลูกน้องที่แข็งแกร่ง หรือแม้กระทั่งเรื่องของความรักหากมีมุมมองความรักที่ผิดพลาดไว้ซึ่งความรักตัวเองและครอบครัว ก็จะนำพาซึ่งความวิบัติต่างๆ โดยใช้หลักการแนวนิยมความเรียบง่าย กล่าวคือ สวย ง่าย และถูกเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจนำไปสร้างต่อยอดได้ งานสร้างสรรค์นี้มีการจัดทำบทและเนื้อหาของการแสดงออกมาเป็นการแสดงในรูปแบบอวัจนภาษา โดยการถอดความจากคำประพันธ์ของบทพระลอหรือลักษณช่วง ศีกโหงพราย และจัดทำบทร้องและบทบรรยาย เพื่อให้สื่อถึงกลุ่มเป้าหมายทั้งสาระและบันเทิงด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย การออกแบบการแสดงที่เรียบง่าย มีการสร้างฉากแนวใหม่โดยการใช้พื้นที่ใช้สอยตามธรรมชาติที่มีอยู่อันเข้ากับบรรยากาศที่พึงประสงค์ มีการสร้างเพลงประกอบการแสดงประพันธ์บท เนื้อร้อง และทำนองใหม่ในแนวไทยสากล และไทยล้านนา เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายยุคปัจจุบันเข้าถึงมากขึ้น การแสดงนาฏศิลป์ ชุด ศีกโหงพรายนี้ในการร่วมมือจากหลายฝ่ายทำการสร้างและทดสอบจนเรียบร้อยแล้วทำการแสดงเพื่อรับฟังคำวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญเพื่อปรับแก้ไขสมบูรณ์ จากนั้นทำการแสดงที่มีทั้งการแสดงขนาดใหญ่และขนาดเล็กสู่กลุ่มเป้าหมายจำนวน 2 รอบ 2 สถานที่ จำนวนผู้ชม 30 คน การประเมินผลในรูปแบบการแสดงด้านรูปแบบพบว่า กลุ่มเป้าหมายชื่นชมมีความยอมรับในการแสดงรูปแบบนี้ ฉากที่และบรรยากาศการแสดงเข้าถึงได้ง่าย มีรูปแบบที่สวยงามและชวนตื่นตื้นอยู่ตลอดเวลา รูปแบบการแต่งกายดูเรียบง่ายสามารถนำไปสร้างเองได้ง่าย ด้านสื่อประสมที่นำมาประกอบการแสดงทำให้การแสดงดูสมจริงและสวยงาม เนื้อหาการแสดงพบว่า มีความสนุก ชื่นชอบชวนติดตามอยากชมซ้ำ และได้เรียนรู้เนื้อหาของพระลอ ตอน ศีกโหงพรายซึ่งไม่เคยมีผู้ใดสร้างสรรค์เป็นงานนาฏกรรมมาก่อนจากการแสดง มีความเข้าใจในปรัชญาการใช้ชีวิตของการปฏิบัติตัวเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามที่ดี ทำให้ตระหนักรู้ถึงการปฏิบัติตัวดีหลังจากชมการแสดง และตั้งใจประพฤติดี ซึ่งตรงกับหลักของวรรณกรรมไทยทั่วไป ในเรื่องของความเพียรพยายามและการมีคุณธรรม

ข้อเสนอแนะสำหรับการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอน “ศีกโหงพราย”

1. การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เรื่องพระลอ ตอน “ศีกโหงพราย” เป็นงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ที่อาศัยการใช้เทคนิคหรือทักษะพิเศษส่วนบุคคลสำหรับนักแสดง ดังนั้นการคัดเลือกนักแสดงจึงจำเป็นต้องคัดสรร ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญทั้งทางด้านการแสดงนาฏศิลป์ไทยและการแสดงกายกรรม เพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุจากความไม่เชี่ยวชาญ

2. เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ทฤษฎีแนวนิยามความเรียบง่ายดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุดในการสร้างสรรค์ผลงานควรคำนึงถึงผลประโยชน์การใช้สอยอุปกรณ์ต่างๆ รวมไปถึงเครื่องแต่งกายให้เกิดการใช้ประโยชน์สูงสุด

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ชลดา เรืองรักษ์ลิขิต.(2553). *อ่านลิลิตพระลอฉบับวิเคราะห์และถอดความ* (พิมพ์ครั้งที่ 2).

กรุงเทพฯ: ธนาเพรส.

ดวงมน จิตต์จำนง.(2521). *บทวิเคราะห์พระลอในเชิงวรรณคดีวิจารณ์*. ปัตตานี:ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

พิรพงศ์ เสนไสย.(2554). *ศิลปะการแสดงปริทรรศน์*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พิรพงศ์ เสนไสย.(2560). *การกำกับการแสดง* (พิมพ์ครั้งที่2). มหาสารคาม: ภาควิชาศิลปะการแสดงคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วิทย์ศิริศรียานนท์.(2544). *วรรณคดีและวรรณคดีวิจารณ์*(พิมพ์ครั้งที่6). กรุงเทพฯ: ธรรมชาติ.

สุนทร กายประจักษ์.(2532). *กีฬากายกรรมโลดโผน*. กรุงเทพฯ: เจเนอรัลบุ๊กส์ เซนเตอร์.

หอสมุดแห่งชาติกาญจนาภิเษกสงขลา.(2511). *บทละครเรื่องพระลอฉบับลักษณ์และบทละครเรื่องพระลอ* (พิมพ์ครั้งที่2). สงขลา: สำนักศิลปากรที่13 สงขลา กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.

การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์

ของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร

Communication with Identity Reconstruction
of Tharae Community in Sakonnakhon Province

ธันว์เฉลิม ชัยชนะ*

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 3 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ 2) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ 3) เพื่อศึกษาการรับรู้ความหมายเกี่ยวกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่จากคนในชุมชนและคนนอกชุมชน โดยมีระเบียบวิธีวิจัย คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้เครื่องมือ การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ทั้งคนในชุมชนและคนนอกชุมชน ร่วมกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) และการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้อง (Documentary Analysis) และใช้แนวคิดและทฤษฎีเรื่องการสื่อสารชุมชน การท่องเที่ยวชุมชน อัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม มาเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

ผลการวิจัย พบว่า ประวัติศาสตร์มีส่วนสำคัญในการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรื้อสร้างอัตลักษณ์มากที่สุด คือ ความมั่นคงของศาสนาคริสต์ที่เป็นแหล่งยึดเหนี่ยวจิตใจ ทำให้คนในชุมชนมีความสามัคคีกัน และสื่อบุคคล มีส่วนสำคัญในการรื้อสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งมีกลยุทธ์การสื่อสาร โดยใช้กลยุทธ์ในการเปลี่ยนรูปแบบที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด และสื่อประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อบริบทการท่องเที่ยว คือ เป็นสื่อที่ถูกบรรจุเป็นประเพณีท่องเที่ยวของจังหวัดสกลนคร ประกอบกับทำให้ชุมชนเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยว นอกจากนี้ มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และสิ่งพิมพ์ เพื่อการประชาสัมพันธ์ไปยังคนนอกชุมชน

นอกจากนี้ การรับรู้ความหมายเกี่ยวกับรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่คนในชุมชนและคนนอกชุมชน พบว่า เหมือนกัน คือ ชุมชนที่เก่าแก่ที่นับถือศาสนาคริสต์มากที่สุดในประเทศไทย ชาวเวียดนามค่อนข้างมีอิทธิพลทางเศรษฐกิจ และมีสถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนามที่โดดเด่น ที่สำคัญมีประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสที่สวยงาม และแห่งเดียวในประเทศไทย แตกต่างกับ คือมีบางส่วนยังจดจำอัตลักษณ์ในอดีตที่มีการค้าขาย และการบริโภคสุขนซ์ ดังนั้น อัตลักษณ์ชุมชนท่าแร่ จึงได้มีการพลิกกลับไปกลับมาขึ้นอยู่กับผลประโยชน์ที่จะรับแล้วแต่ละกรณี

* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คำสำคัญ: การสื่อสาร / ชุมชนท่าแร่ / การท่องเที่ยว / การรื้อสร้างอัตลักษณ์

Abstract

The objectives of this study were (1) to study communication and identity reconstruction under the context of tourism in Tharae community, (2) to study and analyze factors affecting communication and identity reconstruction under the context of tourism in Tharae community, and (3) to study perceived meaning about identity reconstruction under the context of tourism in Tharae community by people inside and outside the community. The study was conducted using a qualitative research technique and in-depth interview was used as the instrument of the study. Both people inside and outside the community involved with participant observation and non-participant observation and documentary analysis was employed in the study. This study was conducted based on the concepts and theories related to community communication, community-based tourism, identity, ethnics, and cultural reproduction as the research guidelines.

The findings from the study revealed that history played an important role in identity reconstruction of Tharae community. The factor affecting the identity reconstruction the most was stability of Christianity which is a spiritual anchor that enables people in community to live in harmony. In addition, personal media was important factor affecting identity reconstruction. The most successful strategy for identity reconstruction was changing the format. The media related to Christmas star parade festival was the most successful media as the parade is contained in the tourism festival of SakonNakhon province, making the community enter into the context of tourism that gained popularity from tourists. Besides, online media and printed matter were used to publicize the event outside the community.

Furthermore, perceived meaning about identity reconstruction by people inside and outside Tharae community was similar. Namely, it is best known as an old community having the largest amount of population who are Christians in Thailand; Vietnamese people has economic influence; and the community possesses outstanding French-Vietnamese architecture, the one and only attractively decorated Christmas star parade in Thailand. However, some people perceived the identity differently as they recognized the past identity of Tharae community as a place where dog meat was traded and consumed. Therefore, Tharae community has been twisted and turned depending on benefits they gain, as the case may be.

Keywords: Communication / Tharae Community / Tourism/Identity Reconstruction

บทนำ

ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันที่ผ่านมาท่ามกลางบริบททางสังคมได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นจนทำให้เกิดชุมชนทางศาสนาคริสต์ที่ได้เข้ามามีอิทธิพลและมีบทบาทในประเทศไทยซึ่งในบริบทสังคมไทยส่วนใหญ่เป็นสังคมที่นับถือศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติโดยมีชุมชนแห่งหนึ่งที่ค่อนข้างมีความหนาแน่นทางศาสนาคริสต์และมีบทบาทที่สำคัญต่อสังคมไทย ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในนามว่า “ชุมชนท่าแร่” โดยเป็นชุมชนที่มีผู้นับถือศาสนาคริสต์มากที่สุดในประเทศไทย โดยมีประชากรร้อยละ 99 ของทั้ง 8 หมู่บ้าน ที่นับถือศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก (เทศบาลตำบลท่าแร่, 2562)

ชุมชนท่าแร่แห่งนี้ มีที่ตั้งถิ่นฐานอยู่ ตำบลท่าแร่ อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ซึ่งถือว่าเป็นชุมชนพหุวัฒนธรรม (Multicultural Community) เนื่องจาก บรรพบุรุษของชุมชนท่าแร่สืบเชื้อสายจากชาวลาว (ประกอบด้วย ญ้อ ผู้ไทย กะเลิงกะโล้) และชาวเวียดนาม (สาลินี มานะกิจ, 2548) โดยชุมชนท่าแร่เป็นชุมชนที่มีความน่าสนใจ และมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวต่อไปนี้เป็นเรื่องบริบทความเป็นมาของชุมชนท่าแร่ในอดีต

1. บริบทความเป็นมาของชุมชนท่าแร่ในอดีต

ก่อนก่อตั้งชุมชนท่าแร่ ในช่วงปี พ.ศ. 2205 คณะมิชชันนารี ชาวฝรั่งเศส ได้เข้ามาเผยแผ่ศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิกครั้งแรกในประเทศไทยที่กรุงศรีอยุธยา และเผยแผ่มายังภาคอีสานตรงกับสมัยรัชกาลที่ 4 นำโดยบาทหลวงยวง บัปติสโพรตม ทำหน้าที่เป็นผู้วางแผนการเผยแผ่ศาสนาคริสต์ และบาทหลวงชาเวียร์ เกโก ทำหน้าที่เป็นผู้สอนคำสอนจากคณะบาทหลวง แห่งกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส และครูทัน ซึ่งเป็นครูคำสอนชาวเวียดนาม จนทำให้เกิดเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นที่ตัวเมืองสกลนคร ประกอบกับมีชาวเวียดนามที่อพยพเข้ามาในจังหวัดสกลนคร เนื่องจากปัญหาการต่อต้านศาสนาคริสต์ ในเวียดนาม ด้วยสาเหตุที่ว่า จะใช้ศาสนาคริสต์เป็นเครื่องมือยึดครองประเทศ และในเวลาต่อมาได้เกิดความขัดแย้งระหว่างเจ้าหน้าที่ราชการของเมืองสกลนครกับบาทหลวงที่เข้ามาเผยแผ่ศาสนาคริสต์ ในประเด็นเรื่องความขัดแย้งที่เจ้าหน้าที่ราชการไม่สามารถเก็บส่วย และเกณฑ์ไพร่พลจากชาวลาวกับชาวเวียดนามได้จึงทำให้บาทหลวงชาเวียร์ เกโก และครูทัน ได้ตัดสินใจย้ายกลุ่มคนจำนวนหนึ่ง ซึ่งประกอบไปด้วยชาวลาวและชาวเวียดนาม โดยในขณะนั้นมีจำนวน 20 ครอบครัว รวม 150 คน ไปหาทำเลที่ตั้งแห่งใหม่ แล้วได้ย้ายไปตั้งรกรากอยู่ที่ “หินแฮ่” และต่อมาถูกเรียกว่า “ท่าแร่” จนกระทั่งต่อมาชุมชนท่าแร่ได้มีการพัฒนาชุมชน ทั้งในเรื่องความก้าวหน้าและมั่นคงด้านความเชื่อศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก อีกทั้ง ยังมีพัฒนาชุมชนโดยจัดตั้งชุมชนเป็นล็อก ๆ ตามแบบยุโรปจากบาทหลวงฝรั่งเศส ที่อยู่ในฐานะผู้นำของชุมชนในขณะนั้น (สาลินี มานะกิจ, 2548)

อย่างไรก็ตาม เมื่อก่อนชุมชนท่าแร่ เคยได้รับผลกระทบจากนโยบายชาตินิยมที่ให้ประชาชนนับถือศาสนาพุทธ ซึ่งตรงกับในยุคสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม จนทำให้ชุมชนท่าแร่ถูกเบียดเบียนศาสนาคริสต์ ซึ่งค่อนข้างหนักหนาพอสมควร และหลังการเบียดเบียนศาสนา เป็นผลให้ชุมชนท่าแร่ชุมชนท่าแร่ ต้องหันมาฟื้นฟู และพัฒนาชุมชน เพื่อสามารถทำให้ชุมชนท่าแร่สามารถดำรงอยู่ต่อไป (สาลินี มานะกิจ, 2548) รวมไปถึง ครั้งหนึ่งชุมชนท่าแร่ตกอยู่ในสภาวะภายใต้กระแสทางสังคมในฐานะเป็นชุมชนที่มีชื่อเสียงเรื่องสุนัขประกอบกับคนภายนอกมองในแง่ลบว่าเป็นชุมชนที่โหดร้าย ทารุณกรรมสัตว์ สาเหตุอันเนื่องจาก ท่าแร่เป็นชุมชนที่มีการบริโภคและประกอบอาชีพธุรกิจเกี่ยวกับสุนัขซึ่งเป็น

วัฒนธรรมที่แพร่หลายอย่างมากในชุมชน เพราะคนในชุมชนทำส่วนหนึ่งสืบเชื้อสายจากชาวเวียดนาม จึงทำให้เกิดการนำพาวัฒนธรรมการบริโภคและค้าขายสุนัขเข้ามายังภายในชุมชนทำร่วมไปถึง คนในชุมชนทำแยังมีการต่อสู้ โดยการหลีกเลี่ยงการปราบปรามจากหน่วยงานภาครัฐประกอบกับคนในชุมชนได้ยังพยายามดำเนินการให้การประกอบอาชีพการค้าสุนัขถูกต้องตามกฎหมายอีกด้วย (บุญธรรม อาจหาร, 2549)

ทั้งนี้ จากที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงบริบทความเป็นมาของชุมชนทำแในอดีตนั้น จะสังเกตเห็นได้ว่าสภาพปัญหาในอดีตของชุมชนทำแ มีอัตลักษณ์ที่เป็นชุมชนที่มีความศรัทธาศาสนาคริสต์ค่อนข้างเหนียวแน่น แต่โดนคนนอกชุมชนใช้อำนาจในกลั่นแกล้งและการเปิดเบียดเบียนทางศาสนาคริสต์ ประกอบกับบริบททางสังคมถูกตีตราจากคนนอกชุมชนในเรื่องการค้าการบริโภคสุนัข ซึ่งทำให้ชุมชนทำแนั้นค่อนข้างถูกมองจากคนนอกชุมชนในแง่ลบ แต่คนในชุมชนก็ยังคงยืนหยัดต่อสู้มาโดยตลอด โดยมีคนในชุมชนที่คอยขับเคลื่อน และเป็นแรงผลักดันให้ชุมชนเดินทางต่อไปทั้งในเรื่องการฟื้นฟูพัฒนาชุมชนด้านศาสนาหลังการเบียดเบียนศาสนา และเรื่องการบริโภคสุนัขที่พยายามทำให้ถูกต้องตามกฎหมาย

จนกระทั่ง เมื่อเวลาผ่านไปในปี พ.ศ.2546 – ปัจจุบัน ผู้วิจัย พบว่า ชุมชนทำแ ได้ผลักตัวเองเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยว เนื่องจาก บริบททั้งภายในชุมชนและภายนอกชุมชน เป็นสิ่งที่เอื้ออำนวยต่อการรื้อสร้างอัตลักษณ์ชุมชน โดยภายนอกชุมชนได้มีนโยบายการสนับสนุนการท่องเที่ยวระดับจังหวัดและบริบทภายในชุมชนก็มีศักยภาพพอที่จะสามารถนำชุมชนเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยวได้ ประกอบเป็นช่วงที่ชุมชนมีการสื่อสารกับคนนอกชุมชนเพิ่มมากขึ้น ทั้งนักท่องเที่ยวและหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ซึ่งชุมชนทำแเอง ได้พยายามค้นหาจุดขายทางการท่องเที่ยว เพื่อให้การดึงดูดและเป็นที่น่าสนใจแก่นักท่องเที่ยวและหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ โดยชุมชนทำแเองได้พยายามใช้ทรัพยากรของชุมชนที่มีอยู่เดิม ได้แก่ ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส ผลิตภัณฑ์ดาว สถานที่ท่องเที่ยว และอาหารพื้นเมือง เพื่อที่จะรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมโดยกระทำการสร้างความหมายอัตลักษณ์ชุดใหม่ และผู้วิจัยมีความสนใจเลือกที่จะศึกษาในช่วงระหว่าง ปี พ.ศ. 2546 – ปัจจุบัน ซึ่งจะสังเกตได้ ดังนี้

2. สาเหตุและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนทำแเพื่อเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยว

เนื่องจากก่อนหน้านี้ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเกิดขึ้นมาพร้อมกับการก่อตั้งชุมชนทำแ เพราะชุมชนทำแ ได้รับเอาศาสนาคริสต์เป็นประจำของชุมชน และแห่ดาวคริสต์มาสเป็นประเพณีที่ได้รับอิทธิพลจากพิธีกรรมทางศาสนาคริสต์ในเทศกาลคริสต์มาสที่สืบทอดต่อกันมา ตั้งแต่ยุคโบราณและเข้ามาเผยแพร่ยังประเทศไทย และต่อมาพระอัครสังฆราชคาโยน์ แสนพลอ่อน ในฐานะประมุขมิสซังทำแ-หนองแสง มีอำนาจการปกครองครอบคลุม 4 จังหวัด ได้แก่ สกลนคร นครพนม กาฬสินธุ์ และมุกดาหาร ซึ่งเป็นศูนย์การบริหารศาสนาคริสต์ จึงได้มีความคิดริเริ่มนำประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสไปจัดที่ตัวเมืองสกลนคร ในช่วงเทศกาลคริสต์มาส แต่กระแสตอบรับยังไม่ค่อยเป็นที่พอใจจากชาวสกลนคร และในตอนหลังเมื่อมีการจัดงานบ่อยครั้งในทุกปี จนเป็นผลทำให้ชาวสกลนครก็เริ่มมีความสนใจเพิ่มมากขึ้น (พระวิจิต สุขศิริ, 2561)

จนกระทั่ง ในปี พ. ศ. 2546 พระอัครสังฆราชคาโยน์ แสนพลอ่อนได้เข้าร่วมพูดคุย กับการท่องเที่ยว จังหวัดสกลนคร เพื่อนำประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสได้ถูกบรรจุเป็นประเพณีของจังหวัดสกลนคร โดยวัตถุประสงค์หลัก เพื่อการเผยแผ่ศาสนาคริสต์ในจังหวัดสกลนคร (บาทหลวงสุรศักดิ์ พงษ์พิศ, การ

สัมภาษณ์, 16 มีนาคม 2563) ประกอบกับเป็นช่วงที่ภาครัฐให้การส่งเสริม และเห็นประโยชน์ในด้านการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ เลยทำให้งานประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสได้รับการบรรจุเป็นงานประเพณีประจำจังหวัดสกลนคร และมีจัดงานทั้ง 2 แห่งทั้งในตัวเมืองสกลนคร และชุมชนท่าแร่ (พระวิจิต สุขศิริ, 2561)

3. ท่าแร่ในฐานะชุมชนแห่งการท่องเที่ยวในปัจจุบัน

ในปัจจุบันสภาพทั่วไปของชุมชนท่าแร่เป็นชุมชนเมืองกึ่งชนบท โดยในแต่ละหมู่บ้านอยู่ไม่ห่างกัน มีบางหมู่บ้านที่อยู่ห่างออกไปประมาณ 1 กิโลเมตร ซึ่งมีพื้นที่ราบลุ่มอยู่ติดหนองหารที่เป็นแหล่งน้ำจืดขนาดใหญ่เป็นอันดับ 2 ของประเทศไทย และชุมชนท่าแร่แห่งนี้ เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมของนักท่องเที่ยว โดยชุมชนมีสถานที่ท่องเที่ยวที่โดดเด่น ได้แก่ อาคารสถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนาม อาสนวิหารอัครเทวดามีคาแอล ท่าแร่ และจุดชมวิวนองหาร ซึ่งนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มักจะมาถ่ายรูป และเยี่ยมชมวัฒนธรรมของชุมชน และที่สำคัญมีประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสทุกๆ ปี ในช่วงตั้งแต่วันที่ 19 – 24 ธันวาคมของทุกปี ประกอบกับมีกิจกรรมต่างอย่างมากมาย ซึ่งถือว่าเป็นประเพณีที่สำคัญของจังหวัดสกลนคร และประเพณีที่จัดยิ่งใหญ่แห่งเดียวในประเทศไทยจนกระทั่งดาวที่ใช้ประเพณีแห่ดาวถูกต่อ ยอดไปเป็นผลิตภัณฑ์ดาวของชุมชน อย่างไรก็ตาม ชุมชนท่าแร่ถือว่าเป็นศูนย์กลางของศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก ระดับเขต ที่เรียกว่า มิสซังท่าแร่-หนองแสง ครอบคลุมเขตการปกครองถึงจังหวัดนครพนม เป็นชุมชนที่มีความสำคัญในการเผยแผ่ศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิกในจังหวัดสกลนคร และภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ซึ่งมีอาสนวิหารอยู่ 1 แห่ง คือ อาสนวิหารอัครเทวดามีคาแอล ท่าแร่ ที่ใช้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาคริสต์ (ชนกร วงษ์ปัญญา และกิตติโชติ ธิรมดุงพงศ์, 2560)

ทั้งนี้ จากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดข้อสงสัยในประเด็นการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนในช่วงที่ชุมชนท่าแร่เริ่มเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยวในปี พ.ศ. 2546 – ปัจจุบัน ด้วยข้อสงสัยที่ว่าชุมชนท่าแร่ มีกลวิธีการสื่อสารผ่านผู้ส่งสาร (Sender) สาร (Message) ช่องทางการสื่อสาร (Channel) และผู้รับสาร (Receiver) ในการรื้อสร้างอัตลักษณ์ความหมายขึ้นมาใหม่เป็นอย่างไร จนทำให้ชุมชนท่าแร่เกิดการพลิกอัตลักษณ์ชุดเดิมที่ถูกสะสมมาตั้งแต่อดีต จนกระทั่งค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงพลิกอัตลักษณ์ของชุมชน จนทำให้ชุมชนท่าแร่มาเป็นที่รู้จักในฐานะชุมชนแห่งการท่องเที่ยว นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงปัจจัยอะไรบ้าง ที่ส่งผลทำให้เกิดการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ ทั้งในด้านศาสนา เศรษฐกิจ การเมือง สังคมและวัฒนธรรม และการรับรู้การรื้อสร้างอัตลักษณ์ที่ชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร พยายามรื้อสร้างอัตลักษณ์ผ่านการสื่อสารจากคนในชุมชน ไปสู่การรับรู้ความหมายการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของคนนอกชุมชนว่า มีความเหมือนกัน หรือแตกต่างกัน จึงนำมาซึ่งปัญหานาวินิจฉัย ดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร
3. เพื่อศึกษาการรับรู้ความหมายเกี่ยวกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนครจากคนในชุมชนและคนนอกชุมชน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ ชุมชนท่าแร่ตำบลท่าแร่ อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร สาเหตุที่เลือกพื้นที่ในการศึกษาครั้งนี้ เนื่องจากชุมชนท่าแร่เป็นชุมชนคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิกที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย โดยมีจำนวนประชากรร้อยละ 99 ที่นับถือศาสนาคริสต์ และเป็นชุมชนแห่งเดียวที่มีการจัดงานประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสที่ยิ่งใหญ่แห่งเดียวในประเทศไทย

2. ขอบเขตด้านเวลา คือ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาเลือกศึกษาชุมชนท่าแร่ภายใต้บริบทของการท่องเที่ยว ปี พ.ศ. 2546 – ปัจจุบันคือ เป็นช่วงเวลาที่ชุมชนท่าแร่มีการรื้อสร้างอัตลักษณ์เข้าสู่บริบทการท่องเที่ยวชุมชนท่าแร่ ซึ่งหน่วยงานภาครัฐต่าง ๆ ให้การส่งเสริม โดยมุ่งประโยชน์ด้านท่องเที่ยว และประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสได้ถูกบรรจุเป็นงานประเพณีของจังหวัดสกลนคร อีกทั้งชุมชนได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวจำนวนมาก

3. ขอบเขตการศึกษา คือ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านการศึกษาการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทที่เป็นชุมชนท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนครโดยกำหนดเกณฑ์อัตลักษณ์ (Identity Markers) 4 ข้อ ได้แก่ 1) ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส 2) ผลิตภัณฑ์ดาว 3) สถานที่ท่องเที่ยว 4) อาหารพื้นเมือง ซึ่งเหตุผลในการตั้งเกณฑ์ คือ จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรม และการลงพื้นที่สังเกตการณ์ชุมชนท่าแร่ผู้วิจัยพบว่า ชุมชนท่าแร่มีการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ผ่านทั้ง 4 ข้อ เพื่อเป็นจุดขายให้แก่นักท่องเที่ยวที่มาท่องเที่ยวในชุมชนท่าแร่

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องการสื่อสารชุมชน (Community Communication) คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นของกลุ่มคนในชุมชน ซึ่งมีการถ่ายทอด และรับรู้สารระหว่างกัน ผ่านช่องทางการสื่อสารหรือสื่อที่สามารถเปิดรับ และเข้าถึงได้ในชุมชนที่ตั้งอยู่ในแหล่งพื้นที่ทางกายภาพ หรือพื้นที่ทางจิตใจที่กลุ่มคนซึ่งมีความสนใจร่วมกัน โดยที่มีปฏิสัมพันธ์ที่เป็นการป้อนกลับหรือโต้ตอบกันเพื่อให้เชื่อมโยงผูกพันกันแล้วก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงตามความมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2559)

2. แนวคิดเรื่องการท่องเที่ยวชุมชน (Community - Based Tourism) คือ การท่องเที่ยวที่คำนึงถึงบริบท และอัตลักษณ์ที่เป็นตัวตนที่แท้จริงของชุมชน ซึ่งชุมชนก็ได้ร่วมกันค้นหาอัตลักษณ์นั้น และนำมาสร้างเป็นจุดขายให้กับพื้นที่ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้าไปสัมผัสประสบการณ์การท่องเที่ยววิถีชีวิตชุมชน จึงทำให้เป็นโอกาสในการ ประชาสัมพันธ์ชุมชน เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ สร้างความเข้มแข็ง และความยั่งยืนให้แก่ชุมชน และผลักดันให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการดูแลรักษาทรัพยากร รวมไปถึงอนุรักษ์ เผยแพร่ วัฒนธรรม ประเพณีที่ดึงดูดของชุมชนให้เป็นที่รู้จัก (ศราวดี ผิวแดง, 2558 อ้างถึงใน พิมลวรรณ พันธุ์วัน, 2561)

3. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity) คือ การนิยามตัวตนว่า เราเป็นใครนั้นจะเกิดขึ้นได้ จากการที่เรามีปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ และอัตลักษณ์เป็นตัวกำหนดขอบเขตว่าเราเป็นใคร เราเหมือนหรือต่างจากคนอื่นอย่างไร มีใครเป็นสมาชิกกลุ่มเดียวกันกับเราบ้าง และเราควรมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ อย่างไร และคนอื่นควรจะสายสัมพันธ์กับเราอย่างไร (สมสุข หินวิมาน, 2557)

4. แนวคิดเรื่องชาติพันธุ์ (Ethnics) คือจิตสำนึกทางประวัติศาสตร์ที่สร้างขึ้นจากสภาวะที่เกิดขึ้นจากการขัดแย้งเชิงโครงสร้าง และมีการสร้างตัวตนให้มีลักษณะเฉพาะเพื่ออธิบายถึงความสัมพันธ์กับคนอื่นที่เกี่ยวข้องว่าเขาเป็นใครแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร เพื่อยืนยันถึงการมีอำนาจในการควบคุมหรือกำหนดวิถีชีวิตของตนเอง (สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง, 2553)

5. แนวคิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural Reproduction) คือเรย์มอนด์วิลเลียมส์ (Raymond Williams) แห่งสำนักเบอร์มิงแฮม ได้นำจากแนวคิดของมาร์กซ์ที่วางพื้นฐานว่า วัตถุทุกชนิดต้องผ่านกระบวนการผลิต โดย เรย์มอนด์วิลเลียมส์ ได้นำมาขยายต่อมาว่า ไม่เพียงแต่วัตถุเท่านั้นที่ต้องมีการผลิต ขนาดแม้แต่วัฒนธรรม อุดมการณ์ จิตสำนึกก็ต้องผ่านกระบวนการผลิตเช่นเดียวกัน การผลิตวัฒนธรรมนี้ เป็นไปในลักษณะเดียวกับการผลิตวัตถุ กล่าวคือ ต้องมีวัตถุดิบ มีกรรมวิธี เพียงแต่ว่าวัตถุดิบที่นำมาผลิตวัฒนธรรม/จิตสำนึก/อุดมการณ์ อาจจะแตกต่างไปจากการผลิตวัตถุนั้น (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560)

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่

- การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ซึ่งจะเป็นผู้ที่จะให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ และการรับรู้ความหมายเกี่ยวกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์จากคนในชุมชน และคนนอกชุมชน รวมไปถึงนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์
- การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) กับ การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) ซึ่งผู้วิจัยในฐานะคนนอกจะการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม โดยสังเกตพฤติกรรม วิถีชีวิต และจิตสำนึก รวมไปถึงขบวนแห่ดาวคริสต์มาสของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร อีกทั้งผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม โดยเข้าร่วมกิจกรรมในฐานะนักท่องเที่ยวในงานเทศกาลประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส และเข้าร่วมพิธีกรรมแห่ดาวทางศาสนาคริสต์ในฐานะผู้นับถือศาสนาคริสต์
- การวิเคราะห์เอกสารงานที่เกี่ยวข้อง (Documentary Analysis) กับ ชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร จากแหล่งข้อมูลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความที่ตีพิมพ์ หรือบทความออนไลน์ต่าง ๆ รวมไปถึงรายการต่าง ๆ โดยต้องมีความเกี่ยวข้องกับชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร

ทั้งนี้ การสุ่มตัวอย่างของการวิจัยชิ้นนี้จะใช้หลักการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้การถามต่อ ๆ กัน (Snowball Technique) โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลจะเป็นกลุ่มตัวอย่างที่คาดว่าจะเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) เกี่ยวกับการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ และการรับรู้ความหมายเกี่ยวกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์จากคนในชุมชน จำนวน 8 คนและคนนอกชุมชนจำนวน 7 คน

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนนั้น ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าชุมชนท่าแร่มีตั้งอยู่ในจังหวัดสกลนคร ซึ่งมีวิถีชีวิตสังคมเมืองเป็นส่วนใหญ่ และค่อนข้างมีพื้นฐานทางเศรษฐกิจจากในอดีตเป็นต้นทุนพอสมควร ซึ่งหลักฐานที่ชี้ให้เห็นเชิงประจักษ์ คือ อาคารบ้านเรือนสถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนามที่สร้างโดยด้วยอิฐ และออกแบบโดยสถาปนิกฝรั่งเศส ประกอบกับในอดีตเป็นพื้นที่ทำการค้าขายต่าง ๆ ที่ค่อนข้างประสบผลสำเร็จ เลยทำให้คนในชุมชนมีฐานะทางด้านเศรษฐกิจที่แข็งแกร่งพอสมควรจากในอดีต จึงส่งผลให้คนในชุมชนมีทุนเดิมทางเศรษฐกิจ ทำให้ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวถูกขับเคลื่อนไปได้สะดวก และผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ภายใต้บริบทการท่องเที่ยว โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

1.สภาพบริบทของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร

การศึกษาเรื่อง “การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร” ผู้วิจัยได้ให้ข้อมูลสังเกตว่า สภาพบริบทของชุมชนนั้นมีความสำคัญต่อการศึกษาในเรื่อง การสื่อสารกับอัตลักษณ์ เนื่องจากในการศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจบริบทความเป็นมาอย่างถ่องแท้ก่อน เพื่อที่จะทำให้เกิดความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับบริบทของชุมชนได้ทุกแง่มุม จนเกิดการตกผลึกทางความคิดทำให้เข้าใจถึงที่มาของชุมชนอย่างแท้จริง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจถึงอัตลักษณ์ของชุมชนในอดีตเป็นเช่นไร และนำไปสู่การรื้อสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ภายใต้บริบทการท่องเที่ยว ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอสภาพบริบทของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนครแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1.1 มิติด้านประวัติศาสตร์

1.1.1 ยุคเริ่มต้นชุมชนท่าแร่ พ.ศ.2427

ในปลายปี พ.ศ. 2427 ได้เกิดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มผู้นับถือศาสนาคริสต์ กับเจ้าหน้าที่เมืองสกลนคร ที่ไม่พอใจการกีดกันการนับถือศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิกของเมืองสกลนครในสมัยนั้น เนื่องจากเจ้าหน้าที่เมืองสกลนครกีดกันไม่ให้ผู้นับถือศาสนาคริสต์ เพราะมีไพร่กับทาสหลบหนีการเก็บส่วยและการเกณฑ์แรงงานไพร่ทาสไปเข้ารีตไปอยู่กับบาทหลวง จนกระทั่งบาทหลวงชาวเวียร์ เกโก และครูทันได้ตัดสินใจย้ายกลุ่มคน ซึ่งประกอบด้วย ชาวลาวกับชาวเวียดนาม ซึ่งในขณะนั้นมีจำนวน 20 ครอบครัว รวม 150 คน ไปหาสถานที่ตั้งชุมชนแห่งใหม่ โดยใช้เรือและแพไม้ไผ่ขนาดใหญ่บรรทุกคนพร้อมเครื่องใช้ต่าง ๆ ล่องข้ามหนองหารจากในเมืองสกลนครจนมาถึงท่าแร่ (สาลินี มานะกิจ, 2548) ซึ่งบริเวณชุมชนท่าแร่แห่งนี้ เต็มไปด้วยป่าไม้พื้นดินที่เต็มไปด้วยหินที่คนอีสาน เรียกว่า “หินแฮ่” ซึ่งต่อมาเรียกว่า “ท่าแร่” ในปัจจุบัน โดยการตั้งชุมชนท่าแร่จึงเริ่มเกิดขึ้นในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2427 และตั้งรกรากอยู่ที่บริเวณนี้ (สุรัตน์ วรารัศมี, 2542)

1.1.2 ช่วงปี พ.ศ. 2428 – 2480

การอพยพสงครามโลก และการเบียดเบียนศาสนาช่วงปี พ.ศ.2428-2480 บาทหลวงยอแซฟคอมบูรีเออ เจ้าอาวาสโบสถ์คนแรกของชุมชนท่าแร่ และเป็นบาทหลวงชาวฝรั่งเศส ซึ่งในขณะนั้นบาทหลวงยอแซฟคอมบูรีเออ มีอายุเพียง 23 ปี ได้ทำหน้าที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาชุมชนเป็นอย่างมาก ในเรื่องความก้าวหน้า และความมั่นคง ด้านความเชื่อศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก โดยมีการจัดวางแผนผังหมู่บ้านและการตั้งบ้านเรือนตามหลักการสมัยใหม่เช่นเดียวกับเมืองในประเทศยุโรป (สาลินี มานะกิจ, 2548)และต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2463 ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1ช่วงหลัง

สงครามโลก ครั้งที่ 2 เมื่อปี พ.ศ. 2488-2489 ชาวเวียดนามอพยพเข้ามาอยู่ในชุมชนเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จากสาเหตุ ความแห้งแล้ง ความอดอยาก และการหนีผลกระทบทางการเมืองเป็นสำคัญ (สุรัตน์ วรวงค์รัตน์, 2542) ต่อมาเวลาช่วงหนึ่งชุมชนท่าแร่ต้องเผชิญการถูกเบียดเบียนทางด้านศาสนาคริสต์ เป็นระยะเวลาถึง 5 ปี โดยได้รับผลกระทบจากนโยบายชาตินิยม ที่ให้ประชาชนนับถือศาสนาพุทธรวมไปถึงกรณีพิพาทเรื่องเขตแดนอินโดจีนกับฝรั่งเศส ซึ่งทำให้ชุมชนท่าแร่ถูกกดขี่ในด้านศาสนา (สาลีณี มานะกิจ, 2548)

1.1.3 ช่วงปีพ.ศ.2488 –2508

การเปลี่ยนแปลงประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสหลังจากที่ผ่านพ้นช่วงเวลาการเบียดเบียนศาสนา และกลับสู่สภาวะปกตินั้น ชุมชนท่าแร่เองก็ได้เริ่มมีการฟื้นฟู และพัฒนาชุมชนท่าแร่ให้มีความเจริญก้าวหน้าอย่างแท้จริง เพื่อให้ชุมชนสามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ ประกอบกับให้บรรลุดตามนโยบายที่มีสขงลาวได้กำหนดไว้ในฐานะผู้ดูแลชุมชนท่าแร่ในขณะนั้น โดยมีสขงลาวได้เริ่มเปิดอาราม และสถานการศึกษาในชุมชนท่าแร่ที่ถูกปิดไปในช่วงเบียดเบียนศาสนาอันได้แก่ อารามภคินีรักกางเขน แห่งท่าแร่ โรงเรียนเซนโยเซฟ ท่าแร่ ฝ่ายมัธยม และบ้านเณรฟาติมา ท่าแร่ อีกทั้ง ในปี พ.ศ.2508 ชุมชนท่าแร่ ได้รับการสถาปนาให้เป็นอัครสังฆมณฑล เนื่องจากชุมชนท่าแร่เป็นที่ตั้งของสำนักพระอัครสังฆราชในช่วงนั้น และมีความสำคัญในฐานะเป็นศูนย์กลางการปกครองของศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิกในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ(สาลีณี มานะกิจ, 2548)

นอกจากนี้ ชุมชนท่าแร่ยังคงตกอยู่ในช่วงภายใต้กระแสทางสังคมในฐานะที่เป็นชุมชนที่มีเสียงเรื่องสุนัข เนื่องจาก ท่าแร่เป็นชุมชนที่มีการบริโภค และประกอบอาชีพธุรกิจที่เกี่ยวกับสุนัขซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่แพร่หลายอย่างมากในคนเวียดนาม เพราะการอพยพของชาวเวียดนามทำให้นาพาวัฒนธรรมเข้ามาบริโภคสุนัขในชุมชนท่าแร่ และได้รับความนิยมในการบริโภคทำให้ได้แพร่ออกไปยังเพื่อนบ้าน หรือเครือญาติที่เป็นชาวลาว ทำให้วัฒนธรรมการบริโภคเนื้อสุนัขถือเป็นเรื่องปกติของชุมชนท่าแร่ และการค้าขายสุนัขก็ได้มีการส่งออกไปยังต่างประเทศ อาทิเช่น ทำถุงกอล์ฟ ทำกระเป๋ เป็นต้น แต่ในการค้าขายสุนัขของชาวท่าแร่ก็พบอุปสรรคพอสมควร คือ การถูกตำรวจจับ ซึ่งอาจจะทำให้คนประกอบอาชีพพวกนี้เกิดการขาดทุนไปด้วย และที่สำคัญในตอนนั้น ยังไม่มีกฎหมายมาระบุว่าสุนัข เป็นสัตว์ที่ห้ามฆ่า และห้ามบริโภค จึงไม่สามารถไปเอาผิดผู้ประกอบอาชีพได้ แต่ยังมีตำรวจบางส่วนจับผู้ประกอบการอาชีพสุนัขโดยอ้างว่าผิดกฎหมาย ซึ่งถือว่าเป็นการใช้อำนาจเกินหน้าที่ และผู้ประกอบการค้าสุนัขก็ไม่มีอำนาจสามารถโต้แย้งได้ ทำให้ผู้ประกอบการอาชีพจึงจำเป็นต้องจ่ายใต้โต๊ะ เพื่อให้ประกอบอาชีพการค้าไม่มีปัญหาเกิดขึ้น แต่ก็ยังมีตำรวจที่ไม่รับเงิน แต่ให้ปล่อยสุนัขที่ได้มาทั้งหมด (บุญธรรม อาจหาญ, 2549) อนึ่ง กลุ่มผู้ประกอบการค้าสุนัขพยายามอย่างยิ่งที่จะให้หน่วยงานรัฐมองเป็นอาชีพการค้าสุนัขที่ถูกกฎหมาย จึงได้มีการตั้งสหกรณ์การเกษตรท่าแร่บูรณกิจของกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพสุนัข เนื่องจาก เหตุผลที่ต้องการผลักดันให้อาชีพการค้าสุนัขเป็นอาชีพที่ถูกกฎหมาย หลังจากมีคนในชุมชนท่าแร่ถูกจับจากคนภายนอกมาก และสมาคมพิทักษ์สัตว์พยายามที่จะให้การค้าและการบริโภคสุนัข เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย แต่ทางกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพสุนัขต้องการให้เป็นสิ่งที่ถูกกฎหมาย (บุญธรรม อาจหาญ, 2549) และ ในปี พ.ศ. 2557 พระราชบัญญัติการคุ้มครองไม่ให้ถูกทารุณกรรมได้ถูกบังคับใช้ขึ้น ซึ่งมีบทบัญญัติโทษหนัก จึงเป็นผลให้คนในชุมชนไม่สามารถประกอบอาชีพค้าขายสุนัขได้และคนในชุมชนบางส่วนหันไปสนใจงานด้านธุรกิจการท่องเที่ยว จนทำให้คนในประเทศ และต่างประเทศให้ความสนใจ อาทิเช่น การจัดงานส่งเสริมการท่องเที่ยว ในเทศกาลแห่ดาวคริสต์มาส (ไทยรัฐทีวี, 2558) แต่ก็ยังมีบางส่วนที่ยังลักลอบค้าขายสุนัข และเปลี่ยนสนามการค้าขายสุนัขไปยังพื้นที่อื่นที่ไม่ใช่ชุมชนท่าแร่ (ไทยพีบีเอส, 2558)

จนกระทั่งในปีพ.ศ.2524 - 2545มีการเปลี่ยนแปลงของประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสของชุมชนท่าแร่เกิดขึ้น ซึ่งประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเป็นพิธีกรรมแห่ดาวของศาสนาคริสต์ที่มีมาตั้งแต่ก่อตั้งชุมชน โดยมีความเชื่อว่าเป็นวันที่พระเยซูทรงมาบังเกิดบนโลกมนุษย์ในฐานะองค์ศาสดาของศาสนาคริสต์จนกระทั่งเมื่อพระอัครสังฆราชคาโยน์ แส่นพลอ่อน ได้รับตำแหน่งประมุขมิสซังท่าแร่-หนองแสง ซึ่งตั้งอยู่ในตัวเมืองสกลนคร มีอำนาจการปกครองครอบคลุม 4 จังหวัด ได้แก่ สกลนคร นครพนม กาฬสินธุ์ และมุกดาหาร เป็นศูนย์การบริหารศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก โดยพระอัครสังฆราชคาโยน์ แส่นพลอ่อน ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้นับถือศาสนาคริสต์ได้ตระหนักถึงความสำคัญของศาสนาคริสต์จึงใช้ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเป็นกิจกรรมหลอมรวมความสามัคคีของ 4 จังหวัด โดยได้มีแนวคิดริเริ่มการนำประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเข้าไปแห่ดาวที่ในตัวเมืองจังหวัดสกลนคร และชุมชนท่าแร่ได้ทำขบวนรถแห่ดาว ประกอบการทำดาวขนาดใหญ่ไว้ท้ายพร้อมกับตกแต่งอย่างสวยงามเข้าร่วมประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสที่ตัวเมืองจังหวัดสกลนครอีกด้วย แต่ประเพณีก็ยังไม่ได้รับความสนใจทั้งผู้นับถือศาสนาคริสต์และคนสกลนคร เพราะมองว่าสิ้นเปลืองงบประมาณโดยใช้เหตุรวมไปถึงในขณะเดียวกันชุมชนท่าแร่ ยังได้รับการสนับสนุนจากเทศบาลตำบลท่าแร่ ให้นำพิธีกรรมแห่ดาวมาจัดเป็นประเพณีหลักของชุมชน (พระวิจิตร สุขศิริ, 2561)

1.1.4 ช่วงชุมชนท่าแร่ภายใต้บริบทชุมชนท่องเที่ยว พ.ศ.2546 – ปัจจุบัน

ใน ปี พ.ศ. 2546 เป็นช่วงที่ภาครัฐได้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของประเพณีและเข้ามามีส่วนร่วมในการส่งเสริมโดยมุ่งประโยชน์ด้านการท่องเที่ยวชุมชนท่าแร่เป็นพื้นที่ที่ประชาชนส่วนใหญ่เป็นชาวคริสต์พร้อมกับมีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ยาวนาน ทำให้งานประเพณีแห่ดาวครั้งที่ 23-24 ปี พ.ศ. 2546-2547 ได้รับการบรรจุเป็นงานประเพณีประจำจังหวัดสกลนคร (พระวิจิตร สุขศิริ, 2561) ในปัจจุบันชุมชนท่าแร่ เปิดรับนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมถ่ายรูป อาคารโบราณ สถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนาม อาสนวิหารอัครเทวดามีคาแอลซึ่งภายในชุมชนท่าแร่ประกอบด้วยร้านอาหารเวียดนาม ร้านอาหารอีสาน ร้านกาแฟ ร้านของหวานที่ร่วมสมัย เพื่อเป็นแหล่งพักผ่อนและต้อนรับของนักท่องเที่ยว รวมไปถึงมีงานประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสในช่วงเทศกาลคริสต์มาสประจำปี

1.2 มิติด้านเศรษฐกิจ

ปัจจุบันระบบเศรษฐกิจของชุมชนท่าแร่ ได้รับอิทธิพลการดำเนินชีวิตที่ประหยัดเรียบง่าย ขยันในการทำมาหากิน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ชุมชนแห่งนี้มีประชากรขยายตัวอย่างรวดเร็ว (เทศบาลตำบลท่าแร่, 2562) และภายใต้บริบทชุมชนท่องเที่ยว ตั้งแต่มีประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเกิดขึ้นทำให้นักท่องเที่ยวรู้จักชุมชนท่าแร่เพิ่มมากขึ้น ประกอบกับทำเลที่ตั้งไปทางผ่านจะไปเที่ยวนครพนม ทำให้นักท่องเที่ยวได้เข้ามาแวะเที่ยวชุมชนท่าแร่เพิ่มมากขึ้น และทำให้คนในชุมชนประกอบกิจการร้านค้า ร้านอาหารต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น โดยมีชาวบ้านส่วนหนึ่งมีรายได้จากการค้าขาย อาหารเครื่องดื่มต่าง ๆ ให้แก่นักท่องเที่ยวและที่สำคัญมีคนนอกชุมชนที่เป็นนักธุรกิจได้เข้ามาลงทุนธุรกิจขนาดเล็กในชุมชนท่าแร่ ส่งผลให้ชุมชนเจริญรุ่งเรืองมากขึ้นกว่าเดิม(ผินดี อุปปรี, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2563)

1.3 มิติด้านการเมือง

ในปัจจุบันมีฐานะเป็นตำบลคือ ตำบลท่าแร่มีจำนวนประชากรทั้งหมด 13,154 คน (ศูนย์ของข้อมูลประเทศไทย, 2563) มีจำนวน 8 หมู่บ้าน แบ่งการปกครองส่วนท้องถิ่นออกเป็น 2 ส่วน โดยมีจำนวน 5 หมู่บ้าน อยู่ในเขตสุขาภิบาลและต่อมาถูกยกระดับมาเป็นเทศบาลตำบลท่าแร่ ซึ่งเป็นเทศบาลที่อยู่ในเขตพื้นที่ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ และส่วนอีก 3 หมู่บ้านนั้นอยู่ในเขตองค์การบริหารส่วนตำบลและต่อมาถูกยกระดับมาเป็นเทศบาลตำบลเมืองทองท่าแร่ในปัจจุบัน

1.4 มิติสถาปัตยกรรม

ชุมชนท่าแร่ นั้น มีผู้คนหลายกลุ่มอาศัยอยู่ในชุมชนแห่งนี้ จึงทำให้มีอาคารในชุมชนท่าแร่ มีรูปแบบสถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนาม ก่อสร้างในประมาณ ปี พ.ศ. 2475 ซึ่งจะเป็นการก่อสร้างที่ไม่ใช้ปูนซีเมนต์ ใช้ภูมิปัญญาช่าง และประสบการณ์การก่อสร้างบ้านแบบก่ออิฐฉาบปูน ไม่มีช่างใดทำได้ โดยเป็นตึกแถวสองชั้น ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของชาวไทยเชื้อสายเวียดนามอย่างเห็นได้ชัด และเป็นอาคารที่อยู่อาศัยที่มีความโดดเด่น และแปลกตาว่าชุมชนอื่นในจังหวัดสกลนคร (เทศบาลตำบลท่าแร่, 2562) ทั้งนี้จากที่กล่าวมาข้างต้นในประเด็นสภาพบริบทของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร ซึ่งสังเกตจะพบว่า การสื่อสารอัตลักษณ์ในอดีตของชุมชนท่าแร่ นั้น มีการเปิดเขียนทางศาสนาคริสต์จากสังคมภายนอกแต่ยังมีศาสนาคริสต์เป็นเสาหลักของชุมชนที่เป็นผู้พัฒนาหลัก และนำพาชุมชนให้มีความเจริญรุ่งเรือง อีกทั้งคนในชุมชนยังพยายามต่อสู้ กับสิ่งที่ถูกตีตราเรื่องสุนัขจากคนภายนอก และจนนำไปสู่การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ จากอัตลักษณ์ในอดีตไปสู่การรื้อสร้างอัตลักษณ์ในปัจจุบันภายใต้บริบทชุมชนท่องเที่ยวอย่างเข้มข้นและจริงจัง นอกจากนี้ มิติการต่อสู้ที่ตลอดเวลาที่ผ่านมาของชุมชนท่าแร่ แล้ว อีกสิ่งที่สำคัญต่อชุมชนท่าแร่ คือ ชุมชนท่าแร่มีวัตถุดิบที่สามารถแปรเปลี่ยนเป็นทุนของชุมชนได้ โดยนำมาประยุกต์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวสมัยใหม่จนทำให้ทุนของชุมชนที่มีอยู่แล้ว ค่อย ๆ ถูกการพัฒนาภายใต้บริบทการท่องเที่ยวกลายเป็นผลประโยชน์ของชุมชนจนมาถึงในยุคปัจจุบัน

2. การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่

ชุมชนท่าแร่ นั้น มีอัตลักษณ์ในอดีตที่ถูกสะสมมาเป็นต้นทุนประวัติศาสตร์ เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวจากเกณฑ์อัตลักษณ์ทั้ง 4 สื่อ ได้แก่ ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส ผลิตภัณฑ์ดาว สถานที่ท่องเที่ยว และอาหารพื้นเมือง ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่มีมาตั้งแต่ในอดีต อีกทั้ง กลวิธีการสื่อสารของอัตลักษณ์ในอดีตจะค่อนข้างมีความแตกต่างกับอัตลักษณ์ที่ชุมชนท่าแร่ ได้มีการรื้อสร้างอัตลักษณ์ในบริบทการท่องเที่ยวโดยจะสังเกตได้ดังต่อไปนี้

2.1 อัตลักษณ์ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส

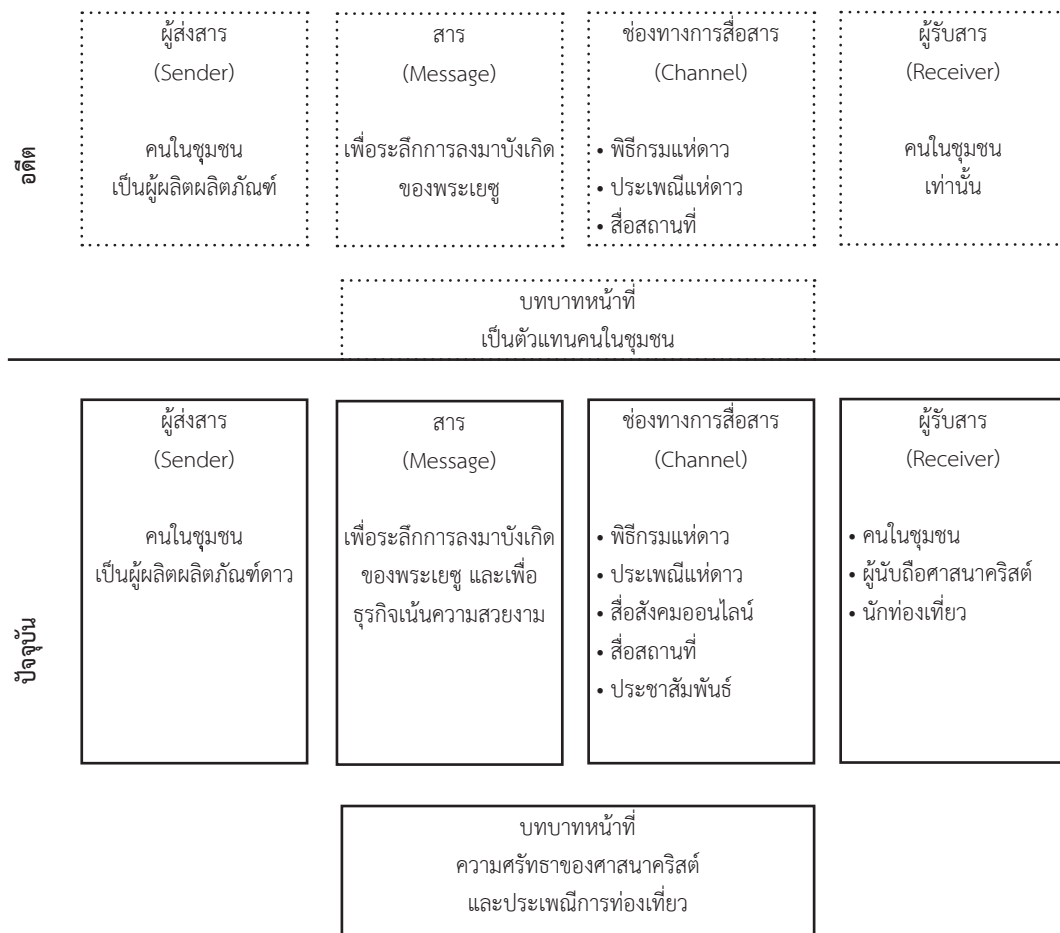
ในอดีตประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสของชุมชนท่าแร่เป็นพิธีกรรมแห่ดาวทางศาสนาคริสต์ที่ริเริ่มโดยบาทหลวงฝรั่งเศสภายในชุมชนท่าแร่ในช่วงเทศกาลคริสต์มาส เพื่อระลึกถึงพระเยซูลงมาบังเกิดโลกมนุษย์ จนกระทั่งพิธีกรรมแห่ดาวถูกนำมาจัดเพิ่มเป็นประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสของชุมชนจากทางเทศบาลของชุมชนประกอบกับประเพณีได้รับการบรรจุเป็นประเพณีของจังหวัดสกลนครจึงทำให้ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสนั้นกลายเป็นประเพณีที่เป็นพื้นที่สื่อสารในเชิงบริบทประเพณีการท่องเที่ยวโดยส่วนใหญ่ และผนวกกับบรรยากาศสถาปัตยกรรมของชุมชน วิถีชีวิต และการประดับประดาไฟในชุมชนที่สวยงามให้แก่นักท่องเที่ยวได้เยี่ยมชม ซึ่งเป็นประเพณีที่ได้รับความนิยมแก่นักท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากควบคู่ไปกับความศรัทธาทางศาสนาคริสต์ของคนในชุมชนที่ยังคงอยู่และมากขึ้นเรื่อย ๆ ในทุก ๆ ปีโดยประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสยังได้รับการประชาสัมพันธ์ ทั้งคนในชุมชนและคนนอกชุมชนให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง



ภาพที่ 1 แบบจำลองการสื่อสารอัตลักษณ์ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส

2.2 อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ดาว

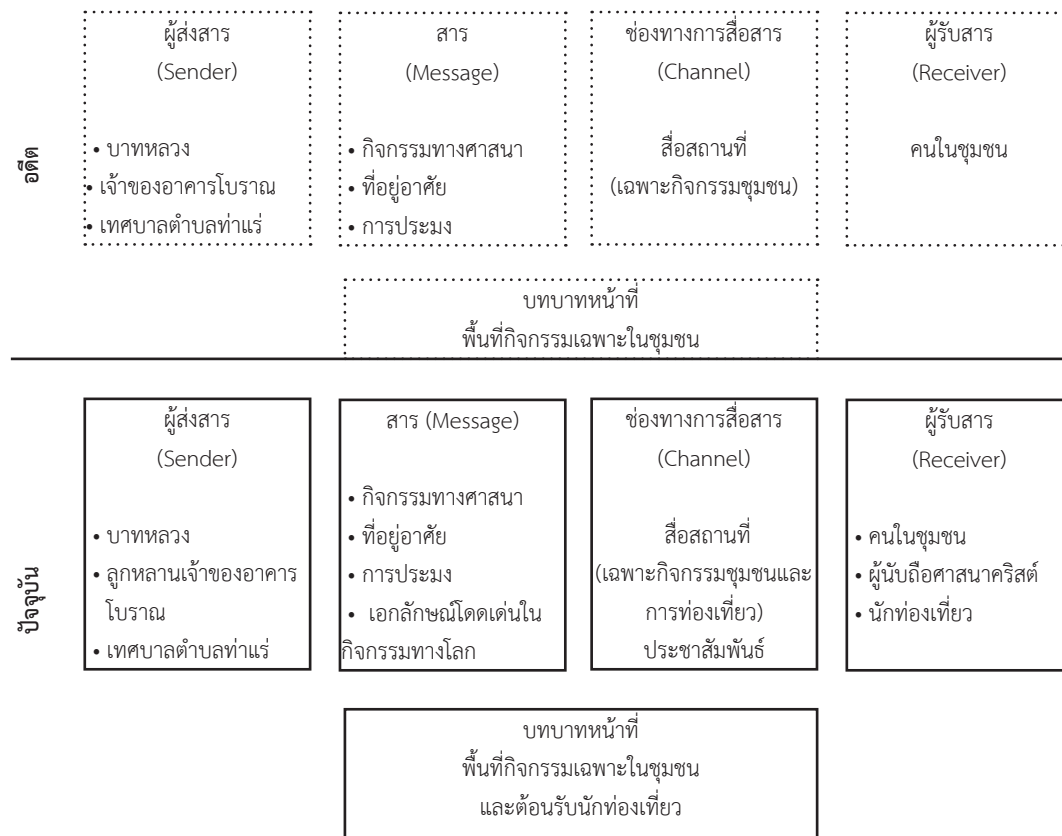
ในอดีตผลิตภัณฑ์ดาวเป็นสิ่งที่แสดงถึงในเรื่องความศรัทธาของศาสนาคริสต์ซึ่งถูกใช้เฉพาะในประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเท่านั้นจากการทำดาวขึ้นใช้กันภายในชุมชนท่าแร่โดยคนในชุมชนท่าแร่ไม่ได้เล็งเห็นถึงในอนาคตว่าจะเกิดผลประโยชน์ทางธุรกิจตามมาอย่างเช่นทุกวันนี้ เพราะในอดีตการทำผลิตภัณฑ์ดาวจะถูกทำขึ้นเพื่อความศรัทธาทางศาสนาคริสต์จนกระทั่งในปัจจุบันจากบริบทการท่องเที่ยวทำให้ผลิตภัณฑ์ดาวเกิดการสื่อสารที่มีความหลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งไม่ได้ถูกนำเสนอจำกัดแค่ช่วงประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเท่านั้น แต่ถูกนำเสนอทั้งนอกเทศกาลประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส และที่สำคัญทำให้คนในชุมชนท่าแร่สามารถนำผลิตภัณฑ์ดาวไปต่อยอดเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ อาทิ การขายผลิตภัณฑ์ดาวให้แก่นักท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ OTOP นวัตกรรม และรายได้เสริมที่สามารถหล่อเลี้ยงครอบครัวได้ รวมไปถึงผลิตภัณฑ์ดาวนั้น เป็นจุดเด่นที่ที่นำพาให้คนนอกชุมชนให้รู้จักตัวตนที่ของชุมชนท่าแรมมากขึ้นกว่าเดิม และเป็นสิ่งที่สร้างรักษาความเป็นหนึ่งเดียวของชุมชนให้ชุมชนท่าแรมดำรงอยู่ต่อไป



ภาพที่ 2 แบบจำลองการสื่อสารอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ดาว

2.3 อัตลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยว

สถานที่ท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ ได้แก่ อาสนวิหารอัครเทวดามีคาแอล อาคารโบราณ สถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนาม และจุดชมวิวนองหารจากในอดีตที่เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาคริสต์ แหล่งที่พักอาศัย แหล่งทำประมง ซึ่งถูกจำกัดให้เป็นเพียงสถานที่เพื่อประโยชน์ใช้สอยเฉพาะคนในชุมชนท่าแร่เท่านั้นแต่เมื่อเวลาผ่านไปสังคมเกิดเปลี่ยนแปลงคนนอกชุมชนได้เล็งเห็นถึงประโยชน์มาใช้เป็นสถานที่เพื่อถ่ายภาพแต่งงาน จึงทำให้อัตลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยวเป็นที่รู้จักแก่คนนอกชุมชนมากขึ้นประกอบกับมีการจัดงานประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสเกิดขึ้นในทุก ๆ ปี เลยทำให้นักท่องเที่ยวเป็นที่รู้จักมากขึ้นกว่าเดิม และมาเที่ยวชมถ่ายภาพตลอดทั้งปีจึงส่งผลให้อัตลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยวถูกพลิกโฉมเป็นสื่อที่สร้างความเป็นเอกลักษณ์แก่นักท่องเที่ยว และในอีกทางเทศบาลของชุมชนท่าแร่ก็ได้หยิบยกอัตลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยวมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ชุมชนเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่เป็นวิถีชีวิตความเป็นมาของชุมชนท่าแร่ ให้แก่นักท่องเที่ยวได้สัมผัสถึงวัฒนธรรมของชุมชนท่าแร่



ภาพที่ 3 แบบจำลองการสื่อสารอัตลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยว

2.4 อัตลักษณ์อาหารพื้นเมือง

อาหารพื้นเมืองของชุมชนท่าแร่ในอดีตค่อนข้างมีความแบ่งแยกเรื่องชาติพันธุ์ โดยจะแบบการรับประทานอาหารเป็นแบบอาหารลาวและอาหารเวียดนามตามสายชาติพันธุ์ ทำให้อาหารพื้นเมืองค่อนข้างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคนกลุ่มที่มีเชื้อสายชาติพันธุ์เดียวกัน แต่เมื่อเวลาผ่านไปเมื่อเข้าสู่บริการท่องเที่ยวอาหารพื้นเมืองค่อย ๆ ถูกผสมผสานกันจนแยกแยะแทบไม่ออก และมีบางอย่างก็สูญหายไปอย่างเช่น การบริโภคสุนัข ที่ถูกลบเลือนหายไปเลย จึงทำให้การสื่อสารอัตลักษณ์อาหารพื้นเมืองไม่ค่อยมีความจะโดดเด่นที่จะผลักดันความเป็นอัตลักษณ์ออกมาสู่สายตานักท่องเที่ยวสักเท่าไร แต่ที่ยังคงหลงเหลืออาหารพื้นเมืองเพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยว โดยจะเน้นไปยังร้านอาหารเวียดนามที่ค่อนข้างโดดเด่นที่เปิดให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในชุมชนท่าแร่อีกด้วย แต่อาหารลาวไม่ได้ถูกเน้นการนำเสนอเพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยวจากนั้น ทางชุมชนได้นำอาหารพื้นเมืองยกระดับเป็นผลิตภัณฑ์ OTOP นวัตกรรม



ภาพที่ 4 แบบจำลองการสื่อสารอัตลักษณ์อาหารพื้นเมือง

3. ปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร

จากผลการศึกษาชุมชนท่าแร่ทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยว คือ 1) ประวัติศาสตร์ ชุมชนท่าแรมีทุนทางประวัติศาสตร์ที่สะสมยาวนาน ประกอบกับเป็นชุมชนพหุวัฒนธรรมที่มีทั้งความเป็นคนลาวคนเวียดนาม และบาทหลวงฝรั่งเศส ทำให้เป็นเรื่องราวในอดีตเป็นจุดเด่นที่ทำให้นักท่องเที่ยวมีความสนใจ 2) ความมั่นคงทางศาสนา คนในชุมชนมีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจร่วมกัน คือ ศาสนาคริสต์ ส่งผลให้เมื่อคนในชุมชนจะรื้อสร้างอัตลักษณ์ จะมีความสามัคคีร่วมมือกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) การเมือง ผู้นำศาสนาและเทศบาลตำบลท่าแร่ ที่มีความแข็งแกร่ง เป็นแม่ข่ายในประสานและการส่งเสริมการสืบทอดประเพณีของชุมชน ซึ่งได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานราชการภายนอกที่ให้ความสำคัญคอยสนับสนุนด้านการท่องเที่ยว 4) เศรษฐกิจผลสืบเนื่องจาก บริบทการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจของไทยที่ทุกคนหันมาสนใจนำชุมชนเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยวเพื่อเป็นแหล่งหารายได้ เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชน โดยใช้วัตถุดิบที่มีอยู่ในชุมชน ซึ่งชุมชนท่าแรมีทุนทางเศรษฐกิจอยู่แล้ว จึงเป็นผลให้สามารถก้าวเข้าสู่การท่องเที่ยวในรูปแบบชุมชนได้ แต่มีคนในชุมชนบางส่วนที่ไม่สามารถทำการค้าขายสุนัขได้ เนื่องจาก พ.ร.บ.ทารุณกรรมสัตว์ที่เป็นขนวนห้ามทำการค้าสุนัข จึงผลทำให้คนในชุมชนบางส่วนค่อย ๆ หันเห เพื่อหาแหล่งรายได้จากการท่องเที่ยวชุมชน 5) สังคมและวัฒนธรรมจากกระแสการต่อต้านเรื่องวัฒนธรรมการบริโภคสุนัขจากคนนอกชุมชน ทำให้คนในชุมชนได้รับผลกระทบจากการยอมรับในสังคม และเป็นที่ไม่พอใจจากคนนอกชุมชน เลยทำให้ต้องพยายามเปลี่ยนสิ่งที่สังคมภายนอกมอง และหันไปจัดการท่องเที่ยว เพื่อให้คนภายนอกเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อของ

ชุมชนท่าแร่6) การสื่อสาร ชุมชนท่าแร่มีสื่อที่ใช้ในการสื่อสารที่ค่อนข้างโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ และเป็นที่น่าสนใจแก่คนภายนอก ได้แก่ สื่อประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส สื่อสถานที่ท่องเที่ยว สื่ออาหารพื้นเมือง ประกอบกับมีกลวิธีการสื่อสารของชุมชนท่าแร่ค่อนข้างมีปรับตัวภายใต้บริบทการท่องเที่ยวโดยใช้ศาสนาเป็นตัวหลักให้การสื่อสารดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

4. การรับรู้ความหมายเกี่ยวกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่จากคนในชุมชนและคนนอกชุมชน การรับรู้ความหมายการรื้อสร้างอัตลักษณ์คนในชุมชน คือ มีความศรัทธาในศาสนาคริสต์ นิโรมันคาทอลิก โดยเป็นชุมชนที่มีผู้นับถือคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิกมากที่สุดในประเทศไทย และความเป็นชุมชนเก่าแก่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน 136 ปี ซึ่งคนในชุมชนมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ และมีชาวเวียดนามที่มีค่อนข้างมีอิทธิพลในด้านเศรษฐกิจค่อนข้างสูง ประกอบกับอาคารโบราณสถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนามที่โดดเด่นหาได้ยาก และประเพณีแห่ดาวคริสต์ที่ยิ่งใหญ่และแห่งเดียวในประเทศไทย

การรับรู้ความหมายการรื้อสร้างอัตลักษณ์คนนอกชุมชน คือ ส่วนใหญ่คนนอกชุมชนจะกล่าวถึงความสวยงามของงานในงานประเพณีแห่ดาวคริสต์ที่ยิ่งใหญ่อลังการ ประดับประดาด้วยไฟ และเป็นชุมชนคริสต์ที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย ที่ชาวเวียดนามค่อนข้างมีฐานะทางเศรษฐกิจที่ดี รวมไปถึงมีสถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนาม ที่สามารถถ่ายรูปได้อย่างโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ และบางส่วนยังจดจำอัตลักษณ์ในอดีตที่ชุมชนเป็นพื้นที่การค้าขายบริโภคสุขของคนในชุมชน

จากที่ผู้วิจัยกล่าวมาข้างต้นที่ ชุมชนท่าแร่ มีการรับรู้ความหมายเกี่ยวกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ที่เหมือนกัน คือ ชุมชนพหุวัฒนธรรมดั้งเดิมที่นับถือศาสนาคริสต์มากที่สุดในประเทศไทย โดยมีชาวเวียดนามที่มีอิทธิพลที่เศรษฐกิจค่อนข้างสูง และมีประเพณีแห่ดาวคริสต์มายิ่งใหญ่แห่งเดียวในประเทศไทย ประกอบกับสถาปัตยกรรมฝรั่งเศสผสมเวียดนามที่โดดเด่น แต่สิ่งที่แตกต่างกัน คือ คนบางส่วนยังจดจำการค้าขายบริโภคสุขในอดีต

อภิปรายผลการวิจัย

ชุมชนท่าแร่ เป็นชุมชนพหุวัฒนธรรมที่มีบรรพบุรุษที่สืบเชื้อสายจากชาวลาว และชาวเวียดนาม และในอดีตชุมชนเคยถูกเบียดเบียนศาสนาจากคนนอกชุมชน แต่ชุมชนท่าแร่ก็ยังมีศาสนาคริสต์ นิกายโรมันคาทอลิก ที่ยังคงเป็นพื้นฐานหลักให้แก่ชุมชนท่าแร่ ทำให้ชุมชนมีแรงผลักดันที่จะดำรงอยู่ต่อไป อีกทั้งคนในชุมชนท่าแร่มีความศรัทธาทางศาสนาคริสต์อย่างแรงกล้า นับตั้งแต่ชุมชนถือกำเนิดขึ้นจากการถูกปกครองโดยบาทหลวงฝรั่งเศส และในอดีตไม่ว่าจะเป็นชาวลาว ชาวเวียดนาม ที่โยกย้ายมาจากที่ไหนก็ตาม เพื่อเข้ามาอยู่ในชุมชนก็ต้องถูกปฏิบัติให้อยู่จารีตขนบธรรมเนียมประเพณีทางศาสนาคริสต์ ซึ่งทำให้อัตลักษณ์ในอดีตของชุมชนท่าแร่ จะค่อนข้างมีธรรมเนียมจารีตประเพณีปฏิบัติค่อนข้างเคร่งครัด และไม่มีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะ Stuart Hall ที่กล่าวว่า กลุ่มคนที่มีประวัติศาสตร์ และบรรพบุรุษสืบเชื้อสายร่วมกันมา โดยแสดงให้เห็นว่าตนเองมีอัตลักษณ์ที่เหมือนกับกลุ่มอัตลักษณ์วัฒนธรรมแบบนี้ จึงสะท้อนให้เห็นถึงการมีประสบการณ์ในอดีตร่วมกัน และการมีรูปแบบวัฒนธรรมที่มีมาด้วยกัน ซึ่งทำให้พวกเราเป็นเสมือนเป็นคนเดียวกัน “One people” โดยมีลักษณะที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง และดำเนินไปภายใต้กรอบหรือขอบเขตเพิ่มคำว่า “หนึ่งเดียว”(สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง, 2553)จึงส่งผลอัตลักษณ์ใน

อดีตได้รับการอนุรักษ์สืบทอดอัตลักษณ์อย่างเหนียวแน่น โดยจะสังเกตได้จากอัตลักษณ์ในอดีตจากเกณฑ์ทั้ง 4 สื่อ ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาไปก่อนหน้านี้ (1) ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส เป็นพิธีกรรมที่ศักดิ์สิทธิ์จำกัดเฉพาะคนในชุมชนท่าแร่ยึดถือพิธีกรรมที่ดั้งเดิมไม่เปลี่ยนแปลง (2) ผลิตภัณฑ์ดาว ทำเพื่อความศรัทธาของศาสนาคริสต์ที่มีร่วมกันในชุมชน (3) สถานที่ท่องเที่ยว สถานที่ท่องเที่ยวเป็นพื้นที่สำหรับคนในชุมชนเท่านั้น (4) อาหารพื้นเมือง เป็นอาหารตามชาติพันธุ์ของคนในชุมชนตั้งแต่ก่อตั้งชุมชน

จนกระทั่ง เมื่อกระแสบริบททางสังคมของชุมชนท่าแร่เปลี่ยนแปลงไป ทางชุมชนท่าแร่ก็เริ่มที่จะนำชุมชนเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยวอย่างจริงจัง เพื่อจะรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนที่เคยมีมาตั้งแต่ในอดีต โดยริเริ่มจากการขับเคลื่อนจากผู้นำทางศาสนาคริสต์ของชุมชน โดยชุมชนได้ค้นหาอัตลักษณ์ที่เป็นจุดเด่น เพื่อนำเข้าสู่การท่องเที่ยว จึงทำให้ชุมชนได้ เลือกสรรอัตลักษณ์ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส ซึ่งเป็นประเพณีที่มีความสำคัญที่สุดของศาสนาคริสต์ ประกอบกับเป็นประเพณีที่มีมาตั้งแต่ก่อตั้งชุมชน จนได้รับบรรจุประเพณีท่องเที่ยวของจังหวัดสกลนคร และชุมชนท่าแร่ได้หยิบยกอัตลักษณ์ อีก 3 สื่อ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ดาว สถานที่ท่องเที่ยว อาหารพื้นเมือง บูรณาการรวมกันเพื่อเป็นจุดขายให้นักท่องเที่ยวได้รับความรู้ความเป็นตัวตนที่แท้จริงของชุมชนท่าแร่ ในบริบทการท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการท่องเที่ยวชุมชน ที่กล่าวว่า การท่องเที่ยวชุมชนเป็นการท่องเที่ยวที่คำนึงถึงบริบท และอัตลักษณ์ที่เป็นตัวตนที่แท้จริงของชุมชน โดยชุมชนได้ร่วมกันค้นหาอัตลักษณ์ และนำมาสร้างเป็นจุดขายให้กับพื้นที่นั้น เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้าไปสัมผัสประสบการณ์การท่องเที่ยวกับวิถีชีวิตชุมชน (ศราวุฒิ ผิวแดง, 2558 อ้างถึงใน พิมลวรรณ พันธุ์วัน, 2561)

ทั้งนี้ ในการบูรณาการทั้ง 4 สื่อ เพื่อเป็นจุดขายให้นักท่องเที่ยวนั้น ยังสะท้อนถึงว่าการที่ชุมชนท่าแร่เลือกสรรอัตลักษณ์ 4 สื่อ นำมาเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่มีมาตั้งแต่อดีตของชุมชนท่าแร่ และต้องการบันทึกหรือสืบทอดไว้ในบริบทการท่องเที่ยว โดยมักจะมีผลโยนอยู่เบื้องหลัง ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของเรย์มอนด์วิลเลียมส์ (Raymond Williams) ที่กล่าวว่า “ประเพณีในการเลือกสรร” (Selective Tradition) เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ เนื่องจาก ในชีวิตประจำวันของคนเรามีวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ตลอดเวลา แต่ประเพณีในการเลือกสรรจะทำหน้าที่คัดเลือกให้วัฒนธรรมบางอย่างถูกผลิตซ้ำให้มีชีวิตยืนยาวต่อไป และทุกครั้งที่มีการเลือกสรรเกิดขึ้น จะมีการตีความหมายให้กับวัฒนธรรมที่จะถูกบันทึกไว้เสมอ และที่สำคัญประเพณีเลือกสรรนี้ มักมีผลประโยชน์บางอย่างแอบแฝงอยู่เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560) และสิ่งที่ชุมชนท่าแร่จะได้ผลประโยชน์หลัก คือ จากการเลือกสรรอัตลักษณ์ในบริบทการท่องเที่ยวจะเป็นเรื่องเศรษฐกิจ ที่ชุมชนจะได้ถูกขับเคลื่อนหมุนเวียนจากการท่องเที่ยว ผนวกกับเรื่องศาสนาคริสต์ ที่จะทำให้การเผยแผ่ศาสนาสู่นอกชุมชนเพิ่มมากขึ้น และถึงแม้ว่าจะดูเหมือนว่า ชุมชนท่าแร่จะเป็นฝ่ายที่ค่อนข้างได้รับผลประโยชน์จากการเข้าสู่บริบทการท่องเที่ยวมากสมควร แต่ความจริงชุมชนท่าแร่ ยังต้องคอยหวังพึ่งผลประโยชน์จากหน่วยงานภาครัฐ นักท่องเที่ยว และหน่วยงานภาครัฐ นักท่องเที่ยว ก็ต้องหวังพึ่งผลประโยชน์ของชุมชนร่วมกันอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ในการรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่จะต้องอาศัยกลยุทธ์การสื่อสารที่บทบาทสำคัญ เพื่อที่จะช่วยให้การรื้อสร้างอัตลักษณ์ประสบความสำเร็จมากที่สุด และชุมชนท่าแร่ได้ใช้กลวิธีการสื่อสาร เพื่อให้กลยุทธ์ทางการสื่อสารเกิดผลลัพธ์ โดยอาศัยอัตลักษณ์ทั้ง 4 สื่อ ได้แก่ ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส ผลิตภัณฑ์ดาว สถานที่ท่องเที่ยว และอาหารพื้นเมือง ซึ่งจากทั้งอัตลักษณ์ทั้ง 4 สื่อ ทำให้พบว่า คนในชุมชนส่วนใหญ่ ได้แก่ ผู้นำทางศาสนา ผู้นำชุมชน คนในชุมชน ในฐานะสื่อบุคคล ได้ใช้กลยุทธ์การสื่อสาร ดังต่อไปนี้

- (1) การสร้างขึ้นมาใหม่ โดยการสร้างถนนทำดาว เป็นถนนที่คนในชุมชนร่วมกันทำผลิตภัณฑ์ดาว
- (2) การเลือกสรรขึ้นมา เลือกสรรอาหารเวียดนามเพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยว
- (3) การลบทิ้งออกไป ไม่มีการค้าขายหรือบริโภคสุนัขเกิดขึ้น
- (4) คงเดิมแต่นิยามความหมายใหม่ สถานที่ท่องเที่ยวของชุมชนไม่มีการเปลี่ยนแปลง แต่ถูกนิยามความหมายเพื่อนำเสนอบริบทการท่องเที่ยว โดยการใส่เรื่องราวประวัติความเป็นมาชุมชน และเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรม
- (5) การเปลี่ยนรูปแบบ พิธีกรรมแห่ดาวของศาสนาคริสต์ถูกเปลี่ยนรูปแบบเป็นประเพณีของชุมชน และผลิตภัณฑ์ดาวจากที่ใช้ในประเพณีแห่ดาวคริสต์มาสต่อยอดมาเป็นผลิตภัณฑ์ของชุมชน

ทั้งนี้ กลยุทธ์การสื่อสาร ที่ชุมชนใช้ในรื้อสร้างอัตลักษณ์ที่ประสบผลสำเร็จมากที่สุด คือ การเปลี่ยนรูปแบบ เนื่องจาก เป็นการเปลี่ยนรูปแบบจากพิธีกรรมแห่ดาวไปสู่ประเพณีแห่ดาวที่ได้รับการบรรจุเป็นประเพณีท่องเที่ยว และทำให้สื่ออื่น ๆ ที่เหลืออีก 3 ถูกบูรณาการร่วมกันไปด้วย และยังเป็นประเพณีที่ได้รับความสนใจจากนักท่องเที่ยวค่อนข้างมาก อีกทั้ง ยังถูกต่อยอดเปลี่ยนรูปแบบอีกรอบเป็นผลิตภัณฑ์ดาวที่สร้างรายได้แก่ชุมชนในบริบทการท่องเที่ยวอีกด้วย

การสื่อสารกับคนนอกชุมชน นอกจากจะใช้ทั้ง 4 สื่อ ยังพบว่าชุมชนทำแร่ ใช้สื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ของชุมชนผ่าน Facebook ที่ใช้ประชาสัมพันธ์ความเคลื่อนไหวของชุมชน ให้แก่นักท่องเที่ยวได้รับรู้โดยส่วนใหญ่ และจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยทางเทศบาลตำบลท่าแร่ ซึ่งรวมไปถึงหน่วยงานราชของจังหวัดสกลนคร การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เขต 4 และหน่วยงานเอกชน ซึ่งทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์ และคอยให้การสนับสนุนการท่องเที่ยวร่วมกับทางชุมชนทำแร่ในฐานะคนนอก โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อสิ่งพิมพ์

จากการศึกษา การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ โดยผ่านกลวิธีการสื่อสาร 4 สื่อ เพื่อให้คนนอกชุมชนรับรู้ความหมายการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนนั้น ว่าตัวตนอัตลักษณ์ของชุมชนเป็นอย่างไร และคนนอกมองชุมชนอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดอัตลักษณ์ (Identity) คือ การนิยามตัวตน ว่า เราเป็นใครนั้นจะเกิดขึ้นได้ จากการที่เรามีปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ (สมสุข หินวิมาน, 2557) โดยชุมชนท่าแร่ ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวได้มีการพยายามรักษาสืบทอดอัตลักษณ์ความหมายชุดเดิมในอดีต คือ “ชุมชนพหุวัฒนธรรมที่มีความโบราณดั้งเดิม ที่มีความศักดิ์สิทธิ์ และความศรัทธาของศาสนาคริสต์” แต่ก็มีสานกับความหมายใหม่ที่เกิดขึ้นมาใหม่ คือ “แปลกใหม่ หวิอหาว น่าตื่นเต้น (Exotic)” ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของ Stuart Hall ที่กล่าวว่า การผลิตซ้ำใหม่ โดยขั้นตอนการผลิตขึ้นมาใหม่ อาจแบ่งได้ 2 ประเภท อย่างแรก คือ การผลิตซ้ำขึ้นใหม่แต่ยังคงความหมายเดิม แต่อีกแบบอย่างหนึ่ง คือ การผลิตซ้ำขึ้นใหม่ แต่เพื่อที่จะต้องการจะเสนอความหมายใหม่ที่ขัดแย้งกับความหมายเก่าที่มีอยู่ หรือขัดกับสามัญสำนึกที่ผู้รับสารมีอยู่หรือคัดค้านกับความรู้ที่ยอมรับโดยสิ้นเชิง (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ซึ่งความหมายใหม่ที่เกิดขึ้นมา “แปลกใหม่ หวิอหาว น่าตื่นเต้น (Exotic)” ส่วนหนึ่งก็เป็นผลมาจากสิ่งที่เราไม่เคยพบเห็นมาจนเกิดความ Exotic ขึ้นมา เหมือนกับที่ชุมชนท่าแร่ได้สื่อสารออกมาให้รับรู้ถึงความหมายอัตลักษณ์ ทั้งนี้ จะสังเกตได้ว่า การรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่กับความหมายที่ถูกแสดงออกมานั้น ค่อนข้างมีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือแสดงถึงอำนาจของชุมชน เพื่อให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสายตาคนนอกชุมชนได้รับรู้ถึงตัวตน เนื่องจาก

ประวัติศาสตร์ในอดีตของชุมชนท่าแร่ ค่อนข้างมีสถานะปัญหาที่กลั่นแกล้ง และถูกเบียดเบียนจากคนนอก ชุมชนมาโดยตลอด ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะ Nicolas Tabb กล่าวไว้ว่า ชาติพันธุ์ หมายถึง จิตสำนึกทางประวัติศาสตร์ที่สร้างขึ้นจากสถานะที่เกิดขึ้นจากการขัดแย้งเชิงโครงสร้าง โดยมีการสร้างตัวตนให้มีลักษณะเฉพาะ เพื่ออธิบายถึงความสัมพันธ์กับคนอื่นที่เกี่ยวข้องว่า เขาเป็นใคร แตกต่างจากคนอื่นอย่างไร เพื่อยืนยันถึงการมีอำนาจในการควบคุม หรือกำหนดวิถีชีวิต (สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง, 2553)

ท้ายที่สุดแล้ว การรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ ก็ยังมีการต่อรองอำนาจระหว่างกัน ทั้งคนในชุมชน และคนนอกชุมชน โดยยังมีการต่อสู้เหมือนดังเช่นในอดีต แต่เป็นการต่อสู้ในรูปแบบผลประโยชน์ตามสถานการณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยว ซึ่งสังเกตได้จาก การรื้อสร้างอัตลักษณ์ที่ยังคงสืบทอดความหมายชุดเดิมในอดีต เพื่อรักษาอำนาจตัวตนของชุมชนเดิมที่เคยมีมา และสร้างอำนาจความหมายชุดใหม่เพื่อเสริมสร้างการต่อรองอำนาจกับคนนอกชุมชน แต่ยังคงอาศัยอำนาจผลประโยชน์ของคนนอกในเรื่องการท่องเที่ยวร่วมกัน ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า ชุมชนท่าแร่ มีการรื้อสร้างอัตลักษณ์ เพื่อเป็นการช่วงชิงอำนาจบนพื้นที่ของความหมาย แต่ในขณะเดียวกันการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ จะถูกพลิกกลับไปกลับมาขึ้นอยู่กับผลประโยชน์ตามสถานการณ์ที่จะได้รับของชุมชนท่าแร่ว่าเป็นเช่นไร

บทสรุป

การสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนครมีการนำอัตลักษณ์ทั้ง 4 สื่อ ได้แก่ ประเพณีแห่ดาวคริสต์มาส ผลิตภัณฑ์ดาว สถานที่ท่องเที่ยว และอาหารพื้นเมือง เพื่อใช้เป็นจุดขายของการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสเรียนรู้วิถีชีวิต ความเป็นมา และวัฒนธรรมชุมชน ซึ่ง การสื่อสารของชุมชนท่าแร่ได้มีเป้าหมายของการสื่อสาร คือ การท่องเที่ยวของชุมชน แต่ชุมชนท่าแร่ก็ยังรักษาฐานผู้รับสารเดิม คือ คนในชุมชน เพื่อเป็นธำรงรักษาอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนที่มีมาตั้งแต่อดีต อีกทั้ง ชุมชนท่าแร่ยังได้มีการปรับตัวตามโลกของการสื่อสารที่เปลี่ยนไปในปัจจุบัน ซึ่งเน้นไปที่ช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพราะเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวในปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยม

ทั้งนี้ การรื้อสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนครมีการรักษาความหมายเดิมผสมผสานความหมายใหม่ขึ้นมา คือ “ชุมชนพหุวัฒนธรรมที่มีความโบราณดั้งเดิม ที่มีความศรัทธาและความศรัทธาของศาสนาคริสต์ โดยมีความแปลกใหม่ หวิอหาว น่าตื่นเต้น”ซึ่งความหมายการรื้อสร้างอัตลักษณ์ โดยชุดความหมายใหม่ของชุมชนท่าแร่จะเป็นไปตามความหมายที่เกิดขึ้นตามผลประโยชน์บริบทการท่องเที่ยวของชุมชน

ข้อจำกัดงานวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นศึกษาการสื่อสารกับการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนท่าแร่ ซึ่งเป็นชุมชนทางศาสนาคริสต์ ประกอบกับจะเน้นศึกษาเฉพาะในเรื่องการท่องเที่ยวของชุมชนท่าแร่ซึ่งจัดได้ว่าเป็นงานวิจัยที่ศึกษาการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน โดยงานวิจัยชิ้นนี้เหมาะสำหรับผู้สนใจจะศึกษาการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนที่เป็นชุมชนทางศาสนาโดยความเชื่อมโยงกับบริบทการท่องเที่ยวเป็นหลักเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

1. การทำวิจัยครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก จึงทำให้ผู้วิจัยอาจจะเห็นมิติของชุมชนที่ไม่มีความหลากหลาย ดังนั้น ในการวิจัยเพื่อเป็นการต่อยอดครั้งหน้า อาจจะต้องเพิ่มกลุ่มขนาดตัวอย่างที่มากขึ้น เพื่อให้เกิดมุมมองที่หลากหลาย เนื่องจากชุมชนท่าแร่เป็นชุมชนที่ค่อนข้างมีประชากรที่มากพอสมควร และเป็นชุมชนพหุวัฒนธรรม ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป ต้องสังเกตการณ์ให้มากขึ้น เพื่อที่จะได้ข้อมูลในการวิจัยอย่างลึกซึ้ง

2. ประเด็นที่น่าสนใจที่แนะนำในการต่อยอดในการวิจัยครั้งหน้า คือ ประเด็นการสื่อสารการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนอื่น ๆ ในประเทศไทย เพื่อนำสู่การหาข้อค้นพบที่แตกต่างกัน หรือจุดร่วมของการรื้อสร้างอัตลักษณ์ของชุมชน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารแห่งนักคิดและทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองและการสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อินทนิล.

_____. (2547). *การศึกษาสื่อสารมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์*. กรุงเทพฯ: Thaicoon.

บุญธรรม อาจหาญ. (2549). *การศึกษาธุรกิจเนื้อสุ้นซ์: ชุมชนท่าแร่ จังหวัดสกลนคร*.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิตคณะเศรษฐศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรสิทธิ์ พัฒนารักษ์. (2559). *แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับความเป็นชุมชนและการสื่อสารชุมชน ใน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. สาขาวิชานิติศาสตร์, เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นการสื่อสารชุมชน หน่วยที่ 1-5.(เล่ม 1, หน่วยที่ 1).*นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

พระวิชิต สุขศิริ. (2561). *บทบาทผู้นำกับการธำรงอัตลักษณ์ประเพณีแห่งดาวบ้านท่าแร่ ตำบลท่าแร่ อำเภอเมือง จังหวัดสกลนคร.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิตวิทยาลัยนวัตกรรมการสังคม, มหาวิทยาลัยรังสิต.*

พิมลวรรณ พันธุ์. (2561). *การรับรู้เอกลักษณ์ อัตลักษณ์ และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม มีผลต่อการตระหนักรู้ต่อผลกระทบทางการท่องเที่ยวด้านสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนมอญ เกาะเกร็ด ประเทศไทย.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิตคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

สมสุข หินวิมาน. (2557). *ทฤษฎีสำนึกวัฒนธรรมศึกษาในมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. บัณฑิตวิทยาลัย. สาขาวิชานิติศาสตร์, ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญานิติศาสตร์ และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 6-10.(เล่มที่ 2, หน่วยที่ 6).* นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สาลินี มานะกิจ. (2548). *ความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลงของชุมชนคาทอลิกบ้านท่าแร่ จังหวัดสกลนคร พ.ศ.2427 – 2508.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิตคณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*

สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง. (2553). การสื่อสารเพื่อสร้างธำรงรักษาและต่อรองอัตลักษณ์ความเป็น
มอญของกลุ่มชาวมอญพลัดถิ่นในประเทศไทยท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์.
ดุชนิพนธ์ปริญาดุชนิพนธ์บัณฑิตคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
สุรัตน์ วรารัตน์. (2542). ปี ปีติมหาการุญ คริสต์ศักราช 2000 วิถีแห่งความเชื่อ วิถีแห่ง
ชีวิตในสถาปัตยกรรมชนชาวคริสต์ที่บ้านท่าแร่สกลนคร. สกลนคร: สกลนคร
การพิมพ์.

ระบบออนไลน์

เทศบาลตำบลท่าแร่. (2562). ข้อมูลทั่วไปเทศบาลตำบลท่าแร่.เข้าถึงได้จาก <http://www.tharaesakon.go.th/link%20marge/Data%20pawat/data%20pawat.html>

_____. (2562). เทศกาลแห่ดาวคริสต์มาส. เข้าถึงได้จาก <http://www.tharaesakon.go.th/link%20marge/Christmas/christmas.html>

ไทยพีบีเอส. (1 กุมภาพันธ์ 2558). ลักลอบขายเนื้อสุนัขใน ต.ท่าแร่ หลังมี พ.ร.บ.ป้องกัน
ทารุณกรรมสัตว์[Video file]. เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=GRXQ_2ud16c

ไทยรัฐทีวี. (11 มกราคม 2558). ชาวท่าแร่เปลี่ยนอาชีพ หลังมี พ.ร.บ.คุ้มครองสุนัข[Video
file].เข้าถึงได้จาก<https://www.youtube.com/watch?v=SkyuU2ZXnbc>

ธนกร วงษ์ปัญญา และกิตติโชติ ธีรผดุงพงศ์. (2560). ท่าแร่สกลนคร หมู่บ้านคนคาทอลิก
มากสุดในไทยที่ได้มีแค่เรื่องคนกินหมา.เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/news-thailand-sakonnakhon-tha-rae-catholic-community/>

ศูนย์ของข้อมูลประเทศไทย. (2563). ตำบลท่าแร่. เข้าถึงได้จาก <http://sakonnakhon.kapook.com/เมืองสกลนคร/ท่าแร่>

การประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

กระทรวงวัฒนธรรม

Klong Yao Troupe Competition Organized by Department of
Cultural Promotion, Ministry of Culture

นริศกัณฑ์ แป้นดี และสุพรรณิ บุญเพ็ง**

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องการประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เล่มนี้เป็นการศึกษาการจัดการประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรมและการแสดงกลองยาวรูปแบบใหม่จากวงกลองยาวที่เข้าร่วมแข่งขัน เพื่อบันทึกข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อไม่ให้ข้อมูลสูญหายไปโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ใช้วิธีการวิจัยโดยการสืบค้นข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร และวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยเล่มนี้ รวมทั้งการสังเกตการณ์จากเวทีทัศน์การแสดงกลองยาวจากวงที่ผู้วิจัยทำการศึกษาก่อนหน้า 2 วง ได้แก่ วงเอกทัศน์และวงศิวบุตร โดยใช้ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดการอนุรักษ์ และแนวคิดการคัดเลือกนักแสดงในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมมีรูปแบบดังนี้ (1) เป็นการจัดงานที่อนุรักษ์วัฒนธรรมโดยการส่งเสริมและสนับสนุนและการสร้างสรรค์ให้เกิดการพัฒนา (2) เกณฑ์การแข่งขันเป็นลักษณะการสร้างสรรคการแสดงกลองยาวโดยต้องคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของการแสดงกลองยาวมาตรฐานของกรมศิลปากร (3) ผู้แข่งขันต้องสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวขึ้นใหม่ที่ยังคงความเป็นพื้นบ้านภาคกลาง และอยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีไทย (4) การแสดงกลองยาวของวงเอกทัศน์และวงศิวบุตรผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ สามารถเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวเพื่อการประกวดได้ เนื่องจากการแสดงมีความโดดเด่นและแปลกใหม่คือ การแสดงประกอบด้วย 3 ช่วง (1) ช่วงโหมโรง เป็นการอวดฝีมือของนักดนตรี และการเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ (2) ช่วงการแสดงลีลาของผู้ตีฉาบและฉิ่ง มีการต่อตัวและตีลังกาเพิ่มความน่าสนใจ (3) ช่วงการแสดงของผู้รำชายและหญิงมีการนำท่ารำดั้งเดิมมาพัฒนาเป็นลีลาท่ารำใหม่และการใช้รูปแบบการแปรแถวหลักที่พบ 9 แบบ มาสร้างสรรค์เพิ่มเติมโดยการผสมผสานกันทำให้เกิดรูปแบบแถวแบบใหม่ ส่งผลให้องค์รวมของการแสดงมีความเป็นเอกลักษณ์เกิดเป็นการแสดงกลองยาวในรูปแบบใหม่ขึ้นการวิจัยยาวเพื่อการประกวด อีกทั้งยัง เป็นการกระตุ้นให้ประชาชนหรือกลุ่มคนที่สนใจแข่งขันกลองยาวมีความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนารูปแบบการแสดงกลองยาวต่อไป

* นิสิตบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชานาฏศิลป์คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำสำคัญ: การประกวดวงกลองยาว / รูปแบบการประกวดวงกลองยาว / กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

Abstract

In this study, Klong Yao (tall narrow drums) troupe contest organized by the Department of Cultural Promotion, Ministry of Culture and the new performance patterns of different Klong Yao troupes attended the contest were studied in order to preserve information in a written record and prevent data loss. The objective of this research was to study the performance patterns in Klong Yao troupe contest organized by the Department of Cultural Promotion, Ministry of Culture. The research methodology consisted of literature review by searching for information from books, documents and related studies, interview, as well as observation of performance videos by 2 Klong Yao troupes, Akatan Troupe and Siwabutra Troupe. The choreography theory, semiology theory, conservatism concept and performer selection concept were used in the data analysis. According to the findings, the characteristics of the Klong Yao troupe contest organized by the Department of Cultural Promotion, Ministry of Culture can be concluded as followed: (1) This event aimed at preserving culture by promoting and encouraging further development; (2) The judging criteria was the creativity of performance which must maintain the identities of standard Klong Yao troupe performance determined by the Fine Arts Department; (3) The contestants must create their new Klong Yao troupe performance with local style of central Thailand in accordance with Thai traditions; (4) The performances by Akatan Troupe and Siwabutra Troupe who won the championships make the good examples of Klong Yao Troupe performance creation for contest as their performances were unique and spectacular. Their performances consisted of 3 parts: (1) Prelude to show the skills of musicians and also to honor Her Royal Highness Princess MahaChakriSirindhorn; (2) Performance by the players of cymbals and small cup-shaped cymbals with human pyramid and somersault; and (3) Performance by male and female dancers who developed new dance moves from the traditional one. Nine main formations were also used in combination in order to create the new formations, resulting in new holistic and unique patterns of Klong Yao performances. The researcher hopes that this study will be beneficial to young people and general public as a guideline in creating Klong Yao troupe performances for contest. It also encourages people or groups interested in Klong Yao troupe contest to show more creativity in developing their Klong Yao Troupe performances.

Keywords: Klong Yao Troupe Competition Organized / The format of Klong Yao Troupe Competition Organized / Department of Cultural Promotion Ministry of Culture

บทนำ

การประกวดกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม เป็นการแข่งขันการเล่นกลองยาว เพื่อเฟ้นหา คณะกลองยาวที่แสดงได้ดีที่สุด โดยการปฏิบัติตามเกณฑ์การแข่งขันที่กำหนดขึ้นจากกรมส่งเสริม วัฒนธรรม ซึ่งการประกวดกลองยาวนี้เป็นการประกวดประเภทหนึ่งของงานการประกวดดนตรีและการ แสดงพื้นบ้านที่จัดขึ้นโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

โครงการการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวง วัฒนธรรมนี้ มีวัตถุประสงค์ให้เยาวชนและประชาชนเกิดความสนใจต่อศิลปวัฒนธรรมไทยมากขึ้นและ ไม่เสี่ยงต่อการสูญหาย ซึ่งทำให้เกิดการรวมกลุ่มเพื่อฝึกซ้อมการแสดงซึ่งเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิด ประโยชน์และยังทำให้เยาวชนและประชาชนได้ใช้ความคิดในการสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านผสมผสาน กับความคิดสร้างสรรค์ส่วนตัวโดยอยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีและยึดการปฏิบัติตามเกณฑ์ในการเข้า ประกวดเป็นหลัก และถือเป็นการเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในฐานะที่ทรงเป็นวิศิษฐ์ศิลปินโดยขอพระราชทานถ้วยรางวัลจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยาม บรมราชกุมารี ทุกปีที่มีการจัดการประกวด โดยทางกลุ่มสืบสานวัฒนธรรมเป็นหน่วยงานผู้ดูแลจัดการ การประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน เริ่มมีการจัดประกวดตั้งแต่ปี พ.ศ.2549 โดยในแต่ละปีจะมีการ ประกวดภาคละ 2 ประเภท รวมทั้งหมดเป็น 8 ประเภทต่อปี โดยแต่ละปีทางกลุ่มสืบสานวัฒนธรรมจะ พิจารณาคัดเลือกประเภทของดนตรีและการแสดงพื้นบ้านในแต่ละภาคตามมติในที่ประชุมที่มีอัตราเสี่ยง ต่อการสูญหายมากที่สุดจะถูกนำมาจัดประกวดเพื่อสืบทอดและสืบสานวัฒนธรรมให้คงอยู่ ซึ่งในการ ประกวดวงกลองยาวได้มีการจัดขึ้นทั้งหมด 5 ครั้ง ครั้งแรกในปี พ.ศ.2549 ครั้งที่สองปี พ.ศ.2552 ครั้งที่สามปี พ.ศ.2553 ครั้งที่สี่ปีพ.ศ.2554และครั้งที่ห้าในปี พ.ศ.2557 หลังจากนั้นมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การประกวดในปีพ.ศ.2562เป็นการรวมศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นในแต่ละภาคของ ประเทศไทยมาสร้างสรรค์การแสดงชุดใหม่ มีชื่องานว่า“รวมศิลป์แผ่นดินสยาม” (อรุณี คงเสรี, การสัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2562)ซึ่งหลังจากปี พ.ศ.2557ทางกรมส่งเสริมวัฒนธรรมยังไม่ปรากฏข้อมูล การจัดประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านประเภทกลองยาวขึ้นอีก

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษารูปแบบการประกวดกลองยาวโดยกรมส่งเสริม วัฒนธรรมกระทรวงวัฒนธรรม เนื่องจากการประกวดวงกลองยาวของกรมส่งเสริมวัฒนธรรมนี้ทำให้เกิด รูปแบบการแสดงกลองยาวรูปแบบใหม่จากวงกลองยาวที่เข้าร่วมแข่งขัน ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์การแสดง กลองยาวที่ยังคงให้มีการรักษาวัฒนธรรมพื้นบ้านไว้ รวมทั้งเป็นการปลูกฝังและถ่ายทอดวัฒนธรรมพื้น บ้านให้รู้จักอย่างกว้างขวาง ผู้วิจัยเห็นว่าจะเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนผู้เข้าร่วมการแข่งขันและ ผู้รับชมการแสดง จึงต้องการบันทึกข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อไม่ให้ข้อมูลสูญหายไปและเป็นแนวทาง ในการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวเพื่อเข้าร่วมแข่งขันการประกวดกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมหรือการประกวดวงกลองยาวที่มีจัดขึ้นทั่วไป ซึ่งผู้วิจัยหวังว่าจะเป็นภาระกระตุ้นให้ ประชาชนหรือกลุ่มคนที่สนใจแข่งขันวงกลองยาวมีความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนารูปแบบการประกวด กลองยาวต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

ศึกษารูปแบบการประกวดกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษารูปแบบการประกวดกลองยาวในโครงการการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน ที่จัดโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมในปี พ.ศ.2549,พ.ศ.2552,พ.ศ.2553,พ.ศ.2554 และ พ.ศ.2557 และมุ่งศึกษากลุ่มตัวอย่างจากวงกลองยาวที่ได้รับรางวัลชนะเลิศของปี พ.ศ.2552 และพ.ศ.2554 ได้แก่ วงเอกทันต์ และปี พ.ศ.2557 ได้แก่ วงศิวบุตร เท่านั้น

วิธีดำเนินการวิจัย
การรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ผลงานวิจัย และเว็บไซต์ ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับ การวิจัยในครั้งนี้

1. ข้อมูลการจัดการประกวดกลองยาวงานการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม
2. ข้อมูลเกี่ยวกับกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ อำนาจหน้าที่ วิสัยทัศน์ ยุทธศาสตร์ พันธกิจของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม
3. ข้อมูลการแสดงกลองยาวในการประกวดกลองยาวงานการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

การสัมภาษณ์บุคคล

การศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้และมีความเกี่ยวข้องในการประกวดวงกลองยาว โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

1. สัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการประกวดยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 2 ท่าน ได้แก่
 - 1.1 คุณอรุณี คงเสรีตำแหน่งปัจจุบันเป็นที่ปรึกษาโครงการส่งเสริมประเพณีและการแสดงพื้นบ้าน อดีตผู้อำนวยการกองกิจการเครือข่ายทางวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรมวันที่สัมภาษณ์: 18 กรกฎาคม 2562 และ 13 ธันวาคม 2562
 - 1.2 นางสาวพริดา เหมธานนท์ นักวิชาการวัฒนธรรมปฏิบัติการกรมส่งเสริมวัฒนธรรม วันที่สัมภาษณ์: 22 มีนาคม 2562
2. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีและนาฏศิลป์ผู้ควบคุมวงกลองยาวเอกทันต์และวงศิวบุตร จำนวน 2 ท่าน ได้แก่
 - 2.1 นายเกษม ทองอร่าม ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยและผู้จัดการวงเอกทันต์และที่ปรึกษาวงศิวบุตรวันที่สัมภาษณ์: 6 สิงหาคม 2562 และ 21 กุมภาพันธ์ 2563
 - 2.2 นางสาวกษมา ทองอร่าม นาฏศิลป์ชำนาญการและผู้ควบคุมการออกแบบการแสดงของวงเอกทันต์และวงศิวบุตรวันที่สัมภาษณ์: 7 สิงหาคม 2562 และ 20 เมษายน 2563

การสังเกตการณ์

การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการทำวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยต้องศึกษาการแสดงกลองยาวของวงกลองยาวที่ผู้วิจัยทำการศึกษา จึงทำการสังเกตการณ์จากวีดิทัศน์การแสดงกลองยาวของวงเอกทัศน์ของปี พ.ศ.2552 พ.ศ.2554 และวงศิวัตรปี พ.ศ.2557 โดยการรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ยูทูปดังนี้

วีดิทัศน์การแสดงกลองยาววงเอกทัศน์ปี พ.ศ.2552 แหล่งที่มา:https://www.youtube.com/watch?v=CemBdM-_hQ วันที่สืบค้น: 11 มีนาคม 2562
วีดิทัศน์การแสดงกลองยาววงเอกทัศน์ปี พ.ศ.2554 แหล่งที่มา:https:// www.youtube.com/watch?v=GUMY8TyCb_E วันที่สืบค้น: 11 มีนาคม 2562
วีดิทัศน์การแสดงกลองยาววงศิวัตรปี พ.ศ.2557 แหล่งที่มา:https:// www.youtube.com/watch?v=xxZowbaA4pU&t=428s วันที่สืบค้น: 10 กุมภาพันธ์ 2563

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ โดยสุรพล วิรุฬห์รักษ์ ผู้วิจัยเลือกหัวข้อการกำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิมมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์องค์ประกอบการแสดงกลองยาว เนื่องจากมีสอดคล้องการวิจัยเล่มนี้ ซึ่งการกำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิม เป็นการออกแบบนาฏยศิลป์ในแนวทางนี้มักอาศัยเพียงเอกลักษณ์หรือลักษณะเด่นของโครงสร้าง ท่าทาง หรือกลวิธีเฉพาะในการแสดง ซึ่งนักนาฏยประดิษฐ์ก็พยายามคิดค้นท่าทางแบบใหม่ ๆ มาใช้ในการออกแบบ ตัวอย่างเช่น โมเดิร์นบัลเลต์

ทฤษฎีสัญญาวิทยา ในการประวัตกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมนี้มีจุดประสงค์เพื่อการเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ผู้แสดงต้องสร้างสรรค์การแสดงขึ้นมาและต้องมีเนื้อหาสื่อสารถึงการเฉลิมพระเกียรติตามที่เกณฑ์ได้กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกทฤษฎีสัญญาวิทยาในเรื่องของ ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) มาใช้ในการวิเคราะห์การแสดงของวงกลองยาวที่ผู้วิจัยทำการศึกษา เพื่อศึกษาสัญลักษณ์ของการแสดง

แนวคิดการคัดเลือกนักแสดง โดย สดใส พันธุมโกมล ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องคุณสมบัติและความเหมาะสมของนักแสดงมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์หัวข้อนักแสดงซึ่งเป็นองค์ประกอบการแสดงกลองยาวของวงที่ผู้วิจัยทำการศึกษา

แนวคิดการอนุรักษ์โดย กรมศิลปากร ได้กล่าวถึงวิธีการอนุรักษ์วัฒนธรรมอยู่หลายรูปแบบ ผู้วิจัยนำเสนอรูปแบบที่มีความสอดคล้องกับข้อมูลในวิจัยฉบับนี้โดยนำใช้ในการวิเคราะห์หารูปแบบการประวัตกลองยาว ได้แก่ 1) การส่งเสริมและสนับสนุน (Promotion) 2) การดำรงไว้ซึ่งคุณภาพและมาตรฐานของวัฒนธรรม (Quality) และ 3) การสร้างสรรค์ (Creation)(กรมศิลปากร, 2544: 165-166 อ้างถึงใน ปฐมภรณ์ จันทรแก้ว, 2555, น. 39-40)

การวิเคราะห์ข้อมูล

รูปแบบการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

1. การจัดการประกวดวงกลองยาว

ทางกลุ่มสืบสานวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม มีการประชุมจัดทำองค์ความรู้เกี่ยวกับดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน และได้รวบรวมประเภทดนตรีและการแสดงพื้นบ้านของแต่ละภาคในประเทศไทย ทางกรมส่งเสริมวัฒนธรรมจึงมีนโยบายให้จัดการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านขึ้นเพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน เนื่องจากการจัดการประกวดทำให้ประชาชนมีความกระตือรือร้นในการฝึกฝนดนตรีและการแสดงพื้นบ้านในแต่ละพื้นที่นั้น ๆ และจะทำให้ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านไม่สูญหายและมีการพัฒนาต่อไป จากนั้นจึงมีการจัดประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในฐานะที่ทรงเป็นวิเศษศิลปปิน อีกทั้งเป็นการส่งเสริมและสนับสนุนวงดนตรีและการแสดงพื้นบ้านให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในสังคมไทย พร้อมทั้งเป็นการส่งเสริมการปลูกฝังและถ่ายทอดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านให้แก่เยาวชนและประชาชน

ในการประกวดวงกลองยาวนี้ ทำให้การแสดงกลองยาวเข้าถึงเยาวชนได้โดยการเข้าร่วมประกวด และเกิดการแพร่หลายไปยังประชาชนทั่วไปผู้เข้าร่วมชมการประกวด ซึ่งในการประกวดวงกลองยาวนี้ต้องมีการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวเพื่อการแข่งขันตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ ถือเป็นการนำองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมมาพัฒนาอย่างสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของเยาวชนในยุคปัจจุบัน ทำให้การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลจากการที่เยาวชนเกิดความภาคภูมิใจในการได้เป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติ ตามแนวคิดการอนุรักษ์วัฒนธรรม ว่าด้วยการส่งเสริมและสนับสนุนคือการปรับปรุงเครื่องอำนวยความสะดวกทางวัฒนธรรมการดำเนินการให้มีการร่วมมือในการดำเนินการอย่างกว้างขวาง การอุปถัมภ์ศิลปปินและการทำให้ผลงานหรือกิจกรรมทางวัฒนธรรมมีคนรู้จักแพร่หลายและการสร้างสรรค์กล่าวคือ วัฒนธรรมที่เจริญก้าวหน้าและเรียกว่ามีการพัฒนานั้น จะต้องมีการสร้างสรรค์ การคิดค้น และการพัฒนาวัฒนธรรมเก่า ๆ ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมกับสังคมปัจจุบันและอนาคตอย่างต่อเนื่อง (กรมศิลปากร, 2544 อ้างถึงในปฐมภรณ์ จันทรแก้ว, 2555, น.39-41)

2. เกณฑ์การเข้าร่วมประกวดวงกลองยาว

ในการประกวดวงกลองยาวมีจัดประกวดขึ้นทั้งหมด 5 ครั้ง คือ พ.ศ. 2549, พ.ศ. 2552, พ.ศ. 2553, พ.ศ. 2554 และ พ.ศ. 2557 ซึ่งผู้วิจัยพบเกณฑ์ในการประกวดประเภทกลองยาวทั้งหมด 3 ปี ได้แก่ พ.ศ. 2549, พ.ศ. 2553 และ พ.ศ. 2554 ซึ่งจากการศึกษาเกณฑ์ของทั้ง 3 ปี ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างชัดเจน จะมีความแตกต่างกันบ้างในบางรายละเอียด แต่โดยรวมมีการกำหนดรูปแบบในการเข้าร่วมประกวดและรูปแบบการสร้างสรรค์การแสดงคล้ายกัน ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าเกณฑ์ในการประกวดโครงการการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านของปี พ.ศ. 2552 และ พ.ศ. 2557 ที่ผู้วิจัยไม่สามารถสืบค้นได้ จะมีรายละเอียดของเกณฑ์ที่กล่าวถึงรูปแบบของการเข้าร่วมประกวดและรูปแบบการสร้างสรรค์การแสดงที่ไปในทิศทางเดียวกัน

การวิเคราะห์เกณฑ์การประกวดวงกลองยาวปี พ.ศ.2549, พ.ศ. 2553 และ พ.ศ.2554

1. การกำหนดจำนวนผู้เข้าร่วมประกวดรวมนักดนตรีและนักแสดงไม่เกิน 26 คน โดยมีการระบุอย่างละเอียดในเรื่องของจำนวนเครื่องดนตรีและจำนวนผู้แสดงอย่างชัดเจน และการกำหนดเวลาที่ใช้ในการแสดงทั้งหมดไม่เกิน 15 นาที ผู้วิจัยมีความเห็นว่าที่เป็นเช่นนี้ทำให้เกิดความเท่าเทียมสำหรับผู้เข้าร่วมประกวดวงกลองยาวทุกวง ในเรื่องของการคิดสร้างสรรค์การแสดงกลองยาว

2. การกำหนดการแสดงแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือช่วงที่ 1 การโหมโรง และช่วงที่ 2 การแสดงรำกลองยาวซึ่งตามข้อมูลการรำเถิดเทิงของกรมศิลปากร แบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ช่วงที่ 1 การโหมโรง ช่วงที่ 2 การรำของผู้ชาย และช่วงที่ 3 การรำคู่ระหว่างผู้ชายและผู้หญิง (นายกิตติ สุขประเสริฐ และคณะ, 2562) ผู้วิจัยพบว่าการแบ่งช่วงการแสดงของการประกวดวงกลองยาวได้นำรูปแบบมาจากการรำเถิดเทิงของกรมศิลปากร แต่มีการปรับให้การรำของผู้ชายและการรำคู่ระหว่างผู้ชายและผู้หญิงเป็นการแสดงช่วงเดียวกัน เนื่องจากการแบ่งช่วงการแสดงอย่างชัดเจน คือ ช่วงที่ 1 เป็นช่วงของการบรรเลงดนตรีและการขับร้อง ช่วงที่ 2 เป็นช่วงของการแสดงรำกลองยาวที่เป็นการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวเพื่อการประกวดนี้ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของวิธีการแสดงกลองยาวมาตรฐาน “รำเถิดเทิง” ของกรมศิลปากร เพื่อให้ผู้แสดงและผู้ชมเกิดเข้าใจในการแสดง พื้นบ้านของภาคกลางประเภทกลองยาว ซึ่งเกณฑ์ในการตัดสินนี้ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของการจัดประกวด

3. ผู้เข้าร่วมประกวดวงกลองยาว การประกวดวงกลองยาว เป็นการประกวดประเภทหนึ่งของการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านภาคกลาง ประเภทกลองยาว โดยผู้เข้าร่วมประกวดส่วนใหญ่เป็นผู้สมัครจากภาคกลาง คิดเป็นร้อยละ 77 ของจังหวัดทั้งหมดที่มีรายชื่อเข้าร่วมประกวด ส่วนอีกร้อยละ 23 เป็นผู้สมัครจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือจะเห็นได้ว่าการประกวดวงกลองยาวนี้ไม่มีการจำกัดภาคในการสมัครเข้าร่วมแข่งขัน ถึงแม้ว่าจะเป็นการแข่งขันแสดงพื้นบ้านของภาคกลาง ผู้สมัครจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือสามารถเข้าร่วมประกวดได้เช่นกัน ดังปรากฏข้อมูลการเล่นกลองยาวของชาวตะวันออกเฉียงเหนือ มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า กลองหาง ซึ่งใช้บรรเลงในเทศกาลต่าง ๆ คล้ายกับการเล่นกลองยาวของภาคกลาง แต่จะมีความแตกต่างกันที่จำนวนผู้แสดงที่มากกว่า การแต่งกาย รวมถึงท่วงทำนองจังหวะการตีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (กรมศิลปากร, 2526) เพียงแต่ผู้เข้าร่วมประกวดจะต้องปฏิบัติตามเกณฑ์ในการแข่งขันของประเภทกลองยาวที่ได้กำหนดไว้

การวิเคราะห์ผู้เข้าร่วมประกวดวงกลองยาว

1. ในการประกวดครั้งที่ 1 จะเห็นได้ว่ามีผู้สนใจเข้าร่วมประกวดถึง 16 วง ถือว่ามีความประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการจัดการประกวดขึ้นในเรื่องของการทำให้ดนตรีและการแสดงพื้นบ้านเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในสังคมไทย

2. จากจำนวนผู้เข้าร่วมประกวดในแต่ละปีของทั้ง 5 ปี มีจำนวนน้อยลง ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็น 3 ประการ ดังนี้ 1) ในการเข้าร่วมประกวดกลองยาวต้องใช้เวลาในการเดินทางเป็นเวลานานสำหรับจังหวัดที่อยู่ไกล จึงมีเรื่องของงบประมาณและความคุ้มค่าเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้บางวงที่สนใจอาจไม่ได้เข้าร่วมประกวด 2) เนื่องจากผู้เข้าร่วมประกวดเป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุ 16-25 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ทำให้บางวงเกิดการรวมตัวเพื่อฝึกซ้อมได้ยากจึงทำให้ไม่สามารถเข้าร่วม

ประกวดได้ และ3)จากรายชื่อวงที่ได้รับรางวัลชนะเลิศจะเห็นได้ว่ามีวงที่ได้รับรางวัลชนะเลิศถึง 2 ครั้ง ในประเด็นนี้อาจเป็นข้อที่ท้าทายอื่นที่สนใจไม่กล้าเข้าร่วมประกวด เนื่องจากทราบถึงความสามารถที่โดดเด่นของวงดังกล่าวและคิดว่าตนเองอาจไม่ได้รับรางวัล

3. ในปี พ.ศ.2552 มีการจัดประกวดวงกลองยาวระดับประถมศึกษาเพียงปีเดียว เนื่องจากทางกลุ่มสืบสานวัฒนธรรมผู้จัดการประกวดมีความต้องการเผยแพร่การแสดงพื้นบ้านไปยังเด็กระดับประถมศึกษาแต่เนื่องจากเด็กชั้นประถมศึกษารวมตัวเพื่อฝึกซ้อมยาก วงกลองยาวที่เข้าร่วมประกวดจึงน้อยทำให้ไม่มีการจัดประกวดระดับประถมศึกษาอีก (อรุณี คงเสรี, การสัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2562) ผู้วิจัยมีความเห็นว่าทางกลุ่มสืบสานวัฒนธรรมไม่ประสบความสำเร็จในการเผยแพร่การแสดงพื้นบ้านไปยังเด็กระดับประถมศึกษา เนื่องด้วยปัจจัยเรื่องเวลาในการฝึกซ้อม อายุที่ยังน้อย และการรับส่งของผู้ปกครองที่เป็นอุปสรรคในการรวมตัวฝึกซ้อมการแสดง

4. คณะกรรมการผู้ตัดสินการประกวดวงกลองยาว

การประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านประเภทกลองยาว ทางกลุ่มส่งเสริมวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม มีการนำเสนอรายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้เฉพาะด้าน และทำการจัดตั้งคณะกรรมการผู้ซึ่งมีหน้าที่ในการตัดสินการประกวดวงกลองยาว ซึ่งต้องเป็นผู้ที่มีความรู้และความชำนาญในเรื่องของดนตรีและนาฏศิลป์ โดยเฉพาะความรู้ในเรื่องการเล่นกลองยาว การรำ การร้อง และการเล่นดนตรี เนื่องจากในการประกวดกลองยาวผู้เข้าประกวดต้องทำการแสดงที่มีทั้งการร้อง การรำ และการเล่นดนตรี เพื่อให้ผลการตัดสินออกมาเป็นธรรม

ผู้วิจัยพบรายชื่อคณะกรรมการการประกวดกลองยาว 3 คน ได้แก่ อาจารย์สมโภชน์ ฉายะเกษตริ น อาจารย์สมาน น้อยนิทย์ และอาจารย์วันทนี ม่วงบุญ รายชื่อคณะกรรมการดังกล่าวนี้ ทั้งหมดเป็นผู้ที่อยู่ในสังกัดสำนักการสังคีต กรมศิลปากรและวิทยาลัยนาฏศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าบุคคลที่อยู่ในสังกัดเหล่านี้มักจะเป็นผู้ที่มีความรู้และชำนาญในเรื่องของนาฏศิลป์ไทย ดุริยางค์ไทย และคีตศิลป์ไทย จึงมีความสมเหตุสมผลที่บุคคลในรายชื่อข้างต้นได้รับแต่งตั้งเป็นคณะกรรมการตัดสินการประกวดวงกลองยาวโครงการการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน

5. การแสดงกลองยาวในการประกวดวงกลองยาว

การวิเคราะห์รูปแบบการแสดงกลองยาวของวงเอกทันต์ปี พ.ศ.2549, พ.ศ.2552 และ วงศิวบุตรปี พ.ศ.2557 ในการประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของการแสดงนาฏศิลป์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. บทการแสดง การประกวดวงกลองยาวนี้ ผู้เข้าร่วมประกวดมีการประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่ซึ่งเป็นสัญญาณในการสื่อถึงการเกิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในฐานะที่ทรงเป็นวิศิษฏศิลปินหรือคุณค่าของวัฒนธรรมไทยตามหลักของทฤษฎีสัญญาวิทยา กล่าวว่ สัญญา คือสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง ประกอบด้วยของจริง ส่วนที่เป็นตัวหมายและตัวหมายถึง(กาญจนา แก้วเทพ,2552)โดยในบทการแสดงของการประกวดกลองยาวนี้มีการสื่อสารถึงการเกิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีโดยการใส่ชื่อของท่านในบทร้อง การสื่อสารถึงวงกลองยาวของตนโดยการใส่ชื่อวงในบทร้อง และการสื่อสารถึงความสนุกสนานโดยใช้บทร้องของการเล่นกลองยาวที่นิยมใช้กันทั่วไป

2. ดนตรีประกอบการแสดงกลองยาวในการประกวดนี้มีเครื่องดนตรีหลัก 6 ชนิด ได้แก่ กลองยาว ฉิ่ง ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ กรับไม้ไผ่ และโหม่ง ตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้โดยมีการใช้เสียงแบ่งออก

เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) ช่วงของการโหมโรง เป็นการบรรเลงกลองยาวเป็นหลักโดยไม่มีผู้รำ เน้นการอวดฝีมือของผู้เล่นกลองยาวและเครื่องประกอบจังหวะ 2) ช่วงของการบรรเลงกลองยาวประกอบกับผู้รำ เป็นการใช้น้องที่ต่องคำนึงถึงผู้รำเป็นหลัก แต่ยังคงมีความสนุกสนานและแปลกใหม่และ 3) ช่วงของการบรรเลงกลองยาวที่ใช้สำหรับการแปรแถวของผู้รำ เป็นการใช้น้องที่ไม่ซับซ้อนมากเพื่อให้ผู้รำเข้าใจจังหวะและได้ยืนอย่างชัดเจน

จังหวะเพลงที่ใช้สำหรับตีกลองยาวผู้วิจัยพบว่ามี การสร้างสรรค์จากจังหวะกลองยาวมาตรฐานจังหวะกลองยาวของคณะกลองยาวในจังหวัดนครปฐม จังหวะกลองยาวจากอาจารย์ธนู ขำประเสริฐ จังหวะการรำเหย่ย จังหวะกระหึญของภาคอีสาน และจังหวะกลองของปีพาทย์ไทย ได้แก่ จังหวะพม่าเดินทับจังหวะเพลงกราว จังหวะหน้าทับปรบไก่ จังหวะเพลงกราวพม่าเป็นการนำจังหวะดั้งเดิมมาปรับปรุงขึ้นใหม่โดยมีการเพิ่มและลดจังหวะทำให้เกิดความแปลกใหม่และน่าสนใจมากขึ้น กลองยาวนอกจากเป็นเครื่องดนตรีหลักในการบรรเลงแล้ว ยังเป็นอุปกรณ์ในการแสดงของนักแสดงผู้ชายอีกด้วย โดยในการสร้างสรรค์ท่าต่องคำนึงถึงอุปกรณ์คือกลองยาวเป็นหลัก เนื่องจากผู้ชายต้องสพายกลองยาวติดตัวไว้ตลอดการแสดง (เกษมา ทองอร่าม, การสัมภาษณ์, 2563) ผู้วิจัยมีความเห็นว่ากลองยาวถือเป็นอุปกรณ์หลักสำหรับการแสดงซึ่งมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ท่ารำสำหรับการแสดงให้เกิดความน่าสนใจและเกิดอัตลักษณ์ของวงกลองยาวเฉพาะกลุ่ม

3. ลีลาท่าทางสำหรับการประกวดวงกลองยาว ผู้ควบคุมการสร้างสรรค์ท่ารำของวงเอกทัศน์และศิวบุตร กล่าวว่า เป็นการสร้างสรรค์ท่ารำโดยนำรูปแบบมาจากการแสดงของภาคกลางมาปรับใช้ เช่น การรำเถิดเทิง รำเหย่ยรำวระเชษฐ์ การละเล่นลาวกระทบไม้ เดินกำรำเคียว เป็นต้น โดยการนำท่าทางหลักของแต่ละชุดการแสดงที่กล่าวมา นำมาปรับเปลี่ยนและสร้างสรรค์เป็นลีลาท่ารำที่ความแปลกใหม่(เกษมา ทองอร่าม, การสัมภาษณ์, 2563) ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ของศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ในแนวทางการสร้างสรรค์ที่กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิม กล่าวคือ การนำมาเพียงเอกลักษณ์ หรือลักษณะเด่น เช่น โครงสร้าง หรือท่าทาง หรือเทคนิคบางอย่างมาเป็นหลัก นอกนั้นนักนาฏยประดิษฐ์ก็พยายามบุกเบิกแสวงหาท่าทางใหม่ๆ มาใช้ในการออกแบบ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547)

ในประเด็นข้างต้นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ลีลาท่าทางตรงกับเกณฑ์ในการเข้าร่วมประกวดที่กำหนดไว้ในเรื่องของการสร้างสรรค์ท่ารำขึ้นใหม่ และสามารถตอบวัตถุประสงค์ของการจัดงานคือการปลูกฝังและถ่ายทอดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านให้แก่เยาวชนผู้เข้าร่วมประกวดเนื่องจากต้องเรียนรู้ท่ารำดั้งเดิมก่อนนำมาสร้างสรรค์ใหม่และประชาชนทั่วไปที่เข้าร่วมรับชมการประกวด

4. นักแสดงสำหรับการประกวดวงกลองยาวนี้ ต้องยึดจากเกณฑ์ในการแข่งขันเป็นหลักเนื่องจากมีการชี้แจงอย่างชัดเจน คือ นักดนตรี ทั้งหมด 14 คน ได้แก่ ผู้ตีกลองยาว 8 คน ผู้ตีฉิ่ง 1 คน ผู้ตีฉาบเล็ก 1 คน ผู้ตีฉาบใหญ่ 1 คน ผู้ตีกรับไม้ไฟ 2 คน ผู้ตีโหม่ง 1 คน ผู้รำ ทั้งหมด 12 คน ได้แก่ ผู้ชาย 6 คน ผู้หญิง 6 คนโดยนักแสดงของวงเอกทัศน์และวงศิวบุตรเป็นนักศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ซึ่งเป็นสถานศึกษาเฉพาะทางสำหรับนาฏยศิลป์ไทยและดุริยางค์ไทย เป็นผู้ที่ผ่านการคัดกรองจากสถาบันและได้เรียนรู้ ฝึกฝนความรู้เฉพาะทางอย่างสม่ำเสมอจนเกิดความชำนาญ จึงทำให้มีความรู้และความสามารถทางด้านนาฏยศิลป์ไทยและดุริยางค์ไทยเป็นอย่างดี สดใส พันทุมโกมล ได้กล่าวถึงแนวคิด

การคัดเลือกนักแสดงไว้ สามารถสรุปได้ว่า นักแสดงเป็นหัวใจของการแสดง เป็นผู้สวมบทบาทและถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้สึกมาสู่ผู้ชม หากขาดนักแสดงก็ไม่มีการแสดงให้ผู้ชม โดยคำนึงถึงลักษณะและคุณสมบัติของนักแสดง เช่น รูปร่างหน้าตา ท่วงท่า ความสามารถพิเศษฯ ต้องมีความเหมาะสมกับบทบาทและการแสดงนั้น ๆ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่านักแสดงของวงกลองยาวที่ได้รับรางวัลชนะเลิศนี้ เป็นผู้ที่ศึกษาเฉพาะทางในเรื่องนาฏศิลป์ไทยและดุริยางค์ไทย จึงมีลักษณะและคุณสมบัติเหมาะสมกับการแสดงกลองยาวถือเป็นนาฏศิลป์ไทยชนิดหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดการคัดเลือกนักแสดงที่กล่าวไว้ข้างต้น ซึ่งจะส่งผลให้ผลงานการแสดงมีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่านักแสดงมีความสำคัญต่อการแสดงอย่างมาก เนื่องจากต้องอาศัยความสามารถพิเศษ รวมถึงปัจจัยอื่นได้แก่ การฝึกซ้อม การทำความเข้าใจในท่ารำและจังหวะเพลง และการมีไหวพริบในการแสดง ทั้งหมดนี้ส่งผลต่อภาพรวมของการแสดงให้ออกมาอย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมต่อการเข้าร่วมประกวด

5. เครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายสำหรับการประกวดวงกลองยาว เป็นไปตามแบบของการรำเถิง ของกรมศิลปากรโดยมีการลดทอนเครื่องแต่งกายบางส่วน หรือการปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายบางชิ้น ผู้วิจัยพบว่าการเปลี่ยนแปลง 5 ลักษณะ ได้แก่ 1) จากการนุ่งผ้าถุงป้ายข้างเป็นนุ่งผ้าแบบจีบหน้านางแบบการแต่งกายยืนเครื่องตัวนาง 2) ไม่ใส่เสื้อแขนกระบอกใส่เพียงสไบ 3) จากการนุ่งผ้าถุงป้ายข้างเป็นนุ่งผ้าโจงกระเบนแบบการแต่งกายของผู้หญิงในรัชกาลที่ 5 4) จากการปล่อยผมเป็นการรวบผมเป็นมวยด้านหลัง และ 5) การเปลี่ยนสีเครื่องแต่งกายของผู้ชายตามความเหมาะสมของภาพรวมในการแสดง ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าจากการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแบบใหม่ของวงกลองยาวที่ผู้วิจัยทำการศึกษา ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาเครื่องแต่งกายของการแสดงกลองยาว ซึ่งมีแบบการแต่งกายของการรำเถิงเป็นหลัก โดยใช้แรงบันดาลใจจากการแต่งกายแบบอื่นมาสร้างสรรค์และการปรับเปลี่ยนโดยคำนึงถึงความสะดวกในการแสดง ในส่วนของการแต่งกายของผู้ชายมีการปรับเปลี่ยนสีชุดตามความเหมาะสมโดยใช้สีชุดเป็นตัวบ่งบอกตำแหน่งระหว่างกลองรำ กลองยืน เครื่องประกอบจังหวะ และการตกแต่งกลองยาวที่ใช้สีของผ้าสอดคล้องกับสีชุดซึ่งการแต่งกายรูปแบบใหม่นี้ผ่านการตัดสินใจของคณะกรรมการเป็นที่เรียบร้อย ทำให้มีการเผยแพร่และเป็นที่ยอมรับแก่ประชาชนทั่วไป

6. พื้นที่เวที การใช้พื้นที่เวทีสำหรับการประกวดวงกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม มีการใช้พื้นที่กระจายทั่วเวทีโดยการแปรแถวในรูปแบบต่าง ๆ แต่ยังคงยึดรูปแบบการใช้พื้นที่ตามแบบการแสดงชุดเถิง ของกรมศิลปากร คือการเรียงแถวทั้งนั่งและยืน เพื่อแสดงลักษณะเด่นของการบรรเลงกลองยาวและใช้พื้นที่กลางเวทีเป็นพื้นที่จุดเด่นสำหรับการแสดงที่ต้องการนำเสนอจากวงกลองยาวที่ผู้วิจัยทำการศึกษาพบลักษณะการแปรแถวหลัก 9 แบบ ได้แก่ แถวตอน แถววงกลม แถวปากพนัง แถวหน้ากระดาน แถวครึ่งวงกลม แถวเฉียง แถวรูปตัว A แถวรูปตัว W และแถวตั้งขุม ซึ่งลักษณะการแปรแถวที่กล่าวมาสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในการแสดง แต่ในการแสดงกลองยาวนี้มีการสร้างสรรค์เพิ่มเติมโดยการแบ่งกลุ่มนำรูปแบบการแปรแถวต่าง ๆ มาผสมผสานกันเกิดเป็นภาพใหม่ทำให้มีความน่าสนใจมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่า ลักษณะการแสดงกลองยาวมีการใช้พื้นที่เวทีในการแสดงอย่างคุ้มค่า นักแสดงมีการเคลื่อนที่ไปมาและการแปรแถวหลากหลายรูปแบบเพื่อให้เกิดภาพเคลื่อนไหวไม่ทำให้การแสดงน่าเบื่อ นักดนตรีสามารถยืนกระจายแถวเพื่อตีกำหนดจังหวะได้อย่างมีสัดส่วน และเมื่อต้องการ

นำเสนอการแสดงที่สำคัญทั้งผู้แสดงและนักดนตรีจะนำเสนอการแสดงในบริเวณจุดดึงดูดสายตาผู้ชม นั่นคือบริเวณกลางเวทีซึ่งเป็นบริเวณจุดเด่นที่สุดสำหรับเวทีการแสดง ดังรูปแบบการแสดงกลองยาวที่เห็นได้ชัดคือ การล้อเล่นของผู้ตีฉาบ การแสดงกลองรำของผู้ชาย และผู้วิจัยพบว่าในการแสดงของผู้ชนะเลิศที่ผู้วิจัยทำการศึกษามีรูปแบบการแปรแถวที่โดดเด่นคือการทำวงกลมใหญ่กลางเวที ซึ่งเป็นรูปแบบการแปรแถวที่สามารถดึงดูดความสนใจแก่ผู้ชมได้ดี

สรุปและอภิปรายผล

การประกวดวงกลองยาวในการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านนี้ ถือเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมของชาติ เนื่องจากการส่งเสริมและสนับสนุนวงดนตรีและการแสดงพื้นบ้านให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในสังคมไทย พร้อมทั้งส่งเสริมการปลูกฝังและถ่ายทอดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านให้แก่เยาวชนและประชาชนโดยการสร้างสรรค์การแสดงขึ้นใหม่ที่ยังคงความเป็นการแสดงกลองยาวในรูปแบบพื้นบ้านและอยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีไทย ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดการอนุรักษ์ โดย กรมศิลปากร ตามหัวข้อดังนี้ 1) การส่งเสริมและสนับสนุน (Promotion) 2) การดำรงไว้ซึ่งคุณภาพและมาตรฐานของวัฒนธรรม (Quality) 3) การสร้างสรรค์ (Creation) (กรมศิลปากร, 2544, น.165-166 ใน ปฐมภรณ์ จันทรแก้ว, 2555, น. 39-40) ในการประกวดวงกลองยาวมีจัดประกวดขึ้นทั้งหมด 5 ครั้ง ได้แก่ ปีพ.ศ.2549, พ.ศ.2552, พ.ศ.2553, พ.ศ.2554 และพ.ศ.2557 เหตุที่ไม่จัดการประกวดประเภทกลองยาวทุกปี เนื่องจากการจัดประกวดกลองยาวขึ้นแต่ละครั้งทำให้คนสนใจรวมกลุ่มเพื่อเข้าร่วมประกวด ทำให้การแสดงพื้นบ้านประเภทกลองยาวนี้มีความเสี่ยงของการสูญหายลดลง จึงมีการเว้นระยะเวลาในการจัดประกวด

รูปแบบการประกวดกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรมกระทรวงวัฒนธรรม

1. เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมโดยการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวเพื่อให้เกิดการพัฒนา
2. เกณฑ์การแข่งขันเป็นลักษณะการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวโดยต้องคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของการแสดงกลองยาวมาตรฐานของกรมศิลปากร
3. ผู้แข่งขันต้องสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวขึ้นใหม่ที่ยังคงความเป็นพื้นบ้านภาคกลาง และอยู่ในขนบธรรมเนียมประเพณีไทย
4. การแสดงกลองยาวของวงที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ สามารถเผยแพร่สู่สาธารณชนได้ เนื่องจากผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรมและได้รับการตัดสินจากกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และยังสามารถเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวเพื่อการประกวดต่อไปได้

การประกวดวงกลองยาวทำให้ประชาชนได้ทราบถึงขนบทำเนียบประเพณีของการเล่นกลองยาวที่ถูกต้องมากขึ้น โดยมีการกำหนดรูปแบบของการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวในเกณฑ์สำหรับการแข่งขัน แบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงโหมโรงและช่วงการแสดง โดยการแสดงมีสัญญาณในการเกิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีในฐานะที่ทรงเป็นวิศิษฐ์ศิลปินและคุณค่าของวัฒนธรรมไทย คือการประพันธ์บทร้องขึ้นใหม่ที่มีความหมายโดยตรงตามตัวอักษร ตามแนวคิดของเดอริโซซูร์ (F. deSaussure) ในเรื่องของสัญญาณที่เป็นความหมายโดยอรรถเป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร (กาญจนา แก้วเทพ, 2540, น.80 ในจอห์น นพดล วสินสุนทร, 2558) และการใช้รูปพระบรมฉายาลักษณ์

ของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีประกอบในการแสดงถือเป็นสัญญาณในการแสดงที่สื่อถึงการเฉลิมพระเกียรติอย่างหนึ่งตามแนวคิดของเพียร์ซ (C. Peirce) ในเรื่องของ ไอคอน (Icon) ซึ่งเป็นสัญญาณที่สามารถเข้าใจถึงความหมายผ่านรูปภาพ (กาญจนา แก้วเทพ, 2540, น.80)

การแสดงของวงกลองยาวที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในแต่ละปี ผู้วิจัยสามารถรวบรวมข้อมูลได้เพียง 3 ปีเท่านั้น เนื่องจากทางกลุ่มสืบสานวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เกิดความขัดข้องในเรื่องของการเก็บบันทึกข้อมูลจึงทำให้ไม่สามารถรวบรวมข้อมูลได้ครบทั้งหมด ซึ่งจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ผู้วิจัยสามารถรวบรวมมาได้พบว่า การแสดงมีความแตกต่างกันในเรื่องของจังหวะกลองทำรำและรูปแบบการแปรแถว จึงถือเป็นจุดเด่นของการแสดงที่ทำให้แตกต่างกันในแต่ละปี

รูปแบบการแสดงกลองยาวสำหรับการประกวดวงกลองยาว

รูปแบบของการแสดงกลองยาวเป็นการนำรูปแบบการแสดงดั้งเดิมมาสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยการปรับเปลี่ยน และการผสมผสานกันของลีลาทำรำ จังหวะเพลงและองค์ประกอบอื่น ๆ เกิดเป็นการแสดงกลองยาวในรูปแบบใหม่ขึ้นประกอบด้วย 4 ช่วง ได้แก่

1. ช่วงโหมโรง เป็นการอวดฝีมือของนักดนตรี โดยสร้างสรรค์เพลงร้องและมือกลองขึ้นใหม่จากรูปแบบจังหวะกลองยาวดั้งเดิม คือ จังหวะการรำเถิงของกรมศิลปากร จังหวะการรำกลองยาวชาวบ้าน จังหวะการรำเหย่ย และรูปแบบจังหวะของปี่พาทย์ไทย คือ จังหวะเพลงพม่าเดินทับ จังหวะเพลงกราว จังหวะหน้าทับปรบไก่ 2 ชั้น จังหวะเพลงกราวพม่า ซึ่งในช่วงนี้ต้องมีการร้องเพลงเทิดพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีในฐานะที่ทรงเป็นวิศิษฎ์ศิลปิน
2. ช่วงการเล่นล้อฉาบ เป็นการแสดงลีลาของผู้ตีฉาบเล็กหรือผู้ตีฉิ่งที่มีความสนุกสนานและมีการเล่นผาดโผนซึ่งเป็นท่าพื้นฐานของนาฏศิลป์โขนลิง และการขึ้นลอยแบบการแสดงโขน (กิริติ สุขประดิษฐ์และคณะ, 2562)
3. ช่วงการแสดงของผู้รำชาย เป็นการแสดงลีลาทำรำของผู้ชายซึ่งมีกลองยาวเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. ช่วงการแสดงของผู้รำชายและหญิง เป็นการแสดงลีลาทำรำระหว่างผู้ชายและผู้หญิง โดยมีการใช้รูปแบบการแสดงกลองยาวดั้งเดิม คือ รำเถิงของกรมศิลปากร รำกลองยาวชาวบ้าน และรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยดั้งเดิม คือ รำวงมาตรฐาน รำแม่บทเล็ก รำแม่บทใหญ่ รำลาวกระทบไม้ มาพัฒนาเป็นลีลาทำรำใหม่ และการใช้รูปแบบการแปรแถวหลักที่พบ 9 แบบ มาสร้างสรรค์เพิ่มเติมโดยการผสมผสานกันทำให้เกิดรูปแบบแถวแบบใหม่

การทำวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษารูปแบบการประกวดกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรมซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจในการประกวดกลองยาว เนื่องจากสามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงกลองยาวเพื่อเข้าร่วมแข่งขันการประกวดกลองยาวโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมหรือเข้าร่วมรายการประกวดอื่น ๆ ที่มีการจัดขึ้นทั่วไป ผู้วิจัยหวังว่าจะเป็นการกระตุ้นให้ประชาชนหรือกลุ่มคนที่สนใจแข่งขันกลองยาวมีความคิดในการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดการพัฒนาของรูปแบบการแสดงกลองยาวในรูปแบบใหม่ขึ้นที่มีความเหมาะสมกับยุคสมัยและอยู่ในแบบแผนของการเล่นกล

องยาวต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ในการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน นอกจากประเภทกลองยาวแล้ว ยังมีอีกหลายประเภท ซึ่งเป็นการแสดงพื้นบ้านของแต่ละภาคในประเทศไทย และมีการจัดการประกวดมายาวนาน ผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรทำการศึกษารูปแบบในการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้านประเภทอื่น ๆ ด้วย เพื่อให้เห็นถึงการแสดงพื้นบ้านของแต่ละประเภทในรูปแบบการสร้างสรรค์เพื่อการประกวด และควรมีการศึกษาพัฒนาการของการประกวดศิลปวัฒนธรรมไทยที่จัดโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม เพื่อให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของศิลปะและวัฒนธรรมในแต่ละภาคของประเทศไทย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรมศิลปากร. (2526). *มหรสพของไทย*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- กลุ่มสืบสานวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม. (2549). *รายชื่อวงดนตรีพื้นบ้านเข้าร่วมประกวดวงดนตรีพื้นบ้านชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทยฯ* ซึ่งโล่พระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ครั้งที่ 1 ประเภท วงกลองยาว. กรุงเทพมหานคร: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- _____. (2554). *ทำเนียบวงกลองยาว พุทธศักราช 2552-2554*. กรุงเทพมหานคร: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- _____. (2562). *สถิติการจัดประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน*. กรุงเทพมหานคร: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กิริติ สุขประดิษฐ์ และคณะ. (2562). *การแสดงกลองยาว กรณีศึกษากลองยาวคณะเอกพันธ์ศิลปนิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์*.
- คณะกรรมการตัดสินการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน พุทธศักราช 2554. (2554). *ผลการประกวดวงกลองยาว*. กรุงเทพมหานคร: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- ปฐมภรณ์ จันทร์แก้ว. (2555). *การสื่อสารเพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและฟื้นฟูการท่องเที่ยวของตลาดสามชุก จังหวัดสุพรรณบุรี. ปรินญาหมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์*.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2552). *ผลการประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน พุทธศักราช 2552* ซึ่งโล่พระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. กรุงเทพมหานคร: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
- _____. (2553). *การประกวดดนตรีและการแสดงพื้นบ้าน พุทธศักราช 2553* ซึ่งถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. กรุงเทพฯ

มหานคร: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *นาฏยศิลป์ปริทรรศน์*. กรุงเทพฯ: หอองภาพสุวรรณ
ระบบออนไลน์

จอห์น นพอดอน วคินสัน. (2558, 18 ตุลาคม). *แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย*.

[เว็บไซต์].เข้าถึงได้จาก <http://johnnopadon.blogspot.com/2015/10/semiology-and-signification.html>

จตุพร ภัคดี. (1 พฤษภาคม 2557). *กลองยาวควิบุดร*[Video file]. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=xxZowbaA4pU&t=428s>

amerclub. (27 มกราคม 2557). *บันทึกเทปกลองยาวเอกพันธ์ไล่พระราชทานฯ*[Video file].เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/watch?v=CemBdM-_hQ

_____. (15 สิงหาคม 2554). *บันทึกเทปกลองยาวเอกพันธ์*[Video file]. เข้าถึงได้
จาก https://www.youtube.com/watch?v=GUMY8TyCb_E

director-piak. (2555, 6 ธันวาคม). *การคัดเลือกนักแสดง โดย สดใส พันธุมโกมล*. [เว็บไซต์]
เข้าถึงได้จาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/director-piak/2012/12/06/entry-1>

แรงจูงใจและปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวสาร ปัญหาหมอกควันและไฟป่าของผู้สื่อข่าวท้องถิ่น จังหวัดเชียงรายและเชียงใหม่

Motivation and Factors in Determining to Present the Smog
and Wildlife Problems of Local Newspaper Reporters in
Chiang Mai and Chiang Rai

ธวัชชัย ดวงไทย*

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาแรงจูงใจของผู้สื่อข่าวท้องถิ่นต่อการนำเสนอเนื้อหาเรื่องหมอกควันและไฟป่า และ (2) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอเนื้อหาเรื่องหมอกควันและไฟป่าในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ คือนักข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นของจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดเชียงราย สำหรับระเบียบวิธีวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับนักข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดเชียงราย จำนวน 8 ท่าน

ผลการศึกษา พบว่า แรงจูงใจของผู้สื่อข่าวต่อการนำเสนอข่าวสารหมอกควันและไฟป่าในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดเชียงราย มีดังนี้ (1) ความตระหนักในหน้าที่สื่อมวลชน (2) ความภาคภูมิใจต่อตนเอง (3) ความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และ (4) ความชื่นชมจากสังคมทางด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอเนื้อหาเรื่องปัญหาหมอกควันและไฟป่าในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดเชียงราย มีดังนี้ (1) นโยบาย (2) องค์กรประกอบของข่าว (3) ผู้อ่าน (4) ทัศนคติของบรรณาธิการ/เจ้าของหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น และ (5) ปัจจัยแวดล้อม

คำสำคัญ: หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น / แรงจูงใจ / ปัจจัย / หมอกควัน / ไฟป่า

Abstract

The purposes of this study were 1) to study the motivation of the local newspaper reporters on the presentation of local newspaper contents on the issue of smog and wildfire, and 2) to study the motivation and factors in determining to present the smog and wildlife problems of local newspaper. The samples for this research were local newspaper

* อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารสื่อใหม่ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

reporters in Chiang Mai and Chiang Rai. The research was conducted using a qualitative method. The data was collected via in-depth interview of 8 local newspaper reporters in Chiang Mai and Chiang Rai.

The study showed the motivation of the local newspaper reporters in Chiang Mai and Chiang Rai on the presentation of the smog and wildfire problems as followed: (1) awareness in the duty of the mass media, (2) self-esteem, (3) responsibility in assigned duties, and (4) appreciation from the society. The factors in determining to present the smog and wildfire problems of local newspapers in Chiang Mai and Chiang Rai were as followed: (1) policy, (2) news components, (3) readers, (4) attitudes of local newspaper editors / owners, and (5) environmental factors.

Keywords: Local Newspapers / Motivation / Factors / Smog/Wildfire

บทนำ

“ห้ามเผาเชียงใหม่เริ่มวิกฤติ ...ค่า PM10 เริ่มพุ่งสูงต่อเนื่องสาเหตุจากการลักลอบเผาในพื้นที่” (เชียงใหม่นิวส์, 2560, น.1) “นายอำเภอเวียงเชียงรุ้งร่วมกิจกรรมเทศบาล...ได้ขอความร่วมมือในการงดเผาทุกชนิดอย่างเด็ดขาด” (เชียงรายนิวส์, 2559, น.13) จากการนำเสนอข่าวสารดังกล่าวทำให้ประชาชนได้รับรู้ถึงสถานการณ์หมอกควันและไฟป่าที่เกิดขึ้นทุกปีในเขตภาคเหนือ หนังสือพิมพ์ท้องถิ่นของทั้งสองจังหวัดได้แสดงบทบาทในการนำเสนอข่าวสารเรื่องหมอกควันและไฟป่าหลากหลายประเด็น เช่น การรายงานความเคลื่อนไหวของท้องถิ่นการยกย่องคุณความดีของบุคคลที่สร้างประโยชน์แก่ท้องถิ่นการปลุกกระตือรือร้นเพื่อการแก้ไขปัญหาของท้องถิ่นการเตือนสติแก่ผู้อ่านในท้องถิ่นให้เห็นถึงอันตราย (รัชชัยดวงไทย, 2562) ด้วยพลังการสื่อสารของผู้สื่อข่าวท้องถิ่นที่ทำงานอย่างเข้มแข็งเพราะหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นคือ “ผลิตผล” หนึ่งที่เกิดขึ้นจากการผลิตที่มีแรงจูงใจมาจากความรักความต้องการมีส่วนร่วมในสังคมท้องถิ่นของตน (ยิ้มทรง ศรีพนาวงศา อ้างถึงใน เกรียงไกร ชัยชมภู, 2553) แต่การนำเสนอข่าวสิ่งแวดล้อมของไทยมักมีปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวสารที่ยากลำบาก ดังเช่นที่ นายวันชัยตันติวิทยพิทักษ์ กล่าวว่า ข่าวสิ่งแวดล้อมมักไม่ถูกนำเสนอออกสู่สังคมต่างๆ ที่ปัญหาสิ่งแวดล้อมมีผลกระทบต่อผู้คนในวงกว้าง (Post-today, 2563)

จากสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจถึงแรงจูงใจของผู้สื่อข่าวท้องถิ่นในการนำเสนอข่าวสารหมอกควันและไฟป่าและปัจจัยที่ควบคุมการนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าจากการทบทวนวรรณกรรมทั้งด้านทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ายังไม่มีการศึกษาในประเด็นนี้มาก่อนซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการสื่อสารสิ่งแวดล้อมและการแสดงบทบาทหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาแรงจูงใจของผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นต่อการนำเสนอข่าวสารเรื่องหมอกควันและไฟป่า
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวสารเรื่องหมอกควันและไฟป่าในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดแรงจูงใจ

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์(Maslow's Hierarchy of need)มนุษย์มีความต้องการไม่สิ้นสุดเมื่อความต้องการใดสำเร็จแล้วความต้องการอื่นจะเข้ามาแทนที่ ซึ่งมีลำดับขั้น คือขั้นที่1 ความต้องการทางร่างกายขั้นที่2 ความต้องการทางความมั่นคง/ปลอดภัยขั้นที่3 ความต้องการทางสังคมขั้นที่4 การยอมรับนับถือและขั้นที่ 5 การบรรลุความสำเร็จในชีวิต(Abraham Maslow, 1943 อ้างใน เนตรพัฒน์ยาวิราช, 2559)

ทฤษฎีอีอาร์จีของแอลเดอเฟอร์(E.R.G.Theory)บุคคลจะได้รับการกระตุ้นโดยความต้องการมากกว่าหนึ่งระดับและระดับความต้องการสามารถเปลี่ยนไปในระดับที่สูงขึ้นและต่ำลงได้เสมอซึ่งความแตกต่างนี้สอดคล้องกับความต้องการของมาสโลว์คือ 1)ความต้องการในการอยู่รอด 2)ความต้องการความสัมพันธ์และ 3)ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (วิภาส ทองสุทธิ, 2552)

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคิลแลนด์ (McClelland acquired need Theory)แมคคิลแลนด์กล่าวว่า มนุษย์มีความต้องการที่หลากหลายและสิ่งที่ต้องการในชีวิตอยู่เสมอ คือ1)ความสำเร็จ2)ความผูกพัน และ 3)อำนาจ(วิภาส ทองสุทธิ, 2552)

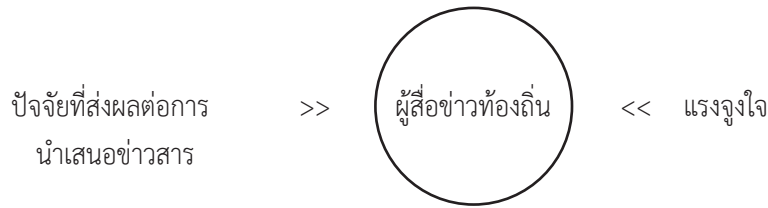
ทฤษฎีสองปัจจัย (Herzberg's Two Factor Theory)เฟรดเฮอร์ซเบิร์กกล่าวว่าปัจจัยในการทำงานเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจในการทำงานและความไม่พึงพอใจในการทำงาน ซึ่งมีรายละเอียด ได้แก่1) ปัจจัยรักษา/ปัจจัยสุขภาพอนามัยและ 2)ปัจจัยการจูงใจ(วิภาส ทองสุทธิ, 2552)

แนวคิดปัจจัยที่ส่งผลต่อการกำหนดเนื้อหาของหนังสือพิมพ์

ภาคภูมิ หรรณภา (2554) กล่าวว่าบรรณาธิการมีส่วนสำคัญต่อการคัดเลือกข่าวสารเพื่อนำเสนอสู่ผู้รับสาร ซึ่งการคัดเลือกข่าวบนหน้าหนังสือพิมพ์มีองค์ประกอบได้แก่ 1)ความสด 2)ผลกระทบกระเทือน 3) เรื่องที่ใกล้ตัว 4)บุคคลสำคัญหรือมีชื่อเสียง 5)ความขัดแย้ง 6)ความสะเทือนอารมณ์ 7)ความมีเงื่อนงำ 8)ความแปลกประหลาด 9)เพศ และ 10)ความก้าวหน้าทางวิชาการ ทางด้าน สุภัทรา ฐิติอมรพันธุ์(2553)กล่าวว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดเนื้อหาหนังสือ

พิมพ์มีดังนี้	• นโยบายของหนังสือพิมพ์ • ปัจจัยทางด้านเวลา • ปัจจัยทางด้านธุรกิจ • ผู้อ่าน	• เนื้อหาของหนังสือพิมพ์ • ทัศนคติของบรรณาธิการ/เจ้าของ และผู้เกี่ยวข้อง • ปัจจัยแวดล้อมและ
---------------	--	---

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ ผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 4 ท่าน และจังหวัดเชียงราย จำนวน 4 ท่าน

วิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้วิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่และเชียงรายซึ่งมีแนวคำถามสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ดังนี้

1. เงินเดือนเป็นแรงจูงใจในการเลือกนำเสนอข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าหรือไม่ อย่างไร
2. ท่านได้รับการยอมรับ/รางวัล/คำชมเชยจากบุคลากรภายในหรือภายนอกองค์กรสื่อมวลชนจากการเลือกนำเสนอข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าหรือไม่ อย่างไร
3. การนำเสนอข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าสร้างความภูมิใจในการทำงานหรือไม่ อย่างไร
4. การนำเสนอข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าทำให้ท่านประสบความสำเร็จหรือไม่ อย่างไร
5. ท่านเลือกนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าเพราะตระหนักในหน้าที่สื่อมวลชน/ความรับผิดชอบในงาน/งานที่ทำหาย/การยอมรับจากครอบครัว-สังคม/งานที่ทำให้ได้รับตำแหน่งสูงขึ้น
6. นโยบายองค์กรมีส่วนทำให้ข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าถูกนำเสนอหรือไม่ อย่างไร
7. ทักษะคติบรรณาธิการ/เจ้าของทำให้ข่าวหมอกควันและไฟป่าไม่ถูกนำเสนอหรือไม่ อย่างไร
8. ข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าทำให้หนังสือพิมพ์ขายดีหรือไม่ อย่างไร
9. ผู้อ่านเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าหรือไม่ อย่างไร
10. กระแสข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าเป็นสิ่งที่ต้องการของสังคมทำให้ถูกนำเสนอบนหน้าหนังสือพิมพ์เป็นจำนวนมากหรือไม่ อย่างไร

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่และเชียงรายระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน 2559 - 30 เมษายน 2560 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เกิดสถานการณ์หมอกควันและไฟป่า

การวิเคราะห์ข้อมูล

แรงจูงใจของผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่/เชียงใหม่ต่อการนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านแนวคิดเรื่องแรงจูงใจโดยใช้เกณฑ์วิเคราะห์ คือ

1. ความตระหนักในหน้าที่สื่อมวลชน พิจารณาจากความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำข่าวหมอกควันและไฟป่าจากสำนึกความเป็นนักสื่อสารมวลชน

2. ความภาคภูมิใจต่อตนเอง พิจารณาจากความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำข่าวหมอกควันและไฟป่าจากความภาคภูมิใจในตนเองที่ได้ทำข่าวหมอกควันและไฟป่า

3. ความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย พิจารณาจากความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำข่าวหมอกควันและไฟป่าเนื่องจากเป็นงานที่ได้รับมอบหมาย

4. ความชื่นชมจากสังคม พิจารณาจากความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำข่าวหมอกควันและไฟป่าจากการได้รับความชื่นชมจากผู้ว่าราชการจังหวัดหรือหน่วยงานของรัฐและเอกชน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่/เชียงใหม่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการกำหนดเนื้อหาหนังสือพิมพ์ผ่านเกณฑ์การวิเคราะห์ ดังนี้

1. นโยบาย พิจารณาจากการนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าตามนโยบายขององค์กร

2. องค์ประกอบของข่าว พิจารณาจากการนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าจากความเสียหายภัยพิบัติ ผลกระทบ ความเด่นของหมอกควันและไฟป่าที่เกิดขึ้น

3. ผู้อ่าน พิจารณาจากการนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าตามความสนใจของผู้อ่าน

4. ทศนคติของบรรณาธิการ/เจ้าของพิจารณาจากการนำเสนอข่าวหมอกควันและไฟป่าตามที่บรรณาธิการหรือเจ้าของหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นเห็นว่าเป็นประโยชน์ต่อประชาชนและสังคม

5. ปัจจัยแวดล้อม พิจารณาจากการนำเสนอข่าวสารหมอกควันและไฟป่าจากกระแสข่าวหมอกควันและไฟป่าที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

สรุปผลการวิจัย

แรงจูงใจของผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่และเชียงใหม่ต่อการนำเสนอข่าวสารเรื่องหมอกควันและไฟป่าผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

1. ความตระหนักในหน้าที่สื่อมวลชนเป็นแรงจูงใจสำคัญต่อการนำเสนอข่าวสารเรื่องหมอกควันและไฟป่าเพื่อให้ประชาชนรับรู้เป็นอย่างมากดังที่ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นให้สัมภาษณ์ว่า

“เพราะเราเป็นสื่อมวลชน ...เราอยากรู้อะไรเราถามได้ทางนั้นก็จะตอบตรงๆ...เราเป็นสื่อเราก็นำเสนอให้ดีที่สุด” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 2, การสัมภาษณ์, 10 เมษายน 2560)

“มันเป็นหน้าที่ของสื่ออยู่แล้วที่ต้องนำเสนอ ...เราได้นำเสนอไปให้ประชาชนเขาได้รับรู้รับทราบเรื่องปัญหาหมอกควัน” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 6, การสัมภาษณ์, 28 เมษายน 2560)

“ความตระหนักรับเพราะหมอกควันไฟป่าในภาคเหนือเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นทุกปีและมีแนวโน้มว่าจะทวีความรุนแรงมากขึ้น”(ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 7, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

2. ความภาคภูมิใจต่อตนเองเป็นปัจจัยหนึ่งของแรงจูงใจต่อการปฏิบัติงานซึ่งการเสนอข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าได้สร้างความภาคภูมิใจแก่ผู้สื่อข่าวอย่างมาก ดังที่ผู้สื่อข่าวให้สัมภาษณ์ว่า

“เราก็ได้แต่ความภาคภูมิใจของตัวเองว่าเราได้ช่วย เราได้ประสานทุกหน่วยงาน เราไปอธิบายให้เข้าใจว่ามันกระทบแค่ไหน” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 1, การสัมภาษณ์, 17 เมษายน 2560)

“บางทีเห็นข่าวเราดีแล้ว เราก็ปลื้มนะ มันก็วนกลับไปคิดตอนที่เราได้ไปลุยจริง ได้ทำข่าวมาให้เขาได้อ่านได้เห็นจริง” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 2, การสัมภาษณ์, 10 เมษายน 2560)

“ภาคภูมิใจมันน่าภูมิใจว่าเรามีส่วนตามความจริงให้คนทั่วไปคนต่างถิ่นได้รับทราบความจริงเป็นอย่างไร้มันเลวร้ายไหม” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 4, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

3. ความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผู้สื่อข่าวเกิดแรงจูงใจเนื่องจากความรับผิดชอบต่อหน้าที่เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการทำงานหนังสือพิมพ์ดังที่ผู้สื่อข่าวกล่าวว่า

“ส่วนใหญ่เป็นหน้าที่ใครหน้าที่มัน เพราะเราแบ่งงานกันแล้ว เป็นหน้าที่เป็นจิตอาสาของเรา” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 2, การสัมภาษณ์, 10 เมษายน 2560)

“ทำด้วยหน้าที่นะ เพราะเราอยู่ในระดับหัวหน้า ซึ่งมันเป็นเรื่องสำคัญที่ซ้ำซากทุกปี มันควรให้ชาวบ้านหรือสังคมได้รู้ได้เห็น” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 8, การสัมภาษณ์, 27 เมษายน 2560)

4. ความชื่นชมจากสังคมเป็นแรงจูงใจหนึ่งในการทำงานของผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นเนื่องจากการทำข่าวปัญหาหมอกควันไฟป่าเป็นงานที่หนักและเหนื่อย ดังที่ผู้สื่อข่าวให้สัมภาษณ์ว่า

“ที่ผ่านมาสรุปรงานในการทำงานไฟป่าเขาก็ฝากขอบคุณสื่อมวลชนและหน่วยงานต่างๆ สื่อมวลชนที่ช่วยกันกระจายข่าว” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 2, การสัมภาษณ์, 10 เมษายน 2560)

“เรามีความภาคภูมิใจที่ได้รับเกียรติเป็นหลักฐานในการชี้แจงความจริงต่อสาธารณชนให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่เขาได้รับผลกระทบ” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 4, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

“รัฐเขาก็ขอบคุณสื่อทุกครั้งที่มีการแถลงข่าวไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ โทร...ถ้าขาดสื่อประชาสัมพันธ์ก็คงไปไม่ได้กว้างไม่ไกล” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 6, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวสารเรื่องหมอกควันและไฟป่าในหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่และเชียงรายผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ผลได้ดังนี้

1. นโยบายขององค์กรหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นส่วนใหญ่มุ่งนำเสนอข่าวภายในท้องถิ่น ซึ่งปัญหาหมอกควันและไฟป่าเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนมาช้านานดังที่ผู้สื่อข่าวกล่าวว่า

“นี่เป็นนโยบายของเราอยู่แล้วอะไรที่เป็นผลกระทบต่อประชาชนเราก็จะนำเสนอเพื่อให้ได้รับรู้” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 3, การสัมภาษณ์, 7 เมษายน 2560)

“นำเสนอข่าวเกี่ยวกับท้องถิ่นเป็นหลักทุกอย่าง...ที่มีผลกระทบกับสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม ประเพณี นี่คือหลักๆ ที่นำเสนอ” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 4, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

“ได้รับรางวัลด้านจริยธรรมและสิ่งแวดล้อมมันเหมือนอะไรที่ค้าค่อ คุณจะต้องมีอัตลักษณ์ ตรงนั้นตลอดเวลา” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 8, การสัมภาษณ์, 27 เมษายน 2560)

2. องค์ประกอบข่าวเป็นสิ่งที่ทำให้ข่าวถูกเลือกนำเสนอในหนังสือพิมพ์ โดยข่าวหมอกควันและไฟป่ามีองค์ประกอบของข่าวที่สำคัญ เช่น ความเสียหายภัยพิบัติ ดังที่ผู้สื่อข่าวกล่าวว่า

“มันเป็นผลกระทบกับประชาชนทั่วไปไม่ว่าจะด้านอนามัย สุขภาพ ควันพวกนี้มันจะเข้าไปทำลายร่างกาย” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 1, การสัมภาษณ์, 17 เมษายน 2560)

“วันนี้เกิดไฟป่าขึ้นมาเกิดความเสียหายจนลุกลามไปถึงวัด โรงเรียน ชุมชน เพราะว่าคนเผาคนเดียว...1 คนเผา100 คน ดับ มันยากมาก...เป็นปัญหาที่กระทบต่อประชากรนักท่องเที่ยวผู้มาพักในเชียงใหม่” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 3, การสัมภาษณ์, 7 เมษายน 2560)

“เชียงรายถือว่าปัญหาหมอกควันไฟป่าติดอันดับต้นๆ...ในปีที่ผ่านมาปัญหาหมอกควันไฟป่าค่อนข้างจะรุนแรง มันไม่ได้เกิดจากภัยธรรมชาติอย่างเดียวแต่มันเกิดจากการกระทำของมนุษย์ด้วย” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 5, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

อีกทั้ง ด้านความสำคัญหรือความเด่นนับเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวสาร เช่น “โรงพยาบาลจะแถลงข่าวเรื่องค่า PM ...เราก็ต้องมาลงให้ ถ้าข่าวใหม่ๆ แรกๆ มันเด่น เราก็ต้องลงหน้า 1 แต่รูปกิจกรรมมีตลอด” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 2, การสัมภาษณ์, 10 เมษายน 2560)

“เราจะตระหนักตอนเข้าร้อนแล้ว เริ่มมีการเผาเกิดขึ้น ช่วงนี้เราต้องเน้น” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 3, การสัมภาษณ์, 7 เมษายน 2560)

3. ผู้อ่านเป็นปัจจัยสำคัญต่อการกำหนดทิศทางการนำเสนอข่าวสารผู้อ่านหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจึงเป็นปัจจัยในการกำหนดเนื้อหาข่าวสารเรื่องหมอกควันและไฟป่า ดังที่ผู้สื่อข่าวกล่าวว่า

“มีผล เพราะส่วนใหญ่นักในท้องถิ่นจะอ่านเยอะ และคนต่างจังหวัดก็อ่านเยอะ” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 2, การสัมภาษณ์, 10 เมษายน 2560)

“เราคิดว่าคนอ่านให้ความสนใจมากกว่า ตื่นเช้าวันนี้ทำไมขมุกขมัวเต็มไปด้วยหมอก เพราะอะไร... แล้วเราก็อธิบายให้เขาทราบ” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 3, การสัมภาษณ์, 7 เมษายน 2560)

“ผู้ที่ทำหน้าที่สื่อพิมพ์ก็ต้องตั้งคำถามอยู่ในใจเสมอว่าข่าวนี้ทำให้ประชาชนต้องรู้... เป็นเรื่องที่กระทบต่อการดำเนินชีวิตของเขาไหม” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 5, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

4. ทศนคติของบรรณาธิการ/เจ้าของหนังสือพิมพ์มีผลต่อการตัดสินใจเลือกนำเสนอข่าวสารหมอกควันและไฟป่าบนหน้าหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นดังที่ผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ให้สัมภาษณ์ว่า

“เราติดตามมาตลอดทุกปีเพื่อให้ประชาชนให้ความร่วมมือในการป้องกันไม่ว่าจะหยุดการเผา... เรามุ่งเน้นมาตลอด” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 1, การสัมภาษณ์, 17 เมษายน 2560)

“เราเน้นหน้า 1 ว่าผลกระทบคืออะไรมันเป็นความรับผิดชอบต่อสังคม... มีเจ้าหน้าที่เสียชีวิตจากกิ่งไม้ตกใส่... นี่คือผลของคุณ” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 3, การสัมภาษณ์, 7 เมษายน 2560)

“หนังสือพิมพ์ท้องถิ่นส่วนใหญ่บรรณาธิการเป็นเจ้าของ... เราตัดสินใจลงข่าวเองได้เลยข่าวที่เป็นผลกระทบเราต้องนำเสนอ” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 5, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

5. ปัจจัยแวดล้อมหนังสือพิมพ์จะนำเสนอข่าวที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในขณะนั้น เนื่องจากผู้อ่านมีความสนใจข่าวสารหมอกควันและไฟป่าจึงถูกนำเสนอจำนวนมากดังที่ผู้สื่อข่าวกล่าวว่า

“ถ้ามันเป็นกระแสในช่วงนั้นเราก็ต้องติดตามก็เหมือนช่วงเทศกาลเราก็ต้องมีข่าวให้คนอื่นได้รับรู้... ข่าวไหนดีกับประชาชนต้องตาม” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 2, การสัมภาษณ์, 10 เมษายน 2560)

“ข่าวทุกข่าวที่มีคนสนใจ ถ้าเป็นข่าวดังมีคนติดตามตลอด ฉะนั้น เราต้องตามกระแสถ้าเราสวนกระแสคนก็ไม่อ่าน” (ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นท่านที่ 6, การสัมภาษณ์, 30 เมษายน 2560)

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวีจีย พบว่า แรงจูงใจของผู้สื่อข่าวท้องถิ่นทั้งสองจังหวัดต่อการนำเสนอข่าวสารปัญหาหมอกควันและไฟป่ามี ดังนี้ 1) ความตระหนักในหน้าที่สื่อมวลชน 2) ความภาคภูมิใจต่อตนเอง 3) ความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และ 4) ความชื่นชมจากสังคม ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ทำให้ข่าวหมอกควันและไฟป่าปรากฏบนหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของดวงพร คำณูวัฒน์

และสุนิดา ศิวปฐมชัย(2552) ที่ศึกษาแรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติงานของสื่อมวลชนท้องถิ่น จังหวัดนครปฐม ผลการศึกษาพบว่าแรงจูงใจสำคัญในการทำงานคือ เป็นงานที่ทำเพื่อชุมชนและสังคม มีอิสระในการทำงาน สร้างความภูมิใจให้ตนเองและครอบครัว และเป็นช่องทางในการเข้าถึงผู้อื่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของรัชชัย ดวงไทย (2558) ที่ศึกษาบทบาทของหนังสือพิมพ์ต่อการนำเสนอข่าว การพนันฟุตบอล ที่ค้นพบว่าผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์มีแรงจูงใจต่อการนำเสนอข่าวการพนันฟุตบอลจาก (1) ความตระหนักในหน้าที่สื่อมวลชน (2) ความภาคภูมิใจให้กับตนเอง และ (3) ความรับผิดชอบในหน้าที่ และสอดคล้องกับทฤษฎีอิอาร์จีของแอลเดอเฟอร์ ที่กล่าวว่าแรงจูงใจของมนุษย์ประกอบด้วย

- ความต้องการในการอยู่รอด
- ความต้องการความสัมพันธ์

• ความต้องการความเจริญก้าวหน้า และทฤษฎีแรงจูงใจไฟสัสมฤทธิ์ของแมคลีแลนด์ ที่กล่าวว่ามนุษย์มีความต้องการ 3 สิ่งในชีวิต ได้แก่ (1) ความสำเร็จ (2) ความผูกพัน และ (3) อำนาจ (วิภาส ทองสุทธิ, 2552) และทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ ที่กล่าวว่ามนุษย์มีความต้องการจากต่ำสุดไปสูงสุด คือ ขั้นที่ 1 ความต้องการทางร่างกาย ขั้นที่ 2 ความต้องการทางความมั่นคงและปลอดภัย ขั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม ขั้นที่ 4 การยอมรับนับถือ และขั้นที่ 5 ความสำเร็จสูงสุดในชีวิต (Abraham Maslow, 1943 อ้างใน เนตรพัฒน์ฉายาวิราช, 2559)

ทางด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำเสนอข่าวปัญหาหมอกควันและไฟป่าของผู้สื่อข่าวหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นจังหวัดเชียงรายและจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ (1) นโยบาย (2) องค์ประกอบของข่าว (3) ผู้อ่าน (4) ทศนคติของบรรณาธิการหรือเจ้าของหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น และ (5) ปัจจัยแวดล้อมซึ่งปัจจัยดังกล่าวส่งผลต่อการนำเสนอข่าวเรื่องหมอกควันและไฟป่าบนหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของอมรรัตน์ มหิทธิรุกข์ (2546) ที่ศึกษาบทบาทของหนังสือพิมพ์ต่อการการเสนอข่าวคอร์รัปชันในหน่วยงานของรัฐผลการศึกษาพบว่าปัจจัยที่กำหนดการทำงานข่าว ได้แก่ กองบรรณาธิการข่าว นายทุนเจ้าของหนังสือพิมพ์ เนื้อที่และระยะเวลาในการทำงาน หลักจรรยาบรรณวิชาชีพ อิทธิพลทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมข้อจำกัดด้านกฎหมาย รายได้จากโฆษณา คู่แข่งทางการตลาด และความสนใจของผู้อ่าน และสอดคล้องกับงานวิจัยของวนิดา สุวรรณชัยศักดิ์ (2545) ที่ศึกษาบทบาทของหนังสือพิมพ์ในการส่งเสริมการศึกษานโยบายการศึกษาและความคาดหวังของสังคมซึ่งพบว่าปัจจัยที่กำหนดบทบาทการนำเสนอข่าวสาร ได้แก่ นโยบายองค์กร ประเด็นข่าวของนักข่าวและผู้อ่านและสอดคล้องกับการวิจัยของการุณย์ มิถม (2539) ที่ศึกษาการคัดเลือกข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวันภาษาไทย: ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างหนังสือพิมพ์ไทยรัฐกับหนังสือพิมพ์เดลินิวส์ ผลการศึกษา พบว่าความสำคัญของข่าวและความน่าสนใจของข่าวมีอิทธิพลต่อการนำเสนอข่าวหน้าหนึ่ง อีกทั้งผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดปัจจัยที่ส่งผลต่อการกำหนดเนื้อหาของหนังสือพิมพ์ที่ประกอบด้วย (1) ความสด (2) ผลกระทบกระเทือน (3) เรื่องที่ใกล้ตัว (4) บุคคลสำคัญหรือมีชื่อเสียง (5) ความขัดแย้ง (6) ความสะเทือนอารมณ์ (7) ความมีเงื่อนไข (8) ความแปลกประหลาด (9) เพศ และ (10) ความก้าวหน้าทางวิทยาการต่าง ๆ (ภาคภูมิ วรรณภา, 2554)

ข้อเสนอแนะ

หนังสือพิมพ์ท้องถิ่นควรแสดงบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนโดยเฉพาะการนำเสนอข้อเท็จจริงที่เป็นประโยชน์แก่ท้องถิ่นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านในท้องถิ่นนั้น ๆ อีกทั้ง ควรมีองค์กรวิชาชีพสื่อมวลชนท้องถิ่นเพื่อปกป้องการทำงานผู้สื่อข่าวท้องถิ่นและควรมีแหล่งทุนเพื่อสนับสนุนให้หนังสือพิมพ์ท้องถิ่นคงอยู่เพื่อเป็นแหล่งงานแก่ผู้สื่อข่าวท้องถิ่นและผู้อ่าน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

เกรียงไกร ชัยชมภู. (2553). บทบาทหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นภาคเหนือตอนบนในการเสริมสร้าง
ธรรมาภิบาลของการปกครองท้องถิ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ดวงพร คำคุณวัฒน์ และสุนิดา ศิวปฐมชัย. (2552). แรงจูงใจและปัจจัยที่มีผลต่อการปฏิบัติ
งานของสื่อมวลชนท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม. วารสารภาษาและวัฒนธรรม, 28(2),
25-39.

ธวัชชัย ดวงไทย. (2561). บทบาทของหนังสือพิมพ์ต่อการนำเสนอข่าวการพนันฟุตบอล.
วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 113(2), 193-218.

_____. (2562). บทบาทหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นในจังหวัดเชียงรายและเชียงใหม่ต่อการนำ
เสนอข่าวปัญหาหมอกควัน. รายงานการประชุม การประชุมวิชาการระดับชาติ
ครั้งที่ 4 ประจำปี 2562 วันที่ 6 กันยายน 2562 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี
(หน้า 340-351). กาญจนบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.

นายอำเภอเวียงเชียงรุ้งร่วมกิจกรรมเทศบาล ...ได้ขอความร่วมมือในการงดเผาทุกชนิด
อย่างเด็ดขาด. (2560, เมษายน). เชียงรายนิวส์, หน้า 13.

นิตา สุวรรณชัยศักดิ์. (2550). บทบาทของหนังสือพิมพ์ในการส่งเสริมการศึกษาตามแนว
นโยบายปฏิรูปและคาดหวังของสังคม. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะ
นิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เนตรพัฒน์ ยาวีราช. (2559). การจัดการสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ลกรุ๊ป.

ภาคภูมิ วรรณภา. (2554). การเขียนข่าวเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ทีคิวพี.

วิภาส ทองสุทธิ. (2552). พฤติกรรมองค์กร. กรุงเทพฯ: อินทภาษ.

สุภัทรา ฐิตอมรพันธุ์. (2553). ประมวลองค์ความรู้ด้านองค์ประกอบการสื่อสารจากวิทยา
นิพนธ์ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี
การศึกษา 2534-2550. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ห้ามเผาเชียงใหม่เริ่มวิกฤติ ...ค่า PM10 เริ่มพุ่งสูงต่อเนื่องสาเหตุจากการลักลอบเผาใน
พื้นที่. (2560, 29 เมษายน). เชียงใหม่นิวส์, หน้า 1.

อมรรัตน์ มหิทธิรุกข์. (2546). บทบาทของหนังสือพิมพ์ต่อการเสนอข่าวคอร์รัปชันในหน่วย
งานของรัฐ. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ระบบออนไลน์

การุณย์ มีถม. (2539). การคัดเลือกข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวันภาษาไทย : ศึกษา
เปรียบเทียบ ระหว่างหนังสือพิมพ์ไทยรัฐกับหนังสือพิมพ์เดลินิวส์. เข้าถึงได้จาก
http://www.tnrr.in.th/2558/?page=result_search&record_id=323846
Posttoday. (2555). ชมรมนักข่าวสิ่งแวดล้อมเลือกกก.ชุดใหม่. เข้าถึงได้จาก <https://www.posttoday.com/social/general/188143>

การพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง

“อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ”

บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ. อสมท

The Development of Content Set for Public Relations

Communication Titled in MCOT Conservation

of Royal Initiative on Social Media of MCOT Plc.

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์,*พรปภัสสรปริญญากุล,*
ศุภาวดี เสือโกชน,**และสุนทรียา จิตรถาวรณิ**

บทคัดย่อ

งานวิจัยและพัฒนานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของบมจ. อสมท เพื่อประเมินการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย (1) ชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของบมจ. อสมท (2) แบบประเมินคุณภาพของชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของบมจ.อสมท (3) แบบประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง (4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยบุคคลที่ติดตาม Facebook Fanpage: PR MCOT และยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามดำเนินการสุ่มตัวอย่าง โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คนซึ่งผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.44) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.42) ผลการประเมินด้านการรับรู้ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.60) และผลการประเมินด้านความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.55) ดังนั้นการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ. อสมท ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ได้จริง

คำสำคัญ: การพัฒนาชุดเนื้อหา / สื่อสารประชาสัมพันธ์ / สื่อสังคมออนไลน์

*รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

**นักศึกษาลัทธิศาสตร์เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษาและสื่อสารมวลชนคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

Abstract

This research and development proposed to develop and find the quality of content sets for public relations titled in MCOT Conservation of Royal Initiative on social media of MCOT Plc. This research evaluated the perception and the satisfaction of the sample. Tools used were 1) content set for public relations titled in MCOT Conservation of Royal Initiative on social media of MCOT Plc. 2) quality evaluation form of content set 3) quality evaluation form of samples perception 4) quality evaluation of samples satisfaction. Data were collected from people who followed MCOT Plc's Facebook Fanpage: PR MCOT and be willing to corporate in evaluation by 30 persons. The results of the expert evaluation showed that the quality of content evaluation was at a very good level ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.44). The results of media quality evaluation was at a good level ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.42). The perception score was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.60). And the satisfaction of the samples was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.55). Therefore, the development of content set for public relations titled in MCOT Conservation of Royal Initiative on social media of MCOT Plc. can be applied

Keywords: Content Set Development / Public Relations / Social Media

บทนำ

ในปัจจุบันปัญหาในเรื่องของการขาดแคลนน้ำในชุมชนยังคงเป็นปัญหาอยู่เพราะน้ำไม่เพียงพอต่อการอุปโภคบริโภค และทำการเกษตร อ่างเก็บน้ำชลประทานก็อาจจะได้ไม่มากพอที่จะผลักดันน้ำไหลผ่านหมู่บ้าน ไม่มีแหล่งน้ำ ไม่มีคลองส่งน้ำใช้ ผลกระทบที่ตามมาคือ ผลผลิตทางการเกษตรและไร่นาเสียหายขาดทุน วนเวียนอยู่กับการเป็นหนี้สิน ทำนาไม่ได้ข้าว ทำไร่ไม่ได้กิน ชาวบ้านต้องกู้เงินเป็นหนี้สินเพิ่มขึ้น เพราะผลผลิตได้ไม่เต็มเม็ดเต็มหน่วย สังคมเป็นปัญหาเรื่องร้องของชุมชน ถึงจะมีที่ดินแต่กลับแก้ไขปัญหาไม่ได้ เพราะมีน้ำที่ไม่เพียงพอ

มูลนิธิอุทกพัฒน์ในพระบรมราชูปถัมภ์ Utopakat Foundation under Royal Patronage of H.M. the King (2560) ด้วยพระวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชฯ ในเรื่องการบริหารจัดการทรัพยากรน้ำ พระองค์จึงได้ทรงพระราชทานพระราชดำริในเรื่องดังกล่าวแก่ Massachusetts Institute of Technology (สถาบัน MIT) เพื่อการวางแผนพัฒนาแหล่งน้ำร่วมกับสำนักงานคณะกรรมการพิเศษ เพื่อประสานงานโครงการ อันเนื่องมาจากพระราชดำริ (สำนักงาน กปร.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ในการพัฒนาเทคโนโลยี รวบรวมข้อมูลและประสานงานระหว่างหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดการกับปัญหาด้านทรัพยากรน้ำตั้งแต่ปี 2539

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพล อดุลยเดช บรมนาถบพิตร ทรงให้ความสำคัญกับเรื่องน้ำมากมีพระราชดำรัสว่า “น้ำคือชีวิต” จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้ก่อตั้งมูลนิธิขึ้นเมื่อปี 2555 เพื่อสนองพระราชดำริเกี่ยวกับการพัฒนาเรื่องน้ำ พระราชทานชื่อมูลนิธิว่า “อุทกพัฒน์” มาจากคำว่า อุทก ซึ่งหมายถึง “น้ำ” และ พัฒน์ มาจากคำว่า “พัฒนา” เมื่อนำมารวมกันจึงมีความหมายว่า “มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเรื่องน้ำ” ซึ่งบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาดังพระ

ราชดำรัส และสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ ที่พระองค์ท่านทรงปฏิบัติพระราชกรณียกิจมากมายนานับประการ ตลอดระยะเวลาที่ทรงครองราชย์ เพื่อแก้ไขปัญหาระบาดน้ำ ทั้งน้ำท่วม น้ำแล้ง น้ำหลาก น้ำเสียให้ประเทศชาติและประชาชนทั่วทุกพื้นที่ ได้พระราชทานแนวพระราชดำริทั้งวิธีการแก้ไขและการดำเนินการ เพื่อให้มีการบริหารจัดการน้ำอย่างถูกต้อง ประเทศชาติและประชาชนจะได้มีน้ำใช้อย่างเพียงพอและยั่งยืนสืบไป (Mcot.net,2018)ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าและมีผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงเริ่มเข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อประชากรในสังคมโลกได้อย่างรวดเร็วเพราะมาจากการใช้งานที่ง่าย มีการแสดงความคิดเห็นไปมาทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ และการประชาสัมพันธ์ก็ยังเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ทุกคนเกิดความรู้ความเข้าใจในทิศทางเดียวกัน ทำให้เกิดผลดีตามมาด้วย ดังนั้นการประชาสัมพันธ์จึงเป็นหนึ่งในปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันยิ่งขึ้น

สื่อประชาสัมพันธ์มีความสำคัญต่อการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ขององค์กรเป็นอย่างมากเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดข่าวสารเรื่องราวต่างๆเกี่ยวกับนโยบายวัตถุประสงค์กิจกรรมความเคลื่อนไหวและการดำเนินงานขององค์กรตลอดจนความรู้ที่เป็นประโยชน์และเกี่ยวข้องกับองค์กรให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้เข้าใจเพื่อสร้างความนิยมศรัทธาและได้รับความไว้วางใจจากประชาชนหรือกลุ่มเป้าหมายทั้งนี้เนื่องจากสื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพราะเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของกระบวนการดำเนินการประชาสัมพันธ์ดังนั้นองค์กรต้องทำความเข้าใจแบบจำลองการสื่อสารทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสื่อประชาสัมพันธ์หน้าที่ของสื่อเพื่อให้ทราบหลักการของสื่อประชาสัมพันธ์องค์กรจะได้เข้าใจและใช้สื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ฝ่ายสื่อสารองค์กรของบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) มีหน้าที่รับผิดชอบในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารต่างๆทั้งในองค์กรและภายนอกองค์กรให้กับบุคลากรในองค์กรทราบทั้งยังเป็นหน่วยสนับสนุนกิจกรรมต่างๆที่จัดขึ้นภายในองค์กรซึ่งช่องทางการประชาสัมพันธ์ภายในองค์กร คือ โปสเตอร์ หรือขึ้นดิจิทัลไชนจ์ ซึ่งสามารถแสดงข้อมูลข่าวสารที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวได้ สามารถประหยัดต้นทุนและเวลา ดังนั้นจึงเล็งเห็นความสำคัญของการใช้สื่อเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ขององค์กร

ดังนั้นคณะผู้วิจัยและพัฒนาจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสาร ในรูปแบบอินโฟกราฟิกเพื่อให้บุคลากรในองค์กรได้ทราบถึงข้อมูลต่างๆและที่มาของโครงการ “อสมท รักษา น้ำ สืบสานพระราชดำริ” ที่บมจ. อสมท ร่วมสนับสนุนมูลนิธิอุทกพัฒน์ลงบนสื่อออนไลน์ เผยแพร่สาระต่างๆได้อย่างรวดเร็ว ทำให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความเข้าใจและสามารถเพิ่มพูนความรู้ได้

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษา น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท
2. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษา น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษา น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท ได้แก่บุคคลที่กดติดตาม Facebook Fanpage: PR MCOT จำนวน 2,682 คน

2. กลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเพื่อวิจัยและพัฒนาครั้งนี้ได้แก่บุคคลที่กดติดตาม Facebook Fanpage: PR MCOT และยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามดำเนินการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน

3. ผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอจำนวน 3 ท่าน ได้จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้ที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาตรี หรือเป็นผู้ที่มีความรู้ความชำนาญประสบการณ์ในการทำงาน 5 ปีขึ้นไป

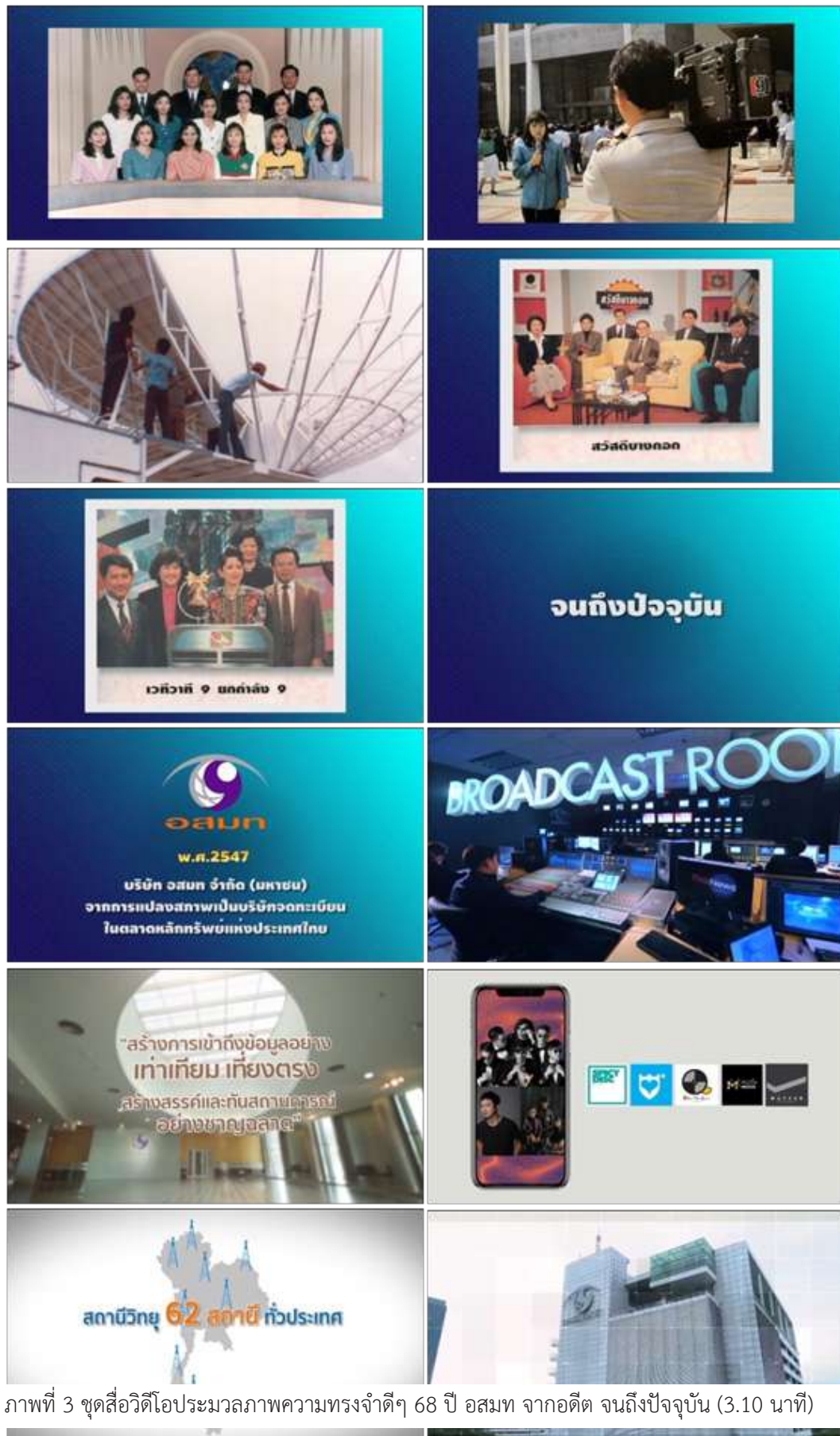
ผลการศึกษา

1. ผลการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท (ภาพที่ 1 ชุดสื่อประชาสัมพันธ์โครงการ “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” ขนาด 1:1)





ภาพที่ 2 ชุดสื่อวิดีโอประมวลภาพความทรงจำดีๆ 68 ปี อสมท จากอดีต จนถึงปัจจุบัน (3.10 นาที)



ภาพที่ 3 ชุดสื่อวิดีโอประมวลภาพความทรงจำดีๆ 68 ปี อสมท จากอดีต จนถึงปัจจุบัน (3.10 นาที)

2. ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักชน้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ

ผลการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา	4.55	0.44	ดีมาก
ด้านสื่อการนำเสนอ	4.17	0.42	ดี

จาก ตารางที่ 1 ผลประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผลประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านเมื่อเทียบกับเกณฑ์คะแนนแล้วผลประเมินด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.55$, S.D. = 0.44) และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.17$, S.D. = 0.42) เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

3. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักชน้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
การรับรู้	4.566	0.60	มากที่สุด

จาก ตารางที่ 2 ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักชน้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท ที่พัฒนาขึ้น พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านเมื่อเทียบกับเกณฑ์แล้วอยู่ในเกณฑ์รับรู้มากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D. = 0.60) เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักชน้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาเพื่อการประชาสัมพันธ์	4.59	0.54	ระดับมากที่สุด
2. การใช้สี	4.53	0.58	ระดับมากที่สุด
3. ตัวหนังสือและการจัดรูปแบบข้อความ	4.59	0.60	ระดับมากที่สุด
4. กราฟิก	4.57	0.56	ระดับมากที่สุด
5.ด้านการนำเสนอ	4.59	0.48	ระดับมากที่สุด
ผลการประเมินเฉลี่ยรวม	4.59	0.55	ระดับมากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท ที่พัฒนาขึ้น พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านเมื่อเทียบกับเกณฑ์แล้วอยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.59, S.D. = 0.55) เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

อภิปรายผลการศึกษา

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาเรื่อง การพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท โดยในส่วนของด้านเนื้อหา ผลการประเมินออกมาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{X}$ = 4.55, S.D. = 0.44) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประภัศร อินทเดช ฌภัทร ดีเย็น และธัญชนก พิมมหา (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์สาระบบแท็บเล็ตบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เรื่องเปิดห้องปฏิบัติการคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่ามีการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.43) ดังนั้นการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ สิ่งสำคัญที่สุดคือเนื้อหาต้องมีความถูกต้อง เหมาะสม และน่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้งานได้จริง

ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอเรื่องการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท โดยในส่วนของด้านสื่อผลการประเมินออกมาอยู่ในเกณฑ์ดี ($\bar{X}$ = 4.17, S.D. = 0.42) เนื่องจากมีความต้องการที่จะประชาสัมพันธ์วิถีโอบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณิรณัฐ ปี่แก้ว และภัทริยา รอดสว่าง (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการประชาสัมพันธ์รายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิงบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ บริษัท โมโน บรอดคาสท์ จำกัด ซึ่งพบว่าผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ อยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 4.22, S.D. = 0.47) สรุปได้ว่าคุณภาพของสื่อการนำเสนอสามารถนำไปใช้ได้จริง

ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อการสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.60) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธัญชนก ชวยบุญชุม วัฒนิตา วิมลเก็จ และสิริญาพร ชนะกุล (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง กีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 35 ของฝ่ายข่าวกีฬา สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

(Thai PBS)พบว่าผลการประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50, S.D. = 0.64$) ดังนั้นการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ที่สร้างขึ้นสามารถนำไปใช้ได้

ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท โดยรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59, S.D. = 0.55$) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประภัศร์ อินทเดชณภัทร ดีเย็นและธัญชนก พิมมหา(2561)ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์สารบบแท็บเล็ตบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของบริษัท อสมทจำกัด (มหาชน)

ผลการศึกษาพบว่าความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72, S.D. = 0.45$) เช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. สามารถนำชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท ไปเป็นต้นแบบและแนวทางในการผลิตชุดสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์และจัดกิจกรรมฯ ในครั้งต่อไป

2. ชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของ บมจ.อสมท สามารถนำไปประยุกต์กับสื่อสิ่งพิมพ์ได้หรือเผยแพร่ในช่องทางอื่น ๆ เช่น ประชาสัมพันธ์ภายในองค์กรทางจอภาพดิจิทัล เป็นการประชาสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอกขององค์กร

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับ ทศนคติ และความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” บนสื่อสังคมออนไลน์ของบมจ.อสมท

2. การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้และกิจกรรมเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์เรื่อง “อสมท รักษ์น้ำ สืบสานพระราชดำริ” ของบมจ. อสมท

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

ณิรุษ ปี่แก้ว และภัทริยา รอดสว่าง.(2560). การพัฒนาสื่อวีรลวิดีโอเพื่อประชาสัมพันธ์รายการโทรทัศน์ประเภทบันเทิงบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ บริษัท โมโน บรอดคาซท์ จำกัด.ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและสื่อสารมวลชน,มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ธันยธรณ์ ขวัญบุญชุม,วิณณิดา วิมลเก็จ และสิริญาพร ชนะกุล.(2561).การพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรื่อง กีฬาเยาวชนแห่งชาติครั้งที่ 35 ของฝ่ายข่าวกีฬา สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส (Thai PBS). ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ประภัศร อินทเดช, ฌัทร ดีเย็นและธัญชนก พิมมหา. (2561). การพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อ
สื่อสารประชาสัมพันธ์สาระบบเท็งบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ของบริษัท อสมท
จำกัด (มหาชน).ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและ
สื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

_____. (2561).การพัฒนาชุดเนื้อหาเพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์สาระบบเท็งบนเครือข่าย
สังคมออนไลน์เรื่อง เปิดห้องปฏิบัติการคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและ
เทคโนโลยี.ปริญญาเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและสื่อสาร
มวลชนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ระบบออนไลน์

มูลนิธิอุทกพัฒน์ในพระบรมราชูปถัมภ์.(2560). *ความเป็นมามูลนิธิ*.เข้าถึงได้จาก [https://
www.utokaPat.org/เกี่ยวกับมูลนิธิ/](https://www.utokaPat.org/เกี่ยวกับมูลนิธิ/)

Mcot.net.Digital. (2018). *MCOT donated money to support the 66th anniversary
of the Utokapat Foundation*.Retrieved from [https://www.mcot.net/
view/5b6c6b3de3f8e40ad2f4bf47?TNA&TOPNEWS](https://www.mcot.net/view/5b6c6b3de3f8e40ad2f4bf47?TNA&TOPNEWS)

ระดับการรับรู้ข่าวสารและพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของผู้รับสาร 4 ช่วงวัย

News Perception Level and News Perception Behavior on Social Media about Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) in 4 Generations

ประกิจ อาษา* สุธาวลัย ธรรมสังวาลย์*
จารุณี วรรณศิริกุล* และ ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์*

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “ระดับการรับรู้ข่าวสารและพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ของผู้รับสาร 4 ช่วงวัย” มุ่งศึกษา (ระดับการรับรู้ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย (2)พฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัยโดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาคือผู้รับสาร 4 ช่วงวัยรวม 400 คน โดยสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวกโดยเลือกมาศึกษา

ผลการศึกษาพบว่าระดับการเท่าทันสื่อของผู้รับสาร 4 ช่วงวัย (1) ระดับการเท่าทันข่าวสารอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.80$) (2) ระดับการประเมินสื่ออยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.67$) สำหรับเกณฑ์การวิเคราะห์ข่าวสารของผู้รับสาร 4 ช่วงวัย คือ ความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มาของข้อมูล แหล่งข่าวและผู้รับสารจะเปรียบเทียบข้อมูลข่าวสารจากหลายสำนักข่าว/หลายช่องทาง นอกจากนี้ผู้รับสารช่วงวัย Y และช่วงวัย Z ยังให้ความสำคัญกับความเคลื่อนไหวบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ จำนวนผู้ติดตามเพจของสำนักข่าว กระแสสังคม เป็นต้น

สำหรับปัจจัยการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารของผู้รับสาร 4 ช่วงวัยนั้นทำให้ผู้รับสารคอยติดตามข่าวสารที่มีความใกล้ตัวทั้งทางตรง หรือทางอ้อมมากที่สุด รองลงมาคือการแบ่งปันข่าวสารที่มีผลกระทบกระเทือนต่อชีวิตความเป็นอยู่ และแบ่งปันข่าวสารที่เกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการตามลำดับ

คำสำคัญ: การรับรู้ข่าวสาร / การแบ่งปันข่าวสาร / ไวรัสโคโรนา 2019

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

Abstract

The research “The Level of News Literacy and News Sharing Behavior on Social Media about Covid Disease-19 in 4 Generations” aims to study (1) The level of news perception on social media about Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) in 4 generations (2) The news sharing behavior on social media about Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) in 4 generations with 400 online sampling questionnaires.

The study shows that level of news perception in 4 generations receivers. (1) The level of news access is at a high ($\bar{X} = 3.80$) and (2) The level of news estimate is at a high ($\bar{X} = 3.67$) For news analysis rules in 4 generations receivers is reliability news source and they will compare the news information from various channels various news agencies. In addition, generation Y and generation Z receivers give more importance to the movement on online media: number of news page followers and addiction society etc.

For news sharing factors in 4 generations receivers. Because situation of Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) causing the receivers keep up with the news to keep up to date with the spread of the disease. The most, they share proximity news. The second, they share consequence news and progress news.

Keywords: News Perception / News Perception / Coronavirus Disease 2019

บทนำ

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ทำให้ผู้คนเกิดความวิตกกังวลถึงการปิดเมือง ปิดประเทศ เพื่อป้องกันการแพร่กระจายของโรค หลายธุรกิจได้รับผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม จนต้องลดพนักงาน เลิกจ้าง หรือปิดตัวเองลง ผู้คนไม่จำเป็นก็ไม่ออกนอกบ้าน ไม่กล้าอยู่ในที่คนพลุกพล่าน และคอยติดตามข่าวสารเพื่อทันต่อเหตุการณ์ต่อการแพร่ระบาดของโรคนี้ ซึ่งข่าวสารที่ได้รับนั้นก็มีทั้งข่าวจริง ข่าวบิดเบือนข้อมูล ข่าวลวง และข่าวปลอม ปะปนกัน

สื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ในการช่วยให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่ายดายและรวดเร็ว เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาขึ้น ทำให้ผู้รับสารรับทราบความเคลื่อนไหวเหตุการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น เปิดโอกาสให้ผู้รับสารเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว ง่ายดาย จนกลายเป็นแหล่งแสวงหาข่าวสารที่สำคัญเพราะในแต่ละวันมีเหตุการณ์เกิดขึ้นใหม่จำนวนมากเป็นผลให้ผู้รับสารต้องติดตามการรายงานข่าวผ่าน เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) ไลน์ (Line) ฯลฯ ซึ่งมีความรวดเร็วทำให้สามารถทราบความเคลื่อนไหวทันทั่วถึง

ปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นจากการการรับข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์มากจนเกินไปก็คือความสามารถในการวิเคราะห์ข่าวสาร เนื่องจากผู้รับสารอาจปักใจเชื่อข่าวสารทั่วไปรวมถึงข่าวลือข่าวปลอมต่าง ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ที่สามารถตอบโต้ได้ทันในเรื่องความง่าย สะดวก ความเร็ว และต้นทุนต่ำในการเข้าถึง สร้าง และแบ่งปันข่าวสาร ทำให้มีแนวโน้มว่าการรายงานข่าวที่อาจไม่ถูกต้องในข้อเท็จจริงแต่ถูกใจผู้รับสารถูกเผยแพร่โดยไม่คำนึงว่าข้อมูลนั้นมีความถูกต้องหรือไม่

การรายงานข่าวในปัจจุบันมีความซับซ้อนมากขึ้น ในหลายกรณีการรายงานข่าวมีการเก็บเกี่ยวผลประโยชน์จากข่าวสารเพื่อให้ได้มาซึ่งจำนวนผู้อ่านและยอดการแบ่งปัน ดังนั้น จึงมีการนำเสนออย่าง

มีแบบแผนแยกค้ายและซับซ้อน หากผู้ที่รับข่าวสารขาดความรู้เท่าทันสื่อโดยไม่ตระหนักถึงผลที่เกิดขึ้น เช่น นอกจากนี้ ยังพบว่า มีผู้รับสารจำนวนไม่น้อยให้ความสนใจและเชื่อถือข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่ส่งต่อกันบนสื่อสังคมออนไลน์ แม้ว่าข้อมูลข่าวสารนั้นจะขัดแย้งกับหลักฐานทางวิชาการและข้อมูลทางการแพทย์ก็ตาม เนื่องจากเนื้อหาที่มีความเข้าใจง่ายกว่า การได้รับข้อมูลบ่อยกว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการรับรู้และเชื่อข่าวสารโดยขาดวิจารณญาณ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม ซึ่งข่าวสารที่ไม่มีความจริง หรือข่าวสารที่บิดเบือนข้อเท็จจริงที่เผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์นั้นอาจจะส่งผลกระทบทั้งทางตรงหรือทางอ้อมต่อสังคมโดยรวม

ผู้รับสารแต่ละช่วงวัย (Generation) ย่อมมีแบบแผนที่แตกต่างกันก่อให้เกิดพฤติกรรมการสื่อสารที่ต่างกันก่อให้เกิดระดับความรู้เท่าทันและพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสาร โดยมีการแบ่งช่วงวัยออกเป็น (1) ช่วงวัย B (Generation B) หรือเบบี้บูมเมอร์ คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2489 - 2507 (2) ช่วงวัย X (Generation X) คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2508 - 2522 (3) ช่วงวัย Y (Generation Y) คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2523 - 2540 และ (4) ช่วงวัย Z (Generation Z) คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2541 - 2553

ภูมิหลังของคนช่วงวัย B (Generation B) คือคนที่มีอายุ 56 - 74 ปี เป็นยุคที่การพัฒนาเทคโนโลยียังไม่ทันสมัย มีลักษณะนิสัยอดทน จริ่งจิ้ง เพราะอยู่ทันช่วงที่ได้เห็นความลำบากของพ่อแม่ กลุ่มนี้คือกลุ่มเบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomer) มีพฤติกรรมในการรับข่าวสารคือ “ไม่เชื่อ = ไม่เสพ” รับข่าวสารจากแหล่งที่ตนเองให้ความเชื่อถือ “ชอบสื่อดั้งเดิม เพิ่มเติมคือสื่อใหม่” กลุ่มเบบี้บูมเมอร์มีการรับข่าวสารทางโทรทัศน์บ่อยที่สุด รองลงมาคือหนังสือพิมพ์ สื่อสังคมออนไลน์ และวิทยุตามลำดับ

ในขณะที่คนช่วงวัย X (Generation X) คือคนที่มีอายุ 41-55 ปี คนรุ่นนี้จึงเริ่มมีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องบ้างเล็กน้อย เช่น คอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม วอล์คแมน เป็นต้น แต่ก็พบว่าพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีไม่ได้ใช้พราเปรือ หรือนั่นความสนุกแต่เขาเน้นใช้เพื่อการทำงาน ในทางที่มีประโยชน์ ใช้อย่างเหมาะสมพอดีกับความจำเป็น คนกลุ่มนี้กลัวตกข่าว จึงรับข่าวสารทางออนไลน์เพื่อให้ทันกระแสสังคม แต่ยังให้ความเชื่อถือในสื่อที่เป็นประเภทสื่อดั้งเดิมในระดับมาก

ปัจจุบันเป็นยุคของคนช่วงวัย Y (Generation Y) คือคนที่มีอายุ 23-40 ปี เกิดมาพร้อมกับยุคเทคโนโลยีที่เพียบพร้อมทั้งอุปกรณ์ไอทีและอินเทอร์เน็ตเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่ายและรวดเร็ว ด้วยสภาพแวดล้อมที่เกิดมาท่ามกลางเทคโนโลยีทำให้คนรุ่นนี้มีความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยีไม่ว่าจะใช้ทำ งานติดต่อสื่อสาร แต่ในขณะเดียวกันการให้ความสำคัญกับสังคมรอบข้างก็น้อยลง โดยไปให้ความสำคัญในโลกโซเชียลแทน มีพฤติกรรมการรับข่าวสารแบบ “ใช้สื่อใหม่ ไว้ใจสื่อดั้งเดิม”

สำหรับช่วงวัย Z (Generation Z) คือ คนที่มีอายุระหว่าง 10 - 22 ปี ซึ่งเกิดมาท่ามกลางแวดล้อมด้วยเทคโนโลยี ดังนั้นจึงมีพฤติกรรมการรับข่าวสารทางสื่อสังคมออนไลน์บ่อยที่สุดและมากกว่าช่วงวัยอื่น และมีแนวโน้มในการรับสารมีโอกาสที่จะมีความเชื่อถือในข่าวสารจากสื่อใหม่มากขึ้น โดยการรับข่าวสารทางสื่อใหม่เป็นการรับข่าวสารจากช่องข่าวออนไลน์ที่ไม่เป็นทางการ และรับข่าวสารจากคนใกล้ชิดบ่อยกว่าการรับข่าวสารจากสำนักข่าวที่เป็นทางการ

ด้วยเหตุนี้คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาระดับการรับรู้ข่าวสารและพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ของประชาชน 4 ช่วงวัยในข่าวสารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ในระหว่างเดือนมีนาคม ถึง มิถุนายน 2563 โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นประชาชน 4 ช่วงวัย ช่วงวัยละ 100 คน โดยศึกษาลักษณะระดับการรับรู้ข่าวสาร และปัจจัยที่ทำให้ผู้รับสารแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ในการนำมาประยุกต์ใช้ในการรายงานข่าว และสร้างแนวทางการเผยแพร่ข่าวสารในรูปแบบต่าง ๆ ต่อไป

ปัญหานำการวิจัย

1. ระดับการรับรู้ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย เป็นอย่างไร
2. พฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ทราบถึงระดับการรับรู้ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย
2. เพื่อให้เข้าใจถึงพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย ที่รับข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) บนสื่อสังคมออนไลน์สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมงขึ้นไปได้แก่ (1) ช่วงวัย B (Generation B) คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2489 - 2507 (2) ช่วงวัย X (Generation X) คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2508 - 2522 (3) ช่วงวัย Y (Generation Y) คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2523 - 2540 และ (4) ช่วงวัย Z (Generation Z) คือผู้ที่เกิดระหว่าง พ.ศ. 2541 - 2553 โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในระยะเวลาระหว่างเดือนมีนาคม ถึง มิถุนายน 2563 เท่านั้น

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทราบถึงระดับการรับรู้ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย
2. เข้าใจถึงพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัย
3. สามารถประยุกต์ใช้ผลการวิจัยเป็นแนวทางในการประกอบวิชาชีพด้านการรายงานข่าวและสร้างแนวทางการถ่ายทอดหรือเผยแพร่ข่าวสารในรูปแบบต่าง ๆ

ข้อสมมติฐาน

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาโดยใช้ข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถามออนไลน์จากตัวอย่างที่เลือกมาศึกษา จึงไม่มีการทดสอบสมมติฐาน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการรายงานข่าว

ข่าวคือการรายงานเหตุการณ์ ข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น รวมทั้งความเห็นของบุคคล ซึ่งมีความสำคัญเป็นที่น่าสนใจของผู้รับสาร หรือมีผลกระทบต่อสาธารณชน โดยข่าวสารที่นำมารายงานนั้น จะต้องอาศัยหลักการพิจารณาว่ามีคุณค่าข่าวหรือไม่ถ้าเหตุการณ์ใดมีคุณค่าข่าวก็เลือกรายงาน การเขียน ข่าวหรือสารที่จะสื่อออกไปยังสื่อมวลชนควรมีสาระสำคัญหรือองค์ประกอบที่เรียกว่า 5W 1H (1) ใคร (Who) บุคคลสำคัญที่เกี่ยวกับข่าวที่เป็นตัวประกอบหรือเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะได้รับผลกระทบ ใคร น่าจะเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ ใครน่าจะเป็นคนที่ทำให้สถานการณ์นี้เกิดขึ้น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ใครได้ ประโยชน์ใคร เสียประโยชน์ (2) อะไร (What) เกิดอะไรขึ้น การกระทำหรือเหตุการณ์ใดที่สำคัญ เกิดอะไร ขึ้น มีอะไรเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ สาเหตุที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นี้คืออะไร (3) ที่ไหน (Where) การ กระทำหรือเหตุการณ์นั้น ๆ เกิดขึ้นที่ไหน (4) เมื่อไร (When) เวลาที่เกิดเหตุการณ์นั้น เหตุการณ์นั้นน่าจะเกิด ขึ้นเมื่อไร เวลาใดบ้างที่สถานการณ์เช่นนี้จะเกิดขึ้นได้ (5) ทำไม (Why) ทำไมเหตุการณ์นั้นจึงเกิดขึ้น สาเหตุหรือมูลเหตุที่ทำให้เกิดขึ้น และ (6) อย่างไร (How) เกิดขึ้นได้อย่างไร รายละเอียดของสิ่งที่ เกิดขึ้นแล้วหรือกำลังจะเกิดขึ้นว่ามีความเป็นไปได้ในลักษณะใด (ภาคภูมิ, 2554)

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมากมายในแต่ละวัน และแต่ละเหตุการณ์มีความน่าสนใจที่แตกต่างกัน การนำมาเสนอเป็นข่าวทุกข่าวนั้นไม่สามารถทำได้ การพิจารณาว่าเหตุการณ์ใดควรจายงานเป็นข่าวนั้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของคุณค่าข่าวเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบของข่าวว่ามีเหตุการณ์หรือข้อเท็จจริงใดมีคุณค่าทางข่าวสูงจะได้พิจารณานำมารายงานเป็นข่าวดังนี้

1.1 ข่าวสารที่ทันเหตุการณ์ ทันต่อเวลา (Timeliness) ที่มีความสด รวดเร็วในทันที ตลอดจนการรายงานสด (Live) เหตุการณ์ ต่าง ๆ เป็นต้น

1.2 ข่าวสาร ที่มีผลกระทบ (Consequence) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น หรือกำลังจะเกิดขึ้น แล้วมีผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของสาธารณชน หรือมีผลกระทบ ต่อผู้คนจำนวนมาก

1.3 ข่าวสารที่มีความใกล้ชิดทั้งทางกายและทางใจ (Proximity) ข่าวที่มีผลประโยชน์ เกี่ยวข้องกับตัวเอง คนใกล้ชิด ครอบครัว ญาติพี่น้อง เพื่อนฝูง ย่อมเป็นเรื่องที่ผู้อ่านสนใจมากกว่าข่าวต่างประเทศ

1.4 ข่าวสารที่เกี่ยวกับคนดังมีชื่อเสียง (Prominence) ดารา เซเลบ นักการเมือง นอกจากชื่อเสียงของบุคคลจะทำให้เหตุการณ์มีคุณค่าข่าวแล้ว สถานที่ที่มีชื่อเสียง

1.5 ข่าวสาร ที่เกี่ยวกับ ความขัดแย้ง (Conflict) การต่อสู้ชิงชัย เป็นความสัมพันธ์พื้นฐานระหว่างมนุษย์ต่อมนุษย์ เริ่มตั้งแต่ครอบครัวไปจนถึงระดับชาติ

1.6 ข่าวสารที่ปลุกเร้าสนใจ (Human Emotion) ข่าวสารที่ต้องการพื้นฐานก่ออารมณ์ ร่วมคล้อยตามข่าว ก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนจิตใจที่ทำให้ผู้รับสารเกิดอารมณ์ร่วม

1.7 ข่าวสาร ที่มีเงื่อนงำ (Suspense) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วไม่สามารถที่จะคลี่คลาย หรือตีแผ่หาสาเหตุได้ย่อมเป็นที่สนใจ คติฆาตกรรม อำพรางต่าง ๆ

1.8 ข่าวสารที่แปลก ประหลาด (Unusualness) เด็กซองหัว เรื่องที่น่าเชื่อ เรื่องเหนือธรรมชาติ เรื่องราวที่ผิดแปลกแหวกจากธรรมชาติ เรื่องที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน

1.9 ข่าวสาร เกี่ยวกับ เพศ (Sex) การเรียกร่องทางเพศ หรือเส้นทางความรักของคู่รัก ความสัมพันธ์ของมนุษย์ ทั้งในรูปแบบปกติ และไม่ปกติ เพศชาย เพศหญิง เพศทางเลือก ความผิดทางเพศ

1.10 ข่าวสาร เกี่ยวกับความก้าวหน้า ทางวิทยาการ (Progress) การประดิษฐ์คิดค้น ความก้าวหน้าทางวิชาการ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมถึงข่าวเกี่ยวกับความสำเร็จต่าง ๆ

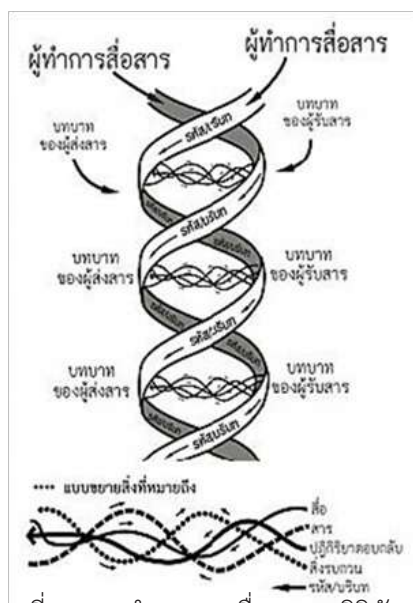
นอกจากนี้ข่าวสาร ที่ดีมีความถูกต้อง ครบถ้วน มีข้อเท็จจริง ทุกประการ มีความสมดุล เที่ยงธรรม ให้ความเป็นธรรม กับทุกฝ่ายในข่าว และมีภาววิสัย เป็นข้อเท็จจริง ไม่ใช่สิ่งที่นักข่าว อยากให้เกิดขึ้น (ปราศจาก อคติของนักข่าว) รวมทั้งต้องรายงานข่าวด้วยภาษาที่ง่าย กะทัดรัด ชัดเจน ไม่เยิ่นเย้อ ยืดยาด เข้าใจ ทันที ไม่ต้องอ่านซ้ำ (ประกิจ อาษา และสุชาวัลย์ ธรรมสังวาลย์, 2563)

แนวคิดเรื่องการสื่อสารในยุคดิจิทัล

องค์ประกอบหลักของแบบจำลองการสื่อสารประกอบด้วย (1) ผู้ทำการสื่อสาร (2) รหัส (3) ตัวสื่อ/ช่องทาง (4) ตัวสาร และ (5) บริบท ทั้ง 5 องค์ประกอบดังกล่าวนี้ให้พิจารณาในเรื่องของบทบาทที่ทั้ง 5 องค์ประกอบสวมอยู่

2.1 ผู้ทำการสื่อสาร มีบทบาททั้งผู้ส่งและผู้รับสารสลับสับเปลี่ยนกันได้อยู่ตลอดเวลา ทั้งในโลกของความจริงและโลกเสมือนจริง ดังนั้นผู้ทำการสื่อสารจึงมีหน้าที่เป็นผู้เข้ารหัสเพื่อทำตัวสารให้เกิดขึ้น และผู้ถอดรหัสเพื่อตีความทำการเข้าใจในตัวสารแล้วตอบกลับไปยังผู้ส่งสาร ดังนั้นรหัสจึงเป็นสิ่งที่อยู่กับผู้ทำการสื่อสารตลอดเวลาในยุคดิจิทัล

2.2 รหัส คือ การจัดการทำให้เกิดความหมายขึ้นด้วยกฎเกณฑ์ (Rules) หรือธรรมเนียม วิธีการปฏิบัติ (Conventions) ที่ยึดถือกันมา เพราะฉะนั้นบทบาทของตัวสารก็ถูกนำมาใช้โดยผู้ทำการ สื่อสาร เพื่อก่อให้เกิดความหมายขึ้น รหัสเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในยุคดิจิทัล เพราะความเสมือนจริงมีความหมายจากการจัดการโดยรหัสที่ถูกใช้โดยผู้ทำการสื่อสาร



ภาพที่ 1 แบบจำลองการสื่อสารยุคดิจิทัล

2.3 ตัวสื่อ/ช่องทาง เป็นพาหนะนำพาตัวสาร แต่ในขณะเดียวกันตัวสื่อก็เป็นตัวสารได้ด้วยเหมือนกัน (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมจากแนวคิด The Medium is the messages ของ Marshall McLuhan ในหนังสือชื่อ Understanding Media, (1964) แนวคิดดังกล่าวสื่อจึงมีบทบาทในฐานะที่เป็นตัวสาร

2.4 ตัวสาร เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ทำการสื่อสาร ใช้ให้เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความหมายขึ้นและเป็นตัวทำให้ผู้ทำการสื่อสารอีกฝ่ายหนึ่งที่ได้รับตัวสารนี้เข้ามาตีความตัวสารถูกทำขึ้นโดยนำเอาสัญญาณหรือเครื่องหมายต่าง ๆ มาจัดการโดยใช้รหัสจนเป็นตัวสารขึ้น

2.5 บริบท คือ สภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัวผู้ทำการสื่อสาร แต่การรับรู้ สภาพแวดล้อมดังกล่าวต้องผ่านกระบวนการคัดสรร (Selection Processes) จากผู้ทำการสื่อสาร ดังนั้นเราพบว่าบริบทของการสื่อสารนั้นอยู่ในตัวของผู้ทำการสื่อสาร จะถูกนำมาใช้เพื่อก่อให้เกิดความหมาย ดังภาพที่ 1 แบบจำลองการสื่อสารยุคดิจิทัล แบบจำลองนี้ได้เสนอตัวอย่างการสื่อสารเพียง 2 คน อาจนำไปประยุกต์ใช้ได้มากกว่า 2 คน ก็ได้ หรือเป็นการสื่อสารของคนคนหนึ่ง กับคนที่สมมติคนหนึ่งก็ได้ในโลกยุคดิจิทัลจะเห็นได้ว่า ผู้ทำการสื่อสารแต่ละคนสลับบทบาทในการเป็นผู้ส่งสารกับ ผู้รับสาร ในกรณีนี้จะเห็นว่าเป็นคล้าย บันไดวน โดยขึ้นบันได เปรียบได้กับตัวสื่อ ตัวสาร และตัวบริบท โครงของบันไดวน คือผู้ทำการ สื่อสารที่มีการสลับบทบาทของผู้ส่งกับผู้รับสาร ซึ่งในแต่ละตัวถูกจัดการให้เกิดความหมายเกิดขึ้น ด้วยรหัส ตัวสื่อ รหัสตัวสาร และรหัสตัวบริบท ซึ่งผูกมัดรวมติดกันไว้ ทำให้เกิดความหมายขึ้น

การสื่อสารเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็น พลวัตรที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอหรือที่เรามักคุ้นเคยกันว่าการสื่อสารเป็นกระบวนการ ดังนั้นผู้ทำ การสื่อสารต้องหมุนเกลียวตัวผู้ส่งสารเข้าหาอีกด้านผู้รับสาร ซึ่งเป็นอีกเกลียว การสื่อสารเป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นพลวัตรที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอหรือที่เรา มักคุ้นเคยกันว่าการสื่อสารเป็นกระบวนการ ดังนั้นผู้ทำการสื่อสารต้องหมุนเกลียวตัวผู้ส่งสารเข้าหาอีกด้านผู้รับสาร ซึ่งเป็นอีกเกลียวหนึ่งของผู้ทำการสื่อสารอีกคนหนึ่งให้ตรงกันและเชื่อมต่อถึงกันด้วย สื่อ/สาร/บริบทตรงการเชื่อมต่อนี้ กระบวนการผสมรหัสเกิดขึ้นไม่ว่าทั้งการเข้ารหัสและการ ถอดรหัสของผู้ทำการสื่อสารทั้ง 2 คน สวมบทบาทที่ต่างกันคือ บุคคลหนึ่งเป็นผู้เข้ารหัส และอีก บุคคลหนึ่งสวมบทบาทเป็นผู้ถอดรหัส ความหมายจะเกิดขึ้นใช้เมื่อรหัสที่ได้เป็นรหัสตัวเดียวกันกับ ของทั้งคู่ผู้ทำการสื่อสาร (ศิริชัย ศิริกายะ, 2557)

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้

ประมะ สตะเวทิน (2546) กล่าวถึงการรับรู้ว่าหมายถึงกระบวนการตีความเกี่ยวกับสิ่งที่เราพบเห็นในสิ่งแวดล้อมนั้น ๆ ซึ่งความหมายในที่นี้ก็คือ สิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการตีความหรือการรับรู้กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ การที่จะมีความหมายต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ การรับรู้หรือการตีความหมายต่อสิ่งนั้นซึ่งในการรับรู้และตีความหมายต่อสิ่งที่พบเห็นนั้นต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้พบเห็น เพราะประสบการณ์นั้นมีอิทธิพลต่อการรับรู้และการตีความหมายต่อสิ่งที่พบเห็นนั่นเอง

บรรยงค์ โตจินดา (2543) กล่าวถึงการรับรู้ว่าหมายถึงการที่บุคคลได้รับรู้ ตีความและตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้น การรับรู้แบ่งเป็น 2 ส่วน คือการรับข้อมูลและการแปลข้อมูลให้เป็นข้อความตามความเข้าใจ การรับรู้จะต้องคำนึงถึงความรู้ความเข้าใจในข้อมูลข่าวสารความสนใจและประสบการณ์จึงสามารถทำให้แปลความได้ถูกต้อง

สุปัญญาไชยาญ (2543) ได้ให้ความหมายของการรับรู้ว่าเป็นกระบวนการที่มนุษย์ติดต่อสื่อสารกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยจะทำการตีความสิ่งแวดล้อมที่สัมผัสได้แล้วตอบสนองกลับอย่างเหมาะสม โดยแต่ละคนอาจจะตีความในสิ่งแวดล้อมที่เหมือนกันออกไปในทางต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางจิตใจและความคิดของแต่ละคน จากความหมายข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การรับรู้เป็นกระบวนการตีความหมายของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งภายใต้สิ่งแวดล้อมหนึ่ง ๆ โดยการรับรู้ นั้นจะมีทั้งในส่วนของ การรับข้อมูลและการแปลข้อมูล ซึ่งการรับรู้ นั้นจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ พื้นฐานทางจิตใจและความคิดของแต่ละคน

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ประกอบด้วย

- (1) ตัวผู้รับรู้ (Perceiver) ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้
 - ทัศนคติของบุคคลนั้น (Attitudes)
 - สิ่งจูงใจ (Motives)
 - ผลประโยชน์หรือความสนใจ (Interests)
 - ประสบการณ์ในอดีต (Past Experience)
 - ความคาดหวัง (Expectations)
- (2) สิ่งที่ได้รับหรือเป้าหมายที่รับรู้ (Target) ซึ่งลักษณะที่กระตุ้นการรับรู้มีดังนี้
 - ความแปลกใหม่ (Novelty)
 - การเคลื่อนไหว (Motion)
 - เสียง (Sounds)
 - ขนาด (Size)
 - พื้น (Background)
 - ความเหมือน (Proximity)
- (3) สถานการณ์ (Situation) ซึ่งเป็นตัวกำหนดการรับรู้มีดังนี้
 - ด้านเวลา (Time)
 - ด้านลักษณะงาน (Work Setting)
 - ด้านสังคม (Social Setting)



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา โดยใช้ข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถามออนไลน์เกี่ยวกับระดับการรับรู้และพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของกลุ่มผู้รับสาร 4 ช่วงวัยโดยสุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวกจากตัวอย่างที่เลือกมาศึกษาจากคำถามคัดกรองเกี่ยวกับช่วงวัยและการรับข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมงขึ้นไป รวม 400 คน ช่วงวัยละ 100 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

• ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการรับรู้ข่าวสาร โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งมีเกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมาย
4.50-5.00	ระดับการรับรู้ข่าวสารมากที่สุด
3.50-4.49	ระดับการรับรู้ข่าวสารมาก
2.50-3.49	ระดับการรับรู้ข่าวสารปานกลาง
1.50-2.49	ระดับการรับรู้ข่าวสารน้อย
1.00-1.49	ระดับการรับรู้ข่าวสารน้อยที่สุด

• ส่วนที่ 2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยดำเนินการจัดกลุ่มเรียบเรียงข้อมูลจัดลำดับวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสังเคราะห์ตามเนื้อหาที่ต้องการศึกษา และสรุปประเด็นสำคัญ

• ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร (Sharing Factors) ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยและอภิปราย

ผลการวิจัยส่วนที่ 1

ระดับการรับรู้ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ในภาพรวมนั้น ทั้ง 4 ช่วงวัย มีการรับรู้ข่าวสารอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.73) โดยในแต่ละช่วงวัยมีระดับการรับรู้ข่าวสาร ดังนี้

ช่วงวัย B (Generation B) ค่าเฉลี่ย 3.73	มีการรับรู้ข่าวสารอยู่ในระดับมาก
ช่วงวัย X (Generation X) ค่าเฉลี่ย 3.89	มีการรับรู้ข่าวสารอยู่ในระดับมาก
ช่วงวัย Y (Generation Y) ค่าเฉลี่ย 4.03	มีการรับรู้ข่าวสารอยู่ในระดับมาก
ช่วงวัย Z (Generation Z) ค่าเฉลี่ย 3.28	มีการรับรู้ข่าวสารอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย มาตรฐาน และระดับการรับรู้ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ของผู้รับสารกลุ่มตัวอย่าง

หัวข้อในการประเมิน	(Gen B)			(Gen X)			(Gen Y)			(Gen Z)		
	X	SD	แปลผล	X	SD	แปลผล	X	SD	แปลผล	X	SD	แปลผล
ระดับการเข้าถึงสื่อ												
อ่านพาดหัวข่าวและเนื้อหาข่าวโดยละเอียด	3.70	0.97	มาก	3.94	0.90	มาก	4.16	0.82	มาก	3.34	0.96	ปานกลาง
เข้าใจเนื้อหาสำคัญของข่าวตั้งแต่อ่านรอบแรก	3.74	0.96	มาก	4.01	0.77	มาก	4.09	0.75	มาก	3.48	1.15	ปานกลาง
เข้าใจศัพท์เทคนิค ภาษาข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์	3.80	0.90	มาก	3.96	0.80	มาก	3.99	0.81	มาก	3.34	1.09	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	3.75	0.94	มาก	3.97	0.82	มาก	4.08	0.79	มาก	3.39	1.07	ปานกลาง
ระดับการประเมินสื่อ												
รับข่าวสารด้วยความรู้สึกเป็นกลางไม่มีอคติ	4.16	0.93	มาก	4.29	0.66	มาก	4.11	0.89	มาก	3.51	1.19	มาก
คิดว่าข่าวออนไลน์ มักมีกลยุทธ์ในการเพิ่มเรตติ้ง	3.45	1.09	ปานกลาง	3.65	1.07	มาก	3.91	1.09	มาก	3.08	1.22	ปานกลาง
คิดว่าข่าวออนไลน์เขียนแบบสร้างอารมณ์ร่วม	3.54	1.17	มาก	3.49	1.05	ปานกลาง	3.92	1.01	มาก	2.95	1.11	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	3.72	1.06	มาก	3.81	0.93	มาก	3.98	1.00	มาก	3.18	1.17	ปานกลาง

จากตารางที่ 1 วิเคราะห์ระดับการรับรู้ข่าวสารของผู้รับสารกลุ่มตัวอย่างบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ได้ ดังนี้

1. ระดับการเข้าถึงสื่อของกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ช่วงวัย Y อ่านพาดหัวข่าวและเนื้อหาข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) โดยละเอียดมากที่สุด (4.16) รองลงมาคือ ช่วงวัย X (3.94) ช่วงวัย B (3.70) และช่วงวัย Z (3.34) ตามลำดับ

1.2 ช่วงวัย Y เข้าใจเนื้อหาสำคัญของข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ตั้งแต่การอ่านรอบแรกมากที่สุด (4.09) รองลงมาคือ ช่วงวัย X (4.01) ช่วงวัย B (3.74) และช่วงวัย Z (3.48) ตามลำดับ

1.3 ช่วงวัย Y เข้าใจศัพท์ เทคนิคการใช้ภาษาข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) มากที่สุด (3.99) รองลงมาคือ ช่วงวัย X (3.96) ช่วงวัย B (3.80) และช่วงวัย Z (3.34) ตามลำดับ

2. ระดับการประเมินสื่อของกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ช่วงวัย X รับข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ด้วยความรู้สึกเป็นกลาง ไม่มีอคติ มากที่สุด (4.29) รองลงมาคือ ช่วงวัย B (4.16) ช่วงวัย Y (4.11) และช่วงวัย Z (3.51) ตามลำดับ

2.2 ช่วงวัย Y คิดว่าข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) มักมีกลยุทธ์ในการเพิ่มเรตติ้งมากที่สุด (3.91) รองลงมาคือ ช่วงวัย X (3.65) ช่วงวัย B (3.45) และช่วงวัย Z (3.08) ตามลำดับ

2.3 ช่วงวัย Y คิดว่าข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) มีลักษณะการเขียนแบบสร้างอารมณ์ร่วมมากที่สุด (3.92) รองลงมาคือ ช่วงวัย B (3.54) ช่วงวัย X (3.49) และช่วงวัย Z (2.95) ตามลำดับ

ผลการวิจัยส่วนที่ 2

เกณฑ์ การวิเคราะห์ข่าวสาร (News Analysis) ซึ่งกลุ่มผู้รับสารได้ระบุหลักเกณฑ์ (คนละ 3 เกณฑ์) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ ข่าวสาร ความน่าเชื่อถือ ตลอดจนการแยกแยะข้อเท็จจริงของข่าวเกี่ยวกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 บนสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

2.1 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสารของช่วงวัย B (Generation B)

ลำดับที่ 1 การพิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล	ร้อยละ 81
ลำดับที่ 2 การเปรียบเทียบจากหลายสำนักข่าว/หลายช่องทาง	ร้อยละ 45
ลำดับที่ 3 การสัมภาษณ์บุคลากรทางการแพทย์เพิ่มเติม	ร้อยละ 31

2.2 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสารของช่วงวัย X (Generation X)

ลำดับที่ 1 การพิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล	ร้อยละ 70
ลำดับที่ 2 การเปรียบเทียบจากหลายสำนักข่าว/หลายช่องทาง	ร้อยละ 61
ลำดับที่ 3 การสัมภาษณ์บุคลากรทางการแพทย์เพิ่มเติม	ร้อยละ 45

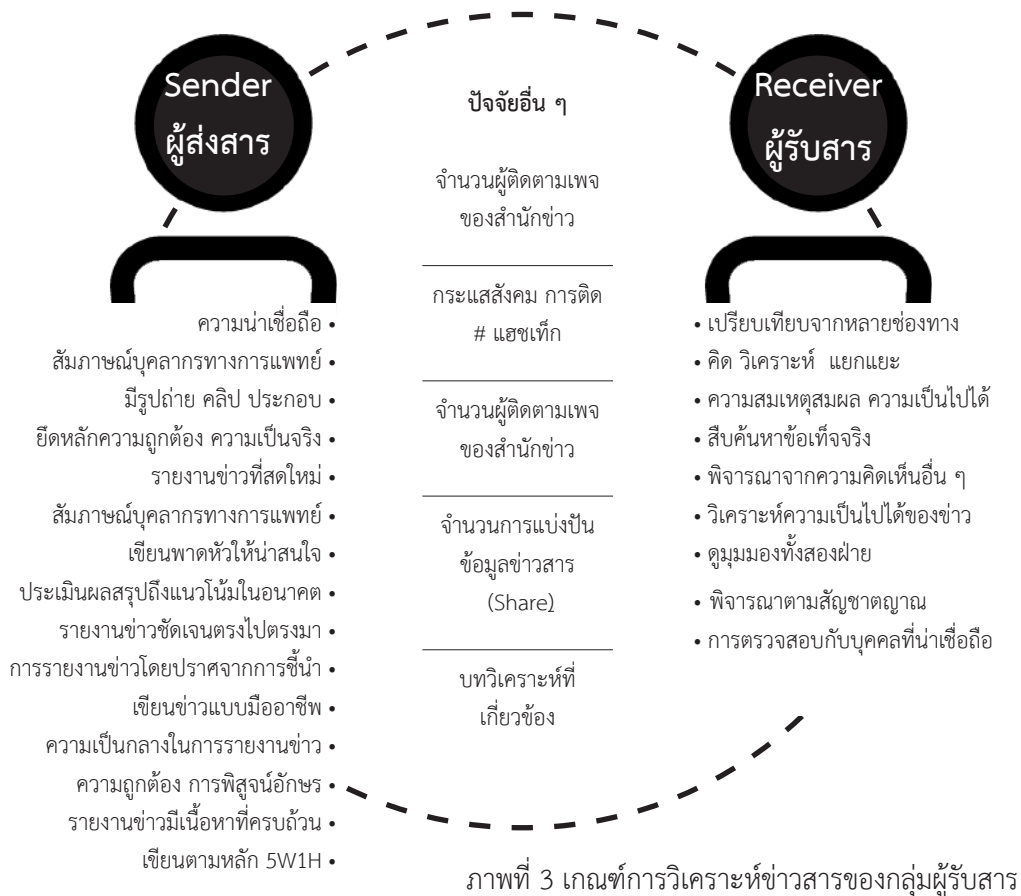
2.3 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสารของช่วงวัย Y (Generation Y)

ลำดับที่ 1 การพิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล	ร้อยละ69
ลำดับที่ 2 การสัมภาษณ์บุคลากรทางการแพทย์เพิ่มเติม	ร้อยละ40
ลำดับที่ 3 การพิจารณาคติวิเคราะห์ แยกแยะ	ร้อยละ33

2.4 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสารของช่วงวัย Z (Generation Z)

ลำดับที่ 1 การพิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล	ร้อยละ48
ลำดับที่ 2 การเปรียบเทียบจากหลายสำนักข่าว/หลายช่องทาง	ร้อยละ43
ลำดับที่ 3 การพิจารณาจากจำนวนผู้ติดตามเพจของสำนักข่าว	ร้อยละ37

นอกจากเกณฑ์การวิเคราะห์ข่าวสาร 3 ลำดับแรกของแต่ละช่วงวัย ยังมีเกณฑ์อื่น ๆ ที่น่าสนใจ ได้แก่ มีรูปถ่าย-คลิปประกอบ การติด # แฮชแท็ก การพิจารณาความสมเหตุสมผล ความเป็นไปได้ ฯลฯ โดยคณะผู้วิจัยรวบรวมคำตอบดังรายละเอียดในภาพที่ 3 เกณฑ์ การวิเคราะห์ข่าวสารของกลุ่มผู้รับสาร

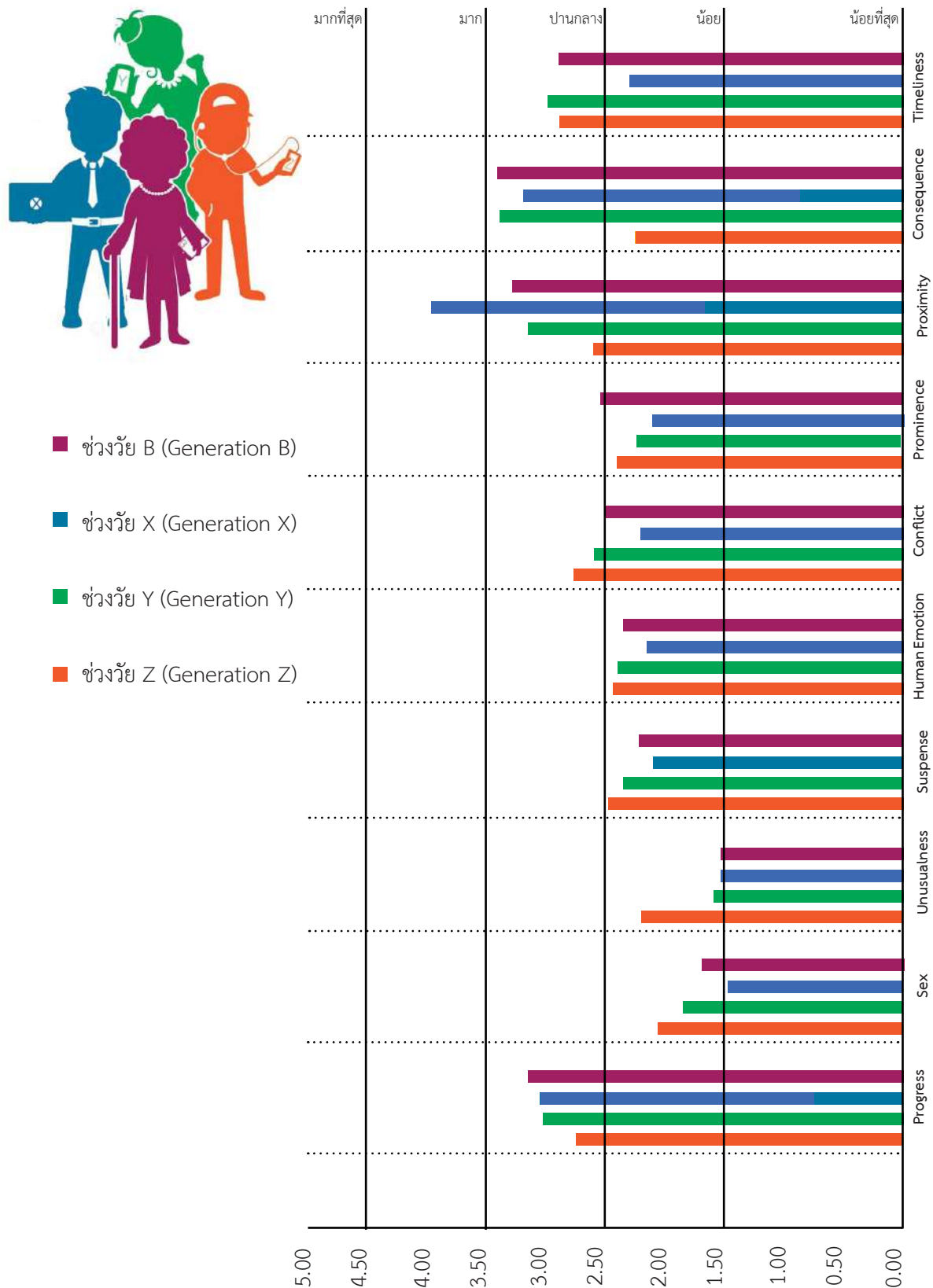


ผลการวิจัยส่วนที่ 3

ปัจจัยการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร (News Sharing) บนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจาก ฐานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) โดยพิจารณาตามความสำคัญขององค์ประกอบของข่าวสารที่มีผลต่อการตัดสินใจแบ่งปัน (Sharing) รายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยด้านองค์ประกอบของข่าวสารที่มีผลต่อการตัดสินใจแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร (News Sharing) บนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19)

หัวข้อในการประเมิน	(Gen B)			(Gen X)			(Gen Y)			(Gen Z)		
	$\bar{X}$	SD	แปลผล	$\bar{X}$	SD	แปลผล	$\bar{X}$	SD	แปลผล	$\bar{X}$	SD	แปลผล
Timeliness ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีความสด รวดเร็วในทันที	2.90	1.32	ปานกลาง	2.63	1.23	ปานกลาง	2.99	1.24	ปานกลาง	2.89	1.29	ปานกลาง
Consequence ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีผลกระทบกระเทือนต่อชีวิตความเป็นอยู่	3.41	1.08	ปานกลาง	3.17	1.27	ปานกลาง	3.39	1.19	ปานกลาง	2.25	1.35	ปานกลาง
Proximity ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีความใกล้ชิดทั้งทางตรง หรือทางอ้อม	3.29	1.18	ปานกลาง	3.97	1.26	มาก	3.15	1.20	ปานกลาง	2.61	1.35	ปานกลาง
Prominence ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีบุคคลสำคัญหรือมีชื่อเสียง	2.54	1.20	ปานกลาง	2.12	1.17	น้อย	2.22	1.25	น้อย	2.40	1.25	น้อย
Conflict ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีความขัดแย้งในเรื่องของความคิด	2.51	1.20	ปานกลาง	2.21	1.23	น้อย	2.60	1.23	ปานกลาง	2.77	1.34	ปานกลาง
Human Emotion ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีความสะเทือนอารมณ์ ความสะเทือนใจ เป็นต้น	2.35	1.14	น้อยที่สุด	2.16	1.15	น้อย	2.40	1.28	น้อย	2.44	1.11	น้อย
Suspense ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีเงื่อนไขยังไม่คลี่คลาย มีเบื้องหน้าเบื้องหลังที่ซับซ้อน	2.22	1.33	น้อยที่สุด	2.10	1.32	น้อย	2.35	1.22	น้อย	2.48	1.15	น้อย
Unusualness ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 ที่มีความแปลกประหลาด เรื่องที่ไม่น่าเชื่อ เห็นธรรมชาติ	1.54	0.88	น้อย	1.54	0.93	น้อย	1.60	1.01	น้อย	2.20	1.15	น้อย
Sex ท่านแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19 เกี่ยวกับเพศชาย เพศหญิง เพศทางเลือก ความสัมพันธ์ทางเพศ	1.70	1.03	น้อย	1.47	0.81	น้อยที่สุด	1.85	1.13	น้อย	2.06	1.04	น้อย
Progress ท่านมักแบ่งปันข่าวสารเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการอันเกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด-19	3.16	1.41	ปานกลาง	3.05	1.36	ปานกลาง	3.03	1.34	ปานกลาง	2.75	1.16	ปานกลาง
รวม	3.01	1.01	ปานกลาง	3.02	0.99	ปานกลาง	2.55	1.21	ปานกลาง	2.55	1.22	ปานกลาง



ภาพที่ 4 กราฟเปรียบเทียบการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารโดยพิจารณาตามความสำคัญขององค์ประกอบของข่าวสารของผู้รับสารกลุ่มตัวอย่าง 4 ช่วงวัย

3.1 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีความสด รวดเร็วในทันที (Timeliness) ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.85) โดยช่วงวัย Y มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.99) รองลงมาคือ ช่วงวัย B (ค่าเฉลี่ย 2.90) ช่วงวัย Z (ค่าเฉลี่ย 2.89) และช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 2.63) ตามลำดับ

3.2 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีความใกล้ชิดทั้งทางตรงหรือทางอ้อม (Consequence) ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.50) โดยช่วงวัย B มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.41) รองลงมาคือ ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 3.39) ช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 3.17) และช่วงวัย Z (ค่าเฉลี่ย 2.25) ตามลำดับ

3.3 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีผลกระทบกระเทือนต่อชีวิตความเป็นอยู่ (Proximity) ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.25) โดยช่วงวัย X มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.97) รองลงมาคือ ช่วงวัย B (ค่าเฉลี่ย 3.29) ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 3.15) และช่วงวัย Z (ค่าเฉลี่ย 2.61) ตามลำดับ

3.4 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีบุคคลสำคัญหรือมีชื่อเสียง (Prominence) ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.32) โดยช่วงวัย B มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.54) รองลงมาคือ ช่วงวัย Z (ค่าเฉลี่ย 2.40) ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 2.22) และช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 2.12) ตามลำดับ

3.5 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีความขัดแย้งในเรื่องของความคิด (Conflict) ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.52) โดยช่วงวัย Z มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.77) รองลงมาคือ ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 2.60) ช่วงวัย B (ค่าเฉลี่ย 2.51) และช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 2.21) ตามลำดับ

3.6 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีความสะเทือนอารมณ์ ความสะเทือนใจ (Human Emotion) ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.33) โดยช่วงวัย Z มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.44) รองลงมาคือ ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 2.40) ช่วงวัย B (ค่าเฉลี่ย 2.35) และช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 2.16) ตามลำดับ

3.7 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีเงื่อนไขยังไม่คลี่คลาย มีเบื้องหน้าเบื้องหลังที่ซับซ้อน (Suspense) ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.28) โดยช่วงวัย Z มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.48) รองลงมาคือ ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 2.35) ช่วงวัย B (ค่าเฉลี่ย 2.22) และช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 2.10) ตามลำดับ

3.8 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีความแปลกประหลาด เหนือธรรมชาติ (Unusualness) ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.72) โดยช่วงวัย Z มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.20) รองลงมาคือ ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 1.60) ช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 1.54) และช่วงวัย B (ค่าเฉลี่ย 1.54) ตามลำดับ

3.9 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่เกี่ยวกับเพศชาย-หญิง เพศทางเลือก ความสัมพันธ์ทางเพศ (Sex) ระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 1.77) โดยช่วงวัย Z มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.06) รองลงมาคือ ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 1.85) ช่วงวัย B (ค่าเฉลี่ย 1.70) และช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 1.47) ตามลำดับ

3.10 กลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่เกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการ (Progress) ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 2.99) โดยช่วงวัย B มีการแบ่งปันข่าวสารมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.16) รองลงมาคือ ช่วงวัย X (ค่าเฉลี่ย 3.05) ช่วงวัย Y (ค่าเฉลี่ย 3.03) และช่วงวัย Z (ค่าเฉลี่ย 2.75) ตามลำดับ

พฤติกรรมการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารของกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาตามความสำคัญขององค์ประกอบของข่าวสารที่มีผลต่อการตัดสินใจแบ่งปัน (Sharing) พบว่ากลุ่มตัวอย่างตัดสินใจแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์เกี่ยวเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) ที่มีความใกล้ชิดทั้งทางตรง หรือทางอ้อม (Proximity) มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.50) รองลงมาคือการแบ่งปันข่าวสารที่มีผลกระทบกระเทือนต่อชีวิตความเป็นอยู่ (Consequence) (ค่าเฉลี่ย 3.25) และแบ่งปันข่าวสารที่เกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการ (Progress) (ค่าเฉลี่ย 2.99) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. ช่วงวัย B (Generation B) เกิดระหว่าง พ.ศ. 2489 - 2507

1.1 ระดับการรับรู้ข่าวสารของผู้รับสาร

- (1) ระดับการเข้าถึงสื่ออยู่ในระดับมาก
- (2) ระดับการประเมินสื่ออยู่ในระดับมาก

1.2 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสาร 3 ลำดับแรก

- (1) พิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล
- (2) เปรียบเทียบจากหลายสำนักข่าว-หลายช่องทาง
- (3) การสัมภาษณ์บุคลากรทางการแพทย์เพิ่มเติม

1.3 การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารโดยพิจารณาตามความสำคัญขององค์ประกอบของข่าวสาร 3 ลำดับแรก

- (1) Consequence แบ่งปันข่าวสารที่มีผลกระทบกระเทือนต่อชีวิตความเป็นอยู่
- (2) Proximity แบ่งปันข่าวสารที่มีความใกล้ชิดทั้งทางตรง หรือทางอ้อม
- (3) Progress แบ่งปันข่าวสารเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการ



2. ช่วงวัย X (Generation X) เกิดระหว่าง พ.ศ. 2508 - 2522

2.1 ระดับการรับรู้ข่าวสารของผู้รับสาร

- (1) ระดับการเข้าถึงสื่ออยู่ในระดับมาก
- (2) ระดับการประเมินสื่ออยู่ในระดับมาก

2.2 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสาร 3 ลำดับแรก

- (1) พิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล
- (2) เปรียบเทียบจากหลายสำนักข่าว-หลายช่องทาง
- (3) การสัมภาษณ์บุคลากรทางการแพทย์เพิ่มเติม

2.3 การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารโดยพิจารณาตามความสำคัญขององค์ประกอบของข่าวสาร 3 ลำดับแรก



- (1) Proximity แบ่งปันข่าวสารที่มีความใกล้ชิดทั้งทางตรง หรือทางอ้อม
- (2) Consequence แบ่งปันข่าวสารที่มีผลกระทบกระเทือนต่อชีวิตความเป็นอยู่
- (3) Progress แบ่งปันข่าวสารเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการ

3. ช่วงวัย Y (Generation Y) เกิดระหว่าง พ.ศ. 2523 - 2540

3.1 ระดับการรับรู้ข่าวสารของผู้รับสาร

- (1) ระดับการเข้าถึงสื่ออยู่ในระดับมาก
- (2) ระดับการประเมินสื่ออยู่ในระดับมาก

3.2 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสาร 3 ลำดับแรก

- (1) พิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล
- (2) การสัมภาษณ์บุคลากรทางการแพทย์เพิ่มเติม
- (3) พิจารณาคิด วิเคราะห์ แยกแยะ



3.3 การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารโดยพิจารณาตามความสำคัญขององค์ประกอบของข่าวสาร 3 ลำดับแรก

- (1) Consequence แบ่งปันข่าวสารที่มีผลกระทบกระเทือนต่อชีวิตความเป็นอยู่
- (2) Proximity แบ่งปันข่าวสารที่มีความใกล้ชิดทั้งทางตรง หรือทางอ้อม
- (3) Progress แบ่งปันข่าวสารเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการ

4. ช่วงวัย Z (Generation Z) เกิดระหว่าง พ.ศ. 2541 - 2553

4.1 ระดับการรับรู้ข่าวสารของผู้รับสาร

- (1) ระดับการเข้าถึงสื่ออยู่ในระดับมาก
- (2) ระดับการประเมินสื่ออยู่ในระดับมาก

4.2 เกณฑ์สำหรับการวิเคราะห์ข่าวสาร 3 ลำดับแรก

- (1) พิจารณาจากความน่าเชื่อถือแหล่งที่ของข้อมูล
- (2) เปรียบเทียบจากหลายสำนักข่าว-หลายช่องทาง
- (3) พิจารณาจากจำนวนผู้ติดตามเพจของสำนักข่าว



4.3 การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารโดยพิจารณาตามความสำคัญขององค์ประกอบของข่าวสาร 3 ลำดับแรก

- (1) Timeliness แบ่งปันข่าวสารที่มีความสด รวดเร็วในทันที
- (2) Conflict แบ่งปันข่าวสารที่มีความขัดแย้งในเรื่องของความคิด
- (3) Progress แบ่งปันข่าวสารเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาการ

ผลการวิจัยในภาพรวมพบว่า

1. ระดับการรับรู้ข่าวสารอยู่ในระดับมากโดยประเด็นที่ควรส่งเสริมคือช่วงวัย B และช่วงวัย Z ควรอ่านพาดหัวข่าวและเนื้อหาข่าวโดยละเอียด ในขณะที่ช่วงวัย X และช่วงวัย Y ควรศึกษาทำความเข้าใจศัพท์เทคนิคการใช้ภาษาข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นเพื่อเพิ่มระดับการรับรู้ข่าวสาร

2. ระดับการประเมินสื่ออยู่ในระดับมากโดยประเด็นที่ควรส่งเสริมคือช่วงวัย B และช่วงวัย Y ใน

เรื่องความเข้าใจเกี่ยวกับกลยุทธ์ในการเพิ่มเรตติ้งของผู้ส่งสาร ในขณะที่ช่วงวัย X และช่วงวัย Z ควรส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับกลยุทธ์การเขียนแบบสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ส่งสารสำหรับชาวออนไลน์มากขึ้น เพื่อเพิ่มระดับการประเมินสื่อ

3. ผู้รับสารทั้ง 4 ช่วงวัยให้ความสำคัญเกี่ยวกับความน่าเชื่อถือแหล่งที่มาของข้อมูล แหล่งข่าว ด้วยเหตุนี้สำนักข่าว เพจข่าว นักข่าวออนไลน์ ฯลฯ ควรสัมภาษณ์บุคลากรที่มีความรู้ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือแก่ผู้รับสาร

4. ผู้รับสารทั้ง 4 ช่วงวัยมีพฤติกรรมในการเปรียบเทียบข้อมูลข่าวสารจากหลายสำนักข่าว/หลายช่องทาง โดยมุ่งเน้นการรายงานข่าวสารที่ความถูกต้อง เป็นจริง ชัดเจนตรงไปตรงมา ปราศจากการชี้นำ ความเป็นกลางในการรายงานข่าว และรายงานข่าวที่มีเนื้อหาครบถ้วน

5. ผู้รับสารช่วงวัย Y และช่วงวัย Z ยังให้ความสำคัญกับความเคลื่อนไหวบนสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ จำนวนผู้ติดตามเพจของสำนักข่าว กระแสสังคม เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

สำหรับผู้สนใจศึกษาเรื่องระดับการรับรู้ข่าวสารและพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ของผู้รับสาร นั้น ควรเลือกสถานการณ์อื่น ๆ เพื่อการศึกษา เพื่อเปรียบเทียบระดับการรับรู้ และพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อออนไลน์ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเก็บข้อมูลด้านพฤติกรรมการแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคม

ออนไลน์ (News Sharing Behavior on Social Media) ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวผู้รับรู้ (Perceiver) ดังนี้ 1) แรงจูงใจที่ผู้ทำการสื่อสารแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร 2) รูปแบบของเนื้อหาที่นิยมนำมาแบ่งปันเผยแพร่ ซึ่งจากศึกษาของ Kümpel, Karnowski และ Keyling (2015) พบว่าบุคคลที่แบ่งปันข่าวสารอยู่เป็นประจำบนสื่อสังคมออนไลน์มักจะรับรู้ตนเองในฐานะเป็นผู้นำความคิดเห็น บุคคลเหล่านี้มีพรรคพวกเพื่อนฝูงมากมายและมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก โดยธรรมชาติแล้วเป็นผู้ที่เสฟสื่อในปริมาณมากกว่าบุคคลทั่วไป มีการแสวงหาและให้ข้อมูลจากหลากหลายแหล่งโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย รวมถึงเป็นบุคคลที่มีทัศนคติที่ดีต่อการแบ่งปันข่าวสาร และพร้อมแบ่งปันให้แก่บุคคลอื่น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

นันทิกา หนูสม และวิโรจน์ สุทธิสีมา (2562). ลักษณะของชาวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทันชาวปลอมบนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร.

วารสารนิเทศศาสตร์ 37:1.

บรรยงค์ โคจิณดา. (2543). *การบริหารงานบุคคล*. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.

ประมว สดะเวทิน. (2546). *หลักนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์

ประกิจ อาษา และสุธาวลัย ธรรมสังวาลย์ (2563). หลักการวิเคราะห์ข่าวสารและหลัก

เกณฑ์การแบ่งปันข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ของคนกรุงเทพมหานคร.

วารสารนิเทศสยามปริทัศน์ 1 : ประจำปี 2563, 144-159

- ประยงค์ มีใจชื้อ. (2542). *พฤติกรรมองค์กร* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ค
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ภาคภูมิ หรรษา. (2554). *การเขียนข่าวเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: อินทนิล, สนพ.
- ศิริชัย ศิริกายะ. (2557). แบบจำลองการสื่อสารในยุคดิจิทัล. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*
15: 8-13.
- ศูนย์การศึกษาและฝึกอบรมด้านสารสาธาณศาสตร์. (2563). *การนำเสนอข่าว ข่าวลง และข้อมูล*
บิดเบือน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์บุ๊คสเคป
- สุปัญญา ไชยชาญ. (2543). *หลักการตลาด* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : พี.เอ.ลิฟวิ่ง.

ภาษาอังกฤษ

- Anthony Adornato. (2018). *Mobile and Social Media Journalism*. SAGE
Publishing.
- Bruce D. Itule and Douglas A. Anderson. (2007) *News Writing & Reporting For*
Today's Media. McGraw-Hill Higher Education

ระบบออนไลน์

- อุษา บั๊กกินส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 26, 147-161
เข้าถึงได้จาก [https://www.dpu.ac.th/dpurc/assets/uploads/magazine/
m37aw9rqdkgowcow08](https://www.dpu.ac.th/dpurc/assets/uploads/magazine/m37aw9rqdkgowcow08).
-

ความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศกับการมีส่วนร่วมในการใช้ แอปพลิเคชันจอยลดาของสาววายในเครือข่ายเฟซบุ๊กสาววาย

Relationship between Sexual Orientation and Engagement in Joylada Application of YaoiFans in the YaoiFacebook Network

ยุพธนา สุวรรณรัตน์* และอนรรฆอร บุรมัธนานนท์*

บทคัดย่อ

บทความวิจัยชิ้นนี้นำเสนอผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายกับการมีส่วนร่วมต่อแอปพลิเคชันจอยลดา ศึกษาโดยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลจากสาววายในเครือข่ายเฟซบุ๊กสาววายจำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่าระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยยะสำคัญกับระดับการมีส่วนร่วมด้านการเข้าถึง, ระดับการมีส่วนร่วมด้านการปฏิสัมพันธ์, ระดับการมีส่วนร่วมด้านการมีส่วนร่วมสร้าง และระดับการมีส่วนร่วมรวมทั้งสามด้าน

คำสำคัญ: เพศวิถี / การมีส่วนร่วม / แอปพลิเคชันจอยลดา

Abstract

This research article presented the study of relationship between the yaoi fans' sexual orientation and the engagement in Joylada application. The study was conducted through quantitative research. The data were collected from 400 yaoi fans in Facebook network. The study found that degree of yaoi-sexual orientation related ,significantly, to level of accession, interaction, participation and total engagement.

Keywords: Sexual Orientation / Engagement / Joylada Application

บทนำ

เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของผู้คน ไม่เพียงเข้ามาเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารของปัจเจกบุคคล แต่ยังกำหนดรูปแบบของสังคมส่วนรวม เทคโนโลยีดิจิทัลก่อให้เกิดวัฒนธรรมหลอมรวม (convergence culture) (Jenkins, 2006) ขึ้น นั่นคือการทำลายข้อจำกัดทางการสื่อสารในมิติของเวลาและสถานที่ ทำให้ผู้ผลิตเนื้อหาและผู้รับสารไม่ถูกแยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด “วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม” ที่ทำให้ผู้ใช้สื่อสามารถเปลี่ยนบทบาทของตนเองมา

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

เป็นผู้ร่วมผลิตเนื้อหาหรือที่เรียกว่า “Prosumer” โดยการ ผลิตเนื้อหาผ่านสื่อสมัยใหม่ที่อาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ เช่น blog, vlog, podcast, social media ซึ่งเนื้อหาที่ถูกนำเสนอส่วนใหญ่มาจากผู้ใช้สื่อทั้งสิ้น ทั้งผู้ใช้สื่อที่เป็นปัจเจกบุคคลและผู้ใช้สื่อที่เป็นกลุ่มหรือที่เรียกว่ากลุ่มแฟน(fandom)

กลุ่มแฟนคือกลุ่มผู้ใช้สื่อที่รวมกันโดยมีความชื่นชอบร่วมกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง กลุ่มแฟนถือเป็นกลุ่มทางสังคมวิทยาและในยุคปัจจุบันกลุ่มแฟนเป็นผู้รับสารที่มีความกระตือรือร้น(active audience) มากขึ้น เพราะไม่เพียงแต่บริโภคเนื้อหาสื่อที่ถูกผลิตออกมา แต่กลุ่มแฟนในปัจจุบันยังร่วมสร้างเนื้อหาสื่อตามที่กลุ่มตนสนใจและแพร่กระจายไปยังสมาชิกในกลุ่มในลักษณะที่เป็นเครือข่าย(network) กลุ่มแฟนกลุ่มหนึ่งที่มีความน่าสนใจและถือเป็นกลุ่มที่สามารถสร้างมูลค่าทางการตลาดได้อย่างมหาศาลคือกลุ่ม “สาววาย” (MarketingOps, 2561)

“สาววาย” คือ กลุ่มแฟน (fandom) กลุ่มหนึ่งที่มีความน่าสนใจ เป็นกลุ่มผู้ใช้สื่อที่รวมกันโดยมีความชื่นชอบร่วมกันในเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างชายหนุ่ม ที่ไม่เพียงแต่บริโภคเนื้อหาสื่อที่ถูกผลิตออกมา แต่กลุ่มแฟนอย่างสาววายยังร่วมสร้างความสัมพันธ์ชาย-ชายและแพร่กระจายไปยังสมาชิกในกลุ่มในลักษณะที่เป็นเครือข่าย(network) โดยที่ “สาววาย” มาจากตัวอักษร Y ในคำว่า “Yaoi” (ณิชาธิ์ เลิศวิญญู, 2560) ในภาษาญี่ปุ่นซึ่งเป็นคำบอกประเภทของงานโดจินชิที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างชาย-ชาย ยังมีการใช้คำศัพท์เฉพาะกลุ่มที่แสดงถึงพฤติกรรมร่วมของกลุ่ม หนึ่งในนั้นคือคำว่า จิ้น/คู่จิ้น/คู่ชิบ ซึ่งมีความหมายเกี่ยวข้องกับการสร้างจินตนาการเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างชาย-ชายทั้งสิ้น คำว่า “จิ้น” เป็นคำที่กร่อนมาจากคำว่า imagine ที่แปลว่าจินตนาการ คำว่าจิ้นของสาววายจึงมีความหมายถึงการคิดหรือจินตนาการ เมื่อมีการจิ้น จึงเกิด “คู่จิ้น” หรือคนสองคนที่ถูกจับคู่ว่ามีความเหมาะสมที่จะชอบพอกัน โดยไม่เกี่ยวกับโอกาสความเป็นไปได้ใดๆ ทั้งสิ้น ส่วนคำว่า “คู่ชิบ” ซึ่งเป็นคำถอดเสียงมาจากคำว่า ship ในภาษาอังกฤษที่แปลว่าเรือ หมายถึงคู่ที่สาววายจิ้นให้ลงเรือลำเดียวกัน นำไปสู่การเรียกตัวเองว่า “ชิบเปอร์” ซึ่งหมายถึงคนที่อยู่ในเรือลำนั้นและมีหน้าที่ทำให้เรือเดินทางไปถึงฝั่งที่จินตนาการไว้ และโลกหรือพื้นที่ที่สาววายใช้เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและจินตนาการของกลุ่มตนคือสื่อประเภทต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อสังคมอย่างทวิตเตอร์ ซึ่งเป็นสื่อที่กลุ่มสาววายใช้เพื่อสร้างโลกแห่งจินตนาการของพวกเขาตน เกิดเป็นเนื้อหาที่สร้างโดยกลุ่มสาววายที่มีการรับและส่งต่อกันภายในกลุ่มมากมายและด้วยเทคโนโลยีทางการสื่อสารในปัจจุบันก็ทำให้เส้นแบ่งระหว่างจินตนาการและความจริงพร่าเบลอละด้างอยู่ร่วมกันอย่างมีพลัง โดยสาววายบางคนได้นำจินตนาการทั้งหลายที่มีเกี่ยวกับคู่จิ้นที่ตนชื่นชอบมาสร้างเป็นนิยายออนไลน์ เช่นที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์เด็กดี (Dek-D) ซึ่งถือเป็นช่องแรกการนำเสนอ นิยายออนไลน์แรกๆ ของกลุ่มวัยรุ่น

นอกจากการสร้างนิยายออนไลน์ในเว็บไซต์แล้ว ปัจจุบันได้เกิดรูปแบบใหม่ของนิยายออนไลน์คือนิยายแซทออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชันที่ชื่อว่า “จอยลดา” ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่ถูกพูดถึงมากในทวิตเตอร์(techsauce,2561) ด้วยการนำเสนอ นิยายหรือ “แฟนฟิก” (fan-fiction) ภายใต้แนวคิดของการทำ UGC (User Generated Content) ในรูปแบบใหม่ โดยมีหน้าตาเหมือนอ่านแซทใน LINE ไม่ใช้การบรรยายเนื้อเรื่องเหมือนนิยายทั่วไป จอยลดาจึงเรียกตัวเองว่า “นิยายแซท” และด้วยลักษณะที่วุ้นๆ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนอ่านแซท อ่านง่าย อ่านคล่อง ใช้เวลาไม่นาน และใช้งานง่าย ภายในแอปพลิเคชันจะมี

การแบ่งหมวดหมู่เป็นประเภทต่างๆ อาทิ ถนนสี่ชมพู แนวรัก โรแมนติก, ทะเลสีเทา ดราม่า เศร้า ออกหัก และบ้านหรรษา ตลก ขำขัน เป็นต้น ผู้อ่านสามารถปรับความเร็วของแซทหรือนิยายได้ 3 ระดับ คือ ช้า ปกติ และเร็ว ซึ่งแซทอัตโนมัติจะไหลไปเรื่อย ๆ โดยที่ผู้อ่านไม่ต้องสไลด์หน้าจอ แต่ถ้าอ่านไม่ทันก็สามารถแตะที่หน้าจอเพื่อหยุดได้ (marketingoops,2561)

ข้อมูลหนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับจอยลดา(techsauce, อ้างแล้ว) คือกลุ่มแฟนคลับนักร้องที่เป็นสาว วัยนำตัวละครในซีรี่ย์จริงมาเขียนเป็นเรื่องราวและใช้กลุ่มนี้จะเยอะขึ้นเรื่อยๆ เพราะเมื่อมีการแต่งนิยาย เกิดขึ้นก็จะมีคนนำไปพูดถึงในทวิตเตอร์ สอดคล้องกับการศึกษาของบุญยง นาคะ (2560) ที่ศึกษาชุมชน แฟนคลับเกาหลีพบว่ากลุ่มแฟนคลับเกาหลีมีการแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยๆ หลายกลุ่มมีการดำเนินกิจกรรม ของกลุ่ม โดยหนึ่งในนั้นคือการแต่งนิยาย “แฟนฟิก” ซึ่งแสดงให้เห็นการแสดงบทบาทในการผลิต นอกจากนี้ การสื่อสารที่เกิดขึ้นจากการใช้แอปพลิเคชันจอยลดาระหว่างสาววัยเพื่อแลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็นต่อกันยังก่อให้เกิดเครือข่ายของกลุ่มสาววัยบนโลกออนไลน์ ซึ่งท้ายที่สุดจะนำไปสู่สิ่งที่เจนกินส์ (Jenkins, 1992) เรียกว่า “ชุมชนแฟน” (fan community)

จากการศึกษาเรื่อง แฟนคลับเกาหลี อัตลักษณ์เชิงวัตถุและชุมชนแฟนคลับของบุญยง นาคะ พบว่าชุมชนแฟนคลับเกาหลี เป็นการรวมกลุ่มของแฟนคลับในระดับปัจเจกที่มีความคลั่งไคล้ศิลปินเกาหลี จนเกิดปรากฏการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความเป็น “คนพวกเดียวกัน” “เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน” การรวมกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบศิลปินเกาหลีนั้นมีที่มาจากการเริ่มจัดตั้งกลุ่มแฟนคลับกันเองเป็นลักษณะเครือข่าย แบบใยแมงมุมรู้จักต่อกันไปเรื่อยๆ การติดต่อสื่อสารของชุมชนแฟนคลับเกาหลีในประเทศไทยจะใช้ช่องทางสื่อสารออนไลน์เป็นหลัก นอกจากนี้ ยังมีการวางแผน การจัดการเพื่อดำเนินกิจกรรมของกลุ่ม แฟนคลับเกาหลีแบ่งเป็นกลุ่มย่อยๆ หลายกลุ่มตามกิจกรรม ทั้ง กลุ่มการจัดโปรเจกต์ กลุ่มนิยายฟิกชั่น และกลุ่มเต้นโคฟเวอร์ การศึกษาดังกล่าวยังพบว่าแฟนคลับมีการแสดงบทบาทในการผลิต แฟนคลับมีการรวมตัว เรียกร้องให้แฟนที่เป็นผู้ผลิตสามารถตอบสนองต่อความต้องการของแฟนคลับกลุ่มใหญ่ได้ ผลผลิตของ แฟนคลับบทบาทจากผู้บริโภคไปเป็นผู้ผลิตโดยมีชุมชนแฟนเป็นส่วนสำคัญ การรวมตัวกันเป็นชุมชนแฟน จึงเป็นทุนให้กับการผลิต

จากปรากฏการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นผนวกกับการศึกษาเรื่องชุมชนแฟนคลับ แม้ว่าผู้กระทำการ ในปรากฏการณ์ทั้งสองจะเรียกต่างกัน แต่ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าผู้กระทำการทั้งในปรากฏการณ์ของจอยลดา และกลุ่มแฟนคลับเกาหลีเป็นคนกลุ่มเดียวกัน หรืออาจกล่าวได้ว่ากลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลีบางส่วนเป็น สาววัยนั่นเอง ข้อเท็จจริงนี้สอดคล้องกับข้อมูลเบื้องต้นที่ณิชากรีย์ เลิศวิญญโรจน์(อ้างแล้ว) กล่าวว่า สาววัยในประเทศไทยมีค่านิยมในดวงใจเป็นศิลปินเกาหลีซึ่งสาววัยเหล่านี้คือ “ดั่งศิลปินเกาหลี” หรือ แฟนคลับวงเกาหลีนั่นเอง นอกจากนี้ตัวละครส่วนใหญ่ของนิยายแซทในจอยลดาที่ล้วนแล้วแต่เป็นตัวละคร ที่สร้างมาจากศิลปินนักร้องเกาหลีเป็นส่วนใหญ่ สิ่งนี้จึงแสดงให้เห็นได้ชัดว่าสาววัยที่ใช้แอปพลิเคชันจอยลดา กับแฟนคลับศิลปินเกาหลีเป็นคนกลุ่มเดียวกัน

แม้ว่าปรากฏการณ์ทั้งสองจะเป็นปรากฏการณ์ที่มาจากผู้กระทำกลุ่มเดียวกัน แต่ยังคงขาดงานที่

ศึกษาไปที่ตัวตนของสาววายเป็นเฉพาะเจาะจง งานศึกษาที่ใกล้เคียงที่สุดที่ผู้วิจัยพบคือการศึกษาผู้หญิงที่แต่งงานวัยชรา (อรรณพ วิษณุวรรกุล, 2559) ผ่านแนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรมของปีแอร์ บูร์ดิเยอ งานวิจัยชิ้นนี้นำเสนอให้เห็นว่าการสร้างนักเขียนนวนิยายชายรักชายเกิดจากการหล่อหลอมและสั่งสมทุนทางวัฒนธรรม ไม่ใช่ความสามารถที่มีมาแต่กำเนิด (being) แต่ต้องอาศัยการสั่งสมอย่างต่อเนื่องเพื่อกลายมาเป็น (Becoming) ซึ่งผู้หญิงเหล่านี้เรียนรู้ผ่านสิ่งแวดล้อม สังคม การเรียน การอ่าน และการเขียนมาตั้งแต่เด็ก จนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย โดยที่ไม่รู้ตัวว่าสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านมามีผลแล้วแต่เป็นทุนที่สั่งสมเอาไว้ และนำไปสู่การเพิ่มพูนมูลค่าในด้านอื่น ๆ ซึ่งการสั่งสมทุนทางวัฒนธรรมนี้เองที่เป็นการหลายกำแพงในเรื่องของเพศลงได้ แม้ว่าการศึกษาชิ้นนี้จะศึกษาที่ตัวบุคคล หากแต่มีจุดที่ขาดหายไปคือการพูดถึง “ตัวตนของผู้เขียนนวนิยายชายรักชาย” ที่มีความเป็นสาววาย

จากความเชื่อมโยงด้านกลุ่มบุคคลที่เป็นผู้กระทำในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในแอปพลิเคชันจอยลดตาที่แสดงให้เห็นว่าสาววายที่ใช้จอยลดตาส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มเดียวกับแฟนคลับศิลปินเกาเหลาเป็นกลุ่มแฟนคลับที่มีความกระตือรือร้น (Active) ในการรวมกลุ่ม รวมทั้งการสื่อสาร รวมทั้งข้อเท็จจริงประการหนึ่งที่ว่างานวิจัยผู้สร้างนวนิยายชายรักชายไม่ได้พูดถึงรสนิยมทางเพศอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะของกลุ่มสาววาย จึงนำมาสู่ประเด็นที่น่าศึกษาว่ารสนิยมทางเพศความเป็นสาววายกับการสร้างการมีส่วนร่วม (Engagement) กับแอปพลิเคชันจอยลดตาความสัมพันธ์กันอย่างไร ทั้งนี้เพื่อที่จะได้เห็นในเชิงประจักษ์ว่ารสนิยมทางเพศของกลุ่มสาววายสามารถนำมาซึ่งพลังในการสื่อสารได้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายกับการมีส่วนร่วมที่สาววายมีต่อแอปพลิเคชันจอยลดตา

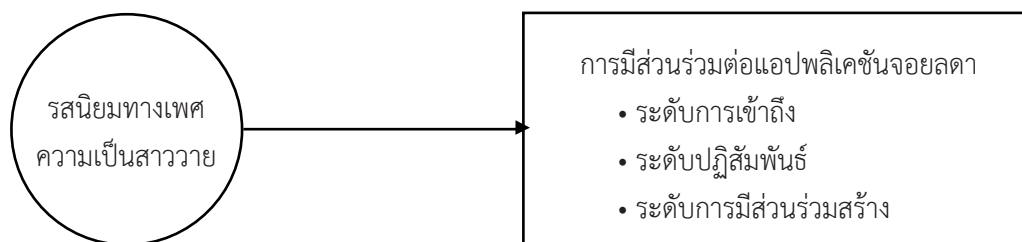
ปัญหานำวิจัย

รสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์ต่อการมีส่วนร่วมที่สาววายมีต่อแอปพลิเคชันจอยลดตาหรือไม่ มากน้อยเพียงใด

ประโยชน์ของงานวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้ได้ทราบความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายและระดับการมีส่วนร่วม ของสาววายที่มีต่อแอปพลิเคชันจอยลดตา อันจะนำไปต่อยอดเพื่อออกแบบและสร้างการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการมีส่วนร่วม ระหว่างผู้ใช้สื่อและสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อประเภท interactive media นอกจากนี้งานชิ้นนี้จะช่วยเพิ่มองค์ความรู้เบื้องต้นอีกประการหนึ่งเกี่ยวกับสาววายที่เชื่อมระหว่างงานที่ศึกษาสาววายในฐานะผู้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับงานที่ศึกษาเนื้อหาที่ถูกสร้างโดยสาววายในเชิงประจักษ์

กรอบในการศึกษา



ภาพที่ 1 กรอบในการศึกษา

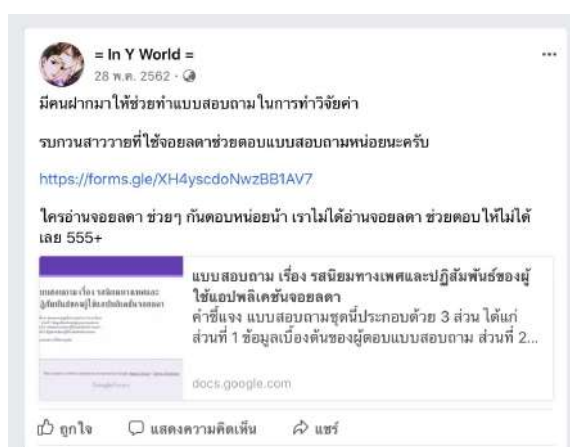
ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ การได้มาซึ่งข้อมูลต่างๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- (1) ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง
- (2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ประชากรและการสุ่ม

ตัวอย่าง



ภาพที่ 2 แบบสอบถามออนไลน์ในเพจ = In Y World =

งานวิจัยครั้งนี้มีประชากรคือสาววายในเครือข่ายเฟซบุ๊กสาววาย ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยการแบ่งกลุ่มสาววายออกตามเพจหรือกลุ่มในเฟซบุ๊กที่ระบุชื่อกลุ่มเกี่ยวกับสาววาย 6 กลุ่ม โดยทั้ง 6 กลุ่มมีคุณลักษณะที่เหมือนกันคือเป็นผู้ที่ระบุตัวตนว่าเป็นสาววายผ่านการติดตามกลุ่มเกี่ยวกับสาววาย ได้แก่ กลุ่มเพจสาววาย, กลุ่ม YAOI เพื่อสาววาย, กลุ่มสาว y วาย, เพจนี้เพื่อสาววาย และกลุ่ม =In Y World= ทั้งนี้ประชากรที่ติดตาม

กลุ่มทั้งหมด ณ วันที่ศึกษามีทั้งสิ้น 97,916 บัญชีผู้ติดตาม ผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างมาจากกลุ่ม =In Y World= ขนาด 400 โดยส่งแบบสอบถามออนไลน์ไปยังผู้ดูแลกลุ่มให้ประชาสัมพันธ์แบบสอบถามดังกล่าวในกลุ่มที่ดูแล และรอการตอบกลับมาจนครบตามจำนวนที่ต้องการทำให้การได้มาซึ่งข้อมูลในการศึกษานี้ไม่ได้แจกแจงเป็นปกติ นำมาสู่การใช้สถิติแบบไม่ใช้พารามิเตอร์ในการทดสอบความสัมพันธ์ของปัญหาการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการ

เก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้คือแบบสอบถามออนไลน์ โดยที่แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ 2 เพศวิถีของผู้ใช้แอปพลิเคชันจอยลดา
- ส่วนที่ 3 การมีส่วนร่วม ของผู้ใช้แอปพลิเคชันจอยลดา

ผลการศึกษา

งานวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายกับการมีส่วนร่วม ต่อแอปพลิเคชันจอยลดา” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายกับการมีส่วนร่วม ที่สาววายมีต่อแอปพลิเคชันจอยลดา โดยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นสาววายผู้ใช้แอปพลิเคชันจอยลดาจำนวน 400 คน ในส่วนนี้จะนำเสนอผลการศึกษาโดยแบ่งเป็นสามส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

การนำเสนอข้อมูลในส่วนนี้ประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานด้านประชากรของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 400 คน พบว่า สาววายส่วนใหญ่ที่เก็บรวบรวมข้อมูลมากกว่าร้อยละ 50 มีเพศวิถีแบบรักต่างเพศ รองลงมาคือรักทั้งสองเพศ รักเพศเดียวกัน ตามลำดับ ในขณะที่เพศวิถีแบบไม่ฝักใฝ่ทางเพศมีน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 6.3 โดยสาววายส่วนใหญ่มีอายุมากกว่า 18 ปี และมีระดับการศึกษาที่ปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 60

ในส่วนของข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันจอยลดา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แอปพลิเคชัน 1-3 วัน ครั้งต่อสัปดาห์มีจำนวนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 40 และลักษณะเนื้อหาที่อ่านในจอยลดาส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 90 มีลักษณะเนื้อหาที่พูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างชาย-ชาย

ส่วนที่ 2 ข้อมูลที่น่าสนใจ

ในส่วนแรกผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นทั้งที่เป็นข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างและข้อมูลเกี่ยวกับการใช้แอปพลิเคชันเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง ในส่วนที่ 2 นี้ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจบางประการ โดยเป็นข้อมูลที่เกิดจากการแจกแจงลักษณะบางประการให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เริ่มจากการจำแนกเพศวิถีของกลุ่มตัวอย่างตามระดับอายุ จากการสำรวจพบว่ากลุ่มสาววายที่มีเพศวิถีแบบรักต่างเพศและรักเพศเดียวกันมีมากที่สุดในช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 66.7 ทั้งสองลักษณะเพศวิถี ในขณะที่เพศวิถีแบบรักทั้งสองเพศมีมากที่สุดในกลุ่มสาววายอายุ 12-18 ปี คิดเป็นร้อยละ 57.1 และจากการสำรวจพบว่าไม่มีกลุ่มสาววายที่อยู่ในช่วงอายุต่ำกว่า 12 ปี

ต่อมาคือการจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามเพศวิถีและความถี่ในการใช้แอปพลิเคชันจอยลดา จากการสำรวจพบว่าส่วนใหญ่ของทุกรูปแบบเพศวิถีมีความถี่ในการใช้แอปพลิเคชันอยู่ที่ 1-3 วัน ครั้งต่อสัปดาห์ นอกจากนี้ปริมาณสาววายคิดเป็นร้อยละ 88.9 ของสาววายที่มีเพศวิถีแบบรักต่างเพศอ่านนิยายที่มีเนื้อหาความสัมพันธ์ระหว่างชาย-ชาย

ต่อมาคือระดับของการนิยามตนเองว่าเป็นสาววาย จากการสำรวจพบว่าส่วนใหญ่ของสาววายที่มีเพศวิถีไม่ฝึกไฝทางเพศ คิดเป็นร้อยละ 40.0 นิยามตนเองว่ามีความเป็นสาววายในระดับมากที่สุด สาววายที่มีเพศวิถีรักต่างเพศมากถึงร้อยละ 33.3 นิยามตนเองว่ามีความเป็นสาววายในระดับมากที่สุดและมาก เช่นเดียวกับสาววายที่มีเพศวิถีรักทั้งสองเพศส่วนใหญ่มีการนิยามตนเองว่าเป็นสาววายในระดับมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 33.3 ในขณะที่สาววายที่มีเพศวิถีรักเพศเดียวกันส่วนใหญ่นิยามตนเองว่าเป็นสาววายในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 33.3

จากนั้นผู้วิจัยได้รวมคะแนนของข้อคำถามในส่วนที่ 2 ของแบบสอบถามเพื่อจัดกลุ่มระดับของการเป็นสาววาย โดยแบ่งออกมาเป็นสามกลุ่มคือกลุ่มที่มีความเป็นสาววายมาก(มีระดับคะแนนรวมอยู่ที่ระหว่าง 37-50) กลุ่มที่มีความเป็นสาววายปานกลาง(คะแนนรวมอยู่ที่ 24-36) และกลุ่มที่มีความเป็นสาววายน้อย(คะแนนรวมอยู่ที่ 10-23) พบว่าสาววายส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 66.3 มีความเป็นสาววายในระดับปานกลาง (ตารางที่ 1) และเมื่อจำแนกเพศวิถีตามระดับการเป็นสาววายพบว่าส่วนใหญ่ของสาววายเพศวิถีทั้ง 4 รูปแบบมีระดับความเป็นสาววายปานกลาง (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 1 ระดับความเป็นสาววายของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับความเป็นสาววาย	จำนวน	ร้อยละ
• มีความเป็นสาววายมาก	115	28.80
• มีความเป็นสาววายปานกลาง	265	66.30
• มีความเป็นสาววายน้อย	20	5.00

ตารางที่ 2 เพศวิถีของสาววายจำแนกตามระดับความเป็นสาววาย

เพศวิถีของสาววาย	ระดับความเป็นสาววาย			รวม (คน) ร้อยละ
	มาก	ปานกลาง	น้อย	
• รักต่างเพศ	90 คน 40.00	130 คน 57.80	5 คน 2.20	225 คน 100.00
• รักเพศเดียวกัน	10 คน 22.20	30 คน 66.70	5 คน 11.10	45 คน 100.00
• รักทั้งสองเพศ	15 คน 14.30	80 คน 76.20	10 คน 9.50	105 คน 100.00
• ไม่ฝึกไฝทางเพศ	0 คน 0.00	25 คน 25.00	0 คน 0.00	25 คน 100.00

ในลำดับต่อมาผู้วิจัยแบ่งการมีส่วนร่วมทั้งสามด้าน อันได้แก่ ด้านการเข้าถึง, ด้านการปฏิสัมพันธ์ และด้านการมีส่วนร่วม ออกเป็นสามระดับ คือ ระดับสูง โดยมีค่าคะแนนรวมระหว่าง 15-20 ระดับปานกลาง มีค่าคะแนนระหว่าง 10-14 และระดับต่ำ ซึ่งมีค่าคะแนนระหว่าง 4-9 จากการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการมีส่วนร่วม ด้านการเข้าถึงในระดับสูงและปานกลางเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 40.0 ด้านการปฏิสัมพันธ์ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 43.8 ในขณะที่ด้านการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับต่ำ คิดเป็นร้อยละ 53.8 ดังปรากฏในตารางที่ 3 และเมื่อแบ่งระดับของการมีการมีส่วนร่วม รวมทั้งสามด้านออกเป็นสามระดับ คือระดับสูง(คะแนนระหว่าง 45-60) ระดับปานกลาง(คะแนนระหว่าง 28-44) และระดับต่ำ(คะแนนระหว่าง 12-27) พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 63.8 มีความผูกพันรวมทั้งสามด้านในระดับปานกลาง ดังปรากฏในตารางที่ 4

ตารางที่ 3 ระดับการมีส่วนร่วม แยกเป็น 3 ด้าน

การมีส่วนร่วมแต่ละด้าน	มาก	ระดับ		รวม (คน) ร้อยละ
		ปานกลาง	น้อย	
• ด้านการเข้าถึง (Accession)	160 คน 40.00	160 คน 40.00	80 คน 20.00	400 คน 100.00
• ด้านการปฏิสัมพันธ์ (Interaction)	150 คน 37.50	175 คน 43.80	75 คน 18.80	400 คน 100.00
• ด้านการมีส่วนร่วมสร้าง (Participation)	70 คน 17.50	115 คน 28.80	215 คน 53.80	400 คน 100.00

ตารางที่ 4 ระดับการมีส่วนร่วมรวมทั้งสามด้าน

ระดับการมีส่วนร่วมทั้งสามด้าน	จำนวน	ร้อยละ
• ระดับสูง	70	17.50
• ระดับปานกลาง	255	63.80
• ระดับต่ำ	75	18.80

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเพื่อตอบคำถามวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มีคำถามวิจัยคือ รสนิยมทางเพศความเป็นสาววายส่งผลต่อการมีส่วนร่วม ที่สาววายมีต่อแอปพลิเคชันจอยลดาหรือไม่ มากน้อยเพียงใด เพื่อให้สามารถตอบคำถามวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้สถิติแกมมา (Gamma) (γ) เพื่อหาความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงลำดับ (Ordinal Scale) (ธีระ สิ้นเดชารักษ์, 2558) ในที่นี้คือความสัมพันธ์ระหว่างระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายกับระดับการมีส่วนร่วมการใช้แอปพลิเคชันจอยลดา โดยผู้วิจัยทดสอบทั้งสิ้น 4 คู่ความสัมพันธ์ ได้แก่ คู่ที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายกับระดับการมีส่วนร่วมด้านการเข้าถึง(accession) , คู่ที่ 2 ความ

สัมพันธ์ระหว่างระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายเป็นสาววากับระดับการมีส่วนร่วมด้านปฏิสัมพันธ์(interaction), คู่ที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววากับระดับการมีส่วนร่วมด้านการร่วมสร้างเนื้อหา(participation) และคู่ที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววากับระดับการมีส่วนร่วมรวม

จากการศึกษาพบว่าระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววามีความสัมพันธ์กับระดับการมีส่วนร่วม ต่อแอปพลิเคชันของสาววายุทั้ง 4 โมเดลที่ทดสอบอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววามีความสัมพันธ์กับระดับการมีส่วนร่วม ด้านการเข้าถึง โดยมีค่า sig. เท่ากับ .0012 ต่อมาคือ ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววามีความสัมพันธ์กับระดับการมีส่วนร่วม ด้านการปฏิสัมพันธ์ โดยมีค่า sig. เท่ากับ .0008 , ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววามีความสัมพันธ์กับระดับการมีส่วนร่วม ด้านการมีส่วนร่วมสร้างเนื้อหา มีค่า sig. เท่ากับ .0339 และสุดท้าย ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววามีความสัมพันธ์กับระดับการมีส่วนร่วม รวมทั้งสามด้าน โดยมีค่า sig. เท่ากับ .0000 ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววากับระดับการมีส่วนร่วม

ระดับการมีส่วนร่วม	ค่าที่ได้จากการทดสอบสถิติแกมมา	
	Value (γ)	Approx. Sig.
• การเข้าถึงสื่อ (Accession)	.73**	.0012
• การปฏิสัมพันธ์ (Interaction)	.42**	.0008
• การมีส่วนร่วมสร้างเนื้อหา (Participation)	.32**	.0339
• การมีส่วนร่วมรวม (Engagement)	.65**	.0000

** ระดับนัยยะสำคัญทางสถิติที่ .05

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างรสนิยมทางเพศความเป็นสาววากับการมีส่วนร่วม ต่อแอปพลิเคชันจอยลดดา” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววากับระดับการมีส่วนร่วม ต่อแอปพลิเคชันจอยลดดา โดยมีประชากรคือสาววายุที่ใช้แอปพลิเคชันจอยลดดา ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างขนาด 400 คน มาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ตามกรอบแนวคิดที่ได้เสนอไว้ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติที่เหมาะสมแก่การวิจัยทางสังคมศาสตร์ ประกอบด้วยสถิติเชิงพรรณนาข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และสถิติเชิงอนุมานข้อมูล ได้แก่ สถิติแกมมา(Gamma)(γ) ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน คือ สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มีคำถามวิจัยคือ รสนิยมทางเพศความเป็นสาววายส่งผลต่อการมีส่วนร่วม ที่สาววายมีต่อแอปพลิเคชันจอยลดาหรือไม่ มากน้อยเพียงใด เพื่อตอบคำถามดังกล่าวผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นอย่างง่ายเพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ ซึ่งได้แก่ รสนิยมทางเพศความเป็นสาววาย และตัวแปรตามได้แก่การมีส่วนร่วม ต่อแอปพลิเคชันจอยลดา

จากการศึกษาพบว่ารสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วม ด้านการเข้าถึง(Accession) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า sig. เท่ากับ .0012) มีค่าแกมมา (γ) เท่ากับ .73 หมายความว่า ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับระดับการเข้าถึงแอปพลิเคชันจอยลดาสูง (มากกว่า .07 ขึ้นไป) (James A. Davis, 1971)

ต่อมา รสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วม ด้านการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า sig. เท่ากับ .0008) มีค่าแกมมา (γ) เท่ากับ .42 หมายความว่า ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับระดับการปฏิสัมพันธ์กับแอปพลิเคชันจอยลดาปานกลาง (ระหว่าง .30 - .49)

รสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วม ด้านการมีส่วนร่วมสร้างเนื้อหา (Participation) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า sig. เท่ากับ .0339) มีค่าแกมมา (γ) เท่ากับ .32 หมายความว่า ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับระดับการมีส่วนร่วมด้านการสร้างเนื้อหาในแอปพลิเคชันจอยลดาปานกลาง (ระหว่าง .30 - .49)

สุดท้าย รสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วม รวม(engagement) อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า sig. เท่ากับ .0000) มีค่าแกมมา (γ) เท่ากับ .65 หมายความว่า ระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับระดับการมีส่วนร่วมรวมกับแอปพลิเคชันจอยลดาค่อนข้างสูง (ระหว่าง .50 - .69)

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยข้างต้นทำให้เราสามารถอธิบายปรากฏการณ์การใช้แอปพลิเคชันจอยลดาในมิติของการสร้างความผูกพันของกลุ่มสาววายได้ผ่านลักษณะทางประชากรด้านเพศวิถีที่เป็นรสนิยมทางเพศความเป็นสาววาย เนื่องจากที่ผ่านมานงานวิจัยหรือการศึกษาของกลุ่มสาววายส่วนใหญ่ไม่ได้นำเสนอให้เห็นว่าการที่กลุ่มสาววายมีสิ่งที่เรียกว่า “พลังแฝง” นั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายอย่างไร

ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ทดสอบให้เห็นว่าระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วม ต่อสื่อที่สาววายใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีส่วนร่วม ในด้านการปฏิสัมพันธ์(interaction) อันจะนำไปสู่พฤติกรรม/การแสดงบทบาทของการเป็นผู้ใช้สื่อที่มีความกระตือรือร้นมากขึ้น กล่าวคือยังผู้ใช้สื่อที่เป็นสาววายมีระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววายมากเท่าใด ก็ยิ่งจะส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรม การใช้สื่อในเชิงรุกมากยิ่งขึ้น ทั้งการพูดคุยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับเนื้อหาสื่อที่ตนเองบริโภคผ่านเครือข่ายสื่อสังคมประเภทอื่นๆ อันจะนำไปสู่การก่อตัวของกลุ่มสาววายที่เข้มแข็งขึ้นในรูปแบบของกลุ่มแฟนหรือแฟนดอม สอดคล้องกับการศึกษาของบุญยง นาคะ ในการวิจัยเรื่อง แฟนคลับเกาหลี อัตลักษณ์เชิงวัตถุและชุมชนแฟนคลับ ที่ระบุว่ากลุ่มแฟนคลับจะมีการรวมตัวกันในลักษณะเครือข่ายแบบใยแมงมุมรู้จักต่อกันไปเรื่อยๆ การติดต่อสื่อสารของชุมชนแฟนคลับเกาหลีในประเทศไทยจะใช้ช่องทางสื่อสารออนไลน์เป็น

หลัก ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้นำเสนอให้เห็นว่าการติดต่อสื่อสารของชุมชนแฟนคลับที่เกิดขึ้นในประเด็นหนึ่งก็คือ การติดต่อสื่อสารเพื่อพูดคุย แลกเปลี่ยน โต้ตอบ แสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาสื่อที่ได้บริโภคนั่นเอง

นอกจากนี้งานวิจัยชิ้นนี้ยังให้ผลในเชิงประจักษ์เกี่ยวกับระดับของการแสดงบทบาทการมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาสื่อ ซึ่งในที่นี้คือการมีส่วนร่วม ด้านการมีส่วนร่วม จากผลการศึกษาทำให้เราพบว่ายิ่งสาววัยมีระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววัยมากเพียงใด ก็ยิ่งจะส่งผลให้เกิดการมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาสื่อมากขึ้น ซึ่งปรากฏการณ์ทางการสื่อสารในลักษณะนี้เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่ Jenkins เรียกว่าวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม กล่าวอีกนัยหนึ่งคือวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในลักษณะที่ผู้ใช้สื่อเข้าไปมีบทบาทในการกำหนด สร้าง หรือขยายต่อเรื่องเล่าที่ตนเองบริโภคส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับระดับรสนิยมทางเพศความเป็นสาววัยนั่นเอง

ทั้งหมดที่กล่าวไปข้างต้นนี้จะเป็ประโยชน์ต่อการออกแบบเนื้อหา, การผลิตงานสร้างสรรค์ผ่านสื่อในอนาคต ด้วยว่าหากผู้สร้างต้องการให้เกิดการมีส่วนร่วม ระหว่างผู้ใช้สื่อกับเนื้อหาสื่อที่นำเสนอ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ใช้สื่อที่เป็นสาววัย ผู้สร้างอาจจะต้องมีกลวิธีในการขับหรือส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกถึงความ เป็นสาววัยให้มากขึ้นในตัวผู้ใช้สื่อเอง แต่ทั้งนี้การจะสร้างให้สาววัยมีรสนิยมทางเพศความเป็นสาววัย มากหรือน้อยไม่อาจเกิดขึ้นได้จากฝั่งผู้ผลิตสื่อเพียงอย่างเดียว เพราะรสนิยมทางเพศความเป็นสาววัย เป็นองค์ประกอบด้านจิตวิทยาในตัวผู้รับสารซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าเกิดจากปัจจัยหลายๆ ด้านประกอบ กัน และนี่เองคือข้อท้าทายหรือประเด็นการวิจัยต่อยอดต่อไปสำหรับผู้สนใจจะศึกษากลุ่มสาววัย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ชี้ให้เห็นในเชิงประจักษ์แล้วว่ารสนิยมทางเพศความเป็นสาววัยส่งผลต่อการมีส่วนร่วม ต่อสื่อ แต่สิ่งที่ยังขาดซึ่งถือเป็นช่องว่างขององค์ความรู้เกี่ยวกับสาววัยคือรสนิยมทางเพศดังกล่าวนี้ เกิดมาได้อย่างไร และจะมีวิธีการใดเพื่อที่จะคงไว้หรือยกระดับให้เพิ่มมากขึ้นไปในทิศทางที่ดีงาม เพื่อที่ว่าจะนำมาสู่การสร้างการมีส่วนร่วมทางการสื่อสารที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในยุคแห่งการหลอมรวมทางวัฒนธรรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: แบรินด์เอจ.
- จารุวรรณ คงยศ. (2560). *เพศภาวะ เพศวิถี ประสบการณ์ชีวิตของกะเทยในคุก*. วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิต สาขาการวิจัยทางสังคม คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณิชากรีย์ เลิศวิชัย. (2560). *หัวใจวาย*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บ้าน.
- บุญยุนช นาคะ. (2560). *แฟนคลับเกาหลี อัตลักษณ์เชิงวัตถุและชุมชนแฟนคลับ*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต การวิจัยทางสังคม คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ธีระ สนิเดชาภิรักษ์. (2558). *สถิติประยุกต์: ปฐมบทแห่งการวิจัยทางสังคม*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

James A. Davis. (1971). *Elementary Survey Analysis*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

Jenkins, Henry. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.

ระบบออนไลน์

Fayossy. ทำความรู้จักกับ “จอยลดา” แอปฯ อ่านนิยายแซทรูปแบบใหม่ ที่มาแรงสุดๆ ในตอนนี้. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.marketingoops.com/digital-life/apps-joylada/>.

Issaree. หมู Ookbee กับเบื้องหลังแอปนิยายแซท ‘จอยลดา’ ที่มียอดคลิก 1,000 ล้านครั้งต่อวัน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://techsauce.co/tech-and-biz/exclusive-interview-application-joylada-with-ookbee/>.

Rossaya. เผยพฤติกรรม “สาววาย” สายเปย์ตัวจริง นักการตลาดต้องรู้! [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://www.marketingoops.com/reports/research/consumer-insight-yaoi-thai/>

แรงจูงใจที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อพฤติกรรมการวิ่ง และการ เกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน ของเฟซบุ๊กแฟนเพจ

ThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง

Motivation Affecting Social Network Exposure BehaviorsRunning and
the Common Sense of Community on Facebook Fan Page

“ThaiRun”Hub Happiness of Runner

กฤตพร ชะวิลัย *

บทคัดย่อ

การวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่อง แรงจูงใจที่ส่งผลต่อการเปิดรับสื่อ พฤติกรรม
การวิ่ง และการเกิดจิตสำนึกร่วม แห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุข
นักวิ่ง งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก ด้วยการแจกแบบสอบถาม
ออนไลน์ จำนวน 400 ชุด เพื่อศึกษา แรงจูงใจ การเปิดรับสื่อ และพฤติกรรมการวิ่งที่มีความสัมพันธ์
กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งผล
การวิจัยพบว่า การเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนผ่านทางสังคมออนไลน์สามารถเกิดขึ้นได้
ง่ายมากกว่าสังคมแบบเดิม เนื่องจากสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความรู้
ความคิดเห็นหรือแสดงอารมณ์ที่มีต่อเนื้อหาต่าง ๆ โดยไม่มีข้อจำกัดว่าผู้แสดงความรู้ หรือ ความ
คิดเห็นนั้น ๆ จะอายุเท่าไร จบการศึกษาด้านไหน หรือทำอาชีพอะไร ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและ
การแบ่งปันกันในวงกว้าง อีกทั้งยังเป็นสังคมที่เอื้อต่อการแสดงออกทางอารมณ์ทำให้ผู้รับสาร และ
ผู้ส่งสารเกิดความรู้สึกต่อกันที่หลากหลาย เช่น เกิดแรงจูงใจในการวิ่ง มองเห็นประโยชน์ของการ
วิ่ง ความรู้เรื่องสุขภาพต่าง ๆ เพื่อปรับใช้ในการวิ่ง ทำให้รู้สึกดีเหมือนมีเพื่อนที่ให้คำปรึกษาหรือ
คอยแนะนำอยู่ตลอดเวลาถึงหลักการวิ่งต่าง ๆ อุ่นใจสุขใจที่ได้เข้ามาแลกเปลี่ยนสื่อสารในเฟซบุ๊ก
แฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง ซึ่งก่อให้เกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนได้

คำสำคัญ: แรงจูงใจ / การเปิดรับสื่อพฤติกรรมการวิ่ง / ThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง

* นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
กรุงเทพ

Abstract

The objectives of this research is to study the motivation affecting social network exposure about running behaviors and the common sense of community on Facebook fan page “ThaiRun” hub happiness of runners. This research is a quantitative research are used a convenience sampling and used online questionnaire for 400 people to study media exposure motivation and running behaviors that are related to the common sense of community of Facebook fan page ThaiRun hub happiness of runners and check the accuracy of content by professor. The results showed common sense of online community through social network it could more easily than traditional societies. Because online communities are opportunity for everyone to show their knowledge, comments or expressions about the content without limitation that the person showing a comment or an emotion how old is the opinions? What is graduation course? Or what is your occupation? So, resulting participation and sharing. This allows for emotional expression, the receiver and the sender to have a variety of feelings for each other. For example, motivation for running, the benefits of running, knowledge of health applies for running makes feeling good like having a friend who always gives advice running principles and to be happy exchange communication on Facebook, ThaiRun fan page hub happiness of runner. This can create a common sense of community.

Keywords: Motivation / Exposure Behaviors Running / ThaiRunFacebook Fan Page Hub Happiness of Runners

บทนำ

การวิ่งถือว่าเป็นกีฬาที่มีความเก่าแก่มากที่สุดโดยที่ธรรมชาติสร้างกีฬาชนิดนี้มาพร้อมกับตัวมนุษย์เอง โดยที่การวิ่งนั้นจะเป็นการเคลื่อนไหวของร่างกายในรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ มีลักษณะของการใช้เท้าทั้งสองข้างเคลื่อนที่ไปอย่างรวดเร็วและมีจังหวะของเท้าทั้งสองข้างลอยอยู่เหนือจากพื้นดิน Phaidippides ได้ทำการวิ่งจากเมือง Marathon มายังเมือง Athens เพื่อทำการประกาศชัยชนะในสงคราม ซึ่งมีระยะทางประมาณ 40 กิโลเมตร หลังจากนั้นมาการแข่งขันวิ่งก็เริ่มมีขึ้นมาในงานด้านศาสนาในหลายพื้นที่ ขณะที่การแข่งขันมาราธอนในโอลิมปิกโบราณถูกจัดการแข่งขันครั้งแรกเกิดขึ้นในปี 1896 ประเทศกรีซ โดยระยะทางในครั้งแรกที่จัดแข่งขันคือ 40 กิโลเมตร ก่อนที่ระยะทางจะถูกปรับเปลี่ยนเป็น 42.195 กิโลเมตร ในปี 1908 และเป็นระยะมาตรฐานสากลจนถึงปัจจุบัน (Fuehrer & Douglas, 2014)

การวิ่งมาราธอนเป็นกีฬาที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นหนึ่งในการแข่งขันที่ได้รับความนิยมของโลก โดยที่นักวิ่งนั้นจะได้รับประสบการณ์จากการแข่งขันวิ่ง และการวิ่งมาราธอนนั้นยังถือได้ว่าเป็นความท้าทายที่สำคัญต่อชีวิตวิทยานักวิ่ง สรีรวิทยาแบบบูรณาการหลายกระบวนการทำงานเพื่อต่อต้านความเมื่อยล้าในระหว่างการวิ่งมาราธอนในแต่ละสภาพสนามหรือระยะทางที่นักวิ่งจะได้พบเจอ

มนุษย์เรานั้นไม่ว่าจะทำอะไรก็จะมีเป้าหมายอยู่เสมอ แม้แต่การออกกำลังกายเนื่องจากการตั้งเป้าหมายนั้นจะช่วยทำให้มีแนวทางที่ชัดเจน และ เป็นแรงขับเคลื่อนที่จะทำให้เรากระทำในสิ่งนั้นๆ จนกว่า

จะถึงเป้าหมายหรือบรรลุเป้าหมาย โดยที่แรงจูงใจของการออกกำลังกายที่จะส่งผลต่อการออกกำลังกายนั้นจะสามารถเกิดได้จากแรงจูงใจภายใน และ แรงจูงใจภายนอก แต่แรงจูงใจภายในนั้นจะส่งผลพฤติกรรมการออกกำลังกายมากกว่าแรงจูงใจภายนอก (ปวีศา ยอดมัลย์, 2555) จากการศึกษางานวิจัยของ มาสโลว์(Maslow, 1954) ยังพบว่า มนุษย์เรานั้นจะมีความต้องการโดยจะเกิดขึ้นเป็นลำดับขั้น โดยที่มนุษย์ที่เริ่มทำการสนองต่อความต้องการจากระดับต่ำสุดก่อน

แรงจูงใจอาจเกิดจากทั้งปัจจัยภายใน และภายนอกที่ผสมผสานกันขึ้นอยู่กับ ตัวบุคคลที่จะเกิดแรงจูงใจในการให้กระทำพฤติกรรมนั้นๆ แรงจูงใจเป็นสิ่งที่ทำให้มีความคิดริเริ่มในการวิ่งมาราธอน และเริ่มที่จะทำการค้นหาศึกษาข้อมูล สื่อสังคมออนไลน์ถือได้ว่าเป็นช่องทางการสืบค้นข้อมูล และสามารถเข้าถึงตัวข้อมูลได้อย่างสะดวก รวดเร็วมากที่สุดในขณะนี้ สื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบันคือ เฟซบุ๊ก(Facebook) โดยจะใช้เป็นช่องทางการติดต่อสื่อสาร และ ใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเรื่องแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการสืบค้นข้อมูลการวิ่งมาราธอนในเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง ที่ส่งผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของนักวิ่งมาราธอน เนื่องจากเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง ถือได้ว่าเป็นเฟซบุ๊กแฟนเพจที่ได้รับความนิยมจากผู้คนเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์กลยุทธ์ และ องค์ประกอบของทางเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งเนื้อหาส่วนใหญ่จะเน้นไปในเรื่องของ การให้ข้อมูลสุขภาพ ที่ส่งเสริมทางด้านของการวิ่งมาราธอน

จากหลายปรากฏการณ์ที่กล่าวมาข้างต้นเริ่มแสดงให้เห็นว่าปัจจุบันกีฬาวิ่งเริ่มได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จึงทำให้เกิดเป็นกระแสที่ทำให้คนหันออกมาเล่นกีฬานี้มากขึ้น และ เริ่มที่จะศึกษา และ ทำการสืบค้นข้อมูล ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเรื่องแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการสืบค้นข้อมูลการวิ่งมาราธอนในเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง ที่ส่งผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของนักวิ่งมาราธอน

คำถามของงานวิจัย

1. ลักษณะประชากรศาสตร์ส่งผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊ก แฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งหรือไม่
2. แรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งหรือไม่
3. การเปิดรับสื่อมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งหรือไม่
4. พฤติกรรมการวิ่งมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งหรือไม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง
2. เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง
3. เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง
4. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการวิ่งที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง

ขอบเขตของงานวิจัย

ผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงปริมาณสำหรับการศึกษา โดยจะเลือกวิธีการสำรวจด้วยการใช้แบบสอบถามออนไลน์ที่จัดทำขึ้นในช่วง เดือนกุมภาพันธ์ ปี 2562 - เดือนมีนาคม ปี 2563 และสุ่มเลือกประชากรที่ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง จำนวน 400 คน เพื่อศึกษา แรงจูงใจ การเปิดรับสื่อ และ พฤติกรรมการวิ่งที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง

สมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะประชากรศาสตร์ส่งผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง
2. แรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง
3. การเปิดรับสื่อส่งผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง
4. พฤติกรรมการวิ่งส่งผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง

แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวความคิดเรื่องสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network)

การสื่อสารที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน และก่อให้เกิดระบบที่เรียกว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งถือว่าเป็นสื่อใหม่ (New Media) เริ่มเข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากต่อพฤติกรรมของผู้บริโภค โดยปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดก็คือ เฟซบุ๊ก(Facebook) มีการนำข้อมูลที่สามารถเป็นได้ทั้งภาพถ่าย ภาพวิดีโอ ความรู้สึกที่ดีที่เป็นสิ่งที่ยากจะสื่อสารให้แก่ผู้อื่นได้รับรู้ นอกจากนี้ทางผู้

วิจัยยังพบว่าเฟซบุ๊กแฟนเพจ(Facebook Fan Page) เป็นหนึ่งช่องทางการสื่อสารที่เริ่มได้รับความนิยมในด้านการประชาสัมพันธ์งานโฆษณาเป็นอย่างมาก และยังสามารถที่สร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มเป้าหมายเนื่องจากในยุคปัจจุบันทุกคนก็ต่างสื่อสารกันผ่านระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยที่เฟซบุ๊กแฟนเพจนั้นสามารถเป็นตัวแทนของกลุ่ม หรือ องค์กรที่จะทำการสื่อสาร และสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพได้เป็นอย่างดีและ ไม่มีการเสียค่าใช้จ่ายใดๆ (อิธิฐาน ตั้งอำพัน, 2556)

2. แนวความคิดสื่อสารสุขภาพออนไลน์ (Online Health Communication)

การสื่อสารสุขภาพจะเป็นการรวมตัวกันของศาสตร์ทางด้านนิเทศศาสตร์ (Communication) และ สาธารณสุข (Public Health) ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญในการสนับสนุนส่งเสริมงานทางด้านสุขภาพในรูปแบบต่างๆ (King, 1981) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องการสื่อสารสุขภาพไว้ว่าเป็นกระบวนการถ่ายทอดข่าวสารทางด้านสุขภาพ ระหว่างผู้ที่มีส่วนร่วมในการให้บริการทางด้านสุขภาพ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านสาธารณสุขที่มีความสัมพันธ์ต่อผู้ที่มารับบริการ ผู้ป่วย ประชาชนที่เข้ามารับบริการทั่วไป โดยจะเน้นศึกษาปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมการดูแลสุขภาพ ดังนั้นการสื่อสารสุขภาพจึงนับได้ว่าเป็นกลไกที่จะช่วยให้ก่อเกิดการสร้างสุขภาพดีตามกระแสแนวคิดในเรื่องสุขภาพในปัจจุบันที่ว่าสุขภาพต้องครอบคลุมทั้งเรื่องกายใจ สังคม สิ่งแวดล้อม และ นโยบาย

3. แนวความคิดแรงจูงใจ (Motivation)

แรงจูงใจเป็นภาวะที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อการเพิ่มของพฤติกรรม และ การกระทำที่ตัวบุคคลนั้นจะกระทำพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ ภาวะของการเกิดแรงจูงใจนั้นจะเกิดขึ้นจากองค์ประกอบคือ ความต้องการ (Needs) หรือ ภาวะการขาดสิ่งที่ต้องการ (Deprivation) ซึ่งจะเป็นแรงขับ (Drives) เพื่อทำให้เกิดการกระทำที่ส่งผลต่อเป้าหมาย (Goals) วูล์ฟค(Woolfolk, 2010) กล่าวว่าแรงจูงใจมี 2 ประเภท คือ แรงจูงใจภายในตัวบุคคล และแรงจูงใจที่เกิดจากปัจจัยภายนอก หรือ สิ่งแวดล้อม แรงจูงใจที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายนั้นสามารถเกิดได้จากแรงจูงใจภายใน และ แรงจูงใจภายนอก แต่แรงจูงใจภายในนั้นจะส่งผลพฤติกรรม การออกกำลังกายมากกว่าแรงจูงใจภายนอก กล่าวคือ แรงจูงใจภายในนั้นจะมีส่วนในการคิดริเริ่ม คงเล่น หรือ เลิกเล่นกีฬา และ ออกกำลังกาย นอกจากนี้แรงจูงใจภายในจะเป็นแรงจูงใจที่มีบทบาทต่อการคงอยู่ของพฤติกรรมนั้น ๆ เนื่องจากพฤติกรรมของบุคคลจะมีเหตุผล และมีเป้าหมายเพื่อจะนำไปสู่การบรรลุผลจากการกระทำของพฤติกรรม โดยเฉพาะพฤติกรรมทางด้านการออกกำลังกายโดยที่จะต้องมีการผลักดันจากทั้งภายใน และ ภายนอกของจิตใจซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ

4. แนวคิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน (Sense of Community)

ปัจจุบันชุมชนแบบใหม่ที่ถือกำเนิดล่าสุดก็คือ “ชุมชนออนไลน์” (Online Community) (Delanty, 2003 และ Blackshaw, 2010) ชุมชนในรูปแบบใหม่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับพื้นที่แต่จะเป็นการเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ในลักษณะของการรวมกลุ่มเพื่อสร้างอัตลักษณ์แนวคิดนี้จึงทำให้ความผูกพันท่ามกลางสมาชิกในชุมชนมีการใช้ชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีต่อส่วนรวม รับรู้ได้ถึงความปลอดภัยกับผู้อื่น เกิดการยอมรับและเต็มใจในการพึ่งพาอาศัยด้วยการให้ ซึ่งถ้าหากขาดความสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนจะทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว โดยจะมีความเกี่ยวข้องกับหลากหลายทางสังคม และผลลัพธ์ในแต่ละกิจกรรมของบุคคล ซึ่งจะประกอบไปด้วยในเรื่องของแหล่งที่พักอาศัย เพื่อนบ้าน และการมีกฎควบคุมทางสังคมอย่างไม่เป็น

ทางการหรือเรียกอีกอย่างว่าบรรทัดฐานทางสังคม การร่วมมือกันทางการเมือง และความเกี่ยวพันกันในชุมชน ความปลอดภัย ความโดดเดี่ยว ความพอใจในการใช้ชีวิตสุขภาพกายและจิต องค์ประกอบของจิตสำนึกร่วมชุมชน

ระเบียบวิธีวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา การเก็บข้อมูล การแปลผลข้อมูล และวิธีการทางสถิติสำหรับใช้ในการวิเคราะห์ และการทดสอบสมมติฐานเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่กำหนดขึ้น โดยประชากรที่ใช้ศึกษา คือ ประชาชนที่ติดตามเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง และทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน จากประชากรไทยที่มีความสนใจในการวิ่งมาราธอน โดยคัดเลือกตัวอย่างโดยเลือกจากประชากรที่ติดตามแฟนเพจThaiRunโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) จำนวนทั้งหมด 400 คน จำนวนนี้ได้จากการใช้ตารางสูตรสำเร็จรูปของ ยามาเน(Yamane, 1973) และมีตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาจะประกอบด้วยตัวแปรอิสระ คือ แรงจูงใจ การเปิดรับสื่อ และพฤติกรรมมารวิ่ง และตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง สถิติที่จะใช้ในการวิจัยเป็นการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ (Correlation) และการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงเส้นแบบพหุ (Multiple Linear Regression Analysis)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้ทำวิจัยได้กำหนดค่าสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล คือสถิติเชิงพรรณนาและ สถิติเชิงอ้างอิงไว้ดังนี้

1. ตัวแปรด้านข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษาสูงสุด อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้มาตรวัดแบบนามบัญญัติ คือ การจัดกลุ่มตัวแปรที่มีลักษณะเดียวกันอยู่ในกลุ่มเดียวกัน แต่จะไม่ได้แสดงถึงปริมาณของตัวแปร เนื่องจากไม่สามารถวัดเป็นมูลค่าได้ ผู้วิจัยต้องการบรรยายเพื่อให้ทราบถึงจำนวนตัวอย่างจำแนก ตามคุณสมบัติเท่านั้น ดังนั้น สถิติที่เหมาะสม คือ ค่าความถี่ (จำนวน) และค่าร้อยละ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2551)

2. ตัวแปรด้านระดับความคิดเห็น ได้แก่แรงจูงใจด้านการวิ่ง การเปิดรับสื่อ และ การมีส่วนร่วมต่อจิตสำนึกร่วมชุมชนเป็นข้อมูลที่ใช้มาตรวัดอันตรภาค คือ การแบ่งตัวแปรออกเป็นกลุ่มและยังสามารถจัดลำดับเพื่อเปรียบเทียบกลุ่มตัวแปรได้ เนื่องจากผู้วิจัยได้กำหนดค่าคะแนนให้แต่ละระดับ และผู้วิจัยต้องการทราบจำนวนตัวอย่าง และค่าเฉลี่ยคะแนนของแต่ละระดับความคิดเห็นของตัวอย่าง สถิติที่ใช้จึงได้แก่ค่าความถี่ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2551)

3. การวิเคราะห์เพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งซึ่งใช้มาตรวัดแบบนามบัญญัติและอันตรภาคเพื่อทดสอบถึงความ แตกต่างที่ตัวแปรดังกล่าวแต่ละตัวต่อตัวแปรสถิติที่ใช้คือ การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2551)

4. การวิเคราะห์เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ ได้แก่ พฤติกรรมการวิ่ง แรงจูงใจในการวิ่ง และการเปิดรับสื่อ กับตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการมีส่วนร่วมต่อจิตสำนึกร่วมชุมชน ซึ่งใช้มาตรวัดอันตรภาคและเพื่อทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปร ดังนั้นสถิติที่ใช้คือการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์(Correlation coefficient) และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2551)

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาแรงจูงใจที่มีผลต่อการเปิดรับสื่อ พฤติกรรมการวิ่ง และการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง และมีอายุอยู่ในช่วง 20 – 29 ปี และ 30 – 39 ปี โดยมีสถานภาพโสด และส่วนใหญ่จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานเอกชนคิดเป็นร้อยละ 54.25 มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 – 25,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 38.25 ทั้งนี้ในรอบ 6 เดือนที่ผ่านมากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระยะการวิ่งสูงสุดที่ทำได้อยู่ที่ 42 กิโลเมตร คิดเป็นร้อยละ 43.25 และการวิ่งออกกําลังกายทั่วไป จัดอยู่ในระดับมาก และค่าเฉลี่ยสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.12) ส่วนการวิ่งมินิมาราธอน (Mini Marathon) มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย 2.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.42)

2. ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจด้านการวิ่ง การเปิดรับสื่อ และการมีส่วนร่วมต่อจิตสำนึกร่วมชุมชนกลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.26 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยด้านกลยุทธ์เพจ และการเปิดรับสื่อออนไลน์ก็อยู่ในระดับมากเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.73 – 4.06 แต่การมีส่วนร่วมต่อจิตสำนึกร่วมชุมชนในภาพรวม จัดว่าอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 3.42

3. ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะประชากรศาสตร์ส่งผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง พบว่าเพศ และอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง โดย อายุ มีผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05 ส่วนสถานภาพระดับการศึกษาสูงสุด รายได้เฉลี่ยต่อเดือน มีผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01

สมมติฐานที่ 2 แรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีแรงจูงใจในการวิ่งจะมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง และด้านปฏิสัมพันธ์กันในสังคม กับด้านการมีความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมนั้นก็มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจ อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01 แต่ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจด้านการเลือกกิจกรรมอย่างมีอิสระ กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง

สมมติฐานที่ 3 การเปิดรับสื่อมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งพบว่า การเปิดรับสื่อมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง ทั้งกลยุทธ์เฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งการเปิดรับสื่อออนไลน์ และการค้นหาข้อมูลเพื่อสุขภาพออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01

สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการวิ่งมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง พบว่าพฤติกรรมการวิ่งไม่มีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง แต่พบความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการวิ่งและมิติที่ 1 คือ การเป็นสมาชิก (Membership) อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

จากการผลความสัมพันธ์จากทั้ง 3 สมมติฐานข้างต้นทำให้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงเส้นแบบพหุ (Multiple Linear Regression Analysis) พบสมการทำนาย ดังนี้

$$\text{การเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน} = -0.221 + 0.699 (\text{การเปิดรับสื่อออนไลน์}) + 0.211 (\text{กลยุทธ์เฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง}) + 0.126 (\text{การแสดงความสามารถในการทำกิจกรรม})$$

โดยสมการทำนายมีค่าความสามารถในการอธิบายการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่งได้ (R Square) 65.30 %

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามนั้นมีเพศชายมากกว่าเพศหญิง และ เพศทางเลือกแต่เพศกลับไม่มีผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง เนื่องจากการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนตามผลการศึกษาของ McMillan และ Chavis(1986) จิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน (Sense of Community) หมายถึง การเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในสมาชิก มีอิทธิพลต่อกัน ผสมผสาน และ เต็มเต็มความต้องการ ส่งผลให้เกิดการแบ่งปันอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกัน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาในกลุ่มอายุที่หลากหลายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการวิ่งของแต่ละกลุ่มช่วงอายุที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน จึงทำให้พบความแตกต่างของกลุ่มผู้ทำแบบสอบถามในแต่ละช่วงอายุ โดยกลุ่มที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงของ

กลุ่มช่วงอายุ 20-29 ปี และ 30-39 ปี ส่วนกลุ่มช่วงอายุที่เกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจน้อยที่สุดคือกลุ่มช่วงอายุ 50 ปีขึ้นไป ในเพจให้ความสนใจเฉพาะการวิ่ง ซึ่งเป็นกีฬาชนิดหนึ่งเท่านั้น และ ยังจำแนกเพศทางเลือกออกจากเพศหญิง และ เพศชายอีกด้วย จึงน่าจะเป็นเหตุผลทำให้พบว่า เพศไม่มีผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง อีกทั้งจุดมุ่งหมายในการเข้าเป็นสมาชิกเพจนี้ เนื่องจากทุกคนมีความสนใจในเรื่องการวิ่งเหมือนกันเพียงเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ McMillan และ Chavis(1986) ที่กล่าวว่าองค์ประกอบของสมาชิกรวมมีอยู่ 4 องค์ประกอบ ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 ขอบเขต (Boundaries) การเป็นสมาชิกของกลุ่มนั้นจะต้องมีขอบเขตที่ถูกระบุให้ทราบได้ว่าผู้ใดเป็น หรือ ไม่เป็นส่วนหนึ่งของการเป็นสมาชิก โดยจะนิยมใช้ภาษา การแต่งกาย พิธีกรรมเพื่อสร้างขอบเขตในกลุ่มของสมาชิก ซึ่งจะเป็นสัญลักษณ์ที่จะสื่อความรู้สึกที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และ จะก่อให้เกิดมิตรภาพระหว่างกันในกลุ่มสมาชิก โดยจะดำเนินควบคู่กันไปกับองค์ประกอบที่ 2 ความปลอดภัยทางด้านอารมณ์ (Emotional Safety) เป็นความปลอดภัยทางด้านอารมณ์ ซึ่งจะเป็นในลักษณะของการปกป้องกันภายในกลุ่ม โดยจะส่งผลให้สมาชิกรับรู้ถึงความรู้สึกถึงความเป็นส่วนหนึ่งตามแบบขององค์ประกอบที่ 3 ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง และร่วมเป็นพวกเดียวกัน (A Sense of Belonging and Identification) จะมีความเกี่ยวข้องทางด้านอารมณ์ มีความรู้สึกเป็นที่ยอมรับซึ่งกันและกัน เป็นการแสดงให้เห็นว่า “นี่คือกลุ่มของฉัน” หรือ ฉันเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม โดยจะใช้วิธีแสดงออกด้วยองค์ประกอบที่ 4 ระบบทางสัญลักษณ์ที่ใช้ร่วมกัน (A Common Symbol System) ที่จะทำหน้าที่สำคัญหลายอย่างในการสร้าง และรักษาความสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน ส่งผลให้สมาชิกรับรู้ถึงของเขตอย่างชัดเจน

จากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามนั้นพบความแตกต่างในข้อความของสถานภาพที่พบว่าสถานภาพที่แตกต่างกันมีผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน และพบว่าห้ายมีผู้ตอบแบบสอบถามเพียงเท่านั้นจึงไม่สามารถนำมาเป็นตัวแทนของกลุ่มได้ เนื่องจากกลุ่ม (Group) ในทางความหมายทางจิตวิทยา หมายถึง การรวมตัวกันของคนตั้งแต่ 2 คนขึ้น (มณีรัตน์สิทธิโชค, 2546)

ผลการวิจัยผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าการศึกษาสูงสุดที่แตกต่างกันมีผลต่อการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง พบว่าระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อระดับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในกลุ่มระดับการศึกษาปริญญาตรี และ จากการตอบแบบสอบถามไม่พบกลุ่มระดับการในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และ ระดับการศึกษาปริญญาเอก

ผลการศึกษาที่พบว่าแรงจูงใจในการวิ่งจะมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง และด้านปฏิสัมพันธ์กันในสังคมกับด้านการมีความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมนั้นก็มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจ โดยที่การที่ทำให้สมาชิกได้มีความรู้สึกถึงความใกล้ชิดกัน หรือ การกระทำที่สามารถทำให้สมาชิกรับรู้ถึงการมีส่วนร่วม และทำให้ได้รับกำลังใจสามารถปฏิบัติกิจกรรมโดยที่สมาชิกจะมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นมีความสามารถต่อการปฏิบัติกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่ท้าทาย (Deci & Ryan, 1985, 2000) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความมุ่งมั่นในตนเอง (Self-determination) โดย Ryan & Deci (2000) กล่าวว่า สภาพแวดล้อมของทางสังคมในที่นี้คือ การรวมตัวกันเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง อันเป็นรูปแบบชุมชนแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคม เป็นช่องทางการสื่อสารที่ปัจจุบันได้รับความนิยมในการประชาสัมพันธ์ และยังสามารถที่ใช้เป็นช่องทางของการสร้างความสัมพันธ์ให้แก่สมาชิก

(อธิษฐาน ตั้งอำพัน, 2556) สามารถส่งผลต่อทัศนคติ และพฤติกรรมของนักวิ่งได้ สามารถผลักดันให้เกิดแรงจูงใจภายในตัวบุคคล (Intrinsic Motives) ซึ่งจะเป็นสภาวะที่เกิดสิ่งที่กระตุ้น และผลักดันที่มาจากความรู้สึกภายในตัวของบุคคลเอง สอดคล้องกับการศึกษาของ ลักขณา สิริวัฒน์(2539) ได้เสนอว่า แรงจูงใจภายในตัวบุคคล (Intrinsic Motives) เป็นลักษณะของความต้องการ (Needs) ที่มาจากความรู้สึกของตนเองก่อนที่จะก่อให้เกิดแรงขับที่ส่งผลต่อพฤติกรรม นอกจากนี้ยังพบว่าจากผลการศึกษาเมื่อสมาชิกได้เกิดแรงจูงใจภายในตัวบุคคลแล้วจึงส่งผลต่อการพัฒนาทางด้านความคิด ทัศนคติ และสังคม ตลอดจนการแสดงพฤติกรรมที่ต้องการวิ่ง ซึ่งเมื่อเพจเฟซบุ๊กThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง มีการโพสต์กระตุ้นอย่างสม่ำเสมอก็เป็นปัจจัยเอื้อให้เกิดความรู้สึกต้องการวิ่งของบุคคล อันนำไปสู่ความตั้งใจ และการเริ่มต้นวิ่งอย่างมีคุณภาพ และอาจเพิ่มปริมาณต่อการวิ่งอย่างต่อเนื่อง

การโพสต์(Post) จะเป็นการทำให้สมาชิกรู้สึกดีใจ (like) ซึ่งจะเป็นการแสดงถึงความรู้สึกถึงข้อความ รูปภาพ หรือ วิดีโอที่ถูกโพสต์ลงบนแฟนเพจ ในบางครั้งสมาชิกอาจต้องการแสดงความคิดเห็น (Comment) ซึ่งพฤติกรรมการแสดงความคิดเห็นของสมาชิก จะเป็นการ เขียนตอบโต้ต่อข้อความที่ถูกโพสต์ลงบนหน้าแฟนเพจ ถ้าหากบางครั้งสมาชิกแฟนเพจพบว่าข้อมูลที่ทางแฟนเพจทำการโพสต์มีประโยชน์ต่อผู้อื่น เนื้อหาสาระเหมาะแก่การบอกต่อผู้อื่น สมาชิกจะทำการกดแชร์ (Share) บทความนั้น ซึ่งจะถือว่าการแสดงส่วนร่วมด้วยการส่งต่อข้อมูลของกลุ่มผู้ใช้งานเฟซบุ๊กแฟนเพจไปยังกลุ่มผู้ใช้งานท่านอื่น ๆ โดยที่ตัวของเนื้อหานั้นสามารถเป็นได้ทั้งของรูปแบบข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ จากการศึกษา ยังพบว่าสอดคล้องกับการศึกษาของ Ouwersloot&Odekerken-Schroder (2008) ที่เสนอเหตุผลในการสนับสนุนให้สมาชิกต้องการมีส่วนร่วมในกลุ่ม ประกอบด้วย สมาชิกต้องการรับรู้คุณภาพที่กลุ่มนำเสนอ ในที่นี้คือ ข้อมูลที่น่าเชื่อถือจาก เพจเฟซบุ๊กThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง จากนั้น สมาชิกสนใจในข้อมูลข่าวสาร สินค้า หรือบริการที่กลุ่มนำเสนอ ในที่นี้คือ การเชิญชวนเข้าร่วมงานวิ่งต่างๆ หรือ การเสนอขายสินค้าที่เกี่ยวกับการวิ่งต่าง ๆ เกิดเป็นการสร้างระบบทางสัญลักษณ์ที่ใช้ร่วมกัน (A Common Symbol System) ที่จะเป็นการทำหน้าที่การรักษาความเป็นจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชน ทำให้สมาชิกเกิดการมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น และ ทำให้สมาชิกจะมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง (A Sense of Belonging and Identification) เพจเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง ทำให้กลุ่มช่วยเหลือกันด้วยตนให้กับสมาชิกได้ โดยอาศัยหลักของแรงจูงใจ (Motivation) ที่จะเป็นสิ่งที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากความต้องการ (Needs) ผลักดัน (Drives) หรือความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามทำให้ตนเองนั้นดีขึ้น เพื่อให้ตนเองนั้นบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์

จากการศึกษาจะพบว่า ชุมชนออนไลน์ในลักษณะเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunฮับความสุขนักวิ่ง นั้นเป็นชุมชนในรูปแบบใหม่ ไม่ได้เกี่ยวข้องกับพื้นที่แต่จะเป็นการเกี่ยวข้องในด้านของความสัมพันธ์ในลักษณะของการรวมกลุ่มกันเพื่อสร้างอัตลักษณ์ ก่อให้เกิดการปรึกษาหารือกันขึ้นภายในกลุ่มของสมาชิก โดยมีเป้าหมายการมุ่งเน้นที่จะสร้างประสบการณ์ในด้านของความสัมพันธ์ และ การพึ่งพาซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับการศึกษาของ Schwarz และ Tait (2009) การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้มีความเป็นส่วนหนึ่งกับกลุ่มทำให้มีความรู้สึกเป็นที่ปลอดภัย ซึ่งจะเป็นลักษณะเฉพาะของชุมชนที่มีลักษณะที่ผสมผสานความหลากหลาย มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน มีความเชื่อเดียวกัน นอกจากนี้ยังรวมถึงการมีการสื่อสารภายในที่ดี มีการแสดงความห่วงใยกัน จากผลการศึกษาที่กล่าวมานั้น ยังมีความสอดคล้องกับการศึกษาชุมชนที่มีคุณลักษณะตามการศึกษาของ อนุชาติ พวงสำลี และวีรบุรณ์ วิสารทสกุล (2540) ที่ได้ทำการสรุปคุณลักษณะที่สำคัญจะทำให้เกิดจิตสำนึกการมีส่วนร่วม 4 ประการ ได้แก่

1. การมีวิสัยทัศน์ร่วมกัน นั่นคือ มุ่งสู่การวิ่งเพื่อสุขภาพแข็งแรงมากขึ้น โดยที่การวิ่งนั้นเป็นสิ่งที่สมาชิกนั้นเริ่มขึ้นมาด้วยตนเอง และมีแรงจูงใจภายนอกที่เข้ามาส่งเสริมให้สมาชิกมีการตอบสนองจนเกิดการนำไปสู่พฤติกรรมการออกกำลังกาย (Deci & Ryan, 1985, 2000, 2002) จากผลการศึกษาพบว่า การที่เพจThaiRunอัปเดตความสนุกวิ่งโพสต์ข้อมูลน่าเชื่อถือนำไปใช้ประโยชน์ได้ และสมาชิกมีความเชื่อมั่นต่อข้อมูลสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการวิ่งของทางเพจ สามารถนำข้อมูลนั้นไปพูดคุย หรือ ส่งต่อข้อมูลให้แก่เพื่อนได้

2. ความสำคัญต่อพลังในการร่วมการเปลี่ยนแปลงสังคม (Civic Education) หลายครั้งเพจThaiRunอัปเดตความสนุกวิ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิ่งเพื่อระดมทุนช่วยเหลือส่วนต่างๆ ของสังคม เป็นการร่วมนอกเหนือจากการวิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้สมาชิกภายในกลุ่มนั้นสนิทสนมกันมากขึ้น

3. ความรัก เอื้ออาทร สามัคคีที่ต่อกันในการแบ่งปันข้อมูลการวิ่ง ทำให้เกิดการเชื่อมโยงจนเป็นชุมชนออนไลน์นำไปสู่การทำให้เกิดการรวมกลุ่ม หรือ ตั้งเป็นทีมเองตนเอง ตามที่ McMillan และ Chavis (1986) ได้ทำการศึกษาไว้ว่า เมื่อมีการแบ่งปันคุณค่าร่วมกัน สมาชิกจะมีการมองหาสิ่งที่มีความต้องการที่คล้ายคลึงกัน โดยจะมีการลำดับความสำคัญ มีเป้าหมาย และ มีความเชื่อที่ใช้ในการเข้าร่วมกับกลุ่มสมาชิก ซึ่งจะทำให้พวกเขาได้รับสิ่งที่ดีขึ้นกว่าเดิม

4. การเรียนรู้ที่มีการปฏิบัติร่วมกัน จากผลการศึกษาพบว่า การที่สมาชิกนั้นได้รู้จักกันกับสมาชิกท่านอื่น และได้ รวมกลุ่มกันทำกิจกรรมการวิ่งนั้นทำให้สมาชิกมีความสุขในการวิ่งมากขึ้น ส่งผลให้ความสัมพันธ์ของโลกออนไลน์ และ ออนไลน์หลอมรวมกันได้อย่างสมบูรณ์ เมื่อได้พบประสบการณ์ที่ดี และการมีความสัมพันธ์ที่มากขึ้นจะช่วยให้เพิ่มสัมพันธภาพให้ดียิ่งขึ้น และการติดต่อกันจะช่วยให้ประสบความสำเร็จได้ง่าย

5. การมีเครือข่าย และการติดต่อสื่อสาร ทั้งเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ด้านการวิ่ง และทางเพจยังมีระบบค้นหาฐานวิ่งที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ McMillan และ Chavis (1986) โดยการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านการวิ่ง และ ค้นหาภาพวิ่งถือว่าเป็นสิ่งสำคัญมากกว่าการแบ่งปันเหตุการณ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในคุณสมบัติของการแบ่งปันทางอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกัน (Shared Emotional Connection)

จาก 5 องค์ประกอบข้างต้นก่อให้เกิดความมีจิตสำนึกร่วมของชุมชนออนไลน์บนเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunอัปเดตความสนุกวิ่ง ซึ่งการเกิดแรงจูงใจด้านการมีปฏิสัมพันธ์กันในสังคมที่แสดงให้เห็นแล้วว่าไม่ว่าจะเป็นสังคมแบบ ออนไลน์ หรือ ออฟไลน์ การพบปะการแบบตัวต่อตัว หรือ การพบปะบนโลกเสมือนจริงต่างอ้างอิงวิธีคิดพื้นฐานเดียวกันของมนุษย์ได้ทั้งสิ้น เพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ต้องการมีสังคมอยู่เสมอนั่นเอง

ในส่วนการศึกษาที่พบว่าการเปิดรับสื่อมีความสัมพันธ์กับการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนของเฟซบุ๊กแฟนเพจThaiRunอัปเดตความสนุกวิ่ง ทั้งกลยุทธ์เพจThaiRunอัปเดตความสนุกวิ่งการเปิดรับสื่อออนไลน์ และ การค้นหาข้อมูลเพื่อสุขภาพออนไลน์ จัดเป็นชุมชนออนไลน์ของเหล่านักวิ่งที่เข้ามาแลกเปลี่ยนข้อมูล สินค้า หรือ ความคิดเห็นต่างๆ ในเรื่องการวิ่งเป็นหลักใหญ่ทำให้เกิดการเปิดรับสื่อที่ส่งไปจากชุมชนได้โดยง่าย และ การสื่อสารอย่างต่อเนื่องยังส่งผลให้เกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนได้โดยง่าย ตามแนวคิดของ McMillan และ Chavis (1986) นั่นคือ การโพสต์ของเพจจะมีเนื้อหาที่หลากหลาย แต่จะมีการเน้นหนักไปทางเรื่องวิ่ง ทำให้สมาชิกรับทราบถึงขอบเขต (Boundaries) ของการนำเสนอข้อมูล และเมื่อมีการทำการโพสต์ทุกวันจะนำไปสู่การพัฒนาขั้นต่อไป

นอกจากนั้นสมาชิกยังสามารถนำเสนอวิธีคิดของตนเองด้วยการแสดงความคิดเห็น (Comment) เติมเต็มความต้องการ (Integration and Fulfillment of Needs) และการแบ่งปันคุณค่าที่ร่วมกัน ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้บ่งชี้ให้เห็นถึงความต้องการทางด้านอารมณ์ และ ทางด้านสติปัญญาในสิ่งที่ตนเองนั้นสนใจจนนำไปสู่การรวมกลุ่มกันเป็นสมาชิก และเมื่อสมาชิกนั้นเริ่มมีการแบ่งปันคุณค่าทางอารมณ์ พวกเขาก็จะเริ่มมองหาในสิ่งที่มีความต้องการที่คล้ายคลึงกัน โดยอาศัยหลักการลำดับความสำคัญ และมีเป้าหมาย ในส่วนของการนำเนื้อหาไปแบ่งปันที่เพจของตนเองจนกระทั่งตนเองอาจจะเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อเพื่อนในกลุ่มตนเองก็เป็นได้ สอดคล้องกับ McMillan และ Chavis (1986) ที่พบว่า การมีอิทธิพลต่อกัน (Influence) จะเป็นการที่สมาชิกมีแรงดึงดูดใจต่อกันและกัน และจากการรวมตัวกันเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพนั้นก็จะส่งผลต่อการมีอิทธิพลไปยังกลุ่มสมาชิกเช่นกัน

จะเห็นได้ว่าการเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนผ่านทางสังคมออนไลน์สามารถเกิดขึ้นได้ง่ายมากกว่าสังคมแบบเดิม เนื่องจากสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความรู้ ความคิดเห็น หรือแสดงอารมณ์ที่มีต่อเนื้อหาต่างๆ ได้ โดยไม่มีข้อจำกัดว่าผู้แสดงความรู้หรือความคิดเห็นนั้นๆ จะอายุเท่าไร จบการศึกษาด้านไหน หรือทำอาชีพอะไร ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมและการแบ่งปันกันในวงกว้างมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นสังคมที่เอื้อต่อการแสดงออกทางอารมณ์ทำให้ผู้รับสาร และผู้ส่งสารเกิดความรู้สึกต่อกันที่หลากหลายอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้การเกิดจิตสำนึกร่วมแห่งความเป็นชุมชนได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กัลยา วานิชย์บัญชา. (2551). *การวิเคราะห์สถิติขั้นสูงด้วย SPSS for windows* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ธรรมสาร.

ปวีศา ยอดมาลัย. (2555). *ปัจจัยส่วนบุคคลกับแรงจูงใจในการออกกำลังกายและพฤติกรรมการออกกำลังกายของประชาชนในอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยบูรพา.

มณีนรัตน์ สิริโชค. (2546). *ปัจจัยคัดสรรที่ส่งผลต่อความคิดเห็นในการปฏิบัติงาน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของผู้บริหารและครูในโรงเรียนผู้นำการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลักขณา สรวิวัฒน์. (2539). *แรงจูงใจ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อธิษฐาน ตั้งอำพัน. (2556). *กระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างความมีชื่อเสียงของตนเองผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อนุชาติ พวงสำลี และ วีรบูรณ์ วิสารทสกุล. (2541). *ประชาคมสังคม คำ ความคิดและความหมาย*. กรุงเทพฯ: สถาบันชุมชนท้องถิ่นพัฒนา.

ภาษาอังกฤษ

- Blackshaw, T. (2010). *Key concepts in community studies*. Los Angeles: Sage.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behaviour*. New York: Plenum.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Deci, E.L., & Ryan, R. M. (2002). *Handbook of self-determination research*. New York: University of Rochester.
- Delanty, G. (2003). *Community*. London: Sage.
- King, I.M. (1981). *A theory for nursing: Systems, concepts, process*. New York: John Wiley & Sons.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. New York: Harper & Brother.
- McMillan, D.W., & Chavis, D.M. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*, 14(1), 6-23.
- Ouwersloot, H., & Odekerken-Schroder, G. (2008). Who's who in brand communities – and why. *European Journal of Marketing*, 42(5/6), 571-585.
- Schwarz, E.C., & Tait, R. (2007). Recreation, arts, events & festivals: Their contribution to a sense of community. *Rural Society*, 17(2), 125-138.
- Woolfolk, A.E. (2010). *Educational psychology* (11th ed.). Upper Saddle River, New Jersey: Merrill.

ระบบออนไลน์

- Fuehrer, D., & Douglas, S. (2014). *A brief history of the marathon*. เข้าถึงได้จาก <https://www.runnersworld.com/races/a-brief-history-of-the-marathon>
-

การบริหารประสบการณ์ลูกค้า

ความท้าทายบนระยะห่างในการเปลี่ยนผ่านสู่ฐานวิถีชีวิตใหม่

Customer Experience Management on the “New Normal”

ธีรวัจน์ โอภาสบุตร* และพลอยชนก พรสวรรค์*

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของบทความนี้เพื่อนำเสนอเรื่องการบริหารประสบการณ์ลูกค้าขององค์กรในช่วงเวลาของโรคโควิด-19 ที่องค์กรต้องปรับตัวเพื่อก้าวผ่านสู่ฐานวิถีชีวิตใหม่ โดยที่ยังคงต้องส่งมอบประสบการณ์ที่ดีให้แก่ลูกค้า ผ่านทุกจุดสัมผัสที่ลูกค้าพบเจอ เพื่อสร้างความประทับใจ ความไว้วางใจ และรักษาความพึงพอใจให้ยังคงอยู่ โดยมีกรณีศึกษาของการบริหารประสบการณ์ลูกค้าเพื่อสร้างความเชื่อมั่น ในช่วงการรักษาระยะห่างทางสังคมของร้านบาร์บีคิว พลาซ่าและการปรับตัวของร้านอาหารประเภทไฟน์ไดนิ่งที่มีวิธีการรับมือกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบการส่งมอบประสบการณ์ มาประกอบการอธิบาย พร้อมข้อเสนอแนะเชิงทฤษฎี

คำสำคัญ: การบริหารประสบการณ์ของลูกค้า / ฐานวิถีชีวิตแบบใหม่ / การเว้นระยะห่างทางสังคม

Abstract

The propose of this article is to present about customer experience management during the Covid-19 situation which every business will need to adapt to the “New Normal”, basic requirement and safety precaution during the corona virus breakout especially the “Services Business”. The organization still need to provide the services at the same standard to get the customer satisfaction while the social distancing and disinfection protocol must be applied. This article will talking about the case study from the services provider that have adapted their services to comply with the social distancing enforcement.

Keywords: Customer Experience Management / New Normal, Social Distancing

บทนำ

การดำเนินธุรกิจจำเป็นต้องมีรายได้และกำไรจากยอดขาย มีจำนวนฐานลูกค้าที่มากพอ และชื่อเสียงที่เป็นที่รู้จัก จดจำได้มาเป็นโจทย์ของการดำรงอยู่ องค์กรแต่ละแห่งจึงมีวิธีการในการต่อสู้ในสนามแข่งขันที่แตกต่างกันไป ดังนั้นการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (Customer Relationship

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

Management) จึงกลายเป็นแนวทางที่สำคัญอีกแนวทางหนึ่งที่หลายๆองค์กรยึดถือและเลือกนำมาใช้ซึ่งแนวทางการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า คือจุดเริ่มต้นที่นำไปสู่การบริหารประสบการณ์ลูกค้า (Customer Experience Management) และในปัจจุบัน แนวคิดทั้ง 2 แนวคิดนิยมนำไปใช้ควบคู่กันเพื่อก่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด ดังนั้นก่อนที่จะกล่าวถึงแนวทางการบริหารประสบการณ์ลูกค้า นั้นเราควรที่จะทำความเข้าใจแนวทางการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า ซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานเสียก่อน

แนวทางการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า นั้นมีการทำอย่างต่อเนื่องยาวนาน โดยเฉพาะการทำธุรกิจในประเทศแถบเอเชีย แต่ไม่เห็นเด่นชัดเพราะกลมกลืนกับวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม การบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า เป็นการผูกใจลูกค้าด้วยวิธีการต่างๆ เช่น เจ้าของร้านค้าจะรู้จักลูกค้าทุกคน สามารถพูดคุยให้คำปรึกษาได้ ร้านขายจักรยานยนต์ออกใบรับประกันให้ลูกค้าแล้วนำข้อมูลที่ได้อัปโหลดในคอมพิวเตอร์เพื่อทำการวิเคราะห์การขาย เป็นต้น กระแสความสนใจการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า มีความชัดเจนมากขึ้นเมื่อ เศรษฐกิจเข้าสู่ภาวะที่เป็นโลกาภิวัตน์ (Globalization) ทั้งนี้เพราะบริษัทต่างๆ พบว่าตลาดการซื้อขายเริ่มเปลี่ยนไป ลูกค้ามีทางเลือกในการซื้อสินค้ามากขึ้น มีคู่แข่งทั้งจากภายในและต่างประเทศ รวมทั้งการเติบโตและพัฒนาการอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทำให้ลูกค้ามีข้อมูลประกอบการตัดสินใจซื้อสินค้าได้มากขึ้น สามารถค้นหามีผู้ค้ารายใดในตลาดบ้าง และราคาเปรียบเทียบเป็นอย่างไร โฉมโฉน บรลีสสินธุ์ (2553 : 28)

ความพึงพอใจของลูกค้ามีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจเป็นอย่างมากและการสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นได้มากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของธุรกิจในการหาวิธีการในการรักษาลูกค้าเอาไว้หากปราศจากลูกค้าธุรกิจก็อาจจะประสบความสำเร็จได้ และการส่งเสริมให้ลูกค้ามีพฤติกรรมที่จะตั้งใจซื้อหรือกลับมาใช้บริการอีกถือเป็นแนวทางสำคัญของภาคของธุรกิจในปัจจุบัน (Taghizadeh, Taghipourian and Khazaei, 2013: 2569, Hung-Che Wu et al., 2015: 371) เพราะเป็นความจริงที่ว่าองค์กรต่างต้องมีการดูแลรักษาลูกค้าไว้อย่างดีให้เสมือนเป็นคนพิเศษ โดยเฉพาะลูกค้าเดิมที่เคยใช้เคยซื้อสินค้าหรือบริการขององค์กรอยู่แล้ว เพราะการระดมทรัพยากรและต้นทุนทางการตลาดในการแสวงหาลูกค้าใหม่นั้นยากและมีราคาที่ต้องจ่ายมากกว่าการรักษาลูกค้าเก่าไว้ การบริหารประสบการณ์ของลูกค้า (Customer Experience Management) การทำให้ลูกค้าเกิดความประทับใจในทุกจุดสัมผัส (Contact Points) ที่ลูกค้าต้องพบเจอ ติดต่อกับร้านค้า รวมไปถึงประสบการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ก่อนซื้อ ระหว่างการซื้อและหลังจากการใช้สินค้า มีการดูแลหลังการขายที่ยอดเยี่ยม ทำให้ลูกค้ารู้สึกถึงการได้รับมากกว่าที่คาดหวังไว้ และรู้สึกว่าจ่ายน้อยแต่ได้มาก เพราะการที่ลูกค้าเกิดทัศนคติเชิงบวกหรือลบต่อองค์กรนั้นก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ลูกค้าได้รับอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นภาพลักษณ์ที่มีต่อองค์กร

สิ่งที่เป็เป้าหมายสำคัญทางการตลาดสำหรับการบริหารประสบการณ์ลูกค้าในการสร้างประสบการณ์ที่ดีกับลูกค้าคือการเพิ่มส่วนแบ่งลูกค้า (Customer Share) กล่าวคือ ต้องการให้ลูกค้าซื้อสินค้าหรือบริการเป็นระยะเวลายาวนาน และประสบการณ์ทางบวกที่เกิดขึ้นจากการซื้อสินค้าหรือบริการจากตราสินค้า ดังกล่าวย่อมเป็นแรงเสริมให้ลูกค้าตัดสินใจซื้อสินค้าหรือผลิตภัณฑ์อื่นๆ ของตราสินค้าได้ในที่สุดโดยเน้นการสร้างสัมพันธ์ภาพแบบใกล้ชิดกับลูกค้า โดยพยายามติดต่อกับลูกค้าในทุกๆ จุดสัมผัส (Touch Point) ตั้งแต่ช่วงเวลาก่อนการซื้อ ระหว่างการซื้อ และหลังการซื้อจุดสัมผัสเหล่านี้เองคือสิ่งที่ทำให้ลูกค้าเกิดความผูกพันกับตราสินค้ามากยิ่งขึ้น เมื่อเรามองย้อนถึงจุดเริ่มต้นของการนำการบริหารประสบการณ์ลูกค้ามาใช้ เราจะพบว่าการบริหารประสบการณ์ลูกค้าไม่ใช่สิ่งใหม่ที่ต้องครุธุรกิจนำมาใช้ แท้จริงการบริหารประสบการณ์ลูกค้ามีจุดเริ่มต้นมายาวนานตั้งแต่อดีตกาล โฉมโฉน บรลีสสินธุ์ (2553: 26)

ประเภทของการบริหารประสบการณ์ของลูกค้านั้น Shaw และ Ivens (2002) ได้อธิบายถึงแนวทางในการแบ่งประสบการณ์ลูกค้าออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. ประสบการณ์ทางกายภาพ (Physical Experience) ได้แก่สิ่งที่จับต้องและชั่งตวงวัดได้ของสินค้าหรือบริการ (Tangible Parts) เช่น รูปร่าง ลักษณะสีสันทันการใช้งาน ความถูกต้อง ความรวดเร็ว และราคาที่สมเหตุสมผล เป็นต้น อย่างไรก็ตามการแข่งขันในปัจจุบันนี้ นักการตลาดส่วนใหญ่ใช้ประสบการณ์ทางกายภาพในการแข่งขันกันและพยายามสร้างความแตกต่าง (Differentiation) ให้กับสินค้า ซึ่งปัจจัยด้านนี้นับวันจะกลมกลืนและใกล้เคียงกันจนลูกค้าอาจไม่รู้สึกถึงความแตกต่างในตัวสินค้าด้วยตนเอง แต่อาศัยการโฆษณาอย่างต่อเนื่องจากผู้ขายบางรายที่ทำให้ลูกค้าเกิดความรู้สึก รับรู้ถึงคุณภาพ (Perceived Quality) ว่าสินค้าอย่างหนึ่งดีกว่าอีกสินค้าหนึ่งทั้งๆที่เป็นความจริงแล้วแตกต่างกันน้อยมาก 2. ประสบการณ์ทางจิตใจ (Emotional Experience) ได้แก่ สิ่งที่จับต้องชั่งตวงวัดไม่ได้ของสินค้าและบริการ (Intangible Parts) เช่น ภาพลักษณ์ตราสินค้า (Brand Image) ความเชื่อถือความเชื่อมั่น ความนิยมยกย่องความศรัทธาความพอใจที่ได้ใช้สินค้าหรือใช้บริการจากองค์กรแห่งนั้น

จากสถานการณ์ของโรคโควิด-19 ที่แพร่กระจายไปทั่วโลก ทำให้องค์กรและธุรกิจทุกภาคส่วนเกิดผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ทุกองค์กรต่างต้องปรับแผนกลยุทธ์และวิธีการดำเนินงาน เพื่อความอยู่รอดของธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นตัวผลิตภัณฑ์ วัตถุดิบ ที่มาของสินค้าที่ต้องมีความปลอดภัยและน่าเชื่อถือ สินค้ามีที่มาที่ไป มีการใช้ QR code เพื่อเข้าถึงข้อมูลของสินค้า บรรจุภัณฑ์ที่ถูกหลักอนามัย การให้บริการ ส่งสินค้า ส่งอาหาร (Delivery) ที่จะกลายเป็นบริการพื้นฐานที่ทุกคนเลือกใช้ การขายสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์เช่น Line, Facebook, Instagram, Online Marketplace, E-Commerce Website เป็นต้น การส่งเสริมการขายที่เปลี่ยนรูปแบบไปเน้นที่ลูกค้าที่มาใช้บริการคนเดียวมากขึ้น มีการเพิ่มทางเลือกในการชำระค่าสินค้าและบริการผ่าน E-payment เพื่อลดการสัมผัสเผชิญและอันตราย เช่น Mobile Banking, QR Code, E-wallet เป็นต้น ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการปรับวิธีการบริหารประสบการณ์ลูกค้า เนื่องจากมาตรการด้านการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) เพื่อลดการแพร่เชื้อจากโรคโควิด-19 ที่เกิดขึ้น ทำให้รูปแบบของการบริหารประสบการณ์ลูกค้าต้องมีการปรับให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเปลี่ยนผ่านสู่การใช้ชีวิตในฐานวิถีชีวิตแบบใหม่ (New Normal)

ประสบการณ์ที่ดีเริ่มต้นที่ “ความสบายใจ”

การศึกษาจำนวนมากแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพการให้บริการและความพึงพอใจของลูกค้าซึ่งผลการศึกษารายงานใกล้เคียงกันพบว่า ระดับคุณภาพการให้บริการที่สูงขึ้น จะมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับความพึงพอใจของลูกค้าในธุรกิจภาคบริการ (Cronin et al., 2000: 193) นอกจากนี้คุณภาพการให้บริการในด้านคุณภาพของผู้ให้บริการที่ดี กระบวนการบริการที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนการสร้าง ความมั่นใจในการให้บริการจะส่งผลในเชิงบวกต่อระดับความพึงพอใจของผู้รับบริการ (Kim, 2008: 151)

บทความนี้ได้้นำการบริหารประสบการณ์ลูกค้าในช่วงโควิด-19 ที่สร้างความมั่นใจว่าปลอดภัย และเผยแพร่ไปใน Social Media ของร้านอาหารบาร์บีคิว พลาซ่า มาอธิบาย โดยทางร้านได้ให้ความสำคัญกับความพยายามในการรักษาคุณภาพการให้บริการและมีการบริหารประสบการณ์ลูกค้าตาม มาตรการรักษาระยะห่างทางสังคม มีการเตรียมรับมือกับการเปลี่ยนผ่านสู่ฐานวิถีชีวิตใหม่โดยมีการสร้าง มาตรฐานจุดคัดกรองมาตรฐานการบริการมาตรฐานการเว้นระยะห่างมาตรฐานการลดการสัมผัส และ

มาตรฐานความสะอาด ดังนี้ (1) ตรวจวัดอุณหภูมิลูกค้าทุกท่านที่เข้ามาใช้บริการ (2) ตรวจวัดอุณหภูมิพนักงาน 2 รอบต่อวัน (ก่อนเข้าทำงานและเวลา 16.00 น.) โดยแสดงอุณหภูมิบนป้ายชื่อทุกคน (3) ให้พนักงานสวมหน้ากากอนามัยพร้อม (5) จัดพื้นที่การให้บริการภายในร้าน และพื้นที่สำหรับนั่งรับประทาน (เว้นระยะห่าง 1 เมตรตามมาตรการกำหนด) (6) พนักงานบริการเสิร์ฟชุด น้ำจิ้ม พริก กระเทียม กะหล่ำปลี น้ำซุส และอุปกรณ์สำหรับรับประทานใหม่ที่โต๊ะทุกครั้ง (7) ให้บริการถ้วย จาน ตะเกียบ ที่คีบ จัดชุดห่อพลาสติกปลอดเชื้อ พร้อมเสิร์ฟ 1 คน ต่อ 1 ชุด (8) อาหารทุกกล่องที่ปรุงจากร้าน ทั้ง Take Home และ Delivery จะมีสติ๊กเกอร์ติดแจ้งรายละเอียดของผู้ประกอบการ (9) จำกัดจำนวนผู้เข้าใช้บริการ 1 คน ต่อ 5 ตารางเมตร โดยหน้าร้านจะมีป้ายแจ้งจำนวนลูกค้าที่รับได้สูงสุดต่อครั้งทุกสาขา (10) กำหนดจุดรับ-ส่งอาหารสำหรับช่องทาง Take Home และ Delivery ที่เหมาะสมตามจุดที่กำหนด (11) ให้บริการ น้ำจิ้ม พริก กระเทียม กะหล่ำปลี ในปริมาณที่เหมาะสมกับการรับประทานต่อครั้ง ต่อคน เพื่อลดความถี่ในการให้พนักงานบริการ (12) มีฉากกั้นระหว่างโต๊ะ เพื่อความปลอดภัยในการรับประทานอาหาร (13) พนักงานเว้นระยะห่างในการเสิร์ฟอาหารและอุปกรณ์ต่างๆ 30 เซนติเมตร (14) ขอความร่วมมือลูกค้าที่ใช้บริการ ต่อคิวชำระเงิน โดยเว้นระยะห่าง 1 -1.5 เมตร (15) มีบริการ E-Menu ที่ลูกค้าสามารถเลือกเมนูอาหารได้ผ่านโทรศัพท์มือถือของตัวเอง ลดความเสี่ยงเรื่องการสัมผัสสิ่งของ (16) ลดการสัมผัสกับลูกค้าโดยตรง โดยใช้แผ่นรองบิลในการรับส่งเงินสด (17) ให้บริการชำระผ่านระบบ E-Payment อาทิ Rabbit Line pay, WeChat, Air Pay, Alipay, True Money Wallet และ QR Payment (18) ใช้น้ำยาฆ่าเชื้อทำความสะอาดทุกพื้นที่สัมผัสภายในร้าน ทั้งก่อนเปิดและหลังปิดร้าน รวมทั้งทำความสะอาดโต๊ะทุกครั้งหลังจากที่ลูกค้าใช้บริการแล้ว (19) อุปกรณ์สำหรับรับประทานอาหารจะต้องปลอดเชื้อ โดยผ่านกระบวนการล้างและอบความร้อนด้วยเครื่องล้างจานอัตโนมัติระบบความร้อนทุกครั้ง และ (20) สร้างความมั่นใจด้วยการปิดร้านจัด Deep Cleaning Hours ในเวลา 15.00-16.00น. พร้อมกันทุกสาขาทั่วประเทศ เตรียมพร้อมสำหรับรับลูกค้า ช่วงเวลา High traffic ในช่วงเย็น โดยมองถึงความปลอดภัยของลูกค้าเป็นหลัก

ดังที่ Puccinelli, et al., 2009:15กล่าวถึง ปัจจัยที่มีผลต่อประสบการณ์ของลูกค้าในกระบวนการตัดสินใจซื้อของลูกค้า คือ ปัจจัยด้านบรรยากาศและการรับรู้ผ่านทางอารมณ์ของลูกค้า การสร้างประสบการณ์ที่ดีจากการบริการสู่ลูกค้า ความไว้วางใจ และการรับรู้ในเรื่องภาพลักษณ์และความพึงพอใจต่อตราสินค้าและนำไปสู่ความภักดีของลูกค้า เป็นการบ่งชี้ว่าการสร้างประสบการณ์ที่ดีสู่ลูกค้ามีอิทธิพลเชิงบวกต่อความพึงพอใจของสินค้า ความไว้วางใจ การรับรู้ต่อภาพลักษณ์ของธุรกิจรวมถึงคุณค่าในสายตาของลูกค้าด้วย (Khalili,Rahchamanib and Abtahi, 2013) การที่ร้านบาร์บีคิว พลาซ่า ได้มีมาตรการดังกล่าวในช่วงการเปลี่ยนผ่านสู่การใช้ฐานวิถีชีวิตใหม่ของคนในสังคม เป็นการสร้างความมั่นใจและสบายใจให้แก่ลูกค้าได้ในหลายจุดสัมผัสประสบการณ์ อันนำมาซึ่งความพึงพอใจในการใช้บริการ นับได้ว่าองค์กรมีความรวดเร็วในการปรับตัว และมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความมั่นใจได้อย่างเป็นระบบ แต่สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึง คือการควบคุมมาตรฐานในการนำไปปฏิบัติจริงของพนักงาน ที่ต้องทำให้ลูกค้ารู้สึกถึงความสะอาดและได้รับประสบการณ์ที่ดีดังเดิม อย่าละเลยในการรับฟังเสียงสะท้อนของผู้ใช้บริการเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้การบริการมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นดังภาพที่ 1 และภาพที่ 2



ภาพที่ 1 มาตรการและขั้นตอนการสร้างเชื่อมั่นใจด้วยการออกแบบการบริการจากบาร์บีคิวพลาซ่าสู่ลูกค้า (1)



ภาพที่ 2 มาตรการและขั้นตอนการสร้างเชื่อมั่นใจด้วยการออกแบบการบริการจากบาร์บีคิวพลาซ่าสู่ลูกค้า (2)

จาก Chef's Table Experience สู่วirtual Chef's Table การเอาตัวรอดของธุรกิจเชิงประสบการณ์ในช่วงเวลาของการรักษาระยะห่างทางสังคมบนฐานวิถีชีวิตใหม่



ภาพที่ 3 เชฟจากร้านอาหาร Bo.lanไลฟ์สตรีม

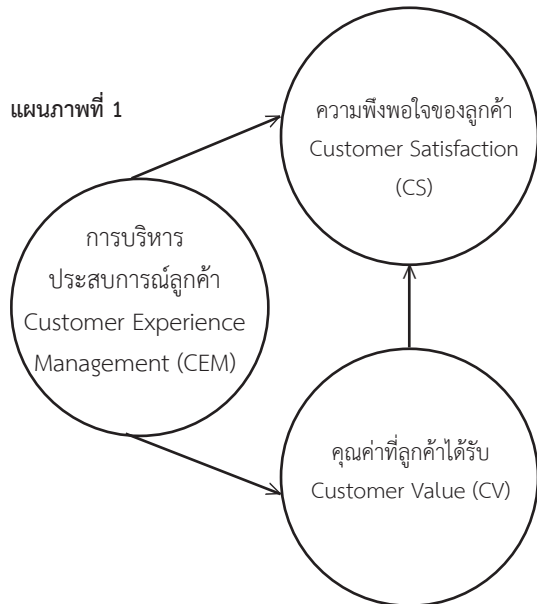
การคิดค้นเมนูอาหารแบบออนไลน์โดยเชฟผู้ดีที่หลังหักค่าใช้จ่ายจะนำไปมอบให้แก่โครงการ Covid Relief Bangkok ซีรีส์แรกชื่อว่า "Lockdown" กับอาหารไทยแบบประยุกต์ 7 คอร์ส จากร้านโบ.ลาน โดยลูกค้าสามารถจองที่นั่งออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ Fruitfull.co และระบุที่อยู่จัดส่งอาหารเมื่อถึงวันที่กำหนดทางร้านอาหารจะจัดส่งอาหารไปยังบ้านของลูกค้าพร้อมลิงก์ให้เปิดเข้าไปในไลฟ์สตรีม และเริ่มรับประทานอาหารไปพร้อมกับกรอกรับบริจาคเพื่อสร้างประสบการณ์การรับประทานอาหารจากเชฟ

สอดคล้องกับการศึกษาของ Yuan & Wu (2008) ที่พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างการตลาดเชิงประสบการณ์ คุณค่าทางประสบการณ์ และความพึงพอใจของลูกค้า ผลการศึกษาบ่งบอกว่าการตลาดเชิงประสบการณ์จะทำให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจผ่านทางคุณค่าทางอารมณ์โดยผ่านการรับรู้ทางความรู้สึก การสัมผัส และคุณภาพการบริการ ซึ่งผู้บริการในธุรกิจการท่องเที่ยวและการบริการ ควรศึกษาให้ลึกซึ้งถึงแนวคิดการบริหารประสบการณ์ลูกค้า เพื่อพัฒนาให้เกิดกลยุทธ์การตลาดเชิงประสบการณ์ และก่อให้เกิดคุณค่าทางประสบการณ์สำหรับลูกค้าให้มากที่สุด รวมทั้งการสร้างประสบการณ์ร่วมกันระหว่างลูกค้าและธุรกิจ ด้วยการเปิดโอกาสให้ลูกค้าได้มีส่วนร่วมในการวางแผนการบริการที่ตอบสนองได้ตรงกับประสบการณ์และความต้องการของลูกค้า ซึ่งมีผลต่อความพึงพอใจของการมาใช้บริการ โดยธุรกิจควรมีการวางแผนและควรนำไปเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการดำเนินธุรกิจ (Mathis, et al., 2016: 62)

นอกจากนี้ (พิรพงศ์ แท่นวิทยานนท์ และคณะ, 2562:107) ยังได้กล่าวถึง การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างคุณค่าของลูกค้าและความพึงพอใจ ซึ่งให้เห็นถึงการรับรู้คุณภาพ การบริหารประสบการณ์ลูกค้า และคุณค่าของการบริการเป็นปัจจัยสำคัญที่จะสร้างให้เกิดความพึงพอใจของลูกค้า และจะแสดงออกด้วยพฤติกรรมกลับมาใช้บริการหรือการบอกต่อแนะนำบริการ อันจะสร้างมูลค่าหรือคุณค่าให้เกิดขึ้น และนำไปสู่ความพึงพอใจที่มากขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างคุณค่าของลูกค้า ที่มุ่งเน้นลูกค้าเป็นศูนย์กลางและเข้าใจลูกค้าอย่างลึกซึ้ง การพยายามค้นหาความต้องการของลูกค้า

ในสถานการณ์โรคโควิด-19 กลุ่มธุรกิจที่เน้นการขายประสบการณ์ในการใช้บริการประเภทหนึ่งที่ได้รับผลกระทบคือ ร้านอาหารประเภทไฟน์ไดนิ่งที่ได้รับผลกระทบจากการประกาศห้ามนั่งกินอาหารภายในร้าน ทำให้ร้านอาหารประเภทดังกล่าวได้รับผลกระทบโดยตรง ด้วยลักษณะของการให้บริการที่นำเสนอประสบการณ์ควบคู่ไปกับมื้ออาหาร ในสถานการณ์ของโรคระบาดทำให้ธุรกิจร้านอาหารประเภทไฟน์ไดนิ่ง ได้ปรับตัวไปสู่การเดลิเวอรี โดยยังคงนำเสนอประสบการณ์ที่เป็นจุดเด่น ไม่ว่าจะเป็นนำเอาเมนูซิกเนเจอร์ออกมาเดลิเวอรี หรือให้คนกินได้จัดแต่งงานด้วยตัวเอง ทำให้Virtual Chef's Table ได้ถือกำเนิดขึ้น โดยนำเอาวิธีการประชุมออนไลน์ในยุค Social Distancing มาใช้ให้เป็นประโยชน์ด้วย

แล้วนำเสนอรูปแบบการบริการที่เป็นเลิศที่ตอบสนองความต้องการนั้น ๆ โดยมีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในมิติต่าง ๆ ส่งผลต่อการเพิ่มมากขึ้นของลูกค้าซึ่งมีผลดีในการรักษาลูกค้าให้คงอยู่กับองค์กรธุรกิจสืบไปจึงเป็นที่มาของกรอบความสัมพันธ์ ซึ่งสามารถแสดงความสัมพันธ์ระหว่างการบริหารประสบการณ์ลูกค้า คุณค่าของลูกค้าและความพึงพอใจของลูกค้าได้ ดังแผนภาพที่ 1



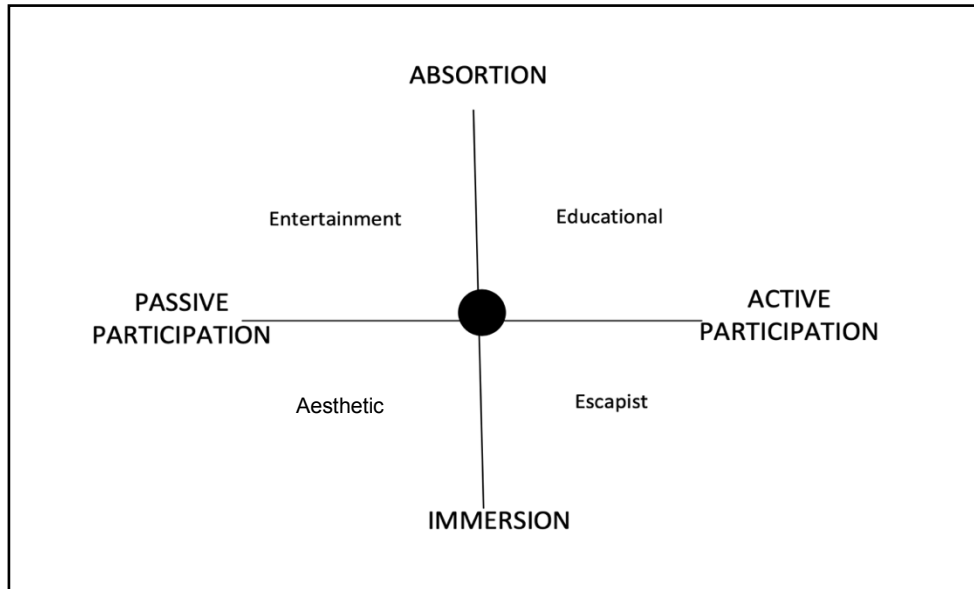
แผนภาพที่ 1 ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎีของการบริหารประสบการณ์ลูกค้า คุณค่าที่ลูกค้าได้รับ และความพึงพอใจของลูกค้า

เกิดประสบการณ์ เป็นแกนแนวตั้งที่บรรยายถึงประเภทของการเชื่อมโยงอันเป็นตัวที่ใช้เชื่อมโยงระหว่างลูกค้ากับเหตุการณ์หรือการกระทำซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทประเภทแรกคือการซึมซับ (Absorption) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงความสนใจของบุคคลเข้ากับประสบการณ์ด้วยการซึมซับเอาประสบการณ์เข้าสู่ความคิดและจิตใจ และประเภทที่สองการสัมผัสโดยตรง (Immersion) คือการเชื่อมโยงที่ลูกค้ารับเอาประสบการณ์ผ่านทางร่างกาย หรือทางการมองเห็นของตนเอง หรืออาจเรียกได้ว่าการเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ เช่น หากลูกค้าได้รับประสบการณ์ผ่านการดูโทรทัศน์ถือเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์แบบซึมซับ แต่ ถ้าลูกค้าได้สัมผัสประสบการณ์เองโดยตรงอย่างการเล่นเกมนักถือเป็นการเชื่อมโยงแบบการสัมผัสโดยตรง

ดังนั้นหากพิจารณาตามแผนภาพที่ 2 จะเห็นได้ว่าการทำ Virtual Chef's Table ของร้านอาหาร Bo.lan เกิดจากการจับคู่ของ 2 ระดับการเกิดประสบการณ์คือเป็นประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพ (Aesthetic Experiences) ประสบการณ์รูปแบบนี้ลูกค้าจะรับเอาประสบการณ์ผ่านการนำตัวเองเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมหรือในเหตุการณ์ที่ไม่สามารถจับต้องได้ การเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์จากการมองเห็นของตนเอง โดยมีเป้าหมายเพื่อจะอยู่ในสถานที่ที่มีบรรยากาศดีอันเกิดจากตัวสินค้าและบริการ ในขณะที่เดียวกันลูกค้ายังได้เกิดประสบการณ์ด้านการศึกษา (Educational Experiences) ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อลูกค้าได้กระทำหรือมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ด้วยตนเอง (Actively Absorb) ทั้งนี้ถือเป็นการรับเอาประสบการณ์มาจากบุคคลอื่นโดยลูกค้าจะซึมซับเอาเหตุการณ์ที่ผู้อื่นเป็นผู้นำเสนอโดยมีเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งรูปแบบของประสบการณ์ทั้ง 4 แบบนี้สามารถนำมาใช้ผสมผสานกันเพื่อสร้างเป็นประสบการณ์ที่แตกต่างในแต่ละบุคคลได้

Pine และ Gilmore (1999, อ้างถึงใน อธิยา เชาว์วิวัฒน์กุล, 2550) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเกิดประสบการณ์ของลูกค้าซึ่งจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ระดับ และ 4 รูปแบบด้วยกัน (ดูแผนภาพที่ 2)

ระดับแรกเป็นแกนแนวนอนที่อธิบายถึงการมีส่วนร่วมของลูกค้า ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มกลุ่มแรกคือลูกค้าที่ไม่มีส่วนร่วม (Passive Participation) ซึ่งเป็นลูกค้า ระดับที่ไม่มีส่วนร่วม ต่อการเกิดประสบการณ์โดยตรง เช่น ลูกค้าที่เข้าฟังคอนเสิร์ตออเคสตราในฐานะที่เป็นผู้ฟังขณะที่กลุ่มที่สองลูกค้าแบบมีส่วนร่วม (Active Participation) เป็นลูกค้าที่ได้สัมผัสและมีส่วนร่วมต่อการเกิดประสบการณ์เองโดยตรง เช่น นักเล่นสกีที่ต้องออกแรงเล่นสกีด้วยตนเอง ซึ่งถือเป็นผู้สร้างประสบการณ์เองโดยตรงส่วนระดับที่สองของการ



แผนภาพที่ 2 รูปแบบการเกิดประสบการณ์ลูกค้า

ที่มา : Pine, B. J., II, Gilmore, J.H. The experience economy: Work is theatre & every business a stage. Boston, MA: Harvard Business School Press, 1999:30.

ทั้งนี้การบริหารความสัมพันธ์ลูกค้านั้นจะประสบความสำเร็จได้ต้องมาจากผู้บริหารระดับสูงไม่ใช่ทำกันในระดับปฏิบัติการหรือระดับMiddle Management เพราะการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้าไม่ใช่หมายถึงแผนกขายและการตลาด หรือ แผนกบริการหลังการขายเท่านั้นแต่หากจะทำการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้าต้องหมายถึงการเปลี่ยนวิธีคิดและต้องเปลี่ยนแปลงทั้งองค์กรแต่ทุกวันนี้หลายๆบริษัทได้นำเอาการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้ามาใช้เฉพาะแผนกการตลาดเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้โครงการการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้าส่วนใหญ่ล้มเหลว

Day (2003) อาจารย์สำนักวาร์ตัน (Wharton School) ได้ทำการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่องทำไมบางบริษัทถึงบริหารความสัมพันธ์ลูกค้าได้สำเร็จและหลายบริษัทล้มเหลว (Why Some Companies Succeed at CRM and Many Fail) โดยใช้วิธีการวิจัยผู้จัดการระดับสูง (Senior Manager) จาก 342 บริษัททั้งบริษัทระดับกลาง (SME) ไปจนถึงบริษัทระดับใหญ่และได้ค้นพบแนวทางที่เด่นชัดในการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า 3 กระบวนการคือ

(1) พลังขับเคลื่อนทางตลาด(Market – driven) เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้แต่ละองค์กรปรับมาใช้กลยุทธ์ทางการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า เพื่อเน้นความสำคัญของการบริการลูกค้า การบริการหลังการขาย เพื่อที่จะเพิ่มมูลค่าให้ลูกค้า

(2) การเริ่มต้นปรับเปลี่ยนทัศนคติภายในองค์กร (Inner-Directed Initiative) แนวทางนี้มุ่งที่จะจัดการกับข้อมูลภายในองค์กรที่มีอยู่กลาดเคลื่อนทั่วทั้งองค์กรเพื่อลดต้นทุนค่าใช้จ่ายด้านการบริหารจัดการข้อมูล(Information or Internal Data)

(3) แนวทางการตั้งรับ (Defensive Actions) แนวทางนี้คือการทำLoyalty program ต่างๆที่มีการสะสมแต้มหรือสะสมไมล์(Frequent Buyer or Frequent Flyer Program)

ซึ่งทั้ง 3 กระบวนการนำไปสู่ข้อสรุปว่าความสามารถที่เหนือกว่าในการบริการและรักษาลูกค้าให้คงอยู่ ทั้งสร้างผลกำไรสูงสุดนั้นมาจากองค์ประกอบ 3 อย่าง ที่เกี่ยวข้องกับลูกค้า ดังนี้

(1) การปรับตัวและการทำความเข้าใจในองค์กร (Orientation) ที่จะทำให้งานความคิดของ “การรักษาลูกค้า” เป็นหัวใจในการทำงานของพนักงานทุกคนทุกระดับ

(2) ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ (Information about Relationship) ซึ่งหมายถึง การรวบรวมข้อมูลที่มีประโยชน์เกี่ยวกับตัวลูกค้าและระบบการแลกเปลี่ยนข้อมูลภายในองค์กรระหว่างหน่วยงานต่างๆเช่นฝ่ายขายฝ่ายการตลาดฝ่ายการเงินฝ่ายบัญชีและฝ่ายบริการลูกค้า เป็นต้น

(3) รูปแบบองค์กร (Configuration) การจัดรูปแบบขององค์กรให้อยู่ในแนวเดียวกัน ที่มุ่งสู่การสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าด้วยการสร้างกลไกของ Incentives การวัดประสิทธิภาพในการบริการของพนักงานแต่ละแผนก โครงสร้างขององค์กร ตลอดจนการสร้างความรับผิดชอบของพนักงานแต่ละคนในหน่วยงาน

Day (2003) ยังกล่าวเสริมอีกว่า บริษัทส่วนใหญ่ที่ล้มเหลวในการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า นั้นเป็นเพราะบริษัทที่นำการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้าไปใช้มักมีการจัดรูปแบบขององค์กรไม่สอดคล้องกับแนวความคิดของการบริการลูกค้า หรือลูกค้าคือหัวใจสำคัญขององค์กร (Bad Configuration) ในขณะที่หลายองค์กรที่ประสบความสำเร็จในการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า นั้นส่วนใหญ่เป็นเพราะมีระบบ Orientation ที่ดี กล่าวคือ พนักงานทุกระดับชั้นต้องได้รับการฝึกอบรมและสร้างแนวความคิดใหม่ของการทำงาน หรือ Re-engineering the Process ในการฝึกอบรมนั้นจะไม่ทำเฉพาะแผนกการตลาดและการขายเท่านั้น แต่จะต้องอบรมตั้งแต่ระดับผู้บริหารสูงสุดไปจนถึงยามของบริษัท ในยุคที่เศรษฐกิจโลกล้มเหลว ทำให้ความต้องการสินค้าและบริการหดตัวลง การหาตลาดใหม่ดูจะเป็นเรื่องที่ยากและไกลตัวมาก เพราะทุกประเทศต่างรัดเข็มขัด และให้ความสำคัญกับการฟื้นฟูเศรษฐกิจให้เข้มแข็งการรักษาความสัมพันธ์กับลูกค้าทั้งเก่าและใหม่ การบริหารความสัมพันธ์ลูกค้าจึงเป็นทางเลือกหนึ่งของเทคนิคการทำการตลาดสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจภาวะเศรษฐกิจถดถอยทั่วโลกเช่นนี้

จะเห็นได้ว่าท่ามกลางการเปลี่ยนผ่านสู่ฐานวิถีชีวิตใหม่และมีมาตรการการเว้นระยะห่างทางสังคมเกิดขึ้น องค์กรธุรกิจทุกประเภทต่างต้องมีการปรับตัว มีแนวทางการดำเนินงานที่เปิดใจรับฟังลูกค้ามากขึ้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นความต้องการของลูกค้าในสถานการณ์ปัจจุบันอย่างแท้จริง โดยจะหวังพึ่งพาข้อมูลหรือแผนงานเดิมที่องค์กรเคยมีไม่ได้อีกต่อไป องค์กรต้องหาจุดเด่นขององค์กรให้เจอเพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างคู่แข่ง และพิจารณาต่อว่าเราสามารถเพิ่มพูนศักยภาพได้มากขึ้นกว่านี้อีกหรือไม่ และควรจะต้องพัฒนาทักษะการสื่อสาร การสร้างภาพลักษณ์และการเล่าเรื่องราวสร้างประสบการณ์ให้สินค้าและบริการให้ลูกค้าเกิดความพึงพอใจมากขึ้น นอกเหนือจากนี้ควรคำนึงถึงช่องทางการขาย ที่ทำให้เข้าถึงง่าย ลูกค้าต้องมีความสะดวกในการเลือกซื้อเลือกใช้บริการ โดยเฉพาะธุรกิจที่เน้นการให้บริการแบบส่งมอบประสบการณ์ยังจำเป็นต้องมีการปรับตัวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจ สถานการณ์เช่นนี้ถือเป็นเรื่องน่าท้าทายสำหรับองค์กรในการเอาชนะช่วงเวลาของการเปลี่ยนผ่านไปสู่มิติทางธุรกิจในรูปแบบใหม่ ในขณะเดียวกันทางด้านผู้บริโภคก็จะเห็นนวัตกรรมใหม่ๆที่ถูกคิดค้นและส่งมอบจากองค์กรเพื่อที่จะพยายามรักษาลูกค้าไว้ให้คงอยู่ตลอดไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- โฉมฉไน บรรลือสินธุ์. (2553). *การบริหารประสบการณ์ลูกค้าผ่านศูนย์กลางทางสังคมของตราสินค้าระดับโลกในกลุ่มธุรกิจบริการ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีรพงศ์ แทนวิทยานนท์และคณะ. (2562). *การบริหารประสบการณ์ลูกค้า คุณค่า และความพึงพอใจลูกค้าในธุรกิจท่องเที่ยวต่างประเทศ: ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี*. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 13(1), 107-122.

ภาษาอังกฤษ

- Cronin, J. J., Brady, M. K., & Hult, G. T. M. (2000). Assessing the effects of quality, value, and customer satisfaction on consumer behavioral intentions in service environments. *Journal of Retailing*, 76(2), 193-218.
- Khalili, S., Rahchamani, A., & Abtahi, M. (2013). Investigating the effects of brand experience, trust, perception image and satisfaction on creating customer loyalty: A case study of laptop market. *Management Science Letters*, 3(9), 2381-2386.
- Kim, H. J. (2008). Hotel service providers' emotional labor: The antecedents and effects on burnout. *International Journal of Hospitality Management*, 27(2), 151-161.
- Pine, B. J., II., and Gilmore, J.H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every Business a stage*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Puccinellia, N. M., Goodstein, R. C., Grewal, D., Price, R., Raghuram, P., & Stewart, D. (2009). Customer Experience Management in Retailing: Understanding the Buying Process. *Journal of Retailing*, 85(1), 15-30. doi:https://doi.org/10.1016/j.jretai.2008.11.003
- Shaw, C., & Ivens, J. (2002). *Building Great Customer Experiences*. New York: Palgrave Macmillan.
- Taghizadeh, H., Taghipourian, M. J., & Khazaei, A. (2013). The Effect of Customer Satisfaction on Word of Mouth Communication. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 5(8), 269-275.

ระบบออนไลน์

- บัณฑิต ภิญญวัฒน์ชีพ. (2563). *Fruitfull ดินเนอร์ไฟน์ไดนิ่งออนไลน์อยู่บ้านแบบ Social Distancing*. เข้าถึงจาก <https://www.wongnai.com/news/fruitfull->

gaa?ref=ct

Bar B Q Plaza. (2563, 16 พฤษภาคม). *Gon* การันตี มื้อนี้ปลอดภัยแน่นอน” 5 มาตรการ 20 ขั้นตอน มั่นใจได้ ด้วยการออกแบบการบริการจาก “บาร์บีคอน” สู้ลูกค้า [Facebook page]. เข้าถึงจาก <https://www.facebook.com/BarBQPlazaThailand/posts/3479613772067223/>

Day, G. (2003). *Why Some Companies Succeed at CRM (and Many Fail)*. Retrieved from <http://www.wharton.universia.net> index. a=viewArticle&id=533& language=English.

Yuan and Wu. (2008). *Relationships among experiential marketing, Experiential Value, and Customer Satisfaction*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/247753630_Relationships_Among_Experiential_Marketing_Experiential_Value_and_Customer_Satisfaction.

เรื่องเล่าจากท้องถิ่นสู่บทละครโทรทัศน์

หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมนุม

From Local Storytelling to TV Drama Script

Moo Song Kong See SamakkeeChumnum

ชญาณุช วีรสาร *

บทคัดย่อ

ละครโทรทัศน์เป็นการเล่าเรื่องของมนุษย์ในสังคมผ่านจินตนาการและมุมมองของนักเขียนบทละครโทรทัศน์ ซึ่งบทละครโทรทัศน์ถือเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์ งานสร้างสรรค์นี้เป็นการเขียนบทละครโทรทัศน์เรื่อง หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมนุม ความยาว 1 ชั่วโมง ภายใต้แนวคิด “เรื่องเล่าจากท้องถิ่น” โดยมีแรงบันดาลใจจากประสบการณ์และความทรงจำวัยเด็กของผู้สร้างสรรค์ และมีกลวิธีการเขียนบทละครโทรทัศน์ ได้แก่ คิดแก่นเรื่องจากประเด็นสังคม นำประสบการณ์มาเป็นโครงเรื่อง สร้างตัวละครให้สมเหตุสมผล อ้างอิงสถานที่จริงเพื่อความสมจริงของฉาก สอดแทรกเรื่องเล่าจากท้องถิ่น และตั้งชื่อเรื่องให้น่าจดจำ

คำสำคัญ:บทละครโทรทัศน์ / นักเขียนบทละครโทรทัศน์ / เรื่องเล่าจากท้องถิ่น

Abstract

TV drama scripts are a form of storytelling presented through imagination and perspectives of a scriptwriter and are an important element of production of TV dramas. Titled “Local Storytelling,” this 60-minute TV drama script was created based on the writer’s experiences and childhood memories, utilized some social issues as a plot, and told a story derived from local perspectives and existing locations.

Keywords: TV Drama Scripts / Scriptwriter / Local Storytelling

บทนำ

ละครโทรทัศน์ถือเป็นสื่อสารมวลชนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดแขนงหนึ่ง นอกจากหน้าที่ให้ความบันเทิงแก่คนดูละครโทรทัศน์ ยังทำหน้าที่สะท้อนภาพความจริงรวมทั้งสะท้อนแง่มุมของสังคมในหลากหลายมิติ นักเขียนบทละครโทรทัศน์จึงตระหนักถึงความสำคัญของละครโทรทัศน์ที่มีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์สังคมให้เอื้อต่อสุขภาวะ (ศัลยา สุขะนิวัตต์, 2562)

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

สุภาณี นิตยเสมอ (2554) แบ่งการเขียนบทละครโทรทัศน์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ละครตอนเดียวจบ ละครชุด (series) และละครยาว (Soap Opera, Serial)

สำหรับละครโทรทัศน์ไทยในปัจจุบัน มีทั้ง 3 ประเภท นักเขียนบทละครโทรทัศน์จึงมีทั้ง 3 ประเภทเช่นกันขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละคน โดยมีที่มาจากบทประพันธ์ เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี โดยอาจจะหยิบยกมาทั้งเรื่อง หรือบางส่วน หรือแต่งเติมเนื้อเรื่องเพิ่มขึ้นเพื่อให้เรื่องสมบูรณ์ หรือดัดแปลงเนื้อหาให้แตกต่างจากบทประพันธ์เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยมากขึ้น แต่ยังคงโครงเรื่องและแก่นเรื่องเดิมไว้และมาจากการประพันธ์ขึ้นเรื่องของนักเขียนบทละครโทรทัศน์ ซึ่งมาจากการจินตนาการ ประสบการณ์ เรื่องเล่า ข่าว หรือสถานการณ์ปัจจุบัน

งานวิจัยเรื่อง บทละครโทรทัศน์ไทย: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิค ของนราพร สังข์ชัย (2552) พบว่า การสร้างสรรค์บทละครแบบเขียนขึ้นมาใหม่ นักเขียนบทละครโทรทัศน์มีแรงบันดาลใจมาจากสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว สภาพสังคม เหตุการณ์ในปัจจุบัน และโจทย์จากทางผู้อำนวยการผลิต การดัดแปลงบทประพันธ์มาเป็นบทละคร ต้องยึดโครงเรื่องและแก่นเรื่องเดิม โดยมีการสร้างเนื้อหาและตัวละครเพิ่มเติมจากบทละครให้เพียงพอกับการนำไปผลิต

ในอดีตบทละครโทรทัศน์ที่มาจากการประพันธ์ของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ขึ้นเองส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเมืองหลวง แม้จะไม่ได้ระบุสถานที่ว่าเป็นกรุงเทพฯ แต่ภาพที่นำเสนอเป็นละครก็จะเห็นว่าตัวละครทำงาน หรืออาศัยในกรุงเทพฯ มากกว่าต่างจังหวัดทั้งฉากและบทพูดในเรื่อง อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตในปัจจุบันมีความพยายามผลักดันให้เกิดละครที่มีฉากและเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภูมิภาคต่างๆ เพิ่มมากขึ้นเพื่อความหลากหลายของเนื้อหา แปลกใหม่ รวมถึงใกล้ชิดผู้ชมในภูมิภาคมากขึ้น นักเขียนบทละครจึงหยิบยกนวนิยายที่มีภูมิหลังเป็นต่างจังหวัดมาดัดแปลง อาทิ เรื่องนายฮ้อยทมิฬ นาฬิกากรรม กลิ่นกาสะลอง เป็นต้น หรือบทละครที่ประพันธ์ขึ้นใหม่ให้มีฉากเป็นเรื่องราวของคนในท้องถิ่นมากขึ้น ใช้ภาษาถิ่นนั้นๆ อย่างชัดเจน อย่างเช่น เรื่องดอกคุณเสียงแคน ผู้บ่าวอินดี๋ยาหยิอินเตอร์ เป็นต้น ซึ่งมีทั้งฉากและบทพูดเป็นภาษาท้องถิ่นที่สมจริง

ผลพวงจากละครโทรทัศน์เหล่านี้ ไม่ใช่เพียงความนิยมในละครเท่านั้น แต่ยังส่งผลในแง่ของเศรษฐกิจมากขึ้น เมื่อละครได้รับความนิยมสูงผู้ชมยุคปัจจุบันจะตามรอยละครดังในลักษณะของการท่องเที่ยว เช่น เรื่องบุพเพสันนิวาส ก็ส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยวในจังหวัดพระนครศรีอยุธยามากขึ้น หลังจากที่มีเพียงนักท่องเที่ยวต่างชาติให้ความสนใจโบราณสถาน ก็ได้ปลุกกระแสให้คนไทยท่องเที่ยวในประเทศให้เพิ่มขึ้น อีกทั้งมีการแต่งกายด้วยผ้าไทยจนกลายเป็นแฟชั่นอยู่ระยะหนึ่ง เรื่องนาคี ที่ทำให้ป่าคำชะโนด จังหวัดอุดรธานี ถูกกล่าวถึงและกลับมามีชื่อเสียงอีกครั้ง เรื่องดอกคุณเสียงแคน ก็ทำให้ผู้ชมรู้จักจังหวัดนครพนมและเดินทางไปนมัสการพระธาตุพนมมากขึ้นด้วย ซึ่งช่วยให้เศรษฐกิจในท้องถิ่นได้เกิดการหมุนเวียนตามนโยบายท่องเที่ยวเมืองรองเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้จึงทำให้หลายหน่วยงานเล็งเห็นความสำคัญของละครโทรทัศน์ บทละครโทรทัศน์ รวมทั้งนักเขียนบทละครโทรทัศน์ว่าจะมีส่วนช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม เรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นตามภูมิภาคต่างๆ เพิ่มขึ้นได้ เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ และในปี พ.ศ.2562 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จึงได้เสนอให้สมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์ร่วมกันจัดโครงการที่ส่งเสริมนักเขียนบทละครโทรทัศน์หน้าใหม่ขึ้น ในโครงการ “เล่าเรื่องเป็นละคร” โดยใช้แนวคิดหยิบเรื่องเล่าจากคนในท้องถิ่นมาเล่าเป็นบทละครโทรทัศน์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานเป็นหนึ่งในผู้ร่วมโครงการ “เล่าเรื่องเป็นละคร” ซึ่งจัดขึ้นที่จังหวัดอุบลราชธานี จึงได้ใช้แนวคิด “เรื่องเล่าจากท้องถิ่น” สร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์จากโครงการดังกล่าวที่สามารถพัฒนาเป็นละครโทรทัศน์ความยาว 1 ชั่วโมงได้ โดยใช้ชื่อเรื่องว่า “หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมชน”

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

บทละครโทรทัศน์เรื่อง หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมชน เป็นบทละครโทรทัศน์จบในตอน ความยาว 1 ชั่วโมง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์ขึ้นเอง โดยมีแนวคิด “เรื่องเล่าจากท้องถิ่น” เป็นกรอบในการสร้างสรรค์ผลงาน มีกระบวนการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. แก่นเรื่อง

ผู้สร้างสรรค์นำประสบการณ์จริงในอดีตมาเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทละครโทรทัศน์เรื่องนี้ ซึ่งเป็นกิจกรรมเข้าค่ายเนตรนารีชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นความทรงจำและประทับใจว่าตลอดกิจกรรมแม้จะมีอุปสรรคมากมาย แต่ทุกคนก็ร่วมแรงร่วมใจกันกระทั่งผ่านพ้นไปได้ด้วยดี ผู้สร้างสรรค์มองว่ากิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่แค่ให้เนตรนารีได้ฝึกปฏิบัติการใช้ชีวิตเพื่อเอาตัวรอดเท่านั้น แต่เป็นการปลูกความรักสามัคคีกันในหมู่คณะได้เป็นอย่างดี จึงนำมาสู่ชื่อเรื่อง “หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมชน” และแก่นเรื่องที่ว่า “การยอมรับความแตกต่างของกันและกันสร้างมิตรภาพและความสามัคคี” เป็นการสะท้อนภาพของสถานการณ์ปัจจุบันที่สังคมไทยมีความแตกต่างกันในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นชนชั้นฐานะ การศึกษา ภูมิลำเนา ภาษา ขาดิกำเนิด อุดมการณ์ หรืออุปนิสัย มาอยู่ร่วมกันในสังคมก็ย่อมมีความขัดแย้งแตกแยก หากเปิดใจยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกันก็ย่อมก่อให้เกิดมิตรภาพและความสามัคคีในสังคมได้

2. การสร้างตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ใช้ตัวละครเอก 8 ตัว ทั้งหมดเป็นเนตรนารีที่เป็นเพื่อนกันต้องใช้ชีวิตร่วมกันในเวลาสามวันสองคืน ซึ่งถือว่ามีตัวละครเอกเป็นจำนวนมาก เมื่อเทียบกับละครโทรทัศน์เรื่องอื่นๆ และความยาวของละครเพียง 1 ชั่วโมง แต่เพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องที่พูดถึงความแตกต่างของคนแต่ละคน หากมีจำนวนน้อยอาจจะไม่เห็นความแตกต่างกันเท่าใดนัก และไม่เห็นถึงความขัดแย้งในหมู่คณะ การสร้างตัวละครให้มีความแตกต่างกันนั้นค่อนข้างยากในการเขียนบทที่มีความยาว 1 ชั่วโมงตอนเดียวจบเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจหรือรู้จักลักษณะของตัวละครที่ชัดเจน ผู้สร้างสรรค์แนะนำตัวละครเอกแต่ละตัวตั้งแต่เปิดเรื่องฉากรแรกๆ เพื่อให้ผู้ชมรู้จักตัวละครทั้งชื่อ บุคลิกลักษณะ สถานภาพทางสังคม และนิสัยใจคอ รวมทั้งความรู้สึกนึกคิด โดยเน้นให้เห็นความแตกต่างกันอย่างชัดเจนโดยเฉพาะลักษณะนิสัย และความรู้สึกนึกคิด ซึ่งจะนำไปสู่ความขัดแย้งเพื่อสร้างสถานการณ์ในเรื่องต่อไป

ด้วยเหตุที่มีตัวละครเอกจำนวนมาก เพื่อป้องกันความสับสนในการลำดับเหตุการณ์และความขัดแย้ง รวมถึงการจำแนกบุคลิกของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์จึงใช้เทคนิคการสร้างแผนผังก่อนลงมือเขียนบทจริงว่า ใครชื่ออะไร ใครมีพื้นฐานครอบครัวอย่างไร ใครช่วยเหลือใคร ใครอยู่กับใคร ใครขัดแย้งกับใคร จะช่วยให้ผู้ชมเรื่องได้ง่ายขึ้น เนื้อเรื่องไม่กระโดดไปมา เมื่อสร้างปมขัดแย้งแล้วก็จะให้ตัวละครได้เข้ามาแก้ปมนั้น โดยกระจายบทให้ทั่วถึงตัวละครทุกตัว

3. การวางโครงเรื่อง

ผู้เขียนแบ่งการวางโครงเรื่องเป็น 3 องค์ ได้แก่

องค์ 1 เปิดตัวละคร ผู้เขียนแนะนำตัวละครผ่านการเตรียมตัวไปเข้าค่ายของแต่ละครอบครัว ตัวละครทั้งแปดตัวเป็นเพื่อนที่ไม่ได้รักใคร่ชอบพอกันทั้งหมด แต่จำใจจะต้องมาเข้าค่าย เนตรนารีด้วยกันในหมู่ 2 กอง 4 ตลอดสามวันสองคืน กลายเป็นจุดเริ่มต้นของปัญหาความขัดแย้ง

องค์ 2 การต่อสู้ เมื่อความแตกต่างกันของตัวละครทั้ง 8 ตัวมาอยู่ด้วยกัน และต้องทำภารกิจในค่ายให้ผ่านพ้นไปได้ ไม่ว่าจะเป็นการทำอาหารค่าย การฝึกเอาตัวรอด การเดินทางไกล การแสดงรอบกองไฟ ล้วนแล้วแต่มีความขัดแย้งกระทบกระทั่งด้วยกันทั้งสิ้น

องค์ 3 การคลี่คลาย แก้ปัญหา และบทสรุป ปัญหาสุดท้ายที่ทำให้แต่ละคนเข้าใจกัน และหันหน้าเข้าหากันก็คือ เรื่องร้ายเกิดขึ้นกับครอบครัวของเพื่อนคนหนึ่ง และเพื่อนอีกคนก็ป่วย ทำให้ทุกคนกระตือรือร้นที่จะช่วยเหลือกันจนผ่านพ้นไปได้ด้วยดี แม้จะเป็นเรื่องเล็กน้อยแต่ยิ่งใหญ่ในความรู้สึกของเด็กๆ เกิดเป็นความสามัคคีในหมู่คณะที่ทำให้สามวันสองคืนได้มีมิตรภาพกลับไปด้วย โดยปมขัดแย้งที่เป็นสถานการณ์ในเรื่อง ผู้เขียนได้สร้างไว้ทั้งความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง

4. ฉาก

ฉากของการเขียนบทละครโทรทัศน์แตกต่างไปจากฉากของนวนิยายที่สามารถบรรยายหรือพรรณนาได้อย่างเต็มที่เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพตาม แต่ในบทละครโทรทัศน์ระบุเพียงแค่สถานที่เกิดสถานการณ์และเวลา เพื่อให้ฝ่ายจัดหาสถานที่หรือผู้ดูแลฉากหรือฝ่ายศิลปกรรมได้ทำหน้าที่สร้างสรรค์แต่ละฉากต่อไป โดยฉากนั้นจะต้องสัมพันธ์กับเรื่อง และคำพูดของตัวละครเสมอเพื่อให้เกิดความสมจริง เช่น ฉากที่ตัวละครต้องเดินทางไกล ระหว่างทางที่เดินอยู่ริมถนนมีรถขายไอศกรีมผ่าน เดินผ่านป่าสองข้างทางเจอว่านจักจั่น เดินผ่านอ่างเก็บน้ำข้างๆ เห็นวัวกำลังกินหญ้าอยู่ เป็นต้น หากระบุสิ่งที่อยู่ในฉากชัดเจนก็ทำให้ผู้ผลิตมองเห็นภาพได้ตรงกับผู้เขียนบท

ผู้สร้างสรรค์จะจงให้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในจังหวัดมหาสารคาม เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่คุ้นเคยมากที่สุด และสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องเล่าจากท้องถิ่น แม้ประสบการณ์จริงในวัยเด็กนั้นไม่ได้เกิดขึ้นจริงที่นี้ก็ตาม แต่อาศัยการดัดแปลงจินตนาการ และปรับเปลี่ยนบริบทของเรื่องให้เข้ากับฉาก

5. บทพูด

ผู้สร้างสรรค์เน้นการใช้ภาษาที่สมจริง โดยท้องเรื่องเกิดขึ้นในจังหวัดมหาสารคาม ดังนั้นตัวละครส่วนใหญ่จะสื่อสารด้วยภาษาอีสานเป็นหลัก แต่ตัวละครบางตัวแม้เป็นคนอีสานแต่พ่อแม่สื่อสารกับลูกด้วยภาษากลาง เด็กจึงไม่พูดภาษาอีสานแต่ยังฟังออก ส่วนตัวละครบางตัวไม่ใช่คนอีสานก็จะพูดภาษากลางและไม่ค่อยเข้าใจภาษาอีสาน ขณะเดียวกันบทพูดของครูก็สะท้อนให้เห็นว่า เมื่อต้องสื่อสารอย่าง

เป็นทางการในโรงเรียนก็จะใช้ภาษากลางเช่นกัน นอกจากเรื่องของภาษาแล้ว บทพุดยังสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละครด้วย เช่น บุพเพต์เป็นเด็กอ้วน จึงมักพุดถึงเรื่องกินบ่อยๆ แต่เป็นเด็กขี้หงุดหงิด ขี้บ่น ก็จะบ่นตลอดทั้งเรื่อง พินมีบุคลิกคล้ายเด็กผู้ชาย ก็จะพุดจาแบบห้าวๆ ห้วนๆ เป็นต้น

บทละครโทรทัศน์เรื่องนี้ส่งเข้าประกวดในโครงการเล่าเรื่องเป็นละคร ของสมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์ และกองทุนพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และปลอดภัย โดยมีคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากสมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์เป็นผู้ตัดสิน และได้รับคัดเลือกให้ได้รางวัลบทละครโทรทัศน์ดีเด่นระดับภูมิภาค ปี 2562

สรุปผลงานสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ เรื่อง “เรื่องเล่าจากท้องถื่นสู่บทละครโทรทัศน์: หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมชน” ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบกลวิธีการเล่าเรื่อง และปัญหาการเขียนบทละครโทรทัศน์ ดังนี้

1. คิดแก่นเรื่องจากประเด็นสังคม

จากคำกล่าวของศัลยา สุขะนิวัตต์ (2562) ที่ว่า ละครโทรทัศน์ถือเป็นสื่อสารมวลชนที่ได้รับความนิยมมากที่สุดแขนงหนึ่ง นอกจากหน้าที่ให้ความบันเทิงแก่คนดูละครโทรทัศน์ ยังทำหน้าที่สะท้อนสภาพความจริงรวมทั้งสะท้อนแง่มุมของสังคมในหลากหลายมิติ นักเขียนบทละครโทรทัศน์จึงตระหนักถึงความสำคัญของละครโทรทัศน์ที่มีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์สังคมให้เอื้อต่อสุขภาวะ

ผู้สร้างสรรค์จึงมองประเด็นที่สังคมไทยเผชิญอยู่นั่นคือ เรื่องความแตกแยกขาดความสามัคคี นำมาใช้เป็นแก่นเรื่อง คือ “การยอมรับความแตกต่างของกันและกันสร้างมิตรภาพและความสามัคคี” โดยมองว่าสาเหตุของความไม่สามัคคีกันมาจากความแตกต่างกันทางความคิดที่ต่างคนต่างไม่ยอมรับกันและกัน ต้องการเอาชนะกันเพียงอย่างเดียว ส่งผลต่อการพัฒนาสังคมในทุกด้าน ดังนั้นหากยอมรับความแตกต่างกันได้ความสามัคคีก็ย่อมเกิดขึ้น ซึ่งแก่นเรื่องดังกล่าวเป็นแก่นเรื่องที่เข้ากับนิทานสำหรับเด็กบ่อยครั้ง และมักจะใช้สัตว์เป็นตัวละคร แต่เมื่อนำมาเป็นบทละครโทรทัศน์ จำเป็นต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมที่กว้างกว่านิทาน และต้องใช้มนุษย์เป็นตัวละคร เพราะละครโทรทัศน์คือเรื่องเล่าของมนุษย์ สอดคล้องกับละลิตา ฉันทศาสตร์โกศล (2562) ซึ่งกล่าวว่า นักเขียนบทละครโทรทัศน์มีหน้าที่เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์เพื่อนำไปแสดงให้ผู้ชมได้ชม เพื่อความบันเทิง เพื่อแสดงความคิด มุมมองของผู้เขียนที่มีต่อสังคม และจุดประสงค์ที่สำคัญที่สุดคือ เพื่อให้เกิดการยกระดับจิตใจของผู้ชมนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับบุคคลและสังคมโดยรวม โดยแก่นเรื่องนี้เป็นลักษณะแบบคู่ตรงข้าม ตามแนวคิดของจรรยาพร ปรปักษ์ประลัย (2552) กล่าวคือ คนที่มีความคิดหรือนิสัยที่แตกต่างเป็นเรื่องยากที่จะทำให้คนเหล่านั้นมาอยู่ร่วมกันหรือทำงานด้วยกันสำเร็จได้ด้วยความสามัคคี ขณะที่ละลิตา ฉันทศาสตร์โกศล (2562) แนะนำว่าแก่นเรื่องที่ดีต้องเป็นการกระทำที่ชัดเจน เป็นประโยคที่สมบูรณ์ และมีความหมายเพียงนัยยะเดียว ซึ่งผู้สร้างสรรค์ก็ได้ใช้คำแนะนำนี้ในการสร้างแก่นเรื่องดังกล่าว

2. นำประสบการณ์มาเป็นโครงเรื่อง

ผู้สร้างสรรค์มีจุดกำเนิดเรื่องมาจากประสบการณ์ตรงของตนเอง เป็นความทรงจำที่ประทับใจในวัยเด็กที่ไม่ชอบการเข้าค่ายพักแรมของเนตรนารี ไม่ชอบความลำบาก แต่ท้ายที่สุดความลำบากเหล่านั้นนำมาซึ่งความประทับใจให้เราจดจำมาถึงปัจจุบัน แล้วนำจุดกำเนิดเรื่องมาขยายเป็นโครงเรื่อง (Plot) โดย

สร้างปมขัดแย้งเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้ตัวละครได้เผชิญและร่วมกันแก้ปัญหาต่อไป ตามที่สรัลัน จีรบรรณวิสุทธิ์ (2562) ได้อธิบายความขัดแย้ง (Conflict) หมายถึง ความทุกข์หรือปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่สบายกาย ไม่สบายใจ และต้องการให้บรรลุ หรือผ่านพ้น หรือคลี่คลายภายใต้เงื่อนไขที่บีบคั้น

แม้การนำเสนอประสบการณ์ในวัยเด็กของตนเองมาสร้างเป็นโครงเรื่องที่อาจจะเป็นเรื่องธรรมดาหรือเรียบง่าย ไม่แปลกแหวกแนว ซ้ำซ้อน เหมือนการเล่าเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในช่วงเวลาสามวันสองคืนเป็นจุดอ่อน ทำให้ไม่ดึงดูดใจผู้ชมเท่าใดนักดังคำวิจารณ์จากคณะกรรมการ แต่ผู้สร้างสรรค์กลับมองว่าปัจจุบันนี้ละครโทรทัศน์ไทยที่มีเนื้อหาเรื่องราวในชีวิตประจำวันมีไม่มากนัก รวมถึงเรื่องราวของนักเรียนวัยรุ่นตอนต้นที่เป็นตัวเอกก็ยังไม่ค่อยพบเห็นในละครเช่นกัน และเนื่องด้วยข้อจำกัดของความยาวของละครเพียง 1 ชั่วโมง หากเพิ่มเหตุการณ์อื่นๆ นอกเหนือการเล่าตามเส้นเวลา (Timeline) สามวันสองคืนตามท้องเรื่องแล้วจะทำให้เรื่องนี้อาจจะไม่ตรงตามแก่นเรื่องหรืออาจทำให้ผู้ชมสับสนได้ และแม้ว่าจะโครงเรื่องจะเป็นเรื่องเล่าในชีวิตประจำวัน แต่ในความเรียบง่ายธรรมดานั้น กลายเป็นความชัดเจนของการสื่อสารกับผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย อย่างไรก็ตาม นอกจากประสบการณ์วัยเด็กเป็นโครงเรื่องแล้ว ยังนำเอาข่าวสารสภาพสังคมปัจจุบันมาสอดแทรกในโครงเรื่องด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนราพร สังข์ชัย (2552, 145) เรื่อง บทละครโทรทัศน์ไทย: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิค ที่กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์บทละครแบบเขียนขึ้นใหม่ (Original) เริ่มต้นจากการสร้างโครงเรื่อง (Plot) จากสิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งผู้เขียนบทสามารถนำมาจากข่าวสารที่เกิดขึ้น สภาพสังคมปัจจุบัน หรือเหตุการณ์สำคัญ เช่น ข่าวปลอม (Fake News) การใช้สื่อสังคม (Social Media)

3. สร้างตัวละครให้สมเหตุสมผล

เหตุผลของการเลือกตัวละครเอกเป็นเด็กวัยรุ่นตอนต้น 8 ตัว และสร้างสถานการณ์ความขัดแย้งในเรื่องผ่านการกระทำของเด็ก เนื่องจากพัฒนาการของเด็กวัยนี้ในทางจิตวิทยาเด็กพบว่า พัฒนาการโดยรวมวัยรุ่นตอนต้น มักมีอารมณ์อ่อนไหวง่าย การควบคุมอารมณ์ยังไม่ดีนัก เครียดและกังวลง่าย เก็บกดมั่นใจในตัวเองสูง มีอารมณ์รุนแรง ก้าวร้าวง่าย หรือบางคนอาจจะรับมือกับปมด้อยของตนเองไม่ได้ บางคนมีภาวะซึมเศร้า ต้องการการยอมรับจากเพื่อน ครู และครอบครัว ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้จะส่งผลต่อความขัดแย้งตามท้องเรื่องได้ง่าย และเป็นช่วงอายุที่ยังใกล้ชิดกับครอบครัว และโรงเรียนอยู่ ฉะนั้นบทบาทของครอบครัวและโรงเรียนจึงเข้ามามีส่วนในการสร้างความเข้าใจระหว่างเด็กได้ดีกว่าสังคมอื่นๆ เช่น คำสั่งสอนของครูหรือคำพูดของพ่อแม่ ทำให้เด็กเชื่อถือมากกว่าซึ่งวัยรุ่นตอนต้น เป็นวัยที่ควรได้ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อช่วยปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา (ไพพรรณ อินทนิล, 2534, น. 66-67) โดยผู้สร้างสรรค์เลือกกิจกรรมตามท้องเรื่องเป็นการเข้าค่ายพักแรมของเนตรนารี ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีอยู่จริงในโรงเรียนมัธยม โดยเฉพาะในต่างจังหวัดเพื่อความสมจริงและเป็นสถานการณ์ที่ผู้ชมสัมผัสได้

การให้เด็กเป็นตัวละครเล่าเรื่องตามแก่นเรื่องที่ว่า “การยอมรับความแตกต่างของกันและกัน สร้างมิตรภาพและความสามัคคี” ผู้สร้างสรรค์มีความเห็นว่า เรื่องจะดูนุ่มนวลและอ่อนโยนกว่าการใช้ตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่ เพราะหากเป็นตัวละครที่เป็นผู้ใหญ่อาจนำไปสู่การตีความผิดจากแก่นเรื่อง หรือมุ่งเน้นความแตกต่างทางอุดมการณ์ ซึ่งแทนที่ละครจะส่งเสริมความเข้าใจอันดี กลับนำไปสู่ความขัดแย้งในสังคมต่อไปได้ หากนำไปผลิตเป็นละครโทรทัศน์จริง จะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัยทุกชนชั้นทุกภูมิภาค เนื่องจากปัจจุบันโรงเรียนมัธยมของไทยยังมีการเรียนลูกเสือเนตรนารี รวมทั้งการเข้าค่ายต่างๆ ด้วย และแม้จะเป็นละครที่มีตัวละครเอกเป็นเด็ก แต่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายไม่จำเป็นต้องเป็นเด็กหรือเยาวชนเสมอไป

4. อ้างอิงสถานที่จริงเพื่อความสมจริงของฉาก

โจทย์ของโครงการเล่าเรื่องเป็นละคร บทละครโทรทัศน์นั้นต้องมีฉากในเรื่องเป็นท้องถิ่นใดก็ได้ที่อยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนในภูมิภาคดังกล่าวอย่างชัดเจน ดังนั้น ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกจังหวัดมหาสารคาม เนื่องจากเป็นจังหวัดที่ยังไม่มีละครเรื่องใดกล่าวถึง หรือใช้เป็นฉากในละครมาก่อน

ตามท้องเรื่องนี้ เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในจังหวัดมหาสารคามตั้งแต่ต้นจนจบ ฉากแต่ละฉากไม่ได้ระบุชัดเจนว่าเป็นจังหวัดมหาสารคาม แต่สิ่งที่บ่งบอกว่าเป็นเรื่องราวในจังหวัดมหาสารคาม นอกเหนือจากภาษาอีสานที่ตัวละครใช้สื่อสารกันแล้ว ก็คือบทพูด เช่น ฉากที่ 2 สะท้อนให้เห็นถึงสภาพบ้านเมืองของจังหวัด

พ่อ (ยื่นหน้าประตูห้อง) แล้วพรุ่งนี้ต้องให้พ่อไปส่งก็โมง

เบญจา ต้องไปเข้าแถวให้ทัน 7.30 โมงเช้าค่ะพ่อ

พ่อ วันศุกร์แห่งชาติด้วยสิ แต่ไม่เป็นไรมหาสารคามไม่ใช่กรุงเทพฯ ไม่ต้องตื่นตี 5 ออกจากบ้าน 7 โมงก็ยังทัน

ฉากที่ 24 เนตรนารีแสดงละครเรื่อง ตำนานกุดนางไย ซึ่งเป็นตำนานหนึ่งของจังหวัดมหาสารคาม

เบญจา (บรรยายที่มาของเรื่อง) กุดนางไย เป็นชื่อแหล่งน้ำธรรมชาติแห่งหนึ่งในมหาสารคาม เป็นแม่น้ำปลายด้าม ภาษาอีสานเรียกแหล่งน้ำแบบนี้ว่า กุด และมีตำนานเล่าขานถึงที่มาของชื่อกุดนางไย จะเป็นอย่างไร เชิญรับชมพร้อมกัน ณ บัดนี้(เดินหลบไป)

โดยผู้สร้างสรรค์มองว่า บทละครโทรทัศน์นั้นไม่จำเป็นจะต้องให้ตัวละครพูดถึงฉากบ่อยๆ หรือถ่ายให้เห็นถึงสถานที่จริงถ่ายทำมากเกินไป เพราะจะดูเป็นการจจใจ หากไม่ได้เกี่ยวข้องกับแก่นเรื่องหรือมีผลต่อสถานการณ์สำคัญในเรื่อง ฉากเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งในการเขียนบทละครโทรทัศน์เท่านั้น อย่างไรก็ตาม โครงเรื่องของบทละครโทรทัศน์เรื่องนี้ที่ผู้สร้างสรรค์นี้ เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันจึงไม่ได้อ้างอิงประวัติศาสตร์แต่อย่างใด เพียงแต่อ้างอิงสถานที่ที่มีอยู่จริง เพื่อสมจริงตามสภาพสังคมของท้องถิ่นเท่านั้น ได้แก่ โรงเรียนสตรีประจำจังหวัด โดยผู้สร้างสรรค์มองว่า แต่ละจังหวัดจะมีโรงเรียนสตรีประจำจังหวัด เช่นเดียวกับจังหวัดมหาสารคาม ตามท้องเรื่องเป็นการเข้าค่ายโรงเรียนสตรีประจำจังหวัดมหาสารคาม โดยไม่ได้ระบุชื่อโรงเรียน นอกจากนี้ยังเห็นลักษณะหมู่บ้านในท้องถิ่น การจราจรที่ไม่ติดขัดเหมือนในกรุงเทพฯ การใช้รถของผู้ปกครองที่มีทั้งรถยนต์ รถโดยสารสองแถว และจักรยานยนต์ เป็นต้น และยังสมจริงตามสภาพภูมิประเทศ ได้แก่ ฉากเดินทางไกล เนื่องจากมหาสารคามเป็นจังหวัดไม่มีภูมิทัศน์ที่เป็นภูเขา ผู้สร้างสรรค์จินตนาการสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับเดินทางไกลและเป็นค่ายพักแรม ได้แก่ อ่างเก็บน้ำ ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีอยู่จริงในจังหวัดมหาสารคาม หากอ้างอิงเป็นภูเขา หรือทะเล ก็จะทำให้ละครขาดความน่าเชื่อถือและขาดความสมจริง

ผู้สร้างสรรค์มีข้อสังเกตในการสร้างสรรค์ฉากในการเขียนบทละครโทรทัศน์ว่า จะมีความแตกต่างไปจากการเขียนบทละครโทรทัศน์อย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ ฉากในละครแม้จะอ้างอิงจากสถานที่จริงและควรถูกต้องตามสภาพความเป็นจริงอย่างที่ผู้ชมรับรู้ แต่สถานการณ์ทุกอย่างเป็นเรื่องสมมติหรือ

จินตนาการของผู้เขียนบท ไม่จำเป็นจะต้องใช้ชื่อจริงของสถานที่นั้นๆ หรือถ่ายทำในสถานที่จริงเสมอไป เพราะความสมจริงในละครไม่ใช่เรื่องจริงอย่างในสารคดี

5. แทรกเรื่องเล่าจากท้องถิ่น

เรื่องเล่าจากท้องถิ่นตามที่โจทย์ของโครงการเล่าเรื่องเป็นละครกำหนดนั้น ไม่ได้เจาะจงว่าจะต้องเป็นเรื่องจริง เหตุการณ์จริง มีบุคคลจริง ผู้เขียนบทอาจใช้เรื่องแต่งก็ได้ แต่ต้องเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น หรืออาจเป็นตำนานที่เป็นเรื่องเล่าขานสืบทอดกันมา ซึ่งไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเท็จจริงประการใด แล้วนำมาดัดแปลงให้เป็นโครงเรื่องที่สมมติขึ้นเป็นบทละครโทรทัศน์ต่อไปได้ ดังเช่นละครโทรทัศน์หลายๆ เรื่องที่เกิดขึ้นจากเรื่องเล่าจากท้องถิ่น

สำหรับบทละครโทรทัศน์เรื่อง หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมนุม ผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์เป็นบทดั้งเดิม (Original) แต่ได้สอดแทรกตำนานในท้องถิ่นเข้าไปในบทละครด้วย โดยเลือกเรื่อง ตำนานกุดนางใย ซึ่งเป็นตำนานของคลองแห่งหนึ่งในจังหวัดมหาสารคาม เรียกกันว่ากุดนางใย

สาเหตุของการเลือกตำนานมาใช้นั้น เนื่องจากตำนานเป็นเรื่องที่พิสูจน์ไม่ได้ว่าบุคคลในเรื่องมีตัวตนหรือไม่อย่างไร และสามารถไปนำเล่าต่อได้หลายรูปแบบ ในที่นี้ผู้สร้างสรรค์นำมาเล่าในรูปแบบการแสดงละครรอบกองไฟของเนตรนารี แต่ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย เพื่อที่จะได้แตกต่างไปจากตำนานกุดนางใยเดิมที่ตอนท้ายเรื่อง นางใยกระโดดน้ำตาย โดยเปลี่ยนให้ นางใยเปลี่ยนใจไม่กระโดดน้ำตาย เพราะเชื่อจิตแพทย์ และหนีหายไปไม่มีใครพบเจออีกเลย ซึ่งนอกจากจะไม่ทำให้เป็นโศกนาฏกรรมแล้ว ยังไม่ส่งเสริมให้ผู้ชมคิดสั้น หรือแก้ปัญหาด้วยการฆ่าตัวตาย และยังคงแก่นเรื่องเดิมของตำนานไว้เช่นเดิม

จากการเขียนบทละครโทรทัศน์เรื่องนี้ผู้สร้างสรรค์มีข้อเสนอแนะว่า กรณีการดัดแปลงตำนานซึ่งเป็นเพียงเรื่องเล่า เป็นบทละครโทรทัศน์สำหรับผู้ชมในปัจจุบัน เราสามารถคงแก่นเรื่องเดิมไว้ได้ ส่วนโครงเรื่องควรปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย และคำนึงถึงผลกระทบของผู้ชม หรือการถูกวิพากษ์วิจารณ์จากสังคม เช่นเดียวกับการดัดแปลงบทประพันธ์เป็นบทละครโทรทัศน์หลายเรื่องก็เปลี่ยนโครงเรื่องเพื่อให้ร่วมสมัยมากขึ้น หรือแม้กระทั่งเปลี่ยนตอนจบของเรื่องเพื่อให้จรรโลงใจผู้ชมและเป็นแง่คิดที่สร้างสรรค์แก่สังคม แต่แก่นเรื่องก็ยังคงอยู่เช่นเดิมเป็นการตีความใหม่ของผู้เขียนบทเช่นเดียวกับละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ที่นำตำนานมาเล่าใหม่ อาทิ แม่นาคพระโขนง รอยไหม เรือนกาหลง มะเมีย เป็นต้น

6. ตั้งชื่อเรื่องให้น่าจดจำ

การตั้งชื่อเรื่องเป็นสิ่งสำคัญในการเขียนบทละครโทรทัศน์ เช่นเดียวกับการตั้งชื่อภาพยนตร์ หรือนวนิยาย แต่หลักการหรือวิธีการตั้งชื่อเรื่องอาจจะต่างกันบ้าง หากเป็นบทละครโทรทัศน์ที่มาจากบทประพันธ์ก็มีความจำเป็นต้องใช้ชื่อเดียวกับบทประพันธ์นั้นๆ แต่หากเป็นบทละครโทรทัศน์ดั้งเดิม (Original) ผู้เขียนจะต้องตั้งชื่อเอง สำหรับผู้สร้างสรรค์ ตั้งชื่อเรื่องบทละครโทรทัศน์เรื่องนี้ว่า “หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมนุม” มีหลักในการคิดสร้างสรรค์ชื่อเรื่องดังนี้

6.1 ไม่สั้นหรือยาวจนเกินไป ผู้ชมจะต้องจดจำชื่อนั้นให้ได้อย่างรวดเร็ว หากชื่อยาวก็ควรมีคำสำคัญในวลีหรือประโยคนั้นในตอนแรกเพื่อสร้างการจดจำทันทีที่ได้เห็นหรือได้ยิน

6.2 ใช้คำที่คล้องจองกัน ไม่ว่าสัมผัสนอกหรือสัมผัสใน หากคล้องจองกันจะช่วยให้จำง่ายแก่การจดจำของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

6.3 ใช้คำง่าย ๆ ที่มีความหมายไม่ซับซ้อนเนื่องจากเป็นละครที่ต้องการให้ทุกเพศทุกวัย รับชมได้ จึงไม่ได้ใช้ศัพท์ที่เข้าใจยาก มีความหมายชัดเจนเพียงความหมายเดียว

6.4 เลือกจุดเด่นหรือสถานการณ์ในเรื่องมาตั้งชื่อ กรณีที่ตัวละครเด่นมีจำนวนมาก ไม่มีใครเด่นเป็นพิเศษ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกกิจกรรมการเข้าค่ายซึ่งเป็นสถานการณ์หลักในเรื่อง โดยใช้ชื่อของกลุ่มมาตั้งเป็นชื่อเรื่อง

6.5 ใช้แก่นเรื่องมาเสริมชื่อ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับอะไร โดยผู้สร้างสรรค์ใช้คำว่า “สามัคคีชุมนุม” เข้าไป นอกจากเป็นแก่นเรื่องที่กล่าวถึงความสามัคคีแล้ว เพลงสามัคคีชุมนุมซึ่งเป็นเพลงที่คนไทยส่วนใหญ่รู้จักกันมาช้านาน และยังสะท้อนถึงการเข้าค่ายพักแรมของเยาวชน เนื่องจากตอนปิดค่าย มักใช้เพลงนี้ร้องร่วมกันเสมอ

ข้อสังเกตของการตั้งชื่อบทละครโทรทัศน์ ควรเป็นชื่อที่ไม่ซ้ำหรือใกล้เคียงกับละครที่มีมาก่อนหน้านี้ เพื่อป้องกันความสับสน หรือเข้าใจผิดของผู้ชม และการตั้งชื่อเรื่องยังเป็นการบ่งบอกถึงแนว (Genre) ของละครโทรทัศน์ รวมทั้งบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้ชมคาดหวังจะได้รับจากละครเรื่องนั้นๆ ได้ด้วย อภิปรายผลงานสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์เรื่อง “เรื่องเล่าจากห้องลับสู่บทละครโทรทัศน์ : หมู่ 2 กอง 4 สามัคคีชุมนุม” ได้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ในการเขียนบทละครโทรทัศน์ ได้แก่ ความสำคัญและความสัมพันธ์ของแก่นเรื่องกับโครงเรื่อง การเขียนบทละครโทรทัศน์เป็นการเขียนสร้างสรรค์ประเภทหนึ่ง จำเป็นจะต้องมีแก่นเรื่อง (Theme) เพื่อนำเสนอแนวคิดของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ต่อผู้ชมทั้งที่เป็นบทละครโทรทัศน์ดั้งเดิมหรือบทละครโทรทัศน์ดัดแปลง ไม่ว่าจะเป็นนวนิยายหรือบทประพันธ์เดิมมีแก่นเรื่องอย่างไร แต่เมื่อถูกนำมาเขียนเป็นบทละครโทรทัศน์แล้วผู้เขียนจะตีความใหม่ หรือนำเสนอแนวคิดที่เป็นแก่นเรื่องของผู้เขียนเอง หากบทละครโทรทัศน์ใดปราศจากแก่นเรื่อง เนื้อเรื่องจะเลื่อนลอยไร้ทิศทาง ซึ่งผู้ชมไม่สามารถสรุปได้ว่าละครเรื่องนั้นๆ ต้องการสื่อเจตนาอะไรหลังจากชมจนจบเรื่อง

แม้ละครหลาย ๆ เรื่องจะมีบทสรุปของเรื่องที่ให้แง่คิดคุณธรรมหรือที่ผู้ชมอาจเรียกว่าละครน้ำดี ด้วยการใส่แก่นเรื่องลักษณะทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วก็ตาม แต่แก่นเรื่องของบทละครโทรทัศน์ไม่ใช่ข้อคิด คำสอน พุทธสุภาษิต หรือแนวปฏิบัติเสมอไป หากแก่นเรื่องที่เกี่ยวกับคุณธรรมก็ไม่ได้หมายความว่า เป็นแก่นเรื่องที่ดี ผู้สร้างสรรค์มองว่า แก่นเรื่องที่ดีคือ แก่นเรื่องที่เห็นแนวคิดของผู้เขียนชัดเจน ไม่จำเป็นต้องเป็นความดีความงามของชีวิตเท่านั้น แก่นเรื่องเป็นการกล่าวถึงความมีอยู่จริงในสังคมหรือในความเป็นมนุษย์ เช่น คนทำชั่วแต่ได้ดี คนขยันทั้งชีวิตแต่ไม่รวย คนโกงแต่ไม่เคยได้รับโทษ ชาวดีมักจะไม่มีการพูดถึง เป็นต้น หรือความเป็นจริงที่ต้องยอมรับ เช่น กฎหมายลงโทษคนทำผิดไม่ได้ทุกคน การศึกษาไม่ได้เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของคน เมืองหลวงวุ่นวายแต่คนต่างจังหวัดจำนวนมากก็ยังเข้าไปทำมาหากิน ความดีความชั่วไม่เกี่ยวกับความรัก เป็นต้น

ส่วนโครงเรื่อง (Plot) ของบทละครโทรทัศน์นั้นสำคัญมาก เพราะจะทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวของละครตั้งแต่ต้นจนจบได้ชัดเจนถึงแม้ว่าจะจบแบบปลายเปิด หรือแบบสมจริง (Realistic Ending) ที่ให้ผู้ชมไปคิดต่อก็ตาม โดยจะต้องมีสถานการณ์ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นหลักไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งลักษณะใด ฉะนั้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องสั้น นวนิยาย บทภาพยนตร์หรือบทละครโทรทัศน์ หากไม่มีความขัดแย้งใดๆ ถือว่าเป็นงานเขียนที่ปราศจากโครงเรื่องอย่างสิ้นเชิง ความขัดแย้งยังซับซ้อนโครงเรื่องนั้นก็ยิ่งน่าสนใจ น่าติดตาม และเกิดความสุขต่อเนื่องไปถึงตอนจบของเรื่อง

ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า ละครที่จะประสบความสำเร็จ คือละครที่มีผู้ชมชื่นชอบโครงเรื่องมากกว่าตัวละครหรือนักแสดง ละครที่มีผู้ชมติดตามมากจะมีการวางโครงเรื่องที่ดี ตั้งแต่การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง ซึ่งตรงจริงใจผู้ชมไม่ว่าจะจบแบบใดก็ตาม เพราะผู้ชมคือองค์ประกอบ 1 ใน 3 ของละคร ผู้ชมจึงมีส่วนในการพิจารณาได้ว่าละครเรื่องนั้นมีโครงเรื่องดีหรือไม่

หากละครเรื่องนั้นผู้ชมเกิดคำถามค้างคาใจ ไม่รู้สึกสนุก หรือไม่อยากชมต่อจนจบ ถือได้ว่าละครเรื่องดังกล่าวไม่ได้ทำหน้าที่ของละครที่สมบูรณ์ ซึ่งอาจจะมาจากหลายสาเหตุ อาทิ ความขัดแย้งที่ไม่สมเหตุสมผลหรือขาดความสมจริง ความขัดแย้งที่ไม่ถูกคัลลคลาย แม้แต่ความขัดแย้งที่มากเกินไปหรือน้อยเกินไป ก็ทำให้โครงเรื่องนั้นหมดความสนุก ผู้ชมไม่มีอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครในเรื่องจึงเป็นความล้มเหลวของผู้เขียนไปในที่สุด

ก่อนจะวางโครงเรื่องให้สมบูรณ์ ผู้เขียนจะต้องสร้างแก่นเรื่องก่อนเป็นอันดับแรก โดยแก่นเรื่องกับโครงเรื่องต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างมาก ผู้เขียนไม่จำเป็นต้องบอกแก่นเรื่องตรงไปตรงมาในสถานการณ์ของเรื่อง หรือใจนาเสนอตลอดทั้งเรื่องก็ได้ อาจสอดแทรกอยู่ในฉากใดอย่างหนึ่ง หรือในบทพูด หรือผ่านพฤติกรรมหรืออุปนิสัยของตัวละครหลัก เป็นต้น แต่ท้ายที่สุดแล้วตอนจบของเรื่องผู้ชมจะต้องทราบว่าผู้เขียนเจตนาเสนอแนวคิดใดกับผู้ชม

ดังที่กล่าวมาข้างต้นว่า หากปราศจากแก่นเรื่องแล้ว การสร้างโครงเรื่องอาจเป็นไปได้ยากหรือเลื่อนลอยไร้ทิศทาง แก่นเรื่องจึงเปรียบเสมือนแกนยึดของโครงเรื่องไว้ให้ผู้เขียนไม่ลืมว่าตนเองต้องการจะสื่อสารอะไรกับผู้ชม ดังนั้น โครงเรื่องที่ดีจะทำให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้แก่นเรื่องของละครนั้นเมื่อจบเรื่องด้วย อย่างไรก็ตาม ผู้ชมที่ชมละครเรื่องเดียวกัน อาจจะรับรู้แก่นเรื่องต่างกันหรือไม่จำเป็นต้องตรงกับแนวคิดของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์เลยก็ได้ ซึ่งไม่ใช่เรื่องผิด เนื่องจากผู้ชมแต่ละคนมีความเป็นปัจเจก เช่น ความรู้ การศึกษา ฐานะ สภาพแวดล้อม รสนิยม อุดมการณ์ ทักษะคิด หรือประสบการณ์ชีวิต ที่ทำให้ตีความสารจากบทละครโทรทัศน์เรื่องเดียวกันแตกต่างกันออกไป

จากการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวจึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ตระหนักถึงความสำคัญและความสัมพันธ์ของแก่นเรื่องกับโครงเรื่องในการเขียนบทละครโทรทัศน์ที่ดีได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. การเขียนบทละครโทรทัศน์ด้วยภาษาถิ่นในบทสนทนา ผู้เขียนไม่จำเป็นต้องเป็นคนพื้นเพท้องถิ่นนั้นเสมอไป โดยสามารถเขียนเป็นภาษากลางและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาท้องถิ่นๆ แปลอีกครั้งหนึ่งได้ แต่ผู้เขียนบทควรคำนึงถึงบริบทแต่ละท้องถิ่น ความเป็นธรรมชาติ และข้อเท็จจริง รวมทั้งภาษาที่ใช้จะต้องสัมพันธ์เหมาะสมกับตัวละครแต่ละตัวด้วย

2. การเขียนบทละครโทรทัศน์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กเป็นตัวละครเอก จิตวิทยาเด็กเป็นสิ่งสำคัญ ผู้เขียนจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้และทำความเข้าใจธรรมชาติของเด็กแต่ละวัย ภาษา ความคิด สติปัญญา และพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กด้วย เพื่อให้บทเกิดความสมจริงมากที่สุด

3. การเขียนบทละครโทรทัศน์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ และการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้น ผู้เขียนควรให้ความสำคัญและใส่ใจส่วนประกอบอื่นๆ ในฉากร่วมด้วยไม่เพียงแต่สถานที่เท่านั้น เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย อาหาร ข้าวของเครื่องใช้ที่สื่อถึงท้องถิ่น เป็นต้น แม้ในบทจะไม่ได้ระบุรายละเอียด แต่การเขียนอธิบายฉากบางฉากให้ผู้ผลิตละครเข้าใจและเห็น

ภาพชัดเจน จะทำให้การจัดเตรียมและสร้างฉากได้เหมาะสมตรงตามจินตนาการและเจตนาของผู้เขียนบท เมื่อเป็นละครที่สมบูรณ์แล้วจะสามารถตอบโจทย์และวัตถุประสงค์ของผู้อำนวยการผลิตได้อย่างสมบูรณ์เช่นกัน

บรรณานุกรม

- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2552). *คนปรุงเรื่อง*. กรุงเทพฯ:มูลนิธิเด็ก.
- นราพร สังข์ชัย. (2552). บทละครโทรทัศน์ไทย: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิค. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 29(3), 139-158.
- ไพพรรณ อินทนิล. (2534). *เทคนิคการเล่านิทาน*. กรุงเทพฯ:สุวิทย์สาส์น.
- ละลิตา ฉันทศาสตร์โกศล. (2562). *การเล่าเรื่องเป็นละคร* [เอกสารประกอบการบรรยาย]. สมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์.
- สรรัตน์ จีรวรรณวิสุทธิ์. (2562). *การเล่าเรื่องเป็นละคร* [เอกสารประกอบการบรรยาย]. สมาคมนักเขียนบทละครโทรทัศน์.
- สุภาณี นิตยเสมอ. (2554). *การเขียนบทวิทยุโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ออนไลน์

- ศัลยา สุขะนิวัตต์. (2562). *ตั้งสมาคมนักเขียนบทละครฯ สร้างบทสร้างสรรค์*. เข้าถึงได้จาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/48613>
-

การสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย

กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชบุรีเบรเมน

Virtual Reality Documentary Film Creation to Promote Undersea
Tourism in Thailand, Case Study: Petchburi Bremen Shipwreck

กิตติธัช ศรีฟ้า,* ดลพร ศรีฟ้า,**

ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง,*** และเจตน์จันทร์ เกิดสุข***

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นบทความวิชาการที่เขียนจากประสบการณ์การสร้างสรรคของทีมผู้เขียน มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายกระบวนการสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชบุรีเบรเมนซึ่งกระบวนการถ่ายทำมีดังนี้ (1) การเตรียมการก่อนการผลิต(Pre-Production)คือศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือทั้งรูปแบบเอกสารการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนเขียนบทภาพยนตร์สารคดี ซึ่งนำเสนอจำนวน 6 ตอน (2) การถ่ายทำ (Production)การถ่ายวิดีโอได้นำเลือกใช้กล้อง DSLR (Digital Single Lens Reflex)บันทึกภาพโดยเป็นการบันทึกเหตุการณ์จริงขณะที่ทีมงานกำลังทำการสำรวจและ (3) การตัดต่อ (Post-Production)มีขั้นตอนการทำงาน คือบันทึกเสียงบรรยาย แยกไฟล์วิดีโอการตัดต่อ การรวมงานและเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ ภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย: แหล่งเรือจมเพชบุรีเบรเมนได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สารคดี / การท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย / แหล่งเรือจมเพชบุรีเบรเมน /
ความเป็นจริงเสมือน

Abstract

This article is written from the production experience of the writers that aims to describe the process of documentary film production to promote under the sea

*อาจารย์ประจำสาขาออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาดอนเมือง

***อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

tourism in Thailand, case study: Petchburi Bremen Shipwreck. The processes are pre-production, production, and post-production as follows: (1) Pre-production is the process to research about the shipwreck from available documents and interview, in which the data will be used to plan for 6 episode of document script, (2) Production is the process where the shooting begins the documentary is shot with DSLR (Digital Single Lens Reflex) camera to film the real situations of surveying team, and (3) Post-production is the process of editing and publishing.

The documentary film to promote under the sea tourism in Thailand, case study: Petchburi Bremen Shipwreck is funded from Thai Media Fund.

Keywords: Documentary Film / Undersea Tourism in Thailand / Petchburi Bremen Shipwreck / Virtual Reality

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชบุรีเบรเมน ได้รับทุนสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงาน “กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์”

แรงบันดาลใจ

ประเทศไทยมีศักยภาพด้านการดำน้ำลึก (Scuba Diving) เป็นอย่างมากเนื่องจากมีอุณหภูมิของน้ำที่เอื้ออำนวยต่อการดำน้ำ มีความหลากหลายของแพลงก์ตอน/ไบโอแกรมในการดำน้ำ และมีค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวที่คุ้มค่าเงิน (ข้อมูลจาก: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, โครงการศึกษาสถานการณ์และแนวโน้มด้านการตลาด สำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มดำน้ำ, กรุงเทพมหานคร: การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2554.) ส่งผลให้ประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตนักดำน้ำอันดับ 1 ของโลก โดยอ้างอิงจากจำนวนนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนจากทั่วโลก ซึ่งสถาบันดำน้ำเหล่านี้มีสำนักงานอยู่ทั่วโลกแต่ทว่าในจำนวนนักเรียนที่มาเรียนดำน้ำนั้นมากกว่า 90% เป็นชาวต่างชาติ ซึ่งน่าเสียดายที่คนไทยไม่เห็นคุณค่าหรือความงามของใต้ท้องทะเลไทย ทำให้ขาดสำนึกรักษ์ทะเล ดูแลแต่เพียงชายหาด และยังคงทิ้งขยะมากมายลงทะเล ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และต่อมาก็จะส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยว สุดท้ายย้อนกลับมาจะส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจการท่องเที่ยวในภายหลัง อีกทั้งรัฐบาลไทยจึงให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับการท่องเที่ยวจึงมีการระบุไว้ใน แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) และยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี 2560 – 2579 ซึ่งเป็นแนวทางหลักในการพัฒนาประเทศที่มุ่งจัดทำคิดว่าการส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นสิ่งสมควรกระทำอย่างมากจึงได้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชบุรีเบรเมน

ภาพยนตร์สารคดี (Documentary) จัดเป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ได้ทำเป็นนวนิยาย แต่เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือการจัดสร้างตกแต่งขึ้นมาใหม่ หากแต่เนื้อหาการนำเสนอออกเน้นข้อเท็จจริง

มากกว่าความบันเทิง และเป็นเรื่องที่ผูกพันกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง ภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ตั้งใจให้เป็นบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่าง แรกเริ่มเพื่อวัตถุประสงค์ในการสอนหรือการเก็บรักษาทันทีทางประวัติศาสตร์ โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์สารคดีจะแสดงถึงสถานการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาวิกฤติการณ์ เหตุการณ์หรือการกระทำของบุคคล มักจะไม่ต้องอาศัยฉากเครื่องแต่งกาย หรือบทเจรจาหรือเสียงนอกจากเพื่อใช้ประกอบ ภาพยนตร์สารคดีจะต้องหาทางสร้างความรู้สึกที่เป็นอยู่ในขณะนั้นให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การสร้างภาพยนตร์สารคดีจึงไม่ได้มีความมุ่งหมายอยู่ที่ว่าจะอธิบายเรื่องราวให้ผู้ชมรู้ว่าอะไรเป็นอะไรเท่านั้น แต่ผู้สร้างต้องมีความตั้งใจเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมจากการกระทำนั้น ๆ เป็นสำคัญ เมื่อผู้ชมได้เห็น “ผล” อาจจะเป็นผลร้ายแรง ปานกลาง บอบบาง ผู้ชมจะมีความรู้สึกทางอารมณ์ทันที อาจจะเป็นอารมณ์โกรธ เกลียด รัก หลงใหล ซึ่งอารมณ์ดังกล่าวนี้อาจจะผูกพันอยู่ชั่วคราวหรือยาวนานตลอดไปได้ ดังนั้นผู้ถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีต้องเน้นที่ขณะมุมมองของบุคคล และจะถ่ายทอดตามสถานการณ์ของบุคคล กระบวนการ เหตุการณ์ ที่ถูกต้องตามความเป็นจริง และต้องพยายามแปลความหรือตัดความออกไปในแนวสร้างสรรค์ ให้เห็นเด่นชัด

เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง Virtual Reality หรือ VR คือการจำลองสภาพแวดล้อมจริงและสภาพแวดล้อมจากจินตนาการ เช่น วิดีโอ ภาพ เสียง ผ่านระบบเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยต้องใช้งานผ่านอุปกรณ์นำเข้าต่างๆ เช่น ถุงมือ เมาส์ แวนตา เป็นต้น เพื่อรับรู้ถึงแรงป้อนกลับจากการสัมผัสสิ่งต่าง ๆ และทำให้เราสามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ โดยเราสามารถนำเทคโนโลยี VR มาประยุกต์ใช้ในหลากหลายด้าน เช่น ด้านการแพทย์ (การฝึกผ่าตัดแบบเสมือนจริง) การทำเครื่อง VR เพื่อฝึกบินเชิง simulation ทางการศึกษา ด้านการบันเทิง เกมส์ ทางด้านธุรกิจ (อัจฉราพรรณ โพธิ์ทอง, 2561)อีกทั้ง กิตติธัช ศรีฟ้า (2562). ได้อธิบายว่า จากการศึกษาข้อมูลทดลองใช้และผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดีด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR) มีความเห็นว่า สุนทรียะใหม่นี้ แตกต่างจากเดิมมากเพราะเดิมที ผู้ส่งสารเป็นผู้กำหนดเนื้อหาของสาร และบังคับให้ผู้รับสารรับรู้ตามได้ครบใดที่ตา ยังมองจอภาพอยู่ แต่แล้วเมื่อเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ Virtual Reality (VR) เข้ามา เมื่อภาพยนตร์สารคดีเข้าไปอยู่ในโลกอีกใบ โลกที่ผู้รับสารเลือกเองได้อย่างอิสระในการมอง อิสระในการกระทำ อิสระในการลำดับการรับสาร เช่นอาจอยากมองทางซ้ายก่อน แล้วค่อยมองทางขวา เมื่อเป็นลักษณะนี้เราจึงปฏิเสธไม่ได้ว่า นับแต่นี้ไปสุนทรียะได้เปลี่ยนไปตามที่ผู้รับสารจะกำหนดเองแล้ว ดังนั้นหากนำเอาเทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) ที่มีมุมมองแบบ 360 องศา หรือมุมมองรอบตัว มาผสมผสานกับการผลิตสื่อภาพยนตร์สารคดีท่องเที่ยว เพื่อบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่างได้ ท้องทะเลไทยจะสร้างความน่าสนใจให้กับและเข้าถึงผู้รับสารได้มากยิ่งขึ้น

ในการนี้ทีมงานจึงได้สร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมนโดยแนวความคิดหลักเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ส่งเสริมให้คนไทย เห็นคุณค่าของท้องทะเลไทย โดยการถ่ายทำสารคดีที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำน้ำลึก ภาพที่น่าเสนอมจะเป็นเรื่องใต้ทะเลเป็นหลักและทีมงานสำรวจใต้ท้องทะเลโดยทีมผู้เขียนได้คัดเลือกถ่ายทำบริเวณแหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน เป็นกรณีศึกษาเนื่องจากปัจจุบันเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสวยงาม และการสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

แนวคิดการสร้างสรรค

1.แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดี (Documentary)

การแบ่งภาพยนตร์ตามลักษณะอาจแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้กลุ่มแรกภาพยนตร์บันเทิง (Fiction Film) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องแต่งหรือนวนิยายและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยอาศัยศิลปะของการแสดงละครเป็นพื้นฐานกลุ่มที่สองคือภาพยนตร์เกี่ยวกับเรื่องจริง (Non-Fiction Film) หรือภาพยนตร์ที่มีพื้นฐานความเป็นจริงโดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมการศึกษาและรายงานข้อเท็จจริงโดยไม่อาศัยศิลปะการแสดงเป็นหลักภาพยนตร์สารคดี (Documentary) จึงจัดอยู่ในกลุ่มนี้โดยที่คำว่าภาพยนตร์สารคดี (Documentary) ถูกใช้เป็นครั้งแรกในการอธิบายภาพยนตร์เรื่อง Moana ผลงานภาพยนตร์ของโรเบิร์ตฟลาเฮอร์ตี้ (Robert Flaherty) ปีค.ศ.1926 โดยจอห์นเกรียร์สัน (John Grierson) นักวิชาการชาวอังกฤษเขาได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีว่าเป็นการสร้างสรรคที่ถ่ายทอดมาจากความเป็นจริง (Creative Treatment of Actuality) ผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องถ่ายทอดเรื่องราวที่สร้างจากความเป็นจริงในเชิงสร้างสรรค์ไม่ใช่เป็นการลอกเลียนแบบจากความเป็นจริงโดยไม่มีการตกแต่ง (บรรจงโกศลวัฒน์, 2530,น.108 อ้างถึงใน มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ, 2563)

สมหมาย ตามประวัติ (2563). กล่าวว่าภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริงหรือแสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่ได้ทำเป็นนวนิยาย เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม และวิทยาศาสตร์หรือเศรษฐศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือการจัดสร้างตกแต่งขึ้นมาใหม่ แต่เนื้อหาการแสดงออกเน้นข้อเท็จจริงมากกว่าความบันเทิงและเป็นเรื่องที่ผูกพันกับเหตุการณ์และบุคคลจริงโดยไม่มีการแสดง ภาพยนตร์สารคดีเป็นภาพยนตร์ที่ตั้งใจให้เป็นบันทึกบางแง่มุมของความเป็นจริงบางอย่าง แรกเริ่มเพื่อวัตถุประสงค์ในการสอนหรือการเก็บรักษาทันทีทางประวัติศาสตร์ คำว่า “Documentary” นี้คิดขึ้นโดย John Grierson ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ชาวสก๊อต ในค.ศ. 1926 โดยให้คำจำกัดความภาพยนตร์สารคดีว่าเป็น “การปฏิบัติที่เป็นการสร้างสรรค์ในสิ่งที่เป็นจริง” เพื่ออธิบายงานภาพยนตร์ของ Robert Flaherty ซึ่งเป็นคนแรกที่สร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับการวิจารณ์สังคมโดยบรรยายให้เห็นภาพของคนจริงในสถานการณ์จริง

โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์สารคดีจะแสดงถึงสถานการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาวิกฤติการณ์ เหตุการณ์หรือการกระทำของบุคคล มักจะไม่ต้องอาศัยฉาก เครื่องแต่งกายหรือบทเจรจาหรือเสียงนอกจากเพื่อใช้ประกอบภาพยนตร์สารคดีจะต้องหาทางสร้างความรู้สึกลึกซึ้งที่เป็นอยู่ในขณะนั้นให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การสร้างภาพยนตร์สารคดีจึงไม่ได้มีความมุ่งหมายอยู่ที่ว่าจะอธิบายเรื่องราวให้ผู้ชมรู้ว่าอะไรเป็นอะไรเท่านั้นแต่ผู้สร้างต้องมีความตั้งใจเพื่อชี้ให้เห็นพฤติกรรมจากการกระทำนั้น ๆ เป็นสำคัญ เมื่อผู้ชมได้เห็น “ผล” อาจจะเป็นผลร้ายแรง ปานกลาง บอบบางผู้ชมจะมีความรู้สึกทางอารมณ์ทันทีอาจจะเป็นอารมณ์โกรธเกลียด รักหลงใหลซึ่งอารมณ์ดังกล่าวนี้อาจจะผูกพันอยู่ชั่วคราวหรือยาวนานตลอดไปก็ได้ดังนั้นผู้ถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีต้องเน้นทัศนะมุมมองของบุคคลและถ่ายทอดตามสถานการณ์ของบุคคล กระบวนการ เหตุการณ์ ที่ถูกต้องตามความเป็นจริงและต้องพยายามแปลความหรือตัดความออกไปในแนวสร้างสรรค์ให้เห็นเด่นชัด

ผู้จัดทำได้นำแนวคิดดังกล่าวเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เพื่อเป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์จริง แสดงให้เห็นสภาพเรื่องจริงได้ทอทะเลอย่างสร้างสรรค์

เป็นภาพยนตร์สารคดีที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์ สังคม ที่เกิดขึ้นในอดีตที่จมอยู่ใต้ท้องทะเลและนำองค์ความรู้ที่จมน้ำอยู่ขึ้นมาเพื่อบันทึกประวัติศาสตร์ อีกทั้งยังสามารถพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางด้านโบราณคดีได้น้ำ เพื่อใช้การท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือในเผยแพร่ความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ได้ทะเลต่อไป

2. แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายภาพใต้ทะเล

การถ่ายภาพใต้น้ำสิ่งที่ช่างภาพควรทำความเข้าใจคือการสร้างภาพใต้น้ำให้เต็มไปด้วยสีสัน โดยที่ SNAPSHOT (2019). กล่าวว่าการที่เราถ่ายภาพใต้น้ำจะทำให้แสงนั้นส่องถึงได้ยากขึ้นส่งต่อการรับรู้เกี่ยวกับสีที่เรามองเห็นเมื่อความยาวคลื่นแตกต่างกันไปในแต่ละสีนั้นสีที่ต่างกันจะหายไปที่ระดับความลึกต่างๆทำให้ได้ภาพที่ดูเลือนลางและมีความคมชัดน้อยลงเมื่อเราดำลึกลงไปอย่างไรก็ตามยังมีวิธีแก้ไขปัญหาคือการสูญเสียสีใต้น้ำ ดังนี้

2.1 ตัวกรองช่วยเพิ่มสี การแก้ปัญหาที่รวดเร็วคือการเลือกใช้ตัวกรองสีเพื่อช่วยในการปรับสีของวัตถุในระดับความลึกต่างๆซึ่งตัวกรองสีนั้นจะช่วยให้คุณแทบจะไม่ต้องปรับแก้ไขสีหลังจากดำน้ำลงไปซึ่งอาจช่วยให้คุณประหยัดเวลาได้มากและไม่มีตัวกรองใดที่จะเหมาะสมกับทุกสภาวะเมื่อดำน้ำลงไปในระดับความลึกที่แตกต่างกันให้เปลี่ยนไปใช้ตัวกรองสีที่แตกต่างกันเพื่อช่วยชดเชยการสูญเสียสี

2.2 การตั้งค่าสมดุลสีขาว หรือการตั้งค่าไวบาลานซ์ ให้เราปรับสมดุลสีขาวด้วยตนเองเพื่อให้แน่ใจว่าสีที่เป็นกลางของวัตถุของคุณได้รับการบันทึกอย่างถูกต้องที่ระดับความลึกต่าง ๆ

2.3 การแก้ไขสีภาพระหว่างช่วงการปรับแต่งภาพ การถ่ายภาพในรูปแบบไฟล์ RAW นั้นจะทำให้ง่ายขึ้นแม้ว่าจะมีข้อจำกัดและไม่ใช่วิธีทางออกที่ดีที่สุดในการแก้ไขสีภาพในระหว่างการปรับแต่งภาพก็ตามไฟล์ RAW นั้นจะบันทึกข้อมูลทั้งหมดจากเซ็นเซอร์กล้องซึ่งจะช่วยให้เราสามารถควบคุมการปรับเปลี่ยนต่างๆ ที่สามารถทำได้ในการแก้ไขซอฟต์แวร์หากภาพถ่ายดูเขียวเกินไปหรือเป็นสีฟ้ามากเกินไปให้ปรับอุณหภูมิของสีโทนสีและความคมชัดของซอฟต์แวร์เหล่านี้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ

2.4 ไฟแฟลชหรือไฟฉาย ให้แสงสว่างแก่วัตถุด้วยไฟแฟลชหรือไฟจากไฟฉายซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการรื้อฟื้นสีให้กับวัตถุใต้น้ำด้วยการเปิดเผยสีและความมีชีวิตชีวาเมื่อคุณถ่ายภาพด้วยแสงแฟลชนั้นให้ตั้งค่าความสมดุลสีขาวของกล้องให้เป็นแบบอัตโนมัติหรือไปที่อุณหภูมิสีของไฟแฟลชเพื่อให้ได้สีภาพที่ดีที่สุดและค่อยๆปรับระดับแสงแฟลชของคุณเพื่อให้แน่ใจว่าภาพของคุณสว่างขึ้น (แสงไม่น้อยและไม่มากเกินไป) หรือสามารถใช้ไฟฉายเพื่อช่วยเพิ่มแสงสว่างให้แก่วัตถุได้

ในการทำงานของทีมงานเลือกใช้การหลายรูปแบบด้วยกันเพื่อให้ได้งานที่มีคุณภาพที่สุด ได้แก่ การตั้งค่าสมดุลสีขาว การแก้ไขจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการไฟแฟลช ไฟฉาย ในการเพิ่มความสว่าง

3. ทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อ

ทฤษฎีเกี่ยวกับวิธีการตัดต่อจากหนังสือ “Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know” เรียบเรียงโดย Gael Chandler. (2004). ที่กล่าวถึงวิธีการตัดต่อในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ภาพเชื่อมกับอีกภาพโดยให้ความต่อเนื่องของภาพสองภาพโดยมีวิธีการดังนี้

3.1 การตัดต่อโดยคำนึงถึงความเร็วในการดำเนินเรื่อง (Pace) จังหวะการตัดต่อ (Rhythm) และเวลา (Time) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) Compressing Time เป็นการตัดต่อแบบบีบอัดเวลาให้เร็วกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์เพื่อให้เรื่องราวดำเนินเร็วขึ้นโดยย่นเวลาในภาพที่ใช้เวลานานกับ

กริยา (Action) เดียวของตัวละคร 2) Smash Cut เป็นการตัดต่อสลับภาพหลายภาพด้วยความเร็วเพื่อสร้างอารมณ์ความตื่นเต้น 3) Expanding Time เป็นการตัดต่อแบบยืดเวลาให้นานกว่าเวลาจริงในภาพยนตร์โดยการตัดในกริยา (Action) เดียวกันแต่ให้เห็นในหลายมุมของภาพ 4) Stopping Time เป็นการตัดต่อในสภาพหยุดเวลาจากเวลาจริงในภาพยนตร์ โดยตัดสลับกริยา (Action) ที่หยุดนิ่งของแต่ละตัวละครในภาพยนตร์เพื่อเป็นการสร้างอารมณ์ขัน (Comedy) 5) Subjective Time เป็นการตัดต่อโดยใช้ความรู้สึกของตัวละครในภาพยนตร์นำความเร็วในการตัดต่อเช่น รู้สึกตื่นเต้น การตัดต่อจะเร็วขึ้น หรือ รู้สึกเศร้า การตัดต่อจะช้าลงสมกับการใช้เทคนิคพิเศษหลายภาพ และ 6) Universal Time เป็นการตัดต่อโดยดำเนินเรื่องตามเวลาจริงในภาพยนตร์

3.2 การตัดต่อโดยใช้เอฟเฟกต์ของเวลา (Time Effects) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) Freeze Frame เป็นการทำให้ภาพที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่นั้นหยุดนิ่ง 2) Slow Motion เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นช้าลง 3) Speed Up เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นเร็วขึ้น และ 4) Reverse Motion เป็นการทำให้ภาพที่เคลื่อนไหวอย่างปกติอยู่นั้นถอยหลังได้

3.3 การตัดต่อโดยคำนึงถึงองค์รวมของฉากนั้นๆ (Cutting Scene) โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้ 1) Exposition เป็นการตัดต่อเพื่อเปิดเรื่องหรือเกริ่นนำเกี่ยวกับตัวละคร สถานที่ของตัวละคร และกาลเวลาที่ภาพยนตร์ใช้ในการเล่าเรื่อง 2) Flashback เป็นการตัดต่อเพื่อให้เห็นภาพในอดีตของตัวละครหรือเรื่องราวในภาพยนตร์ที่กำลังกล่าวถึง 3) Flashforward เป็นการตัดต่อเพื่อให้รู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นในอนาคตจากเวลาจริงของภาพยนตร์ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่ 4) Parallel Action เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันของกริยา (Action) ตัวละคร และ 5) Cross Cutting เป็นการตัดต่อสลับระหว่างสองเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกันและเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน และสองเหตุการณ์จะมาบรรจบกันในสถานที่เดียวกัน

แต่การตัดต่อแบบสมัยใหม่ Gael ได้อธิบายไว้ว่า ตัดต่อแบบให้คนดูรู้ว่ามีกริยาตัดต่อ มีการตัดต่อโดยดำเนินเรื่องอย่างเร่งรีบไม่ทิ้งให้นาน ตัดต่อแบบสลับเรื่องกันไปมาไม่ดำเนินไปตามเส้นเรื่อง มีหลายเส้นเรื่องในเรื่องเดียวกัน เพลงประกอบใช้ในการดำเนินเรื่องไม่เพียงแค่สนับสนุนเนื้อเรื่องเท่านั้น การตัดต่อไม่จำเป็นต้องมีความต่อเนื่อง การตัดต่อแบบโดดไปโดดมาไม่เป็นปัญหาอีกต่อไป มีการใช้เทคนิคพิเศษอย่างบ้าคลั่ง มีการแบ่งหน้าจอหลายต่อหลายครั้ง ไม่มีรูปแบบในการตัดต่อสามารถสลับระหว่างมุมแคบหลายๆ ครั้งแล้วตัดไปที่มุมกว้างได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงความต่อเนื่อง การตัดต่อไม่เป็นไปตามกฎ 180 องศา การตัดต่อรวมภาพ (Montage) เห็นได้ในส่วนใหญ่ว่าครั้งใช้เป็นการตัดรวมทั้งหมด ใช้อุปกรณ์ที่ไม่จำเป็นต้องราคาแพง และไม่มีการจัดการแบบการตัดต่อแบบดั้งเดิม

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมความเร็ว (The Culture of Speed) เป็นแนวคิดของ John Tomlinson. (2007). ได้พูดถึงการใช้ชีวิตที่อยู่กับความเร็วซึ่งมีเทคโนโลยีที่เป็นตัวขับเคลื่อนในการเร่งความเร็วของชีวิต ทำให้คนเรามีการสื่อสารที่เร็วขึ้น ซึ่งวัฒนธรรมความเร็วเริ่มในยุคสมัยใหม่ แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคต้องการความเร็วและมีการดำรงชีวิตอย่างรวดเร็วตามที่ Tomlinson ได้กล่าวไว้ เพราะฉะนั้นวัฒนธรรมความเร็วนี้ส่งผลให้การนำเสนอในรายการโทรทัศน์นั้นรวดเร็วตามไปด้วย เพราะคนดูต้องการความเร็วเย็นเย็นได้จากคำสัมภาษณ์ของ วอลเตอร์ เม็ค (Walter Murch) นักตัดต่อภาพยนตร์ชาวอเมริกาจากผลงานเรื่อง Apocalypse Now (1979) ในหนังสือ "Editing" เรียบเรียงโดย จัสติน ชังก์ (Justin Chung) ที่วอลเตอร์ เม็คสัมภาษณ์ไว้ว่า อัตราของความเร็วในการตัดต่อ (Pace of Editing) มีความเร็วขึ้นในทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อก่อนเฉลี่ยการตัดไม่กี่ภาพ (Shot) ต่อหนึ่งนาที แต่ปัจจุบันหนึ่งภาพ

ตัดเหลือเพียง 5 ถึง 5 วินาทีครึ่งต่อภาพเท่านั้น (Chung, 2012, น. 14) จากแนวคิดเกี่ยวกับการตัดต่อทีมงานได้นำแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวมาใช้ในการวางจังหวะของการสื่อสารของภาพที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม บางภาพการตัดต่อต้องมีความเร็วในการนำเสนอเพื่อดึงดูดความสนใจ มีการเน้นย้ำภาพที่ต้องการสื่อสารรวมถึงการใส่ข้อความเพื่ออธิบายหรือขยายความหมายจากภาพ

กระบวนการสร้างสรรค์

1.การเตรียมการก่อนการผลิต(Pre-Production)

การสร้างสรรค์ผลงานทีมงานเริ่มจากการค้นคว้าเอกสารประวัติของเรือเพชรบุรีเบรเมน และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยพบว่าเรือเพชรบุรีเบรเมน มีชื่อเดิมว่าเรือเพชรบุรี (PETCHABURI) เป็นเรือกลไฟเหล็กของบริษัทในประเทศเยอรมัน โดยทางบริษัทได้มีเรือลักษณะนี้หลายลำมาดำเนินธุรกิจในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และการตั้งชื่อเรือตามจังหวัดของประเทศที่ประจำการ ต่อมาในช่วงปลายสงครามโลกครั้งที่ 1 ทางรัฐบาลสยามในเวลานั้น ได้ยึดเรือชาวเยอรมันและออสเตรเลีย-ฮังการีที่จอดเทียบท่าอยู่บริเวณบางโคล่ และบางคอแหลม รวมทั้งสิ้น 9 ลำ โดยเรือเพชรบุรีอยู่ในกลุ่มนี้ด้วย ต่อมาได้ทำการเปลี่ยนธงเรือและตั้งชื่อเรือขึ้นใหม่ และหนึ่งในนั้นคือเรือเพชรบุรีเปลี่ยนชื่อเป็นเรือแก้วสมุทร (KaeoSamud)ก่อนที่จะมาถูกเรียกชื่อใหม่หลังจากได้จมลงสู่ท้องทะเล ในสถานะแหล่งดำน้ำว่า หมายถึง “แหล่งโบราณคดีเรือจมเพชรบุรีเบรเมน” อีกทั้งอาจารย์กิตติธัช ศรีฟ้า หนึ่งในทีมงานได้ทำการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเรือลำดังกล่าวเบื้องต้นไว้แล้วทำให้การศึกษาข้อมูลของเรือจมเพชรบุรีเบรเมนมีข้อมูลมากพอนำไปเขียนบทภาพยนตร์สารคดี

การเขียนบทภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา: แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน จำนวน 8 คอนรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ประวัติของเรือจมแก้วสมุทร

วัตถุประสงค์ : เพื่อเล่าประวัติการจมของเรือแก้วสมุทร

ตอนที่ 2 จุดเริ่มต้นของการไขปริศนา

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นถึงที่มาและจุดกำเนิดของเรือ

ตอนที่ 3 การค้นพบเรือครั้งแรก

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของประวัติศาสตร์กับแหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน

ตอนที่ 4 เรือเพชรบุรีเบรเมน

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นประโยชน์ของเรือ ประวัติศาสตร์การค้าไทยจีน

ตอนที่ 5 เรือเพชรบุรีเบรเมนกับสงครามโลกครั้งที่ 1

วัตถุประสงค์ : เพื่อเล่าประวัติศาสตร์การใช้งานของเรือในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1

ตอนที่ 6 การจมลงของเรือแก้วสมุทร

วัตถุประสงค์ : เพื่อบอกเล่าลักษณะการจมของเรือที่ชนกับกองหิน

ตอนที่ 7 อับปางเรือแก้วสมุทร

วัตถุประสงค์ : เพื่อแนะนำจุดดำน้ำเรือจมเพชรบุรีเบรเมนสภาพการจมของเรือ

ตอนที่ 8 เรือจมแก้วสมุทร ประวัติศาสตร์หน้าใหม่

วัตถุประสงค์ : เพื่อให้เห็นความสำคัญของเรือจมและความรู้ที่จมน้ำอยู่ใต้ท้องทะเล

2. การถ่ายทำ (Production)

หลังจากได้บทภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรมศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน เข้าสู่กระบวนการถ่ายทำโดยเริ่มจากการวางแผนการถ่ายทำเพราะต้องถ่ายใต้ทะเล ซึ่งมีความเสี่ยงสูงและต้องใช้ประสบการณ์ของนักดำน้ำ อีกทั้งงบประมาณที่ใช้ในการถ่ายทำได้น้ำค่อนข้างสูงโดยแบ่งการถ่ายทำดังนี้

2.1 บันทึกภาพบรรยากาศการทำงานตั้งแต่ออกเรือ บนเรือ และลงสู่ใต้ท้องทะเล

2.2 บันทึกภาพใต้น้ำ โดยแบ่งทีมงานลงสู่ใต้น้ำเพราะต้องคำนึงถึงระยะเวลาการอยู่ใต้น้ำ ทีมที่ 1 บันทึกภาพบรรยากาศการทำงานของทีมงาน ทีมที่ 2 บันทึกภาพบรรยากาศบริเวณโดยรอบของเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ซึ่งจะทำการบันทึกที่ละส่วนของเรือตั้งแต่ส่วนท้ายเรือ กลางเรือ และหัวเรือ

2.3 การถ่ายสัมภาษณ์ เลือกถ่ายสัมภาษณ์ที่สระฝึกการดำน้ำเนื่องจากการสัมภาษณ์ที่ทะเลมีเสียงรบกวนมาก

2.4 การบันทึกวิดีโอโดยเลือกใช้กล้อง DSLR (Digital Single Lens Reflex) บันทึกภาพวิดีโอเนื่องจากสะดวกในการทำงานในการถ่ายภาพใต้น้ำที่ท้องทะเล อีกทั้งทีมงานมีช่างภาพที่และนักดำน้ำมืออาชีพช่วยในการบันทึกภาพใต้น้ำที่ท้องทะเลในครั้งนี้ ซึ่งความการถ่ายภาพเคลื่อนไหวใต้น้ำที่ท้องทะเลมีข้อจำกัดมากมายทั้งเรื่องการจัดค่ากล้อง การเคลื่อนไหวของช่างภาพ และสภาพใต้น้ำที่ท้องทะเลที่ไม่สามารถควบคุมได้ บางช่วงน้ำใสกระแสน้ำแรง บางช่วงน้ำขุ่น ซึ่งต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัวของช่างภาพในการแก้ปัญหา

2.5 การทำงานบันทึกภาพเคลื่อนไหวของทีมงานมีการแบ่งเป็นสองทีมสลับกันลงสู่ใต้น้ำเนื่องจากการอยู่ใต้น้ำที่ความลึกประมาณ 20 เมตร อากาศในถังจะอยู่ได้ประมาณ 30-50 นาที อยู่ที่ใช้การใช้อากาศของแต่ละคน และขึ้นมาสู้ผิวน้ำต้องพักน้ำก่อนจะลงสู่น้ำใหม่ได้

2.6 การถ่ายทำในรูปแบบ Virtual Reality (VR) ทีมงานใช้กล้อง GoPro Fusion ที่บันทึกภาพแบบ 360 องศา ซึ่งทีมงานต้องมีความระมัดระวังในการบันทึกภาพและถือกล้องเหนือหัวตัวเองเพราะจะทำให้ถ่ายภาพติดคนที่บันทึกภาพ และขณะอยู่ใต้น้ำที่นักดำน้ำใช้วิธีการตั้งกล้องนิ่ง ๆ ใต้น้ำ รวมถึงให้นักดำน้ำถือกล้องดำน้ำในจุดต่าง ๆ ของเรือจมเพชรบุรีเบรเมน



ภาพที่ 1 ภาพกล้อง GoPro Fusion ที่มา <https://www.ec-mall.com/product/actioncam-drone/gopro/78071.html>



ภาพที่ 2 กล้อง DSLR ที่ใช้ในการบันทึกภาพเคลื่อนไหวใต้ท้องทะเล

ภาพที่ 3 ช่วงภาพและทีมงานลงสู่ใต้ท้องทะเล โดยการดำน้ำทุกครั้งต้องมีบัดดี้

ภาพที่ 4 การทำงานของทีมงานในการบันทึกภาพเรือจม



3.การตัดต่อ (Post-Production)

ในการตัดต่อภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวใต้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมนทีมงานใช้โปรแกรม Adobe Premiere ProCC เป็นโปรแกรมหลักในการตัดต่อ มีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

3.1 บันทึกเสียงบรรยาย(Voice Over) คือ การบันทึกเสียงบรรยายตามบทที่ได้เขียนไว้ในแต่ละตอน ซึ่งเราจะวางเสียงที่บันทึกมาก่อน แล้วค่อยตัดต่อภาพ

3.2 แยกไฟล์คือการเลือกไฟล์ภาพวิดีโอที่บันทึกภาพ โดยเลือกการคัดภาพประกอบ (Footage) การเลือกภาพส่วนที่ไม่ต้องการหรือส่วนไม่สามารถใช้งานได้ออกไป โดยเหลือเพียงส่วนที่สำคัญและภาพที่ดีที่สุดไว้เพื่อนำไปใช้ในขั้นตอนต่อไป

3.3 การตัดต่อ ในการตัดต่อภาพยนตร์สารคดีทีมงานใช้หลักในการเลือกภาพเพื่อเล่าเรื่อง ดังนี้ (1) สร้างความต่อเนื่อง (Flow) และลำดับเรื่องราวให้ถูกต้อง คือ การเลือกภาพประกอบ (Footage) มาเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์ให้มีความต่อเนื่องตรง

ตามบทบรรยาย โดยอาศัยบทภาพยนตร์เป็นแนวทางในการลำดับภาพและเสียงให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ (2) ใส่กราฟิก ดนตรีประกอบ ฯลฯ หลังจากการเรียง ลำดับเหตุการณ์และความต่อเนื่องแล้ว ก็มาถึง

ขั้นตอนที่สร้างสีสันและความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์สารคดี ในขั้นตอนนี้จะเป็นการเพิ่มส่วนประกอบพิเศษทั้งในส่วนของภาพและเสียง ดังนี้ ภาพมีการแต่งสีภาพให้สมจริงและสวยงาม เสียง เสียงบรรยาย (Voice Over) ทำการเพิ่ม/ลด ให้เท่ากันตลอดทั้งงานและทำการผสมเสียงระหว่างเสียงดนตรีประกอบกับเสียงบรรยายซึ่งขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากโดยที่ระดับของเสียงไม่ควรสูงเกิน -12 เดซิเบล

การตัดต่อภาพยนตร์สารคดีในตอนที่ 1 ซึ่งเป็นตอนที่บอกเล่าประวัติศาสตร์ของเรือจมเพชรบุรี เบรเมน ทีมงานได้ใช้เทคนิคการตัดต่อโดยระหว่างกราฟิกกับภาพนิ่งมาทำการเคลื่อนไหวที่เป็นข้อมูลทางประวัติศาสตร์ทั้งข่าวจากหนังสือพิมพ์ เอกสารต่าง ๆ

4.การรวมงาน (Export) คือการนำโปรเจกชันงานทั้งหมดที่ได้ทำไปมาทำการประมวลผล (Export) งานออกมาเป็นไฟล์ Video เลือกเป็น H.264 และเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ต่อไป

การตัดต่อวิดีโอในรูปแบบ Virtual Reality (VR) ทีมงานต้องทำการรวบไฟล์ของสองกล้องให้ต่อกันซึ่งต้องใช้เวลาค่อนข้างนาน และเมื่อได้ไฟล์วิดีโอแล้วก็ทำการตัดต่อเหมือนดังเช่นภาพยนตร์สารคดีไป แต่จะไม่สามารถเลือกใช้ภาพประกอบได้มาก

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน มีขั้นตอนในการผลิตดังนี้

- การเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production) การศึกษาข้อมูลค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือทั้งรูปแบบเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งได้ข้อมูลส่วนหนึ่งจากการรวบรวมของอาจารย์ กิตติธัช ศรีฟ้า ซึ่งเป็นหัวหน้าโครงการ หาข้อมูลเรือเพชรบุรีเบรเมนกว่าสองปี และนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนเขียนบทภาพยนตร์สารคดี ซึ่งนำเสนอจำนวน 8 ตอน โดยข้อมูลถือว่ามีความสำคัญมากสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดี อีกทั้งข้อมูลที่ได้ต้องได้รับการตรวจสอบความถูกต้องอีกด้วย

- การถ่ายทำ (Production) การถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ทีมงานทำการวางแผนอย่างรอบคอบเนื่องจากการถ่ายวิดีโอใต้น้ำมีความเสี่ยงสูง และค่าใช้จ่ายสูงทั้งค่าเรือ ค่าอุปกรณ์ดำน้ำ กล้องถ่ายภาพใต้น้ำ ซึ่งทีมงานจึงเลือกใช้ช่างภาพมืออาชีพที่มีประสบการณ์ในการดำน้ำ การถ่ายภาพใต้น้ำมาช่วยในการบันทึกภาพดังกล่าว โดยทำการลงสู่น้ำที่ละทีม ทีมงานเลือกใช้กล้อง DSLR (Digital Single Lens Reflex) บันทึกภาพวิดีโอเนื่องจากสะดวกในการทำงานในการถ่ายภาพใต้ท้องทะเลอีกทั้งมีการใช้แสงจากไฟฉายเพื่อส่องสว่างในจุดที่มีตของเรือจมเพื่อให้ได้งานที่สีสันสวยงามตรงกับความเป็นจริงและบันทึกวิดีโอเป็นไฟล์ที่ใหญ่สุด 4K เพื่อนำมาแต่งภาพในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพิ่ม สิ่งสำคัญในการถ่ายภาพยนตร์สารคดีใต้น้ำคือการจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ Richard Harrington (2013) กล่าวว่าทักษะสำคัญอย่างหนึ่งของการถ่ายวิดีโอคือการจัดองค์ประกอบภาพ ลักษณะของการจัดองค์ประกอบภาพมีผลอย่างมากต่อการรับรู้ถึงสิ่งที่ช่างภาพต้องการสื่อสารถึงผู้ชมหรือผู้รับสาร ภาพแบบเต็มเฟรมจะตอบสนองด้านอารมณ์ ส่วนภาพที่เล่นกับมุมมองในการเล่าเรื่องจะดึงดูดให้ผู้ชมเหมือนเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ได้

• การตัดต่อ (Post-Production) การตัดต่อภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ทีมงานใช้โปรแกรม Adobe Premiere ProCC เป็นโปรแกรมหลักในการตัดต่อ มีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้ (1) บันทึกเสียงบรรยาย (Voice Over) (2) แยกไฟล์ (3) การตัดต่อ และ (4) การรวมงาน (Export)

ข้อแตกต่างระหว่างการตัดต่อภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์สารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) แตกต่างกันอย่างมากเพราะภาพยนตร์สารคดีมีการเลือกให้ภาพประกอบเหตุการณ์ความยาวต่อคลิปไม่กี่วินาที เช่น หนึ่งเหตุการณ์ใส่ภาพประกอบหลายขนาดส่วนสารคดีรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) ใช้ภาพขนาดเดียวและอาศัยการหมุนหมุนเวลาคัดก็คัดแค่จังหวะที่น่าสนใจมา รวมถึงต้องแช่เพื่อให้เห็นได้รอบทิศทาง ถ้าแช่แค่ไม่กี่วินาทีคนดูหรือผู้รับสารจะมองไม่ทันเพราะต้องหมุนตัวดู และใช้เทคนิคน้อยกว่ามากส่วนปัญหาของการใช้กล้องรูปแบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality - VR) คือการใส่เศษกันน้ำเพราะมันจะไปปิดมุมภาพทำให้ต่อกันไม่สนิทและความคมชัดน้อยกว่า

การสร้างสรรคภาพยนตร์สารคดีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ทะเลไทย กรณีศึกษา : แหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน ทีมงานสร้างสรรค์เพื่อนำสิ่งที่ค้นพบก่อให้เกิดการกระตุ้นความกระหายอยากรู้เรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ที่จมอยู่ใต้ท้องทะเลไทยโดยอาศัยการท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือและใช้ความรู้ทางโบราณคดีได้นำเป็นสารรวมไปถึงใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการกระจายข้อมูลสู่ผู้คนทั่วไป อีกทั้งเป็นแนวทางในการนำไปปรับใช้กับแหล่งดำน้ำทางโบราณคดีที่อื่น ๆ เพื่อให้เกิดแหล่งเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ได้ทะเลเป็นการกระจายความรู้ทางประวัติศาสตร์ได้ทะเลให้เข้าถึงผู้คนมากยิ่งขึ้นความพิเศษของดำน้ำเพื่อการท่องเที่ยวแหล่งเรือจมเพชรบุรีเบรเมน คือเราได้ทั้งความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ค้นพบในเรือ ทั้งประวัติด้านการเดินเรือ การค้าขาย การต่อเรือ ความเจริญรุ่งเรืองในยุคหนึ่ง รวมทั้งการทหาร ซึ่งนับเป็นการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่สำหรับนักท่องเที่ยว และเป็นแนวทางสู่การพัฒนาเป็นต้นแบบแหล่งท่องเที่ยวในอนาคต การท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้ทะเล เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไป ท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้ประวัติศาสตร์ ท่องเที่ยวเพื่อเห็นคุณค่าแก่การอนุรักษ์ทรัพยากรของชาติ ดังนั้นเรื่องราวที่ถูกบอกเล่าผ่านภาพยนตร์สารคดีเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ และตัวบุคคลที่มีประสบการณ์ร่วมอาจจะส่งผลให้เกิดกระแสอนุรักษ์มรดกทางด้านประวัติศาสตร์ได้ทะเลมากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กิตติธัช ศรีฟ้า. (2562). สุนทรียใหม่ในโลกความเป็นจริงเสมือน. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์* 18(2), 48-56.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2554). *โครงการศึกษาสถานการณ์และแนวโน้มด้านการตลาด สำหรับการท่องเที่ยวกลุ่มดำน้ำ*. กรุงเทพมหานคร : การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.

มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ, สมคเนศวรวิวัฒน์, และประยุตต์ ศรีทองกุล (2563). การสื่อสารในภาพยนตร์สารคดีเชิงละครโทรทัศน์สะท้อนชีวิต ของผู้ป่วยโรคบุคลิกภาพแปรปรวนชนิดก้ำกึ่งเรื่อง “ไต้รอยกริด”. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์* 19(1), 68-84.

แฮริงตัน ริชาร์ด. (2556). *การถ่ายวิดีโออย่างมืออาชีพด้วยกล้อง[Creating DSLR Video DSLR]* (นาริรัตน์ พัทยากร, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: ทูโวลฟ์.

ภาษาอังกฤษ

Gael, C. (2004). *Cut by Cut: Editing Your Film or Video*. California: Michael Wiese Production.

Justin, C. (2012). *Film Craft: Editing*. Waltham: Focal Press.

John, T.(2007). *The Culture of Speed: The coming of Immediacy*. London: SAGE.

ระบบออนไลน์

สมหมาย ตามประวัติ (2563). *ภาพยนตร์สารคดี (Documentary)*. เข้าถึงได้จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/2874-documentary>

อัจฉราพรรณ โพธิ์ทอง. (2561). *VR เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง*. เข้าถึงได้จาก [https://il.mahidol.ac.th/th/i-Learning-Clinic/general-articles/vr เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง/](https://il.mahidol.ac.th/th/i-Learning-Clinic/general-articles/vr-เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง/)

SNAPSHOT. (2019). *4 วิธีในการสร้างภาพใต้น้ำของคุณให้เต็มไปด้วยสีสัน*. เข้าถึงได้จาก <https://snapshot.canon-asia.com/thailand/article/th/4-ways-to-make-your-underwater-photos-pop-with-colour>

กระบวนการสร้างสรรค์บทละครเพลงสำหรับเด็ก

เรื่อง “The Wild West Musical”

The Script Writing Process of the Children’s Musical Play

“The wild west musical”

ชโลธร จันทะวงศ์ *

บทคัดย่อ

กระบวนการสร้างสรรค์บทละครเพลงสำหรับเด็ก เรื่อง “The wild west musical” เป็นการศึกษาระดับต้นกระบวนการทำงานด้านการสร้างสรรค์บทละคร มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำงานและการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการถ่ายทอดความคิดในการสร้างสรรค์บทละครเด็ก โดยกระบวนการทำงานในการสร้างสรรค์มีขั้นตอนในการทำงานทั้งหมด 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นตอนการวางโครงเรื่อง (2) ขั้นตอนการลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง (3) ขั้นตอนการเขียนบท และ (4) ขั้นตอนการตรวจสอบบทเพลง

คำสำคัญ: กระบวนการสร้างสรรค์ / บทละคร / ละครเพลง

Abstract

This creative production aims to study the script writing process of the children’s musical play “The wild west musical”. The purpose is to study the work process and the development of knowledge about the transmission of ideas in the creation of script. There are 4 processes which are (1) Plot (2) Narration convention (3) Script writing and (4) Music checking.

Keywords: Creative Production / Script / Musical play

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ละครเวทีคือผลงานด้านการแสดงอันเกิดจาก (1) นักแสดง (2) สถานที่ที่ทำให้เกิดการแสดง และ (3) ผู้ชม โดยอาจจะมียุทธศาสตร์ประกอบทางศิลปะแขนงต่าง ๆ นับตั้งแต่การเขียนบทละครหรือตีความบทละครที่มีผู้อื่นเขียนไว้เรียบร้อยแล้วการฝึกซ้อมการแสดงไปจนถึงการออกแบบและสร้างฉากแสงเครื่องแต่งกายแต่งหน้าเสียงและดนตรีการผสมผสานองค์ประกอบทุกด้านเข้าด้วยกันเพื่อสื่อความหมายบางอย่างจากผู้สร้างสรรค์งานไปสู่ผู้ชม (ปาริชาติจิ้งจิววัฒนาภรณ์, 2547) โดยผู้สร้างสรรค์มีความต้องการที่จะสื่อสารประเด็นผ่านละครเวทีสำหรับเด็ก

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ละครเวทีสำหรับเด็กคือผลงานด้านการแสดงที่มีเรื่องราวและนำเสนอในรูปแบบของละครเวทีที่มีนักแสดงเป็นผู้สื่อความหมายและดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบเป็นศัพท์ที่มาจากสหรัฐอเมริกาถ้าในอังกฤษจะใช้คำว่า Young People Theater หรือ YPT ละครเวทีสำหรับเด็กเน้นความบันเทิงและสาระที่มีคุณค่าแก่ผู้ชมเรื่องราวที่นำเสนอและวิธีการนำเสนอขึ้นอยู่กับอายุและความพร้อมของผู้ชมถ้าแสดงในโรงละครขนาดใหญ่จะใช้เทคนิคไฟฉากเสียงเพื่อสร้างภาพต่างๆให้สมกับที่จินตนาการไว้ในสหรัฐอเมริกาละครเวทีสำหรับเด็กส่วนใหญ่จะนำเสนอในรูปแบบของละครเวทีเป็นรูปแบบของละครขนาดเล็กใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Story theater) มีฉากและเครื่องประกอบฉากที่มี น้ำหนักเบาเคลื่อนย้ายได้สะดวกสามารถนำไปแสดงในโรงเรียนต่างๆได้หากเป็นละครขนาดกลางหรือขนาดใหญ่ก็จะเร่ไปตามเมืองและจัดเสนอในโรงละครของชุมชนหรือศูนย์ศิลปะชุมชนและให้นักเรียนในชุมชนนั้นมาชมที่โรงละครในระหว่างเวลาเรียนหรือเปิดให้ซื้อบัตรเข้าชมในวันหยุด (พรรัตน์ดำรง, 2550 : 14 - 15)

ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการสร้างสรรคบทละครสำหรับเด็กที่มีเรื่องราวสั้นกระชับ มีเนื้อเรื่องที่สามารถเห็นภาพจินตนาการได้อย่างชัดเจนมีการสื่อสารเพื่อที่ดึงดูดความสนใจจากกลุ่มผู้ชมในวัยเด็ก โดยในบทความนี้ จะกล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์บทละครเพลงสำหรับเด็ก เรื่อง “The wild west musical” ซึ่งเป็นละครสองภาษาที่ให้ความสนุกสนานและเสียงเพลงภาษาอังกฤษเพื่อการเรียนรู้ของเด็ก

แนวความคิดของการสร้างสรรค์ (แนวคิดและทฤษฎีทางการละคร)

ละครกับการสื่อสาร

โรแลนด์บาร์ธส์ (Roland Barthes) (อ้างในวัลยาวิวัฒน์ศรี, 2538 : 123) ได้ให้คำจำกัดความ “ละคร” ไว้ดังนี้ “ละครคืออะไรคือเครื่องจักรแห่งการสื่อสารประเภทหนึ่งในขณะที่ไม่ได้ทำงานเครื่องจักรนี้ซ่อนตัวอยู่หลังม่านแต่เมื่อมีการเปิดตัวเครื่องจักรนี้มันจะส่งสาร (messages) จำนวนหนึ่งมายังเราทันทีที่สารเหล่านี้มีลักษณะพิเศษเฉพาะกล่าวคือมันถูกส่งมาพร้อมๆกันแต่ด้วยจังหวะที่ต่างกันในการแสดงแต่ละขณะเราจะได้รับข่าวสารถึงหกหรือเจ็ดประการในเวลาเดียวกัน (จากฉากเสื้อผ้าแสงตำแหน่งของนักแสดง กริยาท่าทางภาษาใบ้คำพูด) ข่าวสารบางประเภทคงที่ (กรณีของฉาก) ในขณะที่ข่าวสารอื่นๆเปลี่ยนไป (คำพูดกริยาท่าทาง) นี่เป็นเรื่องของ การประสานข่าวสารอย่างแท้จริงและนี่คือลักษณะความเป็นละคร”

ภรณ์คุรุรัตน์และนางเยาว์แจ้งเพ็ญแข (2535) กล่าวว่าคำว่าละครมาจากภาษากรีกว่า Dra-o ซึ่งหมายถึง “ฉันทะทำฉันทแสดง” และยังให้ความหมายของละครว่าละครหมายถึงการแสดงเพื่อให้เกิดความบันเทิงและเป็นวิธีการที่เก่าแก่และง่ายที่สุดในการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการติดต่อเริ่มตั้งแต่มนุษย์พยายามที่จะสื่อความหมายกันด้วยท่าทางการแสดงออกด้วยท่าทางของมนุษย์นี้มาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ซึ่งเป็นที่ยอมรับและวิวัฒนาการมาโดยตลอดการแสดงออกของมนุษย์ที่ว่านี้หมายถึงละครที่มีรูปแบบตายตัวเช่นละครร้องละครรำละครนอกละครในจนเป็นต้นไปจนถึงการแสดงออกทางภาษาและท่าทางที่ได้มีรูปแบบที่ตายตัวเช่นการแสดงออกท่าทางและภาษาของเด็กตามจินตนาการละครจึงเป็นการแสดงด้วยการใช้ภาษาและกริยาท่าทางตามเนื้อเรื่อง

สตีเฟนพันธุมโกมล (2542) กล่าวว่าการเล่นละครเป็นศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดอย่างหนึ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากการเลียนแบบชีวิตเพื่อแสดงออกถึงเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์และแสวงหาความเข้าใจชีวิตที่พึงได้รับจากการชมละครที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้น

มัทนี รัตน์ (2546) กล่าวว่า คำว่า “ละคร” แต่เดิมนั้น หมายถึง การแสดงร่ายรำเป็นเรื่องราวติดต่อกัน หรือแม้แต่ คำว่า “lakon” ในภาษาขวาก็หมายถึงการแสดงท่าหรือการบรรยายโดยมีท่าทางประกอบ โดยสรุปแล้ว ละครหมายถึง การแสดงออกด้วยภาษาและท่าทางของมนุษย์เพื่อสื่อสารเรื่องราวและอารมณ์ ความรู้สึก และความคิด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความบันเทิง เพิ่มพูนปัญญาและชำระล้างจิตใจให้สะอาดบริสุทธิ์ (Catharsis)

การสื่อสาร

อานน์ อุแบร์สเฟลด์ ได้แสดงความเห็นไว้ว่า ละครเป็นสัญญาณกลุ่มหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยส่วนที่เป็นตัวบทหรือบทเจรจา กับส่วนที่เป็นการแสดงสัญญาณกลุ่มนี้อยู่ในกระบวนการของการสื่อสาร ซึ่งจะสื่อสาร (messages) มายังผู้ดูหรือผู้รับ

ผู้ส่งสาร (Emetteurs)	ผู้ประพันธ์ + ผู้กำกับการแสดง + ผู้ช่วยผู้กำกับด้าน ต่างๆ + นักแสดง
สาร (Messages)	ตัวบท + การแสดง
รหัส (Codes)	รหัสด้านภาษา + รหัสด้านโสตทัศน (หู-ตา) + รหัส ด้านสังคมวัฒนธรรม สมบัติผู้ดีทางการละคร ความสมจริง เป็นต้น) + รหัสเฉพาะละคร (สถานที่ ฉาก การแสดง เป็นต้น)
ผู้รับ (Recepteur)	ผู้ดูเฉพาะและสาธารณชน

ละครจึงจัดเป็นกระบวนการหนึ่งทางการสื่อสาร ซึ่งมีหน้าที่ 6 ประการของภาษาตามทฤษฎีการสื่อสารของจาคอบสัน (Jakobson)

- (1) หน้าที่ด้านอารมณ์หรือการแสดงออก ซึ่งเน้นที่ตัวผู้ส่งสาร เป็นหน้าที่ซึ่งสำคัญที่สุดหน้าที่ของภาษาในด้านนี้จะบอกแก่ผู้ดูว่า ตัวละครผู้ส่งสารนั้นๆ มีบุคลิกลักษณะอย่างไรและอยู่ในอารมณ์ใด
- (2) หน้าที่ด้านการตอบรับ ซึ่งเน้นที่ตัวผู้รับโดยมุ่งหมายที่จะได้ปฏิกิริยาตอบกลับ
- (3) หน้าที่ด้านอ้างอิง ซึ่งเน้นที่ตัวบริบท ทำให้ผู้ดูไม่ลืมบริบทของการสื่อสารดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นบริบทประวัติศาสตร์ สังคม การเมืองหรือจิตวิทยา ซึ่งนำไปสู่ลักษณะ “ความเป็นจริง” ประการหนึ่ง
- (4) หน้าที่ด้านความงาม เน้นที่ตัวสาร ช่วยเพิ่มความหมายให้แก่คำพูดนั้น
- (5) หน้าที่ด้านการตรวจสอบ เน้นที่การติดต่อระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร จะปรากฏใน รูปของการหัวเราะ การหลั่งน้ำตา การหัวเราะเยาะ การตบมือ หรือการเป่าปากของผู้ดูเอง
- (6) หน้าที่ด้านยืนยันความเข้าใจ เน้นที่ตัวรหัสที่ใช้เพื่อให้แน่ใจว่าผู้รับสารเข้าใจในรหัสที่ ผู้ส่งสารส่ง

ในละครเรื่องหนึ่ง ๆ หน้าที่ต่าง ๆ ทั้งหมดประการนี้ของภาษาพูดในตัวบท และของ “ภาษา” การแสดง อันได้แก่ ภาษาใบ้ กริยาท่าทาง การเคลื่อนไหว การแต่งหน้า การแต่งผม เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉาก แสง ดนตรีและเสียง ภาษาพูดและ “ภาษา” การแสดงนี้จะร่วมกันส่งสารมายังผู้รับ (ตัวละครผู้ร่วมบทเจรจาตัวอื่น ๆ และผู้ดู) และประกอบตัวกันขึ้นเป็นละคร ด้วยสัญญาณจำนวนมากเช่นนี้ การแสดงละครจึงจัดได้ว่าเป็นการสื่อสาร

องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

• โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง กล่าวคือ มีช่วงต้น ช่วงกลาง และตอนจบของเรื่อง การวางโครงเรื่องคือการวางแผนหรือกำหนดเส้นทางของตัวละครภายในเรื่องที่จะมีทั้ง ปัญหา อุปสรรค การกระทำ ทางเลือก และบทสรุปของตัวละครแต่ละตัวว่าจะเป็นอย่างไร

การลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง(อาจเรียกว่า ขนบของการเล่าเรื่อง Narration convention) มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ (อุมาพร มะโรณีย์, 2551)

(1) ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการปูเรื่องเช่น แนะนำตัวละคร สถานที่ หรือเผยปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งให้ชวนติดตาม โดยที่ไม่จำเป็นต้องไล่ตามลำดับเวลาจากก่อน-หลัง ก็ได้

(2) ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) คือการดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องสมเหตุสมผล โดยเพิ่มปมปัญหา ความขัดแย้ง ของตัวละครให้เข้มข้นขึ้นเพื่อพัฒนาเหตุการณ์สู่ขั้นต่อไป

(3) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาพุ่งถึงขีดสุดของเรื่อง ตัวละครจะถูกบีบให้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง

(4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action) เป็นขั้นที่ปัญหาความขัดแย้งต่างๆ เปิดเผยหรือคลี่คลายได้แล้ว

(5) ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นที่เรื่องราวต่างๆ ได้จบสิ้นลง โดยไม่จำเป็นต้องจบแบบมีความสุขเสมอไป อาจจะจบแบบสูญเสีย หรือจบเป็นปริศนาก็ได้

กระบวนการสร้างสรรค์บทละครเพลงสำหรับเด็ก เรื่อง “The wild west musical”

ในผลงานนี้ ผู้สร้างสรรค์มีหน้าที่ในการเขียนเฉพาะบทละคร โดยจะต้องเขียนอธิบายเนื้อหา รายละเอียดที่ต้องการจะสื่อสารในบทเพลง จากนั้นส่งให้ผู้ประพันธ์เพลงในขั้นตอนต่อไป

(1) ขั้นตอนการวางโครงเรื่อง (Plot)

ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เนื้อเรื่องมีกลิ่นอายของวัฒนธรรมตะวันตก เพื่อที่จะสอดแทรกเพลงร้องภาษาอังกฤษเข้าไปในบทละครด้วย จึงวางโครงเรื่องและตัวละครดังนี้

เรื่องราวเกิดขึ้น ณ เมือง Cactus town เมื่อ Marco ม้าหนุ่มประจำเมือง และเพื่อนของเขา เหล่า Cactus brothers - Ben Billy และ Bobby มีภารกิจในการชักชวน Moochoo ม้าที่คิดว่าตัวเองคือวัว และไม่ยอมให้ใครขี่ เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทาง ทั้งสามต้องช่วยกันเปลี่ยนใจ Moochoo ให้กลับมาเชื่อมั่นว่าตัวเองเป็นม้าให้ได้ Ben เล่าเรื่องราวและคุณลักษณะที่ดีของม้า Bobby ใช้ดนตรี สร้างความสนุกสนาน และ Billy เล่าเรื่องตำนานการดวลปืนของเหล่าคาวบอยกับม้าคู่ใจ จนทำให้ Moochoo ค้นพบตัวตนที่แท้จริง และยอมเข้าร่วมทีมกับเหล่า Cactus brothers ในที่สุด

โดยมีข้อคิดหลักของเรื่องคือ “ไปคนเดียวไปได้ไว แต่ไปหลายคนไปได้ไกล” / “มิตรภาพ” และ “การเดินทาง”

(2) ขั้นตอนการลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง(Narration convention)

2.1 ขั้นเริ่มเรื่อง (Exposition) - ม้า (1) Marco เปิดเรื่อง ทักทายเด็กๆ แล้วบอกว่าวันนี้เราจะพาไปพบกับเพื่อนม้าของเขาที่พิเศษมากๆ/เปิดตัวเหล่าพี่น้อง แคคตัส

2.2 ขั้นพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) - เหล่าแคคตัสบอกกับ Marco ว่าพวกเราอยากเป็นเพื่อนและอยากให้ Moochoo มาร่วมเดินทางกับเรา แต่ติดอยู่ตรงที่ เค้าคิดว่าตัวเองเป็นวัวนะสิ ! มันไม่ง่ายเลยที่จะขึ้นไปไหนต่อไหน

2.3 ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) - สร้างกำลังใจ (Encourage) ให้ม้า Moochoo ที่คิดว่าตัวเองคือวัว แคคตัสทั้งสาม แก้ปัญหาในแบบฉบับของตัวเอง รวม 3 เรื่องราว โดยลักษณะของเรื่องราวนั้นเล่าตามคาแรคเตอร์ของแต่ละตัวละคร คือ

BEN	BILLY	BOBBY
ลักษณะดูตื้อๆ แต่จริงแล้วเป็นผู้มากประสบการณ์ เป็นผู้ให้ข้อมูล	ตัวหลักของกลุ่ม ตลกใจดี หัวๆ จริงใจ ชอบทำอะไรนอกกรอบ	นักดนตรี ออกแนวเท่ๆ ขรึม
วิธีการแก้ปัญหาของBEN	วิธีการแก้ปัญหาของBILLY	วิธีการแก้ปัญหาของBOBBY
เล่าเรื่องราวและคุณลักษณะที่ดึงดูดของม้า	เล่าเรื่องตำนานการดวลปืนของเหล่าควาบบอยและม้าคู่ใจ	ใช้ดนตรีและเสียงเพลง สร้างความสนุกสนาน

2.4 ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action) - Moochoo ยอมรับในความเป็นตัวเอง โดยมีจุดที่ทำให้ฉุกคิดได้จากการกระทำและคำพูดของทั้งสาม (turning point) สุดท้ายแก้ปมของตัวเองค้นพบตัวตนและกลับมาเชื่อมั่น มีความมั่นใจและภูมิใจในการเป็นม้า

2.5 ขั้นยุติเรื่องราว (Ending) - Moochoo เป็นเพื่อนร่วมทางกับเหล่าแคคตัส ยอมให้ขี่ และออกเดินทางเคียงบ่าเคียงไหล่ไปด้วยกัน

(3) ขั้นตอนการเขียนบท

ผู้สร้างสรรค์เขียนบทละคร โดยเรียงลำดับเหตุการณ์ รวมทั้งกำหนดทิศทางการเข้าออกของตัวละคร แสงไฟ (Lighting) รวมถึงเสียงเพลงและดนตรี (Sound and Music) ดังนี้

ม่านฝั่งซ้ายเปิด ไฟ Spot Light ส่องมาที่ Horse 1 : Marco

Marco

สวัสดีเด็กๆ ยินดีต้อนรับสู่ Cactus Town ทุกคนรู้ไหมว่าฉันคืออะไร ? ใช่แล้ว ฉันคือม้า พวกฉันแข็งแรงแล้วก็วิ่งไวมาก ในวันหนึ่ง ฉันสามารถวิ่งได้หลายกิโลเมตรเลยล่ะ ! และแน่นอน พวกหนูๆ ยังสามารถขึ้นมาบนหลังของฉัน ให้ฉันพาไปส่งในทุกอย่างที่ได้อีกด้วยนะ ฉันมีเพื่อนม้าตัวนึง อยากจะแนะนำให้คุณรู้จัก เขาพิเศษ และโด่งดังมากๆเลยล่ะ ทุกคนในย่านนี้ต่างรู้จักกันเป็นอย่างดี แต่ก่อนอื่นขอแนะนำเหล่าเพื่อนร่วมทีมสุดพิเศษของฉันไปพบกับพวกเขากันเล้ยย...

ม่าน (กลาง) เปิดออก

เข้าเพลงที่ 1

เนื้อหาและรายละเอียด
ของเพลงที่ต้องการ

แนะนำตัวละคร cactus brothers ทั้งสาม เล่าว่า ชื่ออะไรบ้าง Bob Billy Ben มีนิสัยอย่างไร Ben ตัวมีหนวด จะมากประสบการณ์ ดูต๋อง ๆ แต่ เป็นผู้มีความรู้ Bobby ตัวนักดนตรีจะออกแนวสุขุม เท่ ๆ คูล ๆ Billy ตลกใจดี หัว ๆ จริงใจ ชอบทำอะไรนอกกรอบ พวกเราเป็นพี่น้องกัน ชอบเดินทางเสมอ ๆ และคอยเป็นคนที่ entertain ผู้คนในดินแดนแห่งนี้

Billy

สวัสดี marco พวกเรามาแล้ว ไหนล่ะ เพื่อนของนายที่วาน่ะ เค้าชื่ออะไรนะ Moochoo ไหม?

Ben

ตื่นเต้นจัง นายบอกเราว่าจะพามาเจอเพื่อนคนพิเศษ ชื่นอดใจรอไม่ไหวซะแล้ว

Bobby

ใช่ๆ พวกเราอยากให้ Moochoo มาร่วมเดินทางกับเรามากๆเลยล่ะ ถ้าได้เพื่อนร่วมทีมมาเพิ่ม เสียงดนตรีของฉันทันทีคงจะสนุกขึ้นอีกไม่เบา

Marco

เออละ (หัวเราะ) ใจเย็นๆ พวกนายจะได้เจอกับเขาแน่ๆโอเค ถ้าพวกนายอยากเจอมากล่ะก็ ขอเชิญพบกับ... Moocooooooooooooooooo !

ม่านฝั่งขวาเปิด ไฟ stage ดับลง เหลือไว้แค่ไฟ spot light ส่องไปที่ Moochoo
ดนตรีอลังการเปิดตัว

Moochoo

(ส่งเสียงร้อง) moooooooooooooo (ดนตรี เป่าว หรือ เสียงนกอินทรีบินผ่าน)

ไฟ stage เปิดทั้งหมด

Marco

เอ่อ... คือว่า .. ฉันลืมบอกพวกนายนะ คือเพื่อนของฉันคนนี้ เค้าเป็นม้ามก็จริง
แต่.. เอ่อ.. เค้าชอบคิดว่าตัวเองคือวัวนะ

Billy, Ben, Bobby

(ทั้งสามหันมามองหน้ากัน ประหลาดใจ) วัว... จั๊นเหรือ

Marco

แถม..... ยังไม่ยอมให้ใครขี่อีกด้วยนะ มันไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ เลยละ

Billy

โอเค จั๊น เอ่อ .. (หันไปหา moochoo)

สวัสดี moochoo พวกเรายินดีที่ได้รู้จักนะ (น้ำเสียงทักทายอย่างกระตือรือร้น)

Moochoo

สวัสดี พวกนายมีหญ้าไหม ฉันค่อนข้างหิว ฉันคิดว่าเดี๋ยวพอกินหญ้าเสร็จแล้ว
จะไปให้ชาวบ้านรึดนมเก็บใส่ขวดไว้สักหน่อย... ฉันนะเดินช้า วิ่งก็ช้า จะไปหาหญ้าไกล ๆ
คงลำบาก แถวนี่ก็หาหญ้าไม่ได้แล้วชะด้วย อากาศร้อนแล้วก็ช่างแห้งแล้งจริง ๆ

mooooooooo

Marco

แหะๆ ฉันบอกพวกนายแล้ว.. ถึงอยากให้พวกนายได้มาเจอยังงี้ละ
ถ้าเราทำให้เค้ากลับมาเป็นม้าได้จริง ๆ ละก็ การเดินทางของพวกนายร่วมกับสมาชิกใหม่
จะต้องสนุกมากแน่ๆ เค้าเป็นม้าตัวเดียวในเมืองที่ร้องเพลงได้
เลยนะ ! แต่ก็อย่างว่า...

Ben

เฮน่าๆ มันไม่น่าจะเป็นเรื่องยากอะไรสำหรับพวกเรานะ Hey Moochoo

เข้าเพลงที่ 2

เนื้อหา และรายละเอียด
ของเพลงที่ต้องการ

เล่าตลกๆ เนื้อหาทำนองว่า Ben ผู้มากประสบการณ์ เคยขี่ม้า เลี้ยงม้ามาแล้ว นักต่อนัก เล่าว่าวิธีทำให้ moochooเปลี่ยนความคิดที่ ว่าตัวเองเป็นวัวคือการร้องเพลงเล่าลักษณะเด่นของม้า มีพลังกำลังที่แข็งแรง มีขนสวยมันวับ สง่างามและยังวิ่งได้เร็ว สามารถช่วยเหลือคนในเมืองเมื่อเกิดปัญหามาแล้วหลายครั้ง ทุกคนในเมืองรักพวกม้ามาก ลองมองดูตัวเองสิ moochoo เธอมีคุณลักษณะที่ดีของม้าเหล่านี้ครบถ้วนเลยนะ เธอจะเป็นหนึ่งในม้าสายพันธุ์ชั้นยอดที่ทุกคนชื่นชอบเลยละ

Moochoo

จริงหรือ ฉันไม่เคยได้ยินใครพูดกับฉันแบบนี้เลยนะ ฉันคิดว่าฉัน.....เอ๋ม.. mooo
(ร้องมอได้ครั้งคำแต่โดนเบรคซะก่อน)

Bobby

อ๊ะ อ๊ะ อย่าเพิ่งพูดอะไร อย่าเพิ่งสงสัยสิ่งใด เธอรู้ไหม moochoo
เสียงเพลงแห่งเมือง Cactus เธอจำได้ไหม เพลงเดินรำพันเมืองที่สนุกที่สุดของเรา
มีจังหวะมาจากเสียงเดินและวิ่งของม้าอย่างเธอนะ

เข้าเพลงที่ 3

เนื้อหา และรายละเอียด
ของเพลงที่ต้องการ

ต้องการเพลงเร็วสนุกๆ มีจังหวะเคาะเป็นเสียงกบเท้าม้าวิ่งห่อ มีความ Yee Ha ผสมกับเสียงปรบมือเหมือนอยู่ในงานรื่นเริงของชาวบ้าน มีช่วง Interact กับผู้ชมโดยการส่งท่อนให้ปรบมือตามไปด้วย เนื้อเพลงเล่าในเชิงให้กำลังใจ อบอุ่น ว่าม้าอย่างเธอนั้นอยู่คู่กับเรามายาวนานแต่ไหนแต่ไร ลองฟังดูสิ ลองฟังเสียงวิ่งที่แสนจะสนุกสนาน เพียงแค่เธอลองเปิดใจ แล้วลองวิ่งดู เธอก็จะค้นพบกับจังหวะที่ใช่ จังหวะที่เป็นตัวเธอ True you แล้วฉันรับรองว่าเธอจะหลงรักในตัวตนที่แท้จริงของเธออย่างแน่นอน ลองร้องออกมาดูสิ moochooร้องฮึ่ๆ แบบที่เป็นเธอ แล้วเธอจะรู้ว่ามันปลดปล่อยและสนุกกว่ามาก Hey moochooเมื่อเธอเป็นม้า เธอจะสร้างเสียงดนตรีและส่งต่อความสุขให้กับอีกหลายคนเลยละ

Moochoo

(เริ่มสนุก) ฮ่าๆ..... ฉันไม่ได้สนุกแบบนี้มานานแค่ไหนแล้วนะ

เข้าเพลงที่ 4

เนื้อหา และรายละเอียด
ของเพลงที่ต้องการ

เนื้อหาเล่าความย้อนแย้งตลก ๆ ว่าที่ผ่านมาตัวเอง
กึ่งเหมือนกันนะ มักับว้าว มันต่างกันยังไงนะ ทุกวันก็จะใช้
ชีวิตเป็นว้าว ตื่นมาเล็มหญ้า และคิดว่าต้องผลิตนม แต่ก็
เคยรีดนมออกมาได้เลยสักที หรือว่าฉันจะเป็นวัวพันธุ์ใหม่
เอ๊ะยังงั้นกันนะ อืม วัวมีสีขา ฉันก็มีสีขา ฉันชอบร้อง moo
moo มันก็เรียบง่ายดี แต่ก็เหมือนว่าขาดอะไรไป พอได้ร้อง
อี้อ ทำไมมันเริ่มสนุก หรือว่าฉันจะเป็นม้ากันแน่นะ การเป็น
วาวนั้นวันหนึ่งแทบไม่ได้ยุ่งเกี่ยวกับใครเลย แต่พอได้ยินเพลง
ของ Bobby ฉันก็เห็นภาพความสนุกมากมาย การได้อยู่กับ
คนเยอะๆ ได้อยู่กับเสียงเพลง และงานรื่นเริง มันก็ดีไม่น้อย
นะเนี่ย

แต่...ติดตรงที่ว่า... ฉันคิดว่าฉันคงวิ่งไม่ได้เร็วเหมือนพวกม้าตัวอื่นๆหรอกนะ
มันอาจจะไม่ใช่ธรรมชาติของฉันหรอก ถ้าใครจะมาขี่ละก็ คงต้องเลิกคิดไปได้เลย (คอตก)

Billy

กล้าๆหน่อยสิเพื่อน ! เรารู้นานายนะ สุดแสนจะพิเศษ ฉันจะเล่าเรื่องการผจญภัยของฉัน
กับเหล่าม้าทั้งหลายให้ฟัง

เนื้อหา และรายละเอียด
ของเพลงที่ต้องการ

เข้าเพลงที่ 5

เล่าเรื่องตำนานการดวลปืนไวแห่งเมือง Cactus
เหล่า คาวบอยจะต้องมีม้าคู่ใจของตนเอง ไปไหนไปด้วยกัน
โดยที่ปลายภูเขาแถบซานเมื่อง จะมีต้นแอปเปิ้ล และเมื่อสัณ
ญาณเริ่มต้นขึ้น เหล่าคาวบอยจะต้องขี่ม้าคู่ใจของตนไปยัง
จุดกำหนด ชักปืนของตนเองออกมาให้ไวที่สุด เล็งไปที่หัว
แอปเปิ้ล แล้วก็ยิงให้ผลแอปเปิ้ลร่วงลงมา ใครทำได้ไวที่สุด
คือผู้ชนะ มันช่างเป็นช่วงเวลาที่สูงสุดระหว่างเขาและพวก
ม้าเลยละ

คาวบอยกับเสียงปืนเป็นของคู่กัน ! ฮ่าๆ “ปัง เพี้ยว” (เสียงปืนดังขึ้น)

ไฟ stage ดับลงทั้งหมด ม่านฝั่งขวาปิดลง
Sound เสียง Moochooร้องเหวอ ตกใจ ตามด้วยเสียงวิ่งหือตะบึงออกไปด้วยความตกใจ
ไฟ Stage เปิดขึ้น

Marco

ว้าวววMoochoo นายวิ่งเร็วกว่าม้าทุกตัวในเมืองรวมกันเสียอีกนะเนี่ย !

Billy, Bobby, Ben

โ้ววววววววววววววววว (พร้อมกัน)

Sound เสียงม้าวิ่งจากไกลเข้ามาใกล้
ม่านขวาเปิดออก ไฟ spotlight ส่องที่ Moochoo

Moochoo

ว้าว ฉันทิ้ง ! ฮ่าๆๆๆ ฉันทิ้งได้ วิ่งได้เร็วมากด้วย !

ว้าว สุดยอด มันเป็นความรู้สึกที่พิเศษมากจริงๆ!

Billy

ฮ่าๆMoochoo นายวิ่งเร็วมาก ! สุดยอดไปเลย

Billy

ฉันคิดว่าMoochoo นายควรมาร่วมเดินทางกับพวกเรานะ ถ้านายได้ออกไปวิ่ง
โลดแล่นบนโลกกว้าง นายจะพบว่ามันสนุกๆรอนายอยู่มากมายเลยละ

Bobby

ผจญภัย !

Billy

ดนตรีและเสียงเพลง !

Ben

เทศกาลและงานรื่นเริง !

Marco

และเรื่องเล่าแสนสนุก !

Moochoo

ได้เลย ขอขอบคุณพวกนายมากนะ “เพื่อน”

moooo อู๊ปส์ !Yee haaaaaaaaaaaaa !

Billy, Ben ,Bobby, Marco

ใช่แล้ว ! Yee haaaaaaaaaaaaa !

เสียงเพลงความรื่นเริง ระคนกลืนอายแห่งโลกตะวันตกบรรเลง

--- จบ ---

(4) ขั้นตอนการตรวจสอบบทเพลงภาษาอังกฤษ

จากที่ผู้สร้างสรรค์บทละครได้ระบุรายละเอียดและเนื้อหาของบทเพลงที่ต้องการแทรกลงไปในตัวบทละครแล้ว จะต้องติดตามบทเพลงโดยตรวจสอบเนื้อหา ความสั้นยาวของเพลง สัมผัสคล้องจอง และทำนองเพลง ซึ่งมีจำนวนบทเพลงทั้งสิ้น 5 เพลง ในละครเรื่องนี้

เพลงที่ 1	BROTHERHOOD OF CACTUSO TOWN
เพลงที่ 2	MOOCHOO MAKES A PERFECT HORSE
เพลงที่ 3	THE HORSE INSIDE YOU
เพลงที่ 4	MOOCHOO'S SOB STORY
เพลงที่ 5	BILLY'S FAVOURITE GAME

โดยบทเพลงนั้นจะต้องใช้ภาษาที่สามารถอธิบายเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสารได้อย่างครบถ้วน ถูกต้อง ไม่ใช่คำที่ยากจนเกินไป เนื่องจากต้องการให้เด็กๆ สามารถฟัง และร้องตามไปด้วยได้ เพลงจะต้องสามารถทำหน้าที่ของการเล่าเรื่องให้เห็นภาพได้ เพื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ เพลิดเพลินไปกับอารมณ์ของเพลง บรรยากาศของเรื่องราว และเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวละครไปในขณะเดียวกัน

องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์

(1) ได้พัฒนาระบบการสื่อสารโดยใช้การสร้างสรรค์บทละครเด็ก และ ท่วงทำนองของดนตรี เป็นสื่อในการถ่ายทอดความหมายและความรู้สึก

(2) การสร้างเพลงสำหรับบทละคร ควรสร้างสรรค์ให้เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาใจความของบท โดยต้องพิจารณาถึงบริบทของเรื่องราวที่ต้องการจะเล่าเป็นหลักเพื่อให้เกิดความสมดุลบรรยากาศในเรื่องราว เพื่อการสื่อสารถึงความหมายได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

(3) การสร้างสรรค์บทละครที่มีตัวละครเป็นตัวละครในการถ่ายทอดและสื่อสารอารมณ์ จำเป็นจะต้องสื่อแนวความคิดอารมณ์ และความหมายที่ต้องการจะถ่ายทอดของตัวละครอย่างละเอียด และชัดเจน เพื่อให้ไม่ซับซ้อนจนเกินไป เพื่อความสามารถในการเข้าถึงกลุ่มผู้ชมวัยเด็ก

(4) การเขียนรายละเอียดของสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์บทละครต้องการให้เกิดขึ้นในบทเพลงให้เห็นภาพชัดเจน เป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งผลให้ผู้ประพันธ์เพลงและดนตรี สามารถทำงานต่อจากผู้สร้างสรรค์บทได้อย่างรวดเร็ว ลดทอนขั้นตอนในการปรับแก้ ทำให้ประหยัดเวลาในการสร้างสรรคงานไปได้มาก

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์, สุกัญญา สมไพบูลย์, ปรีดา อัคร
จันทโชติ. (2546). *สุนทรียนิเทศศาสตร์ การศึกษาสื่อสารการ
แสดงและสื่อจินตคติ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์.(2547). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ :
สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ
- พรรัตน์ ดำรง. (2550). *การละครสำหรับเยาวชน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สดใส พันธุมโกมล. (2550). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุมาพร มะโรณีย์. (2551). *สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร
โทรทัศน์ และนวนิยาย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คณะ
นิเทศศาสตร์

ภาษาอังกฤษ

- NovakElaine, A. (1988). *Performing in Musicals*.New York :Schirm
er Books.

เอกลักษณ์การสร้างสรรค์ละครเวทีเชิงสังเคราะห์ แนวฟิวเจอริสม์ของฟิลิปโป โทมัสโซ มารีเนตตี”

Identity in the Creation of The Synthetic Futurist Theatre
by Filippo Tommaso Marinetti

จุฑารัตน์ การะเกตุ *

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้เป็นผลจากการศึกษาของผู้เขียนในเรื่อง “เอกลักษณ์การสร้างสรรค์ละครเวทีเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์ของฟิลิปโป โทมัสโซ มารีเนตตี” ผลการศึกษาพบแนวทางการสร้างสรรค์งาน 5 ประการ ดังนี้ (1) การตัดขาดจากอดีตอย่างสิ้นเชิง (2) ความเป็นอิสระของถ้อยคำ (3) เรื่องราวกระชับ ระเบิดความยึดเยื้อ ด้วยการบีบอัดสถานการณ์และท่าทางการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว (4) รูปแบบการแสดงที่หลากหลาย สร้างความเป็นไปได้บนเวทีการแสดง และ (5) กระตุ้นอารมณ์คนดูอย่างไม่คาดคิดเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมแนวละครฟิวเจอริสม์ได้สร้างทางเลือกต่อวงการละครเสมือนกับจุดประกายละครแนวทดลอง แสดงถึงความกล้าคิด กล้าทำและเป็นจุดเริ่มต้นละครสมัยใหม่ในลำดับต่อมา

คำสำคัญ : ฟิวเจอริสม์ / ละครเวทีแนวฟิวเจอริสม์ / โรงละครสังเคราะห์ความจริง

Abstract

The article aims to conclude the main concepts for creating futurist theatre by Filippo Tommaso Marinetti. There are five concepts; (1) Complete break with past, (2) freedom in using language, (3) performance straight to the point and detonate all prolonged (Sintesi), (4) the variety theatre and (5) stimulating the emotions that express by the audience which shows the participation. Futurist theatre is a style of Avant-garde theatre which aims for experimental Research in Theatre that can create new knowledge in performance.

Keyword: Futurism / Futurist Theatre / synthetic theatre

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ความเป็นมาและความสำคัญ

ประวัติการละคร คือ การบันทึกความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปเกี่ยวกับ “ความจริง” และจัดแสดงออกสู่สายตาของผู้ชม การศึกษาแนวละครจึงมิได้จำกัดเพียงเรื่องราวในละครเท่านั้น แต่ยังบ่งบอกถึงภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ การเมือง สังคม ศาสนา ตลอดจนแนวคิดสำคัญๆ ที่หล่อหลอมให้การแสดงละครแต่ละสมัยมีรูปแบบ เนื้อหา และบรรยากาศที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกัน

ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 เกิดละครต่อต้านสำนึกนิยม(Anti-realism) ซึ่งเป็นรูปแบบการละครที่คัดค้านความคิดของละครสำนึกนิยมและละครธรรมชาตินิยม จึงมีการนำเสนอในรูปแบบที่อิสระ แปลกใหม่ และการจัดแสดง “ความจริง” ให้ปรากฏบนเวทีโดยมาจาก “การแสวงหา” “ค้นคว้า” “ทดลอง” ดังที่ สดใส พันธุโกมลกล่าวถึงลักษณะแนวละครต่อต้านสำนึกนิยมในแง่ที่ว่า “ผู้นำทางการละครทั้งในด้านการเขียนและการจัดเสนอ มักจะไม่ยอมติดอยู่กับรูปแบบและกฎเกณฑ์ใดๆ เป็นระยะเวลานานและมักจะทดลอง เพื่อแสวงหาแนวทางใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา” (ปริทัศน์ศิลปการละคร, หน้า 45)

แนวละครต่อต้านสำนึกนิยมที่สำคัญและมักได้รับการกล่าวถึงอยู่เสมอ คือ ละครสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ละครที่ใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อทำให้ผู้ชมเกิดแรงบันดาลใจในการเข้าถึงความจริงตามจินตนาการของตนเองละครเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ละครที่มุ่งนำเสนอความจริงจากส่วนลึกของมนุษย์ต่อผู้ชมในลักษณะไม่เหมือนจริง เอพิคเธียเตอร์ (Epic Theater) ละครที่ต้องการสอนให้มนุษย์นำเอาเรื่องราวในละครมาเป็นแนวทางในการแก้ไขสังคม และละครแอบสเอร์ดีด (absurd) ละครที่นำเสนอความจริงของโลกที่สับสน วุ่นวาย ความว่างเปล่าไร้จุดหมายของชีวิตซึ่งแนวละครต่อต้านสำนึกนิยมทั้งสี่ประเภทนี้มีอิทธิพลต่อการละครในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 แต่ทั้งที่จริงยังมีการเคลื่อนไหวแนวละครต่อต้านสำนึกนิยมอีกหนึ่งแนวคิดที่เรียกว่า “ละครแนฟิวเจอริสม์” (Futurist Theatre) ที่ปรากฏรูปแบบขึ้นในประเทศอิตาลีในปีค.ศ. 1909

ลัทธิฟิวเจอริสม์ทางศิลปะนั้นมีผู้กล่าวถึงอย่างกว้างขวางเพราะส่งอิทธิพลอย่างมากต่อความเคลื่อนไหวต่างๆ ในศตวรรษที่ 20 ไม่ว่าจะเป็นอาร์ต เดโค (Art Deco) รังสรรค์นิยม (Constructivism) ดาดา (Dada) เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานทางด้านสถาปัตยกรรม ส่วนการศึกษาแนวคิดฟิวเจอริสม์ในวงการละครได้รับกล่าวถึงว่ามีความคิดมุ่งสงครามและเครื่องจักร นำเสนอละครขนาดสั้นที่ปราศจากเหตุผลและหลักการของแนวคิดได้ส่งอิทธิพลต่อละครแนวหน้า (Avant-garde Theatre) และละครเชิงทดลอง (experimental theater) เพราะความพยายามทดลองแสวงหารูปแบบหรือทางเลือกใหม่ๆ ทั้งนี้อิทธิพลของแนวคิดยังส่งต่อวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์สมัยใหม่ อย่างงานการแสดง การเต้น ภาพยนตร์และแอนิเมชันจึงกล่าวได้ว่าการทำความเข้าใจในแนวคิดและเอกลักษณ์ของงานศิลปะฟิวเจอริสม์ทั้งในด้านศิลปะและการแสดงย่อมเป็นแนวทางหนึ่งในการเปิดกว้างทางความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลายทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงคุณค่าของศิลปะที่มีผู้สร้างสรรค์ไว้แล้วเมื่อเรียนรู้และทำความเข้าใจในแนวคิดดังกล่าว ผู้ศึกษาสามารถนำแนวคิดมาพัฒนาแนวทางการแสดงต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เฉกเช่นในปลายยุคศตวรรษที่ 20 และต้นศตวรรษที่ 21 เกิดแนวการแสดง “นีโอ-ฟิวเจอริสม์” (Neo-futurism) และมีการนำแนวคิดของฟิวเจอริสม์มาสร้างสรรค์รูปแบบใหม่จนเกิดการแสดงฟิวเจอริสม์สมัยหลัง (Post-Futurist) ที่โรงละครชิคาโก นิวยอร์ก และฟรานซิสโก

วัตถุประสงค์

ศึกษาเอกลักษณ์การสร้างสรรคละครเวทีเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์ของฟิลิปโป โทมมาสโซ มาริเน็ตตี

ประโยชน์ที่ได้รับ

ทราบเอกลักษณ์การสร้างสรรคละครเวทีเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์ของฟิลิปโป โทมมาสโซ มาริเน็ตตีเพื่อนำไปสู่การพัฒนาความคิด รูปแบบการแสดงและแนวละครเชิงสร้างสรรค์ต่อไป

ขอบเขต

ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ โดยการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร ตำราต่าง ๆ (Document Research) การศึกษาเน้นที่ผู้นำความคิดคนสำคัญอย่าง ฟิลิปโป โทมมาสโซ มาริเน็ตตี (Filippo Tommaso Marinetti หรือ F.T. Marinetti) ซึ่งเป็นศึกษาละครฟิวเจอริสม์จากผู้ออกตั้งแนวคิดฟิวเจอริสม์ ผู้จัดแสดงงานและผู้เขียนแถลงการณ์ละครเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์ (The Synthetic Futurist Theatre: A Manifesto) เพื่อค้นหาเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากถ้อยแถลงการณ์สู่การเคลื่อนไหว

ฟิวเจอริสม์ (Futurism) หรือ “ฟูตูริสโม” ตามภาษาอิตาเลียน หรือลัทธิอนาคตนิยมเป็นชื่อเรียกศิลปะลัทธิหนึ่งซึ่งเป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางด้านศิลปะหรือปรากฏการณ์ทางศิลปะที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศอิตาลีราวต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยกวีชาวอิตาลี นามว่า “ฟิลิปโป โทมมาสโซ มาริเน็ตตี” (Filippo Tommaso Marinetti หรือ F.T. Marinetti) ซึ่งเป็นผู้ออกตั้งและเป็นผู้มีอิทธิพลทางแนวคิดคนสำคัญ

ลัทธิเริ่มต้นขบวนการด้วย “คำแถลงการณ์ฟิวเจอริสม์” (Futurist Manifesto) แถลงการณ์ฉบับแรกตีพิมพ์ครั้งแรกในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1909 ในหนังสือพิมพ์ของเมืองโบโลญญา (La Gazzetta dell'Emilia) ประเทศอิตาลีและตีพิมพ์อีกครั้งในหนังสือพิมพ์รายวัน “เลอ ฟิกาโร” (Le Figaro) ของฝรั่งเศสวันที่ 20 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1909 ในถ้อยแถลงมาริเน็ตตีแสดงถึงความไม่พอใจอย่างรุนแรงเกี่ยวกับความเก่า ความโบราณ คร่ำคร่าทั้งหมดโดยเฉพาะอย่างยิ่งขนบจารีตทางด้านศิลปะและการเมือง เขาได้เขียนเอาไว้ว่า “ความเร็วคือพระเจ้าของเรา เป็นกฎความงามแนวใหม่... รถจักรยานยนต์ซึ่งส่งเสียงคำราม อันก็ก้องดังราวกับปืนกลนั้น มีความสวยงามยิ่งกว่าในรูปประติมากรรมสลักหินอ่อนที่ซื้ออนุสาวรีย์ชัยชนะแห่งซาโมเธเรสเสียอีก” (กำจร สุนพงษ์ศรี. ศิลปะสมัยใหม่. หน้า 248) นอกจากนี้ในคำแถลงการณ์ศิลปินฟิวเจอริสม์แนะนำให้เผาพิพิธภัณฑที่ทั้ง พร้อมกับคัดค้านความคิดสุนทรียภาพตามแบบฉบับของพวกคลาสสิก โบราณ และความงามควรอยู่ที่ความเร็ว วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี รวมถึงวิชาการต่างๆ พวกฟิวเจอริสม์มองว่าสิ่งเหล่านี้เป็นตัวแทนของชัยชนะทางเทคโนโลยีเหนือธรรมชาติของมวลมนุษยชาติ

ในช่วงปีค.ศ. 1909-1914 หลังจากบทความตีพิมพ์ ศิลปินอิตาลีได้เข้าร่วมขบวนการและหันมาสนับสนุนแนวคิดจนเกิดสมาชิกผู้ออกตั้งลัทธิฟิวเจอริสม์อย่าง อุมแบร์โต บ็อคซิโน (Umberto Boccioni) คาร์โล คาร์รา (Carlo Carrà) ลุยจิ รุสโซโล (Luigi Russolo) จิอาโคโม บอลลา (Giacomo Balla) จิโน เซเวรีนี (Gino Severini) อันโตนิโอ แซนท'เอลียา (Antonio Sant'Elia) ฯลฯ ดังภาพที่ 1 สมาชิกผู้ออกตั้งลัทธิฟิวเจอริสม์

ศิลปินเหล่านี้ขยายแนวคิดของมาริเน็ตตีไปสู่งานทัศนศิลป์ จิตรกรรม ศิลปะและการออกแบบในแขนงอื่น ๆ อย่างงานสถาปัตยกรรม ประติมากรรมงานออกแบบอุตสาหกรรม งานเซรามิก กราฟิคดีไซน์



ภาพที่ 1 สมาชิกผู้ก่อตั้งลัทธิฟิวเจอริสม์

ออกแบบตกแต่งภายใน การละคร ภาพยนตร์ ดนตรี แฟชั่นสิ่งทอ วรรณกรรมหรือแม้แต่การทำอาหาร พร้อมกับพัฒนาแนวคิดฟิวเจอริสม์ให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนและก้าวหน้ายิ่งขึ้น

บรรดาศิลปินฟิวเจอริสม์ต่างปฏิเสธแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรม ความเชื่อและค่านิยมในอดีตตั้งเกียจการลอกเลียนแบบของเก่า เป้าหมายกับความภาคภูมิใจในมรดกตกทอดทางวัฒนธรรมจึงหันไปสรรเสริญความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และยกย่องความทันสมัยพร้อมกับพัฒนาผลงานให้โดดเด่น

เด่นด้วยเนื้อหาแปลกแหวกแนวไม่เหมือนใครโดยนำประสบการณ์อันซับซ้อนของปัจเจกในโลกสมัยใหม่มาถ่ายทอดความรู้สึกและสร้างประสบการณ์ด้วยเครื่องมือใหม่ที่ทันสมัย อย่างเช่น ฟิวเจอริสม์ด้านจิตรกรรมพัฒนาเทคนิคที่เรียกว่า “Divisionism” เป็นการแยกและลดทอนแสงสี จนกลายเป็นอาณาเขตของจุดและแถบสีที่รวมตัวกันกลายเป็นภาพเทคนิคการใช้แสงสีที่พุ่งตัดฉวัดเฉวียนแสดงการถ่ายทอดเส้นแปรงอันทรงพลัง(short brushstrokes) และภาพวาดสื่อทิศทางของวัตถุสิ่งของผ่านพื้นที่ว่างหรือภาพที่แสดงความเคลื่อนไหวของคน สัตว์ หรือสิ่งของโดยเฉพาะเครื่องจักร ยานพาหนะที่กำลังพุ่งไปข้างหน้า ด้านงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรมก็แสดงลักษณะของพลังแห่งความเคลื่อนไหวเช่นกัน โดยนำเสนอการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน (simultaneity) เนื่องจากมีแนวคิดที่ว่าวัตถุต่างๆ ในความเป็นจริงจะไม่ถูกแยกออกจากอีกวัตถุหนึ่งหรือจากสภาวะแวดล้อมของมัน (Plastic dynamic) ยกตัวอย่างเช่น “คน 16 คนรายล้อมคนอยู่ในรถบัสที่กำลังกลิ้งเกลือก และในเวลาเดียวกันมันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มันอาจดูเหมือนไม่เคลื่อนไหวแต่ในขณะเดียวกันมันกำลังเคลื่อนที่ของมันไป รถบัสพุ่งเข้าไปในบ้านต่างๆ ขณะที่บ้านกำลังทลายก็กระจัดกระจายเข้าไปในตัวรถและมันผสมกลมกลืนคลุกเข้ากัน”

ส่วนงานด้านการประพันธ์ทางด้านดนตรี ศิลปินฟิวเจอริสม์นำเสนอเสียงในเชิงทดลองโดยได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องจักรและเสียงรบกวนของสภาพแวดล้อมของโลกยุคใหม่ เพื่อแสดงถึงวิถีความเป็นอยู่ในปัจจุบัน ดังนั้นการสร้างสรรคของศิลปินฟิวเจอริสม์ล้วนมาจากการแสวงหาด้วยการเห็น การได้ยิน ได้กลิ่น ได้รู้รสและโดยในทันทีทันใด (สหสัญญาณ) โดยผ่านการพิจารณาสังเกตอย่างพิถีพิถันเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งภายนอกกับอารมณ์ความรู้สึกภายใน ผลงานจึงสร้างมาจากความทรงจำหรือความประทับใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ในอนาคตและสภาพแวดล้อมซึ่งส่งต่ออารมณ์ ณ ขณะนั้น (Emotion ambience)จากการแถลงการณ์และผลงานอันโดดเด่นได้สร้างรูปแบบศิลปะที่ไม่หยุดนิ่งทำให้ขบวนการฟิวเจอริสม์แพร่หลายอย่างกว้างขวางและประสบความสำเร็จในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 ทั้งในอิตาลี รัสเซียและอังกฤษ

ต่อมาในช่วงศตวรรษที่ 20 แนวคิดฟิวเจอริสม์มีความเกี่ยวข้องกับการเมือง เนื่องจากศิลปินกลุ่มนี้มีความชื่นชมในความรุนแรงและเต็มไปด้วยความรักชาติ บรรดาฟิวเจอริสม์อิตาลีจำนวนมากได้เข้าร่วมขบวนการเคลื่อนไหวและให้การสนับสนุนลัทธิฟาสซิสต์ด้วยความหวังที่ว่ามันจะพัฒนาอิตาลีไปสู่ความเป็นสมัยใหม่ตามอุดมคติของลัทธิ และในปีค.ศ.1915 เมื่ออิตาลีก้าวเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่ 1 นักฟิวเจอริสม์หลายคนได้สมัครเข้าเป็นทหารและได้เสียชีวิตลงในปีค.ศ.1916ซึ่งกลายเป็นจุดเริ่มต้นสัญญาณสิ้นสุด

ของแนวคิดนี้

หลังจากสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 1 มารีเนตตีก่อตั้งพรรคการเมืองฟิวเจอริสม์ (Partito Politico Futurista) ในปี ค.ศ. 1918 พรรคถูกหลอมรวมเข้ากับลัทธิฟาสซิสต์ของเบนิโต มุสโสลินี ทำให้ในปีถัดมา มารีเนตตีกลายเป็นหนึ่งในสมาชิกคนแรกๆ ของพรรคฟาสซิสต์แห่งชาติ (National Fascist Party) ด้วยความมุ่งมั่นที่จะทำให้ลัทธิฟิวเจอริสม์กลายเป็นศิลปะประจำรัฐฟาสซิสต์อย่างเป็นทางการ เขาผันตัวเป็นนักวิชาการและเข้าไปใกล้ศูนย์กลางของอำนาจเพื่อให้แนวคิดนี้เป็นที่ชื่นชอบ เป็นความพยายามฟื้นฟูฟิวเจอริสม์ให้เข้าสู่ “ฟิวเจอริสม์ระยะที่สอง” (Second Futurism) แต่ก็ต้องประสบกับความล้มเหลวเพราะมุสโสลินีไม่ได้ใส่ใจงานศิลปะใดเป็นพิเศษ แต่เลือกความอุปลักษณ์กลุ่มการเคลื่อนไหวศิลปะแนวต่างๆ จำนวนมากเพื่อซื้อความนิยมต่อเหล่าศิลปินทั้งหลายให้จงรักภักดีต่อระบอบของตน ภายหลังมารีเนตตีจึงต่อต้านลัทธิฟาสซิสต์ เขาเข้าร่วมกับฝ่ายต่อต้านพรรคฟาสซิสต์ พร้อมกับลาออกจากสภาพรรคฟาสซิสต์ในปี ค.ศ. 1920 และถอนตัวออกจากการเมืองเป็นเวลาสามปี

ผลพวงจากสงครามโลกครั้งที่ 1 ทำให้แนวคิดฟิวเจอริสม์อิตาลีเปลี่ยนได้ก้าวมาสู่การอวสาน เมื่อกลุ่มฟิวเจอริสม์พลอเรนซ์การถอนตัวออกจากขบวนการ ส่วนกลุ่มฟิวเจอริสม์ในปารีสได้หันไปสู่ลัทธิคิวบิสม์ ขบวนการจึงเริ่มคลายความสำคัญและสิ้นสุดลงในทศวรรษที่ 1930 เมื่อพรรคฟาสซิสต์ฝ่ายขวาจัดที่รับเอาแนวคิดของศิลปะอันเสื่อมทราม (Degenerate Art) มาจากพรรคนาซีเยอรมันและกล่าวประณามลัทธิฟิวเจอริสม์อย่างรุนแรง นับจากปี ค.ศ. 1944 เป็นต้นมา ความนิยมลัทธิฟิวเจอริสม์ในฐานะขบวนการเคลื่อนไหวทางศิลปะได้จางไปพร้อมกับการล่องลับของผู้นำลัทธิอย่างมารีเนตตี แต่อย่างไรก็ตามอุดมคติของลัทธิฟิวเจอริสม์ได้รับการยกย่องว่าเป็นส่วนสำคัญของการสร้างวัฒนธรรมตะวันตกสมัยใหม่ และส่งอิทธิพลต่อความเคลื่อนไหวทางด้านศิลปะในศตวรรษที่ 20 ไม่ว่าจะเป็นอาร์ต เดโค (Art Deco) รัสเซอร์ค นิยม (Constructivism) ดาดา (Dada) เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลงานทางด้านสถาปัตยกรรมและวัฒนธรรมเชิงพาณิชย์สมัยใหม่อย่างหลากหลาย เช่น ส่งอิทธิพลต่อภาพยนตร์ผลงานของริดลีย์ สก็อตต์ (Ridley Scott) ในการนำเสนอศิลปะแนว “Aeropainting” ที่แสดงถึงมุมมองความเร็วและโลกของเทคโนโลยี ผลงานสถาปัตยกรรมแบบฟิวเจอริสม์ของอันโตนิโอ แซนทอเลีย (Antonio Sant’Elia) ที่ได้รับการกล่าวถึงในภาพยนตร์เรื่องเบลด รันเนอร์ (Blade Runner) ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์อเมริกันในปี ค.ศ. 1982 ผลงานแนวไซเบอร์พังค์ (Cyberpunk) ที่นำเสนอประเด็นปรัชญา “Transhumanism” ของมารีเนตตีที่เกี่ยวกับความคิดการเปลี่ยนแปลงสภาพมนุษย์โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงร่างกายด้วยโลหะปรากฏในวัฒนธรรมการ์ตูนและอนิเมชันของญี่ปุ่นของศิลปินชินยะ ทสึคาโมโตะ (Shinya Tsukamoto) และรูปแบบดนตรีและเสียงเชิงทดลองที่ของนักประพันธ์ดนตรีในศตวรรษที่ 20 หลายต่อหลายคน อาทิ สตราวินสกี (Stravinsky) อาเธอร์ ฮอนเนเกอร์ (Arthur Honegger) สต็อกเฮาเซน (Stockhausen) หรือแม้แต่จอห์น เคจ (John Cage) ดังนั้นกล่าวได้ว่าการศึกษานี้แนวคิดและเอกลักษณ์ของงานศิลปะฟิวเจอริสม์ทั้งในด้านของศิลปะและการแสดงย่อมเป็นแนวทางหนึ่งในการเปิดกว้างทางความคิดและการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลาย

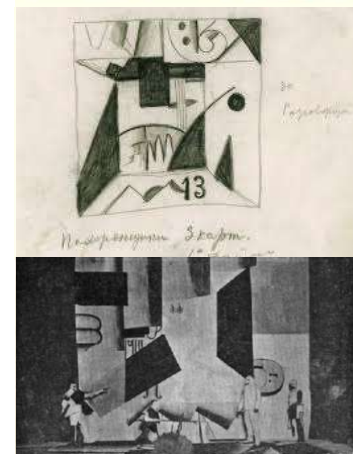
แนวคิดฟิวเจอริสม์ในวงการละคร

แนวคิดฟิวเจอริสม์ในการละครปฏิเสธบรรทัดฐานแนวคิดละครดั้งเดิมไม่ให้ความสนใจกับหนังสือตำรา รวมถึงบทวิจารณ์ แต่กลับให้ความสนใจในการสร้างแรงบันดาลใจแก่จิตวิญญาณของผู้ชมชาวอิตาลี นักการละครฟิวเจอริสม์เชื่อว่าโรงละครในอิตาลีช่วงเวลานั้นเต็มไปด้วยละครประวัติศาสตร์ (The His-

torical theatre) ซึ่งน่าเบื่อหน่าย ซ้ำซาก เต็มไปด้วยความซึมเศร้าและชวนง่วงนอน คล้ายกับว่าโรงละครเหล่านี้ถูกทอดทิ้งพวกเขาประมาณว่าละครเหล่านี้ล้วนแต่ยืดยาว (Prolix) เน้นการวิเคราะห์ (Analytic) เสนอจิตวิทยาเชิงอวดรู้ (Pedantically Psychological) เน้นการอธิบาย (Explanatory) จืดชืด (Diluted) ประดิดประคอยจนเกินควร (Finicking) ไม่มีการเคลื่อนไหว (Static) และเต็มไปด้วยข้อห้ามราวกับว่าละครเป็นห้องขังที่ติดขัดเหมือนโบสถ์เก่าแก่ที่ทำให้ความรู้สึกเหมือนตะไคร่จับหรือบ้านที่ถูกทิ้งร้าง

มารินETTI และผู้ร่วมขบวนการจึงมีความต้องการสร้างสรรค์แนวละครขึ้นมาใหม่ที่เป็นอิสระต่อเทคนิคการแสดงแบบเดิม เขาต้องการเปลี่ยนภาพผู้ชมที่มองดูสิ่งที่น่าตื่นตะลึง แต่ต้องกลักริ้นความปวดร้าวความรู้สึกความสงสาร หรือขมวดเกร็งท้องเอาไว้จนกว่าจะมีสัญญาณให้ปรบมือหรือจนกว่าจะจบการแสดงคนดูหรือผู้ชมถึงจะเป็นอิสระโดยมองว่าการแสดงแบบดั้งเดิมเช่นนั้นเต็มไปด้วยความปวดร้าวและต้องอาศัยความอดทนดังนั้นละครฟิวเจอริสม์อิตาลีจึงพยายามแทนที่สิ่งเหล่านั้นด้วย “การสังเคราะห์” ความจริง โดยใช้คำพูดที่น้อยลงเน้นการเคลื่อนไหว (dynamism) ด้วยการแสดงท่าทาง และสร้างความประหลาดใจ (amazement) ด้วยภาพของการทำลาย พร้อมกับเสนอภาพการแสดงที่หลากหลายมีการปรับเปลี่ยนสถานที่จากจัตุรัสกลางเมือง จากวิวทิวทัศน์ไปสู่ท้องถนนและนำสู่ห้องยาวและแคบเพื่อเชื่อมโยงการรับรู้ของผู้ชมเข้ากับโลกอนาคต อย่างเครื่องจักรยนต์และกลไกเพราะเชื่อมั่นว่าการแสดงในลักษณะดังกล่าวนี้โรงละครจึงจะสามารถเอาชนะภาพยนตร์ได้

ในเวลาไล่เลี่ยกันแถลงการณ์ของมารินETTI (Manifesto of Futurism) ส่งอิทธิพลต่อการละครฟิวเจอริสม์ของรัสเซียทั้งทางทวินิพนธ์และงานศิลปะ ณ โรงละครโอเปร่าฟิวเจอริสม์ในรัสเซียเวลาตีมีร์ มายาคอฟสกี (Vladimir Mayakovsky) เป็นผู้นำคนสำคัญที่นำแนวคิดละครแนวฟิวเจอริสม์ให้โดดเด่นขึ้นด้วยการแสดงที่มีชื่อว่า “Victory Over the sun” เขาเข้าร่วมกับศิลปินจำนวนหนึ่งร่วมกันสร้างละครฟิวเจอริสม์ที่แสดงถึงความหลงใหลพลวัตของความเคลื่อนไหว ความเร็วความร้อนแรงของชีวิตสมัยใหม่และวิถีชีวิตในเมืองของโลกที่ไม่เคยพักผ่อน โดยเปิดการแสดงครั้งแรกในเดือนธันวาคมปี ค.ศ. 1913 ณ “The Luna Park theatre” เมืองเซนต์ปีเตอส์เบิร์ก โดยแนวทางละครฟิวเจอริสม์รัสเซียได้สร้างความโดดเด่นด้วยภาพการแสดงที่แปลกใหม่ โดยเฉพาะด้านฉาก ที่สร้างสรรค์ขึ้นจากศิลปินชั้นแนวหน้าอย่างคาสิมีร์ มัลเลวิช (Kasimir Malevich) นักออกแบบเวทีโดยผสมผสานศิลปะแบบคิวบิสต์เข้ากับอิตาเลียนฟิวเจอริสม์ ที่เรียกว่า “Cubo-Futurism” และเขายังได้ริเริ่มการออกแบบเครื่องแต่งกายซึ่งแสดงถึงความไม่สมจริง (anti-realist designs) นำเสนอมุมมองความรุนแรงและรูปทรงสมัยใหม่ดังตัวอย่าง ภาพที่ 2 การแสดง เรื่อง “Victory Over the sun” ของคาสิมีร์ มัลเลวิช ในการแสดงฟิวเจอริสม์ของรัสเซียซึ่งแสดงให้เห็นถึงภาพการออกแบบเวทีและออกแบบเครื่องแต่งกายที่นำแนวคิดฟิวเจอริสม์มาสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งได้พัฒนาไปสู่งานศิลปะแบบซูพรีมาติสม์ (Suprematism) และแนวคอนสตรัคติวิสม์ (ลัทธิ



ภาพที่ 2 การแสดงเรื่อง “Victory Over the sun” การแสดงฟิวเจอริสม์ของรัสเซีย

เค้าโครง) ในลำดับต่อมา

ผลงานละครฟิวเจอริสม์แสดงถึงความต้องการปลดปล่อยละครจากบรรทัดฐานแนวคิดในอดีต จึงปฏิวัติการละครและนำการแสดงเข้าสู่ละครแนวทดลอง (Experimental theatre) หรือการเคลื่อนไหว ละครแนวใหม่ (Avant-garde Movement) ดังนั้นแนวละครฟิวเจอริสม์ที่มีจุดเริ่มต้นจากงานด้าน วรรณกรรมด้วยถ้อยแถลงการณ์ของมาริเน็ตตีได้ก้าวเข้าสู่การละครหรืองานการแสดงในอิตาลีชื่อ “The Futurist Synthetic Theatre” หรือ “โรงละครสังเคราะห์แห่งฟิวเจอริสม์” ได้สร้างปรากฏการณ์ทาง ศิลปะที่ส่งอิทธิพลต่อแนวคิดและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่มีความน่าสนใจและจุดประกายการ แสดงสมัยใหม่ให้เกิดขึ้น

เอกลักษณ์การสร้างละครเวทีเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์

ในปี ค.ศ.1915 บทความของมาริเน็ตตีร่วมกับเอมิลิโอ เซตติเมลลี (Emilio Settimelli) และบรู โนคอร์รา (Bruno Corra) ทั้งสามได้เขียนเรียงความกล่าวถึงละครเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์ (The Futurist Synthetic Theatre) ซึ่งเนื้อหาสะท้อนถึงความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของยุคสมัยและเทคโนโลยี คัดค้านละครที่ทำตามขนบธรรมเนียมและค่านิยมในอดีตมากเกินไป (The historical “passeist” theatre) โดยพวกเขาเสนอแนะว่าการละครและการฝึกฝนการแสดงควรเป็นไปตามศิลปะรูปแบบใหม่ที่ สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางสังคมและยุคสมัยอย่างการปฏิวัติอุตสาหกรรม (The industrial revolution) จึงเห็นควรให้ความสำคัญกับเครื่องจักร เครื่องยนต์กลไก รถยนต์และเครื่องบินซึ่งสิ่งนี้ เป็นสุนทรียภาพใหม่ ดังนั้นแล้วโรงละครแห่งอนาคตจะสังเคราะห์ความจริง (synthetic) ของชีวิตยุคใหม่

จากการรวบรวมและศึกษาเอกสาร ตำราต่างๆ ผู้เขียนได้สรุปประเด็นเอกลักษณ์ของการ สร้างสรรค์ละครเวทีตามแนวศิลปะฟิวเจอริสม์ดังนี้

การตัดขาดจากอดีตอย่างสิ้นเชิง

การเคลื่อนไหวของละครสังเคราะห์แนวศิลปะฟิวเจอริสม์อิตาลี ปฏิเสธรูปแบบและ ทำลายเทคนิคการละครที่มาจากละครกรีกถึงกิจการเลียนแบบประวัติศาสตร์ พร้อมคัดค้านการเลียน แบบประสบการณ์ในอดีตจึงปฏิเสธแนวคิดแบบธรรมชาตินิยมและการนำเสนอความสมจริงราวภาพถ่าย สำเนาของชีวิตประจำวัน

มาริเน็ตตีจึงปฏิเสธการเขียนบทละครดั้งเดิม เขามองว่าบทละครหลายร้อยหน้าที่แสดงถึงลักษณะนิสัย และสัญชาตญาณของตัวละครผ่านเหตุการณ์ต่างๆ นั้นทำให้ผู้เขียนได้จำกัดตัวเองด้วยการร่างแบบตัวตน สู่ลักษณะนิสัยของตัวละคร (The author limits himself to sketching out a few of the character's traits.) ซึ่งเป็นความต้องการหลอกให้คิดว่าตัวละครมีอยู่จริง ดังนั้นการแสดงจึงเต็มไปด้วยการกระทำที่ น่าอึดอัดใจ มีแต่ขยายการกระทำที่สร้างความยึดเยื้อ รูปแบบเหมือนกัน (uniform) และคาดเดาได้ (predictable) โดยเฉพาะการนำเสนอตัวละครที่สุดท้ายแล้วตัวร้ายจะต้องพบความสูญเสียและตัวละครดีจะ ได้รับชัยชนะ (The bad guy lose and the good guy win) บทการแสดงของมาริเน็ตตีจึงไม่แสดงความ พยายามอธิบายทุกอย่างที่ปรากฏบนเวทีด้วยเหตุและผล เขากล่าวว่า “It's stupid to want to explain with logical minuteness everything taking place on the stage, when even in life one never grasps an event entirely”. เพราะความเป็นจริงคือสิ่งที่ล้อมรอบตัวเราหรือถล่มใส่เรา ความ

จริงนั้นจึงมีความวุ่นวาย ผสมปนเป และสับสน ฯลฯ ยกตัวอย่าง กรณีการถกเถียงกันระหว่างคนสองคนในโรงราชของสถานีรถไฟ สิ่งที่เกิดขึ้นจะเพียงชั่วขณะ ทั้งท่าทาง ถ้อยคำ เสียง และแสงที่ไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบ

มารินETTI คัดค้านทฤษฎีทางการละคร ปฏิเสธการสร้างสรรค์โครงเรื่องตามแบบฉบับกฎของไตรเอกภาพ “Three Unities” ของอริสโตเติลที่นำเสนอโครงเรื่องเดียวเหตุการณ์เดียว สถานที่เดียว เวลาในละครภายในวันเดียว (unity of time , place and action) และการแสดงช่วงโคลแม็กซ์จะถูกเลื่อนออกไป (Postponed Climaxes) โดยมารินETTI ใช้การแสดงความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวแทน โดยยึดแนวคิดความเป็นจริงของวัตถุหนึ่งจะไม่แยกออกจากสภาวะแวดล้อมของมัน (Plastic Dynamic) ภาพการแสดงจึงปรากฏเป็นส่วนผสมระหว่างสิ่งแวดล้อมและวัตถุ (environment + object) ภาพการกระทำแบบคู่ขนาน (Parallel Action) หรือใช้การแสดงประกอบโคลงสั้นๆ (lyrical) ที่ขึ้นส่วนของเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันจะเชื่อมโยงถึงกัน (Fragments of Interconnected events) อย่างเช่นการแสดงฉากแรกเรื่อง “La Figlia di Jorio D’Annunzio” จะไม่มีการ กระโดดข้ามเวลาหรือสถานที่ แต่ในโรงละครสังเคราะห์จะนำเสนอภาพทั้งหมดพร้อมกัน (Action simultaneously หรือ Simultaneity) การแสดงเน้นการเล่นด้วยภาพ (play as-image) เมื่อมีเรื่องราวสองเหตุการณ์ การแสดงจะนำเสนอสองบรรยากาศสองเหตุการณ์จะเกิดขึ้นพร้อมกัน

ทั้งนี้ การแสดงเรื่องแรกของมารินETTI “Re Baldoria” (Le Roi Bombance) ที่จัดแสดงในเดือนเมษายนปีค.ศ. 1909 ละครเรื่องนี้มารินETTI ทำลายแนวคิดดั้งเดิม (destroying the traditional concept) โดยใช้สถานที่ผสมผสานฉากภายในและภายนอกและฉากที่เกิดขึ้นพร้อมกันบนเวที อุปกรณ์ประกอบฉากมาจากช่วงเวลาและสถานที่แตกต่างกัน (ไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน) ลดการใช้ฉากให้เหลือน้อยที่สุด บนเวทีจะมีเครื่องประกอบฉากไม่กี่ชิ้น ซึ่งเป็นการต่อต้านความสมจริง (anti-realist) ตามแบบแนวละครดั้งเดิม หรือจัดการแสดงโดยนำผู้ชมจากท้องถนนไปสู่สถานที่จัดงานในห้องที่เหมือนกับห้องประชุม ในบางครั้งมีการใช้การแสดงสลับฉาก ผสมรูปแบบการแสดงหลากหลาย (the vaudeville) ตามแต่เจตนาารมณ์ของผู้สร้างสรรค์งานจึงถือเป็นการปฏิเสธรูปแบบและคัดค้านกับโรงละครดั้งเดิมทั้งหมด (Anti-Theatrical)

ความเป็นอิสระของถ้อยคำ

บรรดาฟิวเจอริสต์เรียกสไตล์บทกวีพวกเขาว่า “parole in liberta” (word autonomy หรือ Words-in-Freedom) หมายความว่า ความเป็นอิสระของถ้อยคำ (free words) เขาปฏิเสธการจัดวางท่วงทำนอง รวมถึงการเป็นอิสระจากเครื่องหมายวรรคตอน วากยสัมพันธ์ และจังหวะ (Free Verse) ดังนั้น “คำ” จึงกลายเป็นความสำคัญหลัก เพราะการแสดงจะเน้นความเป็นอิสระ ซึ่งรวมถึงการพูดคำที่หยาบคายหรือรุนแรง คำที่ไม่พูดในที่สาธารณะจะถูกนำมาพูดบนเวที ไปจนถึงความต้องการสร้างสรรค์ภาษาใหม่ ๆ

การละครประเภทนี้จะประกอบด้วยบทพูดเพียงเล็กน้อยสั้นกระชับคำพูดไม่กี่คำ จังหวะการพูดไม่ปะติดปะต่อ ไม่ต่อเนื่อง ขาดวิน (fragmentary) โดยใช้ท่าทางประกอบยกตัวอย่าง การแสดง “Le basi” (The feet) ตัวละครถูกจ้างเจ็ดคนปรากฏพร้อมกันบนเวที คนดูจะได้ยินเสียงการสนทนาของคนทั้งเจ็ดคนที่แตกต่างกันในเวลาเดียวกัน หรือการแสดงเรื่อง “Parallelepiped” ของเปาโลบัซซี (Paolo Buzzi)

กล่าวถึงตัวละครหญิงลึกลับ (Lady) พุดคุยกับนักกวี (Poet) ในห้องว่างที่มีเพียงที่นั่งนอนทรงลูกบาศก์ตั้งวางยกตัวอย่างบทสนทนา

หญิงสาว คุณพุดถูก มันเป็นสิ่งที่แปลกมาก...และพุกนี้
 นักกวี อร่อยนุ่ม ...
 หญิงสาว ขนสัตว์? มอส?
 นักกวี ผม. ผมของผู้หญิง ผมของผู้หญิงทุกคน
 หญิงสาว เธอไม่ควรพุดอย่างนั้น! คุณเคยดื่มนมได้ดี ไก่ตัวน้อยๆ ของคุณ!
 นักกวี (โอบกอดเอวหญิงสาวในทันทีทันใด) ฉันทรงวันเพื่อดื่มนกอินทรี
 หญิงสาว (ท่าทางยิ่งใหญ่) หยุดอยู่ตรงนั้น ฉันเป็นคนเดียวที่จะดื่มคุณ! (เดินไป
 ปิดประตู)
 ตอนนี้คุณต้องทำทุกอย่างที่ฉันต้องการ! (นำไปทางด้านขวาหน้าเวที
 หยิบหมวก เสื้อคลุมกางเกงและรองเท้า)
 นักกวี คำสั่ง!
 หญิงสาว (ด้วยท่าทางมีพลังสะกดจิตเหนือผู้ชาย) ยกมัน!

(นักกวีวางเชิงตะกอนลงนอนกับพื้น)

ตัดทอนจากบทการแสดงเรื่อง “Parallelepiped” โดยเปาโล บัซซี (Paolo Buzzi)

จากนั้นในการแสดงนี้ หญิงสาวให้ชายหนุ่มนอนลงในเชิงตะกอนที่มีพุกวางอยู่ เธอบอกให้เขาตายและจะไม่ได้ยินอะไรอีก เมื่อชายหนุ่มทำตาม เขาถามว่าเธอจะตายด้วยไหมเธอตอบว่าแล้วเธอจะเห็นเอง จากนั้นหลอนเปิดเปลือกตา ลั่นกุญแจและเดินจากไป การแสดงเพียงสามหน้ากระดาษที่แสดงออกถึงบทสนทนาที่ไม่ปะติดปะต่อ แทรกถ้อยคำใหม่ ประกอบด้วยท่าทางแปลกประหลาด มุ่งเน้นไปที่ความขบขัน ไร้สาระ หรือในบางครั้งการแสดงจะแทรกด้วยเสียง เพลง บทกวี หรือถ้อยคำถลงการณ์ขึ้นมาอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ

เรื่องราวกระชับ ระบิตความยืดเยื้อ ด้วยการบีบอัดสถานการณ์ และท่าทางการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว (Sintesi)

นำเสนอพลังแห่งความเคลื่อนไหวรวดเร็วสั้นกระชับ(very brief) เป็นการแสดงเน้นที่การกระทำและจัดแสดงในช่วงเวลาสั้นๆ นำเสนอเท่าที่จำเป็นที่เรียกว่า “atti- attimi” ความยาวของการแสดงทั้งหมดจะอยู่ระหว่าง 30-45 นาที (short performances) ไม่นิยมการแสดงด้วยบทละครที่ยาวเกิน 7-8 หน้า

ละครนำเสนอด้วยการแสดง/การกระทำในวันเดียวหรือเหตุการณ์เดียว (singular action) โดยบทการแสดงจะสร้างสรรค์ขึ้นสามหรือสี่ฉากอาจจะเกิดขึ้นภายในวันเดียว (make one act a day) จัดการแสดงให้เห็นความเป็นชั่วโมง นาที วินาที (hours, minutes, seconds) ไม่ใช่เรื่องราวที่นานเป็นเดือน ปี หรือนานหลายศตวรรษ (months, years, centuries) เมื่อเริ่มฉากแรกจะใช้เวลาไม่ถึงนาทีแล้วนำผู้ชม

สู่ความตื่นเต้นเร้าใจหรือความตลกขบขันในฉากที่สอง และเตรียมเข้าสู่ฉากสามในเวลาต่อมาโดยเน้นการทำลายล้างลักษณะดังกล่าวเรียกว่า “การระเบิดความยึดเยื้อ” (Detonation) เป็นการสังเคราะห์เหตุการณ์ออกมาเป็นการแสดงที่สั้นมาก เหมือนเป็นการบีบอัดเรื่องราว-สถานการณ์ เวลาและสถานที่ที่เบนเข้าหากัน หรือนำเสนอเนื้อหาสั้นๆ ประกอบท่าทางและคำพูดที่น้อยที่สุด ยกตัวอย่าง หากจัดการแสดงตามแบบฉบับเรื่อง โอเทลโล (Othello) นาฏกรรมอังกฤษซึ่งประพันธ์โดยวิลเลียม เชกสเปียร์ เนื้อเรื่องเกี่ยวกับแม่ทัพโอเทลโล ซึ่งถูกลูกน้องเป่าหูให้เชื่อว่าภรรยามีความสัมพันธ์ลับทำให้โอเทลโลใจจางจนกระทั่งฆ่าภรรยาตัวเองตายถึงแม้จะมีสถานการณ์มากมายนับไม่ถ้วน (innumerable situations) แต่มาริเน็ตติจะย่อให้เป็นละครสั้น (playlets : a short play drama) ที่มีความยาวไม่ก่นาที่ ใช้สัญลักษณ์ในการนำเสนอแนวคิดแทนโดยนำเสนอเพียง “อิจฉา” “ผ้าเช็ดหน้า” “การผัดประเวณี” “การรัดคอ” จึงทำให้เหมือนการแสดงภาพยนตร์ (Movie Theatre) ในเวลานั้น

หนังสือ Italian Futurist Theatre, 1909-1944 ของ Gunter Berghaus กล่าวว่าถึงการแสดงละครเชิงสังเคราะห์ว่า มาริเน็ตติได้ตีพิมพ์แถลงการณ์การแสดงฟิวเจอริสม์ (Futurist acting style) ในเดือนมีนาคม ค.ศ. 1916 และเรียกการแสดงฟิวเจอริสม์ของตนเป็น “dynamic and synoptic declamation” คือ การแสดงที่เน้นการเคลื่อนไหวและการสรุปย่อการแสดงจึงมีลักษณะสั้น กระชับ แต่อย่างไรก็ตามการเขียนบทละครต้องใส่ใจในรายละเอียดของโครงเรื่อง เพราะท้ายที่สุดแล้วผู้ชมควรจะเข้าใจการกระทำที่เกิดขึ้นบนเวที และสามารถรับรู้การแสดงของตัวละครเอกได้ว่ากำลังจะจบลงและจบลงอย่างไร

นอกจากนี้ การแสดงจะถูกส่งเสริมด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายที่เขาเรียกว่า “fiscofolia” คือ เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่บ้าคลั่ง (body-madness) ตัวละครหลักถูกเปรียบเป็นกระสุนปืนเพราะเมื่อดำเนินเรื่องอย่างฉับไวการแสดงและการกระทำจึงเปรียบเสมือนฟ้าผ่าฟ้าแลบในหนังสือ Railway Travel in Modern Theatre: Transforming the Space and Time of the Stage เขียนโดยโคล์ จิลเลิร์ต ได้กล่าวถึงการแสดงเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วของนักแสดงไว้ว่า “cumulus of events unfolded at great speed, of stage characters pushed from right to left in two minutes.” (อ้างถึงหน้า 50) นักแสดงถูกกำกับให้ด้วยการรับรู้การกระทำ เน้นการแสดงสด (improvisation) การแสดงจึงไม่ได้มาจากการวิเคราะห์ตัวละครในเชิงจิตวิทยาแต่ใช้การสำรวจ สังเคราะห์รูปและแปลงร่าง (transformations) สู่การเคลื่อนไหวที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเครื่องยนต์ (the actions of machines) ที่ผ่านไปมาอย่างรวดเร็วพร้อมกับการนำเทคโนโลยีมาประกอบการแสดงเพื่อแสดงการเคลื่อนไหว “...the futurist were exploring through performance the increasing interpenetrations brought about by mechanization and speed” (อ้างถึงหน้า 50)

รูปแบบการแสดงที่หลากหลาย สร้างความเป็นไปได้บนเวทีการแสดง

มาริเน็ตติสนับสนุนว่าโรงละครควรนำเสนอความเป็นไปได้มากมายที่จะเกิดขึ้นบนเวที (The Variety Theatre) เพื่อสร้างความประหลาดใจและตื่นตาตื่นใจ มาริเน็ตติมีความคิดทำลายล้างพื้นที่และเวลาและผสมผสานการแสดงบันเทิงยามค่ำคืนไว้ด้วยกันทั้งหมดเรียกว่า “Serates” (Futurist serata) ในรูปแบบต่างๆ ตามแถลงการณ์ “The variety Theatre Manifesto” กล่าวถึงความหลากหลายบนเวทีว่าเป็นการหลอมรวมองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด จึงมีทั้งกวีนิพนธ์ (poetry) การอ่านแถลงการณ์ (readings of manifestoes) ที่กล่าวถึงแนวคิดทางการเมืองหรือแนวคิดฟิวเจอริสม์การแสดงงานศิลปะ (art

displays) การแสดงภาพยนตร์ การแสดงผาดโผน (acrobatics) การแสดงดนตรี การเต้นรำ การแสดงตลกแนวต่างๆ (clowning, comedy, slapstick) ละครสัตว์ การแสดงคอมเมดี้ เดลลาร์เต้ (Commedia dell'Arte) และงานแสดงล้อเลียนของศิลปินและนักแสดง

ซึ่งการผสมผสานการแสดงดังกล่าวนี้ได้กลายเป็นแนวคิดสำคัญของการแสดงในรูปแบบฟิวเจอริสม์ ดังภาพที่ 3 ภาพการแสดงของมารินเนตตีจากภาพวาดการ์ตูนของอุมแบร์โต บ็อคโซนี ปะการกภาพวาดงานศิลปะที่แขวนอยู่รอบๆ การเคลื่อนไหวร่างกายแบบหุ่นยนต์ เครื่องประกอบการแสดงเป็นโลหะหรือเครื่องทองเหลือง การแสดงดนตรี และพื้นที่ของนักดนตรี (the orchestra seat) ทับซ้อนเข้าไปสู่พื้นที่ของผู้ชม และภาพการโห่ร้องของผู้ชม สิ่งเหล่านี้ได้ผสมผสานเกิดเป็นรูปแบบงาน



ภาพที่ 3 การแสดงของมารินเนตตี
จากภาพวาดการ์ตูนของอุมแบร์โต บ็อคโซนี

การแสดงฟิวเจอริสม์อันโดดเด่น โดยความหลากหลายของการแสดงในโรงละครสังเคราะห์ มีส่วนประกอบสำคัญ อันได้แก่

- ตัวละครที่แปลกประหลาด ตัวละครประเภทที่ไร้จุดหมาย (pointless types) หรือแสดงท่าที่เหยียดหยาม (Negative act) เช่น ชายคนหนึ่งเข้าสู่เวทีด้วยท่าทางยุ่ง หมกมุ่น โกรธเคือง เมื่อเขาถอดเสื้อคลุมและสังเกตเห็นผู้ชม ก็ตะโกนออกมาว่า “ฉันไม่มีอะไรจะบอกคุณ ... เอาม่านลง!” หรือตัวละครที่ถือเสื้อโค้ท (Coat Holders) บริการเปิดประตู (Open-door) ตัวละครแสดงท่าทางประหลาด (Bizarre) ตัวละครที่มีท่าทางคล้ายหุ่นยนต์หรือมนุษย์ที่ถูกเปลี่ยนแปลงสภาพ ถูกปรับปรุงร่างกายหรือส่วนใดส่วนหนึ่งด้วยโลหะ (Transhumanism) อย่างบทละครเรื่อง “La donna e mobile” (Poupées Électriques) บทละครโด่งดังของมารินเนตตีที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องจักรหุ่นยนต์ฮิวแมนนอยด์ (Humanoid robot) ที่มีความรู้สึกและทำตัวเหมือนมนุษย์

- การแสดงท่าทางที่ได้รับอิทธิพลจากเครื่องจักรกลการเคลื่อนไหวท่าทางของนักแสดงจะมีการแสดงออกเหมือนเครื่องจักร หุ่นยนต์ (machine action/electric dolls/ robots) และเครื่องจักรสงคราม อันได้แก่ กระสุน ปืนกล เครื่องบิน รถไฟ นักแสดงจะเดินหรือเคลื่อนไหวท่าทางอย่างรวดเร็ว (quick motion) พร้อมกับเสียงดังสนั่นของวงดนตรีที่นำเสนอเสียงของเครื่องจักรกลบางการแสดงนักแสดงจะแสดงท่าทางตามรูปทรงเลขาคณิตอย่างทรงลูกบาศก์ รูปทรงกรวยรูปทรงเกลียว และรูปทรงไข และท่าทางเสมือนว่าลอยอยู่ในอากาศ

- การใช้เสียงของยุคสมัยใหม่โรงละครสังเคราะห์แทนที่เสียงดนตรีคลาสสิกด้วยดนตรีที่เลียนเสียงเครื่องจักรและสงครามเป็นการสร้างเสียงให้เกิดความรู้สึกถึงความไม่ต่อเนื่อง ความสับสน และสภาพสังคมของโลกยุคใหม่เช่น เสียงของหัวรถจักรไอน้ำ เสียงรถราง เสียงรถยนต์ เสียงเครื่องจักรทำงาน เสียงร้องตะโกนของฝูงชน เสียงรบกวนได้กลายเป็นภาษาใหม่ของละครเรียกว่า “Noise Music” มาประกอบการแสดงและสร้างเครื่องดนตรีที่เรียกว่า “Intonarumori” ทั้งยังโดดเด่นด้วยการนำเสนอเสียงจากหลายทิศทางและแหล่งกำเนิด (Sources) เช่น ใช้เสียงที่ผสมกันระหว่างกลองกับเสียงทุบของค้อน

- การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสิ่งประดิษฐ์ทางไฟฟ้ามาใช้ในการแสดง อย่างเช่น งาน

ภาพถ่าย นำเสนอระบบแสงและระบบไฟฟ้า อย่างการฉายภาพสไลด์การสร้างภาพแวดล้อมด้วยแสง (luminous scenography) เทคนิคการถ่ายภาพที่แสดงออกถึงการเคลื่อนไหวที่โดดเด่นที่เรียกว่า “futurist photodynamism” การใช้แสงไฟหน้าเวที (footlight) และโปรเจคเตอร์



ภาพที่ 4 การแสดง “Le basi” (The feet)

• ฉากและเครื่องประกอบฉากน้อยชิ้นและเคลื่อนไหวได้นิยมจัดฉากด้วยภาพวาดแนวฟิวเจอริสม์เพื่อแสดงแนวคิดกลุ่ม ฉากที่เคลื่อนไหวได้ด้วยเครื่องยนต์กลไก (mechanical puppet) ของตกแต่งที่เคลื่อนไหวได้ (moving decor) หรือแม้แต่การนำเสนอฉากจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่งโดยไม่บ่งบอกว่าเป็นสถานที่ใด ฉากจะประกอบด้วยสีสนั เครื่องบินคานบานหน้าต่างและแสง-เงาโดยจัดแสงจะแสดงให้เห็นแหล่งกำเนิดแสงการสร้างเวลาและสถานที่ที่หลากหลายและหลอมเข้าหากัน ดังที่มารินETTIกล่าวว่า “WE ACHIEVE AN ABSOLUTE DYNAMISM THROUGH THE INTERPENETRATION OF DIFFERENT ATMOSPHERES AND TIMES.” (ไคล์ จิลเลิร์ต. หน้า 51) ยกตัวอย่างภาพการแสดงฟิวเจอริสม์

ของมารินETTIภาพที่ 4 การแสดง “Le basi” (The feet) ซึ่งม่านดำจะเปิดขึ้นให้เห็นช่วงล่างนักแสดง คนดูมองเห็นกระต่ายนักแสดงเพียงขาและเท้าเท่านั้นฉากประกอบด้วยเก้าอี้สองตัว โซฟา และจักรเย็บผ้า ซึ่งจัดการแสดงในปีค.ศ.1915 และการแสดงละครใบ้ และเรื่อง “Cocktail” ฉากนำเสนอบันได คาน เสา จอภาพที่ติดตั้งประกอบจากยุคอุตสาหกรรมมาปรับใช้ที่จัดแสดง ณ กรุงปารีส ค.ศ. 1927 และนอกจากนี้ยังมีการแสดงที่นำเครื่องประกอบฉากให้เป็นตัวละครโดยมีคนประกาศว่า “They are coming” ไม่นานนักคนรับใช้ก็นำเก้าอี้แปดตัวเข้ามาวางไว้เก้าอี้ถูกทำให้เป็นเสมือนตัวละครเช่นมนุษย์

ทั้งนี้ มารินETTIกล่าวถึงการผสมผสานรูปแบบการแสดงและศิลปะว่าเป็นการสร้างองค์ประกอบใหม่เพิ่มความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชม “The authors, actors, and techniques of the variety theater had only one reason for existing and triumphing: incessantly to invent new elements of astonishment.” และ “It’s stupid not to rebel against the prejudice of theatricality when life itself is for the most part antitheatrical and even in this offers innumerable possibilities for the stage. EVERYTHING OF ANY VALUE IS THEATRICAL.

กระตุ้นอารมณ์คนดูอย่างไม่คาดคิดเพื่อสร้างการมีส่วนร่วม

มารินETTIต้องการกระตุ้นผู้ชมให้ลิ้มความน่าเบื่อของชีวิตประจำวันด้วยการดึงความรู้สึกสับสนวุ่นวาย (labyrinth of sensations) เน้นสร้างอารมณ์และความรู้สึกจนนำไปสู่การแสดงออก อย่างการแสดงเรื่อง “The Variety Theatre” ที่มารินETTIเขียนขึ้นปีค.ศ. 1915เป็นการแสดงที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเวที(stage) ผู้ชม(audience)และนักแสดง (actors)มารินETTIโรยผงบนเก้าอี้ของผู้ชมทำให้คนดู

คันหรือจามแก้ไอทำกา การจ้องตัวซ้ำให้กับคนดูการขยและแจกตัวฟรีให้คนดูบางกลุ่มในอบเดียวกัน เพื่อสร้างความไม่พอใจด้วยวิธีนี้มารินตติคิดว่าผู้ชมกับนักแสดงจะไม่แยกออกจากกัน เขาแสดงความคิดเห็นว่าในช่วงเวลานั้นผู้ชมจะแสดงสีหน้าแท้จริงที่แท้จริงของมนุษย์ออกมานักแสดงและคนดูจะมีส่วนร่วมในความวุ่นวายและเกิดความเคลื่อนไหวขึ้นเขามองว่าแม้แต่การโห่ร้องของคนดูหรือการขว้างปาสิ่งของก็คือการมีส่วนร่วมของคนดูเช่นกัน มารินตติมองว่านั่นคือความสำเร็จของการแสดง เขาพึงพอใจและกล่าวถ้อยแถลงออกมาว่า “our frenzied behavior gives me pleasure. The only argument the pas-satisti have is a horde of dirty vegetables”

มารินตติกล่าวถึงการละครสังเคราะห์ของเขาเปรียบเสมือนการกระจายพลังความตื่นตาตื่นใจหรือแปลกประหลาดใจ (Theatre of Surprise) เขาชื่นชอบการนำการเมืองมาสู่โรงละคร เริ่มต้นการเคลื่อนไหวตามท้องถนน (Street Theatre) ด้วยโปรยแผ่นพับโฆษณา/โปสเตอร์จากหอนาฬิกาใจกลางเมืองเพื่อดึงคนดูจากบนท้องถนนมาสู่พื้นที่การแสดง จากนั้นโปรยแผ่นพับ/คำแถลงการณ์ของแนวคิดให้ตกลงมายังที่นั่งของคนดูหรือใช้การกล่าวแถลงการณ์ระหว่างที่ทำการแสดงอยู่ดังที่กล่าวทั้งหมดเป็นวิธีการเชื้อเชิญผู้ชมให้เป็นผู้เข้าร่วมด้วยการสร้างแรงกระตุ้น ส่งเสริม ยั่วเย้า ทำท่าย สร้างความโกลาหล โดยที่คนดูอาจจะได้ร่วมร้องเพลง หัวเราะ ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น แสดงอารมณ์หรือทำทางตอบสนองต่อการแสดงอย่างการโห่ร้อง ซึ่งทั้งหมดนี้มารินตติต้องการสร้างความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของคนดูเขาต้องการแชร์ประสบการณ์เพื่อเชื่อมความคิดระหว่างผู้สร้างงาน (ศิลปิน) กับผู้ชม เพื่อให้โรงละครได้กลายมาเป็นหนึ่งกิจกรรมที่ส่งเสริมการแสดงออก (art-action) ให้เกิดขึ้น

สรุป

เอกลักษณ์การสร้างสรรค์ละครเวทีเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์ของฟิลิป โทมัสโซ มารินตติยึดหลักการสำคัญสองประการ คือประการแรกการปฏิเสธแนวละครดั้งเดิมอย่างธรรมเนียมและสัจนิยมแล้วแทนที่ด้วยการสังเคราะห์ความจริงโดยรูปแบบการแสดงจะประกอบด้วย (1) การตัดขาดจากอดีตอย่างสิ้นเชิงตัดขาดจากโครงเรื่องสามองก์ ไม่สนับสนุนการให้เหตุผลการกระทำของตัวละคร การแสดงมีหลายฉากในเวลาเดียวกันไม่นำเสนอภาพความสมจริง (2) ความเป็นอิสระของถ้อยคำใช้ถ้อยคำไม่ปะติดปะต่อเชื่อมโยง สร้างภาษาใหม่ ทำลายภาษาและวรรณคดีด้วยการล้อเลียนเสียดสี (3) รูปแบบการแสดงที่หลากหลาย สร้างความเป็นไปได้บนเวทีการแสดงเป็นผสมผสานรูปแบบการแสดงต่างๆ (4) กระตุ้นอารมณ์คนดูอย่างไม่คาดคิดเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเป็นการแสดงถึงความต้องการของศิลปินที่ประกอบสร้างรูปแบบละครหรือสังเคราะห์ขึ้นมาใหม่(synthetic expressions) เพื่อนำเสนอความเป็นไปได้ใหม่หรือสร้างปรากฏการณ์ใหม่ที่ขบขันความเป็นอิสระต่อแนวละครดั้งเดิมโดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ใดๆ

ประการที่สอง การแสดงออกถึงความหลงใหลตามวิถีชีวิตโลกยุคใหม่ นำเสนอความรวดเร็วและการเคลื่อนไหว (dynamism) การแสดงจะเต็มไปด้วยพลังการเคลื่อนไหวมีทั้งความเคลื่อนไหวของวัตถุหรือร่างกาย และความเคลื่อนไหวของวิญญาณ (ความรู้สึกลึกทางอารมณ์ทั้งนักแสดงและผู้ชม)เริ่มต้นด้วย (1) เรื่องราวกระชับ ระเบิดความยึดเยื้อ ด้วยการบีบอัดสถานการณ์ (Detonation) นำเสนอเรื่องราวนำเสนอภายในหนึ่งวัน นำประเด็นหรือสัญลักษณ์มาสู่การแสดงสั้นๆ ด้วยท่าทางการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและการแสดงสดที่นักแสดงสร้างการรับรู้โดยสัทสัญญาณ (2) รูปแบบการแสดงที่หลากหลาย สร้างความเป็นไปได้บนเวทีนำเสนอกระทำมากมายที่เกิดขึ้นพร้อมๆกัน ประกอบด้วยเสียงและดนตรีที่มาจากเครื่องจักรของโลกอุตสาหกรรม ฉากและแสงผสมผสานและเคลื่อนไหวได้ด้วยเครื่องยนต์กลไก(3)กระตุ้น

อารมณ์คนดูอย่างไม่คาดคิดเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมโดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้ชมเข้าร่วม ผู้ชมต้องลุกจากที่นั่ง มาสู่การเคลื่อนไหวต่อการแสดง สมดังจุดมุ่งหมายในสร้างปรากฏการณ์ “art as action” นั่นเอง

แต่เมื่อละครแนวฟิวเจอริสม์นำเสนอภาพความุ่นวายสับสน โลกสมัยใหม่ที่เน้นเทคโนโลยี ความรุนแรง ยกย่องสงคราม จนทำให้ศิลปินและนักการละครเข้าร่วมสงครามด้วยแรงจูงใจทางการเมืองที่แรงกล้า การเชิดชูลัทธิทหารและหลงใหลอุดมการณ์แห่งการทำลายล้าง สมดังที่มารินेटติกล่าวว่า “ผลงานศิลปะใดที่ปราศจากความรุนแรง ไม่มีคุณสมบัติในการเป็นผลงานชั้นเลิศ” ประกอบกับการแสดงที่ทำทนายผู้ชมได้การสร้างควมไม่พอใจซึ่งได้ส่งผลต่อความนิยมละครเชิงสังเคราะห์แนวฟิวเจอริสม์จึงถูกแทนที่ด้วยศิลปะแนวอื่นที่เข้าถึงผู้ชมได้มากกว่า และถึงแม้ว่าผลตอบรับของผู้ชมที่เกิดขึ้นจะไปในทางลบ ก็ไม่สามารถสั่นคลอนความเชื่อมั่นของมารินेटติต่อโลกอนาคตได้ดังที่เขาว่า “The future-that’s the only religion!” ด้วยความเชื่อมั่นนั้นก่อให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในเชิงทำทนายสังคมและผู้ชม ละครเชิงสังเคราะห์ของมารินेटติจึงเป็นการบูรณาการปัจจัยโลกสมัยมาสร้างแนวละครรูปแบบใหม่และสร้างปรากฏการณ์อันแตกต่าง ซึ่งได้กลายเป็นทางเลือกของวงการละครจุดประกายละครแนวทดลอง (experimental theatre) และเป็นส่วนสำคัญต่อการละครสมัยใหม่(avant-garde theatre)แสดงถึงความกล้าคิด กล้าทำจนเกิดปรากฏการณ์รูปแบบทางการแสดงที่หลากหลายในเวลาต่อมาอย่างเช่น การสร้างสรรค์รูปแบบการเต้นของอิตาลีที่เรียกว่า “The metaphysical dance” ทำทนายมุ่งเน้นความรวดเร็ว และแสดงพลังของเครื่องจักรการสร้างสรรค์ฉากแนวนามธรรม (abstract set design) การออกแบบเครื่องแต่งกายแนวไม่สมจริง (anti-realist designs costume) การออกแบบเครื่องแต่งกายหุ่นสำหรับหุ่นเชิด (robotizing costumes for the marionettes) จัดแสดงฉาก-แสงที่สามารถเคลื่อนไหวได้ การแสดงในรูปแบบดิจิทัล (digital performance) และการจัดการแสดงเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม จึงสรุปได้ว่าการศึกษาแนวคิดทางศิลปะและการสร้างสรรค์ละครแนวฟิวเจอริสม์ในครั้งนี้สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดการสร้างสรรค์งานการแสดงเชิงทดลองได้อย่างหลากหลาย รวมถึงสะท้อนการตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทของการละครในสังคมว่าละครเป็นสื่อความคิดที่สะท้อนหรือ “สังเคราะห์” ความจริงในโลกปัจจุบันอย่างไร

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กำจร สุนพงษ์ศรี. *ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ, 2558.
- นพมาส แวหงส์. *ปริทัศน์ศิลปการละคร*. กรุงเทพมหานคร : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. *Futurism100*. โครงการจัดตั้งสาขาวิชา Art Criticism & Art in Theory. หนังสือพิมพ์ข่าว
- หอศิลป์. *ข่าววิจิตรศิลป์ ฉบับที่ 6 กรกฎาคม 2552*. ผลิตโดยคณะวิจิตรศิลป์มหาวิทยาลัย เชียงใหม่. หน้า 1-5
- ปิยะนาถ มณฑา. *ความรู้พื้นฐานในเรื่องการละครอังกฤษและละครอเมริกัน*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2541

ภาษาอังกฤษ

- Kyle Gillette. (2014). *Railway Travel in Modern Theatre: Transforming the Space and Time of the Stage*. Publisher: McFarland. (Page 48-55)
- Geert Buelens and others. (2012). *The history of futurism : the precursors, protagonists, and legacies*. Lanham, MD : Lexington Books.
- Günter Berghaus. *Italian Futurist Theatre, 1909-1944*. Clarendon Press. 1998

ระบบออนไลน์

- Angry Fish Theatre.(2018). *Experimental Theatre: 7 Futurist Theatre Concepts and Synthetic Plays*. Retrieved From <https://www.angryfishtheatre.com/single-post/2018/06/07/7-Futurist-Theatre-Concepts-and-Synthetic-Plays>
- Jaroon sivawooth. (2010). *Futurism100*. Retrieved From https://issuu.com/hahru/docs/fineart_v6
- 391.org.(n.d.) *The Futurist Synthetic Theatre (1915) by F.T. Marinetti, Emilio Settimelli, Bruno Corra*. Retrieved From <https://391.org/manifestos/1915-futurist-synthetic-theatre-marinetti-settimelli-corra>
- 391.org.(n.d.) *The Futurist Manifesto (aka The Founding and Manifesto of Futurism) (1909) by F.T. Marinetti*. Retrieved From <https://391.org/manifestos/1909-the-futurist-manifesto-f-t-marinetti>
- 391.org.(n.d.) *Plastic Dynamism (1913) by Umberto Boccioni*.Retrieved From <https://391.org/manifestos/1913>
- Moma.org. (n.d.). *Word in Freedom : Futurism at 100*. Retrieved From <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/futurism>
- Jessica Stewart.(2020). *Futurism: The Avant-Garde Art Movement Obsessed With Speed and Technology*. Retrieved From <https://mymodernmet.com/what-is-futurism>
- Weinberg College of Arts and Sciences. (n.d.). *Victory over the Sun, Introduction and Costume Design*. Retrieved From <http://max.mmlc.northwestern.edu/mdenner/Drama/plays/victory/victory.html>
- The Nerdfighteria Wiki. (n.d.). *Futurism and Constructivism: Crash Course Theater#39*. Retrieved From https://nerdfighteria.info/v/u_JmkmPYpec/
- Karl Toepfer. (2019). *Pantomime in the 1920s: Futurist Pantomime*. Retrieved From <https://karltoepfer.com/2019/07/01/pantomime-in-the-1920s-futurist-pantomime/>
- Steve Dixon. (n.d.). *Futurism*. Retrieved From <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol0302/stevedixon.html>

การสื่อสารในภาวะวิกฤตของเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์โควิด-19 ในประเทศไทย

Crisis Communication of Website and Application Developed for COVID-19 Pandemic Situation in Thailand

ปรเมศวร์ รมียาการ *

บทคัดย่อ

สถานการณ์โรคระบาดโคโรนาไวรัส หรือโควิด-19 นั้น จัดเป็นภาวะวิกฤตระดับโลกที่มีผลกระทบต่อสภาพสังคมและเศรษฐกิจ จนนำไปสู่การปิดเมือง (Lock Down) และการปรับการดำเนินชีวิตในรูปแบบใหม่ (New Normal) ซึ่งประชาชนผู้ได้รับผลกระทบในประเทศไทยนั้นต่างนิยมเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อออนไลน์ประเภทต่างๆ ผ่านอุปกรณ์ไร้สายกันเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก เนื่องจากมีความสะดวกรวดเร็ว ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา ซึ่งการสื่อสารภาวะวิกฤตจะช่วยให้ประชาชนได้รับข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องและรวดเร็ว จนนำไปสู่การคลายกังวล รวมไปถึงการลดการติดเชื่อของสถานการณ์โควิด-19 ได้

วัตถุประสงค์ในการศึกษาครั้งนี้เพื่อศึกษาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับโควิด-19 ในประเทศไทย ว่ามีการนำหลักทฤษฎีการสื่อสารภาวะวิกฤตมาใช้ในสื่อของตนเองหรือไม่ และมีการใช้ในรูปแบบใดเหมาะสมหรือไม่ นอกจากนี้มีการใช้หลักการออกแบบเว็บไซต์และแอปแบบ Responsive Design หรือไม่

จากการศึกษาสื่อออนไลน์จำนวน 30 เว็บไซต์ที่ได้มีบทความหรือข่าวเกี่ยวกับการแนะนำเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ดีสำหรับสถานการณ์โควิด-19 นั้น สามารถจัดอันดับเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่มีการพูดถึงมากที่สุดผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ได้ 7 อันดับได้แก่ (1) แอปไทยชนะ (2) แอปใกล้หมอ (3) แอปหมอชนะ (4) เว็บไซต์ Covidtracker <https://covidtracker.5lab.co/> (5) เว็บไซต์กรมควบคุมโรค <https://covid19.th-stat.com/> (6) แอป DDC Care (7) เว็บไซต์โควิด-19 ของ Workpointnews <https://covid19.workpointnews.com/> โดยแอป DDC Care ไม่ได้ถูกนำมาศึกษาในครั้งนี้เนื่องจากถูกจำกัดการใช้งานเฉพาะกลุ่มเสี่ยงที่มีเชื้อโควิด-19 เท่านั้น ซึ่งทฤษฎีการสื่อสารในภาวะวิกฤต ได้ถูกนำมาสังเคราะห์กับบทความจากนักวิชาการที่แนะนำการสื่อสารภาวะวิกฤตสำหรับสถานการณ์โควิด-19 โดยตรงในปัจจุบันเพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษาได้ดังต่อไปนี้ (1) การให้ข้อมูลที่รวดเร็ว และมีแหล่งที่เชื่อถือได้ (2) มีการสื่อสารไปยังผู้ได้รับผลกระทบอย่างเหมาะสม (3) มีการคาดการณ์ และแจ้งเตือนในรูปแบบต่างๆ นอกจากนี้ผู้เขียนได้นำหลักการ Responsive Design มาใช้ศึกษาว่าเว็บไซต์และแอปแต่ละอันสามารถแสดงผล อุปกรณ์ที่แตกต่างกันได้เหมาะสมเพียงใดและมีการออกแบบให้ผู้ใช้งานสามารถใช้ได้สะดวกหรือไม่ ผลการศึกษาพบ ว่า (1) เว็บไซต์และแอปพลิเคชันแทบทั้งหมดมีการให้ข้อมูลที่รวดเร็ว และมีแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือมีเพียงแอปใกล้หมอ และเว็บไซต์ของ Workpointnews ที่ไม่มีการระบุแหล่งข้อมูลที่แน่ชัด ในหลายส่วน ในขณะที่

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ที่เว็บไซต์ Covidtracker มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่ลงไปในส่วนต่างๆ ได้อย่างชัดเจนมากที่สุด (2) การสื่อสารไปยังประชาชนนั้น เว็บไซต์ของกรมควบคุมโรคมีการซื้อโฆษณาผ่าน Google เมื่อมีคนมาค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโควิด ในขณะที่แอปพลิเคชันก็เหมือนเป็นเจ้าเดียวที่มีการสื่อสารแบบสองทางให้ผู้ใช้พูดคุยปรึกษากับหมอได้โดยตรง และมีเพียงเว็บไซต์ Covidtracker และเว็บไซต์กรมควบคุมโรคเท่านั้นที่มีการแสดงความเห็นนอกเหนือไปยังผู้ได้รับผลกระทบ (3) เว็บไซต์และแอปพลิเคชันทั้งหมดมีรูปแบบการคาดการณ์และแจ้งเตือนความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นผ่านทางแผนที่ตำแหน่งจุดเสี่ยง และรูปแบบประเมินการติดเชื้อด้วยตนเอง มีเพียงแอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ Workpointnews เท่านั้นที่ไม่มีการแจ้งเตือนและคาดการณ์ใดๆ เกี่ยวกับเชื้อโควิด-19 เลย โดยแนวความคิดการแจ้งเตือนเมื่อมีผู้มีความเสี่ยงอยู่ใกล้ผ่านทาง Bluetooth ของแอปพลิเคชันนั้นเป็นการแจ้งเตือนที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด แต่ในแง่ปฏิบัตินั้นประสบความสำเร็จได้ยากเนื่องจากประชาชนทุกคนต้องมีแอปนี้และเปิด Bluetooth เท่านั้น สำหรับการให้ Responsive Design นั้นเว็บไซต์และแอปพลิเคชันทั้งหมดมีการใช้ Responsive Design มีเพียงแอปพลิเคชัน และหมอชนะเท่านั้นที่ไม่สามารถแสดงผลแนววนอนได้

Abstract

The Corona virus outbreak or so-called COVID-19 is now considered as the world crisis, which entirely affects economic and society and later leading to the city locked-down and “New Normal” way of living. During COVID-19 period, Thai people tend to expose to online media channels via mobile devices much more than normal situation. This is due to no limitation on space and time for using these online mediums. Crisis Communication theory is playing a crucial role during this world crisis. It sustains public to receive accurate and up-to-date information, which will reduce their own anxiety and chances to get infected from COVID-19.

This study is purposed to study whether website and application for COVID-19 in Thailand apply crisis communication theory to its services and in which way. Moreover, the study will pinpoint whether these website and application are designed by Responsive Design concept or not.

6 websites and applications were used in this study. They derived from the survey of news articles about good (or recommended) website and application for COVID-19 from 30 websites. The most referred website or application were then ranked by frequency. The rankings were (1) Thaichana Application (2) Krai MueMor Application (3) Morchana (4) Covidtracker website (5) Department of Disease Control website (6) DDC Care Application and (7) Workpointnews website. DDC Care App was excluded from this study, since it was solely available for only COVID-19 patients or high-risk shortlists. In order to trigger the framework of this study crisis communication theory was synergized with latest comments and articles about crisis communication for COVID-19 from academics. It resulted 3 main principles to use in this study (1) Up-to-date and accurate information (2) Proper communication to the public, being empathetic (3) Notifying current and future risks. At the

end, Responsive Design concept was studied in each website and application, in order to see whether their services could properly support users' different devices.

The study was found that (1) Most of the websites and applications early and accurately delivered information to the users. However, Krai MueMor app and Workpoint news website didn't have enough references in some information. Covidtracker website committed the best practice on giving reliable information. It put the references in every section of its data, even reporting a user about the fake news that were faultily spread. (2) Department of Disease Control website was the only one in this study that advertised in Google, the website was 1st ranked in the result page. It efficiently supported a user when they were seeking some immediate information about COVID-19. Krai MueMor was the only application that supported two way communication by providing chat function for a user to chat with a doctor. While being empathetic was very crucial for crisis communication, only Covidtracker and Department of Disease Control websites obviously provided emotional message and service for the public. (3) Most of the websites and applications could notify a user about current and future risks of COVID-19 by either stating the risk locations in the map or providing online self-assessment for a user to check COVID-19 symptoms. However, only Thaichana application and Workpointnews website did not provide any function to notify the risk. While notifying concept of Morchana application was so prominent among others, by alerting a user once there was a high-risk person nearby. However, it was not so practical, in order to be functioned, most of the populations had to install this application and enable Bluetooth. All of websites and applications took Responsive Design concept to their service. They could be viewed properly in different devices. However, Thaichana and Morchana application were the only two that could only be viewed vertically, not horizontally.

ความสำคัญของปัญหา

เมื่อปลายปี 2562 ได้มีการรายงานว่ามีผู้ป่วยที่ติดเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ใหม่เป็นครั้งแรกในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ซึ่งไวรัสดังกล่าวเป็นไวรัสสายพันธุ์ใหม่ที่มีการติดต่อระหว่างสัตว์ไปสู่คน และจากคนไปสู่คนได้อย่างรวดเร็ว และยังติดต่อกันได้ง่ายกว่าเชื้อไวรัสชนิดอื่นๆซึ่งเชื้อไวรัสดังกล่าวยังเป็นเชื้อที่ทางการแพทย์ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจกับเชื้อไวรัสชนิดนี้อย่างมากพอ จนทำให้การรักษาผู้ป่วยที่ติดเชื้อไวรัสชนิดนี้ทำได้ยาก และยังไม่มียาวัคซีน หรือยารักษาได้ หลังจากนั้นเพียงไม่กี่เดือนโคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่นี้ก็มีการแพร่เชื้ออย่างรวดเร็วจนกลายเป็นสถานการณ์การติดเชื้อที่ลุกลามไปทั่วโลก จนทำให้เกิดผลกระทบต่อสภาพสังคม และเศรษฐกิจอย่างไม่มีใครคาดคิดและได้ตั้งตัวทัน ซึ่งต่อมามีการเรียกเชื้อโคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่นี้ว่า “เชื้อโควิด-19”(COVID-19)

สถานการณ์โควิด-19 ทั่วโลกในขณะที่ผู้เขียนกำลังเขียนบทความชิ้นนี้นั้น มีผู้ติดเชื้อทั่วโลกมากกว่า 8 ล้านคน และมีผู้เสียชีวิตมากกว่า 4 แสนคน (องค์การอนามัยโลกwww.who.int) และมีแนวโน้มที่จะเพิ่ม

ขึ้นเรื่อย ๆ จนทำให้ในหลายประเทศต้องมีการประกาศให้อยู่บ้านเพื่อนป้องกันการแพร่เชื้อ (Lock down) และมีการลดการแออัด โดยเพิ่มช่องว่างระหว่างกันให้มากขึ้น (Social Distance) จนไปถึงการทำตนเองให้คุ้นเคยกับดำเนินชีวิตในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อป้องกัน และลดการติดเชื้อ ที่เรียกกันอย่างแพร่หลายว่า New Normal สำหรับในประเทศไทยนั้น มีรายงานผู้ติดเชื้อจนถึงปัจจุบันราว 3 พันคน และมีผู้เสียชีวิต 58 ซึ่งถึงแม้จำนวนผู้ติดเชื้อจะไม่สูงมากนัก เมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในทวีปเอเชีย หรือในระดับโลก แต่ไทยก็เป็นชาติแรกที่มีการระบาดของเชื้อโควิด-19 นอกประเทศจีน โดยมีการรายงานอย่างเป็นทางการจากองค์การอนามัยโลกว่ามีผู้ติดเชื้อรายแรกนอกประเทศจีนในประเทศไทยเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2563 เป็นหญิงนักท่องเที่ยวชาวจีนที่เดินทางมาจากเมืองอู่ฮั่น

หลังจากการประกาศผู้ป่วยโควิด-19 รายแรกในไทยรายนั้น ประเทศไทยก็ต้องเผชิญกับความท้าทายในการจัดการปัญหาเชื้อโรคสายพันธุ์ใหม่นี้อย่างหนักหน่วง ต้องมีการควบคุมสถานการณ์ไม่ให้เชื้อโรคแพร่กระจายเป็นวงกว้างเกิดความกังวลเกี่ยวกับทรัพยากรทางการแพทย์ที่อาจไม่พอเพียง นำไปสู่การปิดสถานที่ราชการ บริษัทเอกชน โรงเรียน รวมถึงแหล่งชุมชนอื่นๆ จนมีผลกระทบไปถึงระดับเศรษฐกิจของประเทศ ท้ายที่สุดรัฐบาลต้องมีมาตรการต่างๆ ออกมามากมาย ที่ชัดเจนที่สุดคือการประกาศพรก. สถานการณ์ฉุกเฉินเมื่อวันที่ 26 มีนาคม 2563 และมีการประกาศห้ามออกจากบ้านช่วงเวลา 22.00-04.00 น. (เคอร์ฟิว) เมื่อวันที่ 3 เมษายน 2563 และเกิดโครงการ “เราไม่ทิ้งกัน” ที่แจกเงินเยียวยาให้ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์โควิดจำนวน 5,000 บาทเป็นเวลา 3 เดือน

การติดตามข่าวสารของคนไทยช่วงโควิด-19

จากการที่โควิด-19 เป็นเชื้อไวรัสที่ใหม่มาก ซึ่งทั้งประชาชนและภาคหน่วยงานสาธารณสุขต่างๆ ก็ยังไม่มี ความเข้าใจ และความพร้อมที่จะรับมือ ทำให้คนในสังคมทั้งในไทยและต่างประเทศต่างกังวลว่าตนจะได้รับเชื้อไปโดยไม่ได้ตั้งใจ จากความกลัวดังกล่าวทำให้คนไทยต่างเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อต่างๆ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งในช่วงที่โควิด-19 ระบาดสูงสุดในไทยช่วงประมาณเดือนมีนาคม ถึงพฤษภาคมนั้น โควิด-19 จัดเป็นหัวข้อสนทนาหลักของคนในสังคม (Talk of the town) รวมถึงสื่อแทบจะทุกสำนักต่างให้ความสนใจเสนอข่าวอย่างสม่ำเสมอซึ่งภายหลังรัฐบาลไทยได้จัดตั้ง “ศูนย์บริหารสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019” หรือเรียกสั้นๆ ว่า ศบค. เพื่อเป็นหน่วยงานพิเศษเพื่อปฏิบัติงานในภาวะฉุกเฉิน เพื่อจัดการเกี่ยวกับโควิด-19 แบบเบ็ดเสร็จทั้งการปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง และการให้ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้องแก่ประชาชน

เนื่องจากความกังวลเกี่ยวกับสถานการณ์โควิด-19 ดังกล่าว กอปรกับการที่มีการ Lock down ปิดห้างร้านหน่วยงานราชการต่างๆ และให้คนทำงานจากบ้าน หรือ Work from home นั้น ทำให้ประชาชนอยู่บ้านมากขึ้นจนมีการเปิดรับสื่อมากขึ้นกว่าเดิม จากรายงานของ บริษัท มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ (รู้จักกันในชื่อ MI) ได้พบว่าช่วงโควิด-19 ในไทยนั้นประชาชนเปิดรับสื่อโทรทัศน์มากขึ้นกว่าร้อยละ 15 และเปิดรับสื่อออนไลน์ผ่านทางช่องทางต่างๆ สูงขึ้นกว่าร้อยละ 40 จากสถานการณ์ปกติ

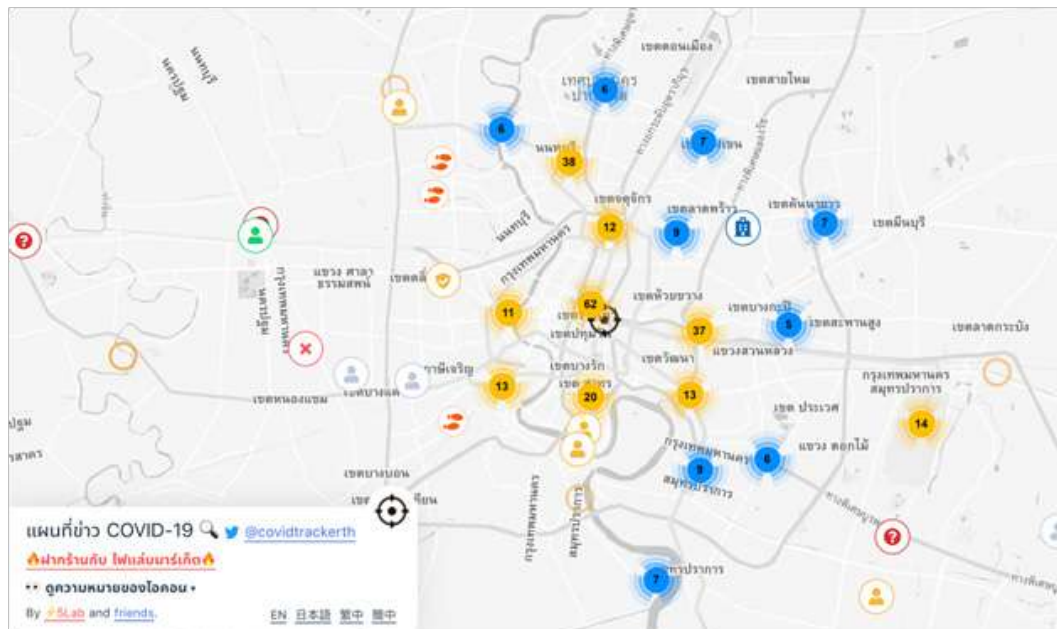
ปัจจุบันผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทยมีจำนวนสูงถึง 50.08 ล้านคน (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกากระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และ กิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ – กสทช.) และจากรายงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ. หรือ EDTA) ได้พบว่าเมื่อปี 2562 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึงวันละ 10 ชั่วโมง 22 นาที โดยเป็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หรือ Social Media สูงถึงร้อยละ 91.2 ด้วย

จำนวนผู้ใช้ และพฤติกรรมการใช้ที่สูงดังกล่าวนั้น ล้วนแต่เป็นสาเหตุที่ทำให้คนไทยเปิดรับข่าวสารในช่วงโควิด-19 ผ่านทางช่องทางออนไลน์สูงขึ้นถึงร้อยละ 40 เพราะสื่อออนไลน์นั้น เป็นสื่อที่ทำให้เข้าถึงง่ายเกี่ยวกับสถานที่ และเวลา ที่ทำให้คนสามารถเปิดรับข้อมูลข่าวสารได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งตอบสนองความต้องการข่าวสารในช่วงที่ประชาชนต้องกักตัวอยู่บ้าน และไม่ต้องการออกไปรับเชื้อนอกบ้านได้เป็นอย่างดี

ในช่วงโควิด-19 คนไทยมักเข้าไปติดตามข้อมูลข่าวสารผ่านทางเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโควิด-19 โดยทาง Google ผู้ให้บริการสืบค้นข้อมูลรายใหญ่ของโลก (Search Engine) ได้รายงานว่าการค้นหานี้ของคนไทยช่วงเดือนมีนาคม ถึงพฤษภาคมนั้นล้วนเกี่ยวข้องกับโควิด-19 ทั้งสิ้นเช่น หน้ากากอนามัย โควิด โควิดาไวรัส ฯลฯ นอกจากนี้คนไทยยังนิยมติดตามข้อมูลข่าวสารผ่านทางแอปพลิเคชัน Facebook เนื่องจากมีข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโควิด-19 จากสื่อมวลชนสำนักต่างๆ ทุกสำนัก และยังดูข้อมูลที่เป็นวิดีโอ รวมไปถึงการถ่ายทอดสดหรือ Live ได้อีกด้วย

แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ ตัวช่วยของคนไทย

ในช่วงที่โควิด-19 ระบาดหนักในไทยนั้น ได้มีหน่วยงานภาครัฐ และเอกชนได้เปิดตัวเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน (Application) สำหรับโทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์ไร้สายออกมามากมาย โดย Covidtracker (ตามภาพประกอบที่ 1) <https://covidtracker.5lab.co> เป็นเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) แรกๆ ที่เปิดตัวในช่วงโควิด-19 ระบาดใหม่ๆ โดย บริษัท 5lab มีจุดเด่นในการแจ้งพื้นที่เสี่ยงที่มีการพบผู้ติดเชื้อ เพื่อให้ผู้ใช้ได้ทราบตำแหน่งว่ากำลังอยู่ในพื้นที่ดังกล่าวหรือไม่จนทำให้มีผู้ใช้งานอย่างมาก ซึ่งภายหลังภาคเอกชนต่างก็ให้ความสนใจเกี่ยวกับการให้บริการข้อมูล ข่าวสาร เกี่ยวกับโควิด-19 ผ่านทางเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน จนเปิดตัวบริการออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ กันมากมาย



ภาพที่ 1 : เว็บไซต์ Covidtracker โดย 5 Lab เว็บไซต์แรกๆ ที่ให้บริการเกี่ยวกับ COVID-19

ทางด้านภาครัฐของไทยนั้น หลายหน่วยงานก็ได้ให้บริการเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันเพื่อให้ข้อมูลข่าวสาร และบริการที่เกี่ยวข้องกับโควิด-19 กันเช่นเดียวกับภาคเอกชนแอปพลิเคชันที่มีคนกล่าวถึงมากที่สุดในช่วงโควิด-19 ได้แก่แอปพลิเคชัน “ไทยชนะ” โดยศบค. ได้ให้บริการครั้งแรกเมื่อวันที่ 28 พฤษภาคม 2563 โดยเน้นการให้ประชาชนเปิดแอปพลิเคชัน เพื่อลงทะเบียนก่อนเข้าสถานที่ต่างๆ โดยการสแกน QR Code หน้าสถานที่นั้นๆ เพื่อให้สามารถติดตามย้อนหลังประวัติการเข้าพื้นที่สาธารณะที่ต่างๆของผู้ที่ติดเชื้อได้ นอกจากนี้แอปไทยชนะยังมีข้อมูลเกี่ยวกับโควิด-19 ในด้านอื่นๆด้วย อย่างไรก็ตามแอปไทยชนะรวมไปถึงการสแกน QR Code หน้าสถานที่ต่างๆนั้นได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวางถึงความไม่สะดวกในการให้บริการ ซึ่งจนถึงปัจจุบันทางแอปไทยชนะก็มีการปรับปรุงรูปแบบการให้บริการอย่างสม่ำเสมอ (Application Update)

จากจุดเด่นในเรื่องของการไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่และเวลาของสื่อออนไลน์ และการที่มีเทคโนโลยีที่หลากหลายของอุปกรณ์พกพาไร้สาย (Mobile Devices) โดยเฉพาะการดึงตำแหน่งผ่านทางดาวเทียม ผ่านทางอุปกรณ์ไร้สายนั้น (GPS Location Service) ทำให้นอกจากการเข้าไปติดตามข้อมูลข่าวสารของโควิด-19 ได้ตลอดเวลาแล้ว ผู้ใช้สามารถใช้เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันเพื่อดูว่าแถวบริเวณที่ตนเองอยู่มีผู้ติดเชื้อไวรัสน้อยหรือไม่ หรือแม้กระทั่งมีการเตือนผ่านโทรศัพท์มือถือเมื่อมีคนที่กำลังอยู่ในช่วงกักตัวเข้าใกล้ จากความสะดวกต่างๆเหล่านี้รวมไปถึงการที่คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ไร้สายกันมากถึง 55 ล้านคนนั้น (ข้อมูลปีพ.ศ. 2562, หนังสือพิมพ์บางกอกโพสต์) ทำให้การเข้าใช้บริการเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันผ่านอุปกรณ์ไร้สายต่างๆเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในช่วงสถานการณ์โควิด-19 นี้

การสื่อสารภาวะวิกฤตในช่วงโควิด-19

ในปีค.ศ. 1988 เพียร์สัน และแคลร์ (Pearson & Clair) ได้ให้ความหมายภาวะวิกฤตว่าเป็นเหตุการณ์ที่ยากต่อการหาสาเหตุและระบุผลกระทบได้อย่างชัดเจนโดยเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้น้อยและสร้างความประหลาดใจ เมื่อเกิดเหตุการณ์ขึ้นจะเป็นภัยคุกคามต่อการดำเนินงานและความอยู่รอดขององค์กร และยังเป็นเหตุการณ์ที่ต้องการการแก้ไขอย่างรวดเร็วในขณะที่ คัทลิป เซ็นเตอร์ และบรูม (Cutlip, Center & Broom) ได้ให้ความหมายภาวะวิกฤตเป็นสถานการณ์ที่มีโอกาสการเกิดขึ้นน้อยมาก โดยต้องพิจารณาจากสาเหตุของการเกิดสถานการณ์ องค์กรได้รับผลกระทบอย่างไร และการควบคุมแก้ไขสถานการณ์ต้องดำเนินการด้วยความรวดเร็ว สถานการณ์นั้นจะส่งผลกระทบต่อการทำงานในอนาคตขององค์กร

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ที่ได้ลุกลามอย่างรวดเร็วทั่วโลกภายในระยะเวลาไม่กี่เดือนแบบไม่มีใครคาดคิดนี้ จนทำให้คนในสังคมเกิดความหวาดกลัวที่จะติดไวรัสชนิดนี้เนื่องจากยังไม่มีทางป้องกัน และรักษา จนนำไปสู่การปิดเมือง ปิดประเทศ และเกิดความเสียหายทางเศรษฐกิจอย่างมหาศาลนั้น เราอาจกล่าวได้ว่าสถานการณ์โควิด-19 ที่กำลังเกิดขึ้นนี้ เป็นภาวะวิกฤตของคนบนโลกนี้อย่างแท้จริง ซึ่ง “การสื่อสารภาวะวิกฤต” หรือ Crisis Communication จะเป็นส่วนสำคัญในการทำให้สภาวะวิกฤตดังกล่าวคลี่คลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารเพื่อให้ผู้ได้รับผลกระทบคลายความรู้สึกหวาดกลัวที่จะติดเชื้อ และคลายความตื่นเครียดของผู้ที่รับผลกระทบทางเศรษฐกิจจากโควิด-19

ทางองค์การอนามัยแห่งทวีปอเมริกา หรือ PAHO ได้กล่าวในการประชุมเกี่ยวกับการแพร่ระบาดของเชื้อไข้หวัดใหญ่เมื่อปีค.ศ. 2009 ว่าการสื่อสารภาวะวิกฤตเป็นการรักษาความเชื่อมั่นในข้อมูลข่าวสารเพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดความหวาดกลัวของประชาชนที่อาจเกิดขึ้นภายหลัง ซึ่งมีหลัก 5 ข้อคือ 1) สร้างความเชื่อมั่น 2) การให้ข้อมูลรวดเร็ว 3) มีความโปร่งใส 4) ต้องเกี่ยวข้องกับประชาชนเป็นหลัก 5) มีการ

วางแผนการสื่อสาร อัลเมอร์, เซลโลว์ และซีเกอร์ (Ulmer, Sellow & Seeger) ได้เสนอหลักการการสื่อสารพื้นฐานในสถานการณ์ภาวะวิกฤตออกเป็น 4 ข้อดังนี้

(1) สื่อสารด้วยความรวดเร็ว และสม่ำเสมอ (Communicate Early and Often) หลักการสำคัญของการสื่อสารในภาวะวิกฤตควรต้องสื่อสารไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งภายในและภายนอกด้วยความรวดเร็ว ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีความต้องการการสื่อสารที่รวดเร็วและสม่ำเสมอเกี่ยวกับการแก้ไขสถานการณ์ภาวะวิกฤตขององค์กรถึงแม้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นยังไม่สามารถระบุความเสียหายอย่างชัดเจนก็ตาม องค์กรจึงควรสร้างพื้นที่ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถติดต่อสอบถามข้อสงสัยแลกเปลี่ยนข้อมูล พร้อมทั้งสื่อสารข้อมูลข้อเท็จจริงของภาวะวิกฤตที่เกิดขึ้นออกไปอย่างชัดเจน เนื่องจากการสื่อสารเพื่อแก้ไขสถานการณ์ภาวะวิกฤตที่ล้มเหลวมักเกิดจากการที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียไม่มีพื้นที่ที่สามารถติดต่อสอบถามข้อมูลกับองค์กรได้

(2) การหาสาเหตุของภาวะวิกฤต (Identifying the Cause of the Crisis) องค์กรหาสาเหตุของการเกิดภาวะวิกฤตแล้วระบุสาเหตุให้ชัดเจนเจาะจง เพื่อช่วยให้สถานการณ์ที่ความชัดเจนและช่วยลดความเคลือบแคลงไม่แน่ใจ ทั้งยังช่วยให้องค์กรสามารถเลือกวิธีการแก้ไขภาวะวิกฤตได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

(3) การติดต่อกับผู้ที่ได้รับผลกระทบ (Contacting Everyone Affected by the Crisis) องค์กรควรทำการติดต่อไปยังผู้ที่ได้รับผลกระทบอย่างทั่วถึงตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของเกิดภาวะวิกฤต พร้อมทั้งสื่อสารด้วยความรู้สึกเสียใจ ความเห็นอกเห็นใจ ความเป็นห่วงและด้วยความจริงใจ ซึ่งการสื่อสารที่แสดงถึงความรู้สึกเหล่านี้เป็นกลยุทธ์สำคัญในการสื่อสารในภาวะวิกฤต อีกทั้งยังช่วยในการฟื้นฟูความสัมพันธ์ที่กระหว่างผู้ที่ได้รับผลกระทบกับองค์กร

(4) การคาดการณ์ความเสี่ยง (Determining Current and Future Risks) ในสถานการณ์ภาวะวิกฤตที่ยังไม่มีความชัดเจน องค์กรควรประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยองค์กรต้องทำการพิจารณาสภาพแวดล้อมรอบด้านด้วยความรอบคอบเพื่อคาดการณ์ความเสี่ยงในทุกด้านที่อาจเกิดขึ้นกับองค์กร ซึ่งการคาดการณ์ความเสี่ยงล่วงหน้าสามารถช่วยลดความเสี่ยงและช่วยในองค์กรสามารถเตรียมตัวรับมือกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้น อีกทั้งองค์กรควรทำการสื่อสารไปยังผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อให้รับทราบถึงข้อมูลอธิบายความเสี่ยงอาจเกิดขึ้นและชี้แจงแผนการรับมือกับความเสี่ยงเหล่านั้น ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีความรู้สึกมั่นใจกับการดำเนินการจัดการภาวะวิกฤตขององค์กรได้

หลักการของอัลเมอร์, เซลโลว์ และซีเกอร์ นั้นสอดคล้องกับข้อเสนอแนะ 7 ประการเกี่ยวกับการสื่อสารในภาวะวิกฤต โดยลอว์เรน แลนดรี (Lauren Landry) แห่งมหาวิทยาลัย Northeastern University ได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่าการสื่อสารภาวะวิกฤตที่ดีต้องคิดถึงต่อไปนี้ 1) การให้ข้อมูลที่รวดเร็ว 2) หาฝ่ายสนับสนุนเมื่อมีการสื่อสาร 3) ผู้ได้รับผลกระทบต้องมาก่อนเสมอ 4) ห้ามโทษใคร 5) ข้อมูลต้องโปร่งใส 6) คาดการณ์ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไป 7) ต้องมั่นใจว่าสารต้องมีสาระเดียว

ล่าสุดเกี่ยวกับสถานการณ์โควิด-19 ทาง ซูซาน เครนน (Susan Krenn) ผู้อำนวยการศูนย์ภาคการสื่อสาร สถาบันจอห์น ฮอปกินส์ (Johns Hopkins Center for Communication Program) ได้กล่าวถึง 5 บทเรียนในการสื่อสารเกี่ยวกับโคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่ไว้ดังต่อไปนี้

(1) สร้างความเชื่อมั่น (Build Trust) ประชาชนต้องการได้ยินข้อมูลข่าวสารจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่นบุคลากรทางการแพทย์เป็นต้น ซึ่งหากมีการให้ข้อมูลผิดพลาดต้องมีการแก้ไขข้อมูลทันที เพื่อให้ประชาชนยังมั่นใจข้อมูลข่าวสารที่ตนได้รับจากแหล่งข้อมูลนั้นๆต่อไป ซึ่งหากมีการส่งข้อมูลข่าวสารมากเกินไป ประชาชนมักจะเลือกข้อมูลจากแหล่งที่ตนเองเชื่อถือได้เท่านั้น

(2) มีสารเพียงสารเดียว (Have one set of messages) โฆษกผู้แถลงข่าวควรจะมีข้อมูลเพียงชุดเดียวใจความเดียว อย่างเช่นข้อมูลที่มีความชัดเจนของการป้องกันการแพร่กระจายของไวรัสว่าควรจะทำอย่างไร มิฉะนั้นประชาชนจะตัดสินใจว่าตนเองจะต้องทำอย่างไรจากข้อมูลชุดอื่นๆ ซึ่งในท้ายที่สุดไวรัสก็จะไม่หยุดระบาด

(3) จัดการข่าวลือ และข้อมูลที่ผิด (Counter myths and misinformation) ในภาวะวิกฤตนี้ การไม่สนใจข่าวลือ และหวังว่าข่าวลือจะหายไปเองเป็นเรื่องไม่ควรทำ ควรจะมีระบบในการจัดการข้อมูลที่ผิด และมีการแถลงให้ทราบโดยแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้

(4) รมรณรงค์ให้คนปฏิบัติ (Promote action) ในภาวะวิกฤตแบบนี้คนหลายคนไม่รู้ว่าจะต้องปฏิบัติตนอย่างไร และทำไมต้องทำแบบนั้น จนเกิดความตื่นเต้นและกังวล ซึ่งเป็นเรื่องปกติ เราต้องสื่อสารให้ประชาชนมีสติและใจเย็นลง เพื่อให้เกิดการปฏิบัติที่ถูกต้อง ผู้นำต้องเป็นตัวอย่างให้กับประชาชนในการปฏิบัติตนในสภาวะเช่นนี้ เช่นการไม่จับมือทักทายกัน ล้างมือบ่อยๆ มีการรักษาระยะห่างทางสังคม และการไม่ไปใกล้ชิดกับผู้สูงอายุในช่วงนี้เป็นต้น

(5) แสดงความเห็นอกเห็นใจ (Be empathetic) ควรจะสื่อสารอย่างเห็นอกเห็นใจว่าเราทุกคนอยู่ในภาวะวิกฤตนี้ด้วยกันทุกคน ทั้งนี้ความกลัวในสิ่งที่เรายังไม่รู้จำกัดพออย่างโควิด-19 เป็นเรื่องปกติ แต่เราต้องสื่อสารให้ประชาชนปฏิบัติตามคำแนะนำเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีให้กับสังคมโดยรวม

จากอดีตถึงปัจจุบัน เมื่อมีภาวะวิกฤตต่าง ๆ เกิดขึ้นในโลกเราตั้งแต่ระดับท้องถิ่น จนถึงระดับโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อภาวะวิกฤตดังกล่าวเกี่ยวข้องกับความเป็นความตายอย่างเรื่องโรคระบาดระดับโลก เช่นไข้หวัดใหญ่ ไข้หวัดนก เชื้อซาร์ส (SARS) ฯลฯ ในอดีต การสื่อสารภาวะวิกฤตมักจะถูกหยิบยกขึ้นมาศึกษา และขยายความเพื่อให้ข้อแนะนำกับคนในสังคมกันอยู่เสมอ สถานการณ์โควิด-19 นี้ก็เช่นเดียวกัน ผู้เขียนได้สังเกตเห็นได้ว่าจนกระทั่งปัจจุบันนักวิชาการด้านต่างๆ ต่างหยิบยกทฤษฎีการสื่อสารภาวะวิกฤตมาเป็นตัวช่วยอันดับต้นๆ ในการให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการรับมือกับเชื้อไวรัสที่สังคมโลกต่างให้ความสนใจ และหวาดกลัวกันอยู่ในขณะนี้

วัตถุประสงค์

จากข้อมูลที่คุณเขียนได้เสนอไปเกี่ยวกับทางภาครัฐ และเอกชนต่างให้ความสนใจในการให้บริการข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโควิด-19 ผ่านทางสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เนื่องจากมีผู้ใช้อุปกรณ์ไร้สายเพื่อดูสื่อออนไลน์เป็นจำนวนมากในประเทศไทย ซึ่งในแง่การสื่อสารแล้วการสื่อสารภาวะวิกฤตเป็นสิ่งสำคัญในการให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโรคระบาดเพื่อคลายความกังวลในสถานการณ์เกี่ยวกับเชื้อโรค รวมไปถึงการรณรงค์ให้คนปฏิบัติตามเพื่อป้องกันโรค และลดการแพร่เชื้อระหว่างกันนั้น การศึกษาครั้งนี้ ผู้เขียนได้สนใจว่าสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเชื้อโควิด-19 โดยเฉพาะอย่างยิ่งเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันที่ให้บริการภายในประเทศไทยนั้นได้มีการนำหลักทฤษฎีการสื่อสารภาวะวิกฤตมาใช้ในสื่อของตนเองหรือไม่ และมีการใช้ในรูปแบบใดเหมาะสมหรือไม่

นอกจากนี้จากงานวิจัยเมื่อปีพ.ศ. 2561 ผู้เขียนได้เคยศึกษาเรื่อง “การรับแนวความคิด Responsive Design มาใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ของหน่วยงานราชการไทย” วัณนั้น ผู้เขียนได้พบว่าเพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชน ซึ่งเป็นผู้รับสาร ที่มีความนิยมในการค้นคว้าหาข้อมูลผ่านทางอุปกรณ์ไร้สายนั้นเว็บไซต์แบบ Responsive จะสามารถ

แสดงผลได้ดีในทุกอุปกรณ์ และทุกขนาดหน้าจอท้ายที่สุดประชาชนย่อมจะมีความพึงพอใจในการใช้เว็บไซต์ผ่านอุปกรณ์ไร้สาย และจะกลับมาใช้งานอีก สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงได้ศึกษาว่า เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันเกี่ยวกับโควิด-19 นั้น มีการนำหลักการ Responsive Design มาใช้ในสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมหรือไม่

ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ ผู้เขียนได้ทำการสำรวจข่าว และบทความที่เผยแพร่ในสื่อออนไลน์จำนวน 30 เว็บไซต์ ที่ได้ให้ข้อมูลแนะนำเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ดี ที่ประชาชนควรจะมีสำหรับสถานการณ์โควิด-19 ซึ่งผู้เขียนได้จัดอันดับตามความถี่ที่ได้พบโดยเรียงตามอันดับเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่มีการแนะนำตามสื่อต่างๆ ได้ 7 อันดับได้แก่ 1) แอปไทยชนะมีการพูดถึง 24 ครั้ง 2) แอปใกล้มือหมอมีการพูดถึง 21 ครั้ง 3) แอปหมอชนะมีการพูดถึง 21 ครั้ง 4) เว็บไซต์ Covidtracker <https://covidtracker.5lab.co/> มีการพูดถึง 17 ครั้ง 5) เว็บไซต์กรมควบคุมโรค <https://covid19.th-stat.com/> มีการพูดถึง 17 ครั้ง 6) แอปDDC Care มีการพูดถึง 15 ครั้ง และ 7) เว็บไซต์โควิด-19 ของ Workpoint news <https://covid19.workpoint-news.com/> มีการพูดถึง 13 ครั้ง ในขณะที่เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันอื่นๆ นั้นได้ถูกพูดถึงต่ำกว่า 5 ครั้งจาก 30 เว็บไซต์ อย่างไรก็ตามแอปDDC Care นั้นเป็นแอปพลิเคชันสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงที่จะติดเชื้อโควิด-19 อาทิผู้เพิ่งเดินทางมาจากต่างประเทศ หรือผู้เพิ่งรับการรักษาโควิด-19 จากหน่วยงานทางการแพทย์ใช้ได้เท่านั้นผู้เขียนจึงไม่สามารถใช้แอปDDC Care ในการศึกษาครั้งนี้ได้

ระเบียบวิธีวิจัย

สำหรับระเบียบวิธีในการวิจัยผู้เขียนได้ทำวิจัยเชิงคุณภาพโดยนำเอาหลักการการสื่อสารพื้นฐานในสถานการณ์ภาวะวิกฤตของอัลเมอร์, เซลโลว์ และซีเกอร์ มาใช้ และนำมาสังเคราะห์เข้ากับข้อเสนอแนะหรือหลักการของการสื่อสารภาวะวิกฤตสำหรับสถานการณ์เชื้อโควิด-19 ของแหล่งข้อมูลอื่นๆ เพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันทั้ง 6 อันดับกล่าว ซึ่งผู้เขียนได้ใช้ประเด็นต่อไปนี้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้

(1) การให้ข้อมูลที่รวดเร็ว และมีแหล่งที่เชื่อถือได้- กล่าวคือต้องการให้ข้อมูลแบบ Realtime หรือมีการปรับปรุงข้อมูลที่เร็วที่สุด นอกจากนี้ข้อมูลที่สื่อสารต้องมีแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ระบุแหล่งข้อมูล มีการถ่ายทอดข้อมูลอย่างชัดเจนเข้าใจได้ง่าย

(2) มีการสื่อสารไปยังผู้ได้รับผลกระทบอย่างเหมาะสม- กล่าวคือต้องทำให้ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากโควิด-19 สามารถใช้เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันนั้นๆ ได้อย่างสะดวกสบาย มีการประชาสัมพันธ์ช่องทางเข้าถึงให้กับผู้ได้รับผลกระทบรับทราบได้อย่างทั่วถึง และควรจะมีกลยุทธ์การสื่อสารต่างๆ ที่แสดงความเห็นอกเห็นใจกับผู้ได้รับผลกระทบ

(3) มีการคาดการณ์ และแจ้งเตือนในรูปแบบต่างๆ- เมื่อมีความเสี่ยงเกี่ยวกับโควิด-19 เกิดขึ้นกับผู้ใช้บริการต้องมีการให้ข้อมูลแจ้งเตือน หรือมีข้อมูลให้ผู้ได้รับทราบถึงความเสี่ยงในการติดเชื้อที่อาจเกิดขึ้นในรูปแบบต่างๆ เพื่อหลีกเลี่ยงจากความเสี่ยงนั้นๆ

นอกจากนี้ผู้เขียนได้ใช้หลักการของ Responsive Design ได้ถูกนำมาวิเคราะห์ในการศึกษาครั้งนี้ ในแง่การออกแบบเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความสะดวกในการใช้บริการ (Easy Navigation) และการแสดงผลได้หลากหลายรูปแบบเมื่อมีการเปลี่ยนมุมมองการใช้ของอุปกรณ์ไร้สาย หรือเปลี่ยนอุปกรณ์ โดยผู้เขียนได้ศึกษาเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันทั้ง 6 ผ่านโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต (Tablet) ระบบปฏิบัติการ iOS และ Android

ผลการศึกษา

แอปพลิเคชันไทยชนะ

แอปพลิเคชันที่มีการกล่าวถึงมากที่สุดในสถานการณ์โควิดที่ให้บริการโดยศบค. เน้นการให้ผู้ใช้บริการนำแอปพลิเคชันไปสแกน QR Code เมื่อเข้าไปใช้บริการในสถานที่ต่าง ๆ (ตามภาพประกอบที่ 2) นอกจากนี้ยังให้ข้อมูลเกี่ยวกับร้านค้า และสถานที่ต่าง ๆ ที่มีการจัดการกับการป้องกันเชื้อโควิด-19 ได้อย่างเหมาะสม เพื่อเพิ่มความมั่นใจให้ประชาชนไปใช้บริการตามร้านดังกล่าว ข้อมูลในแอปไทยชนะนั้นเป็นข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้เนื่องจากเป็นข้อมูลจากทางรัฐเอง แต่ในแง่ความรวดเร็วในการให้ข้อมูลข่าวสาร โดยเฉพาะการคาดการณ์เตือนภัยบริเวณที่มีเชื้อไวรัสสำหรับช่วงวิกฤตการณ์แบบนี้ แอปไทยชนะกลับไม่มีระบบแจ้งเตือนหรือให้ข้อมูลด้านอื่นๆเกี่ยวกับโควิด-19 เลย ทั้งนี้ผู้เขียนคิดว่าอาจเกิดจากการที่แอปนี้ได้ถูกออกแบบมาเพื่อเน้นการลงชื่อเข้าใช้บริการเป็นหลักมากกว่าการให้ความรู้แก่ประชาชน อย่างไรก็ตามแอปไทยชนะจัดเป็นแอปที่เข้าถึงผู้ได้รับผลกระทบของโควิด-19 ได้เป็นอย่างดี กล่าวคือประชาชนรู้จักและสามารถเข้าไปดาวน์โหลดได้ง่าย แอปมีการประชาสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง สืบเนื่องมาจากการที่ผู้ให้บริการเป็นรัฐบาล จึงใช้ช่องทางต่าง ๆ ของตนเอง



ภาพที่ 2 : การใช้แอปไทยชนะเพื่อเช็คอินภายในห้างสรรพสินค้า

ในแง่ของ Responsive Design แอปมีการออกแบบที่เรียบง่าย เนื่องจากมีเมนูหลักๆ เพียง 2 เมนู และสามารถใช้งานผ่านอุปกรณ์ไร้สายต่างๆได้อย่างเหมาะสม แต่เมื่อมีการพลิกหน้าจอในอุปกรณ์นั้นแอปไม่สนับสนุนการพลิกหน้าจอ และสนับสนุนเฉพาะการใช้ดูผ่านหน้าจอแนวตั้งเท่านั้น

แอปพลิเคชันใกล้หมอ

แอปพลิเคชันใกล้หมอเป็นแอปที่ได้ให้บริการโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ หรือ "สสส." ซึ่งได้เปิดตัวมาก่อนสถานการณ์โควิด-19 โดยมีการให้บริการวินิจฉัยโรคโดยผู้ใช้งานผ่านแบบประเมินในแอป ซึ่งในขั้นตอนท้ายสุด ผู้ใช้สามารถพูดคุยแบบสดๆกับแพทย์ได้ แต่ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 นี้แอปได้ปรับเปลี่ยนการให้บริการเน้นหลักไปในเรื่องของโควิด-19 โดยแสดงผลหน้าแรกเป็น

แผนที่ที่ลงตำแหน่งเสี่ยงหากมีผู้ติดเชื้อแทนหน้าจอบทบาทที่ดังกล่าวแสดงตำแหน่งของบริเวณที่มีคนเคยมีเชื้อ พร้อมแหล่งสถานพยาบาลเพื่อไปตรวจเช็คเชื้อได้ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเห็นตำแหน่งของตนเองว่าอยู่ในบริเวณพื้นที่เสี่ยงดังกล่าวหรือไม่ ซึ่งนับเป็นการแจ้งเตือน และคาดการณ์ความเสี่ยงที่อาจติดเชื้อโควิด-19 ของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้แอปยังมีข้อมูลด้านอื่นๆของโควิด-19 อย่างครบถ้วน และมีแบบประเมินว่าเราจะติดเชื้อไปแล้วหรือไม่ ซึ่งในท้ายที่สุดผู้ใช้บริการสามารถปรึกษาพูดคุยกับหมอได้แบบสดๆ (Online Chat) ผ่านทางระบบของ Facebook Messenger ซึ่งนับว่าเป็นแอปเพียงแอปเดียวในการศึกษาครั้งนี้ที่ให้บริการการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งนับว่าเป็นการให้ข้อมูลที่รวดเร็ว และทันสมัยที่สุดสำหรับการสื่อสารภาวะวิกฤตแบบนี้ อย่างไรก็ตามผู้เขียนสังเกตเห็นว่าในหลายขั้นตอนของการให้ข้อมูลตั้งแต่หน้าแรก จนถึงข้อมูลด้านต่างๆ ภายใน ไม่ได้มีการให้แหล่งข้อมูลว่าข้อมูลดังกล่าวมาจากไหน หรือใครเป็นผู้ให้บริการ ซึ่งหากผู้ใช้บริการไม่ได้ติดตามข่าวสารของแอปนี้แล้ว ผู้ใช้แทบจะไม่รู้เลยว่าแอปที่ให้บริการโดยสสส. ซึ่งอาจทำให้ประชาชนไม่เชื่อมั่นในข้อมูลข่าวสารต่างๆที่ได้รับจากแอปนี้

ในแง่การออกแบบ Responsive Design นั้นแอปมีการสนับสนุนการปรับเปลี่ยนการแสดงผลตามหน้าจอ และสามารถพลิกหน้าจอไปมาเพื่อใช้แอปได้อย่างไม่มีปัญหาและการคลิกเข้าไปในส่วนต่างๆ ของแอปนั้นทำได้โดยง่าย และสะดวกรวดเร็ว (Easy Navigation) โดยเฉพาะในส่วนแผนที่ในหน้าแรกสามารถเลื่อนไปตามแผนที่ได้อย่างสะดวก และดูข้อมูลได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้แอปยังมีการออกแบบที่สวยงามดูไม่เป็นทางการ มีการใช้ตัวการ์ตูนน่ารักๆมาใส่ในแอปซึ่งทำให้ประชาชนที่มีความกังวลในเรื่องสุขภาพของตนนั้น รู้สึกสบายใจที่เข้ามาใช้บริการแอปนี้ ซึ่งทางสสส.เองได้ประชาสัมพันธ์ให้คนดาวน์โหลดแอปนี้มาอย่างสม่ำเสมอทั้งก่อนและหลังการเกิดวิกฤตโควิด-19

แอปพลิเคชันหมอชนะ

แอป "หมอชนะ" เป็นแอปที่ตั้งชื่อล้อกับแอปไทยชนะ และมักถูกพูดถึงมากพอกับไทยชนะ ซึ่งแอปหมอชนะเน้นการประเมินตนเองของผู้ใช้ว่ามีความเสี่ยงที่มีเชื้อโควิด-19หรือไม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บุคลากรทางการแพทย์สามารถคัดกรองคนที่เข้ามาใช้บริการตามสถานพยาบาลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ซึ่งเมื่อผู้ใช้ทำแบบประเมินแล้วผู้ใช้จะได้รับผลการประเมินว่ามีความเสี่ยงที่จะมีเชื้อในระดับใด และมี QR Code เพื่อให้เจ้าหน้าที่สแกนที่จุดคัดกรอง นอกจากนี้แอปหมอชนะยังมีจุดเด่นในการคาดการณ์ความเสี่ยงของเชื้อไวรัสที่อาจเกิดขึ้นได้แบบ Real time กล่าวคือเมื่อมีผู้ใช้งานรายอื่นๆที่มีการประเมินผลจากแอปหมอชนะ และถูกประเมินว่าอาจมีเชื้อไวรัสน้อยๆ แอปจะทำการแจ้งเตือนไปยังผู้ใช้แอปหมอชนะรายอื่นๆที่อยู่บริเวณนั้นๆ โดยอาศัยการเชื่อมต่อของ Bluetooth ในการแจ้งเตือน ในแง่ของหลักการแล้วผู้เขียนคิดว่าการสื่อสารในภาวะวิกฤตโดยจากแจ้งเตือนเมื่อมีผู้อาจมีไวรัสน้อยๆนี้ เป็นการสื่อสารที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากกว่าการดูการแจ้งเตือนผ่านทางแผนที่เหมือนแอปหรือเว็บไซต์อื่นๆ เนื่องจากการแจ้งเตือนแบบ Real time กล่าวคือมีการแจ้งเตือนที่บริเวณนั้น และเวลานั้นๆจริงๆ ไม่ใช่การประเมินสถานการณ์ผ่านทางข้อมูลรายวัน หรือรายชั่วโมงแล้วนำมาลงข้อมูลในแผนที่ อย่างไรก็ตามในแง่ปฏิบัติแล้วการแจ้งเตือนโดยอาศัยหลักการของ Bluetooth แบบนี้จะประสบความสำเร็จได้ ต้องอาศัยความร่วมมือของประชาชนทุกคน คือต้องมีการดาวน์โหลดแอปนี้ และมีการเปิด Bluetooth ไว้ตลอดเวลา ซึ่งผู้เขียนคิดว่าเป็นไปได้ยากมาก

แอปหมอชนะมีการออกแบบที่เรียบง่าย สามารถใช้บริการได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และมีการใช้ตัวการ์ตูนมาใส่เพื่อให้ผู้ใช้รู้สึกสถานการณ์วิกฤตนั้นดูเบาลง อย่างไรก็ตามแอปก็ยังขาดข้อมูลข่าวสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกันกับโควิด-19 และยังไม่สนับสนุนการพลิกหน้าจอเพื่อให้บริการ

เว็บไซต์ Covidtracker

หากย้อนไปในช่วงที่มีการระบาดของเชื้อโคโรนาไวรัสในไทยช่วงแรกๆ นั้น เว็บไซต์ Covidtracker โดย 5 Lab นั้นจัดเป็น สื่อออนไลน์อันดับแรกๆ ในไทยที่ให้บริการข้อมูลเกี่ยวกับโควิด-19 โดยมีจุดเด่นในการแสดงข้อมูลในรูปแบบแผนที่ แสดงข้อมูลของผู้ติดเชื้อในบริเวณต่างๆ ผู้ที่รักษาตัวในโรงพยาบาล และข้อมูลข่าวสารด้านอื่นๆ เช่น สถานที่ที่สามารถไปตรวจเชื้อได้ โดยผู้ใช้จะเห็นไอคอน (Icon) รูปแบบต่างๆ วางตำแหน่งลงบนแผนที่ ซึ่งเมื่อคลิกเข้าไปจะพบกับรายละเอียดเกี่ยวกับผู้ติดเชื้อรายนั้นๆ โดยมีการลงข้อมูลแหล่งที่มาอย่างละเอียด รวมถึงการแจ้งข้อมูลข่าวลือที่ไม่เป็นจริงลงตำแหน่งแผนที่ด้วย ซึ่ง Covidtracker จัดเป็นเว็บไซต์ที่สื่อสารภาวะวิกฤตได้อย่างยอดเยี่ยมในแง่ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่มีการอ้างอิงข้อมูลในทุกส่วน และมีการแจ้งเตือนข้อมูลเท็จ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากในภาวะวิกฤตเพื่อที่จะทำให้ผู้ได้รับผลกระทบหรือประชาชน ไม่ตื่นตระหนกในสถานการณ์เช่นนี้ นอกจากนี้การแสดงผลแบบแผนที่แบบนี้ เป็นการคาดการณ์ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้ใช้หลีกเลี่ยงที่จะเดินทางไปบริเวณดังกล่าว นอกจากนี้ยังมีข้อมูลด้านสถิติของจำนวนผู้ติดเชื้อ และข่าวสารอื่นๆ แจ้งเตือนอยู่ด้านบนของเว็บไซต์อีกด้วย

จากการที่การสื่อสารภาวะวิกฤตนั้นควรจะสื่อสารไปยังผู้ได้รับผลกระทบ และแสดงความเห็นอกเห็นใจนั้น Covidtracker ได้ถ่ายทอดความเห็นอกเห็นใจต่อผู้ได้รับผลกระทบโควิด-19 ได้เป็นอย่างดี โดยการให้ผู้สูญเสียรายได้จากการปิดสถานที่และธุรกิจต่างๆ สามารถ “ฝากร้าน” หรือโฆษณาธุรกิจ ของตนเองขาย ผ่านทางเว็บไซต์ได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ภายใต้หัวข้อ “ฝากร้านกับไฟแลบมารู้เกิด” ซึ่งเมื่อข้อมูลได้รับการอนุมัติแล้วก็มีไอคอนใส่ลงไปในแผนที่หลักของเว็บไซต์ ซึ่งบริการรูปแบบนี้เป็นบริการเดียวที่ผู้เขียนพบในการศึกษาครั้งนี้ เว็บไซต์ Covidtracker ถูกออกแบบมาให้สนับสนุน Responsive แบบเต็มรูปแบบ สามารถใช้บริการได้ในทุกอุปกรณ์ และในทุกทิศทางของหน้าจอ อย่างไรก็ตามผู้เขียนสังเกตเห็นว่า Navigation ของการให้บริการข้อมูลในหน้าเว็บไซต์นั้น ค่อนข้างจะสับสนเนื่องจาก มีไอคอนถูกใส่ลงไปในแผนที่เป็นจำนวนมาก ซึ่งหากเข้าผ่านทางโทรศัพท์มือถือจะต้องขยายหน้าจอตลอดเวลาทำให้คลิกได้ยาก ซึ่งหากเปรียบเทียบกับแผนที่ที่อยู่ในแอปที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ อย่างแอปใกล้หมอแล้ว แผนที่ในแอปจะ Navigation ได้สะดวกรวดเร็วกว่ามาก ที่เป็นเช่นนั้นเพราะข้อจำกัดของเว็บไซต์ที่ต้องเปิดผ่านทาง Browser นั้น มีข้อจำกัดมากกว่าแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์ไร้สาย ที่แอปสามารถเรียกใช้ลักษณะเด่นต่างๆ ของอุปกรณ์ออกมาได้เต็มประสิทธิภาพ และทำงานเป็นเอกเทศโดยไม่ต้องเปิดผ่าน Browser ซึ่งจะเปลืองทรัพยากรของเครื่องมากกว่า

เว็บไซต์กรมควบคุมโรค

กรมควบคุมโรคได้ออกหน้าเว็บไซต์พิเศษในช่วงสถานการณ์โควิด-19 แยกต่างหากจากหน้าเว็บไซต์หลัก (Landing Page) ภายใต้ที่อยู่เว็บไซต์ <https://covid19.th-stat.com> โดยเน้นการแสดงผลตัวเลขจำนวนผู้ติดเชื้อ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ในรูปแบบลักษณะของสถิติในลักษณะที่ดูง่ายชัดเจน มีการอ้างอิง

แหล่งที่มา และมีการอัปเดตข้อมูลอยู่ตลอดเวลาหากได้ข้อมูลชุดใหม่มา นอกจากนี้ยังมีส่วนของข่าวสารที่เกี่ยวข้องล่าสุด และแบบประเมินให้ผู้ใช้สามารถประเมินตนเองว่ามีเชื้อไวรัสโคโรนาอยู่หรือไม่ สำหรับหลักการสื่อสารภาวะวิกฤตในแง่การที่ต้องมีประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้นั้น เว็บไซต์มีแผนที่ที่ลงรายละเอียดของผู้ติดเชื้อให้เห็นเช่นเดียวกับ Covidtracker และ แอปพลิเคชันหมอ

สำหรับการสื่อสารไปยังประชาชนนั้นเว็บไซต์เน้นการออกแบบที่ชัดเจนเห็นข้อมูลได้ง่าย และเลือกใช้สีที่อ่อนโยนดูไม่เคร่งขรึม นอกจากนี้ยังมีส่วนที่ให้ผู้ได้รับผลกระทบ และผู้ใช้ทั่วไปสามารถแสดงความเห็นออกเห็นใจซึ่งกันและกันให้คนเข้าไปเขียนให้กำลังใจผ่านทางหัวข้อ “มาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในล้านคำขอบคุณเพื่อผ่านพ้นวิกฤติ ‘โควิด 19’ ” (ตามภาพประกอบที่ 3) ซึ่งเห็นรูปแบบการสื่อสารที่แสดงความเห็นใจอย่างชัดเจนที่สุดในการศึกษาครั้งนี้ นอกจากนี้ผู้เขียนได้ตั้งข้อสังเกตว่าหากมีการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโควิด-19 ผ่านทาง Google ทุกครั้งจะเห็นโฆษณาของเว็บไซต์ของกรมควบคุมโรคมาแสดงเป็นอันดับแรกอยู่เสมอ ซึ่งในแง่การสื่อสารกับผู้ได้รับผลกระทบนั้น เป็นการสื่อสารเชิงรุกกับผู้ได้รับผลกระทบ ที่จะสามารถเข้าใช้เว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือเพื่อไปหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับโควิด-19 ที่ตนกำลังต้องการเปิดรับข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องเสียเวลาค้นหาข้อมูลหลาย ๆ ที่



ภาพที่ 3 เว็บไซต์ของกรมควบคุมโรค มีส่วนในการให้ผู้พิมพ์ข้อความให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

ในแง่การออกแบบเว็บไซต์กรมควบคุมโรคออกแบบให้ผู้ใช้สามารถเห็นข้อมูลต่างๆ ได้อย่างชัดเจน มี Responsive Design สามารถดูเว็บในหน้าจอของอุปกรณ์ไร้สายที่แตกต่างกันได้อย่างไม่มีปัญหา รวมไปถึงการแสดงผลที่ถูกต้องเมื่อมีการปรับมุมมองแนวนั่ง และแนวนอนของอุปกรณ์ด้วย

เว็บไซต์โควิด-19ของWorkpointnews

เว็บไซต์ <https://covid19.workpointnews.com/> ที่จัดทำโดย Workpointnews นั้นมีการให้บริการข้อมูลลักษณะใกล้เคียงกับเว็บไซต์กรมควบคุมโรคเป็นอย่างมาก กล่าวคือมีการแสดงจำนวนผู้ติดเชื้อ และข้อมูลด้านสถิติต่างๆในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และชัดเจน แต่เว็บไซต์ Workpointnews จะมีการให้ข้อมูลด้านสถิติที่เยอะกว่า และมีข้อมูลโควิด-19 ของทั่วโลกแสดงอยู่ด้วย ซึ่งข้อมูลดังกล่าวมีการปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้เว็บไซต์ยังเน้นการให้ข้อมูลทางด้านข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับโควิด-19 เป็นจำนวนมากที่สุดในการศึกษาครั้งนี้ รวมไปถึงรายชื่อสถานพยาบาลที่สามารถไปตรวจเชื้อได้ โดยมีรายละเอียดติดต่อและค่าบริการอีกด้วย อย่างไรก็ตามในแง่ความน่าเชื่อถือของข้อมูลนั้น ข้อมูลหลายส่วนของเว็บไซต์นี้ยังไม่มีแหล่งอ้างอิงแหล่งที่มาโดยเฉพาะข้อมูลด้านสถิติ ส่วนการสื่อสารภาวะวิกฤตในด้านการสื่อสารไปยังผู้ได้รับผลกระทบ กับในแง่การคาดการณ์ และการแจ้งเตือนเกี่ยวกับโควิด-19 นั้น ผู้เขียนไม่พบในเว็บไซต์นี้แต่อย่างใด สำหรับ Responsive Design นั้นเว็บไซต์นี้ถูกออกแบบให้รองรับทุกอุปกรณ์ และทุกรูปแบบของการแสดงผล สามารถใช้บริการได้อย่างสะดวกรวดเร็วผ่านทางเว็บไซต์

สรุปผลการศึกษา

จากการศึกษาเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน ที่ให้บริการเกี่ยวกับโควิด-19 ในประเทศไทยจำนวน 6 แหล่ง โดยการใช้หลักการสื่อสารภาวะวิกฤตมาเป็นกรอบในการศึกษานั้น ผู้เขียนพบว่าในแง่ของการให้ข้อมูลที่รวดเร็ว และเชื่อถือได้นั้น เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันที่ได้ศึกษาทั้งหมดมีการให้ข้อมูลที่ทันสมัย และมีการปรับปรุงข้อมูลอยู่ตลอดเวลา แต่ในแง่ความน่าเชื่อถือของข้อมูลนั้น แอปพลิเคชันใกล้เคียงมือหมอ และเว็บไซต์ของ Workpointnews ยังไม่มีการระบุแหล่งข้อมูลที่แน่ชัดในหลายส่วน ซึ่งเมื่อผู้ใช้เข้ามาใช้บริการแล้วไม่เห็นแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ ผู้ใช้อาจจะมองหาแหล่งข้อมูลจากที่อื่น และจะทำให้ผู้บริการแอป และเว็บไซต์ขาดความน่าเชื่อถือในท้ายที่สุด ในขณะที่เว็บไซต์ Covidtracker มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลที่ลงไปในส่วนต่างๆ ได้อย่างชัดเจนในทุกๆ ส่วน และมีการระบุข่าวปลอมลงไปในเว็บไซต์ด้วย ซึ่งในสถานการณ์วิกฤตแบบนี้ข่าวลือ และข่าวปลอมต่างๆ ที่เกิดขึ้นจะเป็นตัวสร้างความกังวลให้กับประชาชนเพิ่มมากขึ้น การให้ข้อมูลที่ชัดเจนลงไปว่าข่าวอันไหนจริง อันไหนหลอกเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง

สำหรับการสื่อสารไปยังผู้ได้รับผลกระทบอย่างเหมาะสมนั้น แอปพลิเคชัน และเว็บไซต์ทั้งหมดมีการประชาสัมพันธ์ตนเองผ่านทางช่องทางของตนเอง แต่ที่โดดเด่นที่สุดคือเว็บไซต์ของกรมควบคุมโรคที่มีการซื้อโฆษณาใน Google ซึ่งเมื่อมีคนค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโควิด-19 ก็จะมีโฆษณาของกรมควบคุมโรคขึ้นเป็นผลลัพธ์แรก ซึ่งทำให้ประชาชนที่กำลังหาข้อมูลเกี่ยวกับโรค เพื่อต้องการลดความกังวลในด้านต่างๆ สามารถเข้าถึงเว็บไซต์ของกรมได้โดยตรง ในขณะที่แอปพลิเคชันใกล้เคียงมือหมอก็ได้มีการให้ผู้ได้รับผลกระทบสามารถพูดคุยกับหมอได้โดยตรงผ่านทางช่องทาง Facebook Messenger นับเป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two Way Communication) กรณีเดียวที่ผู้เขียนพบในการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งการที่ประชาชนสามารถโต้ตอบกับหมอได้เช่นนี้ย่อมจะช่วยคลายความวิตกกังวล และได้รับข้อมูลที่ถูกต้องรวดเร็วในภาวะวิกฤต

จากการที่นักวิชาการได้นับย้ำว่าการแสดงความเห็นอกเห็นใจเป็นเรื่องจำเป็นในสถานการณ์โควิด-19 นี้ มีเพียงเว็บไซต์ Covidtracker และ กรมควบคุมโรค ที่ได้แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจต่อผู้ได้รับผลกระทบในเว็บไซต์ของตนเองได้อย่างชัดเจนที่สุดในขณะที่แหล่งอื่นๆ ไม่ได้แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัด มีเพียงการออกแบบใช้สีให้ดูอ่อนโยน หรือการมีตัวการ์ตูนน่ารักๆ มาประกอบเพื่อลดความตึงเครียดของผู้ใช้เท่านั้น

หลักการการสื่อสารภาวะวิกฤตส่วนสุดท้ายที่ต้องมีการคาดการณ์และแจ้งเตือนในรูปแบบต่างๆ นั้น การศึกษาครั้งนี้พบว่าไม่มีเพียงแอปไทยชนะ และเว็บไซต์ Workpointnews เท่านั้นที่ไม่มีการแจ้งเตือนและคาดการณ์ใดๆเกี่ยวกับเชื้อโควิด-19 เลย ซึ่งสถานการณ์แบบนี้เป็นเรื่องจำเป็นเป็นอย่างมากที่จะให้ประชาชนได้ทราบว่าจะมีความเสี่ยงที่จะได้รับเชื้อโรคบริเวณไหน หรือประเมินตนเองได้ว่าตนเองว่าตนเองมีเชื้อหรือไม่ ซึ่งรูปแบบการคาดการณ์ความเสี่ยงที่ใช้มากที่สุดคือการแสดงแผนที่ระบุบริเวณผู้ติดเชื้อ และการประเมินตนเองผ่านแบบประเมินว่ามีเชื้อไวรัสโคโรนาหรือไม่ จากการศึกษาครั้งนี้พบว่ารูปแบบการแจ้งเตือนของแอปพลิเคชันหมอชนะ โดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลทาง Bluetooth มีประสิทธิภาพมากที่สุด หากแต่ประชาชนไทยส่วนใหญ่ต้องใช้แอปดังกล่าว และเปิด Bluetooth เท่านั้น

ในแง่ของ Responsive Design และการ Navigation ได้ง่ายนั้นทุกเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันที่ได้ศึกษาในครั้งนี้สามารถปรับเปลี่ยนการแสดงผลตามขนาดของหน้าจอได้อย่างไม่มีปัญหา มีเพียงแอปไทยชนะ และหมอชนะเท่านั้นที่ไม่สามารถแสดงผลในแนวนอนได้

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาการสื่อสารภาวะวิกฤตครั้งนี้เน้นหนักไปในเรื่องเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันที่ผู้เขียนได้ศึกษาและให้ความสนใจมาเป็นเวลานาน ซึ่งแท้จริงในบริบทการสื่อสารภาวะวิกฤตในสถานการณ์โควิด-19 ผ่านทางสื่อออนไลน์นี้ เราสามารถนำการสื่อสารภาวะวิกฤตไปใช้ศึกษาการให้ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ซึ่งเป็นที่นิยมในช่วงโควิด -19 นี้ได้เช่นเดียวกัน การศึกษาลักษณะนี้จะทำให้เรารู้ว่าสื่อสังคมเหล่านั้นมีการสื่อสารได้ดีเพียงไรเมื่อเกิดภาวะวิกฤตแบบนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ความถูกต้องน่าเชื่อถือของข้อมูล ซึ่งข่าวปลอมต่างๆมันถูกแชร์และเผยแพร่ผ่านทางสื่อสังคมอย่างรวดเร็ว

ผู้เขียนได้เขียนบทความขึ้นนี้ในขณะที่กักตัวช่วงโควิด-19 ซึ่งเป็นภาวะวิกฤตที่ทุกคนทั่วโลกต่างรับมือไม่ทัน ในขณะที่เขียนบทความขึ้นนี้สถานการณ์ก็ยังไม่ผ่อนคลายมากนัก นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความเห็นว่าโควิด-19 จะคงอยู่กับโลกเราอีกสักระยะ จนกว่าจะมียารักษาหรือวัคซีนป้องกัน ดังนั้นสำหรับผู้พัฒนาเว็บไซต์และแอปพลิเคชันแล้ว เราสามารถปรับปรุงการให้บริการของเราได้ตลอดเวลาในช่วงนี้ เพื่อที่จะให้บริการของเราสามารถตอบสนองผู้ได้รับผลกระทบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้เขียนหวังว่าการศึกษาในครั้งนี้จะมีประโยชน์ในการปรับปรุงการให้บริการดังกล่าว ท้ายที่สุดการพัฒนาเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันสำหรับโควิด-19 ในครั้งนี้จะเป็นบทเรียนสำคัญสำหรับเราในการเตรียมความพร้อมครั้งต่อไปหากมีวิกฤตเกิดขึ้นในโลกเราอีกครั้งหนึ่ง

หมายเหตุ ปรับปรุงข้อมูลถึงวันที่ 30 มิถุนายน 2563 ข้อมูลเว็บไซต์ และแอปพลิเคชันที่ได้ศึกษาอาจมีการปรับเปลี่ยนภายหลังจากบทความขึ้นนี้ถูกเผยแพร่

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

- Coombs, W. T., & Holladay, S. J. (1996). Communication and attributions in a crisis: An experimental study of crisis communication. *Journal of Public Relations Research*, 8(4), 279-295.
- Dilenschneider, R. L. (2000). *The corporate communications bible: Everything you need to know to become a public relations expert*. Beverly Hills: New Millennium.
- Kellerman, B. (2006, April). *When should a leader apologize and when not?* *Harvard Business Review*, 84(4), 73-81.
- Lerbinger, O. (1997). *The crisis manager: Facing risk and responsibility*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Ulmer, R. R., Sellnow, T. L., & Seeger, M. W. (2006). *Effective crisis communication: Moving from crisis to opportunity*. Thousand Oaks: Sage.

ระบบออนไลน์

- Abbigail J. Tumpey, David Daigle, and Glen Nowak. (2018). "Communicating During an Outbreak or Public Health Investigation". *Centers for Disease Control and Prevention*. เข้าถึงได้จาก <https://www.cdc.gov/eis/field-epi-manual/chapters/Communicating-Investigation.html> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 20]
- Alicia Whittlesey, Esq. (2020). "Communication During a Pandemic". *Regulatory Affairs Professionals Society*. เข้าถึงได้จาก <https://www.raps.org/news-and-articles/news-articles/2020/4/communication-during-a-pandemic> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]
- Creating a Communication Strategy for Pandemic Influenza*. เข้าถึงได้จาก https://www.paho.org/hq/dmdocuments/2010/PAHO_CommStrategy_Eng.pdf ค้นเมื่อ [2563, เมษายน 19]
- Lauren Landry. (2018). "7 CRISIS COMMUNICATION TIPS EVERY ORGANIZATION SHOULD MASTER". Northeastern University. เข้าถึงได้จาก <https://www.northeastern.edu/graduate/blog/crisis-communication-tips/> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]
- Melanie Butler. (2020). "COVID-19: 7 steps for effective crisis communication". *Pricewaterhouse Coopers*. เข้าถึงได้จาก <https://www.pwc.co.uk/issues/crisis-and-resilience/covid-19/seven-steps-for-effective-crisis-communication.html> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 20]

- Michael Scott. (2020). "Communication Best Practices for the Next Infectious Disease Outbreak, Epidemic, or Pandemic". *Everbridge*. เข้าถึงได้จาก <https://www.everbridge.com/blog/crisis-communication-outbreak-epidemic-pandemic/> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 20]
- Paul Quinn. (2018). "Crisis Communication in Public Health Emergencies: The Limits of 'Legal Control' and the Risks for Harmful Outcomes in a Digital Age". *US National Library of Medicine National Institutes of Health*. เข้าถึงได้จาก <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5799154/> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]
- Susan Krenn. (2020). "5 Lessons for Communicating About Coronavirus". *Johns Hopkins, Center for Communication Program*. เข้าถึงได้จาก <https://ccp.jhu.edu/2020/03/17/communicating-about-coronavirus/> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]
- Thailand tops global digital rankings*. เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokpost.com/tech/1631402/thailand-tops-global-digital-rankings> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]
- The Arthur W. Page Center*. เข้าถึงได้จาก <https://pagecentertraining.psu.edu/public-relations-ethics/ethics-in-crisis-management/lesson-1-prominent-ethical-issues-in-crisis-situations/crisis-communication/> ค้นเมื่อ [2563, เมษายน 15]
- WHO global pandemic communication*. เข้าถึงได้จาก <https://www.who.int/influenza/resources/documents/pandemiccommmeeting/> ค้นเมื่อ [2563, เมษายน 15]
- 3 เทคนิค การจัดการการสื่อสารในวิกฤติ COVID-19 สไตล์พีอาร์เอเจนซี. เข้าถึงได้จาก <https://businesstoday.co/covid-19/09/04/2020/communication-technique-covid-19> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 22]
- พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทย 2562. เข้าถึงได้จาก <https://www.twfdigital.com/blog/2020/04/thailand-internet-user-profile-2019/> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 22]
- วิกฤตธุรกิจ "แบรนด์และองค์กร" ยังต้องสื่อสาร. เข้าถึงได้จาก <https://forbesthailand.com/commentaries/insights/วิกฤตธุรกิจ-แบรนด์และอ.html> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]
- สรุปใหม่ไลน์ "โควิด-19" ในไทย จากวันที่พบผู้ป่วยรายแรก สู่วันไร้ผู้ติดเชื้อ. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/news/society/1843259> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]
- สื่อไทยยุคโควิด-19 โอกาส และ ทำลาย บนสื่อ 3 ทหารเสือ. เข้าถึงได้จาก <https://marketeeronline.co/archives/161445> ค้นเมื่อ [2563, พฤษภาคม 19]

การวิเคราะห์เรื่องราวจากภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า โดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์พรอพพ์

The Analysis of THOR God of Thunder Using Propp's Structural Theory of the Folktale

สมเกียรติ ศรีเพชร*และศิริชัย ศิริภายะ**

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบโครงสร้างนิทานจากภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า โดยอาศัยทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์พรอพพ์ใช้วิธีการศึกษาตามโครงสร้างลำดับด้วยการชมภาพยนตร์เรื่องธอร์เทพเจ้าสายฟ้า จากการศึกษาพบว่า โครงเรื่องที่กำหนดพฤติกรรมของตัวละครเรื่องธอร์ตามทฤษฎีโครงสร้างยังคงอยู่ แต่ไม่ได้ครบทั้ง 31 พฤติกรรมและไม่ได้เรียงลำดับตามทฤษฎีโครงสร้างได้ทั่วไป ทั้งนี้เพราะบริบทของสื่อภาพยนตร์ในปัจจุบันและลักษณะของการถ่ายทอดเรื่องราวที่ค่ายภาพยนตร์ต้องการให้มีภาคต่อและไปผนวกรวมกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในค่ายเดียวกัน

คำสำคัญ: โครงสร้างนิทาน / พฤติกรรมตัวละคร / ธอร์

Abstract

This study aims to analyze the structure of the movie “Thor: God of Thunder” by using the concept of Propp’s 31 Functions of folklores. The syntagmatic analysis method was conducted to study this movie. The study found that some of the functions existed in the movie but didn’t appear orderly. Because of the context of contemporary film and the style of presentation, the structure found in this movie wasn’t following Prop’s concept.

Keywords: Folktale Structural / Character Behavior / Thor

บทนำ

ธอร์ (THOR) คือหนึ่งในเทพปกรณัมนอร์สเป็นชายวัยกลางคนที่มีความห้าวหาญและเคร่งครัด
ปรากฏในฐานะเทพผู้มีพลังกำลังมากและไม่มีใครที่สามารถโค่นลงได้ และได้รับ ของโรมันไปจนถึง
การได้รับความนิยมอย่างสูงในยุคไวกกิง(CatDumb, 2561) ธอร์เป็นพระราชโอรสในเทพโอดิน (Odin)

* อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

** รองศาสตราจารย์ ดร. คณบดี คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

) ราชินีแอสการ์ด (Asgard) และฟริกกา (Frigga) ราชินีแอสการ์ด ธอร์มีอาวุธคู่กายคือค้อนที่ชื่อว่าโยเนียร์ (Mjölnir) อาวุธที่มีแต่ผู้ที่คู่ควรเท่านั้นที่จะยกมันขึ้นได้ หากค้อนกระทบสิ่งใดก็ตามจะเกิดฟ้าร้องฟ้าผ่า และเมื่อขว้างค้อนออกไปค้อนจะวนกลับมาหาผู้ใช้เสมอ นอกจากนี้ยังมีการอ้างอีกว่าที่มาของชื่อวัน Thursday (วันพฤหัสบดี) นั้นมีรากศัพท์มาจากชื่อของธอร์ (Thor / Thursday) และคำว่า Thunder (พายุฝน, 2562)

สำหรับค่ายมาร์เวล (Marvel) ธอร์ถูกนำมาตีความใหม่โดยอาศัยโครงสร้างเดิมผ่านมุมมองของสแตน ลี (Stan Lee) และแจ็ก เคอบี (Jack Kirby) โดยธอร์เกิดจากแนวคิดที่ว่าหากต้องมีตัวละครที่แข็งแกร่งกว่าคนที่แข็งแกร่งที่สุด (Someone stronger than the strongest person) นั้นต้องเป็นเทพ ไม่ใช่มนุษย์ จึงเกิดเป็นการ์ตูนเรคเตอร์ของ ธอร์ที่มีต้นแบบมาจากเพนอร์ส (Norse God) (Thor Marvel Comic, 2020) โดยปรากฏตัวครั้งแรกในคอมมิคส์ (Comic) ด้วยสถานะซูเปอร์ฮีโร่ (Super Hero) และได้รับการพัฒนาต่อโดยมาร์เวลสตูดิโอ (Marvel Studio) ให้กลายเป็นตัวละครในภาพยนตร์และกลายเป็นสมาชิกของทีมอเวนเจอร์ (Avengers) โดยในปี 2011 ภาพยนตร์เรื่องแรกของธอร์ก็เกิดขึ้นภายในสังกัดมาร์เวลสตูดิโอ



ภาพที่ 1 ภาพเปรียบเทียบลักษณะของธอร์จากภาพเขียน หนังสือการ์ตูน และภาพยนตร์ อ้างอิงจาก <https://www.catdumb.com/thor-mythology-415/> และ <https://www.everymoviehasaleson.com/blog/2011/05/movie-review-thor>

ที่ใช้ชื่อว่า THOR God of Thunder หรือ ธอร์เทพเจ้าสายฟ้า ที่มีนักแสดงชาวออสเตรเลียอย่างคริส เฮมสวอร์ธ (Chris Hemsworth) มารับบทเทพเจ้าสายฟ้า ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็น ดั่ง ภา ค ป ฐ ม บ ท ที่ บ อ ก เล่าเรื่องราวความเป็นมาของเทพเจ้าหนุ่มที่พระนางในสายเลือดแห่งเจ้าชายและว่าที่กษัตริย์ของเทพทั้งปวง

ภาพที่ 1 นั้นเห็นได้ว่า ธอร์ (Thor) ในแต่ละตัวสื่อมีรูปลักษณ์ที่แตกต่างกันผันแปรไปตามการตีความและการออกแบบในแต่ละทัศนียมตินอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องธอร์ยังถูกวางให้เป็นหนึ่งในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล หรือที่แฟนมาร์เวลเรียกติดปากกันว่า MCU (Marvel Cinematic Universe) ที่เล่าเรื่องราวของการเดินทางของบรรดาซูเปอร์ฮีโร่แต่ละตัวของมาร์เวลจากจุดเริ่มต้นไปสู่สงครามครั้งสำคัญที่ปรากฏแล้วในภาพยนตร์เรื่อง Avengers Endgame หรือ อเวนเจอร์ เผด็จศึก (2019)

สำหรับตัวละครอย่างธอร์นั้น ณ เวลาที่มีภาพยนตร์เดี่ยวของตัวเองทั้งหมด 3 ภาค คือ ธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (Thor God of Thunder เข้าฉายปี 2011) ธอร์ เทพเจ้า

สายฟ้า โลกาทมิฬ (Thor The Dark World เข้าฉาย 2013) และธอร์ สงครามอวสานเทพเจ้า (Thor Ragnarök เข้าฉายเมื่อ 2017) ทั้งนี้จากการประกาศของมาร์เวลสตูดิโอที่จะสร้างภาพยนตร์เดี่ยวของซูเปอร์ฮีโร่ภาคที่ 4 เป็นครั้งแรกโดยให้ชื่อว่า Thor Love and Thunder (ยังไม่ประกาศชื่อภาษาไทย) ที่คาดว่าจะเข้าฉายในปี 2021 ซึ่งจุดนี้เองผู้เขียนมีความเห็นว่าค่ายมาร์เวลกำลังพยายามส่งไม้ต่อบทบาทเดิมกับนักแสดงคนใหม่เนื่องจากว่า หากอ้างอิงกับมาร์เวลคอมิกส์แล้วจะมีบางอีเว้น (Event) ที่ธอร์เป็นเพชฌัญ (Thor Girl) ซึ่งส่วนนี้ผู้เขียนยังไม่ขอยืนยันใด ๆ เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งจากการประกาศของมาร์เวลสตูดิโอเท่านั้น และมีความเป็นไปได้ที่มาร์เวลจะไม่เปิดเผยข้อมูลทั้งหมดจนเป็นเรื่องง่ายต่อการคาดเดาของบรรดาแฟนภาพยนตร์ สำหรับภาพยนตร์ทั้ง 3 ภาคของธอร์นั้น สามารถสรุปเป็นเรื่องราวสั้น ๆ ได้ดังนี้

ธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (Thor God of Thunder 2011)

ธอร์ได้เป็นต้นเหตุของการก่อสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์เทพและยักษ์ จึงถูกยึดค้อนศึกโดยบิดาและเนรเทศมายังโลกเพื่อตัดนิสัยธอร์ต้องพิสูจน์ตนเองว่าเหมาะสมกับการเป็นเทพเจ้าก่อนกลับไป และธอร์ก็สามารถปรับนิสัยและพิสูจน์ตนเองได้ว่าเขาคือผู้ที่คู่ควรกับตำแหน่งเทพเจ้าสายฟ้า

ธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า โลกาทมิฬ (Thor The Dark World 2013)

ธอร์ต้องรับศึกทั้ง 2 ด้านคือช่วยเหลือหญิงอันเป็นที่รักจากการถูกพลังของอีเธอร์ (Aether) สารโบราณของชาวแอสการ์ดฝังในร่างกาย ขณะเดียวกันก็ต้องปกป้องสสารดังกล่าวจากเมลาคิธ (Malekith) ดาร์กเอลฟ์ (Dark Elves) ที่ต้องการสสารนี้เพื่อปลดปล่อยกองทัพของตนซึ่งธอร์ก็สามารถกำจัดเมลาคิธ ช่วยหญิงคนรักและรักษาอีเธอร์ไว้ได้

ธอร์ สงครามอวสานเทพเจ้า (Thor Ragnarök 2017)

ธอร์ต้องพิสูจน์ความเป็นเทพเจ้าที่คู่ควรกับพลังสายฟ้าอีกครั้งหลังจากเผชิญการสูญเสียทั้งบิดามารดา อาณาจักรและค้อนศึกจากฝีมือพี่สาวที่พึ่งปรากฏตัวจากขุนนรก แต่ธอร์ก็สามารถปกป้องสิ่งที่เหลืออยู่เพียงน้อยนิดจากความสามารถของตนเองและการได้รับความช่วยเหลือจากฮัลค์ (Hulk) และชาวแอสการ์ดที่เหลือรอดก่อนจะเผชิญมหาสงครามครั้งถัดไป

ด้วยลักษณะของการถ่ายทอดเรื่องราวของมาร์เวลสตูดิโอ (Marvel Studio) ที่ใช้บทภาพยนตร์แต่ละเรื่องเป็นส่วนเชื่อมประสานกันและกันไว้ รวมถึงความสัมพันธ์ของเหล่าตัวละครดำเนินเรื่องราวมาตลอดหลายเรื่อง ทำให้ระหว่างภาพยนตร์ของธอร์แต่ละภาคมีภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ แทรกเสมอ และในแต่ละภาคของภาพยนตร์เรื่องธอร์ (และทุกเรื่องของมาร์เวล ยกเว้นอเวนเจอร์เสด็จศึก) มีการทิ้งปมไว้ท้ายเรื่องเสมออย่างที่เป็นมาร์เวลเรียกว่าเรื่องหลัง End Credit ที่กลายเป็นตัวสร้างวัฒนธรรมใหม่ของการเล่าเรื่องแบบหนังแฟรนไชส์ (Franchise) ที่ตัวภาพยนตร์เองต้องทำหน้าที่ (Function) เป็นเหมือนจิ๊กซอร์และให้ผู้รับสารหรือผู้ชมนั้นต้องทำหน้าที่เป็นผู้ต่อจิ๊กซอร์ตามลำดับของภาพยนตร์ที่ถูกปล่อยออกมาตลอดหลายปีของมาร์เวลสตูดิโอที่ถ้อยความหมายระหว่างกันไปมาหรือมีสับสนในตัวภาพยนตร์เพื่อเข้าใจจุดหมายปลายทางของภาพกว้างของจักรวาลภาพยนตร์ซึ่งตรงจุดนี้เองยังแสดงให้เห็นอีกว่าตัวภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ ของมาร์เวลนั้นมีความสัมพันธ์ (Intertext) ระหว่างกันเพื่อเพิ่มความสนุกสนานและความเข้มข้นในการเล่าเรื่อง

จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นว่ามาร์เวลสตูดิโอสามารถนำพาตัวละครตัวหนึ่งอย่างธอร์ (และอีกหลายตัวละคร) ดำเนินเรื่องราวผ่านภาพยนตร์ในแต่ละภาคได้อย่างเข้มข้นจนถือได้ว่าเป็นค่ายซูเปอร์ฮีโร่ที่ประสบผลสำเร็จอย่างสูงจากการตอบรับจากผู้ชมทั่วโลก จากประเด็นดังกล่าวนี้จึงส่งผลให้ผู้เขียนเองมีความสนใจอยากที่จะนำเรื่องราวของภาพยนตร์ของธอร์มาวิเคราะห์ โดยยึดโยงกับทฤษฎีโครงสร้างนิทานของพรอพพ์(Propp's theory) เพื่อต้องการดูว่าแท้จริงแล้วโครงสร้างของเรื่องราวนั้นมีความเหมือนกันหรือไม่กับทฤษฎีดังกล่าวหรือไม่อย่างไรเพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาของการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ต่อไป อนึ่ง สำหรับการวิเคราะห์ครั้งนี้ผู้เขียนได้เลือกภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า(2011) มาใช้ในการวิเคราะห์อันเนื่องมาจากผู้เขียนมีความชื่นชอบในคาแรคเตอร์ (Character) ของตัวละครเอก (ธอร์) มากที่สุดและผู้เขียนมีความเห็นว่าธอร์เป็นตัวละครที่มีความเกี่ยวข้องกับชนชั้นกษัตริย์และมีเค้าโครงเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยและการพิสูจน์ตนเองในฐานะของผู้ผู้นำของอาณาจักร

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบโครงสร้างนิทานที่กำหนดพฤติกรรมของตัวละคร (Functions) จากภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า ตามกรอบทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์ พรอพพ์

ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง ธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (Thor God of Thunder 2011) เท่านั้น เนื่องจากเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของตัวละครธอร์และเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเทพเจ้าและชนชั้นกษัตริย์ที่คล้ายคลึงกับเนื้อหาแบบเทพนิยายที่พรอพพ์ได้ศึกษาไว้

ทั้งนี้ผู้เขียนขอกล่าวถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (2011) ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้พอสังเขปเพื่อความเข้าใจของผู้อ่านและใช้ประกอบการอธิบายผลต่อไป อย่างไรก็ตามท่านผู้อ่านสามารถหาภาพยนตร์เรื่องนี้ผ่าน DVD Blu-Ray หรือบนระบบ Streaming ได้ รวมถึงภาคต่อของภาพยนตร์เรื่องนี้และหรือภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ของมาร์เวลสตูดิโอมาได้

เนื้อเรื่องโดยสังเขปของภาพยนตร์เรื่อง ธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (2011)

ครั้งบรรพกาลโอดิน(Odin)บิดาแห่งปวงเทพนำกองทัพไปยังมิดการ์ด (โลกมนุษย์) เพื่อช่วยเหลือมนุษย์จากการถูกรุกรานของเหล่ายักษ์น้ำแข็ง (Giant Frost)โอดินได้ยึดอาวุธวิเศษของเหล่ายักษ์ไว้และประกาศสัญญาสงบศึกที่ต่างฝ่ายต่างยึดถือมาช้านาน โดยวีรกรรมครั้งนั้นโอดินได้เล่าให้ลูกทั้งสองคือธอร์(Thor) และโลกิ (Loki) ฟังขณะพาชมคลังอาวุธของแอสการ์ดพร้อมกับสอนว่า “กษัตริย์ที่ดีไม่ก่อสงคราม แต่จะพร้อมเสมอเมื่อมีศึก”

วันเวลาผ่านไปลูกทั้งสองของโอดินเติบโตใหญ่ ในวันที่ธอร์ (THOR) กำลังเข้าพิธีเพื่อรับการสถาปนาเป็นกษัตริย์องค์ใหม่ของแอสการ์ด (Asgard) เหล่ายักษ์น้ำแข็งได้ลักลอบเข้าไปยังคลังอาวุธของแอสการ์ดทำให้โอดินกษัตริย์องค์ปัจจุบันจำต้องยุติพิธีเพื่อไปจัดการปัญหาที่คลังอาวุธ ธอร์พิโรธที่พิธีถูกขัดขวางจึงชักชวนโลกิน้องชายต่างสายเลือดพร้อมกับเลดี้ซิฟ (Lady Sif) และนักรบทั้งสาม (The warriors three) บุกลงไปยังโยธุนไฮม์ (Jotunheim) ดินแดนของเหล่ายักษ์น้ำแข็ง แม้ธอร์จะมีค้อนศึกโยเนียร์ในมือแต่ด้วยจำนวนคนที่

น้อยกว่าจึงตกอยู่ในท่ามกลางวงล้อมยักษ์น้ำแข็งจนโอดินต้องมาช่วยพากลับแอสการ์ด การกระทำของธอร์เกือบส่งผลให้เกิดสงครามระหว่างสองอาณาจักรที่โอดินสงบศึกไว้ โอดินโกรธกับการกระทำของธอร์จึงเนรเทศธอร์ไปที่มิดการ์ด (Midgard) หรือโลกมนุษย์พร้อมพลพลังของเทพเจ้าและยึดค้อนศึกโยเนียร์ (Mjolnir) อาวุธคู่กายธอร์ เพื่อให้เขากลายเป็นเพียงมนุษย์ธรรมดาที่ต้องเรียนรู้ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความเสียสละ และพิสูจน์ตนเองว่ายังคู่ควรกับพลังเทพสายฟ้า ค้อนโยเนียร์และตำแหน่งกษัตริย์ ซึ่งธอร์ได้รับความช่วยเหลือจากเจน (Jane) หญิงสาวชาวโลก ระหว่างการโดนเนรเทศโอดินทรงประชนเพราะเสียพระทัยกับการไล่ลูกชายแท้ๆ ไป ฟริกกา (Frigga) มารดาของธอร์ที่รักโลกดังลูกแท้ๆ คนหนึ่งเช่นกันจึงให้โลกขึ้นรักษาการกษัตริย์แทน ด้วยความที่โลกเป็นรองธอร์มาตลอดทั้งพลังกำลัง ความสามารถ ความกล้าหาญ โลกเองที่เป็นราชาในเวลานั้นเกรงว่าธอร์จะได้กลับมาสักวันหนึ่งจึงออกอุบายโดยการแอบลงไปพบธอร์ที่โลกและโกหกว่าโอดินสวรรคต เพราะกลัวเรื่องสงครามที่ธอร์เป็นก่อกวนและห้ามธอร์กลับไปแอสการ์ดอีก แต่ความจริงแล้วโลกต้องการธอร์เพื่อขจัดเสี้ยนหนามไปตลอดกาลจึงส่งเดอะเดสทรอยเยอร์ (The Destroyer) ทหารประจำคลังอาวุธมาที่โลกเพื่อฆ่าธอร์ แต่ธอร์ได้รับความช่วยเหลือจากเลดี้ซีฟและนักรบทั้งสามที่มาเตือนล่วงหน้าและบอกความจริงว่าโอดินยังไม่ตาย และธอร์ต้องกลับไปเพื่อปกป้องสถานการณ์ที่แอสการ์ด แต่การจะกลับไปของธอร์นั้นการพิสูจน์ตนเองเป็นสิ่งที่ธอร์ต้องทำให้สำเร็จเสียก่อนจนท้ายที่สุดธอร์ก็พิสูจน์ว่าตนเองคู่ควรกับการเป็นเทพเจ้าจนได้พลังของสายฟ้าและค้อนศึกกลับมาอีกครั้งก่อนเดินทางกลับแอสการ์ดเพื่อสะสางปัญหาที่น้องชายก่อ โดยธอร์ได้เปิดโปงความจริงที่ว่าโลกเป็นคนเปิดช่องให้ยักษ์น้ำแข็งเข้าไปยังคลังอาวุธในวันสถาปนาและวางแผนยึดบัลลังก์ของโอดินไปตลอดกาล เมื่อแผนที่โลกคิดมานั้นโดนเปิดโปงทั้งสองต่อสู้อย่างดุเดือดก่อนที่โลกจะพลาดทำให้แก่ธอร์ ด้วยความรักในน้องชายธอร์ไม่คิดฆ่าโลก ธอร์พยายามช่วยโลกจากการพลัดตกผาแห่งสะพานสายรุ้ง แต่โลกเองเลือกที่จะปล่อยมือตนเองให้ตกไป แม้ธอร์สามารถกอบกู้สถานการณ์ให้กลับเป็นปกติและคืนบัลลังก์ให้โอดินโดยที่ธอร์เลือกที่จะไม่เป็นกษัตริย์แต่ธอร์เองก็เสียใจกับการเสียน้องชายแต่สายเลือด

ทั้งนี้ในช่วงท้ายของภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า หลัง End Credit ได้มีการเฉลยว่าโลกยังไม่ตายแต่ไปปรากฏตัวที่มิดการ์ดหรือโลกมนุษย์เพื่อเป็นการทิ้งปมไว้ในภาพยนตร์เรื่องถัดไป (Marvel The Avengers : 2012)

แนวคิดตามทฤษฎีของพรอพพ์

วลาดีมีร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp) นักภาษาศาสตร์ชาวรัสเซียที่ศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของนิทานโดยวิธีการหลายแบบและนำเสนอผลงานในชื่อ Morphology of the Folktale ที่นำเสนานิยามของรัสเซียมาศึกษารูปแบบ (Form) ของความสัมพันธ์ของส่วนประกอบในนิทานต่าง ๆ ว่ามีใคร ทำอะไร เมื่อไหร่ อย่างไรหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือการศึกษาของพรอพพ์เป็นการมองถึงไวยากรณ์ของนิทาน โดยคำว่า Morphology นั้น หมายถึง การพิจารณาส่วนประกอบในนิทานและความสัมพันธ์ทุกรูปแบบของส่วนประกอบนี้ หรืออาจกล่าวว่าเป็นการศึกษาว่าในนิทานเรื่องหนึ่ง ๆ มีใครทำอะไร ทำอย่างไร เหตุการณ์เป็นอย่างไร เมื่อเขากำหนดส่วนประกอบในเนื้อหาของนิทานว่า หน่วยใดจะคงที่และหน่วยใดจะเปลี่ยนแปลง

แล้วก็อธิบายได้ว่า สิ่งที่เปลี่ยนแปลงคือชื่อตัวละคร คุณสมบัติของตัวละคร และเนื้อหา แต่โครงสร้างของนิทานจะคงที่เสมอ สิ่งที่ยั่งยืนเป็นแบบแผนที่ตายตัวซึ่งพรอพพ์เรียกว่า function (กิตสุรางค์กาฬสุวรรณ: 2546)

เมื่อนำเอานิทานหรือตำนานประเภทเดียวกันมาทำการวิเคราะห์ตามแบบพื้นฐานแนวคิดโครงสร้างแล้วพบว่า นิทานหรือตำนานเหล่านั้นมีโครงสร้างที่คงที่และสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงนั่นก็คือพฤติกรรมที่พรอพพ์เรียกว่า Function ซึ่งคำว่าพฤติกรรมคือคำที่บอกการกระทำต่าง ๆ การห้าม การต่อสู้ การทดสอบ เป็นต้น ในการศึกษาวิเคราะห์นั้นพรอพพ์ได้ใช้สัญลักษณ์แทนคำจำกัดความไว้ เช่น พฤติกรรมการห้ามเช่นการห้ามมิให้ตัวเองกระทำการอย่างหนึ่งอย่างใดคำจำกัดความคือการห้ามและสัญลักษณ์คือ (Y) ซึ่งจากการศึกษานิทานรัสเซียกว่า 100 เรื่องพรอพพ์ได้ตั้งสมมติฐานว่า จำนวนของพฤติกรรมในนิทานรัสเซียเท่าที่คนรัสเซียรู้จักและนำมาศึกษานั้นมี 31 พฤติกรรม (Propp, 1968) ได้แก่

สัญลักษณ์	ความหมาย	คำแปล
0. α	Initial situation	สถานการณ์ตอนเริ่มเรื่อง
1. β	Absentation	การหายตัวไป
2. γ	Interdiction	ข้อห้าม
3. δ	Violation	การละเมิด
4. ϵ	Reconnaissance	การสืบเสาะ / สืบหา
5. ζ	Delivery	การนำส่ง
6. η	Trickery	การหลอกลวง
7. θ	Complicity	การสมรู้ร่วมคิด
8. A	Villainy	ความชั่วร้าย
8a. a	Lack	ความขาดหาย / ขาดแคลน
9. B	Mediation	การไกล่เกลี่ย
10. C	Counteraction	การโต้ตอบ
11. $\uparrow$	Departure	การออกเดินทาง
12. D	1 st function of the Donor	หน้าที่แรกของผู้ให้ (ความช่วยเหลือ)
13. E	Hero's reaction	ปฏิกิริยาของฮีโร่ (ตัวเอก) ด้านบวกหรือลบก็ได้
14. F	Receipt of magical agent	การได้รับพลังพิเศษ (เวทมนต์)
15. G	Spatial transference	การเปลี่ยนสถานที่ / ถูกนำไปยังอีกที่หนึ่ง / ตัวเอกถูกนำไปยังที่ซ่อน
16. H	Struggle	การต่อสู้
17. J	Branding	ได้รับบาดเจ็บ
18. I	Victory	การได้รับชัยชนะ
19. K	Liquidation	การสลายไป

20.	↓	Return	การกลับมา
21.	Pr	Pursuit	การตามล่า
22.	Rs	Rescue	การช่วยเหลือ
23.	O	Unrecognized Arrival	การมาถึงแบบไม่ได้รับความรู้จัก / ไม่มีใครรู้จัก
24.	L	Unfounded Claims	การเรียกร้องแบบไม่มีมูลความจริง
25.	M	Difficult Task	การถูกทดสอบด้วยสิ่งที่ยาก
26.	N	Solution	หนทางแก้ไข
27.	Q	Recognition	ได้รับการยอมรับ
28.	Ex	Exposure	การเปิดโปง
29.	T	Transfiguration	การแปรรูปแปรร่าง
30.	U	Punishment	การลงโทษ
31.	W	Wedding	การแต่งงาน

(Asa Berger, 1991 กิตติสารคำภาพสุวรรณ:2546 และ ชนัญชิตา เรื่องจรูญ: 2561)

ทั้งนี้เนื่องจากพรอฟฟ์ให้ความสำคัญกับพฤติกรรมของตัวละครมากกว่าสนใจว่าการกระทำนั้นเกิดจากใครหรือเกิดอย่างไร จึงได้ให้สมมติฐานอีกว่า พฤติกรรมของตัวละครจะคงที่ไม่เปลี่ยนแปลงทั้งนี้ไม่ขึ้นอยู่กับว่าใคร (who) เป็นผู้กระทำและกระทำอย่างไร (how) เช่น กษัตริย์ให้หนักอินทรีกับฮีโร่ อินทรีพาฮีโร่ไปยังอีกเมือง หรือเจ้าหญิงให้แหวนแก่พระเอก และแหวนนั้นพาพระเอกไปยังอีกเมืองหนึ่ง ซึ่งเห็นได้ว่าไม่ว่าตัวละครจะเปลี่ยนไป แต่ก็ยังปรากฏการให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งระหว่าง 2 ตัวละคร (กิตติสาร:2446) และจากการศึกษาเนื้อหาของพรอฟฟ์นั้นเขาจึงสรุปได้ว่าการลำดับพฤติกรรมในเรื่องต่างๆจะเหมือนกันดังที่ปรากฏไว้แล้ว

วิธีดำเนินการศึกษาและการวิเคราะห์

สำหรับการวิเคราะห์ครั้งนี้ผู้เขียนได้รับชมภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (2011) ผ่านเครื่องเล่นแผ่น Blu-Ray ประมาณ 3 ครั้ง และผ่านระบบ Streaming ประมาณ 2 ครั้ง ประกอบกับการอ่านหนังสือ Marvel Thor (2015) และเพิ่มเติมเนื้อหาของตัวละครด้วยหนังสือ Marvel The Ultimate Character Guide (2010) และทำการวิเคราะห์ตามแนวคิดของพรอฟฟ์กับการวิเคราะห์เชิง Syntagmatic ของตัวบท (Text) ที่มองถึงลำดับ (Sequence) ของเหตุการณ์ (Event) ที่เกิดขึ้นจากรูปแบบของการเล่าเรื่อง (Berger, 1991) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการหาความหมายเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiotic)

ผลการวิเคราะห์

จากการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (2011) ผู้เขียนขอเสนอด้วยตารางที่ 1 เพื่อให้ผู้อ่านเห็นรายละเอียดของโครงสร้างนิทานตามแนวคิดพรอฟฟ์เมื่อประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์เรื่องธอร์ โดยข้อมูลในตารางนี้ต่อไปผู้เขียนยังคงลำดับของพฤติกรรมตัวละครทั้ง 31 พฤติกรรมตามแนวคิดเสียก่อน

ตารางที่ 1 แนวคิดโครงสร้างนิทานของพรอพท์ที่กำหนดพฤติกรรมตัวละครกับเนื้อเรื่องจากภาพยนตร์เรื่องธอร์

		สัญลักษณ์	เนื้อเรื่อง
0.	α	สถานการณ์ตอนเริ่มเรื่อง	โอดินนำกองทัพไปยังมิดการ์ด (โลกมนุษย์) เพื่อช่วยเหลือมนุษย์จากการถูกรุกรานโดยเหล่ายักษ์ น้ำแข็ง โอดินได้ยึดอาวุธวิเศษของเหล่ายักษ์ไว้และประกาศสัญญาสงบศึกที่ต่างฝ่ายต่างยึดถือมาช้านาน
1.	β	การหายตัวไป	• ธอร์โดนเนรเทศไปที่โลก • โลกหายตัวไป
2.	γ	การห้าม	โอดินสอนลูกว่า “กษัตริย์ที่ดีไม่ก่อสงคราม แต่จะพร้อมเสมอเมื่อมีศึก”
3.	δ	การละเมิดข้อห้าม	• ยักษ์น้ำแข็ง (Giant Frost) ได้ลักลอบเข้าไปยังคลังอาวุธของแอสการ์ด • ธอร์บุกไปถล่มโยตันไฮม์ (Jotunheim) ดินแดนของเหล่ายักษ์น้ำแข็ง
4.	ϵ	การสืบเสาะ / สืบหา	ไม่พบในภาพยนตร์
5.	ζ	การนำส่ง	ไม่พบในภาพยนตร์
6.	η	การหลอกลวง	โลกิไปพบธอร์ที่โลกและโกหกว่าโอดินสวรรคตเพราะกลุ่มโจรเรื่องสงครามที่ธอร์เป็นก่อกวน และห้ามธอร์ไม่ให้กลับไปแอสการ์ดอีก
7.	θ	การสมรู้ร่วมคิด	ธอร์ชักชวนโลกิพร้อมกับเลดี้ซิฟ (Lady Sif) และนักรบทั้งสาม (The warriors three) บุกไปถล่มโยตันไฮม์
8.	A	ความชั่วร้าย	โลกิขึ้นรักษาการกษัตริย์แทนและหวังยึดบัลลังก์ไปตลอดกาล
8a.	a	ความขาดแคลน	ไม่พบในภาพยนตร์
9.	B	การใกล้เคียง	ไม่พบในภาพยนตร์
10.	C	การโต้ตอบ	ไม่พบในภาพยนตร์
11.	$\uparrow$	การออกเดินทาง	• ธอร์และพวกเดินทางไปยังโยตันไฮม์ • ธอร์เดินทางไปมิดการ์ดจากการเนรเทศ
12.	D	หน้าที่แรกของผู้ให้	โอดินไปช่วยธอร์และพวกให้หนีจากโยตันไฮม์
13.	E	ปฏิกิริยาของตัวเอง	ธอร์ไม่พอใจที่โอดินพาหนีออกมาแทนที่จะสู้ศึกด้วยกัน
14.	F	การได้รับพลังพิเศษ	ธอร์ได้พลังของสายฟ้าและค่อนข้างกลับมาอีกครั้ง
15.	G	การเปลี่ยนสถานท ถูกนำไปยังอีกทีหนึ่ง ตัวเองถูกนำไปยังที่ซ่อน	ไม่พบในภาพยนตร์

16.	H	การต่อสู้	• ธอร์ต่อสู้กับยักษ์น้ำแข็ง • ธอร์ต่อสู้กับโลกิ
17.	J	ได้รับบาดเจ็บ	ธอร์ได้รับบาดเจ็บจากการถูกโจมตีโดยเดสเทรอยเยอร์
18.	I	การได้รับชัยชนะ	ธอร์ได้รับชัยชนะ
19.	K	:การสลายไป	ไม่พบในภาพยนตร์
20.	↓	การกลับมา	ธอร์เดินทางกลับแอสการ์ด
21.	Pr	การตามล่า	แล้วโลกต้องการฆ่าธอร์เพื่อขจัดเสี้ยนหนามไปตลอดกาล จึงส่งเดสเทรอยเยอร์ (The Destroyer) มาที่โลกเพื่อฆ่าธอร์
22.	Rs	การช่วยเหลือ	ธอร์ได้รับความช่วยเหลือจากเลดี้ฟและนักรบทั้งสาม
23.	O	การมาถึงของตัวเองแบบ ไม่ได้รับความรู้จัก	ไม่พบในภาพยนตร์
24.	L	การเรียกร้องแบบไม่มีมูลเหตุ ความจริง	ไม่พบในภาพยนตร์
25.	M	การถูกทดสอบด้วยสิ่งที่ยาก	ธอร์ต้องเรียนรู้ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความเสียสละ และพิสูจน์ตนเองว่ายังคู่ควรกับพลังเทพสายฟ้า ค้อนโยนีย์ร์และตำแหน่งกษัตริย์
26.	N	หนทางแก้ไข	ธอร์กอบกู้สถานการณ์ให้กลับเป็นปกติและคืนบัลลังก์ให้โอดิน
27.	Q	ได้รับการยอมรับ	ไม่พบในภาพยนตร์
28.	Ex	การเปิดโปง	ธอร์เปิดโปงความชั่วร้ายของโลกิ
29.	T	การแปลงรูปแปลงร่าง	ธอร์ได้ชุดเกราะของเทพสายฟ้าหลังได้ถือค้อนศึก
30.	U	การลงโทษ	ธอร์โดนปลดพลังของเทพเจ้าและยึดค้อนศึกโยนีย์ร์ (Mjolnir)
31.	W	การแต่งงาน	ไม่พบในภาพยนตร์

จากตารางที่ 1 พบว่า เนื้อหาในภาพยนตร์เรื่องธอร์นั้นไม่ได้สามารถเข้ากับทุกพฤติกรรมตัวละครตามแนวคิดโครงสร้างนิทานของพรอพได้ และบางพฤติกรรมเกิดขึ้นมากกว่าหนึ่งครั้งโดยเกิดกับทั้งตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้ายเพื่อให้การอธิบายผลการวิเคราะห์สามารถทำความเข้าใจยิ่งขึ้น ผู้เขียนได้ทำการเรียงลำดับใหม่โดยอิงจากการเดินเรื่องในภาพยนตร์ธอร์ซึ่งได้ลำดับของพฤติกรรมตัวละครดังนี้

$\alpha\gamma\delta^1 \theta\delta^2 \uparrow^{H^1D} E \downarrow^{U^1} \beta^1 A \eta Pr JRs M F T \downarrow^2 Ex H^2 I N \beta^2$
(0 2 3 7 2 11 16 12 13 20 30 1 8 6 21 17 22 25 14 29 20 28 16 18 26 1)

ลำดับเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่องธอร์

*หมายเหตุ หมายเลขที่ปรากฏได้สัญลักษณ์คือลำดับของเหตุการณ์ตัวละครที่พรอพฟ์ได้ให้ไว้

ภาพยนตร์เรื่องธอร์เริ่มต้นด้วยการเล่าภูมิหลัง (α) ตามด้วยสั่งห้าม (γ) ไม่ให้ก่อสงคราม ต่อมา ยักษ์ละเมิดข้อห้าม (δ^1) ธอร์จึงรวมหัวกับพวก (θ) ละเมิดคำสั่งห้ามก่อสงคราม (δ^2) ธอร์เดินทางไปดินแดน ยักษ์ ($\uparrow$) ธอร์ต่อสู้กับยักษ์ (H^1) แต่พลาดท่าจะโอดินต้องมาช่วย (D) โดยที่ธอร์ไม่พึงใจนัก (E) โอดินพาธอร์กลับแอสการ์ด ($\downarrow^1$) ธอร์ถูกลงโทษ (U) ด้วยการเนรเทศ (β^1) โลกครองบัลลังก์โดยมีแผนยึดครอง (A) โลกิไปพบธอร์บอกว่าโอดินตาย (η) ธอร์ถูกตามล่าโดยเดอะเดสทรอยเยอร์ (Pr) จนได้รับบาดเจ็บ (J) แต่ถูกช่วยเหลือ (Rs) ธอร์ถูกทดสอบ (M) จนได้พลังสายฟ้า ชุดเกราะ และค้อนกลับมา (F)(T) ธอร์เดินทางกลับแอสการ์ด ($\downarrow^2$) ธอร์เปิดโปงแผนโลกิ (Ex) ทั้งสองต่อสู้กัน (H^2) ธอร์ได้รับชัยชนะ (I) และคืนบัลลังก์ให้โอดิน (N) โลกิหายตัวไป (β^2)

จากการเรียงลำดับตามเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า แสดงให้เห็นว่าโครงสร้างเรื่อง (นิทาน) ไม่ได้เรียงลำดับตามแนวคิดของพรอพฟ์เสียทีเดียว แม้เริ่มด้วยสถานการณ์ตอนต้นเรื่อง (α) ก็ตาม แต่ลำดับของเหตุการณ์ตัวละครมีการสลับกันไปมาและไม่ได้จบด้วยการแต่งงาน (W) หรือครองบัลลังก์เสมอไป แม้เรื่องของธอร์ในภาคนี้จะมีเรื่องความรักบ้างแต่ก็ไม่ได้เข้มข้นเท่ากับการบอกที่มาของซูเปอร์ฮีโร่ของธอร์ และธอร์ก็ไม่ได้ขึ้นครองบัลลังก์ในท้ายเรื่องแต่อย่างใดทั้งที่เรื่องที่น่าสนใจเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องเนื่องกับชนชั้นกษัตริย์และเทพซึ่งผู้เขียนวิเคราะห์ว่าด้วยตัวภาพยนตร์เป็นสื่อ (Medium) นั้นแตกต่างจากนิทานหรือเรื่องเล่าแบบที่พรอพฟ์ได้ศึกษาไว้จึงเป็นผลให้ลำดับ (Syntagmatic) ของโครงสร้างแตกต่างกันไปตามบริบทของตัวสื่อ และอาจรวมไปถึงบริบทของสังคม และบริบทของเวลาที่สื่อชิ้นนั้นทำงานอยู่ด้วย ฉะนั้นแล้วเมื่อเป็นสื่อภาพยนตร์การจบแบบไม่สมหวัง (Unhappy Ending) สามารถเกิดได้เช่นเดียวกับการจบแบบไม่บริบูรณ์ด้วยการทิ้งปมไว้ในภาคต่อย่อมเกิดได้ตามลูกเล่นของมาร์เวลเอง

จากการวิเคราะห์ยังพบอีกว่าเหตุการณ์ตัวละครสามารถเกิดซ้ำได้และเกิดได้กับทั้งสองฝ่ายไม่ได้ ยึดติดที่ว่า การลงโทษต้องเกิดกับฝ่ายตัวร้ายเท่านั้น เหมือนที่พรอพฟ์สนใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแต่ไม่ได้สนใจว่าการกระทำนั้นเกิดโดยใครหรือเกิดอย่างไร ดังตัวอย่างที่พรอพฟ์เสนอไว้ว่า กษัตริย์ให้เงินอินทรีกับฮีโร่ อินทรีพาฮีโร่ไปยังอีกเมือง หรือเจ้าหญิงให้แหวนแก่พระเอก และแหวนนั้นพาพระเอกไปยังอีกเมืองหนึ่ง หากสังเกตดูจึงพบว่าแค่มีการเปลี่ยนตัวละครเท่านั้น แต่ฟังก์ชัน (Function) ของการให้ (Give) จากผู้ให้ (Donor) และสิ่งที่ให้พาตัวเอกไปอีกที่หนึ่งยังคงอยู่ประเด็นนี้ผู้เขียนได้วิเคราะห์ว่าด้วยตัวสื่อที่พรอพฟ์ศึกษานั้นเป็นนิทานที่ใช้เล่าให้เด็กฟังก่อนนอนเนื้อเรื่องจึงคงที่ ไม่ผิดแปลกมากนักที่อาจไปขัดกับภาพจำของเด็ก และเรื่องต้องจบแบบบริบูรณ์ที่เรื่องมักลงเอยด้วยความสุขสมหวัง (Happy Ending) แตกต่างจากภาพยนตร์ที่โครงสร้างของเรื่องและเหตุการณ์ของตัวละครสามารถซับซ้อนและซ้ำซ้อนได้ตามอรรถรสในการรับชมการเอื้อประโยชน์ต่อการส่งต่อไปยังภาคหรือภาพยนตร์เรื่องถัดไป

สรุปผล

สำหรับการวิเคราะห์เรื่องราวจากภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า โดยอาศัยทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์ พรอพพ์ มีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบโครงสร้างนิทานที่กำหนดพฤติกรรมของตัวละคร (Functions) โดยผลที่พบคือตัวโครงสร้างและพฤติกรรมของตัวละครนั้นยังปรากฏอยู่เช่นเดิม แต่ไม่ได้เรียงลำดับและไม่ได้มีครบถ้วนทั้ง 31 พฤติกรรมตามแนวคิดของพรอพพ์สำหรับภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า มีสถานการณ์ต่าง ๆ ถูกร้อยเรียงภายใต้บริบทของสื่อภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องข้ามสื่อ (Cross-media) จากหนังสือการ์ตูน ใช้ส่วนขยายจินตนาการของผู้รับชมผ่านภาพเคลื่อนไหว เสียง รวมถึงเทคนิคพิเศษในการประกอบสร้าง แม้โครงเรื่องนั้นมีสถานการณ์ตอนเริ่มเรื่อง (α) ก็จริง แต่ก็ไม่ได้ลงท้ายด้วยจบบริบูรณ์แต่อย่างใด ซ้ำยังทิ้งท้ายด้วยปมไว้เพื่อนำพาไปสู่ภาคถัดไปหรือภาพยนตร์เรื่องถัดไปตามลักษณะการเดินเรื่องของมาร์เวล

ตามที่คุณเขียนได้ทั้งทำไว้ในส่วนของการวิเคราะห์ว่าบริบทของภาพยนตร์และนิทานหรือนิทานก่อนนอนนั้นแตกต่างกันทั้งตัวสื่อ ผู้รับสารหรือแม้กระทั่งวิธีการในการถ่ายทอด ดังนั้นการสิ้นสุดของเรื่องจึงไม่จำเป็นต้องสวยงามหรือสมหวังเสมอไป และต้องพึงระลึกว่ากรณีศึกษาครั้งนี้คือภาพยนตร์แนว (Genre) ซุปเปอร์ฮีโร่ที่ยังคงร่วมสมัยเป็นที่รู้จักของกลุ่มแฟน ๆ หลากหลายช่วงวัยทั่วโลก ซึ่งมาร์เวลเองก็มีกลยุทธ์ในการทอดแทรกสิ่งต่าง ๆ เพื่อเอาใจแต่ละช่วงวัย อาทิ หลักคิด ความเชื่อ คำสอน หรือปรัชญาไว้ในภาพยนตร์ ที่แม้แต่ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าอย่างธอร์เองก็ยังแฝงการสอนว่าเทพระดับสูงแค่ไหนแต่เมื่อตกสวรรค์ก็คือคนธรรมดาอย่างที่เราต้องเผชิญชะตากรรมบนโลก นอกจากนี้แล้วในโลกยุคหลังสมัยใหม่คือโลกยุคข้อมูลที่พร้อมเข้าถึง (รับชม) ได้ตลอดเวลา (สตรีมมิ่งมีเดีย Streaming Media) ที่ค่ายภาพยนตร์สามารถอาศัยประโยชน์นี้มาสร้างภาคต่อไปได้เรื่อย ๆ โดยข้ามผ่านสื่อ (Transmedia) ไปเป็นรูปแบบ (Form) อื่นตามความต้องการของการตลาดแบบทุนนิยม เช่น ซีรีส์ (Series) ดังนั้นผู้เขียนเองยังมีอาจด่วนสรุปได้อย่างแน่นอนว่าแนวคิดเรื่องโครงสร้างของนิทานที่กำหนดพฤติกรรมตัวละครของพรอพพ์สามารถประยุกต์ใช้ได้เพียงบางส่วนหรือทั้งหมดหรือไม่ได้เลยกับการเล่าเรื่องของสื่อภาพยนตร์หรือสื่ออื่น ๆ ในปัจจุบัน เพียงแต่สามารถสรุปได้จากการศึกษาภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าเท่านั้น อนึ่ง ผู้เขียนเองขอแสดงความเห็นไว้ที่นี้ว่า สำหรับการนำแนวคิดของพรอพพ์มาวิเคราะห์ในครั้งนี้ถือว่าช่วยเปิดมุมมองจากวิชาการให้แก่ผู้เขียนได้ยิ่งขึ้นและค่อนข้างพอใจกับการประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในการศึกษาครั้งนี้ เพราะอย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องของซุปเปอร์ฮีโร่ไม่ว่ายุคสมัยใดก็ยังคงต้องปรากฏไว้ซึ่งตัวละครฝ่ายดีฝ่ายร้ายและการพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครที่ส่งผลให้เกิดเรื่องราวของการเป็นไปตามวิถีแห่งซุปเปอร์ฮีโร่

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป

ใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิทานศึกษาภาคต่อของภาพยนตร์เรื่องธอร์ หรือภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ของค่ายมาร์เวลสตูดิโอ หรือภาพยนตร์ซุปเปอร์ฮีโร่ของค่ายอื่น รวมถึงทำการศึกษาในการวิเคราะห์ Paradigmatic เพื่อหาความหมายแฝงจากชุดสัญลักษณ์

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กิตสุรงค์ กาฬสุรณ. (2546). *การวิเคราะห์โครงสร้างนิทานพื้นบ้านไทยมุสลิมภาคใต้ตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์ พรอพพ์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย :มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ชนัญชิดา เรืองจรรยา. (2561). *นิทานมหัศจรรย์ไทยและนิทานมหัศจรรย์ต่างประเทศตามกรอบทฤษฎีโครงสร้างนิทานพื้นบ้านของวลาดิมีร์ พรอพพ์*. *วารสารสังคมศาสตร์* ปีที่ 7 (ฉบับที่ 1), 38-49

ภาษาอังกฤษ

- Berger Arthur Asa. (1991). *Media Analysis Techniques*. SAGE Publication, Inc. California, United-States of America.
- Branagh Kenneth (Director). (2011). *Thor God of Thunder*. (Blu-Ray). USA : Marvel Studio.
- Cowsill Alan. (2010). *Marvel The Ultimate Character Guide*. Dorling Kindersley Limited, London.
- Irvine Alex. (2015). *Marvel Thor*. (1st Edition). New York, America.
- Propp Vladimir. (1968). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press, Austin and London.

ระบบออนไลน์

- ภาณุภูมิ โภคทวี. (2562). *ธอร์โอดินและอื่นๆรู้จักเทพนอร์สผู้กลายมาเป็นชื่อวันทั้ง 7 ในสัปดาห์. เข้าถึงได้จาก* <https://adaybulletin.com/know-world-wide-words-norse-gods-and-days-of-the-week/40761>
- วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป). *Thor (Marvel Comics)*. วันที่สืบค้น 23 มิถุนายน 2563.
- CatDumb. (2561). *ตำนานทวยเทพ “ธอร์” เทพเจ้าสายฟ้า ในตำนานท่านจะเพี้ยนเหมือนในหนังหรือเปล่า...เข้าถึงได้จาก* <https://www.catdumb.com/thor-mythology-415/>

เมตาในสตอปโมชัน: กรณีศึกษาของ

‘Komaneko’s First Step’

Meta in Stop Motion: a case study of ‘Komaneko’s First Step’

Sakkra Paiboon *

บทคัดย่อ

บทความเมตาในสตอปโมชันฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเมตา การอ้างอิงตนเอง ในวัฒนธรรมสมัยนิยม เพื่อค้นหารูปแบบของเมตา ที่จะสามารถจำแนกได้ไม่ว่าจะเป็นเมตาแบบบางส่วน หรือเมตาเต็มรูปแบบ บทความนี้จะวิเคราะห์ถึงรูปแบบและเนื้อหาของสตอปโมชัน ‘Komaneko’s First Step’ ซึ่งเผยแพร่บนช่อง YouTube ของสตูดิโอ dwarf ที่เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ โดยเนื้อหาของสตอปโมชันนั้นกล่าวถึงการสร้างสรรค์สตอปโมชัน ซึ่งในขณะเดียวกัน ตัวสื่อเอง ก็เป็นสตอปโมชันเช่นกัน ผู้เขียนจะระบุว่าผลงานสตอปโมชันชิ้นนี้ เข้าข่ายว่าเป็นเมตาที่อ้างอิงถึงตนเอง หรือเป็นเพียงแค่เมตาธรรมดา

คำสำคัญ: สตอปโมชัน / เมตา / อ้างอิงตนเอง

Abstract

Meta in Stop Motion aims to study the self-referential meta in popular culture, determining the possible identifiers in which forms of meta each media can be aligned with, be it a partial one or a complete one. The article analyses the stop motion ‘Komaneko’s First Step’ released in dwarfstudio’s YouTube Channel, as it portrays the creation of a stop motion, where the medium itself is also a stop motion, author will try to determine whether it can be classified as a self-referential meta or just another meta piece.

Keywords: Stop Motion / Meta / Self-Referential

Inspiration

Meta, has since become a word on its own, rather than a prefix and it has seeped its way into mainstream pop culture where it has been widely used and understood by most general public. Whether in contemporary literatures, a Hollywood production, short films or the short video clips posted in sites such as, YouTube

* Lecturer, Faculty of Communication Arts, Siam University

and more, ‘Meta’ has certainly cemented itself into popular culture. The author is taking a look at various forms of contemporary media has begun to ‘refer to itself’. The case study in this article is a certain stop motion short ‘Komaneko’s First Step’, how it has portrayed the metareference in itself, as a form of stop motion, identifying each key factor that makes this stop motion ‘so meta’, as spoken widely in popular culture.

Objectives

(1) To briefly study the history and notably types of self-referential or meta in popular culture

(2) To identify the ‘meta’ factors found in dwarfstudio’s Komaneko’s First Step (こまねこ はじめのいっぽ Komaneko Hajime no Ippo, 2020 YouTube Release)

Self-referential Meta

Self-referential in films, televisions and animations has been around in the popular culture since the beginning of cinema itself where sometimes protagonists look at camera acknowledging audience acting as if knowingly the protagonist is realising he or she is in a film, and is a character. Some classical Hollywood films depict the workings of the Hollywood itself, showing the productions behind the scenes or commentaries of Hollywood stars at their fame and their demise a-la *Sunset Boulevard* (Figure 1), such are representation of a ‘Self-Reflexive’ films (Jane Feuer, 1995).



Figure1: scenes from *Sunset Boulevard* (1950, Paramount Picture)

Meta as adjective has been added to Merriam-Webster in early 2019 as ‘1. Informal: showing or suggesting an explicit awareness of itself or oneself as a member of its category: cleverly self-referential. 2. Informal: concerning or providing information about members of its own category.’

By the definition stated above by Merriam-Webster and referencing ‘Understanding Media’, the famous work of McLuhan, the author proposes a possible formula of self-referential meta as shown in Figure 2;

Partial meta	Complete meta
☐ Ambiguously aware of itself	☐ Explicitly showing awareness of itself
☐ Refers to other works of its own kind	☐ Referencing or referring to itself
☐ The medium is not the message	☐ The medium is the message

Figure 2: table to determine the form of referential meta proposed by author



Figure 3: Deadpool responds in dialogue and partially nods to audience (2016, Twentieth Century Fox)



Figure 4: a self-referential meta humour scene in Spaceballs (1987, MGM)

The media itself does not have to pertain all the three qualities in order to be placed as a partial meta or a complete meta. An example of a partial self-referencing meta would be from the scene in Deadpool (2016) where Deadpool casually stated while briefly nodding to the audience that there were no other cast at the Xavier’s Mansion apart from the two who appears in his movie, almost as if ‘the studio couldn’t afford another character’ (Figure 3). In this sense, it is partially referring to the production of the movie itself that is literally low in budget.

An excellent example of a complete self-referential meta, the author has chosen the specific scene from the Mel Brook’s spoof comedy movie ‘Spaceballs’ (1987) where the villain plays the VCR of the film itself into the VCR player and starts to fast forward to the current point of the movie and it’s showing a live feed of the villain looking at the VCR of the villain looking at the VCR recursively (Figure 4). Consequently, when the viewers themselves perform the action of placing the VCR of Spaceballs into

the VCR player, and subsequently fast forward to this particular scene, the viewer becomes a part of the meta reference as a performer completing the part of ‘the medium is the message’.

Komaneko’s First Step (こまねこ はじめのいっぽ Komaneko Hajime no Ippo, 2020 YouTube Release)

The character of Komaneko first appeared in the 2006 film as the titular character. Later it became a finalist at the Melbourne International Animation Festival, the London International Animation Festival and the 8th Seoul International Cartoon & Animation Festival the London International Animation Festival and the 8th Seoul International Cartoon & Animation Festival (Rebekah Cook, 2016). Directed by Tsuneo Goda, Komaneko’s First Step is the first part of the series of animated shorts in the original Komaneko film, the short is released digitally via the dwarfstudio’s YouTube Channel on 6 April 2020–, which is the version that the author uses as case study. The plot revolves around the titular character Komaneko, who is a creative cat, working on production of a stop motion, to put it bluntly, Komaneko’s First Step is a stop motion about making stop motion. That statement alone has already contributes to identifying Komaneko’s First Step as a self-referential meta work.

The key factors that make Komaneko’s First Step a self-referential meta work are prominently identifiable in the following scenes.

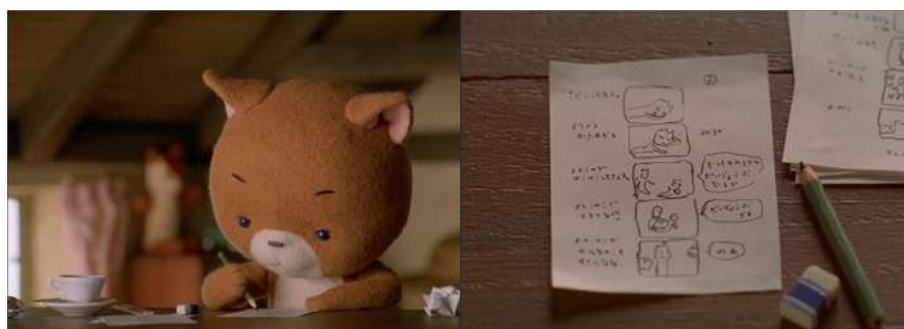


Figure 5: Komaneko working on storyboard of the stop motion (2020, dwarfstudio)



Figure 6: Komaneke crafting the doll and backdrop for the stop motion (2020, dwarfstudio)

- The process of how Komaneke drawing storyboard scenes and construct the backdrops as well as creating the ‘dolls’ characters for the stop motion Komaneke is about to make. (Figure 5 and Figure 6)
- The blundering problems that many stop motion animators, whether beginners or a professional ones, have encountered at some points in their stop motion production. Depicted here as subject does not stay in position, lighting changes creating inconsistencies etc. (Figure 7 and Figure 8)



Figure 7: Komaneke while shooting the stop motion and facing the usual problems (2020, dwarfstudio)

- While Komaneke uses stitch up ‘dolls’ to portray in the stop motion, viewers are led to forget the fact that Komaneke itself is also a ‘doll’ that is being puppeteer to portray the story itself.

- Komaneko depicted in various emotional turmoil throughout the ordeal of making stop motion, yet is shown most satisfaction and pride when the work is finally shown on screen. (Figure 9)



Figure 8: Komaneko shown working meticulously on the shooting (2020, dwarfstudio)



Figure 9: Komaneko sets up the premiere and surprise of the resulting work (2020, dwarfstudio)

- The final result of Komaneko's stop motion is depicted amateurishly with choppy animation frames as well as the inconsistencies of subjects, objects nudged, wires hanging in frame and lighting mismatch when switching frames, these minor continuity errors are akin to any animator who tries stop motion for the first time. (Figure 10)



Figure 10: The resulting stop motion animation that Komaneko has made. (2020, dwarfstudio)

Upon checking through the proposed factors to identify the forms of self-referential meta, the author can state that Komaneko's First Step takes a form of 'Partial meta' in which it is ambiguously aware of itself where it shows in the making of a stop motion as well as showing the result of that effort, hence it has also referencing to other works of its own kind, not referencing or referring to itself. However, from the third identifier, Komaneko itself utilises a stop motion to tell the story of a stop motion production, the medium chosen is now also the message in its conveyance of stop motion (Figure 11).

Partial meta	Complete meta
☒ Ambiguously aware of itself	☐ Explicitly showing awareness of itself
☒ Refers to other works of its own kind	☐ Referencing or referring to itself
☐ The medium is not the message	☒ The medium is the message

Figure 11: determining the form of self-referential meta

Conclusion

Komaneko's First Step is an introduction for beginners and a love letter to all stop motion creators. By itself, it is a brilliant introductory piece that opens up the world of stop motion animation for younger generations and amateur animators alike, through usage of cute characters, smooth animation and simplistic story. Conversely, when viewed through an experienced stop motion animator's eyes, Komaneko's First Step becomes a meta humour that referencing the processes and minor nuisances of making stop motion of its own kind as well as the rewarding satisfaction most animators would certainly relate to when viewing their own creation seemingly comes to life for the first time. With all the factors considered it still is not a complete self-referential meta as it is not a stop motion about making this stop motion of itself.

Bibliography

Book

- Jane Feuer. (1995). *"The self-reflexive musical and the myth of entertainment"*, Grant, Barry Keith (ed), Film genre reader II, 441-455. University of Texas Press

Online

- Amanda Scherker (Writer), Michael Luxemburg (Director). (2019). *Why Everything is META (feat. Southpark & Deadpool) - Wisecrack Edition*. Retrieved from [//www.youtube.com/watch?v=7yMoqAunF7U](https://www.youtube.com/watch?v=7yMoqAunF7U)
- dwarfstudio. (2020). *dwarf original work*. Retrieved from [//www.dw-f.jp/english/work/original-work/komaneko.html](http://www.dw-f.jp/english/work/original-work/komaneko.html)
- 2003dwarf. (2020, April 6). 『こまねこ はじめのいっぽ』 [Video File]. Retrieved from www.youtube.com/watch?v=9dRCJAAY1To&t=35s
- Rebekah Cook. (2016). *Komaneko: A Cat Who Loves to Animate*. Retrieved from [//stopmotionexplosion.com/blogs/blog/123189767-komaneko-a-cat-who-loves-to-animate](http://stopmotionexplosion.com/blogs/blog/123189767-komaneko-a-cat-who-loves-to-animate)
- Merriam-Webster. (2019). *Words We're Watching, That's So Meta, Things are about to get meta [Article]*. Retrieved From [//www.merriam-webster.com/words-at-play/meta-adjective-self-referential](http://www.merriam-webster.com/words-at-play/meta-adjective-self-referential)
- Merriam-Webster. (n.d.). *Meta*. In Merriam-Webster.com dictionary. Retrieved from [//www.merriam-webster.com/dictionary/meta](http://www.merriam-webster.com/dictionary/meta)
- Scherker, A. (Writer), Luxemburg, M. (Director). (2019). *Why Everything is META (feat. Southpark&Deadpool) - Wisecrack Edition*. Retrieved from [//www.youtube.com/watch?v=7yMoqAunF7U](https://www.youtube.com/watch?v=7yMoqAunF7U)
- Schroeder, J. (2016). *Breaking the Fourth Wall: The effects of Metareferences and Direct Address in Fictional Narrative*. Yale University. Retrieved from <https://cogsci.yale.edu/sites/default/files/files/Thesis2016Schroeder.pdf>
- Silver Screen Modes. (2015). *The Sun Never Sets on Sunset Blvd.* [Article]. Retrieved from [//silverscreenmodes.com/tag/william-holden/](http://silverscreenmodes.com/tag/william-holden/)
- Strassberg and Rodriguez (2014). *14 Films That Famously Break the Fourth Wall*. Retrieved from [//www.backstage.com/news/14-films-famously-break-fourth-wall/](http://www.backstage.com/news/14-films-famously-break-fourth-wall/)
-

ข้อมูลผู้เขียนบทความ

กฤตพร ชะวิลัย	นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสาร เชิงกลยุทธ์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
กิตติธัช ศรีฟ้า	อาจารย์ประจำสาขาออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์	รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
จารุณี วรรณศิริกุล	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
จุฑารัตน์ การะเกตุ	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
เจตน์จันทร์ เกิดสุข	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ชญานุช วีรสาร	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ชลธร จันทะวงศ์	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ดลพร ศรีฟ้า	อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
ธวัชชัย ดวงไทย	อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารสื่อใหม่ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ฉันทน์เฉลิม ชัยชนะ	นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ธีรวันท์ โอภาสบุตร	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
นราพงษ์ จรัสศรี	ศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
นริศก์ แป้นดี	นิสิตบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปรเมศวร์ รัมย์ากูร	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ประกิจ อาษา	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ปรีดา อัครจันทโชติ	รองศาสตราจารย์ ดร. อาจารย์ประจำภาควิชาวาทยวิทยาและสื่อสาร การแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
พรภัสสร ปริญาญกุล	นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา และสื่อสารมวลชน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
พลอยชนก พรสวรรค์	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ยุทธนา สุวรรณรัตน์	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
รัตติยา กาญจนวิญญกุล	นิสิตหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
วณิชชา ภราดรสุธรรม	นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศักรา ไพบูลย์	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ศิริชัย ศิริกายะ	รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
ศุภาวดี เสือโพนธ์	นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา และสื่อสารมวลชนคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
สมเกียรติ ศรีเพ็ชร	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
สรวิทย์ จีรวรรณวิสุทธิ์	นิสิตหลักสูตรนิเทศศาสตร์ดุสิตบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และนักเขียนบทละครโทรทัศน์
สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม
สุนทรียา จิตรถาวรณณ์	นักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา และสื่อสารมวลชนคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
สุพจน์ จุกลิ่น	นิสิตหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สุพรรณิ บุญเพ็ง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อนรรฆอร บุรณันนันท	อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม



หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการหรือบทความวิจัย เพื่อพิมพ์ในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์

กองบรรณาธิการวารสารนิเทศสยามปริทัศน์มีความยินดีที่จะขอเรียนเชิญผู้ที่สนใจทุกท่านส่งบทความทางวิชาการหรือรายงานการวิจัยเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ความรู้และความก้าวหน้าทางวิชาการในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ ทั้งนี้บทความที่ส่งมาให้พิจารณาต้องไม่เคยตีพิมพ์หรืออยู่ในระหว่างการตีพิมพ์ในวารสารอื่น ทางกองบรรณาธิการขอสงวนสิทธิ์ในการตรวจทานและแก้ไขต้นฉบับและจะพิจารณาตีพิมพ์ตามความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

1. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยเน้นสาระความรู้ การวิจัยและวิชาการที่เกี่ยวข้องกับนิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์ ประชาสัมพันธ์ โฆษณา หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การแสดง ฯลฯ ซึ่งเป็นการนำเสนอองค์ความรู้ใหม่ทางวิชาการและวิชาชีพที่น่าสนใจ

2. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยเรื่องที่ส่งไปตีพิมพ์จะดั่งเป็นเรื่องที่ไม่เคยตีพิมพ์ที่ไหนมาก่อน หรือไม่อยู่ในระหว่างส่งไปตีพิมพ์ในวารสารฉบับอื่น ต้องระบุชื่อบทความและชื่อ-นามสกุลจริงของผู้เขียนบทความภายในบทความให้ชัดเจน

3. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยต้องเขียนเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษในกรณีที่เป็นอย่างอังกฤษต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาก่อนส่งมายังกองบรรณาธิการ

4. ผู้เขียนต้องกรอกข้อมูลในแบบเสนอขอส่งบทความเพื่อลงตีพิมพ์ในวารสารนิเทศสยามปริทัศน์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยามให้ครบถ้วนและส่งมาพร้อมกับบทความวิชาการหรือบทความวิจัย

5. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยที่ส่งตีพิมพ์จะได้รับกลับกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 ท่านในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความ สำหรับบทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาให้ตีพิมพ์ทางกองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบ แต่จะไม่ส่งต้นฉบับคืนผู้เขียน

6. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยที่แปลหรือเรียบเรียงจากภาษาอังกฤษต้องมีหลักฐานการอนุญาตให้พิมพ์เป็นลายลักษณ์อักษรจากเจ้าของลิขสิทธิ์

7. บทความวิชาการหรือบทความวิจัยต้องมีรูปแบบของการเขียนและการเตรียมต้นฉบับโดยชื่อเรื่อง ให้พิมพ์ไว้หน้าแรก ส่วนรายชื่อผู้เขียนให้พิมพ์ไว้ใต้ชื่อเรื่อง โดยเอียงไปทางขวามือ ชื่อเรื่องและ

ชื่อผู้เขียนให้ระบุภาษาอังกฤษไว้ด้วย ส่วนตำแหน่งและสถาบันหรือที่ทำงานของผู้เขียนควรพิมพ์ไว้เป็นเชิงอรรถ ความยาวของเนื้อเรื่องต้องไม่เกิน 10 หน้ากระดาษ A4 ขนาดอักษร TH Sarabun New 16 (บทความที่มีภาพประกอบให้แนบไฟล์ภาพ .JPEG) โดยมีการเรียงลำดับเนื้อหา ดังนี้

7.1 บทความวิชาการ

- บทความย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4)
- เนื้อหาบทความ
- เอกสารอ้างอิง

7.2 บทความวิจัย

- บทความย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ไม่เกิน 1 หน้ากระดาษ A4)
- บทนำซึ่งครอบคลุมความสำคัญของปัญหาและวัตถุประสงค์การวิจัย
- วิธีการวิจัย (กลุ่มตัวอย่าง, เครื่องมือ, วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล)
- สรุปผลการวิจัยและข้อจำกัดของการวิจัย
- อภิปรายผลการวิจัย
- เอกสารอ้างอิง

8. ผู้เสนอบทความสามารถจัดส่งบทความถึงกองบรรณาธิการได้ทางไปรษณีย์และทางอีเมลดังนี้

8.1 จัดส่งทางไปรษณีย์ที่ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม เลขที่ 38 ถนนเพชรเกษม เขตภาษีเจริญ กทม. 10160 (ส่งต้นฉบับบทความที่พิมพ์ลงบนกระดาษ A4 จำนวน 2 ชุด และต้นฉบับบทความที่บันทึกลงในแผ่นซีดี จำนวน 1 แผ่น)

8.2 จัดส่งบทความที่ : <https://www.tci-thaijo.org/index.php/commartreviewsiamu/about/submissions>

