

ISSN : 2822-0447 (print)  
ISSN : 2822-0439 (online)



# The Fine and Applied Arts Journal

# ศิลปกรรมสาร

ปีที่ ๑๗ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๗ Vol.17 No.2 July-December 2024





ISSN : 2822-0447 (print) ISSN : 2822-0439 (online)



# ศิลปกรรมสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ปีที่ ๑๗ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๗

กรกฎาคม - ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๗

The Fine and Applied Arts Journal / Vol.17 No.2, 2024



## โปรดทราบ >>

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน  
บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์  
เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม  
กฎหมายการตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็น  
ลายลักษณ์อักษร

# ศิลปกรรมสาร ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2567

## วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์

### มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

#### เจ้าของ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

#### สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

โทรศัพท์ 0 2696 6248, 0 2696 6305-10

โทรสาร 0 2986 8601-2

Website ศิลปกรรมสาร ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

#### วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอก ทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ให้มีแหล่งนำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ รวมทั้งการแสดงออกทางความคิด ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงให้เป็นที่ประจักษ์สู่สาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารที่คณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ได้กำหนดไว้

#### ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทิรดานนท์

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศาสตราจารย์ ดร.มันนี่ รัตนิน

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(เกษียณราชการ)

ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

(เกษียณราชการ)

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกษียณราชการ)

ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทันตศิลป์

(เกษียณราชการ)

ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ

การแปล ประวัติศาสตร์อเมริกัน

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์ (เกษียณราชการ)

อาจารย์อภิสิทธิ์ ไล้สัตุรโกล

อดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

## บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราชนู

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์  
ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมณี  
รองศาสตราจารย์ ดร.นำพน ไล่สัตว์ไกล  
รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมสุรย์ สิริศิริศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรรา โต๊ะบุรินทร์  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสนิศา รูปเทียน  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันท

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎา ปัญส่งเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทรี วนิชตระกูล

อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมมาร

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์  
(เกษียณราชการ)  
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
นักวิชาการอิสระ/ศิลปินนักร้องแบบสิงทอ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับที่ 2 ประจำปีที่ 17 (2567)

รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เวียบสกุล  
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง  
รองศาสตราจารย์ ดร.สินีนาด เลิศไพโรวัน  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณะ พันธุ์เพ็ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปอรัชม์ ยอดเนตร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
นักวิชาการอิสระ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัชพร กิตติกิจ้อง	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พγμαมาต จิรจรรุภัทร	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พชญ อัครพราหมณ์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพบูลย์ โสภณสุภาพ	คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทร ทิระบูรินทร์	คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎุมิ ปัญสงเสริม	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันทร	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ตรี	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทวี วณิชตระกูล	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาคภูมิ บุญธรรมช่วย	คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มุจรินทร์ อธิพิงษ์	คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ ดร.ไกรลาส จิตรกุล	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมมาร	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ ดร.สุภาวินี จรุงเกียรติกุล	คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

## ฝ่ายจัดการ

นางสาวพัชรา บุญมานำ	นักวิชาการศึกษาคำนาฏการพิเศษ
นายวินัย ทองกร	นักวิชาการศึกษาคำนาฏการ
นางสาวสุนิสา เถาว์พุดชา	นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

<b>ออกแบบปก</b>	รองศาสตราจารย์ วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
<b>ภาพปก</b>	จิรัชญา วันจันทร์
<b>จัดรูปเล่ม</b>	นันทน์ภัส ทัศนบัณฑิต
<b>พิมพ์ที่</b>	โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
<b>พิมพ์เมื่อ</b>	ธันวาคม 2567
<b>จำนวน</b>	100 เล่ม

## 01 p.1

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม  
คุณค่าหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย  
The Preserving Intangible Cultural Heritage Value  
of Traditional Thai Embroidery  
>> จิรัชญา วันจันทร์ | อนุชา พ่างเกษร

## 02 p.21

ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17  
จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี  
อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง  
Reflections of Fashion Trends in the 15th-17th Century  
From the Patterns and Preferences of Female Attire  
in Phanom Rung Historical Park  
>> เอกนารี แก้ววิศิษฐ์

## 03 p.56

บทบาท ผลกระทบ และบทเรียนของกลุ่มละครชุมชนกับไฟ  
จังหวัดเชียงใหม่ ในการใช้ละครเพื่อการเรียนรู้และการเสริมพลัง  
ระหว่างปี 2539-2564  
Roles, Impacts and Lessons-Learned of Gabfai Community Theatre  
Group of Chiang Mai Province in Using Theatre for Learning and Theatre  
of Empowerment between 1996-2001  
>> ภาสกร อินทุมาร

## 04 p.74

การศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเชิดสิงโต  
เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรี  
The Study of the Artistic Identity of the Lion Dance  
to Enhance Lion Dance Performance Skills in Thonburi area.  
>> ถาวร วัฒนบุญญา | สายฝน ทรงเสียงไชย | สรสิทธิ์ เลิศขจรสุข

## 05 p.94

การสร้างสรรคานาฏยศิลป์จากความศรัทธาเทพฮินดู  
ชุด อูมามเหศวร  
Dance creation from faith in Hindu gods: Uma-Maheshvara  
>> นริรัตน์ พิณจจนสาร | อภิโชติ เกตุแก้ว

# 06

**p.116**

การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบพิสิตัลเธียเตอร์  
สะท้อนประเด็นแนวคิดเรื่องอำนาจนิยม  
ภายในรั้วโรงเรียน

Devising a Physical Theatre Piece with Semiotics to reflect  
the Issue of Authoritarianism in Schools

>> *ณรงค์ฤทธิ์ วิทยารุ่ง | ชลธิชา ศรีหาใต้ | ขวัญฉพร นามมนตรี |  
ณัฐรชต์ การดี | กุลนันทน์ ไชโย | ธนัษพร กิตติทอง*

# 07

**p.138**

ศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์  
สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวaffleฟิลกรอบ

กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี  
Study and Packaging Design for Crispy Waffle Mushroom Products of  
Klangban Mushroom Farm Community Enterprise Group,  
Pathum Thani Province.

>> *จุฑามาศ เกียรติเวช*

# 08

**p.158**

Exploring Strategies for the Development  
of Tie-Dyeing in Modern Society through  
Interdisciplinary Integration

>> *Gao Xiang | Sarawuth Pintong*

# 09

**p.179**

การออกแบบหลักสูตร “การบริหารจัดการศิลปะ”  
ในระดับปริญญาตรี

A Curriculum Design for Bachelor Program in Arts Administration

>> *ศรพงษ์ สุดประเสริฐ | ภาสกร อินทุมาร | ภาวินี บุญเสริม*

# 10

**p.194**

ความพึงพอใจต่อหลักสูตรของนักศึกษา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ระหว่างปี 2561-2565 เพื่อพัฒนาปรับปรุงคุณภาพหลักสูตร  
Students' Satisfaction toward Curriculum of the Faculty  
of Fine and Applied Arts, Thammasat University during  
the year 2018-2022 to Improve the Curriculum Quality.

>> *เทิดเกียรติคุณฯ แสงมณีจිරนันเดชา*

## บทบรรณาธิการ

*ศิลปกรรมสาร* ดำเนินการเผยแพร่อย่างเป็นระบบต่อเนื่อง บริหารจัดการภายใต้การดูแลของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ภายหลังจากที่ได้รับการจัดกลุ่มโดยศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Journal Citation Index-TCI) ให้อยู่ในวารสารวิชาการกลุ่มที่ 2 ทำให้ในช่วงสองปีที่ผ่านมาเมื่ออาจารย์ นักวิชาการและนักศึกษาระดับต่าง ๆ ส่งบทความวิชาการเข้าสู่ระบบวารสารจำนวนมาก กองบรรณาธิการ *ศิลปกรรมสาร* เห็นควรพิจารณาให้มีการปรับเพิ่มจำนวนบทความในการเผยแพร่ต่อหนึ่งฉบับ ดังนั้น ***ศิลปกรรมสาร* ฉบับที่ 2 ประจำปี 2567** จึงประกอบด้วยบทความวิชาการจำนวน 10 บทความ ซึ่งนับเป็นฉบับที่มีจำนวนบทความมากที่สุดเท่าที่*ศิลปกรรมสาร*เคยจัดพิมพ์เผยแพร่มา โดย*ศิลปกรรมสาร* ฉบับนี้ประกอบด้วยองค์ความรู้และสาระทางวิชาการด้านศิลปกรรมหลายแขนง ได้แก่ บทความวิชาการจากงานวิจัยทางด้านเครื่องแต่งกายและศิลปะการแสดง จำนวน 4 บทความ บทความวิชาการที่เรียบเรียงจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการแสดงจำนวน 2 บทความ บทความจากผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์และสิ่งทอจำนวน 2 บทความ และบทความจากงานวิจัยด้านหลักสูตร 2 บทความ

*ศิลปกรรมสาร* ขอขอบคุณเจ้าของบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน รวมถึงผู้มีส่วนร่วมให้*ศิลปกรรมสาร*ได้ดำเนินการตามมาตรฐานทางวิชาการเสมอมา *ศิลปกรรมสาร*เปิดรับบทความวิชาการ บทความวิจัย บทความปริทัศน์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงเข้ารับการพิจารณาเผยแพร่ตลอดปี ผู้สนใจนำเสนอบทความและเสนอแนะข้อคิดเห็นเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานทางเว็บไซต์ของวารสารได้ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/about/submissions>

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง  
บรรณาธิการ

01

ได้รับบทความ : 13/11/2566 | แก้ไขบทความ : 25/03/2567 | ตอบรับบทความ : 25/03/2567  
Received : 13/11/2023 | Revised : 25/03/2024 | Accepted : 25/03/2024



## มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม คุณค่าหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย

### The Preserving Intangible Cultural Heritage Value of Traditional Thai Embroidery

จิรัชญา วันจันทร์<sup>1</sup> และ อนุชา พังเกษร<sup>2</sup>

Jiratchaya Wanchan<sup>1</sup> and Anucha Pangkesorn<sup>2</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต หลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

<sup>2</sup> ศาสตราจารย์ ประธานหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

<sup>1</sup> PhD candidate, program in Culture - Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand / Corresponding Author (E-mail: liberlek@gmail.com)

<sup>2</sup> Prof.Pol.Capt.Anucha Pangkesorn (PhD), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Thailand

## บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ทางมรดกภูมิปัญญาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ที่มุ่งเน้นคุณค่าความงามหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ซึ่งเป็นงานประณีตศิลป์ที่เป็นศาสตร์ชั้นสูง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ความวิจิตรบรรจง ความประณีตแล่งงดงาม แสดงถึงภูมิปัญญาที่เกิดจากการสืบทอดส่งต่อกันมาจากรบรรพบุรุษ แฝงด้วยความวิริยะอุตสาหะ ทักษะความชำนาญเฉพาะตัวของช่างฝีมือชั้นสูง งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณเป็นงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในเฉพาะกลุ่มชนชั้นสูง สำหรับประโยชน์ใช้สอยในการดำรงชีวิตการปักตกแต่งบนฉลองพระองค์พระมหากษัตริย์ เครื่องทรง เครื่องราชูปโภคของพระมหากษัตริย์ เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ชั้นสูง และเครื่องสังฆภัณฑ์ที่แสดงถึงสมณศักดิ์ หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวผ่านกระบวนการกรรมวิธีการปักผ้าที่มีความยุ่งยากและซับซ้อนทำให้ปัจจุบันเริ่มเสื่อมคลายไปตามกาลเวลา วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่มีคุณค่าควรค่าแก่การอนุรักษ์ สืบสาน ส่งเสริม และพัฒนาต่อยอด มิให้สูญหายไปในอนาคต

**คำสำคัญ** : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, คุณค่า,  
หัตถศิลป์, ผ้าปักโบราณ

## Abstract

This article is part of the broad study into the intangible cultural heritage of traditional Thai embroidery craftsmanship in terms of the value and beauty. The domain of traditional craftsmanship holds exquisite works of art with a unique identity and is sophisticated and elegant. It represents the wisdom, perseverance, and unique skills of high-class craftsmen which have been passed down from ancestors. This traditional Thai embroidery craftsmanship was created specifically among the upper class and used for decoration of the King's royal garments, the royal regalia, and royal utensils, as well as to adorn traditional high-end dance costumes and religious equipment which represent monastic reverence. The traditional Thai embroidery craftsmanship has a unique identity. However, the embroidery techniques are difficult and complex which influenced by societal changes. This cultural heritage of Thailand is at risk of gradually disappearing with time. The culture and wisdom associated with traditional Thai embroidery craftsmanship are valuable and worthy of conservation, continuation, promotion, and further development, to ensure it will not be lost in the future.

**Keywords :** Intangible Cultural Heritage, Value,  
Traditional Embroidery, Craftsmanship

## บทนำ

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในยุคดิจิทัลขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม หลังโรคโควิด-19 (COVID-19) ทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างเปลี่ยนไปทั้งวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม และรวมถึงความเป็นเมือง (Urbanization) ด้วยเทคโนโลยีแพลตฟอร์มออนไลน์ และโซเชียลมีเดีย (Social Media) ทำให้ความเป็นเมืองเข้าไปสู่ทุกหนแห่ง เกิดการรับรู้ในสิ่งเดียวกัน มีวิถีชีวิตที่คล้ายกัน การเคลื่อนย้ายทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่รวดเร็วแตกต่างจากในอดีตที่ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนาน ส่งผลให้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของมนุษย์ในบางพื้นที่ เริ่มลดบทบาทความสำคัญแทนที่ด้วยวัฒนธรรมและความรู้ใหม่ ซึ่งไม่ใช่เป็นเพียงปัจจัยเดียวที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง แต่เป็นสิ่งที่สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว (วรพงศ์ ผูกู, 2562)

องค์ความรู้ ภูมิปัญญาวัฒนธรรมดั้งเดิมของคนหลายกลุ่มเริ่มสูญหายและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ในปี ค.ศ.2003 องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO ได้อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ หรือมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หมายถึง การปฏิบัติ การเป็นตัวแทน การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมอันเป็นผลจากสิ่งเหล่านั้น ซึ่งชุมชน กลุ่มชน และในบางกรณีปัจเจกบุคคลยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกทางวัฒนธรรมของตน (The United Nations Education, Scientific and Cultural Organization, 2003)

วัฒนธรรม (Culture) หมายถึง ความดี ความงาม ความเจริญในชีวิตมนุษย์ ซึ่งปรากฏเป็นรูปต่าง ๆ เช่น ภาษา ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปวิทยาการ ความเชื่อ การศาสนา เป็นต้น และได้ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่รุ่นหลังต่อไปจนถึงปัจจุบัน วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตของบุคคลในสังคมที่สั่งสม เลือกรสร ปรับปรุง แก้ไขให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และรักษาไว้ให้เจริญงอกงาม ใช้เป็นแนวทางการอยู่ร่วมกันของสังคม วัฒนธรรมมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง สร้างสรรค์ให้เจริญงอกงาม โดยสืบทอดจากมรดกวัฒนธรรมในอดีต (กลุ่มเผยแพร่และประชาสัมพันธ์, 2565)

ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญางานหัตถศิลป์ของไทยได้รับการสั่งสม สืบทอด และพัฒนามาเป็นระยะเวลายาวนาน งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทยปรากฏขึ้นตั้งแต่โบราณกาลที่สืบเนื่องมาจากราชสำนัก กลุ่มชนชั้นสูง เพื่อประโยชน์ใช้สอยในการดำรงชีวิตเป็นเครื่องนุ่งห่มและเครื่องใช้ โดยสามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) งานหัตถศิลป์ชั้นสูง ซึ่งเป็นงานฝีมือของช่างหลวง 2) งานหัตถศิลป์พื้นบ้าน ที่สร้างงานโดยกลุ่มชาวบ้าน (ศิริ อธิษณารัตน์ และ ศมิสสร สุทธิสังข์, 2562)

หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ศิลปะการปักผ้าค่อยเลือนหายไป เนื่องจากกระแสค่านิยมในเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบตะวันตกเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยตามกาลสมัย จนกระทั่งสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ทรงตระหนักในคุณค่าภูมิปัญญาของงานช่างศิลป์ไทย เพื่อช่วยเหลือราษฎรที่เดือดร้อนจากการทำเกษตรกรรมมีอาชีพเสริม พระองค์ทรงมุ่งเน้นส่งเสริมงานหัตถศิลป์ซึ่งเป็นสมบัติของชาติ ทั้งเป็นการรักษางานช่างฝีมือและศิลปินผู้ผลิต ทรงวางแนวทางฟื้นฟูและสืบทอดงานประณีตศิลป์ชั้นสูงให้ดำรงรักษาไว้เป็นเอกลักษณ์ของชาติ การเรียนการสอนงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณในสมัยก่อน จะเป็นการเรียนการสอนกันในพระบรมมหาราชวังเท่านั้น งานฝีมือชาววังที่มีความประณีตจิตรบรรจง ครูผู้สอนเป็นพระบรมวงศานุวงศ์ฝ่ายในทรงได้รับการอบรมมาเป็นอย่างดี พระบรมมหาราชวังชั้นในจึงเปรียบเสมือนโรงเรียนการเรือนและโรงเรียนช่างสตรีของกุลสตรีในยุคนั้น (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2555) ปัจจุบันงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณนั้น มีการใช้งานอยู่ในแวดวงที่จำกัด ยังไม่เผยแพร่ออกมาสู่สังคมในวงกว้าง

ดังนั้นจากการศึกษามรดกภูมิปัญญาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย ทำให้เห็นถึงความสำคัญของเรื่องราวทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย มีอัตลักษณ์ทางด้านรูปแบบกรรมวิธี ความประณีต วิจิตรงดงาม บททวามวิชาการนี้จะเป็นการนำเสนอองค์ความรู้ด้านหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณในช่วงยุคกรุงศรีอยุธยาจนถึงปัจจุบัน ในกลุ่มงานหัตถศิลป์ชั้นสูง ซึ่งเป็นงานฝีมือของช่างหลวง จากภาคเอกสาร ตำรา หนังสือทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ นำข้อมูลดังกล่าวที่ได้ศึกษามารวบรวมวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้เห็นคุณค่าความงามของงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เป็นแนวทางในการศึกษาเรียนรู้ อนุรักษ์ พัฒนา สืบสาน ส่งต่อมรดกทางวัฒนธรรมงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทยต่อไป

## ความเป็นมาของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย

หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณถือว่าเป็นงานหัตถศิลป์ชั้นสูงเป็นศาสตร์และศิลป์ เริ่มปรากฏในราชสำนักสยาม ตั้งแต่สมัยอาณาจักรอยุธยา สังคมอยุธยามีความพรั่งพร้อมบริบูรณ์ การเจริญสัมพันธ์ไมตรีด้านการทูต ศิลปวัฒนธรรมหลายแขนงเฟื่องฟู รวมทั้งวัฒนธรรมด้านกาพย์เห่ร้องและการแต่งกายเป็นศูนย์กลางการค้ากับนานาชาติ เป็นเหตุให้มีสินค้าทั้งจากซีกโลกตะวันตกและซีกโลกตะวันออกหลั่งไหลสู่กรุงศรีอยุธยา ทำให้ราชสำนักอยุธยามีโอกาสในการคัดสรรวัตถุดิบสิ่งทอ อยุธยาเป็นดินแดนที่มีชาวต่างชาติเดินทางเข้ามาติดต่อค้าขาย และเป็นศูนย์กลางการค้าขายแลกเปลี่ยนมีการนำเข้าสินค้านานาชาติที่สำคัญ โดยเฉพาะสินค้าประเภท

ผ้าพื้น ผ้าปักหลากหลายชนิด และวัสดุสำหรับนำไปใช้ปักตกแต่ง ถักทอ ส่งอิทธิพลต่อธรรมเนียม และแบบอย่างทางศิลปะงานปักผ้ามีความหลากหลาย จากการศึกษาที่ได้รับอิทธิพลทางรูปแบบเข้ามาในลักษณะของเครื่องบรรณาการกับกิจกรรมพระพุทธศาสนา (ปริดา บุญยรัตน์, 2560) งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณเป็นที่นิยมในราชสำนักหมู่เจ้านายชั้นสูง การสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในการดำรงชีวิต การเลือกสรรสิ่งทอชั้นสูงสำหรับพระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ และขุนนาง ที่มีสถานภาพทางสังคมลดหลั่นกันไปตามลำดับ ตามระบบความเชื่อ และแนวคิดจักรวาลวิทยา การนำมาใช้ในวาระและโอกาสที่แตกต่างกันไป (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2555)

การปักผ้า หมายถึง การสร้างลวดลายลงบนผ้าพื้นโดยใช้เข็มสอดเส้นด้ายเส้นไหม หรือ ดิ้นเงินดิ้นทองลงไปบนเนื้อผ้าแล้วสอดขึ้น ๆ ลง ๆ ตามลวดลายที่ร่างไว้ เช่น ลายดอกไม้ ใบไม้ ลายไทย เป็นต้น ส่วนมากใช้เป็นผ้าปูลาดเครื่องราชูปโภคต่าง ๆ มีทั้งช่างที่เป็นฝีมือไทยและฝีมือต่างประเทศที่ส่งมาขาย เช่น ผ้าสุจหนี่ หักทองขวางที่ปักด้วยดิ้นทองการปักผ้าจำเป็นต้องอาศัยการเขียนลวดลาย การให้สี และการปักลวดลายที่ประณีต จึงจะได้ภาพปักออกมางดงามยิ่ง (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2559)

งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เริ่มตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาเรื่อยมาจนกระทั่งสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ งานฝีมือช่างศิลป์ การปักผ้าตกแต่งลวดลายเป็นเครื่องทรงตามในโอกาสการใช้สอยต่าง ๆ สำหรับเครื่องทรง เครื่องราชูปโภค เครื่องแต่งกาย และเครื่องราชองนาฏศิลป์ชั้นสูง การรับอิทธิพลแบบตะวันตกส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงไปคงอยู่ในกลุ่มเฉพาะโอกาสพิเศษเท่านั้น ดังนั้น ในการศึกษาได้สรุปช่วงเวลาของการปรับเปลี่ยนไปของงานหัตถศิลป์งานปักผ้าโบราณของไทยจากอดีตจนถึงปัจจุบันแบ่งตามยุคสมัยออกเป็น 6 ช่วง คือ 1) สมัยกรุงศรีอยุธยา พ.ศ.1893-2310 2) สมัยกรุงธนบุรี พ.ศ.2310-2325 3) สมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 1-3 พ.ศ. 2325-2394 4) สมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 4-6 พ.ศ.2394-2468 5) สมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 7-9 พ.ศ.2468-2559 และ 6) สมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 10 พ.ศ.2559-ปัจจุบัน (ตามแผนภาพที่ 1)

## Thai Traditional Embroidery in the Historical Timeline



สมัยกรุงศรีอยุธยา  
พ.ศ. 1893 - 2310



สมัยรัตนโกสินทร์  
รัชกาลที่ 1-3  
พ.ศ. 2325 - 2394



สมัยรัตนโกสินทร์  
รัชกาลที่ 7-9  
พ.ศ. 2468 - 2559



สมัยธนบุรี  
พ.ศ. 2310 - 2325

สมัยรัตนโกสินทร์  
รัชกาลที่ 4-6  
พ.ศ. 2394 - 2468

สมัยรัตนโกสินทร์  
รัชกาลที่ 10  
พ.ศ. 2559 - ปัจจุบัน



**แผนภาพที่ 1** สรุปรช่วงเวลาการปรากฏของงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย จากอดีตจนถึงปัจจุบัน

## ประเภทของงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ

หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เป็นงานศิลปะการปักตกแต่งบนผืนผ้า สามารถแบ่งตามหมวดหมู่ของงานออกเป็น 5 ประเภท 1) งานปักเครื่องทรง 2) งานปักตกแต่งอาคารสถานที่ 3) งานปักเครื่องตั้งประกอบงานพระเมรุ 4) งานปักเครื่องใช้ และ 5) งานปักเครื่องรำ (การแสดง) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) งานปักเครื่องทรง จะปรากฏในฉลองพระองค์พระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ และกลุ่มชนชั้นสูงในราชสำนัก ในงานราชพิธี ลวดลายที่ปรากฏบนผ้าปักตกแต่งตามลักษณะการใช้สอยและตามฐานันดรศักดิ์ของผู้ใช้ และเครื่องแต่งกายที่พระมหากษัตริย์เป็นผู้ประทาน เป็นบรรดาศักดิ์ แก่ข้าราชการและเจ้านายชั้นสูง อาทิ ฉลองพระองค์ เสื้อodrudy ผ้าคาด แถบแพร เครื่องประดับยศ เป็นต้น (ตามภาพที่ 1)



**ภาพที่ 1** เครื่องทรงในการสมโภชในราชพิธีโสกันต์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าวไลยอลงกรณ์ กรมหลวงเพชรบุรีราชสิรินธร ทรงเครื่องต้นอย่างขัตติราชกุมารี  
ที่มา: สำนักงานเสริมสร้างเอกลักษณ์ของชาติ (2548)

## เครื่องเบญจราชกกุธภัณฑ์

เครื่องเบญจราชกกุธภัณฑ์ เป็นเครื่องหมายความเป็นพระราชาชุดครุยหรือฉลองพระองค์ สีทอง สง่างาม ลวดลายวิจิตรบรรจง ชื่อเรียกว่า “ฉลองพระองค์บรมราชภูษิตาภรณ์” หรือ “ฉลองพระองค์ครุยมหาจักรี” ฉลองพระองค์เต็มยศ ฉลองพระองค์บรมราชภูษิตาภรณ์เป็นเครื่องประกอบพระราชพิธีบรมราชาภิเษกสำหรับพระมหากษัตริย์ หรือพระราชทานสำหรับพระราชวงศ์ ตลอดจนขุนนางและข้าราชการ ใช้สวมใส่ในพระราชพิธีที่สำคัญ ฉลองพระองค์บรมราชภูษิตาภรณ์ของพระมหากษัตริย์ มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาทรงใช้สวมทับเป็นฉลองพระองค์ชั้นนอก ในพระราชพิธีบรมราชาภิเษก ผ้าที่นิยมใช้ในการทำฉลองพระองค์ครุยสำหรับพระมหากษัตริย์ และพระบรมวงศานุวงศ์ มีหลายชนิดที่สำคัญ คือ ผ้ากรองทอง ผ้าที่เกิดจากการนำเส้นลวดทองหรือไหมทอง มาถักทอประกอบกันเป็นผืนผ้า ปักทองลายก้านแย่งหรือพื้นสีสลับทองหรือขาวสลับทอง มีสำรดขอบ<sup>1</sup> สำรดต้นพระกร ปลายพระกร และสำรดฉลองพระองค์ครุยนั่น

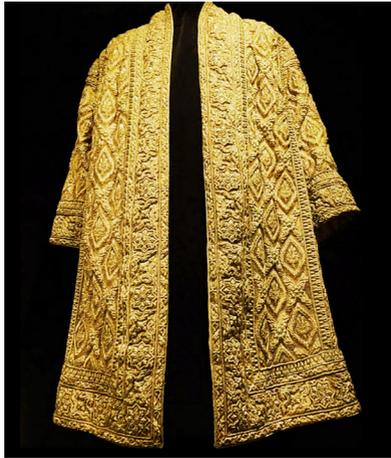
1 สำรดขอบ หรือ สมรดขอบ คือ ขอบเสื้อ ขอบต้นแขน ขอบปลายแขน

พื้นกรองทอง ปักทองหรือใช้ทองเส้นหยาบ ขลิบลูกไม้ทอง ฉลองพระองค์บรมราชภูษิตาภรณ์ ใช้เส้นทอง เส้นเงิน ที่เรียกว่า ทองแล่ง เงินแล่ง หมายถึง ทองคำหรือเงิน ที่นำเส้นทองมา แล่งเป็นเส้นบาง ๆ ใช้สำหรับปักหรือทอผ้า ปักเป็นลวดลายบนผ้าโปร่ง (ฐานเศรษฐกิจ, 2562) (ตามภาพที่ 2 และ 3)

เสื้อครุย สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) ครุยพระราชวงศ์เป็นฉลองพระองค์ ครุย สำหรับพระมหากษัตริย์และบรมวงศานุวงศ์ชั้นหม่อมเจ้า มีลักษณะเป็นเสื้อครุยกรองทอง หรือเงินทั้งองค์ มีสำรดที่ขอบรอบ ดันแขน และสำรดติดข้างลำตัว จากรอยต่อแขนเสื้อกับตัว เสื้อขนานกับลำตัวตรงลงมาจากจุดที่ชายเสื้อด้านล่าง เรียกว่า ฉลองพระองค์บรมราชภูษิตาภรณ์ 2) ครุยเสนามาตย์ ตามความในมาตรา 5 ของพระราชกำหนดเสื้อครุยพุทธศักราช 2457 มีความว่า ผู้จะสวมครุยต้องมีบรรดาศักดิ์ที่ได้รับเครื่องราชอิสริยาภรณ์ชั้นสูง ตั้งแต่ชั้นหุติย จุลจอมเกล้า หรือจุลสุรางค์ หรือจุลสุรางค์ขึ้นไป เสื้อครุยเสนามาตย์ มี 3 ชั้น คือ ชั้นเอก ชั้นโท และชั้นตรี และ 3) ครุยตำแหน่ง ตามความในมาตรา 6 ของพระราชกำหนดเสื้อครุย พุทธศักราช 2457 ผู้สวมเสื้อนั้น คือ ผู้พิพากษาทุกชั้น พระบรมวงศานุวงศ์ ข้าราชการผู้อ่าน ประกาศหรืออ่านคำถวายชัยมงคลในช่วงเวลาเฉพาะกาล และข้าราชการเข้าในหน้าที่ราชพิธี (กรม ศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2555)



**ภาพที่ 2** ฉลองพระองค์ครุยกรองทองของสมเด็จพระอนุชาธิราช เจ้าฟ้าอัษฎางค์เดชาวุธ กรมหลวงนครราชสีมา จากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กรุงเทพฯ



ภาพที่ 3 ฉลองพระองค์บรมราชภูษิตาภรณ์  
ที่มา : ฐานเศรษฐกิจ (2565)



ภาพที่ 4 แพร่มสำหรับสมาชิกเครื่องราชอิสริยาภรณ์ทุติยจุลจอมเกล้าฝ่ายใน ผ้าไหมปักดิน  
จากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กรุงเทพฯ

2) งานปักตกแต่งอาคารสถานที่ ปรางค์ราชมัยรัชกาลที่ 5 มีทั้งการปักไหมสี เบญจพรรณ การปักดินเงิน ดิ้นทอง การปักเลื่อม โดยลักษณะงานปักในช่วงแรกนั้นเป็นงานปัก 2 มิติ ตามรูปแบบของงานจิตรกรรมไทย ซึ่งสันนิษฐานว่ามีมาแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาถึงรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยมีการปักในลักษณะรูปแบบคล้ายภาพเขียนตะวันตก มีมิติ แสงเงา ด้วยเทคนิคการปักขอยไหมแบบโบราณ (ตามภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 งานปักไหมสี เรื่อง การยุทธหัตถีบนคอช้างระหว่างพระศรีสุริโยทัย  
กับพระเจ้าแปร เมืองหงสาวดี  
ที่มา : สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม , 2555

3) งานปักเครื่องตั้งประกอบงานพระเมรุ ตามประเพณีเมรุมาศของไทยนั้น ได้จัดขึ้นตามความเชื่อแบบพราหมณ์ที่ว่า พระมหากษัตริย์ทรงเป็นสมมติเทพ ซึ่งสถิตบนเขาพระสุเมรุ อันล้อมรอบด้วยเขาสัตบริภัณฑ์และเมื่อจุติมายังมนุษย์โลกเป็นสมมุติเทพ เมื่อสวรรคตจึงตั้งพระบรมศพบนพระเมรุมาศ เพื่อเป็นการส่งพระศพ พระวิญญาณกลับสู่สวรรค์ เพื่อให้ประกอบ การแสดงความจงรักภักดี ส่งเสด็จเจ้านายผู้ล่วงลับสู่สวรรคาลัยตามพระราชพิธี

4) งานปักเครื่องใช้ ผ้าปักถูกนำมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับกษัตริย์ ราชวงศ์ และเจ้านายชั้นสูง ทั้งของใช้ส่วนพระองค์และของใช้ที่เกี่ยวกับพิธีกรรมทางศาสนา อาทิ ผ้าปูหน้าโต๊ะบูชา ผ้าสุจหนี่ (ผ้าจากอินเดีย ตกแต่งห้องผ้าและขอบผ้าด้วยการปักดินเงินหรือดินทอง เป็นลวดลายบนผืนผ้า)หรือผ้าปูลาด ปักด้วยเทคนิคหักทองขวางบนผ้ากำมะหยี่ (ตามภาพที่ 6) งานหัตถศิลป์ผ้าปักผ่านทางศาสนาประเพณีความเชื่อ ในเครื่องใช้เครื่องสังฆภัณฑ์ที่มีสมณศักดิ์ เช่น พัดยศ พัดรอง ดาลบัตร ฯลฯ (หน่วยปฏิบัติการงานวิจัยแฟชั่นและนฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559)



**ภาพที่ 6** ผ้าสุจหนี่ ปักหัททองขวางด้วยดินทอง ตรงกลางปักลายพุ่มข้าวบิณฑ์  
ที่มา: สำนักพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2555

ตาลปัตร เป็นสิ่งที่ขรवासสร้างขึ้นเพื่อถวายให้แก่พระภิกษุสงฆ์ เป็นการสร้างบุญกุศลส่งผลให้ตนเองสมปรารถนา หรืออุทิศส่วนกุศลให้บิดามารดา มีการจัดทำด้วยวัสดุที่หายากหรือมีคุณค่า การประดับประดาด้วยการปักลวดลายสัญลักษณ์ ตัวอักษร หรือปี่นักษัตรด้วยไหมสี ดิ้นเงิน ดิ้นทอง ประดับอัญมณี และเลื่อมต่าง ๆ ตามแต่ผู้มีจิตศรัทธา สำหรับพระสงฆ์ที่ได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าโสมสวลี พระวรราชทินนาม สมณศักดิ์แล้วนั้น จะได้รับพระราชทานเครื่องประกอบสมณศักดิ์ตามลำดับชั้น ซึ่งมี “พัดยศ” เป็นลำดับแรก พัดยศมีลักษณะแตกต่างกันไปตามลำดับชั้น (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2555) (ตามภาพที่ 7)



**ภาพที่ 7** ภาพด้านซ้าย พัดรองที่ระลึกในงานเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 50 พรรษา สมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระราชชนนีพันปีหลวง ทำด้วยผ้าแพรสีเหลืองอ่อน ปักไหมสี ตรงกลางปักพระนามาภิไธยย่อ ส.ผ. ภายใต้มงกุฎกษัตริ์ และเศวตฉัตร 7 ชั้น ขนาดด้วยฉัตร 5 ชั้น

ภาพด้านขวา พัดรอง “พัตกุนนักษัตร” ปักเป็นปีที่ทรงพระราชสมภพของสมเด็จพระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระราชชนนีพันปีหลวง ทำด้วยผ้าแพรสีเหลืองอ่อน ปักไหมสีสดลาย เป็นรูปหมูสองตัวหันหน้าเข้าหากัน ตรงกลางด้านบนปักพระนามาภิไธยย่อ ส.ผ. ภายใต้มงกุฎกษัตริ์  
ที่มา : กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม (2555)

5) งานปักเครื่องรำ (การแสดง) งานปักผ้าที่ปรากฏผ่านชุดการแสดงของราชสำนัก ฝ่ายใน อาทิ โขน ชุดนางรำ หรือหุ่นละคร บอนงค์ประกอบของเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ปัจจุบันจะปรากฏงานปักเครื่องรำของราชสำนัก ในเครื่องแต่งกายชุดโขนพระราชทานของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง เป็นผู้ริเริ่มให้มีการรื้อฟื้นการแสดงโขนและเครื่องแต่งกายโขนในรูปแบบดั้งเดิม เพื่อเป็นการรื้อฟื้นกรรมวิธีรูปแบบการปักชุดโขนตามแบบโบราณกลับมาใช้ในเครื่องแต่งกายชุดโขนพระราชทาน (ตามภาพที่ 8, 9)



ภาพที่ 8 นุ่นหลวง จากพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กรุงเทพฯ



ภาพที่ 9 เครื่องแต่งกายโจนพระราชทาน ตอน “พิเภกสวามีภักดี”  
ที่มา: [https://www.khaosod.co.th/entertainment/news\\_1779393](https://www.khaosod.co.th/entertainment/news_1779393) สืบค้นวันที่ 8 สิงหาคม 2566

## กระบวนลวดลายและสัญลักษณ์ในงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ

กระบวนลวดลายปักที่ใช้สำหรับหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เริ่มต้นจากราชสำนักและชนชั้นสูง จึงทำให้แบ่งกลุ่มลวดลายในการปักตกแต่งได้อย่างชัดเจน และมีข้อกำหนดของการใช้ลวดลาย เพื่อป้องกันตามฐานันดรศักดิ์ ดังนั้น ช่างฝีมือในราชสำนักผู้ออกแบบลวดลายการปัก จะแฝงไว้ด้วยคติความเชื่อต่าง ๆ ช่างต้องคำนึงถึงเนื้อผ้า รูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมการสวมใส่ และชนชั้นวรรณะจากการศึกษาข้อมูลรูปแบบของกระบวนลวดลายสำหรับการปักตกแต่งบนผืนผ้า และเครื่องแต่งกาย จำแนกหมวดหมู่ออกเป็น 5 กลุ่มตามรายละเอียด ดังนี้

- 1) กลุ่มสัญลักษณ์กษัตริย์และราชสำนัก ที่สืบทอดจากราชสำนักและเจ้านายชั้นสูง ซึ่งลวดลายการปัก เช่น ตราสัญลักษณ์ประจำพระองค์ พระปรมาภิไธย สัญลักษณ์ประจำราชวงศ์ เป็นต้น
- 2) กลุ่มลายไทย และลายไทยประยุกต์ เป็นลวดลายที่เกิดจากการผูกลายจากแม่แบบมาตรฐานทางศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ลวดลายทางสถาปัตยกรรมไทย จิตรกรรมไทย ประติมากรรมไทย เป็นต้น อาทิ ลายกนก ลายกระจัง ลานก้านคด ลายหน้าสิงห์ เป็นต้น
- 3) กลุ่มลวดลายพรรณพฤกษา หรือดอกไม้มงคล ที่มาจากดอกไม้มงคลที่มีความหมายแสดงถึงความดีงาม เช่น ดอกบัว ดอกพุดตาน ดอกไม้ประดิษฐ์ เป็นต้น
- 4) กลุ่มลวดลายสัตว์มงคล จะแบ่งออกเป็นกลุ่มลวดลายสัตว์ในวรรณคดี เช่น พญานาค ครุฑ หงษ์ ช้างเอราวัณ เป็นต้น และกลุ่มลวดลายสัตว์มงคลหรือนักขัตตประจำปีเกิด เช่น ช้าง ม้า กระต่าย เป็นต้น
- 5) กลุ่มลวดลายภาพประกอบ เป็นการปักภาพประกอบเล่าเรื่องจัดทำในวาระโอกาสพิเศษ เช่น ภาพปักอิศปกรณัม ภาพประกอบนิทาน เป็นต้น (หน่วยปฏิบัติงานวิจัย แพ��ันและนฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559) ดังตารางที่ 1 สรุปกลุ่มลวดลายของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย

ตารางที่ 1 กลุ่มลวดลายของงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย

กลุ่มลวดลาย	รูปภาพ	รายละเอียด
1. สัญลักษณ์กษัตริย์และราชสำนัก		<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ตราสัญลักษณ์ประจำพระองค์</li> <li>◆ พระปรมาภิไธย</li> <li>◆ สัญลักษณ์ประจำราชวงศ์</li> <li>◆ สัญลักษณ์พระมหากษัตริย์</li> </ul>
2. ลายไทย และลายไทยประยุกต์		<p>ลายศิลปะไทย ที่ใช้ในงานศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ อาทิ ลวดลายงานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม</p>
3. ลายพรรณพฤกษา		<p>ลายดอกไม้มงคล ที่มีความหมายแสดงถึงความดีงาม อาทิ ดอกบัว ดอกพุดตาน และดอกโบตั๋น</p>
4. ลายสัตว์มงคล		<p>ลวดลายสัตว์ในวรรณคดี นวนิยาย นักยตร์ประจำวันเกิด อาทิ มังกร ครุฑ พญานาค หงส์ และช้าง</p>
5. ลายภาพประกอบ		<p>การปักที่เล่าเรื่องต่าง ๆ จัดทำในวาระหรือโอกาสพิเศษ อาทิ ภาพปักฮีสปกรณัม</p>

สรุปตารางภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่างานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณนั้น มีการใช้กลุ่มลวดลาย หลากหลายรูปแบบตามวัตถุประสงค์ในการใช้งาน เครื่องทรง เครื่องประดับตกแต่ง หรือในงานราชพิธีต่าง ๆ การปักประดับตกแต่งด้วยวัสดุโลหะมีมูลค่า ดิ้นทอง ดิ้นเงิน และไหมสี แบ่งตามฐานันดรศักดิ์ และสื่อสารถึงความเป็นมงคล

## วัสดุงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ

งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ตามหลักฐานเรื่องวัสดุในงานปักผ้าของไทย พบว่า กรรมวิธีการปักประดับตกแต่งบนผืนผ้า โดยใช้วัสดุต่าง ๆ สามารถแบ่งรูปแบบการปักตามวัสดุที่ปักออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) การปักไหม หรือที่เรียกว่า การปักไหมน้อย เป็นเทคนิคการปักของเส้นไหมตกแต่งลงบนผืนผ้าด้วยไหมสีต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงลวดลายที่มีความละเอียด ความประณีต ความโดดเด่นของผลงานด้วยความงามที่มีสีสันสมจริง ได้รับอิทธิพลการปักเส้นไหมมาจากจีน 2) การปักดิ้น เป็นการปักตกแต่งบนผืนผ้า โดยใช้วัสดุที่ทำมาจากโลหะ มีมูลค่าเป็นทองคำหรือเงิน รูปทรงต่าง ๆ ใช้เข็มเย็บปักขึ้นลงเป็นการยึดดินเดินตามลวดลายที่กำหนดไว้ให้แนบสนิทกับผืนผ้า ได้แก่ ดิ้นเงิน ดิ้นทอง (โลหะที่ตีเป็นเส้นแล้วนำมาขดเป็นเกลียวเหมือนลวดสปริง เช่น ดิ้นข้อ ดิ้นมัน ดิ้นด้น ดิ้นโปร่ง) แล่ง (โลหะที่รีดเป็นเส้นแบนเหมือนเส้นตอกที่ใช้ในการจักสาน) เลื่อม (การนำเส้นโลหะที่ตีแล้วนำมาตีให้เป็นรูปวงกลมแบนหรือทูน) และเส้นไหมเงินหรือไหมทอง ได้รับอิทธิพลมาจากอินเดียต้องอาศัยความรู้ความชำนาญในการปักเป็นอย่างดี การปักดิ้นเป็นการเพิ่มความงดงามให้กับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ใช้สวมใส่หรือเครื่องใช้ต่าง ๆ ซึ่งมีกรรมวิธีการปักที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของดินแต่ละชนิด นอกจากการปักไหมและวัสดุที่ทำจากโลหะนั้น จะมีการปักด้วยทองเทศ การปักด้วยปีกแมลงทับ เป็นการนำปีกของแมลงทับ มาทำเป็นรูปทรงกลมหรือเหลี่ยมตามลวดลายที่ต้องการนำไปใช้ปักตกแต่ง พบเห็นทั้งบนผ้าทรงสะพัก ผ้าสมรดหรือผ้าคาดเอว และเชิงสนับเพลาของเจ้านายชั้นสูง (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 2555)

## กรรมวิธีการปักผ้าแบบดั้งเดิม

การปักผ้าแบบดั้งเดิม เป็นการปักประดับตกแต่งบนผืนผ้าด้วย ดิ้นทอง ดิ้นเงิน แล่ง เลื่อม ไหมน้อย และปักแมลงทับ โดยแบ่งออกเป็น 5 แบบ ตามลักษณะของวัสดุปัก คือ 1) การปักดิ้นข้อ กรรมวิธีจะใช้การหักดิ้นข้อ เป็นการวางกำหนดขอบเขตภายนอกของลวดลายที่กำหนดไว้ โดยใช้ดิ้นข้อวางตามลายกริ่งด้วยด้ายเส้นเดียวในระยะห่างที่เท่า ๆ กัน 2) การ

ปักดินโปรง มีลักษณะเป็นเหลี่ยมโปรง มีความยืดหยุ่น ใช้สำหรับการถมลายให้เต็ม จะใช้เส้นด้ายดูในการปัก 3) ดินมันและดินดั้น ใช้สำหรับการเดินเส้นเกลียว ในลวดลายหรือใช้ในการหมุนลายให้มีมิติขึ้น จะใช้เส้นด้ายดูในการปัก 4) แล่ง เป็นโลหะแบบบาง ๆ มีความเงา ใช้ในการสานขัดกันให้เป็นยอดแหลม เรียกว่า นมสาว หรือใช้ถมลายให้เต็ม จะใช้ด้ายเส้นเดียว 5) เลื่อม ปักร่วมกับดิน หรือเกสรดอกไม้ 6) ปักแมลงทับ ตัดตามรูปทรงที่ต้องการ ใช้ปักบนพื้นผ้า 7) โหมสี ใช้ปักตามลวดลายที่กำหนด ดังตารางที่ 2 การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ในงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ในงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย

ภาพประกอบ	วัสดุ	สี	ลักษณะ	คุณสมบัติ
	ดินข้อ	ทอง เงิน	เป็นเส้นโลหะกลม ขนาดเล็กขดแบบลวดสปริงแน่นติดกัน มีความมันวาว	ใช้ปักเดินเส้นขอบลาย เป็นวิธีการกำหนดขอบเขตของลวดลายปัก วิธีการปัก: จะใช้เส้นด้ายเส้นเดียว
	ดินมัน	ทอง เงิน	เป็นเส้นโลหะกลมขนาดเล็กขด มีความมันวาว ขดแบบลวดสปริงแน่นติดกัน มีความละเอียดมาก คล้ายเป็นหลอดเล็ก ๆ	ใช้สำหรับเดินเกลียว ในลวดลาย วิธีการปัก: จะใช้เส้นด้ายเส้นคู่
	ดินดั้น	ทอง เงิน	เป็นเส้นโลหะกลมขนาดเล็กขดแบบลวดสปริงเช่นเดียวกับดินข้อ แต่มีความมันวาวน้อยกว่า และมีความยืดหยุ่นมากกว่า	ใช้สำหรับเดินเกลียว ในลวดลาย วิธีการปัก: จะใช้เส้นด้ายเส้นคู่
	ดินโปรง	ทอง เงิน	เป็นเส้นโลหะแบนเล็ก แต่จะใหญ่กว่าดินมัน เป็นขดแบบลวดสปริงแบบโปรงหลวม ๆ	ใช้สำหรับการถมลายให้เต็ม วิธีการปัก จะใช้เส้นด้ายเส้นคู่
	แล่ง	ทอง	เส้นโลหะแบบบาง ๆ	ใช้แล่ง 2 เส้น นำไปสานขัดกันให้เป็นยอดแหลม เรียกว่า “นมสาว” ใช้สำหรับเดินเส้นแทนการเกลียว วิธีการปัก จะใช้เส้นด้ายเส้นเดียว
	เลื่อม	ทอง เงิน	เป็นแผ่นโลหะกลม แบน หรือทูน มีรูตรงกลาง	ใช้เดินเส้นตรงกลางขนานด้วยดินข้อหรือนมสาว หรือเกลียว ดินดั้น ดินมัน เป็นการค้นลาย เรียกว่า “ลูกขนาน” หรือใช้ปักส่วนกลางของเกสรดอกไม้ วิธีการปัก: จะใช้เส้นด้ายเส้นเดียว

	ไหมสี	หลากสีเส้น	เป็นเส้นไหมสีต่าง ๆ	ใช้ปักบนผืนผ้า ตามลวดลายที่กำหนด หรือใช้ปักแทนอัญมณีภายในดิ้นข้อ
	ปักแมลงทับ	เขียวปักแมลงทับ	ใช้ตัดเป็นรูปทรงกลม สีเหลี่ยม หรือหยดน้ำ	ใช้ปักบนผืนผ้า ตามตำแหน่งที่กำหนด จะใช้คู่กับไหมปักสีทอง

สรุปตารางภาพที่ 2 การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ในงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย วัสดุหลักจะเป็นวัสดุที่ทำจากโลหะ มีมูลค่า กลุ่มดิ้นข้อ ดิ้นมัน ดิ้นดำน ดิ้นโปร่ง แล่ง เป็นโลหะเส้นกลม แบน ลักษณะเป็นสปริง และเลื่อม เป็นแผ่นโลหะลักษณะกลม และเทคนิคการปักชวยของเส้นไหมด้วยไหมสีต่าง ๆ ส่วนปักแมลงทับ ใช้ปักตกแต่งเสริมเพิ่มเติมผสมผสานในวัสดุอื่น ๆ

## บทสรุป

สรุปผลจากข้อมูลการศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ทางมรดกภูมิปัญญาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) อัตลักษณ์คุณค่าด้านความงาม การสร้างงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณซึ่งมีงานที่มีเสน่ห์ ความประณีต วิจิตรงดงาม แสดงถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรม 2) ลวดลาย เป็นกลุ่มลวดลายในการปักตกแต่ง มีข้อกำหนดของการใช้ลวดลาย อาทิ ตราสัญลักษณ์ประจำพระองค์ พระปรมาภิไธย สัญลักษณ์ประจำราชวงศ์ เพื่อป้องกันตามฐานันดรศักดิ์ 3) วัสดุ ที่ใช้งานปักผ้าแบบโบราณเป็นวัสดุโลหะมีมูลค่า ราคาแพง อาทิ กลุ่มดิ้นข้อ ดิ้นมัน ดิ้นดำน ดิ้นโปร่ง แล่ง และเลื่อม สีทองและสีเงิน ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงแตกต่างจากงานปักแบบอื่น ๆ ทั้งกระบวนการวิธีการปักที่ต้องผ่านการเรียนรู้ ฝึกฝนจนความชำนาญ ถึงจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาอย่างงดงามได้

การรวบรวมองค์ความรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ที่มีคุณค่าเชิงสุนทรีย์ของงานหัตถศิลป์ เพื่อให้ตระหนักถึงมรดกภูมิปัญญาไทย ปลุกจิตสำนึก การอนุรักษ์ หวงแหน และรักษาทรัพยากรมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย เกิดการเรียนรู้ พัฒนาสร้างสรรค์ ต่อยอดทางวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่อย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต

## เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. (2555). *สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถกับงานประณีตศิลป์*. อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.(2559). *วัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญา*. รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- กลุ่มเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ (2566). *ทำไมต้องรักษามรดกทางศิลปวัฒนธรรม*. <https://shorturl.asia/dRoUF>.
- ชัยณรงค์ ศรีรักษ์. (2565). แนวทางจัดการคุณค่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อสร้างความยั่งยืน พื้นที่ชุมชนลุ่มแม่น้ำสุพรรณบุรี ประเทศไทย. *กระแสวัฒนธรรม*, 23 (44).
- ฐานเศรษฐกิจ. (2565). *ฉลองพระองค์บรมราชภูษิตาภรณ์*. <https://www.thansettakij.com/general-news/399539>.
- ปริดา บุญรัตน์. (2560). *วิจัยเชิงปฏิบัติการ การสร้างสรรค้งานปักผ้าจากรูปแบบไทยประเพณีโดยใช้สื่อผสมเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัย : แสดงความงามในเอกภาพแห่งสภาวะการณ้ความเปลี่ยนแปลงของลวดลายตามการคลี่คลายแปรเปลี่ยนและจัดวางรูปทรง*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ.2559. สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก. (2559). <http://book.culture.go.th/newbook/ich/ich2559.pdf>
- วรวงศ์ ผูกู๋. (2562). *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ความรู้ของมนุษยชาติ*. <https://shorturl.asia/RcJKB>
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2559). *พจนานุกรมผ้าและเครื่องถักทอ*. เมืองโบราณ.
- ศิริ อรัญนารถ และศมิสสร สุทธิสังข์. (2562). *หัตถศิลป์ผ้าปักไทย-เวียดนาม : ประวัติศาสตร์วัฒนธรรมและวิถีชีวิต*. *มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 39 (2).
- หน่วยปฏิบัติการวิจัยแฟชั่นและนฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2559). *โครงการภูมิปัญญาผ้าอาเซียน:อัตลักษณ์และทุนวัฒนธรรมของไทย-ลาว-เวียดนาม สู่ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์*. ภายใต้โครงการยุทธศาสตร์การวิจัยเชิงลึก กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช คลัสเตอร์อาเซียนศึกษา.
- The United Nations Education, Scientific and Cultural Organization. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. <https://ich.unesco.org/en/convention#part3>.

02

ได้รับบทความ : 12/12/2566 | แก้ไขบทความ : 27/05/2567 | ตอบรับบทความ : 21/06/2567  
Received : 12/12/2023 | Revised : 27/05/2024 | Accepted : 21/06/2024



**ชื่อเรื่อง : ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่น  
ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบ  
และค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี  
อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง**

**Reflections of Fashion Trends  
in the 15th-17th Century From the  
Patterns and Preferences of Female Attire  
in Phanom Rung Historical Park**

เจนนารี แก้ววิศิษฐ์  
Aeaknaree Kaewwisit

- \* อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (อีเมล: Aeaknareeteruk@gmail.com)
- \* Lecturer, Faculty of Fine And Applied Art, Khon Kaen University

## บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง รูปแบบ ค่านิยมเครื่องแต่งกายสตรี-เพนทาสลัก ปราสาทหินอีสานใต้ช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นและบรรจุภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม โดยทำการศึกษาเกี่ยวกับภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ มีวัตถุประสงค์การศึกษาในครั้งนี้คือ 1. เพื่อศึกษารูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง 2. เพื่อศึกษาภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการดำเนินการวิจัยด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารบนกรอบแนวคิดและทฤษฎี เพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบ ด้วยการใช้ทฤษฎีรูปแบบทางวัฒนธรรม (Configurationism) ซึ่งทำการศึกษา โครงสร้าง ลวดลายและสัญลักษณ์ ในเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง การศึกษาค่านิยม ซึ่งจะศึกษาทั้งค่านิยมทางศิลปะและค่านิยมทางศาสนา ที่ปรากฏในเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง และการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่โดยใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ด้วยการสัมภาษณ์ผู้รู้ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรผู้ให้ข้อมูลความรู้ จำนวน 3 คน เพื่อรวบรวมข้อมูลสู่การวิเคราะห์เกี่ยวกับภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่น ด้วยการใช้หลักประติมานวิทยา แนวคิด ทฤษฎี ด้วยวิเคราะห์ข้อมูลได้เป็น 2 ส่วนคือ วิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหา นำเสนอข้อมูลเป็นตารางและภาพประกอบแสดงตัวอย่างโดยการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยคือ 1. รูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง โดยแบ่งการศึกษาตามสัดส่วนมนุษย์ พบว่าสตรีจะเปลือยอก มีทรงผมทั้งแบบปล่อยยาวและเกล้ามวยหลายลักษณะ ใช้เครื่องประดับทรงผมและศีรษะ รวมทั้งศิราภรณ์ต่าง ๆ หลายรูปแบบ สวมสร้อยคอ ต่างหู กำไลต้นแขน กำไลข้อมือ กำไลข้อเท้า นิยมนุ่งผ้าแบบพับป้ายและซีกชาย ด้านค่านิยมพบว่า ภาพสลักสตรีเป็นตัวแทนของการกำเนิดตามความเชื่อในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู หรือ ลักษณะของความงามสตรีเป็นสัญลักษณ์ของการบูชา การกำเนิด การเจริญเติบโต 2. ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง โดยวิเคราะห์ตามนิยามเทรนด์แฟชั่นและหลักประติมานวิทยาพบว่า เทรนด์แฟชั่นสตรีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ทั้งทรงผม เครื่องประดับ ผ้าถุง โดยมีการจัดการโครงสร้าง จัดหมวดหมู่เครื่องแต่งกายตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายสตรีให้สวยงามและสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งอยู่บนกรอบของรูปแบบตามลำดับ

ฐานันดรศักดิ์ตามแบบอินเดียและขอม สันนิษฐานว่ามีการใช้แต่งกายจริงของสตรีในสมัยนั้น น่าจะเป็นส่วนหนึ่งจากอิทธิพลการแต่งกายของสตรีสูงศักดิ์ ซึ่งในทางสังคมถือว่าเป็นต้นแบบรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่มีความสำคัญและได้รับการยอมรับจากสังคม ส่งผลให้นิยมกันอย่างแพร่หลาย จึงปรากฏในภาพสลักสตรีในช่วงยุคสมัยเดียวกันและเป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นสตรีที่นิยมในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17

**คำสำคัญ :** ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่น, รูปแบบ, ค่านิยม, เครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี

## Abstract

This article is part of a research project on the patterns and preferences of Female's Fashion Attire Deity, Isaan South Stone Castle, during the 15th-17th Centuries. It's aims to contribute to the design and packaging of cultural fashion product, with a study of fashion trends during the 15th-17th centuries from the patterns and preferences of female's fashion attire sculptures at Phanom Rung Historical Park in Buriram Province. The objectives of this study are: 1. To study the patterns and preferences of female 's fashion attire sculptures at Phanom Rung Historical Park. 2. To study the fashion trends during the 15th-17th centuries from the patterns and preferences of female 's fashion attire sculptures at Phanom Rung Historical Park. This is a qualitative research using data collection from documentary sources within the framework of concepts and theories to collect and analyze data on patterns, structures, motifs, and symbols in female 's fashion attire sculptures at Phanom Rung Historical Park. The study of values will include both artistic and religious values displayed in female 's fashion attire sculptures at Phanom Rung Historical Park. The data was collected from fieldwork using semi-structured interviews with knowledgeable informants, totaling 3 people, to analyze fashion trends using configurationalism theories and concepts. The data will be analyzed into two parts: constructing conclusions and analyzing data from content, presenting data in tables and illustrations through comparative analysis, the research results are: 1. Patterns and preferences of female 's fashion attire sculptures at Phanom Rung Historical Park divided by human proportions, finding that female will show their breasts, have various hairstyles, use hair accessories and headwear, as well as various types of jewelry such as necklaces, earrings, bracelets, and anklets with popularly wearing folded scarves and male clothes. On the value side, females' sculptures represent the birth according to beliefs in Hinduism-Buddhism or the beauty of female as symbols of worship, birth, and growth. 2. Reflections of fashion trends during the 15th-17th centuries from the patterns and preferences of female 's fashion attire sculptures at Phanom Rung Historical Park. By analyzing fashion trends and configurationalism definitions, it was found that female 's fashion trends during the 15th-17th centuries have distinctive patterns and preferences in hairstyles, accessories, and fabrics. There was structural management,

categorization of clothing categories according to different parts of the female body to make them beautiful and communicate symbolically, based on the structural framework of the Indian and Khom models. It is assumed that there was actual clothing use of female at that time, which should be part of the influence of high-status female 's clothing, which is considered a prototype of important female 's fashion attire and widely accepted by society, leading to widespread popularity. Therefore, it appears in female 's sculptures during the same period and reflects the fashion trends of female popular during the 15th-17th centuries.

**Keywords** : Reflection of Fashion trends, Patterns, Clothing values,  
Carved images of Women and Female Deities,

## บทนำ

ยุคสมัยของศิลปะขอม มีมาตั้งแต่สมัยอาณาจักรฟูนันจนถึงจักรวรรดิขอม ปรากฏหลักฐานเกี่ยวกับภาพสลักปูนต๋าที่เกี่ยวข้องกับศาสนา โดยได้รับอิทธิพลของอารยธรรมอินเดียและอิทธิพลทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดู พบภาพสลักสตรีและเทพนารีอยู่หลายแห่งในเทวสถานในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งจะมีลักษณะเป็นหญิงสาวที่มีทั้งใบหน้านางงามและดุร้าย มีทั้งรูปร่างบอบบางน่าทะนุถนอมและมีทั้งอวบอ้วนเจ้าเนื้อ ล้วนตามแต่ค่านิยมของพื้นที่และยุคสมัย ลักษณะเครื่องแต่งกายของภาพสลักเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงถึงภาพสะท้อนทางแพ้นของสตรี รวมถึงมีค่านิยมทางศาสนาและศิลปะ นางราวญ์ สุขสม (2561) ได้ถอดรหัสเทพเจ้าฮินดูว่า ภาพสลักสตรีอันถือเป็นสัญลักษณ์ของความเจริญงอกงาม ความอุดมสมบูรณ์ การกำเนิดเกิดใหม่และจากการสัมภาษณ์ผู้รู้ได้ข้อมูลว่า รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีเหล่านี้ สันนิษฐานว่ามี การใช้ในแต่งกายจริงของสตรีในสมัยนั้น รวมทั้งทรงผม การใช้เครื่องประดับและลักษณะของการนุ่งผ้านุ่ง แต่อาจนิยมใช้กับกลุ่มสตรีสูงศักดิ์ เหล่าเชื้อพระวงศ์ หรือนางกำนัลในราชสำนัก ขอมและส่งอิทธิพลต่อแรงบันดาลใจในการสลักรูปแบบเหล่านี้ลงในปราสาทหิน

การศึกษาภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ที่มีความสวยงามหลากหลาย ซึ่งอยู่ในพื้นที่อีสานใต้ของไทย โดยอาศัยการศึกษาอ้างอิงจากภาพถ่ายในอดีตที่สมบูรณ์ เทียบเคียงจากศิลปะในยุคเดียวกัน เป็นการวิเคราะห์สิ่งที่แสดงโครงสร้างของความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับปัจจัยหรือตัวแปรต่าง ๆ หรือในเชิงความสัมพันธ์หรือเหตุผลซึ่งกันและกัน เทรนด์แฟชั่นอาจมีลักษณะเป็นอุดมคติถ่ายทอดผ่านงานศิลปะภาพสลัก เป็นภาพสะท้อนพัฒนาการด้านการแต่งกายของสตรีหลายกลุ่มประเภท เป็นกระแสนิยมด้านการแต่งกายหรือเป็นเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ซึ่งพัฒนาการแฟชั่นในแต่ละยุคสมัยแตกต่างกันขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยและแฟชั่นเหล่านี้ก็ได้ส่งอิทธิพลและแพร่กระจายซึ่งกันและกัน เป็นสิ่งที่แสดงถึงรูปลักษณ์ ในรูปแบบผสมผสานจากศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม กลายเป็นเอกลักษณ์และรากฐานทางวัฒนธรรมในพื้นที่อีสานใต้ในเวลาต่อมา

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแผน นโยบายและยุทธศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาสะท้อนความเป็นปัจจุบันที่ยังคงปรากฏากแห่งทางประวัติศาสตร์ของกลุ่มชนนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษารูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง เพื่อรวบรวมข้อมูลสู่การวิเคราะห์เกี่ยวกับภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่น ด้วยการใช้หลักประติมานวิทยา แนวคิด ทฤษฎี ด้วยวิเคราะห์ข้อมูลได้เป็น 2 ส่วนคือ วิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหา นำ

เสนอข้อมูลเป็นตารางและภาพประกอบแสดงตัวอย่างโดยการพรรณนาวิเคราะห์ ดังนั้นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นจากการศึกษารูปแบบและค่านิยมจึงเป็นที่บ่งบอกถึงความนิยมด้านการแต่งกายหรือเทรนด์แฟชั่นเป็นช่วงเวลา คือที่ปรากฏในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ได้โดยอยู่ภายใต้กรอบหรือขอบทางศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ทำให้ได้ข้อมูลและองค์ความรู้ใหม่ มุมมองใหม่ จากการศึกษาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการอนุรักษ์ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมรากฐานและประโยชน์ผู้สนใจด้านศิลปะขอม ประวัติศาสตร์และโบราณคดี รวมถึงการสร้างแรงบันดาลใจในแนวทางการพัฒนาแฟชั่นต่อไป

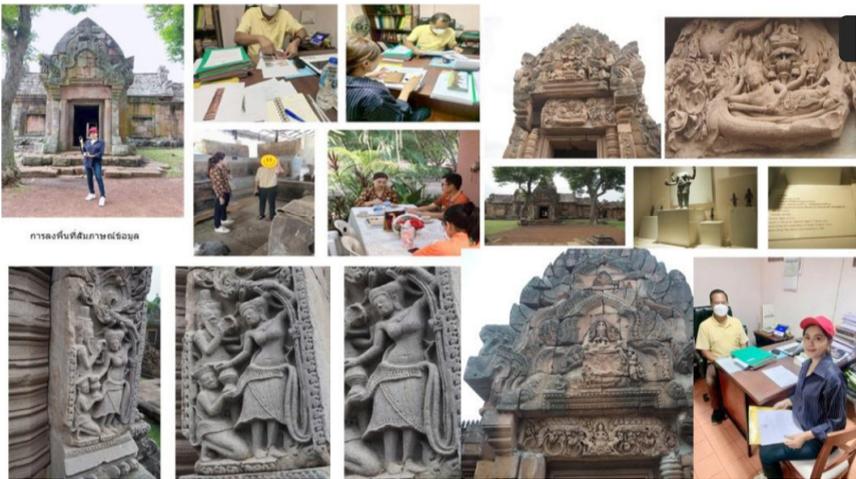
## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง
2. เพื่อศึกษาภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

## วิธีดำเนินการ

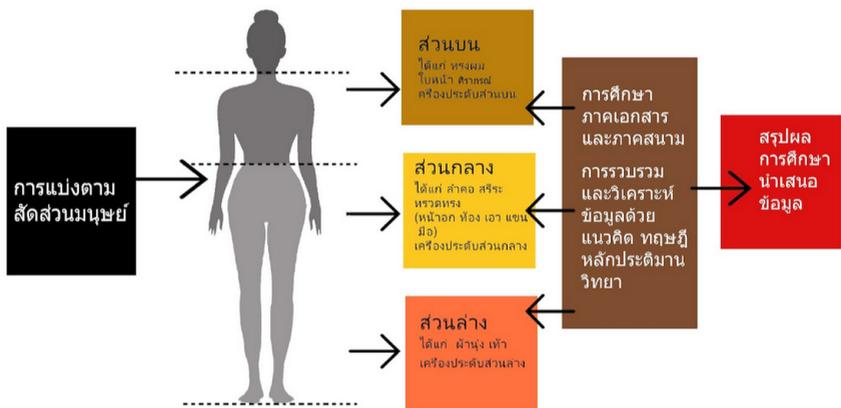
การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ จึงใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาภาคเอกสารและภาคสนาม พบว่า รูปแบบและค่านิยมที่ปรากฏจากเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีเหล่านี้ถือเป็นภาพสะท้อนแฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ได้ เนื่องจากเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีเหล่านี้ มีความใกล้เคียงกับการแต่งกายจริงของสตรีในสมัยนั้น ซึ่งสอดคล้องกับบันทึกของโจวตาควาน (1839) ทูตชาวจีนที่เดินทางมาอาณาจักรกัมพูชาในสมัยราชวงศ์หยวน (เฉลิม ยงบุญเกิด, 2557) ได้กล่าวถึงลักษณะของการแต่งกายของผู้หญิงกัมพูชาว่า “เปลือยอกหมด พวกผู้ดีมีผิวขาว เปลือยอกที่ขานุ่มนวลดูเจเนยเหลว” และ “ทั้งชายและหญิงมุ่นมวยและเปลือยท่อนบน ใช้ผ้าพันเอว เมื่อออกไปนอกบ้าน ก็เพิ่มผ้าผืนใหญ่หนึ่งผืนพันทับผ้าผืนเล็กเข้าไว้ เรื่องผ้าที่นุ่งนั้นมีชั้นอันดับอยู่มาก” ซึ่งตรงกับลักษณะของรูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีในวัฒนธรรมขอมช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 นอกจากนี้ได้ทำการศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรม เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและหลักประวัติมานวิทยา โดยการสันนิษฐานและเทียบเคียงกับหลักฐานทางโบราณคดีอื่น ๆ ในยุคสมัยเดียวกัน การรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ศึกษาภาคสนาม ด้วยการสัมภาษณ์ประชากรกลุ่มผู้รู้จำนวน 3 คน จากการใช้แนวทางการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เนื่องจากเป็นแบบฟอร์มที่มีแผนการสัมภาษณ์และมีความยืดหยุ่นสูง เป็นการเปิดกว้างในประเด็นคำถามและคำตอบ จึงทำให้ผู้วิจัยจะได้รับข้อมูล มุมมองที่แตกต่างนอกเหนือจากประเด็นคำถามได้ ซึ่งกลุ่มผู้รู้ได้แก่

1.หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง (คุณภาคภูมิ อยู่พล) 2.หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย (คุณกานวัตร เอื้อสามาลย์) 3.นักโบราณคดีประจำอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง (คุณสุวิรัตน์ ทองภู) โดยใช้เกณฑ์ในการเลือกประชากรกลุ่มผู้รู้ คือ เป็นผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการเลือกแบบเจาะจง คัดเลือกจากองค์ความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี ด้านศิลปะเขมรช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 และด้านรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายสตรีและภาพสลักสตรี มีอายุ 25-55 ปี เพื่อทำการศึกษาตามขอบเขตการศึกษาจำนวน 5 ภาพ ได้แก่ 1.ภาพสลักสตรีหน้าบันปางโยคะทักษิณามูรติ 2.ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา 3.ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ 4.ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร) บริเวณหน้าบันภาพพระศิวะนาฏราช 5.ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ ทำการรวบรวมข้อมูลสู่การวิเคราะห์ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง โดยใช้วิธีการจำแนกข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลได้เป็น 2 ส่วนคือ วิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาด้วยการใช้หลัก ประติมานวิทยา แนวคิด ทฤษฎี สรุปผล และนำเสนอข้อมูลเป็นตารางและภาพประกอบแสดงตัวอย่าง โดยการพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อเป็นข้อมูลที่สามารถตอบโจทย์และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย



**ภาพที่ 1** แสดงการลงพื้นที่ศึกษา ภาพถ่ายภาพสลักสตรีจากการลงภาคสนามและการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกจากผู้รู้ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ณ อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

ภาพสลักสตรีในอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งเป็นเทวสถานแบบ ศิลปะขอมสร้างขึ้นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สร้างขึ้นเพื่อถวายแด่พระติงะ ในลัทธิไศวนิกาย ตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดูอันรุ่งเรืองและได้รับอิทธิพลการแพร่กระจายทาง วัฒนธรรมจากขอมเข้าสู่สยามโดยมีการบูรณะต่อเติมมาหลายสมัย ภายในตัวปราสาทพบภาพ สลักบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าที่ปรากฏในมหากาพย์มหาภารตะของ อินเดีย รวมทั้งเรื่องราวที่เกิดขึ้นเมื่อครั้งนเรนทราทิตย์เสด็จมาบำเพ็ญเพียร พบประติมากรรม เทพนารีหินทราย อายุอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 16 ลักษณะไม่สวมเสื้อ นุ่งผ้ายาวจีบเป็นริ้ว ซักชาย ผ่าเป็นแผ่นวางโค้งที่หน้าท้อง ได้อกมีเส้นรอยย่นของลำตัว 4 เส้น ซึ่งสามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งของการ เที่ยบเคียงกับการศึกษาภาพสลักสตรีอื่น ๆ ได้ (ภาคภูมิ อยู่พล, หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์ พนมรุ้ง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มกราคม 2567) จึงเกิดแนวคิดและประเด็นในการศึกษารังนี้ ซึ่งประกอบด้วยรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายของภาพสลักสตรี (เทพนารี สตรีสูงศักดิ์ สตรีสามัญชนหรือสตรีผู้เป็นขรवास) จำนวน 5 ภาพ ที่มีความสวยงามหลากหลาย แสดงถึง ความงามของสตรีที่มีความแตกต่างด้านมุมมองความงามในหลากหลายมิติบนฐานความเชื่อ ทางศาสนาและมีความน่าสนใจที่จะสามารถใช้เป็นสมมุติฐานเกี่ยวกับภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่น ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ได้ ขอบเขตของการศึกษาประกอบด้วย โครงสร้าง ลวดลายและ สัญลักษณ์ ด้วยการศึกษจากสัดส่วนมนุษย์ได้แก่ ส่วนบน (ทรงผม เครื่องประดับส่วนบน) ส่วนกลาง (รูปร่าง เครื่องประดับส่วนกลาง) ส่วนล่าง (ผ้านุ่ง เครื่องประดับส่วนล่าง) และ ศึกษาค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี ประกอบด้วย ค่านิยมทางศิลปะและค่านิยมทาง ศาสนา โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 2 แสดงกรอบการศึกษารูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี ตามสัดส่วนมนุษย์



ค่านิยมทางศิลปะของเครื่องแต่งกายสตรีในภาพสลักปางโยคะทักซิณาภุมุติ ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ เป็นเรื่องราวการบำเพ็ญเพียรของพระติวะในปางมหาโยคี เป็นสัญลักษณ์ของพระติวะในการรักษา เยียวยาคนเจ็บป่วย ตามคติความเชื่อในเทวสถานของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ภาพสตรีที่ปรากฏต้องสลักให้มีรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่สวยงาม ไม่ว่าจะสตรีนั้นจะอยู่ในวาระใด เป็นการบ่งบอกถึงฐานะทางสังคมจากเครื่องแต่งกายและผ้านุ่ง อาจหมายถึงนเรนทราทิตย์ผู้สร้างปราสาทพนมรุ้ง เป็นการสรรเสริญนเรนทราทิตย์ว่า ทรงเสมอด้วยพระติวะอักษุมุติและอาจแสดงเรื่องราวของพระองค์ขณะกำลังรักษาผู้ถูกกัดให้รอดพ้นจากความตายด้วยเวทมนต์คาถา กลุ่มสตรีนี้จึงอาจเป็นสตรีสูงศักดิ์ที่มากับขบวนเสด็จของนเรนทราทิตย์ อีกนัยยะหนึ่งคือเป็นค่านิยมเครื่องแต่งกายของสตรีสูงศักดิ์ที่อาจเป็นมารดาหรือชายาของนเรนทราทิตย์ ดังนั้นค่านิยมการแต่งกายและค่านิยมทางศิลปะจึงมีความสัมพันธ์กัน นอกจากนี้หากวิเคราะห์อ้างอิงตามคติความเชื่อและเรื่องราวเมื่อครั้งพระติวะบำเพ็ญเพียรในกามาตคัมภีร์ ค่านิยมทางศาสนาถือว่าสตรีเหล่านี้เป็นเหล่าเทพธิดาที่มารับร่างของกามาเทพ (สุริวัตน์ ทองภู, นักโบราณคดีประจำอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กุมภาพันธ์ 2567) ดังนั้นค่านิยมทางศาสนาส่งผลต่อรูปแบบเครื่องแต่งกาย จึงนับว่าศาสนาเป็นอิทธิพลทางแฟชั่นอีกรูปแบบหนึ่ง

ภาพสลักสตรีจุดที่สองพบคือ ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา ปัจจุบันเก็บรักษาไว้ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพิมาย จากข้อมูลหนังสือของ Sappho Marchal (2007) ที่รวบรวมรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีในปราสาทของขอมเป็นภาพลายเส้น พบว่า มีรูปแบบทรงผมเกล้าผมมวยสูงไว้ด้านบน โคนของมวยผมตกแต่งด้วยเครื่องประดับลักษณะคล้ายรัดเกล้าหรือมาลัยดอกไม้ซ้อนกันสองชั้น เครื่องแต่งกายของสตรีนี้ไม่มีการสวมติราภรณ์ที่ศีรษะ มีการสวมตุ้มรูปดอกบัวตูมยาวระย้าลงมา สวมสร้อยคอเป็นลักษณะแผง มีอุบะห้อยเล็กๆ นุ่งผ้ายาวเป็นลายริ้วเส้นตรงแบบพับป้าย ทับด้วยเข็มขัดตกแต่งด้วยอุบะหรือตุ้มตุ้ง สันนิษฐานว่าเป็นหญิงสาวขรราวาสที่นำอาหารและดอกไม้มาถวายเทพเจ้าหรือนักบวชในศาสนสถานตามกิจวัตรหรือเทศกาล (ภาคภูมิ อยู่พล, หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มกราคม 2567) และเห็นได้ว่ามีเครื่องแต่งกายและทรงผมที่มีรูปแบบแตกต่างจากภาพสลักสตรีจุดที่หนึ่งถือเป็นความน่าสนใจในการศึกษาภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ด้วย

ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา



การสันนิษฐานรูปแบบและวลายเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 5 แสดงรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา  
ที่มาภาพถ่าย : กรมศิลปากร อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

ด้านค่านิยมด้านศิลปะเครื่องแต่งกาย ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา รูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักนี้เป็นแบบนครวัด ทั้งทรวงผม เครื่องประดับ ผ้าถุง การเกล้ามวยสูงแบบต่าง ๆ ในศาสนาฮินดูและอาจมาจากค่านิยมหรืออิทธิพลทางการค้า แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมจากจีนในอาณาจักรขอมก็เป็นได้ โดยอาจผสมผสานของความงามและกิจกรรมที่หลากหลายของสตรีพื้นถิ่น หากเป็นจริงตามข้อสันนิษฐานนี้ ภาพสลักนี้ก็ถือว่าแสดงอิทธิพลทางแฟชั่นจากต่างชาติและเป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ที่บ่งบอกถึงบทบาทหน้าที่ของสตรีในสมัยนั้นด้วย ในมือซ้ายของสตรีในภาพสลักจะถือลักษณะคล้ายพานพุ่มหรือถาดอาหารที่จัดแต่งอย่างสวยงาม ซึ่งเป็นค่านิยมทางศาสนา ถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของการบูชา การแสดงความศรัทธา เคารพและการแสดงออกถึงความอุดมสมบูรณ์ บ่งบอกถึงประเพณีความเชื่อท้องถิ่น หรืออิทธิพลจากกลุ่มคน เป็นไปได้ว่าสตรีนี้อาจเป็นหญิงสูงศักดิ์ที่ได้นำเครื่องสักการะมาถวายหรืออาจเป็นหญิงสาวรชาวาสที่นำพานดอกไม้มาถวายเทพเจ้าตามกิจวัตรหรือเทศกาล จึงถูกสลักไว้เพื่อเล่าเรื่องราวถึงความเชื่อความศรัทธาต่อพระศิวะ (ภานุวัตรเจือสามาลย์, หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กุมภาพันธ์, 2567)

ภาพสลักสตรีจุดที่สาม คือภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ อยู่บริเวณฐานเสารอบประตูทางเข้าทางทิศตะวันออก สตรีอยู่ในท่ายืนและกำลังใช้มือหยิบบางสิ่งจากพาน โดยในภาพมีชายยืนถือสิ่งของบางอย่างและอีกคนหนึ่งนั่งคุกเข่าอยู่ด้านล่าง มีรูปแบบเครื่องแต่งกายที่สวยงาม มีทรวงผมเกล้ามวยแบบสองจุ๊กหรือมวยคู่ขมวดไว้ด้านบนทั้งซ้ายและขวาพร้อมปล่อยปลายผมทิ้งลงมาเล็กน้อย สุภัทรดิศ ดิศกุล (2547) ได้ศึกษาศิลปะขอม พบว่า ภาพสตรีนิยม

สวมสร้อยคอแผงฉลุลายประดับดั้งดิ่ง ต่างหูยาวระย้า ไม่เห็นกำไลข้อมือกับกำไลต้นแขน ไม่สวมเข็มขัดรัดทับผ้าถุง มีการนุ่งผ้าคล้ายแบบชกชวย เป็นผ้าถุงลายริ้วเส้นตรงและเชิงผ้า สลักเป็นลวดลาย เห็นลวดลายของเครื่องประดับและผ้าถุงได้อย่างชัดเจน มีท่าทางใช้แขนซ้ายเอื้อมจับกิ่งไม้และแขนขวาเอื้อมมือจับสิ่งของที่อยู่ในพาน ซึ่งสันนิษฐานว่า เป็นภาพสลักสตรีซึ่งน่าจะเป็นบุคคลสำคัญที่มากับขบวนเสด็จของนเรนทราทิตย์และเป็นคนเดียวกับสตรีที่ปรากฏบนภาพสลักอื่น ๆ ในพนมรุ้ง (ภาคภูมิ อยู่พล, หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มกราคม 2567) จึงถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ด้วย

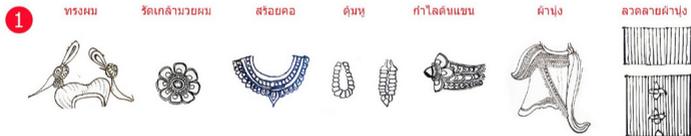
ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้



สีที่ใส่ของนางและลวดลายเป็นลวดลายแบบเดียวกับที่ปรากฏบนผ้าถุงและเข็มขัดชวย

1

การสันนิษฐานรูปแบบและลวดลายเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 6 แสดงรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้

ค่านิยมด้านศิลปะของเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ จะเห็นได้ว่าตรงกับข้อมูลของ Davis Kent (2013) ที่ได้ทำการศึกษารูปแบบใบหน้าและทรงผมของอัสราปราสาทนครวัด พบว่า มีทรงผมแบบเกล้ามวยตามศิลปะแบบนครวัด สันนิษฐานว่า ส่วนหนึ่งมาจากอิทธิพลทรงผมจากศิลปะจีนโดยเฉพาะสตรีในราชสำนักของจีนในราชวงศ์หยวนหรือก่อนหน้านั้น ที่มีการเกล้ามวยผมหลากหลายรูปแบบแล้วประดับผมด้วยดอกไม้ ปิ่นต่างๆแบบวงหรือห่วง ที่มีทั้งแบบประดับข้างใบหน้าซ้ายขวา หรือตั้งเป็นวงบนศีรษะ ตกแต่งทรงผมด้วยเครื่องประดับต่างๆ อาทิ ปักปิ่น เสียบมุก ซึ่งการเกล้าเป็นห่วงสูง ถือเป็นทรงผมชนชั้นสูงที่โดยมากแล้วใช้กับภาวาดเหล่าเทพธิดานางฟ้าของจีนด้วย อิทธิพลเหล่านี้จึงพบนำมาใช้กับสตรีชั้นสูงในเขมร ซึ่งปรากฏรูปแบบชัดเจนในนางอัสราปราสาทนครวัดอยู่มาก จึงสันนิษฐานได้ว่า

ทรงผมแบบนี้ น่าจะเป็นที่นิยมของสตรีในสมัยนั้นซึ่งน่าจะเป็นสตรีกลุ่มที่มีฐานะร่ำรวยลงมาจากรุ่นสตรีที่สวมศิราภรณ์ จึงถือว่า เครื่องแต่งกายและทรงผมนี้เป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ได้ การสลักสตรีให้มีรูปแบบสวยงาม ถือว่าเป็นการให้เกียรติ แสดงความเคารพต่อเทพ ลักษณะภาพสตรีแต่งกายสวยงามยืนอยู่กับธรรมชาติ ทั้งพืชพรรณ ดอกไม้ หรือสัตว์ แสดงถึงการกำเนิดและความอุดมสมบูรณ์ ท่าทางอาจเป็นการหยิบจับอุปกรณ์รักษาผู้ที่เจ็บป่วยหรือคนถูกงูกัด เพราะมีภาพสลักอื่น ๆ ที่พบเรื่องราวลักษณะของการรักษาคนอยู่หลายภาพ อีกทั้งการสลักภาพพระศิวะในปางโยคะทักซิณามูรติบริเวณหน้าบันทางทิศตะวันออก แสดงถึงพื้นที่เทวสถานในลัทธิไศวนิกายที่เชื่อถือเรื่องการบำเพ็ญเพียรและอำนาจในการรักษาจากเทพเจ้าสูงสุดที่นับถือ (ภาคภูมิ อยู่พล, หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 26 มกราคม 2567)

ภาพสลักสตรีจุดที่สี่ (นางกาโรกาลและบริวาร) บริเวณหน้าบันที่เป็นภาพพระศิวะนาฏราชทางทิศตะวันออก พบภาพสลักสตรี 2 นาง (ศึกษาเทียบเคียงจากภาพถ่ายในอดีตที่มีความสมบูรณ์เนื่องจากปัจจุบันผุพังมาก) จากการศึกษา พบว่าในส่วนของใบหน้าที่มีลักษณะดูร้าย มีเขี้ยวโค้งขึ้นเป็นลักษณะของอสูร รวมทั้งรูปร่างอวบเจ้าเนื้อ หน้าอกใหญ่และยาน มีหน้าท้องเป็นชั้น จึงสันนิษฐานได้ว่า ภาพสลักสตรีสองนางนี้ คือนางกาโรกาลหรือกาโรกาล อัมไมยาร์ และบริวาร ตามตำนานนางกาโรกาลเป็นสตรีที่มีความศรัทธาในพระศิวะ ด้วยการสวดอ้อนวอนขอให้พระศิวะได้ปลดปล่อยวิญญานของตนเองให้มีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียด น่าจะสลักให้เห็นถึงความน่าเกลียดน่ากลัวในลักษณะดูร้ายแบบอสูรหรือยักษ์นี้ลักษณะมีรูปร่างอวบอ้วนหรือเจ้าเนื้อมากกว่าบางคติที่หาขอให้ให้มีร่างกายซูบผอมเหลือแต่หนังหุ้มกระดูก ตามคติไศวนิกายนางกาโรกาลคือผู้นำอรรคมงคลสรรเสริญมนตราและกำกับจังหวะดนตรีในระหว่างการรำรำขององค์พระศิวะ ปรากฏพบอยู่ในมูรติแห่งการรำรำอันงดงามแห่งพระศิวะ (ภาณุวัตร เอื้อสามาลย์, หัวหน้าอุทยานประวัติศาสตร์พิมาย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 กุมภาพันธ์ 2567)

รูปแบบเครื่องแต่งกายนางกาโรกาลและบริวาร ประกอบด้วยศิราภรณ์ประดับศีรษะ ส่วนบนและต่างหูขนาดใหญ่ สวมสร้อยคอแผงฉลุลดหลาดย กำไลต้นแขน กำไลข้อมือ เปลือยอก นุ่งผ้าซีกชายตกแต่งลดหลาดย เป็นอีกหนึ่งภาพสลักสตรีที่เป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ที่น่าสังเกตคือ การสวมกระบังหน้าแบบไม่มีมงกุฎนิยมในศิลปะแบบบาปวนและนิยมสลักในสตรีที่เป็นอสูรมากกว่าหรือต้องการสื่อสารถึงความอัปลักษณ์ น่าเกลียดน่ากลัวตามตำนาน

ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร)



ลวดลายต่างจากลวดลายสตรีสมัยก่อนหน้านั้นและดูว่าเครื่องประดับที่สวมใส่เป็นลักษณะเดียวกับสมัย

1

การสันนิษฐานรูปแบบและลวดลายเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 7 แสดงรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร) ที่มาภาพถ่าย : กรมศิลปากร อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

เครื่องแต่งกายที่ปรากฏจากภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร) มีค่านิยมทางศิลปะที่เห็นได้ว่า รูปแบบเครื่องประดับ สร้อยคอ กำไลต้นแขน กำไลข้อมือ มีรูปแบบที่อาจเป็นการผสมผสานกันของศิลปะหรือผสมผสานกับจินตนาการของช่างผู้สลัก ในอีกมุมมองหนึ่ง หากพิจารณาจากรูปร่าง หน้าตาที่ดูร้าย ซึ่งอาจเป็นอิทธิพลมาจากภาพสลักสตรีแบบศิลปะอินเดียที่นิยมสตรีที่ทอหรือเจ้าเนื้อ มีหน้าท้อง แสดงถึงมุมมองภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ในอีกรูปแบบที่น่าสนใจ ค่านิยมทางศาสนาแสดงถึงสตรีที่ศรัทธาต่อพระศิวะและภาพสตรีที่มีรูปร่างอวบอ้วนเป็นค่านิยมหนึ่งที่อยู่ถึงความอุดมสมบูรณ์ ภาพสลักนี้จึงเป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นของค่านิยมสตรีในด้านรูปร่างหน้าตาที่แตกต่างออกไป การสลักให้หน้าตาดูร้ายและรูปร่างอวบเจ้าเนื้อน่าจะถือว่าไม่สวยงาม แตกต่างจากมุมมองความงามของสตรีในสมัยนั้น

ภาพสลักสตรีจุดที่ห้า คือ ภาพสลักพระลักษมี ชายาของพระของพระวิษณุ ปรากฏอยู่บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ทางทิศตะวันออก ถือเป็นเทพิตาตามคติความเชื่อในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ถือเป็นสตรีชาวสวรรค์ที่มีรูปร่างหน้าตางดงามเป็นส่วนใหญ่ มักแต่งองค์ด้วยเครื่องทรงและเครื่องประดับอย่างงดงาม ทรงภาพนี้ทรงประทับอยู่ในท่าประทับนั่ง ถัดมาจากตรงปลายพระบาทของพระนารายณ์

ภาพสลักพระลักษมี (จุดที่ห้า) มีมีรูปแบบการแต่งกายตามแบบศิลปะแบบนครวัด ศุภลักษณ์ สนธิชัย (2554) ได้ศึกษาภาพสลักเทพีในปราสาทนครวัด มีข้อมูลว่า ศิลปะนครวัด

นิยมสลักให้เทพธิดาหรือบุคคลรูปสตรีมีเครื่องแต่งกายที่วิจิตร ภาพสลักพระลักษมีนี้หากวิเคราะห์จากโครงสร้าง ลวดลายและสัญลักษณ์ มีรูปแบบเครื่องแต่งกายโดยสวมศิราภรณ์แบบครอบและมีกระบังหน้าสลักลวดลายเรียงไว้ด้านบน มีปิ่นปักผมทรงโค้ง มีการสวมตุ้มหูกรวยแหลมคล้ายดอกบัวตูมขนาดใหญ่ ซ้อนกันเป็นชั้นๆ สวมสร้อยคอแผงใหญ่ตกแต่งลวดลายและอุบะห้อยเป็นตุ้มตั้งลายใบไม้โดยรอบ สวมกำไลต้นแขนฉลุลวดลายและกำไลข้อมือ เปลือยอก สวมเข็มฉลุลวดลายขัดรัดทับผ้าถุงแต่ไม่เห็นรายละเอียดของลวดลายผ้าถุงหรือลักษณะการนุ่งที่ชัดเจน พลอยชมพู ปุณณวนาขิสิริ (2556) ได้ทำการศึกษาลวดลายผ้าถุงอัปสรปราสาทนครวัด ได้ข้อมูลและสันนิษฐานว่าลวดลายผ้าถุงน่าจะเป็นลวดลายริ้วเส้นตรง สลับกับลายดอกไม้สี่กลีบ เล็ก ๆ และนุ่งผ้าแบบพับป้ายทั้งหน้านางตรงกลาง ซึ่งเป็นลวดลายนิยมสลักในกลุ่มสตรีที่เป็นเทพนารีชั้นสูงทั้งในสมัยบาปวนและนครวัด ในอาณาจักรขอมสมัยนครวัดผ้าถุงลักษณะนี้มีรูปแบบคล้ายผ้าอัดกลีบในปัจจุบัน นิยมสวมได้ในสตรีสูงศักดิ์ สันนิษฐานว่าเป็นสตรีสูงศักดิ์หรือเทพนารีชั้นสูง หรือเป็นบุคคลสำคัญที่มีอิทธิพล เป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ปัจจุบันภาพสลักพระลักษมีนี้มีการผู้ฟังหลดูร้อนค่อนข้างมาก ผู้วิจัยจึงใช้การเทียบเคียงภาพถ่ายในอดีตกับภาพสลักสตรีในยุคเดียวกัน

ภาพสลักเทพนารี (พระลักษมี)



1  
สตรีระดับชั้นสูงและ  
การแต่งกายที่ประณีต  
สูงมากของสตรีชั้นสูง  
เป็นลักษณะเด่น

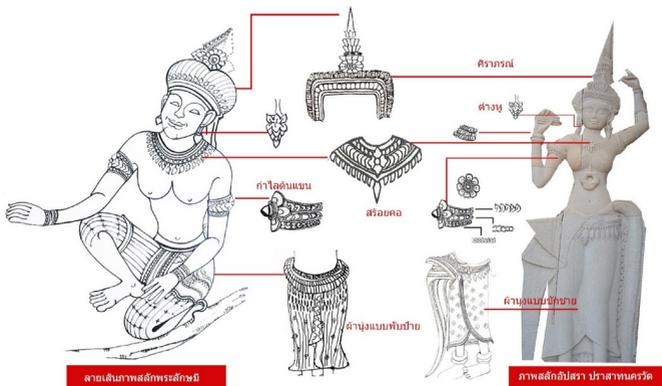
การสันนิษฐานรูปแบบและลวดลายเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 8 แสดงรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี (พระลักษมี)  
ที่มาภาพถ่าย : กรมศิลปากร อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

ค่านิยมทางศิลปะ เครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี(พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง สันนิษฐานว่าเป็นภาพสลักเทพนารีในสมัยต้น ๆ ของศิลปะแบบนครวัด เนื่องจากยังไม่มี ความอ่อนช้อยมากนัก ซึ่งใช้การเปรียบเทียบรูปแบบ

ลวดลายเครื่องประดับและผ้าในศิลปะเขมรที่ใกล้เคียงกันพบว่ามีลวดลายสลักเป็นลายรีหรือลายตารางสลักกับลายดอกไม้เล็ก ๆ ในแง่มุมด้านค่านิยมทางศาสนา แสดงถึงความสำคัญของสตรี ภรรยา บทบาทสตรีที่เป็นภรรยา ที่พึงแสดงออกต่อสามี เป็นสัญลักษณ์เพศหญิงผู้ให้กำเนิด ความอุดมสมบูรณ์ ปัจจุบันพระลักษมีเป็นเทพนารีที่เชื่อเรื่องการขอพรด้านความรัก ความมั่งคั่ง โชคลาภ ค่านิยมจากรูปแบบเครื่องแต่งกายพระลักษมีเป็นภาพสะท้อนค่านิยมด้านบทบาทสตรีและมุมมองที่มีต่อสตรีหรือเทพนารีตามความเชื่อบนพื้นฐานศาสนา บ่งบอกถึงความงามที่มีลักษณะเฉพาะ ความสวยงาม การเป็นที่ยอมรับ สมเกียรติของเทพนารีหรือสตรีที่มีวรรณะสูง อิทธิพลเหล่านี้อาจส่งผลต่อความนิยมด้านการแต่งกายจริงของสตรีสูงศักดิ์ในสมัยนั้น อาทิเช่น เชื้อพระวงศ์ หรือนางในราชสำนักต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นตัวแทนและบทบาทหน้าที่ของสตรีสูงศักดิ์ ผสมผสานกับค่านิยมทางสังคมและความเชื่อที่ส่งผลและเกิดภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ได้



**ภาพที่ 9** แสดงการเทียบเคียงรูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักพระลักษมี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้งกับภาพสลักอัคราปราสาทนครวัด พบส่วนรูปแบบที่คล้ายกันและส่วนของรูปแบบที่แตกต่างกัน

ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากการศึกษารูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ ตามสัดส่วนมนุษย์ คือ ส่วนบน ส่วนกลาง ส่วนล่าง จากการศึกษาจะเห็นได้ว่า รูปแบบ โครงสร้าง ลวดลาย สัญลักษณ์ มีการจัดหมวดหมู่ลักษณะของผม เครื่องประดับ และผ้าถุงตามสัดส่วนของร่างกาย และลำดับฐานันดรศักดิ์หรือตามวรรณะความเชื่อตามแบบอินเดีย ลวดลายมีการใช้ลวดลายตามแบบศิลปะขอม มีลักษณะของการวางลวดลายตามหลักองค์ประกอบศิลปะ คือ วางลายแบบ

เป็นขั้นๆหรือเป็นแถวเรียงซ้อนกัน แบบซ้ำกันและแบบกระจายตัว ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าลวดลายนี้ จะไปอยู่บนวัตถุใด ทั้งนี้ ความละเอียดประณีตของลวดลายอาจขึ้นอยู่กับฝีมือของช่างผู้สลักและ พื้นที่ในการสลักด้วย ในเครื่องแต่งกายมีทั้งสัญลักษณ์ในด้านรูปธรรมและนามธรรมในลวดลาย ต่าง ๆ เช่น ลายดอกไม้ ลายพรรณพฤกษา องค์ประกอบในภาพสลักเช่น สัตว์ พืชพรรณต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์ของการเจริญเติบโต รวมถึงสัญลักษณ์ที่พบจากคติความเชื่อ เช่น ภาพสลัก สตรีเป็นตัวแทนของการกำเนิด หรือ ลักษณะของความงามสตรีเป็นสัญลักษณ์ของ การบูชา ตามความเชื่อในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู โดยภาพรวมของเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ที่ปรากฏในภาพสลักสตรีเหล่านี้ พบว่า สตรีจะนิยมเปลือยอก นิยมไว้ผมยาวและจัด ทำทรงผมมีทรงผมทั้งแบบปล่อยยาวและเกล้ามวยหลายลักษณะ ใช้วัตถุหรือเครื่องประดับ ทรงผมและศีรษะ รวมทั้งสวมติราภรณ์ต่าง ๆ สวมสร้อยคอ ต่างหู กำไลต้นแขน กำไลข้อมือ กำไลข้อเท้าและสตรีในช่วงยุคสมัยนี้นิยมนุ่งผ้าแบบพับป้ายและชักชาย สันนิษฐานว่า รูปแบบ เหล่านี้มีการใช้ในแต่งกายจริงของสตรีในสมัยนั้น แต่อาจนิยมใช้กับสตรีสูงศักดิ์ เหล่าเชื้อ พระวงศ์ หรือนางกำนัลราชสำนักขอมมากกว่าสตรีสามัญชน และรูปแบบเหล่านี้ส่งอิทธิพลต่อ แรงบันดาลใจในการสลักไว้ในปราสาทขอมต่าง ๆ หลายแห่งรวมทั้งอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ด้วย ซึ่งเกิดการผสมผสานของรูปแบบและศิลปะที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ภาพสลักสตรี เหล่านี้ที่สันนิษฐานว่าเป็นตัวแทนของบุคคลที่มีอยู่จริงในเหตุการณ์หรือกิจกรรมต่าง ๆ ด้วย

## ขอบเขตการวิจัย

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาภาพสะท้อนแฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและดำเนินนิยมเครื่อง แต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ซึ่งแบ่งขอบเขตการศึกษาด้านเนื้อหา ได้ดังนี้

1. ศึกษาภาพสลักสตรี จำนวน 5 ภาพ ได้แก่ 1.ภาพสลักสตรีหน้าบ้านปางโยคะ ทักษิณามารุต 2.ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา 3. ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ 4. ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร) บริเวณหน้าบ้านภาพพระศิวะนาฏราช 5.ภาพสลักเทพนารี(พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์
2. ศึกษาและวิเคราะห์ด้านรูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์ พนมรุ้ง โดยศึกษาตามสัดส่วนมนุษย์ได้แก่ ส่วนบน ส่วนกลาง ส่วนล่าง ซึ่ง ประกอบด้วย โครงสร้าง ลวดลาย สัญลักษณ์ โดยศึกษาจาก ทรงผม เครื่องประดับ และผ้านุ่ง

3. ศึกษาและวิเคราะห์ค่านิยมประกอบด้วย ค่านิยมทางศาสนาและค่านิยมทางศิลปะ จากรูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง
4. ศึกษาภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ในลักษณะของการรวบรวมข้อมูลภาคเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ด้วยการใช้องค์ประกอบศิลปะมานุษยวิทยา แนวคิด ทฤษฎีวิเคราะห์และสรุปผลเป็นตารางและภาพร่างแสดงตัวอย่าง

### ขอบเขตด้านพื้นที่

ลงพื้นที่ศึกษาภาพสะท้อนแฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี เลือกลงพื้นที่ที่อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยการจดบันทึก ถ่ายภาพ หรือร่างภาพลายเส้นประกอบการศึกษาและใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากประชากรกลุ่มผู้รู้

### ผลการวิจัย

ผลการวิจัยจากการศึกษาภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ด้วยกระบวนการศึกษาจากภาคเอกสาร การทบทวนวรรณกรรมและการศึกษาภาคสนาม ด้วยการสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มผู้รู้ ด้านประวัติความเป็นมา รูปแบบ ค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี เพื่อรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลด้านภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ซึ่งเป็นแบบศิลปะบาปวนผสมนครวัดแบบเขมรในการศึกษานี้จะประกอบด้วยภาพสลักเทพนารี ภาพสลักสตรีสูงศักดิ์และสตรีสามัญชนหรือฆราวาส มีมุมมองความงามในหลากหลายมิติ บนฐานความเชื่อทางศาสนาและลัทธิต่าง ๆ โดยสามารถหาข้อสันนิษฐานภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบ (โครงสร้าง ลวดลาย สัญลักษณ์) โดยทำการศึกษาตามสัดส่วนมนุษย์และค่านิยม (ด้านศาสนาและด้านศิลปะ) โดยมีรายละเอียดจากการศึกษาภาพสลักสตรีทั้งหมด 5 ภาพ ได้แก่ ภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบันปางโยคะทักซิณามูรติ ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ ภาพสลักสตรี (นางกาไรกาลและบริวาร) ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ ใช้กระบวนการศึกษาวิเคราะห์ร่วมกับการเทียบเคียงหลักฐานทางโบราณคดีและภาพสลักในยุคเดียวกัน บนกรอบแนวคิด ทฤษฎีและหลักประติมานวิทยา วิเคราะห์ตามสัดส่วนมนุษย์ ได้แก่ ส่วนบน ส่วนกลางและส่วนล่าง และการใช้นิยามของเทรนด์แฟชั่นในปัจจุบัน เพื่อเทียบเคียงและวิเคราะห์

ด้วยวิเคราะห์ข้อมูลได้เป็น 2 ส่วนคือ วิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหา แบ่งผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

1. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 1 จากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหาในศึกษารูปแบบและดำเนินยิมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง โดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีรูปแบบทางวัฒนธรรม (Configurationism) การแสดงออกของมนุษย์ เรียกว่า “พฤติกรรม” ซึ่งรูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีที่ปรากฏถือเป็นภาพสะท้อนจากพฤติกรรมที่เปิดเผยเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ทางสังคมศาสตร์ หรือวัฒนธรรมจนเกิดการจัดหมวดหมู่และสื่อสารในลักษณะเชิงสัญลักษณ์ บนพื้นฐานความเชื่อทางศาสนาจนเกิดเป็นกระแสนิยมขึ้นในกลุ่มบุคคลจริง รวมถึงวิเคราะห์ความหมายจากนิยามรูปแบบเทรนด์แฟชั่นปัจจุบันซึ่งหมายถึงรูปลักษณะหรือการแสดงออกที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งกระจายไปทั่วประชากรในเวลาและสถานที่หรือในยุคสมัยใกล้เคียงกัน แนวโน้มด้านแฟชั่นการเกิดสามารถออกมาในรูปแบบผู้มีอิทธิพลหรือการได้รับอิทธิพลจากปัจจัยหลายประการ จากการศึกษาจะเห็นได้ รูปแบบและดำเนินยิมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง มีองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ มีระบบการจัดหมวดหมู่ ประเภท ของเครื่องแต่งกายตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายสตรี โดยอาศัยดำเนินยิมความงามและกระแสนิยมหรือรูปแบบที่เป็นที่ยอมรับในสังคมสมัยนั้น จึงส่งผ่านออกมาในรูปแบบทางวัฒนธรรมที่เป็นการบ่งบอกถึงฐานะทางสังคมจากเครื่องประดับ ทรงผม ศิราภรณ์ ไปจนถึงลวดลายผ้าถุงและลักษณะการนุ่งของภาพสลักสตรีทั้ง 5 ภาพที่ได้ทำการศึกษา ซึ่งสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นเทรนด์แฟชั่นที่มาจากการแต่งกายที่จริงของสตรีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 โดยเน้นรูปแบบที่สวยงามวิจิตร ซึ่งหากวิเคราะห์ข้อมูลด้านรูปแบบและดำเนินยิมแล้ว มีความเป็นไปได้ว่าอยู่บนกรอบและคติทางศาสนา เป็นกระแสนิยมจนเป็นเอกลักษณ์และเป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ตามแนวคิดในทฤษฎีรูปแบบทางวัฒนธรรมที่กล่าวว่า วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อมนุษย์และมนุษย์ก็กระทำต่อวัฒนธรรมด้วย โดยมีวัฒนธรรมด้านวัตถุ (Material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เน้นสิ่งที่เป็นรูปธรรม

2. ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อ 2 ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหา ในการศึกษาภาพสะท้อน เทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและดำเนินยิมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ผลการวิจัยพบว่า เทรนด์แฟชั่นสตรีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ทั้งทรงผม เครื่องประดับ ผ้าถุง โดยมีการจัดการโครงสร้าง จัดหมวดหมู่เครื่องแต่งกายตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายสตรีให้สวยงามและสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ ทั้งลักษณะของทรงผม เครื่องประดับ และผ้าถุง ลวดลายและสัญลักษณ์ที่ปรากฏ ซึ่งอยู่บนกรอบของรูปแบบตามลำดับฐานันดรศักดิ์ตามแบบอินเดียและขอมองค์ประกอบดังกล่าว เรียกกันว่า รูปแบบ สันนิษฐานว่า รูปแบบเหล่านี้มีการใช้แต่งกายจริง

ของสตรีในสมัยนั้น ซึ่งน่าจะเป็นการแต่งกายของสตรีสูงศักดิ์โดยในทางสังคมถือว่าเป็นต้นแบบ การยอมรับจากสังคมในด้านรูปแบบที่มีความสำคัญ และมีความสวยงามจนเป็นที่ชื่นชอบชื่นชมและส่งผลให้นิยมกันอย่างแพร่หลาย เทรนด์แฟชั่นเหล่านี้จึงปรากฏในภาพสลักสตรีในเทวสถานพราหมณ์-ฮินดูในช่วงยุคสมัยเดียวกันด้วย เนื่องจากสังคมยึดถือคติทางศาสนาเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีรูปแบบทางวัฒนธรรม (Configurationism) ที่ว่าด้วยการแสดงออกของมนุษย์จากพฤติกรรมที่เปิดเผยผ่านรูปแบบเครื่องแต่งกายว่าได้รับอิทธิพลจากปัจจัยใด ดังนั้นรูปแบบและค่านิยมของเครื่องแต่งกายสตรีที่มีอยู่จริงและภาพสลักสตรีในปราสาทขอมจึงสัมพันธ์กับค่านิยมทางศิลปะและศาสนา เป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นสตรีที่นิยมในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากการศึกษาโดยแบ่งตามสัดส่วนมนุษย์และวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป ดังนี้

- **ส่วนบน** พบว่า เทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีจะไว้ผมยาว มีทรงผมทั้งแบบปล่อยยาวและเกล้ามวยหลายลักษณะทั้งมวยเกล้าขึ้นด้านบน จากการศึกษาเห็นได้จากภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา เก่ามวยผมขึ้นไว้ด้านบนโดยแบ่งออกเป็นสองข้าง ปัจจุบันอาจใกล้เคียงกับคำว่า มัดผมเกล้า เห็นได้จากภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ สันนิษฐานว่า สตรีจะนิยมใช้เครื่องประดับบนทรงผมและศีรษะ สตรีสูงศักดิ์จะสวมศิราภรณ์แบบต่าง ๆ อาทิเช่น ศิราภรณ์แบบมีกระบังหน้าและยอดมงกุฎ ส่วนมากจะพบลักษณะรูปทรงคล้ายดอกไม้ประดับอยู่เหนือกระบังหน้า ซึ่งเป็นเอกลักษณ์หนึ่งของศิลปะนครวัดและเป็นสัญลักษณ์ของการเติบโตและการบูชาอย่างสูงสุด เห็นได้จากภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบันเป็นภาพสลักโยคะทักซิณามูรติ และภาพสลักนางกาโรกาลและบริวาร และภาพสลักพระลักษมีบริเวณทับหลัง ศิราภรณ์ในภาพสลักสตรีจากการศึกษาไม่พบรายละเอียดของปีกผมเหมือนกับภาพสลักอัปสราทินครวัด แต่พบการใส่ต่างหูลักษณะระย้ายาว ส่วนมากเป็นทรงกรวยแหลมซ้อนชั้น มีเพียงภาพสลักนางกาโรกาลและบริวาร (ศึกษาจากภาพถ่ายในอดีตก่อนชำรุด) พบลักษณะต่างหูแบบห่วงจุลุลายขนาดใหญ่ซึ่งส่วนมากจะสลักในภาพของสตรีที่มีลักษณะอสูรยักษ์หรือปีศาจซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบของใบหน้า เครื่องแต่งกายและรูปร่างของภาพสลักนางกาโรกาลและบริวาร

สามารถวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปได้ว่า ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นสตรีจากการศึกษารูปแบบและค่านิยมในส่วนบน คือ 1.สตรีนิยมมีทรงผมปล่อยยาวและเกล้ามวยลักษณะต่าง ๆ ประกอบด้วย มวยแบบ 1 จุก หรือ 2 จุก 2.สตรีสูงศักดิ์นิยมสวมเครื่องประดับส่วนบนประเภทศิราภรณ์ ซึ่งจะนิยมใช้โครงสร้าง



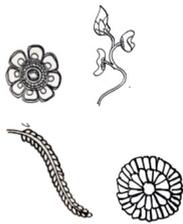
## 2. สตรีนิยมสามเครื่องประดับส่วนบนประเภทศิวารักษ์

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนบน)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเทรนด์แฟชั่น
<p><b>เทรนด์แฟชั่น</b> <b>เครื่องประดับส่วนบน</b> <b>แบบที่ 1 (ศิวารักษ์)</b> <b>ได้แก่</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบ้านปางโยคะหักศิวามูรติ</p> <p>1.2 ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร</p> <p>1.3 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์</p>		<p><b>แบบที่ 1 ศิวารักษ์</b></p> 	<p><b>แบบที่ 1 ศิวารักษ์</b> สตรีนิยมสวมศิวารักษ์ มีกระบังหน้าด้านบน มีโครงสร้างการซ้อนชั้นถัดขึ้นไปเป็นลำดับ และมียอดเป็นลักษณะกรวยแหลมประดับด้วยดอกไม้</p>

## 3. สตรีนิยมใส่ต่างหู

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนบน)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเทรนด์แฟชั่น
<p><b>เทรนด์แฟชั่น</b> <b>เครื่องประดับส่วนบน</b> <b>แบบที่ 2 (ต่างหู)</b> <b>ได้แก่</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบ้านปางโยคะหักศิวามูรติ</p> <p>1.2 ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร</p> <p>1.3 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์</p> <p>1.4 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา</p> <p>1.5 ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้</p>		<p><b>แบบที่ 2 (ต่างหู)</b></p> 	<p><b>แบบที่ 2 (ต่างหู)</b> สตรีนิยมต่างหูแบบยาระยาเป็นทรงดอกบัวและต่างหูแบบห่วงฉลุลาย</p>

#### 4. สตรีนิยมตกแต่งทรงผม

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนบน)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเทรนด์แฟชั่น
<p><b>เทรนด์แฟชั่น</b> <b>เครื่องประดับทรงผม</b> <b>ส่วนบน</b> <b>แบบที่ 3 (ดอกไม้/ใบไม้/ปิ่น) ได้แก่</b> 1.1 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ 1.2 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา 1.3 ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้</p>		<p><b>แบบที่ 3 (ดอกไม้/ใบไม้/ปิ่น)</b></p> 	<p><b>แบบที่ 3 (ดอกไม้/ใบไม้/ปิ่น)</b> สตรีนิยมตกแต่งทรงผมด้วยเครื่องประดับเป็นรูปทรงด้วยดอกไม้ หรือวัสดุจากธรรมชาติ</p>

#### 5. นิยมสตรีที่มีใบหน้าหรือการแสดงออกของใบหน้าที่อ่อนหวาน

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนบน)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเทรนด์แฟชั่น
<p><b>เทรนด์แฟชั่น</b> <b>ลักษณะใบหน้าสตรี</b> <b>แบบที่ 1</b> <b>ใบหน้าอ่อนหวาน</b> 1.1 ภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบันปางโยคะทักษิณามูรติ 1.2 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ 1.3 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา 1.4 ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้</p>		<p><b>แบบที่ 1 ใบหน้าอ่อนหวาน</b></p> 	<p><b>แบบที่ 1 ใบหน้าอ่อนหวาน</b> นิยมสตรีใบหน้าที่อ่อนหวาน เช่น มีรอยยิ้ม (ถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของความงามหรือเทพธิดา) มากกว่าใบหน้าที่ร้าย (สัญลักษณ์ของความอัปยศหรืออสูร)</p>

- **ส่วนกลาง** จากหลักประติมานวิทยา สันนิษฐานว่า สตรีจะเปลือยส่วนนอก ไม่นิยมห่มผ้าคาดอกทับ ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบปกติทั่วไปของสตรีในสมัยนั้น อาจเนื่องด้วยสภาพอากาศที่ร้อนชื้นและเห็นว่าเป็นเรื่องของความงามเชิงสุนทรีย์ ในคติทางศาสนาถือว่าการเปลือยอกนี้เป็นสัญลักษณ์ของการกำเนิดหรือผู้ให้กำเนิด ซึ่งสอดคล้องกับคติความเชื่อแบบพราหมณ์-ฮินดู เทรนต์แห่งชั้นสตรีสูงศักดิ์ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 หมายรวมถึงเชื้อพระวงศ์ นางกำนัลในราชสำนัก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งขอตัวแทนการสลักเทพนารีหรือเทพธิดาในศาสนสถาน ซึ่งพบว่าจะนิยมสวมสร้อยคอแบบแผงประดับตั้งใบไม้เล็กๆ กำไลต้นแขนฉลุวดลาย กำไลข้อมือฉลุวดลาย จากการศึกษาภาพสลักสตรีทั้ง 5 ภาพในอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง สังเกตพบว่า ไม่ว่าจะเป็นสตรีในวาระใด จะมีการสวมเครื่องประดับทั้งสร้อยคอ กำไลต้นแขน กำไลข้อมือในทุกภาพ และในภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชาที่พบการสวมเข็มขัดเพิ่มเติมเข้ามา ในภาพสลักอัปสรปราสาทนครวัดบางภาพพบว่าการสวมสร้อยคอแบบยาวและมีจี้วงกลมขนาดใหญ่คล้ายทับทรวงและพบว่าการสวมแหวนที่นิ้วมือในบางภาพด้วย จากการวิเคราะห์ข้อมูลและเทียบเคียงข้อมูล ผู้วิจัยเห็นว่า ช่างผู้สลักต้องการสื่อสารถึงความงามของสตรีที่ได้รับอิทธิพลหรือกระแสนิยมด้านแฟชั่นตามยุคสมัยจากขอม แม้ว่าบางภาพสลักต้องการสื่อสารถึงความน่าเกลียด น่ากลัว ซึ่งพบได้จากภาพสลักนางกาโรกาลและบริวาร อย่างไรก็ตามจะสลักให้มีเครื่องประดับที่สวยงามเหมือนกันทั้งหมด ถือว่าเป็นการแสดงความศรัทธาต่อเทพเจ้าและยกย่องสตรีหรือบุคคลที่มีอยู่จริงในเหตุการณ์ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาดำเนินมด้านศิลปะและดำเนินมด้านศาสนา

สามารถวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปได้ว่า ภาพสะท้อนเทรนต์แห่งชั้นสตรีจากการศึกษารูปแบบและดำเนินมในส่วนกลาง คือ 1. สตรีมีการเปลือยอกหรือไม่ปกปิดส่วนหน้าอก ท้อง 2. สตรีจะสวมเครื่องประดับส่วนกลาง ประเภทสร้อยคอ มีลักษณะเป็นแผงใหญ่ ฉลุลายโดยรอบประดับตั้งตั้งลายใบไม้เล็ก ๆ กำไลต้นแขนฉลุลาย มีลายดอกไม้ตรงกลาง กำไลข้อมือฉลุลาย และภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชาพบเข็มขัดฉลุลายประดับตั้งตั้ง 3. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 นิยมสตรีที่มีรูปร่างดี เอวคอด สะโพกผาย

ตารางที่ 2 แสดงการวิเคราะห์ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 (ส่วนกลาง) จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

## ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นสตรีจากการศึกษารูปแบบและค่านิยมในส่วนกลาง (ภาพสลักสตรี 5 ภาพ ณ อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง)

### 1. สตรีนิยมทรงผมปล่อยยาวและเกล้ามวยลักษณะต่างๆ

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนกลาง)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ที่ ข้อมูลเทรนด์แฟชั่น
<p><b>เทรนด์แฟชั่น การเปลือยอก</b></p> <p><b>แบบที่ 1 เปลือยอก ท้องได้แก่</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรี บริเวณหน้าบ้านปางโยคะทักษิณามูรติ</p> <p>1.2 ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร</p> <p>1.3 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์</p> <p>1.4 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา</p> <p>1.5 ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้</p>		<p><b>แบบที่ 1 เปลือยอก ท้อง</b></p> 	<p><b>แบบที่ 1 เปลือยอก ท้อง</b></p> <p>สตรีในทุกวรรณะ มีการการเปลือยอก หรือไม่ ปกปิดส่วนหน้าอก ท้อง ซึ่งอาจเป็นค่านิยม หรือกระแสนิยมวัฒนธรรม จนเป็นเทรนด์แฟชั่น</p>

### 2. สตรีจะสวมเครื่องประดับส่วนกลาง

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนกลาง)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ที่ ข้อมูลเทรนด์แฟชั่น
<p><b>เทรนด์แฟชั่นการสวมเครื่องประดับส่วนกลาง</b></p> <p><b>แบบที่ 1 สร้อยคอ กำไลต้นแขน กำไลข้อมือได้แก่</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรี บริเวณหน้าบ้านปางโยคะทักษิณามูรติ</p> <p>1.2 ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร</p> <p>1.3 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์</p> <p>1.4 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา</p> <p>1.5 ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้</p> <p><b>แบบที่ 2 เข็มขัด</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชาจับกิ่งไม้</p>		<p><b>แบบที่ 1 สร้อยคอ</b></p>  <p><b>แบบที่ 2 เข็มขัด</b></p> 	<p><b>แบบที่ 1 สร้อยคอ กำไลต้นแขน กำไลข้อมือ</b></p> <p>สตรีสวมสร้อยคอ มีลักษณะเป็นแผงใหญ่ งดงามโดยรอบประดับตุ้ดตุ้ดลายไปไม่เล็ก ๆ -สวมกำไลต้นแขน งดงาม มีลายดอกไม้ตรงกลาง กำไลข้อมือ งดงาม</p> <p><b>แบบที่ 2 เข็มขัด</b></p> <p>สตรีนิยมใส่เข็มขัด งดงามประดับอุบะหรือตุ้ดตุ้ดโดยรอบ</p>

### 3. นิยมสตรีที่มีรูปร่างดี เหวคอด สะโพกพวย

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนกลาง)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเทรนต์แฟชั่น
<p><b>เทรนต์แฟชั่นความนิยมสตรีในรูปร่างดี ได้แก่</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบ้านปางโยคะ ทักซิณามูรติ</p> <p>1.2 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์</p> <p>1.3 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา</p> <p>1.4 ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้</p>		<p><b>แบบที่ 1 ศิราภรณ์</b></p> 	<p><b>แบบที่ 1 ศิราภรณ์</b></p> <p>- ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 นิยมสตรีที่มีรูปร่างดี เหวคอด สะโพกพวย สมส่วน บอบบาง มากกว่าสตรีที่มีรูปร่างอวบหรือเจ้าเนื้อ</p>

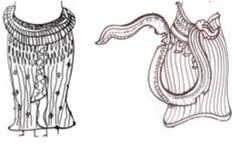
- **ส่วนล่าง** เทรนต์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีหรือสตรีสูงศักดิ์ พบว่า นิยมสวมก่าไลข้อเท้า ซึ่งสันนิษฐานจากหลักประติมานวิทยาว่า น่าจะมีการฉลุ ลวดลาย พบทั้งสวมแบบวงเดียวและซ้อนกันสองวง ซึ่งทั้งนี้อาจสื่อสารตามลำดับ วรรณะของสตรีและความสำคัญ หรือขึ้นอยู่กับพื้นที่ของภาพสลัก อาทิเช่น ภาพสลักนางกาไรกาลและบิรवार ภาพสลักพระลักษมี ซึ่งอยู่ในท่ายืนจึงอาจไม่เห็นรายละเอียดของก่าไลข้อเท้าชัดเจนมากนัก รวมทั้งทั้งลักษณะของผ้านุ่ง ลวดลายผ้านุ่ง จึงใช้การเทียบเคียงและสันนิษฐานรูปแบบของเครื่องแต่งกายส่วนล่างจากภาพสลักสตรีในศิลปะยุคเดียวกัน เพื่อให้ได้ภาพสะท้อนเทรนต์แฟชั่นของสตรีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า สตรีนิยมสวมก่าไลข้อเท้า สตรีจะนิยมนุ่งผ้าแบบพับซ้ายและพับขวา ซึ่งภาพสลักสตรีที่ทำการศึกษาที่อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง 2 ภาพ จะนุ่งแบบพับซ้าย มีลวดลายริ้วเส้นตรง หรือลายริ้วสลับลายดอกไม้เล็ก ๆ เป็นส่วนใหญ่คือ ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์และภาพสลักสตรีถือพานพุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ปรากฏในภาพสลักแบบศิลปะปาवनในกัมพูชา ส่วนภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ ภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบ้านปางโยคะทักซิณามูรติ ภาพสลักสตรี (นางกาไรกาลและบิรवारจะมีลักษณะการนุ่งผ้าแบบพับซ้ายแต่รูปแบบการพับซ้ายอาจแตกต่างจากภาพสลักอัปสรปราสาทนครวัดอยู่บ้าง จึงสันนิษฐานว่าต่อมาจึงมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบผ้านุ่งจากพับซ้ายเป็นนิยมแบบพับขวาและได้รับความนิยมมากในสมัยนครวัด แต่ก็ยังปรากฏลักษณะการนุ่งผ้าแบบพับซ้าย

อยู่ในศิลปะนครวัดบางส่วน ด้านค่านิยมพบว่า ส่วนล่างของภาพสลักสตรีเป็นตัวแทนของการกำเนิดตามความเชื่อในศาสนาพราหมณ์-ฮินดู หรือ การเจริญเติบโตและสัญลักษณ์ของการกำเนิด

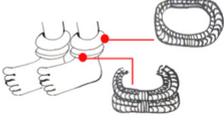
สามารถวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปได้ว่า ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นสตรีจากการศึกษารูปแบบและค่านิยมในส่วนล่าง คือ 1. สตรีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 นิยมนุ่งผ้าถุงแบบพับป้ายและชักชาย ซึ่งจากการศึกษาภาพสลักทั้ง 5 ภาพ พบการนุ่งผ้าถุงแบบพับป้ายและชักชายที่มีลวดลายของผ้าถุงเป็นลายริ้วเส้นตรงและบางภาพพบลายดอกไม้เล็ก ๆ แทรกอยู่ และมีลวดลายบริเวณหน้านางหรือชายผ้าถุง 2. สตรีจะนิยมสวมเครื่องประดับส่วนล่าง ได้แก่ กำไลข้อเท้า เป็นลักษณะห่วงวงกลมลวดลาย มีเพียงภาพสลักสตรีถือพานพุ่มบูชาที่ไม่พบลักษณะการสวมกำไลข้อเท้าชัดเจนนัก

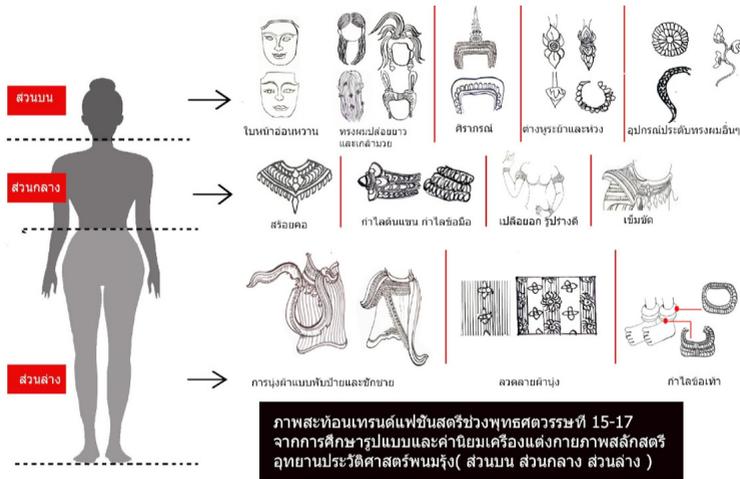
**ตารางที่ 3** แสดงการวิเคราะห์ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 (ส่วนล่าง) จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

**ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นสตรีจากการศึกษารูปแบบและค่านิยมในส่วนล่าง (ภาพสลักสตรี 5 ภาพ ณ อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง)**

1. สตรีนิยมนุ่งผ้าถุงแบบพับป้ายและชักชาย			
รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนล่าง)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเทรนด์แฟชั่น
<p><b>เทรนด์แฟชั่นการนุ่งผ้าถุงและลวดลายผ้า</b></p> <p><b>แบบที่ 1 แบบพับป้ายได้แก่</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์</p> <p>1.2 ภาพสลักสตรีถือพานพุ่ม</p> <p><b>แบบที่ 2 แบบชักชายได้แก่</b></p> <p>1.3 ภาพสลักสตรีบริเวณหน้าบ้านปางโยคะ ทักษิณามูรติ</p> <p>1.4 ภาพสลักสตรีขึ้นจับกิ่งไม้</p> <p>1.5 ภาพสลักสตรี (นางกาลไรกาลและบริวาร</p>		<p><b>แบบที่ 1 แบบพับป้าย</b></p>  <p><b>แบบที่ 2 แบบชักชาย</b></p> 	<p><b>แบบที่ 1 แบบพับป้าย</b></p> <p>- เป็นลักษณะการนุ่งผ้า โดยการพับทบและป้ายให้ชายหน้านางอยู่ตรงกลาง ลวดลายเป็นลายริ้วเส้นตรงแทรกดอกไม้เล็ก ๆ</p> <p><b>แบบที่ 2 แบบชักชาย</b></p> <p>- ลักษณะการนุ่งแบบทิ้งให้เห็นของหรือสิ่งเวียนผ้าชักชายผ้าออกด้านข้าง ลวดลายส่วนของสิ่งเวียนผ้าเป็นลายแม่แบบและตัวผ้าเป็นลายริ้วเส้นตรงเล็ก แทรกด้วยดอกไม้</p>

## 2. สตรีจะนิยมสวมเครื่องประดับส่วนล่าง

รายละเอียดข้อมูล	ภาพสลักสตรี (ส่วนล่าง)	ลายเส้นประกอบการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์ที่ ข้อมูลเทรนต์แฟชั่น
<p><b>เทรนต์แฟชั่นการสวมเครื่องประดับส่วนล่าง แบบที่ 1 กำไลข้อเท้าได้แก่</b></p> <p>1.1 ภาพสลักสตรี บริเวณหน้าบ้านปางโยคะ ทักซิณามูรติ</p> <p>1.2 ภาพสลักสตรี (นางกาโรกาลและบริวาร</p> <p>1.3 ภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลัง นารายณ์บรรทมสินธุ์</p> <p>1.4 ภาพสลักสตรียืน จับกิ่งไม้</p>		<p><b>แบบที่ 1 กำไลข้อเท้า</b></p> 	<p><b>แบบที่ 1 กำไลข้อเท้า</b></p> <p>- กำไลข้อเท้า เป็น ลักษณะห่วงวงกลมฉลุ ลวดลาย</p>



ภาพที่ 10 แสดงภาพประกอบผลการวิเคราะห์ข้อมูลเทรนต์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง

## การวิจารณ์สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 จากรูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ในครั้งนี้ โดยการรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนามโดยการสัมภาษณ์ข้อมูล ใช้พื้นที่การศึกษาที่อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาและสภาพปัจจุบันของภาพสลักสตรี ทั้งรูปแบบ ค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้งทั้ง 5 ภาพ ได้แก่ ภาพสลักสตรีหน้าบันปางโยคะทักซิณามูรติ ภาพสลักสตรีถือพานพุ่มดอกไม้บูชา ภาพสลักสตรียืนจับกิ่งไม้ ภาพสลักสตรี (นางกาไรกาลและบริวารภาพสลักสตรี (พระลักษมี) บนทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์ ใช้การศึกษาร่วมกับการเทียบเคียงหลักฐานทางโบราณคดีและภาพสลักในยุคเดียวกัน บนกรอบแนวคิด ทฤษฎีและหลักประติมานวิทยา สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้เป็น 2 ส่วนคือ วิเคราะห์ข้อมูลจากเนื้อหา และวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป ข้อมูลจากการศึกษานี้ สามารถตอบใจหัยของวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้ง 2 ข้อ เพื่อใช้เป็นผลการวิจัยภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 โดยการใช้การวิเคราะห์รูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีที่ได้ทำการศึกษาออกเป็น 3 ส่วน โดยแบ่งตามสัดส่วนมนุษย์ ได้แก่ ส่วนบน ส่วนกลาง ส่วนล่าง สามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

### 1. วิวิจารณ์สรุปและอภิปราย ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 (ส่วนบน)

- 1.1 ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นจากการศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ในส่วนบน สรุปได้ว่า 1.สตรีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 นิยมไว้ผมยาว มีทรงผมปล่อยยาวและนิยมเกล้ามวยลักษณะต่าง ๆ ประกอบด้วย มวยแบบ 1 จุก หรือ 2 จุก สันนิษฐานว่าอาจเป็นนางก้านัลต่าง ๆ ในราชสำนักที่นิยมมีทรงผมแบบนี้ หรือเป็นสตรีสามัญชน ด้วยรูปแบบทรงผมอาจเพื่อความคล่องตัวในการปฏิบัติงานหน้าที่ของตนเอง ส่วนสตรีสูงศักดิ์อาจจะเกล้ามวยผมหรือปล่อยผมยาวแต่มีการประดับตกแต่งทรงผมด้วยเครื่องประดับที่วิจิตรมากขึ้น 2. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีสูงศักดิ์จะนิยมสวมเครื่องประดับส่วนบนประเภท ตีราภรณ์ ซึ่งจะนิยมใช้โครงสร้างการซ้อนชั้นถัดขึ้นไปเป็นลำดับและมียอดเป็นลักษณะกรวยแหลม ในสตรีสามัญชนไม่มีการสวมตีราภรณ์ 3. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีนิยมใส่ต่างหูนิยมแบบยาวระย้า ซึ่งน่าจะเป็นเทรนด์แฟชั่นทั้งในสตรีสูงศักดิ์และสตรีสามัญชน แต่รูปแบบ ลวดลาย วัสดุ อาจแตกต่างกันไปตามฐานันดร 4. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีอาจนิยม

ตกแต่งทรงผมหรือเครื่องประดับส่วนบนด้วยดอกไม้หรือปิ่น (ไม่พบในภาพหลักจากการศึกษา) 5. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สันนิษฐานว่านิยมหรือยกย่องสตรีที่มีใบหน้าหรือการแสดงออกของใบหน้าให้อ่อนหวาน (สัญลักษณ์ของความงามหรือเพชฌิม) มากกว่าใบหน้าที่ดูร้าย (สัญลักษณ์ของความอัปมงคลหรืออสูร) ซึ่งอาจเป็นไปตามค่านิยมพื้นถิ่น

ข้อค้นพบ ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นด้านรูปแบบประการหนึ่งคือ เครื่องประดับตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างวิจิตรของสตรีสูงศักดิ์ ปรากฏมีลวดลายฉลุ ซึ่งน่าจะผลิตจากโลหะ เช่น ทองคำหรือเงิน อาจมีการขึ้นรูปจากช่างฝีมือผู้ชำนาญ และมีโครงสร้างค่อนข้างใหญ่ เป็นทรงสูง หรือลักษณะแผงโปร่งและโครงสร้างเป็นสามมิติ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญ บทบาทและกิจกรรมของสตรีสูงศักดิ์สมัยนั้น สอดคล้องกับภาพสลักสตรีนั่งบนเสลี่ยงพร้อมขบวนนางกำนัลที่ปราสาทนครวัด ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่า อาจมีการใช้วัสดุอื่น ๆ ในการประดับร่วมด้วย อาทิ วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ กลีบดอกไม้ ใบไม้ ต่าง ๆ เป็นต้น

- 1.2 ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นจากการศึกษาด้านค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ในส่วนบน เกิดข้อสันนิษฐานและพบข้อค้นพบใหม่จากการศึกษาโดยหลักประติมานวิทยาได้ว่า ภาพสลักเหล่านี้ น่าจะเป็นภาพสลักของเทพนารีหรือสตรีสูงศักดิ์ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ทั้งค่านิยมทางศิลปะและค่านิยมทางศาสนา ที่มาจากคติความเชื่อและความนิยมการแต่งกายที่น่าจะเป็นการแต่งกายที่ใช้จริงในชีวิตประจำวัน น่าจะเป็นการสื่อสารเทรนด์แฟชั่นเครื่องแต่งกายของสตรีสูงศักดิ์โดยสลักมาจากสตรีบุคคลจริงที่มากับขบวนเสด็จของนเรนทราทิตย์ตามบันทึก
2. วิจารณ์สรุปและอภิปราย ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 (ส่วนกลาง)
  - 2.1 ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นจากการศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรีอุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ในส่วนกลาง สามารถสรุปได้ว่า 1. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีในทุกฐานันดร ทั้งสตรีทั้งสามัญชน ขรवासและสตรีสูงศักดิ์จะการเปลือยอกหรือไม่ปกปิดส่วนหน้าอก ท้อง อาจเป็นค่านิยมหรือวัฒนธรรมในสมัยนั้น 2. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีสูงศักดิ์จะสวมเครื่องประดับส่วนกลาง ประเภท สร้อยคอ มีลักษณะเป็นแผงใหญ่ ฉลุลายโดยรอบประดับตั้งตั้งลายใบไม้เล็ก ๆ กำไลต้นแขนฉลุลาย มีลายดอกไม้ตรงกลาง กำไลข้อมือฉลุลาย อาจทำจากทองคำ โลหะเงินหรือใช้งานประดับที่ทำจากวัสดุธรรมชาติ

พบการสวมเข็มขัดฉลุวดลายประดับอุบะหรือตุ้ดั่งในภาพสลักสตรีถือพาน  
พุ่มดอกไม้บุษบา 3. ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 สตรีที่มีรูปร่างดี เอวคอด สะโพก  
ผาย ถือว่าเป็นสตรีที่งามและเป็นที่ยอมรับในสังคม

2.2 ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นจากการศึกษาด้านค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี  
อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ในส่วนกลาง จากการศึกษาเกิดข้อค้นพบใหม่ว่า  
สตรีในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ในทิวภวระณานิยมเปลือยอก ที่เป็นคติทาง  
ศาสนาแสดงถึงการกำเนิด และการเจริญเติบโต อีกทั้งการเปลือยอกอาจเป็นค่านิยมหรือวัฒนธรรม การสลักสตรีที่มีรูปแบบเครื่องแต่งกายที่งดงามเหล่านี้ไว้ใน  
ศาสนสถานถือว่าเป็นตัวแทนของเทพธิดา หรือสัญลักษณ์ของความงาม

3. วิจัยรณัสรูปและอภิปราย ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17  
(ส่วนล่าง)

3.1 ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นจากการศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี  
อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง ในส่วนล่าง สามารถสรุปได้ว่า 1. ในช่วงพุทธศตวรรษ  
ที่ 15-17 สตรีมีลักษณะความนิยมนุ่งผ้าแบบพับป้ายและชักชาย เห็นได้จาก  
ภาพสลักอัสราปราสาทนครวัดและจากการศึกษาภาพสลักทั้ง 5 ภาพก็พบทั้งการ  
นุ่งผ้าแบบพับป้ายและชักชาย มีลวดลายของผ้าเป็นลายริ้วเส้นตรงและบาง  
ภาพพบลายดอกไม้เล็ก ๆ แทรกอยู่ พบข้อค้นพบว่า สตรีสามัญชนหรือฆราวาส  
จะมีการนุ่งผ้าแบบอื่น ๆ ด้วย เช่น การนุ่งแบบโจงสั้นและน่าจะมีลวดลายของผ้า  
นุ่งแบบเรียบง่ายมากกว่า เป็นต้น การนุ่งแบบชักชายสันนิษฐานว่าเป็นการนุ่งของ  
สตรีที่มีฐานะนรสูง จึงถือว่าเป็นลักษณะของภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นได้ส่วนหนึ่ง  
ซึ่งลักษณะลวดลายเหล่านี้หากเป็นผ้าที่มีอยู่จริงสันนิษฐานว่าเกิดจากการทอ  
หรือการพิมพ์ลายที่อินเดีย แบบโบราณ ส่วนลักษณะลายริ้วเส้นตรงอาจเป็น  
ลักษณะของการอัดกลีบคล้ายการอัดพลีทในปัจจุบัน 2. ในช่วงพุทธศตวรรษที่  
15-17 สตรีสูงศักดิ์นิยมสวมเครื่องประดับส่วนล่าง ได้แก่ กำไลข้อเท้า ซึ่งพบ  
ลักษณะของกำไลข้อเท้าในภาพสลักสตรีและเทพธิดาในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17  
ค่อนข้างมาก จึงสันนิษฐานได้ว่าเป็นเทรนด์แฟชั่นหนึ่งที่สตรีนิยมสวมใส่

3.2 ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นจากการศึกษาด้านค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสลักสตรี  
ใน ส่วนล่าง เกิดข้อค้นพบจากการศึกษา พบว่า การสลักภาพสตรีสวมผ้าและ  
กำไลข้อเท้าในรูปแบบต่าง ๆ ตามหลักประติมานวิทยาและคติทางศาสนาถือว่าเป็น  
สัญลักษณ์ของการกำเนิด เพศหญิงและความเป็นกุลสตรี ภิรยาในการเดินทางนั้น  
เนื่องจากหากอิงตามหลักความเป็นจริงการสวมกำไลข้อเท้าตลอดเวลาต้องพึง

ระวางในกิริยาต่าง ๆ เสมอ รวมทั้งสอดคล้องกับลักษณะของการสลักให้ภาพสตรี หันเข้าไปในทางเดียวกัน อีกนัยยะหนึ่งคือการแสดงความเคารพต่อเทพเจ้า

รูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายในภาพสลักสตรี อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้งทั้งหมดนี้จึงสามารถเป็นภาพสะท้อนบ่งบอกถึงเทรนด์แฟชั่นของสตรีหรือรูปแบบการแต่งกายที่กำลังเป็นกระแสนิยมในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 อาจเป็นเครื่องแต่งกายจริงของสตรีที่ส่วนมากน่าจะใช้ในกลุ่มสตรีสูงศักดิ์ ซึ่งเอกลักษณ์ของเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 คือ ความสวยงาม โดดเด่นของโครงสร้างที่มีลักษณะใหญ่ สูงขึ้นไปซ้อนชั้นต่อกันและการจัดวางแบบเรียงแถว ลวดลายซ้ำ ๆ กัน และลวดลายแบบกระจายตัว เพื่อให้เกิดบรรทัดฐานด้านความงาม เป็นที่ยอมรับในสังคม นอกจากนี้ภาพนางกาโรกาลและบริวาร ซึ่งเป็นภาพสะท้อนที่ต้องการสื่อสารถึงความไม่งดงาม ความน่าเกลียด อับลักษณ์ ซึ่งมีความแตกต่างจากสตรีกลุ่มอื่น ๆ จากการศึกษาค้นพบข้อสันนิษฐานโดยแจจแจงรายละเอียดได้ดังนี้

- สันนิษฐานว่า เทรนด์แฟชั่นเครื่องแต่งกายในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 น่าจะมีการจัดลำดับชั้น ซึ่งเป็นตัวกำหนดรูปแบบ โครงสร้าง ลวดลาย สัญลักษณ์ รวมถึงวัสดุในการผลิต ตามความสำคัญของบทบาทหน้าที่หรือวาระของสตรีที่เป็นผู้ใช้งานนั้น ๆ โดยได้รับอิทธิพลการจัดลำดับวาระเหล่านี้มาจากอินเดีย ซึ่งการศึกษารังนี้สังเกตได้จากรายละเอียดของภาพสลัก ทั้งเครื่องแต่งกาย ทรงผม เครื่องประดับ ฝ่ามือ ตำแหน่งของภาพสลัก เรื่องราวตามคติความเชื่อทางศาสนาและกลุ่มบุคคลที่สันนิษฐานว่ามีตัวตนอยู่จริงโดยการเทียบเคียงกับภาพสลักสตรีในยุคสมัยเดียวกัน จะเห็นได้ว่ามีรายละเอียดในส่วนต่าง ๆ ที่ทั้งคล้ายกันและต่างกัน ซึ่งอาจแบ่งไปตามลำดับชั้นและความสำคัญตามข้อสันนิษฐาน
- สันนิษฐานว่า เทรนด์แฟชั่นเครื่องแต่งกายในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 มีนัยยะแฝงจากลวดลายและสัญลักษณ์บางส่วนที่เป็นตัวแทนความงาม การกำเนิด และการเจริญเติบโต ความอุดมสมบูรณ์ ล้วนเป็นสาระสำคัญที่สอดคล้องกับคติทางศาสนาและค่านิยมทางศิลปะที่ส่งอิทธิพลให้มีรูปแบบคล้ายกัน หรือซ้ำกันตามยุคสมัยที่ได้รับการยอมรับจากสังคมในสมัยนั้นได้ทั้งสิ้น
- สันนิษฐานว่า เทรนด์แฟชั่นเครื่องแต่งกายในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 โดยเฉพาะในกลุ่มสตรีสูงศักดิ์ น่าจะมีการใช้งานตามรูปแบบภาพสลักจริง หรืออาจใช้งานในบางโอกาส บางกิจกรรม เพื่อแสดงถึงสัญลักษณ์ของสตรีสูงศักดิ์หรือวาระที่ได้รับการยอมรับจากสังคม

ผลการวิจัยในครั้งนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีรูปแบบทางวัฒนธรรม โดย Alfred L. Kroeber (2014-2015) ได้กล่าวว่า วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อมนุษย์และมนุษย์ก็กระทำต่อวัฒนธรรมด้วย โดยมีวัฒนธรรมด้านวัตถุ (Material Culture) เป็นวัฒนธรรมที่เน้นสิ่งที่เป็นรูปธรรม รูปแบบเครื่องแต่งกายภาพสัณฐานที่ปรากฏถือเป็นภาพสะท้อนจากพฤติกรรมที่เปิดเผยเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ทางสังคมศาสตร์หรือวัฒนธรรมจนเกิดการจัดหมวดหมู่ องค์ประกอบ และสื่อถึงประสบการณ์ของตนในลักษณะเชิงสัญลักษณ์ บนพื้นฐานความเชื่อและศาสนานจนเกิดเป็นกระแสนิยมในช่วงยุคสมัยขึ้น ซึ่งนั่นหมายถึง ภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 มีความสอดคล้องกับความหมายจากนิยามรูปแบบเทรนด์แฟชั่นปัจจุบันซึ่งหมายถึงรูปลักษณ์หรือการแสดงออกที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งกระจายไปทั่วในประชากรหรือในยุคสมัยใกล้เคียงกัน แนวโน้มการเกิดผู้มีอิทธิพลหรือจากปัจจัยหลายประการด้วย เทรนด์แฟชั่นเหล่านี้จึงอาจเป็นแรงบันดาลใจในการสลักภาพสตรีต่างๆ ในเทศสถาน นอกจากนี้ ข้อมูลและผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับบันทึกวรรณกรรมที่ได้ทำการศึกษา สอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และสอดคล้องกับหลักการประติมานวิทยา ที่แสดงให้เห็นว่าลักษณะหรือแบบแผนของเครื่องแต่งกายในแต่ละยุคสมัยที่เรียกกันว่า รูปแบบนั้น มีทั้งคล้ายกันและแตกต่าง ขึ้นกับปัจจัย เหตุและผลบนกรอบความคิดความเชื่อทางศาสนาและความศรัทธาต่อเทพเจ้าตามลัทธิ หากเทียบเคียงกับเทรนด์แฟชั่นในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า รูปแบบตามสมัยนิยมถูกเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยและเหตุผลของสังคม ภาวะเศรษฐกิจหรืออิทธิพลจากสื่อต่าง ๆ หรือแม้แต่อิทธิพลจากตัวบุคคลได้ รูปแบบและค่านิยมเครื่องแต่งกายภาพสัณฐาน อูหยานประวัติศาสตร์พม่ารุ่ง จึงถือเป็นสัญลักษณ์หนึ่งของสตรีที่งดงามบนฐานความงามตามแบบศิลปะขอมและสัญลักษณ์ของกรอบศาสนาซึ่งเป็นภาพสะท้อนเทรนด์แฟชั่นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 15-17 ได้

## ข้อเสนอแนะ

การศึกษาในครั้งนี้ เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการวิจัย เป็นเพียงข้อสันนิษฐานจากหลักฐานและข้อมูลบางส่วน ยังมีเนื้อหาอื่น ๆ ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ในการศึกษาต่อไป เพื่อค้นหาคำตอบความรู้ด้านรูปธรรมและนามธรรมจากเครื่องแต่งกายภาพสัณฐานที่มีเอกลักษณ์ เพื่อสามารถวิเคราะห์ ต่อยอดและพัฒนาให้เกิดลักษณะทางแฟชั่นใหม่ ๆ หรือลักษณะที่กำลังเป็นที่นิยมให้มีเหมาะสมกับสภาพสังคมและวิถีของคนในปัจจุบันได้ด้วยหลักการและแนวทางที่เหมาะสม เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นต่อไปได้

## เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (ม.ป.ป.). อุทยานประวัติศาสตร์พนมรุ้ง. <http://virtualhistoricalpark.finearts.go.th/phanomrung/index.php/th/virtual-model-360/phanomrung.html>
- กูรูพนมรุ้ง. (2554). *Phnomrung พนมรุ้ง*. <https://phanomrung.blogspot.com>
- เฉลิม ยงบุญเกิด. (2557). *บันทึกว่าด้วยขนบธรรมเนียมประเพณีของเงินละ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. มติชน.
- นงศราญ สุขสม. (2561). *ถอดรหัสพระเจ้าอินดู. พระรามตรีเษขัน*.
- พลอยชมพู ปุณณวานิชศิริ. (2556). *ลวดลายผ้านุ่งอับสร่า ปราสาทนครวัด (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณวิภา สุเนตต์ดา. (2556). *ศิราภรณ์และงานประดับศิลปะเขมรในประเทศไทย ช่วงพุทธศตวรรษที่ 16-18*. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภลักษณ์ สนธิชัย. (2554). *ภาพสลักเทพีในปราสาทนครวัด (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. อทิตดา.
- สุภัทรดิศ ดิศกุล. (2547). *ศิลปะขอมเล่ม 3*. คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Kroeber Alfred L. (2014-2015). *History, Anthropology Department*, UC Berkeley. University of California, Berkeley. Archived from the original
- Kent, D. (2013). *Devata Goddess Temples*. Apsara Research Archives
- Marchal, s. (2007). *Khmer Costumes and Ornaments of the Devatas of Angkor Wat*. Orchid Press.

03

ได้รับบทความ : 03/04/2567 | แก้ไขบทความ : 11/06/2567 | ตอบรับบทความ : 21/06/2567  
Received : 03/04/2024 | Revised : 11/06/2024 | Accepted : 21/06/2024



**บทบาท ผลกระทบ และบทเรียน  
ของกลุ่มละครชุมชนก๊อปปี้ไฟ จังหวัดเชียงใหม่  
ในการใช้ละครเพื่อการเรียนรู้และการเสริมพลัง  
ระหว่างปี 2539-2564**

**Roles, Impacts and Lessons-Learned  
of Gabfai Community Theatre Group  
of Chiang Mai Province in Using Theatre  
for Learning and Theatre of Empowerment  
between 1996-2001**

.....  
ภาสกร อินทุมาร  
Pasakorn Intoo-marn

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>1</sup> Assistant Professor, Dr., Department of Drama, Faculty of Fine and Applied Arts Thammasat University/  
(E-mail address : pintoomarn@gmail.com)

## บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “บทบาท ผลกระทบ และบทเรียนของกลุ่มละครชุมชนก๊อบไฟ จังหวัดเชียงใหม่ ในการใช้ละครเพื่อการเรียนรู้และการเสริมพลัง ระหว่างปี 2539-2564” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทและผลลัพธ์ของกลุ่มละคร ตลอดจนสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติของกลุ่มละครชุมชนก๊อบไฟ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ก่อตั้งกลุ่มละคร เจ้าหน้าที่ อาสาสมัคร และอดีตอาสาสมัครของกลุ่ม

ผลการวิจัยพบว่า “กลุ่มละครชุมชนก๊อบไฟ” เป็นกลุ่มละครที่ใช้แนวทาง “ละครประยุกต์” (Applied Theatre) เพื่อสร้างกระบวนการการขับเคลื่อนและสร้างการเปลี่ยนแปลง โดยเน้นกระบวนการทำงานที่เสริมสร้างพลังให้กับชุมชน การให้ผู้คนในชุมชนมีบทบาทและได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้พวกเขาเกิดความรู้สึกมีคุณค่า และต่อยอดไปสู่จุดเปลี่ยนที่สำคัญ ซึ่งก็คือการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมใน 3 ระดับ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงระดับบุคคล การเปลี่ยนแปลงระดับชุมชน และการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย

**คำสำคัญ :** กลุ่มละครชุมชนก๊อบไฟ, ละครประยุกต์, เสริมพลัง

## Abstract

The research titled “The Role, Impact, and Lessons of the Gabfai Community Theatre Group in Chiang Mai in Using Theatre for Learning and Empowerment Between 1996 and 2021” aims to study the role and outcomes of the theatre group, as well as synthesize the knowledge generated from the group's practices. The study uses a qualitative research method, which includes reviewing related documents and conducting in-depth interviews with the founders, staff, volunteers, and former volunteers of the group.

The findings of the research reveal that the "Gabfai Community Theatre Group" is a theatre group that employs the approach of "Applied Theatre" to drive processes and create change, focusing on empowerment within the community. It emphasizes creating opportunities for people in the community to participate in various activities, allowing them to feel valued, which leads to significant changes. These changes include attitude transformation and behavior adjustments on three levels: individual level, community level, and policy level.

**Keywords :** Gabfai Community Theatre Group, Applied Theatre, Empowerment

## บทนำ

กลุ่มละครชุมชนก๊ับไฟ (Gabfai Community Theatre Group) เดิมชื่อ โครงการละครชุมชน (Community Theatre Project) ก่อตั้งขึ้นในปี 2539 ณ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยคุณอัมรินทร์ เปล่งรัตมี เป็นกลุ่มละครที่มีบทบาทในการใช้ละครเร่ (street theatre) กระบวนการและกิจกรรมทางการละคร (theatre processes and activities) รวมทั้งการอบรมเชิงปฏิบัติการทางการละคร (theatre workshop) ในการสร้างการเรียนรู้และเสริมพลังให้กับกลุ่มคนและชุมชนต่าง ๆ ทั่วประเทศไทย เนื่องด้วยผู้ก่อตั้งเคยเป็นเจ้าหน้าที่ของกลุ่มละครมะขามป้อม มูลนิธิสื่อชาวบ้าน ที่ใช้ละครในการสร้างการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลง ผู้ก่อตั้งจึงมีประสบการณ์จากการทำงานร่วมกับกลุ่มละครมะขามป้อมมาอย่างยาวนานก่อนจะแยกตัวมาตั้งโครงการละครชุมชนที่จังหวัดเชียงใหม่ ในช่วงเริ่มแรกโครงการละครชุมชนมุ่งเน้นการสร้างละครเร่เพื่อแสดงในชุมชนภาคเหนือเป็นหลัก โดยละครเร่เรื่องแรกของโครงการเป็นละครเพื่อรณรงค์ป้องกันการ “ตกเขียว” ที่เกิดขึ้นกับเด็กสาวในพื้นที่ภาคเหนือ โดยในกระบวนการสร้างละครนั้น โครงการได้ประกาศรับสมัครเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่เข้ามาเป็นอาสาสมัครเพื่อฝึกการแสดงและสร้างละคร แล้วจึงผลิตละครเร่แสดงในชุมชนต่าง ๆ ทุกวันนี้ อาสาสมัครในยุคแรกบางคนได้กลายเป็นเจ้าหน้าที่ของโครงการฯ บางคนก็ได้ตั้งกลุ่มละครของตนเอง (กลุ่มละครก๊ับไฟ, 2554)

หลังจากโครงการได้ผลิตละครเร่มาระยะหนึ่ง โครงการก็ได้เปลี่ยนชื่อจากโครงการละครชุมชนมาเป็นกลุ่มละครชุมชนก๊ับไฟ ทั้งนี้ คำว่าก๊ับไฟเป็นภาษาถิ่นเหนือ มีความหมายว่าไม่ขีดไฟ ซึ่งการที่กลุ่มละครใช้คำนี้มาตั้งเป็นชื่อนอกจากเพราะเป็นคำในภาษาถิ่นเหนืออันเป็นพื้นที่ของการก่อเกิดกลุ่มละครแล้วนั้น กลุ่มละครยังต้องการสะท้อนจุดยืนของตนเองในฐานะเป็นผู้จุดไฟเพื่อส่องสว่างให้กับชุมชนและสังคม จุดยืนนี้ได้สะท้อนให้เห็นในบทบาทตลอดเวลากว่า 20 ปี ของการใช้ละครในการสร้างการเรียนรู้และเสริมพลังให้แก่ชุมชนและสังคมในประเด็นต่างๆ อาทิ ประเด็นการข้ามเพศ ประเด็นการยุติความรุนแรงในครอบครัว ประเด็นสิทธิเด็ก ฯลฯ โดยขยายพื้นที่ปฏิบัติการไปยังจังหวัดต่างๆ ทั่วประเทศ รวมทั้งใช้การอบรมปฏิบัติการทางการละครให้กับกลุ่มและองค์กรที่ทำงานด้านการพัฒนาเพื่อให้สามารถใช้เครื่องมือทางการละครในกระบวนการทำงานอีกด้วย นอกจากนี้ กลุ่มละครชุมชนก๊ับไฟยังทำงานในเชิงเครือข่ายร่วมกับองค์กรภาครัฐและองค์กรพัฒนาเอกชน (NGOs) ในการขับเคลื่อนวาระทางสังคมประเด็นต่างๆ อีกด้วย (กลุ่มละครก๊ับไฟ, 2554)

ด้วยบทบาทและประสบการณ์ดังกล่าวของกลุ่มละครชุมชนก๊ับไฟ งานวิจัยนี้จึงเป็นการบันทึกบทบาทการทำงานที่ผ่านมาของกลุ่มละคร รวมทั้งองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาการทำงานดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อที่จะเป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาบทบาทของศาสตร์การละครเพื่อใช้ในการเรียนรู้ การเสริมพลัง และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยการวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัย

เชิงคุณภาพที่ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้ก่อตั้งกลุ่มละคร เจ้าหน้าที่อดีตเจ้าหน้าที่และอาสาสมัคร รวมทั้งบุคคลและองค์กรภายนอกที่เคยร่วมงานกับกลุ่มละคร จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามของการวิจัย

## พัฒนาการของกลุ่มละครชุมชนกับไฟ

กลุ่มละครชุมชนกับไฟ คือกลุ่มคนที่รวมตัวกันทำงานเพื่อสังคมผ่านกระบวนการละคร โดยมีเป้าหมายเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างมีส่วนร่วม ตั้งแต่ระดับบุคคล ครอบครัวยุทธศาสตร์ จนถึงระดับชาติ ซึ่งเมื่อพิจารณาการใช้กระบวนการละครในลักษณะนี้ก็อาจทำให้กล่าวได้ว่ากลุ่มละครชุมชนกับไฟคือกลุ่ม “ละครประยุกต์” ดังที่ Nicholson (2005: 2-10) ระบุว่า ละครประยุกต์หมายถึงรูปแบบของกิจกรรมทางการละคร (dramatic activity) ที่ไม่ได้อยู่ในแนวทางของละครกระแสหลักหรือละครตามขนบ แต่เป็นละครที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคล ชุมชน และสังคม

กลุ่มละครชุมชนกับไฟก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 9 กันยายน 2539 ณ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยคุณอัมรินทร์ เปล่งรัตมี เจ้าหน้าที่กลุ่มละครมะขามป้อม มูลนิธิสื่อชาวบ้าน ที่เดินทางมายังจังหวัดเชียงใหม่เพื่อทำโครงการทดลองสร้างกลุ่มละครท้องถิ่นกลุ่มใหม่ ๆ นอกเหนือจากกลุ่มละครที่กรุงเทพฯ ทั้งนี้เพื่อสร้างการกระบวนการทำงานที่ตอบสนองความต้องการตามบริบทของวัฒนธรรมและเรื่องราวที่เกิดขึ้นหรือปัญหาที่คนในชุมชนท้องถิ่นได้รับผลกระทบ ผู้ก่อตั้งเห็นว่าจังหวัดเชียงใหม่มีศักยภาพและความพร้อมที่น่าจะสามารถสร้างกลุ่มละครใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นอย่างยั่งยืนได้ ในช่วงเริ่มต้นจึงเป็นการรับสมัครเด็กและเยาวชนทั่วไปในเขตอำเภอเมืองที่สนใจการแสดงเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ หลังจากการฝึกอบรมเป็นเวลา 1 เดือน ก็ได้เกิดอาสาสมัครคนรุ่นใหม่ที่สนใจเข้าร่วมงานละครเร่ จากนั้นจึงได้ก่อตั้งเป็นกลุ่มละครขึ้นมา โดยกลุ่มละครมีพัฒนาการ ดังนี้

**ช่วงที่ 1 พ.ศ. 2539-2540** เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างอาสาสมัครและสร้างงานละครเร่รณรงค์เพื่อยุติการค้าประเวณีเด็ก

**ช่วงที่ 2 พ.ศ. 2541** แสดงละครเร่ทั่วประเทศเพื่อสร้างความเข้าใจในรัฐธรรมนูญ การลดความรุนแรงในครอบครัว สิทธิหญิงชาย และสนับสนุนให้คณะทำงานได้เรียนรู้และมีประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คน วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อมตามภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย

**ช่วงที่ 3 พ.ศ. 2541-2543** เปลี่ยนบทบาทคณะทำงานจากอาสาสมัครเด็กเยาวชนที่แสดงละครเร่มาเป็นเจ้าหน้าที่โครงการ ลดการทำงานละครเร่ลง และปรับเปลี่ยนมาเป็นการทำงานเชิงพัฒนาในชุมชนทั่วภาคเหนือที่มีความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์เพื่อการป้องกันการค้าประเวณีเด็ก โดยมีการฝึกอบรมเยาวชนในพื้นที่ให้เรียนรู้เรื่องละครและสนับสนุนให้

เยาวชนสื่อสารเรื่องราวของตนให้ผู้ใหญ่ได้รับทราบ อันนำไปสู่การสร้างความตระหนักเรื่อง การปกป้องคุ้มครองเด็ก

**ช่วงที่ 4 พ.ศ. 2543-2549** ร่วมงานกับเครือข่ายการเมืองภาคประชาชนในภาคเหนือ สร้างแกนนำชุมชนและสร้างเครื่องมือการอบรมทักษะชีวิตที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการดำเนินชีวิต ส่งผลให้เกิดกลุ่มละครเยาวชนในชุมชนหลายกลุ่ม และเกิดเป็นเครือข่ายละครชุมชน มีการ จัดเทศกาลละครชุมชนและสื่อศิลปวัฒนธรรมเพื่อรณรงค์ป้องกันการดำเนินชีวิตในภาคเหนือ

**ช่วงที่ 5 พ.ศ. 2550-2554** ร่วมงานกับเครือข่ายองค์กรด้านเด็กและเยาวชนผลักดัน ให้เกิดพระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ได้สำเร็จในปี 2551 และร่วมสร้าง แนวทางระดับท้องถิ่นเพื่อป้องกันการดำเนินชีวิตกับโรงเรียนในพื้นที่ทำงาน มีการเริ่มทำงานประเด็น ใหม่ ๆ เช่น วินัยเชิงบวก เด็กไร้รัฐไร้สัญชาติ การรู้เท่าทันสื่อ ส่งผลให้เกิดเครือข่ายใหม่ ๆ ขึ้น และได้พัฒนาเทศกาลละครให้เป็นเทศกาลละครและสื่อศิลปวัฒนธรรมภาคประชาชนภาคเหนือ มีการเริ่มเข้าไปเป็นวิทยากรสร้างการเรียนรู้เรื่องละครชุมชนและสื่อทางเลือกให้กับสถาบัน อุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่

**ช่วงที่ 6 พ.ศ. 2555-2556** ร่วมงานกับเครือข่ายองค์กรที่ทำงานเกี่ยวข้องกับ การเคลื่อนย้ายเด็ก งานวินัยเชิงบวกเพื่อยุติความรุนแรงทั้งในระดับท้องถิ่นและในภูมิภาค งานเท่าทันสื่อ งานสื่อศิลปะกับผู้หญิง งานด้านเด็กไร้สัญชาติ ผู้หญิงและสันติภาพ และงานพื้นที่สร้างสรรค์

**ช่วงที่ 7 พ.ศ. 2557-ปัจจุบัน** การทำงาน มี 5 ประเด็น ได้แก่ เด็กเคลื่อนย้าย สิทธิสถานะ บุคคล วินัยเชิงบวก พื้นที่สร้างสรรค์ ความมั่นคงทางอาหาร มีการพัฒนาเครื่องมือการทำงาน ในลักษณะหลักสูตร พัฒนาการคิดความรู้อันเกี่ยวกับละครชุมชนในบริบทประเทศไทย และขยาย พื้นที่การทำงานไปยังประเทศเพื่อนบ้านที่มีพรมแดนติดกับประเทศไทย ร่วมขับเคลื่อนเครือข่ายสิทธิเด็กแห่งประเทศไทย และริเริ่มการทำงานในพื้นที่ลุ่มแม่น้ำโขงและประเทศในอาเซียน

## **บทบาทของกลุ่มละครชุมชนกับไฟในการใช้ละคร เพื่อการเรียนรู้และการเสริมพลัง ระหว่างปี 2539-2564**

“กลุ่มละครกับไฟ” เกิดขึ้นจากความประสงค์ของผู้ก่อตั้งที่อยากจะใช้เครื่องมือทางการ ละครเพื่อการนำเสนอประเด็นทางสังคม ด้วยประสบการณ์ทางด้านการทำละครกับกลุ่มมะขาม บ้อม มูลนิธิสื่อชาวบ้าน มาอย่างยาวนาน ทำให้ผู้ก่อตั้งมองเห็นประเด็นการทำงานที่หลากหลาย และมองเห็นถึงศักยภาพของละครที่สามารถนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการ เปลี่ยนแปลง ประกอบกับความคิดว่ากลุ่มละครไม่ควรจะมีเพียงเฉพาะในพื้นที่ศูนย์กลางอย่าง เช่นกรุงเทพมหานครเท่านั้น โดยก่อนหน้านี้ กลุ่มละครเพื่อการพัฒนาส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นการ ทำงานในพื้นที่ในเมืองเป็นหลัก และหากมีการตระเวนไปแสดงในพื้นที่อื่น ๆ มักจะมีแนวทาง

ในการนำเสนอในแบบความคิดและมุมมองของคนจากศูนย์กลาง ซึ่งไม่สอดคล้องกับความคิดและความต้องการของผู้ก่อตั้ง โดยแนวคิดนี้เองนำไปสู่การคัดเลือกสถานที่สำหรับการเริ่มตั้งกลุ่มละครของตนเองขึ้นมา ซึ่งก็คือคือจังหวัดเชียงใหม่

“เวลามะขามป้อมไปทัวร์ต่างจังหวัดอย่างที่เคยบอกว่ามันจะมีจริตของคนกรุงเทพฯ คนกรุงเทพฯก็พยายามแสดงเรื่องราวของคนต่างจังหวัดซึ่งมันไม่ใช่ เราคิดว่าเรามาที่เชียงใหม่เราก็อยากตั้งกลุ่มขึ้นมา ก็อยากให้คนในพื้นที่เป็นคนเล่าเรื่องของเขาเอง เราก็มีประเด็นที่ได้โอเคเดียวมาจากที่ฝรั่งมาดูและพูดตอนดูมะขามป้อมเล่นละคร เราก็เริ่มคิดตอนนั้นว่าละครมันก็ควรจะได้รับใช้ชุมชนได้จริง ๆ ตอนนั้นก็เลยคิดถึงคำว่า “ละครชุมชน” ขึ้นมา”

(อัมรินทร์ เปล่งรัตมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 พฤศจิกายน 2565)

บทบาทในช่วงแรกของการทำงานของกลุ่มละครกับไฟ เริ่มต้นจากการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างคนและสร้างสรรคงานละคร โดยเริ่มจากการเปิดรับอาสาสมัครเยาวชนเข้ามาเพื่อฝึกการแสดงและการทำละคร ซึ่งเยาวชนที่เข้ามาสมัครนั้นมีความหลากหลาย มีทั้งคนไทย กลุ่มชาติพันธุ์ แรงงานที่อพยพย้ายถิ่นมาอยู่ที่เชียงใหม่ นักศึกษาที่เพิ่งเรียนจบและมองหาประสบการณ์การทำงาน โดยการสร้างสรรค์ละครในช่วงแรก ๆ มีอิทธิพลมาจากความสนใจและประสบการณ์การทำงานด้านการละครของผู้ก่อตั้งที่มองเห็นถึงศักยภาพของการละครที่สามารถนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้หรือเปิดประเด็นการศึกษาและการพัฒนาของกลุ่มเป้าหมาย การทำละครในช่วงนี้จึงจะเน้นการทำละครเชิงประเด็นปัญหาต่าง ๆ เพื่อการรณรงค์ในท้องถิ่นภาคเหนือรวมทั้งนำเสนอประเด็นดังกล่าวต่อสังคมในวงกว้าง อาทิ ประเด็นการค้าประเวณีเด็ก ซึ่งประเด็นเหล่านี้เป็นประเด็นที่เกิดจากค่านิยม ความเชื่อ สภาพแวดล้อมรวมทั้งสภาพเศรษฐกิจในยุคนั้น โดยวิธีการที่จะช่วยแก้ไขปัญหเหล่านี้ได้ก็คือกลุ่มละครเล็งเห็นก็คือการทำการรณรงค์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง ทั้งการเปลี่ยนทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และเพื่อเสริมพลังให้แก่ละบุคคลมองเห็นถึงคุณค่าในตนเอง อาจกล่าวได้ว่าในช่วงนี้กลุ่มละครกับไฟมีบทบาทโดดเด่นในเรื่องของการนำละครมาใช้ในการทำงานกับชุมชนเป็นหลัก

ในระยะเวลาถัดมา กลุ่มละครเห็นว่าการทำงานประเด็นเด็กและเยาวชนนั้น กระบวนการทำงานจะต้องสัมพันธ์กับผู้ปกครองหรือผู้เลี้ยงดูเด็ก จึงมีการพัฒนาการทำงานในรูปแบบใหม่คือการทำงานร่วมกับผู้ใหญ่เพิ่มขึ้นเพื่อครอบคลุมการพัฒนาเด็กในหลากหลายมิติ เพราะหากต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน จำเป็นที่จะต้องมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ เพราะพวกเขาคือผู้คนที่แวดล้อมรอบตัวเด็ก ทั้งพ่อแม่ ครู บุคลากรทางการศึกษา โรงเรียน และชุมชน เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่มีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น มีความรู้ ความเข้าใจ และ

เกิดเป็นพลังที่ถ่ายทอดถึงกันและกัน จึงเกิดเป็นการทำงานโดยนำกระบวนการทางการละครมาเสริมสร้างความเข้าใจ และสร้างความตระหนักรู้ให้กับคนในชุมชนเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง และเพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก

“การทำงานเชิงประเด็น กลายมาเป็นประเด็นหลัก ค้นพบแล้วว่าถ้าจะแก้ปัญหาสังคมหลายประเด็น เพราะว่าถ้าเด็กเติบโตมาจากครอบครัวหรือโรงเรียนที่มีคุณภาพ เด็กก็จะไม่ถูกรุ้ทำ เด็กก็จะไม่กระทำความรุนแรงต่อสังคม สังคมก็ไม่เกิดขึ้น”

(อัมรินทร์ เปล่งรัตมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 พฤศจิกายน 2565)

การทำงานในระยะนี้มีการเปลี่ยนบทบาทของสมาชิกโดยมีการเปลี่ยนจากสมาชิกอาสาสมัครเยาวชนที่แสดงละครเป็นเจ้าหน้าที่โครงการ และเริ่มทำงานในเชิงประเด็นอย่างลึกซึ้งมากขึ้น เริ่มมีการสรรหาพื้นที่หรือกลุ่มคนที่มีประเด็นหรือปัญหาที่น่าสนใจ และขยายขอบเขตงานมุ่งเข้าสู่พื้นที่ชุมชนต่าง ๆ โดยมีการส่งสมาชิกของกลุ่มเข้าไปฝังตัวทำงานเชิงประเด็นร่วมกับชุมชน โดยในการคัดเลือกพื้นที่การทำงาน เริ่มจากการศึกษาจากข้อมูลและสถิติของราชการ ข้อมูลเด็กและเยาวชนจากกระทรวงศึกษาธิการ และเข้าสำรวจพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อศึกษาและสำรวจประเด็นในแต่ละท้องถิ่น จากนั้นจึงมีการส่งเจ้าหน้าที่โครงการเข้าไปทำกิจกรรมร่วมกับชุมชนนั้น ๆ โดยรูปแบบการทำงานนี้ไม่ได้เป็นการเล่นละครเหมือนอย่างในช่วงแรก แต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานมาเป็นกระบวนการชุมชน กล่าวคือ มีทั้งกระบวนการอบรม และใช้กระบวนการทางการละครมาประยุกต์ใช้ในทำงานกับบุคคล เพื่อให้ชุมชนสามารถสร้างสรรค์ละครของตนเองได้

“เราเอาโจทย์ความบันเทิงไปใช้ในการจัดการประเด็นที่มีอยู่หรือใช้ความบันเทิงในการไปเยียวยาหรือไปบำบัด ในขณะที่เดียวกันก็เกิดการแลกเปลี่ยนกัน”

(อัมรินทร์ เปล่งรัตมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 กรกฎาคม 2565)

การส่งเจ้าหน้าที่เข้าไปทำงานร่วมกับชุมชนทำให้เกิดกลุ่มละครขึ้นภายในชุมชนพื้นที่หลัก และด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการให้แต่ละพื้นที่เกิดการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ในระยะแรกจึงเริ่มจากแลกเปลี่ยนกันระหว่างกลุ่ม ถัดมาจึงขยายเครือข่ายกลุ่มละครอื่น ๆ ในพื้นที่ใกล้เคียง มีการรวมตัวกันและจัดเป็นเทศกาลขึ้น คือ “เทศกาลละครและสื่อศิลปะวัฒนธรรมชุมชน” (ACT Fest: Art Culture Theatre Festival) เป็นโครงการที่เปิดกว้างทางการแสดง ที่แต่ละกลุ่มสามารถเลือกประเด็นอะไรก็ได้ในการแสดงตามความสนใจ โดยมองว่าในภาคประชาชนควรจะมีพื้นที่กลางให้กลุ่มเด็กและเยาวชน ศิลปิน หรือองค์กรพัฒนาเอกชนต่าง ๆ ได้มีพื้นที่แลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ในแง่ของการละครก็ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนวิธีการทำงานในรูปแบบ

ต่าง ๆ และมุมมองเรื่องการใช้งานสื่อศิลปะในการทำงานเพื่อสังคม เพื่อให้ทุกคนได้เห็นความสำคัญของศิลปะการละครที่จะนำไปสู่การพัฒนาเด็กและเยาวชน และสามารถสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสื่อสารประเด็นที่เกิดขึ้นต่อไปได้

การสร้างกระบวนการชุมชนในลักษณะนี้ บทบาทหลักของเจ้าหน้าที่จึงเปรียบเสมือนครูในชุมชนที่มีการฝึกอบรมด้านการละครให้กับเด็กในชุมชนเพื่อให้เด็กได้สื่อสารถึงประเด็นและเรื่องราวในชุมชนของตนเอง เป็นการสร้างพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ให้ผู้คนเข้ามาแลกเปลี่ยนร่วมกัน ผู้คนในชุมชนมีส่วนร่วมมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแค่กลุ่มเจ้าหน้าที่ของโครงการเท่านั้น หลังจากได้ผ่านการฝึกอบรมให้กับชุมชนแล้วนั้น ได้มีการขยายรูปแบบของการละครเพื่อนำมาใช้ในการเคลื่อนไหวของเครือข่ายประเด็นต่าง ๆ มากขึ้น โดยมุ่งเน้นไปที่ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีพ ประเด็นการค้าประเวณีที่เกี่ยวข้องกับเด็ก หรือประเด็นที่ว่าด้วยเรื่องของวินัยเชิงบวก ซึ่งได้รับความร่วมมือจากขบวนการพันธมิตรภาคประชาชนที่หลากหลายกลุ่ม ทำให้กลุ่มละครกับไฟเป็นที่รู้จักในแง่ของกลุ่มละครที่ขับเคลื่อนประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมมากขึ้น จึงมีการจัดทำโมเดลนำร่องสำหรับชุมชนขึ้นเพื่อทำการทดลองให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้จริง โดยมีการร่วมมือกับหน่วยงานในชุมชน และหน่วยงานอื่น ๆ มีการจัดทำความตกลงร่วมกัน (MOU) ขึ้นเพื่อสร้างเครือข่ายที่จะช่วยแก้ไขปัญหา และให้ความร่วมมือในการทำงานในประเด็นต่าง ๆ ได้ รัฐบาลสังคมในวงกว้าง อาทิ การสร้างต้นแบบชุมชนที่อำเภอสันกำแพงซึ่งเป็นข้อตกลงร่วมกันระหว่างโรงเรียนและเทศบาล เป็นต้น บทบาทในช่วงยุคนี้ของกลุ่มละครกับไฟนี้จึงเป็นเสมือนผู้ผลักดันเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านนโยบายเพื่อการคุ้มครองเด็กและเยาวชน ดังที่ ชัชวาลย์ ทองดีเลิศ นักพัฒนาอาวุโสได้กล่าวไว้ว่า

“เขาก็ถือเป็น NGO หนึ่งในที่ใช้แนวละครชุมชนเป็นแนวทางขับเคลื่อนเพื่อการเปลี่ยนแปลง ก็ถือว่าเป็นเหมือนกับน้องนุ่งในแวดวง NGO ที่นี้ประเด็นของเขาก็คือประเด็นละครชุมชนคือการไปสร้างกระบวนการละครในชุมชนเพื่อรณรงค์ซึ่งส่วนใหญ่ มันก็จะมีตั้งแต่ “วินัยเชิงบวก” ที่เขาทำเยอะหน่อยนะเท่าที่ดู อีกอันหนึ่งก็คือ “พื้นที่นี้ดีจัง” เขาก็จะมาจัดในเมืองเลยส่วนใหญ่ก็จะจัดตรงสามกษัตริย์ แบบมีละครของพวกเด็ก ๆ น้อย ๆ เยาวชนมีชมุหลายอันที่น่ารัก ๆ มีมุมการอ่านมีมุมศิลปะ มุมอาหารดนตรี ละครอะไรอย่างนี้ เขาเป็นเหมือนกับตัวออกแอกไนซ์ในการสร้างพื้นที่ให้ผู้คนได้เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน มาสร้างกระบวนการออกแบบพื้นที่ให้เกิดเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้”

(ชัชวาลย์ ทองดีเลิศ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 พฤศจิกายน 2565)

จะเห็นว่าในแต่ละช่วงที่ผ่านมา กลุ่มละครกับไฟมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทและการทำงานที่แตกต่างกันออกไป ทั้งการใช้ละครเร่ในการทำงานร่วมกับชุมชนเพื่อสร้างเสริมพลังให้กับผู้คนที่เด็กและผู้ใหญ่ การประยุกต์ใช้กระบวนการของการละครมาใช้ในการอบรมให้กับ

บุคคลในชุมชนและบุคลากรทางการศึกษา ตลอดจนการทำงานร่วมกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่าง ๆ เพื่อขยายขอบเขตการทำงานในเชิงประเด็นกับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

## ผลลัพธ์

ละครเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยสร้างความเปลี่ยนแปลงของบุคคลทั้งทางด้านการรับรู้ การเปลี่ยนแปลงความคิดหรือทัศนคติ ตลอดจนสามารถช่วยให้ผู้คนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปสู่พฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้ หากแต่ต้องอาศัยหลากหลายปัจจัยเพื่อช่วยให้วัตถุประสงค์ของผู้สร้างลุล่วงไปได้ “กลุ่มละครก๊อบไฟ” เป็นอีกหนึ่งกลุ่มละครที่ใช้ประโยชน์จากละครแนวชุมชนเพื่อสร้างกระบวนการการขับเคลื่อนและสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับผู้คนมากมาย โดยเน้นกระบวนการการทำงานไปที่การเสริมสร้างพลัง (empower) ให้กับชุมชน ซึ่งจะมุ่งเน้นที่การให้ผู้คนในชุมชนมีบทบาทและได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้พวกเขาเกิดความรู้สึกรับผิดชอบ และต่อยอดไปสู่จุดเปลี่ยนที่สำคัญ ซึ่งก็คือการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และปรับเปลี่ยนพฤติกรรม หากจะจำแนกเพื่อให้เห็นภาพกว้างของผลลัพธ์และผลกระทบของการนำละครมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจนของกลุ่มละครก๊อบไฟ ก็จะสามารถแบ่งผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นได้เป็น 3 ระดับหลัก ๆ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงระดับบุคคล การเปลี่ยนแปลงระดับชุมชน และการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นระดับบุคคลคือ “ตัวเด็กและเยาวชน” ซึ่งก็คือการนำละครมาประยุกต์ใช้ในการทำงานกับเด็กและเยาวชนเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ตัวเด็กโดยตรง โดยวิธีการก็คือการให้เด็กได้ฝึกการแสดงละคร ได้ลองเปลี่ยนบทบาทการแสดงเป็นตัวเอง หรือเป็นบุคคลอื่นที่กำลังประสบปัญหา กระบวนการนี้จะทำให้เด็กสามารถจำลองวิธีคิด และการเข้าใจความรู้สึกของตัวเองได้ฝึกและทดลองเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ ภายใต้อาณัติสมมติที่เป็นพื้นที่ปลอดภัย เด็กจะสามารถค้นพบตัวเองผ่านกระบวนการของละคร เกิดการสร้างคุณค่าและมองเห็นคุณค่าในตนเอง เพิ่มพูนความมั่นใจที่จะเลือกและตัดสินใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองมากขึ้น อีกทั้งละครยังมีการสอดแทรกประเด็นการเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ ทำให้เด็กสามารถที่จะวิเคราะห์และถอดรหัสเพื่อเรียนรู้ประเด็นเหล่านี้ได้ง่ายกว่าการใช้วิธีการอื่น ๆ ดังที่อดีตอาสาสมัครที่ปัจจุบันเป็นเจ้าของที่โครงการได้กล่าวไว้ว่า

“เด็กบางคนเนี่ย ช่วงยุคแรก ๆ ที่เราไปให้ทักษะชีวิตแล้วเด็กอยู่ในช่วงที่เส้นบาง ๆ ว่าเมื่อไหร่จะเข้าสู่การค้าประเวณีหรือไม่ค้า แล้วเด็กก้าวข้ามตรงนี้แล้วมาอยู่ในอีกจุดหนึ่งที่เขาไม่ได้เข้าสู่การค้าประเวณี เรารู้สึกดีใจมาก”

(หมี่เบอ แลเชียว เจ้าหน้าที่กลุ่มละคร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 กรกฎาคม 2565)

“เด็กหรือเยาวชนที่เริ่มกิจกรรมกับเรา เราจะปรับเปลี่ยนเรื่องของเขาจะเป็นคนที่กล้าคิด กล้าแสดงออก คือละครทั่วไปก็ทำให้เขาเป็นอยู่แล้ว คือกล้าคิดกล้าแสดงออก มีความมั่นใจ แล้วก็มีการทำงานเป็นทีม แล้วก็ที่สำคัญคือประเด็นที่เขาได้เรียนรู้เนี่ย มันเป็นเรื่องที่เขาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้”

(อัมรินทร์ เปล่งรัตมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 กรกฎาคม 2565)

การเปลี่ยนแปลงในลำดับถัดมาคือการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นระดับชุมชน ซึ่งก็คือ “ครอบครัวหรือผู้คนรอบตัวเด็ก ชุมชน รวมทั้งบุคลากรทางการศึกษา” โดยการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมีทั้งการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและมุมมองต่อวิธีการเลี้ยงดู รวมทั้งวิธีการปฏิบัติอย่างเหมาะสมต่อเด็ก ซึ่งการเปลี่ยนแปลงในระดับนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง ด้วยการละครใช้ละครที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงระดับแรกนั้นเป็นเพียงเครื่องมือที่จะช่วยเปิดประเด็นให้ผู้คนเกิดการรับรู้ และตระหนักถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในกระบวนการถัดไปจึงต้องมีการนำเอากระบวนการอื่น ๆ เพื่อมาช่วยรองรับให้การพัฒนาบุคคลให้ดำเนินการไปอย่างรอบด้านและครอบคลุม ซึ่งกระบวนการที่ว่านี้ที่กลุ่มละครกับไฟนำมาใช้ก็คือการนำกระบวนการทางการละครมาเพื่อประยุกต์ใช้เพื่อการอบรม (workshop) ดังที่อดีตเจ้าหน้าที่ของกลุ่มละครได้กล่าวไว้ว่า

“ละครค่อย ๆ แฉมความรู้สึก ค่อย ๆ เปิดตามองว่าคืออะไร แล้วพอเขาข้างหรือเข้าใจบ้างแล้วเขาอยากรู้ต่อ เขาอยากจะทำอะไรบางอย่างเขาจะต้องทำยังไง ละครไม่ใช่ยาเม็ดเดียวที่จะแก้ปัญหาค่ะแต่ละคนเป็นเหมือนกุญแจ เป็นตัวเปิด และมันก็จะต้องมีกระบวนการอื่นตามมา ก็จะมีหลักสูตรการฝึกอบรมที่หลัง”

(ศศิธร คำฤทธิ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 พฤศจิกายน 2565)

เนื่องด้วยสภาพแวดล้อมหรือผู้คนที่อยู่รอบตัวเด็กล้วนมีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ การรับรู้และระบบวิธีการคิดของเด็กมากที่สุด กล่าวคือ ถึงแม้ว่าเด็กจะเกิดการเปลี่ยนแปลงความคิด หรือพฤติกรรมได้แล้ว แต่หากเด็กยังต้องเผชิญกับสภาพแวดล้อมในรูปแบบเดิม อาจจะเป็นสิ่งกระตุ้นที่ทำให้เกิดเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างเดิมเกิดขึ้นซ้ำได้อีก การเปลี่ยนแปลงนั้นก็จะไม่ยั่งยืน ฉะนั้น สิ่งที่กลุ่มละครกับไฟพยายามที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงในมิตินี้ คือการให้ความสำคัญกับผู้คนแวดล้อม เป็นการทำงานกับเด็กอย่างใกล้ชิดควบคู่กับไปการพัฒนาชุมชน ประกอบกับการมีการจัดอบรมให้กับผู้คนในชุมชน พ่อแม่ ผู้ดูแล และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจ ให้ชุมชนเกิดการตระหนักรู้ และปรับเปลี่ยนทัศนคติได้ อีกทั้งยังเกิดความเป็นหนึ่งเดียวกันของชุมชน ซึ่งบรรยากาศของสังคมที่ได้ผ่านกระบวนการละครมาแล้วนั้นจะมีความสามัคคี และมีความเป็นกลุ่มเป็นก้อนมากขึ้น ดังเช่นที่อดีตเจ้าหน้าที่กลุ่มละครและครูในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ได้ร่วมงานกับกลุ่มละครได้กล่าวไว้

“คนก็เอากิจกรรมของพวกเราไปใช้เป็นแรงบันดาลใจ หลาย ๆ องค์การได้มาเห็นประเด็นนี้ในเรื่องวินัยเชิงบวก โรงเรียนหลาย ๆ โรงเรียนก็หันมาออกแบบหลักสูตรออกแบบการจัดการโรงเรียนใหม่ซึ่งสร้างความเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ที่ พอทำงานอยู่ช่วงหนึ่งแล้วหลักสูตรออกมาเรียบร้อยแล้วก็หลักสูตรภาษาไทยเราก็อบรมทั้งครูและเด็กในหลักสูตรเดียวกัน”

(ศศิธร คำฤทธิ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 29 พฤศจิกายน 2565)

“จำนวนผู้ปกครองที่มาเข้าอบรมก็มาร่วมกับคุณครูมีการเปลี่ยนแปลง ประเมินคร่าว ๆ ถ้าให้กี่ 80 เปอร์เซ็นต์นะ เพราะว่ามันเป็นอะไรที่ผู้ปกครองเขาเล่าต่อกันได้ว่าไปอบรมมาเป็นอย่างนี้ แล้วก็อบรมครั้งหนึ่งคือได้ครั้งละ 20 คนเองเพราะว่ามันเป็นการปฏิบัติด้วยทีละเยอะกว่านี้ไม่ได้ ครูนี้ใช้ได้ยาว ๆ ใช้ตลอดจนวันนี้ก็ยังได้ใจอยู่เหมือนเราได้สัมผัสการพูดกันการสื่อสารด้วยด้วยนะ ผู้ปกครองมาปรึกษาเราก็ก็นำได้”

(สาลินี ไชโพธิ์, ครูประจำศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก, การสื่อสารส่วนบุคคล,

16 กรกฎาคม 2565)

ด้วยการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสองระดับที่กล่าวมาข้างต้น ให้กล่าวได้ว่า หากมีการส่งเสริมและให้เกิดความร่วมมือจากหลาย ๆ หน่วยงาน มีการปฏิบัติซ้ำ และมีการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง จะสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนได้ เพราะว่าเป็นการเปลี่ยนที่ระดับรากฐานของบุคคลและของชุมชน เนื่องจากระบบของความเป็นกลุ่มและชุมชนนั้นเป็นระบบที่ใหญ่และมีความสำคัญสำหรับมนุษย์มาก และชีวิตของมนุษย์ล้วนมีความสัมพันธ์กับชุมชนและสังคมซึ่งทั้งชุมชนและสังคมเป็นระบบที่ค่อนข้างแข็งแกร่งและส่งผลกระทบต่อความคิดและพฤติกรรมของคนมากที่สุด ดังนั้นแล้ว หากสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงและความยั่งยืนที่ระบบนี้ได้ ก็จะสามารถช่วยลดโอกาสในการเกิดปัญหาอื่น ๆ ที่อาจตามมาในอนาคต

การเปลี่ยนแปลงในระดับสุดท้ายที่ส่งผลกระทบอย่างกว้าง คือการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย ผ่านการสร้างเครือข่ายความร่วมมือจากองค์กรและหน่วยงานทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ ในขั้นตอนนี้กลุ่มละครกับไฟได้รับความช่วยเหลือจากหน่วยงานอื่น ๆ เพื่อสร้างสรรค์กระบวนการละครและนำมาใช้ในการรณรงค์ประเด็นต่าง ๆ และขับเคลื่อนเรื่องกฎหมาย เช่น ประเด็นรณรงค์เรื่องด้านมนุษย์และด้านประเวณี ประเด็นเรื่องความรุนแรงในครอบครัว ประเด็นเรื่องเด็กกลุ่มไร้สัญชาติ หรือประเด็นวินัยเชิงบวก และมีการต่อยอดมาถึงการทำข้อตกลงร่วมกัน (MOU) กับหน่วยงานต่าง ๆ รวมทั้งมีการขับเคลื่อนเชิงนโยบาย อาทิ พระราชบัญญัติป้องกันและปราบปรามการค้ามนุษย์ และกฎหมายยุติการลงโทษเด็กมาตรา 1567 (2) ที่มีการขับเคลื่อนอยู่ในปัจจุบัน เป็นต้น

“คือไม่ใช่แค่ให้เล่นละครแล้วก็จะสามารถหยุดยั้งได้ มันก็ไม่ใช่ะ มันต้องมีการทำงานร่วมกับหน่วยงานท้องถิ่นในการที่ให้เราได้มาช่วยเสริมอาชีพ... สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มันต้องไปด้วยกัน เราทำอย่างนี้มาเป็นเวลาหลายปี จนกระทั่งหมู่บ้านที่เคยส่งลูกขาย ไม่มีส่งแล้ว จนกระทั่งแทบเป็น Zero หรือแทบเป็นศูนย์เลย ก็ถือว่าในการที่เราทำ ใช้ละครในการทำงานกับชุมชนเนี่ย สำเร็จครับ”

(อัมรินทร์ เปล่งรัตมี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 กรกฎาคม 2565)

“มันเกิดการเปลี่ยนแปลงแต่ไม่ได้เปลี่ยนไปเลย เปลี่ยนแปลงในช่วงขณะที่ดู พอเห็นบู๊บุ๊กรู้สึกแบบมันเอ๊ะ มันมีสองเอ๊ะขึ้นมา แต่มันไม่อ้อ มันเอ๊ะอย่างเดียว แล้วยังดังต่อ คือมันต้องมีวัดขึ้นอีกสักเข็มหนึ่งเข้าไปมันจะกลายเป็น “เอ๊ะ อ้อ อืม” ท้ายสุดของละครที่พออดพากันออกไป พออดก็จะบอกว่าถ้าคุณมีปัญหาให้คุณติดต่อที่เบอร์นี้หรือติดต่อที่หน่วยงานนี้ แล้วไงต่อ คำถามของคนดูเขาก็ไม่กล้าที่จะเข้าไปดู มันก็อาจจะต้องมีหน่วยงานที่รองรับเนี่ยเข้าไปต่อจากนี้ขึ้นไป มันถึงจะแบบครบ process ที่แบบว่ามันเกิดการเปลี่ยนแปลงจริง ๆ”

(ยิ่งพงษ์ มั่นทรัพย์ อดิเตอาสาสมัคร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 พฤศจิกายน 2565)

นอกจากการเปลี่ยนแปลงทั้ง 3 ระดับที่กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ยังมีผลลัพธ์การเปลี่ยนแปลงอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญก็คือ “การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับกลุ่มละคร หรือผู้สร้างสรรคงาน” เนื่องจากสมาชิกของกลุ่มละครกับไฟส่วนใหญ่มาจากการรับสมัครอาสาสมัครเยาวชนในท้องถิ่นเพื่อเข้ามาหาประสบการณ์การทำงาน หรือเป็นประสบการณ์ชีวิตที่จะได้เรียนรู้และทำประโยชน์ให้กับผู้อื่น หรือบ้างก็มีความฝันที่อยากจะแสดงละครเวทีไปตามชุมชนต่าง ๆ อาสาสมัครทุกคนจึงได้มีโอกาสในการเรียนรู้ถึงประเด็นปัญหาต่าง ๆ มีการฝึกฝนทักษะการละคร และได้ลงมือปฏิบัติงานในพื้นที่การทำงานจริง อีกทั้งยังได้คลุกคลีกับประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน ซึ่งส่งผลต่อมุมมองและการเปลี่ยนแปลงความคิดของผู้สร้างสรรคงานเองด้วย

“ในมุมมองของทีมงานนักแสดงด้วยกันจากเด็กที่เป็นเด็กข้างถนน เขาเกิดการเปลี่ยนแปลงเด็กก็เปลี่ยนแปลงไปเยอะ การที่เขามี self confidence การที่เราเขาารู้สึกว่าเขามีคนค่า เขาไม่ใช่แค่เด็กเร่ร่อนบ้าน ๆ ทั่วไป เขาก็จะแสวงหาโอกาส แต่ก็ต้องเข้าใจว่าเวลาเราอยู่ในสิ่งแวดล้อมเดิม ๆ จิตมักจะต้องดึงเราลงไปข้างล่างเนี่ยมันก็เป็นเรื่องที่ยากที่เด็กจะหลุดออกมาจากตรงนั้น แต่ที่เชื่อว่าทุกคนที่เข้ามาทำงานด้วยกันมีความรัก มีความเห็นถึงศักยภาพตัวเอง และการที่ว่าละครมันเป็นการทำงานแบบ teamwork เพราะฉะนั้น มันจะต้องเกื้อกูลกัน”

(มณฑาทิพย์ สุขุโสกา อดิเตอาสาสมัคร, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 กรกฎาคม 2565)

“ที่สำเร็จคือมัน “เปลี่ยนแปลงคน” คือก่อนที่จะเราจะเปลี่ยนแปลงใครมันเปลี่ยนแปลงที่ตัวเองเราเองก่อน คือก่อนที่จะเราจะเล่นหนึ่งเรื่อง หนึ่งบทบาท หนึ่งให้คนดูเห็นหน้าหรือรู้เรื่อง คือถ้าเราไม่อินกับเรื่องนี้หรือเราไม่ได้ศึกษาหรือเราเหมือนจำคำพูดเขามาแล้วมาพูดต่อแบบนี้ กระบวนการนี้ของพ็อดคือทำให้เราตกตะกอนความคิดแล้วอินกับมัน”  
(ยั้งพงษ์ มั่นทรัพย์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 พฤศจิกายน 2565)

บทบาทของผู้สร้างสรรค์งานมีส่วนสำคัญและมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อผลงานการแสดงที่เกิดขึ้น เพราะในการแสดงหนึ่งเรื่อง นักแสดงหรือผู้สร้างสรรค์ต้องถ่วงถ่วงแนวคิดประเด็นปัญหา รวมถึงวิธีการหรือแนวทางการปฏิบัติที่จะใช้เพื่อสื่อสาร หรือเป็นตัวจุดประกายให้ชุมชนตระหนักถึงและมุ่งไปสู่การหาวิธีการแก้ปัญหา ด้วยวิธีการเหล่านี้ ละครจึงเปรียบเสมือนเป็นกระจกที่สะท้อนกลับมาถึงผู้สร้างสรรค์ ในขณะที่อาสาสมัครเหล่านี้สร้างสรรค์งานเพื่อเปลี่ยนแปลงผู้อื่น พวกเขาเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

“ที่ผมได้จากก๊ับไฟคือ ผมได้สองอย่างเรื่องของวิธิตดกับวิธีการดริบ จนปัจจุบันคือมันกลายเป็นแบบว่ามันอยู่ในตัวเองไปแล้ว เวลาเราสื่อสารเราจะสื่อสารแบบภาษาวิธิตดแบบของการพัฒนาวิธิตด ไม่ได้ใส่อะไรอย่างเดียว มีกระบวนการจะแลกเปลี่ยนคิดวิเคราะห์อะไรประมาณนี้ครับ”

(ยั้งพงษ์ มั่นทรัพย์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 พฤศจิกายน 2565)

“ก๊ับไฟเป็นเหมือนมหาวิทยาลัยของหมี เพราะหมีไม่ได้เรียนในมหาลัยตั้งแต่แรกเนาะ แต่มาเรียนมาอยู่กับไฟเหมือนเป็นโรงเรียนแห่งแรก แล้วก็ได้เรียนรู้ หนึ่งก็คือเรื่องประเด็นต่าง ๆ ประเด็นปัญหา มองสังคมที่ไม่ใช่อยู่ในมุมมองของเราอย่างเดียว คนอื่นเขาบอกว่าเป็นเด็กที่มีปัญหาเพราะเราไม่มีสัญชาติไทยตั้งแต่แรก แล้วก็เป็นคนที่ถูกมองว่าเป็นกลุ่มที่แบบมาแย่งงานคนอื่นมาแย่งพื้นที่ทำมาหากินอะไร มันก็ทำให้เราเรียนรู้เรื่องของประเด็นปัญหาซึ่งประเด็นปัญหานั้นไม่ใช่ของเรามันเป็นของของหลาย ๆ คน อันที่สองคือเรื่องของทักษะทักษะการพูด ทักษะการทำงาน การเป็นผู้นำ แล้วก็มาเริ่มของเรื่องกระบวนการการทำงาน มันน่าจะมาจากการหล่อหลอมของไม่ใช่แค่ก๊ับไฟ แต่ว่าการทำงานเครือข่ายการทำงานในชุมชนด้วย มันก็เหมือนกับแบบว่าก๊ับไฟ ชุมชน พี่ ๆ เหมือนเป็นอาจารย์ให้กับหมี”

(หมีเบอ แลเช็ย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 16 กรกฎาคม 2565)

ในกระบวนการทำงานเชิงพัฒนา เสริมสร้างพลังและการสร้างความเปลี่ยนแปลง สิ่งสำคัญหรือหัวใจหลักคือ มุมมองและทัศนคติของผู้สร้างสรรคงาน และเห็นถึงคุณค่าในสิ่งที่ตนเองทำ มีความเชื่อว่าตนเองจะสามารถเปลี่ยนแปลงและเสริมพลังดี ๆ ให้กับผู้อื่นได้ เมื่อผู้สร้างสรรคงานมีทัศนคติและวิธีคิดเหล่านี้ก็จะส่งต่อเป็นพลังให้กับผู้อื่นด้วย ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่างานผลงานของกลุ่มละครกับไฟไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มเป้าหมายในหลากหลายกลุ่มในสังคม แต่ยังสะท้อนกลับมาถึงการพัฒนาของกลุ่มผู้สร้างสรรค เพราะการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนจะเกิดขึ้นไม่ได้ ถ้าผู้สร้างสรรคงานนั้นไม่เกิดการเรียนรู้

ตลอดระยะเวลาการทำงานด้านการละครที่ผ่านมาของกลุ่มละครกับไฟ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการละครในแต่ละช่วงส่งผลซึ่งกันและกันเป็นลำดับ เริ่มตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงระดับเล็กสุดดังเช่นการเปลี่ยนแปลงในระดับตัวบุคคล สู่การเปลี่ยนแปลงระดับชุมชน และการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่ออย่างกว้างขวางคือการผลักดันการเปลี่ยนแปลงนโยบายต่าง ๆ อีกทั้งชุมชนมีการพัฒนามากขึ้น ผู้คนหันมาตระหนักถึงปัญหามากขึ้น ซึ่งนำมาสู่การแก้ไขที่ทำให้ปัญหาในชุมชนลดน้อยลง ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเรื่องการค้าประเวณี ปัญหาการด่ามุษย์ โดยกลุ่มละครกับไฟมักจะให้ความสำคัญกับการป้องกันและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ในเชิงบวก ถึงแม้ว่าการแก้ไขจะเป็นภาพกว้าง แต่เราสามารถมองเห็นผลลัพธ์และสามารถประเมินผลในเชิงลึกได้เช่นกัน อีกทั้งกลุ่มยังให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างพลังและความเชื่อในการเปลี่ยนแปลงให้กับบุคคลในชุมชนนั้น ๆ โดยเชื่อว่าการแก้ไขปัญหาควรเริ่มต้นจากการค้นพบตนเอง และเริ่มแก้ไขที่ทัศนคติของบุคคลก่อน เมื่อบุคคลสามารถมองเห็นคุณค่าของตนเองได้แล้ว ก็จะสามารสร้างคุณค่าให้กับตนเองได้ เกิดความมั่นใจและเกิดความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง ชุมชน และสังคมมากขึ้น

## สังเคราะห์องค์ความรู้

“กลุ่มละครกับไฟ” คือกลุ่มคนที่ทำงานด้านการละครเพื่อการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงในประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมมาเป็นระยะเวลายาวนาน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 จนถึงปัจจุบัน เป็นกลุ่มที่สร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับผู้คนในชุมชนมากมายและหลากหลายช่วงวัย ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยไม่เพียงแต่ใช้ละครเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อนำพาผู้คนไปสู่การตระหนักรู้ในประเด็นปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับผู้คน แต่ยังมองเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาในหลากหลายมิติและการแก้ปัญหาในระดับที่กว้างขึ้น

ความหมายของคำว่าละครจากมุมมองการทำงานของกลุ่มละครกับไฟคือ สื่อ หรือ เครื่องมือสื่อสารชนิดหนึ่งที่ใช้สำหรับสื่อสารจากผู้คนในชุมชน รวมทั้งชุมชนเองที่มีความ

ต้องการอยากจะทำหรือพูดเรื่องราวหรือประเด็นใดประเด็นหนึ่งของพวกเขาให้สังคมหรือกลุ่มคนอื่น ๆ ได้รับรู้ เพื่อนำไปสู่การตระหนักรู้ และเกิดการเปลี่ยนแปลง โดยมุ่งหวังผลลัพธ์คือการลดช่องว่างระหว่างบุคคล ให้คนในพื้นที่ที่มีปากมีเสียงมากขึ้น สามารถออกความคิดเห็น และสามารถสื่อสารความต้องการของตนเองให้กับผู้อื่นและสังคมได้รับรู้ได้ ทำให้คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นลดการถูกเอารัดเอาเปรียบและการแสวงหาผลประโยชน์จากผู้อื่น

ด้วยรูปแบบของกระบวนการและลักษณะการทำงานที่มีการดำเนินมาเป็นระยะเวลา ยาวนานกว่าสองทศวรรษ การจำแนกรูปแบบการละครออกมาเป็นแต่ละช่วงจะทำให้มองเห็นถึงการค่อย ๆ เติบโตทางแนวความคิดและมุมมองที่มีต่อปัญหาที่แตกต่างกันออกไป รวมทั้งการเลือกกลุ่มเป้าหมายในการทำงานที่เปลี่ยนไปก็สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของกลุ่มที่มีมุมมองในเรื่องการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม และถึงแม้ว่าจะมีการปรับรูปแบบการทำงานที่แตกต่างออกไป แต่กลุ่มละครก็ยังคงไว้ซึ่งใจความหลักภายใต้กระบวนการของการนำละครและกระบวนการทางการละครมาใช้ในเพื่อฝึกฝนคนในชุมชน ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ และช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้เขามีทักษะในการใช้เครื่องมือในการรณรงค์ รวมทั้งเปิดประเด็นการเรียนรู้ประเด็นใดประเด็นหนึ่ง อีกทั้งยังคงคำนึงถึงผลลัพธ์และกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก เพื่อให้ตอบสนองกับความต้องการต่อบริบทของชุมชนเพื่อนำไปสู่การให้คนดูละครได้ถูกคิด

อย่างไรก็ดี การทำงานร่วมกับชุมชนมีปัจจัยอื่น ๆ ที่ต้องคำนึงถึง ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมสังคมในเวลานั้น หรือสภาพปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผล เช่น งบประมาณและหน่วยงานที่สนับสนุน หรือแม้กระทั่งความร่วมมือของผู้คนในชุมชนเอง แต่กลุ่มยังคงสามารถทำงานด้านการพัฒนาการเรียนรู้และการเสริมพลังให้กับผู้คนได้เป็นอย่างดี เพราะหากมองในด้านของการเปลี่ยนแปลงหรือความสำเร็จที่เกิดจากตัวกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มละครก็พบว่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จนั้น คือความมุ่งมั่น ความเชื่อมั่นที่จะสามารถเสริมพลังและสร้างพลังให้กับตนเองและผู้อื่นได้ ความเสมอต้นเสมอปลาย และการทำงานเป็นกลุ่ม ทั้งการทำงานภายในองค์กรและการทำงานร่วมกับหน่วยงานภายนอกอื่น ๆ อีกทั้งการสร้างเครือข่ายการทำงานที่จะช่วยกันขับเคลื่อนไปข้างหน้า ซึ่งในปัจจุบันกลุ่มยังคงดำเนินโครงการเรื่องวินัยเชิงบวก ประเด็นเรื่องเด็กเคลื่อนย้าย และยังคงดำเนินการทำละครในชุมชนอยู่ เพื่อสานต่อเป้าหมายที่ต้องการจะสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสังคมผ่านเครื่องมือทางการละครที่สามารถสร้างสมรรถนะให้กับมนุษย์ได้เป็นอย่างดี

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะพบว่าตลอดระยะเวลากว่า 25 ปีที่ผ่านมาของกลุ่มละครก็ไปหัวใจในการทำงานหลักที่สำคัญของกลุ่ม คือ “การสร้างเครื่องมือและสร้างความมั่นใจให้กับบุคคลต่าง ๆ” คือการสร้างให้บุคคลสามารถที่จะสื่อสาร และถ่ายทอดความคิดของตนเอง

และสร้างความมั่นใจที่จะยึดมั่นในความคิดของตนเอง และเชื่อว่าตนเองมีคุณค่าและมีสิทธิ์ที่จะเลือกกระทำหรือไม่กระทำสิ่งใด เพราะเมื่อบุคคลมีเครื่องมือที่จะสามารถดูแลตนเองได้แล้ว จะเป็นพื้นฐานในการต่อยอดเพื่อไปสู่การพัฒนาในด้านอื่น ๆ อีกมากมายในอนาคต

## สรุป

งานวิจัยเรื่อง “บทบาท ผลกระทบ และบทเรียนของกลุ่มละครชุมชนกับไฟ จังหวัดเชียงใหม่ ในการใช้ละครเพื่อการเรียนรู้และการเสริมพลัง ระหว่างปี 2539-2564” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของและผลลัพธ์ของกลุ่มละคร ตลอดจนสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติของกลุ่มละครชุมชนกับไฟ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ก่อตั้งกลุ่มละคร เจ้าหน้าที่ อาสาสมัคร และอดีตอาสาสมัครของกลุ่ม

ผลการวิจัยพบว่า “กลุ่มละครชุมชนกับไฟ” เป็นกลุ่มละครที่ใช้ประโยชน์จากละครแนวชุมชนเพื่อสร้างกระบวนการการขับเคลื่อนและสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับผู้คนมากมาย โดยเน้นกระบวนการการทำงานไปที่การเสริมสร้างพลังให้กับชุมชน ซึ่งจะมุ่งเน้นที่การให้ผู้คนในชุมชนมีบทบาทและได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้พวกเขาเกิดความรู้สึกมีคุณค่า และต่อยอดไปสู่จุดเปลี่ยนที่สำคัญ ซึ่งก็คือการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมใน 3 ระดับ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงระดับบุคคล การเปลี่ยนแปลงระดับชุมชน และการเปลี่ยนแปลงระดับนโยบาย

ด้วยรูปแบบของกระบวนการและลักษณะการทำงานที่มีการดำเนินการมาเป็นระยะเวลา ยาวนานกว่าสองทศวรรษ การจำแนกรูปแบบการละครออกมาเป็นแต่ละช่วงจะทำให้มองเห็นถึงการค่อย ๆ เติบโตทางแนวความคิด และมุมมองที่มีต่อปัญหาที่แตกต่างกันออกไป รวมทั้งการเลือกกลุ่มเป้าหมายในการทำงานที่เปลี่ยนไปก็สะท้อนให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของกลุ่มที่มีมุมมองในเรื่องการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม และสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับ

เมื่อพิจารณาบทบาทของ “กลุ่มละครชุมชนกับไฟ” ผ่านแนวคิดเรื่องละครประยุกต์ (applied theatre) ซึ่งหมายถึงละครที่เป็น “กระบวนการศึกษาเรียนรู้” (pedagogical process) ที่เชิญผู้เรียนรู้ให้เข้ามาเกี่ยวพันอยู่ในกระบวนการนั้นๆ (participants are invited to engage) ผ่านรูปแบบของกิจกรรมทางการละคร (dramatic activity) ที่ไม่ได้อยู่ในแนวทางของละครกระแสหลักหรือละครตามชนบ แต่เป็นละครที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคล ชุมชน และสังคม (Nicholson, 2005: 2-10) ก็อาจกล่าวได้ว่ากลุ่มละครชุมชนกับไฟเป็นกลุ่มละครที่ใช้แนวทางของละครประยุกต์ในการก่อให้เกิดการเรียนรู้ดังผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

Nicholson, H. (2005). Applied Drama the gift of theatre. New York: Palgrave Macmillan.

### **สื่ออิเล็กทรอนิกส์**

กลุ่มละครก๊อปปี้ไฟ. (2554). *ละครชุมชนก๊อปปี้ไฟ*. <http://gabfai.com/index.html>

04

ได้รับบทความ : 15/02/2567 | แก้ไขบทความ : 28/06/2567 | ตอบรับบทความ : 26/07/2567  
Received : 15/02/2024 | Revised : 28/06/2024 | Accepted : 26/07/2024



## การศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเชิดสิงโต เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรี

### The Study of the Artistic Identity of the Lion Dance to Enhance Lion Dance Performance Skills in Thonburi area.

ถาวร วัฒนบุญญา<sup>1</sup>, สายฝน ทรงเลี้ยงไชย<sup>2</sup> และ สรสิทธิ์ เลิศจรจรสุข<sup>3</sup>

Thaworn Wattanaboonya<sup>1</sup>, Saifon Songsiengchai<sup>2</sup> and Sorrasith Lerdkajornsuk<sup>3</sup>

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำวิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

<sup>3</sup> นักวิจัยอิสระ

<sup>1</sup> Assistant Professor, College of Music, Bansomdejchaopraya Rajabhat University / Corresponding author.  
(E-mail address : pae.petra2016@gmail.com)

<sup>2</sup> Assistant Professor, Dr., Faculty of Humanities and Social Sciences , Bansomdejchaopraya Rajabhat University

<sup>3</sup> Independent Researcher

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีผ่านงานสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าของชุมชน และพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียน เยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลู

ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีที่สะท้อนผ่านงานสถาปัตยกรรมในวัดอินทารามและศาลเจ้าชุมชน มีความโดดเด่นด้วยศิลปวัฒนธรรมที่ผสมผสานความเชื่อและประเพณีแบบจีน เช่น ศาลเจ้ากวนอู ศาลเจ้าเกียนอันเกง ศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ศาลเจ้าแม่อาเห็นยิว วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร และวัดอินทารามวรวิหาร อัตลักษณ์การเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีเป็นการผสมผสานรูปแบบการฟอซ่านและเหอซ่าน หรือเรียกว่า "การเชิดสิงโตกางดุ้ง" ซึ่งเป็นการบูชาและขอพรเทพเจ้าเพื่อความเป็นสิริมงคล มีต้นกำเนิดตั้งแต่สมัยราชวงศ์อัน ราชวงศ์เว่ย ราชวงศ์ถัง ราชวงศ์หมิง ในมณฑลกวางตุ้ง จนถึงยุคร่วมสมัย รูปแบบการเชิดสิงโตประกอบด้วย สิงโตพื้น สิงโตต่อตัว และเชิดบนเสาต่างระดับ หัวสิงโตมีขนาดต่าง ๆ ตั้งแต่เบอร์ 0 ถึงเบอร์ 4 และมีสองรูปทรงคือ ฟอซ่านและเหอซ่าน สีและพื้นผิวของสิงโตมีหลากหลาย เช่น เหลืองลายหลากสี ดำลายขาว แดงลายดำ เขียวลายดำ เหลืองลายดำ และฟ้าลายดำ อัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีมีคุณค่าและสุนทรียภาพสูง ผู้เชิดรู้สึกสนุกสนานและเห็นคุณค่าของการแสดงซึ่งเป็นตัวแทนความโชคดี ส่วนผู้ชมถือเป็นการรับโชค लाभ อีกทั้งยังมีคุณค่าทางสังคม

การพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียน เยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลู นักเรียนและเยาวชนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการเชิดสิงโตได้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจเทคนิคการเคลื่อนไหวและการประสานงานระหว่างผู้เชิดหัวและผู้เชิดหาง มีความคล่องแคล่วและสามารถแสดงการเชิดสิงโตได้อย่างมีชีวิตชีวาและน่าประทับใจ ได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวและความหมายของการเชิดสิงโต รวมถึงการบูชาเทพเจ้าและการขอพรเพื่อความเป็นสิริมงคล รู้จักการทำงานเป็นทีมและสนับสนุนกันและกัน เสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการแสดง สรุปลงโดยรวมนักเรียนและเยาวชนในชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลูสามารถนำทักษะที่ได้รับไปใช้ในการแสดงและกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นที่ภาคภูมิใจ ส่งเสริมให้เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและศิลปะการแสดงท้องถิ่นฝั่งธนบุรี

**คำสำคัญ :** อัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเชิดสิงโต, การแสดงสิงโตฝั่งธนบุรี, การเชิดสิงโต

## Abstract

The research aims to study the artistic identity of the lion dance through the Thonburi architectural components illustrated in Wat Intharam temple and the local community's shrine. Additionally, the study attempts to enhance the lion dance skills of young people in Talad Plu and the Wat Intharam community.

### Research Results

The identity of Thonburi's lion dance art is reflected through the architecture of Wat Intharam and community shrines, which are prominent in the cultural blend of Chinese beliefs and traditions. Examples include the Guan Yu Shrine, Kian An Keng Shrine, Pho Phloeng Shrine, Ma Aneow Shrine, Kalayanamitr Temple, and Wat Intharam. The Thonburi lion dance combines the Fo Shan and He Shan styles, known collectively as the "Guangdong Lion Dance," which serves to worship and bless deities for auspiciousness. This tradition originated during the Han, Wei, Tang, and Ming dynasties in Guangdong Province and continues to the present day. The lion dance styles include ground lion, stack lion, and pole lion performances. The lion heads come in various sizes, ranging from sizes 0 to 4, with two main forms: Fo Shan and He Shan. The lion heads are available in various colors and patterns, such as multicolored yellow, black and white, red and black, green and black, yellow and black, and blue and black. The identity of Thonburi's lion dance art is highly valued for its aesthetics. Performers find joy and value in the dance, which symbolizes good fortune, while the audience perceives it as a form of receiving blessings. Additionally, it holds social value.

In developing lion dance skills for students and youth in the Wat Intharam and Talat Phlu communities, participants effectively learned and practiced the He Shan ground lion dance. They gained an understanding of movement techniques and coordination between the head and tail performers, demonstrating agility and an impressive, lively performance. They also acquired knowledge about the stories and meanings behind the lion dance, including deity worship and auspicious blessings. Through teamwork and mutual support, students and youth enhanced their confidence and performance skills. As a result, students and youth in the Wat Intharam and Talat Phlu communities can utilize these skills effectively in community performances and activities, fostering pride in Thonburi's local culture and performing arts.

**Keywords :** artistic lion dance identity, lion performance at Thonburi area,  
Lion dance performance

## บทนำ

ปัจจุบันสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วผ่านการเข้าสู่โลกเทคโนโลยีซึ่งส่งผลต่อระบบความคิดและพฤติกรรมของเยาวชนที่ขาดการยั้งคิดและยึดติดกับกระแสความนิยมวัตถุสิ่งเร้าจากภายนอกก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดสิ่งชั่วร้ายและส่งเสริมพฤติกรรมที่ไม่สร้างสรรค์และรู้เท่าทันไม่ถึงการณ์ในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม ในการพัฒนาประเทศให้เกิดความยั่งยืน โดยนำต้นทุนเดิมที่มีในสังคมและวัฒนธรรมมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีและเหมาะสม เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมด้วยการให้ความสำคัญกับงานศิลปกรรมที่ปรากฏอยู่มากมาย ชุมชนฝั่งธนบุรีเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีเรื่องของความเชื่อ ตำนานต่าง ๆ เกี่ยวกับเทพเจ้า สัตว์มงคล และวิถีชีวิตทางวัฒนธรรมไทย-จีน ที่ยึดโยงอยู่ผู้คนในชุมชนมาช้านาน

เมื่อวัฒนธรรมถ่ายทอดเรื่องราววิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ผ่านวรรณกรรม เรื่องเล่า ภาษากาย การแต่งกาย ความเชื่อ พิธีกรรมและประเพณีที่เฉพาะพื้นที่จะแสดงออกมาในรูปแบบกิจกรรมทางสังคมเพื่อตอบสนองความต้องการทางกายของมนุษย์ทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับงานทางศิลปกรรม ซึ่งจะมีความผูกพันแน่นแฟ้นอย่างลึกซึ้ง ทำให้กิจกรรมทางสังคมนั้นเป็นเสมือนกิจกรรมเพื่อสร้างพลังในการต่อรองกับอีกกลุ่มผ่านวิธีสืบทอดองค์ความรู้การเชิดสิงโตดั้งเดิมที่มีมานานหลายร้อยปี นับแต่กรุงธนบุรีเป็นราชธานีและยังคงอยู่คู่กับกลุ่มเยาวชนฝั่งธนบุรีมาหลายชั่วอายุคน

เยาวชนเชิดสิงโตนับเป็นกลุ่มเยาวชนที่มีความสามารถและมีเครือข่ายในพื้นที่ฝั่งธนบุรีกว่าร้อยคณะและทั้งประเทศ พบว่ามีเยาวชนที่เชิดสิงโตเป็นประจำที่เป็นสมาชิกในคณะสิงโตประจำศาลเจ้าหรือมูลนิธิของจังหวัด กระจายกันอยู่ทั่วทุกจังหวัด ส่วนใหญ่เป็นเยาวชนที่ด้อยโอกาสทางการศึกษาและสังคม การเติบโตของคณะสิงโตฝั่งธนบุรีที่มีจำนวนกว่าร้อยคณะนี้ กลักลับกลายเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมชุมชน การเชิดสิงโตหารายได้เลี้ยงปากท้องจากกิจกรรมชุมชน ถูกนำไปใช้เป็นการรณรงค์ทางสังคมอย่างกว้างขวางและยังนำไปใช้ส่งเสริมวัฒนธรรมในทุกมิติ สำหรับงานศิลปกรรมการเชิดสิงโตที่ปรากฏอยู่ในการเชิดสิงโตแบบเดิมและแบบใหม่นั้น ล้วนแต่มีกลุ่มเยาวชนในชุมชนเป็นผู้สืบทอดต่อกันมา ซึ่งในพื้นที่ฝั่งธนบุรีมีคณะเชิดสิงโตมากมายหลากหลายคณะ อย่างไรก็ตาม งานศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่เกี่ยวข้องกับการเชิดสิงโตยังประสบปัญหาหลายด้าน ได้แก่ ปัญหาทางสังคม ปัญหาที่มาจากปัจจัยกระทบต่องานศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ปัญหาด้านผู้สืบทอดที่มีน้อยลงเรื่อย ๆ ตลอดจนจนไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐเท่าที่ควร

ศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมจีนได้แผ่ขยายออกไปทั้งในเอเชียและยุโรปผ่านการทูต การค้า การศึกษา ตลอดจนการเผยแผ่ศาสนา ในตอนต้นรัตนโกสินทร์ ชาวจีนมีการสร้างสิ่ง

ปลุกสร้างที่เป็นอาคารบ้านเรือนและศาสนสถานขึ้นเป็นจำนวนมากและมีการอุปถัมภ์โดยชาวจีน เฉพาะกลุ่มภาษา ซึ่งรูปแบบสถาปัตยกรรมที่พบจะปรากฏในศาลเจ้าที่นอกจากจะแสดงรูปแบบสถาปัตยกรรมจีนแล้ว ยังแสดงให้เห็นเอกลักษณ์สถาปัตยกรรมเฉพาะถิ่นของชาวจีนแต่ละกลุ่มภาษา อาทิ เช่น ศาลเจ้าของชาวจีนแต้จิ๋ว แสดงเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมเฉาซัน ซึ่งนิยมในบ้านเกิดของชาวแต้จิ๋วในจีน เช่น การใช้หน้าบัน 5 ธาตุ ศาลเจ้าของชาวจีนกวางตุ้ง แสดงเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมกวางฝู ในกวางโจว เช่น การแกะสลัก อิฐบนสันผนัง เป็นต้น ศาลเจ้าของชาวจีนไหหลำ บางแห่งพบการมีรูปแบบการใช้หลังคาแบบ สถาปัตยกรรมหมิ่นหนาน สะท้อนถึงความพยายามสืบทอดรูปแบบและรักษาอัตลักษณ์สถาปัตยกรรมจากบ้านเกิดของตน (อิริวัณญ์ ไชยพจน์พานิช, 2561)

ในอดีตการเชิดสิงโตของคณะสิงโตของชาวจีน คือ คณะมวยหรือสำนักมวย ซึ่งหัวสิงโตที่ใช้ในการเชิดนั้น มีหัวเป็นสีเขียว ตัวสีขาว การเชิดสิงโตในยุคแรกเน้นลีลาการร่ายรำเป็นหลัก จึงถูกเรียกว่า ระเบิดสิงโต สิงโตเป็นสัตว์ในนวนิยายหรือจินตนาการของประเทศจีน โดยชาวจีนได้มีจินตนาการว่า สิงโตมีการกำเนิดมาจากสัตว์ 3 ประเภท ได้แก่ แรด ม้า และสุนัข ปรากฏในหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่าเกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ฮั่น (206 ปี ก่อน ค.ศ.- ค.ศ. 220) (เดชสิทธิ์ รัตมีวงศ์พร, 2562)

การเชิดสิงโตเข้ามาในยุคสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชแห่งกรุงธนบุรี เนื่องจากมีกลุ่มชาวจีนทางตอนใต้เข้ามาตั้งถิ่นฐานในละแวกนี้เป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังนำศิลปะการแสดงเชิดสิงโตมาเผยแพร่จนเกิดเป็นคณะสิงโตขึ้นหลายคณะ และเป็นศิลปะวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับชาวบ้านเขตธนบุรีมาอย่างช้านาน การเชิดสิงโตย่านฝั่งธนบุรีสามารถแบ่งแยกตามลักษณะของการแสดงออกเป็น 3 รูปแบบ คือ การเชิดสิงโตพื้น การเชิดสิงโตต่อตัว และการเชิดสิงโตบนเสาดอกเหมย (พรพิพัฒน์ ราชกิจกัธรา, สุภาวดี โพธิเวชกุล, 2565) ผู้แสดงเชิดสิงโตแต่ละคณะต้องมี 7 คน คือ คนหนึ่งถือกระดาษแดงใส่พานเดินนำหน้าสิงโตเมื่อเข้าบ้านใครก็ให้กระดาษแดงแก่บ้านนั้นหนึ่งฉบับเสมือนเป็นการดอวยพร ต่อจากนั้นมีคนตีล่อแก้วอีก 2 คน ตีล่อ (ซ้อง) 1 คน ตีแก้ว (กลอง) 1 คน หัวสิงโต 1 คน หางสิงโต 1 คน ผู้แสดงทุกคนต้องแต่งกายสุภาพเรียบร้อย ไม่สกปรกมอมแมม มีผ้าพันแข้งที่เรียกว่า “ดาเกี้ยว” มัดตั้งแต่ข้อเท้าถึงหัวเข่า นอกจากนี้ยังมีผ้าคาดเอวอีกด้วย (เจริญ ดันมหาพราน, 2541) การแบ่งประเภทการเชิดสิงโต สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ สิงโตเหนือ และสิงโตใต้ ชาวจีนทางตอนใต้โดยส่วนมากที่อพยพเข้ามาอยู่อาศัยในเมืองไทยส่วนใหญ่อพยพมาจากมณฑลกวางตุ้ง ได้นำศิลปะการเชิดสิงโตมาเผยแพร่อยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และเป็นที่นิยม พัฒนาเป็นกีฬาระดับนานาชาติ โดย International Dragon and Lion Dance Federation มีการสร้างกฎกติกาการแข่งขันร่วมกันระหว่างประเทศต่างๆ เป็นแบบสากล สร้างมาตรฐานการเชิด

สิงโต (อัญช วิภัติภูมิประเทศ. 2558)

ศิลปกรรมฝั่งธนบุรีมีความโดดเด่นมีการสืบทอดมายาวนาน และประจักษ์ชัดสะท้อนถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมฝั่งธนบุรีได้เป็นอย่างดี ควรแก่การนำมาศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรม การเจดสิงโตเพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรี ให้เกิดกระบวนการอ้างไว้ซึ่งสังคมที่ดีงามและสงบสุข มุ่งเน้นสังคมตามแบบวิถีไทย ในกระบวนการบ่มเพาะจัดเกล้าทางสังคม โดยใช้งานศิลปกรรมการเจดสิงโต ขับเคลื่อนพัฒนาทักษะการแสดงให้เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศไทยยุค 4.0 ด้านการพัฒนากำลังคนและสถาบันความรู้เพื่อให้เกิดความยั่งยืน ดังนั้น การวิจัยนี้ น่าจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้เฉพาะกลุ่ม ได้แก่ เยาวชนเจดสิงโต เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพื้นที่เพื่อสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จากงานศิลปกรรม สืบทอดองค์ความรู้และต่อยอดการเจดสิงโตสู่สากล สอดแทรกแนวคิดและความเชื่อที่ได้รับอิทธิพลจากงานศิลปกรรมจีนมาผสมผสาน ให้เยาวชนชุมชนฝั่งธนบุรีตระหนักรู้คุณค่าของงานศิลปกรรม ชาบซึ้งและยกระดับความสามารถด้านทักษะของเยาวชนเจดสิงโต ฝั่งธนบุรีให้สูงขึ้น ทัดเทียมกับสิงโตในต่างประเทศ เป็นที่ยอมรับในการแสดงทางวัฒนธรรม และกีฬาอย่างสากลนำพาสังคมไทยเข้มแข็งมั่นคงอย่างยั่งยืน

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเจดสิงโตฝั่งธนบุรีผ่านงานสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าของชุมชน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียน เยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลู

## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการศึกษอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเจดสิงโตเพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ งานวิจัย หนังสือ ตำรา และเก็บข้อมูลภาคสนาม การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เกี่ยวกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่สืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์ และรวบรวมสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู เพื่อนำมาพัฒนาส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตให้กับนักเรียนและเยาวชนสิงโตฝั่งธนบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรม การเจดสิงโตฝั่งธนบุรีผ่านงานสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าของชุมชน

และพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียนเยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลู ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

## 1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่มีการสืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์ สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู โดยสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ประธานชุมชน หัวหน้าคณะสิงโตปราชญ์ท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญด้านงานศิลปกรรมฝั่งธนบุรี ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ และสัมภาษณ์หัวหน้าคณะสิงโตในชุมชนเกี่ยวกับอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** ข้อมูลส่วนตัวและความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูล

**ตอนที่ 2** ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่มีการสืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์ สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู

**ตอนที่ 3** ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรี ในประเด็น 1) แนวคิดและเรื่องที่แสดง 2) องค์ประกอบของศิลปกรรมการเชิดสิงโต ได้แก่ ความเป็นมาของสิงโต ขนาดและรูปร่าง สีและพื้นผิว คุณค่าและสุนทรียภาพในการแสดง

**ตอนที่ 4** ข้อเสนอแนะ

## 2. ขอบเขตการศึกษา

### 2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

โครงการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยดำเนินการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่สืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์ โดยศึกษารวบรวมสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทาราม และศาลเจ้าของชุมชนวัดอินทาราม และชุมชนตลาดพลู นำข้อมูลมาสังเคราะห์ วิเคราะห์ข้อมูลประเด็นอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) แนวคิดและเรื่องที่แสดง 2) องค์ประกอบของศิลปกรรมการเชิดสิงโต เช่น ความเป็นมาของสิงโต ขนาดและรูปร่าง สีและพื้นผิว คุณค่าและสุนทรียภาพในการแสดง

### 2.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

- พื้นที่ เขตธนบุรี (ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู)
- ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1) ประชาชนท้องถิ่น จำนวน 1 ท่าน
- 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านงานศิลปกรรมฝั่งธนบุรี จำนวน 1 ท่าน
- 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ จำนวน 1 ท่าน
- 4) ประธานชุมชน จำนวน 2 ท่าน
- 5) คณะสิงโตในชุมชน จำนวน 2 คน
- 6) นักเรียน เยาวชน จำนวน 12 คน

### 3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัย ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่สืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์ สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทาราม และศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู ให้ได้ข้อค้นพบที่เป็นจริง แม่นยำและเที่ยงตรง

3.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interivew) เกี่ยวกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่มีการสืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์ สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู กับผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ประธานชุมชน หัวหน้าคณะสิงโต ประชาชนท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญด้านงานศิลปกรรมฝั่งธนบุรี ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ หัวหน้าคณะสิงโตในชุมชน และสัมภาษณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี ได้แก่ 1) แนวคิดและเรื่องที่แสดง 2) องค์ประกอบของศิลปกรรมการเชิดสิงโต ได้แก่ ความเป็นมาของสิงโต ขนาดและรูปทรง สีและพื้นผิว คุณค่าและสุนทรีย์ภาพในการแสดง และจัดทำแบบฝึกพัฒนาส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตให้กับนักเรียนเยาวชนสิงโต มอบให้คณะสิงโต 2 ชุมชน ในรูปแบบเอกสารและสื่อเทคโนโลยี

3.3 สังเคราะห์ข้อมูล โดยคณะผู้วิจัยตรวจทานข้อมูล จำแนกข้อมูลเป็นกลุ่ม ๆ

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกได้ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวข้องกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่สืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์ สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทาราม และศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี ในประเด็นดังนี้

4.2.1 แนวคิดและเรื่องที่แสดง

4.2.2 องค์ประกอบของศิลปกรรมการเชิดสิงโต ได้แก่ ความเป็นมาของสิงโต ขนาดและรูปทรง สีและพื้นผิว คุณค่าและสุนทรีย์ภาพในการแสดง

**5. ขันสรุป** นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ และนำเสนอผลงานวิจัยตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารวิชาการ

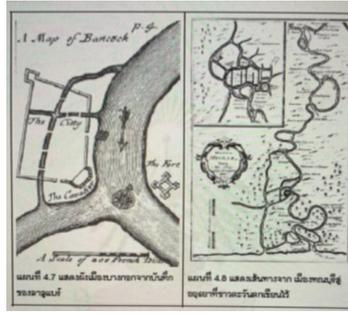
## ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเขดสิงโตเพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ งานวิจัย หนังสือ ตำรา การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) และลงพื้นที่รวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Fieldwork) เกี่ยวกับศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่สืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์ และรวบรวมสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู เพื่อนำมาพัฒนาส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตให้กับนักเรียนและเยาวชนสิงโตฝั่งธนบุรี คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

**1. อัตลักษณ์ทางศิลปกรรมการเขดสิงโตฝั่งธนบุรีผ่านงานสถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าของชุมชน** ศิลปกรรมฝั่งธนบุรีที่สืบทอดมาจากสมัยอยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์ สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในวัดอินทารามและศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนวัดอินทาราม ชุมชนตลาดพลู พบว่า

**1.1 ศิลปวัฒนธรรมย่านฝั่งธนบุรี** ประวัติศาสตร์ย่านฝั่งธนบุรีนับแต่กรุงศรีอยุธยามีการติดต่อค้าขายกับชาวต่างชาติทั้งเอเชียและยุโรป การขุดคลองลัดขยายแม่น้ำเจ้าพระยาได้เปลี่ยนสภาพมาเป็นคลองบางกอกน้อย บางกอกใหญ่ ทำให้เกิดความหนาแน่นของชุมชนและนำมาสู่ความเจริญทางการค้า การคมนาคมทางน้ำถือเป็นเส้นทางสายหลักที่ใช้กันมาแต่ครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยาจวบจนถึงกรุงธนบุรี สภาพภูมิประเทศเมื่อเมื่อบางกอกที่เคยเป็นแผ่นดินเดียวกันได้ถูกกระแสน้ำเปลี่ยนทิศทางการทำให้แผ่นดินถูกตัดแบ่งเป็นสองฝั่ง ในที่สุดกลายเป็นเมืองยุทธศาสตร์หน้าด่านสำคัญมีชื่อว่าเมืองธนบุรีศรีมหาสมุทร

การเข้าถึงเมืองธนบุรีจึงเป็นไปได้ด้วยความสะดวก และเกิดการโยกย้ายถิ่นฐานจากกลุ่มคนหลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มชาวจีนที่เริ่มเดินทางเข้ามาค้าขายเช่นเดียวกับชาวตะวันตก นิยมรับราชการเป็นขุนนางใหญ่โตในสมัยอยุธยาตอนปลาย ส่วนใหญ่จะเป็นชาวจีนฮกเกี้ยน



ภาพที่ 1 แผนที่เมืองบางกอกจากลาอูแบร์ และเส้นทางเมืองธนบุรี-อยุธยา  
ที่มา ปรากฏดี นิลศิริ, 2556.

ย่านฝั่งธนบุรีเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นมาในอดีตโดยเฉพาะพื้นที่เขตคลองสานและธนบุรี หากจะกล่าวถึงชุมชนชาวจีนที่ยังคงอาศัยอยู่ในพื้นที่ที่มีความเกี่ยวเนื่องกันทางวัฒนธรรมไทย-จีน พบว่า จากชุมชนสวนสมเด็จย่า คลองสาน เป็นที่ตั้งของเรือนรับรองราชทูตบ้านพักชาวต่างชาติ พ่อค้าที่เดินทางเข้ามาติดต่อค้าขายกับสยาม พ่อค้าเหล่านี้มักมาจากนายภานายภานายกรของภาครัฐ มีตำแหน่งขุนนางซึ่งถ้าเป็นชาวจีนจะมีตำแหน่งสำคัญที่เรียกว่า โสภณราชเศรษฐี มีหน้าที่ดูแลกรมท่าซ้าย และตำแหน่งจุฬามন্ত্রী ดูแลกรมท่าขวา ทำให้พื้นที่ในบริเวณชุมชนริมน้ำเขตคลองสานเช่น ชุมชนสวนสมเด็จย่า ชุมชนหลังโรงเรียนสารพัดช่างธนบุรีและชุมชนวัดทองธรรมชาติ จึงเป็นชุมชนที่อยู่อาศัยและรุ่งเรืองการค้า ถือเป็นย่านสินค้าอุตสาหกรรม เช่น โรงเกลือ โรงสีข้าว โรงน้ำปลา โรงเลื่อยและโกดังสินค้า

ในด้านของสังคมและวัฒนธรรมฝั่งธนบุรี เป็นสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมจีนที่เข้ามาเมื่ออิทธิพลต่อสังคมของฝั่งธนบุรี ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา กลุ่มคน ชุมชนชาวจีนได้อพยพย้ายถิ่นฐานเข้ามาตั้งถิ่นฐานในอยุธยา กระจายปักหลักตั้งบ้านเรือนบริเวณคลองบางหลวงตรงกับชุมชนกุฎีจีนฝั่งพระราชวังเดิมลงมาทางใต้ และบริเวณฝั่งตรงกันข้ามกับพระราชวังเดิมด้านตะวันออก ประกอบอาชีพค้าเดินกิจการค้าขายเป็นหลักทำให้ต้องพำนักอาศัยอยู่ริมน้ำ นับจากชุมชนหลังโรงเรียนสารพัดช่างธนบุรีเรื่อยมาจนถึงชุมชนวัดทองธรรมชาติ และชุมชนสวนสมเด็จย่า มีสิ่งปลูกสร้างโรงเรียน และโรงกิจการต่าง ๆ เช่น โรงสีข้าว โรงน้ำปลา โรงเกลือ โกดังสินค้าหนังสัตว์ และสมุนไพวจีน เป็นต้น กลุ่มคนที่มีเชื้อสายเป็นชาวจีนในฝั่งธนบุรี พบว่า มีทั้งหมด 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มจีนแต้จิ๋ว กลุ่มที่ 2 กลุ่มจีนแคะ กลุ่มที่ 3 กลุ่มจีนไหหลำ กลุ่มที่ 4 กลุ่มจีนฮกเกี้ยน และกลุ่มที่ 5 กลุ่มจีนกวางตุ้ง

ลักษณะโดดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนฝั่งธนบุรี เช่น ความเชื่อ ประเพณี วัฒนธรรมที่ผสมผสานศิลปะแบบจีน และศาลเจ้า เช่น

- **ศาลเจ้ากวนอู** ตั้งอยู่ในพื้นที่ของชุมชนสวนสมเด็จย่า เป็นศาลเจ้าที่มีอายุกว่า 283 ปี ถือเป็นศาลเจ้าจีนที่สร้างขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา นับเป็นศาลเจ้าจีนที่เก่าแก่ในประเทศไทย ที่มีความเป็นมายาวนานร่วม 3 สมัยด้วยกัน คือ อยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์



ภาพที่ 2 ศาลเจ้ากวนอู คลองสาน

- **ศาลเจ้าเทียนอันกง** เป็นศาลเจ้าจีนเก่าแก่ของชุมชนกุฎีจีน ตั้งอยู่บริเวณริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นศาลเจ้าของกลุ่มชาวจีนฮกเกี้ยนที่ติดตามเสด็จพระเจ้าตากสินมหาราช



ภาพที่ 3 ลานหน้าศาลเจ้าเทียนอันกง

- **ศาลเจ้าพ่อพระเพลิง** เป็นศาลเจ้าที่เก่าแก่และมีขนาดใหญ่ที่สุดในชุมชนตลาดพลู สร้างขึ้นเนื่องจากย่านตลาดพลูในสมัยก่อนบ้านเรือนส่วนใหญ่เป็นบ้านไม้มักเกิดไฟไหม้บ่อยครั้ง ตามความเชื่อชาวจีนต้องสร้างสิ่งเคารพประจำชุมชนและต้องเป็นเจ้าพ่อพระเพลิง หลังจากมีศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ชุมชนก็ไม่เกิดเพลิงไหม้



ภาพที่ 4 ประตูทางเข้าด้านข้างศาลเจ้าพ่อพระเพลิง ตลาดพลู

- **ศาลเจ้าแม่อาเหนี่ยว** เป็นศาลเจ้าที่มีอายุร่วมร้อยกว่าปี เนื่องจากชาวบ้านส่วนใหญ่เป็นชาวจีน “อาเหนี่ยว” หรือ “อาเนี้ยว” เป็นชื่อเรียกของพระโพธิสัตว์กวนอิม หรือ กวนอิมเสี้ยเจี้ย (ปางประทานพรนั่งบนดอกบัว) ของชาวจีนแต้จิ๋ว ซึ่งเชื่อกันว่า หากได้มากราบไหว้เจ้าแม่อาเหนี่ยว จะช่วยแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ และสุขภาพดี



ภาพที่ 5 บริเวณหน้าทางเข้าศาลเจ้า หน้าศาลเจ้าแม่อาเหนี่ยว คลองสาน

- **วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร** เป็นสถานที่ที่มีกิจกรรมของวัดตามเทศกาลตลอดทั้งปี ถือเป็นเทศกาลประเพณีตามวันสำคัญ ๆ ทางศาสนาทั้งคนไทย และคนไทยเชื้อสายจีน ชาวจีนจะเดินทางมากราบไหว้หลวงพ่อดโต วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร เชื่อว่า หลวงพ่อดโตเป็นที่เคารพสักการะในหมู่ชาวจีนมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 มีการเรียกชื่อแบบจีน ว่า ซำปอซุดกง หรือ ซำปอกง เป็นพระพุทธรูปปูนปั้นปางมารวิชัย พระวิหารงดงามด้วยรูปแบบทางสถาปัตยกรรมแบบไทยผสมจีน ไม่มีช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ และนาคสะดุ้ง มีศาลาเก๋งจีนสวยงามตามแบบฉบับเก๋งจีนโบราณและมีตุ๊กตาอับเฉาวางอยู่ล้อมรอบพระวิหาร



ภาพที่ 6 บริเวณภายในลานวัด วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร

● **วัดอินทารามวรวิหาร** สร้างขึ้นมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เดิมชื่อวัดบางยี่เรือ นอก เมื่อครั้งสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงสถาปนากรุงธนบุรีเป็นราชธานี พระองค์ทรงศรัทธาในวัดแห่งนี้ จึงทรงบูรณปฏิสังขรณ์และสถาปนาเป็นพระอารามหลวงชั้นเอกชนิดพิเศษ ช่วงเดือนมีนาคมเป็นประจำทุกปี ทางวัดมีกิจกรรมงานวัดประจำปี เปิดให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดงานเทศกาลนี้ ซึ่งในประเพณีของชาวจีนเรียกว่า วันแซยิด หมายถึง วันคล้ายวันเกิดของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช



ภาพที่ 7 สถาปัตยกรรมไทย-จีน วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร

**1.2 อัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีเพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรี** อัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีเพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรี คณะผู้วิจัยได้ศึกษาในประเด็น 1) แนวคิดและเรื่องที่แสดง 2) องค์ประกอบของศิลปกรรมการเชิดสิงโต ได้แก่ ความเป็นมาของสิงโต ขนาดและรูปร่าง สีและพื้นผิว คุณค่าและสุนทรียภาพ ในการแสดงจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หัวหน้าคณะสิงโตในชุมชน ผลการวิจัยพบว่า

## 1) แนวคิดและเรื่องที่แสดง แนวคิดที่เป็นอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี

ในการสร้างเรื่องราวพบว่า มีต้นกำเนิดมาจากการเชิดสิงโตจีนประเภทสิงโตใต้ซึ่งมีต้นกำเนิดในมณฑลกวางตุ้งและได้แพร่หลายไปสู่เขตอื่นๆ ได้แก่ ไหล่หนาน กวางสี ผู้เจี้ยน ฮ่องกง มาเก๊า และได้หวน รวมถึงประเทศไทยที่มีชาวจีนจากกวางตุ้งอพยพย้ายถิ่นไปตั้งถิ่นฐานตั้งแต่สมัยอยุธยา สิงโตใต้มี 2 ประเภท คือ ประเภทฟอชาน (Fo Shan) คำว่า Fo Shan เป็นชื่อของเมืองที่มีชื่อเสียงซึ่งเป็นต้นกำเนิดของอาจารย์ผู้สอนวิชากังฟู การเชิดสิงโตฟอชานใช้รูปแบบการเชิดแบบกังฟูที่ต้องอาศัยพลังและความแข็งแรงในการเคลื่อนย้ายท่าทาง และอีกประเภทหนึ่งคือ ประเภทเหอชาน (He Shan) คำว่า He Shan เป็นชื่อของเมืองที่อยู่ในมณฑลกวางตุ้ง ซึ่งเป็นสถานที่กำเนิดและถ่ายทอดการเชิดสิงโตประเภทนี้ เทคนิคการเชิดสิงโตแบบเหอชานได้ลอกเลียนแบบการเคลื่อนไหวของแมว โดยมีการแสดงออกท่าทางที่หลากหลาย มีจังหวะการก้าวเท้าที่เป็นเอกลักษณ์ และมีรูปแบบ/จังหวะการตีกองที่แข็งแรง ในภายหลังถือว่าการเชิดสิงโตรูปแบบนี้เป็นการเชิดแบบร่วมสมัย ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างหัวสิงโตได้เข้ากับการเคลื่อนไหวแบบสิงโตเหนือ โดยพยายามที่จะออกแบบท่าทางที่ดูมีชีวิตมากขึ้น มีการเคลื่อนไหวที่เสมือนจริง และมีท่าทางการแสดงที่โลดโผนแบบกายกรรม

แนวคิดที่เป็นอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีจึงเป็นการผสมผสานของการเชิดสิงโตแบบฟอชานและแบบเหอชานที่เป็นสิงโตใต้จากเมืองกวางตุ้ง ซึ่งคณะสิงโตทั้งฝั่งธนบุรีนิยมการเชิดสิงโตทั้งแบบฟอชานและแบบเหอชานเป็นรูปแบบเฉพาะตัว ถือเป็นอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีได้อย่างชัดเจน และเรียกอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีได้ว่าเป็นการเชิดสิงโตกวางตุ้ง

2) องค์ประกอบของศิลปกรรมการเชิดสิงโต ประเภทของการเชิดสิงโตในปัจจุบัน ความแตกต่างของลักษณะของสิงโตและการเชิดนั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างของสภาพภูมิประเทศและวัฒนธรรมในแต่ละภาคของประเทศจีน ปัจจุบัน การเชิดสิงโตจีนแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ สิงโตเหนือ และสิงโตใต้

การเชิดสิงโตในเขตธนบุรีนิยมรูปแบบสิงโตกวางตุ้งทั้งแบบ “ฟอชาน” มีลักษณะหน้าผากสูงกว้าง ปากโค้ง มีเขาแหลม และ “เหอชาน” มีลักษณะหน้าผากแคบ ปากแบน มีเขาโค้งมน โดยภาพรวมสิงโตกวางตุ้งทั้ง 2 ประเภท จะมีรูปร่างลักษณะต่างกันเพียงเล็กน้อย เป็นศิลปะการเล่นสิงโตของจีนทางภาคใต้ มีต้นกำเนิดในสมัยจักรพรรดิเฉียนหลง แห่งราชวงศ์ชิง นิยมเชิดในมณฑลกวางตุ้ง กว่างซีและฮกเกี้ยน แต่ต่อมาภายหลังชาวจีนทางตอนใต้และในมณฑลกวางตุ้งได้อพยพไปอยู่ยังภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก แม้แต่ในประเทศไทยก็ได้รับรูปแบบการเชิดสิงโตแบบกวางตุ้ง

**2.1) รูปแบบการแสดงเชิดสิงโตย่านฝั่งธนบุรี** แบ่งแยกตามลักษณะการแสดงออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ การเชิดสิงโตพื้น การเชิดสิงโตต่อตัว และการเชิดสิงโตบนเสาต่างระดับ (เสาดอกเหมย)



**ภาพที่ 8** รูปแบบการเชิดสิงโตพื้น คณะหลวงเขื่อนไทยแลนด์



**ภาพที่ 9** รูปแบบการเชิดสิงโตต่อตัว ณ วัดอินทารามวรวิหาร



**ภาพที่ 10** รูปแบบการเชิดสิงโตบนเสาต่างระดับ (เสาดอกเหมย) ณ วัดอินทารามวรวิหาร

## 2.2) ขนาดและรูปทรง

ดังนี้

- ขนาดของหัวสิงโตจะใช้วิธีวัดที่เส้นรอบขอบของหัวสิงโต แบ่งออกได้เป็น 5 ขนาด
- 1. ขนาดเบอร์ 0 มีเส้นรอบขอบหัวสิงโตขนาด 70 นิ้วขึ้นไปซึ่งเป็นขนาดใหญ่สุดและมีน้ำหนักมาก
- 2. ขนาดเบอร์ 1 มีเส้นรอบขอบหัวสิงโตขนาด 60 นิ้ว ถึง 63 นิ้ว
- 3. ขนาดเบอร์ 2 มีเส้นรอบขอบหัวสิงโตขนาด 58 นิ้ว
- 4. ขนาดเบอร์ 3 มีเส้นรอบขอบหัวสิงโตขนาด 56 นิ้ว ซึ่งเป็นขนาดปกติที่นิยมใช้กันเป็นจำนวนมาก
- 5. ขนาดเบอร์ 4 มีเส้นรอบขอบหัวสิงโตขนาด 46 นิ้ว เป็นขนาดเล็ก น้ำหนักเบา

● รูปทรงของหัวสิงโตที่นิยมใช้แสดงโดยเฉพาะในฝั่งธนบุรี ได้แก่ สิงโตกางตุง มี 2 สายพันรูดที่นิยมใช้กันในฝั่งธนบุรี คือ รูปทรงของหัวสิงโตแบบฝอซาน (Foshan) ซึ่งมีลักษณะของหัวสิงโตที่มีเขาแหลม ปากตั้ง และหลังตรงประมาณ 90 องศา

**2.3) สีและพื้นผิว** สีและพื้นผิวของสิงโตในสมัยโบราณมาสีและพื้นผิวของสิงโต มีอยู่ 3 สี คือ

1. หัวสิงโตสีเหลืองลายหลากสี จมูกเขียว ขนขาว หางหลากสี ขนขาว ตัวแทนเล่าปี่ (Liu Bei)
2. หัวสิงโตสีดำลายขาว หางขาวดำ ขนดำ ตัวแทนเทพเจ้าเตี้ยหวุย (Zhang Fei)
3. หัวสิงโตสีแดงลายดำ จมูกเขียว ขนดำ หางดำแดง ตัวแทนกวนอู (Guan Yu) ต่อมาได้มีการเพิ่มสีและพื้นผิวของสิงโตขึ้นมาอีก 3 สี ได้แก่
4. หัวสิงโตสีเขียวลายดำ จมูกเขียว ขนดำ หางเขียวตัวแทนเจาฮุ้น (จูรุ่ง) (Zhao Yun)
5. หัวสิงโตสีเหลืองลายดำ จมูกเขียว ขนดำ หางเหลือง ตัวแทนฮวงจง (ฮวงจง) (Huang Zhong)
6. หัวสิงโตสีฟ้าลายดำ จมูกเขียว ขนขาว หางฟ้าขาว ตัวแทนมาซา (มาเฉียว) (Ma Chao)

**2.4) คุณค่าและสุนทรียภาพในการแสดงสิงโต** การเชิดสิงโตเป็นการแสดงมหรสพอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้ที่เป็นคนเชิดสิงโตมีความสุข สนุกสนานที่ได้ทำการแสดงการเชิดสิงโตให้กับผู้ชม รู้สึกถึงคุณค่าและสุนทรียภาพในการแสดงสิงโต ไม่ได้คำนึงถึงเรื่องของรายได้อย่างเดียว หากแต่ถือเป็นตัวแทนของความโชคดีที่จะมอบให้กับผู้ชมได้รับความเจริญรุ่งเรืองในหน้าที่การงานและการดำเนินชีวิต มีความภาคภูมิใจที่ได้สืบทอดและรักษาวัฒนธรรมอันดีงามไว้

## 2. การพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียน เยาวชนของชุมชนวัดอิน

### ทวาม และตลาดพลู

ผลจากการจัดกิจกรรมและจัดทำแบบฝึกพัฒนาส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตให้กับนักเรียนเยาวชนสิงโตฝั่งธนบุรี ในรูปแบบชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี (การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเหอชาน) โดยจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตให้กับนักเรียนเยาวชนสิงโตฝั่งธนบุรี เมื่อวันที่ 25-26 พฤศจิกายน 2566 ณ โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน แขวงวัดท่าพระ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร ฝั่งธนบุรี โดยมีนักเรียนและเยาวชนของชุมชนวัดอินทวาม และตลาดพลูเข้าร่วมกันกิจกรรม จำนวน 12 คน และได้รับการพัฒนาทักษะการแสดงการเชิดสิงโตตามชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี (การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเหอชาน) ซึ่งประกอบด้วย กระบวนท่า และไน้ตดนตรีประกอบการแสดง และมีภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ประกอบการอธิบาย สามารถฝึกหัดการเชิดสิงโตได้ด้วยตนเอง ผลการพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียน เยาวชนของชุมชนวัดอินทวาม และตลาดพลู นักเรียนและเยาวชนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเหอชานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความเข้าใจในเทคนิคการเคลื่อนไหวและการประสานงานระหว่างผู้เชิดหัวและผู้เชิดหางได้ดียิ่งขึ้น มีความคล่องแคล่วและสามารถแสดงการเชิดสิงโตได้อย่างมีชีวิตชีวาและน่าประทับใจ นักเรียนและเยาวชนได้รับรู้เรื่องราวและความหมายของการเชิดสิงโต รวมถึงการบูชาเทพเจ้าและการขอพรเพื่อความเป็นสิริมงคล การพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียน เยาวชน ช่วยเสริมสร้างความร่วมมือและความสามัคคีในชุมชน โดยนักเรียนและเยาวชนได้ร่วมกันฝึกฝนและแสดงการเชิดสิงโต ซึ่งต้องการการทำงานเป็นทีมและการสนับสนุนกันและกัน สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองผ่านการฝึกทักษะการเชิดสิงโต โดยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการแสดง และส่งเสริมให้เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและศิลปะการแสดงท้องถิ่น สรุปลผลโดยรวมนักเรียนและเยาวชนในชุมชนวัดอินทวามและตลาดพลูสามารถนำทักษะที่ได้รับไปใช้ในการแสดงและกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นภาคภูมิใจ



ภาพที่ 11 การฝึกทำการเชิดสิงโต โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน

## อภิปรายผล

อัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมจีนที่นำเข้ามาโดยชาวจีนที่อพยพเข้ามาในประเทศไทย การผสมผสานกับวัฒนธรรมไทยช่วยให้การแสดงมีความเป็นเอกลักษณ์ สะท้อนถึงประเพณีและวัฒนธรรมที่หลากหลาย ได้แก่ แนวคิดและเรื่องที่เล่นที่เกิดจากการผสมผสานของการเชิดสิงโตแบบฟอซันและแบบเหอซันที่เป็นสิงโตได้จากเมืองกวางตุ้ง ซึ่งคณะสิงโตทั้งฝั่งธนบุรีนิยมการเชิดสิงโตทั้งแบบฟอซันและแบบเหอซันเป็นรูปแบบเฉพาะตัว ถือเป็นอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีได้อย่างชัดเจน และเรียกอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีได้ว่าเป็นการเชิดสิงโตกวางตุ้ง และมีองค์ประกอบของศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี เช่น ความเป็นมาของสิงโต ขนาดและรูปทรง สีและพื้นผิว คุณค่าและสุนทรียภาพในการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะฝั่งธนบุรี ซึ่งแตกต่างจากการแสดงเชิดสิงโตของที่อื่น ๆ นอกจากนี้อัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรียังมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้าง ความเข้มแข็ง และความสามัคคีให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี

ด้วยความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี ผู้วิจัยได้นำอัตลักษณ์ศิลปกรรมการเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี โดยเฉพาะการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซัน มาจัดสร้างเป็นแบบฝึกพัฒนาส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตให้กับนักเรียนเยาวชนสิงโตฝั่งธนบุรี ในรูปแบบชุดความรู้ฝึกทักษะการแสดงสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี (การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซัน) โดยมีแนวคิดในการออกแบบ คือ การนำเสนอข้อมูล ภาพ และเสียง สำหรับการศึกษาด้วยตนเอง หรือฝึกปฏิบัติการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซัน ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย กระบวนการและโน้ตดนตรีประกอบการแสดง ทั้งยังมีภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ประกอบการอธิบาย สามารถฝึกหัดการเชิดสิงโตได้ด้วยตนเอง ซึ่งจากการพัฒนาส่งเสริมทักษะการแสดง

สิงโตให้กับนักเรียนเยาวชนสิงโตฝั่งธนบุรี เยาวชนสามารถฝึกฝนการเชิดสิงโตได้อย่างถูกต้อง และเข้าใจถึงการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซาน ที่ต้องอาศัยความร่วมมือ ความสามัคคีเป็นหมู่คณะ เกิดความรักในศิลปกรรม การเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี และสร้างจิตสำนึกให้กับเยาวชนฝั่งธนบุรี รักษาและสืบต่ออัตลักษณ์การเชิดสิงโตที่ปรากฏอยู่ในศิลปกรรมย่านฝั่งธนบุรีให้คงอยู่ตลอดไป

ผลการวิจัยนี้ช่วยเสริมสร้างความรู้ต่อยอดจากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการแสดงสิงโตที่มีมาก่อนหน้าการวิจัยนี้ เช่น งานวิจัยของพรพิพัฒน์ ราชกิจจาธร, สุภาวดี โพธิเวชกุล เรื่องการเชิดสิงโต : ศิลปะการแสดงวัฒนธรรมย่านฝั่งธนบุรี ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาที่มา รูปแบบ และองค์ประกอบของการเชิดสิงโตในประเทศไทยย่านฝั่งธนบุรี เป็นต้น แต่สำหรับการวิจัยฉบับนี้ได้เน้นถึงความสำคัญของการผสมผสานทางวัฒนธรรมในฝั่งธนบุรี ทำให้เกิดความเป็นอัตลักษณ์ศิลปกรรม การเชิดสิงโตฝั่งธนบุรี และนำมาพัฒนาส่งเสริมเป็นชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี ซึ่งเป็นผลผลิตของงานวิจัยนี้ ส่งผลต่อผลลัพธ์ให้เยาวชนและชุมชนเกิดความรัก ความสามัคคีในชุมชนฝั่งธนบุรี สร้างผลดีต่อชุมชนและสังคมโดยรวมของประเทศ

## ข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาเรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปกรรม การเชิดสิงโต เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีในครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนาม จึงอาจพบปัญหาหรือการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น ผู้ให้ข้อมูลอาจไม่สะดวกในการให้ข้อมูลด้วยภาระหน้าที่การทำงานที่มากมาย ทำให้การดำเนินงานอาจไม่เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้ ดังนั้นจึงควรมีการวางแผน และสามารถปรับแผนงานในการเก็บข้อมูลภาคสนามให้ทันเวลาที่ และเหมาะสมกับสถานการณ์

นอกจากศิลปะการแสดงเชิดสิงโตที่ปรากฏอยู่ในย่านฝั่งธนบุรี ยังมีศิลปะการแสดงอื่น ๆ อีกมากมายที่น่าสนใจ เช่น การเชิดมังกร การแสดงจิว การแสดงกระต๊วแหงเสื่อ การแสดงกลองยาว เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันมีผู้รับการสืบทอดไม่มากนัก ทำให้อาจเกิดการสูญหายได้ คณะผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมและสนับสนุนทั้งศิลปะการแสดงการเชิดสิงโตและศิลปะการแสดงอื่นๆ ในฝั่งธนบุรี เป็นมรดกทางวัฒนธรรม หรือนำรูปแบบการวิจัยนี้ไปใช้กับงานลักษณะอื่น ๆ ที่กำลังเลือนหายไปจากชุมชน โดยเฉพาะการเชื่อมต่อเข้ากับเยาวชนในชุมชน หรือช่วยส่งเสริมโดยอาจจัดงานเทศกาล หรือการแสดงอย่างต่อเนื่อง สำหรับผู้ที่สนใจในการทำการวิจัยควรศึกษา รวบรวมศิลปะการแสดงของฝั่งธนบุรีในด้านต่าง ๆ เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้รู้จักและเข้าใจคุณค่าของศิลปะการแสดงนี้ และยังคงอยู่คู่กับชุมชนได้อย่างยั่งยืน

## เอกสารอ้างอิง

- เจริญ ตันมหาพราน. (2541). *ชมประเพณีพิสดาร*. ธารบัวแก้ว.
- เดชสิทธิ์ รัตมีวงศ์พร. (2562). *การพัฒนาองค์ความรู้วัฒนธรรมไทย-จีน เพื่อยกระดับชุมชนย่านธนบุรีเป็นชุมชนท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์*. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.).
- อัญชัช วิภาติภูมิประเทศ. (2558). การเชิดสิงโต: การแสดงในวัฒนธรรมจีนและกีฬาระดับนานาชาติ. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย*, 7(2), 81-93.
- ประภาวดี นิลศิริ. (2556). *การเปลี่ยนแปลงเชิงสัณฐานของชุมชนย่านคลองสาน ธนบุรี* [วิทยานิพนธ์ ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- พรพิพัฒน์ ราชกิจกำธร, สุภาวดี โพธิเวชกุล. (2565). การเชิดสิงโต: ศิลปะการแสดงวัฒนธรรมย่านฝั่งธนบุรี. *ศิลปกรรมสาร*, 15(2), 71-88.
- อจิรัชญ์ ไชยพจน์พานิช. (2561). *ศาลเจ้าจีนในกรุงเทพฯ*. มติชน.

05

ได้รับบทความ : 25/02/2566 | แก้ไขบทความ : 01/06/2566 | ตอบรับบทความ : 09/08/2566  
Received : 25/02/2023 | Revised : 01/06/2023 | Accepted : 09/08/2023



## การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์จากความศรัทธาเทพฮินดู ชุด อุมามเหศวร

### Dance creation from faith in Hindu gods: Uma–Maheshvara

อภิชาติ เกตุแก้ว<sup>1</sup> และนเรีรัตน์ พนิจจนสาร<sup>2</sup>  
Apichot katekeaw<sup>1</sup> and Nareerat Phinitthanasarn<sup>2</sup>

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาโท คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>1</sup> Lecturer, Master Degree Program, Faculty of Creative Industries Rattana Bundit University,  
(E-mail address : Apichottui@gmail.com)

<sup>2</sup> Assistant Professor, Department of Drama, Faculty of Fine and Applied Arts Thammasat University/ Corresponding author.  
(E-mail address : pnareerat9@gmail.com)

## บทคัดย่อ

การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ชุด อูมามเหศวร มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอถึงความเป็นมาของภาพประติมากรรมรูปอูมามเหศวรที่ค้นพบเป็นหลักฐานทางโบราณคดี สะท้อนถึงคติความเชื่อและความศรัทธาต่อเทพเจ้าฮินดูในไศวนิกาย รวมทั้งแสดงถึงการอิทธิพลจากอารยธรรมอินเดียของไทยโดยผ่านวัฒนธรรมขอม โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่สำรวจเพื่อศึกษารูปลักษณ์ของภาพประติมากรรมอูมามเหศวรที่ปราสาทหินพนมรุ้งและปราสาทหินเมืองต่ำในจังหวัดบุรีรัมย์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อออกแบบการแสดงตามองค์ประกอบการแสดงทางนาฏยศิลป์

ผลการสร้างสรรค่นาฏยศิลป์ ชุด อูมามเหศวร มีรูปแบบตามองค์ประกอบการแสดง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. เนื้อหากการแสดง: แบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ประติมากรรมอูมามเหศวร มหาเทพของจักรวาล และการปกป้องดูแลทุกสรรพสิ่ง 2. นักแสดง: คัดเลือกได้ผู้แสดงชาย 1 คนในบทบาทของพระศิวะ และผู้แสดงหญิง 1 คน บทบาทของพระอูมา โดยพิจารณาจากทักษะทางนาฏศิลป์และลักษณะทางกายภาพที่เหมาะสมกับบทบาท 3. ลีลา นาฏยศิลป์: ใช้การผสมผสานลักษณะลีลาาร่วมกันของนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดีย 4. เพลงดนตรี: ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่เป็นดนตรีร่วมสมัยผสมผสานเสียงจากเครื่องดนตรีอินเดียและขอมโดยใช้การแต่งเสียงดนตรีเพิ่มเติมจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 5. เครื่องแต่งกาย: การออกแบบมีความเป็นพหุวัฒนธรรมสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมร่วมระหว่างอินเดียและขอมและเลือกใช้วัสดุพื้นเมืองเพื่อสะท้อนถึงที่มาของการแสดง และ 6. แสงสี: ใช้แสดงสีโทนเข้ม เพื่อแสดงถึงพลังของเทพเจ้าและที่ตั้งของประติมากรรมในปราสาท และใช้แสงโทนสว่างส่องเฉพาะจุดเพื่อสร้างแสงเงาเน้นให้เห็นสรีระผู้แสดง

ทั้งนี้ในการประกอบสร้างผลงานในครั้งนี้ถือเป็นการศึกษาและพัฒนาผลงานนาฏยศิลป์ สร้างสรรค่นาฏยศิลป์ตามกระบวนการในแนวทางเชิงวิชาการที่สามารถสะท้อนถึงคติความเชื่อทางศาสนาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ตลอดจนเป็นผลงานที่ทำให้คนรุ่นใหม่เกิดความสนใจในงานทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี และเข้าใจถึงคุณค่าของงานทางด้านนาฏยศิลป์มากขึ้นอีกด้วย

**คำสำคัญ :** การสร้างสรรค่นาฏยศิลป์อูมามเหศวร, ประติมากรรมอูมามเหศวร  
เทพเจ้าในศาสนาฮินดู, ไศวนิยม

## Abstract

The creation of a Uma–Maheshvara dance series presents the history of Uma–Maheshvara sculpture discovered as archaeological evidence, reflecting belief and faith in Hindu gods in Shaivism. It also shows the influence of Thailand's Indian civilization through Khmer culture. Documentary data was collected by studying related documents and surveying the area to discern characteristics of Uma–Maheshvara sculptures at Prasat Hin Phanom Rung and Prasat Hin Mueang Tam in Buriram province.

Data was analyzed and synthesized to choreograph dance performance elements. The created Uma–Maheshvara dance series had a format based on six performance elements:

- 1) performance content divided into Uma–Maheshvara sculpture showing the great god of the universe and protector of all things, with a male actor in the role of Lord Shiva and a female actor as Phra Uma
- 2) casting according to dancing skills and physical characteristics suitable for the role.
- 3) combining Thai and Indian dance styles.
- 4) original contemporary music combining Indian and Khmer musical instrument sounds with additional musical components from computer programs.
- 5) multicultural costume design reflecting shared Indian and Khmer cultures with indigenous materials reflecting the show's origins.
- 6) dark lighting to show the power of the gods and location of the sculptures in the castle and bright lighting shone in specific areas to create shadows emphasizing the physique of the performers.

This research studied and developed a creative dance work according to an academic process to reflect religious beliefs from past to present to interest young audiences in historical and archaeological work and value dance more.

**Keywords :** Uma–Maheshvara dance, Uma–Maheshvara sculpture, Archaeological evidence, Hindu gods, Shaivism

## บทนำ

การสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ชุด อูมามเหศวร โดยผู้สร้างสรรคได้แรงบันดาลใจและจากการศึกษาภาพประติมากรรมรูปอูมามเหศวรที่มีลักษณะเช่นเดียวกันจากแหล่งโบราณคดี ได้แก่ รูปแบบศิลปะขอมแบบนครวัดที่ปรากฏบนหน้าบันชั้นที่หนึ่งด้านทิศใต้ของมณฑปปราสาทประธานที่ปราสาทพนมรุ้ง และทับหลังจำหลักภาพอูมามเหศวรรูปแบบศิลปะขอมแบบบาปวนที่ปราสาทบรีวารแถวหน้าองค์ด้านทิศเหนือที่ปราสาทเมืองต่ำ จังหวัดบุรีรัมย์ รูปเคารพปางอูมามเหศวรในดินแดนไทยนั้นสันนิษฐานว่าอาจได้รับแนวคิดและอิทธิพลจากศาสนาพราหมณ์ที่เข้ามาในสมัยวัฒนธรรมขอมโบราณ เมื่อประมาณพุทธศตวรรษที่ 14 – 18 ภาพประติมากรรม “อูมามเหศวร” คือ ประติมานวิทยารูปแบบหนึ่งของพระศิวะ (พระอิศวร) ที่ประทับอยู่กับชายาคือ พระอูมา (ปารวตี/ปารพตี) ปรากฏในท่าประทับนั่งเคียงข้างกัน พระอิศวร คือ เทพผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดตามความเชื่อศรัทธาในลัทธิไศวนิกายของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู ในขณะที่พระอูมา คือเทพีศักดิ์ที่มีฐานะสูงสุดในลัทธิศักดิ์ การปรากฏคู่กันของทั้งสองพระองค์จึงมีความหมายถึงการประทานความสุข ความอุดมสมบูรณ์ การสร้างและก่อเกิดสรรพชีวิตต่าง ๆ บนโลก “อูมามเหศวร” ในความเชื่อของอินเดียโบราณยังมีความหมายถึงความสมดุลของโลกในความมืดกับความสว่าง การสร้างกับการทำลาย การรวมกันและการส่งเสริมกันเพื่อความสมบูรณ์ การแสดงภาพการคู่กันของมหาเทพทั้งสองจึงไม่ใช่แค่เพียงเป็นการแสดงความรักความเสนหาเท่านั้น

จากข้อมูลข้างต้นผู้สร้างสรรคจึงได้นำมาสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ชุด “อูมามเหศวร” เพื่อนำเสนอถึงความเป็นมาของภาพประติมากรรมรูปอูมามเหศวรและสะท้อนถึงคติความเชื่อและความศรัทธาต่อเทพเจ้าฮินดูในไศวนิกาย รวมทั้งแสดงถึงการอิทธิพลจากอารยธรรมอินเดียของไทยโดยผ่านวัฒนธรรมขอม โดยผู้สร้างสรรคได้ทำการศึกษาและสร้างสรรคผลงานผ่านแนวคิดเหนียม แนวคิดพหุวัฒนธรรม และสุนทรียศาสตร์ ทั้งนี้ในการประกอบสร้างผลงานนั้นผู้สร้างสรรคได้สื่อสารผ่านผลงานทางด้านนาฏศิลป์โดยการผสมผสานลักษณะลีลาท่าทางนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดียเพื่อค้นหารูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏศิลป์ตามแนวคิดเหนียมและพหุวัฒนธรรม ซึ่งจะเป็นการพัฒนา นาฏศิลป์สร้างสรรคและกระบวนการสร้างสรรคผลงานในการศึกษาแนวทางเชิงวิชาการตลอดจนสามารถทำให้นักรุ่นใหม่เกิดความสนใจในงานทางประวัติศาสตร์โบราณคดี และเข้าใจถึงการรับผ่านอิทธิพลทางวัฒนธรรมได้โดยง่ายจากรูปแบบการแสดงที่แตกต่างไปจากเดิมและเข้าใจถึงคุณค่าของงานทางด้านนาฏศิลป์มากขึ้นอีกด้วย

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ตามองค์ประกอบทางการแสดงในสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏยศิลป์จากภาพประติมากรรมรูปอุ้มามเหศวร
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ตามแนวคิดทฤษฎีนิยามและพหุวัฒนธรรมจากภาพประติมากรรมรูปอุ้มามเหศวร

## วิธีการดำเนินการ

ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการตามกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

### 1. การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารจากหนังสือ ตำรา และบทความวิชาการต่าง ๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ ศาสนาและวัฒนธรรม สังคมศาสตร์ และนาฏยศิลป์ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิเฉพาะทางเพิ่มเติม รวมทั้งศึกษาจากสื่อสารสนเทศและระบบเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันที่เกี่ยวข้อง รวมถึงศึกษาตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบตามองค์ประกอบการแสดง

### 2. การออกแบบตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์

ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ จากนั้นจึงได้ออกแบบและทดลองสร้างสรรค์ในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์อันได้แก่ เนื้อหาการแสดง นักแสดง ลีลาท่าทาง ดนตรี เครื่องแต่งกาย และแสงสี อันนำมาสู่รูปแบบการสร้างสรรค์ ชุด อุ้มามเหศวร ที่สมบูรณ์

### 3. การตรวจสอบและการนำเสนอเผยแพร่ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์ได้นำผลงานให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏยศิลป์ได้ประเมินคุณภาพจำนวน 4 ท่าน ได้แก่

1. ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ร่วมสมัยและนาฏยศิลป์สร้างสรรค์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา เอี่ยมสกุล ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ไทยและนาฏยศิลป์สร้างสรรค์

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ เมทะนี ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก
  4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากรจันทนะสาโร ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏยศิลป์ตะวันตก
- โดยได้รับการประเมินคุณภาพผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 4 ท่านอยู่ใน ระดับดีมากจาก นั้นผู้สร้างสรรคดีได้ทำการปรับปรุงแก้ไขผลงานในบางส่วนตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิก่อนที่จะนำผลงานนั้นเผยแพร่สู่สาธารณชนในงานโครงการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ศาสตร์ระดับนานาชาติ ครั้งที่ 4 (The 4 th International Symposium on Creative Fine Art : ISCF A 2023)

#### 4. แนวคิดที่ใช้ในการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด อุมามเหศวร ดังนี้

##### แนวคิดเทวนิยม

อิทธิพลความเชื่อ ความศรัทธาต่อเทพเจ้าฮินดูในสังคมไทยเริ่มมาจากการที่อินเดียได้เผยแพร่วัฒนธรรมของตนเองเข้ามาสู่ชวาเนย์หรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะการเผยแพร่ด้านศาสนาซึ่งมีผลต่อความเชื่อและวัฒนธรรมในชวาเนย์เป็นอย่างมาก เนื่องจากประเทศในชวาเนย์แต่เดิมก็มีความเชื่อและนับถือผี ทำให้สามารถประสานกันเข้าได้ดีกับวัฒนธรรมความเชื่อของอินเดียจนพัฒนากลายเป็นศาสนาพราหมณ์-ฮินดูในที่สุด จะเห็นได้ว่ามีหลักฐานเกี่ยวกับความเชื่อในเทพเจ้าฮินดูหลงเหลืออยู่มาก เช่น ประติมากรรมภาพสลักเกี่ยวกับความเชื่อในเทพเจ้าฮินดูตามปราสาทหินต่าง ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเชื่อแบบเทวนิยมที่ประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้รับอิทธิพลมาจนแสดงออกมาและถูกจารึกในรูปแบบของสถาปัตยกรรม การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด อุมามเหศวร จากการนำภาพประติมากรรมอุมามเหศวรมาเป็นแรงบันดาลใจและเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์จึงเป็นการหยิบยกและแสดงให้เห็นส่วนหนึ่งของความเชื่อในเทพเจ้าของศาสนาฮินดูที่ปรากฏเป็นหลักฐานตั้งแต่วัดครั้งอดีตและยังคงหลงเหลือมาถึงปัจจุบัน

##### แนวคิดพหุวัฒนธรรม

ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้นั้นล้วนเป็นประเทศที่อยู่ภายในแนวคิดพหุวัฒนธรรมดังที่ ดร.สุรัตน์ จงดา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม ผู้ช่วยอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ได้เคยกล่าวไว้ว่า “..แต่เดิมที่ยังไม่มีพรมแดน ผู้คนเดินไปมาหาสู่กัน ซึ่งแต่ละคนก็ต่างมีวัฒนธรรม ประเพณี ซึ่งคล้ายกับบริบทของผู้คนในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งเป็นพหุวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย..” (สุรัตน์จงดา, เติลนิวิธออนไลน์, 2566) ในปัจจุบัน แนวคิดพหุวัฒนธรรมถือเป็นส่วนหนึ่งของโลก รวมถึงงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชิ้นนี้ด้วย โดยการแสดงนาฏยศิลป์ชุด อุมามเหศวร นี้เป็นการทำงานกับการผสมผสานวัฒนธรรม

ทั้งนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดีย เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมในประเทศอุษาคเนย์ที่มีมาตั้งแต่อดีต ดังที่ Ien Ang ศาสตราจารย์ด้านวัฒนธรรมศึกษาแห่ง The Centre for Cultural Research มหาวิทยาลัย Western Sydney ได้ให้ความหมายของคำว่า แนวคิดพหุวัฒนธรรมไว้ว่า “..สิ่งใดก็ตามที่เกี่ยวข้องกับสังคมที่ประกอบไปด้วยกลุ่มวัฒนธรรมที่หลากหลายก็คือพหุวัฒนธรรม หรือ Multiculturalism..” (Ien Ang, 2005: 34-35 อ้างถึงใน ศิริศักดิ์ ดำเกิง, 2549: 26) การสร้างสรรค์การแสดง อูมามเหศวร ไม่เพียงแต่เป็นการนำเสนอความเป็นพหุวัฒนธรรมในอดีตที่ยังคงหลงเหลือหลักฐานมาจนถึงปัจจุบัน แต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงความเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมจากอิทธิพลอารยธรรมอินเดียผ่านวัฒนธรรมของมณฑลมาถึงไทยในปัจจุบันที่ก่อให้เกิดการพัฒนาต่อยอดจนกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์อีกด้วย

### สุนทรียทางนาฏศิลป์

ผลงานการสร้างสรรคนาฏศิลป์จากภาพประติมากรรม ชุด อูมามเหศวร ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบผลงานทางนาฏศิลป์โดยคำนึงถึงหลักความงามและคุณค่าทางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ และความศรัทธา สะท้อนถึงแนวคิดเทวนิยมของศาสนาฮินดูที่มีต่อสังคมไทยตั้งแต่อดีตและยังคงหลงเหลือในปัจจุบัน ตลอดจนความเป็นพหุวัฒนธรรมของอารยธรรมอินเดียผ่านวัฒนธรรมของมณฑลมาถึงไทย โดยให้ความสำคัญกับองค์ประกอบการแสดง ทั้ง 6 ประการเพื่อทำให้ผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ชุด อูมามเหศวรนั้นเกิดความแปลกใหม่และความงามเพื่อให้ผู้ชมได้รับชม รับรู้ และซาบซึ้งไปกับสุนทรียทางนาฏศิลป์

โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำสิ่งเหล่านี้มาออกแบบในเกิดรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยที่ผสมผสานลีลาท่วงท่านาฏศิลป์อินเดีย ตามองค์ประกอบทางการแสดง อันได้แก่ เนื้อหาการแสดง ผู้แสดง ลีลาท่าทาง เพลงและดนตรี เครื่องแต่งกาย และแสงสี โดยผสมผสานทุกองค์ประกอบให้เข้ากันเพื่อสะท้อนถึงที่มาจากภาพประติมากรรม ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้จึงมีคุณค่าทางสุนทรียทางนาฏศิลป์ซึ่งถือเป็นผลงานศิลปะเพื่อศิลปะอันเกิดจากรสนิยม ทักษะ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ยังให้ความสำคัญต่อกระบวนการการสร้างสรรผลงานอีกทั้งค้นหาและพัฒนารูปแบบการแสดงและความงามทางด้านลีลานาฏศิลป์อีกด้วย

### 5. การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทำการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรทางด้านนาฏศิลป์ ชุด อูมามเหศวร โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทั้ง 6 ประการ ดังนี้

## 1) การออกแบบเนื้อหาการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ออกแบบเนื้อหาการแสดงจากประวัติและภาพประติมากรรมที่ปรากฏอยู่ ณ ปราสาทหินพนมรุ้งและปราสาทหินเมืองต่ำ จังหวัดบุรีรัมย์ สะท้อนถึงการรับอิทธิพลจากอารยธรรมอินเดียทางด้านคติความเชื่อเทพฮินดูในไตรนิกาย คือ พระศิวะและพระอุมา ในโบราณสถานที่มีความเชื่อมต่อระหว่างศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธแสดงถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมตั้งแต่โบราณกาล ผู้สร้างสรรค์จึงได้ออกแบบเนื้อหาการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

**ช่วงที่ 1 ประติมากรรมอุمامเหศวร** เป็นออกแบบท่าทางมาจากรูปเคารพพระอุมา มเหศวร คือ ประติมานิหารูปแบบหนึ่งของพระศิวะที่ประทับอยู่กับชายาคือ พระอุมา ทั้งสองปรากฏในท่าประทับนั่งหรือยืนเคียงข้างกัน

**ช่วงที่ 2 มหาเทพของจักรวาล** เป็นการออกแบบท่าทางที่แสดงถึงอิทธิฤทธิ์และอำนาจของมหาเทพทั้งสอง คือ พระศิวะและพระอุมา ตามความเชื่อของไตรนิกายในศาสนาฮินดูที่นับถือพระศิวะเป็นพระเป็นเจ้าหรือพรหมัน โดยถือว่าพระศิวะคือมหาเทพพระผู้สร้าง รักษา และทำลายล้างโลก โดยทั่ว ๆ ไป ชาวฮินดูที่นับถือนิกายไศวะจะนับถือพระศิวะและพระมเหสีของพระองค์ด้วย

**ช่วงที่ 3 การปกป้องดูแลสรรพสิ่ง** เป็นการออกแบบท่าทางจากคติความเชื่อในภาพปางอุمامเหศวร ที่แสดงให้เห็นถึงพลังแห่งเทพทั้งสองว่าเทพทั้งสองที่ปกป้องคุ้มครองจักรวาลร่วมกัน ใช้พลังอำนาจดูแลสรรพสิ่งและทำให้จักรวาลดำเนินไปอย่างมีสมดุล โดยเป็นความเชื่อของอินเดียในยุคโบราณที่นิยมความสมดุล ความคู่กัน ของชายและหญิง ความมืดและความสว่าง การสร้างและการทำลาย ความชั่วร้ายและความดี เป็นต้น ซึ่งเมื่อมารวมกันจะเป็นการส่งเสริมกันเพื่อความสมบูรณ์ ดังนั้นท่ารูป "อุمامเหศวร" ที่มีความหมายดังกล่าว

โดยแต่ละช่วงผู้สร้างสรรค์ได้เรียงร้อยลำดับเนื้อหาผ่านลีลาท่าทางนาฏศิลป์ควบคุมไปกับองค์ประกอบทางการแสดงด้านอื่น ๆ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดภาพการแสดงออกมาให้สมบูรณ์ได้มากที่สุด



ภาพที่ 1 : การแสดงช่วงที่ 1 ประติมากรรมอุمامเหศวร



ภาพที่ 2 : การแสดงช่วงที่ 2 มหาเทพของจักรวาล



ภาพที่ 3-4 : การแสดงช่วงที่ 3 การปกป้องดูแลสรรพสิ่ง

## 2) การคัดเลือกผู้แสดง

ผู้สร้างสรรคดีเห็นความสำคัญของการคัดเลือกผู้แสดงเป็นอย่างมากเนื่องจาก สดใส พันธุ์โกมล เคยกล่าวถึงความสำคัญของนักแสดงไว้ว่า “นักแสดงเป็นหัวใจของการแสดงและเป็นผู้สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ในบทบาทสู่ผู้ชม เราสามารถตัดทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ แต่ไม่สามารถตัดนักแสดงได้ เพราะถ้าขาดนักแสดงก็ดั่งไม่มีการแสดงให้ผู้ชม” (สดใส พันธุ์โกมล, 2520) ดังนั้นผู้สร้างสรรคดีจึงคัดเลือกผู้แสดงที่เหมาะสมกับตัวละครและมีความสามารถที่เหมาะสมกับการแสดงชุด อูมามเหศวร โดยผู้แสดงชายที่ได้รับคัดเลือกมารับบทบาท พระดิเว เป็นผู้ที่มึลักษณะทางกายภาพ รูปร่างสันทัด กาย่ากล้ำเนื้อแข็งแรง สีผิวเข้ม มีทักษะความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกและนาฏศิลป์ตะวันออก (นาฏศิลป์อินเดียและไทย) ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจในรูปแบบการเคลื่อนไหวและการใช้ร่างกายของการแสดงทั้งนาฏศิลป์ทั้งสองประเภทได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถออกแบบท่าทางจากการผสมผสานวัฒนธรรมการแสดงทั้งสองประเภทได้ ส่วนผู้แสดงหญิงในบทบาทของพระอุมา ผู้สร้างสรรคดีได้คัดเลือกผู้แสดงหญิงที่มีรูปร่างสูง ใบหน้าคมสัน ผิวสองสี และ

จากลักษณะของมหาเทพเนื่องจากพระอุมาเป็นเทพีที่มีความแข็งแกร่ง ความภาคภูมิและมีความสง่างามเป็นอย่างมากแต่มีความเป็นผู้หญิงซึ่งต้องมีอ่อนช้อย เป็นชายาของหนึ่งในตรีมูรติ อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในสามมหาเทพศักดิ์ ลักษณะเช่นนี้มีอยู่ในผู้ที่ฝึกตัวละครพระของนาฏศิลป์ไทย ผู้สร้างสรรคจึงคัดเลือกนักแสดงหญิงที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทยตัวพระ ประกอบผู้แสดงมีทักษะความสามารถในการรำและการเคลื่อนไหวในลีลาผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดียที่มีความสง่างาม คล่องแคล่ว แสดงถึงความแข็งแกร่ง ไม่นั่นที่ความอ่อนแอ บอบบาง



**ภาพที่ 5 :** นักแสดงชายบทบาท พระคิเว รูปร่างสันทัด กำยำ กล้ามเนื้อแข็งแรง สีผิวเข้ม มีทักษะความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกและนาฏศิลป์ตะวันออก



**ภาพที่ 6 :** นักแสดงหญิงบทบาท พระอุมา รูปร่างสูง ใบหน้าคมสัน ผิวสองสี เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทยตัวพระ สามารถรำและเคลื่อนไหวในลีลาผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดีย

### 3) การออกแบบลีลาท่าทาง

การออกแบบลีลาท่าทางของการแสดงชุด อูมามเหศวร ผู้สร้างสรรคได้ออกแบบท่าทางจากโดยอ้างอิงจากภาพวาดและภาพประติมากรรม รวมทั้งภาพสลักต่าง ๆ ในวัฒนธรรมอินเดีย

และเขมร โดยผู้สร้างสรรค์มีความตั้งใจจะถ่ายทอดท่าทางให้สื่อความหมายถึงประติมากรรม จากปราสาทหินจึงออกแบบท่าทางให้เหมือนภาพนึ่งสองมิติ ดังนั้นลีลาท่าทางที่ผู้สร้างสรรค์ ได้ออกแบบมานั้นจะมีลักษณะแข็งและนิ่ง มีการเคลื่อนไหวไม่มากนัก คล้ายกับการจำลองภาพ ประติมากรรมเหล่านั้นให้ออกมาในรูปของการแสดง ซึ่งการแสดงลักษณะนี้มีปรากฏมาก่อน ดังเช่น การแสดงชุด ระเบียบวาทะคดี ที่มีการออกแบบลีลาท่าทางมาจากภาพสลักและภาพ ประติมากรรมตามปราสาทหินต่าง ๆ ซึ่งการที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบลีลาท่าทางการแสดงชุด อูมามเหศวร จากปราสาทหินพนมรุ้งและปราสาทหินเมืองต่ำซึ่งเป็นวัฒนธรรมของอาณาจักร ขอมโบราณ ทำให้ลีลาท่าทางที่ใช้ในการแสดงนี้จะมีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ขอม นาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดียเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 7-9 : ภาพกระบวนการออกแบบและฝึกซ้อม

ผู้สร้างสรรค์ยังได้นำหลักการแสดง (Acting) มาใช้กับนักแสดงทั้งสองในการแสดงออกทางสีหน้า และแสดงออกทางอารมณ์ตามบทบาทของตัวละครในแต่ละช่วงอีกด้วย ซึ่งการใช้ศาสตร์การแสดง (Acting) นี้ส่งผลให้การแสดงของนักแสดงทั้งสองคนมีความน่าสนใจมากขึ้นจากการที่แต่ละลีลาท่าทางนั้นทำงานกับพลังงานที่เกิดขึ้นและไหลเวียนจากด้านในและถูกแสดงออก โดยการออกแบบลีลาท่าทางนั้นได้แบ่งตามบทการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ประติมากรรมอูมามเหศวร ช่วงที่ 2 มหาเทพของจักรวาล ช่วงที่ 3 ปกป้องดูแลทุกสรรพสิ่ง ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้เทคนิคทางการเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่าง ๆ มาประกอบการออกแบบลีลาท่าทางนาฏศิลป์ ดังนี้

### **การผสมผสานและประยุกต์ใช้ลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดีย**

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบลีลาท่าทางโดยการผสมผสานและประยุกต์ใช้ลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดียเข้าด้วยกัน เพื่อสะท้อนถึงที่มาของรูปประติมากรรมอูมามเหศวรและแหล่งวัฒนธรรมที่ค้นพบ ประกอบกับการออกแบบให้การเคลื่อนไหวร่างกายของ

นักแสดงมีความแข็งแรงกริ่งและใช้มุมมองเสมือนภาพ 2 มิติ ให้ความรู้สึกเสมือนรูปแกะสลักหิน และในบางช่วงได้ออกแบบลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์อินเดียแสดงสัญลักษณ์ของเทพเจ้าเพื่อสะท้อนความเชื่อตามลัทธิความเชื่อในศาสนาฮินดู



ภาพที่ 10 : ศิวะนาฏราชแห่งปราสาทหินพนมรุ้ง (ภาพโดยกรมศิลปากร)



ภาพที่ 11-13 : การออกแบบท่าทางจากท่าศิวะนาฏราช



ภาพที่ 14 : ภาพสลักนูนสูงรูปนางอัปสรในศิลปะขอม



ภาพที่ 15-17 : การออกแบบท่าทางจากท่านางอัปสรในภาพสลักหิน

### การออกแบบลีลาท่าโดยให้หลักความสมดุล (Balance) และการปฏิสัมพันธ์ของร่างกาย (Contact Improvisation)

ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าสมดุลนั้นมีอยู่ในทุกสิ่ง โดยเฉพาะในการเคลื่อนไหวร่างกายทางนาฏยศิลป์ มนุษย์เรานั้นมีแกนกลาง (Center) อยู่บริเวณจุดตัดของสะโพกและกระดูกสันหลัง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้มนุษย์หรือนักแสดงสามารถสร้างสมดุลการเคลื่อนไหวร่างกายขึ้นมาได้ โดยสมดุลนี้สามารถนำมาออกแบบสร้างสรรค์ลีลาท่าทางได้อย่างหลากหลาย ในศาสตร์ของนาฏยศิลป์ตะวันออกทั้งนาฏยศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดีย ล้วนมีสมดุลอยู่ในการเคลื่อนไหวทั้งสิ้น โดยมีฐานที่สำคัญคือ ช่วงล่างของร่างกาย ได้แก่ สะโพก ขา เท้า และรยางค์อื่น ๆ

จึงออกลีลาท่าทางเกิดเป็นความสวยงามตามหลักการแสดงของนาฏศิลป์ การออกแบบลีลาโดยใช้หลักความสมดุลเกิดจากผู้แสดง 2 คนที่ต้องแสดงลีลาท่าทางที่เกิดจากการสร้างสมดุลร่วมกันโดยใช้หลักการสร้างสมดุลของร่างกายการถ่ายน้ำหนักในการทรงตัวร่วมกัน เช่น ท่าทางที่ผู้แสดงใช้เท้าข้างหนึ่งของตนเองเกี่ยวกับและทรงตัวด้วยขาอีกข้างหนึ่งของแต่ละคน ในขณะที่ส่วนของมือข้างหนึ่งของแต่ละคนประกบเข้าด้วยกัน เป็นต้น ด้วยลีลาท่าทางที่ออกแบบให้ใช้หลักของความสมดุลนี้เพื่อสะท้อนถึงที่มาของรูปเคารพพญามเหศวรที่ได้รับการบูชาโดยถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตคู่ที่สมบูรณ์แบบ เป็นการถ่วงดุลอำนาจระหว่างเทพเจ้าทั้งสองที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างเทพศักดิ์และเทพฝ่ายชาย อีกทั้งสะท้อนคติความเชื่อและรูปแบบของงานศิลปกรรมในภาพรวมของศิลปะขอมและศิลปะอินเดียที่พบในงานศิลปกรรมในประเทศไทย



ภาพที่ 18-19 : การออกแบบท่าทางจากภาพวาดพระศิวะและพระอุมาและใช้เทคนิคความสมดุล

หลักการเต้น Contact Improvisation ถูกคิดค้นโดยนักเต้นและนักออกแบบการเคลื่อนไหวชาวอเมริกันชื่อ Steve Paxton ที่ผสมผสานกฎทางกายภาพของแรงเสียดทาน โมเมนตัม เป็นการค้นหาและออกแบบลีลาท่าทางผ่านการค้นสดภายใต้โจทย์ว่าต้องมีส่วใด ส่วนหนึ่งของร่างกายที่สัมผัสหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งลีลาท่าทางต่าง ๆ ที่เกิดจากการค้นหา และออกแบบนี้เป็นการทำงานร่วมกันของนักแสดงทั้งสองเพื่อค้นหาจุดสมดุลและน้ำหนักเพื่อให้เกิดเป็นลีลาท่าทางที่สวยงาม เนื่องจากการแสดงชุด อุมาเหตวร เป็นการแสดงที่มีผู้แสดงสองคน แสดงเป็นพระศิวะและพระอุมา ซึ่งมีความสัมพันธ์ในฐานะสามีภรรยา ผู้สร้างสรรคจึงนำหลักการ Contact Improvisation มาใช้ออกแบบลีลาท่าทางในการแสดงซึ่งเน้นการสำรวจ และค้นหาความสัมพันธ์ของร่างกาย

เราเองกับร่างกายผู้อื่น การผ่อนความตึงในข้อต่อและกล้ามเนื้อประกอบการถ่วงน้ำหนักและพลังงานการเชื่อมโยงกับผู้อื่นโดยอาศัยการสัมผัสทั้งทางตรงและทางอ้อมสร้างสภาวะความเป็นหนึ่งเดียวระหว่างร่างกายของทั้งสองคนนอกจากนี้ยังเป็นการการฝึกรับรู้ร่างกายในขณะเคลื่อนไหว ผู้สร้างสรรคได้ออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายระหว่างนักแสดงทั้งสองให้ร่างกายมีปฏิสัมพันธ์กันด้วยการถ่วงน้ำหนักซึ่งกันและกัน เป็นการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสมดุล แสดงถึงความเชื่อมต่อสัมพันธ์กันระหว่างอำนาจของมหาเทพทั้งสอง และความสัมพันธ์ในฐานะสามีภรรยา ซึ่งในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงต้องมีความสัมพันธ์หรือเชื่อมต่อกัน จึงจะทำให้ลีลาท่าทางของร่างกายนักแสดงทั้งสองคนสวยงามและมีความหมายมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 20-21 : การออกแบบลีลาท่าทางในเทคนิคการปฏิสัมพันธ์ของร่างกาย (Body Contact Improvisation)

#### 4) การออกแบบเพลงและดนตรี

เสียงเพลงและดนตรี ถือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของการแสดงที่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดภาพจินตนาการ เกิดอารมณ์และความรู้สึกร่วมไปกับการแสดง อีกทั้งจังหวะและท่วงทำนองยังมีผลต่อการเคลื่อนไหวทั้งทางบทบาท ทางอารมณ์ และทางความรู้สึกของนักแสดงอีกด้วย ดังนั้นนอกจากจะได้ว่าเพลงและดนตรีประกอบเป็นสิ่งที่ช่วยประกอบให้การแสดงสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ทั้งยังช่วยเสริมอารมณ์ จินตนาการ และสร้างบรรยากาศของการแสดงได้อีกด้วย เพลงและดนตรีที่ใช้ประกอบในการแสดง ชุด อูมามเหศวร เป็นลักษณะดนตรีไทยร่วมสมัย โดยผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโดยทำงานร่วมกับผู้ประพันธ์เพลงและดนตรี ซึ่งเป็นการนำเอาโครงสร้างรูปแบบที่เป็นสำเนียงดนตรีพื้นเมืองทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยและทำนองทางดนตรีขอมมาผสมผสานเข้ากับดนตรีสำเนียงอินเดียถ่ายทอดผ่านเครื่องดนตรีทั้งสองอารยธรรมผ่านความเชื่อผูกเชื่อมเข้าตำนานเรื่องราวที่น่าเสนอและใช้เครื่องดนตรีสากลเป็นตัวกลางเชื่อมผสมผสานให้ท่วงทำนองจังหวะและอารมณ์ออกมาอย่างกลมกลืนสอดคล้องกับเรื่องราวที่กำลังจะถ่ายทอดและกลายเป็นเอกลักษณ์ของงานการแสดงชิ้นนี้ รวมทั้งใช้เทคนิคการทำเสียงและดนตรีจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้เสียงที่คมชัดและสร้างสรรค์ได้ตรงตามแนวคิดและจินตนาการ รวมทั้งเป็นดนตรีร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะผลงาน

#### 5) การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายนั้นเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการแสดงและเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ช่วยบ่งบอกความเป็นตัวละคร ในการแสดง ชุด อูมามเหศวร มีจำนวนผู้แสดงที่รับบทบาทเป็นตัวละครทั้งหมด 2 คน คือ พระดิวงษ์และพระอุมา โดยผู้สร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายจาก

ภาพประติมากรรมอุมาเหศวรในปราสาทหินพนมรุ้งและปราสาทเมืองดำ จังหวัดบุรีรัมย์ ทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกายของผลงานทางนาฏศิลป์นี้มีความเป็นพหุวัฒนธรรมที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมร่วมระหว่างเขมรและอินเดียได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังเลือกใช้ผ้าจากแถบตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เนื่องจากปราสาทขอมโบราณอย่างปราสาทหินพนมรุ้งและปราสาทหินพิมายตั้งอยู่ที่จังหวัดบุรีรัมย์ ดังนั้นจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าผ้าจากแถบอีสานของประเทศไทยนั้นทำให้เครื่องแต่งกายสามารถสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมร่วมของวัฒนธรรมทั้งสาม อันได้แก่ ขอม อินเดีย และไทยได้อย่างผสมผสานและลงตัว

การออกแบบเครื่องแต่งกายผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบให้ใกล้เคียงกับภาพสลักสำริดตัวบุคคล คือ ลดทอนขนาดให้เล็กลง ทำให้ลายริ้วหรือคลิปมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้ก็พยายามทำให้ไม่แข็งกระด้างและหนักเกินไปจนกระทบกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง การแต่งกายที่ออกแบบมาแล้วนั้นจะมีความคล้ายคลึงกับการแต่งกายที่ปรากฏในรูปสลัก คือ นุ่งสั้นแล้วมีการปล่อยชายข้างหน้าและข้างหลัง ซึ่งนำเทคนิคมูลาจมาใช้ ต้องมีการรัดและเย็บไว้เป็นบางจุดด้วยเพื่อให้ได้ทรงที่ต้องการ และเนื่องจากออกแบบมาจากรูปสลักสำริด เมื่อสำริดขึ้นสนิมจะกลายเป็นสีเขียว อีกทั้งสีเขียวยังเป็นสีโทนเย็นที่เหมาะสมจะนำมาใช้สำหรับการแสดงที่เกี่ยวกับความสมดุล ความรัก สงบสุข อุดมสมบูรณ์ ซึ่งได้นำสีเขียวมาใช้เป็นสีหลักของเครื่องแต่งกาย และเลือกใช้ผ้าไหมซึ่งเป็นผ้าที่ทอในท้องถิ่นมาใช้ในการแสดงด้วย ส่วนเครื่องประดับจะเป็นการประยุกต์จากลวดลายขอมดั้งเดิมมาขึ้นลายใหม่ โดยไม่ได้ใช้วิธีพิมพ์กระดาษเขียนลายลงบนแผ่นทองเหลืองแต่ใช้วิธีการวาดลวดลายบนแผ่นทองเหลืองแทนเพื่อความละเอียดสวยงาม นอกจากนี้วัสดุแผ่นทองเหลืองที่นำมาทำเครื่องประดับยังเป็นวัสดุที่มีกลิ่นอายของความโบราณ เหมาะสมกับการแสดงชุดอุมาเหศวรเป็นอย่างมาก

นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดอื่น ๆ ในการออกแบบการแต่งกายสำหรับการแสดงชุด อุมาเหศวร ได้แก่ ลวดลายพระจันทร์ขนาดเล็กที่ซ่อนอยู่ในเครื่องแต่งกาย เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงพระติงะ หรือการนำประจำมาใช้เพื่อสื่อถึงพระติงะ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมถึงยุคสมัยขอมในเรื่องของเครื่องประดับถึงความประณีต พบว่าเครื่องประดับในยุคขอมโบราณยังไม่ประณีตเท่าปัจจุบัน ผู้ออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายจึงสร้างเข็มขัดเงินพินอดขึ้นมาโดยให้ยังคงมีกลิ่นอายจากขอมโบราณอยู่



ภาพที่ 22-23 : เครื่องแต่งกายของพระศิวะ



ภาพที่ 24-25 : เครื่องแต่งกายของพระอุมา



ภาพที่ 26-27 : ภาพการแต่งหน้าของพระศิวะและพระอุมา

ในส่วนของการออกแบบการแต่งหน้าของทั้งสองตัวละคร ได้แก่ พระศิวะและพระอุมา นั้น จำเป็นที่จะต้องดึงเอาเอกลักษณ์ของเทพทั้งสององค์มาใช้ ลักษณะเด่นของพระศิวะคือ ดวงตาที่สามบริเวณหน้าผาก ซึ่งได้นำมาใช้ในการออกแบบการแต่งหน้าสำหรับการแสดงนี้ ด้วย ส่วนของพระแม่อูมานั้นจะมีการเจิมกุ่มกุ่ม (Kum Kum) สัญลักษณ์สีแดงตรงกลางหน้าผาก เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นสิริมงคลในความเชื่อของศาสนาฮินดู และเน้นไปที่เรื่องของเส้น เช่น บริเวณตาและความโค้งงอของตัว เป็นต้น ซึ่งการออกแบบการแต่งหน้านั้นจะใช้โทนสีควบคู่ไปกับโทนสีของเครื่องแต่งกายด้วย เช่น การคุมโทนของสีดูตรงข้าม สีแดงสีเขียว อีกทั้งยังมีการใช้สีทองเพื่อทำให้การออกแบบการแต่งหน้าและเครื่องแต่งกายนั้นเด่นตัวมากขึ้น ซึ่งการออกแบบการแต่งหน้าของการแสดงชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านเครื่องแต่งกายโดยได้นำแนวคิดมาซึ่งแรงรายละเอียดเพื่อให้การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์วางแนวทางไว้ โดยคำนึงความเป็นภาพประติมากรรมซึ่งสร้างขึ้นจากหิน ดังนั้นโทนสีที่เลือกใช้ในการออกแบบการแต่งหน้านั้นจึงเป็นสีโทนน้ำตาล ทอง ทองแดง ซึ่งการแต่งหน้าทั้งสีเปลือกตา สีแก้ม และสีปากล้วนเป็นโทนสีที่เป็นไปในทางเดียวกันทั้งหมด นอกจากนี้เรื่องสีแล้ว ยังมีการใช้เทคนิคการลงเส้นต่าง ๆ เช่น เส้นเฉพาะจุดที่ทำหน้าที่เป็นเส้นนำสายตา และการออกแบบการแต่งหน้าให้ดูท้อ เพื่อให้การแต่งหน้านี้สามารถสื่อถึงความเป็นรูปปั้นได้มากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น การแต่งสันจมูกให้เป็นสันอย่างชัดเจน การแต่งเปลือกตาที่เป็นสัดส่วนแสงเงาและการตกกระทบของแสงที่ชัดเจนขึ้นซึ่งจะช่วยขบเน้นให้ดูคล้ายรูปปั้นมากยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้เพื่อให้ยังคงดูอ่อนไหว ไม่แข็งทื่อจนเกินไปจึงเลือกที่จะออกแบบการแต่งในส่วนผิวหน้าให้เป็นธรรมชาติและกลมกลืนกับผิวนักแสดงให้ได้มากที่สุดเพื่อไม่ให้โดดเด่นจนเกินไป

## 6) การออกแบบแสงและสี

แสงและสีเป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สามารถสร้างบรรยากาศ สีเส้นของอารมณ์และความรู้สึกเสริมการแสดงให้เป็นที่ไปตามแนวทางที่ผู้สร้างสรรค์การแสดงต้องการ โดยแสงและสีสามารถเสริมให้ผู้ชมเข้าใจการแสดงและแนวทางการนำเสนอได้ดีขึ้น ทั้งยังเป็นสิ่งนำสายตาของผู้ชมให้ผู้ชมมองในสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการขบเน้นได้อีกด้วย ซึ่งผู้สร้างสรรค์ใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติของแสงขบเน้นนักแสดงในแต่ละช่วงเพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้ชมให้รู้ว่าการแสดงช่วงนี้กำลังกล่าวถึงเทพองค์ใด และส่วนใหญ่ในผลงานทางนาฏยศิลป์จีนนี้จะใช้แสงสีขาวเหลืองเนื่องจากเป็นสีที่สามารถแสดงถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความสง่างาม และความเป็นมหาเทพได้เป็นอย่างดี

ในช่วงที่ 1 การออกแบบแสงและสีจะเป็นการใช้แสงสีเพื่อขบเน้นนักแสดงทั้งสองผู้แสดงเป็นพระศิวะและพระอุมา โดย



ช่วงนี้เป็นการปรากฏตัวของเทพทั้งสององค์ ดังนั้นแสงจึงจับเน้นมาที่จุดเดียวคือจุดกึ่งกลางของพื้นที่การแสดงหรือจุดที่นักแสดงทำลีลาท่าทางคู่กันไป หลังจากนั้นแสงจะค่อย ๆ กว้างขึ้นเนื่องจากเข้าสู่ช่วงที่ 2 ซึ่งเป็นการเน้นผู้แสดงทีละคนเพื่อเล่าเรื่องราวของเทพทีละองค์ ผู้สร้างสรรคดีใช้แสงสีที่สว่างและเข้มข้นเพื่อจับเน้นตำแหน่งของผู้แสดงที่ต้องการเพื่อให้ดูเด่นกว่าและดึงดูดสายตาจากผู้ชมมากกว่า โดยที่ยังใช้แสงสีสำหรับผู้แสดงอีกคน เพียงแต่ใช้แสงสีที่อ่อนลงเพื่อไม่ทำให้โดดเด่นจนเกินไป และในช่วงสุดท้าย แสงที่ใช้จะกว้างที่สุดเนื่องจากนักแสดงทั้งสองมีการเคลื่อนไหวไปในพื้นที่การแสดงมากขึ้น และเป็นช่วงที่ต้องการสื่อถึงว่าเทพทั้งสองเป็นคู่แฝดสรรพสิ่ง ดังนั้นแสงสีจึงช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงพื้นที่การแสดงที่กว้างขึ้น ซึ่งชวนให้จินตนาการไปถึงโลกและสรรพสิ่งต่าง ๆ อันมากมายและกว้างใหญ่ไพศาล แสดงถึงความยิ่งใหญ่และความสำคัญของเทพทั้งสององค์



ภาพที่ 28-30 : ภาพการใช้แสงและสีควบคุมบรรยากาศและแบ่งพื้นที่บนเวที

## สรุปผลและอภิปรายผล

ผู้สร้างสรรคดีได้นำเสนอผลงานการสร้างสรรค่านาฏยศิลป์จากความศรัทธาเทพฮินดู ชุด อูมามเหศวร ร่วมกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3 ประการ ได้แก่ เทวนิยม พหุวัฒนธรรม และสุนทรีย์ทางนาฏศิลป์ โดยผลงานมีรูปแบบตามองค์ประกอบการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 6 ประการ ดังนี้ 1) เนื้อหาการแสดง: อ้างอิงจากภาพประติมากรรมที่ปรากฏอยู่ ณ ปราสาทหินพนมรุ้งและปราสาทหินเมืองต่ำ จังหวัดบุรีรัมย์ แบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ประติมากรรม อูมามเหศวร มหาเทพของจักรวาล และการปกป้องดูแลทุกสรรพสิ่ง 2) นักแสดง: คัดเลือกได้ผู้แสดงชาย 1 คนในบทบาทของพระศิวะ และผู้แสดงหญิง 1 คน บทบาทของพระอูมา โดยพิจารณาจากทักษะทางนาฏศิลป์และลักษณะทางกายภาพที่เหมาะสมกับบทบาท ผู้แสดงชาย บทบาท พระศิวะ รูปร่างสันหัด กำยำล่ำมเนื้อแข็งแรง สีผิวเข้ม มีทักษะความสามารถทาง

ด้านนาฏศิลป์ตะวันตกและนาฏศิลป์ตะวันออก และผู้แสดงหญิงบทบาทพระอูมา รูปร่างสูง ใบน้าคมสัน ผิวสองสี เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทยตัวพระ สามารถร่ายรำและเคลื่อนไหวใน ลีลาผสมผสานระหว่างนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดีย 3) ลีลานาฏศิลป์: ใช้การผสมผสาน ลักษณะลีลาท่าทางผสมผสานกันของนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์อินเดีย โดยใช้หลักการความ สมดุล (Balance) และการปฏิสัมพันธ์ของร่างกาย (Improvisation Contact) ในการออกแบบ ลีลาท่าทาง 4) เพลงดนตรี: ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่เป็นดนตรีร่วมสมัย เป็นกรนำมาเอาโครงสร้าง รูปแบบที่เป็นสำเนียงดนตรีของเขมรมาผสมผสานเข้ากับดนตรีสำเนียงอินเดีย และใช้เครื่อง ดนตรีสากลเป็นตัวกลางคอยเชื่อมผสมผสานดนตรีทั้งสอง 5) เครื่องแต่งกาย: การออกแบบ มีความเป็นพหุวัฒนธรรมสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมร่วมระหว่างอินเดียและขอมและเลือกใช้ วัสดุพื้นเมืองเพื่อสะท้อนถึงที่มาของการแสดง และ 6) แสงสี: ใช้แสงสีโทนเข้ม เพื่อแสดงถึง พลังของเทพเจ้าและที่ตั้งของประติมากรรมในปราสาท ใช้แสงสีโทนสว่างส่องเฉพาะจุดเพื่อสร้าง แสงเงาเน้นให้เห็นสรีระผู้แสดง และใช้แสงสีขาวเหลืองเนื่องจากเป็นสีที่สามารถแสดงถึงความ ตักดีสิทธิ์ ความสง่างาม และความเป็นมหาเทพได้เป็นอย่างดี

ผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากความคิดสร้างสรรค์ของ อูมา เศวต ในครั้ง นี้บรรลุวัตถุประสงค์ทุกประการ โดยได้นำเสนอสื่อความหมายผ่านงานทางด้านนาฏศิลป์ถึง ความเป็นมาของภาพประติมากรรมรูปอูมา เศวต สะท้อนถึงคติความเชื่อและความศรัทธา ต่อเทพฮินดูในศาสนา รวมทั้งสะท้อนถึงอิทธิพลทางอารยธรรมอินเดียที่มีต่องานศิลปกรรมใน เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ความเป็นพหุวัฒนธรรมและการรับวัฒนธรรมต่าง ๆ เข้ามาและนำมา ปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมของตนเองสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ วัฒนวุฒิ ช้างชนะ (2564) ใน การศึกษา เรื่อง การสื่อความหมายผ่านงานประติมากรรมของศาสนาฮินดูในกรุงเทพมหานคร ที่กล่าวว่า ลักษณะทางประติมากรรมของเทวรูปและคติความเชื่อจะแตกต่างกันไปตามความ นิยมและความเชื่อของกลุ่มชนแต่ละถิ่น กล่าวคือ ศิลปะของอินเดียมีแบบฉบับเป็นของตนเอง ส่วนศิลปะของไทยมีการดัดแปลงให้เป็นของไทย เทวรูปที่พบจึงมีความแปลกแตกต่างกัน ถึง แม้ว่าคุณค่าความเชื่อถือมาจากที่เดียวกัน สอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมในเรื่องวัฒนธรรม อินเดียที่เข้ามาในอุษาคเนย์และวัฒนธรรมขอมที่เข้ามาในประเทศไทย เนื่องจากความลื่นไหล ทางวัฒนธรรมทำให้อุษาคเนย์นั้นเลือกรับวัฒนธรรมต่าง ๆ และนำมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรม ของตนจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของชาตินั้น ๆ ซึ่งรวมถึงประเทศไทยด้วย (วัฒนวุฒิ ช้างชนะ, 2564) และด้านการสื่อสารออกมาผ่านการแสดงตามลักษณะของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และ ความสัมพันธ์กับแนวคิดพหุวัฒนธรรมจากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้สอดคล้องกับคำ อธิบายของ จุติกา โสภสมเมธนี ที่ได้กล่าวว่า “แนวคิดพหุวัฒนธรรมเป็นความหลากหลายทาง สังคมที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายของวัฒนธรรมระหว่างกันจากสภาพการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว

ของโลกก่อให้เกิดการผสมผสานของวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งของสังคมที่ส่งผลต่อความเจริญก้าวหน้าและการสร้างสรรค์ศิลปวิทยาการต่าง ๆ ทั้งในด้านผลงาน วัตถุ และตัวศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ รวมถึงงานนาฏศิลป์” (จตุติกา โกศลเหมมณี, 2556)

ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้สะท้อนให้เห็นถึงความงามด้านสุนทรียศาสตร์ในการประกอบสร้างผลงานองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 6 ประการที่ผู้สร้างสรรค์ได้สื่อสารผ่านผลงานทางนาฏศิลป์โดยนำลักษณะรูปแบบนาฏศิลป์ไทยมาผสมผสานกับนาฏศิลป์อินเดีย ซึ่งถือเป็นผลงานศิลปะเพื่อศิลปะอันเกิดจากรสนิยม ทักษะ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ตามกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ให้ความสำคัญต่อกระบวนการค้นหาพัฒนารูปแบบการแสดงและความงามทางด้านลีลานาฏศิลป์อีกด้วย

## ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์จากภาพประติมากรรมที่ถือเป็นหลักฐานทางโบราณคดีจำเป็นต้องทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเชิงลึกเพื่อให้เข้าใจถึงประวัติความเป็นมาทางด้านประวัติศาสตร์ โบราณคดี และมานุษยวิทยา เพื่อจะสามารถถ่ายทอดภาพการแสดงออกมาได้อย่างชัดเจนในทุกองค์ประกอบของการแสดงไม่เฉพาะแต่ลีลาท่าทางเท่านั้น

## บรรณานุกรม

- ดมกฤษ อู่เด็กแดง. (2561). “เทวนิยมอินเดีย : เส้นทางและปรากฏการณ์ในสังคมไทย Indian Theism: Development and Its Phenomenon in Thai Society”. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(2), 1582-1597.
- จตุติกา โกศลเหมมณี. (2556). *รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย ของ นราพงษ์จรัสศรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- เดลินิวส์ออนไลน์. (2566). มองลึก ๆ...เพื่อ ‘เข้าใจ’ ไม่ดราม่า ‘วัฒนธรรมร่วม’ แห่ง ‘อุษาคเนย์’.  
<https://www.dailynews.co.th/news/2094711/>
- ศิริศักดิ์ ดำเกิง. (2549). *แนวคิดพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism)*. ภาควิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สดใส พันธุมโกมล. (2520). *ศิลปะการแสดง*. คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2555). “วัฒนธรรมร่วม” ในอุษาคเนย์ รักเหง้าเก่าแก่ของประชาคมอาเซียน.  
<https://prachatai.com/journal/2012/08/42238>
- วัฒนวุฒิ ช้างชนะ. (2564). *การสื่อความหมายผ่านงานประติมากรรมของศาสนาฮินดูในกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรม, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

06

ได้รับบทความ : 24/02/2567 | แก้ไขบทความ : 17/07/2567 | ตอบรับบทความ : 17/08/2567  
Received : 24/02/2024 | Revised : 17/07/2024 | Accepted : 17/08/2024



## การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบพีสิคัลเธียเตอร์ สะท้อนประเด็นแนวคิดเรื่องอำนาจนิยม ภายในรั้วโรงเรียน

### Devising a Physical Theatre Piece with Semiotics to Reflect the Issue of Authoritarianism in Schools

ณรงค์ฤทธิ์ วิทยาบำรุง<sup>1</sup> ชลธิชา ศรีหาใต้<sup>2</sup> ชวิญนพร นามมนตรี<sup>3</sup>

ณัฐรัชต์ การดี<sup>4</sup> กุลนันท์ ไชโย<sup>5</sup> และธนัชพร กิตติกอง<sup>6</sup>

Narongrit wittayabumrung<sup>1</sup> Chonticha Srihatai<sup>2</sup> Khaunnaporn Nammontree<sup>3</sup>

Nattarat Kande<sup>4</sup> Kunlanant Chaiyo<sup>5</sup> and Tanatchaporn Kittikong<sup>6</sup>

<sup>1-5</sup> นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
<sup>6</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น  
(ผู้รับผิดชอบบทความ, Email: Tanaki@kku.ac.th)

<sup>1-5</sup> Undergraduate Students of Bachelor of Fine and Applied Art Program in Performing Arts, Department of Music and Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University (E-mail: Narongrit.w@kkumail.com)

<sup>6</sup> Assistant Professor Dr., Department of Music and Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University  
(Corresponding Author, Email: Tanaki@kku.ac.th)

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการจากผลงานสร้างสรรค์เรื่อง ว๊อท - เดอะ - ฟ้ากกกกก!!! (What the faccccc!!!) เป็นการถอดบทเรียนและองค์ความรู้จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดง นิพนธ์ในระดับปริญญาตรี ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบศิลปะ ีเยียเตอร์ (Physical Theatre) ด้วยวิธีการดีไวซ์ (Devising) หรือละครร่วมสร้าง อาศัยแนวคิดเชิง สัญวิทยา (Semiotics) ในการออกแบบและนำเสนอ ผลงานมุ่งสะท้อนประเด็นเกี่ยวกับ “อำนาจ นิยมในรั้วโรงเรียน” ที่เกิดขึ้นกับเยาวชนไทยในการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ในกระบวนการ สร้างสรรค์ประกอบไปด้วยการอภิปรายและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ต่อ ประเด็นอำนาจนิยมภายในรั้วโรงเรียน จนกระทั่งได้แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน “อำนาจนิยม ในรั้วโรงเรียนทำให้เกิดแต่ความสูญเสีย” จากนั้นรวบรวมสถานการณ์ที่เกิดขึ้น พัฒนาโจทย์และ เนื้อหาสาระจากสถานการณ์ที่อ้างถึงนั้น มีการสร้างสรรค์ตัวละครและโครงเรื่อง และพัฒนา เป็นบทการแสดง ร่วมไปกับการค้นหาภาพ สัญลักษณ์ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ที่เกิดขึ้นในการ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวร่างกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ให้เป็นผลงานในรูปแบบ ศิลปะ ีเยียเตอร์ โดยเรื่องราวที่ได้พัฒนาขึ้นเป็นการเล่าเรื่องอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียนผ่านบริบท และพื้นที่เกม ใช้ประสบการณ์ของผู้เล่น (player) ในฐานะภาพแทนของนักเรียนที่ได้รับผลจาก ตัวละครในเกม (Non-player Character) ซึ่งเป็นภาพแทนของ ครู-อาจารย์ที่เป็นผู้มีอำนาจใน ระบบเกมนี้ ผู้เล่นจะต้องผ่านภารกิจซึ่งเปรียบเทียบกับสถานการณ์และปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ในรั้วโรงเรียน บทความวิชาการนี้มุ่งถอดองค์ความรู้โดยเชื่อมโยงหลักการและประสบการณ์ของ ผู้สร้างสรรค์ผ่านขั้นตอนวิธีการของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดง

**คำสำคัญ :** ศิลปะ ีเยียเตอร์, อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน  
กระบวนการสร้างสรรค์, สัญลักษณ์

## Abstract

This academic article is derived from the creative work "What the Faccccc!!!", which captures the lessons and knowledge from the creation of a thesis performance at the undergraduate level. The objective was to create a performance in the form of Physical Theatre using the method of devising, or collaborative creation, utilizing semiotic concepts for design and presentation. The work aims to reflect the issue of "authoritarianism in schools" as experienced by Thai youth in secondary education. The creative process involved discussions and exchanges of experiences among the creators regarding the issue of authoritarianism in schools. This led to the conceptualization of "authoritarianism in schools leads only to loss". Subsequently, situations were collected, topics and content were developed from the referenced situations, characters and storylines were created, and the script was developed. This was done alongside the exploration of images, symbols, signs, and markers used in the creation of body movements and various props, culminating in a physical theatre performance. The developed story narrates the issue of authoritarianism in schools through the context and space of a game. The experiences of the players represent the students, impacted by the non-player characters, representing teachers and authority figures in this game system. The players must complete missions that parallel the various situations and problems occurring in schools. This article aims to extract knowledge by connecting the principles and experiences of the creators through the steps and methods involved in creating this performing art.

**Keywords :** Physical Theatre, Authoritarianism in School  
Creative Process, Symbolic

## บทนำ

การสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบฟิสิคัลเธียเตอร์ (Physical Theatre) “WTF - วิอท เดอะ ฟ้ากกกก!!!” เป็นการถอดบทเรียนและองค์ความรู้จากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์ในระดับปริญญาตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบฟิสิคัลเธียเตอร์ที่มุ่งนำเสนอและสะท้อนประเด็นเกี่ยวกับ “อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน” ที่เกิดขึ้นกับเยาวชนไทยในการศึกษาระดับมัธยมศึกษาโดยเริ่มต้นด้วยคำถามที่ว่า “การสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่สะท้อนถึงอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียนสามารถนำเสนอในรูปแบบฟิสิคัลเธียเตอร์ได้อย่างไร”

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงครั้งนี้ใช้แนวทางของการร่วมสร้าง หรือ ดีไวซ์ (Devise) เริ่มต้นจากการระดมสมองและการแลกเปลี่ยนของสมาชิกภายในกลุ่มเกี่ยวกับประสบการณ์ส่วนตัวเมื่อครั้งที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา โดยกลุ่มผู้สร้างสรรค์ทั้ง 5 คน พบว่า ทุกคนล้วนแล้วแต่มีประสบการณ์ตรงที่คล้ายคลึงกัน ถึงแม้ว่าจะจบการศึกษาจากต่างโรงเรียนกัน เช่น การถูกประณามและตีตราว่าเป็นนักเรียนไม่ดีเพียงเพราะแต่งตัวผิดระเบียบ ถูกครูประจานต่อหน้านักเรียนหมู่มากที่หน้าเสาธง การถูกต่อว่าด่าทอด้วยถ้อยคำ เช่น “โง่” เพียงเพราะตอบคำถามไม่ถูกหรือทำการบ้านผิด การถูกจับตาดมเนื่องจากมีทรงผมผิดระเบียบ การถูกยึดของใช้ส่วนตัว เช่น โทรศัพท์มือถือ การทำโทษโดยหักคะแนนจิตพิสัย การถูกด่าทอด้วยถ้อยคำรุนแรง การทำร้ายร่างกาย การถูกคุกคามทางเพศ หรือการลดทอนคุณค่าทางเพศ เป็นต้น ประสบการณ์เหล่านี้นำไปสู่การตั้งคำถามในเรื่อง “อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน” ซึ่งกลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้เชื่อมโยงผลกระทบทั้งทางร่างกายและจิตใจของตนเองในฐานะนักเรียน (ซึ่งปัจจุบันเป็นนักศึกษาระดับอุดมศึกษาแล้ว) ที่เกิดขึ้นจากอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียนเพื่อวิพากษ์สถานการณ์เหล่านี้ และต้องการนำเสนอผ่านผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบฟิสิคัลเธียเตอร์ เพื่อสื่อสารและนำเสนอแนวคิด “อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียนทำให้เกิดแต่ความสูญเสีย” แก่ผู้ชม ในบทความวิชาการชิ้นนี้ประกอบไปด้วยการทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การนำเสนอขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์และนำเสนอบทสรุปองค์ความรู้ของผู้สร้างสรรค์ทั้ง 5 คน

### การทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องโดยประกอบไปด้วย (1) อำนาจนิยมภายในรั้วโรงเรียน เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นและสถานการณ์ปัจจุบัน (2) ฟิสิคัลเธียเตอร์และวิธีการดีไวซ์ เพื่อเป็นกรอบและแนวปฏิบัติด้านรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน และ (3) สัญวิทยาในการแสดง เพื่อใช้ในกระบวนการออกแบบ สร้างสรรค์ และวิเคราะห์ผลงาน

## อำนาจนิยมภายในรั้วโรงเรียน

กลุ่มผู้สร้างสรรคได้เริ่มต้นจากการระดมสมองและแลกเปลี่ยนกันภายในกลุ่มเกี่ยวกับประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในโรงเรียนเมื่อครั้งที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษา โดยผู้สร้างสรรคทั้ง 5 คน พบว่า ทุกคนล้วนแล้วแต่มีประสบการณ์ตรงที่คล้ายคลึงกัน ถึงแม้ว่าจะจบการศึกษาจากต่างโรงเรียนกัน เช่น การถูกประณามและตีตราว่าเป็นนักเรียนไม่ดีเพียงเพราะแต่งตัวผิดระเบียบ โดยถูกครูประจานต่อหน้านักเรียนหมู่มากที่หน้าเสาธง การถูกต่อว่าด่าทอด้วยถ้อยคำรุนแรงหรือเสียดสี เช่น “โง่” เพียงเพราะตอบคำถามไม่ถูก หรือทำการบ้านผิด การถูกตีตบมือ กลั่นแกล้ง ของนักเรียนชายที่มีทรงผมผิดระเบียบของโรงเรียน การถูกยึดของใช้ส่วนตัว เช่น โทรศัพท์มือถือ โดยอ้างว่าอยากให้เด็กตั้งใจเรียน การโดนลงโทษด้วยการถูกตีหรือทำร้ายร่างกาย และการถูกคุกคามทางเพศ หรือการลดทอนคุณค่าทางเพศ ซึ่งผลจากการใช้ความรุนแรงเหล่านี้ยังฝังอยู่ภายในจิตใจของผู้สร้างสรรค และสร้างความไม่มั่นใจในตนเองจนถึงปัจจุบัน

คูเรียน (Kurian, 2011, p. 103 อ้างถึงใน สิริพรรณ นกสวน สวัสดิ์ และคณะ, 2557) ได้ให้ความหมายของคำว่า อำนาจนิยม (Authoritarianism) ว่า “เป็นระบอบการเมืองที่มีฐานอยู่บนอุดมการณ์ทางการเมืองแบบเผด็จการ ชนิดที่ผู้ปกครองสามารถใช้อำนาจเบ็ดเสร็จเด็ดขาดเพื่อรักษาอำนาจของตน” ในขณะที่อำนาจนิยมภายในโรงเรียน นั้นมักแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนผ่านการลงโทษด้วยความรุนแรง ทั้งทางร่างกายและวาจา เช่น การตี การด่า หรือ การทำให้อับอาย ซึ่ง จีรภา ประทุมมินทร์ (2565) ได้กล่าวถึงพื้นที่หน้าเสาธงว่าเป็นพื้นที่แห่งการแสดงออกถึงอำนาจนิยมในโรงเรียน ว่า

“หน้าเสาธงเปรียบเสมือนพิธีกรรมที่มีผู้บังคับบัญชา คุณครู หรือ ผู้บริหารโรงเรียน จะคอยพูดเรื่องต่าง ๆ รวมไปถึงการลงโทษนักเรียนคนอื่น ๆ เพื่อไม่ให้เขาเป็นเยี่ยงอย่าง การประจานเด็กนั้น เป็นการสร้างแผลในใจให้เด็กหลายคน เพราะการแค่ก้าวเท้าเข้าประตูโรงเรียน ก็จะมีสายตาของคุณครู เจ้าหน้าที่โรงเรียนคอยจับจ้องแล้วว่าใครทำอะไรผิดระเบียบหรือเปล่า ซึ่งบางทีการกระทำผิดระเบียบโรงเรียนเกิดขึ้นจริง แต่ครูก็ตัดสินและลงโทษไปโดยไม่ถามนักเรียนว่า เขามีเหตุผลอะไร? ถึงได้กระทำผิดระเบียบเช่นนั้น”

กานน คุมพ์ประพันธ์ และ อุพาษา เหล่าชัย (2564) ตั้งคำถามเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในการจัดการห้องเรียนผ่านการลงโทษว่ายังคงเป็นตัวเลือกในการจัดการชั้นเรียนอยู่อีกหรือไม่ ถึงแม้ว่ากฎกระทรวงว่าด้วยการลงโทษจะได้กำหนดไม่ให้มีการใช้ความรุนแรงในการลงโทษแล้วก็ตาม โดยพบว่า “ปัจจัยหลักที่สำคัญเกิดจากวาทกรรม *รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี*” ซึ่งมีผลต่อระดับความคิดไปสู่การกระทำ และทำให้ ครู มองเห็นการลงโทษนั้นเป็นวิธีการแสดงความ

หวังดี รวมไปถึงวาทกรรม *ครูคือแม่แบบตัวอย่าง* ซึ่งกำหนดและให้หน้าที่ของครูในการอบรมสั่งสอนให้เด็กเป็นคนดีในสังคม ช่วยให้เด็กเดินทางไปสู่ความสำเร็จในชีวิตได้ แต่เมื่อเด็กไม่เป็นไปตามที่หวัง ครูจึงใช้วิธีการลงโทษ และใช้ความรุนแรงในการขจัดเกลา เพราะเชื่อว่าเป็นวิธีที่ได้ผลเร็วที่สุด” (กานน คุมพ์ประพันธ์ และ อุพาษา เหล่าชัย 2564)

ในปัจจุบัน สังคมไทยเองได้เริ่มออกมาวิพากษ์ การใช้ความรุนแรงในการลงโทษนักเรียนในแง่ลบของการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลมากยิ่งขึ้น และรวมถึงการมีอำนาจเบ็ดเสร็จของครูอาจารย์ในการตัดสินใจลงโทษของเด็ก ยกตัวอย่างเช่น เหตุการณ์เมื่อวันที่ 9 มิถุนายน 2566 ของเด็กนักเรียนชั้น ม.3 โรงเรียนมัธยม ตัวเมืองทุ่งสง ที่ตัดสินใจฆ่าตัวตายเนื่องจากถูกครูบังคับให้คุกเข่าและถูกต่อว่าและด่าทออย่างหนัก เรื่องการหยุดเรียนของเขาเนื่องจากป่วยแต่ครูไม่เชื่อ โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกลุ่มเพื่อนนักเรียนยืนยันว่า เป็นหนึ่งในความกดดันที่ก่อให้เกิดความเครียดขึ้นและสร้างบาดแผลในจิตใจแก่ผู้ตาย เพื่อนของผู้ตายยืนยันว่าผู้ตายมีความเครียดและเก็บกดเรื่องนี้และไม่สบายใจที่ผู้บริหารโรงเรียนปฏิเสธความรับผิดชอบ โดยอ้างว่าเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างครูกับนักเรียน (ข่าวเวิร์คพอยท์ 23 (ก), 2566) เหตุการณ์เมื่อวันที่ 3 สิงหาคม 2566 ของนักเรียนชั้น ม.4 เปิดเผยถึงพฤติกรรมครูผู้หญิงลงโทษให้เอาถุงเท้ามาเช็ดหน้า เหตุเพราะแต่งหน้ามาโรงเรียน ซึ่งมีนักเรียนหลายรายตกเป็นเหยื่ออารมณ์ทั้งคำหยาบและการกระชากผม จนกระทั่งเกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในสื่อโซเชียลถึงพฤติกรรมของครูรายนี้ที่ไม่เหมาะสมและทำเกินกว่าเหตุ (ข่าวเวิร์คพอยท์ 23 (ข), 2566) หรือเหตุการณ์เมื่อวันที่ 18 กันยายน 2566 ของผู้ปกครองที่ร้องเรียนครูโรงเรียนแห่งหนึ่งใน จ.ชลบุรี ซึ่งใช้ไม้หวายที่เป็นกระบี่กระบองตีมือเด็กจนห้อเลือด หลังส่งงานไม่ทัน ซึ่งเมื่อสอบถามข้อมูลจากคุณครู คุณครูก็ยอมรับว่าทำจริงแต่ไม่ได้มีเจตนาทำร้ายนักเรียนแต่มีเจตนาให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ ส่งงานได้ตามกำหนดเวลาซึ่งงานที่คุณครูมอบให้ (ไทยรัฐออนไลน์, 2566) เป็นต้น หากการลงโทษยังคงอยู่ในวิธีการใช้ความรุนแรงเดิม ๆ นอกเหนือจากจะนำไปสู่เหตุการณ์อันน่าเศร้าดังเช่นที่กล่าวมาแล้ว ยังจะทำให้นักเรียนไม่มีโอกาสในการเรียนรู้และค้นหาตัวตนของตนเอง รู้สึกคุณค่าภายในตนเองต่ำ และรู้สึกถึงความเป็นอื่นในสังคม เนื่องจากมีลักษณะที่ไม่เป็นไปตามความคาดหวังของคุณครู ผู้สร้างสรรคจึงเห็นว่ามีอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียนทำให้เกิดแต่ความสูญเสียและกลายเป็นแนวคิดของการสร้างสรรคผลงานครั้งนี้

## ฟิสิกส์เรียดเตอร์และวิธีการดีไวซ์ (Physical Theatre & Devise)

เคนเนดี (Kennedy, 2010) ให้ความหมายคำว่า ฟิสิกส์เรียดเตอร์ กว้าง ๆ ว่าเป็นการระบุประเภทของการแสดงที่ใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหว เช่น ละครสัตว์ โหมม และการแสดงหรือการเดินรำซึ่งถือกำเนิดขึ้นมาอย่างยาวนานแล้ว แต่คำว่า ฟิสิกส์เรียดเตอร์ ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

ถือเป็นคำใหม่ที่เปิดกว้างต่อการอภิปราย โดยคำ ๆ นี้ มักอธิบายถึงลักษณะของละครเวทีแนวผสมผสาน ที่ไม่ได้เป็นละครในแบบประเพณีนิยม หรือละครพูดแนวสังคมนิยม

ฟิลิปปัสเธียเตอร์จะให้ความสำคัญกับการสร้างภาพ การเคลื่อนไหวร่างกาย บางครั้งไม่จำเป็นต้องเป็นการเต้นรำบางครั้งก็ใช้คำพูดร่วมบ้าง ผู้สร้างสรรค์งานประเภนี้มักใช้ภาพวัตถุและการเคลื่อนไหว เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงาน ฟิลิปปัสเธียเตอร์ จึงถือเป็นงานยุคใหม่และเริ่มเป็นที่รู้จักในช่วงปลายศตวรรษที่ยี่สิบ โดยเริ่มจากที่ประเทศอังกฤษ พื้นฐานของแนวคิดฟิลิปปัสเธียเตอร์เริ่มต้นเมื่อ วเซโวลด์ เมเยอร์โฮลด์ (Vsevolod Meyerhold 1874-1940) นักการละครชาวรัสเซียที่ได้ปฏิรูปการแสดงโดยเน้นการสร้างการเคลื่อนไหวแบบชีวกลศาสตร์ (Biomechanics) ขึ้น ผสมผสานกับความคิดของ กอร์ดอน แครก (Gordon Craig 1872-1966) นักการละครชาวอังกฤษที่เขียนเกี่ยวกับนักแสดงหุ่นในจินตนาการ ฟิลิปปัสเธียเตอร์จึงกลายเป็นแนวทางปฏิบัติในรูปแบบการแสดงออกที่เน้นพัฒนาการและการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่นักแสดงละครเวทีและนักออกแบบท่าเต้นร่วมกันสร้างการแสดง อาศัยร่างกายของนักแสดงเป็นหลักในการเล่าเรื่อง เน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย การด้นสด (Improvisation) และการสร้างสถานการณ์ (Events) โดยอาจอาศัยอุปกรณ์หรือองค์ประกอบอื่น ๆ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เสียง ในการแสดง โดยไม่ต้องอาศัยภาษาพูด หรือบทต้นฉบับหรือถ้อยคำพูดเดิม (สมพร พูรราช, 2554)

ผลงานการแสดงในรูปแบบฟิลิปปัสเธียเตอร์จะมีวิธีการที่นักแสดงจะต้องใช้การเคลื่อนไหวและการสร้างภาพเชิงรูปธรรมที่มองเห็นได้ชัดรูป เสียง กลิ่น รส และสิ่งที่สามารถสัมผัสได้ เพื่อให้ผู้ชมได้ติดตาม ตั้งใจ และใช้จินตนาการไปพร้อม ๆ กับนักแสดง นอกจากนี้ยังอาจรวมเทคนิคอื่น ๆ เช่น ละครใบ้ ท่าทาง และการเต้นรำสมัยใหม่เพื่อสร้างผลงาน (อัจฉริยา เล็กเพชร, 2555) ซึ่งเรื่องราวหรือเนื้อหาที่ถูกนำมาแสดงในรูปแบบฟิลิปปัสเธียเตอร์มักสร้างขึ้นใหม่ หรือ ตีความเรื่องราวที่มีอยู่เดิมขึ้นมาใหม่ โดยส่วนมากมักกำหนดเพียงโครงเรื่องไว้ มีแนวทางการทำงานที่เน้นการทดลองค้นหา หรือ ใช้กระบวนการดีไวซ์ (Devising) เป็นวิธีการของละครร่วมสร้าง มักรู้จักในนาม Devising Theatre, Devised Theatre หรือ Collaborative Theatre หมายถึง กระบวนการทำงานที่ใช้การสร้างสรรค์ร่วมกันระหว่างนักแสดงหรือผู้มีส่วนร่วมภายในกลุ่มรวมถึงผู้อยู่เบื้องหลังต่าง ๆ ด้วย เพื่อค้นหาการเล่าเรื่องและรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมที่สุด ก่อร่างขึ้นในระหว่างการค้นหาและซ้อมการแสดง (ศรีนทพร ศรีสี, 2546) ในประเทศไทยมีศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานประเภทฟิลิปปัสเธียเตอร์ อาทิ คุณนิกร แซ่ตั้ง, กลุ่มละครพระจันทร์เสี้ยว, กลุ่ม B-floor, กลุ่ม Dee-ng Theatre และ กลุ่มละคร Part Time Theatre ที่เป็นกลุ่มละครที่ใช้กระบวนการดีไวซ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กลุ่มผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ “วิธีการดีไวซ์” ในการสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นใหม่ และเลือกรูปแบบงานเป็นฟิลิปปัสเธียเตอร์เนื่องจากชื่นชอบการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยเชื่อว่าวิธีการดีไวซ์

และรูปแบบการแสดงแบบพินิจศิลปะเดอริจะช่วยให้ผู้สร้างสรรคสามารถถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการแสดงได้

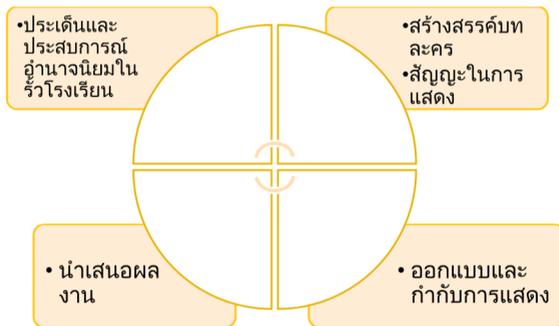
## สัญวิทยาในการแสดง

เนื่องจากรูปแบบของการแสดงพินิจศิลปะเดอริที่ผู้สร้างสรรคสนใจนั้น อาศัยร่างกายของนักแสดง รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เสียง ในการแสดง โดยไม่ใช้ภาษาพูดในการเล่าเรื่อง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเข้าใจการสร้างความหมายในระบบของสัญลักษณ์ ผู้สร้างสรรคได้ค้นคว้าเกี่ยวกับศาสตร์ที่เรียกว่า สัญวิทยา (Semiology) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในความคิดของมนุษย์อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ภาพ ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่งก็ได้ (จอห์น นพดลวดีนสุนทร, 2556) โดยพบว่าระบบสัญวิทยามีอิทธิพลอย่างมากในศิลปะการละคร ทั้งในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การทำงานกับความหมายและการให้ความหมายที่เกิดจากการแสดงโดยนักแสดง นักออกแบบ ผู้กำกับ ฯลฯ จนไปถึงผู้ชม การสร้างความเข้าใจการแสดงผ่านแนวคิดสัญวิทยาถือเป็นหนึ่งในวิธีที่นิยมและมีอิทธิพลในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ระบบสัญลักษณ์ในศิลปะการละครนั้นยังมีลักษณะที่มีความซับซ้อนอีกด้วย (ฉันทพร กิตติก้อง, 2563)

ผู้สร้างสรรคได้นำสัญลักษณ์มาใช้เป็นตัวขับเคลื่อนการสร้างสรรคการแสดงโดยใช้การวิเคราะห์และให้ความหมายกับ (1) การเคลื่อนไหวร่างกาย (2) เรื่องราว และ (3) วัตถุและสิ่งของประกอบการแสดง เพื่อจะสื่อสารถึงความหมายและแนวคิดของผลงาน โดยได้ใช้สัญลักษณ์ทั้งในรูปแบบรูปสัญลักษณ์ (icon sign) หรือ รูปสัญลักษณ์ คือ รูปสัญลักษณ์ที่มีความเหมือนกับวัตถุที่อ้างถึง ดัชนี (indexical sign) คือ รูปสัญลักษณ์ที่ตั้งอยู่บนฐานความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุที่อ้างถึง และเครื่องหมาย (symbolic sign) หรือสัญลักษณ์ คือ รูปสัญลักษณ์ที่กำหนดร่วมกันในสังคม โดยมุมมองของ ชาลส์ เพียร์ซ (Charles Peirce 1839–1914) เชื่อว่าโดยสัญลักษณ์ใช้นั้นจะไม่ใช่การสื่อสารทางเดียว และไม่ใช่การสื่อสารจากเครื่องหมาย (sign vehicle) สู่อำนาจ (meaning) ทันทีแต่เป็นความสัมพันธ์ด้านการสื่อสารที่ซับซ้อนกับตัววัตถุที่ใช้อ้างถึง (referent) โดยรับรู้ได้อย่างหลากหลายวิธี (Peirce, 1991 อ้างถึงใน ฉันทพร กิตติก้อง, 2563) ซึ่งผู้สร้างสรรคเน้นการเลือกใช้สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่หลากหลาย สามารถอ้างถึงสถานการณ์ (referent) ที่เลือกสรรไว้เพื่อให้ความหมายหรือสารสัญลักษณ์ที่หลากหลายได้ตามการรับรู้ของผู้ชม

## กระบวนการสร้างสรรค์

งานชิ้นนี้เป็นผลงานสร้างสรรค์ด้านการแสดง ใช้กระบวนการตีโฉบ (devising) เป็นฐาน สู่การตั้งคำถามและวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นเรื่อง “อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน” ของผู้สร้างสรรค์ ประกอบไปด้วยการทดลอง ค้นหา และพัฒนางานไปพร้อม ๆ กัน จนได้เป็นผลงานการแสดงในรูปแบบพินิตัลเธียเตอร์ สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาประเด็นและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์บทละคร •สัญญาณในการแสดง



ภาพที่ 1 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง

**ขั้นตอนที่ 1** ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับ “อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน” ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลจากบทวิจัย บทความ หนังสือ ข่าวสารต่าง ๆ และความคิดเห็นของผู้สร้างสรรค์ และนักแสดง เกี่ยวกับประเด็น “อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน” ที่มาของวาทกรรมอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน หน้าที่ของครูฝ่ายปกครอง และระบบโครงสร้างการเรียนการสอนในรั้วโรงเรียน จากนั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์ภายในกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ซึ่งได้ประเด็นปัญหาที่นำมาเป็นสถานการณ์ที่ใช้อ้างอิง (referent) ดังนี้

1. การถูกบังคับให้ทำตามกฎระเบียบ: กิจกรรมเข้าแถวหน้าเสาธงในรั้วโรงเรียน เป็นระเบียบวินัยที่สะท้อนให้เห็นถึงการใช้อำนาจนิยม เช่น การลงโทษนักเรียนที่ทำผิดกฎระเบียบต่อหน้านักเรียนคนอื่น ๆ เป็นต้น
2. กฎระเบียบที่ถูกบิดเบี้ยวโดยครู: การถูกลงโทษโดยใช้ความรุนแรงของครูฝ่ายปกครองที่ดูแลนักเรียนให้อยู่ในระเบียบวินัย ดังมายาคติที่ว่า “รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี”

3. การหาเหตุผลให้กับสิ่งที่ไร้เหตุผล: การให้เหตุผลเพื่อรักษาความชอบธรรมของคุณ หรือผู้บริหารโรงเรียนในการใช้ความรุนแรงในการจัดการห้องเรียน เช่น “อยากให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ”
4. โรงเรียนไม่ใช่ที่ที่ปลอดภัย: เหตุการณ์กราดยิงสังหารหมู่เด็กเล็กที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก จ.หนองบัวลำภู สะท้อนให้เห็นถึงโรงเรียนไม่มีมาตรการดูแลความปลอดภัยและไม่ใช่ที่ปลอดภัยสำหรับนักเรียน
5. อีสุรภาพในรั้วโรงเรียน: ความผันในการมีสิทธิเสรีภาพ การแสดงออกทางความคิดของนักเรียนภายในรั้วโรงเรียน

ประเด็นและสถานการณ์ที่ใช้อ้างถึงเหล่านี้ นำไปสู่การสร้างสรรคबंधการแสดง โดยสร้างเป็นโจทย์และสถานการณ์ให้นักแสดงในการค้นหาตัวละครและเรื่องราวต่อไป

## ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์บท

การค้นหาและทดลองนำเอาสถานการณ์ที่อ้างถึงจากขั้นตอนที่ 1 มาใช้เป็นโจทย์เพื่อทำการแสดง สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 สร้างโครงเรื่อง โดยการกำหนดโจทย์สถานการณ์ ผู้สร้างสรรค์ใช้ข้อมูลจากขั้นตอนที่หนึ่งร่วมกับประสบการณ์ส่วนตัว การทดลองค้นสวดไปกับสถานการณ์ การทดลองท่าภาพ กระตุ้นให้เกิดการสร้างความหมายจากสถานการณ์ การสร้างตัวละคร และการได้มาซึ่งโครงเรื่องก่อนจะนำไปเรียบเรียงเป็นบทการแสดง และ ช่วงที่ 2 พัฒนาบทการแสดง ผู้สร้างสรรค์นำเอาความหมายจากสถานการณ์ที่ได้มาร้อยเรียงและเชื่อมโยงด้วยเหตุและผล ใ้การสะท้อนผลจากที่ผู้สร้างสรรค์และอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อนำมาปรับปรุงและเพิ่มเติมรายละเอียดในโครงเรื่องด้านเนื้อหาของบท การพัฒนาตัวละครให้สมบูรณ์ รวมถึงสัมผัสเสียงของผู้สร้างสรรค์ในการแสดง เพื่อให้ได้บทที่ชัดเจน โดยสามารถวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และผลผลิตที่ได้ โดยแบ่งเป็นแต่ละช่วงได้ดังนี้

### ช่วงที่ 1 สร้างโครงเรื่อง

ในระหว่างกระบวนการค้นหาโครงเรื่อง ผู้สร้างสรรค์พบว่าสถานการณ์ที่เป็นโจทย์และการทดลองค้นสวดโดยนักแสดงนั้น นำไปสู่การกำหนดโครงเรื่องด้วยเกม โดยบริบทของเกมมีความคล้ายคลึงกับโรงเรียน เนื่องจากระบบของเกมมีเรื่องของกฎ กติกาในการเล่น มีเงื่อนไขสำหรับผู้เล่น มีผู้สร้างเกม มีการแข่งขัน และมีเรื่องของกลุ่มผู้เล่น ซึ่งเมื่อกำหนดโจทย์และสถานการณ์ในการทดลองจึงมีความใกล้เคียงกับบริบทของโรงเรียนที่มีเรื่องกฎระเบียบ ข้อบังคับ เงื่อนไขการเป็นนักเรียนในโรงเรียน มีผู้อำนวยการ-ครู ครู-นักเรียน สาววัตรนักเรียน-นักเรียน หรือนักเรียนกับนักเรียนเอง ที่มีผลกับเรื่องของอำนาจ การเปรียบเทียบโดยการเลือกบริบทของเกมนั้นเป็นตัวช่วยที่สามารถถ่ายทอดภาพที่สะท้อนถึงประเด็นอำนาจนิยม

ในรั้วโรงเรียนได้ จึงเป็นที่มาของการตัดสินใจนำเอาบริบทของเกมมาใช้เป็นโครงหลักของการเล่าเรื่อง เพื่อเน้นและนำเสนอการถูกบังคับให้เล่น ในรูปแบบวิธีการเดียวที่ผู้บังคับเล่นวางแผนเอาไว้ เน้นแพ้ เน้นชนะ เพื่อขยายภาพการสอบและแข่งขันภายในโรงเรียนที่สร้างความกดดันให้นักเรียน ปิดกั้นโอกาสให้ได้เลือกวิธีการเล่นในแบบอื่น ๆ เปรียบเสมือนโรงเรียนที่มีกฎระเบียบที่เข้มงวด ปิดกั้นโอกาสในการค้นหาตัวตน นอกจากนี้โรงเรียนยังพยายามชักจูงให้เด็กเป็นแบบที่ครูต้องการผ่านมุมมองของเกม ระบบโครงสร้างของเกม ด้านต่าง ๆ ของเกมเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวและสถานการณ์ ภารกิจต่าง ๆ สำหรับผู้เล่น มีผู้เล่น (Players) เป็นภาพแทนของนักเรียน มีตัวละครในเกม หรือตัวละครที่ไม่ใช่ผู้เล่น (NPC = Non-player characters) เป็นภาพแทนของครู

หลังจากที่ผู้สร้างสรรคดีได้โครงเรื่องคร่าว ๆ แล้ว จึงเริ่มเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครที่จะดำเนินเรื่องราวให้ชัดเจนขึ้น โดยสร้างตัวละครหลัก 4 ตัว และเหล่าตัวละครอื่น ๆ ที่จะมีภารกิจของตนเองและมีบทบาทหน้าที่ในเรื่อง โดยแบ่งลักษณะของของตัวละครที่อ้างอิงถึงนักเรียนในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 2 ตัวละครหลัก 4 ตัว Benjamin99, Rosa99, Victorie99, Kraikaew

1. Benjamin99 (Player) เป็นตัวละครหลัก เป็นภาพแทนลักษณะของนักเรียนที่ไม่สงสัยต่อระบบและโครงสร้างในรั้วโรงเรียน ใช้ชีวิตตามกฎระเบียบที่ถูกสร้างขึ้น ตัวละครนี้มีเป้าหมายที่เข้ามาในเกมเพื่อเจอเพื่อน ๆ ต้องการการยอมรับจากสังคมสูง
2. Rosa99 (Player) เป็นตัวละครหลัก เป็นภาพแทนลักษณะของนักเรียนที่ฉลาด มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ยอมจำนนต่อการบังคับใช้กฎระเบียบที่ไม่เป็นธรรม ตัวละครนี้มีคำถามกับสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างไรเหตุผลภายในเกม และต้องการคำอธิบายที่มีเหตุผล

3. Victorie99 (Player) เป็นตัวละครหลัก เป็นภาพแทนลักษณะของนักเรียนที่ขยัน ตั้งใจเรียนเชื่อฟังและไม่หันต่ออำนาจนิยมที่กำลังครอบงำโดยไม่รู้ตัว เป้าหมายของตัวละครตัวนี้คือการใช้ชีวิตในโลกของเกมนี้ให้รอด
4. Kraikaew (NPC) เป็นตัวละครประทะ เป็นภาพแทนลักษณะของครูฝ่ายปกครอง ในโรงเรียน มีหน้าที่คอยปกครองผู้เล่นให้ทำตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด มีอำนาจในการควบคุมเกมและความประพฤติของผู้เล่นเป้าหมายของตัวละครคือรักษาความเป็นระเบียบ และควบคุมผู้เล่นให้อยู่ในกฎระเบียบของเกม
5. ตัวละครอื่น ๆ ที่เป็นภาพแทนลักษณะของนักเรียนประเภทต่าง ๆ เช่น ตัวละคร Meangirl (Player) เปรียบเสมือนหัวหน้าห้อง เป็นเด็กนักเรียนที่เรียบร้อย เชื่อฟัง และเป็นที่รักของครู เป้าหมายของตัวละครนี้คือ เป็นที่หนึ่งของห้องและเป็นที่ยกของครู ตัวละคร ----- (Player) เปรียบเสมือนเด็กนักเรียน ที่ถูกมองข้ามหรือไร้ตัวตนในสังคม เป้าหมายของตัวละครนี้คือ ต้องการเป็นที่สนใจและเป็นที่ยอมรับของสังคม ตัวละคร Mark56 (Player) เปรียบเสมือนสรวัดรนักเรียน เป้าหมายของตัวละครนี้คือโชว์ความแข็งแรงและสมรรถภาพทางด้านร่างกาย ตัวละคร มาตาลาดา (Player) เปรียบเสมือนนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ เป็นหน้าเป็นตาของโรงเรียน เป้าหมายของตัวละครนี้คือ ใช้ความสามารถพิเศษที่ตัวเองมีเป็นข้ออ้างเพื่อรับสิทธิพิเศษนอกเหนือตัวละครอื่น ๆ และตัวละครอื่น ๆ ที่มีบทบาทหรือมีส่วนในเหตุการณ์นั้น ๆ เช่น ตัวละครแม่บ้าน มีหน้าที่เก็บกวาดทำความสะอาดสิ่งสกปรกที่เกิดขึ้น เปรียบเสมือนผู้รู้เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด และยังเป็นภาพแทนของผู้ชมที่เห็นภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดในเรื่อง แต่ก็ไม่สามารถพูดหรือแก้ไขในสิ่งที่เกิดขึ้นได้ และ ตัวละคร AI (เกมมาสเตอร์) เปรียบเสมือนผู้อำนวยการของโรงเรียนที่คอยควบคุม ฝ้าดูพฤติกรรมของนักเรียนและครู ให้อยู่ในมาตรฐานของกฎระเบียบ



MEANGIRL

-----

MARK56

มาตาลาดา

แม่บ้าน

AI (เกมมาสเตอร์)

**ภาพที่ 3** ตัวละครอื่น ๆ เช่น Meangirl, -----, Mark56, มาตาลาดา, ตัวละครแม่บ้าน, AI (เกมมาสเตอร์)

## ช่วงที่ 2 พัฒนาการแสดง

หลังจากได้ทำงานกับโจทย์ของสถานการณ์ที่อ้างอิง จนกระทั่งได้ร่างโครงเรื่องและตัวละครแล้ว ผู้สร้างสรรค์จึงได้ดำเนินการพัฒนาการแสดง โดยกำหนดรายละเอียดและความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่องและตัวละครให้มากยิ่งขึ้น เรียบเรียงเรื่องราวให้มีความน่าสนใจและติดตามได้ง่าย และให้ความชัดเจนกับประเด็นและความหมายของจากนั้น ๆ โดยกำหนดให้เกมนี้มีชื่อว่า Ed.Venture ซึ่งเป็นการผสมผสานคำให้มีความหมายสองส่วนคือการผจญภัยในการศึกษา โดย Ed มาจาก Education หมายถึงการศึกษา ซึ่งมีเสียงคล้ายกับ Ad จากคำว่าเติมว่า Adventure ที่แปลว่าการผจญภัย ผู้สร้างสรรค์จึงทำการแปลงคำให้ Adventure กลายเป็น Ed.venture เพื่อสะท้อนถึงโลกของการศึกษาที่ต้องผจญภัย และรวมถึงการทำให้ภารกิจของตัวละครชัดเจนขึ้นด้วย โดยผู้ (ลูกบั้งดับ) เล่น ในโลกของเกม Ed.venture จะต้องผ่านภารกิจและสถานการณ์มากมายที่เต็มไปด้วยคำถาม กฎกติกาที่แปลกประหลาด การบังคับใช้กฎที่ไม่เป็นธรรม ผู้เล่นเหล่านี้จะต้องถูกทดสอบความอดทนทางด้านร่างกาย จิตใจ การให้เหตุผลกับสิ่งที่ไร้เหตุผล รวมไปถึงการรักษาอารมณ์ให้เป็นบวก ภารกิจเหล่านี้นำไปสู่คำถาม ต้องอยู่แบบไหนจึงจะรอดไปจนจบเกม

**ตารางที่ 1** ฉากการแสดงและการดำเนินเรื่องของ WTF เป็นผลผลิตของช่วงที่ 2 การพัฒนาการแสดงที่ควบคู่ไปกับทดลองและสร้างสรรค์ ซึ่งในตารางที่ 1 นี้จะแสดงถึง (1) ฉากตามลำดับการแสดง (2) เรื่องราวและบทการแสดง (3) สถานการณ์ที่อ้างอิง และ (4) สารสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อสาร

ตารางที่ 1 ฉากการแสดงและการดำเนินเรื่อง WTF

ฉากที่	เรื่องราว WTF	สถานการณ์ที่อ้างอิง	สารสัญลักษณ์
1	แม่บ้านเก็บกวาดวัตถุต่าง ๆ ที่กระจัดกระจายให้กลับมาเรียบร้อยอีกครั้ง	มีผู้รู้เห็นทุกอย่าง แต่ไม่สามารถพูดหรือเปลี่ยนแปลงอะไรได้	วัฏจักรหมุนเวียน
2	ผู้เล่นทุกคนลือคินเข้าสู่เกม และมี NPC เพื่อตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนเริ่มภารกิจ ระหว่างภารกิจมีผู้เล่น 3 คนตายไปเรื่อย ๆ โดยไม่มีเหตุผล	การต้องถูกบังคับให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัดและผลจากการไม่ปฏิบัติตาม	การถูกบังคับให้ทำตามกฎ
3	ระบบเกมสุ่มเลือกผู้นำได้ผู้เล่นที่คุณลักษณะเหมาะสม แต่ NPC เปลี่ยนผลสุ่มโดยเสนอข้อแลกเปลี่ยนให้กับผู้เล่นที่อยากเป็นผู้นำ	การมอบสิทธิพิเศษให้แก่บุคคลที่ผู้มีอำนาจชื่นชอบให้มีอำนาจเหนือผู้อื่น	การส่งต่ออำนาจจากครูสู่นักเรียน

ฉากที่	เรื่องราว WTF	สถานการณ์ที่อ้างอิง	สารสัญลักษณ์
4	ระบบของेमเลือกด้านที่ผู้เล่นไม่ได้เลือก และกฎกติกาในการผ่านด่านต้องขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของ NPC	การใช้อำนาจในทางที่ผิด	กฎระเบียบที่ถูกปิด เบี้ยวโดยครู
5	บังคับผู้เล่นหลักที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมให้นั่งสมาธิสงบจิตใจ เพื่ออบรมจริยธรรม	การแก้ปัญหาที่ไม่ถูกวิธี โดยไม่อธิบายเหตุผล ใช้หลักจริยธรรมเป็นข้ออ้าง	สร้างเหตุผลให้กับสิ่งที่ไร้เหตุผล
6	ผู้เล่นหลักหยุดเกมและออกมาตั้งคำถามและระบายสิ่งที่อัดอั้นจากการเล่นเกมนี้	การพยายามทำความเข้าใจของนักเรียนกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง	การพยายามทำความเข้าใจของนักเรียน
7	ผู้เล่นหลักตัดสินใจหนีออกจากภารกิจนั่งสมาธิ แต่ถูกตรวจจับได้จึงต้องวิ่งหนีแต่แล้วก็ได้พบกับประสบการณ์ต่าง ๆ	การพยายามแก้ปัญหาของนักเรียนแต่ก็ถูกกดดัน	ความต้องการอิสรภาพ
8	ผู้เล่นได้กลับเข้าเกมใช้ประสบการณ์จากข้างนอกโรงเรียนและได้เรียนรู้การสร้างอภิสิทธิ์พิเศษให้ตนเอง	วลี “ไก่อเลกเกรด และไก่อเลกออก” การทุจริตการสอบ	กฎระเบียบที่ถูกปิด เบี้ยวโดยครู
9	ผู้เล่นถูกแบ่งทีมให้แข่งขัน ผลสุดท้ายผู้เล่นหลักชนะเพราะมองเห็นข้อบกพร่องของกฎกติกา	การที่นักเรียนวิพากษ์การเรียนการสอนและกฎกติกาในโรงเรียน	อิสรภาพในรั้วโรงเรียน
10	NPC ได้ล้อเล่นกับความฝันของเหล่าผู้เล่น	การที่ครูไม่ให้คำกับความฝันของนักเรียน	ดูถูกความฝันของนักเรียน
11	ผู้เล่นที่ไม่เคยถูกมองเห็นได้กลับเข้ามาในเกมพร้อมกับอาวุธและฆ่าเหล่าผู้เล่นในเกมนี้	ทุกพื้นที่มีแต่ความเสียงและความอันตรายซึ่งเป็นผลจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้า	ความไม่ปลอดภัยภายในรั้วโรงเรียน
12	มีผู้เล่นหลักที่เหลือรอดชีวิต AI มาแสดงความยินดีและชื่นชม	การพยายามให้เหตุผลเพื่อเข้าข้างตนเองในสถานการณ์เลวร้าย	สร้างเหตุผลให้กับสิ่งที่ไร้เหตุผล
13	แม่บ้านก็เข้ามาเก็บกวาดเศษซากต่าง ๆ ของเหล่าผู้เล่นที่กระจัดกระจายเต็มพื้นที่กลับมาสะอาดและเรียบร้อยอีกครั้ง	มีผู้รู้เห็นทุกอย่าง แต่ไม่สามารถพูดหรือเปลี่ยนแปลงอะไรได้	วัฏจักรหมุนเวียน

### ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและกำกับการแสดง

กลุ่มผู้สร้างสรรค์เริ่มการออกแบบและกำกับการแสดง โดยการพัฒนาด้านการออกแบบ และการกำกับการแสดงนั้นดำเนินการและพัฒนาไปพร้อม ๆ กับขั้นตอนที่ 2 โดยนำโจทย์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินเรื่อง เนื้อหาสาระ มาเป็นโจทย์ให้นักแสดงค้นหาและทดลอง เพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดในเชิงภาพ การเคลื่อนไหว การใช้ร่างกาย และขอบเขตพื้นที่บนเวที ร่วมไปกับการออกแบบเวที เสื้อผ้า และอุปกรณ์ประกอบฉาก การเปลี่ยนและเชื่อมฉาก การใช้ดนตรี การสร้างภาพและจัดวางตำแหน่งของนักแสดงเพื่อให้เกิดความหมาย การใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารแทนคำพูด การกระทำ และสถานการณ์ ผู้สร้างสรรค์ใช้สัญลักษณ์หลากหลายรูปแบบในบทการแสดง เช่น อุปกรณ์ประกอบการแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายของตัวละคร และ เสียง โดยสามารถจัดเป็นรูปสัญลักษณ์ (Icon) ดัชนี (Index) และเครื่องหมาย (Symbol) ได้ ตัวอย่างเช่น

(1) ด้อน (ดัชนี) หมายถึง อำนาจของครูที่อยู่เหมือนนักเรียนใช้ลงโทษนักเรียนเมื่อทำพฤติกรรมไม่เหมาะสม เช่น ในฉากที่ 1 การที่ NPC ใช้ด้อนลงโทษผู้เล่น และฉากที่ 2 การส่งต่ออำนาจจากครูสู่นักเรียน ด้อนเองยังเป็นรูปสัญลักษณ์ และเครื่องหมาย หมายถึง อุปกรณ์ในการควบคุมหรือกระทำการในอำนาจหน้าที่ของประธาน เช่น ในศาล หรือ ในการประชุม ได้อีกด้วย



ภาพที่ 4 : NPC ใช้ด้อนลงโทษผู้เล่นและการมอบด้อนให้กับนักเรียน

(2) ลูกโป่ง (ดัชนี) มักหมายถึง การเฉลิมฉลองและความอิสระ ในที่นี้ผู้สร้างสรรค์ยังใช้เป็นเครื่องหมาย ของความฝันของนักเรียนเมื่อเข้ามาอยู่ในรั้วโรงเรียน ลูกโป่งยังเปรียบเสมือนความฝันที่ฝากไว้กับครู แต่ในท้ายสุดกลับกลายเป็นว่าครูไม่เห็นคุณค่าและความสำคัญ เช่น การที่ NPC โยนลูกโป่งทิ้ง เป็นต้น ลูกโป่งยังใช้เป็นเครื่องหมายของคะแนนในชั้นเรียนอีกด้วย



ภาพที่ 5 : ภาพโยนลูกโป่งทิ้ง การให้คะแนนเป็นลูกโป่ง

(3) โกวปลอม โดยผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วลี “โก้แลกเกรต” หรือ “โก้แลกออก” ที่อยู่ในพื้นที่ภาคอีสาน หมายถึง การใช้สินบนในการได้มาซึ่งผลประโยชน์ โดยมีกรกล่าวอ้างถึงอดีตที่นักเรียนในชนบทที่ไม่สามารถทำข้อสอบได้ หรือสอบไม่ผ่าน ก็จะนำเอาโก้เพื่อไปให้ครู ขอให้ครูเมตตาให้สอบผ่านหรือให้เลื่อนชั้นด้วย เป็นต้น โกวปลอม ในที่นี้จึงเป็นทั้งรูปสัญลักษณ์ ที่หมายถึง โกว และ เครื่องหมายแทนของมีค่าได้ ยกตัวอย่างเช่น เงิน และการใช้โก้ต่อรองกับ NPC เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ ตัวละครผู้เล่นได้มอบโก้ให้กับ NPC เพื่อให้ผ่านภารกิจนี้ไปได้โดยไม่ต้องทำงานหรือไม่ต้องได้รับโทษ เช่น ในฉากที่ 4 ผู้เล่นให้โก้กับ NPC เพื่อไม่ให้ถูกทำโทษ นั่นเอง



ภาพที่ 6 : ผู้เล่นให้โก้กับ NPC เพื่อไม่ให้ถูกทำโทษ

(4) ทำไหว้หน้าเสาธง (ดัชนี) อ้างถึง กิจกรรมการกราบไหว้ในกิจกรรมหน้าเสาธง โดยผู้สร้างสรรค์นำเอาท่าทางกริยา การทำไหว้ในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมเชิงประเพณี และมีความเป็นอำนาจนิยม มาปรับประยุกต์ให้เข้า โดยการออกแบบท่าเต้นที่ใช้มือและการใช้ทักตึงดานซ์ ที่เน้นการทำมุม เจริญเราคณิดของแจน มือ และนิ้วเป็นสำคัญ เพื่อให้ดูทันสมัยเข้ากับความเป็นเกม ผสมผสานกับการเดินแปรแถว เพื่อแสดงให้เห็นถึงการถูกบังคับให้อยู่ในกฎระเบียบของโรงเรียน และต้องทำตามสิ่งที่โครงสร้างของเกมกำหนดไว้



ภาพที่ 7 : ทำโหวหน้าเสาธง (การแสดง)  
หมายถึงกิจกรรมการกราบโหว้ในกิจกรรมหน้าเสาธง

(5) การเดินแปรแถวตามแพทเทิร์น (ดัชนี) หมายถึง การถูกบังคับให้ทำตามระเบียบวินัยการทำกิจกรรมหน้าเสาธง และยังปรากฏในภารกิจที่ต้องทำตามด้วย



ภาพที่ 8 : การเดินแปรแถวตามแพทเทิร์น (การแสดง)

(6) การตั้งชื่อตัวละครหลักให้ลงท้ายด้วยเลข 99 ได้แก่ Benjamin99, Rosa99, Victorie99 โดยเลข 99 เป็นสัญลักษณ์ (เครื่องหมาย) ของความโชคดี ถือเป็นเลขมงคลและนำโชคของคนไทย การที่ตัวละครได้ตั้งชื่อให้ตนเองมีหมายเลข 99 เพื่อสะท้อนถึงความเชื่อบางอย่างของไทยว่าจะนำโชคแต่ท้ายสุดแล้วก็ขึ้นอยู่กับการดำเนินชีวิตและการตัดสินใจของตนเอง ซึ่งโชคก็มีอาจช่วยได้

นอกจากนี้ยังมี เสียงปิ่น เป็นสัญลักษณ์ของการฆ่า โดยยังมีความหมายเชิงดัชนีที่เปรียบเสมือนเป็นการถูกล้อออกจากโรงเรียน หรือทำให้หลุดออกจากระบบการศึกษา และการเลือกใช้เสียงการพูดของเกมมาสเตอร์แบบ AI หรือเป็นเสียงสังเคราะห์โดยปัญญาประดิษฐ์ เป็นดัชนีแทนบุคคล เช่น ผู้อำนวยการ หรือรัฐมนตรี ที่เราไม่สามารถจับต้องได้มักไม่สามารถเข้าพบได้ เป็นเพียงภาพที่เห็นอยู่บ่อย ๆ และมีการกระทำหรือคำพูดเหมือน ๆ เดิม จึงนำเสนอผ่านตัวละครที่เป็นภาพ AI generated และใช้เสียงการพูดแบบ AI

## ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ WTF ได้จัดแสดงสู่สาธารณะทั้งหมด 2 ครั้ง ได้แก่ ครั้งที่ 1 นำเสนอ ณ เทศกาลละครกรุงเทพ (Bangkok Theatre Festival 2023) วันที่ 18-19 พฤศจิกายน 2566 วันละ 1 รอบ ระยะเวลาการแสดงรอบละ 45 นาที ณ ห้อง Friends of BACC ชั้น 6 หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร โดยใช้ชื่อกลุ่มว่า Young Per Form ในครั้งนี้มีทั้งผู้ชมที่เป็นชาวไทยและชาวต่างชาติมารับชม ผลสะท้อนจากผู้ชมส่วนใหญ่เห็นว่า กฎกติกาของเกมสะท้อนถึงความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้น โดยสิ่งที่จะต้องพัฒนาหลังจากได้แสดงในเทศกาลละครกรุงเทพ ภาพรวมของตัวผลงานผู้สร้างสรรค์มองว่าสิ่งที่ต้องพัฒนาหลัก ๆ คือเรื่องของโครงเรื่องที่จะต้องพัฒนาให้เห็นถึงอำนาจนิยมชัดขึ้นการสร้างสรรค์สัญญาถึงอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียนให้เข้าใจและสื่อสารต่อคนดู และพัฒนาตัวละครในเรื่องให้มีมิติภายในตัวละครและมีความต้องการชัดเจนยิ่งขึ้น

ครั้งที่ 2 นำเสนอ ณ เทศกาล KKU Theatre & Performance Thesis Festival ในวันที่ 22-24 ธันวาคม 2566 วันละ 2 รอบ ระยะเวลาการแสดงรอบละ 1 ชั่วโมง ณ Performing Arts Studio1 (PAS1) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลสะท้อนจากผู้ชมเห็นถึงประเด็นอำนาจนิยมภายในรั้วโรงเรียนผ่านบริบทในโลกของเกม กฎกติกาที่ไม่เป็นธรรมในโรงเรียน การใช้อำนาจในทางที่ผิด อีกทั้งยังได้เสนอแนะแนวทางการรับมือในสถานการณ์เหล่านี้ผ่านตัวละครหลักอีกด้วย ผลสะท้อนจากผู้ชมยังกล่าวถึงความหมายและองค์ประกอบศิลป์ในผลงานที่ทำงานกับประสบการณ์ของผู้ชม เช่น โกะปปลอม ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายเรื่องราว และทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการจะสื่อสารได้

ผลที่เกิดขึ้นในตัวผู้ชมจากการเก็บแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ คือ ผู้ชมรับรู้และตระหนักถึงการใช้อำนาจนิยมในรั้วโรงเรียนและต้องการให้เกิดการแก้ไขปัญหเหล่านี้ แต่หากถามถึงวิธีการแก้ไขปัญหาก็จะมีผู้ชมน้อยที่กล่าวว่าควรรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อร่วมกันแก้ไขปัญห และผู้ชมส่วนมากที่กล่าวว่าปัญหาเหล่านี้ไม่สามารถแก้ไขได้ เนื่องจากคนส่วนใหญ่มองว่าเป็นเรื่องปกติ ทั้งที่ไม่ปกติและเป็นปัญหาที่มีมาอย่างช้านาน สิ่งที่ได้คือการพูดคุยกันมากยิ่งขึ้นถึงปัญหาอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน

ท่านสามารถเข้าชมผลงานการแสดงได้จาก Link ผลงาน <https://kku.world/scs4g>

## การสรุปทเรียนและองค์ความรู้ที่ได้รับ

การสร้างสรรคการแสดงรูปแบบพิสดลเฮียเตอร์ เรื่อง “WTF - ว็อท เดอะ ฟักกกกก!!!” สามารถแบ่งการสรุปผลออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

## 1. การทำงานกับประเด็น

เรื่องอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน เป็นปัญหาที่ยังแก้ไม่ตกและยังไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน อีกทั้งยังคงส่งผลกระทบต่อนักเรียนที่ถูกอำนาจนิยมครอบงำ ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนมุมมองและประสบการณ์เกี่ยวกับมิติต่าง ๆ ของอำนาจนิยมในโรงเรียนร่วมกันภายในกลุ่มผู้สร้างสรรค์และกับบุคคลทั่วไป โดยได้เชื่อมโยงประเด็นไปสู่สังคม เศรษฐกิจ ชนชั้น และการตั้งคำถามกับบทบาทหน้าที่ การใช้อำนาจ การส่งต่ออำนาจ ผ่านการร่วมกันวิพากษ์ วิจาร์ณ สะท้อน และถกเถียงถึงความไม่ปกติของความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากอำนาจนิยมในรั้วโรงเรียน ทำให้ได้เห็นถึงมุมมองและประสบการณ์ของผู้ที่ได้รับผลกระทบอันส่งผลให้เกิดความสูญเสียความเป็นตัวเอง หรือแม้กระทั่งการเป็นผู้ใช้อำนาจเสียเอง อย่างไรก็ตาม ทุกการกระทำล้วนมีเหตุและผลกระทบที่ตามมา เพราะฉะนั้น ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความเชื่อร่วมกันว่า การส่งเสียง การพูดคุยกันอย่างตรงไปตรงมา การรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นมีความจำเป็นเพื่อที่จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการรับฟัง การสังเกต การยอมรับ และร่วมหลีกเลี่ยงการใช้อำนาจนิยมในโรงเรียนได้

ผู้สร้างสรรค์ยังได้เรียนรู้ถึงมิติของเชิงโครงสร้างของอำนาจว่า ไม่เพียงแต่เกิดขึ้นกับนักเรียน แต่ตัวครู-อาจารย์เองก็ได้รับผลกระทบเช่นนี้จากผู้ที่มีอำนาจมากกว่าเช่นกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการกดทับเป็นทอด ๆ ถือเป็นวงจรอุบาทว์จากระบบอำนาจนิยม ผู้สร้างสรรค์ยังเห็นถึงโครงสร้างทางสังคมไทยที่ระบบอำนาจนิยมได้ฝังรากลึกมาจนถึงปัจจุบัน ถึงแม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไปแต่การใช้อำนาจก็ยังมืออยู่ให้เห็นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเสรีภาพในการแสดงออก และผลของการกดทับก็ยังแสดงให้เห็นถึงปัจจุบัน

## 2. การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์บทและเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านกระบวนการดีไวซ์ ผู้สร้างสรรค์พบว่า เมื่อได้ประเด็นที่สนใจแล้วควรจะต้องนำไปสู่การค้นหาสถานการณ์ที่อ้างอิง หรือในทางกลับกันหากได้สถานการณ์ที่อ้างอิงมาก่อน ก็จะต้องค้นหาประเด็นที่สำคัญจากสถานการณ์นั้น ๆ จากนั้นจึงนำมากำหนดเป็นโจทย์ เพื่อทดลองสร้างให้เกิด การกระทำ และ ภาพบนเวที ซึ่งภาพที่ออกมาจะต้องสะท้อนสัมผัสเสียงหรือโจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ ก่อนจะนำไปร้อยเรียงเป็นเรื่องราวด้วยเหตุและผลเพื่อสร้างให้เป็นบทที่ชัดเจน

ผู้สร้างสรรค์พบว่าข้อดีของกระบวนการดีไวซ์ คือ การได้มุมมองความคิดที่หลากหลายมากในประเด็นหนึ่ง ๆ หรือแม้แต่ในภาพหนึ่ง ๆ ทำให้เรียนรู้วิธีการสร้างงานที่เนื่องจากการตีความตามความคิดและประสบการณ์ของตนเองมุมมองเดียว แต่ได้เห็นความซับซ้อนของตัว

ละคร ความต้องการ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้น ๆ แต่เพราะในความละเอียดของกระบวนการดีไวซ์ ทำให้มีความยากในการขับเคลื่อนงาน จึงต้องอาศัยเวลาในการทดลองและผ่านการตอบคำถามมากมายก่อนที่จะเลือกหรือตัดสินใจ ทำให้เกิดความล่าช้า ผู้สร้างสรรค์จึงต้องมีใจหยาบและเป้าหมายที่ชัดเจนที่จะช่วยเลือกและตัดสินใจให้เร็วขึ้นได้

ผลงานฟิลิปปินส์เตอร์ เน้นไปที่เรื่องการสื่อสารแนวคิดและความรู้สึก ผ่านการเคลื่อนไหว การกระทำของตัวละครบนเวที วัตถุสิ่งของ เสียง และสัญญาณอื่น ๆ ที่เลือกมาใช้ในผลงาน โดยกระบวนการสร้างสรรค์ครั้งนี้อาศัยความรู้เชิงสัญวิทยา ในฐานะผู้แสดงนั้นการทำงานในรูปแบบฟิลิปปินส์เตอร์ ทำให้เข้าใจความสำคัญของการเคลื่อนไหวร่างกายในฐานะการสร้างความหมาย การให้ความหมายกับการเคลื่อนไหว ท่าทาง ลีลา และการตอบสนองของร่างกายต่อเสียงและวัตถุมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะนอกเหนือจากจะทำให้สามารถสื่อสารสถานการณ์ไปสู่ผู้ชมได้ ยังจะทำให้สัญญาณที่ได้เลือกใช้ได้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพด้วย ดังนั้น ในทุกการแสดงออก การเคลื่อนไหว และแม้แต่อุปกรณ์ประกอบต่าง ๆ จึงผ่านการวิเคราะห์และการให้ความหมายเพื่อที่จะสื่อถึงประเด็นที่ต้องการ จากการเรียนรู้ผ่านการทำงานรูปแบบฟิลิปปินส์เตอร์และแนวคิดสัญวิทยา ทำให้ผู้สร้างสรรค์ยังได้รู้ว่า ศิลปินมีหน้าที่สร้างผลงานในฐานะเครื่องหมาย (sign vehicle) ได้แก่ การเคลื่อนไหว และการทำงานกับวัตถุ หรือ เสียง การแสดง ฯลฯ โดยศิลปินจะต้องฝึกพิจารณาและใคร่ครวญความสัมพันธ์ระหว่าง เครื่องหมายที่ตนเองสร้าง กับ วัตถุที่ใช้อ้างถึง (referent) โดยผสานการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การวิพากษ์และการตั้งคำถาม ก็จะไม่เพียงแค่สร้างผลงานใหม่ขึ้นมาได้ แต่จะสามารถสร้างความหมาย (meaning) ใหม่ขึ้นได้อีกด้วย ดังจะเห็นได้ว่า สัญญาณต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในละครเรื่องนี้ ตั้งแต่การเปรียบเทียบสถานการณ์ที่อ้างถึง โดยนำเสนอผ่าน เกมออนไลน์ ที่มีกานาเสนอและหรือสร้างการรับรู้ผ่านสของการเล่น ความไม่จริงจัง ความสนุกสนาน สดใส ที่เป็นด้านตรงกันข้ามกับความเป็นจริง กลายเป็นความหมายใหม่ที่แสดงถึงการวิพากษ์สถานการณ์ที่ความรุนแรงที่สังคมไทยบางส่วนอาจจะยังมองเป็นเรื่องเล่น ๆ ไม่จริงจัง ดังนั้น แนวคิดสัญวิทยาถือเป็นตัวขับเคลื่อนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบฟิลิปปินส์เตอร์ขึ้นนี้

## กิตติกรรมประกาศ

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปี พ.ศ.2567 เทศกาลละครกรุงเทพ 2023 ทีมงาน WTF - ว๊อท เดอะ ฟิวกทุกคน ขอขอบคุณคุณพ่อคุณแม่ของพวกเราที่เป็นกำลังใจและให้การสนับสนุนพวกเราในทุก ๆ เรื่อง บุคลากรคณะศิลปกรรมศาสตร์ทุก ๆ ท่าน ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ในทีม และขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างยิ่ง

## เอกสารอ้างอิง

- กานน คุมพ์ประพันธ์ และ อุพาษา เหล่าชัย. (2564). คำถามถึงพระคุณที่สามที่ยังใช้ความรุนแรงจัดการ ห้องเรียนและการลงโทษ. ใน ทิพย์พิมล เกียรติวาทีรัตนะ (บรรณาธิการ). ได้พรหมแห่งความดีงาม. (หน้า 93-111). โครงการผู้นำแห่งอนาคต.
- ข่าวเวิร์คพอยท์23 (ก). (2566). นร.สุดทนแฉพฤติกรรมครูหญิงลงโทษให้เอาถุงเท้ามาเช็ดหน้า เหตุเพราะแต่งหน้ามาโรงเรียน เพยมีเด็กหลายรายตกเป็นเหยื่ออารมณ์ ทั้งด่าหยาบ กระชากผม ด้าน ผอ เรียกสอบแล้ว จ่อพิจารณาลงโทษทางวินัย. <https://kku.world/otzfr>
- ข่าวเวิร์คพอยท์23(ข). (2566). เพยคลิปลักษณ์ฐาน นักเรียนม.3 เครียด ถูกครูกดดันบังคับคุกเข่าต่อหน้าเพื่อน ก่อนดึงเสาโทรศัพท์เสียชีวิต. <https://kku.world/otzfr>
- จิรภา ประทุมมินทร์. (2565). อำนานิยม “ระบบการศึกษาไทย” ผ่านเครื่องแบบ ทรงผม หน้าเสารองไม้เรียว. <https://decode.plus/20220928-playread-education/>
- จอห์น นพดลวดีสินสุนทร. (2556). แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย. เอกสารประกอบบรรยายเสริมความรู้ทางด้านทฤษฎี. สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. <https://kku.world/ncwi0>
- ธัญพร กิตติกิจ. (2563). การแสดง/Performance: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2565). เกินไปไหม ผู้ปกครองเดือด ครูใช้ “ไม้หยาบ” ตีมือลูกจนห้อเลือด หลังส่งงานไม่ทัน. <https://www.thairath.co.th/home>
- ศิรินทรพร ศรีใส. (2545). จินตทัศน์ในกระบวนการสื่อสารการแสดงของคณะละครเวทีสมัยใหม่ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยและสื่อสารการแสดง, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- สิริพรรณ นกสวน สวัสดิ์. (2557). คำและแนวคิดในประชาธิปไตยสมัยใหม่: วัฒนธรรมการเมืองและประชาธิปไตย. มูลนิธิฟรีดริค เอแบร์ท.
- สมพร พูราว. (2554). Mime: ศิลปะท่าทางการเคลื่อนไหว. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อัจฉริยา เล็กเพชร. (2555). การสร้างสรรค์ผลงานละครในรูปแบบฟิสิกส์คัลเธียเตอร์ กรณีศึกษาละครเวทีเรื่องเบรกเอาท์. บทความวิจัยเอเชียศึกษา. สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. <https://kku.world/1sujh>

Kennedy, D. (2010). *The Oxford Companion to Theatre and Performance*. Oxford University Press.

07

ได้รับบทความ : 19/08/2566 | แก้ไขบทความ : 30/03/2567 | ตอบรับบทความ : 21/06/2567  
Received : 19/08/2023 | Revised : 30/03/2024 | Accepted : 21/06/2024



**ศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์  
สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ  
กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน  
จังหวัดปทุมธานี**

**Study and Packaging Design for Crispy  
Waffle Mushroom Products of Klangban  
Mushroom Farm Community Enterprise  
Group, Pathum Thani Province.**

จุฑามาศ เกียรติเวช<sup>1</sup>  
Jutamach Thienwet<sup>1</sup>

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

<sup>1</sup> Lecturer, Faculty of Industrial Technology, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage.  
(Email: Jutamach@vru.ac.th)

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวอฟเฟิลกรอบกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี ผ่านการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์และกราฟิกบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์

ผลการวิจัยพบว่าวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้านจังหวัดปทุมธานี เป็นการรวมกลุ่มของคนในชุมชนที่มีความต้องการสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน และสามารถเลี้ยงชีพตนเองได้ โดยผ่านการปลูกเห็ดชนิดต่าง ๆ เพื่อการขายและแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ จึงได้คิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่ขึ้นมาคือผลิตภัณฑ์เห็ดวอฟเฟิลกรอบที่มีส่วนผสมของเห็ดนางนวลสีชมพู ดังนั้นจึงมีความต้องการบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์นี้ ผู้วิจัยจึงได้เข้ามาส่งเสริมด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยได้ออกแบบบรรจุภัณฑ์ จำนวน 2 รูปแบบ ตัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยรูปแบบที่ 2 มีผลคะแนนสูงสุด อยู่ในระดับเหมาะสมมาก คือมีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 3.96, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.74 จากนั้นผู้วิจัยได้พัฒนาบรรจุภัณฑ์เพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยการออกแบบบรรจุภัณฑ์เป็นประเภทกล่องกระดาษ พรีนิตด้วยระบบออฟเซต ภายในบรรจุด้วยขนมเห็ดวอฟเฟิลกรอบที่บรรจุลงในถุงซิปล็อค เพื่อไม่ให้อากาศเข้าไปภายใน มีขนาด 12X5X12 เซนติเมตร หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำมาผลิตเป็นต้นแบบบรรจุภัณฑ์และประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.42, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.58

**คำสำคัญ :** การออกแบบบรรจุภัณฑ์, กราฟิกบรรจุภัณฑ์  
ผลิตภัณฑ์เห็ดวอฟเฟิลกรอบ

## Abstract

This research aimed to design packaging for crispy waffles mushroom of Klangban Mushroom Farm Community Enterprise Group, Pathum Thani Province, by packaging structural design and graphic design to create an identity for the product.

The results revealed that Klangban Mushroom Farm Community Enterprise, Pathum Thani Province, was originated from the assembly of community inhabitants with their needs to create income and self-reliance by growing different types of mushrooms to be sold and processed into various products. For this reason, they initiated a new product, i.e., crispy waffle mushroom products mixed with pink oyster mushrooms. Packaging was required for this product. Thus, the researcher took part in promoting packaging design into 2 patterns, selected by the design experts. Pattern 2 had the highest score, at the level of “very suitable” (Mean = 3.96, SD = 0.74). Next, the researcher developed packaging further according to the suggestion from the design experts. Packaging was designed as a paper box printed by offset system. Inside the box was filled with crispy mushroom waffles in a hot-sealed vacuum transparent bag, size 12X5X12 cm. After that, it was used to create the prototype of packaging, and to assess satisfaction toward packaging design. It was found that the satisfaction was rated at the level of “very suitable” (Mean = 4.42, SD = 0.58).

**Keywords** : Packaging design, Packaging graphic  
Crispy Waffle Mushroom Products

## บทนำ

วิสาหกิจชุมชนหรืออุตสาหกรรมชุมชนเป็นแนวคิดที่มุ่งแปรรูปผลผลิตตามธรรมชาติหรือกระทำการผลิตสินค้าโดยสมาชิกในชุมชนเพื่อการบริโภคและสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน ด้วยหลักคิดสำคัญที่ว่า ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ในชุมชนทั้งในด้านการบริโภคแบบพึ่งพาตนเอง การเก็บหรือถนอมอาหารไว้กินในครอบครัวและในชุมชนจะช่วยลดรายจ่ายให้ครอบครัว ซึ่งเป็นรากฐานในการสร้างสังคมที่ไม่เห็นแก่ประโยชน์ด้านกำไรสูงสุด (ณรงค์ เพ็ชรประเสริฐ และพิทยา ว่องกุล, 2556) และวิสาหกิจชุมชนเป็นเครื่องมือหนึ่งของการพัฒนาคน พัฒนาชุมชน โดยมีเป้าหมายว่า ทำอย่างไรให้คนอยู่อย่างมีความสุข และสร้างความสมดุลให้ชีวิตชุมชนเข้มแข็งและช่วยเหลือเกื้อกูลกันก็ถือว่าเป็นทางที่ถูกต้องของการพัฒนาอย่างยั่งยืน (เสรีพงศ์พิศ, 2552)

ผู้นำวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้านจังหวัดปทุมธานี ได้นำเอาความรู้จากการศึกษาดูงานในที่ต่าง ๆ นำมาปรับใช้ในการศึกษาและทดลองเพาะเลี้ยงเห็ดชนิดต่าง ๆ มากมาย และได้เริ่มก่อตั้งวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน เมื่อปี พ.ศ. 2557 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งต่อมาผู้นำวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้านได้มีแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แปรรูปจากเห็ดนางนวลสีชมพู ซึ่งเห็ดนางนวลสีชมพูมีสรรพคุณที่ดีต่อร่างกายและยังมีสารต่อต้านอนุมูลอิสระ ช่วยบำรุงประสาทตา ลดกรด ลดไขมันในเส้นเลือดและแก้ท้องอืด เป็นต้น วิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้านได้นำเอาความพิเศษของเห็ดนางนวลสีชมพูมาผลิตเป็นเห็ดวาฟเฟิลกรอบที่มีรสชาติอร่อยและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งนี้ด้วยเหตุที่เป็นผลิตภัณฑ์แปรรูปที่เพิ่งคิดค้นขึ้นมาใหม่จึงยังไม่มีบรรจุกฎเกณฑ์ที่จะใช้ในการจัดจำหน่าย ผู้วิจัยจึงเข้ามาร่วมพัฒนาและออกแบบบรรจุกฎเกณฑ์ให้มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์และสร้างความน่าสนใจให้กับบรรจุกฎเกณฑ์ เพื่อส่งเสริมการขายและการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับผลิตภัณฑ์อีกด้วย

การออกแบบบรรจุกฎเกณฑ์นั้น ประกอบไปด้วย 1) การออกแบบโครงสร้าง หมายถึง การกำหนดแบบบรรจุกฎเกณฑ์เกี่ยวกับวัสดุ รูปทรง รูปแบบ ขนาด วิธีการบรรจุ การเปิด-ปิด การออกแบบต้องอาศัยความรู้ทางวิทยาศาสตร์และวิศวกรรม มีกระบวนการวิจัย พัฒนา และทดสอบเป็นขั้นตอน เพื่อให้โครงสร้างบรรจุกฎเกณฑ์ทำหน้าที่หลัก สามารถแปรรูปและขึ้นรูปในเชิงอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และในต้นทุนที่เหมาะสม (สุภาภรณ์ ธีระจันทร์, 2559) 2) กราฟิกบรรจุกฎเกณฑ์ หมายถึง การสื่อความหมายด้วยการสร้างบรรทัดความคิด การนำองค์ประกอบของรูปภาพ ลวดลาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร สี และรูปทรงพิเศษมาสร้างภาพลักษณ์ภายนอกของบรรจุกฎเกณฑ์โดยอาศัยความรู้ทางศิลปะ นำมาถ่ายทอดให้เกิดความเข้าใจในอันที่จะส่งผลทางด้านจิตวิทยาต่อผู้บริโภค (มยุรี ภาคลำเจียก, 2556)

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ดีมีส่วนสำคัญต่อการโฆษณาและการสื่อสารการตลาด ถือว่าตัวบรรจุภัณฑ์เองเป็นเครื่องมือหรือสื่ออย่างหนึ่งในการโฆษณาตราสินค้าและภาพสัญลักษณ์ของสินค้า ตลอดจนข้อมูลขององค์กรไปสู่ผู้บริโภคโดยผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของบรรจุภัณฑ์ ได้แก่ ฉลาก การออกแบบรูปร่าง ลักษณะหวดทรง พื้นผิว ตั้งแต่ระยะเวลาที่บรรจุภัณฑ์ปรากฏแก่สายตาผู้บริโภค เมื่อถูกวางโชว์ไว้ในร้านค้าปลีกจนถึงมือผู้บริโภคเพื่อนำไปใช้ที่บ้านหรือที่ต่าง ๆ และตลอดระยะเวลาการนำบรรจุภัณฑ์ไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น (อัญปวีณ์ รัตนพงศ์พร, 2552)

จากการศึกษาผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้แก่ผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจแก่ผู้บริโภค และทำให้ผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์ โดยการออกแบบบรรจุภัณฑ์นั้นต้องคำนึงถึงหลักการส่งเสริมการขายให้กับผลิตภัณฑ์ด้วย เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ และแตกต่างจากคู่แข่ง

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
2. เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี

## กรอบแนวคิดที่ศึกษา

การวิจัยเรื่องศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี มีกรอบแนวคิดที่ศึกษาในการวิจัยดังนี้

1. กรอบแนวคิดด้านการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ตามแนวคิดของ มยุรี ภาคลำเจียก (2558) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบโครงสร้าง หมายถึง การกำหนดแบบของบรรจุภัณฑ์ที่เกี่ยวกับวัสดุ รูปแบบ รูปทรง ขนาด วิธีการบรรจุ การเปิดและปิด เป็นการออกแบบที่อาศัยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และวิศวกรรม ซึ่งมีกระบวนการวิจัยและทดสอบอย่างเป็นระบบ มีการคุ้มครองผลิตภัณฑ์ได้ และสัมพันธ์กับอาหารได้อย่างปลอดภัย นอกจากนี้บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถแปรรูปในเชิงอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและในราคาต้นทุนที่เหมาะสมยอมรับได้

2. กรอบแนวคิดด้านการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ตามแนวคิดของ สุมาลี ทองรุ่งโรจน์ (2555) ที่ได้กล่าวไว้ว่า กราฟิกบรรจุภัณฑ์ หมายถึง วิธีการกำหนดรูปลักษณะ ตลอด

จนรายละเอียดของลวดลายบนบรรจุภัณฑ์ ที่มีผลทางด้านจิตวิทยาต่อผู้บริโภค เช่น ดึงดูดความสนใจ ทราบถึงสรรพคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์หรือสินค้านั้นเป็นการสร้างบุคลิกลักษณะพิเศษของสินค้า อันจะนำมาซึ่งความทรงจำของผู้บริโภค ทั้งหมดนี้ต้องอาศัยเทคนิคในการออกแบบ ข้อความโฆษณา สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายการค้า ตลอดจนสีสันท่าง ๆ ที่นำมาประกอบกัน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อบรรจุภัณฑ์ของสินค้าและสามารถวางขายได้ในตลาดเมื่อวางคู่กับสินค้าคู่แข่ง บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถสร้างความโดดเด่นให้กับตัวผลิตภัณฑ์และสามารถขายได้ด้วยตัวของมันเอง

## ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
  - 1.1 ตัวแปรที่ศึกษา ลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี เพื่อสอบถามข้อมูลผลิตภัณฑ์ ประวัติความเป็นมา และแนวคิดด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ
  - 1.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล
    - 1.2.1 ประชากร ได้แก่ ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
    - 1.2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 คน
2. เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
  - 2.1 ตัวแปรที่ศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ได้แก่ การออกแบบโครงสร้างและการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้ออกวิเคราะห์ และนำมาออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
  - 2.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล
    - 2.2.1 ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
    - 2.2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

(คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญจากความสามารถด้านการออกแบบที่มีประสบการณ์มากกว่า 3 ปีขึ้นไป)

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
  - 3.1 ตัวแปรที่ศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี โดยผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้บริโภคประเมินผลการออกแบบในด้านต่าง ๆ แล้วนำแบบสอบถามที่ผ่านการประเมินมาวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจ
  - 3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล
    - 3.2.1 ประชากร ได้แก่ ผู้บริโภค
    - 3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริโภค จำนวน 100 คน

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง ศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. ลงพื้นที่สัมภาษณ์ข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จำนวน 1 คน เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ ประวัติ และความเป็นมา ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี
2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ ตลาดและกลุ่มเป้าหมาย
3. เก็บรวบรวมข้อมูลด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยประกอบไปด้วย โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ และกราฟิกบรรจุภัณฑ์
4. วิเคราะห์ข้อมูลและนำมาออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ
5. นำบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบจำนวน 2 รูปแบบ ไปประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน จาก 2 รูปแบบ ให้เหลือ 1 รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด
6. เก็บรวบรวมความคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปแนวทางการพัฒนาบรรจุภัณฑ์เพิ่มเติม สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบอีกครั้ง เพื่อให้ผลงานการออกแบบมีประสิทธิภาพ

มากที่สุด

7. หลังจากการออกแบบและพัฒนาระบบสำหรับผลิตภัณฑ์ให้ดาวฟเฟิลกรอบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน แล้ว ได้นำมาผลิตเป็นต้นแบบบรรจุภัณฑ์
8. นำต้นแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ให้ดาวฟเฟิลกรอบไปประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้บริโภคนจำนวน 100 คน
9. สรุปคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้บริโภคนจำนวน 100 คน
10. สรุปผลการวิจัย เรื่องการศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ให้ดาวฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 คน
2. แบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน
3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ให้ดาวฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้บริโภคนจำนวน 100 คน

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบสัมภาษณ์ข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานีจำนวน 1 คน สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเป็นเชิงพรรณนา เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ข้อมูลผลิตภัณฑ์ และแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์
2. แบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน ทำการประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ โดยเลือกตอบตามความคิดเห็น แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยการใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ให้

วาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้บริโภคน จำนวน 100 คน ทำการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์จากผู้บริโภค โดยเลือกตอบตามความคิดเห็น แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยการใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ดังนี้

- 4.51-5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- 3.51-4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
- 2.51-3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
- 1.51-2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย
- 1.00-1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ตารางที่ 1 รายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล
<b>วัตถุประสงค์ : 1.</b> เพื่อศึกษาข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี		
1) แบบสัมภาษณ์ข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี	ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 คน	สรุปผลเป็นเชิงพรรณนา เพื่อหาแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต่อไป
<b>วัตถุประสงค์ : 2.</b> เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ที่หีบวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี		
1) แบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยการใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และวิเคราะห์ข้อมูลข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
<b>วัตถุประสงค์ : 3.</b> เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ที่หีบวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี		
1) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ที่หีบวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี	ผู้บริโภค จำนวน 100 คน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยการใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

## ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 2 ข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี

### ข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1. ข้อมูลประวัติ            | วิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี ก่อตั้งขึ้น เมื่อปี พ.ศ. 2557 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งเป็นกรรวมตัวของคนในชุมชนเพื่อเข้ามาทำหน้าที่ศึกษาและทดลองเพาะเลี้ยงเห็ดชนิดต่าง ๆ เพื่อสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน ทั้งนี้ผู้นำวิสาหกิจชุมชนและคนในกลุ่มได้นำเอาความรู้จากการศึกษาดูงานในที่ต่าง ๆ นำมาปรับใช้ในเพาะเลี้ยงเห็ด ได้แก่ เห็ดนางฟ้า เห็ดนางนวลสีชมพู เป็นต้น และยังคิดค้นพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเห็ดอีกมากมาย ซึ่งผลิตภัณฑ์ล่าสุด คือเห็ดวาฟเฟิลกรอบ |
| 2. ผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ | เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทางกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี คิดค้นขึ้นมาใหม่ โดยเป็นวาฟเฟิลกรอบที่มีส่วนผสมของเห็ดนางนวลสีชมพู เป็นขนมขบเคี้ยว กรอบอร่อย เหมาะสำหรับรับประทานเป็นของว่างและของฝากได้ทุกโอกาส   |



2. ผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ผลการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์

ตารางที่ 3 บรรจุภัณฑ์ที่โครงสร้าง

### บรรจุภัณฑ์โครงสร้าง



ผู้วิจัยเลือกใช้บรรจุภัณฑ์สำเร็จรูป คือกระปุกพลาสติกใส (PET) ฝาเกลียวสีดำ ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 8 เซนติเมตร ความสูง 8 เซนติเมตร ปริมาตร 300 ml. โดยข้อดีของบรรจุภัณฑ์พลาสติก คือมีต้นทุนการผลิตไม่สูง ราคาไม่แพง สามารถสกัดกั้นไอน้ำ แก๊สและไขมันได้ ทนทานต่อสารเคมี มีน้ำหนักเบา บรรจุภัณฑ์พลาสติกจึงนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย (สุภาภรณ์ ธีระจันทร์, 2559)

2.2 ผลการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ มีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ขั้นตอนการออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ ดังที่เผยแพร่ในैया (2556) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ ต้องผ่านการสังเกตต้นแบบ เก็บรายละเอียดลักษณะเด่น เพื่อสร้างจุดเด่นและเสน่ห์ให้ตัวการ์ตูน



รูปที่ 1 ตัวการ์ตูนสัญลักษณ์เห็นนางนวลสีชมพู

ตัวการ์ตูนสัญลักษณ์เห็นนางนวลสีชมพู ได้นำเอารูปร่างของเห็นนางนวลสีชมพูของจริง มาตัดทอนและออกแบบรูปลักษณ์ให้มีความใกล้เคียงกับของจริง โดยการใช้สีนั้นได้ใช้สีชมพูที่มีความใกล้เคียงกับเห็นนางนวลสีชมพูของจริงมากที่สุด



รูปที่ 2 ตัวการ์ตูนสัญลักษณ์เห็นดาวฟิเลล

ตัวการ์ตูนสัญลักษณ์เห็นดาวฟิเลล ได้นำเอาลักษณะของดาวฟิเลลรอบทั้งรูปร่างและสีสีนมาออกแบบและตัดทอนทำให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งนี้การออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ขึ้นมานั้นเพื่อเป็นการสื่อสารแบรนด์ในธุรกิจ สร้างความจดจำให้แก่ลูกค้าและนำมาเป็นภาพประกอบบนกราฟิกบรรจุภัณฑ์อีกด้วย

2.2.2 ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ออกแบบฉลากสินค้า จำนวน 2 รูปแบบ เพื่อนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์

ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์นั้น เป็นการสร้างสรรค์ลักษณะภายนอกโครงสร้างบรรจุภัณฑ์เพื่อช่วยเพิ่มมูลค่าของสินค้า โดยเน้นถึงการสื่อความหมาย ความเข้าใจ (To Communicate) การตกแต่งให้สวยงาม ดึงดูดผู้พบเห็นให้เกิดความต้องการซื้อสินค้า เพื่อผลทางด้านจิตวิทยา (Psychological Effects) สร้างมโนภาพถึงสรรพคุณ ประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ และการกระตุ้นให้เกิดความทรงจำที่ดีของผู้บริโภค (ก่อเกียรติ วิริยะกิจ พัฒนา, 2565)



รูปที่ 3 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ รูปแบบที่ 1

การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) รูปแบบที่ 1 ผู้วิจัยได้ออกแบบลวดลาย กราฟิกบรรจุภัณฑ์ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากกลีบของเห็ดนางวลสีชมพู นำมาออกแบบเป็น แพทเทิร์น โดยผสมผสานกับการนำเอาตัวการ์ตูนที่ได้ออกแบบ นำมาจัดองค์ประกอบศิลปะ ระหว่างตัวหนังสือ ภาพประกอบ ตัวการ์ตูน และลวดลาย โดยใช้สีชมพูเป็นหลักซึ่งเป็นสีของ เห็ดนางวลสีชมพูจึงทำให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ ที่สามารถดึงดูดผู้บริโภคได้ ทั้งนี้ฉลากสินค้า จะมี 2 ส่วน คือส่วนที่ติดบนฝา มีขนาด 5X5 เซนติเมตร และส่วนที่ติดหน้ากระปุก มีขนาด 9X5.5 เซนติเมตร



รูปที่ 4 กราฟิกรบรรจุภัณฑ์ รูปแบบที่ 2

การออกแบบกราฟิกรบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) รูปแบบที่ 2 ผู้วิจัยได้ออกแบบลวดลายกราฟิกรบรรจุภัณฑ์ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากรูปร่างของแผ่นวอฟเฟิลกรอบ นำมาออกแบบเป็นแพทเทิร์น โดยผสมผสานกับการนำเอาตัวการ์ตูนที่ได้ออกแบบนำมาจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยใช้สีน้ำตาลเป็นหลักซึ่งเป็นสีของวอฟเฟิลกรอบ ทำให้ฉลากสินค้ามีความน่าสนใจ และสื่อถึงตัวผลิตภัณฑ์มากที่สุด ทั้งนี้ฉลากสินค้าจะมี 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ติดบนฝา มีขนาด 5X5 เซนติเมตร และส่วนที่ติดหน้ากระปุก มีขนาด 9X5.5 เซนติเมตร

### 2.2.3 ขั้นตอนการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

ตารางที่ 4 ผลคะแนนการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2	
	Mean	SD	Mean	SD
<b>โครงสร้างบรรจุภัณฑ์</b>				
1. รูปแบบและรูปทรง มีความเหมาะสม	4.00	4.00	4.00	4.00
2. ขนาดบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสม	3.33	3.33	3.33	3.33
3. วิธีการเปิด - ปิด มีความเหมาะสม	3.67	3.67	3.67	3.67
4. วัสดุมีความเหมาะสม	3.00	3.00	3.00	3.00
5. สามารถคุ้มครองผลิตภัณฑ์ได้	4.00	4.00	4.00	4.00
<b>รวม</b>	<b>3.60</b>	<b>3.60</b>	<b>3.60</b>	<b>3.60</b>
<b>กราฟิกรบรรจุภัณฑ์</b>				
1. รูปภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.33	4.33	4.33	4.33
2. ตัวอักษรและขนาดตัวอักษร มีความเหมาะสม	4.00	4.00	4.00	4.00
3. การใช้สีมีความเหมาะสม	3.67	3.67	3.67	3.67
4. การจัดวางมีความเหมาะสม	3.67	3.67	3.67	3.67
5. เรื่องราวบนบรรจุภัณฑ์มีเอกลักษณ์	4.00	4.00	4.00	4.00
<b>รวม</b>	<b>3.93</b>	<b>3.93</b>	<b>3.93</b>	<b>3.93</b>
<b>รวมทั้งหมด</b>	<b>3.76</b>	<b>3.76</b>	<b>3.76</b>	<b>3.76</b>

ตารางที่ 5 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

**ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ**



หลังจากการประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน แล้ว ผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ โดยสามารถสรุปได้ คือให้เพิ่มเติมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งรูปแบบ วัสดุ และขนาด เพื่อทำให้แบรนด์และผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์เพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยการออกแบบบรรจุภัณฑ์นั้นเป็นประเภทกล่องกระดาษ ภายในบรรจุด้วยขนมเห็ดดาวฟเฟิลกรอบที่บรรจุลงในถุงสีร้อนเพื่อไม่ให้อากาศเข้าไปภายในโดยกราฟิกรบรรจุภัณฑ์นั้น ใช้กราฟิกรบรรจุภัณฑ์ของรูปแบบที่ผ่านการคัดเลือกมาพัฒนาปรับปรุง จัดวางองค์ประกอบศิลป์ ให้มีความเหมาะสม ซึ่งจะทำให้บรรจุภัณฑ์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

### บรรจุภัณฑ์



รูปที่ 5 ซองใส่ซีลร้อนและภาพเคลือบบรรจุภัณฑ์กล่อง สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ

การพัฒนาและออกแบบรูปแบบบรรจุภัณฑ์เพิ่มเติมในครั้งนี้ สามารถสรุปการออกแบบได้ คือใช้วัสดุกระดาษ พรีนิตด้วยระบบออฟเซต ขนาด 12X5X12 เซนติเมตร หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำมาผลิตเป็นต้นแบบบรรจุภัณฑ์



รูปที่ 6 ต้นแบบซองใส่ซีลร้อนและบรรจุภัณฑ์กล่อง สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้บริโภค จำนวน 100 คน



รูปที่ 7 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ  
สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดดาวฟเหิลกรอบ

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

รายการประเมิน	Mean	SD	ระดับความคิดเห็น
<b>โครงสร้างบรรจุภัณฑ์</b>			
1. รูปแบบและรูปร่าง มีความเหมาะสม	4.39	0.66	เหมาะสมมาก
2. ขนาดบรรจุภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม	4.23	0.58	เหมาะสมมาก
3. วิธีการเปิด - ปิด มีความเหมาะสม	4.38	0.59	เหมาะสมมาก
4. วัสดุมีความเหมาะสม	4.41	0.51	เหมาะสมมาก
5. สามารถคุ้มครองผลิตภัณฑ์ได้	4.54	0.71	เหมาะสมมากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.39</b>	<b>0.61</b>	เหมาะสมมาก
<b>กราฟิกรบรรจุภัณฑ์</b>			
1. รูปภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.52	0.57	เหมาะสมมากที่สุด
2. ตัวอักษรและขนาดตัวอักษร มีความเหมาะสม	4.34	0.53	เหมาะสมมาก
3. การใช้สีมีความเหมาะสม	4.37	0.56	เหมาะสมมาก
4. การจัดวางมีความเหมาะสม	4.48	0.50	เหมาะสมมาก
5. เรืองราวบนบรรจุภัณฑ์มีเอกลักษณ์	4.55	0.62	เหมาะสมมากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.45</b>	<b>0.56</b>	เหมาะสมมาก
<b>รวมทั้งหมด</b>	<b>4.42</b>	<b>0.58</b>	เหมาะสมมาก

จากตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดดาวฟเหิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้บริโภคนจำนวน 100 คน พบว่า ความพึงพอใจด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.39, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.61 และด้านกราฟิกรบรรจุภัณฑ์ มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.45, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.56 ซึ่งทั้ง 2 ด้านมีคะแนนรวมกันทั้งหมด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.42, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.58

## อภิปรายและสรุปผล

1. ผลการศึกษาข้อมูลของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี เป็นการรวมกลุ่มของคนในชุมชนที่มีความต้องการที่อยากจะสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน และสามารถเลี้ยงชีพตนเองได้ โดยผ่านปลูกเห็ดชนิดต่าง ๆ เพื่อการขายและแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งผู้นำวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี ได้มีความสนใจในเห็ดนางวลสีชมพู เพราะมีสรรพคุณที่ดีต่อร่างกาย และยังมีสารต่อต้านอนุมูลอิสระ ช่วยบำรุงประสาทตา ลดกรด ลดไขมันในเส้นเลือด และแก้ท้องอืด เป็นต้น จึงได้คิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่ขึ้นมา ก็คือผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ ที่มีส่วนผสมของเห็ดนางวลสีชมพู

2. ผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ผลการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยกำหนดและเลือกใช้บรรจุภัณฑ์สำเร็จรูป คือกระปุกพลาสติกใส (PET) ฝาเกลียวสีดำ ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 8 เซนติเมตร ความสูง 8 เซนติเมตร ปริมาตร 300 ml. โดยข้อดีของบรรจุภัณฑ์พลาสติก คือมีต้นทุนการผลิตไม่สูง ราคาไม่แพง สามารถสกัดกันไอน้ำ แก๊สและไขมันได้ (สุภาภรณ์ ธีระจันทร์, 2559) โดยการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ต้องอาศัยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และวิศวกรรม ซึ่งมีกระบวนการวิจัยและทดสอบอย่างเป็นระบบ มีการคุ้มครองผลิตภัณฑ์ได้ สัมผัสกับอาหารได้อย่างปลอดภัย นอกจากนี้บรรจุภัณฑ์ต้องสามารถแปรรูปในเชิงอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และในราคาต้นทุนที่เหมาะสมยอมรับได้ (มยุรี ภาคลำเจียก, 2558)

2.2 ผลการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ เป็นการควบคุมองค์ประกอบทางการออกแบบให้เกิดความสัมพันธ์กันอย่างลงตัว ประกอบไปด้วยตัวอักษร สี ภาพประกอบ และข้อมูลผลิตภัณฑ์ เป็นต้น เพื่อสร้างรูปแบบที่แตกต่าง และมีเอกลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์นั้น ๆ (ไพฑูริ วชิรวงศ์ภิญโญ และมนตรี ประจักษ์จิต, 2556) และเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อบรรจุภัณฑ์ของสินค้าและสามารถวางขายได้ในตลาดเมื่อวางคู่กับสินค้าคู่แข่ง บรรจุภัณฑ์ที่ต้องสามารถสร้างความโดดเด่นให้กับตัวผลิตภัณฑ์และสามารถขายได้ด้วยตัวของมันเอง (สุมาลี ทองรุ่งโรจน์, 2555) ซึ่งการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ มีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ผลการออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ เพยเล่อเหนี่ยว (2556) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ ต้องผ่านการสังเกตต้นแบบ เก็บรายละเอียด

ละเอียดลักษณะเด่น เพื่อสร้างจุดเด่น และเสน่ห์ให้ตัวการ์ตูน ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ให้ดงามवलสีชมพูและตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ให้ดวฟเฟิล เพื่อนำมาเป็นภาพประกอบการบนกราฟิกบรรจุภัณฑ์ ทั้งนี้การออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์นั้นมานั้น เพื่อใช้ในการสื่อสารแบรนด์ในธุรกิจ และเพื่อสร้างความจดจำให้แก่ลูกค้าอีกด้วย

2.2.2 ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ออกแบบฉลากสินค้า จำนวน 2 รูปแบบ เพื่อนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้ฉลากสินค้าจะมี 2 ส่วน คือส่วนที่ติดบนฝามีขนาด 5X5 เซนติเมตร และส่วนที่ติดหน้ากระปุก มีขนาด 9X5.5 เซนติเมตร โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้การพิมพ์สติ๊กเกอร์แบบกันน้ำ (PVC) มีข้อดีคือไม่ลอกหลุดได้ง่าย ติดทนนาน

2.2.3 ผลการคัดเลือกรูปแบบบรรจุภัณฑ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน โดยรูปแบบที่ 2 มีผลคะแนนสูงที่สุด อยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 3.96, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.74

2.2.4 ผลการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์เพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยการออกแบบบรรจุภัณฑ์นั้นเป็นประเภทกล่องกระดาษ ภายในบรรจุด้วยขนมให้ดวฟเฟิลกรอบ จำนวน 10 ชิ้น ที่บรรจุลงในถุงใสซีลร้อน เพื่อไม่ให้อากาศเข้าไปภายใน โดยกราฟิกบรรจุภัณฑ์นั้น ได้ใช้กราฟิกบรรจุภัณฑ์ของรูปแบบที่ผ่านการคัดเลือกมาพัฒนาปรับปรุงจัดวางองค์ประกอบศิลป์ให้มีความเหมาะสม ซึ่งจะทำให้บรรจุภัณฑ์มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยใช้วัสดุกระดาษ พรีนตด้วยระบบออฟเซต ทั้งนี้ในปัจจุบัน สิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่จะผลิตขึ้นด้วยระบบออฟเซต ซึ่งเป็นระบบการพิมพ์ที่ได้รับความนิยมสูงในการผลิตสิ่งพิมพ์ เนื่องจากสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพทางการพิมพ์สูง ให้รายละเอียดของตัวอักษร ภาพ และองค์ประกอบอื่น ๆ ได้อย่างละเอียดครบถ้วน (อารยะ ศรีภักษานบุตร, 2550) ซึ่งบรรจุภัณฑ์กล่องกระดาษ มีขนาด 12X5X12 เซนติเมตร หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำมาผลิตเป็นต้นแบบบรรจุภัณฑ์ เพื่อนำไปประเมินความพึงพอใจ

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์เห็ดวาฟเฟิลกรอบ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฟาร์มเห็ดกลางบ้าน จังหวัดปทุมธานี จากผู้บริโภคน จำนวน 100 คน พบว่า ความพึงพอใจด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.39, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD= 0.61 และด้านกราฟิกบรรจุภัณฑ์ มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.45, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.56 ซึ่งทั้ง 2 ด้านมีคะแนนรวมกันทั้งหมด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.42, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.58

### ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำขั้นตอนการวิจัยไปปรับใช้กับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้กับวิสาหกิจชุมชนอื่น ๆ ได้
2. สามารถนำแนวทางในการพัฒนาและสร้างองค์ความรู้ที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ไปใช้บูรณาการกับวิจัยในด้านอื่น ๆ หรือใกล้เคียงได้

## เอกสารอ้างอิง

- ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนา. (2561). *การบรรจุภัณฑ์ PACKAGING*. วังอักษร.
- ณรงค์ เพ็ชรประเสริฐและพิทยา ว่องกุล. (2556). *วิสาหกิจชุมชนกลไกเศรษฐกิจฐานราก* (พิมพ์ครั้งที่ 6). เอดิสันเพรส.
- ธัญปวีณ์ รัตนพงศ์พร. (2555). *การบรรจุภัณฑ์ PACKAGING*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ไพโรชур วชิรวงศ์ภิญโญ และมนตรี ประจักษ์จิต. (2556). *การบรรจุภัณฑ์*. เอ็มพันธ์.
- เพยเล่อเหนี่ยว. (2556). *ภาพน่ารัก Q-Style วาดง่ายด้วยปากกาด้ามเดียว*. เอ็มไอเอส.
- มยุรี ภาคลำเจียก. (2556). *บรรจุภัณฑ์สินค้าอุปโภคบริโภค*. โรงพิมพ์หยี่เฮง.
- มยุรี ภาคลำเจียก. (2558). *รอบรู้บรรจุภัณฑ์*. จินดาสาส์นการพิมพ์.
- สุภาภรณ์ ธีระจันทร์. (2559). *การบรรจุภัณฑ์*. สุภัชฌ์พันธ์ พรินดี กวีป.
- สุมาลี ทองรุ่งโรจน์. (2555). *PACKAGING DESIGN ออกแบบบรรจุภัณฑ์*. บอลส์การพิมพ์.
- เสรี พงศ์พิศ. (2552). *คู่มือการทำวิสาหกิจชุมชน*. พลังปัญญา
- อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). *การออกแบบสิ่งพิมพ์*. วิสคอมเซ็นเตอร์.

08

ได้รับบทความ : 01/04/2567 | แก้ไขบทความ : 17/07/2567 | ตอบรับบทความ : 26/07/2567  
Received : 01/04/2024 | Revised : 17/07/2024 | Accepted : 26/07/2024



## Exploring Strategies for the Development of Tie-Dyeing in Modern Society through Interdisciplinary Integration

Gao Xiang<sup>1</sup>

Sarawuth Pintong<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ph.D. Candidate, CULTURE - BASED DESIGN ARTS, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University/ Corresponding Author (E-mail: gaoxianglife@gmail.com)

<sup>2</sup> Assistant Professor, Ph.D., CULTURE - BASED DESIGN ARTS, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University (E-mail: sarawuthpintong@gmail.com)

## Abstract

In the era of globalization, the preservation and transmission of intangible cultural heritage, particularly traditional practices like tie-dyeing face significant challenges. The study explores the interdisciplinary integration of tie-dye technology into education, community engagement, commerce, cultural tourism, and design art to promote its dynamic development and sustainability. Utilizing a combination of literature review, case studies, and in-depth interviews with practitioners, the research examines the current applications and challenges of tie-dyeing. The findings reveal the potential of merging traditional techniques with modern innovations to enhance cultural value and market competitiveness. Specific tie-dye integration in elementary to higher education, community activities, business collaborations, tourism experiences, and modern art demonstrate the craft's adaptability and contemporary relevance. The study suggests targeted strategies such as enhancing educational programs, implementing product certification, leveraging digital platforms, and fostering international exchanges to boost public awareness and engagement. These recommendations aim to ensure the vibrant continuation and sustainable development of tie-dye practices in modern society. This research provides a valuable reference for the broader protection, inheritance, and innovation of intangible cultural heritage globally, emphasizing the importance of cross-sector collaboration in revitalizing traditional crafts.

**Keywords :** tie-dye, intangible cultural heritage, interdisciplinary integration

# Introduction

In the era of globalization, the preservation and transmission of intangible cultural heritage face unprecedented challenges, particularly for traditional practices such as tie-dye. This ancient fabric-dyeing technique, renowned for its distinctive characteristics and profound symbolic significance, value at the cultural-modernity nexus. Despite its unparalleled cultural status both in China and globally, the rise of industrialization and digitalization poses stark challenges to its vitality and relevance. This study delves into the interdisciplinary integration of tie-dye technology across education, community engagement, commerce, cultural tourism, and design art, exploring new vistas of development it unveils.

The core of this study is to analyze the current application status of tie-dyeing techniques and, based on this, explore strategies that can promote its dynamic development and sustainability in response to the challenges of modern society. This exploration is of great significance for understanding how to protect and inherit tie-dyeing techniques and other intangible cultural heritage in the context of globalization.

Employing literature review, case studies, and in-depth interviews with tie-dye practitioners as its main investigative tools, this study aims to unearth nuanced understandings of this multifaceted issue. These methodologies were chosen for their efficacy in yielding thorough insights and a rounded perspective, enabling a comprehensive evaluation of tie-dye technology's adaptive strategies to modernization and its interdisciplinary potential.

The paper unfolds as follows: It begins with a literature review to craft the research's theoretical scaffolding, preparing the ground for further inquiry. The research methodology section then elucidates the chosen methods and their underpinnings. Thereafter, the discussion pivots to practical instances of tie-dye application and its challenges across various domains such as education, community, business, tourism, and design art. Drawing from these case analyses, it proposes targeted strategies and recommendations to rejuvenate tie-dye craftsmanship and other intangible cultural heritages within the modern context, aimed at offering profound insights and stimulation to the readers.

By thoroughly examining the cross-disciplinary integration of tie-dye technology, this study endeavors to chart a course for its sustainable progression and to serve as a pertinent resource for safeguarding and passing on intangible cultural heritage globally.

## Literature Review

This literature review organizes and examines current research on the development, challenges, and potential for integrating intangible cultural heritage, with a focus on tie-dye techniques, into modern societal frameworks. It aims to establish a theoretical foundation and direction for this study's further exploration.

### Definition and importance of intangible cultural heritage

Defined by UNESCO (2022) as practices, representations, expressions, knowledge, skills, and associated instruments, objects, artifacts, and cultural spaces communities, groups, and, in some cases, individuals recognize as part of their cultural heritage, intangible cultural heritage encompasses oral traditions, performing arts, social practices, rituals, festive events, knowledge about nature, and traditional craftsmanship. These elements are vital for sustaining cultural diversity and heritage transmission.

Shi (2011) termed it the "cultural gene" of nations, pivotal for preserving national identity. Qian (2020) highlighted its role in community identity, cultural transmission, and innovation, emphasizing living heritage's significance in fostering cultural diversity and sustainable development. These perspectives underline the necessity of protecting and perpetuating intangible cultural heritage in the face of globalization and modernization, setting the stage for this study to explore tie-dye's interdisciplinary applications in contemporary society.

### Related research on tie-dyeing

Analyzing existing literature reveals how tie-dye techniques have been integrated with modern technology and design principles. Dou and Zhang (2012) merged fractal geometry with traditional textile techniques using the Mandelbrot set, demonstrating the synergy between mathematical models and digital technology in textile design

(Figure 1). Similarly, Ren et al. (2016) highlighted how digital printing technology, when combined with eco-friendly practices and contemporary design, can enhance the cultural value and market competitiveness of tie-dye clothing (Figure 2). Kong, Li, and He (2022), and Yang and Li (2022) showcased the integration of tie-dye art in cultural products and interior design, underscoring the fusion of traditional and modern design principles (Figure 3 and 4).



**Figure 1 :** Scarves design with patterns of Mandelbrot set

*Source: Design method of imitation tie-dye pattern based on Mandelbrot set*



**Figure 2 :** Modern tie-dye style clothing design

*Source: Design and research of modern tie-dye style dress*



**Figure 3 :** Tie-dye cultural tourism products

*Source: [https://www.sohu.com/a/437907231\\_248772](https://www.sohu.com/a/437907231_248772)*



**Figure 4** : Tie-dye carpet

Source: <https://www.justeasy.cn/render/305196.html>

While the existing studies offer valuable insights and practical examples of tie-dye's modern applications, they also point out the challenges in digital preservation, commercialization, and the impact on the socio-economic and cultural tourism sectors. A deeper analysis is needed on preserving tie-dye's traditional essence in the digital age and expanding its commercial potential.

### **Current research status of intangible cultural heritage under the interdisciplinary integration**

Recent studies stress the importance of marrying intangible cultural heritage with modern technology and design for its living heritage and sustainable development. Shen (2021) and Liu (2023) have shown how Internet technology, collaborative platforms, and education systems can aid in marketing, public engagement, and innovative applications of intangible cultural heritage across various fields. This research indicates the critical role of interdisciplinary integration in fostering innovation and sustainability within the realm of intangible cultural heritage.

Despite the acknowledged importance, there is a gap in comprehensive research on the broad application of intangible cultural heritage within interdisciplinary contexts. Future studies should delve into the potential and challenges of integrating intangible cultural heritage, especially tie-dye, with current technology and design trends, maintaining core values while innovating.

While existing literature provides essential insights into the integration of tie-dye

with modern technologies and design concepts, gaps remain, particularly in systematic analysis across multiple fields and the role of interdisciplinary integration in sustainable development. This study aims to deeply investigate tie-dye technology’s applications and living inheritance strategies from an interdisciplinary perspective, offering new theoretical and practical directions for its protection, inheritance, and innovation.

Through this research, we seek to propose strategies for the innovative development of tie-dye techniques, fostering their vitality and innovation in a globalized context and providing theoretical and practical insights for the broader protection and inheritance of intangible cultural heritage.

## Methodology

This study embarked on a qualitative exploration to deeply understand the interdisciplinary application of tie-dye technology, uncover the profound meanings behind social phenomena, and devise contemporary development strategies for tie-dye. It employs a triangulated approach, encompassing literature review, case studies, and in-depth interviews, underpinned by research ethics to ensure the research's integrity and reliability(Figure 5).

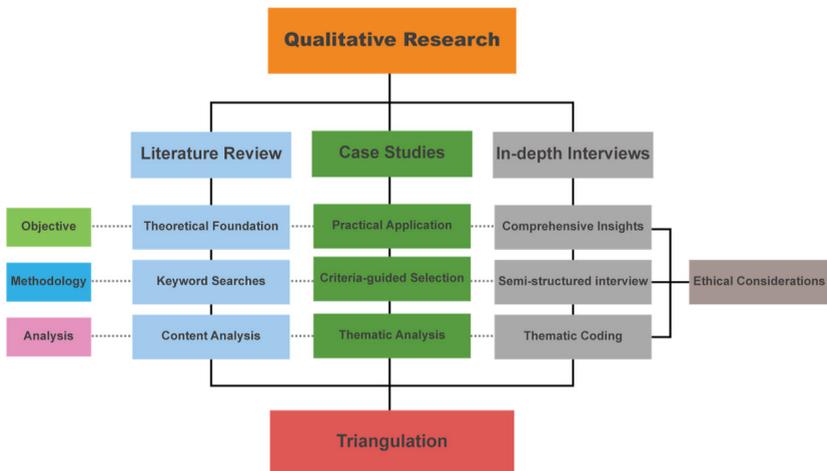


Figure 5 : Methodology framework

## Research scope

The research scope covers the application of tie-dyeing technology in various fields in modern society, including education, community participation, business cooperation, cultural tourism, and art design. This study attempts to discover its innovative potential and development strategies in interdisciplinary integration by analyzing the current status of tie-dyeing applications in these fields. The scope of the study encompasses :

Education: Explore tie-dyeing technology's inheritance and innovative application in primary and higher education.

Community participation: Analyze the promotion and practice of tie-dyeing in community activities and how to enhance the community members' cognition and participation in traditional culture.

Business cooperation: Study the combination of tie-dyeing technology and modern business and how to enhance the commercial value and market competitiveness of tie-dyeing through brand cooperation and market promotion.

Cultural tourism: Evaluate the application of tie-dyeing skills in cultural tourism and explore its role in promoting tourism development.

Art design: Explore the integration of tie-dyeing and modern art design and show its innovative application in artistic creation.

## Literature review

Objective: To lay the research's theoretical foundation by systematically collecting and evaluating academic articles, books, reports, and policy documents relevant to tie-dye technique inheritance and interdisciplinary integration strategies.

Methodology: Conducted keyword searches across databases and library catalogs, selecting sources based on predefined inclusion and exclusion criteria to support study transparency and credibility.

Analysis: Content analysis was applied to refine prevailing perspectives, methodologies, findings, and assess the merits and demerits of varied integration approaches.

## Case studies

**Objective:** To embrace the practical application and integration of tie-dye in education, community engagement, business collaborations, cultural tourism, art, and design through detailed analysis of exemplary cases.

**Methodology:** Selection was guided by criteria including innovation level, impact breadth, and representativeness, with data gathered from public records, project reports, and field observations.

**Analysis:** Thematic analysis facilitated the extraction of key success factors, obstacles, and innovative aspects from each case.

## In-depth interviews

**Objective:** To acquire comprehensive insights into the preservation, current status, and interdisciplinary integration of tie-dye from the viewpoint of Ms. Guo Qiongfeng.

**Methodology:** Utilized a semi-structured interview format with open-ended questions, selecting interviewees based on their distinctive contributions to tie-dye heritage and innovation.

**Analysis:** Interviews were coded and analyzed thematically to unearth central themes and patterns in cross-disciplinary tie-dye applications.

**Interviewee Background:** Ms. Guo Qiongfeng, who has been in the tie-dye industry for over three decades, is a designated inheritor of Yiliang crochet tie-dye, an intangible cultural heritage. She serves as the director of Kunming Yiliang Yangsheng Arts and Crafts Factory.

## Research Ethics

**Participant Consent:** Ensured through comprehensive understanding of the study's aim, voluntary participation, and informed consent documentation.

**Data Confidentiality:** A strict confidentiality protocol is followed for participant identities and information unless explicit authorization is provided.

### Triangle verification

This methodological triangulation cross-examines literature, case studies, and interview data to verify information, thereby enhancing the study's validity and

reliability. This includes data cross-validation and thematic congruence checks, ensuring findings accurately represent tie-dye's interdisciplinary integration complexities in contemporary society.

Adopting a multimethod qualitative design, this research enriches understanding of tie-dye technology's inheritance and innovation, laying a robust foundation for examining its wide-ranging application within modern interdisciplinary integration. This comprehensive methodology ensures a multifaceted exploration, guaranteeing the depth and breadth of the findings and contributing to the academic discourse on tie-dye technology and intangible cultural heritage.

## **Current status of comprehensive interdisciplinary application of tie-dye**

### **1) Current application status in the field of education**

Incorporating tie-dye into educational systems combines tradition with modernity, fostering cultural identity and inspiring innovation. At the elementary and secondary levels, workshops and cultural festivals introduce students to tie-dye, deepening their appreciation for traditional Chinese culture. For instance, a tie-dye course at Tiantai Xindian Primary School in Chishui City engaged students and nurtured potential cultural stewards (Figure 6).



**Figure 6 :** Tie-dye class in primary school  
Source: [https://www.sohu.com/a/485035358\\_121210128](https://www.sohu.com/a/485035358_121210128)

Higher education merges tie-dye with design and cultural studies, offering deep dives into the craft at institutions like Guangxi City Vocational University. Such programs not only transmit heritage but also spur creative thought in art's application and evolution (Figure 7).



**Figure 7 :** University launches tie-dye course  
*Source: <http://www.gxcvuedu.com/cyyw/20230616/2939.html>*

Ms. Guo Qiongfeng's collaborations with educational institutions exemplify the fusion of tie-dye with modern pedagogy, enhancing its appeal and fostering a proactive cultural inheritance (Figure 8).



**Figure 8 :** Ms. Guo Qiongfeng, the inheritor of  
crochet tie-dye, teaches skills in colleges  
*Source: Provided by Guo Qiongfeng*

Through interdisciplinary integration, tie-dye techniques have been effectively inherited in education while also protecting cultural diversity and exploring new paths to adapt to the needs of modern society. These educational practices deepen students' understanding of traditional culture, provide new possibilities for future innovation and development of tie-dye skills, and promote the sustainable progress of cultural diversity and intangible cultural heritage.

## 2) Current status of community participation

Introducing tie-dye into communities champions the heritage's innovation and inheritance. Events like "Handmade Tie-Dyeing into the Community" in Beijing's Wangtayuan Community provide immersive experiences that enhance cultural understanding and appreciation, particularly among younger generations (Figure 9).



**Figure 9** : Tie-dye enters community activities

Source: <https://www.meipian.cn/1sv1r1ab>

Ms. Guo's community-based tie-dye demonstrations strengthen communal bonds and highlight tie-dye's significance in collective memory, showcasing the craft's versatility and contemporary relevance (Figure 10).



**Figure 10** : Ms. Guo Qiongfeng demonstrates tie-dyeing techniques at the community market  
*Source: Provided by Guo Qiongfeng*

The exploration and use of tie-dye in community events encourages artists and participants to find new uses and designs for tie-dye in modern life, inspiring innovation and development. This interdisciplinary integration not only opens up new markets and application scenarios but also promotes the combination of traditional skills with modern design and lifestyle. Participating in tie-dye activities together deepens communication and understanding among community members and promotes cultural exchange and diversity recognition within the community.

To sum up, integrating tie-dye skills into community activities promotes the inheritance and innovation of the skills and enhances cohesion and cultural diversity. This cultural activities have laid a solid foundation for building a harmonious and diverse cultural environment. It has opened up a new path for the protection, inheritance, and innovation of tie-dye skills and other intangible cultural heritage, demonstrating the tie-dye art while maintaining its traditional charm and infinite possibilities for integration into modern society.

### **3) Current status of cooperation with the business sector**

Tie-dye's integration into the commercial realm through corporate partnerships catalyzes market expansion and innovation. Collaborations with brands like "Yilian" enhance tie-dye's visibility and appeal, leveraging marketing prowess to educate and intrigue the broader public (Figure11).



**Figure 11:** Tie-dye work produced for the Yilian brand  
*Source: <https://i.ifeng.com/c/8JJBes46G94>*

Ms. Guo's design collaborations showcase tie-dye's adaptability, opening new markets and encouraging fresh interpretations of this traditional technique (Figure 12).



**Figure 12:** Products designed by Ms. Guo Qiongfeng  
in cooperation with local brands  
*Source: Provided by Guo Qiongfeng*

This business cooperation model opens new market paths for tie-dye skills and promotes its inheritance and innovation. This enhances the market competitiveness of tie-dye culture and provides further impetus and direction for its sustainable development. The application in the commercial field offers financial support for the innovation of tie-dye technology. The economic benefits brought by product sales support further research and innovation of tie-dye technology and promote its sustainable development.

The corporate cooperation model that integrates tie-dyeing into the commercial field promotes the inheritance and innovation of tie-dyeing skills and demonstrates the vitality and innovation potential of intangible cultural heritage in modern society, ensuring that tie-dyeing skills align with contemporary culture. The close integration of life has opened up new paths for the protection, inheritance, and innovation of tie-dye and other intangible cultural heritage.

#### 4) Current application status in the field of cultural tourism

Tie-dye experiences within cultural tourism, such as DIY sessions in Yunnan's Dali Prefecture, enrich visitor engagement and support local economies (Figure 13).



**Figure 13:** Lanxu tie-dye Zhoucheng  
Ancient Courtyard Experience Store

Source: [https://travel.sohu.com/a/451302928\\_120207611](https://travel.sohu.com/a/451302928_120207611)

Ms. Guo's initiatives in integrating tie-dye with tourism attract diverse audiences, boosting the craft's visibility and economic viability (Figure 14).



**Figure 14:** The parent-child travel project launched by Ms. Guo Qiongfeng in cooperation with the travel agency  
*Source: Provided by Guo Qiongfeng*

Combining tie-dye skills with the practice of cultural tourism not only enhances tourists' participation and experience but also promotes the development of the local economy. Tie-dye products facing the tourism market need to be continuously innovated and improved to meet market demand, promote artists and practitioners to explore new design concepts and technical methods, and promote innovative skills development.

All in all, integrating tie-dye technology into the cultural tourism industry has opened up a new way for the inheritance and innovation of tie-dye art. This model protects and revitalizes this traditional cultural heritage and provides impetus and a broad perspective for its continued development in modern society. It demonstrates how tie-dye skills can be displayed while maintaining traditional charm—unlimited vitality and development potential.

### **5) Current status of integration with art**

Tie-dye's combination of modern art, as artists such as Xue Tao and Ms. Guo respectively demonstrate, illustrates the innovative potential and expressive versatility of the tie-dye process. These artistic efforts preserve tie-dye and revitalize it, engage the public, and encourage new generations to explore this rich cultural practice (Figure 15 and 16).



**Figure 15:** Xue Tao's tie-dye work 1

Source: <http://www.wenlvnews.com/p/475290.html>



**Figure 16:** Tie-dye paintings produced

by Ms. Guo Qiongfeng in collaboration with artists

Source: Provided by Guo Qiongfeng

This use in the field of art promotes the modern transformation and cultural spread of tie-dye techniques. Through the art exhibitions and educational workshops, the artists' creations have enhanced the public's awareness and understanding of tie-dye culture. At the same time, this interactive learning and experience method has stimulated the public's interest in traditional culture and cultivated new ideas for tie-dye techniques. The inheritors of it have provided a solid foundation for its continuous development and innovation in modern society.

In summary, the integration of the tie-dye technique into the art field demonstrates tie-dye art's diversity and innovative possibilities. It opens up new ways to inherit and develop traditional skills. This interdisciplinary integration model proves the vitality of intangible cultural heritage in modern society, rejuvenates through innovation and integration, and promotes the protection and development of cultural diversity.

## Summary

The interdisciplinary application of tie-dye across education, community engagement, commerce, cultural tourism, and art underscores its dynamic inheritance and innovative potential. These initiatives exemplify how traditional crafts can adapt and thrive, contributing to cultural diversity and sustainable development in contemporary society. This multifaceted approach to tie-dye's application ensures its vibrant continuation and relevance in modern cultural expression.

## Discussion and Conclusion

### 1) The importance of interdisciplinary integration

Interdisciplinary integration is paramount in fostering the inheritance and innovation of tie-dye techniques. This study reveals that blending educational programs, community involvement, business collaboration, cultural tourism, and artistic endeavors offers a multifaceted development platform for tie-dye. Such integration not only enhances tie-dye's visibility and market potential but also bridges cultural, economic, and artistic domains, promoting cultural diversity and innovation. This model serves as a critical reference for the sustainable development of tie-dye and other intangible cultural heritages, highlighting the urgent need for their preservation in a globalized context.

### 2) Challenges and Strategies Faced

Despite the opportunities presented by the interdisciplinary collaboration, challenges such as skill transmission gaps, market competition, limited public awareness, and maintaining the balance between innovation and tradition persist. This study suggests strategies to mitigate these issues:

Educational Deepening: Enhance tie-dye's integration into art education curriculum, develop specialized materials, and offer teacher training to spur interest and creativity in tie-dye culture.

Market Competitiveness Enhancement: Implement a tie-dye product certification system, foster design innovation, and leverage digital platforms for brand promotion.

Public Awareness Boost: Utilize immersive technologies (AR/VR) for interactive experiences and organize tie-dye exhibitions to elevate social engagement and appreciation.

Innovation and Tradition Harmony: Create a tie-dye innovation center to explore contemporary tie-dye applications, ensuring traditional techniques are preserved while aligning with modern aesthetics.

Collective efforts from governmental bodies, educational institutions, businesses, and the arts community are essential to navigate these challenges and ensure tie-dye's vibrant future.

### **3) The Role and Effectiveness of Triangulation**

Triangulation was essential in this study, using multiple methods to enhance the validity and reliability of the findings. Combining literature review, case studies, and in-depth interviews provided a comprehensive understanding of the interdisciplinary integration of tie-dye techniques.

Literature Review: Offered a theoretical foundation, identifying key themes and gaps.

Case Studies: Provided practical insights into tie-dye applications across different fields, highlighting successes and challenges.

In-depth interviews: Added depth from practitioners' perspectives, particularly from experts like Ms. Guo Qiongfeng, to understand tie-dye's current status and potential.

This triangulated approach cross-verified data from multiple sources, reducing bias and increasing credibility. By examining the issue from different angles, the study provided a well-rounded analysis of strategies for tie-dye development and sustainability in modern society.

Overall, triangulation effectively captured the complexity of tie-dye's interdisciplinary applications, confirming that the conclusions are thorough and robust.

## Conclusion and Recommendations

This qualitative analysis underscores tie-dye's potential within interdisciplinary applications, enhancing cultural diversity and sustainable development. Recommendations based on this study include:

**Developing a Diverse Educational Platform:** Promote partnerships across educational, non-profit, and community organizations to deliver experiential tie-dye learning for all ages.

**Fostering Industry-Academia Collaboration:** Encourage joint R&D initiatives between businesses, universities, and research entities to advance tie-dye technology.

**Cultivating Tie-Dye Cultural Tourism:** Collaborate with local authorities and tourism agencies to create tie-dye-themed experiences and festivals, boosting local economies.

**Enhancing International Exchange:** Expand tie-dye's global footprint through art exchanges, exhibitions, and collaborative projects, fostering cultural dialogue. This study not only charts a path for the sustainable evolution of tie-dye techniques but also sheds light on broader strategies for the preservation and innovation of intangible cultural heritage. By fostering cross-sector collaboration, tie-dye, and other traditional practices can gain new relevance and creative avenues within contemporary society, thereby ensuring their dynamic preservation and development. The promotion of wider engagement among scholars and practitioners is crucial for the global safeguarding and revitalization of intangible cultural heritage. Overall, this research offers both theoretical insights and practical frameworks for advancing tie-dye methods, serving as a valuable reference for the safeguarding and innovative enhancement of other intangible cultural heritages. Through multidisciplinary cooperation, we uncover fresh prospects for innovation and vitality, presenting a viable strategy for the active perpetuation and renewal of traditional cultures. Furthermore, there is a call to action for increased involvement from academics and professionals in this domain will significantly contribute to the global preservation and enrichment of intangible cultural heritage, advocating for a continued exploration and application of these practices in modern contexts.

## References

- Dou, X., & Zhang, Y. (2012). Design method of imitation tie-dye pattern based on Mandelbrot set. *Journal of Textile Science*, (07), 82-87.
- Liu, J. Y. (2023). A Study on the Transboundary and Integration of Modern Ceramic Art Creation. *Journal of Heihe University*, (10), 146-148, 157.
- Qian, Y. P. (2020). China's Intangible Cultural Heritage: From Meaning Protection to Life Protection - Comment on the "China Intangible Cultural Heritage Protection and Development Report". *Academic Review*, (03), 11-15.
- Ren, J., Zheng, G., Xia, P., & Li, Q. (2016). Design and research of modern tie-dye style dress. *Dyeing and Finishing Technology*, (09), 5-7.
- Shen, S. Y. (2021). The development path of intangible inheritance of traditional crafts: cross-field integration, transformation, and regeneration. *Journal of Guangzhou City Polytechnic*, (04), 55-60.
- Shi, Y. R. (2011). The importance of protection and inheritance of intangible cultural heritage. *Journal of Dehong Normal College*, (3), 29-32.
- UNESCO. (2022). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*.
- Yang, Y., & Li, Y. (2022). Research on the innovative application of tie-dye art in interior furnishing design. *Art Education Research*, (22), 90-92.

09

ได้รับบทความ : 09/04/2567 | แก้ไขบทความ : 16/07/2567 | ตอบรับบทความ : 30/08/2567  
Received : 09/04/2024 | Revised : 16/07/2024 | Accepted : 30/08/2024



## การออกแบบหลักสูตร “การบริหารจัดการศิลปะ” ในระดับปริญญาตรี<sup>1</sup>

### A Curriculum Design for Bachelor Program in Arts Administration

ศรพงษ์ สุดประเสริฐ<sup>2</sup> ภาสกร อินทุมา<sup>3</sup> ภาวิณี บุญเสริม<sup>4</sup>

Sarupong Sutprasert<sup>2</sup> Pasakorn Intoo-marn<sup>3</sup> Pawinee Boonserm<sup>4</sup>

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>3-4</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>1</sup> Assistant Professor, Department of Drama, Faculty of Fine and Applied Arts Thammasat University/ Corresponding author.  
(E-mail address : zoesaru@tu.ac.th)

<sup>3-4</sup> Assistant Professor, Department of Drama, Faculty of Fine and Applied Arts Thammasat University

<sup>1\*</sup> บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลลัพธ์ของโครงการวิจัยเรื่อง “การศึกษาดัถยภาพ แนวโน้มความต้องการ และความเป็นไปได้ในการเปิดหลักสูตร “การบริหารจัดการศิลปะการแสดง” ในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท ที่ได้รับความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิว่าควรเปิดหลักสูตรการบริหารจัดการศิลปะโดยภาพรวม ไม่ควรจำกัดอยู่เพียงศิลปะการแสดง โดยโครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2564

## บทคัดย่อ

การผลิตงานศิลปะทั้งด้านทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง และการออกแบบ ในประเทศไทย มีการเติบโตเป็นอย่างมากตั้งแต่ปี พ.ศ. 2549 แต่การขับเคลื่อนให้เกิดผลทางการสร้าง สุนทรียภาพ การเรียนรู้ และเศรษฐกิจนั้นต้องการนักบริหารจัดการศิลปะ อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยยังขาดแคลนหลักสูตรการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยที่จะผลิตนักบริหารจัดการเพื่อตอบสนองสถานการณ์ด้านศิลปะดังกล่าว งานวิจัยนี้จึงเป็นความพยายามในการแสวงหาคำตอบว่าหลักสูตรการบริหารจัดการศิลปะในระดับปริญญาตรีสำหรับสังคมไทยควรเป็นอย่างไร โดยทำการออกแบบหลักสูตรจากการวิเคราะห์หลักสูตรที่ใกล้เคียงในระดับมหาวิทยาลัย ระดมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากนักวิชาชีพและนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงประมวลขึ้นเป็นหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารจัดการศิลปะ ที่มีองค์ประกอบของหลักสูตรทั้งด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและสุนทรียศาสตร์ การบริหารจัดการศิลปะ ศิลปะในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ปฏิบัติการบริหารจัดการศิลปะ และภาษาอังกฤษสำหรับการบริหารจัดการศิลปะ

**คำสำคัญ** : การบริหารจัดการศิลปะ, หลักสูตร, ปริญญาตรี

## Abstract

The arts sector in Thailand, encompassing visual arts, performing arts, and design, has seen significant growth since 2006. However, to effectively enhance artistic capability, learning outcomes, and economic impact, there is a pressing need for arts administration professionals. Currently, Thai society lacks university-level education programs specifically tailored to produce such professionals. This research aims to address this gap by proposing a Bachelor's degree program in Arts Administration. Drawing from analysis of similar university-level programs, insights from industry professionals and experts were gathered to design the curriculum. The proposed Bachelor of Fine and Applied Arts in Arts Administration encompasses courses in art history and aesthetics, arts administration, arts in social and cultural contexts, arts administration practices, and English language skills for arts administration. This initiative aims to meet the growing need for skilled arts administrators and managers in Thailand, facilitating the development and sustainability of its vibrant arts scene.

**Keywords :** Arts administration, Curriculum, Bachelor Program

## ที่มาและความสำคัญ

ในภูมิภาคศึกษาด้านศิลปะนั้น การบริหารจัดการศิลปะ (Arts Administration) เป็นศาสตร์ที่มีการศึกษาอย่างแพร่หลายในมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลก ทั้งในระดับปริญญาตรี โท และเอก ทั้งนี้ การบริหารจัดการศิลปะหมายรวมถึงการศึกษาความเคลื่อนไหวของแวดวงงานศิลปะ การภัณฑารักษ์ การออกแบบจัดแสดงงาน การประเมินผลงานศิลปะ การสร้างและการพัฒนาผู้ชม ตลอดจนการผลิตนโยบายด้านศิลปะ ผู้ที่จบการศึกษาจากสาขาวิชานี้สามารถประกอบอาชีพในฐานะภัณฑารักษ์ ผู้จัดการพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ ผู้สร้างการเรียนรู้ด้านศิลปะ ผู้ผลิตนโยบายด้านศิลปะ นักการตลาดศิลปะ ฯลฯ

ในช่วง 2 ทศวรรษที่ผ่านมา แวดวงทัศนศิลป์ของไทยมีการเติบโตเป็นอย่างมาก หมายเหตุสำคัญคือการเกิดขึ้นของ “หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร” (Bangkok Arts and Cultural Center) ในปี พ.ศ. 2549 ที่ได้ส่งผลต่อการเกิดขึ้นของหอศิลป์เอกชนอีกมากมาย ดังที่ กฤติยา กาวีวงศ์ ผู้อำนวยการ Jim Thompson Art Center ได้กล่าวไว้ว่า “ปี 2006 หอศิลป์กรุงเทพฯ ก็เริ่มเปิดแล้ว ภาพแกลเลอรีในเมืองไทยก็ซัดจันเรื่อย ๆ เราจะเห็นการเกิดขึ้นของสถาบันทางศิลปะเพิ่มมากขึ้น ทั้งมิวเซียมและแกลเลอรีผุดขึ้นมาเยอะ” สุภารัตน์ พรหมสีใหม่ (2565)

นอกเหนือจากทัศนศิลป์แล้ว ในส่วนของศิลปะการแสดงก็มีการเติบโตขึ้นเป็นอย่างมากเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการเกิดขึ้นของ “เครือข่ายละครกรุงเทพ” (Bangkok Theatre Network) ที่เป็นการรวมตัวกันของกลุ่มละครอิสระ อาทิ กลุ่มละครมะขามป้อม, พระจันทร์เสี้ยวการละคร, B-Floor Theatre Troupe ฯลฯ และเครือข่ายละครกรุงเทพก็ได้ทำให้เกิด “เทศกาลละครกรุงเทพ” (Bangkok Theatre Festival - BTF) ขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 และจัดเทศกาลต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน

ในส่วนของงานด้านการออกแบบนั้น ก็ได้เกิด “ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ” (Thailand Creative & Design Centre - TCDC) ขึ้นในปี พ.ศ. 2546 รวมทั้งเกิดสาขาของศูนย์ ในจังหวัดหลักๆ ในแต่ละภูมิภาค และได้ก่อให้เกิด “เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพ” (Bangkok Design Week) ขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2561 และในปัจจุบันก็มี “เทศกาลงานออกแบบเชียงใหม่” (Chiang Mai Design Week) เกิดขึ้นอีกด้วย

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าแวดวงศิลปะของไทยเติบโตขึ้นเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามก็ยังมีสังคมไทยยังขาดแคลน “นักบริหารจัดการศิลปะ” ที่จะทำหน้าที่ขับเคลื่อนงานศิลปะให้เกิดผลลัพธ์ในเชิงการสร้างสุนทรียภาพ การเรียนรู้ และเศรษฐกิจ ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่าสังคมไทยยังไม่มีหลักสูตรการศึกษาที่จะผลิตบุคลากรในด้านนี้โดยตรง ดังที่ กฤติยา กาวีวงศ์ ผู้อำนวยการ Jim Thompson Art Center ได้กล่าวไว้ว่า “ตอนนี้สิ่งที่เราเจอคือ พอแกลเลอรีเกิดขึ้นเยอะ เรา

ผลิตคิวเรเตอร์ออกมาไม่ทัน เลยต้องกลับไปที่การศึกษา” (เฟิงอ่าง) ด้วยเหตุนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จึงสนใจที่จะเปิดหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา “การบริหารจัดการศิลปะ” (Arts Administration) ขึ้นเพื่อผลิตบุคลากรด้านนี้ ไม่ว่าจะเป็น ภัณฑารักษ์ (curator) ผู้จัดการพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (museum and gallery manager) ผู้อำนวยการผลิตละครและการแสดง (theatre producer) ฯลฯ โดยในกระบวนการออกแบบหลักสูตรนั้นกระทำการวิจัยเพื่อแสวงหาแนวทางที่เหมาะสมสำหรับหลักสูตรดังกล่าว

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารจัดการศิลปะ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการวิจัยนี้มีเป้าหมายในการออกแบบหลักสูตรที่เหมาะสมต่อบริบททางสังคมและความต้องการของสังคมไทยที่มีต่อหลักสูตรดังกล่าว ดังนี้แล้ว คณะผู้วิจัยจึงกำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยเป็น 8 ขั้นตอน คือ 1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยไทยที่มีความใกล้เคียงกับหลักสูตรที่โครงการวิจัยศึกษา เพื่อพิจารณาข้ออ่อน ข้อแข็ง และช่องว่างของหลักสูตรต่าง ๆ 2) จัดประชุมระดมความเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่อยู่ในวิชาชีพ 3) ออกแบบหลักสูตรครั้งที่ 1 4) จัดประชุมระดมความเห็นจากคณาจารย์ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ 5) ออกแบบหลักสูตร ครั้งที่ 2 6) จัดประชุมระดมความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 7) ออกแบบหลักสูตร ครั้งที่ 3 8) สรุปผลการวิจัย

## แนวคิดเรื่องการบริหารจัดการศิลปะ

Chong (2002) กล่าวว่า แนวคิดเรื่องการบริหารจัดการศิลปะ (arts management) เริ่มต้นขึ้นจากประสบการณ์การทำงานขององค์กรด้านศิลปะในสหรัฐอเมริกาในช่วงทศวรรษที่ 1960 อย่างไรก็ดี กระบวนการทำงานในเชิงการจัดการศิลปะได้เริ่มต้นขึ้นในสหราชอาณาจักรตั้งแต่ปี ค.ศ. 1945 เมื่อมีการก่อตั้ง “สภาศิลปะแห่งสหราชอาณาจักร” (Arts Council of Great Britain) และในเวลาต่อมาหลาย ๆ ประเทศในเครือจักรภพอังกฤษ (Commonwealth) อันได้แก่ แคนาดา ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ ได้ตั้งสภาศิลปะของประเทศขึ้น รวมทั้งในสหรัฐอเมริกา

เองด้วย สถาติศิลปะเหล่านี้ทำหน้าที่กำหนดนโยบายการขับเคลื่อนงานด้านศิลปะ รวมทั้งมี กองทุนสนับสนุนการสร้างงานศิลปะ ซึ่งนั่นก็เท่ากับว่ามีการบริหารจัดการด้านศิลปะเกิดขึ้นแล้ว

ในส่วนของความหมายของการบริหารจัดการศิลปะนั้น Martin (1998 อ้างใน Chong, 2002: 7-8) ระบุว่าหมายถึงการประยุกต์ใช้ 5 บทบาทดั้งเดิมของการบริหารจัดการ อันได้แก่ การวางแผน (planning) การจัดการ (organizing) ระบบทีมงาน (staffing) การให้คำปรึกษา (supervising) และการกำกับควบคุม (controlling) มาใช้ในกระบวนการผลิตงานศิลปะการแสดง และงานทัศนศิลป์ และในการนำเสนอผลงานของศิลปินต่อผู้ชม ซึ่งการบริหารจัดการและการ ดำเนินการนี้เกิดขึ้นทั้งในองค์กรศิลปะที่ไม่แสวงผลกำไร ทั้งที่เป็นโรงละคร ศูนย์ศิลปะการแสดง พิพิธภัณฑศิลปะ ฯลฯ และองค์กรศิลปะเชิงพาณิชย์ อาทิ โรงละครที่แสวงผลกำไร (commercial theatre companies) หอศิลป์เอกชน (private galleries) บริษัทผลิตภาพยนตร์ ฯลฯ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี Byrnes (2009: 25) กล่าวว่าในทางปฏิบัตินั้นการบริหารจัดการศิลปะมีมา ตั้งแต่ยุคกรีก ดังเช่น ในการแสดงละครก็ต้องมีผู้ทำหน้าที่จัดการ ซึ่งในยุคหน้านักบวชเป็นผู้ทำ หน้าที่จัดการ รวมทั้งในยุคกรีกก็มีระบบการสนับสนุนเทศกาลละครโดยรัฐที่สามารถสืบย้อนไป ได้ถึง 534 ปีก่อนคริสตกาล การจัดเทศกาลละครเช่นนี้ย่อมต้องมีการวางแผน (planning) การ จัดการ (organizing) การกำหนดทิศทาง (leading) และการกำกับควบคุม (controlling) ซึ่งนั่น ก็คือองค์ประกอบของการบริหารจัดการที่ไม่ได้ต่างไปจากในปัจจุบัน

ในทางวิชาการนั้น Byrnes (2009: 60) เห็นว่าการบริหารจัดการนั้นเป็นทั้งศิลปะและ สังคมศาสตร์ (art and social science) กล่าวคือ ศิลปะนั้นหมายถึงความสามารถหรือทักษะ เฉพาะที่บุคคลหนึ่งๆ ได้พัฒนาและประยุกต์ใช้ ด้วยว่าในการนำความรู้ด้านการจัดการที่ผ่าน การสังเคราะห์และการประยุกต์ใช้ในบริบทของการปฏิบัติจริงเพื่อที่จะสร้างระบบการทำงานที่ เหมาะสมกับองค์กรนั้นต้องใช้ความคิดและความพยายามอย่างมาก และนี่ก็คือมิติเชิงศิลปะของ การบริหารจัดการในฐานะที่เป็นความสามารถและทักษะเฉพาะ ส่วนในความเป็นสังคมศาสตร์ นั้น การบริหารจัดการต้องเกี่ยวข้องกับผู้คนจากหลากหลายบทบาทหน้าที่ และยังเกี่ยวพันกับ บริบททางสังคมและเศรษฐกิจอีกด้วย ดังนั้น การบริหารจัดการจึงต้องเกี่ยวพันกับแนวคิดด้าน จิตวิทยา สังคมวิทยา และเศรษฐศาสตร์ อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และด้วยความที่การบริหารจัดการ ต้องเกี่ยวข้องกับศาสตร์ที่หลากหลาย ในส่วนของการบริหารจัดการศิลปะเองนั้น มหาวิทยาลัย ฮาร์วาร์ด (Harvard University) ประเทศสหรัฐอเมริกา ก็ได้ก่อตั้ง “สถาบันวิจัยด้านการบริหาร จัดการศิลปะ” (Arts Administration Research Institute) ขึ้นในปี ค.ศ. 1966 และต่อมาในปี ค.ศ. 1970 ก็ได้ก่อตั้ง “สถาบันจัดการหลักสูตรภาคฤดูร้อนด้านการบริหารจัดการศิลปะแห่ง มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด” (Harvard Summer School Institute in Arts Administration) ขึ้น อีกด้วย (Chong, 2002: 2) จะเห็นได้ว่า การบริหารจัดการด้านศิลปะได้มีสถานะทางวิชาการ

และในฐานะศาสตร์แขนงหนึ่งของการบริหารจัดการมาเป็นระยะเวลายาวนาน และทุกวันนี้ มหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วโลกต่างมีหลักสูตรการบริหารจัดการศิลปะ ซึ่งการบริหารจัดการศิลปะ การแสดง (performing arts management) ก็ถือเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารจัดการศิลปะ แต่ ในหลายๆ สถาบันก็ได้แยกการบริหารจัดการศิลปะการแสดง/การบริหารจัดการทางการละคร (theatre management) ออกมาเป็นสาขาวิชาเฉพาะอีกด้วย

ในโลกทุนนิยมที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจไปด้วยอุตสาหกรรมด้านต่าง ๆ นั้น ศิลปะก็ถูกผูก โยงเข้ากับระบบทุนนิยมผ่านอุตสาหกรรมบันเทิง (entertainment industries) ทั้งละครเวที ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ฯลฯ ทั้งนี้ อุตสาหกรรมบันเทิงสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้เป็น อย่างมาก ดังที่ Byrnes (2009: 2) ได้กล่าวว่าในประเทศสหรัฐอเมริกา นั้น อุตสาหกรรมศิลปะ และความบันเทิงสามารถสร้างมูลค่าได้หลายพันล้านดอลลาร์ (multibillion-dollar) ต่อปี ซึ่ง ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบันเทิงให้มีมูลค่าในระบบเศรษฐกิจนั้น ความรู้และทักษะด้าน การบริหารจัดการศิลปะเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง และการบริหารจัดการดังกล่าว นอกจากการ จัดการในเชิงคุณภาพของผลงานศิลปะ/ศิลปะการแสดงแล้วนั้น การพิจารณาปัจจัยแวดล้อม ก็เป็นสิ่งจำเป็นยิ่ง

## ผลการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้สำรวจและวิเคราะห์หลักสูตรต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยไทยที่มีความใกล้เคียงกับหลักสูตรที่โครงการวิจัยศึกษา มีข้อค้นพบ ดังนี้

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรม สร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นหลักสูตรที่เนื้อหาวิชามีความ หลากหลายวิชาบังคับครอบคลุมพื้นฐานความเข้าใจทั้งในส่วนของงานวัฒนธรรมและงานบริหาร จัดการ ในส่วนวิชาเลือกนั้นนักศึกษาสามารถเน้นหนักไปในทาง “มรดกวัฒนธรรม” และ/หรือ “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” ได้ และยังมีวิชาเลือกเสรีในทางแฟชั่น ธุรกิจดนตรี สื่อ และงาน อีเวนต์ อันเป็นวิชาที่ประยุกต์ต่อยอดจากแขนงวิชาที่เน้นหนัก นอกจากนี้ หลักสูตรยังบังคับ เลือกภาษาอาเซียนหรือภาษาจีนเป็นภาษาที่สาม ซึ่งจะช่วยให้ขอบเขตหรือมุมมองของบัณฑิต กว้างไกลขึ้นไปในระดับสากล รวมทั้งมีการจัดการเรียนแบบผสมผสานระหว่างการเรียนรู้เชิง รุก (Active Learning) การเรียนรู้จากปัญหาที่เผชิญอยู่ในปัจจุบัน (Problem-Based Learning) และ การเรียนรู้ด้วยการทำโครงการงาน (Project-Based Learning) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้คือ จุดแข็งของหลักสูตร อย่างไรก็ตาม คณะผู้วิจัยมีความเห็นว่าหลักสูตรนี้ออกแบบให้นักศึกษา เข้าใจองค์ความรู้พื้นฐานทางวัฒนธรรมและการจัดการที่กว้างขวางครอบคลุม แต่อาจจะขาด

ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่ลึกซึ้ง บัณฑิตจากหลักสูตรนี้เหมาะที่จะเป็นนักวิชาการทางศิลปวัฒนธรรมมากกว่าการเป็นผู้ประกอบการหรือผู้ปฏิบัติงานจริงเพราะมีความเข้าใจในเชิงกว้าง ซึ่งจะเป็นต้องหาประสบการณ์นอกหลักสูตรหรือการเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นไปอีกจึงจะมีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางที่เข้มข้น

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการจัดการทางศิลปวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นหลักสูตรที่บูรณาการศาสตร์ 3 ด้านที่จำเป็นสำหรับการจัดการในศตวรรษนี้เข้าไว้ด้วยกัน นั่นคือ ศิลปะ การจัดการ และนวัตกรรม มีเนื้อหาวิชาที่ครอบคลุมพื้นฐานความเข้าใจในแขนงวิชาทั้ง 3 นี้ และบางส่วนก็มีความลึกเพียงพอที่จะเตรียมให้บัณฑิตเข้าใจมิติต่าง ๆ ที่รอบด้าน การจัดการเรียนการสอนหลายวิชาเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นการบังคับกลายเป็นว่านักศึกษาต้องสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้ จึงเป็นตัวกรองคัดความสามารถของนักศึกษามาแล้วบางส่วน รวมทั้งมีการศึกษางานต่างประเทศ นักศึกษาสามารถเลือกวิชาเอกได้ 3 ด้าน คือ การจัดการมรดกและทรัพยากรทางวัฒนธรรม การจัดการกิจกรรมพิเศษและเทศกาลทางวัฒนธรรม และการจัดการสื่อดิจิทัลและอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ทัศนะผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อหาของหลักสูตรนี้มุ่งเน้นทฤษฎีเป็นหลัก ยังไม่เห็นการประยุกต์ทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติจริง ซึ่งนั่นอาจทำให้หลักสูตรนี้มีข้อจำกัด

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการผลิตสื่อและวัฒนธรรมสร้างสรรค์ คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นหลักสูตรที่มุ่งผลิตนักจัดการผลิตสื่อและวัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่มีทักษะในการจัดการผลิตและสร้างสรรค์งานด้านสื่อและกิจกรรมด้านวัฒนธรรมที่สามารถนำไปต่อยอดให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านงานผลิตสื่อและวัฒนธรรมสร้างสรรค์ และเพื่อเป็นกลไกในการสนับสนุนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศให้ก้าวหน้าและยั่งยืน หลักสูตรมีวิชาที่หลากหลาย เน้นการผลิตคนทำงาน/คนจัดการสื่อ มีการแบ่งกลุ่มวิชาเป็นโมดูล โดยมีโมดูลบังคับได้แก่ สภาแวดล้อมของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือ การจัดการสื่อ และการเตรียมความพร้อมสู่อาชีพ หลังจากนั้นจะเป็นการเลือกวิชาที่เน้นหนัก 2 แขนง ได้แก่ การสร้างสรรค์คอนเทนต์สาระบันเทิงในสื่อดิจิทัล และการสร้างสรรค์และการจัดการอีเวนต์และธุรกิจไมซ์ โดยมีการทำโครงการปฏิบัติการก่อนจบการศึกษา ทัศนะผู้วิจัยเห็นว่าจุดเด่นของหลักสูตรนี้ก็คือการมีรายวิชาที่หลากหลายและน่าสนใจ สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นต่อตลาดแรงงานในปัจจุบัน ส่วนข้อจำกัดก็คือยังคงติดกรอบการศึกษาอยู่ที่การใช้สื่อ การผลิตสื่อ การจัดการสื่อ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์สร้างสรรค์และการจัดการ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตทั้งในทางนาฏศิลป์ไทยและสากลมากกว่าการผลิตนักจัดการศิลปะ พิจารณาจากรายวิชาแกนและวิชา

เฉพาะด้านจะเห็นได้ว่าทิศทางของหลักสูตรพยายามออกแบบให้บัณฑิตมีความเข้าใจทักษะพื้นฐานของการเป็นนักเต้นหรือนักออกแบบท่าเต้นที่มีความรู้รอบด้าน สามารถสื่อสารกับผู้ร่วมงานฝ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องด้วยภาษาและวิธีการที่เหมาะสมได้ ในส่วนของการจัดการ มีวิชาการจัดการทางศิลปกรรม การจัดการทางด้านศิลปะการแสดง และการบริหารและการจัดการธุรกิจด้านศิลปะการแสดง ที่มีเนื้อหาเป็นความเข้าใจพื้นฐานและมีความซ้ำซ้อนกันอยู่เป็นอย่างมาก ซึ่งคณะผู้วิจัยเห็นว่าหลักสูตรนี้เน้นสร้างให้บัณฑิตเป็นนักเต้นหรือนักออกแบบท่าเต้นมากกว่าการเป็นนักจัดการ

เมื่อพิจารณาหลักสูตรทั้ง 4 ข้างต้นโดยภาพรวม ก็อาจทำให้กล่าวได้ว่ายังไม่มีหลักสูตรใดมุ่งเน้นการผลิต “นักบริหารจัดการศิลปะ” ที่มีความเข้าใจทั้งแนวคิดและมีทักษะที่จำเป็นตามความหมายที่ทบทวนไว้ในแนวคิดด้านการบริหารจัดการศิลปะและตามความต้องการของสังคมไทยตามที่กล่าวไว้แต่ต้น ดังนี้แล้ว การสร้างหลักสูตรใหม่ในด้านนี้จึงมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ในสังคมไทยเป็นอย่างยิ่ง

เมื่อได้ทำการศึกษาหลักสูตรต่าง ๆ ที่มีในมหาวิทยาลัยไทยจนทำให้พบช่องว่างทางความรู้ (knowledge gap) ซึ่งก็คือการพบว่ายังไม่มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับสถานการณ์การเติบโตทางศิลปะและความต้องการของด้านการบริหารจัดการศิลปะในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงได้จัดประชุมระดมความเห็นและข้อเสนอแนะจากวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการศิลปะเพื่อนำความเห็นที่ได้มาร่างหลักสูตร โดยนักวิชาชีพที่คณะผู้วิจัยเชิญมาให้ความเห็นได้แก่ 1) คุณณัฐภา สุนทรเจริญพันธ์ กรรมการผู้จัดการบริษัท MUSE K Agency Limited 2) คุณณณิญา พรหมเงิน ผู้อำนวยการสายงานละคร สถานีโทรทัศน์ ช่อง 8 3) คุณรัชชศักดิ์ กังแสง กรรมการมูลนิธิละครไทย 4) คุณชวต์ถ์วิช เมืองแก้ว เลขานุการสมาคมการด้าส่งเสริมอุตสาหกรรมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย 5) คุณวสุรัชต์ อุณาพรหม ผู้อำนวยการผลิตละครเวที และอดีตผู้จัดการ Thonglor Art Space 6) คุณณัฐพร เทพรัตน์ ภัณฑารักษ์งานศิลปะในแพลตฟอร์มทางเลือก ซึ่งผลจากการระดมความเห็นและข้อเสนอแนะทำให้สรุปได้ว่าหลักสูตรนี้จะต้องการผสมผสานความรู้และทักษะในด้านศิลปะและการจัดการอย่างสมดุล โดยผู้ที่จบการศึกษาจากหลักสูตรนี้จะต้องมีความรู้ความเข้าใจและทักษะที่จำเป็นในด้านศิลปะ สามารถแลกเปลี่ยนความคิดและสื่อสารกับคนในแวดวงศิลปะได้ และจะต้องมีความเชี่ยวชาญในด้านการจัดการ โดยความรู้และทักษะที่จำเป็นประกอบด้วย ประวัติศาสตร์ศิลปะทั้งของไทย ตะวันออก และตะวันตก การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) การนำเสนองาน (presentation) จิตวิทยาศิลปะ การออกแบบการผลิตงานศิลปะ (production design) การบริหารจัดการ การตลาด การประชาสัมพันธ์ การแสวงหาการสนับสนุน (sponsorship) การจัดการการเงิน การวางแผนกลยุทธ์ (Strategic planning) การเป็นผู้ประกอบการ (entrepreneurship) กฎหมายที่เกี่ยวข้อง นโยบายศิลปวัฒนธรรม

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (intercultural communication) IT/live streaming, Language การจัดการความเสี่ยงและสถานการณ์วิกฤติ (crisis and risk management) การจัดการเทศกาล การสร้างเครือข่าย การสร้างความเกี่ยวข้องและการพัฒนาผู้ชม (audience engagement and development) เป็นต้น โดยหลักสูตรจะต้องให้ความสำคัญกับการปฏิบัติจริง การสร้างงานร่วม (collaboration) และมีการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสถานประกอบการจริง

จากการทบทวนแนวคิดด้านการบริหารจัดการศิลปะ การวิเคราะห์หลักสูตรในมหาวิทยาลัย และการระดมความเห็นจากนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง นำมาสู่การออกแบบหลักสูตรครั้งที่ 1 โดยรายวิชาในหลักสูตรนอกเหนือจากรายวิชาศึกษาทั่วไปและรายวิชาเลือกเสรีตามข้อบังคับของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (มคอ.) สามารถแบ่งได้เป็น 1) กลุ่มวิชาแกนของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้แก่ พัฒนาการศิลปะ วัฒนธรรมและสังคมตะวันออก พัฒนาการศิลปะ วัฒนธรรมและสังคมตะวันตก สุนทรียศาสตร์สำหรับผู้สร้างสรรงานศิลปะ 2) กลุ่มวิชาเฉพาะด้าน ได้แก่ การเป็นผู้นำทางศิลปะ (Arts Leadership) การจัดการการเงิน (Financial Management) การระดมทุน (Fund Raising) การตลาดงานศิลปะ (Marketing of the Arts) การพัฒนาผู้ชม (Audience Development) นโยบายศิลปวัฒนธรรม (Arts and Cultural Policy) กฎหมายที่เกี่ยวข้อง (Legal for the Arts) การนำเสนองานศิลปะ (Presentation of the Arts) ระบบนิเวศน์ศิลปะ (Ecosystem of the Arts) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Skills and Communication) การจัดการโครงการ (Project Management) การจัดการเทศกาล (Festival Management) เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร (Information Technology) โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับการสร้างงานศิลปะ (Computer Programs for Arts Creation) การวิจัย (Research Methodology) การผลิตงานศิลปะ 1 (Arts Production 1) การผลิตงานศิลปะ 2 (Arts Production 2) การผลิตงานศิลปะ 3 (Arts Production 3) การผลิตงานศิลปะ 4 (Arts Production 4) สหกิจศึกษา (Cooperative Education) โดยมีวิชาเอกเลือกจาก 3 กลุ่มที่เป็นความเชี่ยวชาญของบุคลากรคณะศิลปกรรมศาสตร์ คือ การจัดการศิลปะการแสดง (Performing Arts Management) การจัดการงานอีเว้นท์ (Event Management) และการจัดการทางทัศนศิลป์ (Visual Art Management)

หลังจากการออกแบบหลักสูตรครั้งที่ 1 คณะผู้วิจัยได้นำร่างหลักสูตรไประดมความคิดเห็นจากคณาจารย์และผู้บริหารคณะศิลปกรรมศาสตร์ พบว่า หลักสูตรมีรายวิชาปฏิบัติอยู่ในกลุ่มวิชาเฉพาะด้านซึ่งนักศึกษาทุกคนต้องเรียนอยู่ถึง 4 รายวิชา อาจทำให้มีข้อจำกัดในการเรียนการสอน เพราะจำนวนนักศึกษาที่จะรับเข้ามามีจำนวนมาก ดังนั้น จึงมีข้อเสนอให้ปรับรายวิชาเหล่านั้นมาเป็นวิชา “ศิลปะวิจักษ์” (Arts Appreciation) โดยแตกแขนงออกเป็น 4 รายวิชา คือ ทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง ดนตรี และการออกแบบ รวมทั้งวิชาที่เกี่ยวข้องกับ

ศิลปะวัฒนธรรม ทั้งนี้ หลักสูตรมุ่งผลิตนักบริหารจัดการศิลปะ การให้นักศึกษาทำความเข้าใจ ธรรมชาติและสุนทรียศาสตร์ของศิลปะแขนงต่าง ๆ น่าจะเหมาะสมกว่าการศึกษาริชาด้าน การปฏิบัติ ทั้งนี้ ให้คงวิชาแกนของคณะศิลปกรรมศาสตร์ไว้ดังเดิม โดยวิชาเฉพาะด้านใน ว่างหลักสูตรครั้งที่ 2 ประกอบด้วย ความเข้าใจเรื่องทัศนศิลป์ (Understanding Visual Arts) ความเข้าใจเรื่องศิลปะการแสดง (Understanding Performing Arts) ความเข้าใจเรื่องศิลปะ การออกแบบ (Understanding Design Arts) ความเข้าใจเรื่องดนตรี (Understanding Music) มานุษยวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Anthropology) มรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่เป็นกายภาพ (Intangible Cultural Heritage) บทบาททางสังคมของศิลปะ (Social Roles of Arts) การ วิเคราะห์และตีความตัวบท (Textual Analysis and Interpretation) องค์ประกอบการออกแบบ ทางทัศนศิลป์ (Visual Design Elements) ทฤษฎีและแนวคิดการบริหารจัดการศิลปะ (Theories and Concepts in Arts Administration) เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศในการบริหาร จัดการศิลปะ (Information and Communication Technology in Arts Administration) การ เป็นผู้นำและผู้ประกอบการศิลปะ (Arts Leadership and Entrepreneurship) การจัดการทางการเงิน (Financial Management) การระดมทุนทางศิลปะ (Funding the Arts) การตลาดงานศิลปะ (Arts Marketing) กฎหมายและนโยบายศิลปะ (Legal and Policy for the Arts) การสร้างการ มีส่วนร่วมกับสังคม (Community Engagement) การจัดการเทศกาล (Festival Management) ภาษาอังกฤษสำหรับการบริหารจัดการศิลปะ 1, 2 (English for Arts Administration 1, 2) การ ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (Professional Practice) ศิลปนิพนธ์ (Thesis) โดยมีกลุ่มวิชาเอกเลือก 4 กลุ่ม คือ กลุ่มการจัดการพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (Museum and Gallery Management) กลุ่ม การจัดการศิลปะการแสดง (Performing Arts Management) กลุ่มการจัดการงานอีเว้นท์ (Event Management) และกลุ่มการจัดการดนตรี (Music Management)

เมื่อได้ร่างหลักสูตรครั้งที่ 2 ผู้วิจัยจึงจัดการระดมความเห็นและข้อเสนอแนะจากนัก วิชาการในด้านการบริหารจัดการศิลปะ โดยบางท่านนอกจากเป็นนักวิชาการแล้วยังเป็นนัก วิชาชีพในเวลาเดียวกัน ประกอบด้วย 1) ดร.กฤติยา กาวีวงศ์ Artistic Director, Jim Thompson Art Center 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุดแดน วิสุทธิลักษณ์ คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 3) อาจารย์ ดร.วิรุฬห์ ฤทธิจุฒากุล วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 4) อาจารย์ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลางกูร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นำมาสู่ข้อสรุปความเห็นเพื่อการปรับปรุงหลักสูตร ดังนี้ 1) เพิ่ม รายวิชาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะให้มากกว่านี้ โดยอาจแยกเป็น ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก ประวัติศาสตร์ศิลปะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ประวัติศาสตร์ ศิลปะไทย 2) เพิ่มรายวิชาที่เป็นแนวคิดด้านการบริหารจัดการศิลปะให้มากกว่านี้ 3) เพิ่มราย

วิชาด้านนโยบายวัฒนธรรมให้มากกว่านี้ ทั้งนโยบายในระดับประเทศ การทูตวัฒนธรรม อำนาจ  
โน้มนำ (soft power) เป็นต้น 4) วิชาด้านการศึกษาمرتคทางวัฒนธรรมไม่ควรจำกัดอยู่เพียง  
مرتคทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (intangible cultural heritage) แต่ต้องมีเรื่องمرتคทาง  
วัฒนธรรมที่จับต้องได้ (tangible cultural heritage) รวมอยู่ด้วย 4) วิชาการเขียนโครงการหรือ  
การเขียนเกี่ยวกับองค์กรเป็นสิ่งจำเป็น 4) ควรมีวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น เพราะภาษาอังกฤษ  
เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับงานด้านนี้ 7) ควรแยกแนวทางการบริหารจัดการศิลปะสำหรับองค์กรไม่  
แสวงผลกำไร (non-profit organization) กับองค์กรทางธุรกิจ (commercial organization)  
ให้ชัดเจน 7) ต้องมีการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่หนักแน่น โดยควรฝึกกับทั้งองค์กรไม่แสวง  
ผลกำไร และองค์กรธุรกิจ และความเห็นเหล่านี้ก็ถูกนำมาประมวลสู่การออกแบบหลักสูตร  
ครั้งที่ 3 โดยรายวิชาในหลักสูตรนอกเหนือจากรายวิชาศึกษาทั่วไปและรายวิชาเลือกเสรีตาม  
ข้อบังคับของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (มคอ.) สามารถแบ่งได้เป็น 1)  
หมวดประวัติศาสตร์ศิลปะและสุนทรียศาสตร์ ประกอบด้วยวิชา ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก  
(Western Art History) ประวัติศาสตร์ศิลปะเอเชีย (Asian Art History) ประวัติศาสตร์ศิลปะ  
เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asian Art History) ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย (Thai Art  
History) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) 2) หมวดการบริหารจัดการศิลปะ ประกอบด้วย ความรู้  
เบื้องต้นเกี่ยวกับการบริหารจัดการศิลปะ (Introduction to Arts Administration) ทฤษฎีและ  
แนวคิดการบริหารจัดการศิลปะ (Theories and Concepts in Arts Administration) เทคโนโลยี  
การสื่อสารและสารสนเทศในการบริหารจัดการศิลปะ (Information and Communication  
Technology in Arts Administration) การเป็นผู้นำและผู้ประกอบการศิลปะ (Arts Leadership  
and Entrepreneurship) การจัดการทางการเงิน (Financial Management) การระดมทุน  
ทางศิลปะ (Funding the Arts) การตลาดงานศิลปะ (Arts Marketing) กฎหมายด้านการ  
บริหารจัดการศิลปะ (Legal Issues in Arts Administration) การสร้างการมีส่วนร่วมกับสังคม  
(Community Engagement) การจัดการเทศกาล (Festival Management) 3) หมวดศิลปะ  
ในบริบททางสังคมวัฒนธรรม ประกอบด้วย บทบาทของศิลปะในสังคม (The Roles of Arts in  
Society) มานุษยวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Anthropology) วัฒนธรรมเชิงวัตถุและวัฒนธรรม  
ทัศน์ (Material and Visual Culture) ประเด็นศึกษาด้านمرتคทางวัฒนธรรม (Cultural  
Heritage Studies) นโยบายศิลปวัฒนธรรม (Arts and Cultural Policy) การทูตเชิงวัฒนธรรม  
(Cultural Diplomacy) 4) หมวดภาษาอังกฤษสำหรับการบริหารจัดการศิลปะ ประกอบด้วย  
ภาษาอังกฤษสำหรับการบริหารจัดการศิลปะ 1, 2, 3 (English for Arts Administration 1,2,3)  
5) หมวดปฏิบัติการบริหารจัดการศิลปะ ประกอบด้วย การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ (Professional  
Practice) ศิลปนิพนธ์ (Thesis) โดยยังคงกลุ่มวิชาเอกเลือก 4 กลุ่มดั้งเดิม คือ กลุ่มการจัดการ

พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ (museum and gallery management) กลุ่มการจัดการศิลปะการแสดง (performing arts management (กลุ่มการจัดการงานอีเว้นท์ (event management) และกลุ่มการจัดการดนตรี (music management)

## สรุป

สังคมไทยกำลังมีการเติบโตอย่างโดดเด่นในด้านศิลปะหลากหลายแขนง เห็นได้จากกิจกรรมทางศิลปะที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและแพร่หลายในช่วงหลายปีที่ผ่านมา อีกทั้งนโยบายสาธารณะด้านศิลปะและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่นำเสนอโดยพรรคการเมืองต่าง ๆ ยังแสดงให้เห็นถึงความสำคัญที่เพิ่มขึ้นของภาคส่วนนี้ นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันของผู้เกี่ยวข้องและผู้เชี่ยวชาญในการสะท้อนความต้องการของตลาดและสังคม ยิ่งตอกย้ำถึงความจำเป็นที่เพิ่มขึ้นของสาขาวิชาด้านการบริหารจัดการศิลปะในสังคมไทย เพื่อรองรับความต้องการดังกล่าว หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารจัดการศิลปะ ที่พัฒนาขึ้นโดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จึงตอบโจทย์ต่อความขาดแคลนของหลักสูตรในระดับอุดมศึกษาด้านนี้ในประเทศไทย

นอกเหนือจากผลลัพธ์ดังกล่าว คณะศิลปกรรมศาสตร์ยังมีความพร้อมในด้านองค์ความรู้ ประสบการณ์ และบุคลากรที่มีคุณภาพ หลักสูตรที่มีอยู่ในคณะ เช่น สาขาวิชาการละครและสาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ ได้บูรณาการการเรียนการสอนด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและสุนทรียศาสตร์ในด้านทัศนศิลป์ การออกแบบ และศิลปะการแสดงมาอย่างยาวนาน รวมถึงรายวิชาการบริหารจัดการศิลปะและการออกแบบ นอกจากนี้ การเรียนการสอนและการปฏิบัติการสร้างสรรค์ในวิชาศิลปนิพนธ์ของนักศึกษาทั้งสองสาขาอย่างต่อเนื่องยังเป็นแหล่งสะสมประสบการณ์ที่มีคุณค่าในด้านการบริหารจัดการศิลปะอีกด้วย

ในด้านความพร้อมทางการลงทุนและเศรษฐกิจศาสตร์ จากการสำรวจความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย พบว่าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะชำระค่าธรรมเนียมการศึกษาในระดับที่เพียงพอให้หลักสูตรสามารถเลี้ยงตัวเองได้ หลักสูตรนี้จึงมีความเหมาะสมที่จะดำเนินการในรูปแบบโครงการพิเศษ ซึ่งเป็นโครงการที่เลี้ยงตัวเองและมีค่าธรรมเนียมการศึกษาค่อนข้างสูง

นอกจากนี้ หลักสูตรดังกล่าวจะเป็นหลักสูตรแรกในประเทศไทยที่มีเนื้อหาดังปรากฏในผลการวิจัย ซึ่งมีความแตกต่างจากหลักสูตรอื่นที่มีอยู่ในปัจจุบัน อีกทั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์ยังมีเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ และศิลปินในหลากหลายแขนงที่ได้ร่วมงานกันมาอย่างยาวนาน ซึ่งพร้อมสนับสนุนความรู้และประสบการณ์ให้กับหลักสูตร รวมถึงชื่อเสียงของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และคณะศิลปกรรมศาสตร์ ที่มีจำนวนผู้สมัครเข้าศึกษาต่อเป็น

จำนวนมากอย่างต่อเนื่องในทุกปี ทั้งหมดนี้ทำให้สามารถกล่าวได้ว่าหลักสูตรการบริหารจัดการศิลปะของคณะศิลปกรรมศาสตร์จะมีความโดดเด่นเป็นอย่างยิ่ง

โดยสรุป ผลการวิจัยที่ปรากฏสะท้อนให้เห็นถึงความพร้อมอย่างยิ่งของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในการเปิดหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารจัดการศิลปะ ซึ่งหลักสูตรนี้จะเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาการสร้างสุนทรียภาพ การเรียนรู้ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในวงการศิลปะของประเทศไทย

## รายการอ้างอิง

### หนังสือ

Byrnes, William J.. (2009). *Management and the Arts* (4<sup>th</sup> ed). Focal Press.

Chong, D. (2009). *Arts Management*. Routledge.

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์

สุดารัตน์ พรหมสีใหม่. (2565). สัมภาษณ์ กฤติยา กาวีวงศ์ ผู้อำนวยการ Jim Thompson Art Center. <https://www.the101.world/gridthiya-gaweewong-interview/>

10

ได้รับบทความ : 08/02/2567 | แก้ไขบทความ : 16/06/2567 | ตอบรับบทความ : 17/09/2567  
Received : 08/02/2024 | Revised : 16/06/2024 | Accepted : 17/09/2024



**ความพึงพอใจต่อหลักสูตรของนักศึกษา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ระหว่างปี 2561-2565  
เพื่อพัฒนาปรับปรุงคุณภาพหลักสูตร**

**Students' Satisfaction toward Curriculum  
of the Faculty of Fine and Applied Arts,  
Thammasat University during  
the year 2018-2022 to Improve  
the Curriculum Quality.**

เกิดเกียรติภณช์ แสงมนะจิรนนธ์<sup>1</sup>

Thurdkeattiphol Saengmaneejeeranandacha<sup>1</sup>

<sup>1</sup> นักวิชาการศึกษาระดับปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>1</sup> Educator, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University.  
(E-mail : nachpol@hotmail.com)

## บทคัดย่อ

การศึกษาดังนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และหาแนวทางการพัฒนาปรับปรุงคุณภาพหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาดังนี้ คือ อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์จำนวน 9 คน และนักศึกษาระดับปริญญาตรี 333 คน โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการวิจัย และทำการสรุปข้อมูลโดยการเขียนพรรณนาและอธิบายตามข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ที่ทางผู้วิจัยได้ตั้งไว้ ผลการศึกษพบว่า 1) ความคิดเห็นความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตรฯ และประสบการณ์ การเป็นนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก 2) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ในด้านเพศ หลักสูตร และปีการศึกษา 3) แนวทางการพัฒนาปรับปรุงคุณภาพหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ควรเน้นไปที่ความหลากหลาย ยืดหยุ่น อิสระ และมีเอกลักษณ์ ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้และทักษะที่หลากหลาย สามารถพัฒนานตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ และสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการทำงานและใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ :** ความพึงพอใจ, หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต,  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## Abstract

The study aimed to investigate Bachelor's degree student satisfaction and analyze the satisfaction levels towards the Bachelor of Fine Arts program at Thammasat University. The study involved 9 faculty members and 333 undergraduate students, utilizing questionnaires and interviews as research tools. Findings revealed that: 1) Overall satisfaction with the program and student experience was predominantly high. 2) Significant statistical satisfaction levels were found towards the Bachelor of Fine Arts program at Thammasat University in terms of gender, program, and academic year. 3) Suggestions for enhancing the program's quality emphasized diversity, flexibility, freedom, and uniqueness, which would provide students with diverse knowledge and skills, enabling them to fully develop themselves and apply their knowledge and skills effectively in both work and social contexts.

**Keywords** : Satisfaction, Bachelor of Fine and Applied Arts,  
Thammasat University

## บทนำ

ในยุคแห่งการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษาจำเป็นที่จะต้องเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาขีดความสามารถของตนเองอย่างเต็มตามศักยภาพ มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ปัญญา จิตใจ และสังคม เป็นผู้รู้จักคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ใช้เหตุและผลเชิงวิทยาศาสตร์ มีความคิดรวบยอด รักการเรียนรู้ (รัตนา พรหมภภาพ, 2551) หลักสูตรเป็นหัวใจของการจัดการศึกษา เป็นแก่นสำคัญในการวางแนวทางการจัดการศึกษา เป็นตัวกำหนดทิศทางของการศึกษาในการที่จะให้ความรู้ การเสริมสร้างเจตคติ ตลอดจนการฝึกฝนในด้านต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนารอบด้าน หลักสูตรเป็นหลักและหัวใจของการจัดการเรียนการสอน ทำให้การศึกษาดำเนินไปสู่เป้าหมายที่วางไว้และทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพ ดังนั้นหลักสูตรจึงเป็นเสมือนเป้าหมายของเมืองที่ดีและมีคุณภาพ คุณภาพของพลเมือง จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับหลักสูตรว่าต้องการให้ผู้ผ่านการศึกษามีคุณสมบัติอย่างไร (วารวิรัตน์ แก้วอุไร, 2564)

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้กำหนดมาตรฐานการดำเนินงานตามภารกิจของสถาบันอุดมศึกษาในด้านการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพส่งผลให้การพัฒนาคุณภาพหลักสูตรมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นกลไกในการกำหนดการจัดการศึกษาว่าควรจะดำเนินการไปในแนวทางใด ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงเป้าหมายของการศึกษา ซึ่งการพัฒนาหลักสูตรที่ดีนั้นจะต้องรู้ถึงปัญหา สภาพของปัญหา ก่อนแล้วจึงระดมความคิดในการแก้ไขปัญหา หลักสูตรที่ดีต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคม มีความหมายต่อชีวิตของผู้เรียน ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม และสร้างขึ้นด้วยความร่วมมือกันของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหลายฝ่ายเพื่อให้หลักสูตรที่ผ่านการพัฒนานั้นมีคุณภาพ ในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรการกำหนดจุดมุ่งหมายเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากขึ้นตอนหนึ่ง เพราะจะบอกถึงความมุ่งหวังว่าจะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและความรู้ความสามารถในลักษณะใดรวมทั้งยังเป็นแนวทาง ในการกำหนดเนื้อหาสาระ กิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้รวมทั้งการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ของผู้เรียน การพัฒนาหลักสูตรจึงต้องพิจารณากำหนดจุดประสงค์อย่างรอบคอบ กำหนดอย่างชัดเจนและเหมาะสมสอดคล้องกับปรัชญาและค่านิยมของสังคม สภาพปัญหาและความต้องการของสังคมและผู้เรียน ตลอดจนมีความสมดุลระหว่างความรู้และทักษะหรือระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ (วารวิรัตน์ แก้วอุไร, 2564) โดยหลักสูตรจะต้องมีการประเมินคุณภาพทุกปีการศึกษา และต้องมีการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยทุก 5 ปี ซึ่งทางคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ยึดหลักการจัดการกระบวนการเรียนการสอนในแบบที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติและฝึกประสบการณ์และยังให้ความสำคัญกับการติดตามตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง โดยได้ดำเนินการ

พัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คือ การสร้างบัณฑิตที่มีคุณลักษณะ GREATS “Transforming you into GREATS” โดยมีเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้สำเร็จที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษ ที่ 21 มีคุณลักษณะ 6 ประการ ดังนี้ (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2560)

G (Global Mindset) ท้นโลก ท้นสังคม เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกในมิติต่างๆ นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องเปิดโลกทัศน์ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น สนใจและติดตามปรากฏการณ์ที่สำคัญทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่กำลังเป็นกระแสทั้งในระดับประเทศระดับภูมิภาคอาเซียน และระดับโลกเพื่อให้ทันโลกและสามารถใช้ประโยชน์จากความทันโลกในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง

R (Responsibility) มีสำนึกรับผิดชอบอย่างยั่งยืนต่อตนเอง บุคคลรอบข้าง สังคม และสิ่งแวดล้อมนักศึกษาเข้าใจหลักการความยั่งยืนและตระหนักในคุณค่าของความยั่งยืน เข้าใจธรรมชาติของสรรพสิ่งที่เชื่อมโยงและเป็นพลวัตสามารถนำความเข้าใจทั้งสองเรื่องมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในเรื่องการบริโภค การใช้ทรัพยากร เช่น น้ำ พลังงาน ฯลฯ อย่างมีสำนึกรับผิดชอบต่อตนเองคนรอบข้างสังคมและสิ่งแวดล้อม

E (Eloquence) สามารถสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และทรงพลัง มีทักษะสุนทรียะสนทนา นักศึกษามีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์โดยมีการคิดเชิงวิพากษ์เป็นองค์ประกอบสำคัญ สามารถจัดการเนื้อหาที่ตนเองคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อสื่อสารไปยังผู้รับในระดับต่างๆ คือ ระดับบุคคลองค์กรและสังคมได้อย่างชัดเจนเหมาะสมกับสถานการณ์ที่มีบริบทที่ต่างกันในด้านสังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อมและเกิดผลสัมฤทธิ์ตามที่ต้องการอย่างเป็นรูปธรรม

A (Aesthetic Appreciation) ชาบซึ้งในความงาม คุณค่าของศิลปะ ดนตรีและสถาปัตยกรรม นักศึกษามีความรู้ในการดูแลตนเองแบบองค์รวม (ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ) ในด้านการบริโภคอาหาร การออกกำลังกาย การป้องกันโรค การจัดการความเครียด การสร้างความมั่นคงทางอารมณ์เมื่อเผชิญกับปัญหา รับรู้และซาบซึ้งในความงามคุณค่าของศิลปะในแขนงต่างๆ ทั้งทัศนศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดงและสถาปัตยกรรม

T (Team Leader) ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ทั้งในบทบาทผู้นำและบทบาททีม นักศึกษาประพฤติปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างมีมารยาทพื้นฐานในการฟัง ปฏิบัติตนอย่างเคร่งครัด ในเรื่องตรงเวลา เคารพกติกา เคารพสิทธิผู้อื่น ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง มีความรับผิดชอบ มีกิริยาและวาทะที่สุภาพแสดงออกถึงมิตรไมตรีเมื่อต้องทำงานร่วมกัน สามารถปรับพฤติกรรมของตนเองได้อย่างเหมาะสม ทั้งบทบาทผู้นำและบทบาททีมงาน เพื่อให้งานโดยรวมสำเร็จตามที่ต้องการ

S (Spirit of Thammasat) มีจิตวิญญาณความเป็นธรรมศาสตร์ ความเชื่อมั่นใน

ระบอบ ประชาธิปไตย สิทธิเสรีภาพ ยอมรับในความเห็นที่แตกต่าง และต่อสู้เพื่อความเป็นธรรม นักศึกษามีความรู้ในเรื่องระบอบประชาธิปไตย สิทธิเสรีภาพบนพื้นฐานความแตกต่างของแนวคิดทางการเมืองสังคม เชื้อชาติ ศาสนาและวัฒนธรรม อย่างผสมผสาน เสียสละแรงกายและอื่นๆ เพื่อช่วยเหลือบุคคลและสังคมโดยมิต้องได้รับคำร้องขอ ประพฤติปฏิบัติในวิถีประชาธิปไตยไม่เพิกเฉยต่อความไม่ถูกต้องความไม่เป็นธรรมต่อสังคม โดยเข้าไปช่วยเหลืออย่างเหมาะสม

ตลอดจนมีพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในยุทธศาสตร์ที่ 1 คือ การจัดการศึกษาเพื่อสร้างบัณฑิตทางศิลปะให้เป็นที่ยอมรับของสังคม มีการประเมินคุณภาพหลักสูตรโดยการสำรวจความพึงพอใจต่อคุณภาพหลักสูตรของนักศึกษา 4 ชั้นปี ทุกหลักสูตร ผ่านแบบสอบถาม ในองค์ประกอบ 6 ด้าน คือ 1) ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร 2) ด้านการเรียนการสอน 3) ด้านอาจารย์ผู้สอน 4) ด้านการบริหารหลักสูตร 5) ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม 6) ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา หากแต่ยังไม่ได้มีการวิเคราะห์แนวโน้มของคุณภาพหลักสูตร ตลอดจนยังไม่มี การสัมภาษณ์อาจารย์และนักศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตร และการดำเนินงานของคณะ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ดำเนินการจัดทำวิจัย เรื่อง ความพึงพอใจต่อหลักสูตรของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระหว่างปี 2561-2565 เพื่อพัฒนาปรับปรุงคุณภาพหลักสูตร เสนอต่อคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2. เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
3. เพื่อหาแนวทางการพัฒนาปรับปรุงคุณภาพหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน (Mixed Methods Research) มีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์เปรียบเทียบความพึงพอใจต่อหลักสูตรของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระหว่างปี 2561-2565 เพื่อพัฒนาคุณภาพหลักสูตร

## ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ประกอบด้วย นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ระดับปริญญาตรี 3 หลักสูตร คือ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการระคน สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ พัสดารากรณ์ และสาขาวิชาออกแบบทัศนอุตสาหกรรม 4 ชั้นปี ในปีการศึกษา 2565 จำนวน 498 คน กลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงผสมผสาน (Mixed Methods Research) จึงแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 ส่วนดังนี้

- กลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 4 ชั้นปี ในปีการศึกษา 2565 กำหนดขนาดของกลุ่มโดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane, 1973) ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ระดับความคลาดเคลื่อน ร้อยละ 5 ดังนี้

สถานภาพ	จำนวนประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
นักศึกษาศาสาวิชาการระคน	181	125
นักศึกษาศาสาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดารากรณ์	260	158
นักศึกษาศาสาออกแบบทัศนอุตสาหกรรม	57	50
<b>รวม</b>	<b>498</b>	<b>333</b>

- กลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย
  - อาจารย์สาขาวิชาการระคน จำนวน 3 คน
  - อาจารย์สาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดารากรณ์ จำนวน 3 คน
  - อาจารย์สาขาวิชาออกแบบทัศนอุตสาหกรรม จำนวน 3 คน
  - นักศึกษาศาสาวิชาการระคน จำนวน 10 คน
  - นักศึกษาศาสาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดารากรณ์ จำนวน 10 คน
  - นักศึกษาศาสาวิชาออกแบบทัศนอุตสาหกรรม จำนวน 10 คน

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### เครื่องมือเชิงปริมาณ

เครื่องมือและขั้นตอนการสร้างเครื่องมือหรือแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีการดำเนินการสร้างตามลำดับ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย ชั้นปี และสาขาวิชา โดยใช้คำถามแบบเลือกตอบ (Check List)

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจ 6 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร ด้านการเรียนการสอน ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านการบริหารหลักสูตร ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และสภาพแวดล้อม และด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา โดยใช้คำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับตามแบบของ Likert (1967)

โดยเกณฑ์การแปลความของคะแนนเฉลี่ยมีดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41-4.20 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61-3.40 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81-2.60 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.80 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยมาก

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆ โดยใช้เป็นแบบสอบถามปลายเปิดให้นักศึกษาสามารถบรรยายเนื้อหาลงในแบบสอบถามได้

### **เครื่องมือเชิงคุณภาพ**

แบบสัมภาษณ์เชิงโครงสร้างเพื่อใช้ในการสนทนากลุ่มย่อย (Focus Group) โดยจะทำการสรุปข้อมูลการเปรียบเทียบความพึงพอใจ และปัญหาที่พบจากการศึกษาข้อมูลมาทำการออกแบบคำถามตามแนวทางของแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) และวางขอบเขตของเนื้อหาในการสนทนากลุ่มย่อย

### **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง เครื่องมือ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การเก็บข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณแบบปฐมภูมิโดยการทำการแจกแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Form ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 4 ชั้นปี ปีการศึกษา 2565
2. การเก็บข้อมูลด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้ในการสนทนากลุ่มย่อยเป็น (Focus Group) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างอาจารย์จำนวน 9 คน นักศึกษาจำนวน 30 คน จากนั้นจึงนำข้อมูลวิเคราะห์และสรุปผลในรูปแบบการบรรยายเชิงพรรณนา

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. การเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาต่อหลักสูตรโดยรวมและรายด้าน จำแนกตามเพศ และสาขาวิชา ทดสอบด้วยค่าที (T-test) และทดสอบด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) และเมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงทำการทดสอบเป็นรายคู่อีกครั้งหนึ่งด้วยวิธีของ Scheffe' (Ferguson, 1981)

## ผลการวิจัย

**ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม** พบว่าส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง มีจำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 72.7 เรียนหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ พัสดุภรณ์ จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 47.4 รองลงมาเป็นหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการละครคอน จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 และหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 ส่วนใหญ่เรียนชั้นปี 1 จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 30.9 มีเกรดเฉลี่ยมากกว่า 3.00 จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 67.3 และมีเหตุผลที่เลือกศึกษาในหลักสูตรฯ เพราะชื่อเสียงมหาวิทยาลัย จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 20.4

ความคิดเห็นความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตรฯ และประสบการณ์ การเป็น นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในภาพรวม 3 หลักสูตร ปีการศึกษา 2565 สรุปแยกแต่ละ รายด้านได้ดังนี้

ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อแล้ว พบว่า หลักสูตรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ค้นคว้าวิจัยหาความรู้เพิ่มเติม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 รองลงมา คือ หลักสูตรปลูกฝังจิตสำนึกให้ผู้เรียนเข้าใจ และเคารพความแตกต่างของคนใน สังคม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 และหลักสูตรส่งเสริมให้เกิดการใช้ความคิดอย่าง เป็นระบบ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83

ด้านการเรียนการสอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 เมื่อจำแนก เป็นรายข้อแล้ว พบว่า นักศึกษาพอใจรูปแบบการเรียนการสอนลักษณะฝึกปฏิบัติ อยู่ในระดับ มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 รองลงมา คือ นักศึกษาพอใจรูปแบบการเรียนการสอนที่มีการ

บรรยายในชั้นเรียนควบคู่กับการศึกษาดูงานนอกสถานที่ และ/หรือการศึกษาภาคสนาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 และนักศึกษาพอใจรูปแบบการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องมีส่วนร่วมในชั้นเรียน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90

ด้านอาจารย์ผู้สอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อแล้ว พบว่า โดยภาพรวมท่านคิดว่าอาจารย์ผู้สอนมีความรู้และความเชี่ยวชาญในวิชาที่สอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 รองลงมา คือโดยภาพท่านรวมคิดว่าอาจารย์ผู้สอนพร้อมและยินดีให้คำปรึกษาแก่ท่าน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 และโดยภาพรวมท่านคิดว่านักศึกษากับอาจารย์ผู้สอนในคณะมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80

ด้านการบริหารหลักสูตร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.38 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อแล้ว พบว่า ท่านคิดว่าระบบการให้บริการของคณะ เช่น แบบฟอร์มต่างๆ มีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 รองลงมา คือ ท่านคิดว่าระบบอาจารย์ที่ปรึกษาของคณะสามารถให้คำปรึกษาและช่วยในการแก้ปัญหาของท่านได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.49 และท่านคิดว่าคณะมีระบบประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์แก่นักศึกษาอย่างทั่วถึง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41

ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อแล้ว พบว่า ท่านคิดว่าห้องเรียน (บรรยาย) ของคณะมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 รองลงมา คือ ท่านคิดว่าห้องปฏิบัติการ (ภาคปฏิบัติ) ของคณะมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.43 และท่านคิดว่าห้องเรียน (บรรยาย) ของคณะมีอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35

ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 เมื่อจำแนกเป็นรายข้อแล้ว พบว่า ท่านมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของคณะ เช่น วันสถาปนาคณะ พิธีไหว้ครูใหญ่ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 รองลงมา คือ ท่านมีความพึงพอใจกิจกรรมปัจฉิมนิเทศของคณะ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 และท่านมีความพึงพอใจกิจกรรมมัชฌิมนิเทศของคณะ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงความคิดเห็นความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตร  
ในภาพรวม 3 หลักสูตร ปีการศึกษา 2565

ความคิดเห็นความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตร	X	SD	แปลผล
1.ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร	3.77	1.04	มาก
2.ด้านการเรียนการสอน	3.77	1.06	มาก
3.ด้านอาจารย์ผู้สอน	3.75	1.08	มาก
4.ด้านการบริหารหลักสูตร	3.38	1.10	ปานกลาง
5.ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม	3.35	1.18	ปานกลาง
6.ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา	3.45	1.05	มาก
<b>รวม 6 ด้าน</b>	<b>3.58</b>	<b>1.09</b>	<b>มาก</b>

จากการศึกษาภาพรวมความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตรฯ และประสบการณ์  
การเป็นนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2565 ในแต่ละสาขาพบว่า

สาขาวิชาการละครคอน โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 เมื่อจำแนกเป็น  
รายด้านแล้ว พบว่า ด้านการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 รองลงมา  
คือ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.89 ด้านสิ่งสนับสนุน  
การเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 ด้านอาจารย์ผู้สอน อยู่  
ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของ  
นักศึกษา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 และด้านการบริหารหลักสูตร อยู่ในระดับ  
ปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.38

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดรรากรณ์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  
3.47 เมื่อจำแนกเป็นรายด้านแล้ว พบว่า ด้านอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  
3.76 รองลงมา คือ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร และด้านการเรียนการสอน อยู่ในระดับ  
มากมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 ด้านการบริหารหลักสูตร อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ  
3.40 ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา อยู่ในระดับปานกลาง  
มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม อยู่ในระดับปานกลาง  
มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.92

สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53  
เมื่อจำแนกเป็นรายด้านแล้ว พบว่า ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร อยู่ในระดับมาก มีค่า  
เฉลี่ยเท่ากับ 3.72 รองลงมา คือ ด้านอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65  
ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 ด้าน  
การเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการ  
พัฒนาศักยภาพของนักศึกษา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 และด้านการบริหาร  
หลักสูตร อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตร ปีการศึกษา 2565

ความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตร	X	SD	แปลผล
สาขาวิชาการระคน	3.74	1.07	มาก
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์	3.47	1.00	มาก
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์	3.53	1.26	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.58</b>	<b>1.11</b>	<b>มาก</b>

การศึกษาความพึงพอใจต่อหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการระคน ระหว่างปีการศึกษา 2561-2565 พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อจำแนกเป็นรายปีการศึกษาแล้ว พบว่า ปีการศึกษา 2562 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 รองลงมา คือ ปีการศึกษา 2565 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 ปีการศึกษา 2564 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 ปีการศึกษา 2563 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 และปีการศึกษา 2561 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 ตามลำดับ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงความพึงพอใจที่มีต่อการศึกษาในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการระคน ระหว่างปีการศึกษา 2561-2565

ปีการศึกษา	2561			2562			2563			2564			2565		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล												
1. ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร	4.06	0.68	มาก	4.23	0.83	มากที่สุด	3.90	0.93	มาก	3.92	0.94	มาก	3.89	1.05	มาก
2. ด้านการเรียนการสอน	3.95	0.65	มาก	4.28	0.70	มากที่สุด	3.87	0.95	มาก	3.83	0.95	มาก	3.95	0.98	มาก
3. ด้านอาจารย์ผู้สอน	3.88	0.63	มาก	4.15	0.81	มาก	3.63	0.99	มาก	3.72	1.00	มาก	3.79	1.07	มาก
4. ด้านการบริหารหลักสูตร	3.46	0.93	มาก	3.70	1.03	มาก	3.00	1.14	ปานกลาง	3.31	1.08	ปานกลาง	3.38	1.14	ปานกลาง
5. ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และสภาพแวดล้อม	2.90	1.07	ปานกลาง	4.05	0.89	มาก	3.79	0.98	มาก	3.88	0.90	มาก	3.82	1.08	มาก
6. ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา	2.96	1.08	ปานกลาง	2.45	1.60	น้อย	3.36	1.04	ปานกลาง	3.40	0.89	ปานกลาง	3.61	1.09	มาก
<b>รวม 6 ด้าน</b>	<b>3.54</b>	<b>0.84</b>	<b>มาก</b>	<b>3.81</b>	<b>0.98</b>	<b>มาก</b>	<b>3.59</b>	<b>1.00</b>	<b>มาก</b>	<b>3.68</b>	<b>0.96</b>	<b>มาก</b>	<b>3.74</b>	<b>1.07</b>	<b>มาก</b>

การศึกษาความพึงพอใจต่อหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนกรรม ระหว่างปีการศึกษา 2561-2565 พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมากและปานกลาง เมื่อจำแนกเป็นรายปีการศึกษาแล้ว พบว่า ปีการศึกษา 2562 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.57 รองลงมา คือ ปีการศึกษา 2565 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.47 ปีการศึกษา 2561 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 ปีการศึกษา 2564 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และปีการศึกษา 2563 อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 ตามลำดับ ดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** แสดงความพึงพอใจต่อหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนกรรม ระหว่างปีการศึกษา 2561-2565

ปีการศึกษา	2561			2562			2563			2564			2565		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร	3.75	0.85	มาก	3.92	0.94	มาก	3.82	1.02	มาก	3.57	0.96	มาก	3.69	0.96	มาก
2. ด้านการเรียนการสอน	3.67	0.81	มาก	3.98	0.89	มาก	3.73	0.97	มาก	3.61	1.06	มาก	3.69	1.02	มาก
3. ด้านอาจารย์ผู้สอน	3.63	0.83	มาก	3.85	1.01	มาก	3.73	1.04	มาก	3.77	0.94	มาก	3.76	0.97	มาก
4. ด้านการบริหารหลักสูตร	3.54	0.84	มาก	3.74	0.99	มาก	3.24	1.11	ปานกลาง	3.34	1.04	ปานกลาง	3.40	1.03	ปานกลาง
5. ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และสภาพแวดล้อม	3.02	0.94	ปานกลาง	3.43	1.06	มาก	2.79	1.13	ปานกลาง	2.86	0.84	ปานกลาง	2.92	1.04	ปานกลาง
6. ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา	3.52	0.75	มาก	2.52	1.57	น้อย	3.08	1.11	ปานกลาง	3.29	0.82	ปานกลาง	3.34	0.97	ปานกลาง
<b>รวม 6 ด้าน</b>	<b>3.42</b>	<b>0.84</b>	<b>มาก</b>	<b>3.57</b>	<b>1.08</b>	<b>มาก</b>	<b>3.40</b>	<b>1.06</b>	<b>ปานกลาง</b>	<b>3.41</b>	<b>0.94</b>	<b>มาก</b>	<b>3.47</b>	<b>1.00</b>	<b>มาก</b>

การศึกษาความพึงพอใจต่อหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนกรรม ระหว่างปีการศึกษา 2561-2565 พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ปานกลางและน้อย เมื่อจำแนกเป็นรายปีการศึกษาแล้ว พบว่า ปีการศึกษา 2565 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 รองลงมา คือ ปีการศึกษา 2561 อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.08 ปีการศึกษา 2562 อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.87 ปีการศึกษา 2564 อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.80 และปีการศึกษา 2563 อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.55 ตามลำดับ ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 แสดงความพึงพอใจต่อหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนศึกษา ระหว่างปีการศึกษา 2561-2565

ปีการศึกษา	2561			2562			2563			2564			2565		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร	3.51	0.90	มาก	2.89	1.07	ปานกลาง	2.70	1.15	ปานกลาง	2.85	1.09	ปานกลาง	3.72	1.20	มาก
2. ด้านการเรียนการสอน	3.36	0.86	ปานกลาง	3.23	1.11	ปานกลาง	2.71	1.27	ปานกลาง	2.94	1.15	ปานกลาง	3.54	1.29	มาก
3. ด้านอาจารย์ผู้สอน	3.25	1.02	ปานกลาง	2.76	1.20	ปานกลาง	2.40	1.26	น้อย	2.94	1.04	ปานกลาง	3.65	1.35	มาก
4. ด้านการบริหารหลักสูตร	3.00	0.92	ปานกลาง	2.68	0.94	ปานกลาง	2.52	1.05	น้อย	2.71	0.96	ปานกลาง	3.30	1.23	ปานกลาง
5. ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และสภาพแวดล้อม	2.27	1.18	น้อย	2.75	1.10	ปานกลาง	2.24	1.21	น้อย	2.57	0.97	น้อย	3.56	1.33	มาก
6. ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา	3.09	0.99	ปานกลาง	2.87	1.08	ปานกลาง	2.75	1.34	ปานกลาง	2.80	1.08	ปานกลาง	3.38	1.16	ปานกลาง
<b>รวม 6 ด้าน</b>	<b>3.08</b>	<b>0.98</b>	<b>ปานกลาง</b>	<b>2.87</b>	<b>1.08</b>	<b>ปานกลาง</b>	<b>2.55</b>	<b>1.21</b>	<b>น้อย</b>	<b>2.80</b>	<b>1.05</b>	<b>ปานกลาง</b>	<b>3.53</b>	<b>1.26</b>	<b>มาก</b>

### ทดสอบสมมติฐาน สามารถสรุปได้ว่า

**สมมติฐานที่ 1** นักศึกษาที่มีเพศที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อหลักสูตร แตกต่างกันในด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานที่ 2** นักศึกษาที่มีหลักสูตรที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อหลักสูตร แตกต่างกันในด้านการเรียนการสอน ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**สมมติฐานที่ 3** นักศึกษาที่มีปีการศึกษาที่ต่างกัน มีความพึงพอใจต่อปีการศึกษา แตกต่างกันในด้านการเรียนการสอน ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านการบริหารหลักสูตร ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม ด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

### การสนทนากลุ่มย่อย (Focus group) แบบเจาะจง สรุปได้ว่า

1. **อาจารย์สาขาวิชาการละคอน** มีแนวทางการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการละคอน มุ่งเน้นไปที่การปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรให้ทันสมัย โดยเฉพาะการเพิ่มรายวิชาประเด็นทางสังคมร่วมสมัย การปรับปรุงรูปแบบวิธีการสอน และการประเมินผลการ

สอนอย่างเหมาะสม ตลอดจนการให้บริการทางการศึกษาและมีกิจกรรมเสริมหลักสูตรของสาขาวิชา เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาและสอดคล้องกับบริบทในปัจจุบัน โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษามากขึ้นเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกันและเกิดแรงจูงใจในการทำงานร่วมกันของนักศึกษา

**2. อาจารย์สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์** มีแนวทางการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ มุ่งเน้นไปที่การปรับปรุงเนื้อหารายวิชาของทั้ง 2 วิชาเอก คือ เอกการออกแบบสิ่งทอ และเอกการออกแบบแฟชั่น โดยปรับโครงสร้างหลักสูตรให้กระชับมากขึ้น ลดจำนวนหน่วยกิตและบางรายวิชาที่มีเนื้อหาซ้ำซ้อน เพิ่มรายวิชาใหม่ๆ ที่ทันสมัยและน่าสนใจ เช่น รายวิชาด้านเทคโนโลยีที่เป็นต่อยอดสหกรรมสร้างสรรค์ การพัฒนารูปแบบวิธีการสอนโดยเพิ่มโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างนักศึกษา ตลอดจนการให้คำปรึกษา การแนะแนวการศึกษา การวัดและประเมินผลอย่างเหมาะสม

**3. อาจารย์สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์** มีแนวทางการพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มุ่งเน้นไปที่การปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตร รายวิชาและการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน โดยจะต้องสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติที่กำหนดไว้ และยุทธศาสตร์การพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคเหนือ ยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดลำปาง โดยมีการเน้นหนักทางด้านวิชาการ ด้านภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ด้านการออกแบบเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และด้านการออกแบบเพื่อวิสาหกิจชุมชน

**4. นักศึกษาสาขาวิชาการละคร** ได้เสนอแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาละคร เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาในปัจจุบันและอนาคต ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. หลักสูตร ควรมีความทันสมัย มีประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ความต้องการของนักศึกษาในปัจจุบันและอนาคต โดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี
2. การเรียนการสอน ควรเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสะท้อนผลการเรียนรู้
3. การประเมินผล ควรครอบคลุมและสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ เพื่อให้ นักศึกษาได้รับการประเมินผลอย่างยุติธรรมและสะท้อนความรู้และทักษะที่แท้จริง
4. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ควรเอื้อต่อการเรียนรู้ โดยจัดให้มีอุปกรณ์และสถานที่ที่เพียงพอและใช้งานได้อย่างเหมาะสม

- กิจกรรมเสริมหลักสูตร ควรสอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา เพื่อให้ให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์และทักษะที่จำเป็นในการประกอบอาชีพและใช้ชีวิตในสังคม

นอกจากนี้ นักศึกษายังเห็นว่าจุดเด่นของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คือการเน้นไปที่การสร้าง ความหลากหลาย หลักสูตรมียืดหยุ่น มีอิสระ และมีเอกลักษณ์

**5. นักศึกษาศาขาศิลปะการออกแบบพัสดรรากรณ์** ได้เสนอแนวทางในการปรับปรุง หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดรรากรณ์ เพื่อให้สอดคล้อง กับความต้องการของนักศึกษาในปัจจุบันและอนาคต ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. อาจารย์ผู้สอน ควรมีการสื่อสารและความสัมพันธ์ที่ดีกับนักศึกษา รวมถึงมีวิธีการสอนที่เข้าใจง่ายและชัดเจน
2. ระบบการให้บริการและการบริหารจัดการของคณะ ควรมีความสะดวกในการ ใช้งานและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
3. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ควรมีความพร้อมและ เอื้อต่อการเรียนรู้
4. กิจกรรมเสริมหลักสูตร ควรมีความหลากหลายและส่งเสริมให้นักศึกษาได้ เรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของตนเอง
5. ความผูกพันและความภาคภูมิใจต่อคณะ ควรมีกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างสาขาวิชาที่แน่นแฟ้นมากขึ้นของนักศึกษาทั้ง 2 วิชาเอก คือ นักศึกษา วิชาเอกการออกแบบสิ่งทอและวิชาเอกการออกแบบแฟชั่น

**6. นักศึกษาศาขาศิลปะการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม** ได้เสนอแนวทางในการปรับปรุง หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับ ความต้องการของนักศึกษาในปัจจุบันและอนาคต ในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ควรปรับเนื้อหาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาและ สถานการณ์ปัจจุบัน
2. ควรปรับวิธีการสอนให้เน้นการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีส่วนร่วมมากขึ้น
3. ควรปรับการประเมินผลการสอนให้เน้นการประเมินทักษะและความสามารถ ของนักศึกษาอย่างแท้จริง

นอกจากนี้ นักศึกษายังเสนอแนะให้อาจารย์ให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักศึกษาอย่าง รอบด้าน ทั้งด้านวิชาการและประสบการณ์การเป็นนักศึกษา และมีกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ หลากหลาย

## สรุปผลอภิปรายผล

1) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร รองลงมาคือด้านการเรียนการสอน ด้านอาจารย์ผู้สอน และด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา ตามลำดับ เพราะในด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตร นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ค้นคว้าวิจัยหาความรู้เพิ่มเติม ปลูกฝังจิตสำนึกให้ผู้เรียนเข้าใจ และเคารพความแตกต่างของคนในสังคม และส่งเสริมให้เกิดการใช้ความคิดอย่างเป็นระบบ ในด้านการเรียนการสอน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนลักษณะฝึกปฏิบัติ ที่มีการบรรยายในชั้นเรียนควบคู่กับการศึกษาฐานนอกสถานที่ และ/หรือการศึกษภาคสนาม และพึงพอใจรูปแบบการเรียนการสอนที่นักศึกษาต้องมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ในด้านอาจารย์ผู้สอน นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าอาจารย์ผู้สอนมีความรู้และความเชี่ยวชาญในวิชาที่สอน พร้อมและยินดีให้คำปรึกษาแก่นักศึกษา และนักศึกษากับอาจารย์ผู้สอนในคณะมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ในด้านการบริหารหลักสูตร นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าระบบการให้บริการของคณะ เช่น แบบฟอร์มต่าง ๆ มีความเหมาะสม ระบบอาจารย์ที่ปรึกษาของคณะสามารถให้คำปรึกษาและช่วยในการแก้ปัญหาได้ และคณะมีระบบประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์แก่นักศึกษาอย่างทั่วถึง ในด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม นักศึกษาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าห้องเรียน (บรรยาย) และห้องปฏิบัติการ (ภาคปฏิบัติ) ของคณะมีความเหมาะสม มีอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย และในด้านกิจกรรมเสริมหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษา นักศึกษาส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของคณะ เช่น วันสถาปนาคณะ พิธีไหว้ครูใหญ่ และกิจกรรมบิณฑนิเทศของคณะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิศรีย์ โข้ววิวัฒนา (2551) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อ หลักสูตรปริญญาตรีคณะบัญชี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 2553 พบว่าบัณฑิตมีความพึงพอใจในด้านการเรียนการสอน ด้านอาจารย์ผู้สอน อยู่ในระดับมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรงศิริ วิจิรานนท์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาความพึงพอใจต่อหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาคณะศิลปศาสตรบัณฑิตปี 4 มีความพึงพอใจต่อหลักสูตรภาพรวมในระดับมาก

2) จากการเปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่า นักศึกษาที่มีปีการศึกษาที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อปีการศึกษา แตกต่างกัน ในด้านการเรียนการสอน ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านการบริหารหลักสูตร ด้านสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และสภาพแวดล้อม ด้านกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนา

ศักยภาพของนักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมภายนอก เช่น การเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี การเมือง ฯลฯ ย่อมส่งผลกระทบต่อความต้องการของนักศึกษาและหลักสูตรการศึกษาด้วย ตัวอย่างเช่น ในช่วงปีการศึกษา 2563-2565 ประเทศไทยประสบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ซึ่งทำให้การเรียนการสอนต้องปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบออนไลน์ ส่งผลให้นักศึกษาบางส่วนมีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนในแบบเดิมมากกว่า นอกจากนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีการปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาอยู่เสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและความต้องการของนักศึกษา ตัวอย่างเช่น ในช่วงปีการศึกษา 2564-2565 คณะได้เพิ่มรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมมากขึ้น ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ ซึ่งอาจทำให้นักศึกษาบางส่วนมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรการศึกษามากขึ้น อีกทั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีการปรับปรุงและพัฒนาอยู่เสมอในด้านต่าง ๆ เช่น การเพิ่มบุคลากร สิ่งอำนวยความสะดวก กิจกรรมนักศึกษา ฯลฯ ซึ่งย่อมส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจต่อหลักสูตรด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิศริย์ โชว์วิวัฒนา (2551) ศึกษาเรื่องความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อ หลักสูตรปริญญาตรีคณะบัญชี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย 2553 พบว่าบัณฑิตที่จบในปีการศึกษาที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อหลักสูตรปริญญาตรี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอุทุมพร ไฉนลาด และวันหนึ่ย์ โพธิ์กลาง (2557) ได้สำรวจความพึงพอใจของบัณฑิตต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต คณะสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่า บัณฑิตที่มีปีการศึกษาที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจต่อปีการศึกษา แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เช่นเดียวกัน

3) แนวทางการพัฒนาปรับปรุงคุณภาพหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สรุปได้ว่า อาจารย์สาขาวิชาการละครตอน มุ่งเน้นการปรับปรุงหลักสูตร ด้านเนื้อหา รายวิชา โดยเฉพาะการเพิ่มประเด็นทางสังคมร่วมสมัย การพัฒนาการเรียนการสอน การประเมินผล การให้บริการทางการศึกษา และกิจกรรมเสริมหลักสูตร เพื่อสอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาและบริบทในปัจจุบัน โดยเน้นการมีส่วนร่วมของนักศึกษาเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการทำงานร่วมกันของนักศึกษา อาจารย์สาขาวิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ มุ่งเน้นการปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรให้กระชับลดเนื้อหาวิชาที่ซ้ำซ้อน เพิ่มรายวิชาด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบวิธีการเรียนการสอน เพื่อให้นักศึกษาได้รับการศึกษาและพัฒนาทักษะและความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจารย์สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์มุ่งเน้นการปรับปรุงหลักสูตรและการเรียนการสอนให้

สอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาและบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาในพื้นที่จังหวัดลำปาง นักศึกษาสาขาการละครคอน ได้เสนอแนวทางในการปรับปรุงหลักสูตรที่มุ่งเน้นความทันสมัย การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การประเมินผลที่ครอบคลุมมาตรฐานวิชาชีพ สนับสนุนการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และกิจกรรมเสริมหลักสูตร นักศึกษาสาขาศิลปะการออกแบบพัสดุราภรณ์ ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับการปรับปรุงในด้านความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา การบริการและการบริหารจัดการของคณะ การสนับสนุนการเรียนรู้ และความผูกพันของนักศึกษา 2 วิชาเอก คือ เอกการออกแบบสิ่งทอ และเอกการออกแบบแฟชั่น ส่วนนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ได้เสนอแนวทางในการปรับปรุงด้านเนื้อหาหลักสูตร วิธีการสอนที่เน้นการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ การประเมินที่เน้นทักษะและความสามารถของนักศึกษาโดยแท้จริง สรุปได้ว่า การพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรคณะศิลปกรรมศาสตร์ควรคำนึงถึงความต้องการของนักศึกษาและตลาดแรงงานและสังคม เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและสามารถตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทรงศิริ วิจิรานนท์ และคณะ(2564) ได้ศึกษาความพึงพอใจต่อหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พบว่า แนวทางการพัฒนาหลักสูตรควรมีการทำวิจัยเพื่อพัฒนาหลักสูตรให้ตอบสนองความต้องการของตลาด อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ (2562) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้ายที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร หลักสูตรบัญชีบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2562 พบว่า เนื้อหาหลักสูตรควรมีความเหมาะสมทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของ ตลาดแรงงาน/ผู้เรียน

ทั้งนี้ ในการพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการละครคอนสาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดุราภรณ์ และสาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในการสร้างบัณฑิตที่มีคุณลักษณะ GREATS “Transforming you into GREATS” โดยเฉพาะประเด็นการพัฒนาด้าน Global Mindset คือ หลักสูตรมีรายวิชาที่สะท้อนให้นักศึกษาทันโลกทันสังคม และประเด็นด้าน Aesthetic Appreciation คือ หลักสูตรมีรายวิชาที่สะท้อนให้นักศึกษาซาบซึ้งในความงามและคุณค่าของศิลปะ ซึ่งยังถือเป็นเอกลักษณ์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ คือ การสร้างสรรค์เพื่อสังคม เช่น สาขาวิชาการละครคอน ควรปรับเปลี่ยนเนื้อหาวิชาด้านศิลปะการแสดงในประเด็นสังคมร่วมสมัย การฝึกทักษะการแสดงในสถานการณ์ที่ท้าทายและแปลกใหม่ การส่งเสริมทักษะการจัดการ การใช้เทคโนโลยีและดิจิทัลในงานศิลปะ การแสดง ตลอดจนการเป็นผู้นำและผู้ประกอบการทางด้านศิลปะ สาขาวิชาศิลปะการออก

แบบพัสดรรากรณ์ ปรับเนื้อหารายวิชาของหลักสูตรให้ทันสมัยกับอุตสาหกรรมสิ่งทอและแฟชั่น เพื่อรองรับการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีการส่งเสริมทักษะด้านบริหารธุรกิจและการจัดการมากขึ้น การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่น การใช้เทคโนโลยีในออกแบบ การออกแบบเพื่อความยั่งยืน สาขาวิชาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ปรับเนื้อหารายวิชาของหลักสูตรเพื่อรองรับการพัฒนาทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยมีการเชื่อมโยงกับบริบทเชิงพื้นที่ เช่น ยุทธศาสตร์การพัฒนาพื้นที่ภาคเหนือและจังหวัดลำปาง ตลอดจนการบูรณาการกับหน่วยงานภาคอุตสาหกรรมในพื้นที่ โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการออกแบบเพื่อวิสาหกิจชุมชน ตลอดจนการส่งเสริมความรู้ทางด้านการตลาด บริหารธุรกิจและการจัดการ

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

1. หลักสูตรและการเรียนการสอนควรมีการปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น ทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และสังคม การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภค แนวโน้มของอาชีพในอนาคต เป็นต้น ตัวอย่างเช่น ควรเพิ่มรายวิชาหรือเนื้อหาที่เน้นทักษะที่จำเป็นในการทำงานในโลกยุคปัจจุบัน เช่น ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทักษะด้านการทำงานเป็นทีม และทักษะด้านการทำงานภายใต้ความกดดัน ควรปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้เน้นการฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการทำงานได้อย่างเต็มที่ และควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เช่น กิจกรรมฝึกงาน กิจกรรมสหกิจศึกษา และกิจกรรมทางวิชาชีพ
2. อาจารย์ที่ปรึกษาควรมีบทบาทสำคัญในการช่วยเหลือและสนับสนุนนักศึกษาให้พัฒนาตนเองและก้าวสู่การทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาระบบอาจารย์ที่ปรึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น ควรกำหนดบทบาทและหน้าที่ของอาจารย์ที่ปรึกษาให้ชัดเจน เช่น การให้คำแนะนำด้านการศึกษา อาชีพ บุคลิกภาพ และทัศนคติ ควรจัดอบรมให้อาจารย์ที่ปรึกษามีความรู้และทักษะที่จำเป็นในการทำหน้าที่ที่ปรึกษา และควรจัดระบบให้อาจารย์ที่ปรึกษาสามารถติดตามและช่วยเหลือนักศึกษาได้อย่างใกล้ชิด
3. ระบบประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารถือเป็นช่องทางสำคัญในการให้ข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นแก่นักศึกษา เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตร การเรียนการสอน กิจกรรมเสริมหลักสูตร โอกาสในการทำงาน เป็นต้น ดังนั้นควรมีการพัฒนาระบบประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่นควรมีการประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารอย่างครบถ้วนและทัน

เวลา ควรใช้ช่องทางประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย เพื่อให้ นักศึกษาสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ได้สะดวกและรวดเร็ว และควรมีการวัดผลและประเมินผลระบบประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสาร อย่างสม่ำเสมอ

### **ข้อเสนอแนะจากการศึกษาครั้งต่อไป**

ควรทำการศึกษาวิจัยที่มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนให้ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยพิจารณา จากปัจจัยต่างๆ เช่น ทิศทางการพัฒนาเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และสังคม การเปลี่ยนแปลงของ พฤติกรรมผู้บริโภค แนวโน้มของอาชีพในอนาคตอย่างสม่ำเสมอ เช่น

1. การศึกษาวิจัยเพื่อสำรวจความต้องการของตลาดแรงงานและการเปลี่ยนแปลงของ สังคมโลก เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตรและการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับ ความต้องการของตลาดแรงงานและการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในปัจจุบัน
2. การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้ นักศึกษาสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการทำงานได้อย่างเต็มที่
3. การศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่จำเป็น ในการทำงาน
4. การศึกษาวิจัยโดยเก็บข้อมูลกับบัณฑิตที่เพิ่งสำเร็จการศึกษา หรือสำเร็จการศึกษา ไปแล้ว 1-3 ปี ซึ่งเป็นผู้ที่ออกไปทำงานจริงซึ่งจะช่วยสะท้อนผลสำเร็จของหลักสูตรได้ดีที่สุด รวมถึงสิ่งที่จำเป็นต่อการทำงานและการใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## เอกสารอ้างอิง

- คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (2562). *สรุปผลความพึงพอใจของนักศึกษาปีสุดท้ายที่มีต่อคุณภาพหลักสูตร หลักสูตรบัญชีบัณฑิต*. <http://www.chefile.cmru.ac.th/curriculum/2562> วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2567.
- ทรงศิริ วิจิรานนท์ และคณะ. (2564). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับจิตสำนึกปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2560). *เป้าหมายในการผลิตบัณฑิต*. <https://www.tbs.tu.ac.th/>.
- รัตนา พรหมภาพ. (2551). *ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรของภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีการศึกษา 2550*. มหาวิทยาลัยนเรศวร. คณะศึกษาศาสตร์.
- วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2564). *การพัฒนาหลักสูตร : จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2554). *การพัฒนาหลักสูตรระดับอุดมศึกษา*. อาร์แอนด์ปริ้นท์
- อิสริย์ โขว์วัฒนา. (2551). *ความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อหลักสูตรปริญญาตรี คณะบัญชี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*. มหาวิทยาลัยหอการค้า.
- อุทุมพร ไฉไล และวันนีย์ โพธิ์กลาง. (2557). *ศึกษาความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต คณะสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล*. มหาวิทยาลัยมหิดล
- Ferguson, George A. (1981). *Statistical Analysis in Psychology and Education*. 3rd ed. McGraw-Hill.
- Likert, R. (1967). "The Method of Constructing and Attitude Scale," in *Attitude Theory and Measurement*. Wiley & Son.
- Yamane. (1973). *Statistics: an introductory analysis*. Harper & Row.

# ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการ/วิจัย หรืองานสร้างสรรค์เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมสาร” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1. กำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม-ธันวาคม)
2. การเผยแพร่ มอบให้ห้องสมุดสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน และเผยแพร่ทางออนไลน์ เว็บไซต์ศิลปกรรมสาร ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal>
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในศิลปกรรมสาร จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน/ต่อบทความ

## 4. เกณฑ์การพิจารณาบทความ

4.1 เกณฑ์การพิจารณาบทความมีดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คุณค่าทางวิชาการ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาและโครงสร้าง ภาษาที่ใช้ ความชัดเจนของสมมติฐาน/วัตถุประสงค์ ความชัดเจนของการนำเสนอและการจัดระเบียบบทความ ความถูกต้องทางวิชาการ การอภิปรายผล และการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ

4.2 บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือไม่ก็ได้

## 5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ

5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ

5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป

## 6. รูปแบบของบทความ

แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

## 6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ

## 6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคนและระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

## 6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

กำหนดให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกิน 350 คำ (บทคัดย่อที่เขียนควรเป็นแบบ Indicative Abstract คือ สั้นและตรงประเด็นและให้สาระสำคัญเท่านั้น ไม่ควรเขียนแบบ Informative Abstract ตามแบบที่เขียนวิทยานิพนธ์หรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์)

## 6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ทำคำค้นในระบบฐานข้อมูล ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา อย่างละไม่เกิน 5 คำ

## 6.5 ส่วนเนื้อหาบทความ ประกอบด้วย

**บทนำ (Introduction)** อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัย หรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

**วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) :** กรณีที่เป็นบทความวิจัย

อธิบายกระบวนการดำเนินการวิจัย โดยบอกรายละเอียดของวิธีการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจ จำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

**ผลการวิจัย (Research Results) :** กรณีที่เป็นบทความวิจัย

เสนอผลการวิจัยอย่างชัดเจน ตรงประเด็นตามลำดับขั้นตอนของการวิจัย ถ้าผลไม่ซับซ้อนและมีตัวเลขไม่มาก ควรใช้คำบรรยายแต่ถ้ามีตัวเลขหรือตัวแปรมากควรใช้ตารางหรือแผนภูมิแทน โดยไม่ควรมีเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยต้องมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบ และสรุปเทียบกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ถ้ามี)

**การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations)** ชี้แจงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัย สอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้ข้อด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือตั้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

**6.6 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)** ในกรณีที่ประสงค์จะระบุว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

## 6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

ตารางและรูป ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพ (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

6.8 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง ศิลปกรรมสาร ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 16 (พ.ศ.2566) ใช้ระบบการอ้างอิงตามหลักเกณฑ์ APA 7<sup>th</sup> edition

การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) แบบนาม-ปี (author-date citation system) มี 3 รูปแบบ คือ

1. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง  
รูปแบบภาษาไทย : (ชื่อ/สกุล,/ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : (สุนีย์ มัลลิกะมาลย์, 2549)  
รูปแบบภาษาอังกฤษ : (สกุล,/ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : (Yamada, 2017)
2. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์) กรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาซึ่งสรุปใจความสำคัญแล้วนำมาอ้างอิง  
รูปแบบภาษาไทย : ชื่อ/สกุล/(ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : สุนีย์ มัลลิกะมาลย์ (2549)  
รูปแบบภาษาอังกฤษ : สกุล/(ปี)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : Yamada (2017)  
ตัวอย่างการพิมพ์ : เจตนา นาควัชระ (2551) กล่าวว่า ชาวดีที่บรรลุถึงความเจริญรุ่งเรืองในทางวัฒนธรรมมักเป็นชาติที่มีประเพณีการละครอันรุ่งเรือง...
3. อ้างถึงปีที่พิมพ์ ชื่อ/สกุล ของผู้แต่ง ในกรณีที่ต้องการยกข้อความมาทั้งข้อความโดยไม่ตัดทอน  
ตัวอย่างการพิมพ์ : ในปี 2559 สุชาติ เกาทอง กล่าวถึงการวิจัยทางศิลปะไว้ว่า “หลักสำคัญของการวิจัยศิลปะก็คือแนวคิดที่ว่าศิลปะคือกระบวนการค้นหาความจริง การปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะมีแนวทางวิธีการเพื่อเข้าถึงและค้นพบความรู้ได้มากขึ้น”  
ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด หากเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้วย่อหน้า

การอ้างอิงท้ายบทความ รายการเอกสารอ้างอิงให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยและมีการอ้างอิงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสารภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

รายการเอกสารอ้างอิงจากหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)./สำนักพิมพ์.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

(1) วิทยานิพนธ์ที่ไม่ได้ตีพิมพ์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/[วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต  
ไม่ได้ตีพิมพ์

/////หรือ วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์./ชื่อมหาวิทยาลัย.

(2) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตจากเว็บไซต์ (ไม่  
อยู่ในฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/[วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต  
หรือ

/////วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต./ชื่อเว็บไซต์./URL

(3) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จากฐานข้อมูลเชิง  
พาณิชย์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/(หมายเลข UMI หรือ เลขลำดับอื่น ๆ)

/////วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,

/////ชื่อมหาวิทยาลัย./ชื่อฐานข้อมูล.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร,/เลขของปีที่(เลขของฉบับ  
ที่),/เลขหน้า.

รายการเอกสารอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อผลงาน./ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่เก็บผลงาน,/เมือง.

รายการเอกสารอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่แสดง)./ชื่อผลงาน./ชื่อสถานที่, เมือง.

บทความออนไลน์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปี,/วัน/เดือน)./ชื่อคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์หรือชื่อเว็บไซต์. URL

รายการเอกสารอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อเรื่อง (CD-ROM)./สถานที่จัดทำ.

รายการเอกสารอ้างอิงจากการสัมภาษณ์

กรณีไม่มีการเผยแพร่เป็นสาธารณะให้เขียนในเนื้อหาเท่านั้น

ตัวอย่างการพิมพ์เอกสารอ้างอิง

กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2545). *พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า*. มติชน.

ชาลววิทย์ เกษตรศิริ. (2555). *ประมวลแผนที่: ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์-การเมือง* กับลัทธิ  
อาณานิคมในอาเซียน-อุซาคเนย์. มูลนิธิโตโยต้าประเทศไทย.

- ทวี เสรีวาด. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสุพรรณิธาน* (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พันพิสสา รูปเทียน. (2561). *การกำกับละครเพลงเรื่อง “หลายชีวิต” เพื่อสร้างชุดคู่มือการกำกับละครเพลงในประเทศไทย*. สำนักงานวิจัยแห่งชาติ.
- รัชภูมิ ปัญสงเสริม. (2558). ประสิทธิภาพและการอ่านเข้าใจของแบบตัวพิมพ์ไทยเหมือนโรมัน. *ศิลปกรรมสาร*, 10(1), 99-128.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนทร ชุตินธรานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียน*. มติชน.
- สุวีร์ตัน อุปพงศ์. (2559). *อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep* [วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต]. <http://thesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/874>
- Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety* [PhD thesis]. Monash University, Melbourne.
- Du Val, M. (1686). *Carte du Royaume de Siam et des Pays Circonvoisins*. Paris.
- Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Banking*. London: Evans.
- \_\_\_\_\_. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.
- MGR Online (2561, 26 มกราคม). *บันทึกจีน จับมือทางทหารมาแต่สมัยอยุธยา*. <https://mgronline.com/china/detail/9610000033455>.
- Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management*, 22(1), 27-46.
- Wyatt, David K. (1984). *Thailand: A Short History*. New Haven: Yale University Press.

## 7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 ความยาวของบทความ มีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

### 7.2 แบบและขนาดตัวอักษร

บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New” หรือ “TH Sarabun New” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวปกติ ชื่อหัวข้อและหัวข้อ

ย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวหนา

## 8. การส่งต้นฉบับบทความสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

8.1 ส่งทางเว็บไซต์ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/about/submissions>

8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ Fineartsjournal@tu.ac.th

### จริยธรรมการตีพิมพ์ในการดำเนินงานของ ศิลปกรรมสาร

#### บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผลงานของผู้เขียนต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน โดยมีการรับรองเป็นลายลักษณ์อักษรในแบบฟอร์มการเสนอบทความ

2. ผู้เขียนต้องเขียนบทความโดยใช้ข้อเท็จจริง ข้อมูลจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่

3. ผู้เขียนต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอหรือกล่าวถึงในบทความ ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และระบุให้ชัดเจนในรายการอ้างอิง

4. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

#### บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ่วงถ่วงบทความที่ส่งมาเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์กับวารสาร เพื่อให้เนื้อหาบทความสอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร รวมถึงการตรวจสอบคุณภาพระหว่างกระบวนการประเมินก่อนการตีพิมพ์

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินงานวารสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของวารสารอย่างมีจริยธรรม ใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความโดยปราศจากอคติ

3. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

4. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

#### บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องพิจารณาคุณภาพภายใต้หลักการและเหตุผลทางวิชาการโดยปราศจากอคติและไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียน

2. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความรู้และเชี่ยวชาญ

3. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนเพื่อ

ปรับปรุงแก้ไข โดยรักษาระยะเวลาประเมินตามกรอบเวลาที่กำหนด

4. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความให้ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องได้รู้

### หน่วยงานที่รับผิดชอบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121

หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9

## ประกาศหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์ และการเก็บค่าธรรมเนียม

ศิลปกรรมสาร มีการกำหนดหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์และการเก็บค่าธรรมเนียมลงพิมพ์บทความ โดยเริ่มเก็บค่าธรรมเนียมจากผู้เขียนที่ส่งบทความเข้ารับการพิจารณา ตั้งแต่วันที่ 2 มกราคม 2567 เป็นต้นไป เพื่อใช้สำหรับเป็นค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิ วิจารณ์บทความและค่าผลิตบทความในวารสาร โดยมีหลักเกณฑ์การจ่ายค่าธรรมเนียมดังนี้

1. อัตราค่าธรรมเนียมลงตีพิมพ์บทความ โดยบทความภาษาไทย บทความละ 3,000 บาท และบทความภาษาอังกฤษ บทความละ 5,000 บาท
2. บุคลากรที่สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1 แต่ไม่รวมถึงบทความที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสำเร็จการศึกษา
3. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ต้องชำระค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ ในอัตราบทความละ 1,500 บาท
4. นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1



# ศิลปกรรมสาร

The Fine and Applied Arts Journal

