

มายาคติเรื่อง “เหี้ย” สู่แนวคิดการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อการตระหนักรู้: กรณีศึกษาชุมชนบางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ

อานนท์ พรหมศิริ^{1*}, อนุชา แพ่งเพชร²

¹ สาขาการออกแบบภายใน คณะการออกแบบและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

² สาขาวิชาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Received: 29 June 2024

Revised: 19 September 2024

Accepted: 1 October 2024

บทคัดย่อ

“เหี้ย” เป็นสัตว์ที่คนไทยส่วนใหญ่ถือว่าเป็นตัวอัปมงคล แต่แท้จริงแล้วมีการค้นพบหลักฐานทางโบราณคดีและประวัติศาสตร์ว่า “เหี้ย” เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในพิธีขอฝนแบบโบราณ แสดงถึงความอุดมสมบูรณ์ เช่นเดียวกับ ปลา ปู กุ้ง สมัยปลายกรุงศรีอยุธยาได้มีการอพยพย้ายถิ่น และสร้างชุมชนปากอ่าวไทยตอนใต้ของจังหวัดสมุทรปราการ โดยให้ชื่อว่า “บางเหี้ย” เนื่องจากเป็นพื้นที่ชุ่มน้ำติดทะเล เป็นที่อยู่อาศัยของเหี้ยอย่างชุกชุม อีกทั้งยังอุดมสมบูรณ์ไปด้วยสัตว์น้ำนานาชนิด จนมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ มายาคติ ความเชื่อ และความเข้าใจทางสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย “เหี้ย” จึงถูกเปลี่ยนสถานะ เปลี่ยนความหมายไปในทางที่ไม่ดี “เหี้ย” กลายเป็นคำด่าทอ และสัญลักษณ์แห่งความเสื่อมทราม ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภูมิทัศน์วัฒนธรรมของบางเหี้ย ต้องเปลี่ยนชื่อไปเป็นชุมชนคลองด่าน ตามความเชื่อของสังคมยุคนั้น ผู้เขียนจึงมีแนวคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) กิจกรรมนี้ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมจากผู้ชม โดยเชื่อมโยงให้พวกเขาสามารถสร้างความหมาย หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับเหี้ย และเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับท้องถื่นบางเหี้ย นอกจากนี้ยังเป็นการทำหยามายาคติ และภาพลักษณ์เชิงลบของชุมชน โดยการเปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมสามารถมีบทบาทในการสำรวจและตั้งคำถามต่อแนวคิดเดิม

คำสำคัญ: เหี้ย มายาคติ ศิลปะปฏิสัมพันธ์ การตระหนักรู้ บางเหี้ย

* ผู้ประสานงานหลัก; อีเมล: arnon.pr@spu.ac.th

The Mythologies of “Hia” Towards the Concept of Interactive Art for Awareness: A Case Study of Bang Hia, Samut Prakan Province

Anon Promsiri^{1,*}, Anucha Paengkaset²

¹ Program in Interior Design, School of Design and Architecture, Sripatum University

² Department of Cultural Based Design Arts, Decorative Arts, Silpakorn University

Received: 29 June 2024

Revised: 19 September 2024

Accepted: 1 October 2024

Abstract

“Hia” or the monitor lizard, often considered by most Thais as an inauspicious animal, has been found through archaeological and historical evidence to have once been regarded as a sacred creature in ancient rain-calling ceremonies. It symbolized fertility, much like fish, crabs, and shrimp. Later, during the late Ayutthaya period, people migrated and established communities in the southern estuary region of Samut Prakan province, naming the area “Bang Hia” because it was a coastal wetland home to a large population of monitor lizards, as well as an abundance of aquatic animals. However, by the Rattanakosin period, myths, beliefs, and societal understandings shifted with time, and the status of the monitor lizard changed, taking on a negative connotation. The word “Hia” became a derogatory term, symbolizing corruption and degradation. As a result, the cultural landscape of Bang Hia was altered, and the community’s name was changed to Khlong Dan, reflecting the prevailing beliefs of that era. In response, the author proposes an Interactive Art activity, utilizing art as a medium to encourage audience participation. This activity connects participants to explore and express their perspectives on the relationship between the community and monitor lizards, as well as the cultural narratives tied to the local history of Bang Hia. Moreover, the activity challenges the prevailing myths and negative images of the community by providing a space for participants to actively engage, question, and reinterpret these traditional ideas.

Keywords: Hia, Mythologies, Interactive Art, Awareness, Bang Hia

* Corresponding Author; E-mail: anon.pr@spu.ac.th

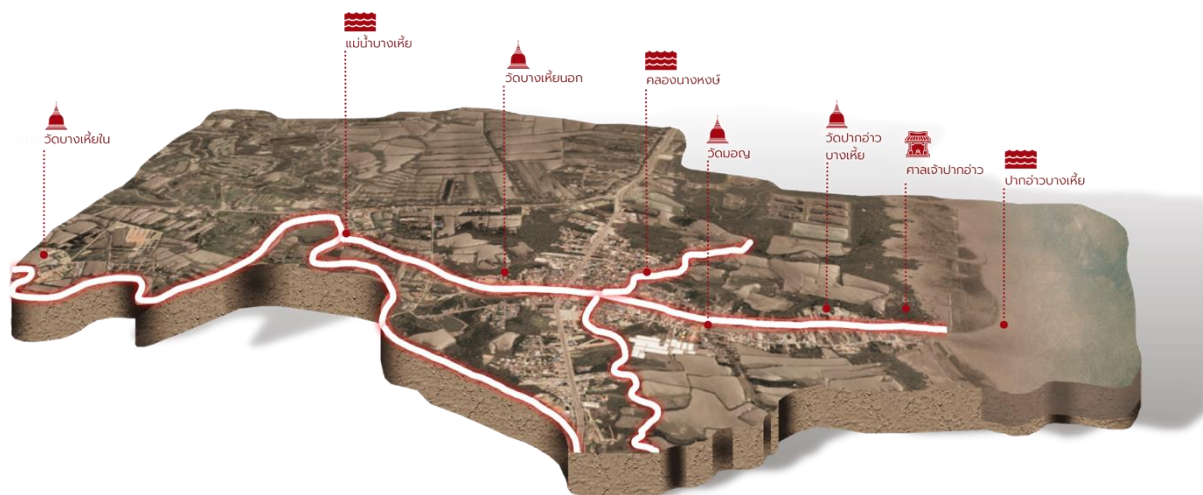
บทนำ

ปัจจุบันนี้มีหลากหลายแนวคิดที่มองว่า “เหี้ย” เป็นสัตว์ที่น่ารังเกียจ แต่กลับมีคุณค่ามากมาย ทั้งในด้านระบบนิเวศ เป็นดัชนีชี้วัดความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ตามธรรมชาติ เป็นสัตว์ที่ช่วยทำความสะอาดสภาพแวดล้อมในพื้นที่ที่อาศัยอยู่ เพราะพวกมันกินสิ่งปฏิกูล และเศษซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยเป็นอาหารลดแหล่งเพาะพันธุ์เชื้อโรคทำให้แหล่งน้ำสะอาดขึ้น นอกจากนี้เหี้ยยังเป็นนักล่าอันดับบนของห่วงโซ่อาหาร ช่วยควบคุมสัตว์ไม่พึงประสงค์ต่อมนุษย์ ทุกส่วนของร่างกายเหี้ยนั้นนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากมาย แต่ทุกวันนี้ที่อยู่อาศัยของมันที่เป็นพื้นที่ป่า และแหล่งน้ำธรรมชาติลดลง เราจึงเห็นชาวเหี้ยเข้ามาหาอาหารตามที่อยู่อาศัยของมนุษย์ ถูกมนุษย์ทำร้ายหรือได้รับบาดเจ็บจากอุบัติเหตุ

ปิ่น บุตรี “เหี้ย” นั้นเป็นสัตว์ประจำถิ่นของ พื้นที่บางเหี้ย หรือตำบลคลองด่าน ซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่ อำเภอบางบ่อ จังหวัดสมุทรปราการในปัจจุบัน บางเหี้ยเป็นชุมชนเก่าแก่ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา เมื่อในอดีตเหตุที่เรียกว่า “บางเหี้ย” เพราะบริเวณนี้เป็นพื้นที่ชุ่มน้ำ อุดมสมบูรณ์ไปด้วยกุ้ง หอย ปู ปลา จึงทำให้มีเหี้ยอาศัยอยู่มาก จนมาถึงในช่วงรัชสมัยรัชกาลที่ 4-5 เกิดมายาคติ และวาทกรรมเรื่อง “เหี้ย” มันจึงถูกมองเป็นสิ่งอัปมงคล คำหยาบคาย เนื่องจากเหี้ยเป็นสัตว์กินซาก เปรียบเสมือนเป็นตัวนำไปสู่ความตาย ความเชื่อว่าเหี้ยเป็นสิ่งไม่ดีจึงถูกส่งต่อตั่งแต่นั้นมา และทำให้เกิดความขัดแย้งที่ถูกบ่มเพาะทัศนคติระหว่างคนกับเหี้ยมายาวนาน มาถึงในยุคการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม สมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม มีนโยบายการเปลี่ยนชื่อภูมิศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ คำว่า “บางเหี้ย” เป็นชื่อที่ฟังแล้วหยาบคาย อัปมงคล ทางกรมจึงเปลี่ยนชื่อ “คลองบางเหี้ย” เป็นคลองด่าน และวัดบางเหี้ยนอกเป็นวัดมงคลโคธาวาส แต่ก็ยังคงนัยยะของความเป็นพื้นที่อยู่อาศัยของเหี้ย และภูมิทัศน์วัฒนธรรมเดิมอยู่จนมาถึงปัจจุบันนี้

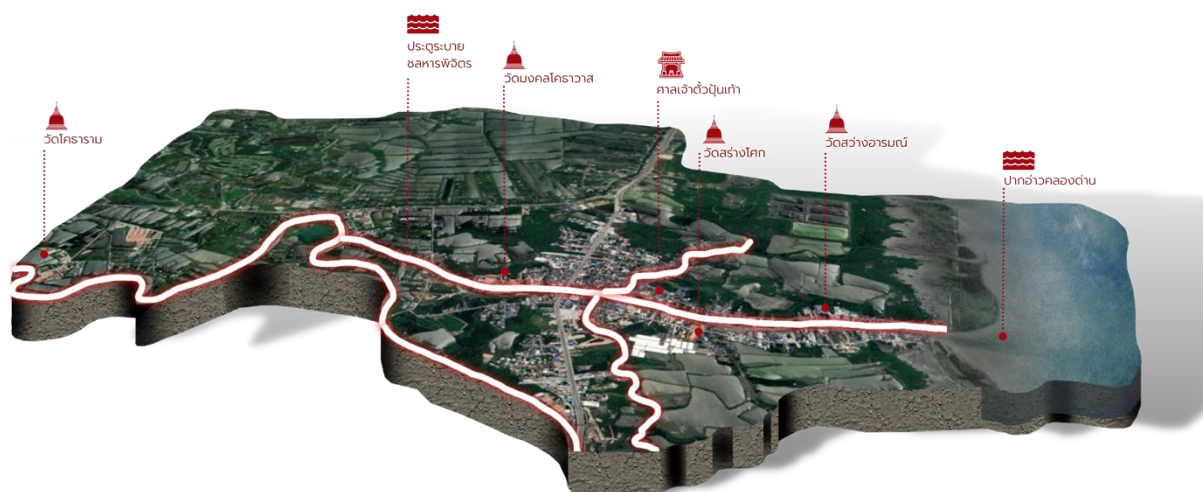
ความเป็นมาของพื้นที่บางเหี้ย

บางเหี้ย เคยเป็นชื่อเดิมของชุมชนเก่าแก่ ครอบคลุมอาณาบริเวณพื้นที่เขตตำบลคลองด่าน และอำเภอบางบ่อ ในจังหวัดสมุทรปราการ Butree (2008) ได้สันนิษฐานว่าเป็นชุมชนชาวมอญ และชาวจีนถิ่นฐานบ้านเรือนมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ซึ่งตั้งเหตุที่ได้ชื่อ บางเหี้ย เนื่องจากมีตำนานเล่าว่า ยายหอม มีทรัพย์สินสมบัติเหลือใช้จึงเอาทองคำที่มีมากมายมาหล่อเป็นรูปเหี้ยให้ลูกหลานได้เล่น แต่อยู่มาวันหนึ่งเหี้ยทองคำเกิดวิ่งหนีลงน้ำไป ชาวบ้านจึงเรียกกล่แวนนี้ว่า “ตำบลบางเหี้ย และอำเภอบางเหี้ย” รวมทั้งเรียกคลองที่เหี้ยทองคำวิ่งหนีลงไปว่า “คลองบางเหี้ย” Chaipraditsak (2008) ได้กล่าวว่า คลองบางเหี้ย มีชุมชนใหญ่ที่มีชื่อเดียวกันว่า อำเภอบางเหี้ย ตามความในนิราศเมืองแกลง กล่าวว่าสามแยกปากคลองตรงสร้างเป็นชุมทางน้ำทะเลวนที่ค่อนข้างค่อนข้างอันตรายจากแรงปะทะของน้ำทะเลในคลองบางเหี้ยที่ถูกขุดแยกจากคลองสำโรงลงไปทางใต้สู่อ่าวไทย อันเป็นเส้นทางสำคัญทั้งในอดีตและปัจจุบันที่ทำให้ชาวบางบ่อ และบางพลี สามารถอาศัยเดินทางออกทะเลได้สะดวก แต่ก็เป็คลองที่ทำให้ในน้ำในคลองสำโรงเกิดความเค็ม คลองบางเหี้ยมีลักษณะเป็นคลองคดโค้งต่างกับคลองขุดใหม่ เพราะมีการไหลเซาะขึ้นลงจากน้ำทะเลอยู่ตลอดเวลา ในสมัยที่ยังไม่มีการตั้งชื่อคลองตามชื่อผู้ลงทุนขุด ชื่อคลองต่าง ๆ จะถูกเรียกกันอย่างง่ายตามสภาพพื้นที่อย่างคลองหัวตะเข้ก็เรียกตามลักษณะความซุกซมของกระเซ้ เมื่อมาถึงคลองที่มีสัตว์จำพวก “เหี้ย” ซุกซมชาวบ้านก็เรียกคลองบางเหี้ย



ภาพที่ 1 ภาพผังภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเหี้ยในอดีต

ในปัจจุบันอำเภอบางเหี้ยได้กลายเป็น อำเภอบางบ่อ ดังปรากฏหลักฐานในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 47 หน้า 226 วันที่ 19 ตุลาคม พ.ศ. 2473 ตามประกาศกระทรวงมหาดไทย ลงวันที่ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2473 ให้ เปลี่ยนชื่ออำเภอบางเหี้ย เป็นอำเภอบางบ่อ ส่วนชื่อตำบล “บางเหี้ย” ยังคงมีอยู่ต่อมาจนกระทั่งสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี ได้เปลี่ยนนามประเทศสยาม เป็นไทยในปี พ.ศ. 2482 และถัดจากนั้นอีก 1 ปี ก็มีประกาศให้เปลี่ยนนามตำบลบางเหี้ย เป็นตำบล “คลองด่าน” ตามประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 57 หน้า 26 วันที่ 30 กรกฎาคม 2483 พระราชกฤษฎีกาเปลี่ยนนาม อำเภอ และตำบลบางแห่ง



ภาพที่ 2 ภาพผังภูมิทัศน์วัฒนธรรมบางเหี้ยในปัจจุบัน

นอกจาก “เหี้ย” จะเคยใช้เป็นชื่อตำบล และอำเภอในจังหวัดสมุทรปราการแล้ว ยังเคยเป็นชื่อวัดเก่าอีกสองแห่ง คือ วัดบางเหี้ยบน หรือวัดบางเหี้ยใน ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็นวัดโคธาราม และวัดบางเหี้ยล่าง หรือวัดบางเหี้ยนอก ปัจจุบันก็ถูกเปลี่ยนชื่อเป็นวัดมงคลโคธาวาส โดยยังคงใช้คำว่า “โคธ” ซึ่งแปลว่า “เหี้ย” อยู่นั่นเอง พื้นที่บางเหี้ยในสองฝั่งคลองของคลองด่านทางด้านเหนือ และด้านใต้ของสะพานข้ามถนนสุขุมวิทนั้น (ปัจจุบัน) ด้านเหนือมี

วัดสำคัญ 2 วัด อยู่ทางฝั่งตะวันออกของคลอง คือ วัดมงคลโคธาวาส (วัดหลวงพ่อบาน) อยู่คู่กับวัดเจริญวราราม (วัดน้อย) ส่วนด้านใต้มีวัดสร้างโคก (วัดมอญ) ซึ่งเป็นชุมชนของคนมอญดั้งเดิม ด้านฝั่งตะวันตกเฉียง ๆ กับศาลเจ้าชุมชนชาวจีนทางใต้ลงไปใกล้ปากอ่าว คือ วัดสว่างอารมณ์ ประวัติศาสตร์นอกตำรา 2564

จากความเป็นมาของพื้นที่บางเหี้ย ทำให้เกิดวัตถุประสงค์ของมายาคติ และการสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะ ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) มาจากความต้องการที่จะนำเสนอ และท้าทายมายาคติในสังคมในเชิงบวกที่มีต่อเหี้ย และชุมชนบางเหี้ย ซึ่งได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และสังคม ผู้เขียนจึงมุ่งเน้นการใช้ศิลปะ ปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเข้าใจใหม่ที่เชื่อมโยงระหว่างประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น

มายาคติเชิงบวกเรื่องเหี้ยในระดับสังคม

หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นวัดเขาไม้เดน จังหวัดนครสวรรค์ พบวัตถุโบราณรูปตุ๊กตา สำริดรูปตัวเหี้ยอายุประมาณ 2,500 ปีจัดแสดงอยู่ โดยพบว่าตุ๊กตารูปตัวเหี้ยตัวนี้ ได้มาจากแหล่งโบราณคดีบ้านเขา ปอพลับ ตำบลม่วงหัก อำเภอพยุหะคีรี ตุ๊กตานี้ทำจากสำริดซึ่งเป็นโลหะมีค่า โดยเฉพาะเมื่อเป็นของที่ทำขึ้นในยุคก่อน ประวัติศาสตร์ด้วยแล้วยิ่งเป็นสินทรัพย์อันมีค่า ดังนั้นตัวเหี้ยสำริดตัวนี้จึงอาจจะใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการประกอบ พิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์จำพวกพิธีกรรมขอฝน ร่องรอยของการใช้ตุ๊กตาใน “พิธีขอฝน” ยังมีอยู่ในพระราชพิธีพืชมงคล ศาสตร์ เดือนเก้า ปรากฏอยู่ในพระราชพิธีพืชมงคล 12 เดือน ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีกล่าวถึงการขุดสระน้ำที่กลางสระมีรูปพระอินทร์ พระยาปลาช่อน และบริวารสิบรูป โดยพระองค์ทรงเอยถึงเฉพาะ แค กบ เต่า ปู และปลา เฉพาะรูปพระยาปลาช่อน ถูกผูกเรื่องเข้ากับนิทานวาริชชาดก และตำนานพระคันธารราษฎร์ ขอฝนไว้ด้วย ส่วนรูปสัตว์อื่นที่เหลือจะสังเกตได้ว่า ทั้งหมดเกี่ยวข้องกับน้ำ และความอุดมสมบูรณ์ โดยอาจเป็นได้ทั้ง สัตว์น้ำ และสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ดังนั้นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรมดั้งเดิมของศาสนาผี ก็คือรูปมนุษย์ล่อนจ้อน ที่เรียกว่า “ปั้นเมฆ” แล้วก็บรรดาตุ๊กตาสัตว์ทั้งหลายที่ใช้ในพิธี ซึ่งเมื่อพิจารณาจากเงื่อนไขต่างๆ ทั้งด้านตำนาน และหลักฐาน รูปประติมากรรมแล้วก็มีแนวโน้มที่เป็นไปได้ว่า อาจจะมีรูปตัวเหี้ย ตะกวด จระเข้ หรือสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำชนิดอื่นอยู่ในนั้นด้วย

ร่องรอยการนับถือสัตว์จำพวกตัวเหี้ย หรือตะกวด เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในอุษาคเนย์ จากพิธีกรรมสำคัญที่ ปรากฏขึ้นที่หมู่บ้านตรึม จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งปรากฏพิธีพลีเช่นตะกวด คนหมู่บ้านนี้ยกย่องตะกวดเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ เพราะตะกวดถือศีลกินผัก ไม่กินเนื้อสัตว์ คนจึงไม่ทำร้าย ไม่กำจัดมัน บรรดาตะกวดคลานพ่นพ่านในหมู่บ้านและใน วัด พอถึงสงกรานต์ชาวบ้านมีพิธีพลีเช่นบูชา ตะกวดเป็นคำเขมร เป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ของคนดึกดำบรรพ์ยุคสุวรรณภูมิ ประมาณ 2,500 ปีมาแล้วเป็นอย่างน้อย มีหลักฐานจากลายเส้นสลักอยู่บนกลองทองมโหรีทีก ร่วมกับลายเส้นรูป อื่นๆ อันเป็นสัญลักษณ์ของพิธีกรรมขอฝน เพื่อความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ธัญญาหารในยุคนั้นแท้จริงแล้วยังมีสัตว์ อีกหลายชนิดที่ได้รับการยกย่อง เพราะศาสนาผีของอาเซียนดึกดำบรรพ์ ยกย่องทั้ง กบ งู และหมา Wongthet (1996) ได้กล่าวว่า เหี้ยหรือตะกวด (ในภาษาเขมร) ยังเป็นสัตว์สัญลักษณ์ของเผ่าพันธุ์มนุษย์ที่เคารพ ตะกวดเป็นดัง บรรพบุรุษมีร่องรอยสำคัญเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องนี้ จากหลักฐานบนกลองมโหรีทีกในวัฒนธรรมดองซอน มีรูปคล้าย ตะกวดอยู่บนหน้ากลอง แม้แต่ในราชพงศาวดารกัมพูชาฉบับหอสมุดแห่งชาติ เล่าถึงกำเนิดกัมพูชาว่ามาจากตะกวด ไว้ว่ามีตะกวดตัวหนึ่งมีจิตเลื่อมใสศรัทธาต่อพระพุทธเจ้าที่เสด็จมาประทับใต้ต้นหมันหรือต้นทะเลก พระพุทธเจ้าจึงมี

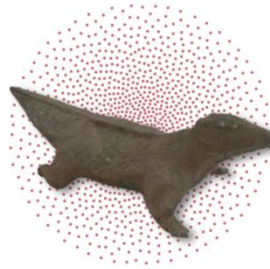
พุทธทำนายว่าในอนาคตบริเวณที่ประทับจะกลายเป็นนคร และตะกวดนี้เมื่อสิ้นชีพแล้วจะไปบังเกิดบนสวรรค์ แล้วจะได้จุติลงมาเป็นกษัตริย์ครองกรุงอินทปัตถนคร และพระราชบุตรจะได้เสด็จมาที่นครตรงต้นหมันหรือต้นทะเลกนี้ แล้วบรรดาพยานาคที่ได้ฟังธรรมเทศนาจะได้สร้างพระนครเป็นราชธานีใหญ่ให้ราชบุตรองค์นั้นประทับ แล้วขนานนามพระนครว่ากรุงกัมพูชา

ในด้านของศาสนา และพุทธชาดก กล่าวกันว่าพระพุทธเจ้าเคยเสวยพระชาติเป็นเหี้ย หลักฐานจากในนิบาตชาดก หมวดเอกราชาชาดกเรื่องที่ 138 โคธชาดก บันทึกว่า ครั้งหนึ่งพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นเหี้ยโคธบัณฑิตอาศัยในจอมปลวกใกล้อาศรมของพระดาบสผู้สมาธิปฏิบัติ ทุกวันพระโพธิสัตว์จะเข้าไปสู้อาศรมเพื่อสวดธรรม ต่อมาดาบสรูปนั้นย้ายไปอยู่ถิ่นอื่น มีดาบสพุสสีอีกตนหนึ่งเข้ามาอาศัยอยู่ในอาศรมแทน วันหนึ่งชาวบ้านปรุงอาหารจากเนื้อเหี้ยนำไปถวาย “ครั้นดาบสฉันเนื้อเหี้ยแล้ว ความปรารถนาในรสก็ผูกไว้ จึงถามว่ามังสะนี้มีรสอร่อยนัก เป็นมังสสัตว์อะไร” ครั้นได้ฟังว่ามังสะเหี้ยดังนี้ จึงคิดว่าเหี้ยใหญ่มาสู่สำนักเราตัวหนึ่ง อย่าเลยเราจะฆ่าเหี้ยใหญ่ตัวนั้นกินเสียเถิด” ดาบสพุสสีจึงจะทำร้ายเหี้ยพระโพธิสัตว์แต่ไม่สำเร็จ และถูกเหี้ยพระโพธิสัตว์ตำหนิความต่างพร้อยในพรหมจรรย์จนต้องหลีกหนีไปอยู่ที่อื่น Phongsuksawat (2007) ได้กล่าวไว้ว่า จากทศชาติชาดก ในจุลปทุมชาดก ปรากฏเนื้อหาพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นพระปทุมกุมาร มีพระอนุชาหกงศ์ ครั้นเมื่อพระราชกุมารทั้งเจ็ดเจริญวัย พระราชบิดาเกิดระแวงเกรงว่าลูก ๆ จะคิดร้ายชิงราชสมบัติ จึงเนรเทศพระราชกุมารทั้งเจ็ดพร้อมพระชายาออกจากเมือง ระหว่างรอนแรมกันไปหนทางแสนกันดาร ขาดแคลนอาหาร พระราชกุมารทั้งหมดจึงตกลงฆ่าพระชายาคราละองค์ เพื่อนำมาเป็นอาหารแจกจ่ายกันกินประทังชีวิต ครั้นถึงคราต้องฆ่าพระชายาของพระปทุมกุมาร พระองค์ได้นำเนื้อส่วนที่เก็บไว้มาแจกจ่ายให้แก่บรรดาพระอนุชาแทน และเผื่อรอนแรมเหล่าพระอนุชาหลับ จึงพาพระชายาแยกหนีไป ระหว่างทางนั้น พระชายาเกิดกระหายน้ำ พระองค์จึงกรีดพระโลหิตให้ดื่มแทน ก่อนจะเดินทางรอนแรมกันต่อไป จนในที่สุดเมื่อทั้งสองได้เดินทางมาถึงบึงน้ำใหญ่ จึงปลุกเรือขึ้นพักขึ้น ณ ที่นั้นพระปทุมกุมารได้ช่วยเหลือรักษาใจผู้หนึ่งจนหายจากอาการบาดเจ็บและให้อาศัยร่วมด้วย ต่อมาภายหลังพระชายาเกิดมีใจปฏิพัทธ์รักใคร่ใจ จึงหมายฆ่าพระปทุมกุมารโดยพลกให้ตกลงมาจากยอดเขา หากแต่พระปทุมกุมารกลับรอดชีวิตโดยการช่วยเหลือของพระยาเหี้ย และต่อมาพระยาเหี้ยนั้นก็ได้นำพระปทุมกุมารกลับขึ้นครองราชย์อีกครั้ง

ในยุคสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ Wongsurawat (2016) ได้กล่าวว่า พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 โปรดเสวยไข่เหี้ยกับมังคุดเป็นอย่างยิ่ง เพราะในอดีตพระองค์ท่านเคยรับราชการที่เมืองราชบุรีในตำแหน่งหลวงยกกระบัตร ในแผ่นดินสมเด็จพระที่นั่งสุริยาศน์อมรินทร์ และได้สมรสกับคุณนาค ธิดาในตระกูลเศรษฐีมอญที่มีรกรากอยู่ที่บ้านอัมพวา เมืองสมุทรสงคราม อยู่มาวันหนึ่งก็โปรดจะเสวยไข่เหี้ย แต่ไม่มีใครสามารถหาได้เลย เพราะไม่ใช่ฤดูกาลเหี้ยวางไข่ เจ้าจอมแว่นสนมเอกจึงประดิษฐ์ “ขนมไข่เหี้ย” ขึ้นตั้งเครื่องถวายแทน ต่อมาคงจะในสมัยรัชกาลที่ 4 จึงถูกเปลี่ยนชื่อเป็นขนมไข่หงส์ ในด้านภาษาศาสตร์นั้น ศัพท์ภาษาบาลี และภาษาสันสกฤตเรียกเหี้ยว่า “โคธ” หรือ “โคธา” ในวรรณคดีอินเดียโบราณกล่าวถึงชื่อแม่น้ำสายหนึ่งคือโคธาวารี แปลตรง ๆ ว่าแม่น้ำเหี้ย ทำนองเดียวกับในประเทศไทยมี “บางเหี้ย” แสดงว่าทั้งบริเวณแม่น้ำโคธาวารี และบางเหี้ยแต่ดั้งเดิมคงจะมีสัตว์เจ้าของนามอาศัยอยู่ชุกชุม คนอินเดียในอดีตยอมรับที่จะใช้คำว่า “โคธา” เช่นเดียวกับคนไทยโบราณยอมรับที่จะใช้คำว่า “เหี้ย”

ตุ๊กตาหี้อาหาร

เป็นเครื่องมือสำหรับการประกอบพิธีกรรม ศักดิ์สิทธิ์จำพวก พิธีกรรมมอญ อยู่ใน พระราชพิธี "พราหมณ์" เดือนเก้า เพราะในพระราชพิธีเรื่อง พระราชพิธี 12 เดือน ของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 มีกล่าวถึงกษัตริย์และกษัตริย์ประสูติ พระยาปลาร้อน และบริวารสิบรูป โดยพระองค์ทรงเอ๋ยถึงเฉพาะ แก่ กบ เต่า ปู และปลา



พิพิธภัณฑ์วัดเขาไม้นอง นครสวรรค์



โครชาดก

"...ครั้นตามลั่นเนื้อเหี้ยแล้ว ความปรารถนาในระกัฏฐ์ จึงถามว่าบังสะนี้ปรารถนาอะไร เป็นบั้งสะอะไร ครั้นได้ฟังว่าบังสะเหี้ยดังนี้ จึงคิดว่าเหี้ยใหญ่มาลั่นเรดหัวหนึ่ง อย่าเลยเรดงาเหี้ยใหญ่ตัวนั้นกับเสียเถิด..."

ตามลั่นสะจะทำการเหี้ยพระโพธิสัตว์แต่ไปสำเร็จและถูกเหี้ยพระโพธิสัตว์ตำหนิความต่างพร้อมในพระบรมมหาราชวังต่อหน้าพระที่นั่ง

ชาดกเรื่อง ที่ 138 โครชาดก พระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นเหี้ย จิตกรรมวัดเครือวัลย์ วรวิหาร ธนบุรี

พระพุทธรูปได้ช่วยเหลือรักษาโอรสผู้จงใจตายจากอาการบาดเจ็บและให้อาหารด้วย ต่อมาภายหลัง พระชายาเกิดมีอภินิหารรักใคร่โอรส จึงหมายว่าพระพุทธรูปโดยผลให้เกิดลูกมาจากยอดเขา หากแต่พระพุทธรูปกลับรอดชีวิตโดยการช่วยเหลือของพระยาเหี้ย และต่อมาพระยาเหี้ยนั้นก็ได้ช่วยนำพระพุทธรูปกลับขึ้นครองราชย์อีกครั้ง

จุลปทุมชาดก

จิตรกรรมฝาผนัง จุลปทุมชาดก วัดทองนพคุณ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี



รูปปั้นจากวัดปรางสาธิตสงครามจากบ้านชาดก พญาเหี้ย (โครชาดก) หรือ ความหมายของคำว่า "โครชาดก"



พญาเหี้ยพระโพธิสัตว์



ไขเหี้ยกับมังคุด ขนบไขเหี้ย

เจ้าจอมแว่น หรือ คุณเสือ เป็นพระสนมเอกใน พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ผู้ที่มีฝีมือในการทำอาหารได้อย่างเยี่ยมและดี ปฏิภาณไหวพริบในการดัดแปลงสิ่งที่มีพระราชประสงค์จะเสวยแต่หาไม่ได้ ทรงอยากเสวย "ไขเหี้ย" แต่ถูกกาลับไม่สามารถจะหาได้ เจ้าจอมแว่นจึงประดิษฐ์เป็น "ขนบไขเหี้ย" ขึ้นถวายและต่อมาขนบชนิดนี้เปลี่ยนเป็น "ไขหงส์"

ภาพที่ 3 ภาพแสดงวรรณกรรมด้านมายาคติเชิงบวกที่เกี่ยวกับเหี้ย
ที่มา: ผู้เขียน (2024)

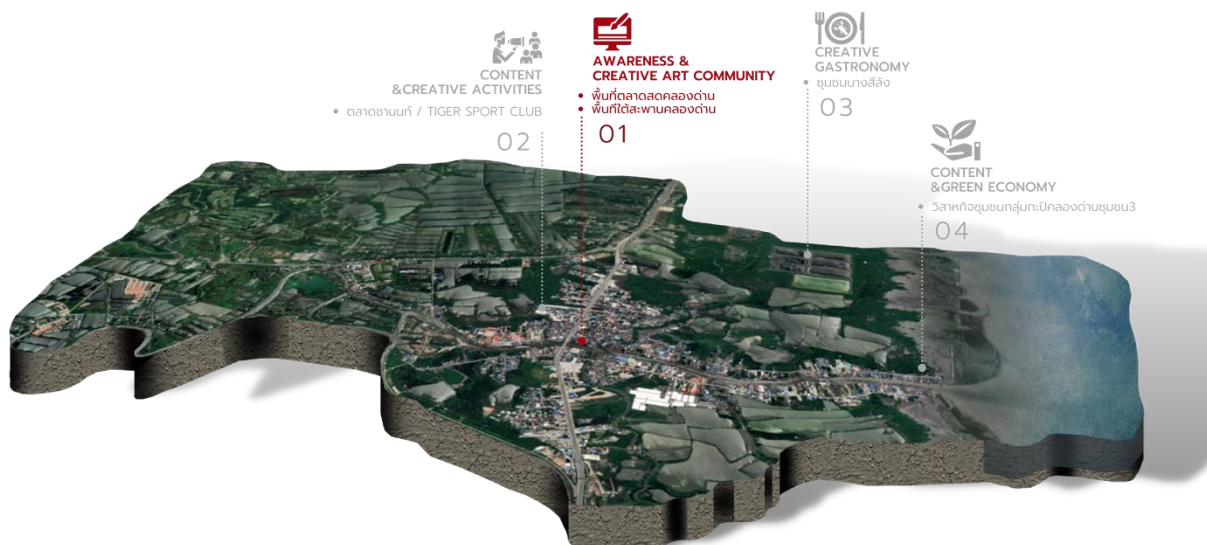
แนวคิดการสร้างสรรคศิลป์ปฏิสัมพันธ์เพื่อการตระหนักรู้

ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) เป็นงานศิลปะที่มีลักษณะพิเศษในการอาศัยความสัมพันธ์ และการสื่อสารของมนุษย์รูปแบบต่างๆ Wuttipityatorn (2017) ได้กล่าวว่า เปลี่ยนแปลงการมองศิลปะแบบเดิม ๆ ที่มองตัววัตถุแล้ววิเคราะห์ค้นหาสิ่งที่แฝงอยู่ แต่มันคือการร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการเดินทางเรียนรู้ และสร้างผลงานร่วมกับศิลปิน สิ่งทีก่อร่างขึ้นมาให้เห็นไม่ใช่แค่กิจกรรมที่มีการเข้าร่วม แต่เป็นความคิดที่กำลังเข้าใจ และพัฒนาไปพร้อมกัน ความจำเป็นในการขัดแย้งกับชนเป่าอาจทำให้ไม่ได้รับการตอบรับที่ดีเท่าที่ควร แต่การเข้าหากลุ่มผู้ชมทำให้เปิดโอกาสให้กับผู้คนที่อาจจะสนใจในศิลปะได้มีส่วนร่วม ซึ่งแนวคิดนี้ผู้เขียนเห็นว่าเป็นการเผยแพร่วิธีคิดให้ผู้คนในชุมชนในเกิดความตระหนักรู้แก่ชุมชนขึ้นได้ตามลำดับ

การตระหนักรู้มายาคติใหม่ที่เกิดจากกิจกรรมศิลปะปฏิสัมพันธ์ของชุมชนนั้น Vaskul (2018) ได้กล่าวว่า เครื่องมือในการศึกษากระบวนการเรียนรู้ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยการเปรียบเทียบกระบวนการเรียนรู้ทักษะทางทัศนศิลป์ ผู้เขียนต้องการเครื่องมือนี้โดยทำให้เนื้อหาของศิลปะแสดงให้เห็นว่าเหี้ยเคยเป็นสัตว์ที่ได้รับการเคารพ และมีความสำคัญในอดีต ศิลปะจะช่วยให้ผู้คนเห็นว่าแนวคิดเกี่ยวกับเหี้ยที่เป็นเชิงบวกในปัจจุบันอาจเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และสังคม ดังนั้นการจัดกิจกรรมศิลปะ ผู้เขียนจึงเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมถามคำถามและอภิปรายเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของเหี้ย ช่วยให้เกิดการทบทวน และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติที่มีต่อสัตว์ประจำถิ่นนี้ เมื่อเกิดจุดศูนย์กลางของแนวคิดทั้งหมดแล้ว การทำงานร่วมกันในการสร้างงานศิลปะช่วยสร้างความเข้าใจ และการยอมรับในความหลากหลายของประสบการณ์ และความคิดเห็นในชุมชน โดยกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และการศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของเหี้ยซึ่งสามารถช่วยสร้างความตระหนักรู้ใหม่เกี่ยวกับความสำคัญ และบทบาทของเหี้ยในวัฒนธรรมท้องถิ่นได้

ด้วยแนวคิดนี้ ผู้เขียนต้องการสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อทดลองศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ที่ชุมชนบางเหี้ยสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ และพัฒนาพื้นที่ โดยมุ่งเน้นให้เกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับมายาคติในพื้นที่ชุมชนบางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งกิจกรรมนี้ถูกออกแบบให้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อสังคม ผู้เขียนได้วางแผนกิจกรรมโดยบูรณาการแนวคิดจากทฤษฎี และศาสตร์หลายสาขาเพื่อผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมายาคติเชิงบวกในทัศนคติของคนในชุมชน โดยมีการใช้แนวคิดหลักดังนี้ ได้แก่ 1) การพัฒนาในเชิงพื้นที่ (Area Based Approach) 2) การใช้ศิลปะกับการพัฒนาที่ยั่งยืน (Art and SDGs) 3) การมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (Public Participation) โดยมีเนื้อหา ดังนี้

1. แนวคิดการพัฒนาในเชิงพื้นที่ (Area Based Approach) คือ แนวคิดนี้มุ่งเน้นการเข้าใจพื้นที่ในบริบทของทรัพยากร วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และธรรมชาติในท้องถิ่น เพื่อการพัฒนาอย่างเหมาะสม กิจกรรมที่จัดขึ้นจะเชื่อมโยงความเข้าใจที่มีต่อเหี้ยในแง่ของภูมิทัศน์ชุมชนบางเหี้ย ซึ่งเป็นพื้นที่ชุ่มน้ำที่อุดมสมบูรณ์ในอดีต โดยการสร้างสรรค์ศิลปะในพื้นที่นี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับประสบการณ์ที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม และวิถีชีวิตของชุมชน ทำให้เกิดความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับบทบาทของเหี้ยในฐานะส่วนหนึ่งของความอุดมสมบูรณ์ในธรรมชาติ ไม่ใช่สัตว์ที่มีความหมายเชิงลบ



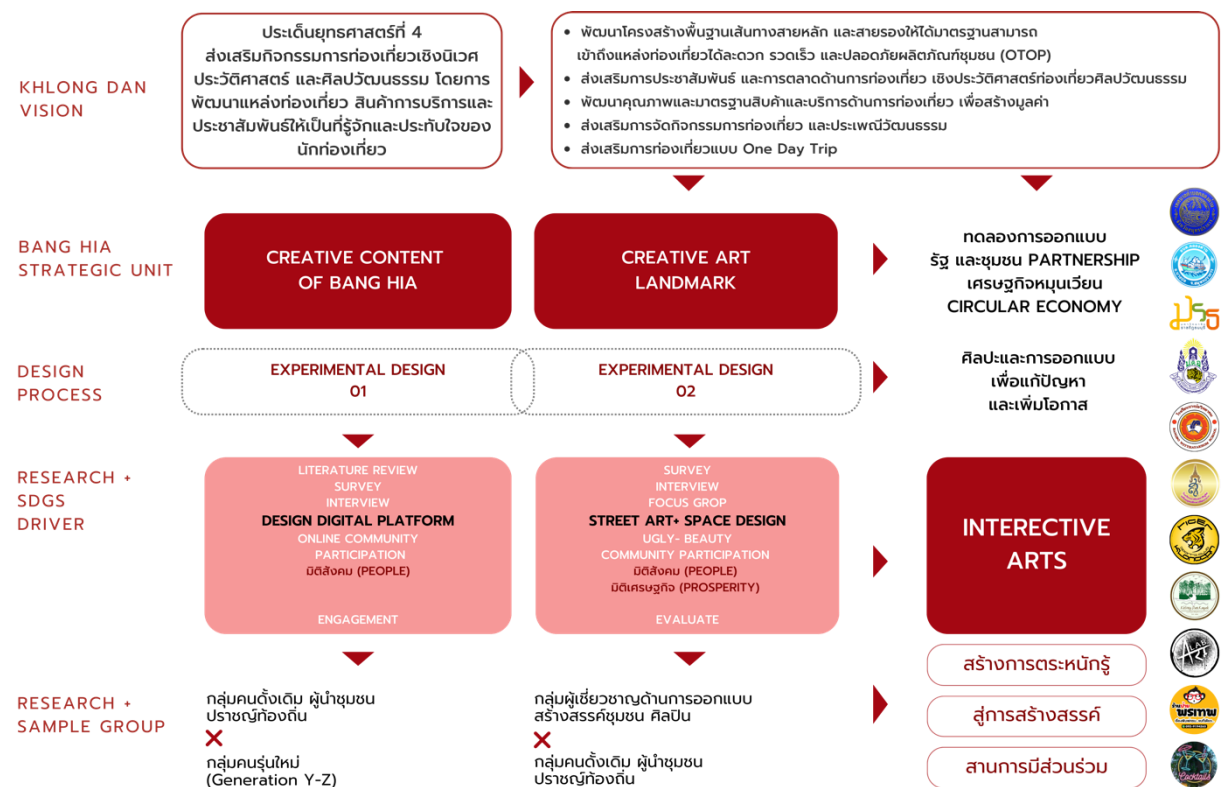
ภาพที่ 4 แสดงพื้นที่ในการออกแบบกิจกรรม Awareness & Creative Art Community

2. แนวคิดการใช้ศิลปะกับการพัฒนาที่ยั่งยืน (Art and SDGs) ศิลปะถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยกิจกรรมนี้เชื่อมโยงกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) โดยเฉพาะในด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม รวมถึงการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างชุมชน เพื่ออนุรักษ์ทรัพยากรท้องถิ่นและภูมิปัญญาชาวบ้าน กิจกรรมนี้ไม่เพียงแต่สร้างความตระหนักรู้ในเรื่องของการรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อม แต่ยังส่งเสริมการนำศิลปะมาสื่อสารเรื่องราว และคุณค่าของชุมชนบางเหี้ย เพื่อสร้างทัศนคติใหม่ที่ดีขึ้นเกี่ยวกับเหี้ยและพื้นที่บางเหี้ย

3. แนวคิดการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (Public Participation) การมีส่วนร่วมของคนในชุมชนเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะในครั้งนี้ โดยให้ชุมชนมีบทบาทสำคัญในการออกแบบและพัฒนา กิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางศิลปะ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการตั้งคำถามต่อมายาคติเดิม ๆ ที่มี

ต่อท้าย การมีส่วนร่วมนี้ช่วยสร้างความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของ และเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาที่ยั่งยืน ทำให้ชุมชนมีโอกาสสะท้อนความรู้สึก และมุมมองที่มีต่อประวัติศาสตร์ และมายาคติของชุมชนตนเอง

จากกิจกรรมดังกล่าว ผู้เขียนได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายของกิจกรรมในพื้นที่ได้แก่ กลุ่มคนดั้งเดิม และกลุ่มคนรุ่นใหม่ซึ่งเป็นสองกลุ่มเป้าหมายหลัก ผู้เขียนพิจารณาถึงความแตกต่างในความสนใจ และความต้องการของแต่ละกลุ่ม เพื่อนำเสนอเนื้อหา และรูปแบบกิจกรรมที่ตอบโจทย์ได้อย่างเหมาะสม ทำให้เกิดการเชื่อมโยงกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมศิลปะที่สามารถให้ทั้งสองกลุ่มมาทำงานร่วมกัน โดยเริ่มต้นจากการจัดเสวนาหรือเวทีแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การจัดกิจกรรมพื้นที่ศิลปะที่เปิดโอกาสให้คนในชุมชนจากทั้งสองกลุ่มมาพูดคุย และแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ มายาคติ และความเปลี่ยนแปลงในพื้นที่ สร้างการประชาสัมพันธ์ร่วมกันโดยใช้ทั้งช่องทางออนไลน์ และกิจกรรมในพื้นที่เพื่อประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนให้ทั้งสองกลุ่มเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมของการเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ และการรับรู้ร่วมกัน

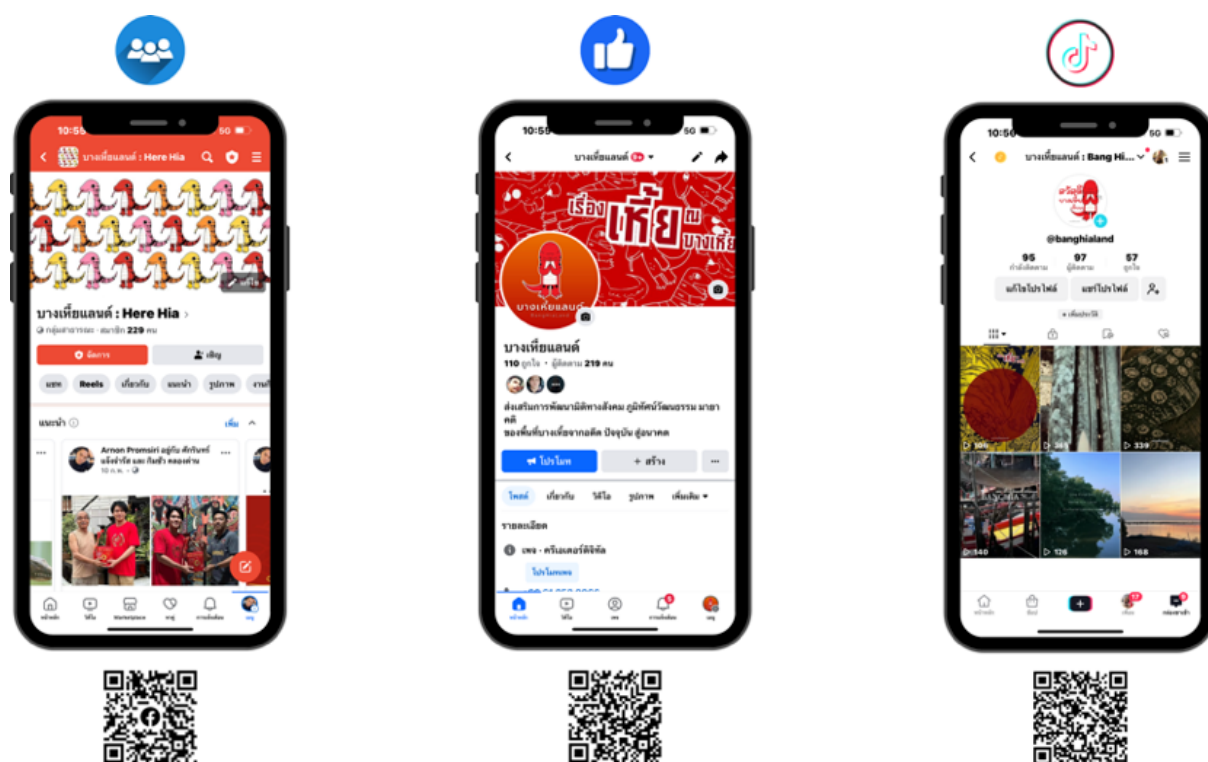


ภาพที่ 5 ภาพแสดงกระบวนการสร้างกิจกรรมศิลปะปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม

กระบวนการสร้างสรรค์พื้นที่ศิลปะปฏิสัมพันธ์

ผู้เขียนมีการออกแบบกระบวนการกิจกรรมศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ได้แก่ กิจกรรมการเผยแพร่ออนไลน์ และกิจกรรมศิลปะในพื้นที่ชุมชน โดยทั้งสองส่วนนี้มีเป้าหมายเพื่อการสร้างการตระหนักรู้ และการมีส่วนร่วมจากทุกคนในชุมชน และผู้สนใจจากภายนอก โดยรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมมีดังนี้

ในส่วนของกิจกรรมการเผยแพร่ออนไลน์ การเผยแพร่ข้อมูล และกิจกรรมในช่องทางออนไลน์เป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็ว มีการออกแบบเพจ หรือกลุ่มใน Facebook หรือแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อใช้เป็นพื้นที่สื่อสารศิลปะกับกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นชาวบ้านในชุมชนบางเหี้ย หรือผู้สนใจจากภายนอก กลุ่มออนไลน์นี้สามารถใช้ในการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชน รวมถึงเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเหี้ยในมุมมองใหม่ ๆ ที่ท้าทายมายาคติเดิม เนื้อหาจะเผยแพร่ในเพจอาจารย์รวมถึงบทความ วิดีโอเกี่ยวกับเหี้ย สารคดีสั้น ๆ เกี่ยวกับความสำคัญของพื้นที่ชุ่มน้ำในบางเหี้ย การสร้างแคมเปญสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนโพสต์ความคิดเห็น หรือแชร์ข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อเกี่ยวกับเหี้ยในมุมมองของตนเอง เนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ หรือชาวบ้านในพื้นที่มาแบ่งปันประสบการณ์ และมุมมองต่อการใช้ชีวิตร่วมกับเหี้ย รวมถึงการพูดคุยเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และความสำคัญของบางเหี้ย พร้อมทั้งสามารถให้ผู้เข้าชมติดตามความคืบหน้าของโครงการ และเข้ามาแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับเหี้ย วัฒนธรรมท้องถิ่น ธรรมชาติในพื้นที่บางเหี้ย เพื่อสร้างความมีส่วนร่วม และกระตุ้นให้ผู้คนหันมามองเห็นคุณค่าในสิ่งที่เคยถูกมองข้าม



ภาพที่ 6 ภาพแสดงสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเข้าถึงศิลปะปฏิบัติสัมพันธ์

ในด้านของกิจกรรมที่สร้างสรรค์ในพื้นที่ชุมชน ผู้เขียนสร้างสรรค์ให้ชุมชนเกิดการมีส่วนร่วมจากองค์กรต่าง เพื่อสร้างประติมากรรมต้นแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคน และเหี้ย ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ทำให้ชุมชนรู้สึกเชื่อมโยงกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของพื้นที่ โดยกระบวนการของ กิจกรรมการออกแบบ และการวางแผนเริ่มต้นด้วยการจัดประชุมร่วมกับชุมชนเพื่อรวบรวมความคิดเห็น และแนวคิดเกี่ยวกับประติมากรรมที่ต้องการสร้าง ผู้เขียนเชิญชวนสมาชิกในชุมชนมาร่วมกิจกรรมการสร้างประติมากรรมต้นแบบ หลังจากนั้นสื่อสาร และการสะท้อนผล มีการจัด

กิจกรรมปฏิบัติการ (Workshop) หรือกิจกรรมเสริมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างประติมากรรม และวิธีการแสดงออกถึงความหมายทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 7 ภาพแสดงกิจกรรมศิลปะปฏิสัมพันธ์และนิทรรศการศิลปะชุมชนบางเหี้ย

สรุป

การสร้างกิจกรรมทางศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ดังกล่าวนั้น ผู้เขียนใช้เครื่องมือการประเมิน และ วัดการตระหนักรู้ด้านมายาคติเรื่อง “เหี้ย” กรณีศึกษาชุมชนบางเหี้ย จังหวัดสมุทรปราการ ด้วยแบบประเมินกิจกรรม จากกลุ่มตัวอย่างจากชุมชน และการมีส่วนร่วมจากองค์กรต่าง ๆ ที่ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน พบว่ากลุ่ม ตัวอย่างที่สนใจในกิจกรรมศิลปะเหล่านี้ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มคนที่มีช่วงอายุ 18-30 ปี และช่วงอายุ 31-39 ปี ซึ่งเป็น กลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่เรียกว่า Generation Y-Z โดยรวมประมาณ 150 คน การสรุปผลความพึงพอใจของกิจกรรมตาม ข้อมูลที่ให้มามีลำดับ และผลลัพธ์ดังนี้ ข้อที่ 1) การรับรู้ถึงความสำคัญระหว่างคนกับเหี้ยในท้องถิ่น ค่าเฉลี่ย 4.19 ร้อยละ 83.83% ข้อที่ 2) การตระหนักรู้ถึงเหี้ยกับภูมิทัศน์วัฒนธรรม ค่าเฉลี่ย 4.22 ร้อยละ 84.30% ข้อที่ 3) การเปลี่ยนแปลงทัศนคติและความเชื่อต่อเหี้ยในท้องถิ่น ค่าเฉลี่ย 4.17 ร้อยละ 83.31% ข้อที่ 4) เนื้อหาและกิจกรรม ที่สร้างองค์ความรู้ ค่าเฉลี่ย 4.23 ร้อยละ 84.59% ข้อที่ 5) เนื้อหาและกิจกรรมด้านศิลปะและการออกแบบสร้าง ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ค่าเฉลี่ย 4.37 ร้อยละ 87.33% สรุปผลรวมทั้งหมด ค่าเฉลี่ยรวม 4.25 ร้อยละ 85.07% S.D. 0.96 เกณฑ์การประเมิน “มาก”

ผลการประเมินทุกข้อมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า 4.00 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความพึงพอใจในระดับสูงจากกลุ่มตัวอย่าง การจัดการกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และการออกแบบมีคะแนนสูงสุด แสดงให้เห็นว่ามีผลกระทบที่ชัดเจนในการสร้าง ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในท้องถิ่น ข้อที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และ

ความเชื่อยังคงมีคะแนนสูง แต่มีความเบี่ยงเบนมากกว่าข้ออื่นเล็กน้อย ผลลัพธ์เหล่านี้สามารถใช้ในการวางแผน และปรับปรุงกิจกรรมศิลปะชุมชนในอนาคตเพื่อเพิ่มความพึงพอใจ และประสิทธิภาพในการดำเนินงาน

ข้อเสนอแนะ

จากการประเมินของกิจกรรมศิลปะชุมชน ผู้เขียนมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการสร้างพื้นที่สำหรับการสะท้อน และอภิปรายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนมุมมอง และสะท้อนถึงความเข้าใจใหม่ ๆ เกี่ยวกับมายาคติ “เหยียด” เพิ่มขึ้นขั้นตอนในการติดตามผลการเปลี่ยนแปลงในระยะยาว เพื่อประเมินว่าการตระหนักรู้ และการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมทางศิลปะนั้นยั่งยืนหรือไม่ อาจจะช่วยให้ทราบว่าผู้เข้าร่วมยังคงมีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง หรือกลับมาเป็นเช่นเดิม และถ้ามีการกิจกรรมครั้งต่อไปควรเชิญชวนผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม และประเพณีในท้องถิ่นเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรม เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบริบทที่แท้จริง และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมท้องถิ่นให้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Butree, P. (2008). “Monitor Lizard Tales” in *Khlong Dan (1): Revisiting the Past of “Bang Hia”*. In *MGR Online*. [Online]. Retrieved form: <https://mgronline.com/travel/detail/9510000017899>. (in Thai)
- Chaipraditsak, S. (2008). The Nirat Mueang Klaeng, Part 5. In *Revisiting the Legends of Samut Prakan*. [Online]. Retrieved form: http://www.anurak-sp.in.th/legend/legend_38.pdf. (in Thai)
- Phongsuksawat, W. (2007). The Julapatum Jataka: Observations on Its Role and Popularity in King Rama IV’s Era Paintings. *Muang Boran Journal*, 33(3), 59-69. (in Thai)
- Vaskul, N. (2018). Study of the learning process and social interaction through creative art activities for early childhood development. Bangkok: Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University. [Online]. Retrieved form: <http://irithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/866/1/g5571130396.pdf>. (in Thai)
- Wongsurawat, K. (2016). *Monitor Lizards and the Proverb “Hate the Creature but Eat Its Eggs, Hate the Eel but Eat Its Soup”*. [Online]. Retrieved form: https://www.matichon.co.th/columnists/news_132070. (in Thai)
- Wongthet, P. (1996). “Offering to the Tokay Gecko: The Rituals of the Kuy People of Ban Truem.” *Silpa Wattanatham*, 17(1), 84-97. (in Thai)
- Wuttiptyatorn, T. (2017). *Interactive Aesthetics: Artistic Practices that Demand Viewer Participation*. [Online]. Retrieved form: <https://twilightinthegallery.wordpress.com/2017/11/27/>. (in Thai)