

ศิลปะสื่อสมัยใหม่ และกระบวนการเกมฟิเคชัน จากความเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์วัฒนธรรมจีน - ไทย ในผลงาน “21241”

นวัต เลิศแสงกิจ* และภวนา รัตนรังสิกุล

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

*Corresponding author: lertsawaengkit_n@su.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้เรียบเรียงขึ้นเพื่ออธิบายวิธีการและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ “21241” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง “การศึกษาอุปกรณ์ประกอบพิธีกรรมจีน - ไทย สู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวเกมฟิเคชัน” ในบทความนี้ ผู้เขียนกล่าวถึงการศึกษาค้นคว้าเชิงวัฒนธรรมในอุปกรณ์ประกอบพิธีกรรมจีนชนิดหนึ่งที่รู้จักอย่างกว้างขวางในประเทศไทย คือ *เซียมซี* โดยตั้งโจทย์ในการออกแบบจากบรรยากาศแวดล้อมทางวัฒนธรรมจีนที่กำลังมีแนวโน้มผ่อนคลายความเคร่งครัดในการสืบทอดลงท่ามกลางอิทธิพลของกระแสวัฒนธรรมมวลชนในยุคโลกาภิวัตน์ ผู้เขียนวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์แบบหลังสมัยใหม่ โดยบูรณาการความรู้ทางมนุษยศาสตร์เข้ากับศิลปะการออกแบบด้วยการใช้กระบวนการเกม (gamification) ร่วมกับรูปแบบศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ (new media art) และสุนทรียะของศิลปะไร้ค่า (kitsch) เพื่อศึกษาศิลปกรรมเชิงสัญลักษณ์ในอุปกรณ์ที่ปรากฏในพิธีกรรม โดยมุ่งสร้างศักยภาพทางการเรียนรู้ด้วยศิลปะจากการศึกษาเชิงวัฒนธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมด้วยการใช้แนวคิดการศึกษาเชิงหรรษา (edutainment) ในกระบวนการเกม ร่วมกับวิธีการทางสุนทรียศาสตร์ที่มุ่งสร้างความสนุกสนาน ชิมชับเนื้อหาผ่านกระบวนการเล่น (play process) สร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ ความใกล้ชิด (intimacy) และการมีส่วนร่วม เพื่อขยายขอบข่ายวัฒนธรรมไปสู่เรื่องการออกแบบและไปสู่กิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์

คำสำคัญ : 1. ศิลปะสื่อสมัยใหม่ 2. เกมฟิเคชัน 3. วัฒนธรรมจีน - ไทย

**“21241” New media art and gamification
on the change of Chinese - Thai cultural concept**

Nawat Lertsawaengkit* and Phuvanart Rattanaungsikul

Philosophy Program in Culture - Based Design Arts, Faculty of Decorative Art,

Silpakorn University, Bangkok 10200, Thailand

**Corresponding author: lertsawaengkit_n@su.ac.th*

Abstract

This article has been compiled to discuss methods and concepts in the creation of visual arts “21241” which is part of the research on “The studies on Chino - Thai ceremony’s materials for gamification-art creation.” In this article, the author discusses cultural research on one of the most widely known Chinese ritual devices in Thailand, “Siam Si” (Kau Chim or Chinese fortune sticks). The theme for this design is based on Chinese cultural environment that is likely to have undergone a less intense inheritance among the influence of mass culture in the globalization era. The research was conducted by incorporating a post-modern aesthetic approach, humanistic knowledge, gamification theory, new media art and kitsch style. This is to study symbols implied in Chinese - Thai art that appears in rituals and it also suggests a method to create artistic learning potential and people’s intimacy through this cultural edutainment and the game play process. Through these, the research was aimed to develop people’s potential to appreciate art through the integration of cultural studies, edutainment, and gamification. Moreover, it is intended to be part of the process to encourage social changes and expand the cultural scope to other activities in everyday life.

Keywords: 1. Newmedia art 2. Gamification 3. Chinese - Thai culture

บทนำ

เพื่ออธิบายถึงผลงาน “21241” (ดังปรากฏในภาพที่ 1) ผู้เขียนขออภิปรายถึงภาพรวมของเชียมซี ซึ่งเป็นตัวแทนความเชื่อเกี่ยวกับแนวคิดการเคารพบูชาธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประเภท “เทพ” และ “เจ้าที่” ที่เป็นตัวแทนของอำนาจที่เหนือกว่า สามารถควบคุมชะตาความเป็นไปของมนุษย์ สามารถบันดาลสิ่งดีงาม หรือปัดเป่าสิ่งไม่ดีต่าง ๆ ออกจากชีวิตและครอบครัว ซึ่งหลอมรวมให้เกิดความเชื่อมั่นศรัทธาในอำนาจที่เหนือกว่ามนุษย์ แต่ไม่หวั่นกลัวสิ่งเร้นลับ คำว่า “เชียมซี” มาจากภาษาจีนสองคำ คือ “เชียม” ที่แปลว่า ไม้เท้าหรือแผ่นไม้ขนาดเล็ก และ “ซี” หมายถึง โครงกลอน เมื่อรวมกันหมายถึง โครงกลอนจากไม้เท้าหรือแผ่นไม้ขนาดเล็ก การเสี่ยงเชียมซีประกอบด้วยอุปกรณ์ 5 ชิ้น คือ กระบอกเชียมซี แท่งไม้เท้าซึ่งระบุหลายเลข แผ่นไม้หรือแผ่นกระดาษซึ่งระบุโคลงคำทำนาย เทวรูปหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และไม้ปวยหรือไม้ประคบหนึ่งคู่ การเสี่ยงเชียมซีทำโดยการเขย่ากระบอกซึ่งบรรจุไม้เชียมซีเอาไว้จนไม้เท้าหล่นลงมาจากกระบอกแท่งหนึ่ง โดยหมายเลขที่ระบุบนไม้เท้าที่หล่นลงมานั้นจะแสดงให้เห็นว่า ตรงกับลำดับโคลงคำทำนายใดบนแผ่นไม้หรือกระดาษ เมื่อได้มาแล้วจึงนำไม้ปวยมาเสี่ยงต่อโดยการประกอบเข้าด้วยกันแล้วอธิษฐานก่อนปล่อยไม้ปวยตกลงพื้นเพื่อดูว่าผลคำทำนายที่ได้มาจะเป็นจริงหรือไม่ การเสี่ยงทายหมายเลขโครงกลอนนี้ เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นเพิ่มเติม ภายหลังจากการบ๊วหิ้วสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยหวังว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหล่านั้นจะบันดาลโชคลาภและวาสนามาให้ในระยะแรกเนื้อหาคำทำนายจะเขียนโคลงด้วยภาษาจีน ต่อมาการเสี่ยงเชียมซีจึงได้รับความนิยมมากขึ้นตามลำดับ ทำให้เชียมซีซึ่งเคยปรากฏในศาลเจ้าชยายพื้นที่มาสู่วัดไทยและ

อาศรมบูชาต่าง ๆ และมีการแปลคำทำนายในใบเชียมซีเป็นภาษาไทย โดยยังคงข้อความภาษาจีนเอาไว้ ต่อมาหลายสำนักจึงมีการเพิ่มเนื้อหาที่ระบุถึงความเชื่อทางพุทธศาสนา “แบบไทย” ลงไปในใบเชียมซี

แม้ชาวไทยเชื้อสายจีนรุ่นใหม่จะมีโลกทัศน์ที่แตกต่างไปจากบรรพชน เมื่อผนวกกับปัจจัยทางสังคม เศรษฐกิจ และวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ซึ่งส่งผลให้เกิดการสลายตัวทางอัตลักษณ์วัฒนธรรมของสังคมชาติพันธุ์จีน - ไทย กระนั้น เชียมซี ก็ยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะเมื่อการท่องเทียวเป็นปัจจัยสำคัญทางเศรษฐกิจของประเทศไทย ซึ่งสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมเป็นแรงดึงดูดสำคัญในตลาดการท่องเที่ยวในประเทศจากแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์¹ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ส่งเสริมให้วัฒนธรรมแบบจีนเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและศิลปกรรมในแหล่งชุมชนอื่นต่าง ๆ ได้รับการสนับสนุนและประชาสัมพันธ์โดยหน่วยงานภาครัฐ ส่งผลให้เกิดสินค้าและบริการกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อแบบจีนหลากหลายรูปแบบและสามารถพบเห็นการเสี่ยงเชียมซีได้แม้นอกพื้นที่ทางศาสนา เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ดูดวงและเกม ตลอดจนกิจกรรมส่งเสริมการขายในห้างสรรพสินค้า ซึ่งชี้ให้เห็นว่า เชียมซีได้ก้าวข้ามภาพลักษณ์ของพิธีกรรมทางศาสนามาสู่สถานะของสัญลักษณ์² (symbol) ที่เป็นตัวแทนของสามัญทัศน์หรือภาพเหมารวม (stereotype) ของวัฒนธรรมจีน ในฐานะส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมกระแสนิยม (pop culture) แบบไทยที่นิยมรูปลักษณ์ (form) มากกว่ามุ่งศึกษาความหมายของสัญลักษณ์ และกระบวนการความคิดภายใต้พิธีกรรมที่เป็นตัวแทนโลกทัศน์ ปรัชญา และความเชื่อแบบจีน

¹ John Hawkins เสนอแนวคิดเรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) ไว้ว่า ขอบข่ายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำให้สามารถก้าวข้ามเรื่องเศรษฐกิจไปสู่เรื่องการออกแบบ และไปสู่ทุกกิจกรรมของมนุษย์ ช่วยยกระดับและช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับภาคเศรษฐกิจ โดยใช้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ของภาคการผลิตและภาคบริการต่าง ๆ ความสำเร็จในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก ในช่วง 2 ทศวรรษที่ผ่านมาเชื่อว่า มนุษย์ทุกคนสามารถเปลี่ยนแปลงสังคมได้ด้วยพลังของแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เช่น นโยบายส่งเสริมวัฒนธรรมสมัยนิยมเกาหลีในต่างประเทศโดยกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศสาธารณรัฐเกาหลีใต้ จนกลายเป็นคลื่นวัฒนธรรมเกาหลีในช่วงปี พ.ศ. 2533 (1990s) นโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศสหราชอาณาจักรในปี พ.ศ. 2541 ที่หันไปเน้นเรื่องการสร้างสรรคเพื่อสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจและพัฒนาวัฒนธรรม และนโยบายที่มุ่งเน้นการสร้างระบบนิเวศเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy ecosystem) ของประเทศอินโดนีเซียในปี พ.ศ. 2559 (Mitpakdee, 2019)

² คำว่า “Stereotype” ในภาษาอังกฤษมีรากฐานมาจากภาษากรีกว่า “Stereos” ที่แปลว่า ของแข็ง รูปธรรม หรือสมบูรณ์ และ “Typos” ที่แปลว่า รูปแบบ ในครั้งแรกคำว่า Stereotype ใช้เรียกแผ่นโลหะ สำหรับใช้ในงานพิมพ์ ซึ่งสามารถทำให้เกิดงานพิมพ์ที่เหมือนกันได้ทุกประการ ต่อมาเมื่อนำมาใช้กับคนจึงเป็นการใช้สื่อถึงกลุ่มคนที่มีลักษณะเดียวกันหรือมีพฤติกรรมที่คล้ายกัน โดยมักเป็นการตัดสินบนฐานของชนชาติหรือเพศ เช่น คนที่มีเพศเดียวกันก็จะมีลักษณะหรือพฤติกรรมแบบเดียวกัน (Schneider, 2004)



ภาพที่ 1 ผลงาน “21241” (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

ศิลปะและเครื่องมือทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมถูกสร้างขึ้นเพื่อมนุษย์และสังคม โดยมีสัญลักษณ์เป็นพื้นฐานในการสื่อความหมายและถ่ายทอดมนุษย์ได้สร้างระบบสัญลักษณ์ขึ้น เพื่อเป็นสื่อกลางโดยรูปแบบในการถ่ายทอดนั้นตั้งอยู่บนฐานของความเป็นเหตุเป็นผลแต่บางครั้งก็เป็นเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ ซึ่งถ่ายทอดและสื่อสารในลักษณะที่เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับ ตามแนวคิดของ Clifford Geertz วัฒนธรรมจึงเป็นการสื่อสารทั้งทางศิลปะและทางวิชาการ ทั้งที่เป็นเรื่องทางกาย ประโยชน์ใช้สอย วิชาการความรู้ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และเรื่องจิตใจที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ รวมถึงศาสนา วัฒนธรรมประเพณี และการสนทนากา การซึ่งอาจอยู่ในข่ายของศิลปะ หากมีคุณค่าทางสุนทรีย์มากพอ

แม้การสื่อสารศิลปะตั้งอยู่บนฐานของอารมณ์ ความรู้สึกอันเป็นการสื่อสารที่ไม่ผ่านกระบวนการพิจารณาไตร่ตรองของเหตุผลและมีลักษณะของสหสัญญาณมากกว่าการวิเคราะห์ ซึ่งอาจจะเรียกได้ว่าเป็นการสื่อสารอารมณ์ต่ออารมณ์ กระนั้นในขั้นตอนการออกแบบและสร้างสรรค์นั้นเกี่ยวข้องกับหลักการ การใช้เหตุผล ตรรกะหรือแนวความคิดทางวิทยาศาสตร์ที่เข้ามาสู่กระบวนการของแนวความคิด เทคนิค และรูปแบบเป็นอย่างมากในการสร้างสัญลักษณ์ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดสร้างให้เกิดสัมผัสทางอารมณ์ ความรู้สึกในเชิงสุนทรีย์

วัฒนธรรมตะวันออกในอดีตศิลปะเคยเป็นตัวแทนของศาสนาและความเชื่อที่แนบแน่นเป็นเนื้อเดียวกัน ทั้งรูปแบบเนื้อหา และความหมาย ล้วนนำไปสู่สำนักทางสุนทรีย์ที่เป็นตัวแทนของสัจจะหรือความหมายทางอภิปรัชญาที่ความเป็นเหตุเป็นผลและความกระจ่างชัดไม่สามารถอธิบายได้

แต่เมื่อโลกเคลื่อนตัวเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม แนวโน้มทางสังคมก็เปลี่ยนไปในเชิงวัตถุนิยม เรียวตอร์ อะดอร์โน เสนอภาพของสังคมสมัยใหม่ตามทฤษฎีทางสังคมวิทยาที่เผยให้เห็นว่า แนวคิดที่เกี่ยวกับความเชื่อและความตั้งมั่นในด้านศาสนาได้สูญเสียพื้นที่ของตนเองในยุคสมัยใหม่จากพัฒนาการทางเทคโนโลยี สังคม วิทยาศาสตร์ และความเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ยึดโยงกับค่านิยมสากลแบบตะวันตก ซึ่งนำไปสู่ความสับสนทางวัฒนธรรม (Adorno, 1944) ท่ามกลางพลวัตในยุคอุตสาหกรรม ซึ่งไม่มีสิ่งใดที่ยังคงความเก่าอยู่ได้ ศิลปะเคยเป็นเรื่องของคุณค่าที่ไม่เกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอย เกิดบริบทในการสื่อสารใหม่ที่เกี่ยวข้อกับทุน และอำนาจ การซื้อ ส่งผลให้ความต่อเนื่องของวัฒนธรรมถูกถ่ายทอดด้วยการลอกเลียนเพื่อผลิตหรือทำซ้ำและปรับเปลี่ยนศิลปะไปสู่การบริโภคในรูปแบบของสินค้าหรือธุรกิจบันเทิงจากอิทธิพลของกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม

อิทธิพลจากกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) ศิลปะไร้คุณค่า (kitsch) และ สุนทรีย์ของการหยอกล้อ

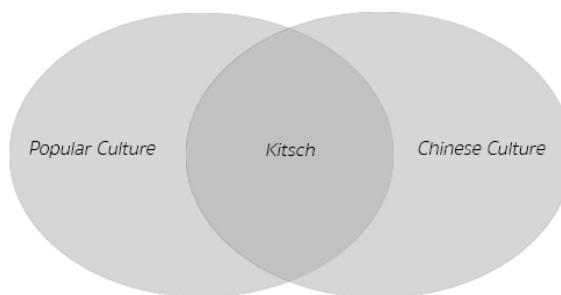
ความแตกต่างทางโลกทัศน์อย่างรุนแรงระหว่างแนวคิดแบบขงจื้อและศาสนาเต๋า ซึ่งเป็นตัวแทนคุณค่าของโลกเก่ากับแนวคิดในโลกเสรีทุนนิยมของศตวรรษที่ 21 ซึ่งนิยมความกระชับ สั้น รวดเร็ว และสะดวกสบาย ทำให้วัฒนธรรมจีนมีกำแพงของภาพลักษณ์ที่แข็ง แกร่งครัด น่าเกรงขาม ซับซ้อน เข้าใจยาก และไม่เป็นมิตร อันเป็นคุณลักษณะที่เอื้อให้เกิดความขาดตอนในการส่งต่อแนวคิดทางปรัชญา ซึ่งเป็นแก่นของวัฒนธรรม ในขณะที่แนวคิดที่เกี่ยวข้อกับพลังอำนาจเหนือธรรมชาตินั้นขายได้ง่ายกว่าในโลกโลกาภิวัตน์ที่ “การบริโภคกลายเป็นรูปแบบหลักของการแสดงตัวตน และ

แหล่งบ่งชี้สำคัญของอัตลักษณ์ ความผูกพัน รวมถึงความเป็นชาติพันธุ์ ศิลปะ และภูมิปัญญา ล้วนสามารถกลายเป็นสินค้า” (Chalermpanthusak, 2013: 46) ภายใต้เงื่อนไขของวัฒนธรรมมวลชน³ (mass culture) ซึ่งสลายรหัสทางสังคมที่เป็นอุปสรรคต่อการผลิตและการแลกเปลี่ยน มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับพลังอำนาจเหนือธรรมชาติจึงมีบทบาทสำคัญในฐานะอำนาจอ่อน⁴ ในการต่อรองกับกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมในสังคมไทย

เมื่อพิจารณาบรรยากาศทางสังคมตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 ซึ่งเปลี่ยนแปลงจากสังคมการเกษตรมาสู่สังคมอุตสาหกรรม ซึ่งมีสถานะที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบจากการแข่งขันทางเศรษฐกิจในโลกสมัยใหม่ ความรวดเร็ว และฉาบฉวยของกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมมีบทบาทในการสลายความซับซ้อนของอัตลักษณ์วัฒนธรรมจีนให้ถูกแทนที่ด้วยวัตถุ สิ่งของที่มีลักษณะทางสุนทรียศาสตร์เกี่ยวข้องกับความหมายทางสัญลักษณ์เชิงจิตวิทยา ซึ่งต้องการการยอมรับทางสังคม และมีแนวโน้มที่จะหยิบเอาแง่มุมที่อ่อนนุ่ม ผ่อนคลาย และยืดหยุ่น เป็นมิตรของวัฒนธรรมจีนมาสร้างตัวแทน (icon) ภาพลักษณ์ที่ถูกจดจำด้วยทัศนธาตุ (visual element) สำเร็จรูปที่ลอกเลียนมาจากลักษณะบางประการของศิลปกรรมแบบจีน เช่น แมสที่สไตลอย่างสีแดงหรือสีทอง ลวดลายแบบจีนหรือรูปทรงของสัตว์ที่มีความหมายเฉพาะ เช่น เสือ มังกร รวมถึงภูมิทัศน์เสียง (soundscape) จากเครื่องดนตรี อุปรากรจีน หรือบรรยากาศที่อึกทึกครึกโครมจากประทัดและขบวนแห่แห่นในเทศกาลจีน รูปลักษณ์ที่

ลอกเลียนมานี้ถูกผลิตขึ้นและเผยแพร่ซ้ำ ๆ โดยแทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนและการคมนาคมสื่อสารที่มุ่งให้เกิดประโยชน์ทางการค้าและการเติบโตทางเศรษฐกิจเป็นสำคัญ

ในมโนทัศน์แบบสมัยใหม่ (modernism) วัตถุสิ่งของเหล่านี้อาจถูกจำกัดความในฐานะสุนทรียะที่ถูกละทิ้งต่ำชั้น และไร้คุณค่า (kitsch) ที่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงในมิติเชิงปรัชญา สัญลักษณ์ และกระบวนการความคิด ภายใต้พิธีกรรมที่เป็นตัวแทนโลกทัศน์ของต้นแบบ เมื่อพิจารณาในแง่มุมมองทางทัศนศิลป์ในแบบศิลปะหลังสมัยใหม่ (post-modernism) พบว่า “การลอกเลียนพรมแดนของลำดับชั้นทางศิลปะโดยรวมวัฒนธรรมชั้นสูงและต่ำเข้าด้วยกัน” (Santitayawong, 2017: 215) หรือนำเสนอองค์ประกอบของทุนนิยม ซึ่งเคยถูกมองว่าเป็นสิ่งไม่บริสุทธิ์ เพื่อสร้างความเป็นป่วนและย้อนแย้ง (paradox) และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการพิจารณาสืบค้นหรือกลายเป็นกระบวนการหนึ่งของศิลปะเสียเอง มากกว่าพยายามโน้มน้าวและสร้างอารมณ์ร่วมหรือนำเสนออุดมคติของการแสวงหาความดี สัจจะ และความงามอย่างที่มีจะนิยามกันในศิลปะแบบบริสุทธิ์ ตรงกันข้ามศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ โดยเฉพาะในสำนักทางความคิดที่สืบทอดมาจากแนวทางมโนทัศน์ศิลป์ (conceptual art) ซึ่งมักได้รับอิทธิพลหรือแรงบันดาลใจจากศาสตร์แขนงอื่น ๆ ทำให้การวิเคราะห์เข้ามามีบทบาทสำคัญ และสร้างความขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสุนทรียะดั้งเดิมจน “บทบาทและหน้าที่ของศิลปะเปลี่ยนแปลงไป และการทำงานศิลปะมีวิธี



ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะไร้ค่า วัฒนธรรมกระแสนิยม และวัฒนธรรมจีน
(ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

³ วัฒนธรรมมวลชน (mass culture) เป็นวัฒนธรรมที่ถูกผลิตในฐานะสินค้า เพื่อตอบสนองความต้องการบริโภค จากการขยายตัวของสังคมเมือง เผยแพร่ โฆษณา และเป็นที่ยอมรับ โดยมีสื่อเป็นตัวกลางสำคัญ วัฒนธรรมมวลชนนับว่าเป็นเรื่องเดียวกันกับวัฒนธรรมสมัยนิยม มีกระแสเป็นที่รู้จักเมื่อปลายศตวรรษที่ 19 และเริ่มได้รับความสนใจเมื่อต้นศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับการปฏิวัติอุตสาหกรรม

⁴ อำนาจอ่อน (soft power) หมายถึง ความสามารถในการมีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมของบุคคลอื่น เพื่อให้บรรลุผลตามที่ปรารถนา (Chantanayingyong, 2020)

การที่หลากหลาย และผูกพันอยู่กับบริบททางสังคมและการเมือง” (Masona, 2009: 25)

ผู้เขียนนำแนวคิดสุนทรียศาสตร์แบบหลังสมัยใหม่ ซึ่งปฏิเสธทัศนะของสิ่งสมบูรณ์ (absolute reality)⁵ และจำกัดความคิดปะในฐานะสิ่งสัมพันธ์ (relationality) หรือผลผลิตของวัฒนธรรมของมนุษย์ ซึ่งมีส่วนในการกำหนดและสร้างกระบวนการเรียนรู้ต่อสังคมและสิ่งรอบตัวมาใช้เป็นแนวทางการออกแบบ โดยเลือกลักษณะของศิลปะไร้คุณค่า (kitsch) ที่เคยถือกันว่า มีคุณค่าทางสุนทรียะต่ำ⁶ และมีลักษณะธรรมดาสามัญแบบมือสมัครเล่น (amateur) ซึ่งเป็นลักษณะของผลผลิตในวัฒนธรรมสมัยนิยม โดยแสดงทัศนธาตุที่มีลักษณะที่เล่นที่จริง และสุนทรียะของการหยอกล้อในรูปแบบศิลปะไร้ค่าที่ลดทอนความหมายทางวัฒนธรรมของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ด้วยกระบวนการลอกเลียนรูปทรงที่ปรากฏในภาพเหมารวม (stereotype) ของวัฒนธรรมจีน (ดังปรากฏในภาพที่ 2) ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าเป็นตัวแทนของกระบวนการกลืนกลายทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างประณีประนอมและแนบเนียนจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนไทย

ตัวอย่างหนึ่งที่แสดงลักษณะของศิลปะไร้คุณค่าอัน

เด่นชัด คือ ภาพพิมพ์ระบบออฟเซตของเทพเจ้าไฉซิงเอี้ย (ดังที่ปรากฏในภาพที่ 3 4 และ 5) เทพเจ้าแห่งความมั่งคั่ง ค้าขาย และโชคลาภด้านการเงินตามความเชื่อจีน ซึ่งถูกผลิตเป็นจำนวนมากและหลายครั้ง โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อแบบจีนในหมู่ชาวไทยเชื้อสายจีน รวมถึงคนจีนโพ้นทะเลบางกลุ่ม ภาพเทพเจ้านี้ถูกดัดแปลงรายละเอียดให้แตกต่างจากเวอร์ชันที่ถูกนำมาใช้เป็นตัวแบบเล็กน้อย ในทุกครั้งที่ทำการผลิต ทำให้ภาพเทพเจ้าไฉซิงเอี้ยที่ถูกผลิตและลอกเลียนไปมานี้กลายเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง โดยไม่อาจหาต้นฉบับที่แท้จริงได้ ด้วยพลวัตของวัฒนธรรมมวลชน ทั้งนี้อาจรวมไปถึงพื้นที่การผลิตที่ใกล้เคียงอย่างเช่น ภาพเทพเจ้าไฉซิงเอี้ยในบางเวอร์ชันซึ่งจัดสร้างขึ้นโดยมีต้นแบบรูปทรงจากเทวรูปเทพเจ้าไฉซิงเอี้ย ขณะเดียวกัน เทวรูปเทพเจ้าไฉซิงเอี้ยจำนวนหนึ่งก็ถูกจัดสร้างขึ้นโดยมีภาพเทพเจ้าไฉซิงเอี้ยเป็นต้นแบบเช่นกัน ปัจจุบันภาพเทพเจ้าไฉซิงเอี้ยยังถูกผลิตซ้ำและดัดแปลงจนกลายเป็นสินค้าหรือบริการบนพื้นที่ใหม่ ๆ ซึ่งเปลี่ยนไปตามสภาพสังคมอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาพเคลื่อนไหวกราฟิก (graphic animate) เทพเจ้าไฉซิงเอี้ยในรูปแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ หรือไฟล์ภาพดิจิทัลสำหรับใช้เป็นภาพพิกหน้าจอโทรศัพท์ เป็นต้น



ภาพที่ 3 เทพเจ้าไฉซิงเอี้ย ซึ่งถูกลอกเลียนแบบศิลปะไร้คุณค่า (kitsch) ในลักษณะที่เล่นที่จริงจากเทวรูปสู่ภาพโปสเตอร์ ภาพการ์ตูน และสติ๊กเกอร์ไลน์ (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

⁵ ทัศนะแบบสมัยใหม่ (modernism) มองว่า ความจริงแท้หรือสัจจะมีหนึ่งเดียว เป็นจุดหมายที่ครอบคลุมสรรพสิ่งทั้งปวง ทั้งความจริงและความงาม คุณค่าของศิลปะมีความเป็นมาตรฐานและเป็นสากล (universality) ซึ่งสามารถเปรียบเทียบวัดคุณค่าได้ เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดไว้แล้ว มีอยู่จริง และเป็นความรู้ที่แท้จริง ในขณะที่แนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (post-modernism) มองว่า ศิลปะเป็นสิ่งสัมพันธ์ (relativity) คือ ผลผลิตจากสังคม และวัฒนธรรมมากกว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเองและเป็นเอกเทศ (Santitayawong, 2017)

⁶ สุนทรียศาสตร์สมัยใหม่มีความพยายามในการแยกและจัดลำดับคุณค่าทางศิลปะ เช่น จิตรศิลป์ (fine art) มีคุณค่ามากกว่าศิลปะมวลชน (popular art) เป็นต้น ศิลปะไร้คุณค่า (kitsch) เคยถือกันว่า มีคุณค่าทางสุนทรียะต่ำ เนื่องจากการลดคุณค่าและรายละเอียดของต้นแบบในกระบวนการลอกเลียนและทำซ้ำ เพื่อมุ่งสร้างประโยชน์ทางการค้า (เรื่องเดียวกัน)



ภาพที่ 4 (ซ้าย) โพสต์เตอร์เทพเจ้าไฉซิงเอี้ยในรูปแบบภาพหน้าจอโทรศัพท์ของศิลปิน K-Pop

(The Must Share News Team, 2019)

ภาพที่ 5 (ขวา) เทพเจ้าไฉซิงเอี้ยรูปแบบศิลปะไร้คุณค่าในผลงาน “21241” (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

แนวคิดมโนทัศน์ศิลปะ (conceptual art) และศิลปะการแทรกแซง (art intervention)

การสร้างสรรคผลงานเชิงเปรียบเทียบเป็นบุคลิกแบบหนึ่งของศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งให้ความสำคัญแก่กระบวนการและความคิดที่อยู่เบื้องหลังการสร้างงานมากกว่าผลลัพธ์ (Santitayawong, 2017: 221-226) กระบวนการยึดครองและแทนที่สัญญะอ้างอิงไปสู่ขบวนการพิจารณาถึงคุณค่าและนิยามของศิลปะในเชิงวิพากษ์ด้วยการแทรกแซง (intervention) เพื่อที่จะก่อความและทำลายความคุ้นเคยที่มีต่อค่านิยมและบรรทัดฐานของสิ่งใดหรือปรับเปลี่ยนสถานะภาพของสิ่งที่มีอยู่เดิม แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของศิลปะหลังสมัยใหม่ มักไม่พยายามพูดถึงเป้าหมายหรืออุดมคติในตัวศิลปะ แต่มุ่งเน้นไปที่การแสดงกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการใช้วิจารณ์ญาณ การโต้สวน สืบค้น หรือสร้างให้เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมของผู้ชม (participation) เพื่อกระตุ้นให้เกิดการสำนึกและปัญญา (interlectual) มากกว่าการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก แนวคิดนี้อาจกินความหมายถึงสถานการณ์นอกบริบทและขอบเขตของศิลปะ เช่น การเข้าไปอยู่ในบริบทของสังคมสิ่งแวดล้อม หรือสาธารณะ

ในกรณีการออกแบบผลงาน “21241” จากการศึกษาค้นคว้าเชิงวัฒนธรรมในเซียมซี ผู้เขียนนำชิ้นส่วนจากวัตถุซึ่งเป็นตัวแทนวัฒนธรรมจีนที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น ตี๋จูเอี้ยะ (ศาลจีนประจำบ้าน ซึ่งจำลองลักษณะมาจากศาลเจ้าแบบจีน) มาแยกชิ้นส่วนก่อนประกอบสร้างขึ้นใหม่ โดยจับคู่กับรูปแบบทัศนธาตุของสไตล์ศิลปะไร้คุณค่า เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์ในขั้นแรกของการรับรู้ด้วยสีสันที่สดใสร่วมกับรูปทรงที่ปรากฏในภาพเหมารวม

ซึ่งเป็นตัวแทนวัฒนธรรมจีนในความรับรู้ในวัฒนธรรมมวลชน เช่น เสือ มังกร ระฆัง หรือลักษณะบางประการจากสถาปัตยกรรมจีนและศาลเจ้า ที่ถูกลดทอนเนื้อหาทางปรัชญาจนเหลือเพียงเปลือกของรูปลักษณ์ แสงฟลูออเรสเซนต์ที่ล่อตาล่อใจและวัสดุสังเคราะห์ประเภทพลาสติก ซึ่งไม่สามารถเชื่อมโยงกับมโนทัศน์เรื่อง ความศักดิ์สิทธิ์ (sacred) ซึ่งเป็นมายาคติของพิธีกรรมในการก่อร่างรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับผู้ชม และระหว่างผู้ชมกับผู้ชม รูปแบบศิลปะอินเทอร์แอคทีฟ (interactive art) ร่วมกับกลศาสตร์ของเกม (gamify)

แนวคิดเชิงมโนทัศน์ศิลปะถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดของการสร้างความตระหนักถึงสถานการณ์ เหตุการณ์ หรือกิจกรรมที่กำลังดำเนินอยู่หรือเกิดขึ้นมาแล้ว ศิลปะในแนวคิดเชิงมโนทัศน์ศิลปะมักเริ่มต้นโดยการตั้งคำถามกับสิ่งที่มนุษย์กำลังกระทำ สังคมที่เป็นอยู่ หรือแม้แต่มโนทัศน์ศิลปะเอง โดยเชื่อว่าศิลปะเกิดขึ้นจากปัจจัยทางสังคมและสภาพแวดล้อมตลอดจนกระแสมุมมองและแนวคิดที่ดำเนินอยู่ในจารีตและวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา การสร้างความปั่นป่วนด้วยความย้อนแย้ง (paradox) และรื้อสร้าง (deconstruction) จึงเป็นกลวิธีที่มักถูกใช้เป็นกระบวนการในการนำเสนอ โดยปฏิเสธหลักการแบบสมัยใหม่ที่มีระเบียบแบบแผนแบบอะคาเดมิก (academic) และแนวคิดที่สั่งสมและพัฒนาจากจารีตแบบคลาสสิก ศิลปะหลังสมัยใหม่จึงมีลักษณะที่ไม่ตายตัวบ่อยครั้งมีเนื้อหาและรูปแบบที่ผสมผสานสื่อหลากหลายชนิดข้ามข้อจำกัดของหลักเอกภาพมีสไตล์ที่ข้ามยุคข้ามเวลารวมถึงท้าทายต่อแนวคิดเชิงคุณค่าและลำดับชั้น โดยเฉพาะในมโนทัศน์แบบรื้อสร้างที่ทำหน้าเชิงวิพากษ์ต่อความคิดที่ถูกปลูกฝังกันมา อีกทั้งต่อต้านและตั้งคำถามต่อแบบแผน

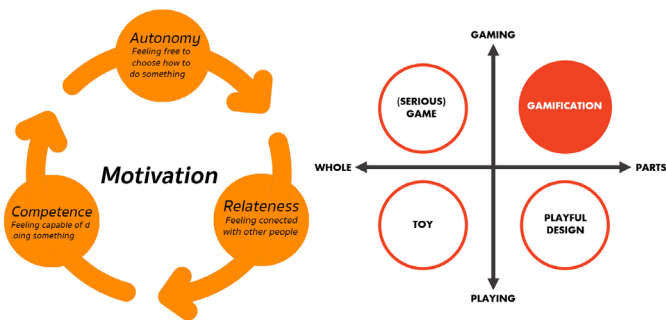
จารีตและทำทลายขอบเขตทางวัฒนธรรมโดยรวมเอาวัฒนธรรมชั้นสูงและต่ำ⁷ (ตามกรอบความคิดแบบสมัยใหม่) เข้าด้วยกัน และสร้างความพรวนเลื้อนโดยเปิดพื้นที่ให้คนชายขอบและความหลากหลาย งานศิลปะแบบหลังสมัยใหม่จึงคาบเกี่ยวกับองค์ความรู้หลายสาขาและสลายพรมแดนที่แบ่งแยกศาสตร์ต่าง ๆ ด้วยพื้นที่และเครื่องมือใหม่ ๆ

รูปแบบศิลปะสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ (new media art) และ การเรียนรู้แบบเกมิฟิเคชัน (gamification learning)

ศักยภาพของเทคโนโลยีการโทรคมนาคมระบบดิจิทัลในศตวรรษที่ 20 ทำให้เครือข่ายข้อมูลอินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางในการแสวงหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพและสร้างผลกระทบที่สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม-วิถีชีวิตในระดับบุคคลไปจนถึงโครงสร้างสังคมในระดับมวลชนในด้านนิเวศวิทยา วัฒนธรรมความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนี้ ผลักดันให้ผู้คนสามารถทำความรู้จักวิถีชีวิตที่แตกต่างและเป็นอื่นได้อย่างสะดวกด้วย แม้จะมีทรัพยากรที่จำกัดในด้านศิลปะ ความคุ้นเคยกับคอมพิวเตอร์ของคนรุ่นใหม่ทำให้มีการนำพัฒนาการทางเทคโนโลยีด้านสื่อมาใช้สร้างสรรค์งานศิลปะมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะในงานพิพิธภัณฑ์ที่มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่นี้มาใช้อย่างแพร่หลาย โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพสื่อเพื่อการเรียนรู้ทางสังคมและวัฒนธรรมในเชิงโต้ตอบหรือ (interactive) และมอบประสบการณ์แปลกใหม่

ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับผู้ชม ซึ่งได้ผลตอบรับเป็นอย่างดี งานศิลปะและงานออกแบบที่น่าสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ก็มีลักษณะที่เรียกร่องการทำงานลักษณะของกลุ่มหรือองค์กร เนื่องจากความซับซ้อนซึ่งต้องการทักษะที่หลากหลายและเรียนรู้บูรณาการข้ามศาสตร์ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้จากวิธีการที่หลากหลายและสามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้กว้างขวางมากกว่าการสื่อสารแบบทางเดียว

การสร้างสรรค์ผลงานในบทความนี้ ผู้เขียนมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมในกระบวนการเกมและความสนุกสนานผ่านกระบวนการเล่น (play process) ซึ่งทำให้ผู้ชมหรือผู้เล่นเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันจากความใกล้ชิด (intimacy) และการแข่งขัน (competitive) ด้วยการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบเกมิฟิเคชัน (gamification learning) หรือการเรียนรู้แบบเกม คือ การนำหลักการออกแบบเกมมาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมโดยไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่นเกมจริง ๆ (ดังปรากฏในภาพที่ 6) แต่ใช้กระบวนการของเกมมาประยุกต์เทคนิคการจูงใจให้ผู้ชมหรือผู้เล่นรู้สึกสนุกสนาน เพื่อนำไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์บางประการ เช่น การนำมาใช้ในแวดวงธุรกิจ กิจกรรมการตลาดและการโฆษณา เพื่อการกระตุ้นให้เกิดการบริโภค รวมถึงการประยุกต์หลักของเกมในด้านการศึกษา เพื่อช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีความสนุกสนาน หรือมีรูปแบบของการศึกษาเชิงหรรษา (edutainment)⁸



Gamification: Improving user experience through game play

ภาพที่ 6 (ซ้าย) แผนภาพแสดงกระบวนการเกม (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

(ขวา) แผนภาพความแตกต่างระหว่างเกม กระบวนการเกม ของเล่น และการเล่น (ที่มา : Tondello, 2019)

⁷ การแบ่งแยกเพื่อจัดลำดับชั้นนี้อาจถูกกล่าวถึงได้ในหลายลักษณะเช่น วิจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์ ศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะมวลชน จากพัฒนาการและการเกิดขึ้นของศิลปะสมัยใหม่ควบคู่ไปกับพิพิธภัณฑ์และห้องจัดแสดง แนวคิดสมัยใหม่ (modernism) ถือกันว่าศิลปะเป็นเรื่องเฉพาะของกลุ่มบุคคลในแวดวงศิลปะและผู้เชี่ยวชาญ เช่น ภัณฑารักษ์ นักวิจารณ์ นักวิชาการด้านศิลปะ ซึ่งมักเป็นชนชั้นสูง และปัญญาชนที่สามารถเข้าถึงอุดมคติและแนวคิดที่ลึกซึ้งสูงส่งภายในตัวงานศิลปะ (Santitayawong, 2017)

⁸ การศึกษาเชิงหรรษา (edutainment) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่นำเอาสิ่งที่ทำให้เกิดความสุขและสนุกในการเรียนมาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน (Rattanawisutarnorn, 2011)

ในบทความเรื่อง เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์โดยณัฐญา และชวณัฐ นาคะสันต์ ระบุว่า “ปัจจุบันบริบทของเกมมีการปรับเปลี่ยนจากจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกและเพลิดเพลินมาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานช่วยให้เกิดความสัมพันธ์และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และช่วยละลายพฤติกรรมระหว่างผู้เรียนด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับการยอมรับจากเพื่อนและผู้สอน โดยมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง เพิ่ม

ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง” (Nakasan, & Nakasan, 2016) โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม และซึมซับเนื้อหาผ่านการเล่น โดยงานวิจัยจำนวนมากชี้ว่า กลไกของเกมมีอิทธิพลในการสร้างความท้าทายเพื่อบรรลุเป้าหมายแก่ผู้เรียนช่วยจูงใจให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ⁹ และขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ให้กับคนในสังคม

โดยแบ่งการจัดการองค์ประกอบในผลงานออกเป็น 3 ส่วน (ดังปรากฏในตารางที่ 1) ได้แก่

ตารางที่ 1 แสดงองค์ประกอบของมโนทัศน์ในพิธีกรรมจีน ซึ่งนำมาใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน
(ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

องค์ประกอบทางกายภาพ	องค์ประกอบทางเนื้อหา	องค์ประกอบทางการปฏิสัมพันธ์
รูปทรงสัญลักษณ์ของเทพเจ้าจีน	เนื้อหาของไบเซียมซี 9 ประเภท	การเขย่ากระบอกเซียมซี
รูปทรงสัญลักษณ์จากนิทานและเรื่องเล่าเหนือธรรมชาติ เช่น มังกร เสือ ปีศาจ และ สายรุ้ง	ความหมายของไบเซียมซี ผลดี ผลเป็นกลาง ผลร้าย และการเตือนสติ	เสียงจากการเขย่ากระบอกเซียมซี
รูปทรงสัญลักษณ์มงคลจากความเชื่อแบบจีน เช่น ระฆัง กังหัน โคมไฟ กระถางรูป ดอกไม้ไฟ	เนื้อเพลงบทสวดของศาลเจ้าแบบจีน	เสียงแห่งไม้ตักกระทบ
สีสด เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน	รูปทรงของศาลเจ้าแบบจีน	เสียงดนตรีและบทสวดในศาลเจ้า
สีของโลหะ เช่น สีเงิน สีทอง และวัสดุแวววาว เช่น แก้วหรือกระจก	คำมงคลที่ใช้เพื่อการอวยพร	ภาพเคลื่อนไหวประกอบผลคำทำนาย

1. องค์ประกอบทางกายภาพ

โดยการนำมโนทัศน์เรื่อง พิธีกรรมจีนในกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยม ซึ่งถูกลดทอนจนเหลือเพียงรูปลักษณ์ภาพเหมารวม (stereotype) ของพิธีกรรมผ่านสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเสี่ยงเซียมซีมาใช้เป็นเนื้อหาหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสร้างองค์ประกอบทางทัศนธาตุ เช่น รูปทรงสัญลักษณ์ของเทพเจ้าจีน รูปทรงสัญลักษณ์จาก

นิทานและเรื่องเล่าเหนือธรรมชาติ เช่น มังกร เสือ ปีศาจ สายรุ้ง รูปทรงสัญลักษณ์มงคลจากความเชื่อแบบจีน เช่น ระฆัง กังหัน โคมไฟ กระถางรูป ดอกไม้ไฟ การใช้ลวดลายจีน และแม่สีสด เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน เป็นต้น โดยนำมาดัดแปลง เพื่อนำเสนอในรูปแบบสไตล์ศิลปะไร้ค่า ดังปรากฏในตารางที่ 2

⁹ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และความซับซ้อนของปัญหาในการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยศึกษาจากเกมแบบดิจิทัล (digital) โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันหลายคน (massively multiplayer online games) ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับการกล่าวถึงว่า สามารถส่งเสริมแรงจูงใจและพัฒนาศักยภาพการแก้ปัญหาแบบซับซ้อนของผู้เรียนได้ ผลการศึกษาพบว่า แรงจูงใจในการมีส่วนร่วมของผู้เรียนตลอดเวลาที่เล่นเกมเป็นตัวกำหนดความสามารถในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ในบทความเรื่อง เกม : นวัตกรรมการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ระบุว่า การแก้ปัญหาของผู้เรียนเป็นผลสำคัญที่เกิดจากธรรมชาติและการออกแบบเกม ซึ่งต้องออกแบบโดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ดังนั้น การนำเกมมาประยุกต์ใช้ให้ได้ผล นอกจากจูงใจให้ผู้เรียนสนุกกับบทเรียนแล้ว การออกแบบเกมที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมยังสามารถพัฒนาศักยภาพในการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้อีกด้วย (Nakasan, & Nakasan, 2016: 160-182)

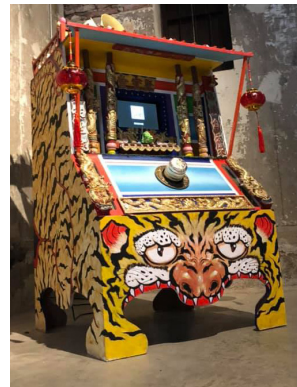
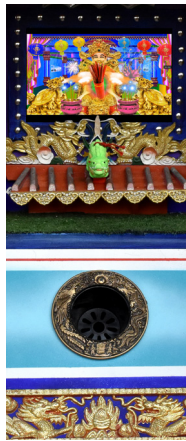
ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดองค์ประกอบทางกายภาพในผลงาน “21241” (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

องค์ประกอบทางกายภาพ

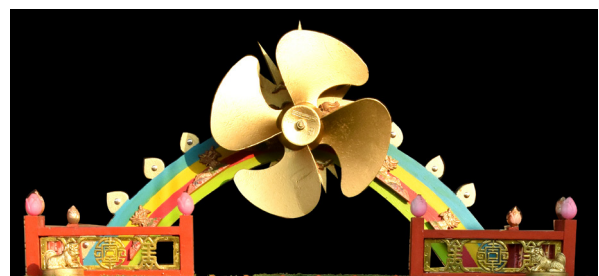
รูปทรงสัญลักษณ์ของเทพเจ้าจีน



รูปทรงสัญลักษณ์จากนิทานและเรื่องเล่าเหนือ
ธรรมชาติ เช่น มังกร เสือ ปีศาจ และ สายรุ้ง



สีสด เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน



2. องค์ประกอบทางเนื้อหา

โดยการวิเคราะห์และถอดความหมายเป็นเนื้อหาจาก เนื้อโคลงคำทำนายในใบเขียนซี โดยจำแนกออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวกับโชควาสนา เนื้อหาที่เกี่ยวกับความรักคู่ครอง เนื้อหาที่เกี่ยวกับสุขภาพ เนื้อหาที่เกี่ยวกับธุรกิจการค้า เนื้อหาที่เกี่ยวกับการทำสัญญาและคดีความ เนื้อหาที่เกี่ยวกับลาภยศสรรเสริญ เนื้อหาที่เกี่ยวกับครอบครัว เนื้อหาที่เกี่ยวกับการเดินทาง และเนื้อหาที่แนะนำเกี่ยวกับการทำบุญกุศล โดยแต่ละประเภทสามารถตีความ

เนื้อหาจากรูปแบบดั้งเดิมของคำทำนายได้ 3 รูปแบบ คือ ผลเป็นบวก (แทนค่าด้วยเครื่องหมาย +) ผลเป็นกลาง (แทนค่าด้วยเครื่องหมาย 0) และผลเป็นลบ (แทนค่าด้วยเครื่องหมาย -) ของเนื้อหาแต่ละประเภท รวมทั้งสิ้นได้ผลการทำนาย 27 รูปแบบ และนำมาจับคู่กับเพลงไทยร่วมสมัย¹⁰ ที่มีเนื้อหาแสดงผลสอดคล้องกับเนื้อหาของโคลงคำทำนายในใบเขียนสีหินการถอดความจากภาษาจีน

โดยจำแนกและแบ่งกลุ่มแสดงองค์ประกอบทางเนื้อหา
ดังรายละเอียดในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงรายละเอียดองค์ประกอบทางเนื้อหาในผลงาน “21241” (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

ลำดับที่	ความหมาย	ผล	ชื่อเพลง/ศิลปิน	เนื้อเพลง
1	โชคความสนา ครอง	+ 0 -	เฮงๆๆ/ไซน่า ดอล โจโฉ/Boy Imagine ชวย/Hi-rock	สวรรค์ให้มีดังค์เยอะ ถ้าหากอยากเจอก็เชิญเข้ามา ไม่ว่าใครไม่มีปัญหา ถ้าเกิดเข้ามา รับรองว่าเฮง เฮง เฮง ต้นปี ลา ลา ลา ลา ลา เฮง เฮง ท้ายปี เฮง เฮง ทั้งปี ลา ลา ล ลา ลา เฮง เฮง เฮง เฮง เฮง ตั้งคำคืนที่คล้ายว่ายาวนาน ตั้งคำคืนที่คล้ายว่ารวดเร็ว แต่อย่างไร มันก็ได้ พันกาล ผ่านไปแล้ว ตั้งคำคืนที่คล้ายมีความสุข ตั้งคำคืนที่คล้ายว่าทุกข์ระทม แต่ อย่างไร มันก็ได้พันกาล ผ่านไปแล้ว ตั้งคำคืนที่รุ่งเรือง ตั้งคำคืนที่เคย ร่วงโรย แต่อย่างไร มันก็ได้พันกาล ผ่านไปแล้ว จนถึงเวลา กาลข้างหน้า ลูกและหลานจะกล่าวขานถึงเราอย่างไร แต่จะอย่างไร มันก็จะพันกาล แล้วผ่านไป เกิดมาเป็นอย่างนี้ ชวยชวยมันทั้งปี มีใครเป็นอย่างฉัน เส้นทางชีวิตยับเยิน ยิ่งเดินยิ่ง ไกลให้หวั่น ฉันชวยอย่างนี้ทุกวัน เรื่องชวยมันเรื่องใหญ่ แม้ใครหากเป็นฉัน หมดกำลัง ก้าวเดิน
2	ความรักคู่ ครอง	+ 0	เขินเรนโบว์ โอใจเอ๋อ/ Doobadoo	เยเยเย เยเยเยี เยเยเย เยเยเยี เยเยเยเยเยเยเยเยี เยเยเย เยเยเย เยเยเยี เยเยเยี อยาก จะบอก ว่ารักได้แต่ร้อง เยเยเย จะแบกรัก ไว้อย่างไร จะแบกรัก ไปนานเท่าไร อย่าทำร้าย กันอีกเลย อย่าทำร้าย กันอีกเลย โอใจเอ๋อ จะแบกรัก ไว้อย่างไร จะแบกรัก ไปนานเท่าไร อย่า ทำร้ายกันอีกเลย อย่าทำร้ายกันอีกเลย โอใจเอ๋อ

10 “เพลง” เป็นงานดนตรีกรรมอันมีลิขสิทธิ์และได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ปี พ.ศ.2537 การนำเพลง มาทำซ้ำ ดัดแปลง และเผยแพร่สู่สาธารณชน ย่อมถือเป็นการกระทำละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ปี พ.ศ. 2537 มาตรา 27 ทั้งนี้ ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ปี พ.ศ. 2537 มาตรา 32 ระบุว่าหากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่า เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หาก (วรรค 1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น มิใช่การกระทำเพื่อหากำไร (วรรค 2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเองหรือเพื่อประโยชน์ ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท (วรรค 3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงาน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ใน งานนั้น (วรรค 4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น (วรรค 5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงาน ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว (วรรค 6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร (วรรค 7) ทำซ้ำ ดัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอน หรือทำบทสรุปโดยผู้สอน หรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือ ในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร งานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ การกล่าว คัดลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้นมิให้ถือว่า เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง

ตารางที่ 3 แสดงรายละเอียดองค์ประกอบทางเนื้อหาในผลงาน “21241” (ต่อ) (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

ลำดับที่	ความหมาย	ผล	ชื่อเพลง/ศิลปิน	เนื้อเพลง
3	สุขภาพ	-	เศษ/paradox	ทำได้อย่างไร ดีแค่ไหน แต่ดูเหมือนไม่มีค่า รางวัลปลอมใจ ได้มาเพียงแค่เศษ..
		+	ผงดงจำคำโลก /paradox	จะล้มจะลุก จะหลงจะเหลว จะขึ้นจะจม ต้องอดต้องทน... ยังไม่ตาย... จะเนรมิต ชุบชีวิต กระตุกความฟิต ให้บึ้งบึ้งตึงตึง ชิงชังทุกธาตุ ให้ชีวิตมีพลังจาง เข้มแข็ง (get away, get away, get away, get away out) อย่าให้เจตาตาย...โ้วว... โห... บุกบั่น มันให้สู้ อย่าอ่อนล้า อย่าเหี่ยวจนโทมร แต่งไม่เป็นปองสูบฉีดเติมชีวิต ก็สู้ให้ผงดงจำหดยีนบนโลกที่มันโหดร้าย
		0	สายลม/นงเส้น	วันที่ทุกขใจจะมาเมื่อไรก็เมื่อนั้น (แต่) วันที่สำคัญคือวันที่ฉันเข้าใจ ใจที่ไม่ท้อ พอจะ ทานไหว มันก็ไม่เท่าไร อย่าท้อ ใจ อีกไม่นานสายลมก็พัดมา หวานไปก็มีขม หวาน ทุกวันที่เอียน ขมมิให้พอเป็นยา ร้องให้ก็เท่านั้น ร้องเพลงดีกว่า วันไหนที่มีแต่ปัญหา ขอให้เดินเข้ามาร้องเพลงกัน
4	ธุรกิจการค้า	-	ชีวิตที่เจ็บปวด ของคนป่วย/ มาโนช พุฒตาล	ผิดบาปมาแต่วันไหน ทำเลวกับใครไว้ ต้องชด..ใช้ใช้หรือเปล่า เชื่อว่าเป็นเหตุเป็น ผล แต่ผลของเหตุผล ทน..ได้หรือเปล่า ความเป็นจริง เมื่อร่างกายเกิดเปลี่ยนแปลง ตัวตนก็เปลี่ยนไปเนื้อร้ายในร่างกาย ทำให้เราเปลี่ยนแปลง ร่างกายยังอ่อนแอ อารมณ์ ยิ่งอ่อนไหว หรือนี้คือโชคร้าย
		+	อย่าหยุดยั้ง/ ดิไอพารโปรเจค	อย่า อย่าหยุดยั้ง ก้าวไปดังสิ่งที่หมาย ที่เธอ ฝืนและฝัน ให้สมหวัง ดังใจปอง อย่า อย่าหยุดยั้ง ก้าวไปดังสิ่งที่หมาย ที่เธอ ฝืนและฝัน ให้สมหวัง ดังใจปอง อย่า อย่าหยุดยั้ง ก้าวไปดังสิ่งที่หมาย ที่เธอ ฝืนและฝัน ให้สมหวัง ดังใจปอง โอ้เธอ
		0	ดีแล้ว/สหายแห่ง สายลม	ดีแล้ว ที่เธอกระทำอยู่ทุกวันนี้ ถูกแล้ว หนทางที่เดินชั่วนกต ที่สุดแล้ว หัวใจที่มี อยู่ตอนนี้ เป็นสิ่งที่มีความหมายเกินกว่าคำอธิบาย เรามาร่วมใจ เดินทางอันสดใส สิ่งเดียวที่รู้ ความเป็นคนคือปัญญา ผ่านเรื่องราว ทั้งร้อน ฝน ลมหนาว จะมีสิ่งใดที่ เหนือไปกว่าตัวเราเอง ดีแล้ว ที่เธอกระทำอยู่ทุกวันนี้ ถูกแล้ว หนทางที่เดินชั่วนกต คงดี ที่สุดแล้ว หัวใจที่มีอยู่ตอนนี้ เป็นสิ่งที่มีความหมายเกินกว่าคำอธิบาย
5	การทำสัญญา และคดีความ	-	ระวัง/Hugo	รู้ดีว่ามันจะร้ายสักเท่าไร เดินไป จะดีจะเลวไม่รู้ ทุกคนต้องใช้ชีวิตที่มีอยู่ ดันรน อย่างเดียวไม่พอหรือหมั่ง มันต้องระวัง มันต้องระวัง มันต้องระวัง
		+	ต้องสู้/เงินๆ	สามสิบลิขิตฟ้า เจ็ดสิบต้องฝ่าฟัน ต้องสู้ ต้องสู้จึงจะชนะ
		0	ง่ายตาย/street funk roller	บางสิ่งที่ผู้คน ต่างหลงลืมกันไปว่า สิ่งใดจะสำคัญกว่า ความสุขที่เกิดจากใจ คือสิ่ง จริงแท้แน่นอน ไม่ว่าจะเกิดกับใคร (ถ้า) รู้และเข้าใจ จึงทำให้ชีวิตของ (เธอ) นั้น ง่ายตาย เพื่อไปสักเท่าไร ต้องการต่อไปไม่มียั้ง ทุมเททุกหนทาง ได้มาเท่าใด ไม่เคยพอ ไม่คิดถึงความจริง ในสิ่งที่เฝ้าไขว่คว้า ความหลงใหลในภาพลวงตา ที่ได้ มาใช้ความสุข
		-	แพ้ย้อท จักรพันธ์	คนแพ้ย้อท คนไร้ทางสู้ มันก็ยังอยู่ อยู่ในหัวใจ ต่อให้นานสักเพียงไหน ก็ตามแต่ (ก็ตามแต่) แต่คำว่าแพ้ย้อท ก็คงอยู่ (ก็คงอยู่) เป็นเหมือนคำสาป เป็นเหมือนคำขู่ อยู่ในใจจนตาย ไม่มีลืม วันที่ลวงเลย ใจที่เคยแกร่ง กลับไม่มีเหลือ เรี่ยวแรงกำลัง มันสูญทุกสิ่ง มันสิ้นทุกอย่าง คงเหลือเพียงร่าง ที่ยังหายใจ ต่อให้นานสักเพียงไหน ก็ตามแต่ (ก็ตามแต่) แต่คำว่าแพ้ย้อท ก็คงอยู่ (ก็คงอยู่) เป็นเหมือนคำสาป เป็นเหมือนคำขู่ อยู่ในใจจนตาย ไม่มีวันลบเลือน

ตารางที่ 3 แสดงรายละเอียดองค์ประกอบทางเนื้อหาในผลงาน “21241” (ต่อ) (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

ลำดับที่	ความหมาย	ผล	ชื่อเพลง/ศิลปิน	เนื้อเพลง
6	ลาภยศ สรรเสริญ	+	อย่าคุยเรื่องบิน สูงในฝูงไก่/ CHARBLUES	อย่าคุยเรื่องบินสูงในฝูงไก่ แต่จะทำการใหญ่ต้องคบไก่ให้ได้ อย่าคุยซีไม่โอ้อวดเรื่องราว ตัวเราก็คูไม่ได้เก๋อย่าสำคัญตนไป แม้ตัวเราเองจะบินได้สูงกว่าฝูงไก่แต่อย่าหลงคิด ไปไกลกว่าเราเป็นนกอินทรี
		0	ดอกไม้ในที่ ลับตา/นั่งเล่น	ไม่มีเธอ โลกก็ยังหมุนต่อไป แต่สิ่งที่เธอทำ ทำให้โลกใบนี้สดใส ไม่มีใคร ไม่มีใคร เห็นดอกไม้ เป็นเหมือนที่เธอเป็น ทำเหมือนที่เธอทำต่อไป เธอคือ "ดอกไม้ที่บ้านใน ที่ลับตา เธอคือดอกหญ้า ถ้าใครไม่มอง ก็ไม่เห็น สวยเกินกว่าคำ สวยเกินกว่าใคร สวยที่จิตใจ...
		-	กระจอกแท้/ ร็อคคองคย	กระจอกแท้ ทำไม่พี่กระจอกแท้ กระจอกแท้ กระจอกแท้ กระจอกแท้ โอ้ยกระจอกแท้
7	ครอบครั้ว	+	ครอบครั้ว เดียวกัน/fure	ถึงแม้โลกจะเปลี่ยนไป ชักเท่าไร จะดีหรือร้าย จะเป็นอย่างไรก็ปล่อยไป ข้างนอก เป็นอย่างไร จะเห็นบนหนาวแค่ไหน อย่างน้อยชีวิตฉันก็รู้ว่าฉันเพียงพอแล้ว ขอเพียง เรายังอยู่ด้วยกัน จากวันนี้ และตลอดไป ยังจำทุกเรื่องราวตอนลืมนดาแถมยาลับฝัน แค่เพียงมีกันอยู่อย่างนี้ ฉันก็อุ่นใจ
		0	กากกิ้ง/ใจอึบอຍ	อาม้าอาป้าสือเลียน่อไก้อั้วฮะทิกท้ออ้ว ไปกาม้อสืออู๋จันบ้อหมแม่เกี้ยว อั้ง อัวฮิ โอโม่ย กิมจ้อ ตอนเล็กเล็กไม่เรียนหนังสือ โตขึ้นมาต้องชั้ตรองเท่า แม่ของเราให้จำเอาไว้ อย่าไว้ใจพวกสัตว์สี่เท้ากากกิ้งน่ะ กากากกิ้งน่ะพวกกะเรา กากกิ้งน่ะ กากากกิ้ง
		-	YEAH!YEAH!/ Y NOT 7	หนังสือหนึ่งหา ตำราเรียน มันคืออะไรไม่รู้ ไม่มีเวลา ข้าเลิ่งดู จะไปละ (Yeah yeah) พ่อแม่พี่น้อง จะเป็นไง ไม่ต้องใส่ใจทั้งนั้น พรุ่งนี้เดียวเขาไปประกัน จะไปละ (Yeah yeah)
8	การเดินทาง	+	แรงโน้มถ่วง/ 25Hours	บินไปในท้องนา ให้ไกลจนลับสายตา เดินทางไปบนดวงดาว ที่เราต้องการ มีใจเป็น ห้องเชื้อเพลิง เพื่อเอาความฝันไว้เต็ม ลืมโลกใบเดิมที่เราจากมา ไม่มีก้าแพง ไม่มี กฎเกณฑ์ใดใด และไม่มีทางที่แรงโน้มถ่วง จะจุดให้เรากลายไป OH oh oh oh oh OH oh oh oh oh Here we go Here we go Here we go และไม่มีใครจะหยุด พวกเราไหว OH oh oh oh oh
		0	ล้าธรร/มาโนช พุ่มตาล	ปลดปล่อยตนเองไปตามล้าธรรเปลี่ยว โดดเดี่ยวคนเดียวเหลียวมองดูรอบกาย โดดเดี่ยว เดียวดาย กระหายพบเพื่อนร่วมทาง โลกที่อ้างว้าง เส้นทางที่ไกล
		-	Destroy Babylon /ศรีราชา ร็อคเกอร์ส	เมื่อเรานั้นเวียนวนอยู่ในป่า ระบบบัญชาเลือกของใครดีกว่า แต่ไม่เป็นไรยังมีพลัง จรัสใจ อาณาเขตพิเศษที่ไร้ซึ่งการปกครอง เมื่อเรานั้นเวียนวนอยู่ในป่า ระบบบัญชา เลือกของใครดีกว่า แต่ไม่เป็นไรยังมีพลังจรัสใจ อาณาเขตพิเศษที่ไร้ซึ่งการปกครอง
9	แนะนำการ ทำบุญ	+	บุญไม่มีขาย/ น้องมาย	สวรรค์นั้นอยู่นอก นรกนั้นอยู่ในใจ สวรรค์เย็นฉ่ำชื่นใจ นรกนั้นไซ้ร้เผาไหม้เราเอง บุญนั้นไม่มีขาย ถ้าอยากได้จะต้องทำเอง
		0	ไม่ต้องทำหอก บุญ/เบ๊ อารัก	เธอไม่ต้องทำหอกบุญ เธอไม่ต้องทำหอกบุญ เธอไม่ต้องทำหอกบุญ เมื่อใดที่เธอ อยากทำดี ไม่ต้องไปทำในที่ไกล ๆ แคทำให้คนรอบข้างสบายใจ มันก็จะดีกว่าบุญ ไหน ๆ
		-	ช่วงนี้/atom	เดือนเธอว่าช่วงนี้ระวังหนอย เห็นทำร้ายใครบ่อยบ่อย ช่วงนี้ระวังหนอย ระวังเขาจะ เอาคืน ช่วงนี้ระวังหนอย เข้าวัดทำบุญบ่อยบ่อย ช่วงนี้ระวังหนอย บุญเธอที่มีใกล้ หมดแล้ว

หมายเหตุ : + = ผลดี, 0 = ผลปานกลาง, - = ผลร้าย

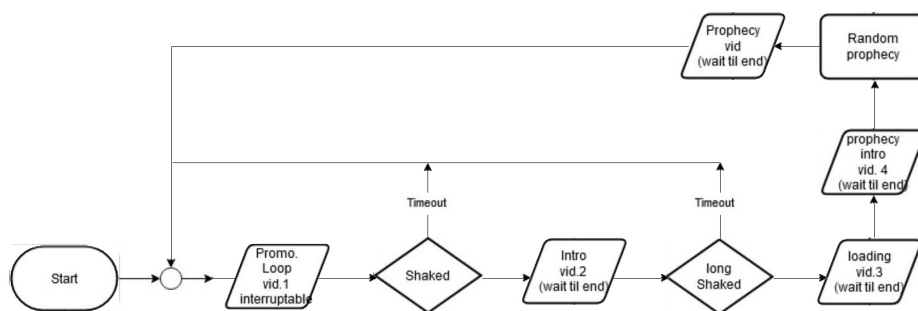
3. องค์ประกอบทางการปฏิสัมพันธ์

ผู้เขียนออกแบบการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผลงานและผู้ชมด้วยลักษณะวิธีแบบการเล่นโดยรักษาประสบการณ์ของผู้ใช้งานในด้านความรู้สึกที่ตอบสนองต่อระบบการเสียงเชื่อมโยงที่ต้นฉบับให้มากที่สุด ประกอบกระบวนการสองแบบ คือ ประการแรกผู้เขียนนำเสนอรูปแบบที่เป็นมิตร โดยการใช้เสียงเพลง แสงไฟ สีที่สดใส และรูปลักษณะที่คุ้นตาเพื่อสร้างการรับรู้ถึงเชื่อมโยง โดยแสดงรูปทรงของเชื่อมโยงรวมกับการนำวัสดุจากอุปกรณ์ในพิธีกรรมมาใช้งานสร้างรูปทรงภายนอกโดยจำลองรูปทรงมาจากศาลเจ้าจีน ประการที่สอง คือ การรับรู้ที่เชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ที่ผู้ชมเคยเกี่ยวข้องกับเชื่อมโยง นำเสนอด้วยการใช้อุปกรณ์ทรงกระบอก

ในการรับสัญญาณจากการเขย่า (ดังปรากฏในภาพที่ 7) ซึ่งภายในบรรจุแท่งไม้จำนวนหนึ่งไว้ เพื่อจำลองประสบการณ์ทางเสียง และสัมผัสในการเขย่ากระบอกเชื่อมโยง ซึ่งทำให้ผลงาน “21241” สามารถแสดงผลโต้ตอบกับปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นหรือผู้ชมด้วยการรับข้อมูลจากอุปกรณ์รับสัญญาณทรงกระบอกด้วยจำนวนครั้ง ระยะเวลา และความต่อเนื่องในการเขย่า โดยมีระบบการแสดงผลโต้ตอบโดยจำลองประสบการณ์ที่ผู้ชมเคยได้รับในการเสียงเชื่อมโยง (ดังปรากฏในภาพที่ 8) ร่วมกับการแสดงผลคำทำนายบนหน้าจอ ซึ่งออกแบบเป็นภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (graphic animation) จำนวน 27 รูปแบบ ที่ปรากฏพร้อมกับเนื้อหาคำทำนายในรูปแบบของเพลงไทยร่วมสมัย (ดังปรากฏในภาพที่ 9 และภาพที่ 10)



ภาพที่ 7 อุปกรณ์ในการรับสัญญาณจากการเขย่า (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)



ภาพที่ 8 แผนผังแสดงระบบ (flow chart) การแสดงผล ตามลำดับจากประสบการณ์การเสียงเชื่อมโยง ในผลงาน “21241” (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)



ภาพที่ 9 (ซ้าย) ภาพแสดงภาพลักษณ์ของผลงาน ซึ่งจำลองจากศาลเจ้าจีน (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

ภาพที่ 10 (ขวา) บางส่วนจากภาพกราฟิกเคลื่อนไหวในการแสดงผลคำทำนาย (ที่มา : Nawat Lertsawaengkit)

อภิปรายสรุป

เชี่ยมซีเป็นอุปกรณ์ที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับปัจจัยเรื่องความเชื่อในพลังอำนาจเหนือธรรมชาติในวัฒนธรรมจีน ซึ่งแม้จะแตกต่างกับแนวคิดแบบอเทวนิยมแบบพุทธเถรวาทที่เป็นกลุ่มประชากรขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย แต่ได้รับการยอมรับและถูกหยิบยืมใช้ในบริบทที่หลากหลายมากกว่าเพียงแค่เรื่องของความเชื่อและได้รับความนิยมแม้ในหมู่คนไทยที่ไม่มีเชื้อสายจีน โดยสามารถพบเห็นการเสี่ยงเชี่ยมซีได้แม้นอกพื้นที่ทางศาสนา ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เชี่ยมซีได้ก้าวข้ามภาพลักษณ์ของพิธีกรรมศาสนา มาสู่สถานะสัญลักษณ์ภาพเหมารวมของวัฒนธรรมจีนอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมกระแสนิยม จากสภาพสังคมแวดล้อมเปลี่ยนแปลงจากสังคมเพื่อการเกษตรมาสู่ยุคอุตสาหกรรมและดิจิทัลตามลำดับ อิทธิพลของกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมจากสภาวะที่เต็มไปด้วยความเร่งรีบและการแข่งขันทางเศรษฐกิจในโลกสมัยใหม่ พฤติกรรมของคนในสังคมมีแนวโน้มที่จะนิยมความรวดเร็วและฉาบฉวย ศิลปะซึ่งเคยเป็นตัวแทนของศาสนาและความเชื่อที่แนบแน่นเป็นเนื้อเดียวกัน ทั้งรูปแบบ เนื้อหา และความหมายทางอภิปรัชญาและสุนทรียะกลายเป็นคุณค่าที่ไม่เกาะเกี่ยวกับวิถีชีวิตร่วมสมัย ความต่อเนื่องของวัฒนธรรมจึงถูกถ่ายทอดอย่างลดรูปหรือลอกเลียนทำซ้ำและปรับเปลี่ยนให้มีลักษณะสำเร็จรูปท่ามกลางบรรยากาศแวดล้อมทางวัฒนธรรมจีนที่เป็นไปอย่างผิวเผินและลดทอนวัตรปฏิบัติในพิธีกรรมต่าง ๆ ความเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมส่งผลให้การสืบทอดแนวคิดเบื้องหลังพิธีกรรมจีน ซึ่งเป็นอุดมการณ์ชีวิตและกฎระเบียบและกฎเกณฑ์ในสังคมที่เป็นที่มาของระบบความเชื่อและจารีตในลูกหลานคนเชื้อสายจีน ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะเสื่อมประสิทธิภาพลงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมจากมิติทางวัฒนธรรมแบบจีน

ในการสร้างสรรค์ “21241” ผู้เขียนวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงในทัศนคติทางวัฒนธรรมแบบจีนในประเทศไทย ผ่านการศึกษาเชี่ยมซีในแง่มุมทางสัตววิทยา และในแง่สัญลักษณ์ของภาพเหมารวมของวัฒนธรรมจีน ซึ่งเป็นที่รับรู้กันในสังคมไทยภายใต้อิทธิพลของกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมเพื่อนำมาสร้างสรรค์ด้วยการจำลองภาพลักษณ์ที่ลอกเลียนมาจากลักษณะบางประการของศิลปกรรมแบบจีนด้วยรูปแบบสุนทรียะของศิลปะไร้คุณค่าที่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงในมิติเชิงปรัชญา สัญลักษณ์ และกระบวนการความคิดภายใต้พิธีกรรมที่เป็นตัวแทนโลกทัศน์ของ

ต้นแบบ โดยแบ่งการจัดการองค์ประกอบในผลงานออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) องค์ประกอบทางกายภาพ โดยเลือกใช้รูปทรงสัญลักษณ์ของเทพเจ้าจีน รูปทรงสัญลักษณ์จากนิทานและเรื่องเล่าเหนือธรรมชาติ รูปทรงสัญลักษณ์มงคลจากความเชื่อแบบจีน การใช้ลวดลายจีนและแมสส์สด

2) องค์ประกอบทางเนื้อหา โดยเลือกใช้ถ้อยความเนื้อหาและความหมายของใบเชี่ยมซี นำมาจับคู่กับเพลงไทยร่วมสมัยที่มีเนื้อหาแสดงผลสอดคล้องกับเนื้อหาของโคลงคำทำนายในใบเชี่ยมซีแทนการถอดความจากภาษาจีนร่วมกับเพลงบทสวด รูปทรงของศาลเจ้าแบบจีน และคำมงคลที่ใช้เพื่อการอวยพร

3) องค์ประกอบทางการปฏิสัมพันธ์ โดยจำลองประสบการณ์ของผู้ใช้งานในด้านความรู้สึกที่ตอบสนองต่อระบบการเสี่ยงเชี่ยมซีเพื่อสร้างการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผลงาน เพื่อสร้างการรับรู้ที่เชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ที่ผู้ชมเคยเกี่ยวข้องกับเชี่ยมซี ร่วมกับระบบการแสดงผลโต้ตอบ โดยจำลองประสบการณ์ที่ผู้ชมเคยได้รับในการเสี่ยงเชี่ยมซี ร่วมกับการแสดงผลคำทำนายบนหน้าจอ ซึ่งออกแบบเป็นภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหว

ในทางศิลปะการออกแบบ ศิลปกรรมจีนเป็นต้นธารความคิดและปัจจัยสำคัญในการออกแบบสร้างสรรค์สินค้าและบริการทางวัฒนธรรมนานาประเภท โลกทัศน์ อุดมการณ์ ชีวิต และความหมายทางปรัชญาที่แฝงอยู่ในพิธีกรรมต่าง ๆ ผู้เขียนใช้วิธีการทางสุนทรียศาสตร์ที่มุ่งสร้างความสนุกสนานด้วยการเล่นและทฤษฎีการศึกษาเชิงพรรณนา ซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วม เพื่อลดความเคร่งขรึมแบบผลงานศิลปะที่ยากเข้าถึง โดยเฉพาะในปริมาณของความเชื่อ ซึ่งมีภาพลักษณ์ของกฎเกณฑ์ที่เคร่งครัด รุนแรง และซับซ้อน โดยส่งเสริมให้เกิดการยอมรับและความเข้าใจในเรื่องความหลากหลาย ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานความเสมอภาคเท่าเทียม เพื่อขยายขอบข่ายวัฒนธรรมไปสู่เรื่องการออกแบบและไปสู่กิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมจากมิติทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบย่อยของสังคม แม้จะไม่อาจพูดได้ว่าผลงานสร้างสรรค์นี้สามารถทำให้การสืบทอดทางวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้นได้ แต่ในฐานะผลงานศิลปะการจุดประกายความสนใจการศึกษาค้นคว้าต้นทุนทางวัฒนธรรมในมิติเชิงความหมายจากการศึกษาพิธีกรรมจีน

อาจนับว่า เป็นที่ดีที่สุดสำหรับผลงานสร้างสรรค์ชิ้นหนึ่ง เพื่อให้การเรียนรู้ด้วยศิลปะจากการศึกษาเชิงวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ด้วยวิธีการทางสุนทรียะ

References

- Adorno, T. W. (1944). **The Culture Industry**. Translated by Somliat Tangnamo. [Online]. Retrieved July 10, 2021, from <http://midnightuniv.tumrai.com/fineartcmu2001/newpage21.html>
- Chalermphantusak, Wararak. (2013). Concept of Globalization (แนวคิดเกี่ยวกับโลกาภิวัตน์). In **Politic analysis (การวิเคราะห์การเมือง)**, (pp. 2-55). Bangkok: Sukhothai Thammathirat University.
- Chantanayingyong, W. (2020). The Soft Power of the EU: The Promotion of Normative Values through the European neighborhood policy. **Journal of European Studies**, 26(1): 81-119.
- Mason, D. (2009). **Conceptual Art**. Translated by Achima Thadsachan. Bangkok: The Great Fine Art Company Limited.
- Mitpakdee, Pannita. (2019). Before the Creative Economy (ก่อนเศรษฐกิจจะสร้างสรรค์). **Creative Thailand**, 9(12): 14-15.
- Nakasan, Nataya, & Nakasan, Chawanat. (2016). **Game: Innovation for Creative Education (เกม: นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์)**. **Romphruek Journal**, 34(3): 160-182.
- Rattanawisutamorn, Theerarat. (2011). Edutainment (มิติใหม่แห่งการศึกษา). **FEU Academic Review**, 4(2): 44-50.
- Santitayawong, Sansern. (2017). **20th Century Art (ศิลปะในศตวรรษที่ 20)**. Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Schneider, D. J. (2004). **The Psychology of Stereotyping**. New York: The Guilford Press.
- The Must Share News Team. (2019). **Chinese God of Fortune Goes Viral in Thailand after K-Pop Singer Sets It as Her Phone Background**. [Online]. Retrieved August 4, 2021 from <https://mustsharenews.com/god-of-fortune-lisa/>
- Tondello, G. (2019). **Dynamic Personalization of Gameful Interactive Systems**. Ontario: University of Waterloo.