

บทบรรณาธิการ

ตามที่ กระทรวงอุดมศึกษาฯ กำลังจะได้มีการให้มหาวิทยาลัยต่างๆ ได้จัดกลุ่มใหม่ตามยุทธศาสตร์การพัฒนาของตัวเอง และคาดว่ามหาวิทยาลัยเชียงใหม่จะถูกจัดอยู่ในกลุ่มที่เรียกว่า “กลุ่มพัฒนาการวิจัยระดับแนวหน้าของโลก” ดังนั้นเป็นเหตุเป็นอุกษามยามดีที่บทบรรณาธิการของวารสารมนุษยศาสตร์ ฉบับนี้จะถูกเขียนในลักษณะที่มีความเป็นงาน “วิจัย” มากขึ้น

บทบรรณาธิการ

บทความวิจัยหมายถึง บทความที่ผู้เขียนส่งเข้ามาให้กองฯ พิจารณาและได้ระบุว่าเป็นบทความวิจัย บทความวิชาการ หมายถึง บทความที่ไม่ได้ระบุว่าเป็นบทความวิจัย มนุษยศาสตร์สาร มีชื่อเป็นภาษาอังกฤษว่า Human Sciences ซึ่งผู้เขียนเข้าใจว่าเป็นความพยายามของกองบรรณาธิการรุ่นก่อนๆ ที่อยากจะให้วารสารนี้เป็นพื้นที่ในการเผยแพร่องค์ความรู้ที่เกี่ยวกับ “วิทยาการอันหลากหลายที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์”

วิธีการคัดเลือกบทความ

เนื่องด้วยงานศึกษาหลายงานในฉบับนี้ มาจากสาขาวิชาที่หลากหลาย ทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรงและทางอ้อมกับมนุษยศาสตร์ จึงมีกรอบทฤษฎีและวิธีการศึกษาที่ต่างกันไป ผู้อ่านอาจจะเริ่มจากดูที่หัวข้อของบทความว่ามีคำสำคัญทางทฤษฎีอะไรที่ตัวเองสนใจหรือไม่ หากดูแล้วไม่เจอคำสำคัญที่สนใจ ก็ส่งข่าวให้กองบรรณาธิการได้ เราจะได้นำไปปรับปรุงเกี่ยวกับแนวทางการรับบทความในอนาคต

ผลการคัดเลือกบทความ

ผลการศึกษาพบว่ามนุษยศาสตร์สารยังอยู่ในฐาน TCI ซึ่งเป็นฐานที่ กพอ. ให้การยอมรับ* โดยที่มนุษยศาสตร์สารสามารถเผยแพร่ได้ 3 ฉบับต่อ 1 ปี และใน 1 ฉบับจะมีบทความประมาณ 9 - 11 บทความ โดยที่หลายๆ ไม่ค่อยมีใครส่งบทวิจารณ์หนังสือเข้ามาเลย (0%) นอกไปจากนั้นแล้ว ในปีนี้มนุษยศาสตร์สารยังจะได้มีการเผยแพร่ “วารสารฉบับเพิ่มเติม” (supplementary issue) ที่ทาง TCI ออกกฎว่าถ้าจะออก ต้องออกให้ต่อเนื่องจำนวนเท่ากันทุกปี ผู้เขียนบทบรรณาธิการพบว่าปีนี้เราได้เชิญ ศาสตราจารย์ สายชล สัตยานุรักษ์ มาเป็นบรรณาธิการรับเชิญ ยังไงรอดูติดตามกันได้อีก

อภิปรายผล

เหมือนข้างบน

สรุปผล

สรุปแล้ววารสารมนุษยศาสตร์สารยังรับบทความอยู่เรื่อยๆ และจะพยายามให้ได้มาตรฐาน TCI ถึงแม้ว่าท่านรัฐมนตรีพยายามจะไม่ใช้ TCI มาเป็นเกณฑ์ตีกรอบการส่งผลงานวิชาการเพื่อขอกำหนดตำแหน่งวิชาการ และ

* สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมดูในบทบรรณาธิการ รัฐศาสตร์สาร ฉบับล่าสุด

บรรณาธิการหวังว่า “ความเป็นงานวิจัย” ที่เห็นได้จากบทบรรณาธิการนี้จะช่วยพัฒนางานวิจัยของไทยให้ไปอยู่ “ระดับแนวหน้าของโลก” ได้

ข้อเสนอแนะ

หากนักวิจัยเขียนบทความได้ตามฟอร์มและมีมาตรฐานดังนี้ วงการวิจัยไทยจะชนะครับ...

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พศุตม์ ลาคูชะ
บรรณาธิการ

“มนุษยศาสตร์สาร”

วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Journal of Human Sciences, Faculty of Humanities, Chiang Mai University.

เจ้าของ

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ และบทวิจารณ์หนังสือ ครอบคลุมเนื้อหาที่มีคุณภาพทางด้านมนุษยศาสตร์
2. เพื่อเป็นศูนย์กลางแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ตลอดจนเทคนิคการวิจัยใหม่ๆ ด้านมนุษยศาสตร์

มาตรฐานของวารสาร

ปฏิบัติตามเกณฑ์มาตรฐานวารสารวิชาการกลุ่มสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ที่ สกอ. และ สกว. กำหนด โดยกองบรรณาธิการ ประกอบด้วย ศาสตราจารย์ และผู้ทรงคุณวุฒิระดับปริญญาเอกที่มีผลงานวิจัยอย่างต่อเนื่องมาจากสถาบันภายนอกเป็นส่วนใหญ่และมาจากสถาบันภายในส่วนหนึ่ง และมีผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง (Peer Review) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีผลงานวิจัยอย่างต่อเนื่องทำหน้าที่ในการพิจารณากลั่นกรองบทความ อย่างน้อย 2 คน โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนจะไม่ทราบข้อมูลของกันและกัน (Double-blind peer review) และเป็นวารสารที่ออกตรงตามเวลาอย่างต่อเนื่อง ปีละ 3 ฉบับ ตามปีปฏิทิน คือ ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม – สิงหาคม และฉบับที่ 3 เดือนกันยายน – ธันวาคม

นโยบายพิจารณากลั่นกรองบทความ

1. รับพิจารณาบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยขอบเขตเนื้อหาทางวิชาการของมนุษยศาสตร์สาร จะครอบคลุมเนื้อหาทางด้านสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์ ในด้านศาสนา/เทววิทยา ภาษา และภาษาศาสตร์ คติชนวิทยา โบราณคดี ประวัติศาสตร์ การแปล การท่องเที่ยว บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ปรัชญา/จริยศาสตร์ จิตวิทยา วรรณกรรม บ้านและชุมชน การท่องเที่ยว(ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นหรือปัญหาในมนุษยศาสตร์) การศึกษาข้ามศาสตร์หรือสหวิทยาการ(ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นหรือปัญหาในมนุษยศาสตร์) อาณาบริเวณ/ชุมชนศึกษา และล้านนาศึกษา เป็นต้น โดยรับบทความวิจัย (Research articles) บทความวิชาการ (Academic articles) บทความปริทัศน์ (Review articles) และ บทวิจารณ์หนังสือ (Book review) ภายใต้เงื่อนไขที่จะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร เอกสารการประชุม หรือสิ่งพิมพ์ใดมาก่อน (ยกเว้นรายงานการวิจัยและวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์) และไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาหรือตีพิมพ์ในวารสารอื่น

2. บทความที่รับพิจารณาตีพิมพ์ต้องผ่านการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง (Peer Review) อย่างน้อย 2 ท่าน และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ

3. ผู้เขียนต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กองบรรณาธิการวารสารกำหนด และยินยอมให้บรรณาธิการแก้ไขบทความเพื่อความสมบูรณ์ได้ในขั้นตอนสุดท้ายก่อนเผยแพร่

กระบวนการพิจารณากลับกรองบทความ

บทความที่จะได้รับการพิจารณาตีพิมพ์จะต้องผ่านกระบวนการพิจารณาจากกองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง (Peer Review) ดังนี้

1. ผู้เขียนลงทะเบียนเพื่อใช้งานระบบ Thaijo 2.0 เพื่อดำเนินการ ส่งบทความ พร้อมทั้งส่ง “แบบฟอร์มเสนอบทความเพื่อพิจารณาการตีพิมพ์” ทางออนไลน์ผ่านระบบ ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JHUMANS/submission>
2. เมื่อกองบรรณาธิการได้รับบทความเรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบโดยทันที
3. กองบรรณาธิการจะดำเนินการตรวจสอบบทความที่ได้รับว่าอยู่ในขอบเขตเนื้อหาวารสารหรือไม่ รวมถึงคุณภาพทางวิชาการและประโยชน์ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติเบื้องต้น และจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้เขียนทราบภายใน 15 วัน
4. หลังจากพิจารณาเบื้องต้นแล้ว กองบรรณาธิการจะดำเนินการส่งบทความเพื่อกลั่นกรองต่อไป โดยจะส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อย 2 ท่าน ประเมินคุณภาพของบทความว่าอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมจะลงตีพิมพ์หรือไม่ ซึ่งกระบวนการกลั่นกรองนี้ทั้งผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนจะไม่ทราบข้อมูลซึ่งกันและกัน (Double-blind peer review) โดยใช้เวลาพิจารณาประมาณ 20-40 วัน
5. เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความแล้ว กองบรรณาธิการจะตัดสินใจการพิจารณาโดยอิงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิว่าบทความนั้นๆ ควรนำลงตีพิมพ์ หรือควรส่งให้ผู้เขียนแก้ไขก่อนส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินอีกครั้ง หรือปฏิเสธการตีพิมพ์ และจะแจ้งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้เขียนรับทราบ ภายในระยะเวลา 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา โดยผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นที่สุด[†]

[†] วารสาร “มนุษยศาสตร์สาร” ได้ออกประกาศ การยกเลิกเก็บค่าตีพิมพ์ค่าดำเนินการของวารสาร สำหรับบทความที่ส่งเข้าระบบ Thaijo 2.0 ของวารสารฯ หลังวันที่ 1 ตุลาคม 2563 เป็นต้นไป ([ประกาศ การยกเลิกการตีพิมพ์ฯ](#))

สถานที่ติดต่อ

กองบรรณาธิการมนุษยศาสตร์สาร
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
โทรศัพท์ 053-943219, 053-942345 โทรสาร 053-217148
E-Mail: humanjournal@cmu.ac.th
Website: <http://journal.human.cmu.ac.th>
Thaijo: <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JHUMANS/index>

ISSN (Print): 1513-461x

E-ISSN (Online): 2630-0370

สงวนลิขสิทธิ์โดย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
เนื้อหา ผลการศึกษา ข้อความ การอ้างอิง และความคิดเห็นที่ปรากฏในแต่ละบทความ
ให้เป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงฝ่ายเดียว
บรรณาธิการและผู้พิมพ์ไม่ต้องรับผิดชอบ

กองบรรณาธิการ “มนุษยศาสตร์สาร”

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวี จันทร์ส่อง

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พศุทธิ์ ลาสุขะ

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กองบรรณาธิการภายใน

ศาสตราจารย์ ดร.ชูชัย สมितिไกร

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ศาสตราจารย์ ดร.อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ศาสตราจารย์สุพรรณิ ปันมณี

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.ธีรา ศุขสวัสดิ์ ณ อยุธยา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

อาจารย์ ดร.จรรยวรรณ สุวรรณรัตน์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กองบรรณาธิการภายนอก

ศาสตราจารย์ ดร.นิติ ภาวครพันธุ์

คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.นันทนัย ประสานนาม

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ภิญญพันธุ์ พจนะลาวัณย์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ เผือกสม

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศยามล เอกะกุลานันต์

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ เศรษฐมาลินี

วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยพายัพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริรัตน์ ณ ระนอง

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทศพล สุรนาครินทร์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผู้จัดการวารสาร

นายจารุเดช เขตเจริญ

พนักงานปฏิบัติงาน งานบริหารงานวิจัย บริการ

วิชาการและวิเทศสัมพันธ์ คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สารบัญ

	หน้า
บทบรรณาธิการ	1
การวิเคราะห์อนุภาคในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง <i>บุพเพสันนิวาส</i> : ความสัมพันธ์กับต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย	9
	พัชรี จันทรทอง และ ธนสิน ชูตินธรานนท์
การศึกษานโยบายการรับมือการระบาดโควิด-19 โดยใช้กรอบวิเคราะห์รัฐสวัสดิการ เปรียบเทียบ: กรณีศึกษาเปรียบเทียบเยอรมนีและไทย	27
	ภาควิณี แสงนกกุล
การศึกษาแนวทางการจัดบันทึกในงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข	52
	กนกพร นุ่มทอง
การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพินตามภูมิปัญญาครูทองใส ทับถนน	65
	กฤษฎา ดาวเรือง
<i>Cut-scene, a Re-conceptualization of</i>	86
	Korphong Witchayapakorn
พดพลง: กรณีศึกษาผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำ	108
	กิตติพงษ์ รักไทย / อีรวรรณ อีระพงษ์ และ เพื่อนใจ รัตตากร
การวิเคราะห์องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย: การศึกษาจากคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคล	121
	ชูชัย สมितिไกร และ อาชว์บารมี มณีตระกูลทอง
ความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงาในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่	143
	ณัฏฐาณต์ สันต์ ศรีวิชัย / วราภรณ์ บุญเชียง และ พิมพ์ชนก เครือสุคนธ์

หน้า

ชายชาติทหารกับชาติในนวนิยายยาโออิเรื่อง นิทานพันดาว	162
นัทธนัย ประสานนาม	
ความรู้ความเข้าใจและปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย	181
กัญญาพัชญ์ ญานะคำ และ วรรัชพร อารยะพันธ์	
An Analysis of Figurative Language and Imagery in British and American Pop Songs	204
Kewalee Yaito & Mana Termjai	
การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลและผลกระทบต่อองค์กร	227
จันทร์จิรา เหลลราช	
คำแนะนำในการจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในมนุษยศาสตร์สาร	241

การวิเคราะห์อนุภาคในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส: ความสัมพันธ์กับต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย

พัชรี จันทรทอง¹ธนลิน ชูดิณธรานนท์²

(Received: April 8, 2020; Revised: July 1, 2020; Accepted: February 22, 2021)

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอนุภาคที่ปรากฏในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส ใช้วิธีการวิเคราะห์หัตถบทในการวิเคราะห์เปรียบเทียบอนุภาคจาก ตัวบทนวนิยายและตัวบทละครโทรทัศน์ พร้อมใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างในการเก็บข้อมูลจากผู้ประพันธ์นวนิยาย มีตารางวิเคราะห์หัตถบทและแบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการวิจัย การศึกษาดังกล่าวตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า ผลการศึกษพบว่า ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส ประกอบด้วยอนุภาค 3 กลุ่มคือ อนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุ และอนุภาคเหตุการณ์ โดยแต่ละอนุภาคมีการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย 2 ลักษณะคือ 1) การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยเพียงอย่างเดียว และ 2) การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยผสมผสานกับแนวคิดแบบสากล หรือแนวคิดจากวัฒนธรรมอื่น ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยสามารถนำเสนอผ่านสื่อบันเทิงคดีรูปแบบต่างๆ ได้อย่างลื่นไหล และสร้างความบันเทิงแก่กลุ่มผู้รับสารชาวไทยได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: อนุภาค ละครอิงประวัติศาสตร์ บุพเพสันนิวาส ต้นทุนทางวัฒนธรรม

¹ นิสิตในหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต กลุ่มวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรีย์และบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อีเมล: ggiepch@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาภาษาไทยและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

An Analytical Study of Motifs in Time Travel Historical Drama *Buppesannivas* in Relation to Cultural Capitals

*Patcharee Chuntong*³

*Thanasin Chutintaranond*⁴

Abstract

This qualitative research article aims to study the motifs usage in time travel historical drama *Buppesannivas*. The researcher uses textual analysis to study the story in both the original novel version and the television drama version. Moreover, this paper uses semi-structure interview questions to collect data about significant motifs used in the story from the author. The researcher uses the triangulation method to increase the accuracy and validity of the results. The findings suggested that the time travel historical drama *Buppesannivas* consists of 3 types of motifs; Motifs of Character, Motifs of Object, and Motifs of Action. All motifs in this story could be divided into two groups which are 1) the absolute Thai cultural capital and 2) the combination of Thai and universal cultural capital. The results reflected that Thai cultural capitals were fluidly presented on the various kinds of entertainment media and could bring joy to Thai audiences effectively.

Keyword: motif, historical drama, *Buppesannivas*, cultural capital

³ Student, Communication Art, Chulalongkorn University. e-mail: ggjepchr@gmail.com

⁴ Asst. Prof. Communication Art, Chulalongkorn University

บทนำ

บุพเพสันนิวาส เป็นละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายชื่อเดียวกัน ซึ่งประพันธ์โดย รอมแพง นักเขียนรุ่นใหม่ฝีมือดี โดยเรื่องราวเล่าถึงการเดินทางย้อนเวลาไปในอดีตของ “เกศสุรางค์” ที่ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตในปัจจุบันแล้วดวงวิญญาณได้เข้าไปอยู่ในร่างใหม่อีกร่างหนึ่งซึ่งมีชีวิตอยู่ในอดีตช่วงปลายสมัยแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช หรือ ช่วงหนึ่งในสมัยอยุธยา ซึ่งจากวิธีการเดินทางข้ามภพของตัวละครที่ได้กล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ละครโทรทัศน์เรื่อง บุพเพสันนิวาส ไม่เพียงแต่นำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ไทยเท่านั้น หากแต่ละครเรื่องนี้ยังสอดแทรกองค์ประกอบเนื้อหาความมหัศจรรย์ลงไปทำให้การดำเนินเรื่องของเรื่องเล่าสนุกและน่าติดตาม ซึ่งองค์ประกอบเนื้อหาความมหัศจรรย์ดังกล่าวมักปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าซึ่งเป็นผลผลิตที่มาจากจินตนาการของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล่าประเภทนิทานแบบมุขปาฐะตำนาน ตลอดจนเรื่องเล่าแบบยาวอย่างนวนิยาย ซึ่งจากการค้นคว้าข้อมูลโดยผู้วิจัยพบว่า กลุ่มวิชาคติชนวิทยาเป็นอีกกลุ่มวิชาหนึ่งที่ทำให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเล่า คติความเชื่อ พิธีกรรม ตลอดจนวิถีชีวิตของมนุษย์ ซึ่งในส่วนของการศึกษาเรื่องเล่าตั้งแต่เดิมสนใจศึกษาเรื่องเล่าประเภทนิทาน ซึ่งนอกจากจะมีการศึกษาเพื่อแบ่งรูปแบบการดำเนินเรื่องของนิทานแล้ว ยังมีการศึกษาองค์ประกอบความมหัศจรรย์ในนิทานโดยในสาขาวิชาดังกล่าวเรียกองค์ประกอบนี้ว่า “อนุภาค” (motif)

จากการศึกษาเอกสารเรื่อง อนุภาค พบว่าคำนี้หมายถึง องค์ประกอบขนาดเล็กในเรื่องเล่า ที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของมนุษย์ องค์ประกอบนี้จะมีความโดดเด่นสามารถทำให้เรื่องเล่าเป็นที่จดจำและสามารถนำไปเล่าต่อได้ อนุภาคสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ อนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุ และอนุภาคเหตุการณ์หรือพฤติกรรม (Nathalang, 2014, p. 40); (Nimmanahaeminda, 2002, p. 39)

ลำดับต่อมาเมื่อได้ทำความเข้าใจนิยามของคำว่าอนุภาคแล้วย้อนกลับไปศึกษาตัวบทละครเรื่อง บุพเพสันนิวาส พบว่า การใช้อนุภาคในละครเรื่องนี้มีรายละเอียดที่น่าสนใจ เพราะผู้ประพันธ์มีการใช้อนุภาคสอดแทรกลงไปในเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจเกี่ยวกับอนุภาคที่ปรากฏอยู่ในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” จึงได้ประยุกต์แนวคิดเรื่อง อนุภาค จากกลุ่มวิชาคติชนวิทยามาประกอบใช้ในการวิเคราะห์ตัวบททั้งในรูปแบบของนวนิยาย และละครโทรทัศน์

นอกจากการประยุกต์แนวคิดจากสาขาวิชาคติชนวิทยามาใช้ศึกษาสื่อสุนทรียนิเทศศาสตร์แล้ว ด้วยลักษณะรูปแบบเนื้อหาของ บุพเพสันนิวาส ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในบทความนี้ผู้วิจัยได้นิยามศัพท์คำว่า **ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ** ขึ้น เพื่อใช้เป็นคำเรียกประเภทเนื้อหาของเรื่องเล่าที่มีลักษณะการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกัน โดยคำนี้จะหมายถึง ละครที่มีโครงเรื่องจากเหตุการณ์ที่มีนัยสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์ด้านใดด้านหนึ่ง โดยเรื่องราวจะต้องสามารถหาแหล่งอ้างอิงและสืบค้นข้อมูลได้ พร้อมกันนี้ในเนื้อหาของละครจะต้องประกอบด้วยเหตุการณ์การข้ามภพของตัวละครหลักปรากฏอยู่ด้วย ซึ่งในส่วนรายละเอียดทางทฤษฎีจะอภิปรายต่อไปในเนื้อหาของบทความ

อย่างไรก็ตามจากที่ได้กล่าวไปแล้วว่าละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส มีการใช้อนุภาคในการดำเนินเรื่องทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจประยุกต์แนวคิดเรื่อง อนุภาค จากกลุ่มวิชาคติชนวิทยามาใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีวิจัย 2 รูปแบบคือ วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) และ การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structural Interview Form) โดยการวิเคราะห์ตัวบทจะเก็บข้อมูลจากตัวบทนวนิยาย เรื่อง บุพเพสันนิวาส ฉบับตีพิมพ์ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2554 ส่วนตัวบทละครโทรทัศน์ เลือกวิเคราะห์ละครโทรทัศน์เรื่อง บุพเพสันนิวาส ที่ออกอากาศในปี พ.ศ.2561 ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 HD ฉบับปกติ จากนั้นจึงนำอนุภาคที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทไปเปรียบเทียบกับอนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของ สติธ ทอมป์

สั้น ซึ่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่รวบรวมอนุภาคจากนิทานในพื้นที่ทางวัฒนธรรมอันสำคัญซึ่งถือเป็นอนุภาคสากล ส่วนการเก็บข้อมูลจากการใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อสัมภาษณ์ข้อมูลการใช้อนุภาคจากผู้ประพันธ์นวนิยายต้นฉบับ จากนั้นจึงนำชุดข้อมูลจากการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีโครงข่าย และข้อมูลการใช้อนุภาคจากการสัมภาษณ์ผู้ประพันธ์นวนิยายต้นฉบับ นำมาตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและครอบคลุมมากที่สุด

การศึกษาดังกล่าวข้างต้นนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการใช้ธนาคารในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส อันจะสามารถสะท้อนถึงคติความเชื่อ ตลอดจนแนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์แบบไทยที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่า ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมไทยในมิติที่ลึกซึ้ง ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยที่มีต่ออุตสาหกรรมบันเทิงไทยอีกด้วย

ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง “บุพเพสันนิวาส”⁵

บุพเพสันนิวาส ประพันธ์โดย รอมแพง เป็นเรื่องเล่าในรูปแบบนวนิยายที่เริ่มต้นจากการเผยแพร่ลงบนเว็บไซต์ dek-d.com ซึ่งเปิดสาธารณะให้ผู้อ่านได้ติดตามอ่านโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย จนต่อมาด้วยการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ พร้อมด้วยเนื้อหาที่อัดแน่นไปด้วยข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่ผ่านการค้นคว้าโดยผู้ประพันธ์มาเป็นอย่างดี ประกอบกับการถ่ายทอดเรื่องราวจากจินตนาการที่มีความสนุกสนานและน่าติดตาม ทำให้ บุพเพสันนิวาส ได้รับการนำมาตีพิมพ์รวมเล่มครั้งแรกในปี พ.ศ. 2554 และในปี พ.ศ. 2561 นวนิยายเรื่องดังกล่าวก็ได้รับการนำมาดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ โดยค่าย Broadcast Thai Television ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 HD ซึ่งหลังจากละครโทรทัศน์เรื่องนี้สามารถสร้างกระแสความนิยมจากผู้ชม จนกลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมโดยที่ไม่มีละครเรื่องใดทำมาก่อน โดยในส่วนของรายละเอียดเรื่องย่อของละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส มีดังต่อไปนี้

“เกศสุรางค์” ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ ทำให้ดวงวิญญาณของเธอเดินทางย้อนเวลาเข้าไปอยู่ในร่างของ “การะเกด” หญิงสาวสมัยอยุธยาผู้เสียชีวิตจากมนต์กษณะกาลิ เหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้เกศสุรางค์ได้เดินทางข้ามภพจากปัจจุบัน (พ.ศ.2554) ไปสู่อุบัติในสมัยอยุธยา ช่วงแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราช (พ.ศ.2225) ซึ่งเป็นช่วงที่สยามกำลังเจริญสัมพันธ์ไมตรีกับฝรั่งเศส จากเหตุการณ์การข้ามภพนี้ทำให้เกศสุรางค์ได้เผชิญหน้ากับประวัติศาสตร์ที่เธอเคยรับรู้ผ่านการอ่านข้อมูลและศึกษาในมหาวิทยาลัย พร้อมกับได้พบกับบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์หลายท่าน โดยเฉพาะ “ขุนศรีวิสารวาจา” คหบดีของการะเกด ผู้มีตำแหน่งเป็น

5 “บุพเพสันนิวาส” เป็นละครโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมจากแวดวงวิชาการเป็นอย่างมาก โดยมีตัวอย่างผลงานการศึกษาละครเรื่องดังกล่าว อาทิ การศึกษาของ Fungfueng & Sinthuphan (2018) เสนอบทความวิชาการเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” กับวัฒนธรรมการบริโภคละครโทรทัศน์ของชนชั้นกลางด้วยมุมมองชาติพันธุ์วรรณา โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม เพื่อเปรียบเทียบการบริโภคชมละครของชนชั้นกลางในกรุงเทพฯ ในพื้นที่ที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อพฤติกรรมการรับชมละครหรือไม่ การศึกษาดังกล่าวพบว่า ความแตกต่างของพื้นที่ที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับชมละครเพียงเล็กน้อย โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชนชั้นกลางที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน มีความสามารถในการรับรู้ เข้าใจ และตีความเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ และมีพฤติกรรมการรับชมละครในช่วงเวลาออกอากาศ

นอกจากนี้ยังมีความวิชาการเรื่อง จินตนาการเกี่ยวกับกรุงศรีอยุธยา ‘ครั้งบ้านเมืองดี’ ในละครโทรทัศน์เรื่อง ‘บุพเพสันนิวาส’ โดย Jirabovornwisut (2019) ได้ศึกษาในส่วนของพื้นที่เชิงจินตนาการในอดีตได้นักของผู้คน โดยใช้วิธีทำการเล่าเรื่องประกอบการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และผู้ชมละครโทรทัศน์ดังกล่าวจำนวน 5 ท่าน ผลจากการศึกษาพบว่า กรุงศรีอยุธยาในครั้งบ้านเมืองดีเป็นดินแดนในพื้นที่พหุวัฒนธรรมจากชีวิตประจำวันโดยสะท้อนผ่านการนำเสนอภาพกรุงศรีอยุธยาที่อุดมไปด้วยความอุดมสมบูรณ์และสงบสุข ตัวอย่างงานวิชาการข้างต้นแสดงให้เห็นว่า มีการนำละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” มาศึกษาในหลากหลายมุมมอง ซึ่งในส่วนของบริษัทความวิชานี้มุ่งศึกษาตัวบทโดยประยุกต์แนวคิดเรื่อง อนุภาค จากสาขาวิชาคณิตวิทยามาใช้ในการวิเคราะห์ตัวบทนวนิยายและละครโทรทัศน์ การศึกษานี้จึงนำเสนอเนื้อหาทางวิชาการในอีกมุมมองที่แตกต่างจากผลงานการศึกษาที่ผ่านมา

ตรียุตของสยาม ผู้ซึ่งได้รับการบันทึกไว้ในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ว่า ขุนศรีวิสารวาจา เป็นหนึ่งในบุคคลสำคัญที่เดินทางไปเจริญสัมพันธไมตรีของคณะทูตสยามชุดที่ 3 ที่เดินทางไปพร้อมกับคณะทูตของเซอร์วาเลอ เดอ โชมองต์ ในปี พ.ศ. 2228 ขณะที่เรื่องราวตามหน้าประวัติศาสตร์ดำเนินไปตามตำราที่เกศสุรางค์เคยรำเรียนมานี้ เกศสุรางค์ยังได้เรียนรู้และเข้าใจวิถีชีวิตของชาวสยามในสมัยอยุธยา พร้อมทั้งความรักของเธอกับขุนศรีวิสารวาจาก็แน่นแฟ้นยิ่งขึ้นในทุกขณะ หลังจากขุนศรีวิสารวาจากลับมาจากฝรั่งเศสทั้งคู่หมั้นหมายกันตามคำมั่นสัญญาของผู้ใหญ่ ระหว่างสถานการณ์การความรักที่เป็นไปอย่างราบรื่นเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์เริ่มค่อยๆ ปะทุขึ้น ด้วยเหตุนี้เกศสุรางค์ที่อยู่ในร่างของการเกิดจึงได้เข้าไปมีส่วนรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ศึกชิงบัลลังก์พระนารายณ์อีกด้วย

เรื่องย่อของละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ในแง่มุมที่แตกต่าง โดยมีการใช้อนุภาคการเดินทางย้อนเวลาเข้ามาเชื่อมโยงเรื่องราวในช่วงเวลาปัจจุบันอันเป็นเนื้อหาที่มาจากจินตนาการของผู้ประพันธ์กับเรื่องราวในช่วงเวลาอดีตซึ่งมาจากการค้นคว้าข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ ซึ่งการใช้อนุภาคดังกล่าวทำให้เรื่องเล่ามีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและเป็นที่จดจำได้เป็นอย่างดี ในส่วนของข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ที่นำมาใช้ในเรื่องนี้ ผู้ประพันธ์เลือกเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงในเชิงประวัติศาสตร์การเมืองและประวัติศาสตร์ทางการทูตไทยที่เกิดขึ้นในสมัยอยุธยา ยิ่งไปกว่านั้นผู้ประพันธ์ต้นฉบับนวนิยายยังเล่าเรื่องที่แตกต่างจากฉบับเดิม โดยการนำบุคคลทางประวัติศาสตร์มาใช้เป็นตัวละครในเรื่องด้วย และจากลักษณะของเนื้อหาดังกล่าวนี้องจะเห็นได้ว่า บุพเพสันนิวาส สามารถจัดอยู่ในกลุ่มประเภทเนื้อหา ละครอิงประวัติศาสตร์ (historical drama)

จากการศึกษาเอกสารของ Lindenberger (1975, pp. 1-11) ได้พูดถึง ละครอิงประวัติศาสตร์ไว้ว่า หากเทียบกับละครประเภทอื่นๆ แล้ว ละครอิงประวัติศาสตร์เป็นละครที่มีความสมจริง (realistic) มากที่สุดจากองค์ประกอบของละครจะมีลักษณะที่มีเนื้อหาที่คล้ายตำนาน และเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ถึงแม้ว่าละครประเภทนี้จะมุ่งนำเสนอเรื่องราวความจริงในอดีต แต่เมื่อเป็นเรื่องที่ประพันธ์ขึ้นโดยผู้ประพันธ์ จึงทำให้ละครประเภทนี้มีความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประพันธ์สอดแทรกลงไปอยู่เสมอ

นิยามข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ละครอิงประวัติศาสตร์ ไม่เพียงแต่ปรากฏเนื้อหาจากเอกสารที่เป็นข้อเท็จจริงที่อยู่ในบันทึกหลักฐานทางประวัติศาสตร์เท่านั้น หากแต่ยังมีความเกี่ยวข้องกับการเติมแต่งจินตนาการของผู้ประพันธ์ลงไปด้วย ดังนั้น เมื่อย้อนกลับมาสู่ลักษณะรูปแบบเนื้อหาของ บุพเพสันนิวาส จะเห็นได้ว่าละครเรื่องนี้ใช้อนุภาคซึ่งมาจากจินตนาการของผู้ประพันธ์อันทำให้เรื่องเล่ามีความเป็นแฟนตาซี (fantasy) ด้วยเหตุนี้จึงอาจกล่าวได้ว่าละครในลักษณะนี้เป็นอีกหนึ่งประเภทย่อยของละครอิงประวัติศาสตร์ โดยผลงานในลักษณะดังกล่าวไม่เพียงแต่ปรากฏในเรื่องเล่าจากบริบททางวัฒนธรรมไทยเท่านั้น แต่ยังปรากฏในเรื่องเล่าจากบริบททางวัฒนธรรมอื่นๆ ด้วย ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์จีนเรื่อง The Eternal Love (2018), ละครโทรทัศน์เกาหลีเรื่อง Moon Lovers: Scarlet Heart Ryeo (2016), ละครโทรทัศน์อเมริกัน เรื่อง Outlander (2014-2020) เป็นต้น จากตัวอย่างดังกล่าวที่ยกมานี้ แสดงให้เห็นว่า ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ มีปรากฏในพื้นที่บริบททางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ซึ่งสิ่งนี้ได้สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่าการใช้ข้อมูลจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์เข้ามาผสมผสานกับการใช้อนุภาคเป็นศิลปะการประพันธ์เรื่องเล่าที่ได้รับความนิยมอีกรูปแบบหนึ่ง

อนุภาคในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส

การใช้อนุภาคมีปรากฏให้เห็นอยู่ในเรื่องเล่าโดยทั่วไป ซึ่งแรกเริ่มเดิมทีนั้นการศึกษาเรื่องอนุภาคจะอยู่ภายใต้สาขาวิชาคติชนวิทยา โดยจะนำไปใช้ศึกษาองค์ประกอบเนื้อหาที่เป็นความมหัศจรรย์อันปรากฏอยู่ในสำนวนิทานแบบมุขปาฐะ แต่ด้วยบริบทเทคโนโลยีการสื่อสารที่ได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงไป จากเรื่องเล่ามุขปาฐะที่เล่ากันปากต่อปากจึงได้มีการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอให้มีความหลากหลายขึ้น อาทิ นิทานเล่ม นวนิยาย เรื่องสั้น ละครเวที ละครโทรทัศน์ ฯลฯ แม้เรื่องเล่าจะเปลี่ยนรูปแบบช่องทางในการนำเสนอไปแล้วแต่องค์ประกอบอนุภาคก็ยังคงปรากฏให้เห็นอยู่โดยดำรงอยู่ในเรื่องเล่าประเภทแฟนตาซี หรืออาจสอดแทรกอยู่ในเรื่องเล่าประเภทเนื้อหาอื่นๆ ได้ ทำให้ในปัจจุบันมีผลงานวิชาการหลายฉบับนำแนวคิดเรื่อง อนุภาค มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาตัวบทประเภทอื่นๆ ที่นอกเหนือจากการศึกษานิทานมุขปาฐะ หรือนิทานพื้นบ้านที่เล่ากันปากต่อปาก อาทิ

การศึกษาเชิงวิเคราะห์แบบเรื่องและอนุภาคในปัญญาสาตก โดย Peerasathien (1985) ใช้แนวคิดเรื่อง อนุภาค วิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละคร ตลอดจนความมหัศจรรย์ที่ปรากฏในนิทาน จากนั้นจึงนำไปเปรียบเทียบกับอนุภาคสากลที่ได้รับการบันทึกไว้ใน ดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ของ สติธ ทอมป์สัน ผลการศึกษาพบว่า การวิเคราะห์เรื่องอนุภาคสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมและวัฒนธรรมของผู้ที่เป็นต้นกำเนิดนิทาน โดยด้านค่านิยมแสดงให้เห็นถึงความปลอดภัยของมนุษย์โดยทั่วไป ในขณะที่ด้านวัฒนธรรมได้แสดงถึงลักษณะของสังคมอินเดียโบราณ

นอกจากนี้ยังปรากฏผลงานวิชาการที่ใช้แนวคิดเรื่อง อนุภาค ศึกษาเรื่องเล่าบนสื่อออนไลน์ ในหัวข้อ อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา ของ Jiteesup & Kupthanaroj (2019) โดยประยุกต์วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคของ สติธ ทอมป์สัน มาวิเคราะห์เรื่องเล่าสยองขวัญในท้องเรื่อง อาถรรพ์ บนแอปพลิเคชันจอยลดาที่แต่งจบแล้วและได้รับความนิยมเป็นอันดับที่ 1-50 ผลการศึกษาพบว่า อนุภาคที่มีความโดดเด่นและมีผลต่อการดำเนินเรื่องสามารถแบ่งออกเป็นสองหมวดคือ ก. อนุภาคการหลอกลอน และ ข. อนุภาคการรับมือกับผี ผลการศึกษาดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นว่าการเล่าเรื่องสยองขวัญมีพัฒนาการไปตามบริบททั้งในด้านของยุคสมัยและด้านการพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่สามารถยืนยันถึงความคิดอันเป็นสากลของมนุษย์ที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่า

งานวิจัยทั้งสองเรื่องข้างต้นมีการนำแนวคิดเรื่อง อนุภาค มาใช้ในการศึกษาตัวบทเรื่องเล่าในรูปแบบที่แตกต่างกัน โดยเรื่องแรกศึกษาในเรื่องเล่าประเภทชาดกที่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ส่วนงานวิจัยในเรื่องที่สองมีการประยุกต์แนวคิดมาใช้ศึกษาเรื่องเล่าบนแอปพลิเคชันจอยลดา ซึ่งเป็นเรื่องเล่าที่มีลักษณะที่แตกต่างไปจากชนบดั้งเดิม กล่าวคือ เรื่องเล่าในแอปพลิเคชันจอยลดามีลักษณะการเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาของบุคคลตั้งแต่สองบุคคลขึ้นไป โดยสมมติการสนทนาในห้องสนทนาออนไลน์ของแอปพลิเคชันหนึ่ง จากการประยุกต์ใช้แนวคิดในการศึกษาตัวบทที่แตกต่างกันนี้เป็นการยืนยันได้อย่างดีว่าแนวคิดเรื่อง อนุภาค เป็นแนวคิดที่สามารถใช้ศึกษาเรื่องเล่าได้หลากหลายรูปแบบ

จากการที่แนวคิดเรื่อง อนุภาค สามารถนำไปปรับใช้ศึกษาเรื่องเล่าที่หลากหลายงานวิจัยนี้จึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้เช่นกัน โดยผลการวิเคราะห์อนุภาคจากตัวบทนวนิยายและตัวบทละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส พร้อมเปรียบเทียบระหว่างอนุภาคในเรื่องเล่ากับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านของ สติธ ทอมป์สัน สรุปได้ว่า การใช้อนุภาคในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส สามารถแบ่งอนุภาคที่อยู่ในเรื่องออกเป็น 3 ประเภท คือ อนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุ และ อนุภาคเหตุการณ์ โดยแต่ละประเภทมีรายละเอียด ดังนี้

1) **อนุภาคตัวละคร** ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส ปรากฏตัวละครที่มีลักษณะเป็นอนุภาคจำนวน 3 ตัวละคร คือ เกศสุรางค์ การะเกด และอาจารย์ชีปะขาว โดยแต่ละอนุภาคตัวละครมีคุณสมบัติที่เป็นอนุภาคแตกต่างกันไป ซึ่งเมื่อนำคุณสมบัติของอนุภาคไปเปรียบเทียบกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านแล้วพบว่ามีความสอดคล้องกันอยู่ คือ

1.1) **เกศสุรางค์** มีคุณสมบัติที่เป็นอนุภาคจำนวน 2 ลักษณะ คือ หญิงสาวผู้มีวิญญูญาณไปอยู่ในร่างของคนที่ยายแล้ว สอดคล้องกับอนุภาค E725 Soul leaves one body and enters another. และ หญิงสาวผู้เกิดใหม่แล้วแต่ยังจดจำอดีตชาติได้ สอดคล้องกับอนุภาค E601 Reincarnation: former lives remembered.

1.2) **การะเกด** มีคุณสมบัติที่เป็นอนุภาคจำนวน 2 ลักษณะ คือ หญิงสาวผู้ตายแล้วฟื้นจากการมีวิญญูญาณอื่นมาสวมร่าง คล้ายคลึงกับ อนุภาค E155.4 Person dead during day, revived at night. และ หญิงสาวผู้ตายแล้วเป็นวิญญูญาณ สอดคล้องกับ อนุภาค E722 Soul leaves body at death. สำหรับคุณสมบัตินี้มีกล่าวถึงในฉบับนวนิยายแต่ไม่ได้มีการขยายรายละเอียดอื่นเพิ่มเติม แต่เมื่อนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์แล้วคณะผู้ผลิตละครโทรทัศน์ได้ขยายความคุณสมบัตินี้เพิ่มออกไป เพื่อให้เกิดอรรถรสในการรับชม โดยแบ่งคุณสมบัติที่ขยายความออกไปได้จำนวน 2 ลักษณะ คือ วิญญูญาณปรากฏตัวแบบเลื่อนรางและชัดขึ้นเมื่อได้รับผลบุญ ไม่สอดคล้องกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน กับ วิญญูญาณปรากฏตัวในกระจก สอดคล้องกับ อนุภาค D1323.1.1 Magic mirror reflects the face of whoever dies.

1.3) **ตัวละครอาจารย์ชีปะขาว** มีคุณสมบัติที่เป็นอนุภาคจำนวน 1 ลักษณะ คือ ชายแก่ผู้มีวิชาอาคม

2) **อนุภาควัตถุ** การสร้างสรรค์ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส มีการใช้อุณภาควัตถุในการเชื่อมโยงเรื่องราวสำคัญของเรื่อง จากการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทพบว่ามีใช้อุณภาควัตถุ 2 ชนิด คือ มนต์กฤษณะกาลิ และด้ายแปดพัน โดยทั้งสองอนุภาคมีรายละเอียด คือ

2.1) **มนต์กฤษณะกาลิ** ประกอบด้วยคุณสมบัติที่เป็นอนุภาคจำนวน 2 ลักษณะ ดังนี้ บทสวดสาปแช่งบุคคลที่ทำความผิด สอดคล้องกับ อนุภาค D2175.3 Magic satire (magic song) as curse. และ บทสวดสาปแช่งที่ทำให้บุคคลเสียชีวิต สอดคล้องกับ อนุภาค D1402.15.2 Magic poem (satire) causes death.

2.2) **ด้ายแปดพัน** พบคุณสมบัติที่เป็นอนุภาคจำนวน 2 ลักษณะ ดังนี้ ด้ายแปดพันได้รับมาจากอาจารย์ชีปะขาว สอดคล้องกับ อนุภาค D812.6 Magic object received from witch or wizard. และด้ายแปดพันช่วยป้องกันจากการถูกยิง สอดคล้องกับ อนุภาค D1381 Magic object protects from attack.

3) **อนุภาคเหตุการณ์** การดำเนินเรื่องของเรื่องเล่านั้นจะมีเหตุการณ์ต่างๆ มาประกอบเรียงร้อยไปด้วยกัน ซึ่งในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส นั้นไม่เพียงแต่ปรากฏเหตุการณ์ชีวิตประจำวันทั่วไปของตัวละครเท่านั้น แต่ยังปรากฏเหตุการณ์ที่มีคุณสมบัติเป็นอนุภาค ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องไปสู่ตอนต่อไปเป็นอย่างยิ่ง โดยเหตุการณ์ในเรื่องที่มีคุณสมบัติเป็นอนุภาค มีจำนวน 3 เหตุการณ์ ดังนี้

3.1) **เหตุการณ์ที่เกี่ยวกับมนต์หรืออาคม** สามารถแยกย่อยเหตุการณ์ออกไปได้อีกจำนวน 4 เหตุการณ์ โดยแต่ละเหตุการณ์ปรากฏคุณสมบัติที่เป็นอนุภาคแตกต่างกัน ดังนี้

3.1.1) การเกิดเสียชีวิตด้วยมนต์ลักษณะกาลิ สอดคล้องกับ อนุภาค D1402.15.2 Magic poem (satire) causes death. อนุภาคดังกล่าวมีรายละเอียดปลีกย่อยที่เป็นคุณสมบัติของอนุภาคอีก 2 ลักษณะคือ การสวดมนต์สาปแช่งทำให้ผู้ทำผิดเสียชีวิต สอดคล้องกับ อนุภาค D1402.15.2 Magic poem (satire) causes death. และ ไฟเผาร่างกายผู้ที่ต้องมนต์ สอดคล้องกับ อนุภาค D1402.15.2 Magic poem (satire) causes death. คุณสมบัตินี้เป็นส่วนที่ได้รับการขยายเพิ่มเติมออกมาจากต้นฉบับนวนิยาย มีปรากฏเฉพาะในตัวบทละครโทรทัศน์

3.1.2) การผ่านานอากม ไม่สอดคล้องกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน

3.1.3) การใช้มนต์อำพรางตัว สอดคล้องกับ อนุภาค D2095 Magic disappearance. อนุภาคนี้มีรายละเอียดปลีกย่อยที่เป็นคุณสมบัติของอนุภาคจำนวน 2 ลักษณะด้วยกัน คือ การท่องมนต์อำพรางตัวทำให้พรางร่างกาย สอดคล้องกับ อนุภาค K2357 Disguise to enter enemy's camp (castle). กับ การใช้มนต์พรางตัวเพื่อเข้าไปแอบสืบข้อมูลในบ้านของฝ่ายตรงข้าม สอดคล้องกับ อนุภาค E721 Soul journeys from the body

3.1.4) การสัมผัสสมุดบันทึกมนต์ลักษณะกาลิ อนุภาคนี้มีรายละเอียดปลีกย่อยที่เป็นคุณสมบัติของอนุภาคจำนวน 3 ลักษณะ คือ การสัมผัสสมุดบันทึกมนต์ทำให้ดวงจิตออกจากร่าง คล้ายคลึงกับ อนุภาค E722.3.3 Soul visits places of birth, death, baptism, and burial after leaving body. ส่วน การสัมผัสสมุดบันทึกมนต์ทำให้อยู่ในภาวะจำศีล และ การเดินทางไปดูเหตุการณ์หลังจากตายไปแล้วของดวงจิต ไม่สอดคล้องกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน

3.2) เหตุการณ์ชีวิตหลังความตาย พบเหตุการณ์ที่มีคุณสมบัติเป็นอนุภาค 4 ลักษณะ คือ การตายทำให้วิญญาณออกจากร่าง สอดคล้องกับ อนุภาค E722 Soul leaves body at death., การเดินทางไปยังโลกหลังความตาย สอดคล้องกับ อนุภาค F6 Departure to otherworld (fairylend) attributed to death., การลงโทษวิญญาณบาปด้วยความร้อนจากนรก สอดคล้องกับ อนุภาค Q566 Punishments by heat in hell. และ การเกิดใหม่ด้วยการไปอยู่ในร่างของผู้อื่น สอดคล้องกับ อนุภาค E725 Soul leaves one body and enters another.

3.3) เหตุการณ์การพบกันของเนื้อคู่ พบเหตุการณ์ที่มีคุณสมบัติเป็นอนุภาค 2 ลักษณะ คือ ชายหนุ่มกับหญิงสาวผู้ที่เป็นเนื้อคู่กัน สอดคล้องกับ อนุภาค T22.1 Lovers mated before birth. Fate compels their union as soon as they meet. และ บุคคลผู้เห็นเนื้อคู่ของตนเองแม้อยู่ในร่างอื่น ไม่สอดคล้องกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน

จากผลการวิเคราะห์การใช้อนุภาคในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส พร้อมเปรียบเทียบอนุภาคที่พบกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านพบว่า สามารถแบ่งอนุภาคออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1) อนุภาคที่สอดคล้องกับอนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน อนุภาคในกลุ่มนี้เป็นอนุภาคจากตัวบทที่เมื่อเปรียบเทียบกับอนุภาคสากลแล้วพบว่ามีรายละเอียดที่ตรงกันเป็นอย่างดี

2) อนุภาคที่คล้ายคลึงกับดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน อนุภาคในกลุ่มนี้เป็นอนุภาคจากตัวบทที่เมื่อเปรียบเทียบกับอนุภาคสากลแล้วพบว่ามีรายละเอียดบางส่วนของคุณสมบัติในอนุภาคที่ไม่เหมือนกับอนุภาคสากล ซึ่งอาจเป็นในส่วนของลักษณะทางวัฒนธรรมของอนุภาคสากลเอง แต่ถึงอย่างนั้นก็ยังปรากฏรายละเอียดบางอย่างที่ยังมีความเกี่ยวเนื่อง ตรงกันอยู่

3) **อนุภาคที่ไม่สอดคล้องกับอนุภาคในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน** อนุภาคในกลุ่มนี้เป็นอนุภาคจากตัวบทที่เมื่อเปรียบเทียบกับอนุภาคสากลแล้วพบว่า ไม่สามารถนำไปจับคู่กับอนุภาคใดกับอนุภาคสากลได้เลย ทั้งนี้ความไม่สอดคล้องกันอาจเป็นผลมาจากบริบททางวัฒนธรรมในพื้นที่ที่ให้เกิดเรื่องเล่า

จากผลการวิเคราะห์ข้างต้นนี้อาจกล่าวได้ว่าการใช้อุณภูภาคมีการผสมผสานแนวคิดจากสากลกับแนวคิดจากวัฒนธรรมไทยซึ่งเป็นพื้นที่แหล่งกำเนิดของ ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส ซึ่งในส่วนการใช้แนวคิดแบบสากลนั้นมีความเป็นไปได้ว่าผู้ประพันธ์อาจไม่ได้ตั้งใจให้อุณภูภาคของตนเองสอดคล้องกับอนุภาคสากล แต่สิ่งเหล่านี้มาจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาก่อให้เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์เรื่องราว โดยความสอดคล้องกันของอนุภาคในตัวบทกับอนุภาคสากลนั้นสามารถอธิบายได้โดยการใช้ ทฤษฎีพหุกำเนิด กล่าวคือ

ทฤษฎีพหุกำเนิด (polygenesis) เป็นทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาแหล่งกำเนิดของเรื่องเล่า ของกลุ่มวิชาคติชนวิทยา สาขาระเบียบภูมิประวัติ โดนทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่ามนุษย์ในแต่ละท้องถิ่นแม้จะมีวัฒนธรรมต่างกัน แต่ทุกคนย่อมมีความต้องการพื้นฐานแบบเดียวกัน สิ่งนี้ทำให้นุษย์ทุกพื้นที่ต่างมีประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกันนำไปสู่ชุดเรื่องเล่าที่สอดคล้องกันได้ (Anantasant, 2009, p.173) โดยในบทความวิชาการเรื่อง อนุภาคกระจกวิเศษกับการทำให้เป็นท้องถิ่นในนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง “ทวิภพ” ของ Chunthong & Chutintaranond (2019) ใช้แนวคิดดังกล่าวในการอธิบาย การใช้อนุภาคกระจกวิเศษในนวนิยายเรื่องทวิภพ โดยมองถึงบริบทเทคโนโลยีการสื่อสารในปี พ.ศ.2530 ร่วมด้วย ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า ผู้ประพันธ์เรียนรู้แนวคิด ทศนคติ ตลอดจนวัฒนธรรมของท้องถิ่นๆ ผ่านการรับสื่อที่หลากหลาย และผ่านประสบการณ์การท่องเที่ยวทำให้ผู้ประพันธ์ได้รับเศษเสี้ยวทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่แตกต่างจากวัฒนธรรมเดิมของตนมา และส่งผลให้เกิดการบรรจุแนวคิดจากหลากหลายท้องถิ่น ผสมผสานกับแนวคิดทางวัฒนธรรมไทยสอดแทรกลงไปในเรื่องเล่าของตนเอง

การศึกษาข้างต้นทำให้เห็นถึงที่มาที่ไปของการใช้อุณภูภาคของเรื่องเล่าที่อยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมไทยที่มีความสอดคล้องกับอนุภาคสากล ดังนั้น ในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส สามารถใช้ทฤษฎีดังกล่าวมาอธิบายแหล่งที่มาทางความคิดของอนุภาคที่สอดคล้องกับอนุภาคสากลโดยเชื่อมโยงกับบริบทเทคโนโลยีการสื่อสาร ปี พ.ศ. 2554 กล่าวได้ว่า

ปี พ.ศ.2554 เป็นช่วงเวลาและเทคโนโลยีการสื่อสารเข้าถึงง่าย รวดเร็ว และสามารถค้นคว้าหาข้อมูลจากต่างประเทศได้สะดวกสบาย โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนไทยมากขึ้น กอปรกับรูปแบบของสื่อที่หลากหลาย ทำให้ผู้รับสารมีตัวเลือกในการรับสื่อได้จากหลายช่องทาง โดยมีทั้งสื่อไทย และสื่อจากต่างประเทศ ดังนั้นการเรียนรู้วัฒนธรรมจากต่างท้องถิ่นจึงเป็นไปได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์การเข้าไปใช้ชีวิต หรืออาศัยในท้องถิ่นที่ต่างวัฒนธรรมโดยตรง ด้วยเหตุนี้ผู้ประพันธ์เรื่องเล่าจึงอาจรับข้อมูลที่รอบด้านผ่านทางสื่อต่างๆ เหล่านี้ และจากการรับสื่อหลายช่องทางนี้เองทำให้ผู้ประพันธ์ได้เรียนรู้แนวคิดจากวัฒนธรรมอื่นๆ เข้ามาโดยที่ไม่รู้ตัว ด้วยเหตุนี้จึงอาจเป็นไปได้ว่าเมื่อผู้ประพันธ์เริ่มสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ตะกอนทางความคิด ตลอดจนวัฒนธรรมที่สะสมมาจากการรับสื่อ จึงได้รับถ่ายทอดผ่านผลงานนวนิยายโดยที่ผู้ประพันธ์ไม่ได้ตั้งใจ ขณะที่ด้านการใส่วัฒนธรรมไทยลงในอนุภาคนับเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเมื่อพิจารณาลงไปแต่ละอนุภาคในเรื่องเล่าแล้ว จะเห็นได้ว่าแต่ละอนุภาคของเรื่องแม้จะมีความสอดคล้องกับอนุภาคสากลแต่ก็ล้วนแสดงให้เห็นถึงต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยที่ผู้ประพันธ์นำมาใช้ในกระบวนการทำให้เป็นท้องถิ่นของอนุภาคในเรื่องเล่าเรื่องกล่าว ซึ่งในส่วนของประเด็นนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายโดยละเอียด ดังนี้

ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยและการทำให้เป็นท้องถิ่นในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง “บุพเพสันนิวาส”

ผลการวิเคราะห์อนุภาคได้แสดงให้เห็นผลการศึกษาดังต่อไปนี้ ในหลายมิติ อย่างไรก็ตามมิติที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญคือ การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยในอนุภาคของละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย สิ่งที่ต้องศึกษาเป็นอันดับแรกคือเรื่องความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” โดยจากการค้นคว้าเอกสารพบว่าคำว่า วัฒนธรรม ตามพระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2553 ระบุไว้ ดังนี้

“วัฒนธรรม หมายถึง หมายความว่า วิธีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชนและสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์ สังคม ปฏักฝัง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม ทั้งด้านจิตใจและวัตถุ อย่างสันติสุขและยั่งยืน”

(Phraratchabanyat watthanatham haeng chat, 2010)

ลำดับต่อมาในการค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับ ต้นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) พบว่าหมายถึง ผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้ เช่น วรรณกรรม บทเพลง ผลงานศิลปะต่างๆ โบราณสถาน และที่จับต้องไม่ได้ เช่น ความเชื่อ ประเพณี วิถีชีวิต เป็นต้น โดยกระทรวงวัฒนธรรมมีการจำแนกต้นทุนทางวัฒนธรรมออกเป็น 8 แขนงคือ อาหาร การแต่งกาย ที่อยู่อาศัย ประเพณี ภาษา อาชีพ ความเชื่อ และศิลปะพื้นถิ่น (Thun watthanatham thai, 2016)

จากข้อมูลเอกสารข้างต้นสามารถกล่าวได้ว่า ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย คือ ผลผลิตที่ได้มาจากการคิดค้นสร้างสรรค์ และสืบทอดต่อกันของกลุ่มชนชาติไทย เช่น ประวัติศาสตร์ชาติไทย นิทานพื้นบ้านไทย ตำนานเรื่องเล่าของไทย ความเชื่อแบบไทย (เช่น ไสยศาสตร์, กลืนวิชา, และเครื่องรางของขลัง) ประเพณีไทย เครื่องแต่งกาย ชุดไทย อาหารไทย ฯลฯ โดยกลุ่มชนชาวไทยเชื่อว่าผลผลิตเหล่านี้เป็นสิ่งดีงาม ที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์สืบทอด

ข้อมูลข้างต้นได้แสดงให้เห็นถึงขอบเขตของต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยอย่างครอบคลุมและชัดเจนไปแล้ว ลำดับต่อมาเมื่อนำเมื่อนำข้อมูลข้างต้นไปพิจารณาวิเคราะห์ อนุภาค ที่ปรากฏในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ เรื่อง บุพเพสันนิวาส ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้อนุภาคของละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่องนี้มีการสร้างสรรค์อนุภาคโดยการผสมผสานต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยเข้าไป ซึ่งสิ่งนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการทำให้เป็นท้องถิ่น (localization) ในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าในบริบททางวัฒนธรรมไทย โดยมีตัวอย่าง อนุภาคที่สามารถอธิบายในประเด็นดังกล่าว ดังนี้

1) การฝ่าม่านอาคม เป็นอนุภาคหนึ่งในละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพที่น่าสนใจ กล่าวคืออนุภาคนี้เป็นอนุภาคที่ไม่สอดคล้องกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน ซึ่งเมื่อพิจารณาลงไปในตัวบทนวนิยายพบว่า ตัวละครเกศสุรางค์เป็นคณนอภพที่จึงสามารถฝ่าม่านอาคมของอาจารย์ชีปะขาวได้ ในขณะที่ตัวบทละครโทรทัศน์มีการนำอนุภาคนี้ขยายความดังข้อมูลในเอกสารเรื่องย่อ ละครบุพเพสันนิวาส ที่กล่าวว่า

“เมื่อเดินมาได้สักพักจ้อยก็หยุดยืนอยู่ตรงนั้น ทำให้เกศสุรางค์แปลกใจ

“หยุดทำไม” เกศสุรางค์เอ่ยถาม

“ต่อจากนี้ไปหาได้ไม่ขอรับ แม่หญิง” จ้อยรีบบอก

“ทำไม”

“เข้าไม่ได้ขอรับ ตรงนี้มีอาคมอยู่”

จ้อยอธิบาย

“ไหน...อาคม”

“ตรงนี้แหละขอรับ” จ้อยก้าวเข้าไปแล้วชะงักเพราะเข้าไม่ได้

“ไหน... ให้ข้าลอง มีอาคมตรงไหน” เกศสุรางค์ลองเดินเข้าไป แล้วจู่ๆ ก็มีแรงดึงให้

เกศสุรางค์ผ่านเข้าไปอย่างรวดเร็ว เกศสุรางค์หายตัวไปทัน ผินและแยมตกใจร้องกรี๊ดสุดเสียง”

(Bupphesanniwat chabapphiset lakhon thiwi, 2018, p. 22)

จากตัวบทนี้แสดงให้เห็นถึงการใช้เวทมนต์คาถาเพื่อสร้างเกราะกำบังบังตาคน ซึ่งคาถาหรือเวทมนต์ต่างๆ เป็นอีกหนึ่งความเชื่อที่อยู่คู่ชนชาวไทย ซึ่งในปัจจุบันยังสามารถพบเห็นได้ว่าความเชื่อเกี่ยวกับคาถาอาคมยังมีอยู่ในสังคมไทย หรือในเรื่องเล่านิทานพื้นบ้านของไทยเองก็ปรากฏอนุภาคเกี่ยวกับเวทมนต์คาถาอยู่ เช่น นิทานพื้นบ้านเรื่องสังข์ทอง ที่ตัวละครพระสังข์ร่ายมนต์เรียกเนื้อเรียกปลา, นิทานพื้นบ้านเรื่องขุนช้างขุนแผน ที่ตัวละครขุนแผนเป็นผู้มีวิชาอาคม ใช้อาคมในการทำศึกสงคราม เป็นต้น ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า **อนุภาคการฝ่าม่านอาคม** เป็นอนุภาคที่สร้างสรรค์จากต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยทำให้อนุภาคดังกล่าว ไม่สอดคล้องกับอนุภาคสากล ด้วยเหตุนี้จึงจัดอนุภาคดังกล่าวอยู่ในกลุ่มของ อนุภาคแบบไทย

2) อนุภาคตัวละครอาจารย์ชีปะขาว ตัวละครนี้เป็นตัวละครที่มีคาถาอาคมประจำตัว มีสถานะเป็นชายชราผู้มีวิชา มีจิตที่แข็งแกร่ง สามารถเสกคาถาอาคมเพื่อป้องกันภัยได้หลากหลาย จากคุณสมบัติของตัวละครทำให้ตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในกลุ่มชนชั้นสูงของเรื่องต่างเคารพ และนับถือให้ตัวละครชีปะขาวเป็นอาจารย์ จึงเปรียบได้ว่าตัวละครนี้มีสถานะเป็นผู้นำทางความคิดในสังคมของเรื่อง บุพเพสันนิวาส สำหรับตัวละครนี้แม้ว่าจะจัดอยู่ในกลุ่มของตัวละครแบบพญานาค แต่เมื่อศึกษาเปรียบเทียบในดัชนีอนุภาคโดยใช้คำว่า Senex แล้วไม่ปรากฏข้อมูล ดังนั้นจึงสรุปว่า ไม่พบอนุภาคสากลที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับตัวละครนี้ ส่วนข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ประพันธ์ได้อธิบายเกี่ยวกับตัวละครนี้ไว้ว่า

“เราเอามาจากในพงศาวดารไซ้ไหมคะ ในนั้นจะบอกว่ามีชีปะขาวเดินทางไปกับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช แล้วบอกว่ามีชีปะขาวเดินทางไปกับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช อันนั้นคือแรกเริ่มเลย ที่นี้เราก็มาคิดอีกว่าชีปะขาวนั้นจะเป็นใคร ที่ต้องไม่ใช่คน ต้องเป็นอย่างอื่น เพื่อที่จะบ่งบอกว่าชีปะขาวเนี่ยรู้ทุกอย่างนะ อาจจะเป็นคนที่ทำให้ทุกอย่างเกิดขึ้นอย่างนี้ได้”

(Sompreeda, 2019)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ตัวละครอาจารย์ชีปะขาว เป็นตัวละครที่มาจากบันทึกทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเมื่อค้นคว้าต่อไปในเอกสารทางประวัติศาสตร์ในช่วงปลายแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราชแล้วพบว่า ช่วงปี พ.ศ.2228 คณะราชทูตสยามเดินทางไปเจริญสัมพันธไมตรีที่ฝรั่งเศส ในครั้งนั้นมีบุคคลผู้มีวิชาอาคม หรือชีปะขาวเดินทางไปด้วย บุคคลผู้นี้ได้ทำให้คณะราชทูตสยามพ้นภัยจากพายุกลางทะเลอย่างไรก็ตามนอกจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์แล้ว การศึกษาเพิ่มเติมต่อไปยังพบว่าเรื่องราวของชีปะขาวปรากฏอยู่ในตำนานเรื่องเล่าวัดศรีสุदारามวรวิหาร (วัดชีปะขาว) ที่เล่าสืบกันมาในสมัยอยุธยาตอนปลายเข้าสู่แผ่นดินสมเด็จพระเพทราชา มีอาจารย์ชีปะขาวบอกให้ลูกศิษย์มาส่งที่บางกอกน้อย จากนั้นอาจารย์ชีปะขาวก็หายตัวไป หลังจากนั้นลูกศิษย์จึงสร้างวัดชีปะขาวขึ้นในบริเวณดังกล่าว และกลายเป็นวัดศรีสุदारามวรวิหารมาถึงปัจจุบัน นอกจากเรื่องราวเกี่ยวกับชีปะขาวที่ได้รับการกล่าวถึงในบันทึกทางประวัติศาสตร์และตำนานแล้ว ส่วนวิชาอาคมของตัวละครเมื่อพิจารณาตามตัวบทนวนิยายต้นฉบับหรือตัวบทละครโทรทัศน์พบว่ามีการเรียกวิชาอาคมของตัวละครชีปะขาวว่าเป็น กลืนวิชา ซึ่งตามตัวบทนี้ได้มีการกล่าวถึงคาถาของวิชาอาคมของอาจารย์ชีปะขาวว่า

“จำได้แล้วเจ้าคะ” ...จิตติจิตติ ตั้ง กับปิยัมมหาจิตติ...ของกล้วยๆ

“ก่อนท่องบทนี้ให้ท่องนะโมสามจบก่อนหนา เจ้ามีต้องเปล่งจากปากให้ผู้อื่นได้ยิน ไหนลองว่าในใจให้ว่าโดยเห็นตัวอักษรในโน้ตภาพเหมือนตอนที่อเจ้านั่งสมาธิแล้วเลื่อนคำว่าพุทโธในรูปภพนั้นแลหนา” เกศสุรางค์ตั้งท่าจะสวดท่อง”

(Rompaeng, 2010, p.129).

จากข้อความที่นำมาจากตัวบทนวนิยายข้างต้นนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการใช้ภาษาในคาถาของอาจารย์ชีปะขาว ลักษณะทางภาษาเป็นภาษาบาลีสันสกฤต ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้ในบทสวดมนต์ของศาสนาพุทธ และศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ซึ่งเป็นศาสนาของกลุ่มชนในแถบเอเชียใต้ ขณะเดียวกันด้านข้อมูลจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์อนุภาคเกี่ยวกับวิชาอาคม ผู้ประพันธ์นวนิยายต้นฉบับได้กล่าวถึงประเด็นนี้ว่า

“ตอนเด็กๆ จะรู้จักกับคุณปู่ของพี่ข้างบ้าน แล้วคุณปู่เขามีเวทย์มนต์คาถา เขาก็เป็นหมอมนต์ค่ะ ประมาณว่าร้ายมนต์แล้วเวทย์มนต์ก็ทำให้คนหายเมื่อยได้ประมาณนี้ละค่ะ แล้วเราก็อบคุ้ยกับคนแก่อยู่แล้วชอบเรื่องเก่าๆ ชอบไปฟังเขาเล่าเรื่องเก่าๆ ตั้งแต่เด็ก แล้วเขาก็เลยสอนมนต์นี้ให้ แต่มนต์เต็มๆ คือจำไม่ได้แล้วมันหายไปแล้ว แต่จำได้แต่วรรคทองของมนต์ก็เอามาใส่ในนิยาย”

(Sompreeda, 2019)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยสามารถสรุปได้ว่า วิชาของอนุภาคตัวละครอาจารย์ชีปะขาว ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ในวัยเด็กของผู้ประพันธ์ที่ได้พบกับผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้คาถาอาคมโดยตรง ขณะเดียวกันจากตัวบทที่พบว่ามีการเรียกวิชาของตัวละครชีปะขาวว่าเป็น กลิน ประกอบกับลักษณะของคาถาที่ใช้ภาษาบาลีสันสกฤต สะท้อนให้เห็นว่าวิชาอาคมที่ใช้เป็นวิชาที่มีที่มาจากแนวคิดจากวัฒนธรรมแบบเอเชียใต้ โดยจากการค้นคว้าความหมายของคำว่า กลิน พบข้อมูลคือ

“กลิน หมายถึง สมถรรพฐานหมวดหนึ่งที่กำหนดอารมณ์โดยอาศัยธาตุ ๔ คือ ปรฐวี (ดิน) อาโป (น้ำ) เตโช (ไฟ) วาโย (ลม) วรรณะ (สี) ๔ คือ นิล (สีเขียวคราม) ปีต (สีเหลือง) โลหิต (สีแดง) โอทาท (สีขาว), อากาศ (ที่ว่าง) และ อาโลก (แสงสว่าง) รวมเป็น ๑๐ อย่าง โดยเลือกอย่างใดอย่างหนึ่งในการกำหนดอารมณ์ให้เหมาะกับจริตของผู้ที่จะเจริญกรรมฐาน”

(Photchananukrom chabap ratchabandittayasathan, 2011)

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า กลิน เป็นคำที่ใช้เรียกวิชาที่มาจากการฝึกจิต หรือการกรรมฐาน ดังนั้น การวิเคราะห์การใช้อนุภาคนี้ได้แสดงให้เห็นว่า อนุภาคมีการสร้างสรรค์โดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยทั้งในเรื่องของประวัติศาสตร์ ตำนาน ความเชื่อ รวมถึงศาสนาที่อยู่ใกล้ชิดกับสังคมไทยอย่างศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ซึ่งตัวละครในลักษณะนี้สามารถพบได้ในนิทานพื้นบ้านไทย เช่น ตัวละครอาจารย์ฤๅษีในนิทานพื้นบ้านไทยเรื่อง จันทโครพ เป็นต้น

3) เหตุการณ์ชีวิตหลังความตาย มีคุณสมบัติเป็นอนุภาค 4 ลักษณะ คือ การตายทำให้วิญญาณออกจากร่าง สอดคล้องกับอนุภาค E722 Soul leaves body at death. การเดินทางไปยังโลกหลังความตาย สอดคล้องกับอนุภาค F6 Departure to otherworld (fairyland) attributed to death. การลงโทษ

วิญญานบาปด้วยความร้อนจากนรก สอดคล้องกับอนุภาค Q566 Punishments by heat in hell. และ การเกิดใหม่ด้วยการไปอยู่ในร่างของผู้อื่น สอดคล้องกับ อนุภาค E725 Soul leaves one body and enters another. จากการแสดงผลการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีเปรียบเทียบกับอนุภาคสากลในดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้านแม้จะแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกับอนุภาคสากล แต่เมื่อพิจารณาลงไปในตัวบทนวนิยายต้นฉบับ และการนำเสนอในตัวบทละครโทรทัศน์จะเห็นได้ว่า การนำเสนอลักษณะของอนุภาคเหตุการณ์หลังความตาย มีกระบวนการทำให้เป็นท้องถิ่นด้วยการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยในการสร้างสรรค์ ซึ่งต้นทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวคือ เรื่องเกี่ยวกับการแบ่งภพภูมิตามคติของศาสนาพุทธ

หลักจักรวาลวิทยาหรือการแบ่งภพภูมินั้นมีรูปแบบที่หลากหลายตามรูปแบบความเชื่อที่แตกต่างกันออกไปของแต่ละศาสนา ขณะเดียวกันภายใต้ร่มของศาสนาพุทธที่ประกอบด้วยนิกายต่างๆ แตกสาขาออกไปต่างมีตำราที่ว่าด้วยแนวคิดเรื่องจักรวาลวิทยาในแบบฉบับของตนเองที่อาจสอดคล้องหรือแตกต่างกันได้ อย่างไรก็ตามจากการค้นคว้าเอกสารปริยฐานิพนธ์ เรื่อง การศึกษาเชิงวิเคราะห์ความคิดเรื่องจักรวาลวิทยาในพุทธศาสนาตามที่ปรากฏในพระสุตันตปิฎก ของ Kittisak (1986) พบว่าการแบ่งภพภูมิตามคัมภีร์สุตันตปิฎก นั้นแบ่งภูมิเป็น นรก กับ สวรรค์ โดยภูมินรกเป็นภูมิที่แสดงถึงปลายทางหลังความตายของมนุษย์ที่ก่อกรรมชั่ว ทำให้ต้องรับการลงโทษตามความผิดบาปของตนในนรก ขณะที่ภูมิสวรรค์ เป็นภูมิที่เป็นปลายทางของดวงวิญญานมนุษย์ที่สร้างกุศล ก่อกรรมดี ทำให้ได้รับความเป็นอยู่ที่สุขสบายบนสวรรค์

การแบ่งภพภูมิดังกล่าวเป็นความเชื่อทางศาสนาพุทธที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในสังคมไทย ดังนั้นเมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับ การนำเสนออนุภาคเหตุการณ์หลังความตายของละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส ทั้งในต้นฉบับและละครโทรทัศน์ จะเห็นได้ว่าการนำเสนอมีความสอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าวโดยที่นำเสนอความแตกต่างระหว่างสองดวงวิญญานอย่างชัดเจน กล่าวคือ ดวงวิญญานของ เกศสุรางค์ เป็นดวงวิญญานที่ก่อกรรมดีทำให้เธอรู้สึกเย็นสบายในโลกหลังความตาย ด้านดวงวิญญานของการะเกดกลับเป็นดวงวิญญานที่มีความทุกข์ มีไฟเผาไหม้ร่างกายตนเอง และยมทูตตามจับไปลงโทษ ดังที่ปรากฏในตัวบทว่า

“การะเกดกำลังถูกผู้ชายสองคนที่มีผิวกายและนุ่งโจงกระเบนสีทองแดงอุกกระชากลงหลุมลาวาแดง ก่อนที่ทุกอย่างจะดับวูบลงเกศสุรางค์รู้สึกว้าวุ่นในมโนสำนึก คล้ายเคยได้ยินเรื่องราวเช่นนี้มาก่อน ทว่านึกไม่ออกว่าได้ยินมาจากที่ใด เลี้ยววินาทีนั้นเธอเริ่มเข้าใจสิ่งที่เห็นอยู่ตรงหน้าแต่กลับไม่เข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเองเลยแม้แต่หน่อย”

(Rompaeng, 2010, p.31)

จากตัวบทที่ยกมานี้ นับว่าเป็นการพรรณนาที่นำเสนอภาพที่สอดคล้องกับจินตภาพเกี่ยวกับนรกตามแนวคิดทางศาสนาพุทธได้เป็นอย่างดี ขณะเดียวกันภาพที่นำเสนอในตัวบทละครโทรทัศน์เองมีการสร้างสรรค์ภาพดังกล่าวออกมาตรงตามที่นวนิยายต้นฉบับกล่าวไว้ แม้ว่าจะมีบางส่วนที่เสริมเข้ามาเพื่อสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับผู้ชม แต่ต้องค้ำประกอบที่เพิ่มเข้ามาในอนุภาคเหตุการณ์นี้ล้วนเป็นองค์ประกอบที่ยังคงความสอดคล้องตามแนวคิดเดิมในนวนิยายทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามจากการวิเคราะห์นี้แสดงให้เห็นว่า ความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเรื่อง นรก กับสวรรค์ เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยอีกอย่างหนึ่งที่นำมาใช้ในกระบวนการทำให้เป็นท้องถิ่นของอนุภาคในเรื่องเล่า

4) อนุภาคมนต์กฤษณะกาลี เป็นอนุภาคที่มีคุณสมบัติเป็นอนุภาค บทสวดสาปแช่งบุคคลที่ทำความผิด สอดคล้องกับ อนุภาค D2175.3 Magic satire (magic song) as curse. และ บทสวดสาปแช่งที่ทำให้บุคคลเสียชีวิต สอดคล้องกับ อนุภาค D1402.15.2 Magic poem (satire) causes death. จากการพิจารณาความสอดคล้องกันระหว่างคุณสมบัติของอนุภาคในเรื่องเล่ากับอนุภาคสากลสามารถสะท้อนให้เห็นว่าการสาปแช่ง เป็นอีกหนึ่งพิธีกรรมที่เป็นสากลของมนุษย์ โดยปุถุชนของแต่ละท้องถิ่นที่จะมีความเชื่อหรือพิธีกรรมการสาปแช่งที่แตกต่างกันออกไปตามวัฒนธรรมประจำถิ่นของตนเอง ดังนั้นการนำเสนอเกี่ยวกับมนต์กฤษณะกาลี หรือมนต์สาปแช่งที่อยู่ในผลงานบันเทิงคดีที่อยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมไทย ลักษณะของอนุภาคจึงมีกระบวนการทำให้เป็นท้องถิ่นโดยใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยมาสร้างสรรค์ หากแต่ในตัวบทต้นฉบับนวนิยายไม่ได้ระบุภาพของพิธีกรรมการสวดมนต์กฤษณะกาลีออกมาอย่างชัดเจนนัก เพียงแต่มีการระบุว่า มนต์กฤษณะกาลี เป็นมนต์ศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้สาปแช่งเพื่อลงโทษบุคคลผู้กระทำความผิดที่ไม่ยอมรับผิด มนต์ดังกล่าวได้รับการบันทึกอยู่ในสมุดข่อย เมื่อต้องการใช้มนต์จะต้องทำพิธีสวดเท่านั้น ในขณะที่ด้านการนำเสนอผ่านตัวบทละครโทรทัศน์มีการแสดงภาพพิธีกรรมอย่างชัดเจน ซึ่งลักษณะของพิธีกรรมมีการเผาพริกเผาเกลือ ซึ่งสอดคล้องกับพิธีกรรมการสาปแช่งตามความเชื่อแบบไทยโบราณ ประกอบกับการเตรียมพิธีที่สอดคล้องกับพิธีของศาสนาพราหมณ์ เช่น ผู้ประกอบพิธีแต่งกายด้วยชุดสีขาวแบบพราหมณ์ เป็นต้น จากลักษณะของพิธีที่สอดคล้องกับพิธีกรรมของศาสนาพราหมณ์ดังกล่าวนี้เอง ได้สะท้อนให้เห็นว่านอกจากศาสนาพุทธจะเป็นศาสนาที่ชาวไทยนับถืออย่างแพร่หลายแล้ว ศาสนาพราหมณ์ยังเป็นอีกศาสนาหนึ่งที่ชาวไทยรับอิทธิพลความเชื่อเข้ามา

5) การสัมผัสสมุดบันทึกมนต์ทำให้ดวงจิตออกจากร่าง สำหรับอนุภาคนี้นี้เป็นคุณสมบัติย่อยของอนุภาค อนุภาคการสัมผัสสมุดบันทึกมนต์กฤษณะกาลี โดยปรากฏในตอน ที่ เมื่อเกศสุรางค์ที่อยู่ในร่างการะเกดนำมือไปสัมผัสกับสมุดข่อยที่บ้านที่มนต์กฤษณะกาลีทำให้เธอหมดสติไป เกศสุรางค์อยู่ในภาวะจำศีล ระหว่างนั้นดวงจิตของเธอได้เดินทางไปพบกับเรื่องราวของตัวเองหลังจากประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ เธอได้รับทราบวาทนเองเสียชีวิต และครอบครัวของเธอกำลังกรวดน้ำทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ จากลำดับการดำเนินเรื่องนี้ได้แสดงให้เห็นการใช้อุภาคในการนำพาตัวละครไปเผชิญกับชะตาชีวิตของตนเอง ซึ่งในส่วนของอนุภาค การสัมผัสสมุดบันทึกมนต์ทำให้ดวงจิตออกจากร่าง นั้นเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับอนุภาคสากลพบว่ามีความคล้ายคลึงกับ อนุภาค E722.3.3 Soul visits places of birth, death, baptism, and burial after leaving body. หรือแปลได้ว่า การเดินทางไปเยี่ยมสถานที่เกิด ตาย ล้างบาป และสถานที่ทำพิธีศพหลังวิญญาณออกจากร่าง

อนุภาคสากลดังกล่าวเป็นอนุภาคที่สอดคล้องกับความเชื่อจากศาสนาคริสต์ โดยสังเกตได้จากมีคำที่ระบุถึงการล้างบาป ซึ่งเป็นพิธีหนึ่งในศาสนาคริสต์ ขณะที่อนุภาคเหตุการณ์สัมผัสมนต์กฤษณะกาลี ในบุพเพสันนิวาส นั้น ตามลำดับการดำเนินเรื่องจะเห็นว่าอนุภาคมีความสอดคล้องกับอนุภาคสากล แต่ด้วยเป็นอนุภาคที่กำเนิดภายใต้บริบททางวัฒนธรรมไทยซึ่งมีศาสนาพุทธถือเป็นศาสนาประจำชาติ การใช้อุภาคเหตุการณ์ดังกล่าวจึงมีรายละเอียดที่สอดคล้องกับวิถีปฏิบัติในแนวทางของพุทธศาสนา ดังในตัวบทระบุในตอนหนึ่งว่า

“แสงสีขาวที่จ้าจนแทบตาฟุ้งเข้าหาตัวเกศสุรางค์พร้อมรอบด้านที่เปลี่ยนไป ผู้คนในชุดแต่งกายสีดำกำลังยืนปลอบคุณลิลียงและคุณยายนวล โดยมีเรื่องอุทิศที่โกนศีรษะล้านเลี่ยนอยู่ในชุดบวชนาค โลงศพที่ถูกใส่เข้าไปในเมรุที่มีรูปขาวดำของเธอวางอยู่ข้างหน้าเป็นความรู้สึกที่เหลือจะรับ...”

(Rompaeng, 2010, p.323)

จากตัวบทได้นำเสนอภาพของพิธีกรรมงานศพแบบไทยภาคกลาง ที่วิญญาณของตัวละครได้เดินทางมาเห็นพิธีกรรมงานศพของตนเอง ซึ่งพิธีกรรมนี้เป็นอีกหนึ่งต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยที่ใช้ในการสร้างสรรค์อนุภาค ซึ่งจากการพิจารณานี้ได้สะท้อนให้เห็นว่า การใช้อนุภาคในเรื่องเล่าสามารถนำเรื่องของศาสนาซึ่งมีความเป็นสากลของมนุษย์มาใช้สร้างสรรค์โดยลักษณะของอนุภาคจะลื่นไหลปรับเปลี่ยนไปตามความเชื่อทางศาสนาของพื้นที่ต้นกำเนิดเรื่องเล่า ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยในการสร้างสรรค์อนุภาคไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นถึงต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพียงเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นถึงกระบวนการการทำให้ท้องถิ่นของเรื่องเล่าด้วย

สรุป

ละครอิงประวัติศาสตร์ข้ามภพเรื่อง บุพเพสันนิวาส คือเรื่องเล่าอีกเรื่องหนึ่งที่มีหลากหลายมิติที่น่าสนใจสำหรับการศึกษารั้วนี้ได้มุ่งศึกษาองค์ประกอบด้านอนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่า ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า บุพเพสันนิวาส ประกอบด้วยอนุภาคทั้งหมด 3 กลุ่ม คือ อนุภาคตัวละคร อนุภาควัตถุ และอนุภาคเหตุการณ์ โดยอนุภาคทั้ง 3 กลุ่มนี้ ล้วนมีการสร้างสรรค์การใช้อนุภาคด้วยต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย ดังนี้

1. การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยประกอบสร้างคุณสมบัติของอนุภาคเพียงอย่างเดียว คือ การสร้างสรรค์อนุภาคด้วยการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยผสมผสานกันเอง ทำให้ให้อนุภาคไม่สอดคล้องกับอนุภาคใดในอนุภาคสากล และมีเอกลักษณ์เฉพาะตามแนวคิดทางวัฒนธรรมไทย ดังนั้น จึงสามารถเรียกอนุภาคในกลุ่มนี้ว่า อนุภาคแบบไทย

2. การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยผสมผสานกับแนวคิดแบบสากล หรือแนวคิดจากวัฒนธรรมอื่น คือ การใช้กระบวนการทำให้เป็นท้องถิ่น (localization) ในการสร้างสรรค์อนุภาค หรืออาจอธิบายได้ว่า บางอนุภาคในเรื่องเล่ามีความสอดคล้องกับแนวคิดแบบสากล หรือแนวคิดทางวัฒนธรรมอื่นๆ ซึ่งความสอดคล้องนี้สามารถเกิดขึ้นได้แม้ผู้ประพันธ์ไม่ได้ตั้งใจ ขณะเดียวกันการใช้อนุภาคในเรื่องเล่าจะต้องสอดคล้องกับวัฒนธรรมของพื้นที่ต้นกำเนิดเรื่องเล่า ด้วยเหตุนี้จึงปรากฏการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยในการประกอบสร้างอนุภาคร่วมด้วย

การใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยในเรื่องเล่าในรูปแบบใดก็ตาม แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทย เป็นชุดข้อมูลอีกกลุ่มหนึ่งที่มีคุณประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีเป็นอย่างดี โดยเฉพาะด้านการสร้างความบันเทิงที่สอดคล้องกับความคิด ทักษะคิด ความเชื่อ ตลอดจนจินตภาพของกลุ่มผู้รับสารในสังคมไทย อย่างไรก็ตามต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบต่างๆ นอกจากจะนำมาใช้ในการประกอบสร้างบริบทภายในเรื่องเล่าแล้ว ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยยังเป็นเครื่องปรุงรสเรื่องเล่าอีกประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาปรุงแต่งองค์ประกอบที่เรียกว่า อนุภาค ที่ทำให้เรื่องเล่ามีเอกลักษณ์อันโดดเด่น และดึงดูดความสนใจจากกลุ่มผู้รับสารได้เป็นอย่างดี ขณะเดียวกันเมื่อเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องเชิงอนุภาคระหว่างตัวบทนวนิยายต้นฉบับกับตัวบทละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ข้ามภพ บุพเพสันนิวาส พบว่า กลวิธีการเล่าเรื่องเชิงอนุภาคของละครโทรทัศน์มีการปรับอนุภาคในกลุ่มต่างๆ ด้วยวิธีการเพิ่มคุณสมบัติของบางอนุภาค ตลอดจนการเพิ่มจำนวนการนำเสนออนุภาคบางอนุภาค ซึ่งกลวิธีเหล่านี้เป็นการดัดแปลงการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและรูปแบบของสื่อบันเทิงคดีโทรทัศน์ ที่มุ่งนำเสนอเนื้อหาที่เข้าใจง่าย เน้นให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมเป็นหลัก ดังนั้นการเล่าเรื่องเชิงอนุภาคในละครโทรทัศน์จึงเป็นการนำเสนอภาพฉากที่น่าตื่นตาตื่นใจเกิดการเร้าอารมณ์ และสร้างความน่าตื่นเต้นแก่กลุ่มผู้ชมละคร อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีการปรับการเล่าเรื่องเชิงอนุภาคเมื่อนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ แต่สิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดคือ การปรับการ

เล่าเรื่องเชิงอนุภาคยังคงอยู่ภายใต้การรักษาอนุภาคตามต้นฉบับเดิมไว้ ทั้งในส่วนของสาระสำคัญของอนุภาค ลำดับนำเสนออนุภาคหรือรูปแบบการนำเสนอแต่ละอนุภาค ซึ่งสิ่งนี้เป็นการตอกย้ำอย่างชัดเจนว่า อนุภาคที่อยู่ภายใต้การประกอบสร้างจากแนวคิดหรือต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยนั้นสามารถนำเสนอและปรับเปลี่ยนไปตามรูปแบบสื่อได้เป็นอย่างดีโดยไม่สูญเสียเอกลักษณ์อันโดดเด่นเช่นเดิมของอนุภาคไป

จากที่ได้กล่าวไปทั้งหมดในข้างต้นนี้สามารถสรุปได้ว่า ต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยหรือความเป็นไทยนั้น เป็นชุดข้อมูลที่มีความสลับซับซ้อน โดยสามารถปรับเปลี่ยน สอดแทรกลงไปบนสื่อบันเทิงคดีประเภทต่างๆ ได้หลากหลายรูปแบบอย่างเหมาะสมและลงตัว อีกทั้งยังสามารถสอดรับกับกลวิธีการเล่าเรื่องแบบสากลเพื่อนำไปสู่การสร้างความบันเทิงได้เป็นอย่างดี และด้วยเหตุนี้เรื่องเล่าในพื้นที่ทางวัฒนธรรมไทยจึงมีมิติของเนื้อหาที่น่าสนใจ อันสามารถสะท้อนให้เห็นถึงค่านิยม ความคิด ตลอดจนทัศนคติของกลุ่มชนชาวไทยได้ ขณะเดียวกันยังเป็นองค์ประกอบที่ทำให้เนื้อหาของเรื่องเล่าสนุกสนาน น่าติดตาม มีกลิ่นอายความเป็นท้องถิ่นไทยที่ยังคงเสน่ห์เฉพาะตัวไม่แพ้เรื่องเล่าที่มาจากท้องที่ทางวัฒนธรรมอื่นๆ ทั่วโลก ซึ่งสิ่งนี้นับว่าเป็นคุณค่าอันสำคัญของต้นทุนทางวัฒนธรรมไทยที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อบันเทิงคดี อันจะนำไปสู่การพัฒนาวงการอุตสาหกรรมบันเทิงไทยในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Anantasant, S. (2009). *Thruesadi khati chon ruam samai* [Contemporary Folklore Theories]. Bangkok: Ramkhamhaeng University Press.
- Bupphesanniwat chabapphet lakhon thiwi* [The Play Script of Love Destiny (Special Edition)]. (2018). TV Magazine.
- Chunthong, P. & Chutintaranond, T. (2019). Anuphak krachok wiset kap kan thamhai pen thongthin nai nawaniyai ing prawattisat kham phop rueang “Tawipob” [The Magic Mirror motif and localization in time travel historical novel “Tawipob”]. In *Proceedings of the 12th National Conference of Humanities and Social Sciences (HOSOC)*, (pp. 237-255). Phitsanulok: Naresuan University.
- Department of cultural promotion. (2010). *Phraratchabanyat watthanatham haeng chat* [National Culture Act]. Author.
- Fungfueng, P. & Sinthuphan, J. (2018). “Bupphesanniwat” kap watthanatham kan boriphok lakhon thorathat khong chonchanklang duai mum mong chattiphan wan na [“Buppesannivas” with TV series consumption culture of the middle class By the view of Ethnography]. *Proceeding of Naresuan Research Conference 14th*, (pp. 532-543). Phitsanulok: Naresuan University.
- Jirabovornwisut, S. (2019). Chintanakan kiaokap krung si Ayutthaya khrang banmueang di nai lakhon thorathat rueang ‘Bupphesanniwat’ [The Imagination of Golden Period in Krung Sri Ayutthaya Era in Television Drama ‘Buppesannivas’]. *Siam Communication Review*, 18 (24), 7-21.
- Jiteesup, R. & Kupthanaroj, N. (2019). Anuphak lae baep rueang khong rueang lao sayong khwan samaimai nai aepphlikhechan choi lada [Motifs and Tale Types of Modern Horror Tales on The Joylada Application]. In K. Wongwailkhit, *Proceedings of RSU National and International Research Conference 2019*, (pp. 972-983). Bangkok: Rangsit University.
- Kittisak, P. (1986). *Kansueksa choeng wikhro khwamkhith rueang chakkrawan wittaya nai phutthasatsana tam thi prakot nai phra su tan ta pi dok* [Buddhist Cosmology as Revealed in Suttanta Pitaka: An Analytical Study]. (Master’s Thesis, Chulalongkorn University).
- Lindenberger, H. (1975). *Historical Drama*. Chicago: University of Chicago Press.
- Nathalang, S. (2014). *Thruesadi khati chon wittaya withi wittaya nai kan wikhro tamnan nithan phuenban* [The Methodology of Myth and Folktale Analysis]. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Nimmanahaeminda, P. (2002). *Nithan phuenban sueksa* [Folktale Studies]. Bangkok: Academic Dissemination Project, Faculty of Arts Chulalongkorn University.

- Peerasathien, U. (1985). *Kansueksa choeng wikhro baep rueang lae anuphak nai panya chadok* [An Analytical Study of Tale Types and Motifs in Pannasa Jataka]. (Master's Thesis, Chulalongkorn University).
- Plianmola, P. (ed.). (2016). Thun watthanatham thai su kan sangsan setthakit [Thai Cultural Capitals for Economic Construction]. (2016). *Journal of Industry*, 58. 5-8. Retrieved from <http://e-journal.dip.go.th/dip/images/ejournal/fd2eaa1aedd740f4b4e32346220a000d.pdf>
- Rompaeng. (2010). *Buppesunnivas* [Love Destiny]. Bangkok: Physics Center Press.
- Sompreeda, C. Author. (2019, 29 May). Interview.
- The Royal Society of Thailand. (2011). *Photchananukrom chabap ratchabandittayasathan* [Thai Dictionary of the Royal Institute]. Author.
- Thompson, S. (1989). *Motif-index of folk-literature* (Vol. 1-6). Bloomington: Indiana University Press.

การศึกษานโยบายการรับมือการระบาดโควิด-19 โดยใช้กรอบวิเคราะห์รัฐสวัสดิการ เปรียบเทียบ: กรณีศึกษาเปรียบเทียบเยอรมนีและไทย¹

ภาควิชาสังคมศาสตร์
ภาควิชาสังคมศาสตร์

(Received: October 1, 2020; Revised: February 19, 2021; Accepted: April 5, 2021)

บทคัดย่อ

การระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อสุขภาพประชาชนและสวัสดิภาพสังคม เพื่อจัดการปัญหาดังกล่าวจึงต้องมีความเชื่อมโยงกันระหว่างนโยบายด้านสุขภาพและนโยบายสวัสดิการสังคม บทความนี้มีการใช้กรอบวิเคราะห์ 1.) รัฐสวัสดิการเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยความแตกต่างของระบอบรัฐสวัสดิการจะส่งผลกระทบต่อชนนโยบายสวัสดิการสังคมต่อการรับมือการระบาดโควิด-19 2.) วิเคราะห์สมรรถนะระบบสุขภาพที่แตกต่างกัน จะส่งผลกระทบต่อนโยบายสาธารณสุขในการจัดการการระบาดโควิด-19

บทความนี้จะเปรียบเทียบระหว่างเยอรมนีและประเทศไทย เนื่องจากมีความแตกต่างด้านระบอบรัฐสวัสดิการและระบบสุขภาพ กล่าวคือ ระบอบรัฐสวัสดิการเยอรมนีเป็นรูปแบบบรรษัทนิยม (Corporatist welfare regime) ชุมนโยบายจึงเป็นการสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐและสังคม ลดผลกระทบทางเศรษฐกิจโดยรักษาการจ้างงานและรายได้ครัวเรือนจากเงินช่วยเหลือภาครัฐ ส่วนระบบสุขภาพมีสมรรถนะสูง องค์ความรู้วิทยาศาสตร์การแพทย์ก้าวหน้า มีการกระจายอำนาจและจำกัดอำนาจในระบบสุขภาพ นโยบายสุขภาพจึงมีการใช้อำนาจผูกเงินเป็นไปตามสัดส่วนของการระบาด และมอบอำนาจบางส่วนให้รัฐบาลท้องถิ่น ในขณะที่ประเทศไทยมีระบอบรัฐสวัสดิการรูปแบบทุนนิยมผลิตภาพรูปแบบรัฐพัฒนาการแบบจำเพาะ (Productivist welfare capitalism; subtype developmental-particularist) ชุมนโยบายจึงกระจายสวัสดิการได้ไม่ทั่วถึง และต้องอาศัยการช่วยเหลือกันเองจากภาคเอกชน และการกุศล ส่วนระบบสุขภาพมีสมรรถนะที่จำกัด รัฐไม่สามารถแจกจ่ายทรัพยากรป้องกันโรคได้เพียงพอต่อความต้องการ และต้องผลักภาระให้ประชาชนรับผิดชอบกันเอง นอกจากนี้มีการใช้อำนาจสถานะผูกเงินรวมศูนย์ที่รัฐบาลกลางและไม่ได้สัดส่วนกับการระบาด

คำสำคัญ: โควิด-19 นโยบายสาธารณะ เศรษฐศาสตร์การเมือง รัฐสวัสดิการเปรียบเทียบ ความพร้อมระบบสุขภาพ ไทย เยอรมนี

¹ ผู้เขียนขอขอบคุณศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร(องค์การมหาชน) เป็นอย่างสูงที่ได้สนับสนุนทุนการวิจัย. หมายเหตุ: บทความนี้ยุติการหาข้อมูลเมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม 2563

² อาจารย์ประจำ คณะเศรษฐศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. อีเมล: pakpoom.sa@cmu.ac.th

The Covid-19 policies: A comparative welfare state analysis between Germany and Thailand

Pakpoom Saengkanokkul³

Abstract

The Covid-19 pandemic effects both people's health and social welfare. To address these problems, integrated health and social policies are crucial. This article applies 1.) a comparative welfare state framework to analyze the differences of welfare regime leading to different social policy responses to COVID-19, and 2.) an analysis of capacity of different health system, of which leads to different health policy responses to COVID-19.

This article compares different health system and welfare regime of Germany with the Thai system. Germany has a corporatist welfare regime. Various social policies and financial assistance aim to alleviate negative economic impacts of COVID-19. German health system has high capacity based on advance medical knowledge and technology. Furthermore, health system administration, in which many public and private actors participate, is decentralized and limited. Therefore, policy responses to COVID-19 are based on a collaboration between the state and society. Authorities exercise the emergency powers of the Executive in relation to the degree of pandemic. Local administrative bodies were also granted authority to deal with the pandemic. On the contrary, Thailand has a productivist welfare capitalism, subtype developmental-particularist welfare regime. Therefore, social welfare distribution could not meet people's needs during pandemic. As a result, charity organization were needed to contribute to relief the efforts. Thailand's health system capacity were inadequate; thus, the people were forced to responsible for their own health and welfare. Moreover, Thailand's use of emergency powers was unproportionate with the degree of pandemic.

Keywords: COVID-19, Public policy, Political economy, Comparative welfare state, Healthcare preparedness, Thailand, Germany.

³ Dr. Faculty of Economics, Chiang Mai University. e-mail: pakpoom.sa@cmu.ac.th

เกริ่นนำ

การระบาดโควิด-19 เป็นการระบาดโรคอุบัติใหม่ที่มีความรุนแรงและแพร่ขยายอย่างรวดเร็วทั้งในเชิงจำนวนตัวเลขผู้ป่วย และพื้นที่ จนเป็นการระบาดใหญ่ (pandemic) (The World Health Organization, 2020) การป้องกันโรคเป็นแนวทางสำคัญ เนื่องด้วยยารักษาโรคและวัคซีนยังอยู่ในขั้นตอนการพัฒนา

ในมุมมองของเศรษฐศาสตร์ การป้องกันโรคเป็นการลงทุนชนิดหนึ่ง ปัจเจกชนจะเลือกระดับการป้องกันโรคที่ดีที่สุด โดยประเมินว่าการลงทุนป้องกันโรคได้ผลประโยชน์ที่ตามมาคุ้มค่ากับการลงทุนหรือไม่ ซึ่งการจะช่วยให้ปัจเจกชนวิเคราะห์ได้อย่างแม่นยำ และมีระดับการป้องกันโรคที่เหมาะสม ต้องอาศัยความสมบูรณ์ของข้อมูลข่าวสาร ของตัวโรค การระบาดของโรค เป็นต้น (Courbage and Rey, 2006) แต่สถานการณ์ปัจจุบันที่ประชาชนขาดข้อมูลข่าวสารที่สมบูรณ์ในการตัดสินใจป้องกันโรค ส่งผลให้การป้องกันโรคในระดับปัจเจกไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ดังนั้นมาตรการด้านสาธารณสุขจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพของประชากร

อย่างไรก็ตามแต่ละประเทศมีนโยบายสาธารณะที่แตกต่างปรับใช้ตามสถานการณ์การระบาด สมรรถนะของระบบสุขภาพ ผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคง ประเด็นดังกล่าวกลายเป็นหัวข้อที่ได้รับความสนใจในการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างนโยบายโควิด-19 ของโลกตะวันตกและตะวันออก (เช่น Sachs, 2020; Salmon, 2020; Chang, 2020)

บทความนี้ศึกษาปัจจัยระบบสุขภาพและสมรรถนะระบบสุขภาพ รวมถึงปัจจัยด้านระบอบรัฐสวัสดิการ ส่งผลต่อการผลิตนโยบายรับมือการระบาดโรคโควิด-19 ในแต่ละรัฐอย่างไร โดยใช้กรอบแนวคิดรัฐสวัสดิการเปรียบเทียบ และกรอบแนวคิดรัฐเวชกรรมเป็นกรอบวิเคราะห์ และเลือกการเปรียบเทียบประเทศเยอรมนีในฐานะตัวแทนประเทศตะวันตก และประเทศไทยในฐานะตัวแทนโลกตะวันออก ซึ่งมีความแตกต่างด้านระบบสุขภาพ ระบอบสวัสดิการ ระบบการเมืองและระบบเศรษฐกิจ

สุขภาพ และความจำเป็นของการแทรกแซงจากรัฐ

1. สุขภาพ-เศรษฐกิจ-ความมั่นคง

ความมั่นคงสุขภาพเป็นความมั่นคงรูปแบบใหม่ที่มีความสำคัญ การแพร่ระบาดของโรคร้ายสามารถสร้างความหวาดกลัวแก่ประชาชนในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว และส่งผลต่อเสถียรภาพสังคม สุขภาพจึงมิใช่ความมั่นคงเฉพาะบุคคลเท่านั้น แต่สามารถเชื่อมโยงถึงความมั่นคงของชาติ และสร้างความพหุเรือนขอบเขตบทบาทของรัฐในการแทรกแซงสุขภาพประชาชน

นอกจากเหตุผลด้านความมั่นคงแล้ว สุขภาพยังมีความสัมพันธ์ต่อเศรษฐกิจมหภาค และสร้างความชอบธรรมให้รัฐเข้ามามีการจัดการสุขภาพประชาชน รัฐได้มีบทบาทเข้ามาแทรกแซงสังคมและประชาชนโดยใช้เหตุผลแห่งรัฐ (Raison d'Etat) ที่ Foucault (2004) ได้นิยามว่า มันคือการปฏิบัติหรือการให้เหตุผลของการปฏิบัติที่มีการสร้างขึ้นมาเพื่อรัฐมีความชอบธรรมในการปกครอง แทรกแซงสังคมและประชาชน เพื่อรัฐจำเป็นต้องดำรงไว้เป็นสถาบันถาวร โดยเหตุผลแห่งรัฐมีการเปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลา การเกิดขึ้นมาของ “เศรษฐกิจการเมือง”

รัฐเข้ามามีบทบาทแทรกแซงร่างกาย และสุขภาพประชาชนโดยกระบวนการแพทย์นิวตร (Social medicalization) และรัฐมีบทบาทมากขึ้นเมื่อสุขภาพมีความสัมพันธ์กับการผลิตและความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจของชาติ ในขั้นแรกรัฐได้ใช้อำนาจความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ ใช้ข้อมูลทางสถิติสุขภาพเป็นเหตุผลแห่งรัฐ เพื่อสร้างรัฐเวชกรรมและตำรวจการแพทย์ปกครองแทรกแซงร่างกายและสังคมประชาชน ขึ้นต่อมารัฐ

ได้ใช้ความรู้ด้านสาธารณสุขเพื่อขยายขอบเขตอำนาจรัฐในการควบคุมสาเหตุของการเกิดโรค ควบคุมอากาศ น้ำ พื้นที่สาธารณะ และสร้างความชอบธรรมในการแทรกแซงพื้นที่เอกชน ในขั้นที่สามรัฐใช้ความรู้การแพทย์ในการควบคุมแรงงานการผลิต ซึ่งแรงงานลักษณะดังกล่าวไม่ใช่ตัวคนแต่เป็นแรงงานในฐานะปัจจัยการผลิต สุขภาพของแรงงานมีความสัมพันธ์กับเสถียรภาพห่วงโซ่การผลิตในระบบเศรษฐกิจ การเจ็บป่วยของแรงงานส่งผลกระทบต่อความไม่แน่นอนของระบบเศรษฐกิจทั้งระบบ (Foucault, 1974) นโยบายสุขภาพระดับชาติจึงมีบทบาทสำคัญและมีความสัมพันธ์กับนโยบายเศรษฐกิจ

2. ระบบสุขภาพและการเตรียมพร้อมรับมือโรคระบาด

ภายหลังสหัสวรรษใหม่ได้มีการระบาดใช้หวัดใหญ่สายพันธุ์ใหม่ได้แก่ การระบาดของ SARS ในปี 2003 การระบาดของ H1N1 ในปี 2009 และ การระบาดของ MERS ในปี 2012 เป็นที่แน่นอนว่าระบบสุขภาพเป็นระบบแรกที่ต้องเข้าไปจัดการรับมือการระบาดโรค ในประเทศกำลังพัฒนาอย่างเอเชียอาคเนย์ที่ระบบสุขภาพมีทรัพยากรที่จำกัดนั้น จึงได้มุ่งเน้นวิธีสร้างความเข้มแข็งของการสอดส่องและตรวจหาการระบาดแต่เนิ่นๆเพื่อควบคุมการระบาดให้อยู่ในวงจำกัด

ระบบสุขภาพที่แตกต่างส่งผลต่อการกำหนดนโยบายการรับมือโรคระบาด Hanvarongchai et al. (2010) ได้ใช้ Systemic Rapid Assessment Toolkit ซึ่งเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ศึกษาเปรียบเทียบ 6 ประเทศ ได้แก่ ไทย เวียดนาม ใต้หวัน ลาว กัมพูชา และอินโดนีเซียในการรับมือการระบาด H1N1 ปี 2009 ซึ่งพบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะการทำงานของระบบสุขภาพและการเตรียมความพร้อมการรับมือการระบาดของโรค ระบบสุขภาพที่แตกต่างส่งผลต่อการกำหนดรูปแบบนโยบาย ในประเทศที่มีระบบสุขภาพที่ดีนั้นจะช่วยให้ระบบการเตรียมความพร้อมรับมือการระบาดโรคจะสามารถบูรณาการร่วมกับกลไกอื่นๆที่ดำรงอยู่ในระบบสุขภาพขณะนั้น ปัจจัยด้านระบบอภีบาล ระบบให้บริการสุขภาพ และทรัพยากรเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความเชื่อมต่อกันระหว่างระบบสุขภาพ และระบบการรับมือโรคระบาด

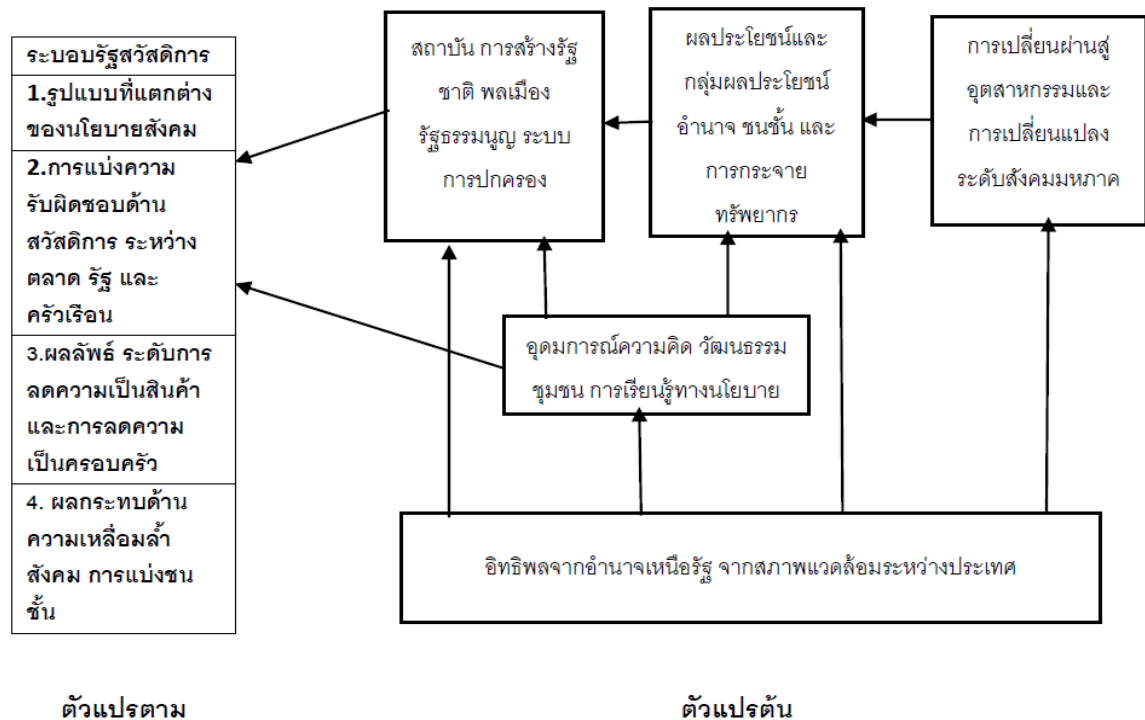
การเตรียมความพร้อมของระบบการรับมือโรคระบาดช่วยส่งผลดีในการลดภาระการทำงานของระบบสุขภาพ ลดอัตราการตายเมื่อเกิดการระบาดโรคร้ายขึ้นจริง อย่างไรก็ตามแหล่งเงินที่สำคัญก็มาจากงบประมาณสาธารณะ ในกิจกรรมหลายๆอย่าง เช่น การกักตุนยาต้านไวรัส อุปกรณ์การแพทย์ ต้องใช้งบประมาณจำนวนมาก และเป็นการเสียโอกาสในการใช้งบเพื่อจัดสรรทรัพยากรการแพทย์ในการรักษาโรคอื่น ตลอดจนการใช้จ่ายเพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ หรือนโยบายสวัสดิการสังคมต่างๆ

รัฐสวัสดิการเปรียบเทียบ

การระบาดโควิด-19 ส่งผลทั้งสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของประชาชน เช่น การขาดรายได้ การตกงาน เป็นต้น นอกจากนี้การระบาดยังเป็นความเสี่ยงสังคมที่คนในสังคมต้องรับผิดชอบร่วมกัน รัฐสวัสดิการเป็นรูปแบบรัฐที่กระจายบริการสังคมต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาต่างๆในสังคม (Spicker, 1995) อย่างไรก็ตามรัฐสวัสดิการมีหลายรูปแบบ

การศึกษารัฐสวัสดิการเปรียบเทียบเป็นการศึกษาที่วางอยู่บนฐานการจัดแบ่งกลุ่มในระดับมหภาคของรูปแบบสถาบัน เพื่อเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของระบอบรัฐสวัสดิการ (Welfare regime) (Lange and Hudson, 1991) ซึ่งการเปรียบเทียบจะมีกลุ่มชนิดระบอบรัฐสวัสดิการเป็นตัวแปรตาม และมุ่งหาตัวแปรอิสระตลอดจนการทำงานร่วมกันของตัวแปรอิสระ ที่เป็นปัจจัยต่างๆที่ผลักดันให้เกิดระบอบรัฐสวัสดิการที่มีลักษณะเหมือนกัน (convergence) หรือ ปัจจัยต่างๆที่ทำให้ระบอบรัฐสวัสดิการแตกต่างออกไป (divergence) เช่น การวิเคราะห์สถาบันเปรียบเทียบ (Ebbinghaus, 2012) พลังทางสังคม การเปลี่ยนผ่านสู่

อุตสาหกรรม ตลาดแรงงาน ความหลากหลายระบอบทุนนิยม รวมถึง ประวัติศาสตร์ เป็นต้น (Ebbinghaus & Manow, 2001)



ภาพที่ 1 กรอบความคิดระบอบรัฐสวัสดิการและตัวผลักดัน⁴

แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบความคิดระบอบรัฐสวัสดิการและตัวผลักดัน ตัวแปรตามเป็นชนิดระบอบรัฐสวัสดิการแบ่งเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ 1.) รูปแบบที่แตกต่างของนโยบายสังคม เช่น สังคมสงเคราะห์ ประกันสังคม และถ้วนหน้าตามสิทธิพลเมือง 2.) การแบ่งความรับผิดชอบด้านสวัสดิการ ระหว่าง ตลาด รัฐ และครัวเรือน 3.) ผลลัพธ์ มักอยู่ในรูประดับการลดความเป็นสินค้า และการลดความเป็นครอบครัว 4.) ผลกระทบด้านความเหลื่อมล้ำสังคม การแบ่งชนชั้น

ระบอบรัฐสวัสดิการที่ต่างกันมาจากการทำงานร่วมกันของตัวแปรต้น ได้แก่ 1.) การเปลี่ยนผ่านสู่อุตสาหกรรมและการเปลี่ยนแปลงระดับสังคมมหภาค เช่น ประวัติศาสตร์การเปลี่ยนระบบเศรษฐกิจสู่ทุนนิยมอุตสาหกรรม การเปลี่ยนแปลงด้านโครงสร้างประชากรเป็นต้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อตัวแปรต้นที่ 2.) ผลประโยชน์และกลุ่มผลประโยชน์ อำนาจ ชนชั้น และการกระจายทรัพยากร เช่น การเปลี่ยนผ่านสู่ระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมได้สร้างกลไกตลาดเป็นเครื่องมือในการกระจายทรัพยากร สร้างชนชั้นกลางและชนชั้นแรงงานขึ้นมาใหม่ ซึ่งส่งผลกระทบต่อตัวแปรต้นที่ 3.) ตัวแปรเชิงสถาบัน การสร้างรัฐชาติ พลเมือง รัฐธรรมนูญ ระบบการปกครอง เนื่องจากการจัดสรรทรัพยากรและอำนาจต้องการสถาบันในการสร้างกฎกติการ่วมกัน เช่น การสร้างสิทธิพลเมือง รับธรรมนูญ ซึ่งนำไปสู่รูปแบบระบอบรัฐสวัสดิการต่างๆ นอกจากนี้ยังมีตัวแปรต้นที่ 4.) อุดมการณ์ความคิด วัฒนธรรม ชุมชน การเรียนรู้ทางนโยบาย เช่น อุดมการณ์ด้านศาสนา ความหลากหลายด้านวัฒนธรรม ได้ตีกรอบความคิดของประชาชน และพฤติกรรมต่างๆ รวมถึงความคิดเรื่องสวัสดิการ ความ

⁴ ดัดแปลงจาก Gough, 2000 และ Gough, 2016

เป็นธรรม นอกจากนี้อุดมการณ์ความคิดยังส่งอิทธิพลต่อตัวแปรเชิงสถาบัน เช่น อุดมการณ์การสร้างรัฐชาติ เป็นต้น อุดมการณ์ความคิดยังสามารถส่งผลกระทบต่อความหลากหลายของระบอบรัฐสวัสดิการ ตัวแปรต้นที่ 5.) อิทธิพลจากอำนาจเหนือรัฐ และสภาพแวดล้อมระหว่างประเทศ เช่น โลกาภิวัตน์ สงคราม ภาวะวิกฤติ องค์กรระหว่างประเทศ สามารถส่งผลกระทบต่อตัวแปรต้นอื่นทั้งสี่ได้

การจัดกลุ่มรัฐสวัสดิการของ Esping-Andersen (1990) เป็นผลงานที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการวิเคราะห์ วิจารณ์และพัฒนากรอบความคิดด้านการศึกษารัฐสวัสดิการเปรียบเทียบ ตลอดจนการจัดกลุ่มรัฐสวัสดิการ ชนิดใหม่ Esping-Andersen ได้ศึกษาเฉพาะกลุ่มประเทศทุนนิยมในตะวันตก และแบ่งชนิดรัฐสวัสดิการทุนนิยมตะวันตกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

- **ระบอบเสรีนิยม** กลไกตลาดยังเป็นกลไกหลักในการกระจายสวัสดิการ รัฐมีบทบาทจำกัดในการแทรกแซงตลาดและรับผิดชอบสวัสดิการประชาชน การขยายสิทธิสังคมเป็นไปอย่างจำกัด โดยสิทธิประโยชน์ที่รัฐจัดหาให้มักจะให้แก่เฉพาะกลุ่มประชากรที่จำเป็น นโยบายสังคมส่งผลกระทบต่ออัตราการลดความเหลื่อมล้ำ และแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มต่างๆ ตัวอย่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ เป็นต้น

- **ระบอบอนุรักษนิยม** รัฐมีบทบาทในการขยายสิทธิสังคมมากขึ้น สิทธิประโยชน์สวัสดิการมีความแตกต่างตามสถานะจ้างงาน อาชีพ สถาบันครอบครัว และศาสนายังคงมีบทบาทสำคัญด้านการจัดสรรสวัสดิการ นโยบายสังคมยังส่งผลให้ประชากรแบ่งออกเป็นกลุ่มต่างๆ ตัวอย่างประเทศ เช่น ฝรั่งเศส เยอรมนี เป็นต้น

- **ระบอบสังคมนิยมประชาธิปไตย** รัฐมีบทบาทแทรกแซงสูงในการขยายสิทธิสังคม รวมถึงการจัดหาสวัสดิการประชาชน รัฐมีบทบาทในการแทรกแซงกลไกตลาด และลดการพึ่งพิงสถาบันครอบครัวในด้านจัดหาสวัสดิการ ลักษณะสิทธิประโยชน์ด้านสวัสดิการเป็นแบบครอบคลุมพลเมืองทั้งหมด นโยบายสังคมมีผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำสูง และลดการแบ่งแยกกลุ่มประชากร

นอกจากนี้ Holliday (2000) ได้เสนอการจัดกลุ่มระบอบรัฐสวัสดิการในเอเชียตะวันออกเป็นระบอบรัฐสวัสดิการทุนนิยมผลิตภาพ (Productivist Welfare Capitalism) ซึ่งเป็นระบอบรัฐสวัสดิการที่กระบวนการผลิตนโยบายสวัสดิการสังคมถูกครอบงำจากนโยบายเศรษฐกิจเป็นสำคัญ การขยายสิทธิสวัสดิการสังคมเป็นไปอย่างจำกัด และการขยายสิทธิสวัสดิการใดๆต้องมีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจ การจัดความสัมพันธ์ระหว่างรัฐ-ตลาด-ครอบครัวแบบใหม่ก็เพื่อไปสนับสนุนให้เศรษฐกิจเติบโตขึ้น รัฐให้ความสำคัญด้านเศรษฐกิจมากกว่าด้านอื่น โดยระบอบรัฐสวัสดิการทุนนิยมผลิตภาพก็มีความหลากหลายและแบ่งกลุ่มย่อยได้เป็น

- **รูปแบบอำนวยความสะดวก (facilitative)** รัฐมีบทบาทด้านสวัสดิการเพียงเล็กน้อย โดยใช้กลไกตลาดเป็นหลัก ในด้านการผลิตและกระจายสวัสดิการ และมีผลเพียงเล็กน้อยในการลดความเหลื่อมล้ำ และการแบ่งชนชั้น

- **รูปแบบรัฐพัฒนาการแบบถ้วนหน้า (Developmental-universalist)** รัฐมีบทบาทมากขึ้นในสวัสดิการสังคม และมีการขยายสิทธิสังคมแก่ประชาชนทุกคน อย่างไรก็ตามก็ไม่ใช่สิทธิสังคมทุกชนิด แต่เป็นสิทธิสังคมที่รัฐคิดสรรแล้วว่าสามารถส่งผลกระทบต่อเพิ่มผลิตภาพ

- **รูปแบบรัฐพัฒนาการแบบจำเพาะ (Developmental-particularist)** รัฐมีบทบาทในการขยายสิทธิสวัสดิการสังคมให้กลุ่มประชากรเฉพาะกลุ่มที่มีความสัมพันธ์กับการเพิ่มผลิตภาพ และรัฐมีบทบาทกำกับสวัสดิการสังคมและสถาบันครอบครัวเพื่อเข้าร่วมด้านการผลิตและกระจายสวัสดิการ

กรณีศึกษาเปรียบเทียบนโยบายรับมือการระบาดโควิด-19

1. เยอรมนี

1.1 ระบอบรัฐสวัสดิการเยอรมนี

แรงผลักดันทางประวัติศาสตร์ที่ส่งผลต่อการก่อสร้างระบอบรัฐสวัสดิการเยอรมนี ได้แก่

1.1.1 ความคิดอุดมการณ์ ด้านการผลิตองค์ความรู้และอุดมการณ์แนวความคิด มีการพัฒนามหาวิทยาลัยในลักษณะเชี่ยวชาญศาสตร์เฉพาะด้าน มีการศึกษาวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ นอกจากนี้ยังมีการสอนเรื่องนิติรัฐ พลเมือง ปรัชญา เรื่องลัทธิเศรษฐกิจต่างๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างความแข็งแกร่งให้ประชาสังคม และการดำเนินการเศรษฐกิจโดยภาคเอกชน และเป็นปัจจัยสำคัญในการเกิดปฏิวัติอุตสาหกรรมในเยอรมนี ส่วนกลุ่มชนชั้นนำก็มีค่านิยมในการรับผิดชอบสวัสดิการของผู้ได้ปกครองดังเห็นได้จากกฎหมายทั่วไปแห่งราชอาณาจักรปรัสเซียปี 1794 ที่กำหนดหน้าที่ผูกมัดของรัฐในการช่วยเหลือคนยากจน หรือกฎหมาย Bavarian Law 1869 ที่กำหนดให้หน้าที่ชุมชนท้องถิ่นในการช่วยเหลือคนยากจนตามความจำเป็นของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะการช่วยเหลือสังคมสงเคราะห์ (Stolleis, 2013, p.36)

1.1.2 การเปลี่ยนผ่านสู่อุตสาหกรรม การเปลี่ยนผ่านสู่อุตสาหกรรมคลื่นลูกที่หนึ่งซึ่งเป็นอุตสาหกรรมการเกษตรในเยอรมนีเริ่มต้นช้ากว่าประเทศอื่นในยุโรปตะวันตก ทำให้เกิดอุปทานสินค้าเกษตรส่วนเกินในประเทศจำนวนมาก ส่งผลให้แรงงานภาคเกษตรในเยอรมนีมีจำนวนล้นเกิน จำเป็นต้องอพยพสู่แรงงานภาคอุตสาหกรรม อย่างไรก็ตามแรงงานภาคอุตสาหกรรมก็ประสบกับความเสี่ยงที่แตกต่างจากการทำงานในชนบท เช่น อุตสาหกรรมเหมืองแร่ ที่คนงานประสบอุบัติเหตุ พิกการ และเสียชีวิต เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ประจำวัน ความเสียหายของลูกจ้างจากการทำงานมิได้เป็นส่วนที่นายจ้างต้องรับผิดชอบเนื่องจากในขณะนั้นไม่มีกฎหมายกำหนดหน้าที่ดังกล่าว

1.1.3 ผลประโยชน์ การจัดสรรทรัพยากรและอำนาจ การเปลี่ยนผ่านสู่อุตสาหกรรมได้เปลี่ยนการทำงานจากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในระบบเครือญาติ ชุมชน เป็นการทำงานร่วมกับคนแปลกหน้าในโรงงาน เหล่าคนงานได้พัฒนาระบบการช่วยเหลือซึ่งกันและกันขึ้น โดยสมาชิกร่วมจ่ายเงินเข้ากองทุนกลางเพื่อนำไปใช้ช่วยเหลือแรงงานและครอบครัวกรณีเกิดภัยพิบัติต่างๆ อย่างไรก็ตามการจัดการเหล่านี้เป็นลักษณะคล้ายสมาคมภาคเอกชนโดยมิได้มีการบังคับจากอำนาจรัฐ หรือพัฒนาเป็นรูปสิทธิสังคม สิทธิประโยชน์จึงจำกัดเฉพาะกลุ่มประชากรที่ทำงานในโรงงานเดียวกัน หรือมีอาชีพคล้ายกัน

เมื่อการประสพภัยและการถูกขูดรีดของแรงงานได้ขยายตัวอย่างกว้างขวางจนสร้างสำนึกร่วมกันของแรงงาน จึงก่อเกิดชนชั้นขึ้นมาใหม่คือ ชนชั้นแรงงาน การรวมตัวของแรงงานในรูปสหภาพในระดับชาติก็เริ่มก่อตัวขึ้น เช่น Allgemeine deutsche Arbeiterverbrüderung (ภราดรภาพของแรงงานเยอรมัน) ซึ่งเป็นการรวมตัวของสมาคมแรงงานทั่วประเทศกว่า 170 แห่ง มีสมาชิกรวมกว่า 15000 คน ในปี 1848 เพื่อเรียกร้องสวัสดิการและสิทธิของแรงงาน นอกจากนี้การรวมตัวของสหภาพแรงงานยังพบในรูปของพรรคการเมืองและสามารถเข้าไปมีบทบาทในรัฐสภาอย่าง Sozialistische Arbeiterpartei Deutschlands (พรรคสังคมนิยมแรงงานเยอรมัน) ที่ก่อตั้งในปี 1875 (Stolleis, 2013, p.47-48)

ปัญหาความเป็นอยู่ที่ยากลำบากของแรงงาน และผลกระทบเชิงลบของการปฏิวัติทุนนิยมอุตสาหกรรมและเสรีนิยมกลายเป็นปัญหาสังคมที่ทุกภาคส่วนในสังคมกังวลและหาทางออก เพราะทุกชนชั้นได้รับผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ชนชั้นกลางและนายจ้างได้รับผลกระทบในรูปของความยากจนในสังคมที่มากขึ้นเรื่อยๆ อันเป็นภัยต่อความมั่นคงของชนชั้นกลางเอง เช่น ในรูปการก่ออาชญากรรมที่พบในชีวิตประจำวัน หรือการเจ็บป่วยของแรงงานซึ่งส่งผลต่อการผลิต หรือการขาดการศึกษาของเด็กเล็กที่จะเป็นแรงงานสำคัญในอนาคต รัฐเองก็ต้องพึ่งพารายได้ภาษีจากเศรษฐกิจที่เติบโตขึ้น และแรงงานจากชนชั้นแรงงาน

1.1.4 สถาบัน เยอรมนีในศตวรรษที่ 19 เป็นลักษณะรัฐสมที่ไม่ใช่ทั้งในรูปของรัฐอำนาจนิยมที่รับผิดชอบสวัสดิการของประชาชนทั้งหมด และก็ไม่ใช่อำนาจนิยมที่การจัดสรรสวัสดิการเป็นไปตามกลไกตลาด รัฐได้เข้าไปแทรกแซงด้านสวัสดิการแรงงาน เช่น Prussian Law 10 April 1854 ที่กำหนดให้ตั้งสมาคมแรงงานในเมืองในทุกโรงงาน และกฎหมายปี 1865 ที่กำหนดให้มีการประกันภาคบังคับแรงงานเหมืองทุกคน โดยกองทุนที่บริหารเป็นลักษณะเอกชนเพื่อผลประโยชน์สาธารณะ โดยนายจ้างและลูกจ้างร่วมจ่ายเงินเข้ากองทุน (Stolleis, 2013, p.50-51)

1.1.5 สภาพแวดล้อมระหว่างประเทศ มีการขยายตัวของแนวคิดคอมมิวนิสต์ในยุโรปในศตวรรษที่ 19 และการเติบโตของพรรคสังคมนิยมในประเทศ การเดินขบวนของแรงงานจำนวนมากขึ้นได้สร้างความวิตกให้แก่ชนชั้นปกครอง และผลักดันให้มีการปฏิรูประบบสวัสดิการเพื่อลดความตึงเครียดระหว่างชนชั้น หลีกเลี่ยงการปฏิวัติของชนชั้นกรรมชีพ และประสานผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างชนชั้น ปัจจัยต่างๆเหล่านี้ได้นำไปสู่ การสร้างระบบสวัสดิการแบบบิสมาร์คในปี 1881 ซึ่งกลายเป็นฐานสำคัญของระบอบรัฐสวัสดิการเยอรมนีอย่างต่อเนื่อง

แรงผลักดันดังกล่าวที่ภาคประชาสังคมและชนชั้นแรงงานมีความเข้มแข็ง อุดมการณ์ด้านนิติรัฐ สิทธิพลเมืองมีความเข้มแข็ง มีการพัฒนาระบบประกันภาคเอกชนอย่างต่อเนื่อง มีการจำกัดอำนาจรัฐบาลกลาง กระจายอำนาจให้รัฐบาลท้องถิ่น อีกทั้งชนชั้นปกครองมีสำนึกหน้าที่รับผิดชอบต่อสวัสดิการของประชาชน ส่งผลให้ระบอบรัฐสวัสดิการของประเทศเยอรมนีเป็น ระบอบอนุรักษนิยม หรือระบอบบรรษัทนิยม (Corporatist welfare regime) (Goodin et al., 1999, pp.71-78) กล่าวคือ ระบบประกันสังคมภาคบังคับที่สิทธิประโยชน์ผูกติดกับสถานภาพการทำงาน นอกจากนี้หัวหน้าครอบครัวที่ทำงานสามารถขยายสิทธิครอบคลุมนให้สมาชิกครอบครัวได้แก่ ภรรยา บุตร-ธิดา โดยกองทุนมีแหล่งเงินจากนายจ้างและลูกจ้างเป็นหลัก และระบบที่สองได้แก่ สังคมสงเคราะห์ที่ช่วยเหลือกลุ่มประชากรส่วนน้อยที่ยากลำบาก และไม่คำนึงถึงสถานภาพการทำงาน โดยมีแหล่งเงินจากภาษีอากร จุดประสงค์ของระบอบสวัสดิการมีเพื่อรักษาระเบียบสังคม และระเบียบเศรษฐกิจ จัดการความเสี่ยง 5 ชนิดที่แรงงานและครอบครัวต้องเผชิญ ได้แก่ ความชราภาพ การเจ็บป่วย การตั้งครุฑและบริบาลมารดา อุบัติเหตุจากการทำงาน และการว่างงาน เพื่อรับประกันแรงงานว่าจะสามารถรักษาระดับรายได้ไม่ให้เกิดเปลี่ยนแปลงมากนักเมื่อประสบความเสียหายจากความเสี่ยงเหล่านี้ และเมื่อลูกจ้างมีประกันครอบคลุมความเสี่ยงแล้วย่อมส่งผลให้ผลิตภาพแรงงานมีความแน่นอนซึ่งส่งผลดีต่อผู้ประกอบการเอง รัฐจึงมีหน้าที่ในการแทรกแซงกลไกตลาดแรงงานในฐานะ เพื่อสร้างรูปแบบการเจรจาผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างนายจ้างและลูกจ้าง

1.2 ระบบสุขภาพเยอรมนี

1.2.1 พัฒนาการรัฐเวชกรรมและการป้องกันโรค

เยอรมนีเป็นต้นแบบในการสร้างรัฐเวชกรรมในยุโรปในช่วงต้นศตวรรษที่ 18 โดยมีรูปแบบการพัฒนาความรู้ในรูประเบียบวิทยาการ (discipline) รัฐมีการสะสมองค์ความรู้เพื่อพัฒนาการทำงานของรัฐบาลและเทคโนโลยีการปกครอง ความรู้ด้านการแพทย์ก็เป็นหนึ่งสาขาวิชาที่รัฐใช้ในการควบคุมปกครองร่างกายประชาชนและสังคม ทั้งในรูปแบบการใช้ข้อมูลสถิติสุขภาพประชากร การใช้ตำรวจการแพทย์เข้าสอดส่อง เก็บข้อมูลสุขภาพส่งให้รัฐบาล บังคับพฤติกรรมประชากร การสร้างปทัสถานการรักษาใหม่ให้เป็นมาตรฐานเหมือนกันทั่วประเทศ รวมถึงการสร้างสถาบันบริหารระบบสาธารณสุข (Foucault, 1974)

ถึงแม้รัฐมีความรู้เข้มแข็งในการแทรกแซงควบคุมสังคม ในขณะเดียวกันสังคมเองก็มีการพัฒนารูปแบบการช่วยเหลือตนเองในรูปแบบสมาคม แรงงานในโรงงานรวมตัวกันสร้างระบบประกันภัยซึ่ง

ครอบคลุมการรักษาพยาบาล อุบัติเหตุจากการทำงาน ก่อนที่ขยายเป็นระบบบิสมาร์ครอบคลุมแรงงานทั่วประเทศซึ่งคิดเป็นร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมดในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 นอกจากนี้กลุ่มชนชั้นนำในระดับท้องถิ่นต่างเกรงว่าอำนาจรัฐบาลกลางจะเข้ามาครอบงำอำนาจท้องถิ่นมากเกินไปโดยใช้แผนประกันสุขภาพแห่งชาติเป็นข้ออ้าง เพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง ระบบสุขภาพของเยอรมนีจึงเป็นลักษณะการประนีประนอมระหว่างอำนาจรัฐ และภาคเอกชน ระหว่างรัฐบาลกลางและรัฐบาลท้องถิ่น (Altenstetter, 2003, pp.38-44)

อำนาจรัฐเวชกรรมเยอรมนีเข้มแข็งถึงขีดสุดในสมัยอาณาจักรไรช์ที่สาม อันเป็นบาดแผลทางประวัติศาสตร์ เมื่อเหล่าแพทย์และบุคลากรการแพทย์ชั้นนำในเยอรมนีที่ได้รับอิทธิพลแนวความคิดสังคมนิยมแบบดาร์วินส์กลายเป็นกำลังหลักในการสร้างความชอบธรรมแก่รัฐบาลนาซีในการใช้ความรู้การแพทย์เพื่อสร้างความบริสุทธิ์ทางชาติพันธุ์อารยัน อันส่งผล เช่น การบังคับคนพิการ และชาวยิวทำหมันกว่าสี่แสนคน และกว่าแสนคนเป็นเหยื่อของการบังคับการุณฆาต (Ernst, 2001, pp.37-42) หลังจากการล่มสลายอาณาจักรไรช์ที่สามแล้ว เยอรมนีจึงหวาดระแวงการใช้อำนาจของรัฐมากเกินไปในการแทรกแซงสังคมและประชาชน รัฐจึงต้องมีกระบวนการจำกัดอำนาจตนเอง ซึ่งรวมถึงการใช้อำนาจความรู้ด้านการแพทย์ในกระบวนการแพทยานุวัตรด้วย

วิวัฒนาการของประวัติศาสตร์เชิงสถาบันดังกล่าวได้วางหลักการ 3 ประการพื้นฐานของระบบสุขภาพเยอรมนีได้แก่ ความสมานฉันท์ การกระจายอำนาจ และการบริหารจัดการด้วยองค์กรมิใช่รัฐ (Altenstetter, 2003)

หลักการสมานฉันท์ คือ การเฉลี่ยความเสี่ยงสุขภาพระหว่างสมาชิกทุกคนในสังคม ประชาชนมีหน้าที่เฉลี่ยทุกข์เฉลี่ยสุขรับผิดชอบความเสี่ยงสุขภาพร่วมกันโดยไม่มีใครถูกทอดทิ้งจากระบบประกันสุขภาพ คนรวยต้องช่วยเหลือคนจนด้วยการจ่ายเงินสมทบกองทุนสุขภาพในสัดส่วนสูงกว่า คนแข็งแรงช่วยเหลือคนอ่อนแอกว่า ถึงแม้เขาจะไม่มีโอกาสได้รับการรักษาเนื่องจากสุขภาพแข็งแรง เขาก็ต้องมีหน้าที่รับผิดชอบจ่ายเงินสมทบเข้ากองทุนสมำเสมอ ทุกคนเข้าถึงสิทธิสุขภาพและชุดสิทธิประโยชน์บริการการรักษาที่เหมือนกัน แม้จะมีสถานภาพทางอาชีพที่แตกต่างกันก็ตาม การเข้าถึงบริการสุขภาพวางอยู่บนฐานความจำเป็นทางสุขภาพ โดยมีค่านึงว่าผู้ป่วยมีความแตกต่างด้านเศรษฐกิจสังคมอย่างไร

หลักการกระจายอำนาจ คือ รัฐบาลท้องถิ่นมีอำนาจในด้านนโยบายสาธารณสุขท้องถิ่น โดยมีรัฐบาลสหพันธ์รัฐสนับสนุนบางส่วน เพื่อป้องกันอำนาจรัฐบาลกลางมีอิทธิพลเหนือรัฐบาลท้องถิ่นมากเกินไป ดังนั้นแหล่งเงินค่ารักษาพยาบาลที่ให้แก่โรงพยาบาลและผู้ให้บริการรักษาพยาบาล ส่วนหนึ่งจึงมาจากภาษีรัฐบาลท้องถิ่น และอีกส่วนมากจากกองทุนสุขภาพที่เก็บเบี้ยประกันจากฝ่ายลูกจ้าง และนายจ้าง

หลักการบริหารจัดการโดยตัวแสดงมิใช่รัฐ คือการบริหารจัดการกองทุนสุขภาพจากภาคเอกชน โดยมีตัวแทนทั้งผู้จ่ายเบี้ยประกัน นายจ้าง ลูกจ้าง และฝ่ายผู้ให้บริการสุขภาพ อำนาจการตัดสินใจจึงแบ่งเป็นสองส่วนเท่าๆกันระหว่างผู้ให้บริการและผู้จ่ายเบี้ยประกัน รัฐมิได้มีอำนาจในการเข้าบริหารจัดการกองทุน รัฐมีหน้าที่ในการออกกฎหมายและกำหนดกรอบนโยบายระดับชาติ

ลักษณะระบบสุขภาพจึงประกอบด้วยตัวแสดงรัฐ และตัวแสดงมิใช่รัฐ ผู้มีส่วนได้เสียในระบบสุขภาพหลายฝ่าย เช่น สหภาพแรงงาน บุคลากรการแพทย์ ผู้นำระดับท้องถิ่น อำนาจของรัฐบาลสหพันธ์รัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการเจรจาต่อรอง ประนีประนอม เพื่อออกแบบนโยบายสุขภาพ และการประกันสุขภาพแห่งชาติ รัฐใช้อำนาจการแพทย์ในการสร้างความชอบธรรมการแทรกแซงสุขภาพและร่างกายประชากร

ตลอดจนพื้นที่สาธารณะ และกรรมสิทธิ์เอกชน อย่างไรก็ตามรัฐก็ถูกจำกัดการใช้อำนาจจากตัวแสดงอื่นมิใช่รัฐที่มีความเข้มแข็งเช่นเดียวกัน ทั้งจากภาคประชาสังคม สหภาพแรงงาน สมาคม และรัฐบาลท้องถิ่น

ลักษณะระบบสุขภาพดังกล่าวยังมีผลกระทบต่อนโยบายการป้องกันโรค มาตรการทางสาธารณสุขและป้องกันโรคเป็นมาตรการสาธารณสุขที่มาพร้อมกับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพประชากร การควบคุมพื้นที่สาธารณะเสมอ ซึ่งอาจเข้าไปแทรกแซงเสรีภาพและกรรมสิทธิ์เอกชน บาดแผลจากการใช้อำนาจรัฐเกินขอบเขตในสมัยนาซียังเป็นบทเรียนที่รัฐบาลต้องจำกัดอำนาจตนเอง ดังนั้นนโยบายการป้องกันโรค และการให้ความรู้สุขภาพจึงเป็นความรับผิดชอบของรัฐบาลท้องถิ่นเป็นหลัก (Freeman, 1994, pp.3-16) รัฐบาลกลางมีหน้าที่ในการวางแผนนโยบายการป้องกันโรคและส่งเสริมสุขภาพ รัฐบาลมลรัฐมีหน้าที่นำนโยบายป้องกันโรคมาปรับใช้ให้เกิดการปฏิบัติจริง และทำหน้าที่เสมือนเป็นตัวกลางระหว่างผู้วางแผนนโยบายและผู้ปฏิบัติงาน

1.2.2 ความพร้อมของระบบสุขภาพในการรับมือการระบาดโควิด-19

เยอรมนีเป็นประเทศรายได้สูงและมีขนาดผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ 3.4 ล้านล้านยูโร มีจำนวนประชากร 82.3 ล้านคน แบ่งเป็นเพศชาย 41.0 ล้านคน และเป็นเพศหญิง 42.1 ล้านคน เยอรมนีเป็นสังคมสูงวัยโดยมีประชากรร้อยละ 19 อายุมากกว่า 67 ปี⁵ ถึงแม้ระบบสุขภาพจะมีความซับซ้อนและประกอบด้วยหลายกองทุน แต่ก็สามารถขยายหลักประกันสุขภาพถ้วนหน้าแก่ประชาชนทั้งหมด โดยประชากรราวร้อยละ 87 เข้าถึงประกันสุขภาพสังคม อีกร้อยละ 11 ครอบคลุมโดยประกันภาคเอกชน และร้อยละ 2 ได้รับประกันสุขภาพแบบจำเพาะอาชีพ เช่น ทหาร ตำรวจ (Organisation for Economic Co-operation and Development, 2020, p.9) ระบบการปกครองของเยอรมนีเป็นระบบสหพันธรัฐซึ่งส่งผลต่อการวางแผนและบริหารจัดการในระบบสุขภาพด้วยให้มีการกระจายอำนาจสู่รัฐบาลท้องถิ่น

ค่าใช้จ่ายสุขภาพแห่งชาติคิดเป็น 11.2% GDP สูงเป็นอันดับสองของกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป ด้วยระบบการคลังสุขภาพมีการป้องกันภาวะล้มละลายที่ดี ทำให้รายจ่ายสุขภาพทางตรงของประชากรคิดเป็นร้อยละ 11.2 ของรายจ่ายสุขภาพแห่งชาติ ด้านกำลังคนและทรัพยากรการแพทย์ในระบบสุขภาพ มีจำนวนแพทย์ 4.3 คนต่อประชากร 1000 คน และจำนวนพยาบาล 12.0 คนต่อประชากร 1000 คน มีจำนวนเตียง 8.0 เตียงต่อประชากร 1000 คน และด้วยจำนวนบุคลากรและทรัพยากรสุขภาพที่สูง ทำให้จำนวนการใช้บริการผู้ป่วยนอกและผู้ป่วยในสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มประเทศสหภาพยุโรป (Ibid., pp.9-11)

4.1.3 นโยบายรับมือโควิด-19 ของเยอรมนี

มีการค้นพบผู้ติดเชื้อรายแรกในเยอรมนีเมื่อวันที่ 27 มกราคม 2020 ในรัฐบาวาเรีย อย่างไรก็ตามการระบาดของโควิด-19 ในยุโรปเริ่มขยายวงกว้างในช่วงปลายเดือนกุมภาพันธ์ จำนวนผู้ติดเชื้อเพิ่มขึ้น 2 เท่าในแต่ละวันซึ่งเป็นสัญญาณการแพร่ระบาดอย่างรวดเร็ว โดยชุดนโยบายรับมือโควิด-19 มีลักษณะสำคัญคือ

- มีการเพิ่มอำนาจฝ่ายบริหารเนื่องด้วยสถานการณ์ฉุกเฉินแต่ก็มีการจำกัดอำนาจและถ่วงดุลด้วยเช่นกัน มาตรการจำนวนมากของการรับมือโควิดเป็นมาตรการที่ส่งผลกระทบต่อสิทธิและเสรีภาพของประชาชน ดังนั้นเพื่อสร้างหลักประกันว่ารัฐจะไม่ใช้ข้ออ้างของการระบาดโรคในการละเมิดสิทธิเสรีภาพประชาชนโดยไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ กฎหมายที่เยอรมนีใช้ในภาวะฉุกเฉินของการระบาดโรคได้แก่ Infectious Disease Act 2001 และมีการแก้ไขในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2020 โดยกฎหมายให้อำนาจแก่รัฐใน

⁵ ข้อมูลจาก The Federal Statistical office. จากเว็บไซต์: https://www.destatis.de/EN/Themes/Society-Environment/Population/Current-Population/_node.html

การใช้มาตรการที่พอเหมาะสมควรและได้สัดส่วนในการจัดการภาวะวิกฤติโรคระบาด ถึงแม้มาตรการเหล่านั้นจะลดทอนสิทธิเสรีภาพขั้นพื้นฐานของประชาชน เช่น เสรีภาพในการเคลื่อนย้าย เสรีภาพในการชุมนุม การสั่งปิดน่านฟ้า การมอบอำนาจพิเศษแก่หน่วยงานสุขภาพ เป็นต้น ซึ่งอำนาจเหล่านี้รัฐบาลท้องถิ่นสามารถนำไปประกาศใช้แตกต่างกันตามสถานการณ์ของแต่ละรัฐโดยมีรัฐบาลกลางเป็นตัวเชื่อมโยงประสานงาน อย่างไรก็ตามรัฐสภาและวุฒิสภาสามารถเรียกร้องประชุมให้รัฐบาลยกเลิกอำนาจดังกล่าวได้เช่นกัน (European Union Agency for Fundamental Rights, 2020, pp.1-3)

- **การใช้อำนาจความรู้วิทยาศาสตร์** ข้อมูลสถิติ ในการสร้างความชอบธรรมให้รัฐในการควบคุมประชากร สถาบัน Robert Koch Institute ซึ่งเป็นสถาบันวิจัยระดับชาติที่ชำนาญการด้านความรู้การแพทย์และระบาดวิทยาเป็นผู้ให้คำปรึกษา และวางแผนการควบคุมการระบาดโรคแห่งชาติเพื่อลดการตายจากโควิด-19 สร้างหลักประกันเพื่อให้มีการรักษาแก่ผู้ติดเชื้ออย่างเพียงพอ รวมถึงบริการสาธารณะด้านอื่นๆ ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อประกอบการตัดสินใจแก่ผู้กำหนดนโยบาย สื่อและประชาชน ผลวิจัยที่สำคัญของสถาบันได้ถูกแปลงเป็นนโยบายสาธารณะ (Winkelmann, 2020) ได้แก่ การแนะนำให้ใส่หน้ากากอนามัยเพื่อป้องกันการระบาดของโรค ซึ่งเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของชาวตะวันตกไม่นิยมใส่หน้ากากอนามัย และต่อมาได้มีการประกาศบังคับให้ใส่หน้ากากในที่สาธารณะในวันที่ 22 เมษายน (BBC NEWS, 2020) เพื่อให้การจัดสรรหน้ากากอนามัยเป็นไปอย่างเพียงพอและทั่วถึง รัฐบาลได้เข้าแทรกแซงกลไกตลาด กระทรวงสาธารณสุขเป็นผู้กำหนดราคากลางของหน้ากากอนามัยและยังทำหน้าที่รับผิดชอบเป็นผู้จัดซื้อกลางหน้ากากอนามัยเพื่อแจกจ่ายให้แก่โรงพยาบาล และสถานพยาบาลต่างๆทั่วประเทศ มีการห้ามส่งออกหน้ากากอนามัยไปต่างประเทศ และกำหนดให้กระทรวงสาธารณสุขเป็นผู้นำเข้าหน้ากากอนามัยผู้เดียว โดยได้รับสนับสนุนการคลังจากรัฐบาลกลางกว่า 7.8 พันล้านยูโรในการจัดหาหน้ากากอนามัย

- **สมรรถนะระบบสุขภาพสูง** สามารถขยายขอบเขตการตรวจประชากร (Winkelmann, 2020) ทางสถาบัน Robert Koch Institute ได้แนะนำการขยายขอบเขตการตรวจโรคโควิด-19 เพื่อเพิ่มความสามารถในการตรวจจับและตามรอยการระบาด ประกอบกับสมรรถนะของระบบสุขภาพที่มีห้องปฏิบัติการของภาครัฐและเอกชนกว่า 400 แห่ง มีการเพิ่มจุดตรวจแบบ Drive-in และในวันที่ 14 พฤษภาคม รัฐสภาได้ออกกฎหมายเพื่อขยายการตรวจให้ครอบคลุมบุคคลที่ไม่มีอาการแต่มีประวัติในการสัมผัสบุคคลที่น่าสงสัยติดเชื้อด้วย ซึ่งประชาชนสามารถเข้ารับการตรวจโดยไม่คิดมูลค่า ส่วนทางกองทุนประกันสุขภาพสังคมจะให้การสนับสนุนแก่ห้องปฏิบัติการ 50.50 ยูโรต่อการตรวจ ส่งผลให้เยอรมนีเป็นประเทศที่มีจำนวนการตรวจโควิด-19 มากกว่า 5 ล้านครั้ง

- **มีการกระจายอำนาจให้รัฐบาลท้องถิ่น** มีกระบวนการตัดสินใจร่วมกันระหว่างนายกรัฐมนตรีและรัฐบาลท้องถิ่นเพื่อหามาตรการที่เหมาะสมระหว่างกาป้องกันการแพร่ระบาดโรคและผลกระทบทางเศรษฐกิจ ส่วนแผนการที่จะลดระดับความเข้มงวดการเว้นระยะห่างสังคมขึ้นอยู่กับสถานการณ์การระบาดและตัวชี้วัด R_0 เช่น วันที่ 6 พฤษภาคม อนุญาตให้ร้านค้าเปิดทำการอีกครั้ง โรงเรียน สถานรับเลี้ยงเด็กรวมถึงกิจกรรมที่มีผู้ชุมนุม การแข่งขันฟุตบอล เป็นต้น ในวันที่ 30 มิถุนายน รัฐต่างๆได้ร่วมวางแผนในการยกเลิกมาตรการบังคับในสถานการณ์โควิด-19 ที่เหลืออยู่ทั้งหมด อย่างไรก็ตามเนื่องจากการบริหารรัฐกิจระบบสุขภาพเยอรมนีเป็นในรูปแบบสหพันธรัฐ ดังนั้นนโยบายการรับมือการระบาดโควิด-19 ในเยอรมนี จึงมิได้อำนาจผูกขาดจากรัฐบาลกลางหรือผู้นำประเทศอย่าง แต่เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างรัฐบาลกลางและรัฐบาลมลรัฐ โดยรัฐบาลกลางทำหน้าที่วางกรอบนโยบายภาพรวมในระดับชาติและร่วมตัดสินใจเชิงนโยบาย

พร้อมกับรัฐบาลมลรัฐ รัฐบาลมลรัฐสามารถนำนโยบายแห่งชาติไปปฏิบัติใช้ในแต่ละพื้นที่ตามความเหมาะสมสถานการณ์

- **การสื่อสารของรัฐบาลต่อประชาชนเพื่อสร้างความเชื่อมั่นและร่วมมือกัน** มาตรการรับมือโควิด-19 ของเยอรมนีจะไม่สามารถเดินหน้าต่อไปได้ ถ้าไม่มีการสื่อสารระหว่างภาครัฐต่อประชาชนที่ดี การดำเนินนโยบายปิดเมืองเพื่อจำกัดพื้นที่การสัมผัสเชื้อโดยใช้อำนาจกฎหมาย อำนาจบีบบังคับแบบเดิม หรือ อำนาจความกลัวเพียงอย่างเดียว จะไม่สามารถคุมพฤติกรรมของชาวเยอรมันให้เป็นเด็กดีเชื่อฟังคำสั่งจาก รัฐบาลได้อย่างไม่มีเหตุผล รัฐจึงต้องใช้ศิลปะการโน้มน้าว ใช้เหตุผลเพื่อให้ประชาชนเห็นผลประโยชน์ร่วมกัน และร่วมมือทำงานกัน บทบาทผู้นำของนายกรัฐมนตรีหญิงเยอรมนีในการจัดการสภาวะวิกฤติโควิด-19 ได้รับการชื่นชมจากสื่อระหว่างประเทศ รวมถึงความเห็นของโพลประชาชนกว่าร้อยละ 70 ของผู้ตอบแบบสอบถาม ในเยอรมนีเห็นว่าผู้นำมีการจัดการที่ดีภายใต้วิกฤติ (Euronews, 2020) ด้วยภูมิหลังการศึกษาและการทำงานด้านฟิสิกส์จึงเป็นข้อได้เปรียบของเธอในการจัดการระบาดของโควิด-19 ระบบความคิดแบบ วิทยาศาสตร์ การให้ความสำคัญด้านข้อมูล การให้ความสำคัญของคำแนะนำจากผู้ชำนาญการ ทำให้เมเคเคิล เข้าใจสถานการณ์การระบาดโรค (The Atlantic 2020) ประกอบกับความสามารถในการสื่อสารวิทยาศาสตร์ ด้วยภาษาที่เข้าใจง่าย ทำให้ประชาชนลดความวิตกกังวล มีความเชื่อมั่นต่อผู้นำและรัฐบาล

- **การช่วยเหลืออย่างครอบคลุมจากระบบสวัสดิการ** ผลกระทบของมาตรการล็อกดาวน์ทำให้เกิดการว่างงาน รายได้ที่ลดลง และเศรษฐกิจหดตัว เนื่องจากระบบสวัสดิการของเยอรมนีที่ มุ่งเน้นด้านการจ้างงานเต็มและการรักษาระดับรายได้ของผู้ประกันตนไม่ให้เปลี่ยนแปลงมากนักจากการ ประสบภาวะวิกฤติ ดังนั้นชุดนโยบายสังคมในวิกฤติโควิด-19 จึงเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างรัฐบาลกลาง รัฐบาลท้องถิ่น และกองทุนประกันสังคมจัดการกันเอง และใช้แหล่งเงินมาจากทั้งภาษีรัฐบาลกลาง ภาษีรัฐบาล ท้องถิ่น และกองทุนประกันสังคม โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการรักษาระดับรายได้แก่ประชากรทุกกลุ่ม ในด้าน การลดค่าใช้จ่ายนั้นเยอรมนีมีนโยบายทั้งในรูปการลดภาษี และการแจกจ่าย สินค้าบางชนิด เช่น การลด ภาษีมูลค่าเพิ่มจาก 19% เป็น 7% การจัดหาอุปกรณ์สำหรับเด็กแก่ครอบครัวยากจน ส่วนทางด้าน ผู้ประกอบการก็ได้รับการช่วยเหลือ เช่น การผ่อนปรนภาษี นอกจากนี้รัฐบาลมีการขยายสินเชื่อเพื่อ ผู้ประกอบการรายย่อย (International Labour Organization, 2020) เพื่อลดความเสียหายทางเศรษฐกิจ จากการระบาดโควิด-19 รัฐบาลยอมให้มีหนี้สาธารณะเพิ่มมากขึ้นเพื่อนำเงินไปใช้ในนโยบายการคลังอัดฉีดเงิน เพิ่มในระบบ 156 พันล้านยูโร (4.9% GDP) เพื่อใช้ด้านการเพิ่มทรัพยากรสุขภาพ เยียวยาเจ้าของธุรกิจขนาด กลางและขนาดเล็ก สร้างการจ้างงานระยะสั้น ขยายสิทธิประโยชน์การว่างงาน นอกจากนี้มีการสร้างกองทุน ใหม่เพื่อสร้างเสถียรภาพทางเศรษฐกิจเพื่อขยายสินเชื่อแก่ภาคธุรกิจเป็นมูลค่ากว่า 757 พันล้านยูโร (International Monetary Fund, 2020)

กล่าวโดยสรุปนโยบายการรับมือการระบาดโควิด-19 ของเยอรมนีได้แก่ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ ของประชากร รวมถึงการจำกัดพื้นที่สาธารณะเพื่อลดการสัมผัสเชื้อ อย่างไรก็ตามรัฐก็มีใช้อำนาจเข้าแทรกแซง อย่างสมบูรณ์ แต่สร้างความร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและเอกชน ระหว่างรัฐบาลกลางและรัฐบาลท้องถิ่น ระหว่าง กระทรวงต่างๆ ทั้งนี้มาจากหลักความคิดของระบบสุขภาพที่วางอยู่บนฐาน ความสมานฉันท์ การกระจายอำนาจ และการบริหารจัดการด้วยองค์กรมิใช่รัฐ ทำให้ในสภาวะปกติที่ภาคสังคมและประชาสังคมมีความเข้มแข็งในการ บริหารจัดการด้านสุขภาพด้วยตนเอง และมีการสร้างรูปแบบการร่วมมือระหว่างภาครัฐ และถึงแม้ในสถานการณ์ ภาวะวิกฤติที่เพิ่มอำนาจรัฐในการบริหารจัดการความเสี่ยงแล้ว อำนาจรัฐก็ยังคงถูกจำกัดด้วยกฎหมาย และสภา ถึงแม้รัฐมีอำนาจมากขึ้นในการจัดสรรโอนย้าย ทรัพยากรสุขภาพของภาคเอกชนให้แก่สาธารณะเป็นการชั่วคราว

เพื่อตอบสนองต่อการระบาดโควิด-19 รัฐมีอำนาจในการประกาศจำกัดพื้นที่อันเป็นการลดทอนเสรีภาพประชาชนก็ตาม แต่นโยบายดังกล่าวก็มาพร้อมกับ การสื่อสารทำความเข้าใจกับประชาชน และใช้ข้อมูลทางสถิติที่ได้จากการขยายวงกว้างการตรวจโรคโควิด-19 โดยมีสถาบัน Robert Koch Institute เป็นผู้ใช้องค์ความรู้การแพทย์และให้คำแนะนำแก่รัฐบาล เพื่อสร้างความมั่นใจแก่สังคม พร้อมมีนโยบายด้านสวัสดิการจากระบบรัฐสวัสดิการที่มุ่งเน้นด้านการรักษาระดับรายได้ให้คงเดิมเมื่อเจอภาวะวิกฤติ จึงสามารถโน้มน้าวให้คนปฏิบัติตามนโยบายของรัฐโดยไม่ส่งผลกระทบต่ออัตราการลดลงของคุณภาพชีวิตประชาชนมากนัก

2. ไทย

2.1 ระบบรัฐสวัสดิการไทย

เมื่อใช้กรอบรัฐสวัสดิการเปรียบเทียบวิเคราะห์ระบบรัฐสวัสดิการไทยแล้ว จะพบว่าประวัติศาสตร์การพัฒนาระบบรัฐสวัสดิการไทยมีลักษณะแตกต่างจากโลกตะวันตกดังนี้

2.1.1 สภาพแวดล้อมระหว่างประเทศ ประเทศไทยไม่เคยผ่านประสบการณ์อาณานิคม ส่งผลให้ไม่มีสถาบันด้านการคุ้มครองทางสังคมของยุโรปตะวันตกเป็นตัวอย่างดำเนินรอยตามดังเช่นสิงคโปร์ซึ่งมีกองทุน Central Provident Fund ที่ก่อตั้งโดยเจ้าอาณานิคมอังกฤษเมื่อปี 1955 (Pierson, 2005, pp.395-418) อย่างไรก็ตามการมีความสัมพันธ์อันดีกับสหรัฐฯในช่วงสงครามเย็นก็ส่งผลให้ไทยได้รับความช่วยเหลือทางการเงิน การถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยี รวมถึงนโยบายเศรษฐกิจเสรีนิยม (Phongpaichait and Baker, 2002) ซึ่งส่งผลต่อทิศทางการออกแบบนโยบายเศรษฐกิจและสวัสดิการสังคมตามมา แต่รัฐไทยก็มีข้อจำกัดที่ทำให้ไม่สามารถดำเนินรอยตามเศรษฐกิจเสรีนิยมเต็มที่เหมือนสหรัฐฯ เนื่องจากภาคเอกชนขาดแคลนปัจจัยทุนและเทคโนโลยีการผลิต และต้องการการสนับสนุนจากภาครัฐ

2.1.2 การเปลี่ยนผ่านสู่อุตสาหกรรม ประเทศไทยในอดีตมีรายได้หลักมาจากเกษตรกรรม มีการเปลี่ยนผ่านอุตสาหกรรมที่ล่าช้าที่เพิ่งเริ่มเห็นผลชัดเจนในช่วงทศวรรษ 60 และเนื่องจากการได้รับความช่วยเหลือจากสหรัฐฯในเวลานั้นทำให้ทิศทางการเปลี่ยนผ่านนั้นวางอยู่บนฐานกลไกตลาดเสรีเป็นหลัก (Falkus, 1995, pp.15-17) โดยรัฐมีหน้าที่สนับสนุนในด้านควบคุมเสถียรภาพทางการเมืองเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการลงทุนและการเติบโตทางเศรษฐกิจ เช่น การควบคุมอัตราเงินเฟ้อ ควบคุมค่าจ้างแรงงานขั้นต่ำ ควบคุมการรวมตัวกันของแรงงาน เป็นต้น ไทยได้ดำเนินนโยบายอุตสาหกรรมทดแทนการนำเข้าในช่วงทศวรรษ 60 อุตสาหกรรมเพื่อการส่งออกในทศวรรษ 80 ระบบเศรษฐกิจไทยมีความเชื่อมโยงกับโลกาภิวัตน์และดำเนินนโยบายเสรีการค้าและการเงินในช่วงทศวรรษ 90 ทำให้เศรษฐกิจพัฒนาด้วยอัตราการเติบโตอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนผ่านอุตสาหกรรมไทยที่กระจุกตัวในกรุงเทพฯและปริมณฑลกลับสร้างความเหลื่อมล้ำทางรายได้มากขึ้น ในปี1988 ส่วนแบ่งรายได้ของกลุ่มประชากรร้อยละ 20 ที่ยากจนสุดมีแค่ร้อยละ 4.5 เมื่อเทียบกับกลุ่มประชากรร้อยละ 20 ที่รวยที่สุดกลับครอบครองรายได้กว่าร้อยละ 54.8 (Tinakorn, 1995, p.222) อีกทั้งกลับไม่สามารถสร้างจำนวนงานเพื่อรองรับการอพยพแรงงานจากภาคเกษตรสู่ภาคอุตสาหกรรมได้เพียงพอ สัดส่วนรายได้ของประเทศจากภาคเกษตรกรรมลดลงจากร้อยละ 39.4 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศในปี 1961เป็นร้อยละ 12.3 ในปี1992 แต่สัดส่วนแรงงานกว่าร้อยละ 60 กลับยังคงอยู่ในภาคเกษตร (Charoenlert, 2000, pp.101-102) โครงสร้างสังคมเกษตรกรรมยังคงเป็นสถาบันสำคัญในชนบทไทย

2.1.3 ผลประโยชน์ การจัดสรรทรัพยากรและอำนาจ ทุนนิยมไทยก่อนวิกฤติต้มยำกุ้งปี 97 มีลักษณะธุรกิจกึ่งผูกขาดที่ได้รับการปกป้องคุ้มครองจากรัฐ (Phongpaichit, 2006, pp.15-40) มีเพียงไม่กี่

ตระกูลใหญ่ที่มีความสัมพันธ์อันดีกับข้าราชการ นักการเมือง หรือ กองทัพ ที่ได้รับสิทธิพิเศษจากรัฐทำให้สามารถหาค่าเช่าทางเศรษฐกิจมากกว่าปกติ กลุ่มชนชั้นนำสามกลุ่มเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการจัดสรรทรัพยากร กล่าวคือกองทัพเข้ามาแทรกแซงการเมืองและเป็นคณะบริหารประเทศมีหน้าที่ในการสร้างความสงบเรียบร้อยทางการเมืองเพื่อสร้างบรรยากาศดึงดูดการลงทุนจากต่างชาติ โดยมีข้าราชการและผู้ชำนาญการออกแบบนโยบายสาธารณะและนำแผนมาปฏิบัติ และกลุ่มที่สามคือภาคธุรกิจเอกชนบางกลุ่มที่ได้สิทธิพิเศษทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

ทุนนิยมไทยหลังวิกฤติ 97 มีลักษณะเปลี่ยนแปลงไป ทุนนิยมครอบครัวเริ่มอ่อนแอลง จำนวนธุรกิจครอบครัวลดลงและทำให้การแข่งขันลดลง มีลักษณะการบริหารที่ทันสมัย แต่ช่องว่างระหว่างนักธุรกิจและการเมืองลดลง กล่าวคือ นักธุรกิจและเครือข่ายได้ผันตัวเป็นนักการเมืองและเข้ามามีอิทธิพลต่อการออกแบบนโยบายสาธารณะ (Phongpaichit, 2006)

แต่ทว่าภาคประชาสังคมและสหภาพแรงงานกลับมีความอ่อนแอ ลักษณะการเปลี่ยนผ่านอุตสาหกรรมที่แรงงานภาคเกษตรยังมีสัดส่วนที่สูง ประกอบกับมาตรการแทรกแซงต่างๆของภาครัฐ ทำให้การรวมตัวสหภาพแรงงานไทยเป็นไปรูปแบบแยกเป็นกลุ่มๆ ขาดสำนึกร่วมกันของแรงงาน และทำให้การเรียกร้องทางสังคมเป็นไปอย่างยากลำบาก (Charoenlert, 2000)

2.1.4 ความคิดอุดมการณ์ ศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติ วัดมีใช้สถานที่ประกอบทางศาสนาเท่านั้น แต่เป็นศูนย์กลางชุมชน เพื่อประกอบกิจกรรมชีวิตประจำวันตั้งแต่เกิดจนตาย เมื่อรัฐไทยมีความทันสมัยขึ้น วัดก็ได้ปรับตัวเป็นองค์กรไม่แสวงกำไรและทำกิจกรรมด้านสวัสดิการสังคม เช่น การศึกษา การช่วยเหลือแก่ผู้ไร้บ้าน และกิจกรรมทำนุบำรุงทางศาสนา เป็นต้น คำสอนศาสนาพุทธมีอิทธิพลต่อความคิดของคนไทยในการให้เงินเพื่อการกุศล (Apinunmahakul, 2014, pp.111-118) การให้เป็นการสะสมบุญบารมีส่วนบุคคลซึ่งส่งผลดี ความสุข ความเจริญต่อผู้ให้ การทำบุญ ช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยากเป็นวัฒนธรรมสังคม นอกจากนี้รัฐบาลยังสนับสนุนให้ประชาชนทำบุญ ด้วยการให้สิทธิผู้เสียภาษีนำเงินที่บริจาคเพื่อองค์กรการกุศลมาคำนวณเป็นค่าลดหย่อนภาษี แต่ไม่เกินร้อยละ 10 ของเงินได้หลังหักค่าใช้จ่ายและค่าลดหย่อนอื่นๆแล้ว รายรับขององค์กรไม่แสวงกำไรทุกประเภทในไทยมีมูลค่าราวสองแสนล้านบาทต่อปี⁶

2.1.5 สถาบัน ปัจจัยตัวแปรต้นดังกล่าวทำให้ชนชั้นปกครองจำกัดการมีส่วนร่วมภาคประชาสังคม และอำนาจการตัดสินใจนโยบายจึงอยู่ภายใต้เฉพาะชนชั้นนำไม่กี่กลุ่ม โดยชนชั้นปกครองไทยได้เลือกแนวทางการพัฒนาเป็น “รัฐพัฒนาการ” ที่ให้ความสำคัญแก่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ความมั่นคงประเทศ มากกว่านโยบายเพื่อสร้างความเป็นธรรมในสังคม (Hundt and Uttam, 2017, pp.163-171) ทิศทางนโยบายสังคมจึงอยู่ภายใต้กรอบนโยบายพัฒนาการเศรษฐกิจ ทำให้การออกแบบนโยบายสังคมเป็นแบบบนลงล่าง ผู้ปกครองเสมือนเป็นคุณพ่อรู้ดีที่ตัดสินใจว่ากลุ่มประชากรใดควรได้สิทธิประโยชน์ ควรได้สวัสดิการชนิดใดบ้าง ซึ่งมักจะเลือกให้แก่กลุ่มที่มีผลประโยชน์ในการพัฒนาเศรษฐกิจหรือสร้างความมั่นคงการเมือง เช่น กลุ่มข้าราชการ หรือเลือกให้สังคมสงเคราะห์เฉพาะกลุ่มยากจน ดังเห็นได้จากการดำเนินนโยบายสวัสดิการข้าราชการ นโยบายประกันสังคมแก่ลูกจ้างภาคเอกชนเพื่อสนับสนุนให้เกิดความแน่นอนในการผลิต บัตรประกันสุขภาพแก่ผู้ยากไร้ รัฐใช้จ่ายงบประมาณส่วนใหญในการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยงบประมาณด้านสวัสดิการสังคมมีมูลค่าเพียงร้อยละ 5.9 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมภายในประเทศ (Pierson, 2005)

⁶ ข้อมูลจาก: สำนักงานสถิติแห่งชาติ. การสำรวจองค์กรไม่แสวงหากำไร พ.ศ. 2555.

ด้วยปัจจัยทางประวัติศาสตร์ที่แตกต่างกันดังกล่าว ที่ภาคประชาสังคมและสหภาพแรงงานมิได้แข็งแกร่ง แต่กลุ่มชนชั้นนำมีอำนาจสูงในการพัฒนาประเทศและตัดสินใจจัดการแบ่งสรรทรัพยากร รูปแบบการพัฒนาเสรีนิยมที่ได้รับอิทธิพลจากสหรัฐอเมริกาในช่วงสงครามเย็นที่ให้ความสำคัญด้านเศรษฐกิจกลไกตลาดเสรีมากกว่าการแทรกแซงจากรัฐเพื่อความเป็นธรรมสังคม และสังคมเกษตรกรรมและพุทธศาสนายังคงเป็นรากฐานสำคัญในด้านสวัสดิการสังคม ได้ส่งผลให้ระบอบรัฐสวัสดิการไทยมีลักษณะเป็นรัฐสวัสดิการทุนนิยมผลิตภาพรูปแบบพัฒนาการแบบจำเพาะ (Productivist Welfare Capitalism; subtype developmental-particularist) (Jetin, 2011, p.347) โดยมีลักษณะ คือ รัฐเลือกที่จะรับผิดชอบสวัสดิการเพียงแค่บางส่วน ที่เหลือจึงผลักภาระไปที่กลไกตลาด ภาคครัวเรือน และเงินออมส่วนบุคคลเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสนับสนุนการกุศลให้รับผิดชอบสวัสดิการแก่กลุ่มประชากรชายขอบ เนื่องจากมีวัฒนธรรมการทำบุญชอบช่วยเหลือผู้อื่นของพุทธศาสนานับเป็นค่านิยมในสังคม วัดและมูลนิธิกลายเป็นอีกสถาบันหลักในด้านสวัสดิการของประชาชนไทย มูลนิธิการกุศลจำนวนมากถูกก่อตั้งขึ้นเพื่อช่วยเหลือให้สวัสดิการ สภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ซึ่งก่อตั้งตั้งแต่ปี 1960 เพื่อประสานงานด้านสังคมสงเคราะห์ (Mongkolnchaiarunya and Wattanakoon, 2013, pp.115-116) นอกจากนี้ระบบสังคมครัวเรือนภาคเกษตรยังคงมีบทบาทสำคัญในการจัดสรรหาสวัสดิการให้แก่สมาชิกโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมชนบทต่างจังหวัด (Kittiprapas, 2002, p.13) ผลกระทบของนโยบายสังคมจึงมีผลน้อยต่อการลดความเหลื่อมล้ำและยังแบ่งแยกกลุ่มประชากรออกเป็นหลายๆกลุ่ม

รัฐธรรมนูญฉบับ 1997 เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญครั้งหนึ่งของระบอบรัฐสวัสดิการไทยเนื่องจากได้ขยายสิทธิทางการเมือง สิทธิเศรษฐกิจสังคมให้ประชาชน ทำให้รัฐมีหน้าที่รับผิดชอบขยายนโยบายสวัสดิการอย่างไรก็ตามมุมมองในทุกรัฐบาลตั้งแต่ปี 2001 ต่อความมั่นคงของมนุษย์ยังเป็นลักษณะตีความแบบแคบ และการทำงานของหน่วยงานภาครัฐอย่างกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ยังคงวางอยู่บนฐานพุทธศาสนาในเรื่องผู้ปกครองและผู้ที่มีต้องช่วยเหลือผู้ที่ไม่ มี ส่งผลให้การดำเนินนโยบายสวัสดิการสังคม จึงมุ่งเน้นเฉพาะช่วยเหลือกลุ่มคนที่ยากลำบาก (Jumnianpol and Nuangjamnong, 2019, pp.227-246)

2.2 ระบบสุขภาพไทย

2.2.1 พัฒนาการรัฐเวชกรรมและการป้องกันโรค

การพัฒนารัฐเวชกรรมและกระบวนการแพทย์นวัตของไทยมีลักษณะเฉพาะตัวที่ รัฐ วัด และพระสงฆ์ รวมถึงสถาบันกษัตริย์เป็นตัวแสดงสำคัญด้านการจัดหาบริการสุขภาพประชาชน (Saengkanokkul, 2019) อุดมการณ์อรรถประโยชน์นิยม-ชาตินิยม มีอิทธิพลต่อรัฐให้อำนาจความรู้ การแพทย์เพื่อจุดประสงค์สร้างความมั่นคงและเศรษฐกิจของชาติ เนื่องจากสุขภาพประชาชนที่แข็งแรงย่อมส่งผลดีต่อแรงงาน ผลผลิตของชาติ การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ความเข้มแข็งของกองทัพ และความรุ่งเรืองของประเทศชาติ นโยบายสุขภาพจึงอยู่ภายใต้อิทธิพลของนโยบายพัฒนาประเทศ รัฐเลือกที่จะรับผิดชอบการรักษาพยาบาลแก่ประชากรบางกลุ่มที่ส่งผลต่อการเติบโตเศรษฐกิจและความมั่นคงของชาติ เช่น สวัสดิการ รักษาพยาบาลข้าราชการ ประกันสังคมของแรงงานภาคเอกชน บัตรสวัสดิการรักษายาบาลเพื่อคนจน

ส่วนประชากรที่เข้าไม่ถึงการรักษาพยาบาลของรัฐ ก็จะเป็นหน้าที่ของสถาบันครอบครัว ชุมชน และการกุศลที่รับผิดชอบ วัดและมูลนิธิเอกชน รวมถึงมูลนิธิของสถาบันกษัตริย์เป็นแหล่งระดมทุน เพื่อจัดหาบริการสุขภาพแก่ประชาชนที่ขาดกำลังทรัพย์ในการซื้อบริการสุขภาพจากกลไกตลาด

ถึงแม้ว่าประเทศไทยมีหลักประกันสุขภาพถ้วนหน้าตั้งแต่ปี 2001 แต่อุตสาหกรรมบริการสุขภาพเอกชนก็มีความสำคัญเติบโตคู่ขนานกับบริการภาครัฐอย่างต่อเนื่อง รัฐไทยยังสนับสนุนภาคเอกชน แสวงกำไรเพื่อหวังว่าการลงทุน และการจ้างงานในอุตสาหกรรมสุขภาพจะส่งผลต่อการเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยที่รัฐมีบทบาทในการควบคุมกลไกตลาดในอุตสาหกรรมนี้เพียงเล็กน้อย

ด้านการป้องกันโรคในระบบสุขภาพไทย เนื่องจากการเคลื่อนไหวของแพทย์และผู้ชำนาญการที่ผลักดันการป้องกันโรคเป็นวาระแห่งชาติอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ทศวรรษ 70 ทำให้ค่านิยมในการป้องกันโรคและส่งเสริมสุขภาพมีความสำคัญ อย่างไรก็ตามประวัติศาสตร์พัฒนารัฐเวชกรรมไทยก็มีอิทธิพลต่องานด้านการป้องกันโรคเช่นกัน ด้วยอำนาจความรู้-ความเชื่อ-ศรัทธารวมจิตใจ ทำให้รัฐมิได้ใช้ข้อมูลความรู้และสถิติด้านการแพทย์เพียงอย่างเดียวในการรณรงค์ด้านสุขภาพและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของประชาชน แต่ผสมผสานกับวัฒนธรรมสังคม และความเป็นผู้นำส่วนบุคคลเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือให้มีผู้ปฏิบัติตาม

การป้องกันโรคมีทั้งด้านที่ต้องใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกปลอมเข้าใจยากของประชาชนในพื้นที่ และเกิดการยอหย่อนในการปฏิบัติตาม จึงจำเป็นต้องมีการคัดเลือกคนในพื้นที่เพื่อให้ความรู้จนเกิดความเข้าใจปฏิบัติตามและแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารสุขภาพต่อไปยังสมาชิกอื่นๆในชุมชน การพัฒนาโครงการสาธารณสุขมูลฐานไทยวางอยู่บนฐานความคิด ประชาชนมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อสุขภาพตนเอง เป็นภารกิจของครอบครัวและชุมชน และการใช้ทรัพยากรท้องถิ่น รวมถึงเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่นที่แตกต่าง (Sringernyuang & Lertmanorat, 2009) ถึงแม้มีนโยบายจากภาครัฐสั่งการลงมา แต่ต้องอาศัยผู้นำชุมชนเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างรัฐและคนในพื้นที่ อาสาสมัครสาธารณสุขหมู่บ้าน (อสม.) จำนวนกว่าหนึ่งล้านคนในปัจจุบัน จึงเป็นกลุ่มผู้แสดงที่สำคัญในระบบป้องกันโรคของไทย โดยมีข้อดีในการเข้าใจวัฒนธรรมความเป็นอยู่วิถีชีวิตที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ สามารถสื่อสารเข้าใจต่อลูกบ้าน มีเครือข่ายเพื่อช่วยสนับสนุนให้กำลังใจลูกบ้านในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพ

2.2.2 ความพร้อมของระบบสุขภาพในการรับมือการระบาดโควิด-19

ระบบสุขภาพไทยเป็นระบบที่แบ่งความรับผิดชอบระหว่างภาครัฐและเอกชน อย่างไรก็ตามมีลักษณะเป็นการเดินคู่ขนานมากกว่าการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐและเอกชน กลุ่มประชากรที่รัฐเป็นผู้รับผิดชอบแตกต่างจากกลุ่มประชากรที่ฝ่ายเอกชนเป็นผู้รับผิดชอบ ภาครัฐได้ให้บริการสุขภาพจากระบบ

หลักประกันสุขภาพถ้วนหน้าเป็นหลัก โดยมีระบบประกันสังคมและสวัสดิการรักษายาบาลข้าราชการที่สามารถรับบริการได้ทั้งในสถานพยาบาลรัฐและเอกชนโดยขึ้นอยู่กับคู่สัญญา ระบบประกันเอกชนจัดสรรสิทธิประโยชน์ประกันสุขภาพเสริมที่หลากหลายให้แก่ประชาชนที่กำลังทรัพย์เพื่อใช้บริการในสถานพยาบาลเอกชน

จำนวนโรงพยาบาลภาครัฐมีทั้งสิ้น 1047 โรง และภาคเอกชนมีจำนวน 308 โรง จำนวนเตียงในภาครัฐมีทั้งสิ้น 119155 เตียง ภาคเอกชนมี 31684 เตียง อย่างไรก็ตามการกระจายทรัพยากรก็มีความแตกต่างในแต่ละภูมิภาค โดยมีการกระจุกตัวของทรัพยากรที่กรุงเทพฯ สูงกว่าที่อื่น เช่น จำนวนประชากรต่อเตียงในกรุงเทพฯ อยู่ที่ 205 ประชากรต่อเตียง เมื่อเทียบกับภาคเหนือที่ 448 ประชากรต่อเตียง หรือ ภาคอีสานที่ 584 ประชากรต่อเตียง สำหรับจำนวนทรัพยากรบุคคลนั้น ประเทศไทยมีแพทย์จำนวน 35388 คน (1843 ประชากรต่อแพทย์ 1 คน) โดยแพทย์กว่าร้อยละ 18.9 ทำงานในภาคเอกชน นอกจากนี้การกระจายแพทย์ก็มีความเหลื่อมล้ำเช่นกัน ความหนาแน่นของแพทย์ในกรุงเทพฯ สูงที่สุดโดยมีจำนวน 630 ประชากรต่อแพทย์ เมื่อเทียบกับภาคเหนือที่ความหนาแน่น 2089 ประชากรต่อแพทย์ และภาคอีสาน 7703 ประชากรต่อแพทย์ (Rojanapithayakorn, 2017, pp. 115-137)

2.3 นโยบายโควิด-19 ของไทย

มีการพบผู้ติดเชื้อโควิด-19 ที่ไทยรายแรกเมื่อวันที่ 13 ม.ค. 2563 และรัฐบาลประกาศเป็นโรคติดต่ออันตรายเมื่อวันที่ 24 ก.พ. รัฐบาลได้ดำเนินการแจกจ่ายหน้ากากอนามัยแก่ประชาชนบางส่วน เบื้องต้นวันละ 1 แสนชิ้น ระหว่างวันที่ 2-6 มี.ค. ตั้งแต่วันที่ 22 มี.ค. มีการเริ่มมาตรการเว้นระยะห่างสังคม และมาตรการคุมพื้นที่สาธารณะต่างๆ ได้แก่ สถาบันการศึกษา สถาบันกวดวิชา สถานบันเทิง งดกิจกรรมทางศาสนา การชุมนุมคนหมู่มาก⁷

การรับมือการระบาดของโควิด-19 ของไทยก็อยู่ในกลุ่มการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของประชากร รวมถึงการจำกัดพื้นที่สาธารณะเพื่อลดการสัมผัสเชื้อเช่นกัน อย่างไรก็ตามเมื่อวิเคราะห์รายละเอียดจะพบว่าชุดนโยบายของไทยมีความแตกต่างจากของเยอรมนี ซึ่งภูมิหลังทางประวัติศาสตร์การพัฒนารัฐเวชกรรม สมรรถนะระบบสุขภาพและการป้องกันโรค รวมถึงระบอบรัฐสวัสดิการส่งผลให้เกิดความแตกต่างดังกล่าว โดยชุดนโยบายของไทยมีลักษณะ คือ

2.3.1 การสื่อสารสั่งการเป็นช่องทางเดียว ในวันที่ 25 มี.ค.มีการจัดตั้ง ศูนย์บริหารสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา-19 (ศบค.) โดยมีหนึ่งในหน่วยงานที่ตั้งขึ้นภายใต้ศูนย์ ได้แก่ ฝ่ายข่าวสารและการประชาสัมพันธ์ หลังจากนั้นการประชาสัมพันธ์ช่วงเที่ยงของทุกวันจากโฆษก ศบค. จึงเป็นช่องทางเผยแพร่ทางการช่องทางหลักเพื่อป้องกันการสับสนอลหม่านของข้อมูลข่าวสาร เนื้อหาหลักในแต่ละวันที่สื่อสารถึงประชาชนได้แก่ จำนวนตัวเลขผู้ติดเชื้อ ในระดับประเทศ และระดับจังหวัด สถานการณ์แพร่ระบาดในระดับนานาชาติ ประชาสัมพันธ์ความรู้ที่ประชาชนพึงควรปฏิบัติ ความรู้พื้นฐานของโควิด-19 ความเสี่ยงของโรคและการระบาด ประชาสัมพันธ์ยุทธศาสตร์และมาตรการต่างๆของรัฐบาลในการรับมือโควิด-19

2.3.2 อาสาสมัครสาธารณสุขหมู่บ้านเป็นข้อต่อสำคัญเชื่อมโยงระหว่างภาครัฐและสังคม การสาธารณสุขมูลฐานไทยได้วางหลักแนวคิดที่ให้ประชาชนรับผิดชอบด้านสุขภาพตนเอง โดยภาครัฐทำหน้าที่ออกคำสั่งและผลิตมาตรการสาธารณสุขให้ปฏิบัติตาม ซึ่งประสบผลสำเร็จที่ช่วยให้ประชาชนและชุมชนเกิดค่านิยมร่วมในการป้องกันโรค โดยเฉพาะในโรคติดต่อที่มีผลกระทบภายนอกชัดเจนกว่าโรคไม่ติดต่อ การแพร่

⁷ สรุปเหตุการณ์บางส่วนจาก กองบรรณาธิการ TCIJ. Timeline สถานการณ์ COVID-19.

ระบอบของโรคเห็นผลชัดเจนว่าบุคคลหนึ่งกลายเป็นพาหะสร้างความเสียหายต่อคนรอบข้างและทั้งหมู่บ้าน ดังนั้นชุมชนจึงเป็นหน่วยสำคัญที่พร้อมปฏิบัติการด้วยตนเองในการรับมือการระบาดโควิด-19

อย่างไรก็ตามสิ่งที่แตกต่างระหว่างไทยและเยอรมนี คือ ลักษณะรัฐเวชกรรมของเยอรมนีอาศัยองค์ความรู้ ข้อมูลสถิติทางวิทยาศาสตร์เป็นหลักเพื่อใช้โน้มน้าวประชาชนให้เห็นผลประโยชน์ร่วมกันและปฏิบัติตาม แต่ลักษณะของไทยมีการผสมผสานทั้งความรู้ และความสัมพันธ์ส่วนตัว ความเชื่อ ในการโน้มน้าวเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งในสถานการณ์โควิด-19 ก็เช่นกัน รัฐบาลไทยออกคำสั่งให้ปฏิบัติตามโดยมิได้พิจารณาว่าประชาชนมีข้อจำกัดใดบ้างหรือต้องเสียสละอะไรบ้าง แล้วส่งต่อให้อาสาสมัครสาธารณสุขหมู่บ้านซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติงานที่สำคัญในการนำคำสั่งจากรัฐมาปฏิบัติในระดับชุมชน ช่องทางการสื่อสารจากโทรทัศน์ในระดับประเทศยังเป็นช่องทางหลักที่รัฐใช้สื่อสาร แต่ในระดับชุมชนแล้ว ช่องทางการสื่อสารผ่านตัวบุคคลเช่น ครอบครัว หรือ อสม. เสียงตามสายยังคงมีความสำคัญในการสร้างค่านิยมสังคมให้เห็นความสำคัญของส่วนรวม (Chaiwat et al., 2020, p.36)

2.3.4 มีการแทรกแซงกลไกตลาดอย่างจำกัด ลักษณะรัฐสวัสดิการไทยจะปล่อยให้กลไกตลาดทำงานโดยเลือกจะแทรกแซงกลไกตลาดเมื่อจำเป็น ปัจจุบันบุคคลจึงต้องรับผิดชอบเองเป็นหลักในการจัดหาอุปกรณ์การป้องกันโรค เช่น หน้ากากอนามัย และแอลกอฮอล์ล้างมือ ยิ่งไปกว่านั้นในช่วงเริ่มของการระบาดรัฐมิได้มีมาตรการควบคุมสินค้าเหล่านี้ ปล่อยให้กลไกตลาดจัดการและพบว่าราคหน้ากากอนามัยและแอลกอฮอล์เพิ่มสูงขึ้นเนื่องจากเกิดการขาดแคลน และไม่สามารถกระจายสู่ประชากรอย่างทั่วถึง ซึ่งแตกต่างจากเยอรมนีที่รัฐบาลจัดหาอุปกรณ์ป้องกันโรคต่างๆให้กับประชาชนเพื่อสนับสนุนให้พวกเขาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพได้

อย่างไรก็ตามรัฐไทยเริ่มดำเนินการแทรกแซงกลไกตลาดตั้งแต่เดือนมีนาคมเมื่อเกิดความผันผวนของราคาของเครื่องมือเหล่านี้ โดยประกาศราขกิจจานุเบกษาในวันที่ 6 มีนาคมกำหนดหน้ากากอนามัยเป็นสินค้าควบคุมและมีราคาไม่เกินชิ้นละ 2.50 บาท และเพื่อสร้างอุปทานหน้ากากอนามัยให้เพียงพอต่อความต้องการ ในวันที่ 3 มีนาคมรัฐยังผันเงิน 225 ล้านบาทให้แก่องค์กรปกครองท้องถิ่นทั่วประเทศเพื่ออบรมประชาชนในการผลิตหน้ากากอนามัยผ้ากว่า 50 ล้านชิ้น (Thai PBS, 2020)

2.3.5 ระบอบสวัสดิการมิได้ช่วยเหลือประชาชนอย่างทั่วถึง เพื่อสนับสนุนประชาชนในระหว่างล๊อคดาวน์ ระบอบสวัสดิการไทยมีลักษณะรัฐเลือกที่จะให้สวัสดิการเฉพาะกลุ่ม ซึ่งกลุ่มคนจนเมืองเป็นกลุ่มที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดแต่ก็ไม่ได้รับการช่วยเหลือเพียงพอ และต้องพึ่งตนเองเป็นหลัก ข้อมูลจาก Sattayanulak et al. (2020) ได้ฉายภาพที่น่าสนใจว่า ร้อยละ 89.90 ของคนจนเมืองผู้ตอบแบบสอบถามมีการดูแลตนเองใส่หน้ากากอนามัยทุกครั้งก่อนออกจากบ้าน แต่ราคาหน้ากากอนามัยก็มีราคาค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับรายได้ ดังนั้นจึงมีการเย็บหน้ากากผ้าอนามัยใช้เอง นอกจากนี้มีการใช้แอลกอฮอล์ล้างมือไม่บ่อยนัก (ร้อยละ 44.72) เนื่องจากราคาแพง ส่วนนโยบายเว้นระยะห่างทางสังคมของรัฐบาลนั้นถึงแม้คนจนเมืองอยากปฏิบัติตาม แต่ด้วยข้อจำกัดทางสถานที่พักอาศัยจึงเป็นไปได้ยาก (ร้อยละ 43.79) ซึ่งผลการศึกษาที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ ธาณี และคณะ ที่พบว่าประชากรทุกกลุ่มมีความพยายามปฏิบัติตามมาตรการป้องกันโรคไม่แตกต่างกัน แต่มีความสามารถในการปฏิบัติตามที่แตกต่างกันเนื่องจากมีปัจจัยด้านเศรษฐกิจและข้อจำกัดทางกายภาพ ที่แตกต่างกัน (Chaiwat et al., 2020)

ระบอบรัฐสวัสดิการเยอรมนีที่มุ่งเน้นการจ้างงานเต็มและการรักษาระดับรายได้เมื่อประสบวิกฤติ แต่สำหรับไทยไม่ปรากฏลักษณะดังกล่าว ผลกระทบของโควิด-19ต่อการจ้างงานในไตรมาสแรกลดลงร้อยละ 0.7 และเป็นที่คาดการณ์ว่าผลจะเห็นชัดเจนขึ้นในไตรมาสสองซึ่งอัตราการว่างงานอาจเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 3-4

โดยแรงงานภาคการท่องเที่ยวกว่า 8.4 ล้านคน และภาคการเกษตรกว่า 3.9 ล้านคนอาจโดนผลกระทบสูง นอกจากนี้ชั่วโมงการทำงานเฉลี่ยของแรงงานภาคเอกชนก็ลดลงจาก 43.5 เป็น 42.8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2020) ผลกระทบทั้งถูกเลิกจ้างและปรับลดเงินเดือน การขาดรายได้ของอาชีพอิสระ ยังส่งผลกระทบต่อเป็นลูกโซ่กับสมาชิกอื่นในครัวเรือนที่ต้องพึ่งพิงรายได้หลักจากหัวหน้าครอบครัว การระบาดของโควิด-19 ทำให้รายได้ลดอย่างเฉียบพลัน ครัวเรือนเพียง 1 ใน 3 เท่านั้นที่มีเงินออมดำรงชีพได้แต่ก็เพียงระยะเวลาไม่ถึง 3 เดือน (Tangkarnchanapas & Chotewattanukul, 2020) รายได้ของครัวเรือนที่มีกลุ่มเปราะบางลดลงจากผลกระทบโควิด-19 มากกว่าครัวเรือนอื่น และมีรายจ่ายเพิ่มสูงขึ้น (Lernitas & Jitsuchon, 2020)

2.3.6 ประชาชนยังคงพึ่งพากันเองจากการกุศล และการบริจาค ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้พบได้ทั้งในรูปแบบการกระทำส่วนบุคคล เช่น การบริจาค ข้าว เงิน และสิ่งของจำเป็น ของดารา ผู้มีชื่อเสียงหรือบุคคลทั่วไป ทำกิจกรรมร่วมกันในรูปแบบชุมชน เช่น ตู้น้ำสุก หรือทำในรูปแบบองค์กรเอกชน เช่น L'Oréal Thailand COVID-19 Solidarity เป็นต้น นอกจากนี้สิ่งที่ไทยแตกต่างจากเยอรมนี คือ สถาบันกษัตริย์ยังคงมีบทบาทในการบริจาคช่วยเหลือสังคมด้วยเช่นเดิม เช่น รัชกาลที่ 10 ทรงพระราชทานห้องตรวจโควิด-19 แก่ 20 โรงพยาบาล พระราชทานรถตรวจโควิดแก่กระทรวงสาธารณสุข พระราชทานถุงยังชีพแก่ผู้ประสบภัยโควิด-19 เจ้าฟ้าสิริวัณณวรีทรงพระราชทานเจลแอลกอฮอล์ล้างมือแก่แพทย์พยาบาล เป็นต้น

2.3.7 ข้อจำกัดสมรรถนะระบบสุขภาพ เมื่อเปรียบเทียบสมรรถนะระบบสุขภาพไทยน้อยกว่าของเยอรมนีมาก ความสามารถในการรองรับผู้ป่วยภาวะวิกฤติเนื่องจากโควิด-19 มีตัวเลขประมาณการ 24-200 คนต่อวัน (Junvith, 2020) ดังนั้นการป้องกันโรคอย่างเข้มงวดจึงเป็นหนทางเดียว อย่างไรก็ตามไทยก็มิได้มีการขยายวงกว้างการตรวจโรคเพื่อตามรอยการระบาดอย่างเช่นกรณีเยอรมนี เนื่องจากทรัพยากรด้านตรวจโรคมีอยู่อย่างจำกัด และต้องเลือกตรวจเฉพาะกลุ่มประชากรที่มีความเสี่ยง เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด มีการตรวจ 8567 ครั้งต่อ 1 ล้านประชากร ซึ่งน้อยกว่าเยอรมนีที่มีการตรวจ 82518 ครั้งต่อ 1 ล้านประชากร⁸

2.3.8ใช้อำนาจสถานะฉุกเฉินไม่ได้สัดส่วนกับสถานการณ์การระบาด เมื่อการป้องกันโรคเป็นหนทางเดียว และการบูรณาการเพื่อตามรอยโรคไม่สามารถปฏิบัติได้แล้วนั้น เพื่อลดความน่าจะเป็นของผู้ติดเชื้อที่ไม่แสดงอาการและไม่ได้รับการตรวจเลือดรอดเข้าสู่สังคมและเกิดการแพร่ระบาด (silence spreader) ดังนั้นการกักตัวผู้ติดเชื้อให้ต่ำที่สุด จำนวนผู้ติดเชื้อเข้าใกล้ศูนย์ในแต่ละวันจึงเป็นเป้าหมายที่คนในชาติต้องร่วมแบกรับไว้ โดยประชาชนต้องเสียสละสิทธิเสรีภาพนานับการเพื่อปฏิบัติตามมาตรการสาธารณสุขภายใต้อำนาจของ พ.ร.ก. ฉุกเฉิน ซึ่งลักษณะดังกล่าวแตกต่างจากระบบรัฐสวัสดิการและระบบสุขภาพเยอรมนีที่มีหลักการจำกัดอำนาจรัฐเสมอเพื่อมิให้สูงเกินไปโดยมิได้สัดส่วนกับสถานการณ์ระบาดโรค การตัดสินใจประกาศหรือเลิกภาวะฉุกเฉินของเยอรมนีนั้นขึ้นอยู่กับจำนวนผู้ติดเชื้อ และค่า R_0 เป็นหลัก แต่สำหรับประเทศไทยมีการประกาศ พ.ร.ก. ฉุกเฉินมีผลตั้งแต่วันที่ 26 มีนาคม 2563 และยังคงไว้อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

กล่าวโดยสรุปนโยบายการรับมือโควิด-19ของไทย ได้แก่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของประชาชน และจำกัดพื้นที่สาธารณะเพื่อลดการสัมผัสเชื้อเช่นกัน อย่างไรก็ตามนโยบายดังกล่าวมีความแตกต่างในรายละเอียดกับชุดนโยบายของเยอรมนี ลักษณะการบริหารราชการของไทยมีการใช้อำนาจฉุกเฉินและรวมอำนาจไว้ที่ฝ่ายบริหารมาก โดยมีการถ่วงดุลตรวจสอบ และจำกัดอำนาจฉุกเฉินน้อย อีกทั้งการบริหารระบบสุขภาพไทยที่แต่เดิมมีการกระจายอำนาจไปยังท้องถิ่นน้อย ยิ่งทำให้กระบวนการออกแบบนโยบายเป็นไป

⁸ ข้อมูลจาก Worldometers สืบค้นเมื่อ 19 กรกฎาคม 2563

ลักษณะจากบนลงล่าง และขาดการมีส่วนร่วมของประชาชน ถึงแม้รัฐบาลขอความร่วมมือภาคประชาชน แต่ลักษณะการสื่อสารกลับเป็นการสื่อสารทางเดียว ออกคำสั่งให้ประชาชนปฏิบัติตาม แล้วส่งต่อให้อส. เป็นผู้สื่อสารในระดับชุมชน ส่วนระบอบสวัสดิการไทยที่กระจายสวัสดิการสังคมให้ประชาชนเฉพาะบางกลุ่มก็มีทรัพยากรไม่เพียงพอในการสนับสนุนให้ประชาชนปฏิบัติตามคำสั่งรัฐบาลได้ อีกทั้งยังไม่สามารถลดผลกระทบเชิงลบทางเศรษฐกิจจากโควิด-19 ได้ ทำให้ครัวเรือนไทยสูญเสียงาน รายได้ และความมั่นคงในชีวิต สุดท้ายประชาชนจึงต้องรับผิดชอบและช่วยเหลือกันเองในการรับมือโควิด-19 ในรูปแบบการบริจาค การกุศลจากประชาชน องค์กรเอกชน และสถาบันกษัตริย์

บทสรุป

การระบาดโควิด-19 เป็นการระบาดของโรคอุบัติใหม่ที่มีการแพร่กระจายอย่างรวดเร็วจนถูกยกระดับเป็นการแพร่ระบาดทั่วโลก เนื่องจากข้อมูลและความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์เกี่ยวกับเชื้อโควิด-19 ยังไม่สมบูรณ์ ยังไม่มีเทคโนโลยีที่เป็นมาตรฐานในการรักษา การป้องกันโรคจึงเป็นหนทางที่เหมาะสมที่สุด อย่างไรก็ตาม ณ ปัจจุบันยังไม่มีมาตรฐานสากลนโยบายการรับมือโควิด-19 เพื่อให้ทุกประเทศนำไปปฏิบัติตาม แต่ละประเทศจึงมีการออกแบบนโยบายที่แตกต่างกันไป

นโยบายการรับมือที่ประเทศเยอรมนีและไทยได้เลือกใช้เพื่อรับมือโควิด-19 จัดอยู่ในกลุ่ม การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพประชาชนเพื่อป้องกันการระบาด เช่น การใช้หน้ากากอนามัยทุกครั้งก่อนออกจากบ้าน การล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อบ่อยครั้ง การเว้นระยะห่างทางสังคม รวมถึงการจำกัดบริเวณพื้นที่สาธารณะเพื่อลดการสัมผัสเชื้อและการเคลื่อนที่ของพาหะ (lockdown) ซึ่งนโยบายต่างๆ เหล่านี้ส่งผลต่อสิทธิเสรีภาพประชาชนไม่มากนักน้อย อีกทั้งส่งผลกระทบต่อกิจกรรมเศรษฐกิจ และสวัสดิภาพของประชาชน การออกแบบนโยบายจึงต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างการควบคุมโรคและผลกระทบเชิงลบที่ตามมาของนโยบาย

สมรรถนะระบบสุขภาพ ประวัติศาสตร์เชิงสถาบันของระบบสุขภาพ รวมถึงระบอบรัฐสวัสดิการมีอิทธิพลให้เกิดความแตกต่างด้านนโยบายการรับมือโควิด-19 เมื่อวิเคราะห์ในรายละเอียดระดับปฏิบัติการ เยอรมนีใช้องค์ความรู้ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ การสื่อสารถึงประชาชน เพื่อสร้างความมั่นใจของประชาชน โน้มน้าวประชาชนเห็นผลประโยชน์ร่วมกันในการร่วมมือกับรัฐดำเนินกรอบนโยบายที่วางไว้ ถึงแม้สภาวะฉุกเฉินจะให้อำนาจฝ่ายบริหารมากขึ้นในการแทรกแซงสังคมและประชาชนก็ตาม แต่ลักษณะระบบสุขภาพที่มีหลักการจำกัดอำนาจรัฐมิให้สูงเกินไป มาตรการที่รัฐใช้ต้องได้สัดส่วนกับสถานการณ์ระบาด ดังนั้นนโยบายเหล่านี้ดำเนินการไปได้เพราะมีการสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐและสังคม อีกทั้งสมรรถนะระบบสุขภาพที่สูงจึงทำให้เยอรมนีสามารถออกแบบนโยบาย เพิ่มการตรวจในวงกว้างเพื่อติดตามรอยการระบาดของโรค จำนวนเตียงผู้ป่วยจำนวนเหลือเพียงพอต่อการรับผู้ป่วยวิกฤติจากโควิด-19 จึงทำให้รัฐสามารถลดระดับการปิดเมืองได้ถึงแม้จะมีตัวเลขสถิติการติดเชื้อรายวันในหลักร้อยก็ตาม นอกจากนี้ระบอบสวัสดิการที่มีเป้าหมายรักษาการจ้างงานเต็มและรักษาระดับรายได้ของผู้ประกันตนเมื่อประสบภาวะวิกฤติ จึงทำให้นโยบายสวัสดิการเข้าช่วยเหลือประชากรทุกกลุ่มให้รายได้ไม่เปลี่ยนแปลงมากนักถึงแม้ได้รับผลกระทบจากนโยบายปิดเมืองของรัฐ

การพัฒนารัฐเวชกรรมที่แตกต่าง ทำให้รัฐไทยไม่ใช้องค์ความรู้เท่านั้น แต่ผสมผสานความเชื่อและความศรัทธาในการบังคับและโน้มน้าวให้ประชาชนปฏิบัติตามนโยบายการรับมือโควิด-19 ของรัฐบาล อีกทั้งหลักการในระบบป้องกันโรคไทยที่ให้ประชาชนร่วมรับผิดชอบตนเอง จึงทำให้รัฐออกคำสั่งมาตรการต่างๆ ได้โดยมิได้คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละพื้นที่ แล้วอาศัย อสม. เป็นสื่อกลางเพื่อเปลี่ยนคำสั่งรัฐให้เป็นแนวทางปฏิบัติที่เหมาะสมของชุมชน นอกจากนี้ระบอบรัฐสวัสดิการไทยมิได้ช่วยเหลือให้ประชาชนรักษาระดับรายได้เมื่อเกิดภาวะวิกฤติ การช่วยเหลือเป็นไปอย่างจำกัดไม่ทั่วถึง ประชาชนที่ลำบากจึงต้องอาศัยการช่วยเหลือจากภาคเอกชน จากการกุศล ส่วนสมรรถนะ

ระบบสุขภาพที่ทรัพยากรมีจำกัดจึงทำให้รัฐต้องดำเนินนโยบายป้องกันโรคอย่างเข้มข้น และใช้อำนาจสถานะฉุกเฉิน
เข้าลิตรอนสิทธิเสรีภาพประชาชนโดยไม่ได้สัดส่วน

เอกสารอ้างอิง

- Altenstetter. (2003). Insights from Health Care in Germany. *American Journal of Public Health*, 93(1). 38-44.
- Apinunmahakul, A. (2014). Religious and Non-religious Giving in Thailand: An Economic Perspective. *Journal of Economics and Sustainable Development*, 5(3). 111-118.
- Baldwin, R., & Weder di Mauro, B. (eds.) (2020). *Economics in the time of COVID-19*. London: CEPR Press.
- BBC NEWS. (2020). *Coronavirus: Germany's states make face compulsory*. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/world-europe-52382196>
- Chaiwat, T. et al. (2020). *Set ta sat plut ti kam wa duay sen tang chi wit lae kit cha kam ruam kong krua ruen thai pai tai sa ta na kam COVID-19* [Behavioral Economics on Life Journey and Collective Action of Thai Household under COVID-19 Situation]. Nonthaburi: Health System Research Institute.
- Chang, H. (2020). *Dr Ha-Joon Chan's video interview 'What can the Far East teach the World?' for the CoroNomics series by The Independent*. Retrieved from <https://www.devstudies.cam.ac.uk/news/dr-ha-joon-changs-video-interview-what-can-the-far-east-teach-the-world-for-the-corononomics-series-by-the-independent>
- Charoenlert, V. (2000). Industrialization and Labor Fragmentation in Thailand. In K. Tang (ed.), *Social Development in Asia* (pp.99-123). Netherlands: Springer Science+Business Media Dordrecht.
- Courbage, C. and Rey, B. (2006). Prudence and optimal prevention for health risks. *Health Economics*, 15. 1323-1327.
- Ebbinghaus, B. (2012). *Comparing Welfare State Regimes: Are Typologies an Ideal or Realistic Strategy?*. Draft Paper presented at European Social Policy Analysis Network, ESPAnet Conference, Edinburgh, UK September 6-8, 2012.
- Ebbinghaus, B., & Manow, P. (2001). *Comparing Welfare Capitalism: Social policy and political economy in Europe, Japan and USA*. London: Routledge.
- Ernst, E. (2001). Commentary: The Third Reich- German physicians between resistance and participation. *International Journal of Epidemiology*, 30. 37-42.
- Esping-Andersen, G. (1990). *The Three Worlds of Welfare Capitalism*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Euronews. (2020). *Germany's Merkel comes out top in leader's approval poll for COVID-19 crisis*. Retrieved from <https://www.euronews.com/2020/05/28/germany-s-angela-merkel-comes-out-top-in-leaders-approval-poll-for-covid-19-crisis>
- European Union Agency for Fundamental Rights. (2020). *Coronavirus COVID-19 outbreak in the EU Fundamental Rights Implications in Germany*. Author.

- Falkus, M. (1995). Thai Industrialization: An Overview. In M. Krongkaew (ed.), *Thailand's Industrialization and its consequences* (pp.13-32). UK: MacMillan Press.
- Foucault, M. (1974). *Histoire de la Médicalisation*. Retrieved from http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/15679/HERMES_1988_2_13.pdf;sequence=1
- Foucault, M. (2004). *Naissance de la Biopolitique: Cours au Collège de France 1978-1979*. Edition établie sous la direction de François Ewald et Alessandro Fontana, par Michel Senellart. Paris: Gallimard Seuil.
- Freeman, R. (1994). Prevention in Health Policy in the Federal Republic of Germany. *Policy and Politics*, 22(1). 3-16.
- Goodin, R. E. et al. (1999). *The Real World of Welfare Capitalism*. UK: Cambridge University Press.
- Gough, I. (2000). *Welfare Regimes in East Asia and Europe*. Paper be presented at Towards the new social policy agenda in East Asia Parallel session to the Annual World Bank Conference on Development Economics Europe 2000 Paris, 27 June 2000.
- Gough, I. (2016) Welfare states and environmental states: a comparative analysis. *Environmental Politics*, 25(1). 24-47.
- Hanvarongchai et al. (2010). Pandemic Influenza preparedness and health system challenges in Asia: results from rapid analyses in 6 Asian countries. *BMC Public Health*, 10. 322
- Holliday, I. (2000). Productivist Welfare Capitalism: Social Policy in East Asia. *Political Studies*, 48. 706-723.
- Hundt, D. and Uttam, J. (2017). *Varieties of Capitalism in Asia: Beyond the Developmental State*. UK: Palgrave Macmillan.
- International Labour Organization. (2020). *Country policy responses: Germany*. Retrieved from <https://www.ilo.org/global/topics/coronavirus/country-responses/lang-en/index.htm#DE>
- International Monetary Fund. (2020). *Policy responses to COVID-19*. Retrieved from <https://www.imf.org/en/Topics/imf-and-covid19/Policy-Responses-to-COVID-19#G>
- Jetin, B. (2011). Le développement économique de la Thaïlande est-il socialement soutenable. In S. Doyet and J. Ivanoff (eds.), *Thaïlande contemporaine* (pp. 321-357). Langres: La manufacture.
- Jumnianpol, S., & Nuangjamnong, N. (2019). Human Security in Practice in Thailand. In Y. Mine, et al. (eds.). *Human Security Norms in East Asia* (pp. 227-248). Palgrave Macmillan.
- Junvith, P. (2020). *Na yo bai su COVID-19 phase mai* [Policy réponses to new-emerging phase of COVID-19]. Retrieved from <https://www.the101.world/new-balance-in-lockdown-economy-somchai-jitsuchon/>

- Lange, P., & Hudson, M. (1991). Typologies of Democratic Systems: Form Political Inputs to Political Economy. In J. W. Howard (ed.). *New Directions in Comparative Politics* (pp. 82-117). Boulder, CO: Westview Press.
- Lertnitas, C., & Jitsuchon, S. (2020). *Kwam pro bang kong pra cha korn pro bang pai tai COVID-19* [Vulnerability of vulnerable populations under COVID-19]. Retrieved from <https://tdri.or.th/2020/06/impact-of-covid19-on-vulnerable-groups/>
- Mongkolnchaiarunya, J., & Wattanakoon, N. (2013). Social Welfare and Social Work in Thailand. In S. Furuto (ed.), *Social Welfare in East Asia and the Pacific* (pp. 111-135). NY: Colombia University Press.
- Office of the National Economic and Social Development Council (NESDC). (2020). *Thailand's Social Situation and Outlook of Q1/2020*. Retrieved from https://www.nesdc.go.th/nesdb_en/ewt_w3c/ewt_dl_link.php?nid=4447
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2020). *State of health in the EU: Germany Country Health Profile 2019*. Author.
- Phongpaichit, P. (2006). Karn tor soo kong tun thai karn prab tua lae pol la wat lang wi klit pee 2540 [Struggle of Thai capital: Adaptation and dynamic after 1997 economic crisis]. In P. Phongpaichit (ed.), *Karn tor soo kong tun thai 1 karn prab tua lae pol la wat* [Struggle of Thai capital vol.I: Adaptation and dynamic after 1997 economic crisis]. Bangkok: Matichon.
- Phongpaichit, P., & Baker, C. (2002). *Thailand: Economy and Politics*. UK: Oxford University Press.
- Pierson, C. (2005). 'Late Industrializers' and the Development of Welfare Regimes. *Acta Politica*, 40. 395-418.
- Rojanapithayakorn, W. (ed.). (2017). *Karn sa ta ra na sook thai 2559-2560* [Thailand Health Profile 2016-2017]. Bangkok: Saengchan.
- Sachs, J. (2020). *East-West divide underscored in Covid-19 controls*. Retrieved from <https://www.bangkokpost.com/opinion/opinion/1896930/east-west-divide-underscored-in-covid-19-controls>
- Saengkanokkul, P. (2019). Karn wi kro kwam leum lam nai ra bob suk ka pab thai chuang wae la B.E. 2493-2539 duay krob set ta sart karn muang [Inequality in Health System in Thailand from 1950 to 1996: The Political Economy Approach]. *Journal of Social Sciences Naresuan University*, 15(2). 1-37.
- Salmon, A. (2020). *Why East beat West on Covid-19*. Retrieved from <https://asiatimes.com/2020/05/why-east-beat-west-on-covid-19/>
- Sattayanulak, A. et al. (2020). *Sa rup pol karn sam ruat kon jon mueng nai pa wa wi klit COVID-19 lae kor sa ner tor rat ta ban* [Summary of survey research "Urban poor in COVID-19 crisis: a proposal to government"]. (Research granted from Thailand Science Research and Innovation)
- Spicker, P. (1995). *Social Policy: Themes and Approaches*. Hemel Hempstead: Prentice Hall.

- Sringernyuan, L., & Lertmanorat, S. (2009). *Pat ta na karn lae kor sa ner tod sa wat tee see karn sa ta ra na sook mool tarn thai* [Development and proposal for the 4th decade of primary healthcare in Thailand]. Nonthaburi: Health System Research Institute.
- Stolleis, M. (2013). *Origins of the German Welfare State: Social Policy in Germany to 1945*. Berlin: Springer.
- Tangkarnchanapas, T., & Chotewattanakul, P. (2020). *Pak eak ka chon kab mor ra sum COVID-19* [Private sector and COVID-19 storm]. Retrieved from https://www.bot.or.th/Thai/ResearchAndPublications/articles/Pages/Article_12May2020.aspx
- Thai PBS. (2020). *Ngob 225 lan bath tee ma had tai kor tam na kak a na mai pai nai bang* [Budget allocation of 225 million bahts from Ministry of Interior for surgical-mask fabrication]. Retrieved from https://news.thaipbs.or.th/content/289771?fbclid=IwAR2V_SZ2vugd8IbvZoNNfegkkOYZ3HACS3JTfiQec8UN-Gc5MUJobDvIXXGQ
- The Atlantic. (2020). *The Secret to Germany's COVID-19 Success: Angela Merkel Is a Scientist*. Retrieved from <https://www.theatlantic.com/international/archive/2020/04/angela-merkel-germany-coronavirus-pandemic/610225/>
- The World Health Organization (WHO). (2020). *WHO announces Covid-19 outbreak a pandemic*. Retrieved from <http://www.euro.who.int/en/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/news/news/2020/3/who-announces-covid-19-outbreak-a-pandemic>
- Tinakorn, P. (1995). Industrialization and Welfare: How Poverty and Income Distribution are affected. In M. Krongkaew (ed.). *Thailand's Industrialization and its consequences* (pp. 218-234). UK: MacMillan Press.
- Winkelmann, J. (2020). *Policy responses for Germany*. Retrieved from <https://www.covid19healthsystem.org/countries/germany/livinghit.aspx?Section=2.1%20Physical%20infrastructure&Type=Section&fbclid=IwAR0tDS4DaFebUwuOBXy6D9-f6nBeuqQxKmQqlVFBmsGbP71FxEIhntyhvk>

การศึกษาแนวทางการจดบันทึกในงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข

กนกพร นุ่มทอง¹

(Received: July 5, 2020; Revised: February 8, 2021; Accepted: March 10, 2021)

บทคัดย่อ

ในการปฏิบัติงานล่ามภาษาใดๆ ก็ตาม จำเป็นต้องอาศัยการจดบันทึกเพื่อช่วยในการปฏิบัติงาน ซึ่งข้อมูลสำคัญประเภทหนึ่งที่ต้องจดบันทึกในงานล่าม คือข้อมูลด้านตัวเลขซึ่งเป็นข้อมูลที่ต้องการความแม่นยำสูง ไม่ควรเกิดความผิดพลาดในการถ่ายทอด บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแนวทางการจดบันทึกในการล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข พร้อมกับศึกษาความแตกต่างของตัวเลขภาษาจีนกับภาษาไทยซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน โดยมุ่งให้เกิดประโยชน์ต่อการสอนวิชาล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนต่อไป โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการจดบันทึกเพื่อการล่ามและความแตกต่างระหว่างตัวเลขภาษาจีนกับภาษาไทยมาเป็นเครื่องมือในการสร้างแนวทางการจดบันทึกและวิธีการฝึกฝนการแปลแบบล่ามในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข และนำไปใช้กับผู้เรียนวิชาภาษาจีนเพื่อการล่ามในธุรกิจ จากนั้นนำผลมาปรับปรุงแนวทางการจดบันทึกเพื่อการล่ามและวิธีการฝึกฝน ผลการศึกษาพบว่าการสร้างตารางเพื่อช่วยในการแปลงฐานเลขและการฝึกฝนคำนวณและแปลกลับไปกลับมาระหว่างภาษาจีนกับภาษาไทยช่วยให้ความผิดพลาดในการแปลแบบล่ามมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ผู้เรียนส่วนหนึ่งมีปัญหาการคิดเลขและมีความสับสนในเรื่องวิธีการคำนวณ สิ่งที่สำคัญในการฝึกฝนคือการปรับทัศนคติของผู้เรียนซึ่งปฏิเสธสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข โดยต้องชี้ให้เห็นว่า ตัวเลขที่ใช้ในงานล่ามเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่สามารถลดความผิดพลาดให้น้อยที่สุดได้โดยการฝึกฝนตามแนวทางการจดบันทึกและวิธีการฝึกฝนข้างต้น

คำสำคัญ: การล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน การจดบันทึกในงานล่าม การแปลตัวเลข การสอนวิชาล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน

¹ รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาจีน ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อีเมล: kanokporm.n@ku.th

The Study of Note-Taking Methods in Chinese-Thai and Thai-Chinese Interpretation Differences between Chinese and Thai Language Concerning the Subject of Numbers

Kanokporn Numtong¹

Abstract

In performing any languages' interpretation, it is necessary to take notes to assist in the operation. A type of important information that should be noted is numerical data which is the information that requires high precision and should not have any transmission errors. This research paper aims to develop a note-taking associated with numbers approach for Chinese-Thai and Thai-Chinese interpretation. It focuses on the differences between Chinese and Thai numbers, which affect Chinese-Thai and Thai-Chinese interpreting. The research aims to benefit Chinese-Thai and Thai-Chinese interpretation teaching. The researchers used the concept of note-taking for interpretation and the differences between Chinese and Thai numbers as tools to create note-taking guidelines and interpreting practice methods concerning numbers, and to apply them to the Chinese business interpretation course learners. After that, the results were then used to improve note-taking guidelines in interpretation and training methods. The study results showed that creating tables to aid in numerical conversion, then calculating and translating back and forth between Chinese and Thai languages, improved the efficiency of interpreting. Nevertheless, some of the students struggled with math and were confused about calculation. The relevant lesson in practicing was to change learners' attitudes that rejected information related to numbers by pointing out that the numbers used in the interpretation work were inevitable. However, mistakes could be minimized by practicing note-taking and the methods described above.

Keywords: Chinese-Thai and Thai-Chinese interpretation, Note-taking in interpretation, Number translation, Chinese-Thai and Thai-Chinese interpretation Teaching

¹ Assoc. Prof., Chinese Section, Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities, Kasetsart University. e-mail: kanokporn.n@ku.th

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในการปฏิบัติงานล่ามภาษาใดๆ ก็ตาม จำเป็นต้องอาศัยการจดบันทึกเพื่อช่วยในการปฏิบัติงาน เพราะจะช่วยลดภาระของสมองในการจดจำข้อมูลที่หลั่งไหลเข้ามาอย่างรวดเร็วและมีปริมาณมาก อย่างไรก็ตาม การจดบันทึกในการปฏิบัติงานล่ามไม่เหมือนการจดคำบรรยาย และไม่เหมือนการจดตัวเลขซึ่งเคยเป็นที่นิยมใช้ในยุคที่อุปกรณ์บันทึกเสียงหายากและมีราคาสูง การจดบันทึกในงานล่ามไม่ต้องการความละเอียด แต่ต้องสามารถช่วยให้รู้พื้นความทรงจำระยะสั้นที่เพิ่งได้ยินผู้พูดพูดจบได้ ควรจดเฉพาะจุดสำคัญเท่านั้น ล่ามที่ปฏิบัติงานแปลจีน-ไทย ไทย-จีน ไม่จำเป็นต้องเรียนวิธีจดตัวเลขภาษาจีนและภาษาไทย เพราะแม้ว่าการจดตัวเลขอาจช่วยให้จดละเอียดได้มากกว่า แต่เป็นภาระของล่ามทั้งการเรียนและการถอดรหัส อันที่จริงหน้าที่ของล่ามคือการแปล การให้ความสำคัญกับการจดมากเกินไป จะทำให้เสียโอกาสในการสังเกตสีหน้าและน้ำเสียงของผู้พูด และเสียโอกาสในการฟังข้อความต่อไป ได้ ส่วนหน้าขาดส่วนหลัง ทำให้การปฏิบัติงานลุ่มเหลวได้ เพราะในการปฏิบัติงานล่ามนั้น การจำด้วยสมองเป็นเรื่องหลัก การจดบันทึกเป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนเท่านั้น ล่ามจึงควรจดเฉพาะข้อมูลสำคัญ ซึ่งข้อมูลสำคัญประเภทหนึ่งที่ควรจดบันทึกในงานล่าม คือข้อมูลด้านตัวเลขซึ่งเป็นข้อมูลที่ต้องการความแม่นยำสูง ไม่ควรเป็นอย่างยิ่งที่จะเกิดความผิดพลาดในการถ่ายทอด การมีแนวทางการจดบันทึกในงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนและการเข้าใจปัญหาความแตกต่างของภาษาจีนและภาษาไทยในเรื่องเกี่ยวกับตัวเลข จึงเป็นเรื่องสำคัญที่เชื่อมโยงกันและเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งที่จะให้ทำการปฏิบัติงานล่ามเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ยังไม่พบบางงานวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการจดบันทึกในงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ส่วนการศึกษาความแตกต่างของภาษาจีน-ภาษาไทยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขนั้นมีปรากฏอยู่บ้างในบทความหรือแบบเรียนเกี่ยวกับการแปล ฉะนั้น หากสามารถพัฒนาเป็นแนวทางการจดบันทึกในงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน โดยเน้นการจัดการส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข จะสามารถช่วยให้การปฏิบัติงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนเป็นไปโดยมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถนำผลการศึกษาไปใช้กับการสอนวิชาการล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนได้ต่อไป

2.แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของการล่าม

นักวิชาการทั้งตะวันตก จีน ไทย ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับล่ามและการล่ามไว้ในทางเดียวกัน กล่าวคือ ล่ามคือบุคคลผู้เป็นตัวกลางในการสื่อสารข้ามภาษาข้ามวัฒนธรรมด้วยวาจา ณ สถานที่ และแบบทันที (Pöchhacker, Zhong trans., 2010, p. 1) การล่ามคือ กิจกรรมการสื่อสารข้ามภาษา ข้ามวัฒนธรรม ถือเป็นการขจัดปัญหาการสื่อสารต่างภาษา โดยผู้ที่สามารถเข้าใจภาษาของคู่สนทนาทั้งสองฝ่าย ถ่ายทอดออกมาด้วยวิธีการพูด ถือเป็นการกระบวนการเล่นในทันทีที่นำเนื้อหาทางความคิดที่แสดงออกมาผ่านภาษาหนึ่งไปสู่อีกฝ่ายที่สองด้วยอีกภาษาที่สอง (Zhang, 2006, p. 11) การล่ามคือ การแปลคำพูดของฝ่ายหนึ่งให้อีกฝ่ายหนึ่งเข้าใจด้วยวาจา (Tuntirattanasoontorn, 2009, p. 22)

สรุปได้ว่า การล่ามเป็นการแปลประเภทหนึ่ง กล่าวคือเป็นการถ่ายทอดความหมายจากภาษาต้นทางไปสู่ภาษาปลายทางโดยวิธีการพูด แต่การแปลกับการล่ามก็มีลักษณะที่ต่างกันมากในหลายประเด็น Lei & Chen (2006,4) ได้สรุปความแตกต่างในเรื่องการล่ามกับการแปลไว้ใน Challenging Interpreting : A Coursebook of Interpreting Skills ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมในการทำงานแปลกับการล่ามต่างกัน การล่ามมีข้อจำกัดในด้านสถานที่ทำงานและเวลาในการทำงาน ต้องทำต่อหน้าคน เกิดในที่สาธารณะ การล่ามมีข้อจำกัดในด้านเวลา ล่ามไม่สามารถแก้ไขเนื้อหาหรือเพิ่มเติมเนื้อหาหลังแปลแล้วได้มากนัก เว้นเสียแต่จะพบความผิดพลาด

2. วิธีการทำงานแปลและงานล่ามต่างกัน โดยทั่วไปการล่ามเป็นกิจกรรมที่ต้องทำโดยลำพัง โอกาสขอความช่วยเหลือจากคนอื่นมีน้อย และไม่มีเวลาในการค้นหาคำหรือข้อมูลอื่น

3. วิธีการได้รับผลสะท้อนกลับของงานแปลกับงานล่ามต่างกัน ล่ามต้องเผชิญหน้ากับผู้พูดและผู้รับสารพร้อมๆ กัน มีโอกาสเห็นปฏิกิริยาของผู้รับสารจากสีหน้า ท่าทางหรือภาษากายอื่น ทำให้ทราบข่าวสารที่ถ่ายทอดนั้นชัดเจนสร้างความเข้าใจได้ดีแล้วหรือไม่ ล่ามสามารถปรับความดังของเสียง ความเร็วและการใช้ภาษาได้ตลอดเวลา ในขณะที่การแปลทั่วไป ไม่สามารถได้รับการตอบสนองจากผู้รับสารได้ทันที

4. มาตรฐานของการล่ามกับการแปลทั่วไปแตกต่างกัน มาตรฐานการแปลทั่วไปเน้นเรื่องความถูกต้อง ใช้ภาษาสื่อความและงดงามตามแบบแผน แต่มาตรฐานการล่ามจะต้องเน้นเรื่องความถูกต้อง มาก่อนความสละสลวยและความรวดเร็ว

แนวทางที่เกี่ยวข้องกับการจัดบันทึกในงานล่าม

สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการศึกษาแนวทางการการจัดบันทึกในงานล่าม ซึ่งยังไม่มีผู้ศึกษาในส่วนของงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ผู้วิจัยจึงขอยกสรุปแนวทางการจัดบันทึกในงานล่ามทั่วไปของ Yang (2005, pp. 9-10) ที่ได้แนะนำหลักการการจัดบันทึก เทคนิคการจัดบันทึกตลอดจนวิธีการฝึกฝนไว้ในหนังสือ Interpretation Study: Theory and Practice ดังนี้

หลักการการจัดบันทึก: 1. ประโยชน์ของการจัดบันทึกอยู่ที่การช่วยเตือนให้นึกออก ลดภาระในการจำ ช่วยให้ผลการวิเคราะห์แม่นยำ 2. ข้อมูลที่เป็นแนวคิดควรจดด้วยวิธีวาดภาพ ข้อมูลที่เป็นหลักตรรกะควรใช้ย่อหน้า ปลายเส้นและเครื่องหมายสัญลักษณ์เพื่อแสดงที่มาที่ไป 3. เครื่องหมายสัญลักษณ์ควรทำให้ชัดเจน เรียบง่ายและสะดวกต่อการนำมาประกอบรวม 4. การจัดบันทึกเป็นเครื่องมือช่วยในการล่าม มิใช่ส่วนหลักของงานล่าม ฉะนั้น ในระหว่างจัดบันทึก ล่ามยังต้องให้ความสำคัญกับข้อมูลจากผู้พูดถ่ายทอดผ่านสีหน้า ท่าทาง ฯลฯ

เทคนิคการจัดบันทึก: 1. กระดาษจัดบันทึกควรเป็นสมุดจัดบันทึก ขนาดใหญ่เล็กต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมในการทำงาน 2. วิธีจดควรเริ่มจากซ้ายบนลงมาถึงขวาล่าง จากหัวเรื่องใหญ่ มาถึงหัวเรื่องรอง ค่อยๆ แบ่งหัวข้อย่อย 3. เครื่องหมายสัญลักษณ์ที่แสดงหลักตรรกะควรเขียนไว้ด้านซ้ายของบันทึก และควรขีดเส้นใต้ท้ายย่อหน้าแต่ละย่อหน้าเพื่อแยกให้ชัด 4. การใช้ปากกาถูกลิ้นสองสี จะทำให้ประสิทธิภาพการมองเห็นบันทึกดีและชัดเจนเข้าใจง่าย 5. ภาษาต้นทาง ภาษาปลายทาง ตลอดจนภาษาที่สาม (เป็นต้นว่า จีน อังกฤษ ญี่ปุ่น) ใช้รวมกันได้ ไม่มีปัญหา แต่ควรคำนึงถึงประสิทธิภาพของการแปลแบบล่ามก่อน”

แนวทางและวิธีการฝึกฝน: 1. ค่อยๆ พัฒนาระดับความคล่องแคล่วของการฟังและเลือกใช้กับการวิเคราะห์ไปพร้อมกันโดยอิงตามความหนาแน่นของสารสนเทศ จากง่ายไปหายาก 2. อาจารย์จัดบันทึกย่อพร้อมกับลูกศิษย์ หลังจากแปลแบบล่ามให้ดูเป็นตัวอย่าง เปิดให้ดูบันทึกเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ 3. สามารถใช้บันทึกวิธีใดการบรรยาย การแถลงข่าว การสัมภาษณ์ ฯลฯ เป็นสื่อการสอน

การแปลตัวเลขเป็นเรื่องสำคัญในงานล่าม การจัดบันทึกเกี่ยวกับตัวเลขเป็นสิ่งที่จะช่วยให่ล่ามปฏิบัติงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังที่ Chanprapun (2016, p. 76) ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง “การแปลตัวเลขในการล่ามการประชุมไทย-อังกฤษ” ว่า

“คุณสมบัติที่ผู้ฟังต้องการเป็นอันดับต้น ๆ จากการล่ามคือ คำแปลที่เข้าใจง่าย สั้นไหล และถูกต้อง แต่ในการล่ามแบบพูดพร้อมมักเกิดปัญหาการสะดุดหรือชะงักเมื่อพบ ต้นฉบับที่มีตัวเลขเพราะการแปลตัวเลขในการล่ามแบบพูดพร้อมเป็นการแปลที่ต้องคิดวิเคราะห์และ ตีความหลายขั้นตอน ทำให้ผู้แปลต้องรับภาระทางปัญญามากขึ้นขณะแปลตัวเลข ภาระทางปัญญาที่เพิ่มขึ้นจะเป็นตัวลดสมรรถนะต่าง ๆ ให้ด้อยประสิทธิภาพลงและส่งผลกระทบต่อคุณภาพการแปลทั้งส่วน ที่เป็นตัวเลขและส่วนที่เป็นเนื้อหาแวดล้อมโดยรวม ตารางเทียบคำอ่านตัวเลขไทย-อังกฤษ ตารางเทียบปี พุทธศักราช-คริสต์ศักราช วิธีการจดตัวเลขจำนวนนับแบบแยกส่วน เป็นเครื่องมือที่ช่วยลดภาระทางปัญญาให้ล่าม การใช้เครื่องมือดังกล่าวจะส่งผลให้ล่ามแปลเนื้อหาทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นโดยสามารถสื่อสารเนื้อหาที่เป็นตัวเลขได้อย่างชัดเจน ถูกต้อง และเป็นธรรมชาติ”

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Zhong (2002, p. 424). ที่กล่าวไว้ในบทความวิจัยเรื่อง The Impact of Note-taking on English to Chinese Consecutive Interpreting's Quality ว่า

“โดยทั่วไปล่ามคิดว่าการจดบันทึกเป็นเรื่องจำเป็น ถึงขั้นที่เป็นหัวใจสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้พูดพูดต่อเนื่องหลายนาทีหรือจู่ๆ ก็เอ่ยถึงตัวเลข ชื่อคน ชื่อสถานที่ออกมา ล่ามที่ความจำดีที่สุดก็ไม่กล้ารับประกันว่าจะสามารถจดจำข้อมูลซ้ำซ้อนเหล่านี้ไว้ในสมองได้โดยไม่ขาดตกบกพร่องเลยแม้แต่น้อย พวกเขาต้องพึ่งพาการจดบันทึก การจดบันทึกเป็นไปเพื่อชดเชยข้อจำกัดของความจำมนุษย์ หากพิจารณาตามแง่มุมนี้ การจดบันทึกมีส่วนช่วยทำให้ประสิทธิภาพของการแปลแบบต่อเนื่อง”

ในส่วนของการจดบันทึกเกี่ยวกับตัวเลข มีปัญหาที่สำคัญคือการแปลงค่าฐานเลขระหว่างภาษา ซึ่งมีผู้เสนอตารางการแปลงค่าฐานเลขในการปฏิบัติงานล่ามจีน-อังกฤษ อังกฤษ-จีนไว้แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น Sun (2009, p. 34) ซึ่งได้เสนอตารางการแปลงค่าฐานเลขในการปฏิบัติงานล่ามจีน-อังกฤษ อังกฤษ-จีนไว้ใน A Basic Course in English-Chinese / Chinese-English Interpretation โดยแนะนำว่า เมื่อปฏิบัติงาน ล่ามอาจใช้วิธีจดตัวเลขลงไปให้ตรงฐานที่ถูกต้องก่อน โดยยังไม่ต้องคำนึงถึงการแปล เมื่อจะแปลจึงดูฐานในภาษาปลายทาง ตารางมีสี่แถว ถ้าแปลจีนเป็นอังกฤษ ให้จดไว้แถวที่หนึ่ง เมื่ออ่านให้ดูฐานในแถวที่สาม ถ้าแปลอังกฤษเป็นจีนให้จดไว้แถวที่สอง เมื่ออ่านให้ดูฐานในแถวที่สอง

ตารางที่ 1 การแปลงค่าฐานเลขในการปฏิบัติงานล่ามจีน-อังกฤษ อังกฤษ-จีน

万亿	千亿	百亿	十亿	亿	千万	百万	十万	万	千	百	十	个
tril			bil			mil			th			

ที่มา: Sun (2009, p. 34)

การศึกษาความแตกต่างเกี่ยวกับตัวเลขในภาษาจีนกับภาษาไทย

ความเข้าใจเรื่องความแตกต่างของภาษาในส่วนของตัวเลขมีความสำคัญอย่างยิ่งในการแปล Numtong (2011, pp.41-46) ได้เสนอประเด็นข้อควรระวังที่เกิดขึ้นในกระบวนการแปลที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขไว้ใน “ตำราการแปลภาษาไทยเป็นภาษาจีน” โดยมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข 2 ประเด็น ประเด็นแรกคือ วัน เดือน ปี ที่อยู่ ต้องปรับลำดับและความเคยชินให้ตรงกับลักษณะของภาษาปลายทาง กล่าวคือภาษาไทยจะเรียงลำดับจากเล็กไปหาใหญ่ ในขณะที่ภาษาจีนเรียงลำดับจากใหญ่ไปหาเล็ก ภาษาไทยใช้พุทธศักราช ภาษาจีนใช้คริสต์ศักราช ผู้แปลต้องปรับให้เข้ากับภาษาปลายทางเพื่อความสะดวกของผู้อ่าน ประเด็นที่ 2 คือ การแปลตัวเลขและลักษณนามต้องปรับให้ตรงกับ

ความเคยชินในภาษาปลายทาง เนื่องจากฐานที่ใช้ในการนับเลขของไทยกับจีนต่างกัน นอกจากนี้การใช้ลักษณนามซึ่งต้องนำไปประกอบกับตัวเลขก็ยิ่งแตกต่างกัน จึงต้องคำนึงถึงภาษาปลายทางเป็นหลัก

Numtong & Likhidcharoentham (2019, pp.130-135) ได้เสนอประเด็นปัญหาและข้อควรระวังที่เกิดขึ้นในกระบวนการแปลที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขไว้ในบทความเรื่อง “หลักและข้อควรระวังในการแปลจีน-ไทย ไทย-จีน” 2 ประเด็น ทั้งนี้ บทความนี้พัฒนาจาก “ตำราการแปลภาษาไทยเป็นภาษาจีน” ของกนกพร นุ่มทอง โดยกล่าวถึงข้อควรระวังในการแปลจากภาษาจีนเป็นภาษาไทย เพิ่มขึ้นจากเดิมที่กล่าวถึงเพียงข้อควรระวังในการแปลจากภาษาไทยเป็นภาษาจีนเท่านั้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า หากผู้ปฏิบัติงานลุ่มล่ามเข้าใจความแตกต่างของตัวเลขในภาษาจีนกับภาษาไทยเป็นอย่างดี และมีแนวทางการจดบันทึกและฝึกฝนการแปลให้เหมาะสมกับผู้รับสาร จะทำให้พัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนได้

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแนวทางการจดบันทึกในการล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข
2. เพื่อศึกษาความแตกต่างของตัวเลขภาษาจีนกับภาษาไทยซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน
3. เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนวิชาล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขและการจดบันทึก

วิธีการวิจัย

1. ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในการจดบันทึกในงานล่าม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข และรวบรวมความแตกต่างของตัวเลขภาษาจีนกับภาษาไทยซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ผ่านการปฏิบัติงานล่ามของตนเองพร้อมกับการสังเกตและสอบถามผู้เรียนวิชา “ภาษาจีนเพื่อการล่ามในธุรกิจ” ซึ่งเป็นวิชาเลือกสำหรับนิสิตชั้นปีที่ 4 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาตะวันออก (จีนธุรกิจ) ซึ่งเป็นวิชาที่สอนด้านการล่ามโดยตรงและมีความจำเป็นต้องแปลตัวเลขเพราะเนื้อหาที่แปลเป็นเนื้อหาด้านธุรกิจ ทั้งนี้ สังเกตและสอบถามจากผู้เรียนจำนวน 14 คนในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2558 ซึ่งเป็นปีแรกที่มีการเปิดรายวิชานี้ จากนั้นสังเกตและสอบถามจากผู้เรียนในรายวิชาเดียวกัน จำนวน 13 คนในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2559 และ จำนวน 19 คนในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2560

2. ออกแบบเครื่องมือและวิธีการฝึกฝนการจดบันทึกในงานล่าม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข โดยนำแนวทางการจดบันทึกที่มีผู้เสนอไว้มาผสมผสานกับปัญหาความแตกต่างของภาษาจีนและภาษาไทยในเรื่องเกี่ยวกับตัวเลขซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติงานล่ามซึ่งได้ผู้วิจัยได้รวบรวมและจัดประเภทไว้

3. ทดลองใช้เครื่องมือและวิธีการฝึกฝนการจดบันทึกในงานล่ามในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขที่ออกแบบไว้กับการปฏิบัติงานล่ามของผู้วิจัยก่อน จากนั้นนำไปใช้กับผู้เรียนรายวิชา “ภาษาจีนเพื่อการล่ามในธุรกิจ” จำนวน 19 คน ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2561

4. นำผลการทดลองและผลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์และข้อเสนอแนะของผู้เรียนมาปรับปรุงเครื่องมือและวิธีการ

5. นำเครื่องมือและวิธีการฝึกฝนการจดบันทึกในงานล่ามไปใช้กับผู้เรียนรายวิชา “ภาษาจีนเพื่อการล่ามในธุรกิจ” จำนวน 18 คน ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2562 และ จำนวน 11 คน ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563 (รายวิชาดังกล่าวย้ายมาเปิดในภาคการศึกษาต้น เนื่องจากนิสิตทั้งหมดจบการศึกษาภายใน 7 ภาคการศึกษา)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในการจดบันทึกในงานล่าม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข พบว่า ปัญหาใหญ่ของการจดบันทึกในงานล่ามคือ ผู้เรียนซึ่งอาจถือได้ว่าเป็น “ล่ามมือใหม่” ยึดติดกับการจดทุกถ้อยคำของผู้พูดโดยไม่จับประเด็นสำคัญ มีลักษณะของการจดแบบจดคำบรรยายในวิชาเรียน ผู้ที่จดเร็วจะสามารถจดละเอียดกรณีภาษาต้นทางเป็นภาษาไทย แต่เมื่อภาษาต้นทางเป็นภาษาจีน ผู้เรียนซึ่งตั้งใจจะจดให้ครบถ้วนจะไม่สามารถจดได้ครบเพราะเขียนตัวอักษรจีนไม่ทัน ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อภาษาต้นทางมีตัวเลขปรากฏ ผู้เรียนจะจดได้เฉพาะกรณีภาษาต้นทางเป็นภาษาไทยเท่านั้น เมื่อภาษาต้นทางเป็นภาษาจีน ผู้เรียนไม่สามารถกลับระบบความคิดทันได้ เพราะไม่คุ้นกับการแปลงตัวเลขภาษาจีนเป็นตัวเลขอารบิกและไม่คุ้นกับระบบตัวเลขภาษาจีนแม้จะเรียนมาตั้งแต่ระดับภาษาจีนพื้นฐาน เพราะมีโอกาสได้ใช้ในชีวิตจริงน้อย และขณะจดได้ใช้เวลาและสมาธิไปกับการจดเนื้อหาส่วนอื่นและเสียเวลาไปกับการเขียนอักษรจีนซึ่งมีจำนวนขีดมาก จึงพบว่า ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะแปลข้อความภาษาไทยเป็นภาษาจีนที่มีตัวเลขประกอบได้ถูกต้องครบถ้วนกว่าการแปลข้อความภาษาจีนเป็นภาษาไทยที่มีตัวเลขประกอบ

2. ความแตกต่างของตัวเลขภาษาจีนกับภาษาไทยซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ผู้วิจัยได้รวบรวมผ่านประสบการณ์การล่ามของตนเองและการสังเกตและสอบถามผู้เรียน สามารถแยกประเด็นได้เป็น ระบบตัวเลข ระบบเวลา มาตราชั่ง ตวง วัด

ระบบตัวเลข ระบบตัวเลขและการนับของภาษาจีนและภาษาไทยมีความแตกต่าง หลักที่ไม่เป็นปัญหาคือ หน่วย สิบ ร้อย พัน หมื่น เพราะมีใช้ทั้งในภาษาจีนและภาษาไทย แต่เมื่อเป็น หลักแสน ล้าน จินใช้หลักหมื่นมาเป็นฐานนับ กล่าวคือ สิบหมื่นเท่ากับแสน ร้อยหมื่นเท่ากับล้าน เมื่อพันหลักล้าน ไทยใช้หลักล้านเป็นฐานนับ เป็น สิบล้าน ร้อยล้าน พันล้าน หมื่นล้าน แสนล้าน ล้านล้าน ในขณะที่จีนใช้หลักหมื่นเป็นฐานต่อจนถึงสิบล้าน กล่าวคือ พันหมื่นเท่ากับสิบล้าน จากนั้นมาใช้หลักร้อยล้านเป็นฐานต่อไป เหล่านี้ทำให้เกิดความสับสนในการแปลงตัวเลขได้ง่ายมาก ยิ่งถ้าหากปฏิบัติงานล่ามสามภาษา จะยิ่งสับสนมากขึ้นอีก เพราะภาษาอังกฤษใช้หลักพัน จากนั้นใช้หลักพันเป็นฐาน จากนั้นข้ามไปเป็นหลักล้าน หลักพันล้าน หลักล้านล้าน

ระบบเวลา ผู้วิจัยพบว่ามีความแตกต่าง 4 ประเด็นที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงานล่าม คือ ปีศักราช การเรียกเดือนและวัน ลำดับเวลา และการบอกเวลาแบบไทยกับการบอกเวลาแบบจีน 1) ปี ศักราช ปัจจุบันจีนใช้ปีคริสต์ศักราช ส่วนไทยใช้ปีพุทธศักราช การแปลภาษาไทยเป็นภาษาจีนต้อง -543 เพื่อเปลี่ยนเป็นคริสต์ศักราชให้คนจีนเสมอ แต่ถ้าเป็นการแปลภาษาจีนเป็นภาษาไทยให้คนไทยในวัยหนุ่มสาว ล่ามจะแปลงเป็นพุทธศักราชหรือไม่ก็ได้ เพราะคนกลุ่มนี้คุ้นเคยกับคริสต์ศักราชพอสมควร แต่ถ้าเป็นการแปลให้ผู้ใหญ่ฟัง ต้องแปลงเป็นพุทธศักราชเพื่ออำนวยความสะดวกต่อผู้ฟัง 2) การเรียกเดือนและวัน ไทยนับโดยมีชื่อเดือนจากมกราคมจนถึงธันวาคม ในขณะที่ภาษาจีนไล่ตั้งแต่ 1 ถึง 12 ตามปฏิทินสากล การแปลภาษาไทยเป็นภาษาจีนใช้วิธีแปลจากชื่อเรียกมาเป็นตัวเลข แต่ล่ามมือใหม่มีปัญหาเรื่องการลำดับเดือน ทำให้เกิดการตะกุกตะกักในการแปล ส่วนการแปลภาษาจีนเป็นภาษาไทย ไม่ควรแปลเป็นตัวเลข 1-12 อย่างเด็ดขาดเพราะผู้ฟังชาวไทยยังไม่คุ้นเคยกับระบบคิดแบบนี้ โดยเฉพาะผู้ฟังที่เป็นผู้ใหญ่ ซึ่งอาจเกิดความสับสน ว่าเดือนที่พูดนั้นคือเดือนตามปฏิทินเกษตรจีนหรือเดือนตามปฏิทินไทย ในส่วนของชื่อเรียกวัน ภาษาไทยมีชื่อเรียกวัน แต่จีนไล่ตามตัวเลขแต่ขึ้นต้นวันจันทร์เป็นเลข 1 ซึ่งความสับสนได้ นอกจากสับสนกับลำดับวันที่ 1-31 ในเดือนแล้ว ยังก่อให้เกิดความสับสนเพราะทางโหราศาสตร์ไทยนับวันอาทิตย์เป็นเลข 1 ใน 3) ลำดับเวลา ภาษาจีนเรียงลำดับจากใหญ่ไปเล็ก ในขณะที่ภาษาไทยเรียงจากเล็กไปใหญ่ เช่น “วันพฤหัสบดีที่ 7 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562” จีนต้องเรียง

จากใหญ่ไปหาเล็กเป็น “2019 年二月 7 日星期四” ข้อความว่า “ไตรมาสที่สามของปี 2559” จีนพูดว่า “2016 年第三季度” พบว่ามักแปลตามลำดับในภาษาต้นทางซึ่งไม่สอดคล้องกับวิธีการแสดงออกในภาษาปลายทาง 4) การบอกเวลาแบบไทยกับการบอกเวลาแบบจีน จีนและไทยมีการนำคำว่าเช้าสายบ่ายเย็นไปประกอบกับเวลาเช่นเดียวกับไทย แต่มีจุดต่างกันอยู่มาก เส้นแบ่งของเวลาไม่ตรงกันว่าเวลาใดควรเรียกว่าเช้า-สาย-บ่าย-เย็น ตัวอย่างเช่นเวลา 16.00 น. ในภาษาไทยเรียกว่าสี่โมงเย็น แต่เมื่อพูดเป็นภาษาจีนต้องใช้คำว่า 下午四点 ซึ่งโดยทั่วไป 下午 แปลว่าบ่าย กรณีที่ต้องระวังมากคือภาษาพูดของคนไทยรุ่นผู้ใหญ่ ซึ่งทำให้เกิดความสับสนได้มากถ้าถามไม่ชิน เช่น คำว่า สี่โมงเช้า หมายถึง 10.00 น. สองทุ่มครึ่ง หมายถึง 20.30 น. ถ้าถามต้องคิดหาเวลาเป็นสากลก่อนว่าตรงกับเวลาใดในระบบ 24 ชั่วโมงแล้วจึงแปลงเป็นภาษาจีนคือ 上午八点 และ 晚上八点半 ซึ่งปัญหาความแตกต่างเรื่องเวลานี้พบได้บ่อยมากในการปฏิบัติงานล่าม

มาตราซัง ตวง วัด ประเด็นที่ผุดบ่อในการล่ามคือการแปลงมาตราซัง ตวง วัด ให้เข้ากับภาษาปลายทาง ตัวอย่างพื้นฐานที่จีน-ไทยใช้ต่างกันในชีวิตประจำวันคือ การบอกน้ำหนัก ความสูงและพื้นที่ คนไทยปัจจุบันบอกน้ำหนักด้วยการบอกเป็นกิโลกรัม ซึ่งคนจีนนิยมบอกน้ำหนักเป็น จิน 斤 มาตราปัจจุบัน เท่ากับ 0.5 กิโลกรัม หากแปลไทยเป็นจีน ล่ามจะแปลด้วยคำว่ากิโลกรัมเหมือนที่ผู้พูดพูดก็ได้ เพราะคนจีนมีศัพท์คำว่ากิโลกรัมใช้อยู่ แต่ถ้าแปลงค่าเป็นจีนจะอำนวยความสะดวกให้ผู้ฟังมากกว่า แต่ถ้าแปลจีนเป็นไทย แล้วผู้พูดพูดเป็นหน่วยจินมา ควรจะแปลงเป็นกิโลกรัมทุกครั้ง เพราะคนไทยไม่รู้จักคำว่าจิน การบอกความสูง คนไทยจะใช้บอกเป็นเซนติเมตร เช่น สูง 178 เซนติเมตร ในขณะที่คนจีนบอกเมตรแล้วตามด้วยทศนิยม เช่น 一米七八 การบอกขนาดพื้นที่เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ใช้บ่อย คนจีนปัจจุบันบอกขนาดพื้นที่ตามแบบสากลเป็นตารางเมตร ส่วนคนไทยบอกขนาดพื้นที่ด้วยตารางวา ซึ่งเท่ากับ 4 ตารางเมตร ในขณะที่ ถ้าพื้นที่มีขนาดใหญ่ คนไทยใช้งาน (100 ตารางวา) และไร่ (4 งาน) แต่คนจีนจะบอกเป็นหมู่ 亩 (ประมาณ 667 ตารางเมตร) ถ้าพื้นที่มีขนาดใหญ่ นิยมใช้ตามสากลเป็นเฮกตาร์ 公顷 (10,000 ตารางเมตร)

3. เครื่องมือและวิธีการฝึกฝนการจดบันทึกในงานล่าม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข
จากผลการศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในการจดบันทึกในงานล่ามตามข้อ 1 และผลการศึกษาความแตกต่างของตัวเลขภาษาจีนกับภาษาไทยซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติงานล่ามจีน-ไทย ไทย-จีนตามข้อ 2 ผู้วิจัยได้นำแนวทางการจดบันทึกของ Yang ตามที่เสนอไว้ในหนังสือ Interpretation Study: Theory and Practice และตารางแปลงค่าตัวเลขของ Sun ที่เสนอไว้ใน A Basic Course in English-Chinese / Chinese-English Interpretation มาปรับให้เข้ากับงานล่ามจีน-ไทย นอกจากนั้นได้พัฒนาแนวทางการฝึกฝนการจดบันทึกเกี่ยวกับตัวเลขโดยผสมผสานกับปัญหาความแตกต่างของภาษาจีนและภาษาไทยในเรื่องเกี่ยวกับตัวเลข ได้ดังนี้

3.1 แนวทางการจดบันทึกการล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน ฝึกให้ผู้เรียนใช้หลักการจดบันทึกแบบ “เตือนให้นึกออก ลดภาระในการจำ” มิใช่การจดแบบฟังการบรรยายตามความเคยชิน รู้จักใช้เครื่องหมายสัญลักษณ์และอักษรย่อ และ เลือกจดเฉพาะคำสำคัญในประโยคที่ทำให้เตือนความจำได้ ไม่ต้องจดข้อมูลที่ทราบแล้ว เช่น ได้ยินว่า “本次会议目的在于为新一代精英提供一个高效的交流平台” ซึ่งแปลว่า “การประชุมครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนที่มีประสิทธิภาพสำหรับนักธุรกิจรุ่นใหม่” ข้อมูลที่ทราบอยู่แล้วคือมีการประชุม และทราบอยู่แล้วว่าผู้เข้าร่วมประชุมเป็นใคร คำสำคัญในประโยคนี้คือ 目的 และ 交流 ซึ่งอาจจะจดเฉพาะอักษรแรกของคำสำคัญนี้ก็เพียงพอ เช่น จดว่า “目交” การจดชื่อเฉพาะให้จดด้วยการย่ออาจเป็นการย่อที่แพร่หลายตามที่มีกำหนดใช้ หรือย่อเองจากคำแรกหรืออักษรตัวแรกของคำก็ได้ จะใช้ภาษาใดก็ได้ตามแต่ถนัด ซึ่งจะจดผสมหลายภาษาก็ได้ เช่น 中 หรือ C 中国 / ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน Th

หรือ ท 泰国/ประเทศไทย มก หรือ KU 农业大学/ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ Z หรือ 中华总商会 / หอการค้าไทย-จีน 中 H หรือ H 华侨大学 / มหาวิทยาลัยหัวเฉียว ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน การย่อชื่อคนจีนอาจย่อด้วยอักษรแรกของแซ่และชื่อหรือเฉพาะแซ่ตามพินอิน หรือย่อตามชื่อที่คนคุ้นเคยกันดี เช่น “马云” อาจย่อด้วย “M Y” หรือ “M” หรือ “J M” ตามชื่อภาษาอังกฤษ (Jack Ma) ก็เป็นไปได้ สามารถใช้สัญลักษณ์ต่างๆ และตัวเลขแสดงความหมายที่ต้องการ จะใช้ตามที่ใช้แพร่หลายทั่วไป หรือสร้างระบบที่ตนใช้เพียงคนเดียวก็ได้ ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างสัญลักษณ์ และตัวเลข ที่ผู้เขียนใช้ในการจด บางตัวอย่างมีความเป็นไปได้ บางตัวอย่างก็เป็นระบบของตนเอง ผู้เรียนสามารถดูเป็นตัวอย่างประกอบความเข้าใจ ในการสร้างระบบของตนเอง สัญลักษณ์ และตัวเลขเดียวกัน อาจแทนที่ความหมายต่างกัน สัญลักษณ์และตัวเลขเดียวกัน ในบันทึกของเล่มคนละคนกัน อาจมีความหมายเหมือนกันหรือไม่ก็ได้ เช่น ↑ (เพิ่มขึ้น พัฒนา) ↓ (ลดลง ถดถอย) ← (จาก เป็นผลมาจาก) → (ทำให้เกิด ส่งผลให้) ∴ (เพราะฉะนั้น ดังนั้น) √ (ข้อดี ได้รับการยอมรับ) × (ข้อเสีย ข้อผิดพลาด ไม่เป็นที่ยอมรับ) & (หรือ) / (และ) — (เป็นต้นว่า ได้แก่) + (และ ผสมกับ รวมมือกับ ส่งเสริม สนับสนุน) - (ยังขาด ปราศจาก) ○ (ครบถ้วน รอบด้าน ครอบคลุม โลก) < (มากกว่า) > (น้อยกว่า) ? (เกิดปัญหา) = (หมายความว่า เท่ากับ) ≠ (ไม่ใช่ ไม่เท่ากับ) ∞ (ต่อเนื่อง ยาวนาน) ... (ต่อไป สืบไป และอื่นๆ) Δ (อุปสรรค) 1 (เป็นผู้นำ เป็นหนึ่งใน) 2 (ต่อ สู่) 6 (ราบรื่น ไร้อุปสรรค) นอกจากนี้ก่อนปฏิบัติงาน สามารถจดสิ่งที่คิดว่าจำเป็นต้องใช้ไว้ที่หัวกระดาษหรือท้ายกระดาษก่อน ได้ เป็นต้นว่า ชื่อเฉพาะที่สำคัญที่คาดเดาได้ว่าต้องมีการพูดหลายครั้ง ซึ่งเมื่อฟังจะได้นำไปใช้ได้ทันทีโดยไม่พูดผิดพลาด หรือเสียเวลาแปลใหม่ ซึ่งอาจไม่ตรงกับที่ผู้จัดงานกำหนดไว้ เป็นต้นว่า ปฏิบัติงานเล่มให้ “งานสัมมนานักธุรกิจรุ่นใหม่ไทยจีนครั้งที่ 1” ผู้จัดงานได้กำหนดชื่องานไว้แล้วว่า “第一届中泰青年精英交流项目论坛” ก็ให้จดไว้ที่ส่วนหัวของบันทึกก่อนเพื่อ กันผิดพลาด

3.2 ตารางแปลงค่าฐานเลข ผู้วิจัยได้ปรับตารางแปลงค่าฐานเลขจีน-ไทยโดยพัฒนามาจากตารางแปลงค่าฐานเลขจีน-อังกฤษของ Sun โดยผู้วิจัยให้กำกับภาษาไทยตั้งแต่หน่วยแสนขึ้นไป ถ้าแปลจีนเป็นไทย ให้จดไว้แถวที่หนึ่ง เมื่ออ่านให้ดูฐานในแถวที่สาม ถ้าแปลไทยเป็นจีนให้จดไว้แถวที่สี่ เมื่ออ่านให้ดูฐานในแถวที่สอง

ตารางที่ 2 การแปลงค่าฐานเลขในการปฏิบัติงานเล่มจีน-ไทย ไทย-จีน

万亿	千亿	百亿	十亿	亿	千万	百万	十万	万	千	百	十	个
ล้านล้าน	แสนล้าน	หมื่นล้าน	พันล้าน	ร้อยล้าน	สิบล้าน	ล้าน	แสน					

ที่มา: ผู้วิจัย

3.3 การจดบันทึกเกี่ยวกับปีศักราช เดือนและวัน เวลา มาตราชั่ง ตวง วัด ให้จดเป็นภาษาต้นทางโดยยังไม่ต้องมีการแปลงค่าใดๆ ระหว่างจด เพราะจะเป็นการเพิ่มภาระในระหว่างฟังข้อมูล ซึ่งส่งผลถึงประสิทธิภาพการฟัง เนื้อหาส่วนอื่น เล่มอาจใช้อักษรย่อประกอบ เช่น 五十六斤 จดเป็น 56 j เมื่อแปลเป็นภาษาไทยค้อยหา 2 แปลเป็น 28 กิโลกรัม

3.4 วิธีการฝึกฝนการแปลงค่า การแปลงเกี่ยวกับตัวเลข โดยเฉพาะอย่างยิ่งมาตราซัง ตวง วัด สามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภทคือประเภทที่ภาษาไทยเหมือนกับภาษาจีน ไม่ต้องใช้การคำนวณ ซึ่งล่ามสามารถใช้วิธีการท่องจำธรรมดาทั่วไปได้ เพราะตัวเลขและหน่วยวัดเหล่านี้ไม่ต้องดำเนินการปรับเปลี่ยนใดๆ แต่ก็ยังอาศัยความจำในการท่องชื่อมาตราซัง ตวง วัดที่เกี่ยวข้อง เช่น 七十华氏度 แปลเป็น 70 องศาฟาเรนไฮต์ ไม่ต้องจัดการกับตัวเลข แต่ต้องแม่นยำหน่วย ประเภทที่สองคือ มาตราที่ภาษาไทยกับภาษาจีนนิยมใช้ต่างกัน ล่ามต้องท่องจำในส่วนของมาตราซัง ตวง วัด รู้ว่าผู้ฟังปลายทางเคยชินกับหน่วยใด คำนวณให้ถูกต้อง ทั้งนี้ต้องฝึกฝนเป็นขั้นตอน โดยแบ่งการฝึกเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขในแต่ละประเภทก่อน ให้แบบฝึกซ้ำๆ จนเกิดความชำนาญ จากนั้น ค่อยพัฒนาไปสู่จากนั้นไปสู่การแปลประโยคที่ประกอบด้วยตัวเลข มีทั้งประโยคที่มีตัวเลขที่ไม่ต้องคำนวณเพื่อแปลงหน่วยและประโยคที่ต้องคำนวณเพื่อแปลงหน่วย

4. ผลการทดลองใช้เครื่องมือและวิธีการฝึกฝนการจดบันทึกในงานล่ามในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือและวิธีการฝึกฝนตามข้อ 3 ไปใช้กับผู้เรียนรายวิชา “ภาษาจีนเพื่อการล่ามในธุรกิจ” รุ่นต่อจากที่ได้รวบรวมปัญหาในการปฏิบัติงานล่าม พบผลการทดลองที่น่าสนใจดังนี้

4.1 ในการสอนครั้งแรกเกี่ยวกับการจดบันทึก ผู้วิจัยได้สอนวิธีการจดแบบจับประเด็น ใช้อักษรย่อและสัญลักษณ์ เน้นการจดเพื่อช่วยจำ ไม่ใช่จดทุกถ้อยคำของผู้พูดโดยไม่จับประเด็นสำคัญ ผลคือผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ยอมเปลี่ยนพฤติกรรม ยังจดแบบฟังบรรยายดังเดิม เมื่อทดสอบด้วยการแปลให้เพื่อนในห้องฟัง ผู้เรียนที่จดแบบการฟังบรรยายแปลได้ประสิทธิภาพใกล้เคียงกับผู้เรียนที่จดด้วยการจับประเด็น ใช้อักษรย่อและสัญลักษณ์ ต่อมาเมื่อผู้วิจัยทดลองด้วยการให้ข้อความขนาดยาวและซับซ้อน ผู้เรียนที่จดด้วยการจับประเด็น ใช้อักษรย่อและสัญลักษณ์แปลได้ประสิทธิภาพดีกว่าอย่างเห็นได้ชัด ผู้เรียนที่จดแบบฟังบรรยายจึงยอมเปลี่ยนพฤติกรรมมาใช้จดแบบจับประเด็น ใช้อักษรย่อและสัญลักษณ์

4.2 การใช้ปากกาสองสีในการจดตามแนวทางที่แนะนำไม่เกิดผลดี ผู้เรียนเสียเวลาในการเปลี่ยนปากกา แม้จะทดลองแจกปากกาแบบสองหัวก็ยังเสียเวลาในการพลิกปากกาไปมา ผู้เรียนทั้งหมดให้ความเห็นว่าวิธีการนี้เป็นภาระมากขึ้น

4.3 ตารางแปลงค่าฐานเลขที่พัฒนาขึ้นใช้ได้ผลโดยเฉพาะในระยะแรก ต่อมาเมื่อฝึกแปลมากขึ้น ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถแปลงค่าได้ถูกต้องโดยไม่ต้องใช้ตารางอีก

4.4 ผู้เรียนทั้งหมดเข้าใจหลักเกณฑ์การแปลให้เหมาะกับผู้ฟังซึ่งเป็นผู้รับสาร เข้าใจหลักการว่าต้องปรับเรื่องปี ศักราช การปรับลำดับเวลา และการแปลมาตราซัง ตวง วัด ให้เหมาะกับผู้ฟัง แต่ผู้เรียนเกือบทั้งห้องมีปัญหาเรื่องการบวกลบศักราช แม้จะรู้ว่าต้องบวกหรือลบด้วย 543 แต่ก็บวกหรือลบผิดบ่อย หรือเกิดความสับสนว่ากรณีนี้ต้องบวกหรือลบ เช่น ปี ค.ศ.1949 ต้องบวก 543 เพื่อแปลงเป็น ปี พ.ศ. แต่ผู้เรียนกลับนำ 543 ไปลบจาก 1949 ในส่วนของมาตราซัง ตวง วัดก็เช่นกัน ผู้เรียนสับสนว่าจะต้องคูณหรือหาร เมื่อถามว่า 1 ไร่ เท่ากับกี่หมู่ (หน่วยวัดพื้นที่จีน) ผู้เรียนทั้งหมดตอบได้ว่า 2.4 หมู่ เมื่อถามว่า 20 ไร่ เท่ากับกี่หมู่ ตามหลักต้องนำ 20 คูณ 2.4 แต่ผู้เรียนจำนวนหนึ่งนำไปหาร ส่วนผู้เรียนที่รู้ว่าต้องนำไปคูณ กลับคูณผิด มีผู้เรียนที่ตอบถูกต้องไม่ถึงครึ่งของผู้เรียนทั้งหมด ต่อมาเมื่อผู้สอนอนุญาตให้ใช้เครื่องคิดเลข ผู้เรียนก็ยังแปลผิดอยู่ดีเพราะกดเครื่องคิดเลขไม่ถูก โดยสลับว่าควรบวกหรือลบ คูณหรือหาร

4.5 ผู้เรียนรู้สึกกดดันในการเรียนปฏิบัติงานล่ามเกี่ยวกับตัวเลข ส่วนใหญ่พยายามปฏิเสธโดยกล่าวว่าตนไม่ถนัดเลขโดยสิ้นเชิงจึงมาเรียนสายศิลป์ บางส่วนถึงกับตอบว่าตนเกลียดวิชาคณิตศาสตร์ ไม่คิดว่าต้องมาเจออีกในวิชาภาษา เมื่อผู้สอนพยายามปูพื้นใหม่ในเรื่องของการมาตราซัง ตวง วัด พบว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์อยู่ในระดับน้อยมาก เช่น ในการสอนให้แปลงพื้นที่เป็นหน่วยพื้นที่ที่คนจีนเข้าใจได้อย่างไร ผู้วิจัยถามว่า 1 ไร่เท่ากับกี่ตารางเมตร ผู้เรียนตอบไม่ได้ ผู้วิจัยเปลี่ยนคำถามเป็น 1 ไร่เท่ากับกี่ตารางวา ผู้เรียนตอบไม่ได้ ผู้วิจัยจึงสอนว่า 1 ไร่เท่ากับ

400 ตารางวา เมื่อถามต่อไปว่า 1 ตารางวาเท่ากับกี่ตารางเมตร ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังตอบว่าไม่ทราบ ผู้เรียนส่วนน้อยตอบมาว่า 2 ตารางเมตร ทำให้ผู้วิจัยต้องอธิบายว่า 1 วาเท่ากับ 2 เมตร ฉะนั้น 1 ตารางวาเท่ากับ 2 คูณ 2 เป็น 4 ตารางเมตร ต้องวาดรูปให้ดูเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ จากนั้นจึงสอนต่อไปได้จนท้ายสุดผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องการวัดพื้นที่

5.การปรับปรุงเครื่องมือและวิธีการฝึกฝนการจดบันทึกในงานล่ามในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข จากผลการทดลองในข้อ 4 มีประเด็นสำคัญที่ต้องปรับปรุงคือตัดในส่วนของการใช้ปากกาสองสีในการจดออก ในส่วนการจดบันทึกอื่นๆ ไม่มีประเด็นสำคัญที่ต้องปรับปรุง แต่ต้องปรับปรุงวิธีการสอนในส่วนการแปลงตัวเลขคือเป็นส่วนที่เกิดขึ้นหลังกระบวนการจด เป็นส่วนของกระบวนการแปลหรือการถ่ายทอดข้อมูลจากความจำและบันทึกที่จดไว้ให้กับผู้ฟัง ผลการทดลองในข้อ 4 ทำให้พบว่าปัญหาความรู้ทางคณิตศาสตร์เป็นปัญหาใหญ่ที่สุด ผู้วิจัยเปลี่ยนวิธีการโดยก่อนสอนจะปูพื้นความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ที่จำเป็นให้กับผู้เรียนเสมอ จากนั้นพูดถึงความสำคัญของคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน เช่น การคำนวณความคุ้มค่าของสินค้าโดยคำนวณราคาเทียบกับปริมาณ การคำนวณภาษี การลงทุน ฯลฯ จากนั้นชี้ให้ผู้เรียนตระหนักถึงความจำเป็นที่ต้องเข้าใจเรื่องตัวเลขในการปฏิบัติงานล่ามธุรกิจ ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือและวิธีการฝึกฝนที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับผู้เรียนรายวิชา “ภาษาจีนเพื่อการล่ามในธุรกิจ” จำนวน 18 คน ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2562 และ จำนวน 11 คน ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563 พบว่าได้ผลดีขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของคณิตศาสตร์พื้นฐาน ทักษะคิดของผู้เรียนดีขึ้นอย่างมาก แม้จะมีการคำนวณผิดเกิดขึ้นบ้าง แต่เกิดขึ้นน้อยลงมาก นอกจากนี้ ผู้เรียนขออนุญาตใช้แท็บเล็ตจนแทนปากกากับสมุดโน้ต ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมในการจดและประสิทธิภาพในการแปล พบว่าไม่แตกต่างกับการใช้สมุดโน้ตแบบมีนัยสำคัญ

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาข้างต้น สามารถอภิปรายได้ว่าการจดบันทึกในงานล่าม เป็นสิ่งที่จะช่วยให้ล่ามปฏิบัติงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยจะเห็นผลชัดเจนสำหรับข้อความที่มีขนาดยาวหรือข้อความที่มีตัวเลขประกอบ สอดคล้องกับแนวคิดของ Chanprapun และแนวคิดของ Zhong ดังที่ได้กล่าวถึงในแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ล่ามต้องมีหลักการในการจดบันทึกแบบ “จดเพื่อช่วยจำ” เพราะประโยชน์ของการจดบันทึกอยู่ที่การช่วยเตือนให้นึกออก ลดภาระในการจำ มิใช่การจดแบบทุกถ้อยคำ เพราะการจดเช่นนั้นจะทำให้ล่ามจดไม่ทันและอาจทำให้พลาดข้อความที่อยู่ด้านหลัง ล่ามต้องรู้จักใช้สัญลักษณ์ที่สะดวกต่อการนำมาประกอบรวม สอดคล้องกับแนวคิดของ Yang ที่ได้แนะนำหลักการการจดบันทึก เทคนิคการจดบันทึกตลอดจนวิธีการฝึกฝนไว้ในหนังสือ Interpretation Study: Theory and Practice แต่อย่างไรก็ดี ผลการวิจัยได้ชี้ชัดว่าการจดบันทึกในงานล่าม เป็นประโยชน์ต่อผู้ปฏิบัติงานล่ามผู้นั้นเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องยึดหลักการใดตายตัว ล่ามแต่ละคนย่อมมีวิธีจดของตนเอง ไม่มีหลักการใดเหมาะสมหรือใช้ได้กับทุกคน เป็นต้นว่า Yang แนะนำให้ใช้ปากกาถูกลิ้นสองสี ผู้วิจัยได้ทดลองนำมาใช้กับผู้เรียนแล้วพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ถนัดกับการใช้ปากกาสองหัวที่มีคนละสี มีอาการสะดุดบ่อย เสียจังหวะการจดเมื่อพลิกกลับปากกา ยิ่งไปกว่านั้น มีผู้เรียนบางคนมีอาการล้าแล้วข้อความไหนควรจะใช้ปากกาสีอะไร ฉะนั้น การจดด้วยปากกาสีเดียวจึงง่ายและมีประสิทธิภาพสูงกว่า นอกจากนี้ หนังสือ Interpretation Study: Theory and Practice กล่าวถึงเพียงการจดด้วยสมุดโน้ต แต่ในยุคปัจจุบันซึ่งมีผู้นิยมใช้แท็บเล็ตเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยสังเกตและสอบถามผู้เรียน พบว่าการจดด้วยกระดาษกับปากกา/ดินสอ หรือจดด้วยแท็บเล็ตไม่ได้มีความแตกต่างกันในเรื่องของประสิทธิภาพการจดและการแปล เพราะความถนัดของล่ามแต่ละคนแตกต่างกัน ในส่วนที่ Yang แนะนำให้ใช้ภาษาต้นทาง ภาษาปลายทาง ตลอดจนภาษาที่สาม รวมกันได้ไม่มีปัญหา แต่ควรคำนึงถึงประสิทธิภาพของการแปลแบบล่ามก่อนนั้น ผู้วิจัยสังเกตพบว่า เวลาที่ล่ามจดบันทึก สมาชิกจดจ่อที่การฟังมากกว่าการแปล ฉะนั้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการจดเป็นภาษาต้นทางในขณะนั้นจะทำได้ง่ายกว่า แต่ทั้งนี้จะจดเป็นภาษาใดหรือผสมกันหลายภาษาในประโยคเดียวกันก็ได้ จะจดเป็นภาพหรือสัญลักษณ์ก็ได้ทั้งสิ้น

การจดบันทึกในงานล่ามด้วยวิธีใดส่งผลต่อการจดบันทึกในงานล่ามในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข ถ้าล่ามไม่ฝึกจดแบบเพื่อช่วยจำ ใช้วิธีการจดแบบประเด้น ใช้อักษรย่อหรือสัญลักษณ์ในข้อความธรรมดาให้แค่ล่อล่อง จะทำให้ประสิทธิภาพการจดจดบันทึกในส่วนของตัวเลข โดยเฉพาะเมื่อภาษาต้นทางเป็นภาษาจีนลดทอนลงอย่างมาก

ในการปฏิบัติงานล่ามเกี่ยวกับตัวเลข ตารางแปลงค่าที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยดัดแปลงจากตารางการแปลงค่าฐานเลขในการปฏิบัติงานล่ามจีน-อังกฤษ อังกฤษ-จีนของ Sun ใน A Basic Course in English-Chinese / Chinese-English Interpretation สามารถช่วยในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับตัวเลขได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เมื่อล่ามเกิดความชำนาญ ตารางนี้อาจไม่จำเป็นอีกต่อไป แต่การใช้ตารางนี้มีประโยชน์ในระยะเริ่มแรก และผู้ปฏิบัติงานล่ามอาจสามารถประยุกต์สร้างตารางของตัวเองได้และจดไว้ที่สมุดโน้ตก่อนปฏิบัติงาน และล่ามสามารถนำหลักการไปประยุกต์สร้างตารางประเภทอื่นเพื่อช่วยในการปฏิบัติงานได้ เช่น ตารางเทียบมาตราชั่ง ตวง วัดและตารางแปลงค่าหน่วยที่ภาษาจีนกับภาษาไทยใช้ต่างกัน

ข้อค้นพบที่สำคัญจากผลการวิจัยอีกประเด็นหนึ่งเป็นสิ่งที่นอกเหนือกรอบความคิดทฤษฎีที่ตั้งไว้ในตอนแรก แต่มีผลอย่างมากในการปฏิบัติงานล่ามและการจดบันทึกในงานล่ามในส่วนที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขก็คือพื้นฐานคณิตศาสตร์และทัศนคติของผู้เรียนวิชาล่าม สิ่งที่สำคัญในการฝึกฝนคือการปรับทัศนคติของผู้เรียนซึ่งปฏิเสธสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวเลข โดยต้องชี้ให้เห็นว่า ตัวเลขที่ใช้ในงานล่ามเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่สามารถลดความผิดพลาดให้น้อยที่สุดได้โดยการฝึกฝนตามแนวทางที่ถูกต้อง

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยและการอภิปรายข้างต้นจะเห็นได้ว่า ล่ามนั้นจะต้องมีทักษะทางภาษา การสื่อสาร การจับประเด็น และเนื้อหาที่ผู้พูดต้องการสื่อ และนำมาถ่ายทอดเป็นภาษาปลายทางในสภาพที่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ การจดบันทึกในงานล่ามมีความสำคัญที่จะช่วยให้การแปลมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขซึ่งเป็นเรื่องที่ยากและผิดพลาดไม่ได้ จำเป็นต้องมีเครื่องมือและระบบเข้ามาช่วยเพื่อทำให้การแปลเป็นไปด้วยความราบรื่น และถูกต้อง ความแตกต่างของภาษาจีนและภาษาไทยในเรื่องเกี่ยวกับตัวเลขเป็นเรื่องสำคัญในการปฏิบัติงานล่าม ล่ามต้องมีความแม่นยำ รู้ถึงความแตกต่างของภาษาจีนและภาษาไทยในเรื่องเกี่ยวกับตัวเลข แม่นยำทั้งเรื่องวิธีการอ่านเลข ระบบมาตราชั่ง ตวง วัด รู้จักแปลงค่าอย่างรวดเร็ว การฝึกคิดเลขเป็นเรื่องพื้นฐานที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ล่ามไม่จำเป็นต้องเก่งเลข เพราะสามารถใช้เครื่องคิดเลขช่วยได้ แต่สิ่งที่ควรต้องรู้คือจะเอาอะไรตั้งอะไรคูณหาร จึงต้องท่องระบบมาตราชั่ง ตวง วัดที่ต่างกันให้แม่นยำ ในการปฏิบัติงานจริง ล่ามสามารถจดได้ ฉะนั้นในการฝึกกระบวนการล่าม ควรฝึกจดด้วยเพื่อความเคยชิน รู้ว่าสิ่งใดควรจด สิ่งใดเป็นสิ่งที่จำได้ ในการจดแนะนำให้จดเป็นภาษาต้นทางก่อน เมื่อแปลจึงแปลงเป็นภาษาปลายทาง เพื่อให้เป็นภาระของล่ามในระหว่างจด ซึ่งมีข้อมูลหลังไหลเข้ามาในปริมาณมาก ในขั้นตอนแรกของการฝึกฝน ควรฝึกฝนด้วยข้อความที่มีตัวเลขในแต่ละประเภท (ตัวเลขทั่วไป มาตราชั่งตวงวัด เวลา) ให้แปลกลับไปกลับมา ระหว่างภาษาจีนและภาษาไทยจนชำนาญก่อน แล้วจึงฝึกแปลประโยคที่ประกอบด้วยตัวเลข นอกจากจะเป็นการฝึกฝนเป็นลำดับขั้นตอนแล้ว ยังจะช่วยในการฝึกตัดสินใจว่าข้อมูลใดควรจด ข้อมูลใดไม่ควรจด ผู้ประสงค์จะฝึกหัดด้วยตนเอง อาจใช้วิธีการเขียนข้อความ/ประโยคที่ต้องการฝึกหัดเป็นจำนวนมาก อัดเสียงและเปิดให้ตนเองฟัง ฝึกจดและแปลอย่างรวดเร็ว สำหรับผู้สอนวิชาการล่ามจีน-ไทย ไทย-จีน สามารถนำหลักการและวิธีการฝึกไปใช้ในวิชาของตนได้ ทั้งนี้ นอกเหนือจากการฝึกฝน ต้องปรับทัศนคติของผู้เรียนสายภาษา ซึ่งมักหวาดกลัวสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวเลขให้ได้ก่อน โดยการชี้ให้เห็นว่า ตัวเลขที่ใช้ในงานล่ามเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้จะเป็นเรื่องที่ไม่ง่ายในการปฏิบัติงาน แต่สามารถลดความผิดพลาดให้น้อยที่สุดได้โดยการฝึกฝนจนชำนาญ ให้สมดังสำนวนจีนที่ว่า “熟能生巧” (Practice makes perfect)

เอกสารอ้างอิง

- Chanprapun, S. (2016). Kan plæ tualek nai kan lam kan prachum Thai- Angkrit [Interpreting Numbers in Thai-English Conference Interpreting]. *Journal of Language and Linguistics*, 35(1). 66-77.
- Gao, L & Lin, Y. (1996). *A Course of English-Chinese / Chinese- English Interpreting*. Fuzhou: Fujian People's Publishing house.
- Lei, T. & Chen, J. (2006). *Challenging Interpreting: A Coursebook of Interpreting Skills*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- Numtong, K. (2011). *Tamra kan plæ phasa Thai pen phasa Chin* [A Coursebook of Translating Thai Language to Chinese Language]. Bangkok: Confucius Institute at Kasetsart University.
- Numtong, K. & Likhidcharoentham, S. (2019). Lak læ khoḥ khuan rawang nai kan plæ Chin - Thai Thai - Chin [Principles and Precautions in Translating Chinese to Thai Language and Thai to Chinese Language]. *Chinese Studies Journal*, 12(2). 105-151.
- Pöchhacker, F. (2010). *Introducing to Interpretation Studies* (Zhong W., Trans.). Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press.
- Sun, Y. (2009). *A Basic Course in English-Chinese / Chinese-English Interpretation*. Beijing: University of International Business and Economic Press.
- Tuntirattanasoontorn, B. (2009). *Lam achip* [Professional Interpretation]. Bangkok: Baan Phra Arthit.
- Yang, C. (2005). *Interpretation Study: Theory and Practice*. Beijing: China Translation.
- Zhang, W. & Han, C. (2006). *Theoretical Studies on Oral Interpretation*. Beijing: Science Press.
- Zhong, Y. (2002). The Impact of Note-taking on English to Chinese Consecutive Interpreting's Quality. In Cai, X. *A New Study of Interpretation: New Methods, New Concepts, New Trend*. Hong Kong: Maison d' éditions Quaille.

การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณตามภูมิปัญญาครูทองใส ทับถนน

กฤษฎา ดาวเรือง¹

(Received: July 13, 2020; Revised: October 28, 2020; Accepted: March 10, 2021)

บทคัดย่อ

กระบวนการถ่ายทอด เป็นวิธีการแบ่งปันข้อมูลจากผู้ให้สู่ผู้รับ เพื่อการรักษาและสืบทอดภูมิปัญญา ดังนั้น การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณตามภูมิปัญญาครูทองใส ทับถนน มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณแบบฉบับครูทองใส ทับถนน ตามองค์ประกอบของหลักการศึกษาศาสตร์ 4 ด้าน ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาสาระ และการจัดเรียนการสอน เป็นการวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลตามหลักทางมานุษยวิทยา จากการศึกษาเอกสารและการทำงานภาคสนาม ตั้งแต่เดือนมิถุนายน-ตุลาคม พ.ศ. 2562 ร่วมกับการใช้แนวทางวิเคราะห์เนื้อหาตามหลักการดนตรีศึกษา โดยกำหนดขั้นตอนการดำเนินงาน คือ การศึกษาเอกสาร การทำงานภาคสนาม การวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยข้อมูล 4 ประเด็น พบว่า 1) ครูทองใส ทับถนน เป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านอีสาน เป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับการเป็นศิลปินพื้นบ้านอีสาน และเป็นผู้มีคุณลักษณะด้านความเป็นครูตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช 2) กลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะต้องการเรียนรู้ลายพืชนั้นสูง จากครูทองใส ต้องการให้ครูทองใสผูกสายหรือสร้างสรรค์ทำนองเพลงพิณเฉพาะบุคคล กลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีทักษะต้องการเรียนรู้ลายพืชนั้นและต่อลายแบบฉบับทองใส ต้องการเรียนรู้เทคนิคการบรรเลงพิณแบบฉบับทองใส 3) เนื้อหาในการถ่ายทอดแบ่งออกเป็นสาระ 4 ด้าน คือ ด้านทำทางการบรรเลง ด้านการตั้งสาย ด้านบทเพลง และด้านเทคนิคการบรรเลง 4) การถ่ายทอดเพลงพิณของครูทองใส ทับถนน เป็นไปตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนของเกลเซอร์ (Glaser) จำนวน 4 ประเด็น คือ มีจุดประสงค์การสอน มีการประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนก่อนสอน มีการจัดกระบวนการเรียนการสอน และมีการประเมินผล การวิเคราะห์ภูมิปัญญาพื้นบ้านเป็นการสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งนับว่าเป็นมรดกของชาติเพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ศึกษา

คำสำคัญ: กระบวนการถ่ายทอด เพลงพิณ ทองใส ทับถนน

¹ ดร., อาจารย์ประจำ คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. e-mail: birdmajor@hotmail.com

Analysis of Phin Music Transmission Process Based on Local Wisdom of Thongsai Tubtanon

Krisada Daoruang²

Abstract

The transmission process is a method of sharing information between sender and receiver to maintain and inherit local wisdom. This research studied the phin music transmission process based on local knowledge of Thongsai Tubtanon. It framed the transmission process according to the four components of educational principles: instructor, learner, content, and instructional management. This research was qualitative and applied ethnomusicological method to examine the data collected from documents and fieldwork during June - October 2019. The content analysis based on music education principles was used on the documents and textual evidence from fieldwork. The findings indicated that Thongsai Tubtanon was Isan folk artist who knew Isan folk musical culture and experience. Moreover, he had the quality of a teaching profession according to the royal words of King Rama IX. Furthermore, the skillful learners were willing to learn advanced phin music and required Thongsai to compose the music for individuals. Meanwhile, learners who had no skill wanted to learn about phin music in the Thongsai style. The content to be conveyed included four aspects: posture, tuning, phin music, and playing technique. Moreover, phin music transfered by Thongsai Tubtanon was consistent with Glaser's instructional management guidelines in four aspects: having an objective of teaching, evaluation of the learner's condition before teaching, having instructional management, and evaluation. Analysis of local wisdom reflected the cultural value, which was the national heritage for the interested people.

Keywords: Transmission process, Phin Music, Thongsai Tubtanon

² Dr., Lecturer, Faculty of Music, Bangkokthonburi University, e-mail: birdmajor@hotmail.com

บทนำ

ปัจจุบันสังคมไทยตื่นตัวการศึกษาด้านวัฒนธรรมพื้นบ้านเพื่อการอนุรักษ์และการพัฒนามากขึ้น อันเป็นสิ่งสะท้อนมาจากผลเปลี่ยนแปลงแปลงสภาพทางสังคม ทั้งนี้ Yanyongkasemsuk (2014, pp. 4-5) ได้อธิบายถึงปัญหาจากการพัฒนาตามแบบตะวันตก ว่าเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตั้งแต่สิ้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ ฉบับที่ 1 เรื่อยมา การพยายามเปลี่ยนสนาแบบให้เป็นสนาการค้าภายใต้วาทกรรมการพัฒนาจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจ ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมและแผ่ขยายวงกว้างภายในประเทศ เช่น ปัญหาการละทิ้งถิ่นฐานเพื่อเข้าทำงานในเมือง ปัญหาการละทิ้งผู้สูงอายุ ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม ปัญหาหนี้สิน ปัญหาครอบครัว ปัญหาพื้นที่เกษตรลดลงเพื่อสร้างนิคมอุตสาหกรรม เป็นต้น จนกระทั่ง พ.ศ.2540 วิกฤตทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม ส่งผลให้สังคมไทยปรับตัวสู่การพัฒนาคนและแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงที่ระบุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 และหวนกลับมาพิจารณาคนในฐานทุนมนุษย์และถิ่นฐานในฐานทุนชุมชน รวมทั้งคำนึงถึงภูมิปัญญาดั้งเดิมของคนไทย นอกจากนี้ มีข้อมูลสนับสนุนเกี่ยวกับการให้ความสำคัญกับคน ชุมชน วัฒนธรรมภายในประเทศ โดย Prasitworawit (2010, pp. 107-109) ได้สรุปข้อมูลเกี่ยวกับบริบททางสังคมที่มีผลกระทบต่อการสร้างภาพยนตร์ ว่า จากวิกฤตทางเศรษฐกิจช่วงหลัง พ.ศ.2540 ก่อให้เกิดนโยบายฟื้นฟู การส่งเสริมวัฒนธรรม การกระตุ้นการท่องเที่ยวโดยใช้บริบททางสังคมและชุมชนเป็นแรงดึงดูด เกิดกระบวนการต่อต้านโลกาภิวัตน์ โดยใช้กระบวนการท้องถิ่นนิยมเพื่อนำเสนอเอกลักษณ์ชุมชนและความน่าสนใจของท้องถิ่น กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์จึงนำเสนอแก่นความคิด (Theme) ที่มีความเชื่อมโยงกับเรื่องชาตินิยมผ่านบทบาทของตัวละคร เช่น การสร้างจุดเด่นให้ตัวละครพระเอก โดยใช้ศิลปวัฒนธรรมไทยที่เป็นรูปธรรม ความเชื่อหรือคำสอนทางศาสนา ศิลปะแม่ไม้มวยไทย ดนตรีพื้นบ้านอีสาน เป็นต้น

จากปัญหาการติดกับดักวาทกรรมการพัฒนาตามตะวันตก ที่สะสมจนกลายเป็นปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม ได้สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนผ่านรากเหง้าของวัฒนธรรมดนตรีอีสาน คือ วัฒนธรรมหมอลำ หมอแคน ซึ่ง Thowtawee (2000, pp. 175-176) ได้ อธิบายว่า ช่วงก่อน พ.ศ.2480 หมอลำพื้น หมอลำกลอน ใช้หมอลำเพียง 1-2 คน ใช้แคนเป็นเครื่องดนตรีบรรเลงประกอบการลำ การลำนำเสนอการประชันชิงไหวพริบและถ่ายทอดเรื่องราวในวิถีชีวิตและทัศนคติของคนในชุมชน แต่งกายด้วยชุดพื้นเมืองแบบเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน ช่วงหลัง พ.ศ.2480 หมอลำเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวตามยุคสมัย หมอลำพื้นแบบดั้งเดิมไม่ได้รับความนิยมและกลายเป็นหมอลำหมู่ โดยใช้นิทาน เรื่องเล่า หรือวรรณคดีพื้นบ้านเป็นเนื้อหาในการนำเสนอ ผ่านการผสมผสานเครื่องดนตรีที่มากขึ้น คือ เครื่องดนตรีพื้นบ้าน ประกอบด้วย แคน พิณโป่ง (ซุง) ตะโพน ฉิ่ง ฉาบ และเครื่องดนตรีตะวันตก ประกอบด้วย กลองชุด เป็นต้น การแสดงประดับประดาด้วยฉาก ใช้เวทีหรูหรา คล้ายกับโรงลิเก บางกลุ่มเรียกหมอลำหมู่ว่าลิเกลาว รวมทั้งมีการเผยแพร่ผ่านสื่อวิทยุโดยโฆษกประจำสถานี เป็นผู้นำเสนอสู่สาธารณะ ส่งผลให้ช่วงหลัง พ.ศ. 2512 เป็นยุครุ่งเรืองของหมอลำหมู่ จากการผสมผสานดัดแปลง ประยุกต์ระหว่างวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสานกับวัฒนธรรมตะวันตกที่ไหลบ่าเข้าสู่ภาคอีสาน เช่น การใช้เครื่องดนตรีไฟฟ้า การใช้ระบบแสงสีเสียงมากขึ้น เป็นต้น เกิดปรากฏการณ์การละทิ้งบทบาทศิลปินพื้นบ้านแบบดั้งเดิม กลายเป็นการรวมตัวของกลุ่มผู้จัดและกลุ่มศิลปินพื้นบ้านเพื่อจัดตั้งวงดนตรีอีสานประยุกต์ รับจ้างจัดการและนำเสนอดนตรีรูปแบบใหม่เพื่อสร้างความบันเทิง ตอบสนองกลุ่มนิยมกระแสวัฒนธรรมตะวันตกในพื้นที่ภาคอีสาน กลุ่มที่ได้รับความนิยมคือ กลุ่มของนายณรงค์ พงษ์ภาพ ภายใต้ชื่อวงดนตรีเพชรพิณทอง มีครูทองใสเป็นนักดนตรีประจำตำแหน่งพิณ (Office of the National Education Commission, 2002, pp. 78-79)

กระทั่งช่วงหลัง พ.ศ. 2530 กระแสนิยมวัฒนธรรมตะวันตกมีมากขึ้น กอปรกับสภาพสังคมถูกพัฒนาตามกรอบของแผนพัฒนาฯ การคมนาคมมีทางเลือกและคล่องตัวมากขึ้น ความก้าวหน้าเทคโนโลยีทำให้ระบบการสื่อสารมีความสะดวก รวดเร็ว เข้าถึงง่าย ประชาชนสามารถรับรู้และแลกเปลี่ยนข้อมูลได้อย่างเสรี คณะหมอลำมีระบบการจ้างงานเชิงพาณิชย์ภายใต้สภาพสังคมและเศรษฐกิจที่กำลังปรับตัวสู่ยุคการผลิตเพื่อการขาย จึงมีการนิยามลักษณะดนตรีแบบใหม่ที่เรียกว่า หมอลำชิง โดยนำเสนอดนตรีแนวลูกทุ่งสมัยนิยมด้วยภาษาอีสาน ผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีอีสานและตะวันตกเต็มรูปแบบ เช่น พิณไฟฟ้า แคน การขับลำ กีตาร์ไฟฟ้า กีตาร์เบส คีบอร์ด กลองชุด แซกโซโฟน เป็นต้น ทั้งนี้ ผลการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมจากวาทกรรมการพัฒนา และกระแสนิยมตะวันตก ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนผ่านรากเหง้าจากวัฒนธรรมดนตรีอีสานแบบดั้งเดิมสู่การปรับเป็นดนตรีอีสานแบบสมัยนิยม มีข้อมูลสนับสนุนสะท้อนมุมมองการเปลี่ยนผ่าน โดย Chantranuson (2003, pp. 215-217) ได้ศึกษาเรื่องการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์ในกลอนลำของคณะหมอลำช่วง พ.ศ.2537-2543 อธิบายว่า หมอลำเรื่องถูกปิดฝุ่น ถูกปรับโฉม โดยปรับการนำเสนอกลอนลำให้เป็นไปตามปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคม เพราะรสนิยมและกระแสความสนใจของผู้ฟังผู้ชมเปลี่ยนไป กอปรกับมีทางเลือกการเข้าถึงและรูปแบบการนำเสนอสื่อบันเทิงมีมากขึ้น รวมทั้งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศทำให้สื่อบันเทิงพัฒนาการนำเสนอให้มีความน่าสนใจ สภาพสังคมนิยมความทันสมัย ระบบแสง สี เสียง ความงดงามของเสื้อผ้าสมัยนิยมเข้ามาแทนที่ มีการผสมผสานด้วยรูปแบบการแสดงและวัฒนธรรมดนตรีตะวันตก จึงถูกนิยามใหม่ที่เรียกว่า ลูกทุ่งอีสาน คอนเสิร์ตหมอลำ จากข้อมูลดังกล่าวสามารถสรุปเพื่อสะท้อนปัญหาจากวาทกรรมการพัฒนา ที่ส่งผลให้กระแสนิยมตะวันตกเพิ่มมากขึ้น กอปรกับขีดความสามารถด้านเทคโนโลยีพัฒนาสูงขึ้น รสนิยมและกระแสนิยมดนตรีอีสานแบบดั้งเดิมจึงถูกกลดทอนและปรับโฉมตามการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคม ส่งผลให้องค์ความรู้ ภูมิปัญญา และความงดงามในวัฒนธรรมดนตรีอีสานแบบดั้งเดิมถูกทอดทิ้ง ถูกก้าวข้ามความเป็นอดีต และไม่ได้รับการอุปถัมภ์ดังที่เคยเป็นมา

การก้าวข้ามอดีตสู่ยุคประเทศไทย 4.0 ตามยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรมในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) รัฐบาลมุ่งให้ความสำคัญกับการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนามิติด้านวัฒนธรรม โดยขับเคลื่อนผ่านโครงการหรือกิจกรรมเพื่อสังคม เช่น การสร้างเศรษฐกิจชุมชนสร้างสรรค์ การท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมสร้างสรรค์ การรณรงค์ส่งเสริมการใช้ผ้าไทยในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการสำรวจ อนุรักษ์ และฟื้นฟูมรดกที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และมรดกศิลปวัฒนธรรมของชาติ ผู้วิจัยคิดเห็นว่า ช่วงก่อน พ.ศ. 2540 เป็นช่วงที่สังคมไทยกำลังพัฒนาประเทศตามแผนพัฒนาที่ยืดแนวคิดชาติตะวันตกเป็นเครื่องนำทาง จนเกิดการเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมกลายเป็นสังคมอุตสาหกรรม ภายใต้ระบบทุนนิยม สังคมหลงลืมบริบทและรากเหง้าความเป็นตนเอง จนก่อตัวเป็นวิกฤตรอบด้านในสังคม ช่วงหลัง พ.ศ. 2540 ถึงปัจจุบัน รัฐบาลพยายามรื้อถอนความคิดวาทกรรมแบบเดิมและได้กลับด้วยกระแสท้องถิ่นนิยม นิยมไทย คุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น และให้ความสำคัญต่อวัฒนธรรมท้องถิ่นในฐานะตัวตนและอัตลักษณ์ของตนเอง จึงเกิดเป็นกระแสที่ผู้วิจัยเรียกว่า กระแสวกกลับทางวัฒนธรรม (Cultural Reconstruction) คือ การหันกลับมาให้ความสำคัญด้านวัฒนธรรมดั้งเดิมในสังคมบริบทใหม่ เช่น ศึกษาด้านวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบเพื่ออนุรักษ์ รักษา ฟื้นฟู ส่งเสริม สร้างสรรค์ หรือการนำวัฒนธรรมดั้งเดิมกลับมารับใช้สังคมบริบทใหม่ จึงเป็นปัจจัยส่งเสริมให้ผู้วิจัยดำเนินการสืบค้นข้อมูลการสืบทอดทางวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านอีสานแบบดั้งเดิมเพิ่มเติม พบว่า เพลงพื้นถูกปรับบทบาทการใช้งานภายใต้สังคมบริบทใหม่ ทั้งนี้ เพลงพื้นและเพลงแคนเป็นเพลงในวัฒนธรรมดนตรีอีสานที่แสดงถึงการมีอารยธรรมและแสดงถึงความเชื่อมโยงของกลุ่มวัฒนธรรมแถบอีสานเหนือและลาว (Miller, & Shahriari, 2012, pp. 154-155);

(Nanongkham, 2011, pp. 350-356) อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมีข้อสงสัยว่า เมื่อสภาพทางสังคมเกิดการปรับตัวตามปรากฏการณ์ทางสังคม ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีจนก่อให้เกิดการปะทะและผสมผสานทางวัฒนธรรม การนำเพลงพื้นบ้านอีสานดั้งเดิมกลับมาปรับใช้สังคมบริบทใหม่เป็นอย่างไร

จากการศึกษาผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ชาติด้านวัฒนธรรม ในการสนับสนุนงานด้านวัฒนธรรมดนตรีอีสาน ทั้งมิติการหวนคืนรากเหง้า เพื่อรักษา อนุรักษ์ พื้นฟู อัตลักษณ์วัฒนธรรมชุมชน และในมิติของการสร้างสรรค์ให้ร่วมสมัย นำสมัย บนพื้นฐานความเสรีทางความคิดและการนำเสนอ ผู้วิจัยพบการสร้างสรรค์บทเพลงพื้นบ้านอีสาน โดยยกระดับการนำเสนอผ่านคุณลักษณะดนตรีร่วมสมัย เช่น ดนตรีลูกทุ่ง ดนตรีแจ๊ส ดนตรีโซล ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ใช้ภาษาและทำนองเพลงพื้นบ้านอีสานเป็นจุดขาย และเกิดการปลุกกระแสวิถีพื้นบ้านอีสานด้วยนิยามใหม่ที่สะท้อนความเสรีทางความคิดและความนิยมในวงการภาพยนตร์ไทย คือ คำว่า อีสานอินดี้ (Arunrotangkun & Tadaamnuaychai, 2017, p.174) นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบการใช้งานเพลงพื้นบ้านอีสานแบบดั้งเดิมของครูทองใส มักเรียกกันติดปากว่าเพลงแบบฉบับครูทองใส ซึ่งแสดงเอกลักษณ์ด้านลีลา สำเนียง ทำนอง และเทคนิคการบรรเลงอันเกิดจากกระบวนการคิดของครูทองใส (Office of the National Education Commission, 2002, p. 80) ได้ถูกปรับบทบาทการปรับใช้สังคมบริบทใหม่ คือ ใช้เป็นเครื่องมือในกระบวนการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านภูมิปัญญาครูทองใส โดยการถอดเนื้อหาเพลงพื้นบ้านโบราณของครูทองใสให้เป็นบทเรียนและแบบฝึกทักษะการบรรเลงเพลงพื้นบ้านในระบบการศึกษาตั้งแต่ระดับประถมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา รวมทั้งการใช้เพลงพื้นบ้านแนวทางการบรรเลงแบบฉบับครูทองใส คือ ลายปู่ป้าหลาน ถูกกำหนดให้เป็นเพลงบังคับในเกณฑ์การแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) ในกิจกรรมการแข่งขันศิลปวัฒนธรรมอีสาน ประเภทการเดี่ยวพินระดับมัธยมศึกษา (Office of the Basic Education Commission, 2018, p. 8) นอกจากนี้ องค์ความรู้จากภูมิปัญญาของครูทองใส มิใช่มีเพียงแค่ทักษะการบรรเลงเพลงพื้นบ้านเท่านั้น ยังพบว่า ครูทองใสมีกระบวนการถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านตามภูมิปัญญาและประสบการณ์ของตนภายใต้สภาพทางสังคมที่มีการปะทะและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ซึ่งยังไม่ปรากฏว่ามีการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านตามภูมิปัญญาของครูทองใสตามหลักการศึกษาวិชาดนตรี อันจะสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการ ขั้นตอน วิธีการตามหลักคิดของครูทองใส ผู้วิจัยเห็นว่า การศึกษากระบวนการถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านตามภูมิปัญญาของครูทองใส ทับถนน ควรต้องศึกษาและอธิบายตามแนวทางการศึกษา ซึ่ง Klapohimai & Suttachitt (2018, p. 403) ได้ศึกษากระบวนการถ่ายทอดการบรรเลงเดี่ยวระนาดเอกของครูพินิจ ฉายสุวรรณ์ ตามแนวการศึกษา 4 ด้าน คือ ด้านผู้สอน ด้านผู้เรียน ด้านเนื้อหาสาระ ด้านบริบทการเรียนการสอน โดยยึดแนวทางการศึกษาวิชาดนตรี ที่ว่า การเรียนรู้ด้านดนตรีต้องอาศัยองค์ประกอบที่สอดคล้องกับความต้องการของการจัดการศึกษา ทั้งนี้ การศึกษา คือ การพัฒนาคนในกระบวนการทางการศึกษา เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดและการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมในสังคมที่มีความเชื่อมโยงกับค่านิยม ความคิด ความรู้ ดังนั้น สารของเนื้อหาดนตรีจะเป็นพื้นฐานสำคัญเพื่อกำหนดแนวความคิดในกระบวนการศึกษา เนื่องจากสาระความรู้ทางดนตรีที่ผู้เรียนพึงได้รับการเรียนหรือกระบวนการถ่ายทอดโดยครูหรือผู้สอนดนตรี ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ทางดนตรีที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนโดยการกำหนดเป็นหลักสูตร และมีวิธีการถ่ายทอดที่มีประสิทธิภาพของสาระทางดนตรีเป็นส่วนหนึ่งในการกำกับกระบวนการศึกษา อันประกอบด้วย 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) สารหรือหลักสูตร 4) การเรียนการสอน นอกจากนี้ ส่วนประกอบขององค์ความรู้ในสาระดนตรีประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) เนื้อหาทางดนตรี ประกอบด้วย จังหวะ ทำนอง เสียงประสาน รูปพรรณ สีสัน ลักษณะของเสียง และรูปแบบ 2) ทักษะดนตรี

ประกอบด้วย การฟัง การร้อง การเคลื่อนไหว การเล่น การสร้างสรรค์ และการอ่าน (Suttachitt, 2012, pp. 85-92, 183)

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ในการส่งเสริมและสนับสนุนงานด้านวัฒนธรรมภายใต้การถูกปะทะด้วยวัฒนธรรมที่หลากหลาย กระแสนิยมวัฒนธรรมภายนอก การรังสรรค์และการอยู่ร่วมกันระหว่างตัวแทนวัฒนธรรมคนตรีอีสานแบบดั้งเดิม คือ เพลงพิณโบราณแบบฉบับครูทองใส กับกลุ่มคนในสังคมบริบทใหม่ คือ กลุ่มผู้เรียน โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ผ่านภูมิปัญญาครูทองใสนั้น อยู่ร่วมกันอย่างไร ครูทองใสนำเสนอวิธีและมีกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาอย่างไร ผู้เรียนนำประโยชน์หรือปรับใช้ความรู้ท้องถิ่นอย่างไร ทั้งนี้ การเรียนรู้ความเป็นท้องถิ่นผ่านภูมิปัญญาและความเชี่ยวชาญของครูทองใสในฐานะศิลปินพื้นบ้านและการเป็นครูผู้ถ่ายทอด นับว่าเป็นการส่งเสริมให้สังคมเห็นคุณค่าและความงดงามผ่านเพลงพิณโบราณ ผู้วิจัยในฐานะนักมานุษยวิทยาควิทยาตระหนักถึงความสำคัญและเล็งเห็นถึงคุณค่าขององค์ความรู้ ที่นับว่าเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อันจะก่อประโยชน์แก่สังคมไทยในภายภาคหน้า กอปรกับเป็นการเสริมแรงผลักดันให้เกิดการตื่นตัวในภาวะกระแสสลับทางวัฒนธรรม จึงมีแนวคิดในการศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณของครูทองใส เพื่ออ้างไว้ซึ่งการเป็นองค์ความรู้ของชาติ โดยยึดประเด็นการวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของแนวทางการศึกษา 4 ด้าน ได้แก่ 1) ผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) เนื้อหาสาระ 4) การจัดเรียนการสอน ทั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อสะท้อนภูมิปัญญาและกลวิธีด้านการถ่ายทอดเพลงพิณของครูทองใส ตลอดจนการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเพลงพิณของครูทองใส ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจสืบต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณแบบฉบับครูทองใส ทับถนุน ตามองค์ประกอบของแนวทางการศึกษา 4 ด้าน ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาสาระ และการจัดเรียนการสอน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา วิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณของครูทองใส ทับถนุน ตามองค์ประกอบของการศึกษา 4 ด้าน ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาสาระ การจัดเรียนการสอน
2. ด้านพื้นที่ เก็บข้อมูลจากการศึกษางานภาคสนาม คือ ศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาไทย ทองใส ทับถนุน เลขที่ 163 หมู่ 8 ตำบลหนองกิงเพล อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี
3. ด้านระยะเวลา การดำเนินการวิจัยได้กำหนดระยะเวลา ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) ระยะเวลาในการศึกษาเอกสาร คือ ตั้งแต่เดือนมิถุนายน 2562 เป็นต้นไป และ 2) ระยะเวลาการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลและศึกษางานภาคสนาม คือ ตั้งแต่เดือนมิถุนายน-ตุลาคม พ.ศ. 2562

ผู้ให้ข้อมูลและบุคคลสำคัญ

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ครูทองใส ทับถนุน
2. ผู้ให้ข้อมูลรอง ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือ กลุ่มลูกศิษย์ของครูทองใส ทับถนุน ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มไม่มีพื้นฐานและทักษะด้านการบรรเลงพิณ 2) กลุ่มมีพื้นฐานและทักษะด้านการบรรเลงพิณ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลตามหลักทางมานุษยดุริยางควิทยา (Ethnomusicology) จากการศึกษาเอกสารและการทำงานภาคสนามในฐานะคนนอกวัฒนธรรม เพื่อให้ได้ข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลเชิงลึกหรือที่เรียกว่านัยภายใน (Implicit) ร่วมกับการใช้แนวทางวิเคราะห์เนื้อหาตามหลักการดนตรีศึกษา (Music Education) โดยกำหนดแนวทางการดำเนินงานตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารสิ่งพิมพ์ ทั้งเอกสารในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งการศึกษาผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษาที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องและสอดคล้องกับการวิจัย
2. การเก็บข้อมูลจากเอกสารที่ไม่ใช่สิ่งพิมพ์ เช่น เทป ซีดี โซเซียลมีเดีย
3. การเก็บข้อมูลจากการทำงานภาคสนาม จำนวน 4 ประเด็น คือ ด้านผู้สอน ด้านผู้เรียน ด้านเนื้อหาสาระ และด้านการจัดเรียนการสอน เป็นข้อมูลที่รวบรวมได้จากการลงพื้นที่วิจัย คือ ศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาไทย ทองใส ทับถนน เลขที่ 163 หมู่ 8 ตำบลหนองกินเพล อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี โดยการสำรวจและค้นหาข้อมูลสำคัญช่วงเดือนมิถุนายน-ตุลาคม พ.ศ. 2562 ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง คือ ใช้วิธีการตั้งคำถามลักษณะคำถามแบบปลายเปิด ใช้วิธีการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการ รวมทั้งการอธิบายโดยการสาธิตจากผู้ให้ข้อมูลหลัก และวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
4. การตรวจสอบข้อมูล โดยการสัมภาษณ์ การสังเกต และเก็บข้อมูลในพื้นที่วิจัยซ้ำ เพื่อตรวจทานและเชื่อมโยงข้อมูลเพิ่มเติม (Triangulation)
5. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยกำหนดแนวทางการวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปตามวัตถุประสงค์ คือ การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดตามองค์ประกอบของแนวทางการศึกษา 4 ด้าน ได้แก่ 1) ผู้สอน คือ การวิเคราะห์เกี่ยวกับชีวประวัติ หลักการ ประสบการณ์ของผู้สอน 2) ผู้เรียน คือ การวิเคราะห์ลักษณะ ความต้องการ การนำไปใช้ของผู้เรียน 3) เนื้อหาสาระ คือ การวิเคราะห์ความรู้และเนื้อหาทางดนตรีในกระบวนการถ่ายทอด เช่น ทำท่วงการบรรเลง เทคนิคการบรรเลง บทเพลง เป็นต้น และ 4) การจัดเรียนการสอน คือ การวิเคราะห์เกี่ยวกับเทคนิคการสอน กลวิธีการสอน และแนวทางการประเมิน (Suttachitt, 2012, pp. 384-392)
6. นำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณแบบฉบับครูทองใส ทับถนน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลตามหลักทางมานุษยดุริยางควิทยาร่วมกับการมองผ่านมุมมองทางดนตรีศึกษา เพื่อค้นหาคำตอบทางภูมิปัญญาท้องถิ่นในสังคมบริบทใหม่ ผู้วิจัยกำหนดประเด็นการวิเคราะห์ตามองค์ประกอบของการศึกษา 4 ด้าน ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาสาระ และการจัดเรียนการสอน จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนมิถุนายน-ตุลาคม พ.ศ. 2562 โดยมีประเด็นสรุปผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1. ด้านผู้สอน

1.1 ภูมิหลังและการศึกษาพิณอีสาน ครูทองใส ทับถนน เกิดในครอบครัวหมอลำพื้นบ้านของจังหวัดอุบลราชธานี ได้รับการถ่ายทอดและปลูกฝังการเป็นศิลปินพื้นบ้านจากบิดา คือ หมอลำปิ่นตั้งแต่เยาว์วัย เริ่มสนใจและฝึกหัดบรรเลงพิณตั้งแต่อายุ 8 ขวบ ครูทองใสได้รับการถ่ายทอดเพลงพิณโบราณจากบิดาและครูพิณพื้นบ้านในวงดนตรีของครอบครัว นอกจากนั้น มีโอกาสได้รับการถ่ายทอดเพลงพิณโบราณ คือ ลายลำเพลินโบราณ จากครูบุญ (ญาติทางฝ่ายแม่) และได้รับการถ่ายทอดเพลงพิณโบราณ คือ ลายลุยตุ้ย (ทำนองต้นแบบลายปู่ย่าหลาน) จากศิลปินพิณพื้นบ้านพิการตาบอดที่ได้รับการยอมรับว่า เป็นผู้ฝีมือในการบรรเลงพิณลายโบราณ คือ ครูบุญชู โนนแก้ว ชาวบ้านโนนสังข์ อำเภอกันทรารมย์ จังหวัดศรีสะเกษ ด้วยความตั้งใจในการ

ฝึกฝน กอปรกับได้รับการปลูกฝังด้านดนตรีอีสานจากครอบครัว จึงส่งผลให้สามารถบรรเลงพิณได้อย่างคล่องแคล่วและสือสำเนียงดนตรีอีสานได้อย่างชัดเจน (Seekhunlio, 2011, pp. 157-158)

1.2 ผลงานและประสบการณ์ ครูทองใส ทับถนุน ผู้มีสายเลือดศิลปินพื้นบ้านอีสานและเป็นผู้มีประสบการณ์ด้านดนตรีร่วมกับคณะหมอลำพื้นบ้าน ทั้งในรูปแบบการบรรเลงประกอบและการเดี่ยวทำนองพื้นบ้าน ครูทองใสสะสมเพลงพิณสำเนียงโบราณ เช่น ลายลำเพลินโบราณ ลายตั้งหวายสำเนียงลาว ลายสนูป่าว ลายสุดสะแนน ลายกาเต้นก้อน ลายภูไท เป็นต้น รวมทั้งการผูกสายพิณใหม่จากสายพิณโบราณ คือ สายลุ่นตุ่ย โดยแฝงแนวคิดทางดนตรี เทคนิคการบรรเลงขั้นสูง ตั้งชื่อสายพิณดังกล่าวว่า สายปู่ป้าหลาน เมื่อ พ.ศ. 2514 ได้รับโอกาสเป็นนักดนตรีประจำตำแหน่งพิณในวงดนตรีลูกทุ่งอีสานประยุกต์ คือ วงเพชรพิณทอง ซึ่งเป็นวงดนตรีรับจ้างที่มีชื่อเสียงด้านการนำเสนอบทเพลงพื้นบ้านอีสานประยุกต์ ด้วยประสบการณ์ที่ได้สะสมจึงก่อเกิดเป็นผลงานและการมีเอกลักษณ์ในคุณลักษณะดนตรีแบบฉบับทองใส ส่งผลให้ครูทองใสได้รับการยอมรับจากสังคมในฐานะศิลปินพื้นบ้านอีสานที่มีความเชี่ยวชาญด้านการบรรเลงพิณ เมื่อ พ.ศ. 2545 ได้รับการคัดเลือกให้เป็นครูภูมิปัญญาไทยรุ่นที่ 2 ด้านศิลปกรรม (ดนตรีพื้นบ้าน-พิณอีสาน) จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี สำนักงานกฤษฎมนตรี และได้รับโอกาสจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนให้เป็นตัวแทนเพื่อนำเสนอและเผยแพร่วัฒนธรรมดนตรีอีสานสู่สากล

1.3 คุณลักษณะด้านความเป็นครู จากประสบการณ์ในฐานะศิลปินพื้นบ้านมากกว่า 60 ปี ได้สะท้อนให้เห็นถึงความรัก ความห่วงหา และความผูกพันในอาชีพที่ต้องสื่อสารคุณค่าวัฒนธรรมดนตรีอีสานผ่านสำเนียงและลีลาตามภูมิปัญญาครูทองใส จนเปลี่ยนเป็นพลังขับเคลื่อนวัฒนธรรมดนตรีอีสานแบบฉบับทองใสสู่เยาวชน ภายใต้การรับเชิญในฐานะครูผู้สอนและวิทยากรตามคำร้องขอเพื่อเผยแพร่ความรู้ จากการศึกษาพบบทบาทสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะความครูที่ดีตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ที่พระราชทานเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2522 (Pavaboot, 2015, p. 132) จำนวน 3 ลักษณะ คือ 1) เป็นผู้มีความรู้ดี คือ มีความรู้ดีที่ประกอบด้วยหลักวิชาอันถูกต้อง ทั้งนี้ Tabtanon, S. (Interview, 2019) และ Sornprasit (Interview, 2019) ให้ข้อมูลตรงกันว่า ครูทองใสเป็นผู้มีความรู้และมีหลักวิชาเป็นแบบฉบับด้านการบรรเลงเพลงพิณอย่างแท้จริง ดังจะเห็นได้จากการใช้เพลงขั้นสูงแบบฉบับครูทองใสสำหรับการเดี่ยวพิณ คือ ลายปู่ป้าหลาน เป็นเพลงบังคับเพื่อวัดทักษะและวัดความสามารถของผู้เข้าแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) ในกิจกรรมการแข่งขันศิลปวัฒนธรรมอีสาน ประเภทการเดี่ยวพิณระดับมัธยมศึกษา 2) เป็นผู้มีความดี คือ มีเมตตา สุจริต และปรารถนาดีต่อผู้อื่น ซึ่ง Sinthubun, S. & Sinthubun, K. (Interview, 2019) และ Udomvong (Interview, 2019) ให้ข้อมูลตรงกันว่า ครูทองใสเป็นครูที่ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีและเป็นศิลปินที่ยึดมั่นในความสุจริต กอปรกับมีเมตตาและปรารถนาดีต่อผู้เป็นศิษย์ ดังจะเห็นได้จากวัตถุประสงค์การก่อตั้งศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาไทย ทองใส ทับถนุน คือ เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมดนตรีอีสานแก่เยาวชนและผู้สนใจโดยไม่คิดค่าใช้จ่าย 3) เป็นผู้มีความสามารถ ที่เพื่อแม่และถ่ายทอดความรู้ความดีของตนไปยังผู้อื่น ซึ่ง Kaownil (Interview, 2019) และผู้วิจัยให้ข้อมูลในทิศทางเดียวกันว่า ครูทองใสเปิดโอกาสให้กลุ่มนักศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอกและบุคคลทั่วไปที่สนใจ เข้าศึกษาข้อมูลโดยไม่ปิดกั้นองค์ความรู้ รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับเพลงพิณ ทักษะการบรรเลง ในฐานะวิทยากรจากการคำเชิญของหน่วยงานๆ เรื่อยมา

2. ด้านผู้เรียน

ผู้เรียนและผู้ปกครองมีความศรัทธาในความเชี่ยวชาญด้านพินของครูทองใส จากสำเนียงและลีลาที่เป็นเอกลักษณ์ มีเทคนิคการบรรเลงที่เป็นแบบฉบับ กอปรกับเป็นครูที่มีความเมตตากรุณาต่อศิษย์ทุกคน ยอมอุทิศเวลาส่วนตัวเพื่อถ่ายทอดเพลงพินแบบฉบับทองใสแก่ผู้ที่สนใจ ผู้วิจัยขอรายงานผลวิเคราะห์จากข้อมูลภาคสนาม โดยได้รับข้อมูลจากบุคคลสำคัญ คือ นางสาวสิริกุล สีนธัญญ์ (ผู้ปกครอง) ด.ช.กฤษณ์ สีนธัญญ์ (ผู้เรียน) นายจิรกฤต อุดมวงศ์ (ผู้เรียน) นายสิริพรชัย ศรีประสิทธิ์ (ลูกศิษย์) นายศรัณย์ ทับถนน (ลูกศิษย์) ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียนสามารถสรุปกลุ่มผู้เรียนได้ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีทักษะและกลุ่มที่ไม่มีทักษะ โดยนำเสนอเป็นประเด็นสำคัญ จำนวน 2 ประเด็น คือ ด้านความต้องการและด้านการนำไปใช้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 กลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะ

ผู้เรียนที่มีทักษะ คือ บุคคลที่สามารถบรรเลงพินลายพื้นฐานของครูทองใสได้ เช่น ลายลำเพลิน โบราณ ลายเซิ้งบั้งไฟ ลายภูไท ลายตั้งห้วย (สำเนียงลาว) เป็นต้น รวมทั้งผู้ที่สามารถบรรเลงพินลายทั่วไปได้อย่างคล่องแคล่ว เช่น ลายลำเพลิน ลายเซิ้งสรวง ลายน้อย ลายสร้อย ลายเตี้ย เป็นต้น นับว่าเป็นลายพื้นฐานอันนำไปสู่การเรียนรู้บทเพลงที่มีเนื้อหาซับซ้อนและใช้ทักษะการบรรเลงสูงขึ้น เช่น ลายสุดสะแนน ลายกาเต้นก้อน ลายงัวบกโขงลงกินน้ำ ลายปู่ป้าหลาน เป็นต้น จากการศึกษาภาคสนามพบผู้เรียนที่มีทักษะ จำนวน 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มเยาวชน คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาและนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2) กลุ่มบุคคลทั่วไป คือ นักดนตรีพื้นบ้านอาชีพ ครูสอนดนตรีพื้นบ้าน

2.1.1 ด้านความต้องการ ผู้เรียนที่มีทักษะการบรรเลงพินสนใจเข้ารับรู้ความรู้ด้านการบรรเลงพินจากครูทองใส โดยมีความต้องการ 3 ประเด็น คือ 1) ต้องการเรียนรู้ลายพินและต่อลายพินขั้นสูงจากภูมิปัญญาครูทองใส 2) ต้องการให้ครูทองใสผูกลายหรือสร้างสรรค์ทำนองเพลงพินเฉพาะบุคคล 3) ต้องการสืบสานองค์ความรู้วัฒนธรรมดนตรีอีสานแบบฉบับทองใส

2.1.2 ด้านการนำไปใช้ ผู้เรียนที่มีทักษะการบรรเลงพินสนใจเข้ารับรู้ความรู้การบรรเลงพินจากครูทองใส โดยมีเป้าหมายการนำไปใช้ 3 ลักษณะ คือ 1) เพื่อการประกวดหรือการแข่งขัน เช่น การแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) ประเภทเดี่ยวพิน การประกวดดนตรีพื้นบ้านวงโปงลางชิงถ้วยพระราชทานฯ (บังคับการเดี่ยวพิน) เป็นต้น 2) เพื่อประกอบการเรียนและกิจกรรมดนตรีพื้นบ้านในสถานศึกษาทั้งระดับมัธยมและอุดมศึกษา 3) เพื่อประกอบอาชีพการเป็นศิลปินพื้นบ้านอีสาน ทั้งนี้ จากเอกสารรายงานผลการแข่งขันของ Buriram Primary Education Service Area Office (2018) พบว่า มีผู้เรียนที่เข้ารับการถ่ายทอดความรู้จากครูทองใส ได้รับรางวัลระดับชาติด้านการบรรเลงพิน เช่น เด็กชายกฤษณ์ สีนธัญญ์ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ในการแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา 2561 (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) ประเภทเดี่ยวพิน ป.1-ป.6 และนายจิรกฤต อุดมวงศ์ รางวัลชนะเลิศ ในการแข่งขันงานมหกรรมความสามารถทางศิลปหัตถกรรม วิชาการ และเทคโนโลยีของนักเรียน ระดับชาติ ปีการศึกษา 2561 (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) ประเภทเดี่ยวพิน ม.4-ม.6

2.2 กลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ

กลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ คือ บุคคลที่ไม่สามารถบรรเลงพินได้เลย รวมทั้งบุคคลที่พอมิความสามารถบรรเลงพินได้บ้าง แต่ยังไม่สามารถบรรเลงลายพื้นฐานได้ครบหรือยังไม่คล่อง จากการศึกษา

ภาคสนามพบผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ จำนวน 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มเยาวชน คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา 2) กลุ่มบุคคลทั่วไป คือ ชาวบ้านในพื้นที่ และบุคคลทั่วไปนอกพื้นที่

2.2.1 ด้านความต้องการ ผู้เรียนที่ไม่มีทักษะการบรรเลงพิณสนใจเข้ารับการรู้ด้านการบรรเลงพิณจากครูทองใส โดยมีความต้องการ 3 ประเด็น คือ 1) ต้องการเรียนรู้ลายพินและต่อลายพินแบบฉบับทองใส เนื่องจากมีความเชื่อมั่นและศรัทธาในชื่อเสียง ผลงาน และความเชี่ยวชาญของครูทองใส 2) ต้องการเรียนรู้เทคนิคการบรรเลงพินแบบฉบับทองใส 3) ต้องการสืบสานองค์ความรู้วัฒนธรรมดนตรีอีสานจากศิลปินที่มีความเชี่ยวชาญ

2.2.2 การนำไปใช้ ผู้เรียนที่ไม่มีทักษะการบรรเลงพิณสนใจเข้ารับการรู้ด้านการบรรเลงพิณจากครูทองใส โดยมีเป้าหมายการนำไปใช้ 3 ลักษณะ คือ 1) เพื่อการประกวดหรือการแข่งขัน เช่น การประกวดดนตรีอีสานระดับจังหวัด การประกวดภายในสถานศึกษา เป็นต้น 2) ใช้เพื่อประกอบการเรียนและกิจกรรมดนตรีพื้นบ้านในสถานศึกษาทั้งระดับประถมศึกษาและระดับมัธยม 3) เพื่อบรรเลงสร้างความบันเทิง ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สนทนากับนักเรียนที่เข้ารับการถ่ายทอดเพลงพิน พบว่า เป็นนักเรียนบ้านไกลที่ต้องเดินทางข้ามจังหวัด ข้ามอำเภอ จึงสอบถามเหตุผลในการเข้ารับการถ่ายทอด ซึ่งได้คำตอบในทิศทางเดียวกันดังที่ได้กล่าวไว้ คือ เพื่อเพิ่มทักษะ เพื่อการประกวด เพื่อประกอบการเรียน เพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เป็นต้น แต่ยังมีข้อสงสัยว่า ทำไมจึงไม่มีนักเรียนบ้านใกล้เข้ารับการถ่ายทอด ซึ่ง Tabtanon, T. (Interview, 2019) อธิบายว่า นักเรียนบ้านใกล้ “เข้าใจกันหมดแล้ว หัดไปให้หมดแล้ว” หากมีงานแสดงก็จะมารวมตัวฝึกซ้อมตามนัดหมาย



ภาพที่ 1 กลุ่มผู้เรียนเข้ารับการถ่ายทอดเพลงพินจากครูทองใส ทับถนณ ณ ศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาไทย

3. ด้านเนื้อหา

ด้วยจิตวิญญานของการเป็นครูผู้ให้ที่มีความเชี่ยวชาญและเต็มเปี่ยมประสบการณ์ด้านการบรรเลงพิน ได้ส่งผลให้ครูทองใสสกัดความรู้จากภูมิปัญญาเป็นบทเรียนเพื่อถ่ายทอดสู่เยาวชนและบุคคลที่สนใจ แสดงถึงการส่งต่อมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและสรุปผลวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหาที่ครูทองใสใช้ถ่ายทอด โดยแบ่งเป็นกลุ่มสาระ จำนวน 4 ด้าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

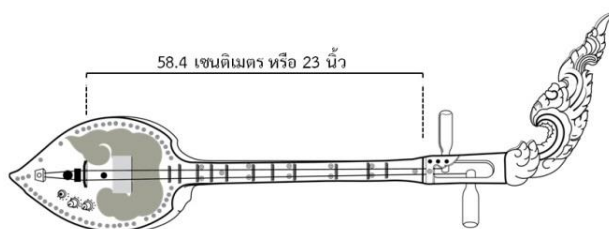
3.1 ด้านท่าทางการบรรเลง

ครูทองใสกำหนดให้ผู้เรียนต้องมีท่าทางที่สง่างามขณะบรรเลงพิน คือ 1) ท่านั่ง ต้องนั่งหลังตรงให้ตัวพินทำมุมประมาณ 30-60 องศา ใช้มือซ้ายจับคอพินกำด้วยนิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้ โดยนิ้วต้องกำอยู่ในตำแหน่งที่เลื่อนได้สะดวกและกดสายพินด้วยนิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย 2) ท่ายืน ต้องส่ายพินโดยให้หลังตรงและให้ตัวพินอยู่บริเวณหน้าท้องทำมุมประมาณ 30-60 องศา ใช้ป้ารับน้ำหนักพินจากสายส่ายพิน ใช้มือซ้ายจับคอพินกำ

ด้วยนิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้ โดยนิ้วต้องกำอยู่ในตำแหน่งที่เลื่อนได้สะดวกและกดสายพิณด้วยนิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย นอกจากนั้น ครูทองใสจะปลุกฝิ่งและย่ำเตี๋ยนให้ผู้เรียนแสดงร่ายยัมในขณะบรรเลงเสมอ เพื่อเป็นเครื่องมือสื่อสารสำหรับการอธิบายความสุข ความสำราญของสุนทรีระในบทเพลงกับผู้รับฟัง

3.2 ด้านการตั้งสาย

ครูทองใสปลุกฝิ่งให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการตั้งสายพิณ ผ่านความรู้ที่ครูทองใสได้สกัดจากประสบการณ์ในฐานะศิลปินพื้นบ้าน สู่การตั้งสายพิณแบบฉบับทองใสโดยการยึดโน้ตสำคัญจากกลุ่มเสียงของลายแคน เพื่อใช้เป็นเสียงแม่แบบในการตั้งสายพิณ (สายเปล่า) จำนวน 5 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ 1 ตั้งเสียงสายพิณลายลำเพลินโบราณ กำหนดเสียงเริ่ม (สายเปล่า) เป็นคู่ 5 โดยตั้งสาย 2 เสียงลา (A3 +3.0 Cents) และตั้งสาย 1 เสียงมี (E4 -4.5 Cents) รูปแบบที่ 2 ตั้งเสียงสายพิณลายเซิ้ง กำหนดเสียงเริ่ม (สายเปล่า) เป็นคู่ 4 โดยตั้งสาย 2 เสียงลา (A3 +3.0 Cents) และตั้งสาย 1 เสียงเร (D4 +2.2 Cents) รูปแบบที่ 3 ตั้งเสียงสายพิณลายปู่ป่าหลาน กำหนดเสียงเริ่ม (สายเปล่า) เป็นคู่ 1 (Unison) โดยตั้งสาย 2 เสียงเร (D4 +2.2 Cents) และตั้งสาย 1 เสียงเร (D4 +2.2 Cents) รูปแบบที่ 4 ตั้งเสียงสายพิณลายสุดสะแนน กำหนดเสียงเริ่ม (สายเปล่า) เป็นคู่ 2 โดยตั้งสาย 2 เสียงโด (C4 -4.1 Cents) และตั้งสาย 1 เสียงเร (D4 +2.2 Cents) รูปแบบที่ 5 ตั้งเสียงสายพิณลายจ้วงบักโข่งลงกินน้ำ กำหนดเสียงเริ่ม (สายเปล่า) เป็นคู่ 4 โดยตั้งสาย 2 เสียงมี (E3 +2.8 Cents) และตั้งสาย 1 เสียงลา (A3 +3.0 Cents) จากรูปแบบการตั้งสายพิณดังกล่าว เป็นการตั้งสายแม่แบบที่ครอบคลุมบทเพลงพิณของครูทองใส ผู้บรรเลงต้องพิจารณาการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบันไดเสียงในบทเพลง เพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการเคลื่อนที่ของนิ้วมือขณะบรรเลง ทั้งนี้ ระบบเสียงพิณของครูทองใส เกิดจากระยะความห่างในการติดตั้งหย่องและนัท เท่ากับ 58.4 เซนติเมตร หรือ 23 นิ้ว ร่วมกับการขึงด้วยสายพิณโดยใช้สายสัญญาณโทรศัพท์



ภาพที่ 2 ลักษณะพิณของครูทองใส ทับถนน

3.3 ด้านบทเพลง

ครูทองใสกำหนดเนื้อหาเพลงพิณสำหรับถ่ายทอดให้ผู้เรียน โดยเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) สำหรับกลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ ใช้ลายพื้นฐาน ประกอบด้วย ลายลำเพลินโบราณ ลายเซิ้งบั้งไฟ ลายภูไท ลายตั้งห้วย (สำเนียงลาว) เป็นต้น 2) สำหรับกลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะ ใช้ลายขั้นสูงประกอบการเดี่ยว รวมทั้งการผูกทำนองการเดี่ยวเฉพาะบุคคล ประกอบด้วย ลายสุดสะแนน ลายกาเต้นก้อน ลายจ้วงบักโข่งลงกินน้ำ ลายปู่ป่าหลาน เป็นต้น



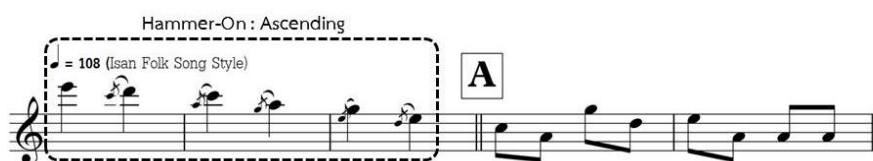
ภาพที่ 3 โน้ตตัวอย่างลายพื้นฐาน คือ ลายภูไท



ภาพที่ 4 โน้ตตัวอย่างลายชั้นสูง คือ ปู่ปาลาน ท่อนเดิน (ทำนองหลัก)

3.4 ด้านเทคนิคการบรรเลง

ครูทองใสถ่ายทอดเทคนิคการบรรเลงพัฒนาจากภูมิปัญญาให้ผู้เรียน จำนวน 5 ลักษณะ คือ 1) เทคนิคการเปลี่ยนเสียงแบบเชื่อมเสียง (Slur) ด้วยวิธีการตบสาย (Hammer-On : Ascending) โดยการใช้นิ้วตบสายเพื่อเชื่อมจากเสียงต่ำไปสูง 2) เทคนิคการเปลี่ยนเสียงแบบเชื่อมเสียง (Slur) ด้วยวิธีการเกี่ยวสาย (Pull-Off : Descending) โดยการใช้นิ้วเกี่ยวสายเพื่อเชื่อมจากเสียงสูงไปต่ำ 3) เทคนิคการรูดสาย (Slide) โดยการใช้นิ้วรูดสายอย่างรวดเร็ว เพื่อให้เสียงเกิดการเปลี่ยนแปลงติดต่อกันอย่างรวดเร็ว (Glissando) 4) เทคนิคครีวโน้ต (Tremolo) โดยการใช้วิธีการดีดสลับขึ้นลงทั้งแบบรวดเร็วและสม่ำเสมอ แบบค่อยๆ เร็วขึ้น และแบบค่อยๆ ช้าลง 5) การต๋อยซุง เป็นการดีดพินโดยใช้แรงสะบัดข้อมือ เพื่อให้เสียงพินมีความดังและความชัด



ภาพที่ 5 โน้ตตัวอย่างเทคนิควิธีการตบสาย (Hammer-On : Ascending)



ภาพที่ 6 โน้ตตัวอย่างเทคนิคการรูดสาย (Slide)

4. ด้านการจัดการเรียนการสอน

แนวทางการจัดการเรียนการสอนเพลงพินแบบฉบับครูทองใส เกิดจากการสังเคราะห์ประสบการณ์ที่สะสมในฐานะศิลปินพื้นบ้าน จนกลายเป็นความรู้และเกิดกระบวนการถ่ายทอดเพลงพินแบบฉบับ ครูทองใส ทั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอด เพื่อหาข้อสรุปในการอธิบายประเด็นการจัดการเรียนการสอนเพลงพินแบบฉบับครูทองใสตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนของเกลเซอร์ (Glaser) จำนวน 4 ประเด็น คือ 1) จุดประสงค์การสอน โดยผู้สอนต้องกำหนดให้ชัดเจน เพื่อช่วยให้สามารถกำหนดองค์ประกอบอื่นที่ตามมาได้ 2) การประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนก่อนสอน เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถเพียงพอที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่หรือไม่ 3) การจัดกระบวนการเรียนการสอน เป็นวิธีและกิจกรรมที่ผู้สอนใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปสู่จุดมุ่งหมายได้ 4) การประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ต้องดำเนินการต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่า ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายที่กำหนดหรือไม่ (Khemmani, 2017, p. 206); (Valaya Alongkorn Rajabhat University, 2010, p. 36) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 จุดประสงค์การสอน

ครูทองใสกำหนดจุดประสงค์การสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งพิจารณาตามทักษะด้านดนตรีของผู้เรียนก่อนการถ่ายทอดทุกครั้ง จุดประสงค์การสอนจึงมีความยืดหยุ่นตามสภาพจริงของผู้เรียน รวมทั้งมีการพิจารณาความต้องการของผู้เรียนเพื่อเป็นปัจจัยประกอบการกำหนดจุดประสงค์การสอนในแต่ละครั้ง ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์สามารถแบ่งการกำหนดจุดประสงค์การสอนของครูทองใสได้ 2 ส่วน คือ จุดประสงค์หลัก และจุดประสงค์รอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1.1 จุดประสงค์หลัก คือ เพื่อให้ผู้เรียนซาบซึ้งในสุนทริยภาพของวัฒนธรรมดนตรีอีสาน เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรมดนตรีอีสาน และเพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักในคุณค่าวัฒนธรรมดนตรีอีสาน โดยใช้เพลงพินเป็นเครื่องมือดำเนินการให้บรรลุจุดประสงค์การสอน ทั้งนี้ ครูทองใสได้แบ่งจุดประสงค์หลักของการสอน จำนวน 2 ระดับ คือ 1) กลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ ผู้เรียนซาบซึ้งและมีเจตคติที่ดีต่อวัฒนธรรมดนตรีอีสาน 2) กลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะ ผู้เรียนมีความซาบซึ้งและตระหนักในคุณค่าวัฒนธรรมดนตรีอีสานอย่างลึกซึ้ง

4.1.2 จุดประสงค์รอง คือ เพื่อถ่ายทอดความรู้วัฒนธรรมดนตรีอีสาน เพื่อถ่ายทอดเพลงพินอย่างเป็นระบบ และเพื่อถ่ายทอดทักษะปฏิบัติเครื่องดนตรี ทั้งนี้ ครูทองใสได้กำหนดจุดประสงค์รองของการสอน คือ 1) กลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ ผู้เรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติเพลงพินขั้นพื้นฐานได้ ประกอบด้วย บทเพลงขั้นพื้นฐาน เทคนิคการบรรเลงในพินขั้นพื้นฐาน 2) กลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะ ผู้เรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติเพลงพินขั้นสูงได้ ประกอบด้วย บทเพลงขั้นสูงและการเดี่ยว เทคนิคการบรรเลงในพินขั้นสูง รวมทั้งสามารถตั้งสายพินได้ถูกต้องตามเนื้อหาการเรียนรู้

4.2 การประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนก่อนสอน

การประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนก่อนสอน เป็นขั้นตอนที่ครูทองใสดำเนินการก่อนการถ่ายทอดเพื่อพิจารณาเนื้อหาและทักษะเดิมของผู้เรียนสำหรับใช้กำหนดเนื้อหาใหม่ การประเมินสถานการณ์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ด้านบทเพลง และด้านเทคนิคการบรรเลง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.2.1 การประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนด้านบทเพลง ครูทองใสประเมินสถานการณ์จากการสอบถามผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเพลงเดิมที่ได้ถ่ายทอดไว้

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและผู้เรียน ร่วมกับการสังเกตเกี่ยวกับการประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนด้านบทเพลงของครูทองใสพบว่า ครูทองใสใช้วิธีการให้ผู้เรียนร้องทำนองพร้อมกับการบรรเลงบทเพลงเดิมเพื่อทบทวนและพิจารณาความถูกต้อง ความแม่นยำ สำหรับประกอบการพิจารณาสู่เนื้อหาใหม่ หากพิจารณาได้ว่า ผู้เรียนยังไม่แม่นยำ ไม่ถูกต้อง ครูทองใสจะย้ำความรู้เดิมก่อนการพิจารณาสู่เนื้อหาใหม่

4.2.2 การประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนด้านเทคนิคการบรรเลง ครูทองใสประเมินสถานการณ์จากการสอบถามและการทดสอบผู้เรียน

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและผู้เรียน ร่วมกับการสังเกตเกี่ยวกับการประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนด้านเทคนิคการบรรเลงของครูทองใสพบว่า ครูทองใสใช้วิธีการสอบถามผู้เรียนเกี่ยวกับรายละเอียดของเทคนิค เช่น วิธีการ ลักษณะการปฏิบัติ เป็นต้น พร้อมทั้งให้ผู้เรียนปฏิบัติเทคนิคการบรรเลงเดิมที่ได้ถ่ายทอดไว้ เพื่อพิจารณาความชำนาญ ความคล่องแคล่ว ความถูกต้อง สำหรับประกอบการพิจารณาสู่เทคนิคการบรรเลงใหม่ตามเนื้อหาถัดไป ทั้งนี้ หากพิจารณาได้ว่าผู้เรียนยังไม่ชำนาญหรือยังไม่คล่อง ครูทองใสจะย้ำความรู้เดิมก่อนการพิจารณาสู่เนื้อหาใหม่

4.3 การจัดกระบวนการเรียนการสอน

ครูทองใสดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และเกิดทักษะปฏิบัติดนตรี โดยดำเนินแนวทางตามแนวความคิดและประสบการณ์ของตนเอง ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการถ่ายทอดเพลงพื้นของครูทองใสและวิเคราะห์ตามแนวทางการจัดกระบวนการเรียนการสอน จำนวน 4 ประเด็น คือ วิธีการสอน การสอนทักษะปฏิบัติ เทคนิคการสอน สื่อและอุปกรณ์การสอน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.3.1 วิธีการสอน ครูทองใสถ่ายทอดเพลงพื้นแบบฉบับโดยใช้วิธีการสาธิตควบคู่กับวิธีการบรรยาย ซึ่งสัมพันธ์กับ Khemmani (2017, pp. 327-330) ได้อธิบายเกี่ยวกับวิธีการสอนโดยใช้การสาธิต ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการแสดงหรือทำสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสังเกต โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ ผู้เรียนได้เห็นการปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาและการปฏิบัติที่ชัดเจน และได้อธิบายเกี่ยวกับวิธีการสอนโดยใช้วิธีการบรรยาย ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยการ พูด บอก เล่า เพื่ออธิบายเนื้อหาที่ต้องการแก่ผู้เรียน

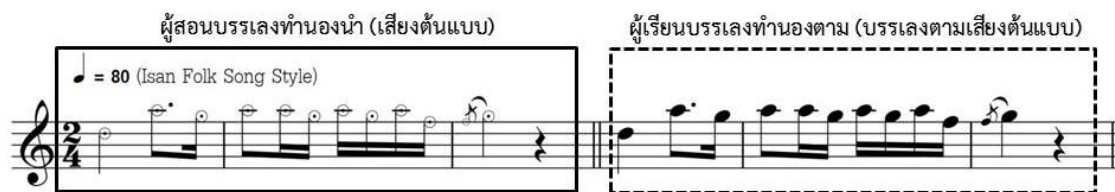
ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและผู้เรียนเกี่ยวกับวิธีการถ่ายทอดเพลงพื้นของ ครูทองใสซึ่งมีความสอดคล้องกัน พบว่า ครูทองใสใช้วิธีการถ่ายทอดในลักษณะ “ปากต่อปาก ตัวต่อตัว” (Sinthubun, & Sinthubun, Interview, 2019); (Udomvong, Interview, 2019); (Tabtanon, Interview, 2019); (Sornprasit, Interview, 2019) โดยสาธิตการบรรเลงทำนองเพลงพื้นนำจำนวน 1 วรรค เพื่อแสดงตัวอย่างวิธีการบรรเลงและเป็นเสียงต้นแบบให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรมจากการได้รับฟังและเห็นวิธีการปฏิบัติ จนนำไปสู่การให้ผู้เรียนได้เลียนแบบและปฏิบัติตาม โดยการบรรเลงรับตามทำนองเพลงพื้นต้นแบบ กอปรกับใช้วิธีการบรรยายควบคู่สำหรับอธิบายและขยายความเกี่ยวกับวิธีการบรรเลงรวมทั้งร้องทำนองเพลงพื้นคลอในขณะที่เรียนต้องบรรเลงเพื่อเป็นการย้ำเตือนผู้เรียน นอกจากนี้ Tabtanon, T. (2019) อธิบายเพิ่มเติมว่า วิธีการสาธิตช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็ว เข้าใจง่าย ชาบซึ่งในอรรถรส สำเนียง และลีลาของดนตรีอย่างตรงไปตรงมา รวมทั้งสามารถปรับเนื้อหาและคุณลักษณะทางดนตรีให้เหมาะแก่ผู้เรียนได้ทันที



ภาพที่ 7 การสอนพินโดยครูทองใส ทับถนน ลักษณะ “ปากต่อปาก ตัวต่อตัว”

4.3.2 การสอนทักษะปฏิบัติ ครูทองใสใช้หลักการสอนทักษะปฏิบัติดนตรีโดยการถ่ายทอดเสียงก่อน สัญลักษณ์ การปฏิบัติตามต้นแบบ (เลียนแบบ) เพื่อความถูกต้องไพเราะตามสำเนียงและลีลาแบบฉบับ เริ่มถ่ายทอดจากระดับซับซ้อนน้อยไปสู่ระดับซับซ้อนมาก ซึ่ง Suttachitt (2012, p. 236) ได้อธิบายว่า 1) ดนตรีเป็นเรื่องของเสียง การเรียนดนตรีจึงควรเริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนฟังเสียง 2) ดนตรีเป็นเรื่องของคุณภาพ ทักษะการสอนดนตรีจึงเป็นเรื่องของความถูกต้องควบคู่กับความไพเราะเสมอ และ Khemmani (2017, pp. 246-247) ได้อธิบายรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดฟ (Dave's Instructional Model for Psychomotor Domain) ว่า การเรียนรู้ทักษะปฏิบัติควรจัดลำดับโดยเริ่มจากระดับที่ซับซ้อนน้อยไปสู่ระดับซับซ้อนมาก ซึ่งมีกระบวนการในการถ่ายทอด จำนวน 5 ขั้น คือ 1) ขั้นการลอกเลียนแบบ 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ 4) ขั้นการแสดงออก 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นเป็นธรรมชาติ

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและผู้เรียนร่วมกับการสังเกตเกี่ยวกับการสอนทักษะปฏิบัติของครูทองใสพบว่า 1) ครูทองใสสอนปฏิบัติโดยให้ผู้เรียนรับฟังเสียงต้นแบบจากครูทองใสเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนจดจำทำนองวรรคสั้นๆ เพื่อนำมาร้อยเรียงเป็นตอนเพลงในลักษณะ “ทีละวรรค ทีละตอน” ในระหว่างการเรียนการสอนครูทองใสไม่ใช้กระดานบันทึกโน้ตเพลงเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอด แสดงถึงความเชี่ยวชาญในการจดจำทำนองร่ากเหง้าในวัฒนธรรมดนตรีอีสาน 2) ครูทองใสปฏิบัติเป็นแบบอย่างเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการจดจำ เกิดการลอกเลียนจากการได้รับฟังและได้เห็นการปฏิบัติจริง ดังนั้น ผู้เรียนต้องจดจำทำนองและลักษณะการบรรเลง เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติตาม 3) ครูทองใสถ่ายทอดเนื้อหาอย่างเป็นลำดับ โดยเริ่มจากทำนองที่ไม่ซับซ้อนสู่การประดับตกแต่งทำนองที่ซับซ้อน 4) ครูทองใสให้ความสำคัญเกี่ยวกับท่าทางการบรรเลงของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ เช่น ทำนอง ทำยีน การสะพายพิน เป็นต้น ในระหว่างการเรียนการสอนครูทองใสจะคอยย้ำเตือนและปรับท่าทางการบรรเลงของผู้เรียนให้เหมาะสมกับสัดส่วนและรูปร่างของผู้เรียนเฉพาะบุคคล นอกจากนั้นยังพบว่าครูทองใสมีกระบวนการในการถ่ายทอดเพลงพินอย่างเป็นลำดับ ประกอบด้วย 1) ขั้นการต่อเพลงพิน คือ การลอกเลียนเพลงพินจากครูทองใส 2) ขั้นการปฏิบัติด้วยตนเอง คือ การจดจำเพลงพินและสามารถปฏิบัติได้ 3) ขั้นการพัฒนาลายพิน คือ การประดับตกแต่งทำนองให้มีลีลาที่ซับซ้อนหรือการผูกลายเฉพาะบุคคล 4) ขั้นการปฏิบัติและฟังพาดด้วยตนเอง คือ การบรรเลงเพลงพินที่สมบูรณ์ได้อย่างคล่องแคล่วและชำนาญ



ภาพที่ 8 การสอนพินโดยครูทองใส ทับถนน ลักษณะ “ทีละวรรค ทีละตอน”

4.3.3 เทคนิคการสอน ครูทองใสใช้เทคนิคการถ่ายทอดเพลงพิน จำนวน 3 เทคนิค คือ 1) ถ่ายทอดจากเพลงง่ายไปยากอย่างเป็นลำดับ 2) ถ่ายทอดจากจังหวะช้าและค่อยๆ เร็วขึ้น 3) ถ่ายทอดโดยใช้ดนตรีประกอบจังหวะ (Backing Track)

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและผู้เรียนร่วมกับการสังเกตเกี่ยวกับเทคนิคการสอนของครูทองใสพบว่า ครูทองใสกำหนดเพลงพินตามทักษะของผู้เรียน เช่น กำหนดเพลงพินขั้นพื้นฐานสำหรับผู้เรียนที่ไม่มีทักษะ กำหนดเพลงพินขั้นสูงประกอบการเดี่ยวสำหรับกลุ่มผู้เรียนที่มีทักษะ เป็นต้น โดยให้ผู้เรียนฝึกหัดบรรเลงทำนองระดับง่ายไประดับยากอย่างเป็นลำดับ และให้ผู้เรียนการจดจำทำนองหลักสั้นๆ ในจังหวะช้า ก่อนการประดับตกแต่งทำนองนั้นให้มีลีลาตามแบบฉบับทองใส และค่อยๆ เพิ่มความเร็วตามความสามารถของผู้เรียน (Sinthubun, K., Interview, 2019); (Udomvong, Interview, 2019) รวมทั้งเน้นฝึกทักษะปฏิบัติการบรรเลงพินให้ตรงกับเสียงดนตรีประกอบจังหวะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถควบคุมการบรรเลงได้อย่างสม่ำเสมอ และเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ซึมซับระดับเสียงและจังหวะเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้เดี่ยวเพลงพิน

4.3.4 สื่อและอุปกรณ์การสอน ครูทองใสใช้สื่อการสอน คือ เสียงประกอบจังหวะ และใช้อุปกรณ์การสอน คือ 1) ตู้อัมปกีตาร์ดาร์ 2) พินอีสาน

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและผู้เรียนร่วมกับการสังเกตพบว่า ครูทองใสใช้ดนตรีประกอบจังหวะ เช่น จังหวะเซ็ง จังหวะรำวง จังหวะกลองยาว จังหวะบาสโลบ เป็นต้น สำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการกำกับจังหวะและระดับเสียง เพื่อเป็นกรอบให้ผู้เรียนดำเนินการฝึกซ้อมบรรเลงเพลงพินได้ตรงตามจังหวะและระดับเสียง โดยอาศัยอุปกรณ์การสอน คือ พินอีสานไฟฟ้า สำหรับบรรเลงทำนองต้นแบบ และตู้อัมปกีตาร์ดาร์สำหรับขยายเสียงพินต้นแบบ

4.4 การประเมินผล

ครูทองใสใช้แนวทางการประเมินผลถ่ายทอดโดยการประเมินผลในกระบวนการ และการประเมินผลหลังการสอน ซึ่ง Suttachitt (2012, p. 248) ได้อธิบายว่า 1) การประเมินผลในกระบวนการ เป็นการประเมินผลระหว่างเรียน ทำให้ทราบความก้าวหน้าของผู้เรียนและผลการสอนของผู้สอน 2) การประเมินผลหลังการสอน เป็นการประเมินผลเพื่อวัดระดับความสามารถของผู้เรียน และเป็นการแสดงประสิทธิผลของผู้เรียน นอกจากนั้น Danpradit (2020, p. 119) ได้อธิบายเกี่ยวกับแนวทางการประเมินทักษะ ว่า การประเมินผลหลังการถ่ายทอดผู้สอนสามารถเป็นผู้ประเมินผลได้เองตามประสบการณ์ หรืออาจจะมีผู้ประเมินท่านอื่นร่วมในการประเมินด้วยก็ได้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.4.1 การประเมินผลในกระบวนการ ครูทองใสให้ความสำคัญกับการประเมินผลในกระบวนการจัดการเรียนการสอนทุกครั้ง โดยพิจารณาจากสามารถในการบรรเลงบทเพลงตามต้นแบบได้ถูกต้องตามเนื้อหาผ่านเกณฑ์การประเมินผู้เรียนในระหว่างเรียน 3 ด้าน 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทั้งนี้ หากผู้เรียนมีความแม่นยำในการบรรเลงและแม่นยำในการจดจำทำนองได้ตามเนื้อหา ก็จะพิจารณาเพิ่ม

ทำนองหรือเพลงพินัดไป ทั้งนี้ หากผู้เรียนยังไม่แม่นยำ ครูทองใสจะย้ำความรู้เดิมก่อนการพิจารณาสู่เนื้อหาใหม่ สามารถสรุปรายละเอียดการประเมินผลในกระบวนการได้ดังนี้

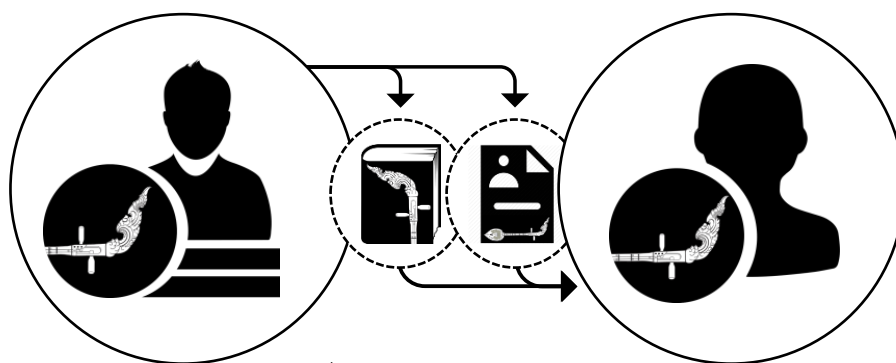
การประเมิน	เนื้อหา	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	บทเพลง	การปฏิบัติและ สอบถาม	มีความเข้าใจในเนื้อหาและสามารถบรรเลง โต้ตอบกับผู้สอนได้ตรงตามเนื้อหา
	สำเนียงเพลง	การปฏิบัติ	มีความเข้าใจในสำเนียงเพลงและและสามารถ บรรเลงโต้ตอบกับผู้สอนได้ตรงตามเนื้อหา
	เทคนิคการบรรเลง	การปฏิบัติ	สามารถปฏิบัติได้ตรงตามวิธีตนแบบ และ สามารถบรรเลงโต้ตอบกับผู้สอนได้ตรงตาม เนื้อหา
ทักษะ	การจดจำบทเพลง	การปฏิบัติ	สามารถจดจำเนื้อหาได้แม่นยำ
	ความคล่องแคล่ว	การปฏิบัติ	สามารถบรรเลงได้คล่องแคล่ว
คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	ความรับผิดชอบ	การสังเกต	สามารถบรรเลงเนื้อหาเดิมได้ถูกต้อง
	ความกระตือรือร้น	การสังเกต	มีพฤติกรรมที่แสดงว่ากระตือรือร้น เช่น ตรงเวลา เตรียมอุปกรณ์การเรียนครบถ้วน การซักถามและ การโต้ตอบระหว่างการเรียนการสอน เป็นต้น

4.4.2 การประเมินผลหลังการสอน การถ่ายทอดเพลงพินัดของครูทองใสดำเนินการประเมินผลผู้เรียนในกระบวนการถ่ายทอดเสมอ และยังใช้วิธีการประเมินผลผู้เรียนหลังการสอนครบเนื้อหา โดยพิจารณาจากสามารถในการบรรเลงบทเพลงด้วยตนเองได้ถูกต้องตามเนื้อหาผ่านเกณฑ์การประเมินผู้เรียนในระหว่างเรียน 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทั้งนี้ หากผู้เรียนมีความแม่นยำและสามารถบรรเลงด้วยตนเองได้ตามเนื้อหา ก็จะพิจารณาเพิ่มทำนองหรือเพลงพินัดไป ทั้งนี้ หากผู้เรียนยังไม่แม่นยำ ครูทองใสจะย้ำความรู้เดิมก่อนการพิจารณาสู่เนื้อหาใหม่ สามารถสรุปรายละเอียดการประเมินผลหลังการสอนได้ดังนี้

การประเมิน	เนื้อหา	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้	บทเพลง	การปฏิบัติ	สามารถบรรเลงบทเพลงด้วยตนเองได้ถูกต้องตาม เนื้อหา
	สำเนียงเพลง	การปฏิบัติ	สามารถบรรเลงบทเพลงด้วยตนเองได้ถูกต้องตาม สำเนียงตนแบบ
	เทคนิคการบรรเลง	การปฏิบัติ	สามารถบรรเลงบทเพลงด้วยตนเองได้ตามวิธีแบบฉบับ
ทักษะ	การจดจำบทเพลง	การปฏิบัติ	สามารถบรรเลงบทเพลงด้วยตนเองได้ถูกต้อง
	ความคล่องแคล่ว	การปฏิบัติ	สามารถบรรเลงบทเพลงด้วยตนเองได้อย่างคล่องแคล่ว
คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ความรับผิดชอบ	การสังเกต	สามารถบรรเลงเนื้อหาเดิมได้ถูกต้อง
	ความกระตือรือร้น	การสังเกต	มีการเตรียมความพร้อมในเนื้อหาถัดไป เช่น การ ซักถามถึงเนื้อหาถัดไป การนัดหมายการเรียนการสอน ล่วงหน้า การสอบถามข้อมูลการเรียนการสอนล่วงหน้า เป็นต้น

สรุปและอภิปรายผล

การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพื้นบ้านภูมิปัญญาครูทองใส ทับถนน โดยการศึกษาเอกสาร และเก็บข้อมูลจากการทำงานภาคสนาม เพื่อวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพื้นแบบฉบับครูทองใส ทับถนน ตามองค์ประกอบของหลักการศึกษา 4 ด้าน สรุปได้ว่า 1) ด้านผู้สอน ครูทองใส ทับถนน เป็นผู้มีจิตวิญญาณ การเป็นครูและมืองค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านอีสาน มีประสบการณ์และทักษะการบรรเลงพิณ ขึ้นสูง 2) ด้านผู้เรียน ผู้เรียนเข้ารับรู้ความรู้เพลงพื้นแบบฉบับทองใสจากความศรัทธา เพื่อนำไปใช้ทั้งการ ประกอบการเรียน การประกวด และการประกอบอาชีพ 3) ด้านเนื้อหาสาระ ครูทองใสถ่ายทอดเนื้อหาจำนวน 4 ด้าน คือ ทำทางการบรรเลง การตั้งสาย บทเพลง และเทคนิคการบรรเลง 4) การจัดเรียนการสอน การ ถ่ายทอดเพลงพื้นของครูทองใส ทับถนน เป็นไปตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนของเกลเซอร์ (Glaser) จำนวน 4 ประเด็น คือ มีจุดประสงค์การสอน มีการประเมินสถานการณ์ของผู้เรียนก่อนสอน มีการจัด กระบวนการเรียนการสอน และมีการประเมินผล ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประมวลความคิดจากผลสรุปเพื่อนำเสนอเป็น ภาพประกอบ ดังนี้



ภาพที่ 8 สรุปผลข้อมูล

นอกจากนั้น จากการวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพื้นตามภูมิปัญญาครูทองใส ทับถนน ผู้วิจัยมี ข้อสังเกตในการอภิปรายผล จำนวน 2 ประเด็น คือ 1) กระบวนการจัดการเรียนการสอนของครูทองใสใน สังคมบริบทใหม่ อาศัยความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสนับสนุนการถ่ายทอดภูมิปัญญาดั้งเดิม แสดงถึงการร่วมกระแสนผ่านการใช้นวัตกรรมประกอบ (Backing Track) ที่ถูกสร้างสรรค์ใหม่จากเสียงสังเคราะห์ และนำเสนอผ่านระบบเสียงและคุณลักษณะดนตรีจากอิทธิพลตะวันตกที่ฝังตัวอยู่ในสังคมไทย นับเป็นการ กลืนระบบเสียงพื้นดั้งเดิมที่ยึดการตั้งเสียงตามหมอลำ หมอแคน ทั้งนี้ ผลการวิจัยเรื่องการถ่ายทอดองค์ ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นหัตถกรรมจักสานในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ของ Saenwa (2020, p. 192) ให้ข้อมูลในประเด็นการร่วมกระแสน ผ่านการนำประโยชน์จากเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมใน กระบวนการถ่ายทอด ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับผู้วิจัย ที่ว่า ครูภูมิปัญญาด้านหัตถกรรมบันทึกองค์ความรู้ใน รูปแบบสื่อดิจิทัลและเผยแพร่สู่สาธารณะผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งนับว่าเป็นปรากฏการณ์ที่แสดงให้เห็นว่ากลุ่มนิคมวัฒนธรรมพื้นถิ่นได้ปรับตัวและอยู่ร่วมกับสังคมบริบทใหม่ได้ 2) กระแสโลกาภิวัตน์และ ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีส่งผลให้การนำเสนอเพลงพื้นบ้านอีสานมีหลายรูปแบบและหลากหลายช่องทาง ทั้งการ นำเสนอทำนองแบบดั้งเดิมเชิงอนุรักษ์ พื้นฟู รักษา และการนำเสนอทำนองแบบร่วมสมัยเชิงสร้างสรรค์ ภายใต้ตรรกะนิยมและค่านิยมทางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไป กอปรกับการให้ความสำคัญในการสนับสนุนและพัฒนา

กิจกรรมด้านวัฒนธรรม หนึ่งในกิจกรรมที่เป็นเครื่องมือขับเคลื่อนวัฒนธรรมดนตรีอีสาน คือ การประกวดเพลงพื้นบ้านอีสานทั้งการบรรเลงแบบเดี่ยวและการบรรเลงแบบวงดนตรี ภายใต้การตั้งเงื่อนไขการประกวดจากมุมมอง ทักษะ และรสนิยมของกลุ่มผู้มีอำนาจ กลุ่มผู้จัด และคณะกรรมการตัดสิน เช่น การกำหนดทางเพลง การกำหนดเครื่องดนตรี รวมทั้งการเปิดโอกาสการสร้างสรรค์ดนตรีตามกระแสนิยม สิ่งเหล่านี้นับว่าเป็นเครื่องกระตุ้นให้กลุ่มนักดนตรี ผู้สอน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทำเพื่อตอบโจทย์เวทีประกวดมากกว่าเพื่อการรักษาสืบสาน ซึ่งเป็นข้อมูลที่สอดคล้องกับข้อคิดเห็นในผลการวิจัยของ Musika (2015, p.193) ที่อธิบายว่าเวทีการประกวดแข่งขันทำให้เกิดการสร้างสรรคงานด้านนาฏศิลป์อีสานมากขึ้น แต่เป็นเพียงเพื่อตอบโจทย์ของการประกวด นอกจากนั้น ผลและรางวัลจากการประกวดจะเป็นทั้งเครื่องเชิดชูความสามารถของกลุ่มบุคคล การเผยแพร่ชื่อเสียง และเป็นจะกับดักก่อให้เกิดความขัดแย้งทางวัฒนธรรมท้องถิ่นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Arunrotangkun, A., & Tadaamnuaychai, M. (2017). *Chongthang Kan Chat Chamnai Phapphayon Thai Khong Phu Sang Itsara Korani Sueksa Rueang Phubao Thaiban Isan Indy* [Movie Distribution Channel of Independent Filmmaker: Case Study of PBTB Movie]. *Siam Communication Review*, 16(20). 169-180.
- Buriram Primary Education Sevice Area Office. (2018). *Phon Karnnkhangkhan Sillapa Isan Prapet diaw dontri phuenmueang diaw phin* [Summary report of 68th Northeastern Art and Culture Competition of the Students' Phin Solo]. n.p.
- Chantranuson, K. (2003). *Karn Plianplaeng Lakkathat Nai Klonlam Rueang Ruam Samai Phoso 2537-2543* [The change of worldviews in the contemporary klonlamruang 1994-2000]. (Master of Arts Program in Thai Studies, Mahasarakham University).
- Danpradit, P. (2020). *Kran-ookbab Withi-wichai Puea Pradit lea Thaythod thang diaw* [Research Design for Recreate of Melodic and Transition solo]. *Valaya Alongkorn Review*, 10(1). 109-121.
- Kaownil, A. (2019, August 3). Interview.
- Khemmani, T. (2017). *Sart Karnsorn (Phim Khrang thi 21)* [Science of Teaching (21st ed.)]. Bangkok. Chulalongkorn University Press.
- Klaophimai, R., & Suttachitt, N. (2018). *Krabuankarn Thaythod Karnbanleng Diaw rarad-ek khong Krupinit Chaisuwan Sinlaphin Hangchart* [Transmission Process in Ranard-ek Solo of Pinit Chaisuwan, National artist]. *An Online Journal of Education (JED)*, 13(2). 400-411.
- Miller, T. E., & Shahriari, (2012). *World Music A Global Journey (3rd ed.)*. NY: Replika Press.
- Musika, K. (2015). *Naeo Khwam Khit Kan Sangsarn Nattayapradit Isan Nuang Ponglang* [A Concept of Esarn Choreography for Ponglang Band]. (Doctor of Philosophy Program in Thai Dance, Chulalongkorn University).
- Nanongkham, P. (2011). *Modern Isan Music as Image: A Positive Identity for the People of Northeast Thailand*. (Doctoral Dissertation, Kent State University).
- Office of the Basic Education Commission. (2018). *Gan Karn Karnnkhangkhan Mahakam Kwamsamart Tang Sillapatattakam Wichakarn Technology Khrang Thi 68* [Regulations of the 68th Students' Arts a crafts Academic Fair]. Retrieved from <https://www.sillapa.net/rule61/esanmusic68.pdf>
- Office of the National Education Commission. (2002). *Kru Phumipanya Roonthi 2 Pak tawan-ouk Chiang Neua (Phim Khrang thi 2)* [Teachers of Thai Knowledge Section 2 Northeastern Region (2nd ed.)]. Bangkok. Kurusapa Ladprao.
- Pavaboot, S. (2015). *Chudwicha Karn pattana Kwampen Kruwichachip* [Teacher Professional Development Handout]. Bangkok: Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University.

- Prasitworawit, N. (2010). *Naeokid Chatniyom Lae Boribot Thang Sangkhom Thai Nai Phapphayon Action Thai Rawang Phutthasakkarat 2540-2551* [Nationalism and Social Context in Thai Action Films during 1997-2008]. (Master of Arts Program in Film, Chulalongkorn University).
- Saenwa, S. (2020). *kanthaythod OngKhawmru Phumpanya Thongthin Hatthakam Chaksan Nai Phaktawan ok Chiangnuea Khong Prathet Thai* [Knowledge Transfer of Local Wisdom on Wickerwork Handicrafts in the Northeastern Region of Thailand]. *Journal of Human Sciences*, 21(3). 177-199
- Seekhunlio, W. (2011). *Technic Karnbanleng Phin Khong Sinlaphin Phunban Isan* [Phin Performing Techniques of Isan Folk Musicians]. (Master of Fine and Applied Arts Program in Music, Mahasarakham University).
- Sinhubun, S. & Sinhubun, K. (2019, October 30). Interview.
- Sornprasit, S. (2019, July 27). Interview.
- Sornprasit, S. (2019, July 5). Interview.
- Suttachitt, N. (2012). *Dontri Suksa (Phim Khrang thi 9)* [Music Education (9th ed.)]. Bangkok: Active.
- Tabtanon, S. (2019, July 5). Interview.
- Tabtanon, T. (2019, August 3). Interview.
- Tabtanon, T. (2019, July 27). Interview.
- Tabtanon, T. (2019, July 5). Interview.
- Thowtawee, P. (2000). *Karn Phatthana Khong Molam Nai Mueang Ubonratchathani* [The Deverlopment of Mawlum in Ubonratchatani]. (Master of Arts Program in History, Chiang Mai University).
- Udomvong, J. (2019, October 12). Interview.
- Valaya Alongkorn Rajabhat University. (2010). *Karn judrabob Karnrian Karnsron Teeyud phurian pen Soonklang Karnraenroo* [Student Center Learning]. Ayutthaya: Tienwattana.
- Yanyongkasemsuk, R. (2014). *Lokaphiwat Thongthin Niyom Kapkan Hoyha Adit* [Globalization, Localism and Nostalgia]. *Burapha Journal of Political Economy*, 2(2). 1-15.

Cut-scene, a Re-conceptualization ofKorphong Witchayapakorn¹

(Received: June 27, 2020; Revised: October 5, 2020; Accepted: February 16, 2021)

Abstract

Cutscene is a pre-scripted sequence of event in videogame. It is triggered when the player reaches a certain part of the game. During the cutscene, the player cannot do anything aside from observing what is on the screen, or skipping the cutscene altogether. Cutscene is generally used to tell a story. In addition, there has not been much critical discussion about cutscene in the field of videogame studies. As a result, cutscene is conceived for its face value as a space-time of storytelling, removing the agency of play from the player by story-as-reward. The objective of this research paper is to re-conceptualize cutscene as a concept not limited to its being the opposite of play, and as a concept that makes possible the play aspect in videogame. The concept will be referred to as cut-scene. By studying how player plays around cut-scene in videogames, it can be seen that the non-play moment in cut-scene can maximize the play potential of the player. The study of the concept of combo in fighting game also show that cut-scene is not of narrative in the general sense only, but of attack animations of the characters also. The reason that combo has never been related to cutscene because the involved cutscenes are too short to be noticed as ones. Lastly, the study shows that the non-play elements of videogame, such as sound design, font style, interface, and so on, are what make videogame sensible and playable. Cut-scene, then, is not only a feature in videogame, but related to the unavoidable experience of non-play in videogame.

Keywords: Videogame, Cutscene, *Cut-scene*, and Digital Media

¹ Lecturer at English Language and Literature Programme, Department of History, Philosophy, and English Literature, Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, Thailand. e-mail: korphong.w@arts.tu.ac.th

คัต-ซิน และการสร้างกระบวนทัศน์ใหม่

ก่อกองศ์ วิชาญปรกรณ์²

บทคัดย่อ

คัตซิน คือลำดับเหตุการณ์ในวิดีโอเกมซึ่งสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องและการเล่าเรื่อง ในช่วงที่คัตซินกำลังดำเนินไปนั้น ผู้เล่นเกมไม่สามารถทำอะไรได้ นอกจากดูภาพยนตร์หรืออ่านบทสนทนา หรือกดข้ามคัตซินไป อย่างไรก็ตาม ในแวดวง “วิดีโอเกมศึกษา” ยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับคัตซินอย่างแพร่หลายเท่าที่ควร จึงมีความเข้าใจว่าคัตซินเป็นเพียงพื้นที่และเวลาของการเล่าเรื่องที่ผู้เล่นไม่สามารถเล่นวิดีโอเกมได้ ซึ่งทำหน้าที่เป็นการรางวัลกับผู้เล่นเมื่อเล่นถึงจุดใดจุดหนึ่งในวิดีโอเกม ฉะนั้นบทความวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษากระบวนทัศน์ใหม่ของคัตซิน เพื่อให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถเล่นกับคัตซินได้ และคัตซินประกอบสร้างการมีอยู่ของวิดีโอเกม และกระบวนทัศน์ใหม่เรียกคัตซินว่า *คัต-ซิน* เพื่อเน้นให้เห็นว่าผู้เล่นกำลังกล่าวถึง *คัต-ซิน* ในลักษณะใด จากการศึกษาพบว่าผู้เล่นสามารถเล่นกับสถานะของการไม่เล่นที่เกิดระหว่าง *คัต-ซิน* ได้ โดยทำให้สภาวะดังกล่าวเป็นกลยุทธ์ในการเล่น การศึกษามโนทัศน์ของ “คอมโบ” ในเกมต่อสู้ทำให้เห็นว่า *คัต-ซิน* ไม่ได้เป็นการเล่าเรื่องเพียงอย่างเดียวแต่ยังยังเป็นภาพการเคลื่อนไหวในวิดีโอเกมอีกด้วย ภาพการเคลื่อนไหวในวิดีโอเกมนั้นไม่เคยถูกเรียกว่าคัตซินมาก่อน เพราะมีระยะสั้นเกินไปจนทำให้ถูกละเลยความสำคัญไป นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า *คัต-ซิน* ทำให้เห็นว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ในวิดีโอที่เล่นไม่ได้ เช่น การออกแบบเสียง อินเตอร์เฟซ การออกแบบตัวอักษร ฯลฯ ล้วนสัมพันธ์กับโทนและธีมของวิดีโอเกมไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อม และยังเป็นองค์ประกอบที่ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นกับวิดีโอเกมได้อย่างมีเหตุผล ฉะนั้น “*คัต-ซิน*” จึงไม่ได้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการเล่นและไม่เล่นในวิดีโอเกม แต่ยังสัมพันธ์กับประสบการณ์ของการเล่น ว่าประสบการณ์ของการไม่เล่นเป็นแง่มุมที่เลียงไม่ได้ในการเล่นวิดีโอเกม

คำสำคัญ วิดีโอเกม คัตซิน *คัต-ซิน* และสื่อดิจิทัล

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาและวรรณคดีอังกฤษ ภาควิชาประวัติศาสตร์ ปรัชญา และวรรณคดีอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. อีเมล: korphonw@arts.tu.ac.th

Introduction

Cutscene³, functioning as a cutscene of itself, is often taken for granted in the discussion about videogame. Most of the time, it is referred to as a short film within videogame or a non-interactive sequence of videogame, as a narrative space. It is often structured within cinematic experience, inserted between gameplay sessions, interrupting with the player's agency by shifting from the mode play to spectating (Juul, 2001; Hancock, 2002; Egenfeldt-Nielsen et al., 2008, p. 176; Rehak, 2009, p. 127; Elkington, 2009, p. 220; and Sicart, 2012, p. 118). Some players perceive cutscene as unwanted because it interrupts with their gameplay (Finegan, 2010). Similarly, according to NG (2008) and Dutton (2011), filmmakers, such as Steven Spielberg and Guillermo del Toro, do not like the idea of cutscene in videogame because it, as a mini movie, undermines videogame as a medium by interfering with the sense of play. During the cutscene, videogame plays itself in a sense that it plays the scripted scene triggered by the player. Hence, the player's agency is reduced – even removed in some cases – during the cutscene. In other words, it is a space-time of non-play in videogame. Rune Klevjer's "In Defense of Cutscene" (2002) might be the only writing that analyzes cutscene in details. He proposed that cutscene is essential to videogame. It decreases the tension during the gameplay by giving the players time to prep their next move, acts as a rest stop for the player, enhances the player's immersive experience, and is as a reward in itself (Klevjer, 2002, pp. 194 – 196). Nevertheless, Klevjer's criticism, though in support of cutscene, still regards cutscene as space where player's input is removed.

In this research paper, I hope to propose a different perspective of cutscene in tangent with the concept of play and narrative in videogame; and to re-conceptualize cutscene as a concept of "*cut-scene*". Cutscene can be more than a narrative space of videogame. It should not only be limited to its materiality – that is, of cinematic in its nature. *Cut-scene* would refer to a specific experience in videogame. While cutscene is sometime seen as an "add-on" of videogame experience, *cut-scene* shows that it is what structures videogame *as such*. *Cut-scene* is not about narrative only, as cutscene is, but of a sense of play also, of how the player can make sense of the game. While cutscene is often related to the sense of non-play or the removal of player's agency, *cut-scene*, as an experience, shows that it is possible to play around cutscene. This would imply that there is a specific form of play in videogame, made possible only by *cut-scene*. In addition, *cut-scene* is also an experience that insists on videogame, a subsisting non-play on the play experience. That is to say, *cut-scene* covers other non-play elements in videogame, from sound design to the font style. These elements are both non-playable and related to the theme and tone of the game. Hence, they are, in

³ While the word could be either written as cutscene or cut-scene, in this research paper, to distinguish between the general sense of cutscene and the re-conceptualized one, cutscene will be used to signify the former while *cut-scene* the latter.

fact, structured like cutscene – hence, a *cut-scene*. This would emphasize that the non-play experience is part of play experience.

Objectives

1. To study the play phenomena of *cut-scene* in videogames
2. To re-conceptualize *cut-scene*

Literature Review

Play

Before a discussion of cutscene and videogame, it is necessary to define play despite the fact that cutscene is generally regarded as the opposite of play. The scope of definition of play here will focus on the idea of space and time of play, not the throughout definition of play. In *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga argued that the study of play should not be limited by its psychological and biological element only. It should cover the cultural aspect of play as well since play plays an important role in many cultural activities, such as war, politics, poetry, philosophy, arts, and law. It can even be said that play presupposed culture (Huizinga, 1980, p. 1). In 1958, Roger Caillois reworked Huizinga's definition of play in *Man, Play, and Games* (1958). He did not criticize what Huizinga said about the definition of play, only re-writing them in a more precise manner. Caillois proposed that 1.) play is not a mandatory activity, 2.) play has its own space and time, 3.) play can only occur when there is uncertainty, 4.) play is unproductive, 5.) play is rule and about rule-following, and 6.) play gives the player an awareness that the rule of play are not real (Caillois, 2001, pp. 9 – 10). Overall, play, as an activity, has its own rule for its space and time. The player can decide whether they will play or not. Without the knowledge of the rule at play and the will to play, the individual cannot play despite the fact that she is in the space and time of play. Yet, following Huizinga's line of argument, it can be seen that play is also non-play in a sense that it can be found in other activities that is not defined by play.

While Hector Rodriguez (2006) noted that Huizinga did not clearly define what seriousness was when Huizinga tried to refute the argument that play is a non-serious activity, implying the difference between play and non-play activity, Huizinga stated that play can turn from a non-serious activity to a serious and vice versa. "The contrast between play and seriousness is always fluid" (Huizinga, p. 8). For example, this could be seen from the psychological and physical strain invested by the player on the game, and the idea of playing-as-working. This refers back to Huizinga's main argument that play is cultural in a sense that it can be seen in many of the "serious" activities.

Play is also *acultural* in a sense it is not limited to human only. This could be seen in Bekoff and A. Byers' *Animal Play* (1998) which collects numbers of articles that study the play

activities of different groups of animal. However, it is impossible to define play activity of the animal. In the study of play among a group of ravens, Heinrich and Smolker (1998) argued, “[p]lay is an elusive concept It evades definition [because] we see no clear dividing line between play and non-play behavior” (p. 42). The concept of play is problematic to define because it eludes the sense of non-play and play. It also undermines the binary opposition between man and animal. The paradoxical definition of play will play an important role in the re-conceptualization of cutscene. It is true that play has a very specific set of definitions, and yet those definitions can be breached at any moment because of the nature of play. Play is too subjective to be defined to be *such and such*, and yet, it is objective enough to have rule and condition for it. This can both be seen from Huizinga’s definition of serious and non-serious, and Heinrich and Smolker’s argument regarding the elusive definition of play. This is related to *cut-scene* in terms of the fluidity of play in videogame, that it cannot be limited to one part of the game only. It can be found in the non-play part of videogame also; and that the definition of play in videogame, a digital text, should not be limited to the preceding definition of play from the analogue era only. Overall, *cut-scene* should offer another perspective on play.

Videogame and Cutscene

The discourses around cutscene in videogame study are mostly related its contradictory nature with videogame as a medium – between play and narrative. Firstly, the idea of ergodic literature, proposed by Espen Aarseth, will be elaborated to show the differences between videogame and other medium in terms of its textuality. Secondly, the idea of ludology and narratology will be discussed briefly to emphasize how videogame is usually studied and talked about. Lastly, the definition, criticism, and history of cutscene will be examined shortly in order to set a scene for the re-conceptualization of cutscene.

In *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), Espen Aarseth referred to videogame as an ergodic literature. It is a play on two Greek words: *ergon* and *hodos* (Aarseth, 1997, p. 1). The first word *ergon* means “work”. It implies that the player has to invest more effort than other type of text (film, novel, poem, drama, and so on) when interacting with an ergodic literature. While Aarseth did not specify what this effort is, it can be said that this effort here refers to both somatic and psychological investment in the play activity. This effort should decrease the distance between the player and the text. For example, the player has to use more than a trivial eye movement, or a flick of the finger to turn the page (Aarseth, p. 2). The player has to be with the text psychologically *and* physically during the period of interaction. For Aarseth, unlike other types of audience, the player does not interact with the text from a safe distance of an observer: she has to put herself in text physically also (Aarseth, p. 4). This also shows that this sense of work is not limited to videogame only, but can be

seen in other types of text as well. A letter can be considered as an ergodic text because the reader has to interact with the envelope and the folded letter to be able to read the text; or a heavy metal concert in which the audience cannot just stand and watch.

The second word *hodos* refers to “path”. It refers to both the path that the player had been making and had not made. The two paths will affect the content and material of the videogame.⁴ Unlike other types of text, the Otherness of ergodic text occurs on both the level of meaning and content-material of the text. The player can affect the text at the level of content of the videogame, not just the meaning. This implies that the “path” of ergodic literature is not strictly of videogame only, but can be seen in other type of medium if the reader-audience decide to interact with the text in terms of ergodic (this will be explained at the end of the paper). In other words, play in videogame implies that the player can affect the content-material of the game itself. As a result, there exists a tension between play and story in the discourse around videogame study. Unlike game, story can only be affected in terms of its meaning, not content-material.

Gonzalo Frasca (2003) said that there are two schools of videogame studies. The first one is ludology where the focus is on the gameplay and mechanics of the videogame, and the other is narratology which mainly studies game for its narrative value only (Frasca, 2003, p. 222). Frasca argued that videogame could not be limited to the general concept of narrative because videogame is a simulation. Videogame does not provide pre-arranged signs, but simulates them simultaneously during play (Frasca, p. 223). For him, narratology might limit the potential of videogame if the aspect of game and play are not taken into consideration. Markku Eskelinen (2001) also believed that there is a distance between narrative and play by showing that if he was to throw a ball at a person he would not expect a person to narrate how he thrown a ball. Jesper Juul (2001) supported the incompatibility between story and videogame by showing the difference between time of play and time of story: the former is about emerging time while the latter of the arranged past. While Jan Simons (2007) argued that ludologist is ideological and elitist, that narratology and ludology shares the same root in humanity, and that the player needs character and plot for the sense of immersion. He did not criticize anything regarding the narrative in videogame. Here, it can be seen that the problem is not with the narrative itself, but the fact that the player cannot play with the narrative, and cutscene is known as a specific narrative space-time of this non-play.

⁴ The content and material of videogame are always affected by the player’s input. Path is not structured in terms of either-or format since the player do not know how many paths are there in videogame. Paths are created simultaneously while playing. For example, in the famous opening stage of *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), the paths are not limited to whether the player choses to walk forward or not, but in every choice the player made during the scene. There are always unmade choices. Hence, the content-material of the game is altered according to each player. There is always a structure to videogame, but each player express such structure differently.

As stated in the introduction, cutscene is a non-interactive short movie in videogame. The main point of cutscene is to tell a story as intended by the game developers. By removing agency from the player, the story cannot be affected by the player. It can even be said that it is a space-time of the author as the game developer can fully control the content-material in the cutscene. Ron Gilbert first used cutscene, as a term and concept, in the production of *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games, 1987). He said that cutscene “automatically saves the state of the game and restored it after the cut-scene was over.”⁵ This helps him in designing a game that could tell a story from multiple points of view, not limited only to the character played by the player. This implies that cutscene is a space-time of scripted event (the past story) that interrupts with the flow (the nowness of play) of the videogame time.

An online video essay “A complete history of cutscenes in games” (2018)⁶ showed that not much has been changed since conception of cutscene despite the fact that it has been implemented in multiple videogames since 1980s. The only drastic changes has mostly been about the technological aspect: the more advance the videogame technology, the better the presentation of the cutscene. In addition, while cutscene is often referred to as a mini movie⁷, there are videogames that use text-based cutscene, such *Baldur’s Gate* (BioWare, 1998), or comic strips, such as *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) and *Gravity Rush* (Sony Computer Entertainment, 2012). This reinstates the criticism regarding the non-play aspect of story in videogame as stated before: it does not matter what forms a cutscene takes; the player cannot play during the cutscene. It interferes with the player’s agency, turning the players into audiences, rewarding them with the narrative-value of the scene. However, there are cutscenes that can be played around with. This kind of cutscene is not usually talked about because they are too trivial and too short.

Discussion

Cut-scene

In his argument on the asymmetric relationship between videogame and narrative, Juul (2001) proposed, “[c]haracter description and development is either ignored or done in cut-scenes (since this is too hard to implement in game form)”.⁸ While this follows the formulaic description of cutscene, this proposition also implies that what cannot be achieved in game form is made possible in cutscene. *Cut-scene* is not just a story, but the place for what is impossible in play. *Cut-scene* is a space of the possible impossible play: the player can play *around* and with *cut-scene*. In addition, the use of *cut-scene*, instead of cutscene, is to

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=wNpjGvJwyL8>

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=tZKxQ5-DtVA>

⁷ Egenfeldt-Nielsen et al. (2008) even said that cutscene is a sign of incompetence of the videogame designer. They lack the skill to express their game through gameplay, so they turn to the passive aspect of cinema (p. 178).

⁸ <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

emphasize the sense of cutting and of scene making, and to refer to how Juul wrote *cut-scene* in the first place. In terms of scene, it emphasizes that there is a structure to this scene of play; and to emphasize the visual nature of *cut-scene*.

The idea of cutting in *cut-scene* follows Jacques-Alain Miller's theory of *suture* where he proposed that there is a concept without object that insists on any structure, but does not exist in the structure, enabling the movement of the series-structure. It sutures the components of the structure without being a part of the series itself. He aimed to criticize Gottlob Frege's theory of whole natural number (1, 2, 3 ...), by showing that zero is a subject, in terms of Lacanian psychoanalysis, that makes the series of natural number possible in the first place. That is to say, zero sutures the whole series-structure together by insisting on them, not existing in them.⁹ In the context of this research article, *cut-scene* sutures the structure of videogame together by acting as the possible impossible of play – a different kind of play. It insists on videogame as the non-play aspect of videogame, as a sense of videogame. Without sense-*qua*-non-play, the play experience would be impossible (the concept of sense will be elaborated later). Unlike Miller's suture, *cut-scene* is not of the structure, but an event erupting from the impact between, at least, two different forces: videogame and player. While Miller's *suture* functions as such on any structure, *cut-scene* is to be made – expressed – through interaction between the active part of the player (agent of play) and the passive part of videogame (scene of non-play).

In terms of the possible impossible play, this can be seen from the type of *cut-scene* that is not normally mentioned in relation to cutscene: character's (attack) animation. For example, in an action-RPG videogame *Astral Chain* (PlatinumGames, 2019), after the player performs a special move called *Synch Attack* on an enemy, the game will cut to a short cinematic scene of the attack, emphasizing the impact and specifiness of the move.¹⁰ During the short movie, the player cannot do anything. However, in an online article by Espineli and Blumenthal (2019), the authors wrote that the player should exploit this cutscene to augment the combat mechanics.¹¹ During the short period of *Synch Attack*, the character's body cannot be affected by other enemies' attack because the character's body is in the cutscene. As mentioned before, the content and material of the cutscene cannot be affected by the player. As a result, the enemies cannot interact with the character's body. This means that for 2 – 3 seconds of *cut-scene*, the character is immune to enemies' attack. The player, as stated in the article, should play around this short period of invincibility.

⁹ For further information on the concept of suture, please refer to Miller, J.-A. (2012). *Suture (Elements of the Logic of the Signifier)* (J. Rose, Trans.). In P. Hallward & K. Peden (Eds.), *Concept and form* (Vol. 1, pp. 91-102). New York: Verso.

¹⁰ The scene also emphasizes the character position within the story of the game, showing that only this character can perform the move.

¹¹ <https://www.gamespot.com/gallery/astral-chain-guide-advanced-combat-tips-and-what-y/2900-2998/>

By timing each *Synch Attack* properly, allowing the *cut-scene* to play out, the player can play around the *cut-scene*, maximizing the score made during the fight (if the character is attacked during the fight, the score will be reduced). Unlike the general definition of cutscene, here during this *cut-scene* the player is still in the game. Her input affects the game itself. She is still playing. Narrative space has become play space. It is as if this *cut-scene* has become a new move in the game itself. While the game designers design this cutscene as something that resists the player's agency—it is uninterruptable, here it can be seen that the player can play around the resistance itself, not by negating the resistance, but by affirming the resistance as part of the play experience. This, then, shows that *cut-scene* is the possible impossible play. It ought to render play impossible, and yet it allows the player to around it, making it a part of the gameplay. It is an inventive and improvisational sort of play. It is still within the rule of play, and yet it is only possible because of the inventive force of the player, not of the rule alone. It insists as the possibility of the game, not as something existing in the game, but as an interaction between forces. The happening of suture. However, it should be noted that not every cutscene could be played around with. While *cut-scene* is of videogame, not every cutscene can be *cut-scene(d)*.

The player is not the only one that could play around the *cut-scene*; the unintentional play of *cut-scene* can be accomplished by the game itself as well. This can be seen in *Nioh 2* (Team Ninja, 2020) during the fight with a boss called Ryomen Sukuna. Ryomen Sukuna has special a grapple attack, in which if the attack connects with character's body, the game will cut to a cutscene. If the attack hits, the cutscene of the attack will play on the screen. The player cannot play around it. However, the cutscene of the said special grapple attack can turn into a *cut-scene* if the player summon an NPC (Non Playable Character) to help with the fight. When Ryomen Sukuna performs the special grapple attack on the NPC, both Ryomen Sukuna and the NPC will be stuck in the attack animation. As a result, the player cannot attack Ryomen Sukuna as he is immune to the player's attack. To put in the aspect of *Astral Chain*, the player-character is now in the position of the enemies outside of cutscene whereas Ryomen Sukuna the player and NPC the attacked enemy are in the cutscene. Despite the fact that player can input attack command, the attack will not have any effect on the Ryomen Sukuna because the latter is in the space of *cut-scene*, a space that cannot be interrupted, and yet is able to play around with.

This, then, is a *cut-scene* in a sense that it is an unintentional effect of the cutscene, made possible by the interaction between the player and videogame. While this *cut-scene* aims to remove the player's input, the player can still play in this scene. This can be seen from how the player can control her character during the Ryomen Sukuna's attack animation, and yet her attack does not have any effect on the enemy. This does not mean that it rids the player's agency entirely; the player can use items on the character, buffing and healing

the character while waiting until the enemy is done with the *cut-scene*. The only thing that the player cannot do is attacking the enemy, which is the main objective in that stage of the game. This means that this *cut-scene* can either help the player or obstruct the player from play. The player cannot control this *cut-scene* because of its randomness. It is uncertain, as Caillois said about the elements of play. Not only the player, but also the videogame, the happening of the *cut-scene* cannot be predicted by.

This kind of *cut-scene*, a mini movie played after inputting a certain command, can be seen in other videogames. In *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), there is a mechanic called Backstab. Similar to the two games above, a cutscene of the Backstab animation will be triggered if the player successfully attack the opponent from behind. However, if the player could perform a Backstab on an enemy during the PvP mode (Player versus Player), her character's body cannot be attacked by other player during the period of the *cut-scene* animation. In a first-person online shooting game *Apex Legends* (Respawn Entertainment, 2019), instead of shooting, the player can input a special command to perform a *Finisher Move* on the downed opponent. During the *Finisher Move*, the game will shift from a first-person to a third-person point-of-view, and will play a short cutscene for the player who inputs the command for the *Finisher Move*. This leaves the character, who is in the cutscene, vulnerable to other players not in the cutscene. The other players can walk right up to the player and attack her, and the latter cannot do anything because her character is stuck in the *cut-scene*. This is possible because *Apex Legends* is a competitive online game – hence, one person's cutscene cannot remove the other player's agency from the game.¹² The *Finisher Move* is the point where play and non-play could meet visibly on the screen, at the point of *cut-scene*.

Combo and Animation Frame

One of the most noticeable and well-known examples of *cut-scene* can be found in a 2D fighting game called *Street Fighter II* (Capcom, 1991). According to McKinney (2016) and Smallwood and Cantrell (2011), it popularized and unintentionally, with the help of the players, invented the concept of “combo” in videogame. The players accidentally discovered that there were glitches¹³ in the game that allows them to chain attack moves together. If done successfully, it would leave the opponent unplayable because the opponent is stuck in the stun animation until the end of the combo (usually around 1 – 2 seconds). Later, when the game developer had discovered that the player were abusing the glitch, instead of fixing the glitch, they decided to incorporate “combo” as one of the feature in the game. This is

¹² The very simple reason that the players would perform a *Finisher Move* in the first place, is solely for the enjoyment they would gain from it. As Klevjer said, cutscene is in itself a reward for the player.

¹³ According to McKinney (2016), the developers were aware of the glitch but they did not expect the player to find out about the glitch.

related to *cut-scene* because of the attack animations. They, too, are the space of non-play and narrative.

According to Jett (2012) and Khan (2016), the attack animations of the character in fighting game can be divided into three stages.¹⁴ Startup attack animation refers to the series of animations depicting how the character moves during the attack before her body connects with the other character's body. Active attack animations show the animations of the moment the character's body connected with the opponent's body. Recovery attack animation represents the moment when the character returns to the neutral stance.¹⁵ Each animation is counted in frame to calculate how long a move takes to perform from beginning to end. After inputting the attack command, the attacking player cannot control her character as the character is stuck in the attack animations (all three of them) which usually take no more than a second. The more frame the move takes, the more powerful the attack, and vice versa (Jett, 2012). The player has to wait for the three stages of animation to play out before she could control the character again. These here, I propose, are cutscene in a sense that they put the player out of play for a short time. During these animations, the player loses control over the character. In addition, these attack animations are all related to story and plot of the videogame because each animation is specific to each character; they emphasize the character's personality and background in the story of the game itself (these will be explained more below).

Combo then is a way of playing around cutscene (attack animation) as *cut-scene*. The player can bypass the recovery animation of the normal attack animation by inputting a special attack combination during the active attack animation. As a result, the attack animation of the special attack replaces the recovery animation of the previous normal attack, maximizing the damage output.¹⁶ A cutscene is being replaced by another cutscene. This then gave birth to the concept of combo, as a byproduct of playing-around with *cut-scene* (attack animations as cutscene). While it may seem that combo is not related directly to *cut-scene*, aside from the fact that it was not designed to be played as such in the first place, combo is related to *cut-scene* in terms of its relationship with the non-play. A way of playing around the non-play. In other words, combo are related to *cut-scene* because of the following reasons.

Firstly, attack animations, which are essential to combo, are the space-time of non-play. Similar to *cut-scene*, during the attack animations (or any animation for that matter), the

¹⁴ In fact, there are five of them. The other two not mentioned are on-hit and on-block animation. However, those two can be put under the active attack animation.

¹⁵ For further details of animation frame in fighting game, please refer to Jett. (18 April 2012). Universal Fighting Game Guide: How to Read Frame Data. Retrieved from <https://inthirdperson.com/2013/07/29/universal-fighting-game-guide-understanding-frame-advantage-as-it-relates-to-safe-on-block/>

¹⁶ The examples of combo in *Street Fighter II* can be found on a VHS video "Street Fighter 2: Mastering Great Combinations & Strategies" (1993) which is still available at <https://www.youtube.com/watch?v=IfS02WjRU8g>

player cannot control the character – hence, the player cannot play for a short period (no more than a second). They can only vicariously watch the character performing the move while giving the other player chance in attacking her character if her attack whiffs. The short period of animation may seem trivial on the paper, but on any competitive real-time videogame, such as in a MOBA game¹⁷ *League of Legends* (Riot Games, 2009), this signifies a difference between life and death of a character. For example, this could be seen from a YouTube video around 2:35 where a *League of Legends* game streamer Hashinshin said that his character was killed because the character is trapped in the Ultimate move animation.¹⁸ What this means is that while the character was performing its *Ultimate*, the character cannot be controlled until the end of the animation. This, then, as could be seen from the clip, gives the two opponents opportunity to attack his character. In the fighting game community, there is a terms called “whiff” and “whiff-punishing”. Whiff refers to how the player tricks the opponent into attacking and missing the attack. In turn, while the opponent is stuck in the attack animation, the player has the opportunity to attack the opponent – hence, a whiff-punishing.

Secondly, the attack animations, as the non-play aspect, are necessary related to plot and story. Each character has their own series of animation that represent their subject position in the story and the theme of the game. Two characters could have a move with the same set of frame data on startup, active, and recovery animation; however, the animation themselves, the visual and sound aspect, are portrayed differently for each character. For example, in *Street Fighter II*, Ryu and Sagat could perform a similar move style called Shoryuken.¹⁹ However, the animation made during the moves are entirely different compared frame-by-frame. The animation of Ryu’s Shoryuken emphasizes more on jumping and floating whereas Sagat’s *Tiger Uppercut* more on his larger and longer body frame as the animations show that he does not have to jump as high as Ryu. The sound aspect of the two moves are also different. These differences play an important role in terms of theme and story of *Street Fighter II*: Ryu is portrayed as a character that relies more on his fighting technique where as Sagat on his brute force.

Thirdly, attack animation frames are *cut-scene* because they can be played around with – hence, the concept of combo. The idea is strongly related the structure of combo, but it is not limited to 2D fighting game only. The practical aspect is almost the same in a sense that the players plays around the non-play aspect of game with another non-play aspect, to maximize their gameplay. It has to be reminded that this is not the same as skipping a cutscene (as most cutscene can be skipped by button shown on the screen). For example, in *Monster*

¹⁷ Multiplayer online battle arena game.

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=-eRpYzeH3Zs>

¹⁹ Sometime it is referred to as “dragon punch”. When performed, the character will jump forward with an uppercut.

Hunter Ultimate 4 (Capcom, 2015), the player can be stuck in a recovery animation-cutscene (muscle flexing animation) after using items, such as potion and seed. This animation-cutscene, of course, cannot be skipped, not only because it is important to the story in the game (as a cultural gesture after taking the potion), but also because without this cutscene, the game will lose its challenging aspect. However, this non-play cutscene can be played around with, turning it into *cut-scene*, by placing a small bomb behind the character before using any item, and facing the character in the direction that the player wants to be next. If timed correctly, the bomb will explode after using the item. As a result, the long recovery animation will be replaced with animation of the character being blown-away in the chosen direction.²⁰ This will save around 5 seconds of cutscene and animation (3 seconds of recovery animation and 2 seconds of walking animation). Keep in mind that, bombs are not designed to be used this way. They were designed to be used as weapons against monsters, not to be use as a “combo”. The blown-away animation is there to disrupt the player, not to help them. But here, they can be played around with. In other words, this animation-cutscene, as a scene of non-play, can be made into a *cut-scene* when the player interact with the cutscene creatively. Without the player, *cut-scene* would not be actualized. Without cutscene, this would not be realized as well: the possible impossible play.

The Expressible as the Insistence of Non-play

In addition, *cut-scene* shows that non-play dictates the play experience of videogame. Like attack animations, character design, from how they speak to how they walk, is a non-play element of videogame that connect story to gameplay. The implementation of this idea can be found in almost every videogame regarding their stylistic choices, how those choices thematize the game. The movement (animation-cutscene) and design (representation-cutscene) of each character and object must be sensible, expressing the theme and story of the game. For example, the bigger the character, the longer the animation is. Likewise, if the story of the game shows that the larger size character, such as Bob in 3D fighting game *Tekken 7* (Bandai Namco Studios, 2015), could move faster than normal, the gameplay part will reflect this effectively to preserve the relationship between gameplay and story. Likewise, the movement of any object and character in any videogame, whether an RPG, adventure game, racing game, or fishing game, is designed in such a way as not to break the play experience of the player. Gameplay is made possible because of the theme and background story, expressed by those non-play elements. That is to say, without the non-play-as-the-thematic-expression, videogame would be lacking in sense – hence, unplayable. It does not matter whether how non-sense a game design is, or how much “experimental” that game is, the player needs

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=LPTmVa35rjE>

sense – the expression of videogame as the insistence of non-play – to play the game. It *sutures* the player and the game together.

Story and theme, as non-play element of videogame, structure the play aspect of videogame. This is not the same as narrative, but of the subject matter, theme, tone, or background story of the game itself. They are related more to the poetic discourse: a poem can be sensible without a well-strutted narrative because of its sense. It is sense that sutures gameplay together, making it sensible to play and for play. The idea of sense here is part of what Gilles Deleuze proposed in *Logic of Sense* (1969). Unlike language, which is grounded in a loop of denotation, signification, and manifestation around meaning and truth-value, sense exists prior to meaning as sense makes language and things sensible. Sense can be known through utterance, and yet it is neither an utterance nor the object itself (Deleuze, 1990, p. 22). It is what makes thing and language expressible. It is not of thing-*qua*-body because sense is incorporeal, and not of language because it is not meaning, but the meaningfulness of the meaning.²¹ Johnson (2017) commented on Deleuze’s concept of incorporeal-as-sense that it “never happens, but subsists as a verb that can be attributed to [corporeal] bodies” (p. 275).²² Idea, story, or theme in the context of *cut-scene* function similar to sense. They are the aspects of videogame that make videogame expressible: playable. This is the second proposal for *cut-scene*: *cut-scene* is this very sense of videogame. It is a sense of play; and also aspects of videogame that make it sensible to play, by being non-play itself.

These could be seen from the font style, sound effect, interface, character voice, background music, and so on. These are not cutscene *per se*, but function as *cut-scene* because they cannot be played with, and yet it makes videogame playable-sensible. They express idea, theme, or tone of the game, and yet they are not of story. These non-play aspects *are* the sense of “to play”, a resonance between meaning and play. For example, the font style, interface, sound effect and background music in a social simulation game *Animal Crossing: New Horizon* (Nintendo, 2020) are designed in such a way as to express the relaxing theme and “story” of the game. They makes the game sensible to play with. The fonts are round and smooth. The interface is simple and easy to understand. The sound effect and background music are minimal, and yet create a peaceful ambiance. Without these design choices, there would certainly be a dissonance between game and story, interfering with the

²¹ For further elaboration of the concept of sense, see Deleuze, G. (1990). *The Logic of Sense* (M. L. a. C. Stivale, Trans. C. V. Boundas Ed.). New York: Columbia University Press.

²² In “On the Surface: The Deleuze-Stoicism Encounter” (2017), Johnson proposed that Deleuze’s concept of sense was influenced by Stoic’s idea of *lekta* or the sayable (p. 273). For the Stoic, what exists are only corporeal body, which the incorporeal always insists on them. Johnson proposed that there are three types of incorporeal in Deleuze’s work: void, *lekta*, and time. In terms of *lekta*, it refers to the attribute of the corporeal bodies. For example, in the expression “rain falls”, the corporeal bodies are rain, water, air, ground, gravity, and so on, while the incorporeal is “to fall” which is expressible, but does not exist in terms of corporeal.

play experience. *Cut-scene* is the non-play elements of videogame, such as graphic, sound design, and so on, structured by the theme or the story about the game, and creating the playability of the game itself. In other words, *cut-scene*, as the non-play aspect of the story in videogame, makes the play experience possible because it the game can be expressed. Without these non-interactive elements, videogame would not be playable.

For example, on the face value, *Tetris* series is a videogame with neither story nor theme, and can be played without any narrative element. The player only needs to stack blocks or *tetriminos* to form horizontal lines. As a result, the lines would disappear and player would gain a score. However, this does not mean that *Tetris* does not have any non-play elements as the expression of the game. These elements could refer to the blockiness of the blocks, the sound effect and soundtrack, the big square where the blocks are put inside, the style of fonts and numbers, and the background graphic. Without these elements, the player would not be able to play the game.

In order to interact with the game, the player has to interact through these elements. These elements give the player a sense of play, a meaning in play. How can the player play without sensing the blockiness of the blocks? How can they play without sensing the boundary where the blocks fall? This does not mean that all of these elements have to be present at all time. One could play *Tetris* on mute if one prefers. Again, is this not a *cut-scene*, a way of playing with the unplayable? By muting the sound, is not one playing with the *cut-scene* itself? The background music sets the tone and theme for the game – an idea. Hence, by muting a game, is this not a way of creating your own way of playing with the game, by interacting with the *cut-scene*. This will not only affect how the game will be played, but also the emerged content of the game.

Furthermore, there is a kind of theme or a sense in *Tetris*, a poetic one. This could be seen from the blocks themselves. They have become a kind of signatory events, in a Derridean sense, of the game. A thematic story always insists on the *Tetris*. Like a poem, the name of the game itself and the blocks are the “theme” of the game. On one hand, the narrative form is present in *Tetris*. The characters are the blocks and the players. The antagonist and complication are the randomness and speed of the game. The tone and setting can be found on the sound design and the design of the interface. On the other hand, the narrative form cannot be found in *Tetris* because the thematic-story persists as a trace. The player cannot experience it directly, but it is there nevertheless: the movement of the block, the blockiness, the shifting of score, or even the unavoidable game over itself. Its existence is its *ex-sistence*. It is there, functioning as a sense, putting the player in a certain direction. It is neither a rule-game (ludology) nor a story (narratology), but a scene of cutting between the two: a *cut-scene*. Again, it has to be reminded that the sense of theme and story here are not those of narrative in a classical sense, but a poetic one, not of cutscene, but *cut-scene*. Sense, not meaning.

Without the non-interactive elements on the screen, such as the design of the block or the square-as-the-field of play, is *Tetris* still playable? Can the player still play *Tetris* without those lines, and color (foreground and background), that make up those blocks? It is not about how the player moves those blocks, but the fact that the movement (interactability) has been grounded by the non-movement of the non-play aspects in the first place. This is not *cut-scene* that can be played around with (at the moment, at least), but a *cut-scene* nonetheless as it emphasizes a type of cutscene missing from its general definition of cutscene. *Cut-scene* is not limited to story formulated according to narrative formula only; it covers the story-element presented as poetic as well. While *Tetris* is a videogame without cutscene, it is one with *cut-scene* – thus, the non-play elements that make sense for its playability.

Cut-scene is an emplacement of the limit of play, a non-play element mentioned by both Huizinga and Caillois without which play and game would not be as such. Play must have a specific rule that conditions its space and time. It can neither go on forever nor be anywhere at any time. This non-play is that Lacanian *a*, putting the desire in motion (play will always return to its inverted form?); that Derridean *différance* that functions as *arche-writing* (can non-play be *arche-play*?); that Deleuzean *sense* that makes sense of the game-rule and narrative (non-play as a sense of play?); and that Miller's *suture* that cuts by connecting a play together, a cut with non-play (a zero of play?). *Cut-scene* has never been anything in-itself, and certainly not a new concept. It is a re-conceptualization, not a conceptualization. It is an attempt in making a scene of what which has been cut from cutscene. It is not a question of binary opposition between of what can be and cannot be played. It is about a trace – an instant, a moment– during play, a flickering of an event that disrupts and preserves the continuity of play-immersion. The problem with the perspective of cutscene-as-reward is that it focuses mainly on one specific type of non-play and one type of experience (a cinematic reward)²³ while ignoring another kind of experience, a non-cinematic, a non-rewarding, and, altogether, a non-play. It is not the opposite of play, but something/somewhere/somewhere other regarding play. It is still play all the same, but not play *at all*.

Conclusion

The argument of this research paper is not to deny that cutscene is a space of non-play and of story, that cutscene interrupts with play in videogame, and that cutscene is rewarding, but to show that it should not be limited only to those propositions. The first proposition is that *cut-scene* can be played around with. Following Aarseth's idea of path and work in

²³ Having been a gamer for more than 20 years, I agree with the idea, that cutscene is rewarding. That is the reason why I have been playing videogame most of the time. However, as a player, I do not want to play with the same old “game” – a way of looking and interacting with things – forever without coming up with anything. It can be the same game, but I have to come up with a new way to play around it – metagaming, a speedrunning, a *cut-scene*.

ergodic literature which he used to describe videogame and other cybertext, *cut-scene* asks the player to “work” through the text in order to play by creating her own “path”. This could be seen from how the player has to work something out in *Astral Chain* and *Street Fighter II*, not just following the givens. In *Astral Chain*, it can be seen that the player is still playing while not playing. In addition, the game itself can unintentionally play around its own *cut-scene* as could be seen from the boss battle in *Nioh 2*. Furthermore, each videogame has their own experience of *cut-scene*.

The other proposition is that *cut-scene* is not limited to the space of cutscene *per se*. While cutscene is often referred to a cinematic space-time in videogame, here the analysis shows that the experience of cutscene is not limited to those moments only. These can be seen from concept of combo which plays with character attack animations. During those animations, the player will not be able to control the character because the character is stuck in the animation itself. They are too short and trivial to be considered a cutscene, but they are structured as ones. Not only that the player cannot play for a short moment, but those animations are related to the plot and background story of each character also. Each character has their own attack animation that reflects their personality and their place in the narrative. While combo referred to the first proposition of *cut-scene*, its components are of the second proposition.

Furthermore, *cut-scene* of the second proposition also covers other videogame stylistic choices from voice and sound design to fonts and letters design on the interface. These elements are *cut-scene* because they, too, are unplayable elements that is related to the theme and tone of the videogame; and because they, too, are designed according to the theme and tone of the game. They provide the player a sense of play for the player – making the game sensible to play (the non-sense design is sensible because there is sense is non-sense.). Without these elements, without *cut-scene*, the player would not be able to play. Play must have meaning (it does not matter how trivial or grand it is), and sense is the possibility of meaning, of play. Non-play is inevitable in play experience.

Cut-scene is an attempt to give an attention to other aspects of cutscene and other elements of videogame that could function as *cut-scene*. In a way, it is a conceptualization of *cut-scene* in itself, to give name to something; however, to say that this is a new concept would betray the point of *cut-scene*. It is not something new, only the possibilities of the structuring series. Following Aarseth’s idea of an ergodic object, *cut-scene* is the unchosen paths that have to be worked through in any cutscene of videogame. Following the Huizinga and Caillois’ concept of play, *cut-scene* is uncertain, and yet only possible within a certain limitation of rule.

While the general perception of cutscene is that it is non-interactive and passive, *cut-scene* is neither active nor passive. It is reactive: an emergence of an event-*qua*-object. The player

reacts to the object of videogame; and in turn, the game reacts to the player's input. The player reshapes the content-material – body – of videogame; and the videogame reshapes the player's body – fingers and eyes coordination, breathing pattern, emotion, feeling, breathing, and so on. As a result of the two interacting bodies (of player and videogame), there emerges a *cut-scene* (this is not to say that has not been there in the first place). In the context of *cut-scene*, there is neither subject nor object, only the reactive interaction between, at least, two agents or bodies (in a Deleuzean sense), forming, by way of inventive improvisation, new bodies and concept. It is more about a chance for the emergence of a specific play experience in videogame, made possible by *cut-scene* and the player, rather than a rule of play.

Lastly, *cut-scene* might not be limited to videogame only – that is, *cut-scene* might be related the concept of play, not of videogame. This means that *cut-scene* has a potential to be more than *cut-scene* and to not be *cut-scene* at all. As stated above, *cut-scene* is not a new concept *per se*, but a re-conceptualization of cutscene, giving attention to other aspect of cutscene. This is not to say that *cut-scene* can occur in any other object, but that *this event* might be the specific interaction found in any interaction between bodies in the field of play. *Cut-scene* is only a specific named event expressible only by the interaction between videogame and the player.

For example, how the size of the novel, the feel of the paper, the font size and style, and page format affect the reader's experience of reading by making her read more faster, slower, longer, shorter, more intense, less intense, more or less immersive, and so on, could be referred to as *cut-scene* as well. The unreadable aspect of the novel (that is not related to the content) affects the readability of the text. They are what make the content readable and interactable. *Cut-scene* might emerges when the reader plays around the text by skipping words, reading the same phrase over and over, holding the book in a certain way, or reading in a certain position and light in order to “read” the text. A solidified *cut-scene* might be seen from the necessity of the author's introduction of a novel, a table of content, page numbers, or even the format of research article that affect how the reader (and writer) interact with the text. This is not limited to object with narrative content only. For example, a scissor could be used as a paperweight; or a chair could be used as a stair. *Cut-scene* (in the context of videogame) expresses an insisting experience of inventive and improvisational play, made possible by the interaction between bodies; and creating new bodies and concepts in turn.

The problem regarding *cut-scene* is not of its meaning and definition (can definition be contradictory?), but of how, when, and where of it. It re-conceptualizes itself when/wherever it appears. This is not to deny the linguistic structure of *cut-scene*, but to be more attentive to the emergence, potentiality, possibility and usage of the event. Reading is not of what is shown on the paper only, but of the attributes and quality of the interaction between the

reader and the paper also. I believe this subject matter, regarding this kind of event needs further study as this research article mainly covers videogame and *cut-scene*. *Cut-scene* will-have-been found in other kind of text, apart from videogame, but its expression and definition will not be of *cut-scene*. It will be something else entirely, the Other of itself. Nevertheless, how can it be the Other of itself if it has never been constative (in-it-self) in the first place, but performative? And yet, without constative, how could the *cut-scene* be performed at all? A velocity, a *cut-scene*.

References

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- ADO LOL. (Producer). (2020, February 15). *WHEN HASHINSHIN TRIES SYLAS FOR THE FIRST TIME*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=-eRpYzeH3Zs>
- Bandai Namco Studios. (2015). *Tekken 7* [PlayStation 4 Game]. CA: Bandai Namco Entertainment.
- Bekoff, M., & Byers, J. A. (1998). *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives*. England, NY: Cambridge University Press.
- BioWare. (1998). *Baldur's Gate* [Computer Game]. CA: Interplay Entertainment.
- Blumenthal, M. E. a. M. (2019, September 6). *Astral Chain Guide: Advanced Combat Tips and What You Need to Know To Master Your Legion*. Retrieved from <https://www.gamespot.com/gallery/astral-chain-guide-advanced-combat-tips-and-what-y/2900-2998/>
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (M. Barash, Trans.). Urbana, Ill.: University of Illinois Press.
- Capcom. (1991). *Street Fighter II* [Super Nintendo Entertainment System Game]. CA: Capcom.
- Capcom. (2015). *Monster Hunter Ultimate 4* [Nintendo 3DS Game]. NY: Nintendo.
- Deleuze, G. (1990). *The Logic of Sense* (M. L. a. C. Stivale, Trans.). NY: Columbia University Press.
- Dutton, F. (2011, November 17). *Del Toro, Levine speak out against cutscenes*. Retrieved from <https://www.eurogamer.net/articles/2011-11-17-del-toro-levine-speak-out-against-cutscenes>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games: the Essential Introduction*. NY: Routledge.
- Elkington, T. (2009). Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 213 - 236). NY: Routledge Taylor & Francis.
- Elumski. (2012, June 15). *Ron Gilbert - Maniac Mansion postmortem*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=wNpjGvJwyL8>
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Retrieved from Game Studies website: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In *the Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play*. Vancouver, Canada.
Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-videogame-is/>
- Finegan, K. (2010). *In Defence of the Cut-scene*. Retrieved from <https://kotaku.com/in-defence-of-the-cut-scene-5573094>
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. W. a. B. Perron (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221 - 236). NY: Routledge.
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [PlayStation 4 Game]. CA: Namco Bandai Games.
- Hallward, P., & Peden, K. (2012). *Concept and Form: Key Texts from the Cahiers pour l'Analyse* (Vol. 1). NY: Verso.
- Hancock, H. (2002). *Better Game Design through Cutscenes*. Retrieved from http://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php
- Heinrich, B., & Smolker, R. (1998). Play in common ravens (*Corvus corax*). In M. Bekoff & J. A. Byers (Eds.), *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives* (pp. 27 - 44). Cambridge: Cambridge University Press.
- Huizinga, J. (1980). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Jett. (2012, April 18). *Universal Fighting Game Guide: How to Read Frame Data*. Retrieved from <https://inthirdperson.com/2013/07/29/universal-fighting-game-guide-understanding-frame-advantage-as-it-relates-to-safe-on-block/>
- Johnson, R. J. (2017). On the Surface: The Deleuze-Stoicism Encounter. In R. J. J. Abraham Jacob Greenstine (Ed.), *Contemporary Encounters with Ancient Metaphysics* (pp. 270 - 288). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? – A brief note on games and narratives. *The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Khan, H. (2016, February 17). *Understanding Street Fighter 5 Frame Data and How to Read*. Retrieved from <https://segmentnext.com/2016/02/17/understanding-street-fighter-5-frame-data-and-how-to-read/>
- Klevjer, R. (2002). In Defense of Cutscenes. In *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere.
- Logic, G. (Producer). (2011, January 22). *Street Fighter 2: Mastering Great Combinations & Strategies*. [VDO] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=IfS02WjRU8g>
- Logitech G. (2018, 6th May 2019). *A complete history of cutscenes in games*. [Video Essay]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=tZKxQ5-DtVA>
- Lucasfilm Games. (1987). *Maniac Mansion* [Computer Game]. CA: Lucasfilm Games.

- McKinney, L. (2016, February 17). *The Most Amazing Fighting Game Combos*. Retrieved from <https://www.denofgeek.com/games/the-most-amazing-fighting-game-combos/>
- Miller, J. A. (2012). Suture (Elements of the Logic of the Signifier) (J. Rose, Trans.). In P. Hallward & K. Peden (Eds.), *Concept and form* (Vol. 1, pp. 91-102). NY: Verso.
- NG, K. (2008, December 9). *Steven Spielberg Doesn't Like Cutscenes*. Retrieved from <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/88005-Steven-Spielberg-Doesnt-Like-Cutscenes>
- Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Nintendo Entertainment System]. WA: Nintendo.
- Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizon*. [Nintendo Switch Game]. WA: Nintendo.
- Perron, B., & Wolf, M. J. P. (Eds.). (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. NY: Routledge Taylor & Francis.
- Platinum Games. (2019). *Astral Chain*. [Nintendo Switch Game]. WA: Nintendo.
- Rehak, B. (2003). Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Videogame Theory Reader* (pp. 103 - 128). NY: Routledge.
- Remedy Entertainment. (2001). *Max Payne*. [Computer Game]. NY: Gathering of Developers.
- Respawn Entertainment. (2019). *Apex Legends*. [Computer Game]. CA: Electronic Arts.
- Riot Games. (2009). *League of Legends*. [Computer Game]. CA: Riot Game.
- RisingFunGaming (Producer). (2014, June 10). *[MH4] Why are players blowing themselves up with the Felvine Bomb in Monster Hunter 4?*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LPTmVa35rjE>
- Rodriguez, H. (2006). The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens. *The International Journal of Computer Game Research*, 6(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>
- Sageng, J. R., Fossheim, H., & Larsen, T. M. (Eds.). (2012). *The Philosophy of Computer Games*. NY: Springer.
- Sicart, M. (2012). Digital Games as Ethical Technologies. In J. R. Sageng, H. Fossheim, & T. M. Larsen (Eds.), *The Philosophy of Computer Games* (pp. 101 - 124). NY: Springer.
- Simons, J. (2007). Narrative, Games, and Theory. *The International Journal of Computer Game Research*, 7(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>
- Smallwood, K., & Cantrell, M. A. (2011, June 7). 6 Glitches That Accidentally Invented Modern Gaming. Retrieved from https://www.cracked.com/article_19262_6-glitches-that-accidentally-invented-modern-gaming_p2.html
- Sony Computer Entertainment. (2012). *Gravity Rush* [PlayStation Vita Game]. CA: Sony Computer Entertainment.
- Team Ninja. (2020). *Nioh 2* [PlayStation 4 Game]. CA: Sony Interactive Entertainment.
- Wolf, M. J. P., & Perron, B. (Eds.). (2003). *The video game theory reader*. NY: Routledge.

พดพลง: กรณศึกษาผู้สูงอายุที่อกกำลังกายในน้ำ

กิตติพงษ์ รักไทย¹ธีรวรรณ ธีระพงษ์²เพ็ญใจ รัตตากร³

(Received: June 20, 2020; Revised: August 10, 2020; Accepted: August 14, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาพดพลงของผู้สูงอายุที่อกกำลังกายในน้ำ เป็นการวิจัยแบบกรณีศึกษา ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ให้ข้อมูลคือ ผู้สูงอายุที่อกกำลังกายในน้ำจำนวน 4 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1 และ 2 เป็นคู่รักที่อกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงให้ความสำคัญในด้านสังคมและการดูแลสุขภาพด้านอื่นๆ ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 3 ลูกสูงวัยที่ดูแลแม่สูงวัย การดูแลแม่ทำให้ชีวิตของเธอมีความหมาย ทั้งการเป็นคนอริยาศัยดีได้สร้างสังคมของการอกกำลังกายในน้ำให้มีความหมายมากขึ้น ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 4 เคยประสบกับวิกฤตสุขภาพจนตระหนักได้ว่าไม่มีสิ่งใดมีค่าไปกว่าการพึ่งพาตัวเองและการดูแลสุขภาพ การเป็นผู้นำให้กับกลุ่มผู้อกกำลังกายในน้ำ การมาอกกำลังกายจึงมีคุณค่า ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 4 ท่านสามารถพึ่งพาตนเอง มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจซึ่งเอื้อต่อการดูแลสุขภาพตนเอง คุณลักษณะดังกล่าวจึงสอดคล้องกับพดพลงอันได้แก่ 1. การมีสุขภาพที่ดี 2. ความมั่นคงจากการพื้นฐานทางเศรษฐกิจ 3. การมีส่วนร่วมกับผู้สูงอายุรายอื่นๆ ซึ่งสามารถอธิบายกระบวนการนำไปสู่พดพลงได้ด้วยแนวคิดความหมายในชีวิต ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมของอีริกสันและทฤษฎีกิจกรรม

คำสำคัญ: พดพลง ผู้สูงอายุที่อกกำลังกายในน้ำ

¹ นักศึกษา สาขาจิตวิทยาการปรึกษา ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. อีเมล: kobyo.bc@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาจิตวิทยาการปรึกษา ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชากิจกรรมบำบัด คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Active Ageing: A Case Study of Old People Attending Aquatic Exercises

Kittipong Rakthai⁴

Teerawan Teerapong⁵

Phuanjai Rattakorn⁶

Abstract

This research, employing case study method, is aimed at scrutinizing the process of active ageing development of old people attending aquatic exercise. Gathering data by employing in-depth interviews with four old people frequently participating in an aquatic exercises. The researcher found that the first and second informants, a spouse, expressed that their affection and deep bond between each other made their caretaking for each other meaningful and such affection gave them power to live. They focused on taking care of each other's health facets. Moreover, they placed importance on knowledge sharing society where they exercise. The third informant, an elderly daughter tending to her mother, expressed that living together with her mother made her life meaningful and motivate her to maintain her own health. Moreover, her liveliness made aquatic exercise society more meaningful. The fourth informant went through a health crisis and realized keeping her health fit was of most importance so she could remain fully self-dependent. As the aquatic exercise community's reliable leader, her participation did not only count as personal matter, but also valuable mean of relationship. Besides, the four informants had economic stability supporting their health caretaking. All of these informants' attributes are consistent with the following active ageing framework: (1) keeping health fit by exercising regularly, (2) having economic stability which supports physical activity participation (3) taking part in exercise community with other elderly people. Thus, the processes leading to active ageing are the theories of meaning of life, Erikson's theory of psychosocial development and activity theory.

Keywords: Active ageing, Old People Attending Aquatic Exercises

⁴ Student, Counseling Psychology, Department of Psychology, Faculty of Humanities, Chiang Mai University.
e-mail: koby.bc@gmail.com

⁵ Asst. Prof. Counseling Psychology, Department of Psychology, Faculty of Humanities, Chiang Mai University

⁶ Asst. Prof. Occupational Therapy Department, Faculty of Associated Medical Sciences, Chiang Mai University

บทนำ

ท่ามกลางสภาวะการณ์การเพิ่มขึ้นของประชากรผู้สูงอายุอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ข้อมูลจากองค์การอนามัยโลกพบว่า มีประชากรผู้สูงอายุทั่วโลกถึง 694 ล้านคน (WHO, 2002) องค์การอนามัยโลกจึงได้มีนโยบายในการพัฒนาผู้สูงอายุ คือ การมุ่งการพัฒนาเพื่อให้ผู้สูงอายุพึ่งตนเองได้อย่างมีศักยภาพและเป็นผู้ที่สามารถทำคุณประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัวและสังคมได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพหุพลัง (active ageing) โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1) การส่งเสริมให้มีสุขภาพดี (healthy) 2) การส่งเสริมให้มีความมั่นคงหรือการมีหลักประกันในชีวิต (security) และ 3) การส่งเสริมการมีส่วนร่วม (participation) (WHO, 2002) ในการที่จะเสริมสร้างคุณภาพชีวิตเมื่อสูงวัย ซึ่งในประเทศไทย Chitaphankun (2001) ใช้คำว่า “พหุพลัง” แทนคำว่า “Active ageing” และให้ความหมายว่า เป็นพลังหรือวิถีเพื่อชีวิตเมื่อสูงวัย (Thailand Science Research and Innovation (TSRI), 2002)

การมีพหุพลังสามารถกระทำได้ตั้งแต่วัยหนุ่มสาว ซึ่งการมีพหุพลังยังส่งผลให้บุคคลมีการแยกตัวจากสังคมลดลง มีการติดต่อกับสังคมมากขึ้น (Maier & Klumb, 2005) และมีความสุขทางใจเพิ่มมากขึ้น (Penedo & Dahn, 2005) การออกกำลังกายจึงมีบทบาทในการเสริมสร้างสุขภาพร่างกายและจิตใจ การออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอจะช่วยดำรงรักษาสุขภาพและป้องกันอาการเจ็บป่วยต่างๆ (Muangsakul, 2015) ในการออกกำลังกายของผู้สูงอายุนั้น ชุมชนควรเปิดโอกาสให้มีพื้นที่ในชุมชนให้สามารถทำกิจกรรมร่วมกันของผู้สูงอายุด้วยกันเองหรือพหุวัย เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ของคนในชุมชน รวมถึงส่งเสริมให้มีกิจกรรมต่างๆ เพื่อเสริมศักยภาพและพหุพลัง (active ageing) แก่ผู้สูงอายุ (Muangsakul, 2015)

การออกกำลังกาย (exercise) คือ กิจกรรมที่มีการวางแผนเป็นลำดับขั้นเพื่อเพิ่มความแข็งแรงของร่างกายโดยรวมและการวางแผนที่กล่าวถึงนี้มีรายละเอียดและความถี่ของการออกกำลังกายเพื่อส่งผลให้เพิ่มความแข็งแรงให้มากขึ้น (Watanatada, n.d.) ผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอช่วยส่งผลให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงและลดโอกาสในการเกิดโรคต่างๆ สอดคล้องกับหลักเกณฑ์การมีพหุพลังขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2002) การออกกำลังกายร่วมกับเพื่อน ครอบครัว สังคม ยังส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีอัตมโนทัศน์ที่ดี มีความพึงพอใจในชีวิต เกิดความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวกับสังคม สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข โดยรูปแบบการออกกำลังกายที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุยังเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการออกกำลังกายเช่นกัน เช่น การออกกำลังกายในน้ำ

การออกกำลังกายในน้ำช่วยผ่อนคลายความเครียดทั้งทางร่างกายและจิตใจ คุณสมบัติของน้ำยังช่วยฝึกการทำงานของกล้ามเนื้อให้แข็งแรง สามารถยืดหยุ่นและขาได้อย่างสะดวก ลดแรงกระแทกที่มีต่อข้อต่อส่วนต่างๆ ของร่างกาย (ศูนย์บริการเทคนิคการแพทย์คลินิก, ม.ป.ป.) การออกกำลังกายในน้ำจึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จึงเป็นที่น่าสนใจในการศึกษาว่าผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำนั้นมีคุณลักษณะอย่างไร มีความสัมพันธ์กับพหุพลังอย่างไร อันจะได้นำไปสู่ความเข้าใจถึงกระบวนการพัฒนาพหุพลังในผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำ ซึ่งส่งผลให้ผู้สูงอายุสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข นอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุแล้ว ยังเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่จะเตรียมตัวเข้าสู่วัยสูงอายุด้วย และเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาความรู้ทางจิตวิทยาการปรึกษาที่อิงกับแนวคิดพหุพลัง นอกจากนี้ นักจิตวิทยาการปรึกษาจะสามารถนำความเข้าใจที่เกิดขึ้นเป็นแนวทางอันจะนำไปสู่การให้การปรึกษาที่เหมาะสมกับบริบทของสังคมไทยต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาคุณภาพของผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำ

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย เป็นวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบกรณีศึกษา (case study method) ซึ่งเป็นวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจในประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลได้อย่างลึกซึ้ง

2. ผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วยผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอไม่น้อยกว่า 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ จำนวน 4 คน

3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ด้วยตนเอง ตั้งแต่ขั้นตอนการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูล การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล การลงพื้นที่เก็บข้อมูลสัมภาษณ์ ตลอดจนการวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยสอบถามผู้นำเข้าสู่แหล่งข้อมูล (gatekeeper) ให้ช่วยแนะนำรายนามผู้ที่คาดว่าจะเข้าเกณฑ์การเป็นผู้สูงอายุที่มีพลัง

ขั้นที่ 2 จากนั้นผู้วิจัยติดต่อผู้ให้ข้อมูลผ่านผู้แนะนำเข้าสู่แหล่งข้อมูล โดยได้อธิบายลักษณะของโครงการวิจัยนี้พร้อมทั้งสอบถามความสมัครใจในการข้อมูลในการวิจัย

4. จริยธรรมการวิจัยในคน ผู้วิจัยได้นำเสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับรองพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยต่อหน่วยจริยธรรมการวิจัย งานบริหารงานวิจัยและวิเทศสัมพันธ์ คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยได้รับการรับรองเมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2560 (AMSEC-60EX-021)

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.1 แนวคำถาม ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์โดยอิงกับคำถามวิจัยและวัตถุประสงค์ของการวิจัย ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) คือ การสัมภาษณ์ในรูปแบบที่ไม่เป็นทางการ เป็นแนวคำถามที่ยืดหยุ่น เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถบอกเล่าเรื่องราวและประสบการณ์ได้ค่อนข้างเป็นอิสระ

5.2 ตัวผู้วิจัย เครื่องมือวิจัยอีกประเภทหนึ่งที่สำคัญคือตัวผู้วิจัยเอง โดยการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมโดยการศึกษาทบทวนแนวคิดพัฒนา เพื่อให้ความพร้อมสำหรับการทำความเข้าใจผู้ให้ข้อมูล อย่างไรก็ตามผู้วิจัยก็ตระหนักดีว่าไม่ทำให้ประสบการณ์และความเข้าใจส่วนตัวบิดเบือนข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล และนอกเหนือจากการวิเคราะห์โดยผู้วิจัยเองแล้วยังมีผู้วิจัยร่วมเป็นผู้วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบความสอดคล้องของการวิเคราะห์อีกด้วย

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนของระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบปรากฏการณ์วิทยาตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาถอดความแบบคำต่อคำ (verbatim) ออกมาเป็นบทสนทนาที่เป็นตัวอักษร และมีการตรวจสอบความถูกต้องด้วยการฟังไฟล์เสียงบันทึกการสัมภาษณ์เชิงลึกซ้ำเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด

2. ผู้วิจัยทำการอ่านบทสัมภาษณ์ที่เป็นตัวอักษรซ้ำๆ กันหลายครั้ง รวมถึงการจดบันทึกการสังเกตในระหว่างการสัมภาษณ์ของผู้วิจัย เพื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลทั้งหมดในภาพรวม จากนั้น จึงอ่านบทสัมภาษณ์อีกครั้งเพื่อดึงข้อความหรือประโยคที่สำคัญในประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ความคิด ความรู้สึก

ต่างๆ ออกมาลงรหัสข้อความ (coding) จากนั้น จึงนำรหัสข้อความที่มีความสัมพันธ์กันมาสร้างเป็นประเด็นหลัก (theme) และจัดหมวดหมู่ข้อความ (category) ต่อไป

3. ผู้วิจัยนำข้อมูลในประเด็นหลักและหมวดหมู่ข้อความมาหาความเชื่อมโยงของประเด็นต่างๆ อย่างเป็นระบบแล้วสร้างข้อสรุปจากประเด็นหลักทั้งหมด เพื่อให้เห็นภาพรวมของประสบการณ์ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์นั้นๆ

4. ผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลโดยการอ่าน วิเคราะห์ และอภิปรายเข้าไปซ้ำๆ จากนั้นจึงดูผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากนักวิจัยร่วมและให้นักวิจัยที่ร่วมช่วยตรวจสอบผลการวิเคราะห์ข้อมูลอีกครั้ง (peer debriefing) เพื่อให้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลถูกต้องตามประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลมากที่สุดช่วยลดอคติในตัวผู้วิจัย และลดความผิดพลาดหรือการบิดเบือนข้อมูล

5. ผู้วิจัยส่งผลการวิจัยที่สรุปได้ให้กับผู้ให้ข้อมูลเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของผลการวิจัย (member checking)

6. ผู้วิจัยสรุปข้อค้นพบที่ได้และนำเสนอในรูปแบบของการเขียนเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะได้นำเสนอผลการวิจัยโดยเริ่มต้นจากการนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นของผู้ให้ข้อมูล จากนั้นจะนำเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อศึกษากระบวนการพัฒนาพฤติกรรมของผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำ โดยข้อความภายในวงเล็บจะเป็นการแปลจากภาษาคำเมืองเป็นภาษาไทย ซึ่งเป็นข้อมูลหรือข้อเท็จจริงจากผู้ให้ข้อมูล มิได้เป็นข้อคิดเห็นของผู้วิจัยแต่อย่างใด

ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลรายที่ 1 และ 2 : คุณชัยและคุณจำ

คุณชัยและคุณจำ คู่สามีภรรยา อายุ 77 ปี และ 76 ปี คุณชัยเป็นคนพูดคุยสนุกเป็นกันเอง ยิ้มง่าย คุณจำพูดเก่ง คุณจำใช้ล้อเล่นในการเดินทางไปตามที่ต่างๆ เนื่องจากมีอาการเจ็บป่วยจากอุบัติเหตุในอดีต ซึ่งคุณชัยจะเป็นผู้ทำหน้าที่คอยเข็นรถเพื่อพาคุณจำไปออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัด คณะเทคนิคการแพทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นประจำ

โดยคุณจำได้ให้ข้อมูลว่าจากการออกกำลังกายด้วยในน้ำอย่างสม่ำเสมอส่งผลให้สุขภาพดีขึ้น มีสุขภาพร่างกายที่ดีขึ้น จึงทำให้ในปัจจุบันคุณจำและคุณชัยสามารถทำงานช่วยดูแลกิจการของลูกได้อย่างสะดวก โดยได้ทำหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยทั่วไปในอาคารหอพักที่เป็นธุรกิจของลูกๆ คุณจำยังเน้นย้ำในเรื่องของการที่ตัวเองและคุณชัยสามารถดูแลช่วยเหลือ รวมถึงพึ่งพาตนเองได้ตามอัตภาพ กล่าวคือ สามารถดูแลเรื่องของการกินและสุขอนามัยส่วนตัวได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ คุณชัยและคุณจำยังให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม และการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันระหว่างผู้สูงอายุคนอื่นๆ ที่มาออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัด ผู้สูงอายุที่มาออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัดเป็นผู้ที่มาจากหลากหลายอาชีพ จึงเกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อกัน โดยเฉพาะในเรื่องของการดูแลสุขภาพ รวมทั้งการทำกิจกรรมสันทนาการอื่นๆ ร่วมกับเพื่อนๆ ในคลินิกธาราบำบัดอย่างต่อเนื่อง

ผู้ให้ข้อมูลรายที่ 3 : คุณวิไล

คุณวิไลมีอายุ 66 ปี เป็นหญิงสูงวัยที่มีท่าทีดูเป็นมิตร มาพร้อมรอยยิ้มเสียงหัวเราะ และเสียงที่ดังฟังชัด เดิมทีนั้นคุณวิไลมีอาชีพเป็นครูระดับประถมศึกษาแห่งหนึ่ง โดยได้ประกอบอาชีพครูอยู่เป็นเวลากว่า 30 ปี ก่อนจะลาออกจากอาชีพครูมาในวัย 49 ปี หลังจากนั้นจวบจนปัจจุบันคุณวิไลหันมาประกอบอาชีพการขับรถรับจ้างไม่ประจำทาง พร้อมกันนั้นได้ดูแลแม่ที่มีอายุถึง 103 ปีไปด้วย คุณวิไลอยากจะทำดีให้แม่ให้ดีที่สุด แต่ด้วยสภาพทางร่างกายของตัวเองที่มีอายุมากแล้วเช่นกัน ประกอบกับมีอาการเจ็บป่วยอีกด้วย จึงทำให้ตระหนักถึงการหันมาใส่ใจและดูแลสุขภาพทางร่างกายของตัวเอง

สำหรับการมาออกกำลังกายในน้ำของคุณวิไลเริ่มมาจากพื้นฐานที่ตนเองนั้นเป็นนักกีฬา และชอบเล่นกีฬาเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว แต่ก่อนที่คุณวิไลจะมาออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัดอย่างสม่ำเสมอเช่นทุกวันนี้ เป็นช่วงเวลาที่ได้ออกจากการออกกำลังกายไป เพราะมีอาการบาดเจ็บจากการเล่นกีฬาจึงทำให้ต้องหยุดออกกำลังกายและหันไปหากิจกรรมเพื่อความบันเทิงอื่นๆ ทำแทน จนกลายเป็นสาเหตุให้เกิดอาการบาดเจ็บที่หัวเข่าส่งผลต่อการเคลื่อนไหวบนบก จึงเป็นจุดเริ่มต้นในการมาออกกำลังกายในน้ำที่คลินิกธาราบำบัดอย่างสม่ำเสมอตั้งแต่วันนี้

คุณวิไลไม่เพียงออกกำลังกายเพื่อให้ตัวเองมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงเพียงพอ เพื่อที่จะไปดูแลแม่ซึ่งเป็นบุคคลที่ตนเองรักเท่านั้น แต่การออกกำลังกายยังสร้างพื้นที่แห่งการมีส่วนร่วมในชุมชนผู้สูงอายุอีกด้วย คุณวิไลนั้นชอบที่จะชักทายปราศรัยกับเพื่อนๆ ที่มาออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัดอยู่เสมอ รวมถึงชอบที่จะจัดกิจกรรมสังสรรค์ร่วมกัน โดยเริ่มมาจากการที่ตนเองมีความต้องการอยากจะทำแทนนักกายภาพบำบัดของคลินิกธาราบำบัดด้วยการจัดเลี้ยง ทำให้เพื่อนๆ คนอื่นที่ทราบจึงอยากจะมีส่วนร่วมด้วย จนกลายเป็นกิจกรรมประจำปีที่ทุกคนทั้งผู้สูงอายุ และนักกายภาพบำบัดภายในคลินิกธาราบำบัดจะได้มีกิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพร่วมกัน

ผู้ให้ข้อมูลรายที่ 4 : คุณอร

คุณอร มีอายุ 74 เป็นหญิงสูงอายุที่ยิ้มแย้มแจ่มใส มีอัธยาศัยดี ด้านชีวิตครอบครัวมีลูกทั้งหมด 4 คน เมื่อก่อนทำอาชีพเปิดร้านขายนาฬิกาแห่งหนึ่งมาตั้งแต่ยังวัยรุ่น เริ่มบุกเบิกกิจการขายนาฬิกาของตนเองร่วมกับสามี โดยทำอาชีพนี้มาอย่างยาวนานถึง 40 ปี ช่วงชีวิตที่ทำงานอยู่นั้นนับว่าประสบความสำเร็จอย่างมาก สามารถใช้ชีวิตได้อย่างสะดวกสบายและมีความสุข ปัจจุบันได้ส่งต่อกิจการร้านขายนาฬิกาของตนเองให้แก่ลูกชายคนโตเป็นผู้ดูแลกิจการต่อไป จนภายหลังเริ่มมีปัญหาสุขภาพ จึงเริ่มหันมาให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพและการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ

โดยสิ่งสำคัญที่ทำให้คุณอรมาออกกำลังกายในน้ำ และทำกิจกรรมอื่นๆ อย่างสม่ำเสมอเช่นนี้ด้วยเพราะจากที่คุณอรมีคุณลักษณะของความเป็นผู้นำ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และเป็นที่รักของเพื่อนๆ ผู้สูงอายุที่มาออกกำลังกายในน้ำด้วยกัน จึงทำให้เกิดบรรยากาศของการมีสัมพันธ์ภาพที่ดีเอื้อต่อการมาออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ และนอกจากการออกกำลังกายในน้ำเป็นหลักแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่คุณอรให้ความสำคัญเป็นพิเศษ คือ กิจกรรมนันทนาการ โดยเป็นกิจกรรมสังสรรค์ที่ได้ทำร่วมกับเพื่อนๆ ผู้สูงอายุที่มาออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัด รวมถึงนักกายภาพบำบัดที่นี่ด้วย กิจกรรมเหล่านี้นอกจากจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพกาย สุขภาพใจแล้วยังส่งเสริมเรื่องของสังคม สัมพันธภาพ และการพึ่งพาอาศัยของผู้สูงอายุที่มาออกกำลังกายในน้ำอีกด้วย

กระบวนการพัฒนาคุณภาพพลังของผู้สูงอายุ

กระบวนการพัฒนาคุณภาพพลังของผู้สูงอายุที่สอดคล้องกับองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ด้าน คือ ด้านสุขภาพ (health) ด้านการมีส่วนร่วม (participation) และด้านหลักประกัน (security) นั้น ผู้สูงอายุจะเริ่มต้นจากการดูแลตนเองให้เหมาะสม ตลอดจนทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องและการมีกลุ่มในสังคม ทำให้ไม่ก่อให้เกิดความโดดเดี่ยวว่าเหว่เพื่อให้เกิดภาวะพัฒนาพลัง (active ageing) (Muangsakul, 2015)

นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังต้องมีความเข้าใจในชีวิต เข้าใจในข้อจำกัดและการใช้ชีวิตอย่างอิสระภายใต้ข้อจำกัดที่มีของตนเอง ซึ่งผู้ให้ข้อมูลทั้ง 4 คน ต่างมีเรื่องราวชีวิต การออกกำลังกายและการมีสัมพันธภาพที่น่าสนใจ ซึ่งนำไปสู่กระบวนการการมีพัฒนาพลัง โดยกระบวนการพัฒนาคุณภาพพลังของแต่ละท่านจะปรากฏดังข้อมูลต่อไปนี้

คุณชัยและคุณจำ กรณีกศึกษารายที่ 1 และ 2 นั้นกระบวนการพัฒนาคุณภาพพลังของทั้งคู่เริ่มต้นจากการใช้ชีวิตคู่สามีภรรยาที่อยู่บนพื้นฐานของความรักที่เปี่ยมด้วยความหมายของการดูแลซึ่งกันและกัน จนมาถึงการชวนกันมาออกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งการดูแลสุขภาพของกันและกัน ได้แก่ การรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ การแสวงหาแหล่งดูแลสุขภาพที่เหมาะสมกับวัยของทั้งสองคน การใส่ใจในสุขภาพดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่าทั้งคู่ได้พึ่งพาตนเองอย่างเต็มความสามารถ นอกจากนี้การออกกำลังกาย ณ อาคารธาราบำบัดทำให้ทั้งคู่มีพื้นที่และบทบาทในสังคมของกลุ่มผู้สูงอายุที่มาออกกำลังกายในน้ำด้วยกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการดูแลสุขภาพกันนั้นเอื้อต่อการมีสุขภาพกายและจิตที่ดี ปัจจัยเหล่านี้เป็นกระบวนการสำคัญที่ได้นำให้ทั้งคู่คุณชัยและคุณจำไปสู่การเป็นผู้สูงอายุที่มีพัฒนาพลัง

สิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการดูแลซึ่งกันและกันนั้น การดูแลซึ่งกันและกัน คุณจำผู้เป็นภรรยามีอาการเจ็บป่วยเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวต้องนั่งรถเข็นอยู่ตลอดเวลาทำให้การช่วยเหลือตัวเองทำได้ยากลำบาก คุณชัยผู้เป็นสามีจึงทำหน้าที่เป็นผู้ที่คอยดูแล ให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่ภรรยาในฐานะคู่ชีวิตอย่างใส่ใจ ภาพที่ผู้คนในสระเห็นจนเจตา คือ คุณชัยที่เข็นคุณจำออกมาจากห้องอาบน้ำและค่อยๆ บรรจงยกเท้าคุณจำขึ้นมาทีละข้าง เพื่อเช็ดเท้าและนวดเท้าทุกนิ้วให้แห้งก่อนที่จะใส่ถุงเท้าให้ เป็นภาพที่บ่งบอกว่าความรักความผูกพันที่ทั้งสองมีให้แก่กัน เป็นภาพที่ไม่อาจแทนด้วยคำพูดใดๆ ได้

ด้วยการที่คุณชัยต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในการดูแลคุณจำ จึงทำให้ต้องตัดกิจกรรมทางสังคมที่ตนเองเคยทำในชีวิตออกไป เพื่อที่จะได้มาดูแลคุณจำอย่างเต็มเวลา

อะไรอันอื่นพ่อตัดนะ เอาแม่อย่างเดียวเอาแม่คนเดียว ดูแลแม่อย่างเดียว เพราะว่ารักกันมาตั้งแต่สมัยยังเป็นนักเรียน แล้วอยู่กันมา 50 กว่าปี

ความรักเป็นหนทางเดียวที่จะเก็บมนุษย์อีกคนไว้ในส่วนลึกสุดของบุคลิกของเรา ไม่มีใครจะตระหนักถึงสาระสำคัญของมนุษย์อีกคนหนึ่งได้อย่างถ่องแท้เว้นแต่เราารักคนๆ นั้น ในความรัก เราจะสามารถมองเห็นคุณลักษณะสำคัญในตัวบุคคลที่เรารัก และยิ่งไปกว่านั้น เราจะมองเห็นศักยภาพในตัวเขา (Frankl, 2015) โดยคุณชัยได้ทำหน้าที่เป็นผู้ที่คอยดูแล ให้ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่คุณจำผู้เป็นภรรยาในฐานะคู่ชีวิต ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงการมีความหมายในชีวิตเป็นสิ่งที่ทำให้ทั้งคู่คุณชัยและคุณจำ สามารถดำรงชีวิตอย่างมีกำลังใจ มีความมั่นคง และมีความมุ่งมั่นเมื่อเผชิญกับอุปสรรคหรือวิกฤตในชีวิต และทั้งคู่ยังเชื่อมโยงสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวในการทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตอย่างมุ่งมั่นผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบตัว ที่มีความเข้มแข็งเพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่ต่อไปได้ ดังเช่นในประโยคที่กล่าวว่า “ในชีวิตของคนๆ หนึ่ง หากเขาว่าเขาไม่มีใครบางคน หรือมีบางสิ่งที่เขาใช้ชีวิตอยู่เพื่อแล้ว เขาจะรู้สึกชีวิตมีค่าและมีเหตุผลที่จะดำรงอยู่ต่อไป” (Frankl, 1959, p. 101)

การมาออกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอของคุณจำ ช่วยให้สุขภาพกายดีขึ้นเป็นลำดับ จากเดิมที่ต้องทานยาตามคำแนะนำของแพทย์อย่างเคร่งครัด จนระยะหลังสามารถลดปริมาณยา รวมไปถึงการลดความถี่ในการพบแพทย์เพื่อตรวจสุขภาพอีกด้วย นับเป็นสิ่งที่สะท้อนได้อย่างชัดเจนว่าการออกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอส่งผลดีต่อสุขภาพกาย

คุณจำ: ในแง่สุขภาพจิตนี้ แม่ก็ดี เพราะเราคิดว่าเราพร้อมแล้ว พร้อมเพราะคิดว่าเราไม่มีที่พึ่ง... อันนี้เป็นสถานที่ที่พึ่งสุดท้ายเป็นเรื่องสุขภาพ ขนาดหมอที่ปรึกษาบอก “ป้า! ไม่ต้องก็ได้” แต่ป้าไม่ค่อยเชื่อ เพราะว่าการที่...คือหมอ หมอที่ศรัทธมนะ บอกว่าไม่ต้องก็ได้ แค่ออกกำลังกายเอง บนที่นอนก็ได้อะไรก็ได้

คุณชัย: คนเรามีสุขภาพจิตนี้ ถ้าพ่อสังเกตนะ เวลาแม่เคঁาปวดไหล่ อาจารย์ที่โน่นก็จะปรึกษาว่า ออกท่าไหน อันนี้ปวดขาให้แม่ออกท่าไหน ถ้าปวดหลังให้ออกท่าไหน เราก็สบายใจใช่ไหม แต่ถ้าเราไปสระอื่นนี้ เราเป็นนั่นเป็นนี่ก็อาจจะปรึกษาใคร

แม้ว่าแพทย์จะแจ้งว่าการออกกำลังกายที่บ้านก็เพียงพอแล้ว แต่เธอก็เลือกที่จะไปออกกำลังกายในน้ำ ซึ่งเมื่อได้ทำสม่ำเสมอแล้วเกิดผลดีกับสุขภาพ และการไปออกกำลังกายในน้ำที่สระในอาคารธาราบำบัดนั้นยังได้ข้อแนะนำดีๆ จากนักกายภาพด้วย

นอกจากการออกกำลังกายแล้วคุณชัยและคุณจำยังดูแลใส่ใจเรื่องการรับประทานอาหาร การไปพบแพทย์ทางเลือก เพื่อลดการรับประทานยา รักษาวินัยในการใช้ชีวิตประจำวัน การรับประทานอาหารเป็นเวลา รวมถึงการนอนให้ตรงเวลาอีกด้วย

คุณชัย : เป็นจะบอกว่าไม่ให้กินเนื้อสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม มันเป็นโรคเนาะ ละกินน้ำตาลนี้ทิ้งไปเลย ไข่กาแฟเย็นแก้วโตๆ นั้น พ่อกับแม่ไม่เอาละ

คุณจำ : ก็ต้องคำนึงเรื่องอาหาร

คุณชัย : เพราะว่าอะไร เพราะว่าอีกอย่างที่เราคิด คือ ไม่อยากให้เป็นภาระลูกๆ เมื่อเราอายุมากมาก

สังคมรอบข้างและการมีส่วนร่วมยังเป็นสิ่งที่คุณจำและคุณชัยให้ความสำคัญอีกประการหนึ่งอันนอกเหนือไปจากการมาออกกำลังกายในน้ำ เนื่องจากบริบทและบรรยากาศภายในคลินิกธาราบำบัด คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นสถานที่สำหรับผู้สูงอายุในวัยใกล้เคียงกันมาใช้บริการเป็นจำนวนมาก จึงเป็นพื้นที่ทางสังคมแห่งหนึ่งของกลุ่มคนที่มีลักษณะปัญหาและต้องการดูแลในเรื่องของสุขภาพในวัยผู้สูงอายุ โดยเฉพาะเรื่องอาหารและโภชนาการที่คนวัยนี้ให้ความสำคัญเป็นพิเศษ เพื่อให้มีสุขภาพแข็งแรงพึ่งพาตัวเองได้โดยไม่เป็นภาระต่อลูกหลาน ผู้ที่มีข้อมูลเรื่องอาหารที่เป็นประโยชน์ก็จะมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน ถือเป็นการพึ่งพากันในสังคมผู้สูงอายุแห่งนี้

ที่พ่อสังเกตนะ เวลาไปธาราบำบัด เพื่อนในธาราบำบัดนี่จะเป็นผู้รู้ ผู้รู้ที่สำคัญมาก

ทั้งคุณจำและคุณชัยพบว่า การมีส่วนร่วมในสังคมกับผู้ที่มาออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัดคนอื่นๆ นั้น ล้วนแต่ให้ออกโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะในเรื่องของการดูแลสุขภาพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่เอื้อต่อกระบวนการของการมีพัฒนาพลังของคุณชัยและคุณจำ

คุณวิไลคือผู้ให้ข้อมูลอีกคนหนึ่งที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้สูงอายุที่มีพัฒนาพลัง โดยกว่าที่คุณวิไลจะเป็นผู้สูงอายุที่มีพัฒนาพลังนั้น ได้ผ่านกระบวนการจากการมองเห็นคุณค่าและความหมายจากการได้ดูแลคนที่ตัวเองรักอย่างคุณแม่ อันนำไปสู่การตัดสินใจในการออกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มีสุขภาพร่างกายที่ดี ในขณะเดียวกันการมีกิจกรรมการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอของคุณวิไล ได้เอื้อไปสู่การมีพื้นที่และบทบาท

ทางสังคมของผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำ จึงทำให้เกิดไปกระบวนการพัฒนาทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิตไปพร้อมกัน

แม้คุณวิไลจะมีอายุที่มากถึง 66 ปี แต่ก็ยังมีแม่ที่มีอายุถึง 103 ปี ทำให้คุณวิไลมีความคิดที่อยากจะดูแลแม่ให้ดีที่สุด แต่ด้วยสภาพทางร่างกายของตัวเองที่มีอายุมากขึ้น ทั้งยังมีการเจ็บป่วยอีกด้วย จึงทำให้ต้องหันมาใส่ใจและดูแลสุขภาพทางร่างกายของตัวเอง ดังที่คุณวิไลได้กล่าวว่า

มีแม่ให้ต้องดูแลอายุร้อยสาม ก่อนจะดูแลคนอื่นเขา [เรา : ผู้วิจัย] ต้องแข็งแรง เนาะ ก่อนจะดูแลคนอื่นเขาต้องแข็งแรงก่อน แม่ก็อายุร้อยปาย [อายุมากกว่า 100 ปี : ผู้วิจัย] ต้องแข็งแรง

จากคำพูดนี้สามารถสะท้อนให้เข้าใจถึงสาเหตุสำคัญและวัตถุประสงค์ในการสร้างความมุ่งมั่นในการออกกำลังกายได้เป็นอย่างดี เพื่อให้ตัวเองมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงเพียงพอที่จะไปดูแลแม่ซึ่งเป็นบุคคลที่ตนเองรัก ซึ่งเป็นผู้ที่ทำให้ชีวิตของคุณวิไลมีความหมาย เพราะคุณแม่ของคุณวิไลเป็นผู้ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอเพื่อเกิดความเปลี่ยนแปลงทางสุขภาพ สอดคล้องกับ เจตนาธรรมสู่ความหมาย (the will to meaning) โดย Frankl (1959) ที่มองว่ามนุษย์มีชีวิตอยู่เพื่อกระทำการที่มีความหมายบางอย่างให้แก่ชีวิตด้วยการมีความหมายในชีวิต ซึ่งคุณแม่ผู้สูงวัยของคุณวิไลก็เป็นความหมายที่สำคัญสำหรับคุณวิไลสำหรับการดูแลสุขภาพ

นอกจากนี้คุณวิไลยังเป็นคนที่มีอัธยาศัยดี สามารถเข้ากับคนอื่นได้ไม่ยาก และให้ความสำคัญกับการสร้างสัมพันธ์ภาพ

เพราะแม่เป็นหัวเวลาไค้หัว [หัวเราะ : ผู้วิจัย] เปิดอะ เขาก็จะม่วนเอ๊ย เป็นมิตร ถ้าเป็นตัก [ทักทาย : ผู้วิจัย] ชื่อก็ชื่อไป อย่างปีก่อนตั้งจะไปเลี้ยงคุณครูเนาะ จะมีเพื่อนสักสิบคน คนต่อคน เนาะ ครูสิบคน ได้หกลีบกว่าคนอะ เขาขอร่วมๆ มาแล้ว บางคนเป็นบ่าไปแต่เป็นฮอมสตังค์นะ [ร่วมรวมเงิน : ผู้วิจัย] บางคนหื้อเป็นห้าร้อย แต่หลังจากดีคิดแล้วแม่ก็คืนเป็นไป เอาห้าสิบ บาท ตั้งบ่าเอามาอะหยั่ง ถือว่าเป็นได้ร่วมเนาะ ก็คืนไปคนสี่ร้อยห้าสิบเอาห้าสิบบาทปะเน้อ บางคนก็ร่วมชื่ออันนั้นนี้มาบริจาด กระตักน้ำฮ้อนอะ ปีนีเขาก็บหื้อจัดเอ๊ย [รบเร้าให้จัดกิจกรรม : ผู้วิจัย] อันนี้ไปนึ่งสิ่งที่ดี

สัมพันธ์ภาพของคุณวิไลที่เกิดขึ้นกับเพื่อนๆ ที่มาออกกำลังกายที่คลินิกธาราบำบัด ได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในเรื่องของการมีส่วนร่วม และการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ในกลุ่มผู้สูงอายุด้วยกันเอง อันเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับการมาออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ คือ เมื่อมีเพื่อนที่หลากหลาย และมีกิจกรรมที่มีความสุขเช่นนี้ ก็ย่อมมองพื้นที่ทางสังคมแห่งนี้ในมุมมองที่ดีและมีบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดพัฒนา ซึ่งการสร้างสัมพันธ์ภาพของคุณวิไลช่วยสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวก ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งผลให้เกิดความรู้สึกมีคุณค่าและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับสังคม สอดคล้องกับขั้นที่ 7 การอนุเคราะห์เกี่ยวกับการพะวงแต่ตนเอง (generativity vs. stagnation) ในผู้สูงวัยในทฤษฎีจิตสังคมโดย Erikson (1982)

แต่สุขภาพจิตนี้มันดีแน่ เพราะมันได้ออกกำลังกาย ได้ทักทายคนนั้นคนนี่ ละก็อุไปเอ๊ย

หากจะนิยามกระบวนการเกิดพัฒนาพลังของคุณวิไลแล้ว จากการถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมดมานี้ อาจจะกล่าวได้ว่า เป็นผลที่มาจากความสัมพันธ์องค์ประกอบเหล่านี้อย่างสมดุล อันได้แก่ ‘สุขภาพจิตดี’ คือ หลักการสำคัญที่ช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ลดโอกาสให้การเผชิญกับภาวะเครียดหรือความวิตกกังวล รวมถึงใจที่เปิดรับกับสถานการณ์และประสบการณ์แปลกใหม่ ซึ่งก็มาจากลักษณะของคุณวิไลที่เป็นคนอัธยาศัยดี ชอบพูดจาปราศรัยกับเพื่อนๆ ในคลินิกธาราบำบัด รวมถึงความชอบในกิจกรรมบันเทิงต่างๆ ประการต่อมา ได้แก่ ‘ความสม่ำเสมอในการออกกำลังกาย’ คือ การออกกำลังกายอย่างต่อเนื่องยาวนานจน

สามารถประเมินและวัดผลทางทางการแพทย์ได้อย่างเห็นผลชัดเจน สอดคล้องกับทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) ที่เชื่อว่าผู้สูงอายุจะมีความสุขทั้งทางร่างกายและจิตใจจากการได้มีกิจกรรมและการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ทำให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีความรู้สึกว่าตนเป็นประโยชน์ต่อสังคม (Ebersole & Hess, 1998)

ผู้ให้ข้อมูลรายที่สี่หรือคุณอรเป็นบุคคลหนึ่งในอดีตที่มีประสบการณ์การเจ็บป่วยหนักในแบบที่ไม่ทันตั้งตัว ซึ่งต่างกับในปัจจุบันที่คุณอรคือผู้สูงอายุคนหนึ่งที่มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง สุขภาพจิตที่แจ่มใสและเป็นผู้สูงอายุอีกท่านหนึ่งที่เป็นผู้สูงอายุที่มีคุณลักษณะของผู้มีพหุพลัง โดยกว่าที่คุณอรจะเป็นผู้สูงอายุที่มีพลังเช่นทุกวันนี้ ได้ผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงมาในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งในกระบวนการเหล่านั้นได้เริ่มต้นมาจากการมองเห็นถึงคุณค่าของตนเองที่ต้องการพึ่งพาตนเองให้ได้อย่างเต็มความสามารถ นำไปสู่การดูแลสุขภาพผ่านการออกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอ โดยการมีกิจกรรมการออกกำลังกายเป็นประจำก่อให้เกิดพื้นที่ทางสังคมระหว่างผู้สูงอายุคนอื่นๆ ซึ่งคุณอรเป็นผู้ที่มีอัธยาศัยดีเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงกลายเป็นผู้ที่บทบาทสำคัญในสังคมผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำ ซึ่งได้สร้างความภาคภูมิใจให้แก่คุณอร โดยสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดนี้ล้วนแต่สอดคล้องกับแนวคิดพหุพลัง

ปัญหาสุขภาพจากการเจ็บป่วยด้วยอาการอัมพฤกษ์ของคุณอรเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้หันมาตระหนักและใส่ใจกับการออกกำลังกายอย่างจริงจัง จากการที่ค่อยๆ ออกกำลังกายในแต่ละครั้งอย่างพอเหมาะ จวบจนกระทั่งเวลาล่วงเลยไป ปัญหาสุขภาพที่เคยเป็นปัญหาวิกฤตเริ่มทุเลาลง และคุณอรก็มีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงขึ้นจากการที่ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ

พอสักพักเธอก็ว่า เอ้ เธอเป็นจะอี่ เธอก็ว่าเธอเฒ่า เธอรู้ตัวว่านอนหยั่งอี่มันก็บ่ามีประโยชน์นะ [พอสักพักเธอก็คิดว่า เราเป็นแบบนี้ เราแก่แล้ว เรารู้ตัวเองว่าหากนอนอยู่แบบนี้มันไม่มีประโยชน์ : ผู้วิจัย] ตนเป็นที่พึ่งแห่งตนอะ ก็พยายามออกกำลังกายวันละเล็กละน้อยมันก็จะหาย

การที่คุณอรได้เกิดการตระหนักถึงความต้องการในการพึ่งพิงตัวเองตามศักยภาพนั้น สอดคล้องกับ Chitaphankun (2001) เรื่องการสร้างเสริมพหุพลังให้กับผู้สูงอายุ ในระดับบุคคล ซึ่งได้แนวทางคือ การตระหนักถึงปัญหา การยอมรับและวางแผนรับมือกับปัญหา ประกอบกับการที่บุคคลสามารถพึ่งพิงตัวเองในการทำกิจกรรมใดๆ ได้ด้วยศักยภาพของตนเอง และจะต้องมีการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

สุขภาพจิตมีความสำคัญต่อคุณอรไม่แพ้สุขภาพกาย สำหรับสุขภาพจิตนั้น ไม่เพียงแต่เป็นผลมาจากการออกกำลังกายเพียงเท่านั้น แต่ยังมาจากการกิจกรรมนันทนาการอื่นๆ ร่วมด้วย เมื่อผู้วิจัยได้ถามคุณอรว่ามองตนเองว่าเป็นผู้มีสุขภาพจิตเป็นอย่างไรบ้าง คุณอรได้ตอบว่า “...สุขภาพจิตนี้ดีตั้งอยู่แล้ว อันนี้เขาฮ้องว่าหัวหนาแก๊งค์ มีแต่จวนเป็นไปสนุกสนานแบบบ่ต้องเสี่ยงสตงค์นัก [เพื่อนๆ เรียกว่าหัวหนาแก๊งค์ เพราะชอบชวนไปทำกิจกรรมสนุกสนานที่ไม่ต้องเสียเงินมาก : ผู้วิจัย]..”

สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลให้คุณอรมาออกกำลังกายในน้ำและทำกิจกรรมอื่นๆ อย่างสม่ำเสมอ นั่นด้วยเพราะมีคุณลักษณะของความเป็นผู้นำ และเป็นที่รักของเพื่อนๆ ผู้สูงอายุที่มาออกกำลังกายในน้ำด้วยกัน เมื่อผู้วิจัยได้ถามถึงสาเหตุสำคัญที่ทำให้คุณอรอยากมาออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ นั้น เป็นเพราะเหตุใด คุณอรได้ตอบด้วยสีหน้ายิ้มแย้มว่า “...เขาฮ้องจิกเฮา บางทีเขาถามหาเฮา เฮาก็ต้องมาอะ [เขารู้จักเรา บางทีเขาถามหาเรา เราก็ต้องมาอะ : ผู้วิจัย]...” ประโยคนี้ได้สะท้อนถึงความเป็นที่รักและเป็นคนสำคัญในหมู่เพื่อนๆ ของคุณอร นอกจากจะเป็นที่รักแล้ว คุณอรยังมีคุณลักษณะของความเป็นผู้นำกลุ่ม เมื่อมีกิจกรรมนันทนาการของกลุ่มก็มักจะเป็นคุณอรที่เป็นหัวเรือใหญ่ในการจัดการและดูแลกิจกรรมเหล่านั้น ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นองค์ประกอบที่เอื้อต่อกระบวนการของการมีพหุพลังสำหรับคุณอร

จากข้อมูลที่ถูกกล่าวไปในข้างต้น จะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องตามแนวคิดพหุพลัง (active ageing) ขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2002) ที่อธิบายถึงสามองค์ประกอบสำคัญที่นำไปสู่กระบวนการเกิดภาวะพหุพลังในผู้สูงอายุ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง “ลักษณะภาวะพหุพลัง: กรณีศึกษาผู้สูงอายุไทยที่มีชื่อเสียง” ที่มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาอัตชีวประวัติและบรรยายลักษณะภาวะพหุพลังกรณีศึกษาผู้สูงอายุไทยที่มีชื่อเสียง ซึ่งผลการศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เรื่องราวของผู้ให้ข้อมูลในหัวข้อนี้คือพบว่า ลักษณะภาวะพหุพลังกรณีศึกษาผู้สูงอายุไทยที่มีชื่อเสียงประกอบไปด้วย 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การไม่อยู่นิ่งทำกิจกรรมตลอดเวลา 2) การมีสุขภาพดี และ 3) การมีความมั่นคงในชีวิต นอกจากนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดพหุพลังแล้ว ผลการวิจัยยังค้นพบว่า ผู้ให้ข้อมูลแต่ละท่านยังมีกระบวนการนำไปสู่พหุพลังได้ด้วยมิติทางจิตวิญญาณและความหมายในชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดความหมายในชีวิต ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมของอีริกสันและทฤษฎีกิจกรรมอีกด้วย

การนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “พหุพลัง: กรณีศึกษาผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำ” ในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยพบว่าในสังคมปัจจุบันที่กำลังเป็นสังคมผู้สูงอายุนั้น การมีสุขภาพที่ดี ความมั่นคงหรือการมีหลักประกันในชีวิต และการมีพื้นที่ทางสังคม เป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับผู้สูงอายุ ซึ่งจากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยทราบถึงกระบวนการพัฒนาพหุพลังของผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายในน้ำอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นจากการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ดังนี้

สำหรับบุคคลทั่วไปที่ได้มีโอกาสมาอ่านงานวิจัยชิ้นนี้ เรื่องราวของผู้ให้ข้อมูลผู้ที่ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ก็อาจจะก่อให้เกิดแรงบันดาลใจให้กับผู้อ่าน ในการให้ความสำคัญกับการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการให้ความสำคัญกับพื้นที่ทางสังคมในสถานที่ออกกำลังกาย ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความหมายและมีพลังอันจะนำไปสู่การมีสุขภาพที่ดีทางร่างกายและจิตใจได้ในที่สุด

นอกจากนี้สิ่งที่ผู้วิจัยได้ค้นพบในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ การที่เราได้ทราบว่ากระบวนการเกิดพหุพลังในผู้สูงอายุ ในแต่ละบุคคล แม้ว่าจะมีองค์ประกอบที่สำคัญเหมือนๆ กัน แต่ในเรื่องของรายละเอียดของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อกระบวนการให้การปรึกษา หากผู้ให้การปรึกษามีจิตใจที่เปิดกว้างยอมรับเอกลักษณ์และความแตกต่างของแต่ละบุคคล รวมถึงการมองเห็นความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างร่างกายและจิตใจ ก็ย่อมจะทำให้การเฝ้าต่อการเกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงของผู้มารับการปรึกษาได้อย่างบริบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

สุดท้ายแล้วงานวิจัยชิ้นนี้จะมีประโยชน์สำหรับผู้ที่ต้องการสร้างโปรแกรมการฝึกอบรมพัฒนาบุคคลให้มีภาวะพหุพลัง อันมีองค์ประกอบที่สำคัญและเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน คือ การมีสุขภาพที่ดี การมีสุขภาพที่ดีทั้งกายและใจ การมีความมั่นคงหรือหลักประกันในชีวิตและการมีส่วนร่วมในชุมชนหรือสังคม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนและสังคม บุคคลจะสามารถมีพหุพลังได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญดังกล่าวอย่างครบถ้วน และจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาในการเกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้แรงจูงใจที่จะทำให้เกิดการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมออาจจะเกิดได้ทั้งจากแรงจูงใจภายใน คือ ความปรารถนาของตนเอง และแรงจูงใจภายนอก คือ สังคมรอบข้าง เพราะฉะนั้น ผู้ที่มีความประสงค์จะสร้างโปรแกรมการฝึกหรือการพัฒนาพหุพลัง จำเป็นจะต้องเข้าใจถึงพื้นฐานความคิดและจิตใจ ความพร้อมทางด้านเศรษฐกิจ รวมไปถึงความพร้อมด้านสังคมด้วย เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพที่ดีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษากระบวนการเกิดพหุพลังในผู้สูงอายุอื่นๆ ที่ไม่ได้ออกกำลังกายในน้ำ เช่น ผู้สูงอายุที่ออกกำลังกายด้วยการรำไท่เก๊ก การเดินเร็วหรือการวิ่ง เป็นต้น
2. อาจใช้วิธีวิจัยในรูปแบบอื่นในการศึกษาวิจัยในครั้งต่อไป เช่น ปรากฏการณ์วิทยา เพราะอาจจะได้ผลวิจัยในประเด็นที่หลากหลายและแตกต่างออกไปจากงานวิจัยชิ้นนี้ หรือการวิจัยเชิงทดลองถึงผลของการจัดกระบวนการที่เอื้อต่อการพัฒนาพหุพลังต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Chitaphankun, S. (2001). *phusung ayu nai prathet Thai raingan thopthuan ongkhawamru lae sathanakan nai patchuban talot chon khosanoenae thang nayobai lae kanwichai* [ผู้สูงอายุในประเทศไทย รายงานการทบทวนองค์ความรู้และสถานการณ์ปัจจุบัน ตลอดจนข้อเสนอแนะทางนโยบายและการวิจัย]. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Ebersole, P., & Hess, P. (1998). *Toward Healthy Aging: Human Needs and Nursing Response*. MO: Mosby-Year Book.
- Erikson, E. H. (1982). *The life cycle completed: A review*. NY: Norton
- Frankl, V. E. (1959). *Man's search for meaning: an introduction to Logotherapy*. NY: New American Library. DOI: 10.1007/978-1-4939-0308-5_2.
- Frankl, V. E. (2015). *chiwit mai rai khwammai* [Man's Search for Meaning] (N. Wawhong, Trans.). Bangkok: Amarin.
- Maier, H., & Klump, P.L. (2005). Social participation and survival at older ages: Is the effect Driven by activity content or context. *European Journal of Ageing*, 2. 31-39.
- Muangsakul, W. (2015). kanphatthana sakkayaphap phusung ayu thi asai yu tamlamphang duai naeokhit phrut phalang [The Concept of Active Ageing and Capacity Development of Ageing Living Alone]. *Journal of Social Research*, 38(2). 93-112.
- National Statistical Office. (2014). *kansamruat prachakon sung ayu nai prathet Thai Pho.So. songphanharojhasipchet* [The 2014 survey of the older persons in Thailand]. Retrieved from https://www.dop.go.th/download/knowledge/knowledge_th_20162508144025_1.pdf
- Penedo, F. J., & Dahn, J. R. (2005). Exercise and well-being: A review of mental and physical Health benefits associated with physical activity. *Current Opinion in Psychiatry*, 8(2). 189-193.
- Pothongsunun, P. (1990). *thara bambat: kanborihan kai nai nam* [Hydrotherapy: Physical Therapy in Water]. Chiang Mai: Faculty of Associated Medical Science.
- Thailand Science Research and Innovation (TSRI). (2002). *prakat samnakngan kongthun sanapsanun kanwichai ruang prakat rap khosanoenae khrongkan wichai chut khrongkan kanwichai kieokap phusung ayu* [ประกาศสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยเรื่อง ประกาศรับข้อเสนอโครงการวิจัย ชุดโครงการการวิจัยเกี่ยวกับผู้สูงอายุ]. Retrieved from <http://www.trf.or.th/home/draft/dep3/announcement-%20old.doc>
- Watanatada, P. (n.d.). *kanok kamlang kai: naeothang kanok kamlang kai phua khunnaphap chiwit thi di* [Exercise concepts for healthy lifestyle]. Retrieved from <http://www.haamor.com/th/การออกกำลังกาย/#article117>
- World Health Organization (WHO). (2002). *Active ageing: A policy framework (WHO/NMH/NPH/02.8)*. Retrieved from http://www.unati.uerj.br/doc_gov/destaque/Madri2.pdf

การวิเคราะห์องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย: การศึกษาจากคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคล

ชูชัย สมितिไกร¹
อาชว์บารมี มณีตระกูลทอง²

(Received: May 23, 2020; Revised: February 22, 2021; Accepted: March 19, 2021)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย โดยใช้แนวทางการศึกษาคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคล และ (2) ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ได้จากการศึกษาคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคลกับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ โดยการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ช่วง ช่วงที่ 1 เป็นการศึกษาคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคล เพื่อระบุองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย และช่วงที่ 2 เป็นการศึกษาเชิงสหสัมพันธ์ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ได้จากการศึกษาคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคลกับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยช่วงที่ 1 ประกอบด้วยเครื่องมือ 3 ชุด ได้แก่ (1) แบบบันทึกคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคล (2) แบบบันทึกความสอดคล้องกันในการค้นหาคำศัพท์ และ (3) แบบตรวจสอบความถูกต้องของการจัดกลุ่มคำศัพท์ สำหรับการวิจัยช่วงที่ 2 กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 1/2562 และ 2/2562 จำนวนทั้งสิ้น 1,042 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา (2) แบบประเมินลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ (3) แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล

ผลการวิจัยช่วงที่ 1 พบว่าคำศัพท์พรรณาลักษณะของบุคคลที่สะท้อนจุดแข็งเชิงจิตวิทยาและได้รับการยืนยันจากผู้เชี่ยวชาญ มีจำนวนทั้งสิ้น 261 คำ และสามารถจำแนกได้เป็น 22 กลุ่ม

ผลการวิจัยช่วงที่ 2 พบว่า (1) จุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ และ (2) ลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านได้ โดยลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบมีอำนาจทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ในจำนวนที่มากที่สุด รวม 14 จุดแข็ง รองลงมาได้แก่ด้านการเปิดเผยตนเอง สามารถทำนายได้ 7 จุดแข็ง ด้านการเปิดรับประสบการณ์สามารถทำนายได้ 5 จุดแข็ง ด้านการตอบสนองทางอารมณ์สามารถทำนายได้ 2 จุดแข็ง และด้านความซื่อสัตย์-ถ่อมตนและการเห็นตามผู้อื่นสามารถทำนายได้ 1 จุดแข็ง

คำสำคัญ: จุดแข็งเชิงจิตวิทยา การศึกษาคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคล ลักษณะบุคลิกภาพ

¹ ศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. อีเมล: chuchai.s@cmu.ac.th

² อาจารย์ ดร., ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. อีเมล: archabaramee@gmail.com

An Analysis of Psychological Strength Factors in the Thai Context: A Psycho-Lexical Study

Chuchai Smithikrai¹

Archabaramee Maneetrakunthong²

Abstract

The purposes of this study were (1) to investigate psychological strengths factors in the Thai context by using a psycho-lexical approach; and (2) to investigate relationships among psychological strengths factors and six factors of personality traits. The research was divided into 2 phases: (1) a psycho-lexical study aimed to identify psychological strengths factors in the Thai context; and (2) a correlational study aimed to examine relationships among psychological strengths factors and six factors of personality traits.

The research instruments in phase 1 consisted of (1) a record sheet for recording person descriptive terms; (2) a record sheet for checking congruence of judges searching person descriptive terms; and (3) a verification form for classifying of person descriptive terms. In phase 2, the sample was comprised of 1,042 undergraduate students enrolled in the first and second semester of 2019 academic year. The research instruments consisted of (1) the psychological strengths assessment; (2) the HEXACO inventory; and (3) personal data sheet.

The results of phase 1 study found that person descriptive terms reflecting psychological strengths and confirmed by experts consisted of 261 terms and could be classified into 22 groups. The results of phase 2 study found that (1) each of psychological strengths was correlated with six factors of personality traits; and (2) six factors of personality traits significantly predicted each of psychological strengths. In sum, conscientiousness was the personality trait that can predict most of the psychological strengths (14 strengths). Extraversion significantly predicted 7 strengths; while openness to experience significantly predicted 5 strengths. Emotionality significantly predicted 2 strengths. In addition, honesty-humility and agreeableness significantly predicted only one strength.

Keywords: psychological strengths, psycho-lexical study, personality traits

¹ Professor, Dr. Department of Psychology, Faculty of Humanities, Chiang Mai University, Email: chuchai.s@cmu.ac.th

² Dr. Department of Psychology, Faculty of Humanities, Chiang Mai University, Email: archabaramee@gmail.com

บทนำ

ความสนใจของนักจิตวิทยาเกี่ยวกับคุณลักษณะทางบวกของบุคคลกำลังเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบัน โดยมีสาเหตุสำคัญเนื่องมาจากผลการวิจัยด้านจิตวิทยาเชิงบวก (positive psychology) ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับสถานะที่ทำให้มนุษย์มีชีวิตอย่างเป็นสุขและเติบโตงอกงาม ทั้งในด้านส่วนตัว ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น และด้านสังคม (Seligman & Csikszentmihalyi, 2000) ดังนั้น การวิจัยจิตวิทยาเชิงบวกจึงมุ่งเน้นการศึกษาเกี่ยวกับเงื่อนไขและวิธีการในการสร้างเสริมคุณลักษณะและพฤติกรรมที่นำไปสู่สถานะที่เป็นสุขและงอกงาม รวมทั้งการพัฒนาเครื่องมือและวิธีการต่างๆ ที่จะช่วยให้มนุษย์สามารถมีสุขภาวะ ซึ่งประเด็นหนึ่งที่ได้รับ ความสำคัญมากก็คือ การศึกษาเกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยา (psychological strengths)

นักวิชาการหลายกลุ่มได้พยายามจัดทำระบบการจำแนกจุดแข็งของบุคคล โดยกลุ่มแรกได้แก่ Peterson and Seligman (2004) ซึ่งได้ใช้คำว่า “จุดแข็งเชิงบุคลิกลักษณะ (character strengths)” และได้ให้ความหมายว่าเป็น คุณลักษณะซึ่งมีคุณค่าเชิงจริยธรรม และแสดงออกผ่านความคิด ความรู้สึก และการกระทำของบุคคล คุณลักษณะเหล่านี้มีส่วนช่วยส่งเสริมให้บุคคลบรรลุถึงเป้าหมายของตน นักวิชาการกลุ่มที่สองได้แก่ Linley, Willars, and Biswas-Diener (2010) ซึ่งได้ให้ความหมายว่าจุดแข็งคือ สิ่งที่บุคคลสามารถกระทำได้ดี รู้สึกมีความสุขขณะกำลังทำสิ่งนั้น และมักจะกระทำสิ่งนั้นบ่อยครั้ง นักวิชาการกลุ่มนี้ได้จำแนกจุดแข็งออกเป็น 5 กลุ่ม รวม 60 ลักษณะ ตัวอย่างเช่น อารมณ์ขัน (humor) ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) ความมุ่งมั่น (perseverance) เป็นต้น นอกจากนี้นักวิชาการสองกลุ่มข้างต้นแล้ว ยังมีองค์การเอกชนเช่น Gallup ได้พัฒนาระบบการประเมินจุดแข็งที่เรียกว่า “Clifton StrengthsFinder” และได้นิยามว่าจุดแข็งคือ กิจกรรมซึ่งบุคคลสามารถกระทำได้ดีเกือบสมบูรณ์แบบอย่างสม่ำเสมอ (Asplund, Agrawal, Lopez, Hodges, & Harter, 2014)

การศึกษาและจัดทำระบบการจำแนกจุดแข็งของนักวิชาการต่างประเทศดังกล่าวข้างต้น ตั้งอยู่บนพื้นฐานทาง สังคมและวัฒนธรรมตะวันตก ซึ่งมีความแตกต่างจากสังคมตะวันออกอย่างเช่นสังคมไทย ดังนั้น จึงมีความเป็นไปได้ว่าระบบการจำแนกจุดแข็งดังกล่าวอาจจะไม่เหมาะสมกับสังคมไทย หรืออาจจะไม่สามารถประเมินจุดแข็งของ บุคคลในสังคมไทยได้อย่างแม่นยำตรงเท่าที่ควร เนื่องจากแต่ละสังคมล้วนแต่มีความเชื่อ บรรทัดฐาน ค่านิยม ภาษา และองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอื่นๆ ที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้ การศึกษาว่าบุคลิกลักษณะใดเป็นจุดแข็งหรือมี คุณค่าหรือไม่ จึงขึ้นอยู่กับว่าการศึกษานั้นกระทำในวัฒนธรรมใด (Goodman, Disabato, & Kashdan, 2018)

การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและจำแนกจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับ บริบทสังคมไทย โดยได้กำหนดข้อตกลงเบื้องต้นว่า จุดแข็งเชิงจิตวิทยา คือ “คุณลักษณะที่ดีและมีประโยชน์ของ บุคคล หากบุคคลได้กระทำกิจกรรมซึ่งต้องอาศัยจุดแข็งเชิงจิตวิทยาของตน ก็จะทำให้เกิดพลัง ความกระตือรือร้น และมีความสุขในการทำกิจกรรมนั้น รวมทั้งมีความเป็นไปได้สูงที่จะประสบผลสำเร็จตามที่คาดหวัง”

สำหรับแนวทางที่ใช้ในการศึกษาบุคลิกลักษณะและจุดแข็งเชิงจิตวิทยาของบุคคลนั้นมีหลายแนวทางด้วยกัน แต่แนวทางหนึ่งที่ได้รับการนิยมนักจิตวิทยาคือ แนวทางการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคล (lexical approach) ซึ่งมีสมมติฐานว่า “ความแตกต่างระหว่างบุคคลที่มีความสำคัญในการติดต่อสัมพันธ์กันในชีวิตประจำวันจะถูกบันทึกไว้ในภาษา ยิ่งความแตกต่างนั้นมีความสำคัญมากเท่าไร คนเราก็จะยิ่งสังเกตเห็นและ อยากรจะพูดถึงความแตกต่างนั้นมากขึ้น และในที่สุดก็จะประดิษฐ์คำศัพท์ให้แก่ความแตกต่างเหล่านั้น” (Goldberg, 1981, pp. 141-142) แนวทางการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลจึงมีความเชื่อว่า บุคลิกลักษณะเป็นสิ่งที่สามารถค้นพบได้จากคำศัพท์ที่ใช้พรรณนาลักษณะบุคคล การศึกษาด้วยคำศัพท์เป็น วิธีการที่ทำให้นักวิชาการสามารถระบุบุคลิกลักษณะแบบต่างๆ ที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวันและถูกบันทึกไว้

ในภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน การศึกษาตามแนวทางนี้จะใช้คำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลที่ใช้กันอยู่ทั่วไปในท้องถิ่นนั้นๆ (natural language) มาเป็นแหล่งข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษา

ด้วยเหตุนี้ เพื่อให้เกิดความกระจ่างเกี่ยวกับองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทยการวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งที่จะนำแนวทางการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจิตวิทยา เพราะจะทำให้มีองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย ซึ่งจะเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนาแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่เหมาะสมกับสังคมไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์สำคัญ 2 ประการคือ

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย โดยใช้แนวทางการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคล
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ได้จากการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลกับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ

การศึกษาเกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยา

1. แนวคิดเกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยา

นักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยามีอยู่ด้วยกันหลายกลุ่ม ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 VIA (Peterson & Seligman, 2004) ได้ศึกษา “จุดแข็งเชิงบุคลิกลักษณะ (character strengths)” และได้ให้ความหมายว่าเป็นคุณลักษณะซึ่งมีคุณค่าเชิงจริยธรรม และแสดงออกผ่านความคิด ความรู้สึก และการกระทำของบุคคล คุณลักษณะเหล่านี้มีส่วนช่วยส่งเสริมให้บุคคลบรรลุถึงเป้าหมายของตน นักวิชาการกลุ่มนี้ได้ค้นหาและระบุจุดแข็งเชิงบุคลิกลักษณะโดยการระดมความคิดจากนักวิชาการมากกว่า 50 คน รวมทั้งการทบทวนเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าของมนุษย์ ซึ่งกระบวนการนี้ใช้เวลากว่า 3 ปี และทำให้สามารถจำแนกจุดแข็งเชิงบุคลิกลักษณะออกเป็น 24 ลักษณะ รวม 6 กลุ่ม ได้แก่

(1) ปัญญาและความรู้ (wisdom and knowledge) คือจุดแข็งด้านปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาและใช้ประโยชน์จากความรู้ จุดแข็งที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) ความใฝ่รู้ (curiosity) ดุลยพินิจ (judgment) ความรักการเรียนรู้ (love of learning) และ การมองเห็นภาพรวม (perspective)

(2) ความกล้า (courage) คือจุดแข็งด้านอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความมุ่งมั่นในการทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จ แม้ต้องเผชิญกับอุปสรรคต่างๆ จุดแข็งที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ ความซื่อสัตย์ (honesty) ความกล้าหาญ (bravery) ความมุ่งมั่นยืนหยัด (persistence) และความมีชีวิตชีวา (vitality)

(3) มนุษยธรรม (humanity) คือ จุดแข็งด้านการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น จุดแข็งที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ ความเอื้อเฟื้อเมตตา (kindness) ความรัก (love) และความฉลาดทางสังคม (social intelligence)

(4) ความยุติธรรม (justice) คือจุดแข็งด้านการเป็นพลเมืองดีที่ส่งเสริมให้สังคมมีคุณภาพ จุดแข็งที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ ความเป็นธรรม (fairness) ความเป็นผู้นำ (leadership) และการทำงานเป็นทีม (teamwork)

(5) การบังคับตนเอง (temperance) คือ จุดแข็งที่ป้องกันการกระทำที่สุดต่ง จุดแข็งที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ การให้อภัย (forgiveness) ความถ่อมตน (modesty) ความรอบคอบ (prudence) และการควบคุมตน (self-regulation)

(6) ความเข้าใจโลก (transcendence) คือจุดแข็งที่เชื่อมโยงตนเองกับโลกและจักรวาล ทำให้มองเห็นความหมายและคุณค่าต่างๆ จุดแข็งที่อยู่ในกลุ่มนี้ได้แก่ การเห็นคุณค่าในความงามและความดีเลิศ (appreciation of beauty and excellence) ความรู้สึกขอบคุณ (gratitude) ความหวัง (hope) อารมณ์ขัน (humor) และจิตวิญญาณ (spirituality)

กลุ่มที่ 2 Linley et al. (2010) ได้ให้ความหมายว่าจุดแข็งคือ สิ่งที่บุคคลสามารถกระทำได้ดี รู้สึกรู้สีกมีความสุขขณะกำลังทำสิ่งนั้น และมักจะกระทำสิ่งนั้นบ่อยครั้ง นักวิชาการกลุ่มนี้ได้ค้นหาและรวบรวมจุดแข็งโดยการสังเกตบุคคลที่สามารถปฏิบัติงานได้อย่างดีเลิศในอาชีพต่างๆ จากนั้นก็ทำการสัมภาษณ์บุคคลเหล่านั้นเพื่อค้นหาจุดแข็งโดยใช้วิธีการที่เรียกว่า “การระบุจุดแข็ง (strength spotting)” ซึ่งทำให้สามารถจำแนกจุดแข็งออกเป็น 5 กลุ่ม รวม 60 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

(1) การดำรงชีวิต (being) ประกอบด้วยจุดแข็ง 14 ด้าน เช่น ความใฝ่รู้ (curiosity) ความถ่อมตน (humility) ความภาคภูมิใจ (pride) ความรับผิดชอบต่อนตนเอง (personal responsibility) เป็นต้น

(2) การสื่อสาร (communicating) ประกอบด้วยจุดแข็ง 8 ด้าน เช่น การเป็นนักอธิบาย (explainer) การเป็นผู้รับฟัง (listener) การให้ข้อมูลย้อนกลับ (feedback) เป็นต้น

(3) การจูงใจ (motivating) ประกอบด้วยจุดแข็ง 13 ด้าน เช่น การกระตุ้นผู้อื่น (catalyst) การเป็นตัวแทนการเปลี่ยนแปลง (change agent) การมีพลังขับเคลื่อน (drive) เป็นต้น

(4) การคิด (thinking) ประกอบด้วยจุดแข็ง 14 ด้าน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) การมองโลกแง่ดี (optimism) การป้องกัน (prevention) เป็นต้น

(5) การสร้างสัมพันธ์ (relating) ประกอบด้วยจุดแข็ง 11 ด้าน เช่น การเป็นผู้เชื่อมประสาน (connector) การสร้างความภาคภูมิใจ (esteem builder) เป็นต้น

กลุ่มที่ 3 Gallup ได้พัฒนาระบบการประเมินจุดแข็งที่เรียกว่า “Clifton StrengthsFinder” ประกอบด้วยจุดแข็งรวม 34 ด้าน และได้นิยามว่าจุดแข็งคือความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้เกือบสมบูรณ์แบบอย่างสม่ำเสมอ (Asplund et al., 2014) โดยมีความเชื่อว่าจุดแข็งเป็นผลมาจากการรวมกันของ 3 องค์ประกอบ คือ พรสวรรค์ (Talents) ความรู้ (Knowledge) และทักษะ (Skills) โดยที่พรสวรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีมาแต่กำเนิด ในขณะที่ทักษะและความรู้ นั้น สามารถหามาได้ด้วยการเรียนรู้และฝึกฝน จุดแข็งตามระบบของ Gallup มีทั้งหมด 34 ด้าน และจำแนกได้เป็น 4 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 ด้านการจัดการ (executing) ประกอบด้วยจุดแข็งจำนวน 9 ด้าน เช่น ผู้บรรลุเป้าหมาย (achiever) นักจัดการ (arranger) ผู้มีความละเอียดรอบคอบ (deliberative) ผู้มีวินัย (discipline) ฯลฯ

กลุ่มที่ 2 ด้านอิทธิพล (influencing)) ประกอบด้วยจุดแข็งจำนวน 8 ด้าน เช่น นักริเริ่มทำงาน (activator) นักบัญชาการ (command) นักสื่อสาร (communication) ผู้ชนะใจ (woo) ฯลฯ

กลุ่มที่ 3 ด้านการสร้างความสัมพันธ์ (relationship building) ประกอบด้วยจุดแข็งจำนวน 9 ด้าน เช่น ผู้มีความสามารถในการปรับตัว (adaptability) ผู้มีความเข้าอกเข้าใจ (empathy) ผู้สร้างความกลมเกลียว (harmony) ผู้สร้างสัมพันธ์ (relator) ฯลฯ

กลุ่มที่ 4 ด้านการคิดเชิงกลยุทธ์ (strategic thinking) ประกอบด้วยจุดแข็ง 8 ด้าน เช่น นักวิเคราะห์ (analytical) ผู้มองอนาคต (futuristic) นักกลยุทธ์ (strategic) ฯลฯ

2. ความสัมพันธ์ระหว่างจุดแข็งเชิงจิตวิทยากับลักษณะบุคลิกภาพ

ลักษณะบุคลิกภาพคือ ลักษณะเฉพาะของบุคคลซึ่งเป็นที่บ่งชี้ความเป็นปัจเจกบุคคล และเป็นสิ่งกำหนดลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์ของบุคคลนั้น (Pervin, 1980) ลักษณะเฉพาะดังกล่าวหมายความว่ารวมถึงความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมซึ่งผสมผสานกันอยู่ในแต่ละบุคคล ส่วนสิ่งแวดล้อมก็ประกอบด้วยสิ่งแวดล้อมที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ เช่น ครอบครัว เพื่อนร่วมงาน และสภาพทางกายภาพ เป็นต้น นักจิตวิทยาได้ศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกภาพของบุคคล โดยการจำแนกและวัดลักษณะของบุคคลตามกรอบความคิดหรือแบบจำลองที่ได้สร้างขึ้น

อาจกล่าวได้ว่าแบบจำลองลักษณะบุคลิกภาพ 5 องค์ประกอบ (five-factor model of personality) และแบบจำลองลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ (HEXACO model) ได้รับความนิยมอย่างมากในการวิจัยเชิงจิตวิทยา สิ่งที่แตกต่างระหว่างแบบจำลองทั้งสองคือ การที่แบบจำลองลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบมีองค์ประกอบด้านความซื่อสัตย์-ถ่อมตนเพิ่มเข้ามาเป็นด้านที่ 6 อย่างไรก็ตาม นักวิชาการหลายคนได้เสนอว่าแบบจำลองลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบมีความเหมาะสมในการศึกษาข้ามวัฒนธรรม (Lee & Ashton, 2008) ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงได้ใช้แบบจำลองลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบในการศึกษาความสัมพันธ์กับจุดแข็งเชิงจิตวิทยา ตามแบบจำลองนี้ ลักษณะบุคลิกภาพประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ความซื่อสัตย์-ถ่อมตน (honesty-humility) การตอบสนองทางอารมณ์ (emotionality) การเปิดเผยตนเอง (extraversion) การเห็นตามผู้อื่น (agreeableness) ความสำนึกผิดชอบ (conscientiousness) และการเปิดรับประสบการณ์ (openness to experience)

การวิจัยหลายเรื่องได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างจุดแข็งเชิงจิตวิทยากับลักษณะบุคลิกภาพ ตัวอย่างเช่น Park and Peterson (2005) ได้ศึกษากลุ่มวัยรุ่นและพบว่าจุดแข็งเชิงจิตวิทยาตามแนวคิด VIA มีความสัมพันธ์กับลักษณะบุคลิกภาพ 5 องค์ประกอบ โดยค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์อยู่ระหว่าง .40 - .50 ส่วน Nettle, Schnitker, and Robins (2011) ได้วิเคราะห์ด้วยสถิติการถดถอยพหุคูณและพบว่าลักษณะบุคลิกภาพ 5 องค์ประกอบสามารถอธิบายความผันแปรของคะแนนจุดแข็งเชิงจิตวิทยาตามแนวคิด VIA ได้ร้อยละ 30-50 Furnham and Ahmetoglu (2014) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะบุคลิกภาพ 5 องค์ประกอบกับองค์ประกอบ 5 ด้านที่สังเคราะห์จากจุดแข็งเชิงจิตวิทยาตามแนวคิด VIA และได้พบว่าค่าเฉลี่ยของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .14 นอกจากนี้ McGrath, Hall-Simmonds, and Goldberg (2017) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างจุดแข็งเชิงจิตวิทยาตามแนวคิด VIA กับลักษณะบุคลิกภาพตามแบบจำลอง 5 องค์ประกอบและ 6 องค์ประกอบ และได้พบว่า 8 จาก 24 ด้านตามแนวคิด VIA มีความทับซ้อนกับลักษณะบุคลิกภาพด้านใดด้านหนึ่งตามแบบจำลองลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ แต่มีจุดแข็งเชิงจิตวิทยาเพียงด้านเดียวที่มีความทับซ้อนกับลักษณะบุคลิกภาพตามแบบจำลอง 5 องค์ประกอบ ทำให้สรุปได้ว่าจุดแข็งเชิงจิตวิทยาตามแนวคิด VIA มีความสัมพันธ์อย่างมากกับลักษณะบุคลิกภาพ

การศึกษาคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคล

1. ข้อตกลงเบื้องต้น การศึกษาคำศัพท์พรรณาลักษณะบุคคลมีข้อตกลงเบื้องต้นดังนี้ (Saucier & Goldberg, 2001)

2.1 ภาษาเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะจะอ้างอิงถึงลักษณะที่ปรากฏให้เห็น (phenotypes) มิใช่ลักษณะทางพันธุกรรม (genotypes) กล่าวคือ คำพรรณาลักษณะบุคคลเป็นสิ่งที่อ้างอิงถึงลักษณะที่สังเกตเห็นได้จากภายนอก (observable characteristics) มิใช่คุณสมบัติเชิงสาเหตุ (causal properties) ดังนั้น ภาษา

เกี่ยวกับบุคลิกลักษณะจึงให้แนวทางสำหรับการบรรยายลักษณะของบุคคล แต่ไม่จำเป็นต้องให้คำอธิบายเกี่ยวกับสาเหตุของลักษณะเหล่านั้น

2.2 ลักษณะของบุคคลที่ปรากฏให้เห็นและมีความสำคัญจะถูกบันทึกในภาษาท้องถิ่น กล่าวคือ หากคนส่วนใหญ่คิดว่าลักษณะของบุคคลที่สังเกตเห็นนั้นมีความสำคัญ ก็จะมีการสร้างคำศัพท์ขึ้นมาเพื่อใช้บรรยายลักษณะของบุคคลในโอกาสต่อไป คำศัพท์พรรณนาลักษณะของบุคคลที่ปรากฏอยู่ในภาษาจึงเป็นสิ่งแสดงถึงความสำคัญของคุณลักษณะนั้นๆ

2.3 การศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลเป็นแนวทางที่วางพื้นฐานสำหรับการคัดเลือกตัวแปรที่จะนำมาใช้ในการวิจัยด้านบุคลิกลักษณะของบุคคล

2. ลักษณะสำคัญของแนวทางการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคล การศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลมีลักษณะสำคัญที่สรุปได้ดังนี้ (Saucier & Goldberg, 2001)

2.1 การศึกษาตามแนวทางนี้ใช้คำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลที่เป็นคำศัพท์เดี่ยว (single word) มิใช่ประโยค เนื่องจากคำศัพท์แต่ละคำสามารถนำไปสร้างประโยคต่างๆ ได้เป็นจำนวนมาก ดังนั้น อาจก่อให้เกิดความลำเอียงได้ หากใช้ประโยคในการศึกษาลักษณะของบุคคล

2.2 คำศัพท์ที่ใช้ต้องเป็นคำศัพท์ที่ใช้กันอยู่ทั่วไปในปัจจุบัน คำศัพท์ที่ใช้กันบ่อยและทั่วไปจะมีความสำคัญมากกว่าคำศัพท์ที่ใช้กันน้อยและไม่แพร่หลาย เพราะคำศัพท์ที่ใช้กันทั่วไปอย่างแพร่หลายมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตจริงมากกว่าคำศัพท์ที่ใช้กันน้อย

2.3 วิธีการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลให้ความสำคัญแก่คำศัพท์ทุกคำและทุกประเภทที่สามารถพรรณนาลักษณะบุคคลได้ โดยไม่จำกัดว่าต้องเป็นคำคุณศัพท์เท่านั้น อาจเป็นคำนามหรือคำกริยาก็ได้

3. ขั้นตอนของการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคล

ขั้นตอนที่ 1 การค้นหาคำศัพท์ที่พรรณนาลักษณะของบุคคลจากพจนานุกรม โดยดำเนินการตามแนวทางของ Saucier, Georgiades, Tsaousis, and Goldberg (2005) กล่าวคือ มอบหมายให้บุคคลจำนวน 3 คนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาแม่ทำการตรวจสอบและค้นหาคำศัพท์ที่พรรณนาลักษณะของบุคคลจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 การค้นหาคำศัพท์ในพจนานุกรมจะค้นคำศัพท์ทุกคำและทุกประเภท โดยไม่จำกัดเฉพาะคำคุณศัพท์เท่านั้น หลังจากที่ได้รวบรวมรายการคำศัพท์ที่สะท้อนจุดแข็งเชิงจิตวิทยาเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะประเมินว่ารายการคำศัพท์ที่ได้จากผู้ค้นหาคำศัพท์ทั้งสามมีความสอดคล้องกันมากน้อยเพียงไร โดยจะคัดเลือกเฉพาะคำศัพท์ที่ได้รับการยืนยันตรงกันจากผู้ค้นหาคำศัพท์อย่างน้อย 2 ใน 3 คนเท่านั้น

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาจากมุมมองภายใน (emic-structure factor analyses) ขั้นตอนนี้คือการค้นหาลักษณะองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาจากมุมมองของบุคคลในสังคมนั้นๆ โดยไม่อาศัยกรอบแนวคิดใดๆ ที่มีมาก่อนจากภายนอก โดยผู้วิจัยจะพิจารณาว่าคำศัพท์ที่ผ่านการตัดสินในขั้นตอนที่ 2 มีความหมายที่พ้องกันหรือไม่ หากคำศัพท์มีความหมายที่พ้องกัน ก็จะนำมาจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกัน และมีการตั้งชื่อพร้อมทั้งให้นิยามแก่จุดแข็งแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบความถูกต้องของการจำแนกองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยา ขั้นตอนนี้คือการนำเอาคำศัพท์ทั้งหมดไปให้คณะกรรมการชุดหนึ่งที่มีความเชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ทำการประเมินว่าคำศัพท์แต่ละคำสมควรจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มคำศัพท์หรือองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่กำหนดไว้หรือไม่

ขั้นตอนที่ 4 การคัดเลือกคำศัพท์ที่เป็นตัวแทนกลุ่ม ขั้นตอนนี้เป็นการคัดเลือกคำศัพท์ที่เป็นตัวแทนของกลุ่มจุดแข็ง โดยพิจารณาจากความแพร่หลายของการใช้คำศัพท์แต่ละคำ และเพื่อมิให้แบบประเมินจุดแข็งมีจำนวนคำศัพท์ที่มากเกินไป

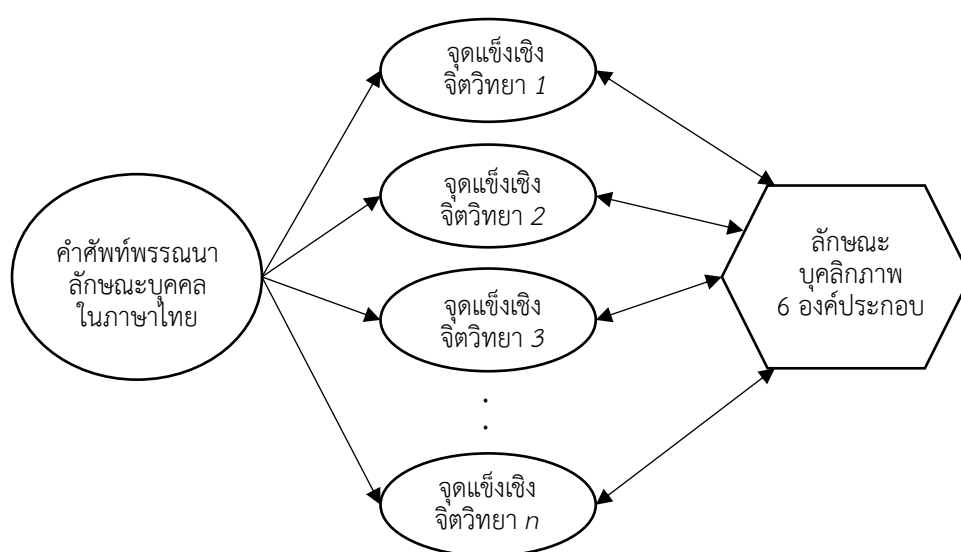
ขั้นตอนที่ 5 สร้างแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา คือการนำคำศัพท์ที่ได้จากขั้นตอนที่ 4 มาสร้างแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา เพื่อให้บุคคลประเมินว่าตนเองมีจุดแข็งแต่ละข้อมากน้อยเพียงไร

ข้อตกลงเบื้องต้นและกรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีข้อตกลงเบื้องต้น (assumption) เกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยาดังนี้

1. จุดแข็งเชิงจิตวิทยาเป็นสิ่งเฉพาะตัวบุคคล แต่ละบุคคลจะมีจุดแข็งเชิงจิตวิทยาซึ่งเป็นคุณลักษณะเด่นเฉพาะตัว อันเป็นผลมาจากการถูกหล่อหลอมภายใต้บริบททางสังคมที่แตกต่างกัน
2. จุดแข็งเชิงจิตวิทยาเป็นผลมาจากการปัจจัยสำคัญหลายประการ เช่น พันธุกรรม การเรียนรู้ การฝึกฝน และประสบการณ์ชีวิตของแต่ละบุคคล
3. แต่ละบุคคลย่อมมีจุดแข็งเชิงจิตวิทยาของตนเองมากกว่าหนึ่งลักษณะ บุคคลหนึ่งๆ ย่อมไม่ได้มีเพียงความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น แต่อาจมีความใฝ่รู้ อารมณ์ขัน หรือภาวะผู้นำด้วย
4. จุดแข็งเชิงจิตวิทยาสามารถแสดงออกและวัดได้ในระดับต่างๆ บุคคลจะแสดงออกถึงจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในแนวทางที่แตกต่างกันเฉพาะตน รวมถึงการมีระดับของการแสดงออกมากหรือน้อยแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ต่างๆ ที่พวกเขากำลังเผชิญในขณะนั้น
5. จุดแข็งเชิงจิตวิทยาเหล่านี้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และอาจมีส่วนร่วมกันในการสร้างผลสำเร็จในงาน เช่น บุคคลที่มีจุดแข็งด้านความฉลาดทางสังคม จิตเอื้อเฟื้อ และการพูด มีแนวโน้มที่จะประสบผลสำเร็จในการกิจกรรมที่ให้ความช่วยเหลือหรือการให้บริการแก่ผู้อื่น
6. จุดแข็งเชิงจิตวิทยาแม้จะมีความคงเส้นคงวา แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้
7. จุดแข็งเชิงจิตวิทยาเป็นคุณลักษณะที่ดี และมีประโยชน์ต่อการทำงานและการดำเนินชีวิตของบุคคล

สำหรับกรอบแนวคิดของการวิจัยครั้งนี้แสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

- สมมติฐานที่ 1 จุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ
- สมมติฐานที่ 2 ลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านได้

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 เป็นการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคล เพื่อระบุองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย

ช่วงที่ 2 เป็นการศึกษาเชิงสหสัมพันธ์ (correlational research) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ได้จากการศึกษาคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคลกับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยช่วงที่ 2 ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ซึ่งอาสาสมัครประเมินว่าตนเองมีคุณลักษณะตามคำศัพท์ซึ่งสะท้อนจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละข้อมาน้อยเพียงไร สำหรับการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้คำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เพียงพอสำหรับการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (structural equation modeling) โดยใช้อัตราส่วนระหว่างจำนวนกลุ่มตัวอย่างกับจำนวนพารามิเตอร์ (estimated parameters) ที่ 5:1 (Bentler & Chou, 1987) สำหรับในการวิจัยนี้มีจำนวนพารามิเตอร์ประมาณ 153 ค่า จึงจำเป็นต้องใช้กลุ่มตัวอย่างประมาณ 765 คน เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้คือการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ ดังนั้น จึงสามารถใช้วิธีการสุ่มตามความสะดวก (convenience sampling) ได้โดยไม่ก่อให้เกิดผลเสียใดๆ ต่อข้อค้นพบในการวิจัย (Sternthal, Tubott, Calder, & Richard, 1994) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ทั้งวิธีการแจกแบบสอบถามให้แก่กลุ่มตัวอย่างโดยตรง จำนวน 900 ชุด และการเก็บข้อมูลออนไลน์โดยให้กลุ่มตัวอย่างสแกน QR code เพื่อเข้ามาตอบในเว็บไซต์ หลังจากตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามแล้ว พบว่ามีแบบสอบถามที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้รวมทั้งสิ้น 1,042 ชุด ซึ่งเป็นจำนวนที่มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยช่วงที่ 1 ได้ใช้เครื่องมือรวม 3 ชุด ดังต่อไปนี้

1. แบบบันทึกคำศัพท์พรรณนาลักษณะบุคคล มีลักษณะเป็นแบบฟอร์มที่ให้นักวิจัยและผู้ช่วยนักวิจัยจำนวน 3 คน ที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาแม่บันทึกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ค้นหาจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 โดยให้เรียงลำดับจากอักษร ก ถึง ฮ
2. แบบบันทึกความสอดคล้องกันในการค้นหาคำศัพท์ เป็นแบบฟอร์มที่ให้นักวิจัยและผู้ช่วยนักวิจัยที่ได้รับการยืนยันตรงกันจากนักวิจัยและผู้ช่วยนักวิจัยที่ค้นหาคำศัพท์อย่างน้อย 2 ใน 3 คนเท่านั้น
3. แบบตรวจสอบความถูกต้องของการจัดกลุ่มคำศัพท์ เป็นแบบฟอร์มที่ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทยจำนวน 3 คน ประเมินว่าคำศัพท์แต่ละคำสมควรจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มคำศัพท์ที่กำหนดไว้หรือไม่

การวิจัยช่วงที่ 2 ได้ใช้เครื่องมือรวม 3 ชุด ดังต่อไปนี้

1. แบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา แบบประเมินนี้ให้กลุ่มตัวอย่างประเมินว่าตนเองมีลักษณะตามคำศัพท์ซึ่งสะท้อนจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละข้อมาน้อยเพียงไร ประกอบด้วยคำศัพท์จำนวน 100 คำ และมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ กล่าวคือ 1 หมายถึง ไม่เหมือนตัวฉันเลย 2 หมายถึง

ไม่เหมือนตัวฉัน 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ 4 หมายถึง เหมือนตัวฉัน และ 5 หมายถึง เหมือนตัวฉันมากที่สุด ค่าความเที่ยง (reliability) ของแบบวัดซึ่งจำแนกเป็น 22 ด้าน มีค่าระหว่าง .70-.88

2. แบบประเมินลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ เป็นแบบวัดที่แปลจากแบบวัด The 24-item Brief HEXACO Inventory (BHI) ที่สร้างโดย De Vries (2013) โดยใช้กระบวนการแปลย้อนกลับ (back-translation) แบบวัดนี้ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 24 ข้อ โดยมีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ กล่าวคือ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ 4 หมายถึง เห็นด้วย และ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด ค่าความเที่ยงของแบบวัดซึ่งจำแนกเป็น 6 ด้านมีค่าระหว่าง .70-.77

3. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล แบบสอบถามนี้ใช้ในการสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง โดยจะมีคำถามเกี่ยวกับเพศ อายุ ฯลฯ

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลกระทำโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้สถิติดังนี้

1. สถิติบรรยาย (descriptive statistics) เพื่อคำนวณค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความถี่ และร้อยละ สำหรับบรรยายข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ เพศ และอายุ

2. สถิติอนุมาน (inferential statistics)

(2.1) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (confirmatory factor analysis) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในการจำแนกองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยา โดยการพิจารณาว่าแบบจำลององค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่ สำหรับการวิจัยนี้ได้ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างแบบกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน (partial least squares structural equation modeling: PLS-SEM) โดยใช้โปรแกรม SmartPLS 3.0 (Ringle, Wende, & Becker, 2015)

(2.2) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (correlational analysis) โดยใช้การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product moment correlation analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ได้จากการศึกษาคำศัพท์พหุคุณลักษณะบุคลิกภาพกับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ

(2.3) การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (multiple regression analysis) เพื่อศึกษาอำนาจการทำนายของลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบที่มีต่อองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยา สำหรับการวิจัยนี้ใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบจัดลำดับขั้น (Hierarchical multiple regression analysis) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows

ผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยช่วงที่ 1

1.1 การค้นหาและรวบรวมคำศัพท์พหุคุณลักษณะบุคลิกภาพ โดยค้นหาจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ปรากฏว่าได้คำศัพท์ที่เข้าเกณฑ์จำนวนทั้งสิ้น 315 คำ

1.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาจากมุมมองภายใน โดยการจัดกลุ่มคำศัพท์ที่มีความหมายพ้องหรือใกล้เคียงกัน พบว่าองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาจำแนกได้เป็น 22 กลุ่ม

1.3 การตรวจสอบความถูกต้องของการจำแนกองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย จำนวน 3 คน ทำการประเมินว่าคำศัพท์แต่ละคำสมควรจะถูกจัดอยู่ในองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่กำหนดไว้หรือไม่ พบว่ามีคำศัพท์ที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 261 คำ (ดูตารางที่ 1)

1.4 การคัดเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมจะเป็นตัวแทนขององค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยา ปรากฏว่าได้คำศัพท์ที่เหมาะสมจำนวนทั้งสิ้น 100 คำ ซึ่งได้นำไปใช้ในสร้างแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย

ชื่อองค์ประกอบ/นิยาม	คำศัพท์
1. ความขยันหมั่นเพียร (perseverance) การทำสิ่งต่างๆ ด้วยความทุ่มเท รับผิดชอบ และพร้อมที่จะต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ จนกว่าบรรลุผลสำเร็จ	<i>ขยัน ขวนขวาย</i> ขะมักเขม้น ข้นแข็ง เข้มข้นขะมัก แข็งขัน คร่ำเคร่ง <i>ทุ่มเท จริงจัง</i> เคร่งขรึม <i>สู้ถ้าวหัว</i> สู้ยิบตา เสือ สิ้นตึก หัวชนกำแพง หัวชนฝา พังลำแข้งตัวเอง เด็ดเดี่ยว เดี่ยวขาด เด็ดขาด มั่นใจ หากินด้วยลำแข้ง ก่อแล้วต้องสาน <i>บากบั่น</i> พยายาม <i>พากเพียร</i> มุ่ <i>มุ่งมั่น</i> มุ่งมาด มุ่งหมาย เป็นการเป็นงาน เป็นงานเป็นการ เป็นไล่เป็นพาย ทะเยอทะยาน วิริยะ ตั้งมั่น ตั้งหน้า ตั้งหน้าตั้งตา ตั้งอก ตั้งใจ ตั้งเข็มตั้งเป้าหมาย <i>ตั้งใจ แน่วแน่</i> สร้างเนื้อสร้างตัว หัวเรียวหัวแรง หัวแรง <i>รับผิดชอบ</i> รู้การรู้งาน ไว้วางใจ ไว้เนื้อเชื่อใจ ไวใจ เอาถ่าน เอาการ <i>เอาการเอางาน</i> เอาจริง, เอาจริงเอาจัง เอาเป็นเอาตาย เอาใจดูหูใส่ เล็งผลเลิศ อุตส่าห์ อุตสาหะ ฮึด
2. ความมีชีวิตชีวา (vitality) การใช้ชีวิตอย่างมีพลัง ไม่ทำงานอย่างเฉื่อยชา รู้สึกกระตือรือร้นในการกระทำสิ่งต่างๆ	<i>กระฉับกระเฉง กระตือรือร้น กระปรี้กระเปร่า</i> กุฉิกุจจอ ขมิ้มขมัน คึกคัก ชีวิตชีวา ตื่นตัว <i>เบิกบาน มีชีวิตชีวา ร่าเริง</i> รื่นเริง <i>สดใส</i> คล่องตัว <i>คล่องแคล่ว</i> ทะมัดทะแมง ปราดเปรียว รวดเร็ว ระเบิด <i>ว่องไว</i>
3. ความรอบคอบ (prudence) การระมัดระวังในการตัดสินใจ ไม่พูดหรือทำในสิ่งที่จะทำให้เสียใจภายหลัง ไม่เสี่ยงอย่างไร้เหตุผล	<i>คิดหน้าคิดหลัง</i> ไตร่ตรองไว้ก่อน พกหิน <i>พึงพิงไว้</i> <i>รอบคอบ</i> ระแวงระวัง <i>ระมัดระวัง</i> รู้คิด รู้คิดรู้อ่าน แลหน้า แลหลัง สำรวม <i>ถี่ถ้วน</i> ละเอียด <i>ละเอียดลออ สุขุม</i>
4. ความเอื้อเฟื้อ (generosity) การทำสิ่งดีๆ ให้แก่ผู้อื่น ให้ความช่วยเหลือเอื้อเฟื้อ โดยไม่ได้หวังผลตอบแทน	กว้างขวาง เกื้อกูล ชันอาสา <i>ใจกว้าง ใจดี เผื่อแผ่</i> แผ่เผื่อ <i>เมตตา อาหาร</i> อารี อารีอารอบ <i>เอื้อเฟื้อ โอบอ้อมอารี</i> โอบเอื้อ มนุษยธรรม
5. ความสุภาพอ่อนโยน (gentleness) การแสดงออกด้วยความอ่อนน้อม ให้ความเคารพนับถือแก่ผู้อื่น รู้จักการถ่อมตน	เคารพ <i>นอบน้อม</i> พินอบพิเทา ชดช้อย มีกิริยา มืออ่อน <i>เรียบร้อย สงบเสงี่ยม สุภาพ</i> สุภาพชน เสงี่ยม เสงี่ยมเจียมตัว <i>อ่อนน้อม</i> อ่อนหวาน เกรงอกเกรงใจ เกรงใจ ถ่อมตัว นิ่มนวล <i>นุ่มนวล</i> นุ่มนิ่ม ละมุนละม่อม ละมุนละไม ละเมียดละไม ทะนุถนอม ทะนุกถนอม อ่อนช้อย <i>อ่อนโยน</i>

ชื่อองค์ประกอบ/นิยาม	คำศัพท์
6. ความเฉลียวฉลาด (intelligence) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ใช้เหตุผล มองการณ์ไกล และแก้ไขปัญหาได้อย่าง เหมาะสมกับสถานการณ์	คมคาย <i>คิดไว</i> ฉลาด ฉลาดเฉลียว ฉับไว <i>เฉลียวฉลาด เฉียบ แหลม</i> เขวี้ยง นกรู้ <i>ปราดเปรื่อง</i> ปัญญา ปัญญาชน เปรี๊ยะปราด <i>มองการณ์ไกล</i> รู้ทัน รู้เขารู้เรา <i>รู้เท่าทัน</i> วิจรรย์ญาณ วิสัยทัศน์ สติปัญญา เสือรู้ หลักแหลม <i>หัวดี</i> หัวแหลม หัวใส หัวไว หูกว้าง ตากว้าง หูยาวตายาว หูไวตาไว เห็นการณ์ไกล แหลมหลัก ไหว พริบ อัจฉริยะ อัจฉริยภาพ เอาตัวรอด พินิจ รู้หาญรู้ฉลาด คมใน ฝัก ซ่อนคม น้ำนิ่งไหลลึก
7. ความอดทน (tolerance) ความสามารถในการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ มีความกดดันหรือยากลำบากได้อย่างเหมาะสม โดยไม่ยอมแพ้อย่างง่ายๆ	<i>เข้มแข็ง</i> แข็งกล้า ทนทาน <i>ทรหด</i> น้ำอดน้ำทน ปึกป็น ยึดสู้ <i>สมบุกสมบัน อดทน อึด</i>
8. ความฉลาดทางสังคม (social intelligence) การรู้ว่าจะต้องปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างไรเพื่อให้ เหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคม	กันเอง เข้าผู้เข้าคน <i>เข้าไหนเข้าได้</i> ถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน <i>ประนีประนอม เป็นกันเอง มนุษย์สัมพันธ์</i> ยิ้มแย้ม ยิ้มแย้ม แจ่มใส รอมชอม ไว้หน้า ไว้เกียรติ ออมชอม โอนอ่อน ยืดหยุ่น <i>รู้จักที่ต่ำที่สูง</i> สัมมาคารวะ มรรยาท เข้าตามตรอกออกตามประตู
9. ความซื่อสัตย์สุจริต (integrity) การพูดความจริง แสดงออกด้วยความจริงใจ รักษาสัญญา รับผิดชอบต่อการกระทำของตน และยึดมั่นในคุณธรรม	<i>ซื่อตรง ซื่อสัตย์</i> ตงฉิน ตรง ตรงๆ ซื่อ ซื่อๆ พูดจริงทำจริง <i>มือ สะอาด</i> รักษาคำพูด <i>จริงใจ</i> สุจริตใจ คนดี คุณธรรม จริยธรรม ศีลธรรม
10. ความคงเส้นคงวา (consistency) การปฏิบัติตนอย่างเสมอต้นเสมอปลาย ไม่ ปล่อยให้สถานการณ์มากำหนดการกระทำของ ตนเอง	<i>คงเส้นคงวา สม่ำเสมอ เสมอต้นเสมอปลาย</i>
11. ความคิดสร้างสรรค์ (creativity) การคิดค้นแนวทางใหม่ๆ ในการกระทำสิ่งต่างๆ	ต้นคิด <i>ผู้สร้างสรรค์ ริเริ่ม</i> สร้างสรรค์
12. ความมั่นคงทางอารมณ์ (emotional stability) การมีจิตใจที่หนักแน่น เยือกเย็น แม้จะต้อง เผชิญกับสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความทุกข์ทาง ใจ	ใจเย็น <i>ใจหนักแน่น มั่นคง เยือกเย็น</i> ยับยั้งชั่งใจ หนักแน่น สติ เก็บอาการ ขันติ สงวนปากสงวนคำ <i>อดกลั้น</i>
13. ความมีระเบียบวินัย (discipline) การควบคุมตนเองให้กระทำการต่างๆ ตาม แผนการได้โดยไม่ออกแวก แม้จะถูกยั่วชวน จากสิ่งต่างๆ รอบข้าง	<i>เข้มงวด</i> ครัดเคร่ง <i>เคร่งครัด</i> <i>เจ้าระเบียบ</i> แม่นยำ ยึดมั่น ระเบียบจัด วินัย อนุรักษ์ <i>เอื้อย</i> เติงสา

ชื่อองค์ประกอบ/นิยาม	คำศัพท์
14. ความกล้า (courage) การไม่ย่อท้อภัยคุกคาม ความลำบาก หรือความทุกข์ยาก มีจิตใจที่กว้างขวาง และกล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง	แข็งแกร่ง คนจริง ฉะฉาน สู้คน หัวหาญ อาจหาญ เก่งกาจ กล้าได้กล้าเสีย ใจถึง ใจนักเลง ใจป่า
15. ความมัธยัสถ์ (economical) การรู้จักเก็บออม และใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล	กระเหม็ดกระเหมียด เก็บหอมรอมริบ มัธยัสถ์ รู้จักเก็บรู้จัก จำ รู้จักเก็บรู้จัก ประหยัด อดออม
16. ความรู้รอบรู้ (omniscient) การมีความรู้ต่างๆ อย่างรอบด้าน ลุ่มลึก และมีความเชี่ยวชาญอย่างแท้จริง	นักปราชญ์ ปราชญ์ ผู้รู้ รอบรู้ แตกฉาน เจนจัด เชี่ยวชาญ ชำนาญ ชำนาญ ชำนิ ชำนิชำนาญ เป็นงาน มือดี มือเก่า รู้ งาน เล็กพริกขี้หนู
17. การมุ่งเน้นคุณภาพ (quality-focused) การทำให้สิ่งต่างๆ อย่างพิถีพิถัน และ คำนึงถึงคุณภาพ	ประณีต ประติดประต่อ พิถีพิถัน มือเบา คุณภาพ
18. การพูดจาดี (eloquent) ความสามารถในการพูดได้อย่างเหมาะสม กับบุคคลและสถานการณ์	พูดคล่องเหมือนล่องน้ำ ลื่นทอง ลื่นหู วาทศิลป์
19. ความใฝ่รู้ (love of learning) ความสนใจใคร่รู้ในสิ่งต่างๆ ชอบค้นหา และเปิดรับประสบการณ์ ใหม่ๆ	คงแก่เรียน หนอนหนังสือ เรียนรู้อยู่
20. ความยุติธรรม(fairness) การปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเท่าเทียม ไม่ ปล่อยให้ความรู้สึกส่วนตัว/อคติมีอิทธิพล ต่อการตัดสินใจและการกระทำ	เที่ยงตรง เที่ยงธรรม เป็นธรรม ไม่เข้าใครออกใคร ยุติธรรม วางตัวเป็นกลาง อุเบกขา
21. ความใฝ่รู้ (love of learning) ความสนใจใคร่รู้ในสิ่งต่างๆ ชอบค้นหา และเปิดรับประสบการณ์ ใหม่ๆ	คงแก่เรียน หนอนหนังสือ เรียนรู้อยู่
22. ความยุติธรรม(fairness) การปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเท่าเทียม ไม่ ปล่อยให้ความรู้สึกส่วนตัว/อคติมีอิทธิพล ต่อการตัดสินใจและการกระทำ	เที่ยงตรง เที่ยงธรรม เป็นธรรม ไม่เข้าใครออกใคร ยุติธรรม วางตัวเป็นกลาง อุเบกขา

หมายเหตุ คำศัพท์ที่เน้นตัวหนาเอนคือคำศัพท์ที่ถูกนำไปสร้างแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา

2. ผลการวิจัยช่วงที่ 2

2.1 **ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง** กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,042 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 67.10) มีอายุเฉลี่ยเท่ากับ 19.96 ปี โดยกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 20-21 ปี มีจำนวนมากที่สุด (ร้อยละ 45.59) รองลงมาได้แก่ กลุ่มที่มีอายุระหว่าง 18-19 ปี (ร้อยละ 42.51)

2.2 **ผลการวิเคราะห์แบบจำลองการวัด** ก่อนที่จะทำการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แบบจำลองการวัด (measurement model) เพื่อพิสูจน์ว่าจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านต่างเป็นตัวแปรอิสระที่แยกจากกัน สำหรับการวิจัยนี้ได้ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบจำลองสมการโครงสร้างแบบกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน (partial least squares structural equation modeling: PLS-SEM) โดยใช้โปรแกรม SmartPLS 3.0 (Ringle et al., 2015) ผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (Cronbach alpha) และค่าความเที่ยงโดยรวม (composite reliability) ของแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยาและแบบประเมินลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ พบว่าค่าความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายในและค่าความเที่ยงโดยรวมของแบบวัดทุกตัวแปร มีค่าสูงกว่า .70 แสดงว่า แบบวัดที่ใช้ในการวิจัยนี้มีความเที่ยงอยู่ในระดับที่ดี ส่วนผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงบรรจบ (convergent validity) ของแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยาและแบบประเมินลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ พบว่าข้อคำถามทุกข้อมีค่าน้ำหนัก (loading) สูงกว่า .50 และมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนั้นผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงจำแนก (discriminant validity) ของแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา พบว่าค่า $\sqrt{AVE}$ ของตัวแปรแฝงแต่ละตัวมีค่าสูงกว่าค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงนั้นกับตัวแปรแฝงอื่น แสดงว่าแบบประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ใช้ในการวิจัยนี้มีความตรงเชิงจำแนก

2.3 **ผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย** ผลการวิจัยพบว่าสมมติฐานที่ 1 และ 2 ได้รับการสนับสนุน กล่าวคือจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับลักษณะบุคลิกภาพอย่างน้อย 1 ด้าน และลักษณะบุคลิกภาพอย่างน้อย 1 ด้านสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านได้ เนื่องจากข้อจำกัดด้านจำนวนหน้าของบทความ ผู้วิจัยจึงขอสรุปผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณดังต่อไปนี้

2.3.1 ความขยันหมั่นเพียร สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .44, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .16, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .10, p < .01$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.07, p < .05$)

2.3.2 ความมีชีวิตชีวา สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเอง ($\beta = .48, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .19, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .09, p < .01$) และ การตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.11, p < .05$)

2.3.3 ความรอบคอบ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .50, p < .01$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .08, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .06, p < .05$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.07, p < .01$)

2.3.4 ความสุภาพอ่อนโยน สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .28, p < .01$) และการเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .25, p < .01$)

2.3.5 ความเอื้อเฟื้อ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเอง ($\beta = .32, p < .01$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .17, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .14, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .08, p < .01$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = .08, p < .01$)

2.3.6 ความเฉลียวฉลาด สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .21, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .21, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .08, p < .01$) การตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.25, p < .01$) ความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = -.15, p < .01$) และการเห็นตามผู้อื่น ($\beta = -.06, p < .05$)

2.3.7 ความอดทน สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .14, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .12, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .08, p < .01$) การตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.20, p < .01$) และความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = -.07, p < .05$)

2.3.8 ความฉลาดทางสังคม สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเอง ($\beta = .55, p < .01$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .08, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .09, p < .01$) และการเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .09, p < .01$)

2.3.9 ความซื่อสัตย์สุจริต สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = .18, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .13, p < .01$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .10, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .20, p < .01$) และการเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .09, p < .01$)

2.3.10 ความคงเส้นคงวา สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .27, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .07, p < .05$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .07, p < .05$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.13, p < .01$)

2.3.11 ความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .33, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .18, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .14, p < .01$) ความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = -.16, p < .01$) และการเห็นตามผู้อื่น ($\beta = -.08, p < .01$)

2.3.12 การมีอารมณ์ขัน สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเอง ($\beta = .51, p < .01$) และการเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .06, p < .05$)

2.3.13 การรู้จักคุณ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเอง ($\beta = .19, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .18, p < .01$) ความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = .10, p < .01$) และการเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .10, p < .01$)

2.3.14 ความมั่นคงทางอารมณ์ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .21, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .11, p < .01$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.18, p < .01$)

2.3.15 ความมีระเบียบวินัย สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .40, p < .01$) และการเปิดเผยตนเอง ($\beta = -.08, p < .01$)

2.3.16 ความกล้า สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้าน การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .15, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .12, p < .01$) ความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = -.12, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .07, p < .05$) การตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.24, p < .01$) และการเห็นตามผู้อื่น ($\beta = -.10, p < .01$)

2.3.17 ความรอบรู้ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .22, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .20, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .09, p < .01$) การตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.17, p < .01$) และความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = -.16, p < .01$)

2.3.18 ความมัธยัสถ์ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .24, p < .01$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .10, p < .01$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.07, p < .05$)

2.3.19 การมุ่งเน้นคุณภาพ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .40, p < .01$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .10, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .07, p < .01$) และความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = -.07, p < .01$)

2.3.20 การพูดจาดี สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเอง ($\beta = .41, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .09, p < .01$) ความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .07, p < .01$) การเห็นตามผู้อื่น ($\beta = -.14, p < .01$) ความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = -.10, p < .01$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.09, p < .01$)

2.3.21 ความใฝ่รู้ สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .28, p < .01$) และการเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .19, p < .01$) และการตอบสนองทางอารมณ์ ($\beta = -.11, p < .01$)

2.3.22 ความยุติธรรม สามารถทำนายได้จากลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ ($\beta = .22, p < .01$) ความซื่อสัตย์-ถ่อมตน ($\beta = .13, p < .01$) การเปิดเผยตนเอง ($\beta = .12, p < .01$) การเปิดรับประสบการณ์ ($\beta = .09, p < .01$) และการเห็นตามผู้อื่น ($\beta = .08, p < .01$)

เมื่อพิจารณาค่าเบต้ามาตรฐาน (β) และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ในจำนวนที่มากที่สุด รวม 14 จุดแข็ง ได้แก่ ความขยันหมั่นเพียร ความรอบคอบ ความมีระเบียบวินัย ความคงเส้นคงวา ความมัธยัสถ์ การมุ่งเน้นคุณภาพ ความยุติธรรม ความสุภาพอ่อนโยน ความซื่อสัตย์สุจริต การรู้คุณ ความมั่นคงทางอารมณ์ ความเฉลียวฉลาด ความรอบรู้ และความใฝ่รู้ ลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเองสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ 7 จุดแข็ง ได้แก่ ความกล้า ความเอื้อเฟื้อ ความมีชีวิตชีวา ความฉลาดทางสังคม การมีอารมณ์ขัน การพูดจาดี และการรู้คุณ ลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดรับประสบการณ์สามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ 5 จุดแข็ง ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ ความเฉลียวฉลาด ความรอบรู้ ความใฝ่รู้ และความอดทน ลักษณะบุคลิกภาพด้านการตอบสนองทางอารมณ์สามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ 4 จุดแข็ง ได้แก่ ความมั่นคงทางอารมณ์ ความเฉลียวฉลาด ความอดทน และความกล้า ลักษณะบุคลิกภาพด้านความซื่อสัตย์-ถ่อมตนสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ 1 จุดแข็ง ได้แก่ ความซื่อสัตย์สุจริต และลักษณะบุคลิกภาพด้านการเห็นตามผู้อื่นสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ 1 จุดแข็ง ได้แก่ ความสุภาพอ่อนโยน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยช่วงที่ 1 พบว่าองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทสังคมไทย สามารถจำแนกได้เป็น 22 กลุ่ม ซึ่งหากเปรียบเทียบกับแบบจำลองจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่นำเสนอโดยนักวิชาการตะวันตก องค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่พบในการวิจัยครั้งนี้ จะมีทั้งความคล้ายคลึงและความแตกต่างจากแบบจำลองทั้งสามดังกล่าว

ความคล้ายคลึงกับแบบจำลองจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในโลกตะวันตก จุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่พบในการวิจัยครั้งนี้ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับแบบจำลองจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในโลกตะวันตก มีจำนวน 20 จุดแข็ง ได้แก่ ความขยันหมั่นเพียร ความมีชีวิตชีวา ความรอบคอบ ความเอื้อเฟื้อ ความเฉลียวฉลาด ความอดทน ความฉลาดทาง

สังคม ความซื่อสัตย์สุจริต ความคงเส้นคงวา ความคิดสร้างสรรค์ การมีอารมณ์ขัน การรู้คุณ ความมั่นคงทางอารมณ์ ความมีระเบียบวินัย ความกล้า ความรอบรู้ ความมั่งคั่ง การมุ่งเน้นคุณภาพ ความใฝ่รู้ และความยุติธรรม ความคล้ายคลึงกันดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่า จุดแข็งเชิงจิตวิทยาเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทุกสังคมและวัฒนธรรมต่างให้ความสำคัญและความยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดี กล่าวอีกนัยหนึ่ง จุดแข็งเชิงจิตวิทยาสะท้อนถึง “หลักจริยธรรมสากล (universal ethics)” ซึ่งเป็นหลักการที่ได้รับการยอมรับทั่วไปว่าเป็นสิ่งที่มนุษย์ควรจะทำ ไม่ว่าจะนับถือศาสนาใด มีเพศใด เชื้อชาติอะไร หรืออยู่ในสังคมใด หรืออาจกล่าวได้ว่าหลักจริยธรรมสากลเป็นรูปแบบหนึ่งของธรรมเนียมแห่งจริยธรรม ซึ่งบัญญัติหลักการเชิงจริยธรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ได้กับบุคคลแต่ละคน (Melé & Sánchez-Runde, 2013) การวิจัยได้บ่งชี้ว่าศาสนาสำคัญในโลก ไม่ว่าจะเป็นศาสนาคริสต์ อิสลาม หรือพุทธ ต่างก็มีหลักการและคุณค่าที่ร่วมกันทั้งสิ้น (Kidder, 1994; Küng, 1998) นอกจากนี้ Dahlsgaard, Peterson, and Seligman (2005) ได้ค้นพบว่าทุกศาสนาและวัฒนธรรมต่างก็มีชุดแห่งคุณความดีหลัก (core virtues) ที่คล้ายคลึงกัน เช่น ความยุติธรรม ภูมิปัญญา ความกล้า มนุษยธรรม ฯลฯ และได้สรุปว่าชุดแห่งคุณความดีหลักนี้มีความเป็นสากล

ความแตกต่างจากแบบจำลองจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในโลกตะวันตก จุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่พบในการวิจัยครั้งนี้ซึ่งมีความแตกต่างจากแบบจำลองจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในโลกตะวันตก ได้แก่ ความสุภาพอ่อนโยน และการพูดจาดี ข้อค้นพบนี้ได้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของสังคมและวัฒนธรรมไทยซึ่งแตกต่างจากสังคมตะวันตก การวิจัยได้บ่งชี้ว่าสังคมไทยเป็นสังคมแบบรวมหมู่นิยม (collectivism) ซึ่งเป็นสังคมที่สมาชิกในสังคมมีความเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิด เน้นการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างกลมกลืน มักคำนึงถึงความสัมพันธ์กับสมาชิกอื่นในกลุ่มของตน มีความไวต่อปฏิกริยาผู้อื่น ยอมตามและพร้อมที่จะปฏิบัติตามบรรทัดฐานของกลุ่ม (Hofstede, 2001; Triandis, 1988) นอกจากนี้ สังคมไทยยังเน้นลำดับชั้นทางสังคม ซึ่งผู้น้อยควรจะปฏิบัติต่อผู้ใหญ่ด้วยความเคารพนับถือหรือมีสัมมาคารวะ Komin (1991) ได้สรุปว่าสังคมไทยให้ความสำคัญแก่สัมพันธภาพระหว่างบุคคลเป็นอย่างมาก กล่าวคือการแสดงออกด้วยความโกรธ ฉุนเฉียว หรือไม่พอใจ เป็นสิ่งที่ถือว่าไม่เหมาะสม แต่ควรแสดงกิริยาและวาจาที่สะท้อนความ “เกรงใจ” เพื่อรักษา “น้ำใจ” ของกันและกัน รวมทั้งไม่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งรู้สึก “เสียหน้า” ดังนั้น สังคมไทยจึงให้การยกย่องแก่ผู้ที่แสดงกิริยาสุภาพอ่อนโยน ไม่ก้าวร้าว รวมทั้งมีการใช้คำพูดที่เหมาะสมกับสถานการณ์และบุคคลที่ติดต่อสัมพันธ์ด้วย ดังจะเห็นได้จากสำนวนไทยที่ว่า “บัวไม่ให้ช้ำ น้ำไม่ให้ขุ่น” หรือ “น้ำขุนอยู่ใน น้ำใสอยู่นอก”

ความสัมพันธ์ระหว่างจุดแข็งเชิงจิตวิทยาและลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ การที่จุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ อาจเนื่องมาจากการที่จุดแข็งเชิงจิตวิทยาและลักษณะบุคลิกภาพมีความคล้ายคลึงกันในเชิงมนทัศน์ (conceptual similarity) นักจิตวิทยาในยุคแรกมีทัศนะว่าจุดแข็งเชิงจิตวิทยาเป็นลักษณะหนึ่งของบุคลิกภาพ (McGrath et al., 2017) แต่เมื่อไม่นานมานี้ นักจิตวิทยาเชิงบวกได้ให้ความสนใจและศึกษาวิจัยจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในฐานะที่เป็นตัวแปรที่แยกจากลักษณะบุคลิกภาพ และนำไปสู่การพัฒนาแบบจำลองจุดแข็งเชิงจิตวิทยา เช่น แบบจำลอง VIA (Peterson & Seligman, 2004) ซึ่งได้ผนวกคุณค่าทางจริยธรรมและสังคมเข้ามาในแนวคิดเกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยาด้วย ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับการวิจัยที่ได้ศึกษาความเกี่ยวพันกันระหว่างจุดแข็งเชิงจิตวิทยาและลักษณะบุคลิกภาพ และได้พบความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างจุดแข็งเชิงจิตวิทยากับลักษณะบุคลิกภาพ (Furnham & Ahmetoglu, 2014; Park & Peterson, 2005)

อำนาจการทำนายของลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบที่มีต่อจุดแข็งเชิงจิตวิทยา สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ความสำนึกผิดชอบเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้เป็นจำนวนมากที่สุด รวม 14 จุดแข็ง ได้แก่ ความขยันหมั่นเพียร ความรอบคอบ ความมีระเบียบวินัย ความคงเส้นคงวา ความมั่งคั่ง การมุ่งเน้นคุณภาพ ความยุติธรรม ความสุภาพอ่อนโยน ความซื่อสัตย์สุจริต การรู้คุณ ความมั่นคงทางอารมณ์ ความเฉลียวฉลาด ความรอบรู้ และความใฝ่รู้ การที่ลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้เป็นจำนวนมากที่สุด อาจอธิบายได้ว่าความสำนึกผิดชอบเป็นการกระทำสิ่งต่างๆ อย่างมีวินัย เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย พยายามทำงานอย่างถูกต้องและสมบูรณ์แบบ มีความรอบคอบในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ และมีการจัดระเบียบเรื่องการใช้เวลาและการจัดวางสิ่งของต่างๆ ทั้งนี้ McCrae and John (1992) ได้เสนอว่าความสำนึกผิดชอบประกอบด้วยคุณลักษณะ 2 ประการคือ การยับยั้ง (inhibitive) และการทำงานเชิงรุก (proactive) การยับยั้งเป็นคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมแรงขับในจิตใจ ส่วนการทำงานเชิงรุกเป็นคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการจัดระบบระเบียบและชี้นำการกระทำของบุคคล ดังนั้นความสำนึกผิดชอบจึงเป็นลักษณะบุคลิกภาพเพียงด้านเดียวที่มีอำนาจสูงในการทำนายว่าบุคคลจะมีความขยันหมั่นเพียร ความมีระเบียบวินัย ความคงเส้นคงวา ความรอบคอบ ความมั่งคั่ง การมุ่งเน้นคุณภาพ และความยุติธรรมมากน้อยเพียงไร นอกจากนั้นการที่ความสำนึกผิดชอบมีส่วนร่วมในการทำนายจุดแข็งด้านความสุภาพอ่อนโยน ความซื่อสัตย์สุจริต การรู้คุณ ความมั่นคงทางอารมณ์ ความเฉลียวฉลาด ความรอบรู้ และความใฝ่รู้ ก็เพราะลักษณะบุคลิกภาพด้านนี้มีอิทธิพลต่อการควบคุมตนเอง ทำให้บุคคลมีการกระทำสิ่งต่างๆ ตามบรรทัดฐานของสังคม มีความมุ่งมั่นที่จะทำงานและใช้ชีวิตตามแผนการที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งย่อมทำให้บุคคลที่มีความสำนึกผิดชอบสูงมีความใฝ่รู้ และรอบรู้ในสิ่งที่ตนรับผิดชอบ รวมทั้งสามารถกำกับควบคุมแรงขับดันทางจิตใจด้านลบ เช่น ความโกรธ ความเศร้า ฯลฯ ได้ดีกว่าผู้ที่ขาดความสำนึกผิดชอบ ผลการวิจัยครั้งนี้ยังสอดคล้องกับการวิจัยของ McGrath et al. (2017) ที่ได้พบว่าความสำนึกผิดชอบมีความสัมพันธ์และสามารถทำนายการบังคับตน ความมุ่งมั่นยืนหยัด ดุลยพินิจและความรอบคอบของบุคคล

2. การเปิดเผยตนเองเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจสูงในการทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีชีวิตชีวา ความฉลาดทางสังคม การมีอารมณ์ขัน และการพูดจาดี นอกจากนั้นยังมีส่วนร่วมกับลักษณะบุคลิกภาพอื่นในการทำนายความกล้า และการรู้คุณ ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสอดคล้องกับการวิจัยของ McGrath et al. (2017) ที่ได้พบว่าลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดเผยตนเองมีความสัมพันธ์และสามารถทำนายอารมณ์ขัน ความมีชีวิตชีวา ความฉลาดทางสังคม ความเอื้อเฟื้อเมตตา ความรู้สึกขอบคุณ และความกล้าหาญ นอกจากนั้น นักวิชาการยังพบว่าผู้ที่มีการเปิดเผยตนเองสูงยังมีความสุขทางจิตใจที่ดี มีความสุขในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น (Mesurado, Mateo, Valencia, & Richaud, 2014) และรู้สึกขอบคุณในสิ่งดีที่ผู้อื่นกระทำให้ตน (McCullough, Tsang, & Emmons, 2004) ผลการวิจัยนี้อาจอธิบายได้ว่าการเปิดเผยตนเองเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่สะท้อนถึงการมีความเชื่อมั่นเมื่อต้องเป็นผู้นำหรือพูดคุยกับกลุ่มคน มีความรู้สึกสนุกสนานในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีอารมณ์เบิกบาน กระตือรือร้น ชอบพูดคุย กล้าแสดงออก ตื่นตัว ชอบความสนุกตื่นเต้น และมองโลกในแง่ดี ดังนั้น บุคคลที่มีลักษณะเปิดเผยตนเองสูงจึงมักแสดงความเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น มีการแสดงออกที่มีชีวิตชีวา รู้จักการปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ทางสังคม รู้จักการขอบคุณ มีอารมณ์ขัน และการพูดจาที่เหมาะสมกับกาลเทศะ

3. การเปิดรับประสบการณ์เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจสูงในการทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาด้านความคิดสร้างสรรค์ ความเฉลียวฉลาด ความรอบรู้ ความใฝ่รู้ และความอดทน ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสอดคล้อง

กับการวิจัยของ McGrath et al. (2017) ที่ได้พบว่าลักษณะบุคลิกภาพด้านการเปิดรับประสบการณ์มีความสัมพันธ์และสามารถทำนายความคิดสร้างสรรค์ ความรักการเรียนรู้ ความใฝ่รู้ และการเห็นคุณค่าในตัวเองและความดีเลิศ การเปิดรับประสบการณ์เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่แสดงถึงการมีความสนใจใฝ่รู้ในสิ่งต่างๆ รู้สึกดีต่อกับความงดงามของศิลปะและธรรมชาติ ชอบใช้จินตนาการอย่างอิสระ และสนใจในความคิดหรือคนที่แปลกแตกต่างจากปกติ ดังนั้น จึงเป็นไปได้สูงที่ผู้ที่มีการเปิดรับประสบการณ์ใหม่ๆ จะมีความคิดสร้างสรรค์ ความรอบรู้ ความใฝ่รู้ และความเฉลียวฉลาด รวมทั้งมีความอดทนต่อสถานการณ์ที่ยากลำบากและไม่คุ้นเคย

4. การตอบสนองทางอารมณ์เป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจสูงในการทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยา ด้านความมั่นคงทางอารมณ์ ความอดทน ความกล้า และความเฉลียวฉลาด ผู้ที่มีการตอบสนองทางอารมณ์สูงมักมีความหวาดกลัวต่อภัยอันตรายต่างๆ รู้สึกวิตกกังวลต่อการเผชิญกับสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความเครียด ต้องการได้รับการสนับสนุนทางอารมณ์จากผู้อื่น และมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจและมีความผูกพันทางอารมณ์กับผู้อื่นสูง ด้วยเหตุนี้จึงมักมีความมั่นคงทางอารมณ์ต่ำ ขาดความสามารถในการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่มีความกดดัน และรู้สึกยับยั้งต่อภัยคุกคาม ความลำบาก หรือความทุกข์ยาก และไม่กล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง การวิจัยได้พบว่าการตอบสนองทางอารมณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความไวต่อการรับรู้เสียงรบกวนและความรู้สึกรำคาญต่อเสียงรบกวน (Wright, Peters, Ettinger, Kuipers, & Kumari, 2014) นอกจากนี้ การที่การตอบสนองทางอารมณ์สามารถทำนายความเฉลียวฉลาดได้ ก็สอดคล้องกับผลการวิจัยในอดีตที่พบว่าการตอบสนองทางอารมณ์มีความสัมพันธ์ทางลบกับระดับสติปัญญา (Moutafi, Furnham, & Tsaousis, 2006)

5. ความซื่อสัตย์-ถ่อมตนเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจสูงในการทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยา ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสอดคล้องกับการวิจัยของ McGrath et al. (2017) ที่ได้พบว่าลักษณะบุคลิกภาพด้านความซื่อสัตย์-ถ่อมตนมีความสัมพันธ์และสามารถทำนายความซื่อสัตย์ นอกจากนี้ การวิจัยของ Lee, Ashton, Morrison, Cordery, and Dunlop (2008) ได้พบว่าความซื่อสัตย์-ถ่อมตนเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจสูงในการทำนายความซื่อสัตย์สุจริตของบุคคล ผลการวิจัยนี้อาจอธิบายได้ว่าผู้ที่มีความซื่อสัตย์-ถ่อมตนมักหลีกเลี่ยงการหลอกล่อผู้อื่น หรือการหาผิดกฎระเบียบ เพื่อให้ตนเองได้รับผลประโยชน์ นอกจากนี้ ยังไม่รู้สึกว่าเขาต้องได้รับการปฏิบัติเป็นพิเศษเพื่อยกระดับสถานภาพทางสังคม ไม่สนใจในความร่ำรวยและความหรูหรา

6. การเห็นตามผู้อื่นเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจสูงในการทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยา ด้านความสุภาพอ่อนโยน ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสอดคล้องกับการวิจัยของ McGrath et al. (2017) ที่ได้พบว่าลักษณะบุคลิกภาพด้านความซื่อสัตย์-ถ่อมตนมีความสัมพันธ์และสามารถทำนายความถ่อมตน และการวิจัยยังได้พบว่าผู้ประกอบการธุรกิจทั้งเพศหญิงและชายที่มีระดับการเห็นตามผู้อื่นสูง มักจะมีพฤติกรรมที่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่น การเอาใจใส่ การแสดงความสุภาพอ่อนโยน และการแสดงออกที่อบอุ่น เนื่องจากพวกเขาต้องการมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น (Liang, Chia, & Liang, 2015) ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าผู้ที่มีระดับการเห็นตามผู้อื่นสูงมักไม่ตัดสินผู้อื่น ยินดีที่จะประนีประนอมและร่วมมือกับผู้อื่น สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดี สุภาพอ่อนโยน และให้อภัยผู้อื่นได้ง่าย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาโดยใช้แนวทางการศึกษาคำศัพท์พรรณนา ลักษณะบุคคล การวิจัยในอนาคตควรจะมีการศึกษาองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาด้วยวิธีการอื่นๆ เช่น

การวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อเปรียบเทียบว่าองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทของสังคมไทยมีความแตกต่างจากการศึกษาคั้งนี้หรือไม่

2. การวิจัยนี้ได้พบความคล้ายคลึงกันบางส่วนระหว่างองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทของสังคมไทยที่ได้จากการวิจัยคั้งนี้กับองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาที่ได้จากการศึกษาในโลกตะวันตก แต่ก็มีบางส่วนที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของสังคมไทย ซึ่งผลมาจากการใช้วิธีการจากมุมมองของคนใน (emic approach) กล่าวคือ การวิจัยคั้งนี้พยายามทำความเข้าใจจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในแบบที่คนในสังคมไทยเข้าใจ ดังนั้น การวิจัยในอนาคตจึงอาจใช้ผลการวิจัยนี้เป็นฐานสำหรับการศึกษาเพื่อต่อยอดองค์ความรู้เกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทของสังคมไทย เช่น การพัฒนาเครื่องมือเพื่อประเมินจุดแข็งเชิงจิตวิทยา การศึกษาเพื่อพัฒนาหลักสูตรการเสริมสร้างจุดแข็งเชิงจิตวิทยาให้แก่บุคคลต่างๆ ฯลฯ

3. ควรจะมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างจุดแข็งเชิงจิตวิทยากับตัวแปรอื่นๆ ในบริบทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นบริบทการทำงาน การเรียน ครอบครัว ซึ่งช่วยเพิ่มพูนองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณภาพชีวิตและการทำงาน เช่น สุขภาวะทางจิตใจ ความพึงพอใจในชีวิต ผลการปฏิบัติงาน ความสำเร็จในอาชีพ ฯลฯ

ข้อเสนอแนะสำหรับการประยุกต์ใช้

1. องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับองค์ประกอบของจุดแข็งเชิงจิตวิทยาในบริบทของสังคมไทยที่ได้จากการวิจัยคั้งนี้ สามารถนำไปใช้ประยุกต์เพื่อเสริมสร้างสุขภาวะของคนไทย ตัวอย่างเช่น การจัดการฝึกอบรมและพัฒนาจุดแข็งเชิงจิตวิทยาให้แก่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนทั่วไป เพื่อให้สามารถค้นหาและนำจุดแข็งเชิงจิตวิทยาของตนเองไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การเรียน การทำงาน หรือการใช้ชีวิต

2. ข้อค้นพบเกี่ยวกับจุดแข็งเชิงจิตวิทยาซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทย ได้แก่ ความสุภาพอ่อนโยน และการพูดจาดี เป็นสิ่งที่ควรจรรักษาให้คงอยู่ต่อไป เพราะเป็นจุดแข็งเชิงจิตวิทยาซึ่งช่วยเสริมสร้างและรักษาสัมพันธภาพทางสังคมให้ดำเนินไปอย่างราบรื่น ในขณะเดียวกันก็ช่วยลดความขัดแย้งทางสังคมด้วย ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเช่น กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงวัฒนธรรม ควรจะได้จัดโครงการต่างๆ ที่จะเป็นการส่งเสริมสนับสนุนให้คนไทยตระหนักถึงความสำคัญ และประโยชน์ของการเสริมสร้างจุดแข็งเชิงจิตวิทยาเหล่านี้

3. ผลการวิจัยคั้งนี้ได้พบว่าจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบ และลักษณะบุคลิกภาพ 6 องค์ประกอบสามารถทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาแต่ละด้านได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบเป็นลักษณะบุคลิกภาพที่มีอำนาจทำนายจุดแข็งเชิงจิตวิทยาได้ในจำนวนที่มากที่สุด ดังนั้น การพัฒนาโครงการต่างๆ เพื่อเสริมสร้างลักษณะบุคลิกภาพด้านความสำนึกผิดชอบ รวมทั้งลักษณะบุคลิกภาพด้านอื่นๆ จึงเป็นการเสริมสร้างจุดแข็งเชิงจิตวิทยาให้แก่บุคคลไปในตัว

เอกสารอ้างอิง

- Asplund, J., Agrawal, S., Hodges, T., Harter, J., & Lopez, S.J. (2014). *The Clifton StrengthsFinder® 2.0 technical report: Development and validation* [technical report]. Washington, DC: Gallup.
- Bentler, P. M., & Chou, C.-P. (1987). Practical Issues in Structural Modeling. *Sociological Methods & Research*, 16(1). 78–117.
- Dahlsgaard, K., Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2005). Shared virtue: The convergence of valued human strengths across culture and history. *Review of General Psychology*, 9(3), 203–213.
- De Vries, R. E. (2013). The 24-item brief HEXACO inventory (BHI). *Journal of Research in Personality*, 47(6). 871–880.
- Furnham, A., & Ahmetoglu, G. (2014). Personality, ideology, intelligence, and self-rated strengths. *Psychology*, 5(08). 908–917.
- Goldberg, L. R. (1981). Language and individual differences: The search for universals in personality lexicons. In L. Wheeler (Ed.), *Review of personality and social psychology* (Vol. 2, pp. 141–165). Beverly Hills, CA: Sage.
- Goodman, F. R., Disabato, D. J., & Kashdan, T. B. (2018). Integrating psychological strengths under the umbrella of personality science: Rethinking the definition, measurement, and modification of strengths. *The Journal of Positive Psychology*, 1-7.
- Hofstede, G. H. (2001). *Culture's consequences: Comparing values, behaviors, institutions and organizations across nations*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kidder, R. M. (1994). *Shared values for a troubled world: Conversations with men and women of conscience*. San Francisco: Jessey-Bass.
- Komin, S. (1991). *Psychology of the Thai people: Values and behavioral patterns*. Bangkok: Research Center, National Institute of Development Administration.
- Küng, H. (1998). *A global ethics for global politics and economics*. Oxford: Oxford University Press.
- Lee, K., & Ashton, M. C. (2008). The HEXACO personality factors in the indigenous personality lexicons of English and 11 other languages. *Journal of Personality*, 76(5). 1001–1054.
- Lee, K., Ashton, M. C., Morrison, D. L., Cordery, J., & Dunlop, P. D. (2008). Predicting integrity with the HEXACO personality model: Use of self- and observer reports. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, 81(1). 147–167.
- Liang, C. T., Chia, T. L., & Liang, C. (2015). Effect of personality differences in shaping entrepreneurial intention. *International Journal of Business and Social Science*, 6(4). 166–176.
- Linley, A., Willars, J., & Biswas-Diener, R. (2010). *The strengths book: What you can do, love to do, and find it hard to do – and why it matters*. Coventry, UK: CAPP Press.
- McCrae, R. R., & John, O. P. (1992). An Introduction to the Five-Factor Model and Its Applications. *Journal of Personality*, 60(2). 175–215.

- McCullough, M. E., Tsang, J., & Emmons, R. A. (2004). Gratitude in intermediate affective terrain: Links of grateful moods to individual differences and daily emotional experience. *Journal of Personality and Social Psychology*, 86(2). 295-309.
- McGrath, R. E., Hall-Simmonds, A., & Goldberg, L. R. (2017). Are measures of character and personality distinct? Evidence from observed-score and true-score analyses. *Assessment*, 1-19.
- Mesurado, B., Mateo, N. J., Valencia, M., & Richaud, M. C. (2014). Extraversion: Nature, development and implication to psychological health and work life. In A. D. Haddock & A. P. Rutkowski, *Psychology of Extraversion* (pp. 1-13). Hauppauge, NY: Nova.
- Moutafi, J., Furnham, A., & Tsaousis, I. (2006). Is the relationship between intelligence and trait Neuroticism mediated by test anxiety? *Personality and Individual Differences*, 40(3). 587-597.
- Noftle, E. E., Schnitker, S. A., & Robins, R. W. (2011). Character and personality. *Designing Positive Psychology*, 207-227.
- Park, N. & Peterson, C. (2005). The values in action inventory of character strengths for youth. In K. Moore, L. Lippmann (Eds.). *What do children need to flourish?* (pp. 13-23). NY: Spring.
- Pervin, L. A. (1980). *Personality theory and assessment*. NY: Wiley.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A classification and handbook*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Ringle, C. M., Wende, S., & Becker, J. M. (2015). *SmartPLS 3*. Boenningstedt: SmartPLS GmbH. Retrieved from <http://www.smartpls.com>.
- Saucier, G., & Goldberg, L. R. (2001). Lexical studies of indigenous personality factors: Premises, products, and prospects. *Journal of Personality*, 69. 847-880.
- Saucier, G., Georgiades, S., Tsaousis, I., & Goldberg, L. R. (2005). The factor structure of Greek personality adjectives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 88(5). 856-875.
- Seligman, M. E. P., & Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55(1). 5-14.
- Sternthal, B., Tubott, A. M., Calder, B. J., & Richard, P. (1994). Experimental design: Generalization and theoretical explanation. In R. P. Bagozzi (Ed.), *Principles of marketing research* (pp. 195-223). Oxford: Blackwell.
- Triandis, H. C. (1988). Collectivism vs. individualism. In G. Verma & C. Bagley (Eds.), *Cross-cultural studies of personality, attitudes and cognition* (pp. 60-95). London: Macmillan.
- Wright, B., Peters, E., Ettinger, U., Kuipers, E., & Kumari, V. (2014). Understanding noise stress-induced cognitive impairment in healthy adults and its implications for schizophrenia. *Noise and Health*, 16(70). 166.

ความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงาในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ณัฏฐภัณท์สันต์ ศรีวิชัย¹วราภรณ์ บุญเชียง²พิมพ์ชนก เครือสุคนธ์³

(Received: May 1, 2020; Revised: August 1, 2020; Accepted: August 18, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงพรรณนาความสัมพันธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงา กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่จำนวน 387 ราย สุ่มแบบบังเอิญจาก QR code เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล 2) แบบสอบถามความรอบรู้สุขภาพจิต 3) แบบสอบถามความผาสุกทางจิตใจ และ 4) แบบสอบถามความเหงา แบบสอบถามความรอบรู้สุขภาพจิตและแบบสอบถามความผาสุกทางจิตใจผู้วิจัยดำเนินการแปลข้ามวัฒนธรรมร่วมกับผู้พัฒนาเครื่องมือ นักภาษาศาสตร์ และผู้เชี่ยวชาญทางสุขภาพจิต 5 ท่าน แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นระหว่าง 0.88 - 0.96 สถิติที่ใช้ประกอบด้วยสถิติเชิงพรรณนาและสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน กลุ่มตัวอย่างอายุเฉลี่ย 20 ปี 8 เดือน (SD = 1 ปี 3 เดือน) ส่วนใหญ่เพศหญิง (70.8) เรียนคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ (42.6) ความรอบรู้สุขภาพจิตเฉลี่ย 113.05 (SD = 9.37) ความผาสุกทางจิตใจเฉลี่ย 45.53 (SD = 10.95) และความเหงาเฉลี่ย 42.42 (SD = 10.26) ความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญ โดยความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทางบวกกับความผาสุกทางจิตใจที่ระดับ 0.01 ($r = 0.345, p < 0.001$) ความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทางลบกับความเหงาที่ระดับ 0.01 ($r = -0.249, p < 0.001$) และความเหงามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทางลบกับความผาสุกทางจิตใจที่ระดับ 0.01 ($r = -0.699, p < 0.001$) หน่วยงานที่ดูแลคุณภาพนักศึกษาสามารถส่งเสริมสุขภาพจิตให้ครอบคลุมความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ ความเหงาในนักศึกษาได้

คำสำคัญ: ความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ ความเหงา นักศึกษา

¹ นักศึกษาสาธิตการสอนสุขภาพจิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. อีเมล: kob.psychmedcmu@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ประจำคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

The Correlation Between Mental Health Literacy, Mental Well-Being, And Loneliness Among the Student at Chiang Mai University

Natthaphansan Sriwichai⁴

Waraporn Boonchiang^{5}*

Pimchanok Kreausukon⁶

Abstract

The purpose of this descriptive correlational research was to examine the correlation between the mental health literacy, mental well-being, and loneliness among the students at Chiang Mai University. Participants were 387 bachelor's degree students from every faculty in Chiang Mai University. Those were accidental sampling via QR code advertisement. Research Instrument included 1) Demography Questionnaire, 2) Mental Health Literacy Questionnaire (MHLq) 3) Warwick Edinburgh Mental Well-being Scale (WEMWBS), and 4) University of California, Los Angeles Loneliness Scale. The MHLq and WEMWBS were cross cultural translated with the instrument developer, linguist, and 5 mental health experts. All questionnaire was reliable with Cronbach's alpha coefficient ($r_{11} = 0.88 - 0.96$). Descriptive Statistic and Pearson's Correlation coefficient were used. An average age of participants was 20 years and 8 months old ($SD = 1$ year and 3 months). Most participant were female (70.8%), from the health science programs (42.6%). Mean score of mental health literacy was 113.05 ($SD = 9.37$), Mean score of mental well-being was 45.53 ($SD = 10.95$), and Mean score of Loneliness was 42.42 ($SD = 10.26$). Mental health literacy, mental well-being, and loneliness were statistically significantly correlated. There was a significant positive correlation between mental health literacy and mental well-being at level of 0.01 ($r = 0.345$, $p < .001$). There was a significant negative correlation between mental health literacy and loneliness at level of 0.01 ($r = -0.249$, $p < .001$). There was a significant negative correlation between loneliness and mental well-being at level of 0.01 ($r = -0.249$, $p < .001$). The Division of Student Development can encourage the mental health including mental health literacy. Mental well-being Loneliness in college students

Keyword: mental health literacy, mental well-being, loneliness, student

⁴ Graduate Student in Master of Public health, Chiang Mai University. e-mail: kob.psymedcmu@gmail.com

⁵ Assoc. Prof., Faculty of Public Health, Chiang Mai University.

⁶ Asst. Prof., Department of Psychology, Faculty of Humanities, Chiang Mai University.

บทนำ

การใช้ชีวิตในระดับมหาวิทยาลัยเป็นช่วงการแสวงหาความรู้ตามความต้องการและความถนัด เพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการก้าวสู่วัยทำงานและการเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงเวลาที่เป็นอิสระมากกว่าการศึกษาในระดับอื่น ในช่วงนี้การเปลี่ยนแปลงในชีวิตหลายอย่างที่เกิดขึ้นจึงมีความท้าทาย การปรับตัวเพื่อรับกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ในมหาวิทยาลัยอาจก่อให้เกิดอารมณ์ทางลบ เช่น ความตึงเครียดจากปัญหาที่เผชิญ ความเหงาจากการขาดหายไปของสัมพันธภาพของบุคคล ครอบครัว เพื่อน และบุคคลอันเป็นที่รักอื่น ๆ ได้ (Bewick and Stallman, 2018; Ganesen et al, 2008; Mulye et al, 2009; Moustakas, 1961) นักศึกษาโดยเฉพาะนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เริ่มมีแนวโน้มประสบปัญหาทางสุขภาพจิตเพิ่มกว่า 5 เท่าเมื่อเทียบกับช่วง 10 ปีที่ผ่านมา (Bewick and Stallman, 2018) การสำรวจและสถิติพบว่านักศึกษาในประเทศไทยร้อยละ 21.4 กำลังประสบปัญหาทางสุขภาพจิต โดยมีสาเหตุสำคัญมาจากการเรียน ความรัก และการปรับตัว ความผิดปกติทางจิตใจที่พบบ่อยในวัยรุ่นและนักศึกษา ได้แก่ ความเครียดและวิตกกังวล (9.0 %) ความเหงา (10.0 %) โรควิตกกังวล (9.0-15.0 %) การทำร้ายตนเองหรือพยายามฆ่าตัวตาย (13.0 %) โดยมีสัดส่วนอาการซึมเศร้าสูงที่สุด (Department of Mental Health, 2019; Pilakanta & Sriwichai, 2020; Vichai, 2019) หลายประเทศให้ความสำคัญในการสำรวจสุขภาพจิตวัยรุ่นโดยเฉพาะนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย เนื่องจากความผิดปกติทางจิตใจของวัยรุ่นที่ไม่ได้รับการรักษาจะส่งผลให้การพยากรณ์โรคแย่ลงเมื่ออายุเพิ่มขึ้น (Ganesen et al, 2008; Rice, Eyre, Riglin, & Potter, 2017) เช่นเดียวกันกับกรมสุขภาพจิตที่ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมสุขภาพจิต เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปสู่การมีสุขภาพจิตที่พึงประสงค์ มีความสมบูรณ์ทั้งสุขภาพกาย จิต สังคม และจิตวิญญาณ และอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณค่าและมีศักดิ์ศรีภายใต้ความรอบรู้สุขภาพจิต (Department of Mental Health, 2019)

นักศึกษาเป็นวัยที่สามารถดูแลสุขภาพจิตตนเองได้หากมีความรอบรู้สุขภาพจิต ความรอบรู้สุขภาพจิตคือการมีความรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิต ทราบแหล่งให้ความช่วยเหลือ มีทัศนคติที่ดีต่อการเข้ารับการช่วยเหลือด้านสุขภาพจิตจากคนใกล้ชิดหรือนักวิชาชีพด้านสุขภาพจิต เพื่อรับการดูแล รักษา ฟันฟู รวมถึงการป้องกันและลดความรุนแรงของความผิดปกติทางจิตใจ (Coles et al., 2016; Doyle, O'Sullivan, Nearchou, & Hennessy, 2017; Jorm, 2000; Jorm et al, 2006; Melas, Tartani, Forsner, Edhborg, & Forsell, 2013) นักศึกษามีความรอบรู้สุขภาพจิตที่ดีจะสามารถจัดการกับปัญหาทางสุขภาพจิตของตนเองและเกิดความผาสุกทางจิตใจต่อไปได้ ส่วนนักศึกษาที่มีความรอบรู้สุขภาพจิตไม่ดีจะเกิดความยากลำบากในการเข้าใจอาการและความเจ็บป่วยทางจิตของตนเอง ส่งผลให้ไม่สามารถแสวงหาความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับสุขภาพจิตของตน ส่งผลให้ต้องใช้เวลาการรักษาที่นานและกระบวนการรักษาที่ยากขึ้น ความรอบรู้สุขภาพจิตยังรวมถึงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการช่วยเยียวยาและให้การรักษากับบุคคลที่มีปัญหาทางสุขภาพจิต ตลอดจนแหล่งประโยชน์ในการช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาดังกล่าวได้เหมาะสม เพราะความรอบรู้สุขภาพจิต เป็นการรู้และการมีเจตคติที่ดีต่อสุขภาพจิตที่ทำให้บุคคลรับรู้ จัดการและป้องกันการเกิดปัญหาสุขภาพจิตให้เกิดความสมดุลระหว่างความรู้สึกด้านลบและด้านบวก ซึ่งก่อให้เกิดเป็นความผาสุกทางจิตใจได้อีกทางหนึ่ง (Attygalle, Perera, & Jayamanne, 2017; Bjørnsen, Espnes, Eilertsen, Ringdal, & Moksnes, 2019; Henderson, Evans-Lacko, & Thornicroft, 2013; Patton et al., 2014; Rice et al., 2017; Rüscher, Evans-Lacko, Henderson, Flach, & Thornicroft, 2011)

องค์การอนามัยโลก (WHO, 2014; 2019) ให้ความหมายของความผาสุกทางจิตใจว่าเป็นสภาวะความเป็นอยู่ที่ดีและมีความสุขทางจิตใจ เป็นการรับรู้ถึงความสามารถภายในตนสำหรับจัดการกับภาวะตึงเครียดที่เกิดขึ้นในใจ เป็นความสามารถสำหรับการสร้างสรรค์ผลผลิตที่ดีและพร้อมสำหรับคืนและถ่ายทอดสู่สังคม เป็นความสมดุลของสภาวะทางจิตใจทั้งด้านบวกและด้านลบ มีความพึงพอใจในสมรรถนะแห่งตนและสัมผัสถึงความเป็นอยู่ที่ดีและมี

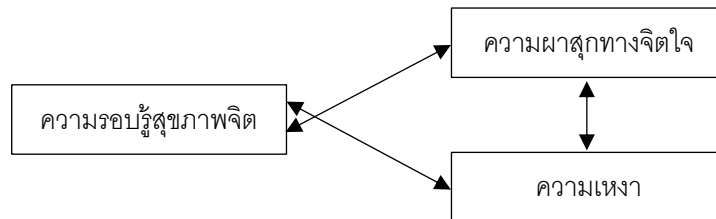
ความสุขทางจิตใจภายในตนได้แม้ว่าจะอยู่สภาวะที่ดีและไม่ดี ผู้ที่มีความผาสุกทางจิตใจสูงจะให้รายงานเกี่ยวกับสุขภาพของตนที่ดีและดีมากถึงร้อยละ 77.11 ส่วนผู้ที่มีความผาสุกทางจิตใจต่ำจะให้รายงานเกี่ยวกับสุขภาพของตนที่แย่และแย่มากถึงร้อยละ 58.02 ความผาสุกทางจิตใจจึงเป็นความสมดุลของชีวิตที่มีความสุขและความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ด้านลบของตน ความผาสุกทางจิตใจยังมีความสัมพันธ์กับปัญหาทางสุขภาพจิต เช่น ความตึงเครียดและการสนับสนุนทางสังคม ผู้ที่มีความผาสุกทางจิตใจที่ดี จะแสวงหาการสนับสนุนทางสังคม เพื่อน หรือบุคลากรทางสุขภาพจิต เพื่อใช้เป็นแหล่งรับคำปรึกษาเกี่ยวกับความผิดปกติทางสุขภาพจิตได้ (Bíró et al, 2009; Pyle & Mandlossi, 2018)

ความเหงา เป็นอัตคัดที่แย่มากที่สุด เนื่องจากการขาดแหล่งสนับสนุนทางสังคม เพื่อน รวมถึงการต้องอยู่อย่างลำพังคนเดียว (Pimlott, 2018) ปัจจุบันนี้มีการศึกษาเกี่ยวกับความเหงาหลายหลายรูปแบบ และหลากหลายวัฒนธรรม ซึ่งจะพบความชุกของความเหงาอยู่ระหว่างร้อยละ 10 ถึงร้อยละ 55 ทั้งในกลุ่มวัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ โดยพบว่าบุคคลอายุ 16-24 ปีจะให้รายงานว่าตนเองมีความเหงาสูงกว่ากลุ่มอายุอื่น (Lee et al., 2018;; Palmer, 2019) ความเหงาเป็นภัยเงียบที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ และเป็นปัจจัยที่นำไปสู่ปัจจัยกำหนดสุขภาพที่ไม่ดี อาทิ สุขภาพกายที่แย่ การใช้สารเสพติด ความบกพร่องทางปัญญา สุขภาพจิตที่แย่ลง รวมถึงการขาดสารอาหาร การเจ็บป่วยด้วยโรคบางโรค เช่น ความดันโลหิตสูง ไปจนถึงปัญหาการนอนหลับ (Lee et al, 2018; Mushtaq et al, 2014) จากการศึกษาระยะยาวของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดก็พบผลกระทบของความเหงากับสภาวะสุขภาพจิตเช่น โดยพบว่า ผู้ที่มีความเหงาในปริมาณที่มากกว่าที่ตนจะรับได้ จะมีความสุขและความพึงพอใจในชีวิตน้อย เมื่อมีอายุเพิ่มขึ้นสภาวะสุขภาพทั้งทางกายและใจจะเริ่มแย่ลง มีกลไกการทำงานของสมองที่แย่ลง และจะมีอายุไขที่สั้นกว่าผู้ที่มิเพื่อนหรือเครือข่ายทางสังคมสูง (Harvard Health Letter, 2017) ดังนั้นการส่งเสริมสุขภาพจิตจึงควรดำเนินการให้ครอบคลุมทั้งคุณลักษณะทางบวกและทางลบ ให้ให้เกิดความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และลดระดับความเหงาลง

การศึกษาในต่างประเทศพบนักศึกษามีความรอบรู้สุขภาพจิตในหลายระดับ ทั้งในระดับปานกลางและสูง รวมทั้งมีทัศนคติทั้งด้านบวกและด้านลบต่อผู้ที่ปัญหาสุขภาพจิต (Lakdawala & Vankar, 2016; Mahfouz et al., 2016; Subudhi, Srinivasan, & Mohapatra, 2018) การศึกษาของเบจอร์นเซน (Bjørnsen et al., 2019) พบว่า ความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับความผาสุกทางจิตใจในทางบวก และมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเหงา ความเครียด และปัญหาสุขภาพจิตอื่น ๆ รวมทั้งสามารถพยากรณ์ความผาสุกทางจิตใจได้ถึงร้อยละ 41 ร่วมกับการรับรู้สถานทางการเงินของครอบครัว ความเครียด ความรู้สึกเหงา และปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่นเดียวกับ เฮอโดร์ โดส ฌองโตส (Heitor dos Santos et al., 2017) ที่พบว่า ความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตมีความสัมพันธ์กัน การวิจัยครั้งนี้จึงสนใจศึกษาความสัมพันธ์ของความรอบรู้สุขภาพจิต ทัศนคติ ความเชื่อ รวมทั้งความผาสุกทางจิตใจและความเหงาในนักศึกษาชาวไทยภายในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้เป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินงานเกี่ยวกับสุขภาพจิต รวมทั้งต่อยอดสู่การพัฒนาแบบการส่งเสริมความรอบรู้สุขภาพจิตในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่และบุคคลอื่น ๆ ต่อไป เมื่อมีการศึกษาเกี่ยวกับความรอบรู้สุขภาพจิตมากขึ้น ก็จะสามารถใช้ข้อมูลพื้นฐานเหล่านี้มาเป็นปัจจัยส่งเสริมความรอบรู้สุขภาพจิต และเมื่อมีความรอบรู้สุขภาพจิต ก็จะสามารถเข้าใจปัญหาความเจ็บป่วยทางจิต รู้เท่าทันและสร้างสมดุลอารมณ์ทางลบของตน เกิดเป็นความผาสุกทางจิตใจ รวมทั้งสามารถหาแนวทางในการป้องกันรักษา พัฒนาตนเองและผู้ที่อยู่ใกล้ชิดต่อไปได้

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดของเบจอร์นเซนและคณะ (Bjørnsen et al., 2019) ที่ได้อธิบายว่า นักศึกษาที่มีความรอบรู้สุขภาพจิตจะรู้เท่าทันความผิดปกติและการให้การช่วยเหลือตนเองในเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพจิตได้ เนื่องจากความรอบรู้สุขภาพจิตทางบวกมีความสัมพันธ์กับความผาสุกทางจิตใจ และมีความสัมพันธ์ทางลบกับความเจ็บป่วยทางจิต เช่น ความเครียด ความเหงา เป็นต้น ดังแสดงในภาพกรอบแนวคิด



วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจและความเหงาในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาเชิงพรรณนาความสัมพันธ์ แบบภาคตัดขวาง เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจและความเหงาในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ชาวไทยระดับปริญญาตรี จำนวน 29,264 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างคำนวณจากสูตรการหาขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยการประมาณค่าสัดส่วนประชากรจากกลุ่มประชากรที่ทราบจำนวนประชากรของ คอคห์ราน (Cochran, 1966) โดยมีรายละเอียดดังนี้

$$n = \frac{\left[\frac{\left(Z_{\frac{\alpha}{2}} \right)^2 \hat{p}(1-\hat{p})}{MOE^2} \right]}{\left[1 + \frac{\left(Z_{\frac{\alpha}{2}} \right)^2 \hat{p}(1-\hat{p})}{MOE^2(N)} \right]}$$

โดยกำหนด	α	คือ	ค่าความเชื่อมั่นที่ 95% ดังนั้น $Z_{\frac{\alpha}{2}}$	= 1.96
	$\hat{p}$	คือ	การประมาณสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูล	= 0.80
	MOE	คือ	ค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มที่ยอมรับได้	= 4.0 %
	N	คือ	จำนวนนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั้งหมด	= 29,264

$$n = \frac{\left[\frac{(1.96)^2 (0.80) (1-0.80)}{0.04^2} \right]}{\left[1 + \frac{(1.96)^2 (0.80) (1-0.80)}{0.04^2 (29,264)} \right]}$$

$$n = 379.15$$

ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 380 ราย วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (accidental sampling) จากการประชาสัมพันธ์เชิญชวนนักศึกษา โดยใช้ป้ายประชาสัมพันธ์ออนไลน์ของหน่วยพัฒนาคุณภาพนักศึกษา และสโมสรนักศึกษาแต่ละคณะ แต่ละวิทยาลัย ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อเชิญชวนและขอความร่วมมือ นักศึกษาเหล่านั้นให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงาของตนโดยความ สม่ครใจ สำหรับนักศึกษาที่มีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงบริการอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าร่วมให้ข้อมูลด้วย แบบสอบถามได้ที่หน่วยพัฒนาคุณภาพนักศึกษาของแต่ละคณะ และมีรายละเอียดของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

เกณฑ์คัดเข้า

1. เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชาวไทยของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่มีสถานภาพนักศึกษาในภาค การศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562
2. อายุ 18 – 25 ปี
3. สามารถสื่อสารด้วยภาษาไทยเข้าใจ
4. สามารถเข้าถึงบริการอินเทอร์เน็ตสำหรับการให้ข้อมูลแบบสอบถามออนไลน์ได้
5. ยินยอมที่จะเข้าร่วมในการศึกษา

เกณฑ์คัดออก

1. มีภาวะบกพร่องทางการมองเห็นอย่างมากจนไม่สามารถอ่านและทำความเข้าใจข้อความใน แบบสอบถาม และแบบสอบถามออนไลน์ได้ แม้จะใช้อุปกรณ์ช่วยสำหรับการมองเห็น เช่น แว่นสายตา หรือ คอน แทคเลนส์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. **แบบประเมินข้อมูลส่วนบุคคล** ประกอบด้วยข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ ศาสนา ชั้นปีที่เรียน กลุ่ม สาขาวิชาที่เรียน ลักษณะที่พักอยู่อาศัย และ ลักษณะการอยู่อาศัย

2. **แบบสอบถามความรอบรู้สุขภาพจิต** เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยดำเนินการแปลมาจาก The Mental Health Literacy questionnaires - Young Adult (MHLq) พัฒนาโดย ดิอาส และคณะ (Dias, Campos, Almeida, & Palha, 2018) ประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับความรอบรู้สุขภาพจิตจำนวน 29 ข้อ แบบเลือก 5 ระดับ ประกอบด้วยด้านย่อย 4 ด้าน คือ ด้านความรู้เกี่ยวกับปัญหาทางสุขภาพจิต ด้านความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับ ปัญหาทางสุขภาพจิต ด้านการรู้และพฤติกรรมในการแสวงหาแหล่งรับความช่วยเหลือเบื้องต้น และด้านกลยุทธ์ สำหรับช่วยเหลือของตนเองได้อย่างเหมาะสม แบบสอบถามทั้งฉบับมีคะแนนรวมอยู่ระหว่าง 29 - 145 คะแนน แบบสอบต้นฉบับมีค่าความเชื่อมั่น = 0.84

3. **แบบสอบถามความผาสุกทางจิตใจ** เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยแปลมาจาก The Warwick-Edinburgh Mental Well-Being Scale (WEMWBS) แบบสอบถามนี้ใช้สำหรับประเมินภาวะอยู่ดีมีสุขทางจิตใจของบุคคลอายุ 16 ปีขึ้นไป ของสถาบันข้อมูลบริการสุขภาพแห่งชาติสกอตแลนด์ พัฒนาโดนเทนเนนท์ และคณะ (Stewart-Brown

& Janmohamed, 2008; Tennant et al., 2007) เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับผาสุกในช่วง 2 สัปดาห์ที่ผ่านมา เป็นข้อคำถามทางบวกทั้งหมดจำนวน 14 ข้อคำถาม แต่ละข้อสามารถตอบได้ 5 ระดับ มีช่วงคะแนนอยู่ระหว่าง 14 ถึง 70 คะแนน แบบสอบถามฉบับภาษาอังกฤษมีค่าความเชื่อมั่น 0.89 ค่า test-retest reliability 0.83

4. แบบสอบถามความเหงาของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอส แองเจลีส (Russell, Peplau, & Cutrona, 1980; Russell, Peplau, & Ferguson, 1978; Russell, 1996) เป็นแบบสอบถามสำหรับวัดความเหงา ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ แต่ละข้อสามารถตอบได้ 4 ระดับ แบบสอบถามความเหงาประกอบด้วยคำถามเชิงลบ 11 ข้อและคำถามเชิงบวก 9 ข้อ คะแนนอยู่ระหว่าง 20 คะแนน ถึง 80 คะแนน โดยแบบสอบถามทั้งฉบับมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 แปลเป็นไทยโดย ทินกร และ ณททัย วงศ์ปการันย์ (Wongpakaran & Wongpakaran, 2012)

การทดสอบคุณภาพเครื่องมือ

การแปลเครื่องมือสำหรับงานวิจัยข้ามวัฒนธรรม

แบบสอบถามความรอบรู้สุขภาพจิตฉบับผู้ใหญ่ และแบบสอบถามความผาสุกทางจิตใจ ผู้วิจัยใช้วิธีการแปลย้อนกลับตามแนวทางการแปลเครื่องมือเพื่อใช้ในการงานวิจัยข้ามวัฒนธรรม (Sawasdipanich & Tiansawad, 2011) เริ่มจากการแปลแบบสอบถามจากฉบับภาษาอังกฤษ เป็นภาษาไทยโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความและเข้าใจบริบททางสุขภาพจิตจำนวน 1 ท่านและบุคคลอื่นที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับสุขภาพจิตจำนวน 1 ท่านรวมทั้งสิ้น 2 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งสองเป็นผู้เชี่ยวชาญที่สามารถใช้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี หลังจากนั้นจึงนำแบบสอบถามฉบับแปลเป็นภาษาไทยให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยาคลินิก ด้านจิตเวชศาสตร์ ด้านพฤติกรรมศาสตร์และด้านการวัดผลจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความตรงตามเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ผู้วิจัยดำเนินการปรับแก้ข้อคำถามแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและคำนวณค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา เสร็จแล้วนำแบบสอบถามที่ปรับแก้แล้วแปลย้อนกลับจากภาษาไทยไปเป็นภาษาอังกฤษ โดยผู้เชี่ยวชาญอีกสองท่านที่เป็นคนละคนกับผู้แปลเป็นไทย โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิต 1 ท่านและด้านการแปลอีก 1 ท่านที่เข้าใจบริบทของภาษาทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษเป็นอย่างดี ขั้นตอนสุดท้ายคือการเปรียบเทียบเครื่องมือต้นฉบับกับฉบับที่แปลย้อนกลับ ร่วมกับนักภาษาศาสตร์และผู้พัฒนาเครื่องมือ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมทั้งภาษาและวัฒนธรรมรวมทั้งหาข้อสรุปร่วมกัน

การทดสอบความตรงเชิงเนื้อหา

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่แปลประกอบด้วย แบบสอบถามความรอบรู้สุขภาพจิต และแบบสอบถามความผาสุกทางจิตใจ มาคำนวณค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (content validity index: CVI) ได้ค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 0.97 – 1.00 ซึ่งเป็นเครื่องมือมีดัชนีความตรงตามเนื้อหาที่ยอมรับได้

การวิเคราะห์ความเชื่อมั่น

แบบสอบถามทั้งหมดที่ดำเนินการแปล และแบบสอบถามความเหงาไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 13 คน มาคำนวณหาความเชื่อมั่นโดยพิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคอัลฟา (Cronbach alpha coefficient: r_{11}) โดยพบว่าค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคอัลฟาอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ($r_{11} = 0.88 - 0.96$)

ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

หลังจากได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เอกสารหมายเลข ET001/2020 เมื่อวันที่ 3 มกราคม พ.ศ. 2563 ผู้วิจัยดำเนินการการปรับรูปแบบแบบสอบถามให้เป็นรูปแบบที่สามารถประเมินแบบออนไลน์ผ่านลิงค์ที่อยู่เว็บไซต์แบบสั้นและ QR code เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสามารถให้ข้อมูลได้สะดวก จากนั้นผู้วิจัยทำหนังสือผ่านคณบดีคณะสาธารณสุขศาสตร์ ถึงคณบดี หน่วยพัฒนาคุณภาพนักศึกษาแต่ละ และสโมสรนักศึกษาของคณะต่าง ๆ เพื่อขออนุญาตติดป้ายประชาสัมพันธ์และเก็บข้อมูลนักศึกษาภายในคณะ ผ่านสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ เช่น แฟนเพจสโมสรนักศึกษา ประสัมพันธ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กลุ่มไลน์ เป็นต้น โดยก่อนเข้าถึงแบบสอบถามจะให้กลุ่มตัวอย่างได้มีการอ่านคำชี้แจงเกี่ยวกับการวิจัย ซึ่งกลุ่มตัวอย่างสามารถปฏิเสธการให้ข้อมูลได้ แต่ถ้ากลุ่มตัวอย่างยินยอมการให้ข้อมูล สามารถคลิกยินยอมการให้ข้อมูลก่อนเริ่มต้นตอบแบบสอบถาม ซึ่งใช้เวลาประมาณ 10 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลส่วนบุคคลวิเคราะห์ด้วยสถิติพรรณนาประกอบด้วย จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นพบว่าข้อมูลความรอบรู้สุขภาพจิต ความผูกพันทางจิตใจ และความเหงามีการกระจายในโค้งปกติ จึงทดสอบความสัมพันธ์ด้วยสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ผลการวิจัย

ลักษณะทั่วไป กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 70.8 เป็นเพศหญิง ร้อยละ 27.6 เพศชาย และร้อยละ 1.6 ไม่ต้องการระบุเพศ อายุเฉลี่ย 20.74 (SD=1.261) อายุน้อยที่สุด 18 ปี และมากที่สุด 24 ปี ร้อยละ 87.3 นับถือศาสนาพุทธ ร้อยละ 3.3 และ .08 นับถือศาสนาคริสต์และอิสลามตามลำดับ นอกจากนี้ร้อยละ 8.6 ให้ข้อมูลว่าตนไม่นับถือศาสนาใด ๆ กลุ่มตัวเก็นครึ่งกำลังเรียนอยู่ในชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 เรียนอยู่คณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์วิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ร้อยละ 42.6 39.0 และ 18.4 ตามลำดับกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 40.6 พักอยู่ในหอพักในกำกับของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร้อยละ 54.5 พักอาศัยกับบุรุษเมท โดยมีนักศึกษาที่อาศัยคนเดียวตามลำพังร้อยละ 17.1 ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลและลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

	ตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ			
	ชาย	107	27.6
	หญิง	274	70.8
	ไม่ต้องการระบุ	6	1.6
อายุ (ปี)			
	18	19	4.9
	19	105	27.1
	20	111	28.7
	21	69	17.8
	22	69	17.8
	23	10	2.6
	24	4	1.1
ศาสนา			
	พุทธ	338	87.3
	คริสต์	13	3.3
	อิสลาม	3	.8
	ไม่นับถือศาสนา	33	8.6
กลุ่มสาขาวิชาที่เรียน			
	กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ	165	42.6
	กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์	150	39.0
	กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี	71	18.4
ชั้นปี			
	ปี 1	127	32.8
	ปี 2	96	24.8
	ปี 3	64	16.5
	ปี 4	85	22.0
	ปี 5	7	1.8
	ปี 6	3	0.8
	ไม่ต้องการระบุชั้นปี	5	1.3
ลักษณะที่พักอาศัยในปัจจุบัน			
	บ้านพักส่วนตัว/ห้องชุด	110	28.7
	หอพักในกำกับภายในมหาวิทยาลัย	157	40.6
	หอพัก/ห้องพักเอกชนภายนอกมหาวิทยาลัย	119	30.7
ลักษณะการอยู่อาศัยในปัจจุบัน			
	อาศัยอยู่ลำพังคนเดียว	66	17.0
	อาศัยอยู่กับบิดามารดา / ญาติพี่น้อง / ผู้ปกครอง	97	25.1
	อาศัยอยู่กับรูมเมท	211	54.5
	อาศัยอยู่กับแฟน / คนรัก	13	3.4

นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีคะแนนความรอบรู้สุขภาพจิตเฉลี่ย 113.05 คะแนน (SD = 9.366) และคะแนนเฉลี่ยรายด้านของความรอบรู้สุขภาพจิตประกอบด้วย ด้านความเข้าใจและตระหนักรู้ถึง ความเจ็บป่วยและสภาวะปัญหาทางสุขภาพจิต 42.67 คะแนน (SD = 4.946) ด้านความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับความ เจ็บป่วยและสภาวะปัญหาทางสุขภาพจิต 29.46 คะแนน (SD = 3.336) ด้านการรู้แหล่งที่สามารถขอความช่วยเหลือ สำหรับดูแลสภาวะจิตใจเบื้องต้น 23.99 คะแนน (SD = 3.062) และด้านกลยุทธ์สำหรับช่วยเหลือตนเอง ได้อย่างเหมาะสม 16.96 คะแนน (SD = 2.056) สำหรับคะแนนความผาสุกทางจิตใจเฉลี่ย 45.53 คะแนน (SD = 10.954) และมีคะแนนความเหงาเฉลี่ย 42.42 คะแนน (SD = 10.257) ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจและความเหงาของกลุ่มตัวอย่าง

Variable	$\bar{x}$	SD	ระดับ
ความรอบรู้สุขภาพจิต	113.05	9.366	ปานกลาง
ด้านความรู้เกี่ยวกับปัญหาทางสุขภาพจิต	42.67	4.946	ปานกลาง
ด้านความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับปัญหาทางสุขภาพจิต	29.43	3.336	ปานกลาง
ด้านการรู้และพฤติกรรมในการแสวงหาแหล่งรับความช่วยเหลือเบื้องต้น	23.99	3.062	ปานกลาง
ด้านกลยุทธ์สำหรับช่วยเหลือตนเองได้อย่างเหมาะสม	16.96	2.056	ปานกลาง
ความผาสุกทางจิตใจ	45.53	10.954	ปานกลาง
ความเหงา	42.42	10.257	ปานกลาง

จากการทดสอบความสัมพันธ์ พบว่า ความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความผาสุกทาง จิตใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = 0.345$, $p < 0.001$) กล่าวคือหากกลุ่มตัวอย่างมีความรอบรู้ สุขภาพจิตเพิ่มขึ้น กลุ่มตัวอย่างจะมีความผาสุกทางจิตใจเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าความรอบรู้สุขภาพจิตมี ความสัมพันธ์ทางลบกับความเหงาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = -0.249$, $p < 0.001$) เมื่อกลุ่ม ตัวอย่างมีความรอบรู้สุขภาพจิตที่เพิ่มจะทำให้ความเหงาลดลง และความเหงามีความสัมพันธ์ทางลบกับความ ผาสุกทางจิตใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = -0.699$, $p < 0.001$) หมายความว่า เมื่อกลุ่มตัวอย่างมี ความเหงาเพิ่มขึ้นก็จะมีผาสุกทางจิตใจลดลง ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงาของกลุ่มตัวอย่าง

Variable	MHL	MWB	Loneliness
ความรอบรู้สุขภาพจิต (MHL)	1		
ความผาสุกทางจิตใจ (MWB)	0.345***	1	
ความเหงา (Loneliness)	-0.249***	-0.699***	1

หมายเหตุ *** $p < 0.001$

การอภิปรายผลการวิจัย

ความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิตและความผาสุกทางจิตใจในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับความผาสุกทางจิตใจ โดยพบว่ามีสัมพันธ์กัน ในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($r = 0.345$, $p < 0.001$) นอกจากนี้ยังพบว่าความรอบรู้สุขภาพจิต ทั้ง 4 ด้านยังมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับความผาสุกทางจิตใจ ประกอบด้วย ด้านความรู้เกี่ยวกับปัญหา สุขภาพจิต ($r = 0.170$, $p < 0.001$) ด้านความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับความผิดปกติทางจิต ($r = 0.186$, $p < 0.001$) ด้านการรู้แหล่งและพฤติกรรมแสวงหาแหล่งรับความช่วยเหลือทางสุขภาพจิตเบื้องต้น ($r = 0.371$, $p < 0.001$)

และด้านกลยุทธ์สำหรับช่วยเหลือตนเองได้อย่างเหมาะสม ($r = 0.310, p < 0.001$) การประเมินความรอบรู้สุขภาพจิตเป็นการมุ่งเน้นไปที่การประเมินเกี่ยวกับความรู้ ความเชื่อ ทศนคติของความผิดปกติทางจิตใจมากกว่ามุ่งเน้นเรื่องสุขภาพจิตที่ดี (Campos, Dias, Palha, Duarte, & Veiga, 2016; Dias et al., 2018; O'Connor & Casey, 2015) ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้ที่มีความรอบรู้สุขภาพจิตที่ดี จะสามารถจัดการและหาแหล่งสนับสนุนเพื่อให้เกิดสมดุลของอารมณ์ด้านบวกและด้านลบของตนและเกิดเป็นความผาสุกทางจิตใจได้ ซึ่งผลการศึกษาครั้งนี้มีความสอดคล้องกับการศึกษาความสัมพันธ์ของความรอบรู้สุขภาพจิตและความผาสุกทางจิตใจในหลายประเทศ เช่น การศึกษาของ เบจอร์เซน และ ไฮเตอร์ โดส์ ฌองโตส (Bjørnsen et al., 2019; Heitor dos Santos et al., 2017) ที่พบเช่นเดียวกันว่าความผาสุกทางจิตใจมีความสัมพันธ์กับความรอบรู้สุขภาพจิต แต่การศึกษาในนักศึกษาในออสเตรเลีย กลับพบว่า ความรอบรู้สุขภาพจิตนั้นไม่มีความสัมพันธ์กับความผาสุกทางจิตใจ แต่พบว่าความรอบรู้สุขภาพจิตด้านการแสวงหาความช่วยเหลือนั้นมีความสัมพันธ์กับความผาสุกทางจิตใจ ($r = .419, p < .001$) เนื่องจากปัจจัยปัจจัยแทรกซ้อนจากสิ่งแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัย เช่น รูปแบบการเรียนการสอน การประเมินการเรียนการสอน จำนวนชั่วโมงเรียน ลักษณะของชั้นเรียน สัมพันธภาพกับบุคคลอื่น เป็นต้น (Ratnayake & Hyde, 2019) อันจะเห็นได้ว่า ความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับความผาสุกทางจิตใจทั้งในภาพรวมและรายด้าน บุคคลที่มีความรอบรู้สุขภาพจิต จะรับรู้ปัญหาของตนเองและบุคคลใกล้ชิดได้ รู้เกี่ยวกับความเจ็บป่วยทางสุขภาพจิต แสวงหาแหล่งที่สามารถให้ความรู้รวมถึงแหล่งช่วยเหลือเบื้องต้นได้เหมาะสม จึงสามารถใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนสำหรับจัดการความผิดปกติทางจิตใจของตนและคนรอบข้างได้ ลดความตึงเครียดลง มีความผาสุกทางจิตใจ ในทางตรงกันข้าม หากนักศึกษามีความรอบรู้สุขภาพจิตที่ต่ำ ก็จะเป็นการเพิ่มความยากลำบากในการหาทางออกให้กับปัญหาความผิดปกติทางจิตใจ เกิดความวิตกกังวล ไม่มีความสุข ความพึงพอใจในชีวิต และคุณภาพชีวิตลดลง ก็สามารถแสดงถึงความผาสุกทางจิตใจที่ต่ำได้ (Langlands, Jorm, Kelly, & Kitchener, 2008; Yurayat, 2011)

จากการการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ โล กูปตา และ เคอาตติง (Lo, Gupta & Keating, 2018) แสดงให้เห็นว่า ความรู้ทั่วไปในการป้องกันความผิดปกติทางจิตใจ การรับรู้เมื่อมีปัญหาและความผิดปกติทางจิตใจ ความรู้เกี่ยวกับหนทางความช่วยเหลือและการรักษาความผิดปกติทางจิตใจ ความรู้เกี่ยวกับกลยุทธ์การช่วยเหลือตนเองอย่างมีประสิทธิภาพสำหรับปัญหาที่มีความรุนแรง และทักษะการให้ความช่วยเหลือเบื้องต้นสำหรับตนเองและผู้มีปัญหาความผิดปกติทางจิตใจยังสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการเสริมสร้างพลังให้สังคมเพื่อการดำเนินงานด้านความรอบรู้สุขภาพจิตภายในชุมชนได้ ซึ่งจากแนวทางดังกล่าว จะเห็นได้ว่า บางแนวทางนั้นเป็นองค์ประกอบของความรอบรู้สุขภาพจิตที่ผู้วิจัยกำลังศึกษาในขณะนี้ ผู้กำหนดนโยบาย บุคลากรทางสุขภาพจิต นักวิจัยอาจใช้แนวทางเหล่านี้ในการส่งเสริมความรอบรู้สุขภาพจิตทั้งในนักศึกษา บุคคลทั่วไป รวมถึงบุคคลกลุ่มที่มีความเปราะบางได้ เพื่อให้ทุกคนมีความรอบรู้สุขภาพจิตพร้อมรับกับสิ่งที่อาจเกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน ซึ่งนักศึกษาหรือบุคคลที่มีความรอบรู้สุขภาพจิตจะมีความรู้เท่าทันปัญหาทางสุขภาพจิตที่เกิดขึ้นได้รวมทั้งหาแนวทางและแหล่งการรักษาได้อย่างเหมาะสม และยังเป็นการป้องกันความรุนแรงของความผิดปกติเหล่านั้นภายใต้บริบทความรอบรู้สุขภาพจิต (Rice et al, 2017)

ความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิตและความเหงาในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับความเหงาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทางลบที่ระดับ 0.01 ($r = -0.249, p < 0.001$) และในรายด้านก็พบเช่นเดียวกันว่า ความรอบรู้สุขภาพจิตรายด้านมีความสัมพันธ์กับความเหงาเช่นกัน ยกเว้นด้านความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับปัญหาทางสุขภาพจิต ($r = -0.017, p = 0.744$) ความรู้สึกว่าตนแปลกแยกและความรู้สึกถูกแยกตัวจากสังคมเป็นความรู้สึกเหงา และมีอิทธิพลต่อปัจจัยกำหนดสุขภาพหลาย

ด้านในทุกช่วงวัย(Hawkley & Capitanio, 2015) การเข้ามาศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิตที่มีความเป็นอิสระมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ รอบตัว ที่ไม่เหมือนกับสภาพแวดล้อมในครอบครัว ปัญหาการปรับตัวกับเพื่อนแปลกหน้า อาจเป็นสาเหตุของความรู้สึกเหงาในนักศึกษาได้ (Pengtong, 2006) นักศึกษาที่มีความรอบรู้สุขภาพจิตต่ำจะมีแหล่งสนับสนุนทางสังคมและแหล่งของรับคำปรึกษาบ่อยและอาจหาทางออกให้กับปัญหาหรืออารมณ์ด้านลบของตนเช่นความเหงาได้ไม่เหมาะสม ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้านี้สอดคล้องกับการศึกษาของเบจอร์นเซน (Bjørnsen et al., 2019) ที่พบว่า ความเหงาและความรอบรู้สุขภาพจิตเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันในทางลบ ($r = -0.120, p < 0.01$) นอกจากนี้การศึกษาของ ดิกกินสัน (Dickinson, 2019) ก็พบเช่นเดียวกันว่า ความรอบรู้สุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับความเหงาอย่างมีนัยสำคัญ และยังพบว่าความเหงานี้ยังมีความสัมพันธ์กับจำนวนเพื่อนที่สามารถให้ความช่วยเหลือ และจำนวนกิจกรรมที่ทำในมหาวิทยาลัยเช่นกัน นักศึกษาที่ไม่ทราบแหล่งขอความช่วยเหลือทางสุขภาพจิตอาจมีความรู้สึกเหงาสูง เช่น การศึกษาของวรวิรุ ธนประภค (Thanaprakrit, 2008) ที่พบเช่นเดียวกันว่าการขาดคนหรือแหล่งที่จะสามารถเข้ารับคำปรึกษา การขาดคนคุยเป็นอีกหนึ่งสาเหตุของความเหงา ความเหงาเป็นปัจจัยที่นำไปสู่ความผิดปกติทางจิตใจหลายประเภท ทั้งภาวะซึมเศร้า การใช้สารเสพติด ปัญหาการนอน ความผิดปกติทางบุคลิกภาพ เป็นต้น (Mushtaq, Shoib, Shah, & Mushtaq, 2014; Richardson, Elliott, & Roberts, 2017) สุขภาพจิตที่ดีเกิดขึ้นได้จากการดูแลตนเอง ดังนั้นหากนักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิต มีแหล่งที่สามารถให้ความช่วยเหลือเมื่อประสบปัญหาสุขภาพจิต มีกลยุทธ์ในการให้ความช่วยเหลือเบื้องต้นได้ก็สามารถจัดการกับความเหงาและความรู้สึกโดดเดี่ยวได้ ซึ่งจะเป็นอีกหนึ่งแนวทางสำหรับการส่งเสริมสุขภาพจิต ความรอบรู้สุขภาพจิตและบรรเทาความเหงาได้ (Mushtaq et al., 2014) หน่วยงานที่ดูแลสุขภาพจิตนักศึกษาอาจจัดหาแหล่งความรู้และแหล่งสนับสนุนทางสังคมเพื่อบรรเทาความเหงาและเพิ่มความผาสุกทางจิตใจให้กับนักศึกษาในความดูแล

ความสัมพันธ์ระหว่างความเหงาและความผาสุกทางจิตใจในนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ความผาสุกทางจิตใจและความเหงามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทางลบที่ระดับ 0.01 ($r = -0.699, p < 0.001$) ความผาสุกทางจิตใจเป็นความสมดุลของอารมณ์ทางบวกและอารมณ์ทางด้านล่าง เป็นภาวะแห่งความสุข ความพึงพอใจต่อสถานการณ์ในเข้ามาในชีวิต (Yurayat, 2011) หลายการศึกษาชี้ให้เห็นว่าความเหงาและโดดเดี่ยว โดยเฉพาะปริมาณและคุณภาพของความสัมพันธ์ทางสังคมที่แย่งส่งผลทางลบต่อสุขภาพจิตและความผาสุกทางจิตใจ (Hignell, 2019) นักศึกษาที่มีความเหงาสูงจะมีความผาสุกทางจิตใจต่ำ เพราะมีข้อจำกัดของสมดุลอารมณ์ด้านบวกและด้านลบของตน ซึ่งการศึกษาค้นคว้านี้พบเช่นเดียวกับการศึกษาของเบจอร์นเซน (Bjørnsen et al., 2019) ที่นอกจากพบความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้สุขภาพจิตและความผาสุกทางจิตใจแล้ว การศึกษานี้ยังพบว่าความผาสุกทางจิตใจก็มีความสัมพันธ์กับความเหงาเช่นกัน ($r = -0.540, p < 0.01$) การศึกษาในนักศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย (Ratanasiripong & Wang, 2011) พบว่า ความยากลำบากในการเข้าสังคมมีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจในชีวิต ($r = -0.320, p < 0.01$) กล่าวคือนักศึกษาที่ประสบปัญหาการเข้าสังคมหรือสัมพันธ์ภาพในสังคม จะมีความรู้สึกพึงพอใจในชีวิตต่ำ ไอชัค (Ishaq, Asif, & Malik, 2018) ทำการศึกษาในนักศึกษาก็พบว่าความผาสุกทางจิตใจและความเหงาเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน แคร็น และคณะ (Kearns, Whitley, Tannahill, & Ellaway, 2015) พบว่า ความรู้สึกเหงามีความสัมพันธ์อย่างมากกับสุขภาพจิตที่ไม่ดี ความเครียด ความวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้า รวมทั้งมีความสัมพันธ์กับลักษณะการอยู่อาศัยโดยลำพังของบุคคล ความสนิทสนมชิดเชื้อกับเพื่อนบ้านเป็นปัจจัยที่สำคัญของความเหงาและความผาสุกทางจิตใจ แคร็น (Kearns et al., 2015) มองว่า ความเหงาเป็นสิ่งที่เครียดอย่างหนึ่งของชีวิต บุคคลที่มีความผาสุกจะสามารถตอบสนองต่อความเหงาได้ดี เช่นเดียวกับ อับโบท์ (Abbott, Lim, Eres, Long, &

Mathews, 2018) ซึ่งกล่าวว่าผู้ที่มีความผาสุกทางจิตใจสูงมักมีความรู้สึกโดดเดี่ยวและเหงาต่ำ นอกจากนี้ผู้ที่มีความผาสุกทางจิตใจที่ดี ก็จะมีปัญหาทางกาย ทางจิต และทางสังคมด้านลบที่น้อยเช่นกัน เช่น ความวิตกกังวลเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความรู้สึกเศร้า และสุขภาพทางกายและสุขภาพจิตที่ดี (Abbott et al., 2018) การส่งเสริมเพื่อลดความเหงา ความรู้สึกโดดเดี่ยวเป็นหนทางสำหรับการเพิ่มความผาสุกทางจิตใจ (Ercole & Parr, 2020) ความผาสุกทางจิตใจและความเหงาเป็นปัจจัยที่สัมพันธ์กัน ซึ่งจากการศึกษาระยะยาวกว่า 8 ทศวรรษของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ที่ทำการศึกษากับบุคคลตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นจนถึงวาระท้ายของชีวิต พบว่า การมีเครือข่ายทางสังคมที่มากจะช่วยเพิ่มความสุขในชีวิต บุคคลที่มีความรู้สึกว่าตนถูกทอดทิ้งเกินกว่าที่ตนสามารถรับได้ จะมีความสุขในชีวิตน้อย สุขภาพจะเริ่มแย่งลงตั้งแต่วัยกลางคน การทำงานของสมองลดลงและพบว่าบุคคลเหล่านี้มีอายุไขที่สั้นกว่าผู้ที่มีการมีเครือข่ายทางสังคมสูง ความเหงาเป็นปัจจัยที่สัมพันธ์และยังมีความสามารถทำนายความสุขและความผาสุกของบุคคลได้ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบบเล็กน้อย เช่น กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน คนรู้จัก ที่เราไม่จำเป็นต้องทำความรู้จักอย่างลึกซึ้ง ก็มีความสัมพันธ์กับความสุขและความผาสุกทางจิตใจได้ นอกจากนี้การจัดการกับความรู้สึกเหงาก็เป็นอีกหนึ่งแนวทางสำหรับการส่งเสริมความผาสุกทางจิตใจเช่นกัน (Harvard Health Letter, 2017; Mushtaq et al, 2014; Walton, 2018)

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจและความเหงาเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันและเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้ และผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความรอบรู้สุขภาพจิตในระดับปานกลาง นักวิชาการ มหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานที่ดูแลด้านการพัฒนาคุณภาพนักศึกษา อาจใช้เป็นแนวทางสำหรับการส่งเสริมสุขภาพจิต โดยการจัดหลักสูตรอบรม การจัดกิจกรรมหรือชั้นเรียนสำหรับการส่งเสริมทักษะความรอบรู้สุขภาพจิตให้กับนักศึกษา เพราะความรอบรู้สุขภาพจิตเป็นความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาสุขภาพจิตของตนเองและคนรอบข้าง เมื่อนักศึกษามีความรอบรู้สุขภาพจิตก็จะมีตระหนักรู้ความเจ็บป่วย ความเสี่ยงต่อการเจ็บป่วย อาการเบื้องต้นที่ต้องแสวงหาหนทางสำหรับขอรับความช่วยเหลือ รวมทั้งเป็นการส่งเสริม ป้องกัน และให้การปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับความผิดปกติทางจิตใจด้วยตนเองภายใต้กระบวนการทางสุขภาพจิตที่เหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ส่งผลให้ความรอบรู้สุขภาพจิตของนักศึกษาดีขึ้น ซึ่งหากได้รับการส่งเสริมที่ดี ความรอบรู้สุขภาพจิตของนักศึกษาจะเริ่มดีขึ้นครบทุกองค์ประกอบ และเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดความผาสุกทางจิตใจ และเป็นปัจจัยที่ช่วยลดความรู้สึกเหงาได้

2. ความเหงาเป็นความทุกข์ทรมานและสร้างความไม่สุขสบายหลายด้าน ความเหงาเป็นปัจจัยทางลบด้านสุขภาพจิต ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาบางส่วนมีความเหงาในระดับสูง และยังพบอีกเช่นกันว่า นักศึกษาบางส่วนไม่ทราบแหล่งขอรับคำปรึกษาทางสุขภาพจิต เนื่องจากนักศึกษาเข้ามาเรียนที่มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มาจากภูมิลำเนาที่ต่างกัน มหาวิทยาลัย หรือผู้ที่ดูแลด้านการพัฒนาคุณภาพนักศึกษาอาจใช้ผลการวิจัยนี้เพื่อหาแนวทางสำหรับการบรรเทาระดับความเหงาของนักศึกษาลง เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพ การเพิ่มการสนับสนุนทางสังคม การเพิ่มหรือหาแหล่งสนับสนุนทางสุขภาพจิตให้กับนักศึกษา การประชาสัมพันธ์แหล่งขอรับบริการทางสุขภาพจิตให้กับนักศึกษา เป็นต้น แนวทางในการจัดการความเหงายังเป็นแนวทางสำหรับการส่งเสริมความรอบรู้สุขภาพจิตอีกทางหนึ่งด้วย นักศึกษาที่มีความรอบรู้สุขภาพจิต จะสามารถสร้างความสมดุลของความรู้สึกด้านบวกและด้านลบภายในจิตใจตนเองได้ เมื่อเกิดความสมดุลก็จะก่อให้เกิดความผาสุกทางจิตใจได้

ข้อจำกัดของการวิจัยครั้งนี้

แบบสอบถามที่ใช้เป็นแบบถามใหม่ ผู้วิจัยดำเนินการแปลข้ามวัฒนธรรม จึงยังไม่ได้ดำเนินการหาค่ามาตรฐาน รวมทั้งความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในกลุ่มประชากร ซึ่งอยู่ระหว่างดำเนินการร่วมกับทีมวิจัยและทีมผู้พัฒนา แต่ในเบื้องต้นจากการนำเครื่องมือไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแล้วพบว่า แบบสอบถามดังกล่าวสามารถใช้ได้ในบริบทของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีความเที่ยงที่ดี ความตรงเชิงเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ และมีความเชื่อมั่นเทียบเท่าต้นฉบับ ทั้งนี้ผู้สนใจอาจนำแบบสอบถามนี้ไปใช้สำหรับการวิจัยในกลุ่มอื่น และหาค่ามาตรฐานต่อไป

ลักษณะการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบบังเอิญ เนื่องจากข้อจำกัดด้านการเก็บข้อมูลที่ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562 และข้อจำกัดในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่มีการกระจายตามสัดส่วนของประชากรที่ทำการศึกษา ข้อมูลความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ ความเหงาและข้อมูลส่วนบุคคลอาจไม่สามารถเป็นตัวแทนและอ้างอิงถึงกลุ่มประชากร ซึ่งคือนักศึกษาทั้งมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ ดังนั้นการทำวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยจึงควรคำนึงถึงวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น เพื่อให้ข้อมูลที่รวบรวมสามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มประชากรที่ศึกษา

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาหาปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์และปัจจัยที่ใช้ทำนายความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงา ซึ่งจากค้นวรรณกรรมที่เก็บข้อ ก็พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลบางปัจจัย ปัจจัยกำหนดสุขภาพทั้งทางกายและทางจิตใจ และปัจจัยอื่น ๆ อาจจะมีความสัมพันธ์และสามารถเป็นปัจจัยร่วมทำนายความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงา รวมทั้งการศึกษาระยะยาวเพื่อติดตามผลความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจและความเหงาในสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป
2. การศึกษาความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิตใจ และความเหงาในกลุ่มตัวอย่างที่แตกต่างกันออกไป เช่น การศึกษาในกลุ่มประชากร บุคลากรทางสุขภาพ กลุ่มวันทำงาน ในชุมชน พระภิกษุสงฆ์ รวมทั้งกลุ่มเปราะบางในสังคม เช่น ผู้สูงอายุพึ่งพิง ประชากรชายขอบ ชนเผ่า เป็นต้น
3. การศึกษาเพื่อพัฒนาเครื่องมือ และการศึกษาร่วมกับทีมสหวิชาชีพอื่น เพื่อกำหนดตัวชี้วัดความผาสุกทางจิต ความรอบรู้สุขภาพจิต และความเหงาในบริบทของประเทศไทย เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับการส่งเสริมความผาสุกทางจิต ความรอบรู้สุขภาพจิต และความเหงา
4. การศึกษาเพื่อพัฒนาแนวทางส่งเสริมความรอบรู้สุขภาพจิต ความผาสุกทางจิต และความเหงาในนักศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร. วราภรณ์ บุญเชียง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิมพ์ชนก เครือสุคนธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัย ผู้พัฒนาเครื่องมือ รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่มีส่วนในการแปลเครื่องมือ และขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกท่านสำหรับความตั้งใจและมุ่งหวังให้ประสบการณ์ในชีวิตของท่านก่อเกิดเป็นประโยชน์สำหรับการสาธารณสุขและสุขภาพจิตไทย ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลนี้ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุดตามที่ท่านปรารถนาทุกประการ

เอกสารอ้างอิง

- Abbott, J., Lim, M., Eres, R., Long, K., & Mathews, R. (2018). The impact of loneliness on the health and wellbeing of Australians. *InPsych: The bulletin of the Australian Psychological Society*, 40(6). 1-6.
- Attygalle, U. R., Perera, H., & Jayamanne, B. D. W. (2017). Mental health literacy in adolescents: ability to recognise problems, helpful interventions and outcomes. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 11(1). 38. doi:10.1186/s13034-017-0176-1
- Bewick, B., & Stallman, H. (2018). *How universities can combat the student mental health crisis*. Retrieved from <https://www.independent.co.uk/news/education/university-mental-health-students-depression-anxiety-suicide-alcohol-a8526051.html>
- Bíró, É., Balajti, I., Ádány, R., & Kósa, K. (2010). Determinants of mental well-being in medical students. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 45(2). 253-258. doi: 10.1007/s00127-009-0062-0
- Bjørnsen, H. N., Espnes, G. A., Eilertsen, M.-E. B., Ringdal, R., & Moksnes, U. K. (2019). The relationship between positive mental health literacy and mental well-being among adolescents: Implications for school health services. *The Journal of School Nursing*, 35(2). 107-116. doi: 10.1177/1059840517732125
- Campos, L., Dias, P., Palha, F., Duarte, A., & Veiga, E. (2016). Development and psychometric properties of a new questionnaire for assessing mental health literacy in young people. *Universitas Psychologica*, 15(2). 61-72. doi: 10.11144/Javeriana.upsyl5-2.dppq
- Cochran, W. G. (1966). *sampling techniques* (2 ed.). New York, NY: Wiley.
- Coles, M. E., Ravid, A., Gibb, B., George-Denn, D., Bronstein, L. R., & McLeod, S. (2016). Adolescent mental health literacy: young people's knowledge of depression and social anxiety disorder. *Journal of Adolescent Health*, 58(1). 57-62. doi: 10.1016/j.jadohealth.2015.09.017
- Department of Mental Health, Ministry of Public Health. (2019). phœi nisit naksuksa 6.4 pœsen phayayam kha tua tai [Revealed that 6.4% of students attempted suicide]. Retrieved from <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=29586>
- Dias, P., Campos, L., Almeida, H., & Palha, F. (2018). Mental health literacy in young adults: adaptation and psychometric properties of the mental health literacy questionnaire. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(7). 1318.
- Doyle, E., O'Sullivan, S., Nearchou, F., & Hennessy, E. (2017). An exploration of mental health literacy in relation to depression in secondary school pupils. *Journal of Education and Training*, 4(2). 1-13. doi: 10.5296/jet.v4i2.10287
- Ercole, V., & Parr, J. (2019). Problems of loneliness and its impact on health and well-being. In W. Leal Filho, T. Wall, A. M. Azul, L. Brandli, & P. G. Özuyar (Eds.), *Good health and well-being* (pp. 1-12). Cham: Springer International.

- Ganaseen, K. A., Parker, S., J Hugo, C., Stein, D., Emsley, R. A., & Seedat, S. (2008). Mental health literacy: Focus on developing countries. *African journal of psychiatry*, 11. 23-28.
doi: 10.4314/ajpsy.v11i1.30251
- Harvard Health Letter. (2017). *Can relationships boost longevity and well-being?*. Retrieved from <https://www.health.harvard.edu/mental-health/can-relationships-boost-longevity-and-well-being>
- Hawkey, L. C., & Capitanio, J. P. (2015). Perceived social isolation, evolutionary fitness and health outcomes: a lifespan approach. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. B: Biological Sciences*, 370(1669). doi: 10.1098/rstb.2014.0114
- Heitor dos Santos, M. J., Moreira, S., Dinis, A., Virgolino, A., Carreiras, J., Rosa, R., . . . & Santos, O. (2017). Promotion of mental health literacy and mental well-being in a Portuguese unemployed population sample: Effectiveness assessment of a capacity building community-based intersectoral intervention. *European Psychiatry*, 41(Supplement). S736.
doi: 10.1016/j.eurpsy.2017.01.1350
- Henderson, C., Evans-Lacko, S., & Thornicroft, G. (2013). Mental illness stigma, help seeking, and public health programs. *American Journal of Public Health*, 103(5). 777-780.
doi: 10.2105/ajph.2012.301056
- Hignell, Y. (2019). *Why mental health is key to wellbeing*. Retrieved from <https://ben.org.uk/ben-blog/mental-health-key-to-wellbeing/>
- Ishaq, G., Asif, M., & Malik, N. (2018). Relationship of loneliness and psychological well-being among university hostels students: Moderating role of self-esteem. *Journal of Research in Social Sciences*, 6(2). 242-252.
- Jorm, A. F. (2000). Mental health literacy. Public knowledge and beliefs about mental disorders. *The British journal of psychiatry*, 177. 396-401. doi: 10.1192/bjp.177.5.396
- Jorm, A. F., Barney, L. J., Christensen, H., Highet, N. J., Kelly, C. M., & Kitchener, B. A. (2006). Research on mental health literacy: what we know and what we still need to know. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 40(1). 3-5.
doi: 10.1080/j.1440-1614.2006.01734.x
- Jorm, A. F., Korten, A. E., Jacomb, P. A., Christensen, H., Rodgers, B., & Pollitt, P. (1997). "Mental health literacy": a survey of the public's ability to recognise mental disorders and their beliefs about the effectiveness of treatment. *Medical Journal of Australia*, 166(4). 182-186.
doi: 10.5694/j.1326-5377.1997.tb140071.x
- Kearns, A., Whitley, E., Tannahill, C., & Ellaway, A. (2015). Loneliness, social relations and health and well-being in deprived communities. *Psychology, health & medicine*, 20(3). 332-344.
doi: 10.1080/13548506.2014.940354
- Lakdawala, B., & Vankar, G. K. (2016). Mental health literacy amongst college students : A community based study. *Indian Journal of Mental Health*, 3. 473-485.
doi: 10.30877/IJMH.3.3.2016.342-350

- Langlands, R. L., Jorm, A. F., Kelly, C. M., & Kitchener, B. A. (2008). First aid for depression: a Delphi consensus study with consumers, carers and clinicians. *Journal of Affective Disorders*, 105(1-3). 157-165. doi: 10.1016/j.jad.2007.05.004
- Lee, E. E., Depp, C., Palmer, B. W., Glorioso, D., Daly, R., Liu, J., . . . & Jeste, D. V. (2018). High prevalence and adverse health effects of loneliness in community-dwelling adults across the lifespan: role of wisdom as a protective factor. *International Psychogeriatrics*. 1-16. doi:10.1017/S1041610218002120
- Lo, K., Gupta, T., & Keating, J. L. (2018). Interventions to promote mental health literacy in university students and their clinical educators. A systematic review of randomized control trials. *Health Professions Education*, 4(3). 161-175. doi: 10.1016/j.hpe.2017.08.001
- Mahfouz, M. S., Aqeeli, A., Makeen, A. M., Hakami, R. M., Najmi, H. H., Mobarki, A. T., . . . Ageel, O. A. (2016). Mental health literacy among undergraduate students of a saudi tertiary institution: A cross-sectional study. *Mental illness*, 8(2). 35-39. doi: 10.4081/mi.2016.6806
- Melas, P. A., Tartani, E., Forsner, T., Edhborg, M., & Forsell, Y. (2013). Mental health literacy about depression and schizophrenia among adolescents in Sweden. *European Psychiatry*, 28(7). 404-411. doi: 10.1016/j.eurpsy.2013.02.002
- Moustakas, C. E. (1961). *Loneliness*. NY: Prentice-Hall.
- Mushtaq, R., Shoib, S., Shah, T., & Mushtaq, S. (2014). Relationship between loneliness, psychiatric disorders and physical health ? A review on the psychological aspects of loneliness. *Journal of clinical and diagnostic research*, 8(9). WE01-WE04. doi: 10.7860/JCDR/2014/10077.4828
- Mulye, T. P., Park, M. J., Nelson, C. D., Adams, S. H., Irwin, C. E., & Brindis, C. D. (2009). Trends in Adolescent and Young Adult Health in the United States. *Journal of Adolescent Health*, 45(1). 8-24. doi: 10.1016/j.jadohealth.2009.03.013
- O'Connor, M., & Casey, L. (2015). The Mental Health Literacy Scale (MHLS): A new scale-based measure of mental health literacy. *Psychiatry Research*, 229(1-2). 511-516. doi: 10.1016/j.psychres.2015.05.064
- Palmer, B. W. (2019). The effects of loneliness and social isolation on cognitive functioning in older adults: a need for nuanced assessments. *International Psychogeriatrics*, 31(4). 447-449. doi: 10.1017/S1041610218001849
- Patton, G. C., Coffey, C., Romaniuk, H., Mackinnon, A., Carlin, J. B., Degenhardt, L., . . . & Moran, a. P. (2014). The prognosis of common mental disorders in adolescents: a 14-year prospective cohort study. *The Lancet*, 383(9926). 1404-1411. doi: 10.1016/S0140-6736(13)62116-9
- Peng tong, T. (2006). wiwatthanakan læ khongsang kieokap sangkhom [Evolution and structure of society]. Retrieved from <http://e-learning.tapee.ac.th/>

- Pilakanta, S & Sriwichai N. (2020). khwam chuk læ patchai thamnai kan khoei phayayam kha tua tai talot chuang chiwit nai phupuai sumsao [Prevalence and predictors of lifetime suicide attempt in individuals with major depressive disorder]. *Chiang Mai Medical Journal*. 59(2). 99-113.
- Pimlott, N. (2018). The ministry of loneliness. *Canadian Family Physician Medecin de Famille Canadien*, 64(3). 166.
- Pyle, E., & Manclossi, S. (2018). *Understanding well-being inequalities: who has the poorest personal well-being?*. Retrieved from <https://www.ons.gov.uk/peoplepopulationandcommunity/wellbeing/articles/understandingwellbeing>
- Ratanasiripong, P., & Wang, C.-C. D. C. (2011). Psychological well-being of Thai nursing students. *Nurse education today*, 31(4). 412-416. doi: 10.1016/j.nedt.2010.08.002
- Ratnayake, P., & Hyde, C. (2019). Mental Health Literacy, Help-Seeking Behaviour and Wellbeing in Young People: Implications for Practice. *The Educational and Developmental Psychologist*, 36. 16-21. doi: 10.1017/edp.2019.1
- Rice, F., Eyre, O., Riglin, L., & Potter, R. (2017). Adolescent depression and the treatment gap. *The Lancet Psychiatry*, 4(2). 86-87. doi: 10.1016/S2215-0366(17)30004-4
- Richardson, T., Elliott, P., & Roberts, R. (2017). Relationship between loneliness and mental health in students. *Journal of Public Mental Health*, 16(2). 48-54. doi: 10.1108/JPMH-03-2016-0013
- Rüsch, N., Evans-Lacko, S. E., Henderson, C., Flach, C., & Thornicroft, G. (2011). Knowledge and attitudes as predictors of intentions to seek help for and disclose a mental illness. *Psychiatric services* 62(6). 675-678. doi:10.1176/ps.62.6.pss6206_0675
- Russell, D., Peplau, L. A., & Cutrona, C. E. (1980). The revised UCLA Loneliness Scale: concurrent and discriminant validity evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39(3). 472-480.
- Russell, D., Peplau, L. A., & Ferguson, M. L. (1978). Developing a measure of loneliness. *Journal of Personality Assessment*, 42. 290-294.
- Russell, D. W. (1996). UCLA Loneliness Scale (Version 3): reliability, validity, and factor structure. *Journal of Personality Assessment*, 66(1). 20-40. doi: 10.1207/s15327752jpa6601_2
- Sawasdiapanich N & Tiansawad S. (2011). kan plæ khruangmur phua chai nai nganwichai kham watthanatham : theknik læ praden thi tong phicharana [Instrument Translation for Cross-Cultural Research: Technique and Issues to be Considered]. *Thai Journal of Nursing Council*, 26(1). 19-28.
- Stewart-Brown, S., & Janmohamed, K. (2008). *Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale user guide version 1*. Scotland: NHS Health Scotland.
- Subudhi, C., Srinivasan, P., & Mohapatra, B. (2018). Mental Health Literacy among University Students. *American Journal of Educational Research*, 6(4). 365-369. doi: 10.12691/education-6-4-11

- Tennant, R., Hiller, L., Fishwick, R., Platt, S., Joseph, S., Weich, S., . . . Stewart-Brown, S. (2007). The Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale (WEMWBS): development and UK validation. *Health and Quality of Life Outcomes*, 5(1). 63. doi: 10.1186/1477-7525-5-63
- Thanaparakrit, W. (2008). *sahet khong khwam wawe læ kan phachoen kap khwam wawe khong nakrian pracham wairun* [Causes of and coping with loneliness of adolescent boarding students]. (Master of arts thesis, Chulalongkorn University).
- Vichai, S. (2019). *panha sukkhaphap chit wairun* [Adolecent metal health problem]. Retrieved from https://www.catc.or.th/studentaffairs/wp-content/uploads/2562/2_2_knowledge_for_district_consultants_and_parents/
- Walton, A. G. (2018). *7 ways loneliness and connectedness affect mental health*. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/alicegwalton/2018/10/30/7-ways-loneliness-and-connectedness-affect-mental-health/#7a9b129fe1dc>
- WHO. (2014). *Mental health: a state of well-being*. Retrieved from https://www.who.int/features/factfiles/mental_health/en/
- WHO. (2019). *Mental health*. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/facts-in-pictures/detail/mental-health>
- Wongpakaran, T., & Wongpakaran, N. (2012). A short version of the revised 'experience of close relationships questionnaire': investigating non-clinical and clinical samples. *Clinical Practice and Epidemiology in Mental Health*, 8. 36-42. doi: 10.2174/1745017901208010036
- Yurayat, P. (2011). *kan sukxa læ phatthana khwam pha suk thang chitchai khong naksukxa nai mahawitthayalai* [A study and development of psychological well-being of university student]. (Doctor of edication dissertation, Srinakharinwirot University).

ชายชาติทหารกับชาติในนวนิยายยาโออิเรื่อง นิทานพันดาว

นัทธนัย ประสานนาม¹

(Received: February 24, 2021; Revised: March 19, 2021; Accepted: April 5, 2021)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มุ่งศึกษานวนิยายเรื่อง นิทานพันดาว ของ Bacteria (2016) โดยเน้นการสร้างความเป็นชายชาติทหารกับความเป็นชาติภายในระบบสื่อความหมายของนวนิยายโรมานซ์ทหาร ผลการศึกษาพบว่า ความเป็นชายชาติทหารประกอบสร้างผ่านความเป็นชายในเครื่องแบบ ร่างกายที่เฝ้าหวงใจผสมผสานกับความเป็นแอลฟาผู้ปกป้อง ความเป็นชายชาติทหารในนวนิยายขนานไปกับการขยายตัวของกระแสทหารนิยมในวัฒนธรรมประชานิยมหลังการรัฐประหารใน พ.ศ.2557 ส่วนความหมายของชาติผืนผ้ากับร่างกายของนายเอกที่เปราะบางและเรียกร้องการปกป้องคุ้มครองโดยทหาร ประกอบเข้ากับชนบทรักเทิดทูนในนวนิยายโรมานซ์ที่ขบขันความภักดีของพระเอกต่อสถาบันประจำชาติ การสร้างความเป็นชายชาติทหารและชาติในนวนิยายเรื่องนี้ยังคงนำเสนอความเป็นอื่นของชายแดนและกลุ่มชาติพันธุ์ผ่านคู่ตรงข้ามระหว่างเมืองกับชนบท นอกจากนี้ แผ่นดินชนบทที่มีเพศยังทำให้นายเอกพลิกความหมายจากความเป็นหญิงเชิงภูมิกายามาสู่ความเป็นชายที่มีอำนาจเหนือกว่าโลกชนบทที่ผูกอยู่กับความเป็นอื่นในแง่ชาติพันธุ์ ความเป็นหญิง และความไร้เดียงสาอย่างเด็ก

คำสำคัญ: ยาโออิ บอยส์เลิฟ นวนิยายโรมานซ์ นวนิยายไทย ความเป็นชาย

¹ รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชาวรรณคดี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อีเมล: natthanai.p@ku.th

Military Masculinity and Nationhood in the Yaoi Novel *A Tale of Thousand Stars*

Natthanai Prasannam²

Abstract

This article hopes to explore Bacteria's *A Tale of Thousand Stars* (2016) with special reference to military masculinity and nationhood under the signifying system of the military romance. It is found that military masculinity is constructed through the image of man in uniform, desired muscularity along with the role of protecting Alpha. The characteristics validate the re-emergence of militarism in Thai popular culture after the coup d'état in 2014. The connotation of nationhood is rooted within uke's vulnerable body conjuring the military protection. It also employs courtly love trope to illuminate seme's loyalty to certain national institutions. In creating military masculinity and nationhood, the novel represents the otherness of periphery and the ethnic group through the urban vs rural dichotomy. Furthermore, the gendered rural space gives birth to uke's new life: from feminized geo-body to masculinized body subjugating the rural world which embodies ethnic otherness, femininity, and childlike naivety.

Keywords: yaoi, Boys' Love (BL), romance novel, Thai novel, masculinity

² Assoc. Prof., Department of Literature, Faculty of Humanities, Kasetsart University. e-mail: natthanai.p@ku.th

“ทุกเรื่องระหว่างเรานั้นมันคืออะไร”: ความนำ

การปรากฏของทหารและสถาบันการทหารในสื่อประชานิยมทั่วโลกเป็นแนวโน้มที่เห็นได้ชัดหลังการก่อวินาศกรรมโดยกลุ่มผู้ก่อการร้ายในสหรัฐอเมริกาในวันที่ 11 กันยายน ค.ศ.2001 หรือที่เรียกว่าเหตุการณ์ 9/11 การโจมตีเกิดขึ้นที่อาคารเวิลด์เทรดเซ็นเตอร์และอาคารเพนตากอนของกองทัพอเมริกัน หลังเหตุการณ์ครั้งนั้นรัฐบาลอเมริกันส่งกองกำลังเข้าสู่ประเทศอัฟกานิสถานเพื่อต่อสู้กับกลุ่มตาลีบันตั้งแต่เดือนตุลาคม ค.ศ.2001 ในช่วงทศวรรษนั้นยังมีการก่อการร้ายเกิดขึ้นทั่วทวีปยุโรป เช่น เหตุระเบิดในกรุงมาดริด ประเทศสเปนวันที่ 11 มีนาคม ค.ศ.2004 และเหตุระเบิดในกรุงลอนดอน ประเทศสหราชอาณาจักร วันที่ 7 กรกฎาคม ค.ศ.2005 หรือที่นิยมเรียกว่าเหตุการณ์ 7/7 ก่อปรกับการเฉลิมฉลองครบรอบ 100 ปี สงครามโลกครั้งที่ 1 และการฉลอง 70 ปี การสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ปัจจัยเหล่านี้ทำให้ภาพทหารในสื่อประชานิยมขยายตัวอย่างมีนัยสำคัญควบคู่ไปกับโวหารในสื่อที่พยายามผลิตซ้ำประเด็นเรื่องความมั่นคง ควบคู่ไปกับสงครามประจำคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่พ้นจากยุคสงครามโลก สงครามเย็น มาสู่สงครามต่อต้านการก่อการร้าย (War on Terror หรือ War against Terror) (Jarmakani, 2015)

ทหารในสื่อประชานิยมจะเห็นได้จากภาพยนตร์ฮอลลีวูดจำนวนมากที่นำเสนอทหารกับการกิจต่อต้านการก่อการร้าย รวมทั้งภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ที่อ้างถึงสงครามโลกทั้งสองครั้ง แต่สำหรับผู้วิจัยแล้ว การนำเสนอทหารในสื่อที่น่าสนใจคือ สื่อที่นำเสนอด้านอ่อนไหวหรืออารมณ์ความรู้สึกที่โยงเข้ากับทหาร เน้นให้เห็นด้านที่ทหารมาสัมผัสสัมพันธ์กับพลเรือนหรือสถานะซ้อนของพวกเขาในฐานะพลเรือน นอกเหนือจากการบุกตะลุยต่อสู้ในดินแดนที่ไม่รู้จัก ความยอกย้อนของสื่อประชานิยมทำให้เห็นว่า การนำเสนอภาพทหารที่แสดงความเข้มแข็งอย่างแรมโบ้ในแฟรนไชส์ของ *Rambo* นับจาก *First Blood* (dir. Ted Kotcheff, 1982) ไม่อาจเป็นโวหารหลักโวหารเดียวที่ครองพื้นที่สื่อในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ได้อีกต่อไป สาธารณชนจึงมีโอกาสดับริโศกสื่อจำพวกคลิป “ทหารกลับบ้าน” โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ที่สื่อนิยมเผยแพร่ภาพทหารที่เดินทางกลับบ้านในระหว่างลาพักหรือเสร็จสิ้นภารกิจ ผู้ชมจะเห็นภาพทหารสวมกอดลูกน้อย คนรัก หรือแม้แต่สัตว์เลี้ยง

การสร้างภาพอ่อนโยนอ่อนไหวของทหารปรากฏมากที่สุดในจินตนาการแบบรักโรแมนติก กล่าวเฉพาะในโลกภาษาอังกฤษ โรมานซ์ประชานิยม (popular romance) ในหลากหลายแพลตฟอร์มสื่อจึงเป็นพื้นที่สำคัญในการทำหน้าที่ดังกล่าว ตัวละครเอกที่เป็นทหารเคยปรากฏในงานโรมานซ์ประเภทต่างๆ มาก่อน ทั้งโรมานซ์อิงประวัติศาสตร์ โรมานซ์เหนือธรรมชาติ หรือโรมานซ์ที่เน้นการผจญภัย ในระยะหลังมีนวนิยายโรมานซ์ที่นำเสนอตัวละครเอกทหารที่เป็นชายรักต่างเพศโดยเน้นว่าพวกเขายังอยู่ในระหว่างปฏิบัติการกิจของกองทัพ งานในกลุ่มนี้อาจเรียกว่า “นวนิยายโรมานซ์ทหาร” (military romance) ซึ่งทวีความสำคัญมากขึ้นในสายตาของนักประพันธ์สำนักพิมพ์ และเว็บไซต์ที่เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับเผยแพร่และวิจารณ์นวนิยาย (Kitchen, 2018, p. 35; Kamble, 2012) ตัวอย่างที่โดดเด่นคือ นวนิยายเรื่อง *Dear John* (2007) โดยนิโคลัส สปากส์ (Nicholas Sparks) นักประพันธ์นวนิยายโรมานซ์ผู้เรื่อรนาม นวนิยายเรื่องนี้ดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Dear John* (dir. Lasse Hallström, 2010) นำแสดงโดยแชนนิง แททัม (Channing Tatum) และอาแมนดา ไฮเฟรด (Amanda Seyfried)

ปรากฏการณ์นี้มีได้สวนไว้เฉพาะโลกภาษาอังกฤษเท่านั้น ทหารในวัฒนธรรมประชานิยมเริ่มขยายตัวในวัฒนธรรมประชานิยมของเอเชียเช่นกัน ส่วนหนึ่งเป็นผลพวงมาจากการครบรอบ 70 ปีการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 อันมีส่วนทำให้ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้โดยเฉพาะ จีน ไต้หวัน ญี่ปุ่น และเกาหลีใต้หันกลับไปทบทวน

ประวัติศาสตร์ในช่วงเวลาดังกล่าว ส่วนทหารในโรมานซ์ประชานิยมของเอเชียที่ประสบความสำเร็จอย่างกว้างขวางคือซีรีส์ *Descendants of The Sun* (dir. Lee Eung-bok & Baek Sang-hoon, 2016) ชื่อภาษาไทยคือ *ชีวิตเพื่อชาติ รักนี้เพื่อเธอ* และ *Crash Landing on You* (dir. Lee Jung-hyo, 2019) โดยเฉพาะ *Descendants of The Sun* ที่พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรีแนะนำให้ประชาชนดู ด้วยเหตุที่ว่าซีรีส์นำเสนอความรักชาติ ความเสียสละ และการทำตามกฎระเบียบรวมทั้งคุณสมบัติของการเป็นประชาชนที่ดี (Bahk, 2016)

ใน พ.ศ.2559 ซึ่งซีรีส์ *Descendants of The Sun* กำลังได้รับความนิยมอย่างเต็มที่ เกิดกระแสวัฒนธรรมยาโออิ (yaoi) หรือวาย อันเป็นสื่อที่นำเสนอความรักโรแมนติกระหว่างผู้ชายซึ่งปรากฏในรูปแบบนวนิยายโดยนักเขียนหญิงก่อนที่จะมีการดัดแปลงเป็นซีรีส์ทางโทรทัศน์ดิจิทัลอย่างกว้างขวาง พ.ศ.2559 ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ เพราะหลังจากความสำเร็จของ *Love Sick: The Series* (กำกับโดย ราชิต กุศลคุณสิริ, 2557) บริษัท GMMTV ในเครือ GMM Grammy ได้ดัดแปลงนวนิยาย *SOTUS* โดย BitterSweet เป็นซีรีส์ จนกลายเป็นกระแสโด่งดังต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ในช่วงเวลานั้นมีการขยายตัวของสำนักพิมพ์ที่จัดพิมพ์นวนิยายยาโออิโดยเฉพาะ นอกเหนือจากแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Dek-D.com และ thaiboyslove.com หรือ “เล่าเปิด” ที่เป็นช่องทางเผยแพร่อยู่ก่อนแล้ว

การบรรจบกันระหว่างทหารในมุมมองรักโรแมนติกกับวัฒนธรรมยาโออิเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดนวนิยายเรื่อง *นิทานพันดาว* (2016) โดยนักเขียนนามปากกา Bacteria ขึ้น ความโดดเด่นของนวนิยายเรื่องนี้วัดได้จากการที่ซีรีส์วายเรื่อง *OurSkyy อยากเห็นท้องฟ้าเป็นอย่างวันนั้น* ตอนอิน-ชัน (กำกับโดย นพณ์ ชัยวิมล, 2561) อ้างถึงนวนิยายเรื่องนี้ในรูปแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก จนกระทั่งใน พ.ศ.2562 *นิทานพันดาว* ได้รับรางวัล Naiin Reader's Award และ Novel of the Year ที่สุดนวนิยายไทยแห่งปี ทั้งสองรางวัลให้โดยร้านนายอินทร์ ร้านหนังสือที่มีสาขาอยู่ทั่วประเทศ และอีกรางวัลหนึ่งคือ Top of the Year ให้โดย Meb แพลตฟอร์มและแอปพลิเคชันที่จำหน่ายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) จากนั้น GMMTV ได้ประกาศจะสร้างซีรีส์จากนวนิยายเรื่องนี้ในเดือน ตุลาคม พ.ศ. 2562 ทำให้มีการตีพิมพ์ *นิทานพันดาว special* ในช่วงเวลาเดียวกัน จนกระทั่งมีกำหนดออกอากาศตอนแรกในวันที่ 29 มกราคม พ.ศ.2564

แม้ซีรีส์ *นิทานพันดาว* จะปรับเปลี่ยนตัวละครเอกจากทหารเป็นเจ้าหน้าที่ป่าไม้ แต่ทั้งนวนิยายและซีรีส์ก็มีจุดที่น่าสนใจคือการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่ใช่ความรักโรแมนติกในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัย นวนิยายเรื่อง *นิทานพันดาว* เล่าเรื่องของเอียร์ (นายเอก)³ บุตรชายคนสุดท้ายของอดีตองคมนตรีผู้บัญชาการทหารบก เอียร์ป่วยเป็นโรคลำไส้เนื้อหัวใจอักเสบ เมื่ออาการเขากำเริบถึงขั้นวิกฤต เขาได้รับการผ่าตัดเปลี่ยนหัวใจโดยหัวใจที่เขาได้รับเป็นของทอฝัน ครูอาสาจากหมู่บ้านผาปันดาวที่ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต เมื่อได้รับหัวใจใหม่ เอียร์ไม่อาจสลัดความสงสัยเกี่ยวกับภูมิหลังของทอฝัน เขาจึงสืบหาจนพบสมุดบันทึกของทอฝันและทำให้เขาหนีออกจากบ้านไปเป็นครูอาสาแทนทอฝัน หมู่บ้านผาปันดาวอยู่ในพื้นที่จังหวัดเชียงราย คนในหมู่บ้านคือชาวอาข่า ณ ที่นั่นเอียร์ได้พบกับผู้กองภูษา (พระเอก) หัวหน้าฐานปฏิบัติการพระพิรุณ ทั้งสองเริ่มพัฒนาความรู้สึกซึ่งต่อกัน เวลาผ่านไป ชีวิตในฐานะครูอาสาได้ขัดเกลาเอียร์ให้มองเห็นคุณค่าของตนเองที่เกิดจากการทำเพื่อผู้อื่น

³ ขนบของนวนิยายยาโออิคือการเล่าความสัมพันธ์แบบรักโรแมนติกระหว่างอุเคะ (uke) ในภาษาไทยเรียก นายเอก กับเซเมะ (seme) ในภาษาไทยนิยมเรียกว่าพระเอก ในนวนิยายยาโออิกระแสหลัก ตัวละครจะมีร่างกายทั้งหญิงทั้งชาย (androgynous) โดยเฉพาะนายเอก ที่จะมีความเป็นชายน้อยกว่าพระเอก และมักเป็นฝ่ายรับในการมีเพศสัมพันธ์.

อย่างไรก็ตาม ครูอาสาของหมู่บ้านเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาที่จะช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของชาวบ้าน กิจดังกล่าวย่อมเป็นอุปสรรคต่อการเอารัดเอาเปรียบของบรรดานายทุน เขียร์มีเรื่องกับเสี้ยศักดิ์ดา เป็นเหตุให้โรงเรียนถูกเผา จนถึงช่วงสุดท้ายของเรื่องเขียร์สืบรู้ความจริงว่า เสี้ยศักดิ์ดาและพวกลักลอบตัดไม้ในป่าลึกและร่วมกันค้ายาเสพติด โดยใช้กัญชาทำให้ชาวบ้านที่เข้าไปเก็บของป่าเกิดภาพหลอนและไม่เข้าใจบริเวณนั้น เคราะห์ดีที่ภูผาและกองกำลังมาช่วยได้ทัน แต่การปะทะครั้งนั้นเป็นเหตุให้ภูผาถูกยิงบาดเจ็บ และเขียร์ถูกส่งกลับบ้าน ความขัดแย้งในจุดนี้ของโครงเรื่องเกิดจากเขียร์รู้สึกกลัวภูผาดูแลเขาตามหน้าที่ที่ผู้บังคับบัญชาสั่งการมา ส่วนภูผาเองก็รู้สึกกลัวเขียร์ไม่ได้รักเขา แต่สับสนเพราะการเดินตามหัวใจของทอฝันผู้หลงรักภูผามาตลอด ทั้งสองพลัดพรากกันเป็นเวลาสองปีก่อนที่จะกลับมาพบกันอีกครั้งที่ผาปันดาวอย่างคนที่แนใจในความรู้สึกที่มีต่อกัน เขียร์รับหน้าที่ครูอาสาต่อเป็นช่วงเวลาสั้นๆ เพื่อรอเวลาที่ภูผาจะเข้าเรียนในโรงเรียนเสนาธิการทหารบกในกรุงเทพฯ

บทความวิจัยเรื่องนี้มุ่งศึกษานวนิยาย *นิทานพันดาว* ในฐานะนวนิยายโรมานซ์ทหาร การผูกประเด็นจะเริ่มจากการพิจารณาองค์ประกอบของนวนิยายโรมานซ์ การสร้างความเป็นชายชาติทหาร (military masculinity) และจินตกรรมความเป็นชาติในวัฒนธรรมประชานิยมยุคทหารนิยมช่วงปลายทศวรรษ 2550 จนถึงต้นทศวรรษ 2560 ที่โยงสัมพันธ์กับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของชาวอาวาทที่ปรากฏในเรื่องผ่านมุมมองเรื่องร่างกาย (body) กับเพศวิถี (sexuality)⁴ เพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่านวนิยายยาโออิเรื่อง *นิทานพันดาว* ผูกพันกับบริบทเฉพาะ อันเป็นลักษณะเดียวกันกับนวนิยายโรมานซ์ยอดนิยมที่จำหน่ายในวงกว้างในบริบทอื่น บริบทเฉพาะที่ว่าเกี่ยวพันกับสำนักพิมพ์ ประเภทวรรณกรรม รสนิยมวรรณกรรม และระบบอุตสาหกรรมของแต่ละชาติ (Kitchen, 2018, p. 36)

งานวิจัยที่ศึกษานวนิยายยาโออิของไทยส่วนใหญ่มุ่งวิเคราะห์องค์ประกอบวรรณกรรมเพื่อพยายามสรุปลักษณะเฉพาะของประเภทวรรณกรรม (Watanatup, 2013) กระบวนการสร้างสรรค์ แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจ (Vichayawannakul, 2016) ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับวัฒนธรรมแฟน (Prasannam, 2019a) มีงานจำนวนหนึ่งที่พยายามต่อยอดจากการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของนวนิยายยาโออิโดยมุ่งพินิจที่เพศวิถีของตัวละคร ผลการวิจัยส่วนใหญ่เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ เทียบตัวละครพระเอกหรือเซเมะกับ “เกย์คิง” และตัวละครนายเอกหรืออุเคะกับ “เกย์ควีน” ในระบบเพศวิถีแบบไทย (Wongwet, Sriyabhaya, Ketthet, & Pakdeekham, 2020) ทั้งยังมีความพยายามที่จะตีความงานเขียนประเภทนี้ในมุมมองแบบหลังสมัยใหม่ ทำให้พบว่าการนำเสนอความรักโรแมนติกระหว่างผู้ชายยังอยู่ภายใต้โครงกรอบของบรรทัดฐานรักต่างเพศ เช่นเดียวกับการสร้างเรือนร่างของตัวละครตามขนบเซเมะกับอุเคะที่ยังคงอ้างอิงกับลักษณะชายหญิง โดยที่ตัวละครถูกสร้างให้เป็นวัตถุแห่งความปรารถนา (Pimsak, 2020)

ในงานวิจัยที่กล่าวมายังไม่มีผู้ใดกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างนวนิยายยาโออิกับขนบการประพันธ์นวนิยายโรมานซ์ จนกระทั่ง Prasannam (2019b) ได้ทดลองให้เห็นศักยภาพของมุมมองดังกล่าว ในบทความนี้จะสานต่อแนวทางดังกล่าวเช่นกัน โดยผู้วิจัยจะเริ่มที่การวิเคราะห์ตัวละครพระเอกคือ “ภูผา” ว่าความเป็นชายชาติทหารเป็นแก่นสำคัญของการสร้างความดึงดูดใจ (attraction) ต่อนายเอกอย่างไร⁵ การวิเคราะห์ที่ถือว่าต่อยอดจากงานวิจัยที่มีมาก่อนหน้าคือ การชี้ให้เห็นอิทธิพลของบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยในช่วงเวลาหลัง พ.ศ. 2557 ที่มีต่อการสร้าง

⁴ เพศวิถีในที่นี้ใช้ในความหมายที่กว้างที่สุดหมายถึง ทัศนคติทุกด้านที่เกี่ยวกับเพศ เช่น ความปรารถนาทางเพศ รสนิยมทางเพศ และเพศสัมพันธ์.

⁵ ความดึงดูดใจระหว่างตัวละครเอกในนวนิยายโรมานซ์มีที่มาจากส่วนผสมระหว่างความชอบทางเพศ มิตรภาพ การมีจุดหมายร่วมกัน ความคาดหวังของสังคม และประเด็นทางเศรษฐกิจ (Regis, 2003).

ความเป็นชายชาติทหารของตัวละคร ต่างกับการอธิบายการสร้างตัวละครในนวนิยายโดยเชื่อมโยงกับระบบคิดเพศวิถีแบบไทยในความหมายที่กว้างที่สุด ผลการวิเคราะห์น่าจะมีส่วนชี้ให้เห็นการประสานกันระหว่างชนบของนวนิยายยาโออิกับนวนิยายโรมานซ์ทหารอันเป็นประเภทย่อยของโรมานซ์ประชานิยมด้วย

“นบบุรุษ” (New Man): ชายชาติทหารในโรมานซ์ประชานิยม

ดังที่ผู้วิจัยได้ปรารภไว้ในความนำถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมประชานิยมที่ประสานกับกระแสทหารนิยมหลังรัฐประหาร พ.ศ.2557 Kitchen (2018, p. 36) ได้อธิบายภาคปฏิบัติของโรมานซ์ประชานิยมไว้อย่างน่าฟังว่า นวนิยายโรมานซ์เข้าถึงคนอ่านได้ดีกว่างานประเภทสารคดี โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยสัมผัสบันทึกความทรงจำที่เขียนโดยทหารมาก่อน ผู้อ่านเหล่านี้เลือกอ่านนวนิยายเพราะเป็นงานเขียนประเภทโรมานซ์ มิใช่เพราะว่าเป็นหนังสือเกี่ยวกับการทหาร ดังนั้น นวนิยายจึงเป็นพาหะชั้นที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้สถาบันการทหารและประเด็นความมั่นคงของสาธารณชน

ด้วยเหตุที่ว่าผู้อ่านหลายคนไม่ได้มีประสบการณ์ตรงในการสัมผัสการทหารหรือทหารผ่านศึก นวนิยายโรมานซ์ทหารจึงเป็นวัฒนธรรมประชานิยมรูปแบบหนึ่งที่มีส่วนการประกอบสร้างและเสริมพลังให้แก่ความเป็นชายชาติทหารที่สังคมยอมรับโดยผูกกับบริบทสถานที่และเวลาเฉพาะได้ (Dawson, 1994, p. 23 cited in Kitchen, 2018, p. 37) ความเป็นชายชาติทหารในโลกตะวันตกมีสถานะพิเศษในบริบทสงครามในอัฟกานิสถานและอิรัก ผู้คนอ้างถึงทหารผู้เข้ารับในสงครามเหล่านี้ว่าเป็น “นบบุรุษ” (“New Man”) อันเป็นลักษณะอย่างใหม่ของความเป็นชายชาติทหารที่ถูกประกอบสร้างให้ “แข็งแกร่งแต่อ่อนโยน” (“tough-but-tender”) มีเซอร์ปัญญาเข้าใจโลก มีมนุษยธรรม มีเมตตาธรรมและรู้จักเลือกใช้กำลัง โดยเป็นนักรบผู้กล้าเมื่อเป็นที่เรียกร้องต้องการได้ (Duncanson, 2013, p. 60 cited in Kitchen, 2018, p. 37) ในนวนิยาย *นิทานพันดาว* ลักษณะดังกล่าวถูกใช้สร้างเป็นความดึงดูดใจที่ภูมามีต่อเอียร์อย่างชัดเจน

ความดึงดูดใจของภูมามีต่อเอียร์เห็นภาพแอบถ่ายภูมามีในสมุดบันทึกของทอฝัน “แผ่นหลังกว้างใหญ่แข็งแกร่งดุจหินผาในชุดลายพรางสีเขียวแบกอาวุธปืนก้าวเดินบนทางลาดชันอย่างองอาจ” (Bacteria, 2016, p. 44) นวนิยายเพ่งเล็งที่ความเป็นคนในเครื่องแบบของภูมามีตลอดทั้งเรื่อง เพราะเป็นลักษณะพิเศษของตัวละคร แต่ความเป็นชายในเครื่องแบบถูกให้ความหมายใหม่จากการเป็น “นักรบผู้กล้า” เป็น “นักรบผู้ปกป้องคุ้มครอง” ในการจัดประเภทตัวละครในนวนิยายโรมานซ์เรียกตัวละครเอกชายที่มีความเป็นผู้นำสูงแต่คอยคุ้มครองนี้ว่าตัวละครแอลฟาผู้ปกป้อง (protective alpha) (Kitchen, 2018, p. 39) สังเกตได้ตั้งแต่องค์ประกอบภาพที่เอียร์หมดสติไปต่อหน้าภูมามีด้วยความอ่อนล้า การได้ปกป้องและการถูกปกป้องก่อให้เกิดความดึงดูดใจในทันที “จู่ๆ ร่างครูอาสาคนใหม่ก็ทรุดฮวบ แต่ก่อนจะลงไปนอนวัดพื้น ทหารหนุ่มแปลกหน้าก็ก้าวเข้ามาใช้มือรั้งเอวผอมเอาไว้ได้ทันที แก้มของเอียร์แนบกับแผ่นอกหนากว่าที่คิด พอสำนึกได้ว่าถูกผู้ชายกอดอยู่ เลือดก็สูบฉีดขึ้นหน้าจนวนร้อนไปหมด” (Bacteria, 2016, p. 75)

การปรากฏของภูมามีต่อหน้าเอียร์ล้วนแสดงอาการปกป้องคุ้มครองมากกว่าการต่อสู้ เช่น “ร้อยเอกภูมามีที่สวมชุดลายพรางสีเขียวเหมือนเคยถือขวานขว้างต้มร้อนๆ มาให้” (Bacteria, 2016, p. 222) หรือ “นายทหารในชุดลายพรางสีทากิแกมเขียวทรุดตัวลงนั่งชันเข่าแล้วโน้มใบหน้าเข้ามาใกล้คนป่วย” (Bacteria, 2016, p. 229) การปกป้องขั้นสูงสุดที่เอียร์ได้รับคือภูมามี (ขณะสวมเครื่องแบบ) กระโดดเข้ารับกระสุนแทนเขา มีเพียงการปกป้อง

คัมครองเท่านั้นที่เป็นเหตุให้ความเป็นชายชาติทหารแบบ “นักรบผู้กล้า” ถูกปลุกขึ้นมา “นายทหารร่างใหญ่ กระโดดพุ่งตัวเข้าไปคว้าเอวผมของคุณหนูเจ้าปัญหาเอาไว้จนล้มลุกไปด้วยกัน เขียรซึ่งอยู่ในอ้อมแขนแกร่งรู้สึก ว่าคนที่กอดตนอยู่สะท้อนขึ้นวูบหนึ่ง ก่อนจะแย่งปืนจากเขามาขึ้นนกกแล้วยิงสวนออกไปเพียงเสี้ยววินาที” (Bacteria, 2016, p. 271) ทั้งนี้ในฐานะตัวละครแอลฟาผู้ปกป้อง ความรุนแรงที่แสดงออกจะไม่เคยมุ่งเป้าไปที่ตัวละครเอกหญิงและพวกพ้องของตน (Kitchen, 2018, p. 39)

ความเป็นชายในเครื่องแบบของภูผายังปรากฏชัดในตอนปลายเรื่องหลังจากที่ภูผาได้เลื่อนยศเป็นพันตรี เขา กลับไปหาเขียรผู้รออยู่ที่ผาปันดาว ภาพปรากฏตรงหน้าของเขียรคือ “ชายร่างสูงใหญ่ในชุดเครื่องแบบทหารบกสี กากีแกมเขียวแขนสั้นติดเครื่องหมายเหล่าและเครื่องหมายสังกัดบนปกเสื้อ พร้อมประดับแพรแถบตรงอกเต็มยศ” (Bacteria, 2016, p. 336) เขียรเป็นลูกทหาร เขาพบชายในเครื่องแบบมามาก แต่ผู้เล่าเรื่องก็ย้ำว่าเขียร “ไม่เคยสัมผัสได้ถึงความเข้มแข็งสง่างามเท่าคนคนนี้ใสมาก่อนเลย หัวใจเจ้ากรรมกำลังเต้น *ตึกตัก* แรงขึ้น... และแรงขึ้น... รวากับ... *ตกหลุมรักอีกครั้ง*” (Bacteria, 2016, p. 366 [เน้นข้อความตามต้นฉบับ])

การกลับมาที่ผาปันดาวในครั้งนี้เชื่อมโยงกับช่วงเวลาตัวละครเอกเคยพราจากกันมาก่อนตามองค์ประกอบ “การตายเป็นพิธี” (point of ritual death) ของนวนิยายโรมานซ์ในฐานะจังหวะสุดท้ายของเรื่องที่จะสร้างวิกฤต อันโศกเศร้าสูงสุดก่อนจะคลี่คลาย (Regis, 2003) ในวาระนั้นเขียรพยายามนับดาวให้ครบพันดวงเพื่อจะได้ อธิษฐานเรื่องความรัก แต่ยังขาดดาวไปอีกดวงหนึ่ง เมื่อเขาทั้งสองกลับมาพบกันอีกครั้งภายหลังการระลึกได้ซึ่ง ความรู้สึกที่แท้จริงของตนเอง ภูผาจึง “ปลดยศที่บำของตนออกข้างหนึ่ง ดวงดาวห้าแฉกได้มั่งกุฎสีทองแวววาวถูก วางลงบนฝ่ามือเรียวที่เลอะเศษดิน เขาก้าวเข้าไปใกล้ร่างโปร่งแล้วกระซิบแผ่วตรงริมหู ‘ลองอธิษฐานอีกครั้งสิ’ [...] ‘เราจะไม่แยกจากกันตลอดไป’ ” (Bacteria, 2016, p. 367) ฉากอันซาบซึ้งปิดม่านลงตรงที่ “เขียรก้มชูก ใบหน้าลงกับชอกคอแกร่งปล่อยให้ น้ำตาแห่งความสุขหลังไหลออกมาอีกระลอกจนปกเสื้อสีกากีแกมเขียวของอีก ฝ่ายชุ่มไปหมด” (Bacteria, 2016, p. 368)

เครื่องแบบมีส่วนอย่างยิ่งในการประกอบสร้างและนำเสนอความเป็นชายชาติทหาร พลเรือนผู้ผ่านการฝึกฝน เท่านั้นที่จะกลายเป็นทหารได้ และในการฝึกพื้นฐานนั้นยังฝึกให้ผู้เข้ารับการศึกษาฝึกปฏิบัติในร่างกายแบบใหม่และ ตัวตนแบบใหม่ ร่างกายของทหารในเครื่องแบบจึงเป็นผลงานของการทหารในการสร้างร่างกายใหม่และอัตลักษณ์ ใหม่ ดังที่เราจะพบว่าวัฒนธรรมเองก็เป็นช่องทางส่งสารนี้ออกไป ทหารถูกปฏิบัติในฐานะองค์ร่างที่ประกอบด้วย ความมั่นใจในกล้ามเนื้อ อาวุธ และเครื่องแบบที่หลอมรวมกันเป็นความเชิดชี Crane-Seeber (2016, p. 49) อธิบายว่าความดึงดูดใจและอำนาจเชิงสัญลักษณ์เหล่านี้คือรางวัลสำหรับพลเรือนผู้ยอมถูกเปลี่ยนแปลงยอม สมทานอำนาจรัฐ

การสร้างนวัตรุษผู้ประกอบด้วยความเป็นชายชาติทหาร ร่างกายอย่างใหม่ และอัตลักษณ์ใหม่นี้ปรากฏชัดทั้ง ในนวนิยาย นิทานพันดาว และในวัฒนธรรมประชานิยมรูปแบบอื่น สังเกตได้จากกระแสทหารนิยมหลังการ รัฐประหารใน พ.ศ.2557 ที่มาพร้อมกับการนำเสนอร่างกายอันน่าเฝ้าหวงใจในเครื่องแบบผ่านวัฒนธรรมประชานิยม ปรากฏการณ์หนึ่งคือแฮชแท็ก #ทหารหล่อบอกต่อด้วย และ #SoldierCuteboy ในสื่อเครือข่ายสังคม (Thairath Online, 2014) กระแสดังกล่าวสวมเข้ากับกระแสชื่นชมความงามและความอ่อนวัยของนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยในเพจกลุ่ม “Cute Boys” และ “Sexy Boys” ที่เริ่มปรากฏตั้งแต่ พ.ศ.2555 และผนึกเข้ากับ วัฒนธรรมยาโออีในที่สุด เพราะมีชายหนุ่มจำนวนหนึ่งจากเพจเหล่านี้ที่กลายเป็นนักแสดงซีรีส์วาย (Prasannam,

2019a) กระแสดังกล่าวทำต่อเนื่องมาจนถึงเวลาที่ซีรีส์เกาหลี *Descendent of The Sun* ออกอากาศ ในซีรีส์เผยร่างกายกำยำของทหารทำให้เกิดกระแสที่ทหารถ่ายภาพเลียนแบบนักแสดงในซีรีส์โดยผนวกทั้งร่างกายกำยำและเครื่องแบบเข้าไปด้วยกัน (Thairath Online, 2016) รวมทั้งดารานักแสดงที่เข้ามาเกาะกระแสใส่เครื่องแบบทหารถ่ายรูปลงสื่อเครือข่ายสังคมด้วยเช่นกัน (Matichon Online, 2016) ส่อนัยให้เห็นทหารนิยมที่ขยายตัวในวงกว้างและเป็นมาอย่างต่อเนื่อง⁶

Descendent of The Sun เป็นซีรีส์ที่สร้างขึ้นโดยมีความพยายามนำเสนอทหารในฐานะนักรบ ผสมผสานความรักชาติผ่านการตลาดหลากหลายรูปแบบในวัฒนธรรมประชานิยม (Vespada, 2017) นอกจากนั้นในกระบวนการสร้างซีรีส์ยังมีความเชื่อมโยงกับกระทรวงกลาโหมเกาหลีโดยตรง (Jang, 2019) การที่นายกรัฐมนตรีไทยประกาศต่อสาธารณะให้ติดตามชมซีรีส์เรื่องนี้จึงไม่เรื่องน่าประหลาดใจ เช่นเดียวกับปรากฏการณ์หลังพ.ศ.2557 ที่สื่อประชานิยมพยายามส่งเสริมกระแสทหารนิยมทั้งในละครอิงประวัติศาสตร์ อาทิ *บางระจัน* (กำกับโดย ภวัต พนังคศิริ, 2558) หรือละครแนวรักตลกที่ดัดแปลงจากนวนิยายเรื่อง *ผู้กองยอดรัก* (กำกับโดย นิติวัฒน์ ชลวนิชศิริ, 2558) ที่จะกลับมาปรากฏตัวในวัฒนธรรมประชานิยมเสมอเมื่อเกิดรัฐประหาร (Thairakulpanich, 2015) ในปี 2559 มีซีรีส์ *เจ้าเวหา* (กำกับโดย บัณฑิต ทองดี) ออกอากาศทางช่อง True4U และในปี 2560 สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 (ช่อง 7 HD) ก็สร้างและออกอากาศละครโทรทัศน์ชุด *เหนี่ยวหัวใจสุดไกรปืน* (กำกับโดย สยาม น่วมเศรษฐี) ที่ได้รับความร่วมมือจากผู้บัญชาการทหารทุกเหล่าทัพ (Thongthep, 2017) ตัวละครในสื่อโทรทัศน์ข้างต้นปรากฏตัวในเครื่องแบบทหารและแสดงความเป็น “นักรบผู้ปกป้อง” ผู้วิจัยเชื่อว่า *นิทานพันดาว* เป็นผลผลิตของบรรยากาศดังกล่าวด้วยเช่นกัน

นอกจากการปกป้องคุ้มครองแล้ว ความเป็นชายชาติทหารแบบนักรบยังผนวกการแสดงออกด้านที่อ่อนโยนของตัวละครเอกชายด้วย เมื่อครั้งเอียร์ถูกทำร้ายโดยลูกน้องของเสี้ยกดีดา ภูผาไปทำแผลให้ วิธีการที่เขาแสดงออกคือ “นื๊วยาบย้ายไปนวดคลึงอ้อยอิ่งตรงบริเวณผิวแก้มนุ่ม รู้สึกเสียดายแทนที่ต้องมีรอยม่วงช้ำแบบนี้” (Bacteria, 2016, p. 146) นื๊วยาบของผู้ปกป้องกับแก้มนุ่มของผู้ถูกปกป้องถูกขยายผลในตอนที่ภูผาปกป้องเอียร์ไม่ให้ถูกยิงเขา “รวบรวมเรี่ยวแรงที่เหลืออยู่ยกมือสั่นเทาขึ้นไล่ปลายนิ้วเช็ดน้ำตาที่ไหลนองสองแก้มซ้ำ” (Bacteria, 2016, p. 272) ผู้เล่าเรื่องแถลงว่าภูผาเจ็บที่เห็นน้ำตาของเอียร์มากกว่าที่เจ็บที่ตนถูกยิง

อย่างไรก็ตาม เพื่อเป็นที่รักของตัวละครเอกหญิง ตัวละครเอกชายในนวนิยายโรมานซ์ทหารต้องแสดงด้านที่อ่อนโยนอ่อนไหวมากพอเพื่อให้อีกฝ่ายรู้สึกว่าจะต้องถนอมรักษาและประคับประคองเขาในฐานะคนรัก แต่จะต้องไม่ถึงขั้นไม่เป็นชาย (unmasculinized) เพราะจะทำให้ไม่เป็นที่รักในความสัมพันธ์ตามบรรทัดฐานรักต่างเพศ การแสดงออกเช่นนี้ย้าว่าทหารนิยมในวัฒนธรรมประชานิยมมีส่วนควบคุมเพศสถานะทั้งความเป็นหญิงและความเป็นชาย (Kitchen, 2018, p. 40) ความเป็นชายชาติทหารของภูผาจึงถูกพิสูจน์ซ้ำผ่านมิติเพศวิถี ซึ่งเชื่อมโยงกับความปรารถนาทางเพศของเอียร์ที่มีต่อเขา ในประเด็นนี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยจะขยายความในหัวข้อต่อไป

ขวัญใจร่างกายของชาติ: เพศวิถีกับภูมิกายา

⁶ สังเกตได้จากคอลัมน์ในเว็บไซต์สาระบันเทิง ตัวอย่างเช่น “แจกไอจีชายไทยในเครื่องแบบ เทขนาดนี้ อยากได้ !!” (Sudsapda.com, 2017) และ “แอบส่อง 6 หนุ่มหล่อในเครื่องแบบ #หนุ่มในเครื่องแบบหล่อบอกต่อดูด้วย” (Sudsapda.com, 2018).

ในนวนิยายโรมานซ์ยุคใหม่จำนวนมากเลือกสร้างสิ่งกีดขวางภายในจิตใจของตัวละครเอกหญิงผู้เป็นศูนย์กลางของเรื่องขึ้นมา เพื่อประวิงเวลาการสมปรารถนาของตัวละครออกไปในพัฒนาการของโครงเรื่อง การขัดสิ่งกีดขวางมักเกิดขึ้นจากอิสรภาพที่ตัวละครเอกหญิงได้รับจากกรอบบังคับทางสังคม ชุมชน และศาสนา การปลดปล่อยเป็นแหล่งสำคัญของความสุขในการปิดเรื่องของนวนิยายโรมานซ์ หากสิ่งกีดขวางอยู่ภายนอก สิ่งนั้นจะถูกจัดไปหรือสูญเสียความสำคัญ ในเรื่อง สิ่งกีดขวางอยู่ภายใน ตัวละครเอกหญิงจะตระหนักรู้จิตใจของตัวเองดีขึ้น เนื้อหาตลอดทั้งเรื่องเป็นการเรียนรู้ตนเองของเธอ เป็นการแยกแยะการรับรู้ที่ผิดกับการรับรู้ที่สมเหตุสมผล (Regis, 2003, p. 33) ใน *นิทานพันดาว* เอียร์เป็นผู้ระลึกได้และตัดสินใจไม่เดินทางไปเรียนต่อต่างประเทศในขณะที่กำลังจะขึ้นเครื่องบิน เขาเปลี่ยนเส้นทางกลับไปหาภรรยาที่ผาพันดาว แล้วเรื่องก็จบลงอย่างมีความสุข ในหัวข้อนี้จึงพยายามจะอธิบายความเป็นชายชาติทหารกับในด้านที่สัมพันธ์กับตัวละครอุเคะในฐานะศูนย์กลางของนวนิยายยาโออิ

สาเหตุที่ตัวละครอุเคะเป็นศูนย์กลางของนวนิยายยาโออิสัมพันธ์กับชนบของนวนิยายโรมานซ์ที่มีกลุ่มเป้าหมายคือผู้หญิง เนื่องจากนวนิยายโรมานซ์เป็นพื้นที่แสดงออกซึ่งความปรารถนาของผู้หญิง เครื่องแบบและร่างกายล้ำเส้นเป็นความดึงดูดใจและยืนยันความรู้สึกว่าถูกปกป้องของอุเคะ ความรู้สึกที่ถูกปกป้องคุ้มครองเกี่ยวพันอย่างลึกกับความปรารถนาทางเพศอันเป็นภาคปฏิบัติหนึ่งของเพศวิถีของตัวละคร เมื่อพิจารณาร่างกายของเอียร์ก่อนการผ่าตัดที่แม่อ่อนแอแต่ก็ “ใช้ชีวิตสุดเหวี่ยงอย่างไม่เคยทำมาก่อน ต้มเหล้าเมา มั่วผู้หญิง” (Bacteria, 2016, p. 12) แต่หลังการผ่าตัด ร่างกายของเอียร์ไม่ได้ถูกคืนความเป็นชายให้ เพราะเขาได้รับหัวใจของทอฝันเข้ามา ร่างกายอันอ่อนแอประบางของเขายังถูกให้ความหมายว่าเป็นหญิง (feminized)

แม้จะไม่มีผู้ใดรู้ความลับเกี่ยวกับหัวใจของทอฝันที่อยู่ในร่างของเอียร์ แต่ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่เรียกร้องการปกป้องคุ้มครองจากตัวละครอื่นนอกจากภรรยาผู้พร้อมจะให้ความอบอุ่นปลอดภัยแก่เขาเช่นกัน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือเตชิน นักศึกษาแพทย์ปีสุดท้ายผู้เคยคลุกคลีกับเอียร์มาตั้งแต่ยังเล็ก และสันต์หรือหมอน้ำ แพทย์ทหารที่เอียร์ได้พบที่หมู่บ้านผาพันดาว ความขัดแย้งของตัวละครสังเกตได้ที่เตชินไปเยี่ยมเอียร์หลังผ่าตัด “เตชินใช้มืออีกข้างลูบหัวๆ ก่อนจะขี้มนิ่มจนเสียทรง” (Bacteria, 2016, p. 47) หรือในตอนที่เอียร์ต้องจากผาพันดาว เตชินก็เป็นคนไปรับเอียร์ด้วยตัวเอง “ว่าที่คุณหมอน้ำดีอ้าแขนรับน้องชายต่างสายเลือดที่พุ่งเข้ามาออดรัดเป็นเด็กๆ แล้วยี้หัวๆ ด้วยความหมั่นไส้” (Bacteria, 2016, p. 312)

ส่วนกรณีสันต์ เมื่อเอียร์ได้พบสันต์ครั้งแรกในงานต้อนรับครูอาสาคนใหม่ ผู้เล่าเรื่องบรรยายว่าสันต์เป็น “ชายรูปร่างผอมสูงผิวพรรณขาวสะอาดสะอ้านโผล่มายืนข้างๆ ดวงตาเรียวติดจะเจ้าเล่ห์หลังแว่นกรอบเงินจ้องไปที่ไทม์ตรงข้อมือ” (Bacteria, 2016, p. 97) ความรู้สึกของเอียร์คือ “รู้สึกเป็นมิตรกับคุณหมอทหารคนนี้นั่นที่ อาจเป็นเพราะคุณหมอมิบุคลิกใกล้เคียงกับเตชินแต่อาจจะทะเล้นกว่าหน่อยก็ได้” (Bacteria, 2016, p. 97) เอียร์เองเคยเห็นความดึงดูดใจในตัวสันต์ “ใบหน้าขาวตึงแดงระเรื่อ พอต้องแสงไฟแวบแวมกลับดูมีเสน่ห์อย่างบอกไม่ถูก” (Bacteria, 2016, p. 100) ฝ่ายสันต์ บางครั้งเขาก็ “อยากจะยื่นมือออกไปลูบหัวด้วยความเอ็นดู” (Bacteria, 2016, p. 169) แต่ความอ่อนโยนและการให้การปกป้องในฐานะแพทย์ไม่อาจพัฒนาไปสู่ความปรารถนาทางเพศได้ ผู้วิจัยขออธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าวโดยแยกเป็นสองประเด็น

ประเด็นที่ 1 เกิดจากการสร้างตัวละครตามชนบนวนิยายโรมานซ์ที่แบ่งตัวละครเป็น แอ ล ฟ า (alpha) หรือแอลฟาเมล (alpha male) คือตัวละครชายที่แข็งแรง มีความเป็นผู้นำ หล่อเหลา รวมทั้งอาจมีฐานะร่ำรวย ตัว

ละครแบบแอลฟามักปรากฏร่วมกับตัวละครชายอีกกลุ่มคือเบตา (beta) ตัวละครแบบเบตาจะมีความอ่อนโยนและอ่อนไหวมากกว่าแอลฟา และมักจะยินยอมให้ตัวละครแบบแอลฟาโดดเด่นกว่า (Ramsdell, 2012, p. 50) ส่วนตัวละครแบบโอเมกา (omega) จะได้รับการปกป้องทั้งจากแอลฟาและเบตา ดังนั้นกฎในฐานะแอลฟาผู้ปกป้องจึงมีสถานะสูงกว่าเตชินและวสันต์ในฐานะเบตา ส่วนเจียรอยู่ในฐานะโอเมกา

ประเด็นที่ 2 นวนิยายมุ่งประกอบสร้างความเป็นชายชาติทหาร เตชินเป็นแพทย์ ส่วนวสันต์แม้เป็นทหารแต่ก็ไม่ปรากฏลักษณะของนักรบ ความเป็นชายของตัวละครทั้งสองจึงไม่อาจส่งเสริมความหมายแบบทหารนิยมทั้งในตัวนวนิยายและในบรรยากาศของวัฒนธรรมประชานิยมที่อยู่แวดล้อมได้

ยิ่งไปกว่านั้น การปกป้องที่เตชินและวสันต์ให้ได้คือ การปกป้องเจียรในฐานะปัจเจกบุคคลเท่ากับทุกคนที่สังกัดอยู่ในโลกของพลเรือน เขาทั้งสองไม่ได้ทำหน้าที่ปกป้องสิ่งที่มีสถานะสูงกว่าคือ “ชาติ” ในขณะที่กฎปกป้องทั้งเจียรและ “ชาติ” ขัดแย้งกับผู้วิจัยต้องการนำเสนอในที่นี้คือ อัตลักษณ์ของเจียรกับความหมายของชาติผืนึกเข้าด้วยกัน เพราะความสัมพันธ์ระหว่างกฎกับเจียรมีบทบาทในการนิยามความเป็นชายชาติทหารภายในเรื่อง ดังที่ได้กล่าวไปก่อนหน้านี้แล้วว่า ความเป็นชายชาติทหารแบบนักรบผู้กล้าถูกแสดงออกเพื่อทำให้ความเป็นชายชาติทหารแบบปกป้องคุ้มครองสมบูรณ์ แต่การปรากฏของความเป็นชายชาติทหารของกฎมีส่วนอย่างไรในการกลับมานิยามอัตลักษณ์ของเจียรในฐานะพลเรือนที่ได้รับการปกป้อง

Winichakul (2015, p. 24) ได้อธิบายแนวคิดเรื่อง “ภูมิกายา” (geo-body) ไว้ว่า ภูมิกายาเป็นมุมมองที่มีต่อดินแดนของชาติว่าเปรียบเสมือนร่างกาย อันเป็นส่วนประกอบหนึ่งของ “ชีวิตของชาติ เป็นที่มาของความภาคภูมิใจ ความจงรักภักดี ความรัก พลังจิตใจ อดทน ความเกลียด เหตุผล ความไร้เหตุผล” เครื่องมืออย่างหนึ่งของรัฐในการสร้างภูมิกายาคือแผนที่ที่ทำให้คนในชาติรู้จักขอบเขตของชาติ มองเห็นพรมแดนของชาติ ในกรณีประเทศไทย ผู้ที่ผ่านระบบการศึกษาจะรับรู้ประเทศไทยในนาม “ขวานทองของไทย” อันเป็นรูปลักษณะของประเทศไทยที่ปรากฏในแผนที่ ภูมิกายาจึงทำงานร่วมกับ “แนวคิดเกี่ยวกับบูรณภาพและอธิปไตย การควบคุมแนวชายแดน การปะทะของกองกำลัง การรุกราน และสงคราม” (Winichakul, 2015, p. 24) ความสัมพันธ์ระหว่างกฎผู้เป็นทหารกับเจียรผู้เป็นครูอาสาในพื้นที่ชายแดนจึงเกิดขึ้นในบริบทของภูมิกายาอย่างชัดเจน

การมองพื้นที่ภูมิศาสตร์โดยเชื่อมโยงกับเพศวิถีหรือความปรารถนาทางเพศเป็นแนวคิดที่นักวิชาการหลังอาณานิคมนิยมได้เสนอไว้ โดยเปรียบเทียบพื้นที่ภูมิศาสตร์เสมือนร่างกายของผู้หญิงที่ถูกสูญเสียพรหมจรรย์ด้วยการถูกสำรวจ บุกเบิก หรือเข้ายึดครอง (Young, 1995) คำผกาได้นำไปทดลองวิเคราะห์ตัวละครเอกหญิงในนวนิยายไทยกรณีศึกษาคือเรื่อง *สี่แผ่นดิน* ของ ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช คำผกาเสนอร่างกายของแม่พลอยเป็นร่างกายที่ถูกขัดเกลดด้วยวัฒนธรรมของชนชั้นสูง เมื่อออกจากวัง ก็ไปอยู่ในบ้านกับคุณเปรม เป็นแม่เรือนที่ไม่แสวงหาความสุขนอกบ้านใส่ตัว ร่างกายของพลอยยังเสื่อมทรุดลงตามวัยชานไปกับความผันแปรที่เกิดขึ้นกับสถาบันพระมหากษัตริย์ ทั้งนี้จากความคิดที่ว่าไทยไม่เคยเป็นเมืองขึ้นของใคร ร่างกายของชาติกับร่างกายของหญิงไทยจึงผืนึกเข้าด้วยกันผ่านความหมายของความบริสุทธิ์และ/หรือพรหมจรรย์ (Kham Phaka, 2014, pp. 177-185)

ในปลายทศวรรษ 2550 จนถึงทศวรรษ 2560 นวนิยายเรื่อง *นิทานพันดาว* อุบัติขึ้นและถูกดัดแปลงเป็นสื่ออื่นในวัฒนธรรมประชานิยม ประเทศไทยไม่มีการทำสงคราม หรือส่งกองกำลังไปรบยังประเทศอื่นในลักษณะเดียวกันกับที่รัฐบาลอเมริกันหรือรัฐบาลอังกฤษทำ หน้าที่ของทหารในฐานะ “นักรบ” จึงถูกให้ความหมายใหม่ว่ามีหน้าที่ “รักษาความมั่นคง” ความมั่นคงดังกล่าวผูกอยู่กับภูมิกายา การปรากฏของชายชาติทหารผู้รักษาความมั่นคงจึง

ต้องเกิดจากการชี้ให้เห็นความไม่มั่นคงเป็นปฐม ทุกครั้งที่เอียร์ไปสอนหนังสือที่โรงเรียน จะต้องมีการไปรักษาความปลอดภัยเสมอ โดยให้เหตุผลว่า “แถวนี้เป็นเขตชายแดนครับ ไม่มีที่ไหนเรียกว่าปลอดภัย” (Bacteria, 2016, p. 111) และในแนวเขตชายแดนสถานการณ์ปกติคือ “มีการปะทะกับพวกลักลอบขนยาเสพติดเข้าเมือง ไม่ก็ผู้ก่อการร้ายบ้างเป็นครั้งคราว” (Bacteria, 2016, p. 339)

ดังนั้นนอกจากร่างกายที่เต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อเพราะการฝึกฝนและเครื่องแบบที่เข้ายวนใจแล้ว ร่างกายที่เต็มไปด้วยบาดแผลยังเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจและสร้างความปรารถนาทางเพศอีกด้วย เพราะประสานระหว่างความเป็นชายชาติทหารที่ผ่านการฝึกฝนกับการปกป้องชาติ แม้เครื่องแบบจะถูกปลดเปลื้องออกแล้วแต่ร่างกายเช่นนั้นก็ดึงดูดให้เอียร์สัมผัสในการมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรก “ผิวสีแทนคล้ำแดดขับกล้ามเนื้อแข็งแรงให้เห็นเด่นชัดได้แสงไฟสลัว แผ่นนอกบิกีนีสอดรับกับมัดกล้ามเนื้อหน้าท้องแน่นหนักราวกับประติมากรรมรูปปั้นนักรบชั้นเอกที่ผู้ชายคนไหนได้เห็นก็ต้องนึกอิจฉา มือเรียวเื่องขึ้นแตะเบาๆ ตรงรอยแผลทั้งเก่าทั้งใหม่บนอกเปลือยของอีกฝ่ายแผ่วเบา” (Bacteria, 2016, p. 376)

ร่างกายของภูผากับบาดแผลที่เกิดขึ้นเพราะการปกป้องความมั่นคงยืนยันความเป็นนักรบผู้กล้า ยืนยันความเป็นชายที่ไม่อาจถูกบั่นทอนด้วยความอ่อนโยน ทั้งยังยืนยันความเป็นแอลฟาเมลที่ทำหน้าที่ปกป้องอันเป็นลักษณะของนักรบที่ต่างกับตัวละครเบตาที่มีลักษณะ “ขาวดี” (มินัยของความไม่เป็นที่ไทยแท้) ในตัวเตชินและวสันต์ ลักษณะดังกล่าวถูกเน้นย้ำตลอดทั้งเรื่อง ตัวอย่างเช่น ตอนที่เอียร์ไม่ยอมให้เขาเห็นแผลจากการผ่าตัด ผู้เล่าเรื่องอธิบายความคิดของภูผาว่า “เขาเองก็มีแผลเย็บเต็มตัวยังกล้าให้คนอื่นเห็นเลย” (Bacteria, 2016, p. 146) อีกตัวอย่างหนึ่งคือตอนเอียร์กลับไปอยู่กรุงเทพฯ แล้ว ภูผายังแสดงด้านของนักรบผู้กล้ามากขึ้น โดยไม่สนใจแม้กระทั่ง “แผลตรงชายโครงที่เย็บถึงซี่โครง” (Bacteria, 2016, p. 339) ประเด็นที่น่าสนใจคือ นิทานพันดาว ส่อนัยว่าเส้นแบ่งระหว่างความเป็นชายชาติทหาร ความหมายของชาติ การถูกปกป้อง และความปรารถนาทางเพศนั้นพร่าเลือน

[เอียร์] สังเกตเห็นรอยแผลตามตัวของร่างสูงที่มีทั้งรอยเก่า รอยใหม่ รอยเย็บแบบยังไม่ตัดด้ายออกก็มี

“คุณไปออกรบที่ไหนมา?” [...]

“ฉันเป็นทหาร เป็นหัวของชาติ หน้าที่ก็คือ ‘ออกรบ’ ก็ถูกแล้ว” [...]

คนที่ได้แต่ใช้ชีวิตหรูหราในเมืองหลวงอย่างเขาไม่เคยรู้หรือว่ามีอีกที่หนึ่งก็พื้นที่ที่ถูกส่งเวทย์เพื่อปกป้องความสุขของแผ่นดินไทยผืนนี้ [...] ปลายนิ้วเย็นเฉียบแตะเบาๆ ตามรอยฟกช้ำกลางแผ่นหลังเปลือยเปล่าอย่างถวิลวิสาสะ (Bacteria, 2016, p. 230)

อุปลักษณ์ที่ว่าทหารเป็นหัวของชาติเป็นที่รับรู้กันอย่างกว้างขวางและอยู่ในโวหารที่ให้คุณค่าแก่สถาบันการทหารตลอดมา จากตัวอย่างข้างต้น นอกจากภูผาจะเป็นหัวของชาติแล้ว เขายังระบุว่าเขาออกรบ รื้อหมายถึงขอบเขต トラบใดที่ขอบเขตยังอยู่ดีแผ่นดินก็จะสงบสุข ขอบเขตที่มาเชื่อมกับแผ่นดินนี้ย่อมเชื่อมโยงกับมนต์ศน์เรื่องภูมิภยา นวนิยายจึงย้ำเสมอว่าร่างกายที่ทำเพื่อชาติของภูผาเป็นความดึงดูดใจสำหรับเอียร์ “ร่างแข็งแรงสีแทนปรากฏร่องรอยของบาดแผลทั้งเก่าใหม่จากการสู้รบเพื่อปกป้องประเทศชาติ สำหรับคนอื่นนี้อาจเป็นตำหนิ แต่สำหรับเอียร์นั้น มันกลับนำพาสมาคมและเต็มไปด้วยความภาคภูมิใจมากกว่า” (Bacteria, 2019, p. 60)

ดังนั้น ทุกครั้งที่รู้สึกว่าจะถูกปกป้อง เอียร์จะยิ่งกลายเป็นหญิงเพื่อขบขันความเป็นชายชาติทหารของภูผาให้เด่นชัดขึ้น จากแต่เดิมที่ความไม่เป็นที่ไทยแท้ของเอียร์ถูกแปรผลผ่านสายตาของภูผาและวสันต์ เมื่อภูผามองเอียร์ เขาพบว่า “สายตาของเขายังคงจับจ้องไปที่ดวงหน้าใสและพวงแก้มเนียนสีแดงระเรื่อเป็นธรรมชาติ” (Bacteria,

2016, p. 181) หรือเมื่อผู้เล่าเรื่องอ้างถึงเอเรียสในความคิดคำนึงของวสันต์ เอเรียสก็มีสถานะเป็นวัตถุทางเพศที่ถูกให้ความหมายว่าไม่เป็นชาย “ไหนๆ ฟาก็เมตตาส่งเนื้อสมันขาวเนียนตรงสเป็กมาให้ถึงในป่าทั้งที่ เสือจำศีลจะมาหมอบเฝ้าคูหาต่างๆ ให้น้ำลายไหลหมดตัวทำไม” (Bacteria, 2016, p. 193)

หลังจากโครงเรื่องเดินทางสู่จุดแห่งการสมปรารถนาในนวนิยายโรมานซ์แล้ว ในขณะที่เอเรียสกำลังจะมีเพศสัมพันธ์กับภูผา ความหมายของการถูกปกป้องกับเพศสัมพันธ์แบบสอดใส่จึงหลอมรวมเป็นหนึ่ง “ตั้งแต่รู้ตัวว่าป่วย เขาก็เลิกมีแฟนเป็นตัวแทน เพราะไม่อยากสร้างความผูกพันที่รอวันจากกับใคร ครั้นพอได้ชีวิตใหม่ สวรรค์ก็ยิ่งใจดีประทานคนรักแสนวิเศษแถมมาให้ด้วย ถึงสถานะจะต้องเปลี่ยนจาก ‘ผู้ปกป้อง’ เป็น ‘ผู้ถูกปกป้อง’ ก็เถอะ” (Bacteria, 2019, p. 57) การปกป้องในที่นี้หมายถึงการมีเพศสัมพันธ์แบบรักต่างเพศที่เอเรียสเป็นฝ่ายรุก ส่วนการถูกปกป้องหมายถึงการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายที่เอเรียสเป็นฝ่ายรับ ร่างกายของชาติที่เป็นหญิงจึงควรต้องถูกปกป้องด้วยความเป็นชายชาติทหาร

ในความสัมพันธ์ระหว่างภูผากับเอเรียส ภูผาตระหนักเสมอว่าเวลาที่เอเรียสยังอยู่กับเขาเป็นการนับถอยหลัง “เขาหวังว่าอีกฝ่ายจะเรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ที่นี่ให้คุ้มค่าที่สุดก่อนที่เวลาเหล่านี้จะสิ้นสุดลง” (Bacteria, 2016, p. 181) เขาจึงตัดสินใจใช้ถ้อยคำรุนแรงตัดขาดเอเรียสเพื่อส่งเอเรียสกลับบ้านตามคำสั่งของเบื้องบน “หากจากกันพรุ่งนี้เขาก็เพียงเฉือนใจให้เจ็บในครั้งเดียว แต่การรอคอยเพื่อนับวันลาจากกลับเป็นการลงทัณฑ์ให้ตายไปอย่างช้าๆ ด้วยความทรมาน” (Bacteria, 2016, pp. 287-288) อย่างไรก็ตาม ที่ผาปันดาวเอเรียสพยายามนับดาวให้ครบพันดวงเพื่ออธิษฐานขอให้เขาไม่ต้องพรากจากภูผา แต่ก่อนที่จะนับดวงสุดท้าย ภูผาใช้มือปิดตาของเอเรียสไว้ แล้วสารภาพความรู้สึกของเขาว่า “เห็นดวงดาวพวกนี้ไหม? ต่อให้ภูผาแข็งแกร่งสูงตระหง่านแค่ไหนก็ยังไมอาจแตะถึงขอบฟ้า แล้วฉันจะเอื้อมถึงเธอได้ยังไง” (Bacteria, 2016, p. 311 [เน้นข้อความตามต้นฉบับ]) ตลอดเวลาที่ภูผาพัฒนาความรู้สึกซึ่งมีต่อเอเรียสเขาถึงฐานะที่แตกต่างกัน “มีคนมากมายที่มีฐานะทางสังคมเท่าเทียมและคู่ควรกับเธอ” (Bacteria, 2016, p. 311)

หากให้ความหมายเอเรียสว่าเป็นตัวแทนของชาติ เอเรียสย่อมอยู่ในสถานะที่ภูผาทิ้งหลงใหลทั้งบูชา ตามเนื้อเรื่องเอเรียสเป็นลูกชายของอดีตรองผู้บัญชาการทหารบก พ่อของเอเรียสมีอำนาจเหนือผู้บังคับบัญชาของภูผา ยิ่งไปกว่านั้น การเปรียบต่างระหว่างเอเรียสกับภูผาที่ชัดเจนคือ ภูผาเป็นลูกชายทหารเช่นกัน เขาเคยเล่าถึงพ่อของเขาว่า “อาชีพของพ่อคือคนที่ปกป้องประเทศที่สงบสุขแห่งนี้ ยศทหารเล็กๆ ของพ่อแต่กลับมีหน้าที่ที่ยิ่งใหญ่ที่สุด” (Bacteria, 2016, p. 232) ฐานะของคนทั้งสองต่างกันตั้งแต่ชาติกำเนิด นวนิยายย้ำความรู้สึกของภูผาก่อนที่ตัวละครเอกต้องพรากจากกันว่า สำหรับภูผาแล้ว “ต่อให้เจ็บแทบตายก็ขอรับเอาไว้คนเดียว” (Bacteria, 2016, p. 294)

ความรักที่ปรารถนาจะปกป้องคุ้มครอง แต่ก็เจือไปด้วยความรู้สึกเจียมเนื้อเจียมตัวนี้เทียบได้กับความรักแบบเทิดทูน (courtly love) อันเป็นลักษณะที่พบได้ในชนนวนิยายโรมานซ์เช่นกัน คำจำกัดความของความรักแบบเทิดทูนคือ “ความรักในอุดมคติที่ชายมีต่อหญิง เป็นความรักบริสุทธิ์ซึ่งให้เกียรติยกย่อง และเป็นความรักที่ไม่หวังผลตอบแทน” (Royal Society of Thailand, 2018, p. 137) นอกจากนั้นแล้ว “ฝ่ายชายจะรู้สึกว่าคุณค่ายิ่งขึ้นเมื่อรักสตรีผู้สูงศักดิ์” (Royal Society of Thailand, 2018, p. 137) การกำหนดให้ภูผามีความรักแบบเทิดทูนนี้สัมพันธ์กับการสร้างความเป็นชายชาติทหารของเขา เพราะการรักและปกป้องเอเรียสทำให้เขาต้องแสดงทั้งด้านที่เป็นแอลฟาเมลและด้านที่เป็นผู้ปกป้อง ทั้งนี้ คติความรักแบบเทิดทูนสัมพันธ์กับคตินิยมสมัยกลางและความเป็นชายแบบอัศวิน (chivalric male) ที่ “เป็นนักรบปกป้องบ้านเมือง มีความซื่อสัตย์ต่อกษัตริย์ มีความรักกับ

หญิงสาวสูงศักดิ์” (Kittimahacharoen, 2012, p. 236) ลักษณะดังกล่าวปรากฏในนวนิยายโรมานซ์ประชานิยมของไทยที่มีตัวละครเป็นทหาร องครักษ์ หรือผู้มีภารกิจปกป้องชาติ เช่น *เลือดชาติดียว* (2513) ของลักษณวดี นวนิยายแปล *มณีหยาดฟ้า* (2541) ของ นิดา และ *คุณชายรณพีร์* (2554) ของ แพรณัฐ ความเป็นชายชาติทหารอย่างนบบุรุษใน *นิทานพันดาว* จึงมีการรับรู้เกี่ยวกับบทบาทของพระเอกแบบเดิมในนวนิยายโรมานซ์เป็นฐานอยู่ด้วย

รักระหว่างสองโลก: คู่ตรงข้ามระหว่างเมืองกับชนบท

สิ่งที่เป็นความดึงดูดใจในตัวเอียร์ที่ภูผามองเห็นคือ การที่เอียร์ค่อยๆ กลืนกลายเป็นส่วนหนึ่งในโลกของผาปันดาว ภูผาอาจรู้สึกว่าการที่ห่างไกลของเอียร์โน้มเข้าหาเขามากขึ้น อย่างไรก็ดีตาม ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า *นิทานพันดาว* แสดงความวิตกกังวลเรื่องเวลาว่าการดำรงอยู่ของเอียร์เป็นการนับถอยหลัง ความวิตกกังวลดังกล่าวได้สร้างความหมายที่เป็นคู่ตรงข้ามขึ้นมาอีกหลายชุด ซึ่งตั้งอยู่ในฐานความแตกต่างระหว่างโลกที่เอียร์จากมากับโลกของหมู่บ้านผาปันดาว

ตัวอย่างแรกเห็นได้จากเมื่อแรกที่ภูผาปะทะคารมกับเอียร์ เขาสร้างความหมายของเมืองกับชนบทให้แยกขาดจากกันเมื่อเล่าถึงคนในหมู่บ้านที่เดินทางสู่เมือง “แสงสีในเมืองมันสวยงามกลัว ชาวป่าชาวดงที่ไหนจะไม่หลง [...] และฉันก็ยังไม่เคยเจอคนเมืองที่ไหนทนอยู่ในป่าในดงที่ไม่มีแสงสีได้” (Bacteria, 2016, p. 99) เช่นเดียวกับทหารที่มาเฝ้าคุ้มกันเอียร์ที่โรงเรียนมองเขาแล้วรำพึงในใจว่า “ผิวขาว หน้าใส ผอมเพรียว สวมเสื้อผ้าสีฉูดฉาด ไม่ว่ามองมุมไหนก็แตกต่างจากคนที่ฉันเจอเหมือนเป็นตัวประหลาด [...] ความเป็นลูกผู้ลากมากดีฉายชัดออกมาเสียจนอดคิดไม่ได้ว่า ‘เขา’ มาทำอะไรในดินแดนกันดารแห่งนี้?” (Bacteria, 2016, p. 133) แต่เมื่อพินิจปฏิสัมพันธ์ระหว่างเอียร์กับนักเรียนของเขาระยะหนึ่งแล้วกลับเห็นว่า “ความโดดเด่นที่ว่ามาทั้งหมดกลับดูกลมกลืนไปกับบรรยากาศเรียบง่ายภายในเวลาไม่ถึงสามชั่วโมง” (Bacteria, 2016, pp. 133-134)

สายตาของภูผาเองก็มองเอียร์เปลี่ยนไป “สายตาของเขายังคงจับจ้องไปที่ดวงหน้าใสและพวงแก้มเนียนสีแดงระเรื่อดูเป็นธรรมชาติ...ธรรมชาติตามเนื้อแท้ที่ไม่ได้ถูกแต่งแต้มจากกรอบสังคมในเมือง” (Bacteria, 2016, p. 181 [เน้นข้อความตามต้นฉบับ]) ช่วงเวลาที่ภูผานึกพอใจเอียร์มากขึ้นคือ ในเวลาที่เอียร์ใช้ความรู้ด้านวิศวกรรมในการต่อเกี่ยวให้เจ้าสาวเมื่อในหมู่บ้านมีงานแต่งงาน รวมทั้งเวลาที่เอียร์ใส่ชุดพื้นเมืองของอาซา และแข่งเล่นลูกข่างกับชาวบ้าน “ถ้าดูเผินๆ ถึงขนาดแยกไม่ออกเลยว่าใครเป็นคนเมืองใครเป็นชาวบ้านเพราะกลมกลืนกันไปหมด” (Bacteria, 2016, p. 177) แต่นวนิยายไม่ได้เชื่อในความกลมกลืนที่ว่า เพราะมีการถอยหลังอยู่ ภูผาหวังว่า “อีกฝ่ายจะเรียนรู้การใช้ชีวิตอยู่ที่นี่ให้คุ้มค่าที่สุดก่อนที่เวลาเหล่านี้จะสิ้นสุดลง...และกลับไปสู่ ‘โลก’ อีกใบที่ได้จากมา” (Bacteria, 2016, p. 181 [เน้นข้อความตามต้นฉบับ]) ภูผาย้ำเสมอว่า “...ถึงเขาอยากอยู่ก็อยู่ไม่ได้หรอก อนาคตของเขายังไปได้ไกล ไม่ควรมาเก็บตัวอยู่ในที่กันดารแบบนี้” (Bacteria, 2016, p. 197) แม้แต่ผู้เล่าเรื่อง เมื่ออ้างถึงเอียร์ก็ยังใช้โวหารว่า “ชายหนุ่มผู้มาจากโลกแห่งแสงสีอันห่างไกล” (Bacteria, 2016, p. 209)

ฝ่ายเอียร์ ความรู้สึกของเขามีต่อภูผาคือ “เขาไม่สนแล้วว่าความสัมพันธ์ของตัวเองกับผู้กองภูผาจะดำเนินไปในทิศทางไหน ขอแค่ไม่ไกล...แต่ก็ไม่ห่างไกลไปมากกว่านี้ก็พอ” (Bacteria, 2016, p. 209) ตำแหน่งแห่งที่ของเอียร์ในโลกของหมู่บ้านผาปันดาวจึงไม่อาจหลอมรวมเป็นหนึ่งกับความเป็นพื้นเมืองได้ แม้เขาจะพยายามให้ลูกศิษย์เรียกเขาว่าพี่ “ครูอยากให้ทุกคนเป็นน้อง ข...ขอเป็นพี่ได้ไหม?” (Bacteria, 2016, p. 131) ด้วยความเชื่อที่ว่า “ไม่ใช่ญาติ แต่

ก็ถือว่าเป็นครอบครัวเดียวกัน ดินแดนแห่งความสุขมีอยู่ทุกที่ เหลือแต่เราได้เป็นส่วนหนึ่งของที่นั่นหรือไม่...” (Bacteria, 2016, p. 118) นิทานพันดาว ชีวประวัติของเจ้าหญิงที่เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ได้ แต่เขาไม่ใช่คนของหมู่บ้านผาปันดาว เขาเป็นตัวแทนของผู้นำ “ความเจริญ” มาจากโลกอื่น เช่นเดียวกับภรรยาที่แม่สนิทกับชาวบ้าน แต่ก็เป็นตัวแทนของอำนาจรัฐที่ปรากฏตัวในนามของผู้พิทักษ์ความมั่นคง

เมื่อนวนิยายสร้างตำแหน่งแห่งที่ของเธียรวาทจากโลกของเมือง แล้วหมู่บ้านผาปันดาวถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างไร นวนิยายแสดงให้เห็นวัฒนธรรมพื้นเมืองที่เป็น “สีสน” ของชาวอาข่า เช่น ในพิธีรับขวัญเธียรที่เขาต้องเดินเข้ามาทางประตูหมู่บ้าน ผู้เล่าเรื่องบรรยายว่า “ด้านบนมีคานไม้พาดอยู่และประดับด้วยรูปสลัก เช่น ลูกช้าง นก [...] ตามธรรมเนียมต้องคอยอยู่ด้านนอกจนกว่าคนในหมู่บ้านออกมาเห็น หรือตะโกนเรียกคนในหมู่บ้านให้ออกมารับจึงจะถูกล้อมรับให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเผ่า” (Bacteria, 2016, p. 90) พร้อมด้วยบรรยายฉากแห่งการต้อนรับ “กลุ่มผู้ชายชาวพื้นเมืองที่สวมชุดผ้าทอมือย้อมครามแขนยาวปักเย็บลวดลายด้วยเส้นด้ายหลากสีจำนวนสามแถวตรงชายเสื้อต่างก็ออกมาต้อนรับพร้อมฉีกยิ้มให้อย่างเป็นมิตร” (Bacteria, 2016, p. 95)

อย่างไรก็ตาม มีบางประเพณีที่ “ประหลาด” ในความรู้สึกของคนเมืองอย่างเธียร เช่น การสอนรักให้ว่าที่เจ้าบ่าวโดยหญิงม่ายในหมู่บ้าน “ธรรมเนียมชาวอาข่าแต่โบราณ ถ้าหนุ่มคนไหนจะแต่งงานต้องทำการสละมลทินในร่างกายออกซะก่อนโดยการร่วมหลับนอนกับสาวช่อเฮ้อ หรือก็คือหญิงม่ายที่ได้รับการแต่งตั้งจากคนในหมู่บ้านให้เป็นผู้เปิดบริสุทธิ์สอนรักให้กับเจ้าบ่าว” (Bacteria, 2016, p. 170) ซึ่งผู้เล่าเรื่องวิจารณ์ธรรมเนียมดังกล่าวว่า “มันอาจเป็นความเชื่อที่เห็นแก่ตัวของทางฝ่ายชายจนกลายเป็นธรรมเนียมไปเองก็ได้” (Bacteria, 2016, p. 170)

นอกจากนั้นนวนิยายยังระบุด้วยว่ามีลานกิจกรรมของหมู่บ้านเรียกว่า “ลานสาวกอดซึ่งสมาชิกในหมู่บ้านและคนในละแวกใกล้เคียงมักนัดกันมากินเหล้าสังสรรค์ตามประสาผู้ใหญ่” (Bacteria, 2016, p. 301) การหยิบยกเรื่องการสอนรักกับลานสาวกอดขึ้นมานี้โยงเข้ากับภาพเหมารวม (stereotype) ที่คนรับรู้ชาวอาข่า ตัวอย่างคือเพลง “มิดะ” ของจรัส มโนเพชร ที่ทำให้ “ชุมชนอาข่าในสายตาสังคมไทยเป็นชุมชนที่อับอวลด้วยเรื่องเพศ บางคนเมื่อนึกถึงหมู่บ้านอาข่า (อีก้อ) ก็ปรารถนาจะได้ไปเยือน ‘ลานสาวกอด’ [...] บางคนก็คิดว่าชุมชนอาข่าเป็นชุมชนที่เปิดเสรีทางเพศ” ซึ่งขัดต่อความเป็นจริงในทางปฏิบัติของชาวอาข่า (Bunyasaranai, 2003, pp. 96-97)

นอกจากนั้น ภาควิชาที่ให้ความหมายโลกของชาวอาข่าในฐานะพื้นที่ที่มีเพศคือนวนิยาย *แก้วกลางดง* ของ ทมยันตี (รวมพิมพ์ครั้งแรก พ.ศ.2519) ที่มียาวดีตัวละครเอกหญิงชาวอาข่ามีคนรักเป็นชาวเมือง นวนิยายเรื่องนี้ดัดแปลงเป็นสื่อประชาณียมหลายครั้ง ครั้งล่าสุดคือฉบับที่ออกอากาศทางไทยทีวีสีช่อง 3 ตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ.2563 โดยภาพของชาวอาข่าที่ถูกสร้างซ้ำมาตลอดคือภาพที่ “สกปรก ลำหลัง แต่ตึงดูดี” (Bunyasaranai, 2003, pp. 105-107)

หากมองว่าแผ่นดินของหมู่บ้านผาปันดาวในฐานะโลกของชาวอาข่าถูกให้ความหมายว่ามีเพศในมุมมองของวัฒนธรรมประชาณียม เพศนี้น่าจะเป็นเพศหญิง เพราะเชื่อมโยงกับมิดะและมียาวดี ผาปันดาวถูกปกป้องด้วยความเป็นชายชาติทหาร และผู้นำความเจริญมาคือครูอาสาอย่างเธียร ชื่อของเธียรที่โยงกับความฉลาดหรือปัญญาจึงตอกย้ำความหมายที่ว่าโลกของชาวอาข่ายังล้าหลัง ทั้งยังเป็นแผ่นดินที่ต้องพร้อมรองรับการพัฒนาอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

ในการสร้างคู่ตรงข้ามระหว่างชนบทกับเมือง ชนบทจะเชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น เมื่อเธียรเริ่มกลมกลืนกับคนในหมู่บ้าน เขาจึงดูเป็น “ธรรมชาติ” ในสายตาของภรรยา ในขณะที่เมืองเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม คู่ตรงข้ามระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมจึงถูกนำมาใช้ในเรื่องโดยตลอด ให้ลองสังเกตชื่อของคนที่มาจากเมือง “เธียร” หมายถึง ความ

ฉลาด “ตุลย์” เพื่อนของเอียร์ หมายถึง ความยุติธรรม “เตชิน” หมายถึง เดชอำนาจ ชื่อของพวกเขาโยงกับมโนทัศน์ที่เป็นนามธรรม ในขณะที่ภูผาและหมอสนัด หรือหมอน้ำ มีชื่อที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ (รวมทั้งชื่อฐานปฏิบัติการพระพิรุณที่ภูผาและวสันต์สังกัดอยู่) อย่างไรก็ตาม ภูผาและวสันต์เป็นตัวแทนจากอำนาจศูนย์กลาง เขาจึงถูกพาออกไปจากหมู่บ้านผาปันดาวในที่สุด วสันต์แต่งงานกับกุมารแพทย์ที่กรุงเทพฯ และจะทำเรื่องย้ายออกไปในที่สุด ภูผาก็เช่นกัน ดังข่าวที่เขาเข้ามาบอกกับเอียร์ว่า “กำหนดสอบเข้าโรงเรียนเสนาธิการมาแล้วนะเป็นต้นเดือนหน้า ถ้าปลายเดือนประกาศผลว่าผ่านก็เตรียมตัวเข้ากรุงเทพฯ ได้เลย” (Bacteria, 2016, p. 379)

เพราะฉะนั้น แม้ตำแหน่งแห่งที่ของเอียร์จะเป็นหญิงเมื่อวางเคียงกับภูผาผู้มีความเป็นชายชาติทหาร แต่เมื่อเอียร์อยู่ในหมู่ชาวอาข่าเขาก็กลับถูกให้ความหมายว่าเป็น “ครูผู้ชาย” เอียร์จึงเป็นผู้นำออกแบบเกี่ยวเพื่อทุนแรง และเป็นผู้ใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เปิดโปงการกระทำผิดกฎหมายของเสียดักดีดา ในขณะที่สมาชิกในหมู่บ้านผาปันดาวเชื่อว่าผีร้ายอยู่ในป่าจริงๆ รวมทั้งความเป็นผู้ใหญ่ของเอียร์ที่ถูกขับเน้นด้วยความไร้เดียงสาของบรรดาลูกศิษย์ชาวอาข่าของเขา ในห้วงโഴยของความสัมพันธ์เชิงอำนาจระดับชาติ ความหมายที่ผูกกับความเป็นพื้นเมืองของชาวอาข่าจึงถูกนำเสนอว่าอยู่ที่ฐานล่างสุดโดยผนึกกับความเป็นหญิงและความเป็นเด็ก

ในความแตกต่างระหว่างชนบทกับเมือง การบรรยายหมู่บ้านผาปันดาวจึงนำเสนอควบคู่ไปกับการพัฒนาเสมอ “หมู่บ้านผาปันดาวเป็นหมู่บ้านเล็กๆ ครัว เป็นของชาวอุโลอาข่าที่ตั้งรกรากอยู่บนผืนแผ่นดินไทยมาหลายชั่วอายุคน จนลูกหลานได้สัญชาติ สมัยก่อนพวกเขาปลูกผืนกันเยอะ แต่พอถูกกวาดล้างก็ได้พระบารมีจากพ่อหลวงทรงส่งเจ้าหน้าที่มาสอนวิธีทำกินเลี้ยงตัวเอง...ตอนนี้จึงทำทั้งไร้ชา ไร่กาแฟ ไร่ดอกไม้เมืองหนาว” (Bacteria, 2016, p. 73) แม้แต่ในยามที่โรงเรียนถูกวางเพลิง น้ำที่ดับไฟได้ก็คือฝนหลวง ไม่ใช่ฝนตามธรรมชาติ “ชาวอาข่าต่างพากันคุกเข่ายกมือไหว้ท่วมหัวไปบนปากฟ้าที่ยังโปรยปรายหยดน้ำลงมาอย่างไม่ขาดสาย ความรู้สึกซาบซึ้งเอ่อล้นในหัวใจทุกคน แม้กระทั่งชายชาติทหารยังต้องน้ำตาซึม” (Bacteria, 2016, p. 216)

การพัฒนาที่เกิดขึ้นกับหมู่บ้านผาปันดาว เป็นการพัฒนาที่รัฐหยิบยื่นให้ แต่ความเจริญที่จะเกิดขึ้นกับชนบทต้องไม่ทำให้ชนบทกลายเป็นเมือง เพราะความเป็นชนบทยังเป็นจุดที่สร้างความซาบซึ้งให้แก่ความฝันของคนเมืองหรือเป็นดินแดนที่คนเมืองจะใช้เพื่อแสวงหาตัวตนหรือคุณค่าของชีวิตดังเช่นเอียร์ ตัวอย่างที่น่าสนใจคือบทสนทนาของเอียร์กับลุงเดชเจ้าของโฮมสเตย์ที่เขาไปพักกับภูผา ภูมิหลังของลุงเดชคือผู้อพยพจากเมืองกลับสู่ชนบท เอียร์สรุประดับของการพัฒนาที่ผาปันดาวได้รับว่า “มีน้ำเจ้าหน้าที่ถึงมาสอนชาวบ้านแค่การเพาะปลูก ผืนป่าที่มีก็อุดมสมบูรณ์อยู่แล้ว ถ้าความเจริญเข้าไปมากอีก ทุกอย่างคงเปลี่ยนไป ไร้ชาที่เคยสงบเงียบที่นั่นป่านนี้อาจเต็มไปด้วยร้านขายของและกลุ่มนักท่องเที่ยวที่บุกเข้าไปถ่ายรูปกันก็ได้” ลุงเดชจึงส่ายหน้าว่า “ใช่แล้วครู บางทีเราก็คควรปล่อยธรรมชาติให้ดำเนินไปตามทางของมันบ้าง” (Bacteria, 2019, p. 43)

ก่อนลาจากหมู่บ้านผาปันดาว เอียร์พูดคุยกับลุงเท ลูกผู้ใหญ่บ้านเรื่องการพัฒนา เอียร์ถามว่า “นายคิดว่าผาปันดาวจะปกป้องตัวเองให้อยู่อย่างพอเพียงตามธรรมชาติต่อไปได้อีกนานเท่าไร?” (Bacteria, 2019, p. 78) คำตอบของลุงเทคือ “ผมว่านะ...ถึงเราไม่ได้ออกไปหา แต่คนข้างนอกก็เข้ามาได้ เพราะฉะนั้นไม่ว่าวันไหน ความเจริญก็ต้องไล่ตามมาถึงพื้นที่สุดขอบชายแดนนี่อยู่ดี [...] เราหยุดโลกภายนอกไม่ได้หรอกครับ แต่เราปลูกฝังสำนึกรักบ้านเกิดให้กับคนที่นั่นได้ เมื่อเขารัก เขารู้เองว่า อะไรที่เข้ามาทำลายบ้าน หรืออะไรที่จะทำให้บ้านของเขามีความมั่นคงแข็งแรงมากขึ้น” (Bacteria, 2019, p. 79)

คำตอบของลองเททำให้เจียรพอใจมาก เพราะสุดท้ายชนบทจะยังคงเป็นชนบท ชายแดนย่อมเป็นชายแดนเสมอ ศัตรูตัวฉกาจในโลกชนบทจึงปรากฏในนามทุนนิยม เสียศักดิ์ดาจึงเป็นบุคลาธิษฐานของระบบทุนนิยมที่รุกรานเข้ามา แต่ก็ถูกขจัดไปด้วยวัฒนธรรมโดยครูเจียร อำนาจรัฐที่มีกฎหมายเป็นตัวแทน และแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงที่ได้รับการเฉลิมฉลองตลอดทั้งเรื่อง การพัฒนาในระดับที่พอเหมาะจึงเป็นการพัฒนาที่อยู่ภายใต้กรอบของความพอเพียง เพราะมีแต่ความพอเพียงเท่านั้นที่จะทำให้ชนบทไม่เปลี่ยนแปลงเป็นอื่น

“ตั้งนิทานที่เล่าก็ครั้งก็ยังเหมือนเดิม”: ความสรุป

ความเป็นชายชาติทหารกับชาติในนวนิยาย *นิทานพันดาว* ประกอบสร้างผ่านความหลงใหลในเครื่องแบบ การสร้างภาพนักรบผู้กล้าควบคู่ไปกับนักรบผู้ปกป้องคุ้มครอง ความเป็นชายชาติทหารในนวนิยายสัมพันธ์กับกระแสในวัฒนธรรมประชานิยมนับตั้งแต่หลังการรัฐประหาร พ.ศ.2557 ควบคู่ไปกับเพศวิถีและความหมายของร่างกายที่ผูกพันกับความหมายของชาติและประชาชาติซึ่งหลอมรวมทั้งคนเมืองและกลุ่มชาติพันธุ์ในบริเวณชายแดน

ผลการวิเคราะห์ความเป็นชายชาติทหารในที่นี้อาจทำให้เกิดความรู้สึกว่า *นิทานพันดาว* อาสาทำหน้าที่เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ของสถาบันทหาร แต่ในแง่หนึ่งแรงบันดาลใจในการทำให้สถาบันอำนาจกลายเป็นกามวิสัย (eroticization of powerful institutions) (Crane-Seeber, 2020) เป็นยุทธศาสตร์ดั้งเดิมของวัฒนธรรมยาโออีในประเทศไทยอยู่แล้ว รวมทั้งความหลงใหลเครื่องแบบที่มาพร้อมกับอำนาจด้วย ผู้อ่านจึงพบนวนิยายยาโออีว่าด้วยเรื่องระบบถืออาวุธหรือ SOTUS ในมหาวิทยาลัยไทย เช่น นวนิยายชุด *SOTUS พี่ว้ากตัวร้ายกับนายปีหนึ่ง* ของ BitterSweet *วิศวกรรมประสาท* ของ JittiRain และ *My Engineer: มีชื่อป มีเกียร์ มีเมียรียังวะ?* ของ Mommae นำเสนอตัวละครเอกในเครื่องแบบนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ หรือเสื้อกาวน์ของแพทย์และนักศึกษาแพทย์ในโรงพยาบาลดังที่พบในนวนิยาย *เสื้อกาวน์หมอมืออ่อนเท่าเสื้อช็อปวิวะ* โดย K2KARN และ *ER นาทิหัวใจ* โดย leGGyDan

ส่วน *นิทานพันดาว* ฉบับซีรีส์ที่ปรับบทกฎหมายให้เป็นเจ้าหน้าที่ป่าไม้ นั่นก็อาจยังมีอิทธิพลจากความเป็นชายชาติทหารอยู่ ทั้งสถานะของชายในเครื่องแบบ และบทบาทของแอลฟาผู้ปกป้อง เพราะผืนป่าอาจมีสถานะเป็นภูมิภายาได้เช่นกัน สังเกตได้จากป่าไม้และภูเขาที่แสดงตัวบนแผนที่ภูมิศาสตร์ เจ้าหน้าที่ป่าไม้เป็นกลุ่มคนที่ถืออาวุธเช่นเดียวกับทหาร และเป็นตัวแทนของรัฐในการดูแลทรัพยากรธรรมชาติและ การพัฒนาด้วย กฎาในฐานะเจ้าหน้าที่ป่าไม้ในซีรีส์จึงยังอยู่ในกระแสธารของวัฒนธรรมยาโออีของไทยที่มีเจ้าหน้าที่ป่าไม้เป็นตัวละครเอก เช่น *สุดแดนรัก* โดย ยอนิม *ฤดูหลงป่า* โดย the neoclassic และ *ป่าหมื่นรัก* โดย karnsai

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยที่ได้รับการสนับสนุนจากฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ประจำปี 2563

เอกสารอ้างอิง

- Bacteria. (2016). *Nithan phan dao* [A tale of thousand stars]. Bangkok: Nabu.
- Bacteria. (2019). *Nithan phan dao special* [A tale of thousand stars: Special]. Bangkok: Nabu.
- Bahk, E. J. (2016). *Thai PM calls on people to watch 'Descendants of the Sun'*. Retrieved from <https://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2016/03/386200662.html>
- Bunyasaranai, P. (2003). Chon phao akha: phaplak thi thuk sang hai sokkaprok lalang tae duengdut chai [Akha: The Images of derogatoriness and underdevelopment but entailed by spectacularity]. In P. Laungaramsri (Ed.), *Attalak chatphan lae khwam pen chai kop* [Identity, Ethnicity, and Marginality] (pp. 81-115). Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre.
- Crane-Seeber, J. P. (2016). Sexy warriors: the politics and pleasures of submission to the state. *Critical Military Studies*, 2(1-2). 41-55.
- Crane-Seeber, J. P. (2020). On pleasures, fantasies, and soldiers: a reply to Catto's critique. *Critical Military Studies*, 6(1). 96-104.
- Jarmakani, A. (2015). *An imperialist love story: Desert romances and the war on terror*. NY: New York University Press
- Jang, K. (2019). Between soft power and propaganda: The Korean military drama *Descendants of the Sun*. *Journal of War & Culture Studies*, 12(1). 24-36.
- Kemble, J. (2012). Patriotism, passion, and PTSD: The critique of war in popular romance fiction. In S. S. G. Franz & E. M. Selinger (Eds.), *New approaches to popular romance fiction: Critical essays* (pp. 153-177). Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Kham Phaka. (2014). "Comments from a common slut": (Post)feminism perspectives in the analysis of the modern Thai novel. In R. V. Harrison (Ed.), *Disturbing convention: Decentering Thai literary culture* (pp. 169-191). London: Rowman & Littlefield.
- Kitchen, V. (2018). Veterans and military masculinity in popular romance fiction. *Critical Military Studies*, 4(1). 34-51.
- Kittimahacharoen, S. (2012). *Chak assawin su suphap burut: chak victorian su siam* [From knight to gentleman: From Victorian world to Siam]. In S. Chotiudompant (Ed.), *Sat haeng wannakhadi kue trisilpa: Thrissadi sunthariya sangkhom* [The art of literature is Trisilpa: Theory, aesthetics, and society] (pp. 233-256). Bangkok: Centre for Literary Studies, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.
- Matichon Online, (2016, March 19). *Mai chai khae big tu tae dara ko hit 'Descendants of the Sun' theam mano pen phra nang yang narak* [Not exclusively admired by Thai PM,

- Descendants of the Sun's become megahit among Thai stars with cute cosplay inspired by the series]. Retrieved from <https://www.matichon.co.th/entertainment/news75888>
- Pimsak, A. (2020). *Attalak chairakchai lae kan ruesang nai nawaniyai wairun naew wai* [Male homosexual identity and deconstruction in yaoi novels] (Doctoral thesis, Mahasarakham University).
- Prasannam, N. (2019a). Yaoi phenomenon in Thailand and the fan/industry interaction. *Plaridel: A Philippine Journal of Communication, Media, and Society*, 16(2). 62-89.
- Prasannam, N. (2019b). *Nawaniyai yaoi khong Thai: kan sueksa choeng wikhro* [The Thai yaoi novel: An analytical study]. *The National Library of Thailand Journal*, 7(2). 16-34.
- Ramsdell, K. (2012). *Romance fiction: A guide to the genre* (2nd ed.). Santa Barbara, CA: Libraries Unlimited.
- Regis, P. (2003). *A natural history of the romance novel*. PA: University of Pennsylvania Press.
- Royal Society of Thailand. *Potchananukrom sap wannakam phim khrang thi 2* [Dictionary of Literary Terms (2nd ed.)]. Bangkok: Office of the Royal Society of Thailand.
- Sudsapda.com. (2017). *Jaek IG chai Thai nai khrueng baep the khanat ni yak dai!!* [Here are IG accounts of Thai men in uniform. How handsome! Can't resist!!]. Retrieved from <https://sudsapda.com/men/41061.html>
- Sudsapda.com. (2018). *Aep song hok num nai khrueng baep #numnaikhruengnaploboktoduai* [Peeking at 6 men in uniform #passhandsomemeninuniformforward]. Retrieved from <https://sudsapda.com/men/90941.html>
- Thairath Online. (2016, 26 March). *Di tuk lao! thahan Thai salat chut phrang show klam lam saep mai phae captain yu* [All troops look fine! Thai soldiers take off their uniforms showing their ripped bodies. Captain Yoo Si-jin cannot easily beat them]. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/content/596740>
- Thairath Online. (2014, 20 May). *Ma raeng saeng tuk krasae!! sisan 'kot aiyakan suek' tag hit lok social #thahan lo bok to duai!! (ton thi 1)* [Martial law on the rise! The popular hashtag is breaking social media: #passhandsomesolidersforward (part 1)]. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/lifestyle/woman/424030>
- Thairakulpanich, A. (2015). *Romancing the tanks: how military rom-com's constant remakes since the '70s legitimize coups*. Retrieved from <https://prachatai.com/english/node/5356>
- Thongthep, W. (2017, July 6). *Niaw huachai sut kai puen: patibatkan chitwaitthaya la sut khong ko so cho?* [Heart on the Trigger: A recent psychological operation by the National Council for Peace and Order?]. Retrieved from <https://www.bbc.com/thai/thailand-40515748>

- Vespada, D. (2017). *Khwamkhit doen thang lem 1* [The Odyssey of Thoughts Volume 1]. Bangkok: University of the Thai Chamber of Commerce.
- Vichayawannakul, O. (2016). *Phuying kap kan sang nawaniyai chai rak chai* [Women and the creation of Boys' Love novels]. (Master's thesis, Thammasat University).
- Watanatup, S. (2013). *Phap thaen khon rak phet diaw kan nai niyai Y jak sue internet* [The representation of the homosexuals in Y novels on the internet]. (Master's thesis, Thammasat University).
- Winichakul, T. (2013). *Kamneot Siam chak phaenti: prawattisat phumi kaya khong chat* [Siam mapped: A history of the geo-body of a nation]. P. Pavakaphan, I. Arunwong & P. Phongwanan (trans.). Bangkok: Read.
- Wongwet, S., Sriyabhaya, W., Ketthet, & Pakdeekham, S. (2020). *Phetwithi khong tualakhon nai nawamiyai lak lai khwam niyom thang phetsarot* [Sexualities of the characters in YAOI novels]. *Wiwitwannasan*, 4(2). 27-58.
- Young, R. (1995). *Colonial desire: Hybridity in theory, culture and race*. NY: Routledge.

ความรู้ความเข้าใจและปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย

ภิญญาพัชญ์ ญาณะคำ¹

วรรณพร อารยะพันธ์²

(Received: July 11, 2020; Revised: September 23, 2021; Accepted: October 1, 2020)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจ และปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย โดยใช้การวิจัยเชิงปริมาณ มีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มประชากรในการวิจัยคือ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย จำนวน 427 คน จาก 14 มหาวิทยาลัย ได้รับแบบสอบถามกลับคืนจำนวน 342 ชุด คิดเป็นร้อยละ 80.09 ผลการวิจัยพบว่า ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุดในภาพรวม ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด คือ ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของที่จะทำการใดๆ ได้ตามกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนด (ร้อยละ 97.08) ด้านการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair Use) ในภาพรวม ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตราที่ 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ (ร้อยละ 95.91) ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศในภาพรวม ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด คือ สำนักพิมพ์นำหนังสือมาให้ห้องสมุดพิจารณาจัดซื้อ แต่ห้องสมุดได้นำหนังสือไปถ่ายสำเนาเพื่อให้บริการภายในห้องสมุด แล้วส่งหนังสือเล่มนั้นคืนสำนักพิมพ์ ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์ (ร้อยละ 78.65) ด้านการบริการทรัพยากรสารสนเทศในภาพรวม ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด คือ การให้บริการยืมระหว่างห้องสมุด (ILL) ผ่านระบบ WorldCat หรือ EDS ต้องมีการศึกษาเงื่อนไขการให้บริการเอกสารจากเอกสารข้อตกลง (License Agreement) เสมอ (ร้อยละ 98.54) และด้านการอนุรักษ์และการสงวนรักษาทรัพยากรสารสนเทศในภาพรวม ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด คือ ห้องสมุดสามารถดำเนินการเพื่อสงวนเก็บรักษาผลงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ โดยต้องไม่กระทบสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร (ร้อยละ 91.23) ด้านความคิดเห็นของบรรณารักษ์ที่มีต่อกฎหมายลิขสิทธิ์ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$) ด้านปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุดในภาพรวม พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ปัญหาด้านอื่นๆ ($\bar{X} = 3.95$) ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ขาดหน่วยงานด้านลิขสิทธิ์ในการปกป้องการทำงานของบรรณารักษ์ รองลงมาคือ ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 3.75$) และด้านการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 3.71$)

คำสำคัญ: ลิขสิทธิ์ ความรู้ความเข้าใจ บรรณารักษ์ ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. อีเมล:

² อาจารย์, ดร. ประจำภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Librarians' Knowledge, Understanding and Usage Problems of Copyright Laws at Higher Education Institutions in Thai Universities

Phinyaphat Yanakam¹

Watsaporn Arayapan²

Abstract

This study explored librarians' knowledge, understanding, and the problems of the use of copyright laws in the higher education institutions in Thai universities. The quantitative research methodology involved two parts which were data collection and data analysis. The data collection was retrieved from 14 universities in Thailand. The questionnaire was used as a tool. 342 librarians from 427 librarians responded to the questionnaire, making the response rate of 80.09 %. The results showed that, in the category of the understanding of copyright law, the questions on rights, which is defined as the owner's right to do anything according to right law, was the most responded item (97.98%). In the category of fair usage, the questions on copyright act (1994) were answered most correctly (95.91%). In the category of resource acquisition, the questions on the book suggestion by bookstores were answered most correctly. However, it was found that there was copyright infringement through that the purchased materials were photocopied by librarians and the originals were returned to the bookstores (78.65%). In the category of information and resource services, the highest score was on the questions regarding understanding the interlibrary loan service (ILL) through WorldCat or EDS systems (98.54%). In the category of conservation and preservation of information resources, the highest score was on the questions regarding that libraries can keep the copyrighted materials (91.23%). For librarians' opinions about copyright law, the score was in high level ($\bar{X}$ = 4.46). The data was further analyzed by statistical method. In Thai national university libraries, the other problems were in high level with the score ($\bar{X}$ = 3.95). The most common problem is the lack of copyright agency to help protect librarians. The problems of acquisition information resource were in level with the score ($\bar{X}$ = 3.75). The problems information resource service were in level with the score ($\bar{X}$ = 3.71).

Keywords: Copyright, Knowledge, Understanding, Librarians, Higher Education Institutions

¹ Graduates student, Majoring in Information Studies, Department of Library and Information Science, Faculty of Humanities, Chiang Mai University

² Dr., Department of Library and Information Science, Faculty of Humanities, Chiang Mai University

บทนำ

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ถือเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าข้อมูลของนักศึกษา อาจารย์ นักวิจัย ตลอดจนบุคลากรในสถาบัน การกิจหลักของห้องสมุดประกอบด้วย การจัดหาและบริการทรัพยากรสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการเรียน การสอน และการวิจัย และเป็นแหล่งคลังความรู้และเผยแพร่ข้อมูลให้แก่ผู้ใช้บริการ (Chiang Mai University Library, 2017) เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้รับความสะดวกสบายและได้รับทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการ ซึ่งรูปแบบของทรัพยากรสารสนเทศที่มีบริการภายในห้องสมุดมีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ทรัพยากรสารสนเทศตีพิมพ์ ทรัพยากรสารสนเทศไม่ตีพิมพ์ และทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ (Dhandit, 2000) โดยทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุดถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์ ที่ห้องสมุดจะต้องเป็นผู้ดูแลจัดเก็บและให้บริการ ห้องสมุดจึงมีความเกี่ยวข้องกับงานอันมีลิขสิทธิ์ 4 ประการคือ 1) ห้องสมุดในฐานะเจ้าของทรัพย์สินงานอันมีลิขสิทธิ์ 2) ห้องสมุดในฐานะผู้ครอบครองทรัพย์สินงาน 3) ห้องสมุดในฐานะเจ้าของลิขสิทธิ์ และ 4) ห้องสมุดในฐานะผู้ใช้งานงานอันมีลิขสิทธิ์ สามารถใช้งานงานอันมีลิขสิทธิ์ในขอบเขตการให้บริการของตน (Serial Working Group of Academic Libraries, 2000) ดังนั้นการจัดหาและการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจากทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุดเป็นสิ่งที่สามารถกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่าย และผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุดโดยตรงก็คือ บรรณารักษ์

บรรณารักษ์ถือเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีบทบาทและความสำคัญในจัดหาและการส่งเสริมการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุด (Mekchalai, 2005) ซึ่งในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในห้องสมุดมากขึ้น ส่งผลให้บรรณารักษ์ต้องมีการปรับตัวและจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ใหม่ๆ รองรับกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งรูปแบบการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศที่ปรับเปลี่ยนจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทตีพิมพ์ไปสู่ทรัพยากรสารสนเทศประเภทอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัลที่สามารถละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่ายยิ่งขึ้น การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศบรรณารักษ์จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงกฎหมายลิขสิทธิ์และต้องใช้ดุลยพินิจในการพิจารณาว่าการกระทำใดที่เป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์และสมควรกระทำหรือไม่ จึงถือว่าบรรณารักษ์เป็นผู้มีความเสี่ยงต่อการถูกฟ้องจากการให้บริการงานอันมีลิขสิทธิ์ ถึงแม้กฎหมายจะเปิดช่องให้บรรณารักษ์มีสิทธิโดยชอบธรรมในการใช้งานงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 34 ที่กล่าวว่า “การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุด ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร” (Copyright Act, 1994) แต่บรรณารักษ์เองก็มีความไม่แน่ใจในการปฏิบัติงานตามหน้าที่ว่าการกระทำจะอยู่ในขอบเขตที่กฎหมายกำหนดหรือไม่ บรรณารักษ์จึงต้องศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องเกี่ยวกับสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ การให้ความคุ้มครอง ข้อยกเว้นการละเมิดงานอันมีลิขสิทธิ์ เพื่อเป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขอบเขตของกฎหมายลิขสิทธิ์และใช้เป็นแนวทางในการทำงาน การให้บริการทางวิชาการของงานอันมีลิขสิทธิ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

จากการศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าในต่างประเทศได้มีการให้ความสำคัญกับเรื่องของลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุด โดยเฉพาะการทำงานของบรรณารักษ์ โดยมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ในมหาวิทยาลัย ด้านความรู้ความเข้าใจ การรับรู้ การตระหนักรู้ การใช้และปัญหาในการใช้งานลิขสิทธิ์ในห้องสมุด (Fernández-Molina, 2017) รวมถึงการรับรู้บทบาทในการให้คำแนะนำด้านกฎหมายลิขสิทธิ์แก่ผู้ใช้บริการ (Kell, 2014) ส่วนในประเทศไทยมีผู้ศึกษาเรื่องความรู้และการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา (Goakun, 2007) ซึ่งเป็นการศึกษาเฉพาะในงานวรรณกรรมเพียงอย่าง

เดียว ไม่ครอบคลุมถึงทรัพยากรประเภทอื่นๆ เช่น ทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยเห็นว่าในสภาวะปัจจุบันที่ทรัพยากรสารสนเทศมีการปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ประกอบกับได้มีการปรับปรุงแก้ไขพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์หลายฉบับ เพื่อให้ครอบคลุมถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยในฐานะบรรณารักษ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุด จึงเห็นถึงความสำคัญของการมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการใช้งานกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด เพื่อนำหลักการต่างๆ ที่ได้จากการวิจัยมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายของห้องสมุดที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายลิขสิทธิ์ และใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และสร้างความตระหนักรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ทั้งในการปฏิบัติงานและการให้บริการงานอันมีลิขสิทธิ์แก่ผู้ใช้บริการได้อย่างถูกต้องและไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ในห้องสมุดต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาความรู้ความเข้าใจและความคิดเห็นด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาเรื่องความรู้ความเข้าใจ และปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ทรัพยากรสารสนเทศ

ทรัพยากรสารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง ความรู้ ความคิด ประสบการณ์ ที่ได้ผ่านกระบวนการคัดสรร กลั่นกรอง วิเคราะห์และบันทึกไว้เป็นหลักฐานและคัดเลือกมาเพื่อบริการ ทรัพยากรสารสนเทศจะอยู่ในรูปของวัสดุหลากหลายชนิด เช่น หนังสือ เอกสาร รายงานการประชุม ซีดี ดีวีดี วารสาร อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งวัสดุเหล่านี้มีคุณค่าในการสร้างความรู้ ความคิด และสติปัญญาแก่ผู้ใช้ (Sukhothai Thammathirat Open University, 2017) โดยสามารถแบ่งทรัพยากรสารสนเทศออกเป็น 3 ประเภท (Chandaeng, 2014) ได้แก่ 1) ทรัพยากรสารสนเทศตีพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ วารสารหรือนิตยสาร หนังสือพิมพ์ จุลสาร และกฤตภาพ 2) ทรัพยากรสารสนเทศที่ไม่ตีพิมพ์ ได้แก่ โสตทัศนวัสดุ ทัศนวัสดุ และโสตทัศนวัสดุ และ 3) ทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัล ได้แก่ ซีดีรอม แผ่นวีดีทัศน์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ และฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

2. ความรู้ความเข้าใจ

ความรู้ (Knowledge) เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เกิดจากความคิด ความเชื่อ ความจริง ข้อคิดเห็น แสดงผ่านภาษา เครื่องหมาย และสื่อต่างๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ การจดจำ ซึ่งสามารถนำความรู้ที่มีไปใช้ประโยชน์ในการใช้ชีวิตประจำวันได้ ความรู้มีที่มา 3 ประการ (Sophonwichetwong, 1998) คือ 1) ความรู้ที่เกิดจากประสาทสัมผัสหรือความรู้ประจักษ์ เกิดขึ้นเมื่อประสาทสัมผัสต่างๆ ประสบกับอารมณ์ที่เป็นคู่กัน 2) ความรู้ที่เกิดจากการอนุมาน หรือการคิดหาเหตุผล อาศัยข้อมูลหรือความรู้ประจักษ์เป็นพื้นฐานแล้วคิดสืบสวนไปยังสิ่งที่ยังไม่รู้ และ 3) ความรู้ที่เกิดขึ้นโดยอาศัยพยานและหลักฐาน ได้แก่ความรู้ที่เกิดจากการบอกเล่าของบุคคล หลักฐาน หรือสถาบันที่น่าเชื่อถือ

ความเข้าใจ (Comprehension) คือกระบวนการทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งทำให้บุคคลสามารถครุ่นคิดถึงสิ่งนั้น และสามารถใช้นิทัศน์ (Concept) เพื่อจัดการกับสิ่งนั้นได้อย่างเพียงพอ สิ่งที่กำลังกล่าวถึงนี้อาจจะมีลักษณะเป็นนามธรรม หรือเป็นสิ่งที่ทางกายภาพก็ได้ ความเข้าใจประกอบด้วย (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2551) 1) การแปลความ เป็นการให้ความหมาย 2) การตีความ เป็นการอธิบายความหมาย หรือสรุปด้วยการจัดระเบียบหรือเรียบเรียงใหม่ และ 3) การขยายความ เป็นการขยายเนื้อหาที่เหนือไปกว่าสิ่งที่รู้

3. กฎหมายลิขสิทธิ์

“ลิขสิทธิ์” หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำการใด ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น (Copyright Act, 1994) ในประเทศไทยมีพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีจำนวน 5 ฉบับ ได้แก่ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521, พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537, พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558, พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2558 และฉบับปัจจุบันคือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2561 ซึ่งได้ระบุประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์ออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่

3.1 งานวรรณกรรม ได้แก่ หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ คำปราศรัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.2 งานนาฏกรรม ได้แก่ งานที่เกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว รวมถึงการแสดงโดยวิธีใดด้วย

3.3 งานศิลปกรรม ได้แก่ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม ภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม ภาพถ่าย ภาพประกอบ หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติเกี่ยวกับภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์ งานศิลปะประยุกต์ ซึ่งรวมถึงภาพถ่ายและแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

3.4 งานดนตรีกรรม ได้แก่ คำร้อง ทำนอง การเรียบเรียงเสียงประสานรวมถึงโน้ตเพลงที่แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

3.5 งานสิ่งบันทึกเสียง ได้แก่ เทปเพลง แผ่นคอมแพ็คดิสก์ (ซีดี) ที่บันทึกข้อมูลเสียง ทั้งนี้ไม่รวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

3.6 งานโสตทัศนวัสดุ ได้แก่ วีดีโอเทป วีซีดี ดีวีดี แผ่นเลเซอร์ดิสก์ที่บันทึกข้อมูลประกอบด้วยลำดับของภาพหรือภาพและเสียงอันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก

3.7 งานภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์ รวมทั้งเสียงประกอบของภาพยนตร์นั้นด้วย (ถ้ามี)

3.8 งานแพร่เสียงแพร่ภาพ ได้แก่ การกระจายเสียงวิทยุ การแพร่เสียง หรือภาพทางโทรทัศน์

3.9 งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ

4. กฎหมายลิขสิทธิ์กับงานห้องสมุด

4.1 ประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์ในห้องสมุด จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์จากองค์กรทรัพย์สินทางปัญญาโลก (WIPO) กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ (2559) พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ของประเทศไทย จำนวน 5 ฉบับ (World Intellectual Property Organization, 2016; Department of Intellectual Property, 2016; Copyright Act) สามารถแบ่งประเภทงานอันมีลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุดได้ดังนี้

4.1.1 ทรัพยากรสารสนเทศตีพิมพ์

1) งานวรรณกรรม เช่น หนังสือ วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

2) รายงานการวิจัย เอกสารประกอบการประชุมทางวิชาการ วิทยานิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา เป็นต้น

- 3) งานนาฏกรรม เช่น ภาพเขียน ภาพถ่ายงานนาฏกรรม เป็นต้น
- 4) งานศิลปกรรม เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย เป็นต้น
- 5) งานดนตรีกรรม เช่น โน้ตเพลง เนื้อร้องทำนองเพลง การเรียบเรียงเสียงประสาน เป็นต้น

4.1.2 ทรัพยากรสารสนเทศไม่ตีพิมพ์

- 1) งานนาฏกรรม สื่อโสตทัศนวัสดุ ที่บันทึกงานนาฏกรรม เช่น แผ่นเสียง แถบวิดีโอหรือวีดิโอเทป สไลด์ประกอบเสียง เป็นต้น
- 2) งานศิลปกรรม เช่น สไลด์ฟิล์ม สคริป แผนที่ แผ่นภาพ เป็นต้น
- 3) งานดนตรีกรรม เช่น แผ่นเสียงเพลง
- 4) งานโสตทัศนวัสดุ ที่ประกอบด้วยภาพและเสียง เช่น ภาพยนตร์ ละคร คอนเสิร์ต วิดีทัศน์ มัลติมีเดีย เป็นต้น
- 5) ภาพยนตร์ เช่น ซีดี ดีวีดีภาพยนตร์ เป็นต้น
- 6) งานสิ่งบันทึกเสียง เช่น ซีดีรอม เทปคาสเซต ซีดีรอมประกอบหนังสือ เป็นต้น

4.1.3 ทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัล

- 1) งานวรรณกรรม เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โฮมเพจ/เว็บไซต์ ชุดข้อมูลโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น
- 2) งานนาฏกรรม เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ที่บันทึกงานนาฏกรรม
- 3) งานศิลปกรรม เช่น ฐานข้อมูลที่จัดเก็บงานศิลปกรรม
- 4) งานดนตรีกรรม เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ที่บันทึกงานดนตรีกรรม
- 5) งานภาพยนตร์ เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ที่จัดเก็บงานภาพยนตร์

4.2 ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับห้องสมุด

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2558 และพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2561 ได้กำหนดข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับการใช้งานในห้องสมุด ดังนี้

4.2.1 มาตรา 32 การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

4.2.2 มาตรา 33 การกล่าว คัดลอก เลียน หรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง

4.2.3 มาตรา 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุด ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง ในกรณีดังต่อไปนี้ (1) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุด หรือให้แก่ห้องสมุดอื่น (2) การทำซ้ำงานบางตอน ตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ในการวิจัยหรือการศึกษา

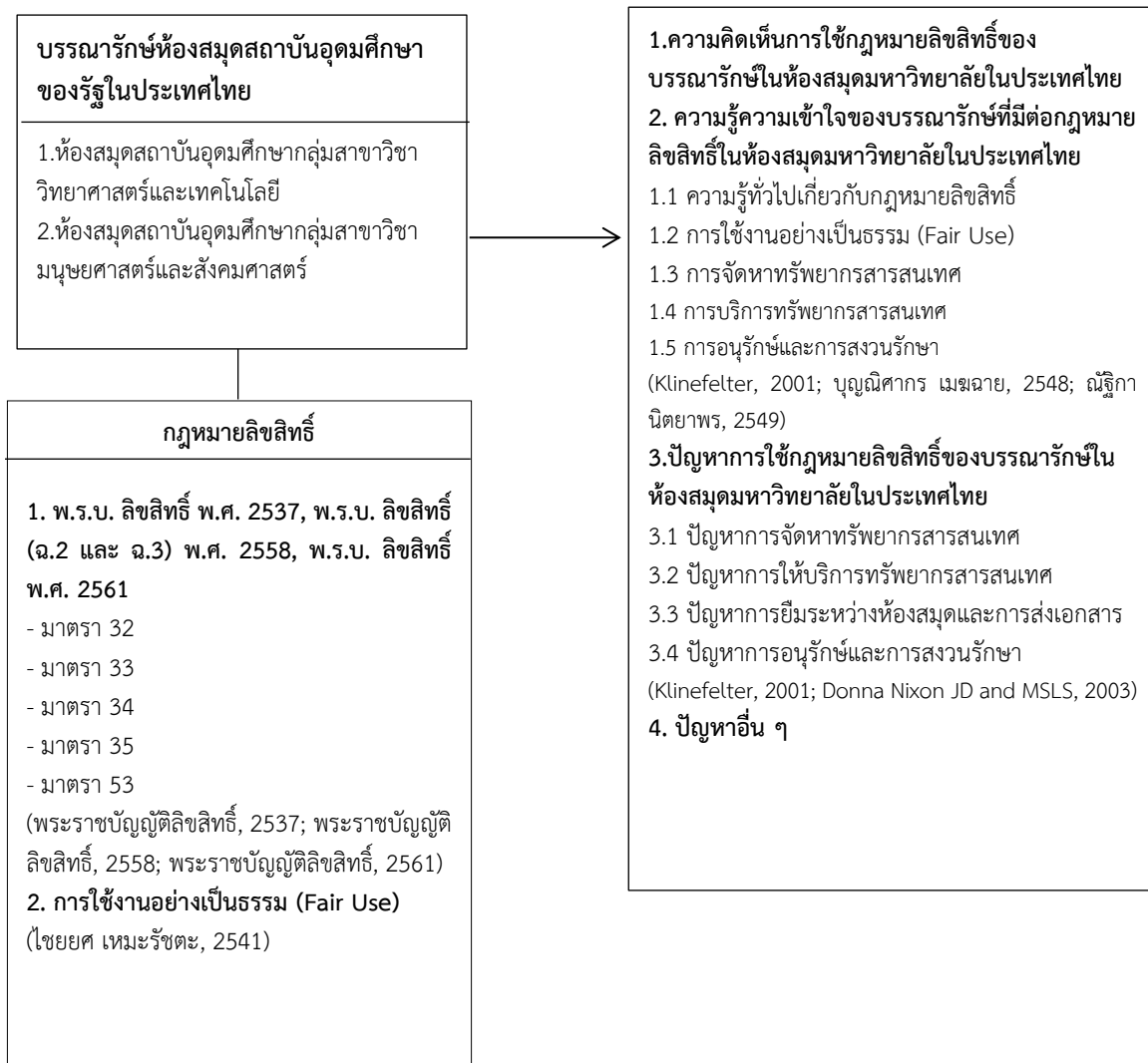
4.2.4 มาตรา 35 การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรคหนึ่ง

4.2.5 มาตรา 53/3 การกระทำใดๆ ดังต่อไปนี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดข้อมูลการบริหารสิทธิ (1) การลบหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลการบริหารสิทธิโดยเจ้าพนักงานผู้มีอำนาจตามกฎหมาย (2) การลบหรือ

เปลี่ยนแปลงข้อมูลการบริหารสิทธิโดยสถาบันการศึกษา หอจดหมายเหตุ ห้องสมุด หรือองค์กรแพร่เสียงแพร่ภาพสาธารณะ ที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร (3) การเผยแพร่ต่อสาธารณะชนซึ่งงานหรือสำเนาอันมีลิขสิทธิ์ที่มีการลบหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลการบริหารสิทธิ โดยสถาบันการศึกษา หอจดหมายเหตุ ห้องสมุด หรือองค์กรแพร่เสียงแพร่ภาพสาธารณะ ที่ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร

จากการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด และทฤษฎีดังกล่าว สามารถพัฒนากรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



วิธีดำเนินการศึกษา

การวิจัยเรื่องความรู้ความเข้าใจ และปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนวิธีดำเนินการศึกษา ดังนี้

1. ประชากรในการศึกษา คือ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย ที่ได้รับการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกจากการจัดอันดับของ Times Higher Education World University Rankings และ QS World University Rankings ย้อนหลัง 5 ปี (2015-2019) เนื่องจากเป็นมหาวิทยาลัยที่มีการจัดทำผลงานวิจัย มีจำนวนผลงานวิจัยที่ถูกนำไปใช้อ้างอิง และความมีชื่อเสียงภาพลักษณ์มุมมองในระดับนานาชาติ นอกจากนี้ยังพิจารณาจากกลุ่มประชากรจากขนาดของห้องสมุด รูปแบบและจำนวนของทรัพยากรสารสนเทศทั้งในรูปแบบของทรัพยากรสารสนเทศตีพิมพ์ ทรัพยากรสารสนเทศไม่ตีพิมพ์และทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงสถิติการเข้าใช้งานฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่บอกรับโดยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่อยู่ในระดับสูง โดยพบว่าห้องสมุดจำนวน 14 แห่ง ที่ได้รับการจัดอันดับมหาวิทยาลัยโลกจากทั้ง 2 สถาบัน และมีจำนวนบรรณารักษ์ในห้องสมุดทั้งสิ้นจำนวน 427 คน โดยมีการแบ่งกลุ่มมหาวิทยาลัยออกเป็น 2 กลุ่มสาขาวิชา โดยพิจารณาสาขาวิชาจากจำนวนคณะที่เปิดสอนในแต่ละมหาวิทยาลัย ประกอบด้วยกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้แก่ 1) มหาวิทยาลัยมหิดล 2) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี 3) มหาวิทยาลัยนเรศวร 4) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 5) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 6) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี และ 7) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้แก่ 1) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 3) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 4) มหาวิทยาลัยขอนแก่น 5) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 6) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม 7) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถามเรื่องความรู้ความเข้าใจและปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย แบ่งออกเป็น 5 ตอน ประกอบไปด้วย 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) แบบสอบถามความคิดเห็นของบรรณารักษ์ที่มีต่อกฎหมายลิขสิทธิ์ 3) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด 4) แบบสอบถามปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด และ 5) ข้อเสนอแนะในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุดของบรรณารักษ์

3. การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ และนำมาพัฒนาเป็นแบบสอบถาม โดยนำแบบสอบถามที่พัฒนาเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายลิขสิทธิ์จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านทรัพย์สินทางปัญญา จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 2 คน รวมทั้งสิ้นจำนวน 4 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายลิขสิทธิ์จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านห้องสมุด จำนวน 2 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) พบว่ามีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.88 จากนั้นนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขและนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 30 คน ซึ่งมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 นำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบทางด้านเนื้อหาและโครงสร้าง ไปเก็บข้อมูลจริงกับประชากรจำนวน 427 คน จากห้องสมุด

มหาวิทยาลัยจำนวน 14 แห่ง ซึ่งดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างตั้งแต่วันที่ 1 กันยายน-15 ตุลาคม 2562 โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามตอบกลับคืนมาจำนวน 342 ชุด คิดเป็นร้อยละ 80.09

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษา นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูลมาดำเนินการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics Analysis) ประกอบด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) จากนั้นนำมาแปลความหมายแล้วนำเสนอในรูปแบบภาพและตาราง

ผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่อง ความรู้ความเข้าใจและปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในประเทศไทย ผู้วิจัยสามารถอธิบายผลการศึกษา ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 ข้อมูลทั่วไปในภาพรวม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 88.01 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 11.99 มีอายุระหว่าง 41-50 ปี ร้อยละ 27.49 รองลงมาคือ 31-40 ปี ร้อยละ 26.61 และ 51-60 ปี ร้อยละ 22.51 มีประสบการณ์ในการทำงาน 16 ปีขึ้นไป ร้อยละ 43.27 รองลงมาคือ 1-5 ปี ร้อยละ 21.64 และ 11-15 ปี ร้อยละ 17.84 ตามลำดับ ส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ร้อยละ 52.05 รองลงมาคือ ปริญญาตรี ร้อยละ 47.37 และปริญญาเอก ร้อยละ 0.58 ส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชา บรรณารักษศาสตร์/ สารสนเทศศาสตร์/ บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ร้อยละ 88.60 รองลงมาคือ สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ ร้อยละ 5.26 และสาขาวิชาอื่นๆ เช่น การสื่อสารและการศึกษา การสื่อสารองค์กร นโยบายสาธารณะ รัฐประศาสนศาสตร์ สังคมศึกษา สังคมสงเคราะห์ เป็นต้น ร้อยละ 4.09 ดำรงตำแหน่งบรรณารักษ์ระดับปฏิบัติการ ร้อยละ 57.89 รองลงมา คือ บรรณารักษ์ระดับชำนาญการ ร้อยละ 23.39 และบรรณารักษ์ระดับชำนาญการพิเศษ ร้อยละ 9.94 โดยสังกัดงานบริการทรัพยากรสารสนเทศ ร้อยละ 38.01 รองลงมาคือ งานวิเคราะห์ทรัพยากรสารสนเทศ ร้อยละ 22.22 งานจัดหาและพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ ร้อยละ 19.01

1.2 ข้อมูลทั่วไปจำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง ร้อยละ 40.35 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 4.39 มีอายุระหว่าง 41-50 ปี มากที่สุด ร้อยละ 13.45 รองลงมาคือ 31-40 ปี ร้อยละ 12.58 และ 51-60 ปี ร้อยละ 11.12 มีประสบการณ์ในการทำงาน 16 ปีขึ้นไปมากที่สุด ร้อยละ 19.88 รองลงมาคือ 11-15 ปี ร้อยละ 11.11 และ 1-5 ปี ร้อยละ 7.89 เท่ากัน สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทมากที่สุด เท่ากัน ร้อยละ 22.22 และปริญญาเอก ร้อยละ 0.30 สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์ / สารสนเทศศาสตร์ / บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์มากที่สุด ร้อยละ 39.77 รองลงมาคือสาขาวิชาอื่นๆ เช่น การสื่อสารและการศึกษา การสื่อสารองค์กร นโยบายสาธารณะ รัฐประศาสนศาสตร์ สังคมศึกษา สังคมสงเคราะห์ เป็นต้น ร้อยละ 2.63 และสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ / เทคโนโลยีการศึกษา ร้อยละ 1.75 ดำรงตำแหน่งบรรณารักษ์ระดับปฏิบัติการมากที่สุด ร้อยละ 21.93 รองลงมาคือ บรรณารักษ์ระดับชำนาญการ ร้อยละ 14.32 และนักเอกสารสนเทศปฏิบัติการ ร้อยละ 4.68 สังกัดงานบริการทรัพยากรสารสนเทศมากที่สุด ร้อยละ 17.55 รองลงมาคือ งานจัดหาและพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ และงานวิเคราะห์ทรัพยากรสารสนเทศ เท่ากัน ร้อยละ 9.37 และงานวารสารและสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง ร้อยละ 2.63

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง ร้อยละ 47.66 และเป็นเพศชาย ร้อยละ 7.60 มีอายุระหว่าง 21-30 ปี มากที่สุด ร้อยละ 15.20 รองลงมาคือ 31-40 ปี และ 41-50 ปี เท่ากัน ร้อยละ 14.04 และ 51-60 ปี ร้อยละ 11.40 ตามลำดับ มีประสบการณ์ในการทำงาน 16 ปีขึ้นไป มากที่สุด ร้อยละ 23.39 รองลงมาคือมีประสบการณ์ 1-5 ปี ร้อยละ 13.74 และ 6-10 ปี ร้อยละ 11.40 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโทมากที่สุด ร้อยละ 29.82 รองลงมาคือปริญญาตรี ร้อยละ 25.15 และปริญญาเอก ร้อยละ 0.29 สำเร็จการศึกษาสาขาบรรณารักษศาสตร์/สารสนเทศศาสตร์/บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์มากที่สุด ร้อยละ 48.83 รองลงมาคือ สาขาการจัดการสารสนเทศ ร้อยละ 4.68 และสาขาวิชาอื่นๆ เช่น การสื่อสารและการศึกษา การสื่อสารองค์กร นโยบายสาธารณะ รัฐประศาสนศาสตร์ สังคมศึกษา สังคมสงเคราะห์ เป็นต้น ร้อยละ 1.46 ดำรงตำแหน่งบรรณารักษ์ระดับปฏิบัติการมากที่สุด ร้อยละ 35.96 รองลงมา คือบรรณารักษ์ระดับชำนาญการ ร้อยละ 9.06 และบรรณารักษ์ระดับชำนาญการพิเศษ ร้อยละ 7.60 สังกัดงานบริการทรัพยากรสารสนเทศมากที่สุด ร้อยละ 20.47 รองลงมาคือ งานวิเคราะห์ทรัพยากรสารสนเทศ ร้อยละ 12.87 และงานจัดหาและพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ ร้อยละ 9.65

2. ความรู้ความเข้าใจและความคิดเห็นของบรรณารักษ์เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด

2.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด

2.1.1 ด้านความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ พบว่า ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 97.08 คือ ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของที่จะทำการใดๆ ได้ตามกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนด ส่วนข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 77.19 คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ปัจจุบันคือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ 2537

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 44.16 คือ ลิขสิทธิ์ถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่ง ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 35.68 คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ปัจจุบันคือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ 2537

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 53.80 คือ ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่ผู้เดียวของเจ้าของที่จะทำการใดๆ ได้ตามกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนด ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 41.52 คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ของประเทศไทย ปัจจุบันคือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ 2537

2.1.2 ด้านการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair Use) พบว่า ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 95.91 คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตราที่ 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่ (1) ต้องเป็นการทำซ้ำเพื่อห้องสมุด หรือ (2) ทำซ้ำบางตอนตามสมควรเพื่อประโยชน์การศึกษา ไม่ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร มีผู้ตอบ ในส่วนข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 38.20 คือ การใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair Use) หมายถึง การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างชอบธรรมโดยไม่กระทบกระเทือนถึงประโยชน์และสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร โดยบรรณารักษ์เท่านั้นที่สามารถใช้ Fair Use ได้

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 43.86 คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตราที่ 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่ (1) ต้องเป็นการทำซ้ำเพื่อห้องสมุด หรือ (2) ทำซ้ำบางตอนตามสมควรเพื่อประโยชน์การศึกษา ไม่ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 29.83 คือ การใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair Use) หมายถึง การ

กระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างชอบธรรมโดยไม่กระทบกระเทือนถึงประโยชน์และสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร โดยบรรณารักษ์เท่านั้นที่สามารถใช้ Fair Use ได้

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 52.05 คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตราที่ 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่ (1) ต้องเป็นการทำซ้ำเพื่อห้องสมุด หรือ (2) ทำซ้ำบางตอนตามสมควรเพื่อประโยชน์การศึกษา ไม่ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 31.87 คือ การใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair Use) หมายถึง การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างชอบธรรมโดยไม่กระทบกระเทือนถึงประโยชน์และสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร โดยบรรณารักษ์เท่านั้นที่สามารถใช้ Fair Use ได้

2.1.3 ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 78.65 คือ สำนักพิมพ์นำหนังสือมาให้ห้องสมุดพิจารณาจัดซื้อ แต่ห้องสมุดได้นำหนังสือไปถ่ายสำเนาเพื่อให้บริการภายในห้องสมุด แล้วส่งหนังสือเล่มนั้นคืนสำนักพิมพ์ ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์ ข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 80.11 คือ ห้องสมุดสามารถนำแผ่นซีดี ดีวีดี ที่ไม่มีการใช้งานแล้วไปขายต่อแก่ผู้อื่นได้

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 37.14 คือ สำนักพิมพ์นำหนังสือมาให้ห้องสมุดพิจารณาจัดซื้อ แต่ห้องสมุดได้นำหนังสือไปถ่ายสำเนาเพื่อให้บริการภายในห้องสมุด แล้วส่งหนังสือเล่มนั้นคืนสำนักพิมพ์ ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์ ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 35.67 คือ ห้องสมุดสามารถนำแผ่นซีดี ดีวีดี ที่ไม่มีการใช้งานแล้วไปขายต่อแก่ผู้อื่นได้

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 41.52 คือ สำนักพิมพ์นำหนังสือมาให้ห้องสมุดพิจารณาจัดซื้อ แต่ห้องสมุดได้นำหนังสือไปถ่ายสำเนาเพื่อให้บริการภายในห้องสมุด แล้วส่งหนังสือเล่มนั้นคืนสำนักพิมพ์ ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของสำนักพิมพ์ ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 44.44 คือ ห้องสมุดสามารถนำแผ่นซีดี ดีวีดี ที่ไม่มีการใช้งานแล้วไปขายต่อแก่ผู้อื่นได้

2.1.4 ด้านการบริการทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 98.54 คือ การให้บริการยืมระหว่างห้องสมุด (ILL) ผ่านระบบ WorldCat หรือ EDS ต้องมีการศึกษาเงื่อนไขการให้บริการเอกสารจากเอกสารข้อตกลง (License Agreement) เสมอ ข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 70.18 คือ ห้องสมุดสามารถทำสำเนาและดัดแปลงงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่น เพื่อให้บริการแก่ผู้พิการทางการมองเห็น การได้ยิน เช่น หนังสืออักษรเบรลล์ หนังสือเสียง สื่อภาษามือ เพื่อให้บริการในห้องสมุดได้

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 43.86 คือ ข้อที่ 9 การให้บริการยืมระหว่างห้องสมุด (ILL) ผ่านระบบ WorldCat หรือ EDS ต้องมีการศึกษาเงื่อนไขการให้บริการเอกสารจากเอกสารข้อตกลง (License Agreement) เสมอ ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด คือ ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 33.04 คือ ห้องสมุดสามารถทำสำเนาและดัดแปลงงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่น เพื่อให้บริการแก่ผู้พิการทางการมองเห็น การได้ยิน เช่น หนังสืออักษรเบรลล์ หนังสือเสียง สื่อภาษามือ เพื่อให้บริการในห้องสมุดได้

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 54.68 คือ การให้บริการยืมระหว่างห้องสมุด (ILL) ผ่านระบบ WorldCat หรือ EDS ต้องมีการศึกษาเงื่อนไขการให้บริการเอกสารจากเอกสารข้อตกลง (License Agreement) เสมอ ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด

ร้อยละ 37.13 คือ ห้องสมุดสามารถทำสำเนาและดัดแปลงงานลิขสิทธิ์ของผู้อื่น เพื่อให้บริการแก่ผู้พิการทางการมองเห็น การได้ยิน เช่น หนังสืออักษรเบรลล์ หนังสือเสียง สื่อภาษามือ เพื่อให้บริการในห้องสมุดได้

2.1.5 ด้านการอนุรักษ์และการสงวนรักษาทรัพยากรสารสนเทศ ข้อคำถามที่ผู้ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 91.23 คือ ห้องสมุดสามารถดำเนินการเพื่อสงวนเก็บรักษาผลงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ โดยต้องไม่กระทบสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 71.93 คือ การนำวารสารหรือหนังสือพิมพ์มาจัดทำเป็นไมโครฟอร์ม ไมโครฟิช ดิจิทัล เพื่อให้บริการในห้องสมุด ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 40.64 คือ ห้องสมุดสามารถดำเนินการเพื่อสงวนเก็บรักษาผลงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ โดยต้องไม่กระทบสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 31.58 คือ การนำวารสารหรือหนังสือพิมพ์มาจัดทำเป็นไมโครฟอร์ม ไมโครฟิช ดิจิทัล เพื่อให้บริการในห้องสมุด ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 50.58 คือ ห้องสมุดสามารถดำเนินการเพื่อสงวนเก็บรักษาผลงานอันมีลิขสิทธิ์ได้ โดยต้องไม่กระทบสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร ในส่วนของข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 40.35 คือ การนำวารสารหรือหนังสือพิมพ์มาจัดทำเป็นไมโครฟอร์ม ไมโครฟิช ดิจิทัล เพื่อให้บริการในห้องสมุด ต้องขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์

2.2 ความคิดเห็นของบรรณารักษ์ที่มีต่อกฎหมายลิขสิทธิ์ ผลการวิจัยในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ความคิดเห็นของบรรณารักษ์ ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ความจำเป็นในการรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.69$) รองลงมาคือ ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานบริการทรัพยากรสารสนเทศ และความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานยืมระหว่างห้องสมุดและการส่งเอกสาร ($\bar{X} = 4.66$) และ ประโยชน์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีต่อบรรณารักษ์ในงานห้องสมุด ($\bar{X} = 4.63$) ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นของบรรณารักษ์ที่มีต่อกฎหมายลิขสิทธิ์ในภาพรวม

ความคิดเห็นของบรรณารักษ์ที่มีต่อกฎหมายลิขสิทธิ์	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	การแปลผล
1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์กรมทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อนำมาใช้ในงานห้องสมุด	4.26	มาก
2. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในงานห้องสมุด	4.20	มาก
3. ความสำคัญของกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์	4.61	มากที่สุด
4. ความรู้ความเข้าใจในเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์	4.13	มาก
5. การจัดอบรม/สัมมนา เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดแก่บรรณารักษ์	3.91	มาก
6. ความจำเป็นในการรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์	4.69	มากที่สุด
7. ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ	4.62	มากที่สุด
8. ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานบริการทรัพยากรสารสนเทศ	4.66	มากที่สุด
9. ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานยืมระหว่างห้องสมุดและการส่งเอกสาร	4.66	มากที่สุด
10. ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานการอนุรักษ์และการจัดเก็บรักษา	4.58	มากที่สุด
11. ประโยชน์ของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีต่อบรรณารักษ์ในงานห้องสมุด	4.63	มากที่สุด
12. ความเสี่ยงของบรรณารักษ์ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุด	4.54	มากที่สุด
รวม	4.46	มาก

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความคิดเห็นของบรรณารักษ์ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานยืมระหว่างห้องสมุดและการส่งเอกสาร ($\bar{X} = 4.68$) รองลงมาคือ ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.67$) และความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานบริการทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.66$) ตามลำดับ

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พบว่า การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความจำเป็นในการรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.72$) รองลงมาคือ ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานบริการทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.67$) และความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานยืมระหว่างห้องสมุดและการส่งเอกสาร ($\bar{X} = 4.64$) ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของบรรณารักษ์ที่มีต่อกฎหมายลิขสิทธิ์ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา

การใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด	กลุ่มสาขาวิชา					
	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี			มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์		
	$\bar{X}$	SD	แปลผล	$\bar{X}$	SD	แปลผล
1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์กรมทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อนำมาใช้ในงานห้องสมุด	4.30	0.87	มาก	4.23	0.89	มาก
2. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในงานห้องสมุด	4.24	0.83	มาก	4.16	0.96	มาก
3. <u>ความสำคัญ</u> ของกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์	4.61	0.62	มากที่สุด	4.61	0.65	มากที่สุด
4. <u>ความรู้ความเข้าใจ</u> ในเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์	4.08	0.95	มาก	4.17	0.92	มาก
5.การจัดอบรม/สัมมนา เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดแก่บรรณารักษ์	3.86	1.20	มาก	3.95	1.11	มาก
6. <u>ความจำเป็น</u> ในการรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์	4.65	0.61	มากที่สุด	4.72	0.51	มากที่สุด
7. <u>ความจำเป็น</u> ในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ	4.67	0.55	มากที่สุด	4.58	0.67	มากที่สุด
8. <u>ความจำเป็น</u> ในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานบริการทรัพยากรสารสนเทศ	4.66	0.65	มากที่สุด	4.67	0.64	มากที่สุด
9. <u>ความจำเป็น</u> ในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานยืมระหว่างห้องสมุดและการส่งเอกสาร	4.68	0.64	มากที่สุด	4.64	0.63	มากที่สุด
10. <u>ความจำเป็น</u> ในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานการอนุรักษ์และการจัดเก็บรักษา	4.55	0.73	มากที่สุด	4.60	0.70	มากที่สุด
11. <u>ประโยชน์</u> ของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีต่อบรรณารักษ์ในงานห้องสมุด	4.64	0.62	มากที่สุด	4.62	0.67	มากที่สุด
12. <u>ความเสี่ยง</u> ของบรรณารักษ์ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุด	4.55	0.75	มากที่สุด	4.54	0.73	มากที่สุด
รวม	4.46	0.52	มาก	4.46	0.51	มาก

3. ปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด

3.1 ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ หน่วยงานไม่มีนิติกรในการช่วยพิจารณาเอกสารข้อตกลง (License Agreement) ($\bar{X} = 4.06$) รองลงมาคือ ขาดความรู้เรื่องการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุด ($\bar{X} = 4.02$) และ ขาดคู่มือเกี่ยวกับการใช้งานลิขสิทธิ์ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.01$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ในกรณีที่หน่วยงานภายนอกห้องสมุด ทำเรื่องขอย้ายเอกสารหนังสือที่มีบริการในห้องสมุดเพื่อนำมาให้บริการในหน่วยงานของตนเอง ถือเป็นความเสี่ยงในการละเมิดลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 4.11$) รองลงมาคือ ขาดคู่มือเกี่ยวกับการใช้งานลิขสิทธิ์ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ และ ขาดความรู้เรื่องการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุดเท่ากัน ($\bar{X} = 4.01$) และ ขาดความรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์เกี่ยวกับการทำสำเนาหนังสือ/วารสาร/ซีดี/ดีวีดี เพื่อให้บริการภายในห้องสมุด ว่าสามารถกระทำได้ในปริมาณมากน้อยเพียงใด ($\bar{X} = 3.91$) ตามลำดับ

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ หน่วยงานไม่มีนิติกรในการช่วยพิจารณาเอกสารข้อตกลง (License Agreement) ($\bar{X} = 4.21$) รองลงมาคือ ขาดความรู้เรื่องการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ซึ่งเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุด ($\bar{X} = 4.03$) และขาดคู่มือเกี่ยวกับการใช้งานลิขสิทธิ์ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ และ ข้อที่ 4 ขาดความเข้าใจเรื่องเอกสารข้อตกลง (License Agreement) ในการจัดซื้อทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 4.01$ เท่ากัน) ตามลำดับ

3.2 ด้านการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ขาดการให้ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ในห้องสมุดแก่ผู้ใช้บริการ ($\bar{X} = 4.06$) รองลงมาคือ การให้บริการถ่ายสำเนาเอกสารทรัพยากรสารสนเทศที่มีในห้องสมุดโดยไม่จำกัดจำนวน เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.87$) และ ขาดการประชาสัมพันธ์เรื่องจำนวนการถ่ายสำเนาเอกสารทรัพยากรสารสนเทศที่มีลิขสิทธิ์ในห้องสมุดแก่ผู้ใช้บริการ ($\bar{X} = 3.83$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ขาดการให้ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ในห้องสมุดแก่ผู้ใช้บริการ ($\bar{X} = 4.05$) รองลงมาคือ การให้บริการถ่ายสำเนาเอกสารทรัพยากรสารสนเทศที่มีในห้องสมุดโดยไม่จำกัดจำนวน เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.86$) และขาดการประชาสัมพันธ์เรื่องจำนวนการถ่ายสำเนาเอกสารทรัพยากรสารสนเทศที่มีลิขสิทธิ์ในห้องสมุดแก่ผู้ใช้บริการ ($\bar{X} = 3.82$) ตามลำดับ

กลุ่มสาขาวิชาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ขาดการให้ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ในห้องสมุดแก่ผู้ใช้บริการ ($\bar{X} = 4.07$) รองลงมาคือ การให้บริการถ่ายสำเนาเอกสารทรัพยากรสารสนเทศที่มีในห้องสมุดโดยไม่จำกัดจำนวน เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.88$) และ ขาดการประชาสัมพันธ์เรื่องจำนวนการถ่ายสำเนาเอกสารทรัพยากรสารสนเทศที่มีลิขสิทธิ์ในห้องสมุดแก่ผู้ใช้บริการ ($\bar{X} = 3.83$) ตามลำดับ

3.3 ด้านการยืมระหว่างห้องสมุดและการส่งเอกสาร พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดมีจำนวนเท่ากัน 2 ข้อคือ การให้บริการยืมระหว่างห้องสมุดมีความเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ และการส่งบทความให้แก่ผู้ใช้บริการไม่ถูกต้องตามเงื่อนไขที่สำนักพิมพ์กำหนด ($\bar{X} = 3.62$) รองลงมาคือ การได้รับคำขอถ่ายสำเนาเอกสารหนังสือ/วารสารทั้งเล่ม จากผู้ใช้บริการในปริมาณที่มากเกินไป ($\bar{X} = 3.51$) และ การได้รับคำขอถ่ายสำเนาเอกสารหนังสือ/วารสารทั้งเล่ม จากห้องสมุดอื่นในปริมาณที่มากเกินไป ($\bar{X} = 3.47$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การให้บริการยืมระหว่างห้องสมุดมีความเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.52$) รองลงมาคือ การส่งบทความให้แก่ผู้ใช้บริการไม่ถูกต้องตามเงื่อนไขที่สำนักพิมพ์กำหนด ($\bar{X} = 3.50$) และ การได้รับคำขอถ่ายสำเนาเอกสารหนังสือ/วารสารทั้งเล่ม จากผู้ใช้บริการในปริมาณที่มากเกินไป ($\bar{X} = 3.45$) ตามลำดับ

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การส่งบทความให้แก่ผู้ใช้บริการไม่ถูกต้องตามเงื่อนไขที่สำนักพิมพ์กำหนด ($\bar{X} = 3.71$) รองลงมาคือ การให้บริการยืมระหว่างห้องสมุดมีความเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.70$) และไม่ทราบจำนวนการถ่ายสำเนาเอกสารหนังสือ/วารสารที่สามารถส่งให้ผู้ใช้บริการได้ ($\bar{X} = 3.58$) ตามลำดับ

3.4 ด้านการอนุรักษ์และการสงวนรักษา พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ การ Digitization หนังสือพิมพ์ที่มีลิขสิทธิ์ มีความเสี่ยงที่จะถูกฟ้องร้องจากสำนักพิมพ์ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.66$) รองลงมาคือ การขออนุญาตจัดทำ Digitization ทรัพยากรที่มีลิขสิทธิ์จากเจ้าของผลงานมีขั้นตอนที่ยุ่งยาก ($\bar{X} = 3.55$) และ การไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ให้จัดทำ Digitization ทรัพยากรสารสนเทศของตน ($\bar{X} = 3.50$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การ Digitization หนังสือพิมพ์ที่มีลิขสิทธิ์ มีความเสี่ยงที่จะถูกฟ้องร้องจากสำนักพิมพ์ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.56$) รองลงมาคือ การขออนุญาตจัดทำ Digitization ทรัพยากรที่มีลิขสิทธิ์จากเจ้าของผลงานมีขั้นตอนที่ยุ่งยาก ($\bar{X} = 3.54$) และ การไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ให้จัดทำ Digitization ทรัพยากรสารสนเทศของตน ($\bar{X} = 3.44$) ตามลำดับ

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การ Digitization หนังสือพิมพ์ที่มีลิขสิทธิ์ มีความเสี่ยงที่จะถูกฟ้องร้องจากสำนักพิมพ์ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.75$) และ รองลงมาคือ การขออนุญาตจัดทำ Digitization ทรัพยากรที่มีลิขสิทธิ์จากเจ้าของผลงานมีขั้นตอนที่ยุ่งยาก ($\bar{X} = 3.55$) และ การแก้ไขข้อมูลการบริหารสิทธิ (ข้อมูลที่บ่งชี้ถึงผู้สร้างสรรค์ งานสร้างสรรค์ เจ้าของลิขสิทธิ์ หรือระยะเวลา และเงื่อนไขการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์) เพื่อดำเนินการอนุรักษ์และบำรุงรักษาหนังสือ/วารสาร และ การไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ให้จัดทำ Digitization ทรัพยากรสารสนเทศของตน เท่ากัน ($\bar{X} = 3.54$) ตามลำดับ

3.5 ปัญหาอื่นๆ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ขาดหน่วยงานด้านลิขสิทธิ์ในการปกป้องการทำงานของบรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.09$) รองลงมาคือ ขาดคู่มือเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในการปฏิบัติงานในห้องสมุด ($\bar{X} = 3.91$) และ ขาดการฝึกอบรมเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากหน่วยงานต้นสังกัด ($\bar{X} = 3.85$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ขาดหน่วยงานด้านลิขสิทธิ์ในการปกป้องการทำงานของบรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.08$)

รองลงมาคือ ขาดคู่มือเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในการปฏิบัติงานในห้องสมุด ($\bar{X} = 3.92$) และ ขาดการฝึกอบรมเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากหน่วยงานต้นสังกัด ($\bar{X} = 3.84$) ตามลำดับ

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ขาดหน่วยงานด้านลิขสิทธิ์ในการปกป้องการทำงานของบรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.10$) รองลงมาคือ ขาดคู่มือเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในการปฏิบัติงานในห้องสมุด ($\bar{X} = 3.90$) และ ขาดการฝึกอบรมเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากหน่วยงานต้นสังกัด ($\bar{X} = 3.86$) ตามลำดับ

4. ข้อเสนอแนะในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุดของบรรณารักษ์

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมี ข้อเสนอแนะในด้านต่างๆ ดังนี้ 1) ด้านการจัดทำนโยบาย/การจัดทำคู่มือ/แนวปฏิบัติ ผู้บริหารควรมีนโยบายหรือแนวปฏิบัติการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุดอย่างชัดเจนที่เป็นลายลักษณ์อักษร ควรมีคู่มือเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในการปฏิบัติงานพร้อมกับการอบรมเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์จากต้นสังกัด เพื่อช่วยแก้ปัญหาและลดความเสี่ยงที่เกิดจากการให้บริการที่ขาดความรู้ได้ 2) ด้านการฝึกอบรม/การให้ความรู้ ควรจัดให้มีการอบรมความรู้ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ชัดเจนตามประเภทของทรัพยากรแก่ผู้ปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ เป็นประจำทุกปี โดยเชิญวิทยากรที่มีความรู้ด้านกฎหมายลิขสิทธิ์และเป็นผู้ศึกษาเรื่องทรัพยากรห้องสมุด มาให้ความรู้เกี่ยวกับการให้บริการทรัพยากรได้อย่างถูกต้อง 3) ด้านอื่นๆ ควรมีที่ปรึกษาทางกฎหมายของมหาวิทยาลัยไว้เพื่อแนะนำเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ และช่วยเหลือบรรณารักษ์ในการตรวจสอบสัญญาต่างๆ เพื่อป้องกันการฟ้องร้องหรือโดนจับกรณีละเมิดลิขสิทธิ์ และควรมีการประชาสัมพันธ์เรื่องลิขสิทธิ์ให้กับผู้ใช้บริการห้องสมุดทราบ ควรเน้นย้ำการกับผู้ให้บริการว่าสิ่งใดที่สามารถทำได้และทำไม่ได้ และไม่ผิดกฎหมายลิขสิทธิ์แก่ผู้ใช้บริการ

อภิปรายผลการศึกษา

1. ความรู้ความเข้าใจและความคิดเห็นของบรรณารักษ์เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด

1.1 ด้านความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ ผลการวิจัยพบว่า ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 97.08 คือ ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวของเจ้าของที่จะทำการใดๆ ได้ตามกฎหมายลิขสิทธิ์กำหนด จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า บรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำว่า “ลิขสิทธิ์” และรับรู้ว่าลิขสิทธิ์ถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาประเภทหนึ่ง ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kokul (2007) ที่พบว่า บรรณารักษ์ตอบถูกเรื่องความหมายของลิขสิทธิ์เพียงร้อยละ 39.3 อาจเป็นไปได้ว่าในปัจจุบัน บรรณารักษ์สามารถเข้าถึงข้อมูลเรื่องลิขสิทธิ์ได้ง่าย โดยสามารถสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่น เว็บไซต์ของราชกิจจานุเบกษา, กรมทรัพย์สินทางปัญญา, The World Intellectual Property Organization (WIPO) ซึ่งมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในรูปแบบและเนื้อหาที่หลากหลาย นอกจากนี้ในปี พ.ศ. 2559 กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ ยังได้มีการจัดทำคู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรมสำหรับบรรณารักษ์และห้องสมุด (Department of Intellectual Property, 2016) เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับงานอันมีลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุด รวมถึงกรณีศึกษาของการกระทำที่ถือว่าการกระทำที่ผิดกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด และคำถาม-คำตอบ เกี่ยวกับการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุด

1.2 ด้านการใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair Use) ผลการวิจัยพบว่า ข้อคำถามที่ตอบถูกมากที่สุด ร้อยละ 95.91 คือ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ ได้แก่ (1) ต้องเป็นการทำซ้ำเพื่อห้องสมุด หรือ (2) ทำซ้ำบางตอนตามสมควรเพื่อประโยชน์การศึกษา ไม่ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาเพื่อหากำไร และข้อคำถามที่มีผู้ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 38.20 คือ การใช้งานอย่างเป็นธรรม (Fair Use) หมายถึง การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์อย่างชอบธรรมโดยไม่กระทบกระเทือนถึงประโยชน์และสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร โดยบรรณารักษ์เท่านั้นที่สามารถใช้ Fair Use ได้

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าบรรณารักษ์มีการรับรู้เกี่ยวกับ พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 34 ที่เกี่ยวกับการทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ และการใช้งานอย่างเป็นธรรมในห้องสมุด (Copyright Act, 1994) เนื่องจากเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับบรรณารักษ์โดยตรง แต่เมื่อพิจารณารายละเอียดของข้อกำหนดลิขสิทธิ์จะเห็นว่า มีการเปิดช่องทางให้บรรณารักษ์มีสิทธิในการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น แต่ไม่มีรายละเอียดที่ให้ความชัดเจนเกี่ยวกับการใช้งานที่เป็นธรรมในห้องสมุดว่าสามารถทำได้ในทุกกรณีหรือทำได้เพียงบางกรณี บรรณารักษ์ส่วนใหญ่ยังมีความเข้าใจว่าสามารถกระทำซ้ำงานอันมีลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุดได้ทุกกรณี เพราะเข้าใจว่าเป็นการทำซ้ำเพื่อห้องสมุด หรือทำซ้ำบางส่วนเพื่อประโยชน์การศึกษา ซึ่งอาจเป็นเพราะใน พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ มาตรา 34 ได้กำหนดหลักเกณฑ์ในกรณีการทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดไว้เพียงแค่หลักการกว้างๆ ซึ่งถือว่ามีความยุ่งยากในการตีความข้อกำหนดในการพิจารณาหลายประการ เพราะกฎหมายไม่ได้กำหนดจำนวน ปริมาณ หรือสิทธิของบรรณารักษ์ในการกระทำที่ระบุไว้อย่างแน่นอน ทำให้บรรณารักษ์ต้องพิจารณาการกระทำของตนเองว่าเป็นการเข้าข่ายข้อกำหนดการใช้งานที่เป็นธรรมหรือไม่ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Panyapanich (2003) ที่พบว่า หลักเกณฑ์การใช้ที่เป็นธรรมกรณีเฉพาะการทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ห้องสมุด ในต่างประเทศมีความชัดเจนมากกว่าหลักเกณฑ์ของคนไทย ซึ่งเป็นการกำหนดเงื่อนไขไว้ในลักษณะที่กว้าง ขาดความชัดเจนในทางปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกรณีการถ่ายเอกสารที่ยังไม่มีหลักเกณฑ์ในการปฏิบัติของผู้ใช้งานลิขสิทธิ์ว่าสามารถทำสำเนาได้ในสัดส่วนและปริมาณมากน้อยเพียงใด นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mekchalai (2005) ที่กล่าวว่ากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศไทยไม่ได้กำหนดเหตุการณ์ สถานการณ์ หรือพฤติกรรมประกอบการกระทำ เพื่อที่จะลดภาระในการตีความการใช้สิทธิที่เป็นกรณีทั่วไป ดังเช่นที่กำหนดไว้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของต่างประเทศ แต่ในประเทศไทยไม่ได้มีการกำหนดหลักเกณฑ์ที่ระบุชัดเจนลงไป มีเพียงหลักการกว้างๆ ในข้อยกเว้น พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ มาตรา 34 ทำให้บรรณารักษ์จะต้องตีความเองในทุกกรณีว่าการกระทำของตนเข้าข่ายของการใช้ละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่

ดังนั้นเพื่อให้บรรณารักษ์ห้องสมุดในประเทศไทยสามารถปฏิบัติงาน และมีหลักเกณฑ์การทำงานให้สอดคล้องกับการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุด เห็นควรให้มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุด เช่น สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย ข่ายงานความร่วมมือระหว่างห้องสมุดมหาวิทยาลัยในส่วนภูมิภาค (PULINET) หรือคณะทำงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เข้ามาดูแลและมีการกำหนดแนวปฏิบัติ เพื่อใช้ประกอบการพิจารณาการใช้สิทธิที่เป็นธรรมของบรรณารักษ์ห้องสมุด โดยการขอความร่วมมือจากหน่วยงานที่มีความรู้ ความชำนาญเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ เช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา บุคลากรทางด้านกฎหมายที่มีความมาช่วยในการกำหนดหลักเกณฑ์และแนวทางในการปฏิบัติ เพื่อช่วยให้บรรณารักษ์สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานในห้องสมุดเพื่อประโยชน์ของห้องสมุดและผู้ใช้บริการ

1.3 ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ข้อคำถามที่ตอบผิดมากที่สุด ร้อยละ 80.11 คือ ห้องสมุดสามารถนำแผ่นซีดี ดีวีดี ที่ไม่มีการใช้งานแล้วไปขายต่อแก่ผู้อื่นได้ ตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ มาตรา 6 ซีดี ดีวีดี จัดเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภท (1) งานสิ่งบันทึกเสียง เช่น เทปเพลง แผ่นคอมแพ็คดิสก์ (ซีดี) ที่บันทึกข้อมูลเสียง (2) งานโสตทัศนวัสดุ เช่น วีดีโอเทป วีซีดี ดีวีดี แผ่นเลเซอร์ดิสก์ที่บันทึกข้อมูล (Copyright Act, 1994) โดยมีข้อกำหนดการยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เกี่ยวกับการจำหน่ายต้นฉบับเพิ่มเติมใน พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2558 มาตรา 32/1 การจำหน่ายต้นฉบับหรือสำเนาของงานอันมีลิขสิทธิ์ โดยผู้ได้มาซึ่งกรรมสิทธิ์ในต้นฉบับหรือสำเนางานอันมีลิขสิทธิ์นั้นโดยชอบด้วยกฎหมาย มิให้ถือว่าเป็นการ ละเมิดลิขสิทธิ์ (Copyright Act (Version 2), 2015) ห้องสมุดอยู่ในฐานะเจ้าของทรัพย์สิน มีกรรมสิทธิ์ในการ ใช้สอย การจำหน่าย แต่ไม่มีสิทธิ์ทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่งานนั้นต่อสาธารณชนได้ หากไม่ได้รับอนุญาต จากเจ้าของลิขสิทธิ์ ห้องสมุดจึงไม่ถือว่ามีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ถ้าหากเป็นการขายซีดีภาพยนตร์ ห้องสมุดจำเป็นต้องปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และวีดิทัศน์ด้วย เพราะถึงแม้จะไม่ผิดตามกฎหมาย ลิขสิทธิ์ แต่อาจมีความผิดตามกฎหมายว่าด้วยภาพยนตร์และวีดิทัศน์ได้ ดังนั้นสิ่งที่ห้องสมุดสามารถทำได้ คือ เป็นการทำซ้ำทรัพยากรสารสนเทศที่มีในห้องสมุด และห้องสมุดเป็นเจ้าของทรัพย์สินงานอันมีลิขสิทธิ์เท่านั้น และต้องเป็นการทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือทำซ้ำบางตอนตามสมควรเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเท่านั้น

1.4 ความคิดเห็นของบรรณารักษ์เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ความจำเป็นในการรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในงานห้องสมุดของบรรณารักษ์ ($\bar{X}$ = 4.69) รองลงมาคือ ความจำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานบริการทรัพยากรสารสนเทศ และความ จำเป็นในการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในงานยืมระหว่างห้องสมุดและการส่งเอกสาร ($\bar{X}$ = 4.66) และประโยชน์ของ กฎหมายลิขสิทธิ์ที่มีต่อบรรณารักษ์ในงานห้องสมุด ($\bar{X}$ = 4.63) ตามลำดับ เนื่องจากในปัจจุบันบรรณารักษ์ยัง ขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ และการแปลความกฎหมายลิขสิทธิ์ในมาตราต่างๆ บรรณารักษ์ มีความจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด เพื่อให้สามารถดำเนินการทำงานทั้ง ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ การบริการทรัพยากรสารสนเทศ การยืมระหว่างห้องสมุดและการส่ง เอกสาร การอนุรักษ์และการสงวนรักษาทรัพยากรสารสนเทศ และการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศภายใน ห้องสมุดได้อย่างถูกต้อง ไม่เป็นการกระทำที่ละเมิดข้อกำหนด และสามารถให้ความรู้แก่ผู้ใช้บริการได้ ซึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Olaka (2010) ที่พบว่าบรรณารักษ์ในห้องสมุดประเทศเคนยา มีการเรียนรู้เรื่อง กฎหมายลิขสิทธิ์อยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 53.9 บรรณารักษ์จึงจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับ กฎหมายลิขสิทธิ์เพิ่มเติม และห้องสมุดควรมีข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เพียงพอ เพื่อใช้เป็นข้อมูลใน ป้องกันและหลีกเลี่ยงการละเมิดลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุด

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Al-Reyae (2006) ที่พบว่าบรรณารักษ์ สถาบันการศึกษาในซาอุดีอาระเบียมีทัศนคติเชิงบวก แต่มีความรู้ไม่เพียงพอเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ คิดเป็น ร้อยละ 49 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับปรุงการศึกษาและการฝึกอบรมของบรรณารักษ์ใน ซาอุดีอาระเบียเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการให้ข้อมูลแก่บรรณารักษ์ใน เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ ดังจะเห็นได้ว่าทั้งประเทศเคนยาและประเทศซาอุดีอาระเบีย เป็นประเทศที่จัดในกลุ่ม ประเทศกำลังพัฒนาทางเศรษฐกิจ (World Economic Outlook Database, 2018) เช่นเดียวกับประเทศไทย การใช้งานกฎหมายลิขสิทธิ์ของบรรณารักษ์ทั้ง 3 ประเทศจึงอยู่ในระดับใกล้เคียงกัน อาจเนื่องมาจากกฎหมาย ลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศ ไม่ได้มีการกำหนดหลักปฏิบัติที่มีความชัดเจนเกี่ยวกับการใช้งานกฎหมายลิขสิทธิ์

เหมือนประเทศที่พัฒนาแล้วอย่างสหรัฐอเมริกา ที่มีการกำหนดหลักเกณฑ์ 4 ประการของมาตรา 107 แห่งกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับ Fair Use จึงทำให้บรรณารักษ์ในกลุ่มประเทศกำลังพัฒนามีเพียงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ แต่ในการปฏิบัติงานอาจยังมีปัญหาในเรื่องการตีความข้อกำหนด ดังนั้นบรรณารักษ์ มีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศตนเองเพิ่มเติมในประเด็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานในห้องสมุด และควรศึกษากฎหมายลิขสิทธิ์ของประเทศอื่นๆ เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้และสามารถนำมาเป็นแนวทางในปฏิบัติงานเบื้องต้นได้

2. ด้านปัญหาการใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด

2.1 ด้านการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ หน่วยงานไม่มีนิติกรในการช่วยพิจารณาเอกสารข้อตกลง (License Agreement) ($\bar{X} = 4.06$) จะเห็นได้ว่าห้องสมุดบางแห่ง บรรณารักษ์ฝ่ายพัฒนาและจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ ต้องเป็นผู้ศึกษาเรื่องเอกสารข้อตกลงในการจัดซื้อเองทั้งหมด แต่เนื่องจากเอกสารเป็นภาษาที่เกี่ยวข้องกับข้อกำหนด จึงก่อให้เกิดความไม่แน่ใจในการตีความ ดังนั้นหน่วยงานหรือห้องสมุดควรมีนิติกรที่มีความเชี่ยวชาญในเรื่องกฎหมายมาช่วยตีความและพิจารณาข้อตกลง ห้องสมุดจึงควรขอความร่วมมือไปยังหน่วยงานที่มีความรู้เรื่องกฎหมายหรือประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญในด้านกฎหมาย มาเป็นผู้ช่วยหรือที่ปรึกษาในการตีความและพิจารณาเอกสารข้อตกลง เพื่อให้ห้องสมุดสามารถพิจารณาข้อตกลง และรับทราบข้อกำหนดว่าอะไรสามารถทำได้ในระดับไหน และควรหลีกเลี่ยงการกระทำผิดข้อตกลงดังกล่าว ซึ่งจะเป็นส่วนช่วยในการรักษาความปลอดภัยในการทำงานของบรรณารักษ์ได้ดีในอนาคต โดยเฉพาะในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัลที่นับวันจะทวีความสำคัญมากขึ้น

2.2 ด้านการบริการทรัพยากรสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ขาดการให้ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ในห้องสมุดแก่ผู้ใช้บริการ ($\bar{X} = 4.06$) จะเห็นได้ว่าบรรณารักษ์มีความพร้อมที่จะให้ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์ แต่ด้วยข้อกำหนดลิขสิทธิ์ยังไม่มีชัดเจนเรื่องจำนวน และปริมาณที่สามารถทำสำเนาได้ จึงทำให้บรรณารักษ์ไม่สามารถที่จะให้ความรู้โดยตรงแก่ผู้ใช้บริการได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kell, (2014) ที่ผลการศึกษาพบว่าบรรณารักษ์เรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการใช้งานอย่างเป็นธรรมชาติจากหลายๆ แหล่ง เช่น บทความในวารสาร หนังสือ เว็บไซต์ขององค์กรวิชาชีพ การประชุมสัมมนาและจากเพื่อนร่วมงาน เป็นต้น บรรณารักษ์จึงสามารถทำหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านลิขสิทธิ์ได้ อย่างไรก็ตามบรรณารักษ์จำเป็นต้องศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และกฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะด้านการให้บริการแก่ผู้ใช้ อย่างเช่นห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษา การให้ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งบรรณารักษ์อาจมีการศึกษาเพิ่มเติมจากเอกสารคู่มือ World Intellectual Property Report Intellectual Property Basics: A Q&A for Students (China National Intellectual Property Administration (CNIPA), 2019) ที่มีการให้ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญา และตอบข้อสงสัยสำหรับนักศึกษา ว่าการกระทำใดที่สามารถทำได้และกระทำไม่ได้ ในส่วนนี้บรรณารักษ์สามารถนำมาพิจารณาและปรับให้เข้ากับบริบทของห้องสมุดได้เป็นอย่างดี

2.3 ด้านการอนุรักษ์และการสงวนรักษาทรัพยากรสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่าปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ การ Digitization หนังสือพิมพ์ที่มีลิขสิทธิ์ มีความเสี่ยงที่จะถูกฟ้องร้องจากสำนักพิมพ์ที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ($\bar{X} = 3.66$) การที่ห้องสมุดดำเนินการเพื่อสงวนรักษาผลงานอันมีลิขสิทธิ์ที่อยู่ในรูปแบบ

ไมโครฟิล์ม ไมโครฟิช หรือในรูปแบบดิจิทัลไปเผยแพร่เป็นสาธารณะ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ และหากงานชิ้นนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์ยังมีการจัดทำและเผยแพร่ผลงานของตนเองอยู่ การกระทำได้กล่าวของห้องสมุดอาจส่งผลกระทบต่อเจ้าของลิขสิทธิ์ในการจำหน่ายงานหรือการใช้ประโยชน์ของงานนั้นๆ ได้ ซึ่งถือได้ว่าห้องสมุดกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ห้องสมุดอาจมีความเสี่ยงจากการถูกฟ้องร้องจากเจ้าของลิขสิทธิ์ได้ เป็นข้อควรระวังสำหรับบรรณารักษ์และห้องสมุดที่ควรตระหนักอย่างยิ่ง ดังนั้นห้องสมุดไม่สามารถนำผลงานไปเผยแพร่เป็นสาธารณะได้ นอกจากการได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เพียงเท่านั้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัย

1.1 การวางนโยบาย/หลักเกณฑ์ หรือแนวทางปฏิบัติของบรรณารักษ์ด้านลิขสิทธิ์ควรมีหน่วยงานที่รับผิดชอบ เช่น สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย ข่ายงานความร่วมมือระหว่างห้องสมุดมหาวิทยาลัยในส่วนภูมิภาค (PULINET) หรือคณะทำงานห้องสมุดต่างๆ เพื่อให้บรรณารักษ์ในห้องสมุดสามารถนำมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานภายในห้องสมุด และป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในห้องสมุด

1.2 ควรมีการจัดบรรยายหรือฝึกอบรมเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุด เพื่อเพิ่มพูนทักษะและความรู้ความเข้าใจ ให้แก่บรรณารักษ์/ผู้ปฏิบัติงาน ให้สามารถนำไปใช้ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง

1.3 ควรมีการให้ความรู้และการประชาสัมพันธ์ให้แก่ผู้ใช้บริการเรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์ในห้องสมุด เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ภายในห้องสมุด

1.4 ควรมีบรรจุวิชาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานห้องสมุดและบรรณารักษ์ ไว้ในหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์/สารสนเทศศาสตร์/สารสนเทศศึกษา/การจัดการสารสนเทศ เพื่อเป็นพื้นฐานที่ดีสำหรับการทำงานในสายวิชาชีพต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ การใช้และปัญหาการใช้กฎหมายอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานในห้องสมุดรวมประชากรที่เป็นบรรณารักษ์ในห้องสมุดประเภทต่างๆ เพื่อนำผลการวิจัยมาพัฒนาเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานของบรรณารักษ์ในห้องสมุดอย่างครอบคลุม

2.2 ควรมีการศึกษาความตระหนักรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของผู้ใช้บริการห้องสมุด เพื่อจะได้ทราบถึงการตระหนักรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ และห้องสมุดสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการให้ความรู้เรื่องลิขสิทธิ์แก่ผู้ใช้บริการได้

เอกสารอ้างอิง

- Al-Reyae, S. (2006). *Factors that influence The Attitude of academic librarians in Sadil Arabia toward copyright laws (Doctoral dissertation) McGill University*. Retrieved from http://digitool.library.mcgill.ca/webclient/StreamGate?folder_id=0&dvs=1556274887520~765
- Chandaeng, P. (2014). *hongsamut yuk mai* [Modern library]. Bangkok: Se-Education.
- Chiang Mai University Library. (2017). *wisaithat phantha kit* [Vision, mission]. Retrieved from <http://library.cmu.ac.th/cmuh/th/content/วิสัยทัศน์-พันธกิจ>.
- China National Intellectual Property Administration. (2019). *World Intellectual Property Report Intellectual Property Basics: A Q&A for Students*. Retrieved from https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1056.pdf.
- Copyright Act 1994. (1994, 9 December). Ratchakitchanubeksa [Gazette]. v. 111, 59 A, p. 1-22.
- Copyright Act (Version 2) 2015. (2015, 6 February). Ratchakitchanubeksa [Gazette]. v. 132, 56 A, p. 7-13.
- Copyright Act (Version 3) 2015. (2015, 6 February). Ratchakitchanubeksa [Gazette]. v. 132, 56 A, p. 14-16.
- Copyright Act (Version 4) 2018. (2018, 11 November). Ratchakitchanubeksa [Gazette]. v. 135, 92 A, p. 19-21.
- Department of Intellectual Property. (2016). *khwammai khong sapsin thang panya taela prophet* [The meaning of each type of intellectual property]. Retrieved from <https://www.ipthailand.go.th/th/dip-law-2.html>.
- Department of Intellectual Property. (2016). *khumu kanchai ngan likkhasit thi pentham samrap bannarak lae hongsamut* [Fair use of copyright manuals for librarians and libraries]. Bangkok: Department of Intellectual Property.
- Dhandit, W. (2000). *khwamtongkan saranithet khong phupuinai lae phupuinok: suksa chapho korani rongphayaban sun Khon Kaen* [Information needs of inpatients and outpatients: a case study of Khon Kaen Regional Hospital]. (Master of Art thesis, Khon Kaen University).
- Fernández-Molina, J., Moraes, J., & Guimarães, J. (2017). Academic Libraries and Copyright: Do Librarians Really Have the Required Knowledge?. *College & Research Libraries*, 78(2). 241-259.
- Goakun, R. (2007). *khwamru lae kanchai kotmai likkhasit nai ngan dan wannakam samrap bannarak hongsamut sathaban udomsuxa khong rat nai khet Krung Thep Maha Nakhon*. [Knowledge and Application of Copyright Law in Literacy Work for Higher Education Institution Librarians in Bangkok Metropolis]. (Master of Art thesis, Ramkhamhaeng University).
- Hemachata, C. (1998). *athibai kotmai likkhasit phim khrang thi song* [Explaining copyright law (2nd ed.)]. Bangkok: Nitithum.

- Kell, S. E. (2014). *Perceptions of Pennsylvania School Librarians regarding their role in providing copyright advice to students, teachers, and administrators in their school*. Doctoral dissertation, Widener University.
- Klinefelter, Anne BA, MLS and JD. (2001). Copyright and Electronic Library Resources, *Legal Reference Services Quarterly*, 19(3-4). 175-193.
- Kokul, R. (2007). *khwamru lae kanchai kotmai likkhasit nai ngan dan wannakam samrap bannarak hongsamut sathaban udomsuksa khong rat nai khet Krung Thep Maha Nakhon* [Knowledge and Application of Copyright Law in Literacy Work for Higher Education Institution Librarians in Bangkok Metropolis]. (Master of Art thesis, Ramkhamhaeng University).
- Mekchalai, B. (2005). *kanchai likkhasit doi choptham kap ngan borikan wichakan khong bannarak hongsamut* [Fair Use in Copyright and the Services Rendered by Librarians]. (Master of Law thesis, Ramkhamhaeng University).
- Nittayaporn, N. (2006). *naeothang kanchai ngan yang pentham nai ngan an mi likkhasit thi kieokap kansuksa tampha ra rat banyat likkhasit Pho.So. songphanharoisamsipchet* [Fair use guideline for educational purposes under the copyright act of B.E.1994]. (Master of Law thesis, Chulalongkorn University).
- Nixon, Donna JD & MSLS. (2003). Copyright and Interlibrary Loan Rights. *Journal of Interlibrary Loan, Document Delivery & Information Supply*, 13(3). 55-89.
- Olaka, M. W. (2010). *Knowledge of copyright issue and strategies used in solving copyright queries among academic librarians in Kenya*. (Doctoral dissertation, University of Missouri).
- Panyapanich, I. (2003). *kanchai khoyokwen kanlamoet likkhasit nai suan thi kieokap kansuksa khonkhwa lae wichai* [The application of the fair use exceptions on the use of copyright works for the purposes of study research and analysis]. (Master of Law thesis, Dhurakijpundit University).
- Phongwichai, S. (2008). *kan wikhro khomun thang sathiti duai khomphiutoe (Phim khrang thi 19)* [Statistical data analysis by computer (19th ed.)]. Bangkok: Chulalongkorn University.
- Serial Working Group of Academic Libraries. (2000). *likkhasit nai ngan hongsamut lae sun sarasonthet: ekkasan prakop kansammana* [Copyright in libraries and information centers: Seminar documents]. Bangkok: Office of Academic Resources Chulalongkorn University.
- Sophonwicheetwong, A. (1998). *takkawitthaya buangton* [Basic logic]. Bangkok: Ramkhamhaeng University.
- Sukhothai Thammathirat Open University. (2017). *ekkasat kanson chut wicha sarasonthet sat buangton nuai thi nung - paet* [Teaching materials, course set Introduction to Information Science Units 1-8]. Nonthaburi: author.

- thamkhwam ruchak kap Times Higher Education (THE) lae kanchat andap mahawitthayalai lok kan thoe* [Get to know Times Higher Education (THE) and world university rankings]. (2017). Retrieved from <http://www.siuk-thailand.com/study-guide/times-higher-education>.
- Thaiall. (2018). *undap mahawitthayalai Thai Karakadakhom Ko.So.songphansippaet (Pho.So. songphanharoihoksip et)* [Thai university rankings, July 2018 (2561)]. Retrieved from http://www.thaiall.com/topstory/webometrics_july2018.php
- World Economic Outlook. (2018). *Country Composition of WEO Groups*. Retrieved from <https://www.imf.org/external/pubs/ft/weo/2018/01/weodata/groups.htm>

An Analysis of Figurative Language and Imagery in British and American Pop Songs

Kewalee Yaito¹

Mana Termjai²

(Received: September 13, 2020; Revised: February 11, 2021; Accepted: April 5, 2021)

Abstract

This research aims to investigate figurative language and imagery in British and American pop song lyrics. The research elicits their similarities and differences in terms of type and the number of occurrences of figurative language and imagery between British and American pop song lyrics. The subjects are twenty English pop songs, ten of which are British, and the others are American, from the Official Singles Chart Top 100 website between 21 and 27 February 2020.

The findings on figurative language showed that (1) figurative language was more numerous and more varied in the American songs (i.e. 303 times; 9 types) than in the British songs (i.e. 270 times; 8 types) and (2) the most frequently found type was metaphor, which accounted for approximately three-quarters in both British and American songs.

The findings on imagery revealed that (1) imagery was more numerous in the British than in the American songs, 314 times and 248 times respectively, but it was found 5 types in both groups, and (2) the most frequently found type was organic imagery, which was more numerous in the American than in the British songs, 73.79% and 53.82% respectively.

The pervasiveness of certain types of figurative language and imagery in these pop songs could indicate a crucial role they play in conveying lyrical messages, expressing profound emotions, and creating strong impressions in the audience's mind.

Keywords: figurative language, imagery, pop songs, British pop songs, American pop songs

¹ Undergraduate student, Bachelor of Arts in English, Faculty of Humanities, Naresuan University

² Lecturer, Department of English, Faculty of Humanities, Naresuan University. e-mail: manatermjai@hotmail.com

การวิเคราะห์ภาษาภาพพจน์และจินตภาพในเพลงป๊อปบริติชและอเมริกัน

เกวลี ใหญ่โต³มานะ เดิมใจ⁴

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพพจน์และจินตภาพในเพลงป๊อปบริติชและอเมริกัน และเปรียบเทียบความคล้ายคลึงและความแตกต่างในการใช้ภาษาภาพพจน์และจินตภาพในเชิงประเภทและจำนวนระหว่างเพลงป๊อปบริติชและอเมริกัน โดยวิเคราะห์จากเพลงป๊อปภาษาอังกฤษจำนวน 20 เพลง แบ่งเป็นเพลงป๊อปบริติช 10 เพลง และเพลงป๊อปอเมริกัน 10 เพลง จากเว็บไซต์ออฟฟิเชียลซิงเกิลส์ชาร์ตท็อป 100 ระหว่างวันที่ 21-27 กุมภาพันธ์ 2563

ผลการศึกษาการใช้ภาษาภาพพจน์ พบว่า (1) เพลงป๊อปอเมริกันมีการใช้ภาษาภาพพจน์จำนวนมากกว่าและหลากหลายประเภทกว่าเพลงป๊อปบริติช กล่าวคือ 303 ครั้ง 9 ประเภท และ 270 ครั้ง 8 ประเภท ตามลำดับ และ (2) ภาษาภาพพจน์ประเภทที่พบบ่อยที่สุด คือ อุปลักษณ์ ซึ่งคิดเป็นประมาณสามในสี่ส่วนของจำนวนการใช้ภาษาภาพพจน์ทั้งหมดทั้งในเพลงป๊อปบริติชและอเมริกัน

ผลการศึกษาการใช้จินตภาพ พบว่า (1) เพลงป๊อปบริติชมีการใช้จินตภาพจำนวนมากกว่าเพลงป๊อปอเมริกัน กล่าวคือ 314 ครั้ง และ 248 ครั้ง ตามลำดับ แต่มีการใช้จินตภาพจำนวน 5 ประเภทเหมือนกัน และ (2) จินตภาพประเภทที่พบบ่อยที่สุด คือ จินตภาพด้านความรู้สึก ซึ่งเพลงป๊อปอเมริกันมีการใช้จินตภาพประเภทนี้จำนวนมากกว่าเพลงป๊อปบริติช กล่าวคือ 73.79% และ 53.82% ตามลำดับ

จากการใช้ภาษาภาพพจน์และจินตภาพบางประเภทเป็นจำนวนมากในเพลงป๊อปเหล่านี้ อาจกล่าวได้ว่า ภาษาภาพพจน์และจินตภาพเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการสื่อความหมายเนื้อเพลง ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอันลึกซึ้ง และสร้างความประทับใจให้กับผู้ฟัง

คำสำคัญ: ภาษาภาพพจน์ จินตภาพ เพลงป๊อป เพลงป๊อปบริติช เพลงป๊อปอเมริกัน

³ นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

⁴ อาจารย์ ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. อีเมล: manatermjai@hotmail.com

Introduction

Figurative language and imagery are pervasive in everyday communication. They are not only restricted in literary works such as fiction and poetry but also commonly expressed in song lyrics. In other words, figurative language in music plays a significant role in elaborately expressing feelings and thoughts implicitly rather than explicitly (Sharndama & Suleiman, 2013) as well as communicating ideas clearly and effectively (Holmes, 2003). As some ideas are abstract and complex in nature and are not easily understood or stated directly, the use of figurative language in music allows songwriters to convey a complicated meaning and clarity using the connotative sense instead of the denotative sense of words. As in Taylor Swift's "The Story of Us," for example, the songwriter uses a simile, i.e. like, to convey her deep sadness at a romantic relationship breakup of her and her boyfriend by comparing it to a tragedy as in the line "And the story of us looks a lot like a tragedy now" (Suriyawongpaisal, 2013).

Imagery, on the other hand, is the use of words or phrases that appeal to human senses. In lyrics, imagery is used to give the audience a sense of how the subject being described looks, sounds, and feels, among others (Yastanti & Safitri, 2016). Using imagery allows songwriters to clarify meaning and intensify emotions as well as allow the audience to place themselves inside the songs, e.g. "to see the picture, hear the sounds, feel their effects, and so on" (Ewer, 2014). In Alicia Keys' "Girl on Fire," for instance, the songwriter uses visual and tactile imagery, i.e. flame, which appeals to the sense of sight and touch to illustrate the nature of the girl on fire as in the line "Looks like a girl, but she's a flame" (Yastanti & Safitri, 2016).

The use of figurative language in English songs has been constantly investigated. Many studies explore the use of figurative language in songs performed by American singers (Listiani, 2015; Arifah, 2016; Hariyanto, 2017; Maftuhah, 2018), while a few researches examine it in songs performed by British singers (Trichomwaree, 2015; Angellia, 2018). To date, however, research on the use of figurative language together with imagery in English songs, either by British or American singers, remains scarce in the body of literature (Siallagan, Manurung, & Sinaga, 2017). To be more exact, past research tends to focus more on the use of figurative language than the use of imagery in English songs, instead of investigating both figurative language and imagery simultaneously.

As British English and American English are major, distinct dialects of English, which typically differ in pronunciation, vocabulary, grammar, and spelling to some extent, it is worth investigating whether and to what extent they are similar and/or different in the use of figurative language and imagery in song lyrics. The present research, therefore, aimed at exploring the use of these literary devices in pop music, which is one of the most popular music genres in the world.

The research findings were expected to reveal specific prevalent types of figurative language and imagery that pop songwriters commonly use to communicate lyrical messages and

emotions, to reflect certain similarities and/or differences in the use of figurative language and imagery in pop music, specifically in these major dialects of English, and to bridge the aforementioned gap in the current body of research in this field.

Research Objectives

1. To investigate the types of figurative language and imagery commonly used in British pop song lyrics and the extent to which they are used in these lyrics.
2. To investigate the types of figurative language and imagery commonly used in American pop song lyrics and the extent to which they are used in these lyrics.
3. To elicit the similarities and/or differences in the type and number of figurative language and imagery between British and American pop song lyrics.

Literature Review

Pop Songs

Pop music, also known as pop, is a type of music that appeals to a wide audience mainly because of its short songs, strong beats, and catchy melodies that are easy to remember (“Pop music,” n.d.a). Most pop songs share certain features, that is, they are usually two-to-five-minute songs that include a repeated verse-chorus structure, a good rhythm, and a pleasant melody that can be easily sung to (“What is pop music?,” n.d.). They also include elements from other genres such as rock, dance, and country (“Pop music,” n.d.b). Pop song lyrics are often emotional and about love and relationship, and many lyrics are self-referential, making references to the performers’ own experience (“Pop music,” n.d.c). As Nishina (2017) found, pop songs, among other genres, frequently use such words as “I,” “you,” “life,” “heart,” and “dreams.”

Sentiments expressed through pop song lyrics have changed significantly from positive ones such as joy, confidence, and openness toward negative ones such as anger, fear, and sadness since the 1950s (Napier & Shamir, 2018). Additionally, popular song lyrics that make references to romantic relationships have declined, while those making references to sexual behavior and objectified bodies have increased from 1960 to the 2000s (Smiler, Shewmaker, & Hearon, 2017). As pop song lyrics generally involve conveying abstract ideas, feelings, and qualities, as mentioned above, one of the techniques of communicating ideas and emotions clearly and effectively is using literary devices, namely figurative language and imagery, as elaborated further on in the following sections.

Figurative Language

Figurative language is a figure of speech in language used to convey the meaning that its literal meaning cannot convey (Kennedy & Gioia, 2007). Generally, figurative language is used to help readers better understand the meaning of the message that writers intend to convey. According to Kennedy and Gioia (2007), figurative language can be classified into 9 types as follows.

1) Simile compares two unlike things that share certain similar features, using the words “like” or “as.” An example of a simile is, “Your fingers are like sausages.” In this statement, the appearance of one’s fingers is compared to that of sausages. Another example is, “Freedom is like religion to us” in John Legend’s “Glory.” This compares freedom and religion using the word “like” (Arifah, 2016).

2) Metaphor compares two unlike things by stating that one thing is another even though they are not alike in the literal sense. Unlike similes, metaphors do not use the words “like” or “as.” An example of a metaphor is, “Your fingers are sausages.” This statement compares one’s fingers and sausages, and it does not literally mean that one’s fingers are sausages. Instead, it means that one’s fingers are large and long. Another example is, “You’re my kryptonite” in One Direction’s “One Thing.” As kryptonite, a fictional substance, can hurt the character Superman, the comparison between you and kryptonite implies that the person the speaker is referring to can make him weak, even though he is extremely strong (Fitria, 2018).

3) Personification gives human characteristics to non-living objects and thus makes the objects be able to act like humans. An example of a personification is, “Summer’s breath,” in which summer is given human characteristics and ability to take a breath. Another example is, “I’m weaker. My words fall, and they hit the ground” in One Direction’s “Stole My Heart.” In this line, “words” can “hit the ground” like humans (Fitria, 2018).

4) Apostrophe is a figure of speech speakers use to directly speak to something that is not visible or is not present or is not spoken to in general. It is also used to speak to a non-existent person or an abstract idea. An example is, “Return, Delights!” The use of apostrophe in lyrics, to the best of the authors’ knowledge, has not been studied yet.

5) Overstatement, also known as hyperbole, emphasizes a point with a statement containing exaggeration. An example of an overstatement is, “I’ve told him a thousand times.” This does not necessarily mean that one person has literally told another person a thousand times, but it is used to exaggerate the number of times one person has told another one. Another example is, “Had me in the palm of your hand” in Taylor Swift’s “All You Had to Do Was Stay.” It is an overstatement to have one person in the palm of another person. In fact,

the speaker emphasizes that her lover should stay with her and never let her go (Siallagan, Manurung, & Sinaga, 2017).

6) Understatement makes a situation seem less important or serious than it really is. An example is, "I have to have this operation. It isn't very serious. I have this tiny little tumor on the brain" (Nordquist, 2018). In this statement, the speaker deliberately makes the brain tumor surgery seem less serious than it really is. The use of understatement in lyrics, to the best of the authors' knowledge, has not been presented in literature before.

7) Metonymy is a type of figurative language in which an object or concept is referred to by the name of something closely associated with it. For example, "the White House," which is the official residence and workplace of the president of the United States, is used as a metonym to refer to the president and his or her administration. Another example is, "And the life you had in Dublin now ain't nothing but a dream" in The Script's "Paint the Town Green." In this line, "Dublin," the capital city of Ireland, is used as a metonym to refer to Ireland (Harmastuty, 2016).

8) Synecdoche is a type of figurative language that uses part of a whole to refer to the whole. For example, the term "wheels," which is a part of an automobile, can be used to refer to the automobile, as in "She showed off her new wheels" ("On synecdoche and metonymy," n.d.). Another example is, "I'm not the kind of girl who should be rudely barging in on a white veil occasion" in Taylor Swift's "Speak Now." The term "white veil," which serves to cover the bride's face, is used to refer to the wedding (Listiani, 2015).

9) Paradox is a statement that appears to be self-contradictory. An example is, "The peasant lives in a larger world than the globe-trotter." This statement seems contradictory that peasants who stereotypically have very little knowledge go much farther than world travelers, yet it may be valid when it means in terms of spiritual rather than physical journey. Another example is, "Now I'm standing alone in a crowded room" in Taylor Swift's "The Story of Us." This seems contradictory that the speaker says she is standing alone, which means without other people, but in a crowded room, which means a room full of people. This may be valid when it means she is feeling very lonely even among the crowd (Listiani, 2015).

Imagery

Like figurative language, imagery plays an important role in conveying lyrical messages and profound emotions by enabling audience to create vivid mental pictures. Imagery refers to the use of language that appeals to human senses (Arp & Johnson, 2011). Imagery allows readers or listeners to feel more connected to the message by pulling out their senses and experiences, so they can understand the message more deeply. According to ARP and Johnson (2011), imagery can be classified into 7 types as follows.

1) **Visual imagery** uses words to appeal to the sense of sight, such as red roses. In this example, the rose is described in detail with color. Another example is, “She’s just a girl, and she’s on fire” in Alicia Keys’ “Girl on Fire.” The phrase “on fire” describes the state of burning, including flame, heat, and light. This line describes the girl as a person with a burning passion (Yastanti & Safitri, 2016). The phrase “on fire” can also appeal to the sense of touch and thus can be classified as tactile imagery.

2) **Auditory imagery** uses words to appeal to the sense of hearing or sound, such as buzzing, which allows readers to experience a continuous, low sound such as the one a bee makes. Another example is, “Just hear this song ’cause you can’t go wrong when you value” in Alicia Keys’ “A Woman’s Worth.” Using the phrase “Just hear this song,” the singer encourages the audience to listen to this song to value a woman’s worth.

3) **Olfactory imagery** uses words to appeal to the sense of smell, such as fragrance, which gives a pleasant smell to readers’ mind. Another example is, “I will go out of my way to prove I still smell her on you” in Nirvana’s “Lounge Act.” Using the word “smell,” the singer describes the fragrance of deodorant on another person (Utomo, 2006).

4) **Gustatory imagery** uses words to appeal to the sense of taste, such as sweet, which helps readers recognize the taste of something sweet. The example of gustatory imagery in lyrics, to the best of the authors’ knowledge, is not available at present.

5) **Tactile imagery** uses words to appeal to the sense of touch by describing how something physically feels, such as its texture or temperature. An example is, “Bruises on the fruit” in Nirvana’s “In Bloom.” Using the word “bruises,” the singer describes the texture of the fruit as soft (Utomo, 2006). The word “bruises” also refers to marks where the skin is darker in color and thus can be classified as visual imagery as well.

6) **Organic imagery** uses words to describe internal sensations, feelings, and emotions, such as hunger, love, fear, disgust, and sadness. An example is, “And I start to get weak” in Alicia Keys’ “Superwoman.” In this line, the singer describes her feeling of weakness using the word “weak” (Yastanti & Safitri, 2016).

7) **Kinesthetic imagery** uses words to describe physical movement or action, such as pump, which is used to describe the act of forcing liquid or gas to move to somewhere, as in the statement “The heart pumps blood to the lungs.” Another example is, “And he likes to sing along / And he likes to shoot his gun” in Nirvana’s “In Bloom.” This line describes a person’s act of singing and shooting (Utomo, 2006).

Related Studies

Figurative language and imagery in English songs have been widely investigated. Previous research found that figurative language is numerous and varied in English songs regardless of music genres: pop (Fitria, 2018), rock (Saputra, 2015; Ramadiansyah, 2018), soul

(Arifah, 2016), electronica (Yulidar, 2014), and hip-hop (Kulwachai, Mungthaisong, & Santhi, 2017). The most commonly found types of figurative language in English songs are hyperbole (Harmastuty, 2016; Adhuri, 2017; Hariyanto, 2017; Maftuhah, 2018) and metaphor (Keskomon & Tipayasuparat, 2015; Trichomwaree, 2015). In addition to hyperbole and metaphor, other types that are frequently found in English songs include simile and personification (Yulidar, 2014; Keskomon & Tipayasuparat, 2015; Nurdiana, 2015; Harmastuty, 2016).

While many past studies focus on the use of figurative language in English songs, only a few studies examine the use of figurative language along with imagery. Angellia (2018), for example, analyzed Ed Sheeran's songs and found metaphor, simile, personification, hyperbole, imagery, and symbolism. Also, Siallagan, Manurung, and Sinaga (2017) analyzed Taylor Swift's songs and found eight types of figurative language and six types of imagery, the most dominant figurative language types of which were personification, hyperbole, and simile, while the most dominant imagery types of which were visual, kinesthetic, and organic. As the theme of love, life, and friendship runs through most of these songs, these literary devices are probably used to convey these abstract ideas, feelings, and concepts clearly and effectively.

Additionally, Yastanti and Safitri (2016) investigated imagery used in Alicia Keys' songs: *Girl on Fire*, *Superwoman*, and *A Woman's Worth*, and elicited the messages the lyrics conveyed. In this study, four types of imagery were found: auditory, kinesthetic, visual, and organic. An example is, "Nobody knows that she's a lonely girl" in "Girl on Fire." This line uses the word "lonely" to describe the girl's emotional state. As the lyrics under investigation generally portray women as strong, supportive, and worth, imagery is likely to help emphasize the image of women as the ones who should be treated properly, fairly, and equally.

The use of figurative language and imagery in song lyrics seems to be influenced by certain factors. One possibility is that the number and type of figurative language in lyrics may be attributable to music genre. In their analysis of Eminem's 50 hip-hop songs, Kulwachai, Mungthaisong, and Santhi (2017) found almost half of the figurative language occurrences were slang (47.2%), followed by simile (21.1%) and hyperbole (11.8%). As hip-hop is considered music and culture (Kulwachai, Mungthaisong, & Santhi, 2017), the frequent use of slang, which is a very informal language that goes beyond the literal meaning of words, probably characterizes hip-hop music and language use among particular groups of people.

In contrast, in his study of Taylor Swift's 39 pop songs, Suriyawongpaisal (2013) found that three most frequently found types of figurative language were metaphor (43.89%), simile (11.76%), and hyperbole (8.14%). As pop songs generally involve expressing a wide range of sentiments, such as joy, fear, and sadness (Napier & Shamir, 2018), the frequent use of metaphor, among other literary devices, probably helps songwriters convey these emotional states, and metaphor may be typical of pop songs.

Another contributing factor in the use of figurative language in lyrics may be the period in which the songs were written, performed, or released. In an analysis of figurative language in lyrics in the 1970s and those in the 2000s, Saputra (2015) found that hyperbole and personification usually appeared in lyrics in both periods; however, figurative language was more numerous and varied in the 70s than in the millennium songs. In other words, the types of figurative language found in lyrics in the 70s were imagery, hyperbole, personification, paradox, metonymy, alliteration, allegory, idiom, and simile, whereas those in the millennium were idiom, hyperbole, paradox, and personification. This probably indicates the popularity of figurative language use in lyrics in different eras.

In addition to music genres and song periods, singers' or lyricists' native language, society, and culture may also have an influence on the use of figurative language in lyrics. In their comparative study of figures of speech between top 50 English and Persian pop song lyrics, Ashtiani and Derakhshesh (2015) found a significant difference in the use of figures of speech in lyrics between the two languages. Overall, Persian songs had a greater number of figures of speech than English songs, 221 and 158 respectively. Also, personification and hyperbole were more frequently used in Persian than in English songs, while simile and metaphor were not significantly different in the songs between these languages. This can be due to differences in songwriting strategies adopted by songwriters with different linguistic and cultural backgrounds.

Although prior studies have extensively investigated figurative language and imagery in English song lyrics, a comparative study of figurative and imagery in English pop song lyrics performed by British and American singers has been scarce. In other words, some research focuses on single singers' lyrics (Suriyawongpaisal, 2013; Listiani, 2015; Arifah, 2016), while some others analyze only one song (Hariyanto, 2017; Ramadiansyah, 2018). Some others analyze and conclude the use of figurative language from a mixture of different music genres (Saputra, 2015; Budiarti, 2017). A large majority of studies have focused more on figurative language than imagery in English songs, and consequently existing literature may not reveal a clear picture of figurative language and imagery in present-day English pop songs. This research, therefore, aimed at investigating whether British and American pop songs nowadays were similar or different in their use of figurative language and imagery in terms of type and number.

Research Methodology

Subject of the Study

Twenty pop songs, ten of which were sung by British singers/bands and the others by American singers/bands, were collected from the Official Singles Chart Top 100 between 21 and 27 February 2020 (see Appendix). The charts were based on the official sales of

downloads, CD, vinyl, audio streams, and video streams. The songs were selected as they were ranked top 10 pop songs sung by 10 British singers and the others were ranked top 10 pop songs sung by 10 American singers. In other words, each singer was selected for his/her own highest-ranked song only. All singers are singer-songwriters, which means they write, compose, and perform their own songs.

Instrument

The lyrics of the selected songs were obtained from <https://genius.com/> using the search engine “Search lyrics & more” on the website. This website was selected because it provided complete and accurate lyrics for further analysis. Four tables on a spreadsheet were created and designed to collect data on figurative language in British songs, figurative language in American songs, imagery in British songs, and imagery in American songs. The figurative language tables included details on song title, type of figurative language, part of the lyrics containing figurative language, frequency, and note on the use of figurative language in each song. Similarly, the imagery tables included details on song title, type of imagery, part of the lyrics containing imagery, frequency, and note on the use of imagery in each song.

Data Collection and Analysis

First, figurative language and imagery in each of the lyrics were identified and classified according to the framework of Kennedy and Gioia (2007) and that of Arp and Johnson (2011) respectively. Then parts of the lyrics containing figurative language were coded and recorded in the figurative language tables, and those containing imagery were coded and recorded in the imagery tables. Next, each occurrence of figurative language and imagery found in the songs was tallied to identify frequency and percentage of each type of figurative language and imagery in both British and American pop songs (Research Objectives 1 and 2). During this process, the researchers initially worked individually toward this step and subsequently worked collaboratively to arrive at an agreement. Finally, the use of figurative language and imagery in British pop songs was compared with that in American pop songs to identify similarities and/or differences in terms of type and number (Research Objective 3).

Results

The research results were divided into three major sections: 1) figurative language and imagery in the British pop song lyrics, 2) figurative language and imagery in the American pop song lyrics, and 3) similarities and differences in terms of type and number of figurative language and imagery between the British and American pop song lyrics.

1. Figurative Language and Imagery in the British Pop Song Lyrics

The first research objective was to investigate the types of figurative language and imagery used in the British pop song lyrics and the extent to which they were used in these lyrics. The results revealed that figurative language was used 270 times in total, and 8 types were found in the British pop songs. As Table 1 shows, the most frequent type was metaphor, which accounted for 74.44%, followed by overstatement (10.37%) and synecdoche (3.70%). The next types were apostrophe and simile, which were found with the same number (2.96%), followed by personification (2.59%), metonymy (2.22%), and paradox (0.74%). However, the only type that was not found in the British pop songs was understatement.

Table 1 Figurative language in the British pop song lyrics

Type	Number	Percent
Metaphor	201	74.44
Overstatement	28	10.37
Synecdoche	10	3.70
Apostrophe	8	2.96
Simile	8	2.96
Personification	7	2.59
Metonymy	6	2.22
Paradox	2	0.74
Understatement	0	0
Total	270	100

The following are some examples of figurative language in the British pop song lyrics.

1) Metaphor: “Now I know I have met an angel in person” (Perfect by Ed Sheeran). This statement compares the singer’s lover and an angel, and it does not literally mean that the singer has met a spiritual being. Instead, it means that the singer perceives his lover as an angel that stereotypically possesses kindness and beauty.

2) Overstatement: “I’d walk through fire for you” (Adore You by Harry Styles). This line does not necessarily mean that one person literally would walk through fire for another, but it is used to exaggerate the person’s willingness to do whatever it takes for another person.

3) Synecdoche: “Don’t start caring about me now” (Don’t Start Now by Dua Lipa). In this line, caring that is generally considered part of love is used to refer to love. To be more specific, the singer intends to tell her ex-lover that it is too late to come back and love her now.

4) Apostrophe: “Home grown alligator, see you later” (Shotgun by George Ezra). In this line, the singer is speaking to an “alligator,” which is a symbol of Australia, the country he previously visited. Thus, he speaks to the hypothetical entity that does not really exist.

5) Simile: “Lonely days I’m feeling like a fool for dreaming” (To Die for by Sam Smith). Using the word “like,” the singer compares himself to a fool for desperately longing for someone to die for.

6) Personification: “Cannot recognize the sound of my own heart calling” (This Is Real by Jax Jones ft. Ella Henderson). In this line, one’s heart is a non-human object but has been given human characteristics since calling can only be performed by living creatures.

7) Metonymy: “Time flies by in the yellow and green” (Shotgun by George Ezra). In this line, the yellow and green are not referred to colors in general but are closely associated with the Australian national colors, i.e. green and gold. In other words, the yellow and green here are used to refer to Australia.

8) Paradox: “I know you like to be alone but hate being lonely” (Lonely by Joel Corry). This line employs self-contradictory words or concepts. When you are alone, you are likely to feel lonely. Therefore, if you would like to be alone, you should accept rather than hate loneliness.

In the British pop songs, imagery was used 314 times in total, and 5 types were found, as indicated in Table 2. The most frequent type was organic (53.82%), followed by kinesthetic (26.75%) and visual (15.92%). The next type was tactile (3.18%), and the last type was auditory (0.32%). However, the types that were not found in these songs were olfactory and gustatory.

Table 2 Imagery in the British pop song lyrics

Type	Number	Percent
Organic	169	53.82
Kinesthetic	84	26.75
Visual	50	15.92
Tactile	10	3.18
Auditory	1	0.32
Olfactory	0	0
Gustatory	0	0
Total	314	100

The following are some examples of imagery in the British pop song lyrics.

1) Organic imagery: “Just because you're lonely doesn't mean we go back to the start” (Lonely by Joel Corry). The word “lonely” conveys one’s internal sensation of feeling sad or unhappy because of being alone.

2) Kinesthetic imagery: “If you don't wanna see me dancing with somebody” (Don’t Start Now by Dua Lipa). The word “dancing” represents one’s physical movement or action.

3) Visual imagery: “Brown skin and lemon over ice” (Adore You by Harry Styles). This line uses the sense of sight to give a clear picture of a person’s skin color and a glass of drink.

4) Tactile imagery: “I’ll be ridin’ shotgun underneath the hot sun” (Shotgun by George Ezra). This line uses the sense of touch that is seen in the hot sun.

5) Auditory imagery: “When you said you looked a mess, I whispered underneath my breath” (Perfect by Ed Sheeran). This line uses the phrase “whisper underneath one’s breath” to help listeners perceive how quietly the singer whispers to himself.

2. Figurative Language and Imagery in the American Pop Song Lyrics

The second research objective was to investigate the types of figurative language and imagery used in the American pop song lyrics and the extent to which they were used in these lyrics. The results showed that figurative language was used 303 times in total, and 9 types were found in the American pop songs. As demonstrated in Table 3, the most frequently found type of figurative language was metaphor, which made up 76.90%, followed by personification (8.25%) and overstatement (3.96%). The next types were metonymy (3.30%), apostrophe (2.97%), synecdoche (2.64%), and simile (1.32%). Lastly, the least frequent types were paradox and understatement, each of which was found only once (0.33%).

Table 3 Figurative language in the American pop song lyrics

Type	Number	Percent
Metaphor	233	76.90
Personification	25	8.25
Overstatement	12	3.96
Metonymy	10	3.30
Apostrophe	9	2.97
Synecdoche	8	2.64
Simile	4	1.32
Paradox	1	0.33
Understatement	1	0.33
Total	303	100

Here are some examples of figurative language in the American pop song lyrics.

1) Metaphor: “You ain’t trying to be wasting time on stupid people and cheap lines I’m sure, I’m sure” (What A Man Gotta Do by Jonas Brothers). In this line, time is compared to a valuable commodity, which can be, for instance, spent, saved, and even wasted.

2) Personification: “And the memories bring back, memories bring back you” (Memories by Maroon 5). In this line, memories, which are a non-human object, have been given human ability to bring someone back to another person.

3) Overstatement: “I’d move the earth or lose a fight just to see you smile ‘cause you got no flaws, no flaws” (What A Man Gotta Do by Jonas Brothers). In this line, a person appreciates his lover so much that he would do whatever it takes to please her as he perceives

her to be perfect. The use of the phrase “no flaws, no flaws” exaggerates this statement to emphasize how dearly he loves her.

4) Metonymy: “Now my heart feel like December when somebody say your name” (Memories by Maroon 5). In the Northern Hemisphere, December signals the cold winter season and can be associated with loneliness or even depression. This line thus conveys how lonely or depressed the singer feels when someone utters the name of the addressee he cannot stop thinking about. This metonymy can also give rise to a metaphor, and vice versa.

5) Apostrophe: “Cheers to the wish you were here, but you're not” (Memories by Maroon 5). In this line, the singer speaks to an abstract idea, namely wish, which is a feeling of wanting, hoping, and desiring something, rather than speaking to a person.

6) Synecdoche: “Now my heart feel like December when somebody say your name” (Memories by Maroon 5). In this line, one’s heart, which is part of a person, is used to refer to the speaker. In other words, “my heart” refers to “I.”

7) Simile: “Prolly why I got him quiet on the set like zip” (Say So by Doja Cat). In this statement, the singer mentions that her crush is quiet like a zip. Here, the act of her loved one’s keeping his mouth shut and being quiet is compared to a zip, using the word “like.”

8) Paradox: “You were my life, but life is far away from fair” (No Time to Die by Billie Eilish). This line represents a self-contradictory statement because the singer initially mentions that her ex-lover was her life, but then she adds that her life is not fair. This may imply that she grumbles about her ex-lover instead of appreciating him as expressed in the beginning.

9) Understatement: “I wanna start this out and say / I gotta get it off my chest / Got no anger, got no malice / Just a little bit of regret” (You Should Be Sad by Halsey). In this song, the singer refers to the toxic relationship with her ex-lover who treated her very badly. Although she has not healed from the breakup, she mentions that she has “just a little bit of regret.” This can be an understatement as she is trying to decrease the intensity of her sadness.

The analysis of imagery in the American pop songs revealed that imagery was used 248 times in total, and 5 types were found. As presented in Table 4, the most frequently found type of imagery was organic (73.79%), followed by kinesthetic (12.90%) and visual (7.26%). The two least frequent types were auditory (5.24%) and tactile (0.81%), while the types that were not found were olfactory and gustatory.

Table 4 Imagery in the American pop song lyrics

Type	Number	Percent
Organic	183	73.79
Kinesthetic	32	12.90
Visual	18	7.26
Auditory	13	5.24
Tactile	2	0.81
Olfactory	0	0
Gustatory	0	0
Total	248	100

Here are some examples of imagery in the American pop song lyrics.

1) Organic imagery: “It’s been a long time since you fell in love” (Say So by Doja Cat). The phrase “fell in love,” conveys one’s internal sensation of being very attracted to someone and beginning to love them.

2) Kinesthetic imagery: “Yeah, snappin’ all up on the ‘Gram, ass going crazy (Woo)” (Roxanne by Arizona Zervas). The word “snappin’” means taking a lot of photographs quickly, and it represents one’s physical bodily movement or action.

3) Visual imagery: “Toast to the ones here today” (Memories by Maroon 5). This line uses a sense of sight to give a picture of “toast,” which involves raising one’s glass together with others and then drinking in honor of someone or something.

4) Auditory imagery: “Skrrt skrrt” (Roxanne by Arizona Zervas). The word “skrrt” is used to create the sound similar to the noise of a car drifting.

5) Tactile imagery: “This dancing was killing me softly” (Lose You to Love Me by Selena Gomez). The word “softly,” which means gently or not forcefully, describes one’s feeling of touch or movement.

3. Similarities and Differences between British and American Pop Song Lyrics

The final research objective was to elicit the similarities and/or differences in terms of type and number of figurative language and imagery between the British and American pop song lyrics.

The analysis of figurative language revealed that the American and the British pop songs were similar and different in terms of type and number of occurrences of figurative language to some extent. One similarity was that the most frequently used type of figurative language in both American and British songs was metaphor, and this type alone accounted for approximately three-quarters of the total figurative language in all lyrics, 76.90% and 74.44% respectively. Additionally, both American and British songs were similar in the least frequently used types of figurative language. In other words, the least frequent types in the American

songs were paradox (0.33%) and understatement (0.33%), each of which was used only once. Likewise, the least frequent type in the British songs was paradox (0.74%), while understatement was not found in the lyrics.

Despite the aforementioned similarities, the American pop songs differed partly from the British pop songs in three specific ways. One difference was that the number of occurrences of figurative language in the American songs was greater than that in the British songs, 303 times and 270 times respectively. Another difference was that 9 types of figurative language were found in the American songs, while 8 types were found in the British songs. The final difference was the three most frequent types of figurative language. In the American songs, these were metaphor (76.90%), personification (8.25%), and overstatement (3.96%). In contrast, the three most frequent types were metaphor (74.44%), overstatement (10.37%), and synecdoche (3.70%) in the British songs.

Unlike the use of figurative language, the analysis of imagery revealed several more similarities than differences between the British and the American pop songs. The first marked similarity was that both British and American songs used five types of imagery: organic, kinesthetic, visual, tactile, and auditory, while the other two types, i.e. olfactory and gustatory, were not found in the lyrics. The second similarity was that the most frequently used type of imagery in the British and American songs was organic, 53.82% and 73.79% respectively. Another similarity lay in the three most frequent types of imagery, i.e. organic (53.82%), kinesthetic (26.75%), and visual (15.92%) in the British songs; organic (73.79%), kinesthetic (12.90%), and visual (7.26%) in the American songs.

However, there was a difference in the number of occurrences of imagery in the British and American pop songs. To be specific, the number of occurrences of imagery in the British songs was greater than that in the American songs, 314 times and 248 times respectively.

Discussion

Figurative Language in the British and American Pop Songs

The present research aims at investigating figurative language and imagery in British and American pop song lyrics and also eliciting similarities and differences in terms of number and type of figurative language and imagery between British and American pop song lyrics.

The analysis of the 20 English pop songs shows that figurative language is commonly used in both British and American song lyrics. However, figurative language is more numerous and more varied in the American song lyrics (i.e. 303 times; 9 types) than in the British song lyrics (i.e. 270 times; 8 types). Presumably, American pop lyricists tend to use figurative language as a strategy for expressing ideas, thoughts, or feelings more frequently than British ones. The pervasiveness of figurative language in these songs corresponds with the findings of

previous studies on figurative language in English pop songs (e.g. Ashtiani & Derakhshesh, 2015; Listiani, 2015; Arifah, 2016). This indicates that figurative language is one of the pivotal features pop lyricists generally use to communicate ideas to the audience.

In both British and American songs, metaphor is the most frequently found type of figurative language, which alone accounts for three-quarters of all occurrences of figurative language. These findings agree with those of prior research (e.g. Suriyawongpaisal, 2013; Ashtiani & Derakhshesh, 2015). The frequent use of metaphors in pop songs is probably due to the fact that metaphor is not merely a matter of language but the way humans think and react to the surroundings. According to Lakoff and Johnson (2003), humans' ordinary conceptual system is largely metaphorical in nature. This enables speakers to characterize a more abstract conceptual domain (e.g. feeling, thought, and concept) by means of a more concrete conceptual domain (e.g. physical or tangible thing). This is the reason why pop songs, which often involve expressing thoughts, feelings, and ideas, contain a number of metaphors.

On the other hand, paradox and understatement are the least frequent types in the present research. In other words, paradox is found twice in the British songs and once in the American songs, while understatement is not found in the British songs and only once in the American songs. These findings are consistent with those of previous studies (i.e. Yulidar, 2014; Hariyanto, 2017). The rare use of paradox probably depends on the lyricists' personal style and purpose. Since paradox involves making self-contradictory statements, it may cause confusion to the audience if it is overused. As understatement is generally intended to be ironic, comedic, modest, or polite, it may not serve the personal purpose of the lyricists.

Imagery in the British and American Pop Songs

Like figurative language, imagery is common in both British and American pop song lyrics. However, imagery is more numerous in the British than in the American pop songs, 314 times and 248 times respectively.

In both British and American songs, five types of imagery are found: organic, kinesthetic, visual, tactile, and auditory. The other two types that are not found are olfactory and gustatory. The findings in this research are quite similar to Yastanti and Safitri's (2016) study that found four types of imagery in Alicia Keys' songs: auditory, kinesthetic, visual, and organic, whereas the other three types, i.e. tactile, olfactory, and gustatory, were not found.

The three most frequently found types of imagery in the present research are organic, kinesthetic, and visual in both British and American songs, although organic is more numerous in the American than in the British songs, 73.79% and 53.82% respectively. Similarly, Siallagan,

Manurung, and Sinaga's (2017) study of imagery in Taylor Swift's "1989" album found six types of imagery: visual, kinesthetic, organic, auditory, tactile, and olfactory. In this study, three most frequently found types were visual (48.39%), kinesthetic (22.58%), and organic (16.13%).

The prevalence of organic imagery is probably due to the fact that the dominant theme in pop songs is love ("Pop music," n.d.c) together with many other sentiments (Napier & Shamir, 2018). Accordingly, organic imagery plays an important role in communicating profound emotions and creating deep impressions in the audience's mind. Undoubtedly, organic imagery is more reasonable to create mood in emotional song lyrics than olfactory and gustatory imagery. The use of imagery may also depend on a genre. That is, different genres involve using different types of imagery. A literary genre of recipes, for instance, may involve using olfactory and gustatory imagery more frequently than other types of imagery.

It is worth noting that one instance of figurative language or imagery can be classified into more than one type. An example is, "Toast to the ones here today" (Memories by Maroon 5). The word "toast" can be classified as visual and kinesthetic imagery as it involves holding up one's glass and then drinking a glass of alcohol as an expression of good wishes or respect. Additionally, figurative language is closely related to imagery. That is, one instance of imagery can, though not necessarily, evoke figurative language. At the same time, figurative language can bring imagery to emphasize its own figurative sense. An example is, "Set fires to my forest" (Lose You to Love Me by Selena Gomez). This phrase can be classified as visual, tactile, and kinesthetic imagery, which also evokes a metaphor to emphasize the damage the singer's ex-lover has caused to her.

The findings of this research, however, have to be seen in light of certain limitations. As this study collected data from 20 English pop songs, this sample size was too small to be representative of all English pop songs; consequently, the statistical findings might not be generalizable. Also, this insufficient sample size could impact the overall results and conclusions drawn from this research.

Conclusion and Recommendations for Further Research

According to the analysis of the English pop songs, figurative language and imagery seem common in both British and American pop songs. While figurative language is more numerous and varied in American songs, imagery is more numerous in British songs. The noticeable pervasiveness of certain types of figurative language, e.g. metaphor, and those of imagery, e.g. organic, indicates a crucial role they play in conveying lyrical messages, expressing profound emotions, and creating strong impressions in the audience's mind. Conversely, the rarity of

some types of figurative language, i.e. paradox and understatement, and those of imagery, i.e. olfactory and gustatory, appears of lesser importance in the songs investigated.

As the use of figurative language and imagery may be influenced by various factors, such as music genre, song period, and lyrical language, the findings in this research merely represents the use of figurative language and imagery in present-day British and American pop songs. Further research may investigate whether certain types of figurative language and imagery are specific to certain music genres and/or periods. It may also investigate to what extent the use of these literary devices in particular music genre varies from one language to another. Additionally, it is important to collect data from a sufficient sample size in order to generalize about the subject and conclude valid research results.

Appendix

The data were collected from the Official Singles Chart Top 100 on the Official Charts website (<https://www.officialcharts.com/charts/singles-chart/>) between 21 and 27 February 2020. Information on the songs, i.e. position, title, and singer, is presented as follows.

British Pop Songs

Position	Title	Singer
5	Don't Start Now	Dua Lipa
13	Adore You	Harry Styles
14	Lonely	Joel Corry
20	To Die For	Sam Smith
25	Better Off Without You	Becky Hill
34	Don't Call Me Up	Mabel
36	Perfect	Ed Sheeran
40	Birthday	Anne Marie
46	This Is Real	Jax Jones ft. Ella Henderson
86	Shotgun	George Ezra

American Pop Songs

Position	Title	Singer
1	No Time To Die	Billie Eilish
15	You Should Be Sad	Halsey
21	Say So	Doja Cat
22	Falling	Trevor Daniel
23	What A Man Gotta Do	Jonas Brothers
27	Lose You To Love Me	Selena Gomez
32	Roxanne	Arizona Zervas
37	Know Your Worth	Khalid and Disclosure
42	Memories	Maroon 5
52	React	The Pussycat Dolls

References

- Adhuri, V. N. (2017). *Figurative language found in the Whitney Houston's song lyrics*. Medan: University of Sumatera Utara.
- Angellia, V. (2018). *An analysis of figurative language used in Ed Sheeran's songs*. (bachelor's research article, University of Mataram).
- Arifah, K. (2016). *Figurative language analysis in five John Legend's songs*. (bachelor's thesis, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang).
- Arp, T. R., & Johnson, G. (2011). *Perrine's sound and sense: an introduction to poetry* (13th ed.). MA: Cengage Learning.
- Ashtiani, F. T., & Derakhshesh, A. (2015). A comparative study of the figures of speech between top 50 English and Persian pop song lyrics. *Advances in Language and Literary Studies*, 6(5). 225-229.
- Budiarti, A. (2017). *Analysis of figurative language on song lyrics provided in "Pathway to English textbook" published by Erlangga for eleventh grades of senior high school*. (bachelor's thesis, The Islamic Institute State of Surakarta).
- Ewer, G. (2014, October 20). *How Imagery Empowers Song Lyrics*. Retrieved from <https://www.secretsofsongwriting.com/2014/10/20/how-imagery-empowers-song-lyrics/>
- Fitria, T. N. (2018). Figurative language used in One Direction's album entitled Up All Night. *ELITE Journal*, 5(1). 69-79.
- Hariyanto, H. (2017). The analysis of figurative language used in the lyric of Firework by Katy Perry. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 10(1). 46-60.
- Harmastuty, F. N. K. (2016). *A study of figurative language in The Script's album No Sound Without Silence*. (bachelor's thesis, Sanata Dharma University).
- Holmes, D. (2003). *Understanding the art of poetry: an introduction to literary techniques and devices*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Kennedy, X.J., & Gioia, D. (2007). *An Introduction to Poetry* (12th ed.). NY: Pearson.
- Keskomon, T., & Tipayasuparat, N. (2015). *Analyzing the figurative language of the lyrics of the musical "Into the Woods"*. In the RSU National Research Conference 2015 (pp. 748-757). Bangkok: Rangsit University.
- Kulwachai, T., Mungthaisong, S., & Santhi, N. (2017). A discourse analysis of hip-hop songs: case study of Marshall Bruce Mathers III's songs. *Journal of Social Academic*, 10(3). 272-279.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Listiani, H. (2015). *An analysis of figurative language found on the song lyric by Taylor Swift's "Speak Now" album*. (bachelor's thesis, State Institute for Islamic Studies Salatiga).

- Maftuhah, E. R. (2018). *Figurative language in selected Brian McKnight's songs*. (bachelor's thesis, Hasanuddin University).
- Napier, K., & Shamir, L. (2018). Quantitative sentiment analysis of lyrics in popular music. *Journal of Popular Music Studies*, 30(4). 161-176.
- Nishina, Y. (2017). A study of pop songs based on the Billboard corpus. *International Journal of Language and Linguistics*, 4(2). 125-134.
- Nordquist, R. (2018). *Understatement*. Retrieved from <https://www.thoughtco.com/understatement-figure-of-speech-1692570>
- Nurdiana, N. (2015). *An analysis of figurative language in Katy Perry's song*. (bachelor's thesis, IAIN Palangka Raya).
- On synecdoche and metonymy*. (n.d.). Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/synecdoche-metonymy-usage-differences>
- Pop music*. (n.d.a). Retrieved from <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/pop-music>
- Pop music*. (n.d.b). Retrieved from https://en.m.wikipedia.org/wiki/Pop_music
- Pop music*. (n.d.c). Retrieved from https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Pop_music
- Ramadiansyah, D. (2018). *Figurative language in Scorpions' song Wind of change*. (bachelor's thesis, Diponegoro University).
- Saputra, N. (2015). *An analysis of figurative language of songs in 70's era and millennium era* (bachelor's thesis, Syekh Nurjati State Islamic Institute Cirebon, Jawa Barat, Indonesia).
- Sharndama, E. C., & Suleiman, J. B. A. (2013). An analysis of figurative languages in two selected traditional funeral songs of the Kilba people of Adamawa State. *International Journal of English and Literature*, 4(4). 166-173.
- Siallagan, S. R., Manurung, S., & Sinaga, J. B. (2017). Analysis of figurative language and imagery in Taylor Swift's songs. *Journal Anglo-Saxon*, 8(1). 55-67.
- Smiler, A. P., Shewmaker, J. W., & Hearon, B. (2017). From "I want to hold your hand" to "Promiscuous": Sexual stereotypes in popular music lyrics, 1960-2008. *Sexuality & Culture*, 21. 1083-1105.
- Suriyawongpaisal, W. (2013). A study of figurative language that conveys connotation related to American cultural values in pop songs: the case of Taylor Swift. *Humanities Journal*, 20(1). 241-261.
- Trichomwaree, P. (2015). *A stylistic analysis in selected popular song lyrics of Oasis during 1994-1997*. (master's thesis, Thammasat University).
- Utomo, Y. S. (2006). *Imagery found in "In Bloom," "Lounge Act," and "Drain You" song lyrics of Kurt Cobain*. (bachelor's thesis, Semarang State University).

What is pop music?. (n.d.). Retrieved from <https://www.englishclub.com/vocabulary/music-pop.htm>

Yastanti, U., & Safitri, D. (2016). Imagery in song lyrics of Alicia Keys. *Indonesian Journal of Language Teaching and Linguistics*, 1(1). 51-66.

Yulidar, L. (2014). *Figurative language used in Owl City's albums: a pragmatics perspective*. (bachelor's thesis, Muhammadiyah University of Surakarta).

การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลและผลกระทบต่อองค์กร

จันทร์จิรา เหลลราช¹

(Received: June 19, 2020; Revised: October 26, 2020; Accepted: March 10, 2021)

บทคัดย่อ

ในขณะที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การบริหารจัดการองค์กรแบบเดิมไม่สามารถตอบสนองต่อรูปแบบการแข่งขัน พฤติกรรมของลูกค้า ผลิตภัณฑ์และบริการ รวมถึงวิธีการดำเนินงานขององค์กร ส่งผลให้องค์กรจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างพื้นฐาน โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาบูรณาการร่วมกับการดำเนินงานทั้งภายในและภายนอก ปัจจุบันองค์กรต่างๆ ในประเทศไทย ทั้งองค์กรเอกชน หน่วยงานราชการและรัฐวิสาหกิจ กำลังอยู่ในขั้นตอนการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ผู้บริหารมีการกำหนดกลยุทธ์ดิจิทัลเพื่อเป็นแผนในการดำเนินงานธุรกิจ ซึ่งการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลจะช่วยขับเคลื่อนและผลักดันให้องค์กรสามารถปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลได้สำเร็จ การปรับทัศนคติและสังเคราะห์วรรณกรรมฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สารสนเทศและความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลและผลกระทบต่อองค์กรแก่ผู้บริหารระดับสูง ให้สามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจและเตรียมความพร้อมองค์กรในทุกภาคส่วน เพื่อให้การปรับเปลี่ยนดิจิทัลมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ ผู้เขียนสืบค้นวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจาก Online database และ Google Scholar โดยใช้คำสำคัญในการสืบค้น จัดแบ่งเอกสารออกเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย บทความวิจัย 7 เรื่อง บทความวิชาการ 7 เรื่อง และบทความปริทัศน์ 4 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 18 เรื่อง โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหา สรุปได้ว่าผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลออกมาได้ทั้งหมด 6 ส่วน ประกอบด้วย 1) รูปแบบธุรกิจ 2) กระบวนการดำเนินงาน 3) ประสบการณ์ผู้บริโภค 4) บุคลากรในองค์กร 5) วัฒนธรรมองค์กร และ 6) โครงสร้างพื้นฐาน

คำสำคัญ: การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล ผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล องค์กรดิจิทัล

¹ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

อีเมล: laorach.c@gmail.com

Digital transformation and Impacts to Organization

Chanchira Laorach²

Abstract

As digital technology progresses at a rapid pace, traditional organisation management has difficulties responding to the style of competition, consumer behavior, products, and services, as well as the operational approach, thus resulting in the need for organizations to implement changes to the infrastructure by incorporating new technology into both the internal and external operations. At present, many organizations in Thailand, including public organizations, state enterprises and private organizations, are in the process of digital transformation. Executives have decided on digital strategies as a part of the business operation plan and such integration would contribute to successful digital transformation. This literature review and synthesis aims to inform executives about digital transformation and its impacts on organizations, to be used for decision-making and preparation for successful implementation in all sectors. The author researched relevant literature and previous studies from Online Databases and Google Scholar, using keywords. Researched documents, 18 in total, were divided into three groups, including seven research articles, seven academic articles and four review articles. Based on the content analysis, the impacts of digital transformation were divided into six aspects, namely 1) business model, 2) operation process, 3) consumer experience, 4) personnel, 5) organization's culture and 6) infrastructure.

Keywords Digital transformation, Impact of digital transform, Digital organization

² Student, Information and Communication Department, Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University.
e-mail: laorach.c@gmail.com

บทนำ

“Digital transformation” หรือ “การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล” เป็นวลีที่ถูกใช้อย่างแพร่หลายในบรรดานักการตลาด นักธุรกิจและผู้บริหารที่มีอำนาจตัดสินใจ มักจะถูกนำไปใช้ในการดำเนินงานพัฒนากลยุทธ์การตลาดดิจิทัลในองค์กรธุรกิจ (Boskovic, Primorac, & Kozina, 2019) ปัจจุบันการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลได้รับการนิยามไว้หลากหลายตามบริบทของผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการ โดย Reis (2018) กล่าวว่า คำจำกัดความของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลถูกจัดอยู่ใน 3 บริบท ประกอบด้วย 1) บริบททางเทคโนโลยี การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลมีพื้นฐานมาจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เช่น โซเชียลมีเดีย โทรศัพท์มือถือ หรือสมองกลฝังตัว (embedded system) 2) บริบทองค์กร การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลต้องมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการดำเนินงานขององค์กร หรือสร้างรูปแบบธุรกิจใหม่ๆ และ 3) บริบทสังคม การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลเป็นปรากฏการณ์ที่มีอิทธิพลต่อทุกแง่มุมของชีวิตมนุษย์ เช่น ประสบการณ์ของผู้บริโภค เป็นต้น จึงสรุปได้ว่าการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลเป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ๆ มาเป็นตัวช่วยสำคัญในการปรับปรุงการดำเนินงานธุรกิจและมีอิทธิพลต่อทุกแง่มุมของชีวิตผู้บริโภค อีกนัยหนึ่ง การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลก็ยังเป็นกลยุทธ์ หรือกระบวนการที่สำคัญ (Matt, 2015; Wang, Kung, & Byrd, 2018) ในการขับเคลื่อนและผลักดันเพื่อให้องค์กรสามารถเปลี่ยนแปลงให้เป็นองค์กรดิจิทัล (Digital organization) ได้สำเร็จ ซึ่งองค์กรดิจิทัลไม่ได้มีความหมายเพียงแค่การมีเทคโนโลยีสมัยใหม่ในองค์กรเท่านั้น หากแต่เป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในทุกระบวนการทั้งภายในและภายนอก มีการปรับโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ (Rouse, 2011) เปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินงาน รูปแบบการแข่งขัน การปฏิสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมลูกค้า รวมถึงความคาดหวังของผู้ใช้ปลายทาง (Osmundsen, Iden, & Bendik, 2018)

การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปี 2014 มีการวิจัยที่ดำเนินการโดย MIT Sloan Management Review และ Deloitte University ได้ศึกษาเกี่ยวกับกลยุทธ์การขับเคลื่อนดิจิทัลกับผู้บริหารและผู้จัดการบริษัท มากกว่า 4,800 คน พบว่า เกือบ 99% ของกลุ่มตัวอย่างคาดการณ์ถึงอุตสาหกรรมและธุรกิจของพวกเขาในอนาคตว่าจะถูกหยุดชะงัก (Disruptive) จากเทคโนโลยีดิจิทัลในไม่ช้า (Kane, 2015) และเหตุผลสำคัญที่องค์กรจำเป็นต้องเผชิญหน้ากับความท้าทายที่ส่งผลการแข่งขัน พร้อมทั้งปรับเปลี่ยนตนเองไปสู่องค์กรดิจิทัล โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ในกระบวนการดำเนินงาน คือการบริหารจัดการองค์กรรูปแบบเดิมไม่สามารถตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของผลิตภัณฑ์และบริการ ผู้บริหารองค์กรหลายแห่งมีการกำหนดกลยุทธ์ดิจิทัลเพื่อเป็นแผนในการดำเนินงานธุรกิจ ซึ่งอาจรวมถึงการพัฒนาหรือสร้างธุรกิจรูปแบบใหม่ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์ บริการ โครงสร้าง หรือกระบวนการอัตโนมัติต่างๆ ภายในขององค์กร อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบธุรกิจอย่างครบวงจร (Hess, 2016) ปัจจุบันพบว่ามีหลายบริษัทที่ประสบความสำเร็จในการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล โดยการสร้างแพลตฟอร์มขนาดใหญ่และให้บริการผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างเช่นบริษัทเกี่ยวกับที่พัก Airbnb และธุรกิจเกี่ยวกับการเรียกรถสาธารณะผ่านช่องทางออนไลน์ คือบริษัท Uber (Ross, 2015) อย่างไรก็ตาม ในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา กลับพบว่ามีหลายองค์กรที่ไม่สามารถปรับตัวให้ก้าวทันต่อการแข่งขันแบบดิจิทัล ส่งผลให้ธุรกิจได้รับผลกระทบอย่างหนักและต้องปิดตัวลงไป เช่น การล้มละลายของ Blockbuster บริษัทให้เช่าภาพยนตร์ รวมไปถึงการขายหุ้นทั้งหมดของบริษัท Washington Post ให้กับ Jeff Bezos ผู้ก่อตั้งบริษัท Amazon โดยส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการที่บริษัทเหล่านั้นไม่สามารถพัฒนารูปแบบการดำเนินงานและสร้างรูปแบบธุรกิจใหม่ๆ ได้อย่างทันท่วงที (Hess, 2016)

บทความฉบับนี้เป็นการสังเคราะห์วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลขององค์กร ซึ่งผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อให้สารสนเทศและความรู้ทั่วไปแก่ผู้บริหารระดับสูง หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการตัดสินใจด้านการปรับเปลี่ยนไปสู่ความเป็นดิจิทัลขององค์กร (Hess, 2016) ซึ่งปัจจุบันองค์กรต่างๆ ในประเทศไทย ทั้งองค์กรเอกชน หน่วยงานราชการและรัฐวิสาหกิจ กำลังอยู่ในขั้นตอนการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย (Boskovic, Primorac, & Kozina, 2019) ดังนั้นผู้เขียนจึงตระหนักเห็นถึงความสำคัญและมีความสนใจที่จะปริทัศน์และสังเคราะห์วรรณกรรมเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลและผลกระทบต่อองค์กร เพื่อให้ได้สารสนเทศเกี่ยวกับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ที่จะช่วยให้ผู้บริหารองค์กรสามารถตัดสินใจ และเตรียมความพร้อมองค์กรในทุกภาคส่วนเพื่อให้การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ ทั้งนี้ผู้เขียนสืบค้นวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องจากฐานข้อมูลออนไลน์ ประเภทการเข้าถึงแบบเปิด (Open access journals) อาทิ ScienceDirect, Emerald Insight, Directory of Open Access Journals และเลือกใช้คำสำคัญ (Keywords) ในการสืบค้น ประกอบด้วย “Digital Transformation” “Digital Organization” “Digital Transformation effects” “Impacts of Digital transformation” และแสดงผลการสืบค้นจากขอบเขตของชื่อเรื่อง (Title) และบทคัดย่อ (Abstract) ทั้งนี้ ในการสืบค้นเอกสารจากฐานข้อมูลออนไลน์ ผู้เขียนเลือกวิธีการสืบค้นแบบทั่วไป (Basic Search) ก่อน เพื่อสำรวจขอบเขตของข้อมูล หลังจากนั้นจึงใช้วิธีการสืบค้นแบบขั้นสูง (Advance Search) เพื่อให้การสืบค้นข้อมูลมีความเฉพาะเจาะจงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้คำสำคัญหลายคำเพื่อค้นหาจากหลายเขตข้อมูล เช่น “Digital transformation” and “Organization” “Digital Transformation” and “Effects” “Digital Transformation” and “Impacts” ในการแสดงผลการสืบค้น ผู้เขียนเลือกให้แสดงผลเพียงแค่เอกสารประเภทบทความ ประกอบด้วย บทความวิจัย (Research articles) บทความวิชาการ (Academic articles) และบทความปริทัศน์ (Review Articles) หลังจากนั้นจึงสืบค้นเอกสารจากเว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) ด้วย Google Scholar โดยใช้หลักการเดียวกัน ทั้งนี้ในการสืบค้นด้วย Google Scholar ผู้เขียนเลือกใช้วิธีการสืบค้นแบบทั่วไปเท่านั้น สำหรับการคัดเลือกเอกสารที่สืบค้น ผู้เขียนดำเนินการตรวจสอบข้อมูลที่ต้องการจากชื่อเรื่องและบทคัดย่อก่อน หากเอกสารชิ้นนั้นมีเนื้อหาเกี่ยวกับปัจจัยในการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลจึงทำการดาวน์โหลดเอกสารฉบับเต็ม ซึ่งรวบรวมได้ทั้งสิ้น 18 เรื่อง หลังจากนั้นจึงนำเอกสารทั้งหมดมาคัดแยกประเภทได้จัดแบ่งบทความออกเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย บทความวิจัย 7 เรื่อง บทความวิชาการ 7 เรื่อง และบทความปริทัศน์ 4 เรื่อง และดำเนินการสังเคราะห์จากเนื้อหาในเอกสาร ที่เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลและผลกระทบต่อองค์กร ซึ่งสามารถสรุปออกมาได้ทั้งหมด 6 ส่วน คือ 1) รูปแบบธุรกิจ 2) กระบวนการดำเนินงาน 3) ประสบการณ์ผู้บริหาร 4) บุคลากรในองค์กร 5) วัฒนธรรมองค์กร และ 6) โครงสร้างพื้นฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์สังเคราะห์วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นักวิชาการ	ผลกระทบต่อองค์กร					
	รูปแบบธุรกิจ	กระบวนการดำเนินงาน	ประสบการณ์ผู้บริโภค	บุคลากร	วัฒนธรรมองค์กร	โครงสร้างองค์กร
Gow & MacDonald (2006)	✓	✓	✓		✓	
Kohli & Johnson (2011)						✓
Berman & Marshall (2014)				✓		
Luna-Reyes & Gil-Garcia (2014)	✓					
Westerman (2014)	✓					
Bouee (2015)				✓		
Hildebrandt (2015)				✓		✓
Kane (2015)	✓		✓			
Matt 2015	✓				✓	✓
Schuchmann & Seufert (2015)	✓					
Tamm (2015)			✓	✓	✓	
Nwankpa & Roumani (2016)	✓		✓		✓	
Remane (2016)		✓	✓			
Foerster-Metz & Golowko (2017)					✓	
Mocker & Fonstad (2017)	✓		✓			
Morakanyane, Grace, & O'Reilly (2017)		✓				
Thorseng & Grisot (2017)				✓		
Hartl & Hess (2019)					✓	

ลักษณะขององค์กรดิจิทัล

ในขณะที่หลายองค์กรต่างใช้ทรัพยากรดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น โครงสร้างและกระบวนการดำเนินงานเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง การฝึกฝนทักษะ การเปิดมุมมองและมีความคิดแบบดิจิทัลจะเป็นแนวทางสำหรับดิจิทัลที่ประสบความสำเร็จ ปัจจุบันองค์กรหลายแห่งกำลังอยู่ในกระบวนการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล และมีการพัฒนาความสามารถด้านดิจิทัลเพื่อสนับสนุนกระบวนการต่างๆ แต่นั่นก็ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นองค์กรดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่ง Soule (2016) ได้อธิบายถึงลักษณะของการเป็นองค์กรดิจิทัลสามารถเห็นได้ชัดเจนใน 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 การมีความสามารถด้านดิจิทัล (Digital Capability) เป็นการใช้เทคโนโลยี บูรณาการช่องทางดิจิทัลเพื่อติดต่อสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ ตอบสนองความคาดหวังของลูกค้า การใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานร่วมกันข้ามหน่วยงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการพัฒนาทักษะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทั้งองค์กร ส่วนที่ 2 ความชำนาญด้านดิจิทัล (Digital Dexterity) เป็นจุดเด่นขององค์กรดิจิทัล ที่จะช่วยให้สามารถปรับบทบาทหน้าที่และความสัมพันธ์ด้วยความสามารถแบบพลวัต (Dynamic) องค์กรดิจิทัลสามารถใช้ประโยชน์จากตัวเลือกดิจิทัลใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็วเมื่อต้องเผชิญกับความคาดหวังของลูกค้าที่เปลี่ยนแปลง รวมถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบธุรกิจและกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนภายใน ทั้งนี้หากองค์กรต่างๆ มีเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นองค์กรดิจิทัล จะต้องมียุคประกอบที่สำคัญ (Kane, 2015; Deloitte; 2018; Volini & Mazor, 2020) ดังต่อไปนี้

องค์ประกอบที่ 1 ความคิด (Mindsets) คุณสมบัติที่แตกต่างขององค์กรดิจิทัลคือ แนวความคิดครั้งแรกเกี่ยวกับดิจิทัล (Digital-First Mindset) ซึ่งเป็นทัศนคติที่สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มของการค้นหาคำอธิบายและการแก้ปัญหาด้วยดิจิทัลก่อนดำเนินการด้วยระบบมือ (Manual) การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือเพื่อประโยชน์ในการเข้าถึงข้อมูลองค์กรอย่างเป็นระบบ เพื่อก่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขัน (Kane, 2015; Deloitte; 2018; Volini & Mazor, 2020)

องค์ประกอบที่ 2 การปฏิบัติ (Practices) พฤติกรรมพื้นฐานที่มีอยู่ในองค์กรดิจิทัลประกอบด้วย 1) การดำเนินงานดิจิทัล (Digitized Operations) เป็นการพึ่งพาข้อมูลดิจิทัลในการจัดทำเอกสารอัตโนมัติและตรวจสอบกิจกรรมขององค์กรได้แม่นยำยิ่งขึ้น องค์กรสามารถตรวจสอบกระบวนการดำเนินงานได้อย่างโปร่งใสและยังช่วยสนับสนุนการตัดสินใจของผู้นำองค์กร 2) การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ความพร้อมสำหรับการทำงานร่วมกันข้ามพรมแดน เพื่อคิดค้นแก้ปัญหาและค้นหาข้อมูลเชิงลึกใหม่ๆ เป็นการสนับสนุนการทำงานเป็นทีม การเป็นหุ้นส่วนโดยไม่ได้คำนึงถึงสถานที่หรือขอบเขตอื่นๆ การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีที่ช่วยในการปฏิบัติงานแบบร่วมมือที่แตกต่างจากแผนผังองค์กรแบบเดิม และ 3) การตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล (Data-Driven Decisions) การพึ่งพาข้อมูลดิจิทัลเชิงลึกและการวิเคราะห์อย่างเป็นระบบเพื่อใช้ในการตัดสินใจ ซึ่งทั้ง 3 พฤติกรรมนี้จะช่วยเสริมสร้างขีดความสามารถด้านดิจิทัลในระยะสั้นขององค์กร ขณะเดียวกันก็ยังพัฒนาความโปร่งใส (Transparency) ความไหลลื่น (Fluidity) การปรับตัว (Adaptability) และความยืดหยุ่น (Resilience) ไปพร้อมกันในระยะยาว (Kane, 2015; Deloitte; 2018; Volini & Mazor, 2020)

องค์ประกอบที่ 3 บุคลากร (People) พฤติกรรมที่ผู้ปฏิบัติงานในองค์กรดิจิทัลต้องมี คือ 1) ประสบการณ์ด้านเทคโนโลยี (Technology experience) ประสบการณ์ทางเทคนิคที่อาจจำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงาน เช่น ทักษะการวิเคราะห์ (Analysis) ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence) การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine learning) สังคมออนไลน์และเทคโนโลยีมือถือ (Social and mobile technologies) รวมถึงอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of Things) 2) ทักษะดิจิทัล (Digital Skill) การเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบันจะช่วยส่งเสริมให้ผู้ปฏิบัติงานมีทักษะในการใช้เครื่องมือเหล่านั้นในการดำเนินงาน 3) การมีส่วนร่วมสูง (High-Engagement) เพื่อความสำเร็จในระยะยาว องค์กรจะต้องมีมากกว่าประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีและทักษะดิจิทัล ซึ่งจะต้องมีผู้ปฏิบัติงานที่มีแรงจูงใจ มีความสามารถและความพยายามในการจัดการปัญหาอย่างอัตโนมัติด้วยตนเอง (Kane, 2015; Deloitte; 2018; Volini & Mazor, 2020)

องค์ประกอบที่ 4 ทรัพยากร (Resources) เครื่องมือและข้อมูลดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินงานขององค์กรดิจิทัล และทรัพยากรที่จำเป็นจะช่วยให้การดำเนินงานมีความคล่องตัว ประกอบด้วย 4.1) ข้อมูลลูกค้าแบบเรียลไทม์ (Real-Time Customer Data) การเข้าถึงข้อมูลลูกค้าได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง เป็นรากฐานในการสร้างความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดระหว่างลูกค้าและองค์กร 4.2) ข้อมูลการดำเนินงานรวมเป็นหนึ่ง (Integrated operations data) และ 4.3) เครื่องมือสำหรับความร่วมมือ (Collaborative tools) เพื่อช่วยสนับสนุนการทำงานร่วมกัน มีการส่งสารถึงสมาชิกได้อย่างรวดเร็ว ทำให้องค์กรมีความคล่องตัวมากขึ้น (Kane, 2015; Deloitte; 2018; Volini & Mazor, 2020)

เทคโนโลยีที่ใช้ในองค์กรดิจิทัล

Resnick (2002), Fitzgerald & (2013), Foerster-Metz (2018), SYMY (2018), Fedirko (2019), และ Dyk & Belle (2019) กล่าวว่าในยุคปัจจุบัน โลกกำลังจะกลายเป็น “Global Village” หรือ “หมู่บ้านโลก” ที่

มีการเชื่อมโยงเข้ากับระบบดิจิทัล ผู้คนถูกล้อมรอบด้วยเทคโนโลยีที่กำลังแพร่ขยายออกเป็นวงกว้าง เทคโนโลยีดิจิทัลไม่เพียงแต่ทำให้ชีวิตของผู้คนสะดวกมากขึ้น แต่ยังทำให้การดำเนินงานต่างๆ ขององค์กรมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งเทคโนโลยีที่องค์กรดิจิทัลนิยมนำมาใช้ในการดำเนินงาน ประกอบด้วย 1) อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of things: IoTs) เป็นเครือข่ายประเภทหนึ่งที่เปิดใช้งานอุปกรณ์ใดๆ ก็ตามเพื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตามโปรโตคอลที่กำหนดผ่านอุปกรณ์ตรวจจับ พร้อมทั้งดำเนินการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูล แนวคิดอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่งชัดเจนมากขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากการเติบโตอย่างกว้างขวางของการใช้อุปกรณ์มือถืออัจฉริยะ ความก้าวหน้าของการวิเคราะห์และประมวลผลแบบคลาวด์ การใช้อุปกรณ์เชื่อมต่อกับบุคคลทุกที่ทุกเวลาโดยใช้เครือข่ายหรือเส้นทางบริการ ซึ่งอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง จะเป็นอุปกรณ์หนึ่งที่ผลักดันให้องค์กรต่างๆ ต้องเปลี่ยนแปลงและทำธุรกิจด้วยดิจิทัล (Dyk & Belle, 2019) 2) การประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) เป็นลักษณะของการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแพลตฟอร์ม (Platform) ในการจัดเก็บ จัดการและประมวลผลข้อมูล ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระดูกสันหลังของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล ผู้ใช้สามารถเข้าใช้งานเครือข่ายได้ตามความต้องการ ไม่ว่าจะเป็นบริการเครือข่าย บริการจัดเก็บข้อมูล แอปพลิเคชันและบริการต่างๆ (SYMY, 2018) โดยไม่จำเป็นต้องเสียเวลาในการติดตั้งหรือดูแลระบบ (Khon Kaen University, Faculty of Science, 2019) 3) ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) เป็นการวิเคราะห์และจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ที่ซับซ้อน และยากต่อการคำนวณด้วยวิธีดั้งเดิม ซึ่งจะช่วยให้องค์กรสามารถตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ได้อย่างรวดเร็วภายใต้วัตถุประสงค์ขององค์กร ข้อมูลขนาดใหญ่จึงมีความจำเป็นสำหรับกระบวนการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล เนื่องจากไม่มีองค์กรดิจิทัลใดที่ดำเนินงานต่อไปได้หากปราศจากข้อมูลที่จำเป็น (SYMY, 2018) 4) ปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ของเครื่อง (Artificial Intelligence and Machine learning) เป็นความรู้ที่แสดงโดยเครื่องจักรในการจัดการกับสถานการณ์และปัญหาต่างๆ ความฉลาดที่ถ่ายโอนข้อมูลจากบุคคลไปยังเครื่องจักรเพื่อช่วยให้อำนวยความสะดวกในชีวิต (SYMY, 2018) และนอกจากรับข้อมูลจากมนุษย์แล้ว เครื่องจักรยังสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการใช้งาน ส่งผลให้ประสิทธิภาพและการทำงานได้ดียิ่งขึ้น (AWARE, 2018) 5) เทคโนโลยีความปลอดภัย (Security) เป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและอุปกรณ์อินเทอร์เน็ตในทุกสิ่งมาใช้ร่วมกัน เนื่องจากความต้องการที่จะรักษาความปลอดภัยเครือข่ายที่อาจเกิดภัยคุกคามทางไซเบอร์ เพื่อช่วยเพิ่มความปลอดภัยในข้อมูลขององค์กร รวมถึงการทำธุรกรรมต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น ระบบความปลอดภัยจะทำการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ใช้ซึ่งสามารถตรวจจับกิจกรรมที่น่าสงสัยพร้อมทั้งแจ้งเตือนได้อย่างรวดเร็ว (Fedirko, 2019) 6) บล็อกเชน (Blockchain) เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ใช้สำหรับการจัดเก็บและส่งข้อมูลแบบไม่แบ่งแยก โดยส่วนใหญ่แล้วมักใช้การทำธุรกรรมออนไลน์ การเก็บสถิติการทำธุรกิจหรือทรัพย์สินชนิดอื่นๆ อย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และสามารถตรวจสอบความถูกต้อง ลดการฉ้อโกงได้อย่างมหาศาล (Fedirko, 2019) และ 7) เทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือและสื่อสังคมออนไลน์ (Social media and Mobile technologies) จากตัวเลขที่เพิ่มขึ้นในปรากฏการณ์ของสื่อสังคมออนไลน์และโทรศัพท์มือถือส่งผลให้หลายองค์กรตระหนักว่าต้องมีสถานะออนไลน์เพื่อเข้าถึงและเชื่อมต่อกับลูกค้าที่เข้าใจระบบดิจิทัล การดึงข้อมูลจากเครื่องมือและสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, LinkedIn และ Blog มีความสำคัญในการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปสร้าง กลยุทธ์ในการขายสินค้า เนื่องจากพฤติกรรมของลูกค้าที่อยู่บนสื่อสังคมออนไลน์มักคาดหวังว่าพวกเขาจะสามารถดูสินค้าในคลังก่อนออกเดินทางไปซื้อที่หน้าร้านค้านั้นๆ (Dyk & Belle, 2019)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าปัจจุบันจะมีองค์กรดิจิทัลหลายแห่งมีความพยายามสรรหาเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานอย่างครอบคลุมและแพร่หลาย แต่หากองค์กรไม่มีการส่งเสริมและพัฒนาให้บุคลากรมีความสามารถและความชำนาญด้านดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับเทคโนโลยีที่พัฒนา

อย่างรวดเร็ว อาจส่งผลให้องค์กรไม่สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น องค์กรจึงควรจัดตั้งหน่วยงานสำหรับดูแลและสนับสนุนให้บุคลากรสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี ฝึกฝนและปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอจนกลายเป็นทักษะเพื่อใช้ในการขับเคลื่อนองค์กรต่อไปในอนาคต

ผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลที่มีต่อองค์กร

ด้วยสภาพแวดล้อมในปัจจุบันที่ผลักดันให้องค์กรวางเป้าหมายเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล และจำเป็นต้องผ่านพ้นสภาวะการณดังกล่าวด้วยทรัพยากรและเครื่องมือที่มีอยู่ องค์กรหลายแห่งต้องเผชิญกับผลกระทบที่แตกต่างกันทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่งเป็นผลจากการแปลง (Transformation) ในทุกภาคส่วน (Osmundsen, Iden, & Bendik, 2018) ทั้งนี้การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลมีความหมายมากกว่าการจัดหาอุปกรณ์และเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาในองค์กร หากแต่จะต้องมีการคิดสิ่งใหม่และปรับโครงสร้างขององค์กรทั้งหมดอย่างครบวงจร (Piccinini, 2015) สำหรับการวิเคราะห์ สังเคราะห์ถึงผลกระทบของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลในองค์กร (ตารางที่ 1) พบว่า การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจนำไปสู่ผลกระทบต่อหลายพื้นที่ (Area) ทั้งต่อลูกค้าและองค์กร (Morakanyane, Grace, & O'Reilly, 2017) ประกอบด้วย รูปแบบธุรกิจ กระบวนการดำเนินงาน ประสบการณ์ผู้บริโภค บุคลากรในองค์กร วัฒนธรรมองค์กร และโครงสร้างพื้นฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. รูปแบบธุรกิจ (Business Models) การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลส่งผลกระทบต่อรูปแบบธุรกิจ ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญในองค์กรและเป็นส่วนที่ผู้บริหารหรือผู้ดำเนินงานด้านการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลมุ่งเน้นและพยายามทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด (Westertaman, 2014) ในการศึกษาของ Mocker & Fonstad (2017) พบว่าองค์กรเกี่ยวกับอุตสาหกรรมยานยนต์กำลังดำเนินการพัฒนาธุรกิจรูปแบบใหม่ และได้วางเป้าหมายจากการเป็นเพียงผู้ผลิตรถยนต์แบบดั้งเดิม มาเป็นผู้พัฒนาผลิตภัณฑ์รถยนต์ที่สร้างจุดแข็งด้วยการเชื่อมต่อแบบดิจิทัลและผู้ให้บริการเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว (mobility services) และจากการศึกษาระยะยาวของ Remane (2016) เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบธุรกิจที่เริ่มในภาคบริการการเคลื่อนไหว พบว่ารูปแบบธุรกิจมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากเป็นผลมาจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง ในขณะเดียวกัน Hildebrandt (2015) ก็พบว่า การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเตรียมความพร้อมองค์กรสำหรับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบธุรกิจอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตามภาคอุตสาหกรรมอื่นๆเองก็กำลังประสบกับอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นสื่อ การค้าปลีก โลจิสติกส์ และด้านการเงินการธนาคารที่อยู่ในภาวะฉุกเฉินเกี่ยวกับการปรับปรุงธุรกิจรูปแบบใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย (Remane, 2016) นอกจากนี้จากการศึกษาของ Berman & Marshall (2014), Luna-Reyes & Gil-Garcia (2014), Morakanyane, Grace, & O'Reilly (2017) และ Osmundsen, Iden, & Bendik (2018) ต่างก็ยอมรับว่ากระบวนการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลในองค์กรเป็นประเด็นสำคัญที่ส่งผลต่อการปรับปรุงรูปแบบธุรกิจขององค์กร

2. กระบวนการปฏิบัติงาน (Operational Processes) กระบวนการธุรกิจที่มีการฝังตัวของดิจิทัล การบูรณาการความสามารถของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีดิจิทัลกับกระบวนการปฏิบัติงานอื่นๆ ในองค์กร ก่อให้เกิดประโยชน์ในการช่วยลดขั้นตอนต่างๆ ที่สามารถดำเนินการผ่านช่องทางสื่อสารที่มีความปลอดภัย ความโปร่งใสและได้รับการตรวจสอบถึงความถูกต้องและปลอดภัย (Nwankpa & Roumani, 2016) ทั้งนี้ ในงานวิจัยของ Nwankpa & Roumani (2016) พบว่าการที่องค์กรยอมรับการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลจะส่งผลดีต่อองค์กร เนื่องจากจะนำไปสู่การสร้างกลยุทธ์ในการปรับปรุงกระบวนการปฏิบัติงาน ส่งเสริมให้มี

ความคิดริเริ่มและแนะนำวิธีปฏิบัติที่อาจกลายเป็นนวัตกรรมใหม่ๆ รวมไปถึงตัวอย่างองค์กรที่เกี่ยวกับการดูแลสภาพ อีกทั้ง Westertaman et al. (2014) ที่ได้ศึกษา พบว่า การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลกระทบต่อหลายพื้นที่ในองค์กร และหนึ่งในพื้นที่ที่มีความสำคัญคือกระบวนการปฏิบัติงาน ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้มีอำนาจตัดสินใจขององค์กรมุ่งเป้าหมายในการปรับปรุงและนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ ส่งผลให้องค์กรสามารถปฏิบัติงานได้สะดวก รวดเร็วและตอบสนองต่อรูปแบบธุรกิจใหม่ๆ ขององค์กรได้ นอกจากนี้แล้ว ในการศึกษาของ (Thorseng & Grisot, 2017) ที่พบว่าการใช้เครื่องมือหรือเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการดูแลผู้ป่วย ส่งผลให้กระบวนการดำเนินงานของพนักงานเปลี่ยนแปลงไป

3. ประสบการณ์ผู้บริโภค (Customer experience) จากผลการศึกษาของ Matt (2015) และ Schuchmann & Seufert (2015) ที่พบว่าประสบการณ์ของผู้บริโภคได้รับผลกระทบจากการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลขององค์กร ซึ่งมีผลการวิจัยของ Osmundsen, Iden, & Bendik (2018) ที่ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล พบว่า ผลกระทบเชิงบวกของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลนั้นสามารถสร้างมูลค่าที่อาจเกิดขึ้นได้ต่อทั้งลูกค้าและองค์กร ทั้งนี้มูลค่าที่ได้รับอาจมีหลายปัจจัยซึ่งไม่ได้จำกัดเฉพาะแค่เงินเพียงเท่านั้น แต่ยังช่วยในเรื่องของการปรับปรุงและสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ให้แก่ลูกค้าด้วย นอกจากนี้ Westertaman (2014) กล่าวว่าประสบการณ์ของลูกค้า เป็นส่วนที่ได้รับผลกระทบจากการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล ในขณะเดียวกัน Berman & Marshall (2014), Luna-Reyes & Gil-Garcia (2014) และ Nwankpa & Roumani (2016) ยังอธิบายว่า การรักษาลูกค้าด้วยการสร้างประสบการณ์ที่ดีเป็นอีกหนึ่งภาคส่วนในองค์กรที่ได้รับผลกระทบจากการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล เนื่องจากองค์กรมีการดำเนินธุรกิจรูปแบบใหม่ ลักษณะของการดำเนินงานด้านการตลาดเปลี่ยนแปลงไป องค์กรมีความเข้าใจความคิด ความต้องการของลูกค้า ช่วยทำให้ทราบแนวทางในการสร้างความประทับใจ สร้างประสบการณ์ที่ดีตั้งแต่การได้รับสื่อ รวมถึงความสนใจตลอดจนการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการด้วย

4. ผู้ปฏิบัติงาน (Employees) การเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องของระบบดิจิทัลในองค์กรนำมาพร้อมด้วยผลกระทบต่อพนักงานในระดับต่างๆ โดยเฉพาะพนักงานระดับปฏิบัติการที่จำเป็นจะต้องได้รับการฝึกอบรมและการพัฒนาที่เหมาะสมเพื่อให้ได้มาซึ่งทักษะตามกลยุทธ์ที่องค์กรต้องการ และยังต้องมีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถติดตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล (Gow & MacDonald, 2006) รวมถึงพนักงานสามารถปฏิบัติงานได้จากทุกแห่งด้วยการเชื่อมต่อเครือข่าย การทำงานจะไม่หยุดอยู่เพียงแคในห้องพักทำงาน และการเข้ามาของดิจิทัลใหม่ๆ จะส่งผลกระทบต่อจำนวนพนักงานที่มีคุณสมบัติอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สามารถเข้ามาทดแทนพนักงานและดำเนินกระบวนการผลิตได้อย่างอัตโนมัติ ทั้งนี้ Schuchmann & Seufert (2015), Tamm (2015) และ Foerster-Metz & Golowko (2017) ล้วนกล่าวถึงการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลว่าจะส่งผลกระทบต่อบุคลากรในองค์กรอย่างแน่นอน ในขณะที่ Bouee (2015) ก็ยังแสดงความเห็นด้วยว่าบุคลากรในองค์กรไม่ควรเป็นส่วนที่ถูกลืมหากองค์กรต้องการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล องค์กรจะต้องมีการขับเคลื่อนพนักงานในองค์กรให้เป็นผู้มีทักษะการรู้ดิจิทัลเพื่อส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานด้วย นั้นแสดงให้เห็นว่า การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลจะส่งผลกระทบต่อพนักงานในองค์กรเช่นกัน

5. วัฒนธรรมองค์กร (Organization culture) ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนพื้นฐานการแข่งขันขององค์กร และเพื่อรับมือกับสภาพแวดล้อมที่ไม่มั่นคงมากขึ้น การใช้ประโยชน์จากโอกาสที่เปิดกว้างของเทคโนโลยีใหม่ๆ มาเป็นแนวทางของการดำเนินงานธุรกิจ การมีความคิดริเริ่มในการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลได้แพร่หลายไปในองค์กรหลายแห่ง จากการศึกษาของ Hartl & Hess (2019) พบว่า ความล้มเหลวของการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล มาจากการที่องค์กรมีวัฒนธรรมป้องกันตนเองจากการเปลี่ยนแปลง หากองค์กรตั้งเป้าหมายถึงความสำเร็จในการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล ผู้นำองค์กรจะต้องสร้างวัฒนธรรมที่เปิดกว้างต่อการเปลี่ยนแปลง การส่งเสริมความเต็มใจที่จะยอมรับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในการดำเนินงานและกระบวนการธุรกิจ (Kane, 2015) นอกจากนี้แล้ว (Westerman 2011) ยังอธิบายว่าวัฒนธรรมองค์กรที่มีการส่งเสริมการรับความเสี่ยงและการวางรากฐานสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล เน้นให้บุคลากรใช้ความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งมีความทะเยอทะยานในการปรับปรุงความเป็นดิจิทัลขององค์กร จะส่งผลต่อความสำเร็จด้านการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลอย่างแน่นอน และรวมถึงแนวคิดของ Berman & Marshall (2014), Schuchmann & Seufert (2015) และ Morakanyane, Grace & O'Reilly (2017) ที่อธิบายว่าการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลมีส่วนทำให้วัฒนธรรมองค์กรเกิดความเปลี่ยนแปลง จึงอาจกล่าวได้ว่า หากองค์กรมีวัฒนธรรมที่เปิดรับและเต็มใจที่จะเรียนรู้ความเป็นดิจิทัล จะส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงองค์กรไปสู่องค์กรดิจิทัลได้สำเร็จ

6. โครงสร้างพื้นฐาน (Infrastructure) จากการศึกษาของ Kohli & Johnson ในปี 2011 แสดงให้เห็นได้ชัดว่า การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลส่งผลกระทบต่อโครงสร้างพื้นฐานขององค์กร เนื่องจากบริษัท Encana ทำหน้าที่ในการผลิตน้ำมันและก๊าซธรรมชาติ ซึ่งไม่สามารถแปลงผลิตภัณฑ์ดังกล่าวให้เป็นแบบดิจิทัลได้เหมือนองค์กรอื่นๆ ดังนั้นเมื่อองค์กรมีเป้าหมายในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในกระบวนการดำเนินงาน จึงมีหนทางเดียวที่องค์กรจำเป็นต้องดำเนินการคือ การปรับขนาดของระบบเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งหมดขององค์กรอย่างเร่งด่วน การนำอุปกรณ์ที่ทันสมัยไปฝังไว้ในหลุมผลิตและอุปกรณ์อื่นๆ และส่งผ่านข้อมูลแบบ Realtime เพื่อใช้ในการตัดสินใจ รวมถึงการทำธุรกรรมต่างๆ ผ่านระบบเพื่อช่วยในเรื่องของความรวดเร็ว จัดให้มีการประยุกต์ระบบดิจิทัลกับการดำเนินงานภายใน (Back office) ทุกภาคส่วน ซึ่งมีการพัฒนาระบบควบคุมดูแลจัดเก็บข้อมูล (SCADA) และบูรณาการเข้ากับระบบเครือข่ายสารสนเทศ รวมถึงบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลกับห่วงโซ่อุปทาน (Supply chain) ที่ได้รับการประเมินอย่างรอบคอบเพื่อเป้าหมายทางธุรกิจและจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมก่อนที่จะดำเนินการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล (Tamm, 2015; Morakanyane, Grace & O'Reilly, 2017)

บทสรุป

การปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลเป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ที่เป็นตัวช่วยสำคัญในการปรับเปลี่ยนการดำเนินงานธุรกิจและมีอิทธิพลต่อทุกแง่มุมของชีวิตผู้บริโภค ซึ่งอาจเรียกได้ว่าการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัล ซึ่งเป็นกลยุทธ์หรือกระบวนการที่สำคัญในการขับเคลื่อนและผลักดันการเปลี่ยนองค์กรให้เป็นองค์กรดิจิทัล ที่มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็น Internet of things, Cloud Computing, Big data, Artificial Intelligence/ Machine learning, Security, Blockchain, และ Social media หรือ Mobile technologies เข้ามาใช้ในการทุกกระบวนการทั้งภายในและภายนอก มีการปรับโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ เปลี่ยนแปลงวิธีการดำเนินงาน รูปแบบการแข่งขัน การปฏิสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมลูกค้า รวมถึงความคาดหวังของผู้ใช้ปลายทาง ทั้งนี้ลักษณะสำคัญที่องค์กรดิจิทัลจะต้องมีคือ การมีความสามารถด้านดิจิทัล (Digital

Capability) และ ความชำนาญด้านดิจิทัล (Digital Dexterity) ซึ่งในปัจจุบันพบว่าหลายองค์กรที่อยู่ในกระบวนการเปลี่ยนแปลงและอาจต้องเผชิญกับผลกระทบที่แตกต่างกันทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อรูปแบบธุรกิจ กระบวนการดำเนินงาน ประสบการณ์ผู้บริโภค บุคลากรในองค์กร วัฒนธรรมองค์กร และโครงสร้างพื้นฐาน อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าการปรับเปลี่ยนสู่ดิจิทัลขององค์กรจะส่งผลกระทบในหลายส่วน แต่องค์กรจำเป็นที่จะต้องตระหนักและให้ความสำคัญกับผลกระทบต่อบุคลากรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมากที่สุด เนื่องจากการขับเคลื่อนองค์กรให้สามารถบรรลุเป้าหมายในทุกๆ ด้าน จำเป็นจะต้องมีบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ ฝ่ายทรัพยากรบุคคลขององค์กรจึงเป็นหน่วยงานแรกที่มีบทบาทในการพัฒนาบุคลากรตั้งแต่เริ่มต้น โดยเริ่มวางแผนเปิดรับบุคลากรใหม่ที่มีมุมมองเปิดรับดิจิทัลและมีความสามารถด้านดิจิทัลเข้ามาในองค์กร ในขณะเดียวกันยังต้องมีกระบวนการพัฒนาความสามารถของบุคลากร ทั้งบุคลากรเก่าและบุคลากรใหม่อย่างชัดเจน ทั้งการวางแผน อบรม และสนับสนุนงบประมาณเพื่อพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่ว รวมถึงการส่งเสริมสนับสนุนบุคลากรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียให้เป็นผู้มีแนวคิดดิจิทัล (Digital mindset) ที่เปิดใจยอมรับดิจิทัลเข้าสู่การดำเนินงานภายใต้สถานการณ์ใหม่ อันจะนำไปสู่การเป็นองค์กรที่มีวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งองค์กรจะต้องดำเนินการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคลากรแบบค่อยเป็นค่อยไป ทีละเล็กละน้อยจนแทรกซึมเข้าสู่วิถีการดำเนินงาน เพื่อไม่ให้บุคลากรมีความตื่นตระหนกและเกิดความคิดต่อต้าน อาจจะต้องใช้ระยะเวลาในการเปิดรับและปรับตัวค่อนข้างนาน หากแต่องค์กรตั้งเป้าหมายและพยายามดำเนินต่อไป จะเกิดการเปลี่ยนแปลงองค์กรได้ในที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- AWARE. (2018). *Machine Learning Kheu a Rai*. Retrieved from <http://bit.ly/2XQfQAF>
- Berman, S. J., & Marshall, A. (2014). The next digital transformation: from an individual-centered to an everyone-to-everyone economy. *Strategy & Leadership*, 42(5). 9-17.
- Boskovic, A., Primorac, D., & Kozina, G. (2019). Digital organization and digital transformation. In M. Cingula (President), *40th International Scientific Conference on Economic and Social Development – Buenos Aires 10-11 May 2019*. Universidad de Buenos Aires, CABA.
- Bouee, C. (2015). Digital transformation doesn't have to leave employees behind. *Harvard Business Review*. Retrieved from <https://hbr.org/2015/09/digital-transformation-doesnt-have-to-leave-employees-behind>
- Deloitte. (2018). *Activating the digital enterprise: A sink-or-swim moment for today's enterprise*. CT: Deloitte Development LLC.
- Dyk, R. V., & Belle, J. V. (2019). Factors influencing the intended adoption of digital transformation: A South African case study. *Proceedings of the Federated Conference on Computer Science and Information Systems*, (pp.519-528). DOI: 10.15439/2019F166
- Fedirko, D. (2019). *8 top trends of digital transformation in higher education*. Retrieved from <https://elearningindustry.com/digital-transformation-in-higher-education-8-top-trends>
- Fitzgerald, M., Kruschwitz, N., Bonnet, D., & Welch, M. (2013). Embracing digital technology: A new strategic imperative. *MITS Sloan Management Review*. 1-12. Retrieved from <https://sloanreview.mit.edu/projects/embracing-digital-technology/>
- Forster-Metz & Golowko, N. (2017). Employability skills for the Romanian Outsourcing Industry. In *The 11th international Conference on business excellence – Strategy, Complexity and energy in changing times*, (pp.259-260). Bucharest, Romania.
- Foerster-Metz. (2018). Digital transformation and its implications on organizational behavior. *Journal of EU Research in Business*. 1-14.
- Gow, K., & McDonald, P. (2006). Attributes required of graduates for the future workplace. *Journal of Vocational Education & Training*, 52. 373–396.
- Hartl, E. & Hess, T. (2019). The role of cultural values for digital transformation: insights from a Delphi Study. In *Twenty-third Americas Conference on Information Systems*, (pp.1-10). Boston, Massachusetts.
- Hess, T. (2016). Options for formulating a digital transformation strategy. *MIS Quarterly Executive*, 15(2). 123-139.
- Hildebrandt, B. (2015). Entering the digital era the impact of digital technology related M & As on business model innovations of automobile OEMs Chair of Information Management. In *ICIS 2015 Proceedings*, (pp.1-21). n.p.

- Kane, G. C. (2015). Strategy, not technology, drives digital transformation. In *MIT Sloan Management Review and Deloitte*. London: Deloitte University.
- Khon Kaen University, Faculty of Science. (2019). *Cloud computing Kheu a Rai*. Retrieved from <http://sc2.kku.ac.th/office/sci-it/index.php/29-cloud-computing.html>
- Kohli, R., & Johnson, S. (2011). Digital transformation in latecomer industries: CIO and CEO Leadership Lessons from Encana Oil & Gas (USA) Inc. *MIS Quarterly Executive*, 10(4). 141-156.
- Luna-Reyes, L. F., & Gil-Garcia, J. R. (2014). Digital government transformation and internet portals: The co-evolution of technology, organizations and Institutions. *Government Information Quarterly*, 31. 545-555.
- Matt, C. (2015). Digital transformation strategies. *Business information systems engineering*, 5. 339-343.
- Mocker, M., & Fonstad, N. O. (2017). Driving digitization at Audi. In *ICIS 2017 Proceedings*, (pp.1-15). n.p.
- Morakanyane, R., Grace, A. A., & O'Reilly, P. (2017). Conceptualizing digital transformation in business organizations: A systematic review of literature. In *BLED Proceedings*, (pp.426-444). n.p.
- Nwankpa, J. K., & Roumani, Y. (2016). IT capability and digital transformation: A firm performance perspective. In *ICIS 2016 Proceeding*, (pp. 1-16). n.p.
- Osmundsen, K., Iden, J., & Bendik B. (2018). Digital transformation: drivers, success, factors, and implications. In *The 12th Mediterranean Conference on Information Systems (MCIS)*, (pp. 1-15). Corfu.
- Piccinini, E. (2015). Transforming industrial business: The impact of digital transformation on automotive organizations. In *ICIS 2015 Proceeding*, (pp. 1-20). n.p.
- Reis, J. (2018). Digital transformation: A literature review and guidelines for future research. In *World CIST'18 2018, AISC 745*, (pp.411-421). Chicago.
- Remane, G. (2016). Discovering new digital business model types: A study of technology startup. In *AMCIS 2016 Proceedings*, (pp. 1-10). San Diego.
- Resnick, M. (2002). *Rethinking learning in the digital age*. MA: The Media Laboratory Massachusetts Institute of Technology.
- Ross, B. (2015). *Why 40 percent of businesses will die in the next 10 years*. Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/why-40-percent-businesses-die-next-10-years-barryross/>
- Rouse, M. (2011). *Digital enterprise*. Retrieved from [https://searchcio.techtarget.com/definition/ Digital-enterprise](https://searchcio.techtarget.com/definition/Digital-enterprise).
- Schuchmann, D., & Seufert, S. (2015). Corporate learning in times of digital transformation: A conceptual framework and service portfolio for the learning function in banking organizations. *IJAC*, 8(1). 31-39.

- Soule, D. (2016). *Becoming a digital organization: The Journey to Digital Dexterity*. MA: MIT Center for Digital Business and Capgemini Consulting.
- SYMY. (2018). *Top 8 digital transformation trends of 2019 you can't afford to miss*. Retrieved from <https://www.zymr.com/top-8-digital-transformation-trends-of-2019-you-cant-afford-to-miss/>
- Tamm, T. (2015). How An australian retailer enabled business transformation through enterprise architecture. *MIS Quarterly Executive*, 14(4). 181-193.
- Thorseng, A. A., & Grisot, M. (2017). Digitalization as institutional work: A case of designing a tool for changing diabetes care. *Information Technology & People*, 30(1). 227-243.
- Volini, E., & Mazor, A.H. (2020). *Activating the digital enterprise*. Retrieved from <https://www2.deloitte.com/us/en/pages/human-capital/articles/the-digital-organization.html>
- Wang, Y., Kung, L. A., & Byrd. T. A. (2018). Big data analytics: Understanding its capabilities and potential benefits to healthcare organizations. *Technology Forecasting and Social Change*, 126. 3-13
- Westerman, G., & Bonnet, D. (2015). *Revamping your business through digital transformation*. Retrieved from <https://sloanreview.mit.edu/article/revamping-your-business-through-digital-transformation/>

คำแนะนำในการจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ใน “มนุษยศาสตร์สาร”

การจัดพิมพ์ต้นฉบับ

1. บทความ รวมเอกสารอ้างอิงและอื่นๆ ควรมีความยาวประมาณ 15-20 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Font TH SarabunPSK ขนาดตัวอักษร 16 Point จัดหน้ากระดาษแบบกระจายแบบไทย (Thai Distributed)
2. ระยะห่างจากขอบกระดาษทั้งด้านบน ด้านล่าง ด้านซ้ายและด้านขวา 1 นิ้ว
3. หมายเลขหน้า ให้ใส่ไว้ตำแหน่งด้านล่างกึ่งกลางของหน้ากระดาษ ตั้งแต่ต้นจนจบบทความ
4. ชื่อเรื่องบทความ ระบุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 18 Point (ตัวหนา) จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ โดยพิมพ์ชื่อเรื่องเป็นภาษาไทยและตามด้วยชื่อเรื่องภาษาอังกฤษในบรรทัดต่อมา
5. ชื่อผู้เขียน ระบุทุกคนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาดตัวอักษร 16 Point พิมพ์ห่างจากชื่อบทความ 1 บรรทัด จัดชิดขวา สำหรับตำแหน่งงาน, หน่วยงานที่สังกัดหรือที่อยู่ติดต่อได้ และอีเมลให้ระบุเป็นเชิงอรรถท้ายข้อมูลของผู้เขียนชื่อแรกด้วย
6. ชื่อและหมายเลขกำกับตาราง ขนาดตัวอักษร 14 Point (ตัวหนา) ให้พิมพ์ไว้บนตารางจัดชิดซ้ายใต้ตารางระบุแหล่งที่มาจัดชิดซ้าย (ถ้ามี)
7. ชื่อภาพและหมายเลขกำกับภาพ ชื่อแผนภูมิและหมายเลขกำกับแผนภูมิ ขนาดตัวอักษร 14 Point (ตัวหนา) ให้พิมพ์ไว้ใต้ภาพ แผนภูมิ จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ ใต้ชื่อภาพ แผนภูมิระบุแหล่งที่มา จัดกึ่งกลางหน้ากระดาษ

ส่วนประกอบของบทความ

บทความวิชาการ หัวข้อและเนื้อหาควรชี้ประเด็นที่ต้องการนำเสนอให้ชัดเจนและมีลำดับเนื้อหาที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ชัดเจน รวมถึงมีการใช้ทฤษฎีวิเคราะห์และเสนอแนะประเด็นอย่างสมบูรณ์ โดยควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ (สามารถกำหนดข้อหัวหรือองค์ประกอบที่แตกต่างได้ตามความเหมาะสมของบทความ)

1. ชื่อเรื่อง (Title)
2. บทคัดย่อ (Abstract) ควรมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเขียนเป็นภาษาไทยก่อน ความยาวไม่เกิน 250-300 คำ เป็นการสรุปเนื้อหาของบทความให้ได้ใจความชัดเจน
3. คำสำคัญ (Keywords) ระบุคำเป็นคำสำคัญของเนื้อหา เหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นคำค้นในระบบฐานข้อมูล ไม่เกิน 5 คำ ใต้บทคัดย่อ
4. บทนำ (Introduction) เป็นส่วนแนะนำและปูพื้นเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านทราบข้อมูลเบื้องต้นของเนื้อหา รวมทั้งระบุถึงขอบเขตเนื้อหาของบทความ
5. เนื้อหา (Body of Text) เป็นส่วนหลักของเนื้อหาบทความ มีการแบ่งประเด็นออกเป็นเรื่องย่อยๆ และมีการจัดเรียงลำดับเป็นหัวข้อตามรายละเอียดของเนื้อหา
6. สรุป (Conclusion) เป็นการสรุปเนื้อหาในบทความทั้งหมดออกมาอย่างชัดเจน และกระชับโดยมีการสรุป ปิดท้ายเนื้อหาที่เราได้นำเสนอไปแล้วว่ามีผลดี หรือผลเสียอย่างไร
7. เอกสารอ้างอิง (References) เขียนในรูปแบบ APA 6th edition (American Psychological Association) โดยให้จัดทำเอกสารอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษทุกประเภทของรายการอ้างอิง

บทความวิจัย ควรมีการนำเสนอผลการวิจัยที่ได้รับอย่างเป็นระบบ โดยควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ (สามารถมีหัวข้อหรือองค์ประกอบที่แตกต่างกันได้ตามความเหมาะสมของบทความ)

1. ชื่อเรื่อง (Title)
2. บทคัดย่อ (Abstract) ต้องมีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยเขียนเป็นภาษาไทยก่อน ความยาวไม่เกิน 250-300 คำ เป็นการสรุปสาระสำคัญของบทความ โดยเฉพาะวัตถุประสงค์ วิธีการและผลการวิจัย)
3. คำสำคัญ (Keywords) ระบุคำเป็นคำสำคัญของเนื้อหา เหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นคำค้นในระบบฐานข้อมูล ไม่เกิน 5 คำ ได้บทคัดย่อ
4. บทนำ (Introduction) เป็นการอธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหา และเหตุผลที่นำไปสู่การวิจัย มีข้อมูลทางวิชาการสนับสนุนหรือโต้แย้ง รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
5. วัตถุประสงค์ (Research Objectives) ระบุถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการวิจัย
6. วิธีการวิจัย (Research Methodology) อธิบายถึงกระบวนการดำเนินการวิจัยอย่างละเอียดและชัดเจน
7. ผลการวิจัย (Results) เสนอผลการวิจัยที่ตรงประเด็นตามลำดับขั้นของการวิจัย การใช้ตารางหรือแผนภูมิ ไม่ควรเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบอย่างชัดเจน
8. อภิปรายผลการวิจัย (Discussion) ผสมผสานเปรียบเทียบและตีความผลการวิจัยให้เข้ากับหลักทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเชื่อมโยงผลการวิจัยให้สอดคล้องกับประเด็นปัญหาการวิจัย
9. สรุป (Conclusion) สรุปสาระสำคัญของผลการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะที่จะนำผลการวิจัยนั้นไปใช้ประโยชน์
10. เอกสารอ้างอิง (References) เขียนในรูปแบบ APA 6th edition (American Psychological Association) โดยให้จัดทำเอกสารอ้างอิงเป็นภาษาอังกฤษทุกประเภทของรายการอ้างอิง

ตัวอย่างการเขียนอ้างอิง

1. การอ้างอิงในเนื้อหา

มนุษยศาสตร์สารใช้รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อหาด้วยระบบนาม-ปีของ APA (American Psychological Association Citation Style) ให้ระบุชื่อ – นามสกุลผู้แต่ง (หากเป็นชาวต่างชาติให้ระบุ นามสกุล) ปีที่พิมพ์ และเลขหน้าของเอกสารอ้างอิง เช่น

กรณีอ้างหน้าข้อความ เช่น

Khetcharoen (2018, p. 88); Reynolds (1999, p. 89); Mush (2000, pp. 1-4)

กรณีอ้างหลังข้อความ เช่น

(Khetcharoen, 2018, p. 88); (Reynolds, 1999, p. 89); (Mush, 2000, pp. 1-4)

2. การอ้างอิงท้ายบทความ(เอกสารอ้างอิง)

2.1. ใช้รูปแบบการเขียนบรรณานุกรมแบบ APA 6th edition (American Psychological Association)

2.2. รายการอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยจะต้องแปลเป็นภาษาอังกฤษทุกรายการ (ให้เรียงลำดับโดยยึดอักษรภาษาอังกฤษในการเรียง)

2.3. ชื่อเรื่อง (Title) จะต้องทำให้เป็น Thai Romanization (การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมัน) และต้องเป็นภาษาอังกฤษในวงเล็บเหลี่ยม [...]

2.4. การทำการ Romanization นั้นจะยึดตามหลักสากลโดยใช้เกณฑ์ของ Library of Congress สามารถศึกษารายละเอียดได้ที่ Website: <http://www.loc.gov/catdir/cpsd/roman.html>

2.5. สำหรับการเขียน Thai Romanization แนะนำให้ใช้โปรแกรมแปลงสำเนาที่พัฒนาโดย NECTEC <http://164.115.23.167/plangsarn/index.php>

2.6. โปรดดูตัวอย่างรูปแบบการเขียนแสดงตัวอย่างดังต่อไปนี้

หนังสือ

Author. (Year). *Romanized Title* [Translated Title]. Place: Publisher.

เช่น

Boonkong, S. (2013). *Phra aphai mani (chabap katun) (Phim khrang thi 11)* [Pra Aphimanee (Cartoon version) (11th ed.)]. Bangkok: skybook.

Megee, J., & Kramer, J. (2551). *Concurrency state models & Java programs*. West Sussex, UK: John Wiley.

บทความในหนังสือ

Author. (Year). Romanized Title of Chapter [Translated Title of Chapter].

In Editor (eds.), *Romanized Title of Book* [Translated Title of Book] (Page). Place: Publisher.

เช่น

Sangtaksin, Y., & Busaphacheep, T. (2002). *Wiwatthanakan khong phasa læ wannakhadi Thai* [Evolution of Thai Language and Literature].
In Y. Sangtaksin & P. Tangkittiphaporn (eds.), *Thai suksa* [Thai Study] (pp. 76-122). Bangkok: Kasetsart University.

Grice, H. P. (1975). Logic and Conversation. In P. Cole & J. Morgan (eds.) *Studies in Syntax and Semantics III: Speech Acts* (pp. 183-198). NY: Academic Press.

บทความในวารสาร

Author. (Year). Romanized Article [Translated Article]. *Title of Journal*, Volume(Issue).
page number.

เช่น

Kukkong, P. (2015). *samatthana dan kansusan sukkhaphap khong asasamak satharanasuk changwat Khon Kaen* [Health Communication Competency of Village Health Volunteers in Khon Kaen Province]. *Humanity and Social Science Journal (GTHJ)*, 21(2). 187-197.

Juliantari, L. P. (2014). Semiotic analysis of “The Conjuring” movie poster advertisement. *Journal of Humanis*, 9(3). 1-7.

วิทยานิพนธ์ ที่มีเล่มตีพิมพ์

Author. (Year). *Romanized Title of dissertation* [Translated Title of dissertation] (Doctoral dissertation หรือ Master’s thesis, University)

เช่น

Sounsamut, P. (2004). *Phu sep kap kan datplaeng nuaha lae tualakhon ruang phra aphaimani nai watthanatham pracha niyom nai chuang pi Phutthasakkarat songphanharoisipha - songphanharoihasiphok* [Audience and the Adaptation of Content and Characters of 'Phra Aphai Mani' in Thai Popular Culture During 2002-2003]. (Master of arts thesis, Chulalongkorn University).

Magyar, C. E. (2014). *The discourse of tourism and national heritage: A contrastive study from a cultural perspective*. (Doctoral’s thesis, Autonomous University of Madrid).

เว็บไซต์

Author. (Year). Romanized Title [Translated Title]. Retrieved From URL

เช่น

Akkrasomcheap, W. (2017). *Khi-nik kae ni mai chai ya wi-set tae phoem o-si-chen thang karn ngoen* [A Clinic for Debt-Tackling is Not the Elixir But the Increase in Liquidity. Online Prachachat]. Retrieved from https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1495698043

Rankin, E. (2013). *Residential school survivor says he was starved CBCNEWS*. Retrieved from <http://www.cbc.ca/news/canada/british-columbia/b-c-residential-school-survivor-says-he-was-starved-1.1317712>

หมายเหตุ สามารถดาวน์โหลดตัวอย่างวิธีการเขียนฉบับเต็ม พร้อมทั้งดาวน์โหลดคู่มือการเขียนรายการอ้างอิงตามแบบ APA 6th Edition และแบบฟอร์มนำเสนอบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ ได้ที่เว็บไซต์มนุษยศาสตร์สาร: <http://journal.human.cmu.ac.th/makepaper.php>

การส่งต้นฉบับ

1. ผู้เขียนลงทะเบียนเพื่อใช้งานระบบ Thaijo 2.0 เพื่อดำเนินการ ส่งบทความ และ“แบบฟอร์มเสนอบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์” ทางออนไลน์ผ่านระบบที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/JHUMANS/submission>
2. เมื่อกองบรรณาธิการได้รับบทความเรียบร้อยแล้ว กองบรรณาธิการจะแจ้งให้ผู้เขียนทราบโดยทันที
3. กองบรรณาธิการจะดำเนินการตรวจสอบบทความที่ได้รับว่าอยู่ในขอบเขตเนื้อหาวารสารหรือไม่ รวมถึงคุณภาพทางวิชาการและประโยชน์ ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติในเบื้องต้น และจะแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้เขียนทราบภายใน 15 วัน
4. หลังจากพิจารณาเบื้องต้นแล้ว กองบรรณาธิการจะดำเนินการส่งบทความเพื่อกลั่นกรองต่อไป โดยจะส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง อย่างน้อย 2 ท่าน ประเมินคุณภาพของบทความว่าอยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมจะลงตีพิมพ์หรือไม่ ซึ่งกระบวนการกลั่นกรองนี้ทั้งผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เขียนจะไม่ทราบข้อมูลซึ่งกันและกัน (Double-blind peer review) โดยใช้เวลาพิจารณาประมาณ 20-40 วัน¹

¹ วารสาร “มนุษยศาสตร์สาร” ได้ออกประกาศ การยกเลิกเก็บค่าตีพิมพ์ค่าดำเนินการของวารสาร สำหรับบทความที่ส่งเข้าระบบ Thaijo 2.0 ของวารสารฯ หลังวันที่ 1 ตุลาคม 2563 เป็นต้นไป ([ประกาศ การยกเลิกการตีพิมพ์ฯ](#))