วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

JOURNAL OF LIBERAL ARTS, UBON RATCHATHANI UNIVERSITY
ปีที่ 22 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569 | ISSN 3057-1499 (ONLINE)



ภาษาไทยสมัยอยุธยาของโกษาปาน
การแปลซือนิยายของฮิงาชิโนะ เคโงะ
มัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น
ปฏิบัติการแล่นไม้ของเกย์อีสาน
การขูดรีดแรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหาร
จิตวิทยาการออกแบบตัวละคร Tangled
เอกลักษณ์และเนื้อหาของ Pizzamovie
วัฒนธรรมพื้นเมืองในสังคมเมืองอุบัติใหม่
ระนองกับสะพานเศรษฐกิจ
การเรียนรู้ของผู้มีความบกพร่องทางการมองเห็น

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ปีที่ 22 ฉบับที่ 1 ฉบับนี้ นำเสนอบทความวิจัยจำนวน 10 เรื่อง ที่สะท้อนความหลากหลายของศาสตร์มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ทั้งในมิติการศึกษา แรงงาน การพัฒนาเชิงพื้นที่ อัตลักษณ์ทางเพศ วัฒนธรรม สื่อ ภาษา วรรณกรรม และจิตวิทยาการออกแบบ บทความทั้งหมดมิได้เพียงนำเสนอข้อค้นพบทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้อ่านมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน สังคม วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงร่วมสมัยอย่างรอบด้าน

บทความเรื่อง “ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น” โดย กัณฐิกา มาวัน และศานิตย์ ศรีคุณ เปิดประเด็นด้วยการชี้ให้เห็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีความต้องการเฉพาะ และสะท้อนความสำคัญของการจัดการศึกษาที่เข้าใจความแตกต่างของผู้เรียนอย่างแท้จริง ต่อด้วยบทความ แรงงานเสี่ยงใน “โรงงานสังคม”: การขูดรีดและการตอบโต้ของแรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหารในเมืองอุตสาหกรรม โดย พฤกษ์ เถาถวิล ซึ่งทำให้เห็นสภาพการทำงาน ความเปราะบาง และการต่อรองของแรงงานแพลตฟอร์มในระบบเศรษฐกิจร่วมสมัย

ในมิติการพัฒนาและนโยบาย บทความ “การพัฒนาเชิงพื้นที่: การตอบโต้ของท้องถิ่นและนัยเชิงนโยบายจากโครงการสะพานเศรษฐกิจภายใต้การขับเคลื่อนแบบรวมศูนย์ กรณีจังหวัดระนอง” โดย วิภาวดี พันธุ์ยางน้อย ชี้ให้เห็นเสียงและการตอบโต้ของท้องถิ่นต่อโครงการพัฒนาขนาดใหญ่ ขณะที่บทความ “พื้นที่ทางเพศในภูมิทัศน์หมอลำ: ปฏิบัติการ ‘เล่นไม้’ ของเกย์อีสาน” โดย พงศธร กันทวงค์ เปิดมุมมองใหม่ต่อพื้นที่วัฒนธรรมหมอลำในฐานะพื้นที่แสดงออก ต่อรอง และสร้างอัตลักษณ์ทางเพศของเกย์อีสาน

บทความด้านการเรียนรู้และวัฒนธรรม ได้แก่ “การบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมืองในสังคมเมืองอุบัติใหม่” โดย มณฑล อ้นวันนา ชรินทร์ มั่งคั่ง กฤติภัทร สระทองชุน และวรรณวิลัย แซ่ย่าง ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติจริง และบทความ “แนวทางพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว: กรณีศึกษากิจกรรมมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี” โดย ชาคริยา ชุมมวล ที่เสนอแนวทางพัฒนาทักษะภาษาและวิชาชีพผ่านกิจกรรมเชิงประสบการณ์

ในด้านสื่อร่วมสมัย บทความ “เอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie” โดย อภิสรา ยุทธโรจน์ วิเคราะห์การสร้างตัวตนและกลยุทธ์การสื่อสารของนักรีวิวภาพยนตร์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล ส่วนบทความ “ถอดรหัสบุคลิกภาพและจิตวิทยาการออกแบบตัวละครหลัก Tangled” โดย กมลวรรณ พรเจริญ ชญานิศ นิตรักษ์ มัธยา ธานี และศรายุทธ กุลราช แสดงให้เห็นการอ่านตัวละครผ่านมิติบุคลิกภาพ จิตวิทยา และการออกแบบอย่างน่าสนใจ

ท้ายฉบับประกอบด้วยบทความด้านภาษาและการแปล ได้แก่ “ลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยา: ศึกษาจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน)” โดย สุภัคธัช สุธนภิญโญ ซึ่งช่วยให้เห็นลักษณะภาษาไทยในบริบทประวัติศาสตร์ และบทความ “กลวิธีการแปลชื่อเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน: กรณีศึกษาผลงานนักเขียนฮิงาชิโนะ เคโงะ” โดย วีระพล คงศรี ภัทรพล วะรามิตร อรรถญาณ จูมจันทร์ สุทธิดา พันธุ์โคตร และวนัสนันทน์ สุกทน ที่เสนอให้เห็นความสำคัญของการแปลชื่อเรื่องในฐานะการสื่อความหมาย วัฒนธรรม และการดึงดูดผู้อ่าน

โดยรวมแล้ว วารสารฉบับนี้สะท้อนพลังของงานวิจัยทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่เชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงของผู้คนในหลากหลายบริบท ทั้งในห้องเรียน ชุมชน พื้นที่วัฒนธรรม โลกแรงงาน และสื่อดิจิทัล ในฐานะบรรณาธิการวารสาร ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิและกองบรรณาธิการทุกท่านที่มีส่วนร่วมทำให้วารสารฉบับนี้สำเร็จลุล่วง หวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความในฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน นักวิชาการ นักศึกษา และผู้สนใจในการทำความเข้าใจสังคมร่วมสมัยอย่างลึกซึ้งและมีชีวิตชีวา

ศาสตราจารย์ ดร.กนกวรรณ มะโนรมย์
บรรณาธิการ

สารบัญ
Table of Contents

เรื่อง Content	หน้า page
ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น **The Learning Experiences of Students with Visual Impairments** กัณฐิกา มาวัน และ ศานิตย์ ศรีคุณ Kanthika Mawan & Sanit Srikoon	**1**
แรงงานเสี่ยงใน “โรงงานสังคม”: การขูดรีดและการตอบโต้ของแรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหารในเมืองอุตสาหกรรม **Precariat in the Social Factory: Exploitation and Resistance among Food Delivery Platform Workers in an Industrial City** พฤกษ์ เถาถวิล Preuk Taotawin	**28**
การพัฒนาเชิงพื้นที่: การตอบโต้ของท้องถิ่นและนัยเชิงนโยบายจากโครงการสะพานเศรษฐกิจภายใต้การขับเคลื่อนแบบรวมศูนย์ กรณีจังหวัดระนอง **Place-Based Development: Local Contestation and Policy Implications of the Centrally Driven Landbridge in Ranong Province** วิภาวดี พันธุ์ยางน้อย Wipawadee Panyangnoi	**65**
พื้นที่ทางเพศในภูมิทัศน์หมอลำ: ปฏิบัติการ “แล่นไม้” ของเกย์อีสาน **Sexual Space in the Mor Lam Landscape: The “Laen Mai” Practices of Isaan Gay Men** พงศธร กันทวงค์ Phongsathon Kanthawong	**97**

สารบัญ
Table of Contents

เรื่อง **หน้า**
Content page

การบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมืองในสังคมเมืองอุบัติใหม่ **125**
Integrated Science through Hands-on Minds-on Learning for Remote Community Youth to Maintaining Indigenous Cultural Identity in the Emerging Urban Society
มณฑล อ้นวันนา ชรินทร์ มั่งคั่ง กฤติภัทร สระทองชุน และ วรรณวิลัย แซ่ย่าง
Monton Onwanna, Charin Mangkhang, Kittiphat Srathongchun & Wanwilai Saeyang

แนวทางพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว: กรณีศึกษากิจกรรมมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น **156**
Guidelines for Developing Japanese-Speaking Tour Guide Skills through Tour Guiding Activities: A Case Study of Japanese-Speaking Tour Guide Activities
ชาคริยา ชุมมวล
Chakhariya Chummuel

เอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok กรณีศึกษาช่อง Pizza Movie **184**
The Self-Identity and Content Creation Strategies of a Film Reviewer on TikTok: A Case Study of the “Pizza Movie” Channel
อภิสรา ยุทธโรจน์
Apisara Yuttharot

สารบัญ
Table of Contents

เรื่อง **หน้า**
Content page

ถอดรหัสบุคลิกภาพและจิตวิทยาการออกแบบตัวละครหลัก Tangled **211**
Decoding the Personality and Design Psychology of the Main Character in Tangled
กมลวรรณ พรเจริญ ชญานิศ นิตรักษ์ มัธยา ธานี และ ศรายุทธ กุลราช
Kamolwan Porncharoen, Chayanit Nitarak, Matthaya Thanee & Sarayut Kulrach

ลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยา: ศึกษาจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) **242**
Characteristics of the Thai Language in the Ayutthaya Period: A Study Based on the Daily Records of Ok Phra Wisut Sunthon (Kosa Pan)
สุภัคธัช สุธนภิญโญ
Suphakkhathat Suthanaphinyo

กลวิธีการแปลชื่อเรื่องจากภาษาญี่ปุ่น-ภาษาไทย: กรณีศึกษานวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน ผลงานนักเขียน ฮิงาชิโนะ เคโงะ **267**
Translation Strategies for Japanese to Thai: A Case Study of Keigo Higashino's Detective Novels
วีระพล คงศรี ภัทรพล วะรามิตร อรรถญาณ จูมจันทร์ สุทธิดา พันธุ์โคตร และ วนัสนันทน์ สุกทน
Wiraphon Khongsri, Phattharaphon Walamit, Attayarn Joomjun, Suttida Pankot & Wanatsanan Sookthon

ประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น
The Learning Experiences of Students With Visual Impairments

กัณฐิกา มาวัน[1] และ ศานิตย์ ศรีคุณ [2]
Kanthika Mawan & Sanit Srikoon
Received: August 15, 2025/ Revised: April 17, 2026/ Accepted: April 24, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีความบกพร่องทางการมองเห็นจำนวน 5 คน ซึ่งเป็นนักเรียนเรียนรวมทั้งหมดของโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่พิเศษแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น และเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง และเครื่องบันทึกเสียง โดยวิเคราะห์ข้อมูลตามประเภทการเรียนรู้ของผู้เรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagné) ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ (1) ทักษะทางปัญญา ได้แก่ ความสามารถในการ

[1] นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ หาวิทยาลัยขอนแก่น (Master of Education Program in Curriculum and Instruction Faculty of Education, Khon Kaen University) , Email: m.kanthiak@kkumail.com

[2] Corresponding author, รองศาสตราจารย์ สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (Associate Professor, Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Khon Kaen University) , Email: sanitsrikoon@gmail.com

จำแนกแยกแยะและทักษะด้านภาษา (2) กลวิธีในการเรียนรู้ ได้แก่ การเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับข้อจำกัดของตน (3) สมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริง เช่น ความสามารถในการจดจำข้อมูลและเนื้อหาด้วยวิธีเฉพาะตน (4) ทักษะการเคลื่อนไหวที่พัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ และ (5) เจตคติในเชิงบวกต่อการเรียนรู้ การดำรงชีวิต และการพึ่งพาตนเองร่วมกับการขอความช่วยเหลืออย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้ข้อจำกัดทางร่างกาย โดยอาศัยกลวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล ความเชื่อมั่นในตนเอง และเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ ผลการศึกษานี้มีประโยชน์ต่อการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองศักยภาพเฉพาะบุคคลของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในบริบทของการเรียนรวม นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตและโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียมในระยะยาว

คำสำคัญ: ประสบการณ์การเรียนรู้ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น การศึกษาแบบเรียนรวม

Abstract

This qualitative research aimed to explore the learning characteristics of students with visual impairments. The key informants were five students with visual impairments enrolled in an inclusive secondary school in Khon Kaen Province. Data were collected through in-depth interviews using semi-structured interview guides, interview record forms, and audio recordings. Data were analyzed based on Gagné's theory of learning outcomes. The results revealed five types of learning characteristics: (1) intellectual skills, including the ability to discriminate and proficiency in language learning; (2) cognitive strategies, referring to the ability to choose learning methods appropriate to individual limitations; (3) verbal information, demonstrated by the use of

personal strategies for recalling factual knowledge; (4) motor skills, reflected in effective development of movement and orientation; and (5) attitudes, referring to positive outlooks toward learning, independent living, and appropriate help-seeking behaviors. These findings highlight that students with visual impairments are capable of developing their learning potential efficiently despite their limitations. Their success is supported by individually tailored learning strategies, strong self-belief, and positive attitudes toward education. This study provides useful insights for designing instructional practices that respond to individual needs and promote effective learning in the context of inclusive education, ultimately contributing to the long-term quality of life and equal access to educational opportunities.

Keywords: Learning Experiences, Visually Impaired Students, Inclusive Education

บทนำ

กระทรวงศึกษาธิการประกาศให้ พ.ศ.2542 เป็นปีการศึกษาของคนพิการและมีคำขวัญว่าคนพิการที่อยากเรียนต้องได้เรียน หลังจากนั้นนโยบายทางการศึกษาพิเศษมีวิวัฒนาการเรื่อยมา โดยมุ่งเป้าหมายเพื่อการจัดการแบบเรียนร่วม สำหรับคนพิการในสถานศึกษาทั่วไป พระราชบัญญัติการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ พ.ศ.2551 มาตรา 5 กล่าวว่า คนพิการมีสิทธิได้รับการศึกษาโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายตั้งแต่แรกเกิดหรือพบความพิการจนตลอดชีวิต พร้อมทั้งได้รับเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวก สื่อ บริการและความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษาและคนพิการมีสิทธิ์เลือกบริการทางการศึกษา สถานศึกษา ระบบและรูปแบบการศึกษา โดยคำนึงถึงความสามารถ ความสนใจความถนัดและความต้องการจำเป็นพิเศษของบุคคลนั้น และได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐานและประกันคุณภาพการศึกษา รวมทั้งการจัดหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ การทดสอบทางการศึกษาที่เหมาะสม

สอดคล้องกับความต้องการจำเป็นพิเศษของคนพิการแต่ละประเภทและแต่ละบุคคล (Persons with Disabilities Education Act, B.E. 2551, 2008)

การเรียนร่วมของเด็กพิการในโรงเรียนปกติเป็นการจัดการศึกมาพิเศษที่เหมาะสม ซึ่งทำให้เกิดความเสมอภาคแก่เด็กที่มีลักษะพิเศษ หรือความผิดปกติทั้งทางร่างกาย สติปัญญาจิตใจ ให้มีโอกาสได้เรียนมากที่สุดเพื่อส่งเสริมให้เด็กพิการได้มีโอกาสเรียนรู้อย่างเต็มที่และดำรงชีวิตในสังคมอย่างปกติสุข โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันกับผู้คนปกติ และให้ผู้คนปกติเข้าใจถึงการช่วยเหลือผู้พิการอย่างเหมาะสม โดยได้รับความร่วมมือในการสอน การฟื้นฟูสมรรถภาพ การเรียนด้านอาชีพจากบุคคลในสาขาต่างๆ การบริการทางการแพทย์จากหน่วยงานของรัฐชุมชนและเอกชน ดังนั้นการจัดการศึกษาสำหรับคนพิการ เป็นการรวมพลังระหว่างหน่วยงานทั้งกาครัฐ ภาคเอกชน องค์กร ชุมชน องค์กรคนพิการ ผู้ปกครองคนพิการ และองค์กรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (Aonsah, 2017)

บุคคลที่มีความบกพร่องทางการเห็น หมายถึง บุคคลที่สูญเสียการเห็นจนไม่สามารถรับการศึกษาได้โดยการเห็นหรือใช้สายตาได้ตามปกติ แต่สามารถศึกษาเล่าเรียนได้โดยวิธีการต่างไปจากคนที่มองเห็นปกติ การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็นจะเกิดได้เมื่อเรียนตามระดับพัฒนาการ เกิดการเรียนรู้เมื่อได้ค้นพบ ทดลอง และสำรวจด้วยวิธีการที่หลากหลายในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติดีที่สุด มีโอกาสเปรียบเทียบประสบการณ์ของตนเอง ทำให้รับรู้ความเหมือน ความแตกต่าง ลักษณะเฉพาะที่เชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ใหม่กับสิ่งที่สะสมไว้ การเชื่อมโยงประสบการณ์เหล่านี้จะทำให้เขาจำแนกและนำไปใช้เพิ่มประสบการณ์ภายหลัง (Ministry of Education, 2009) นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็นสามารถพัฒนาข้ามระดับของกระบวนการเรียนรู้ไปในเวลาเดียวกัน เพราะความสามารถที่ได้รับจากด้านหนึ่งก็มีอิทธิพลต่อด้านอื่นด้วย การที่เขาได้ทำกิจกรรมด้วยตนเองและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ จะช่วยให้เขาเรียนรู้ไปทีละเล็กทีละน้อยจนถึงขั้นที่เข้าใจภาพรวมทั้งหมด (Khottrakun, 2002, p. 47-48) การเรียนรู้ของผู้พิการทางสายตาไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการใช้สื่อเสียงหรืออักษรเบรลล์ แต่ยังต้องคำนึงถึงการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครอบคลุม เช่น การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล การพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตอิสระ (Piwlueng et al., 2025)

ในปัจจุบัน การจัดการเรียนรวม (Inclusive Education) ได้รับความสำคัญอย่างยิ่งในระบบการศึกษาไทย เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษสามารถเรียนร่วมกับเพื่อนทั่วไปในสภาพแวดล้อมเดียวกันอย่างเท่าเทียม ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งส่งเสริมสิทธิและโอกาสทางการศึกษาสำหรับคนพิการตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 (Office of the Basic Education Commission, 2022) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยหลายฉบับชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรวมในบริบทของประเทศไทยยังคงประสบปัญหาและข้อจำกัดหลายประการ โดยเฉพาะด้าน สื่อการสอนที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะของผู้เรียน การขาดทรัพยากรสนับสนุนที่เพียงพอ และความเข้าใจของครูผู้สอนต่อการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น (Vibulpatanavong, 2017; UNICEF, 2022) ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ผู้เรียนกลุ่มดังกล่าวต้องพัฒนากลวิธีการเรียนรู้เฉพาะตน เพื่อปรับตัวและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นเพื่อได้ทราบการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นว่ามีลักษณะอย่างไร ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา ส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาให้ตอบสนองความต้องการและสอดคล้องกับวิถีชีวิตสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสายตา เพื่อให้นักเรียนที่ความบกพร่องทางการทางสายตาดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขและเป็นบุคคลที่มีคุณภาพในสังคม

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น

ทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagné)

Gagné (1974) ได้กล่าวถึง ผลการเรียนรู้หรือความสามารถการเรียนรู้ด้านต่างๆ ของมนุษย์ คือพฤติกรรมที่เป็นความสามารถ หรือคุณสมบัติที่พัฒนาขึ้น อันเกิดจากการเรียนรู้ของผู้เรียนมี 5 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1) ทักษะทางปัญญา (intellectual skills) หมายถึงความสามารถของผู้เรียน ในการใช้สัญลักษณ์ ทั้งด้านการตีความ และการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ การใช้ทักษะทางปัญญาครอบคลุม ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณิตศาสตร์และไวยากรณ์การใช้ภาษา ซึ่งทักษะทางปัญญาตามแนวคิดของกานเยประกอบด้วย ทักษะย่อย 4 ระดับ (แต่ละระดับเป็นพื้นฐานของกันและกัน ตามลำดับ) โดยทั้งหมดอยู่บนพื้นฐานของแบบการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน (forms of basic learning) อันได้แก่ การเชื่อมโยงสิ่งเร้า กับการตอบสนองและการต่อเนื่องการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นลูกโซ่ (association and chaining) ทักษะย่อยแต่ละระดับ ประกอบด้วย

1.1) การจำแนกแยกแยะ (discriminations) หมายถึง ความสามารถในการแยกแยะคุณสมบัติทางกายภาพของวัตถุต่าง ๆ ที่รับรู้เข้ามาว่า เหมือนหรือไม่เหมือนกัน

1.2) การสร้างความคิดรวบยอด (concepts) หมายถึงความสามารถในการจัดกลุ่มวัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ โดยระบุคุณสมบัติร่วมกันของวัตถุ หรือสิ่งนั้นๆ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ทำให้กลุ่มวัตถุ หรือสิ่งต่างๆเหล่านั้น ต่างจากกลุ่มวัตถุหรือสิ่งอื่นๆ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ระดับย่อย คือ (1) ความคิดรวบยอดระดับรูปธรรม (concrete concepts) และ (2) ความคิดรวบยอดระดับนามธรรมที่กำหนดขึ้นในสังคม หรือวัฒนธรรมต่างๆ (defined concepts)

1.3) การสร้างกฎ (rules) หมายถึง ความสามารถในการนาความคิดรวบยอดต่างๆ มารวมเป็นกลุ่ม ตั้งเป็นกฎเกณฑ์ขึ้น เพื่อให้สามารถสรุปอ้างอิง และตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างถูกต้อง

1.4) การสร้างกระบวนการหรือกฎชั้นสูง (procedures of higher order rules) หมายถึง ความสามารถในการนำกฎหลาย ๆ ข้อที่สัมพันธ์กันมาประมวลเข้าด้วยกัน ซึ่งนำไปสู่ความรู้ความเข้าใจที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

2) กลวิธีในการเรียนรู้ (cognitive strategies) หมายถึง กระบวนการที่มนุษย์ใช้ในการช่วยให้ตนได้รับข้อมูล และจัดกระทำกับข้อมูลจนเกิดการเรียนรู้ตามที่ตนต้องการ ซึ่งนักการศึกษาสำคัญ ๆ ในปัจจุบันให้ความสำคัญมาก

3) สมรรถนภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จริง (verbal information) หมายถึงความสามารถในการเรียนรู้ข้อเท็จจริงต่าง ๆ โดยอาศัยความจำและความสามารถระลึกได้

4) ทักษะการเคลื่อนไหว (motor skills) หมายถึงกระบวนการควบคุมของสมองเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ให้เป็นไปตามต้องการ มักหมายถึงทักษะการเรียนรู้ การทำงาน โดยการฝึกฝน ซึ่งจำเป็นต้องใช้ทักษะย่อย ๆ ด้านความรู้ความจำ การสื่อสารเพื่อทำความเข้าใจ

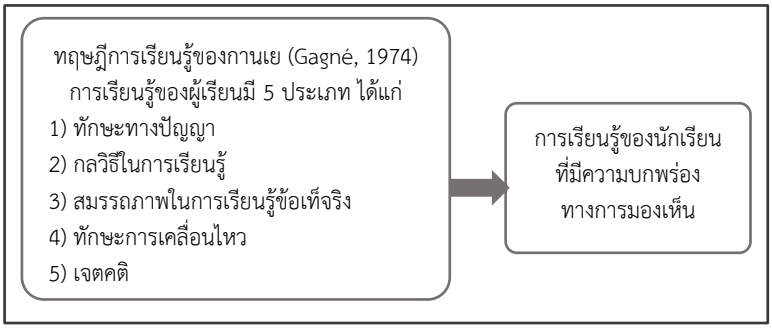
5) เจตคติ (attitudes) หมายถึง ความคิด การรับรู้ คุณลักษณะของบุคคล ซึ่งแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมของบุคคลที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นการประมวลผลของสมองขั้นสูงหลายระบบร่วมกัน เพื่อตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นนั้นๆ มักเกี่ยวของกับความรู้สึกอารมณ์ของบุคคล สภาพแวดล้อมตามสถานการณ์นั้น ๆ สิ่งเร้าเดียวกันภายใต้สถานการณ์และอารมณ์ของบุคคลที่แตกต่างกัน อาจแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น โดยใช้แนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagné, 1974) ซึ่งได้แบ่งประเภทการเรียนรู้ของผู้เรียนมี 5 ประเภท ได้แก่ 1) ทักษะทางปัญญา 2) กลวิธีในการเรียนรู้ 3) สมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จริง 4) ทักษะการเคลื่อนไหว 5) เจตคติ

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ เมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดในการดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย ซึ่ง สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดเชิงมโนมติ (Concept Framework) ได้ดังนี้

ปรากฏการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างเป็นรายบุคคล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้วิจัยเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อเข้าถึงผู้เข้าร่วมที่เป็นนักเรียนเรียนรวมที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นทั้งหมดในโรงเรียนจำนวน 5 คน ประกอบด้วยนักเรียนที่ตาบอดสนิทจำนวน 1 คนและสายตาเลือนรางจำนวน 4 คน โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญต้องมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นโดยตรง เพื่อให้ศึกษาลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มนี้อย่างรอบด้าน เป็นผู้ที่สามารถสื่อสารและเข้าใจภาษาไทยได้ดี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง และเครื่องบันทึกเสียง

วิธีการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แจ้งรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอน วัตถุประสงค์ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลกับทางโรงเรียนและผู้ให้ข้อมูล ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและจะนำเสนอข้อมูลเป็นภาพรวมโดยไม่สามารถสืบค้นหรือระบุตัวผู้ให้ข้อมูลได้ จากนั้นผู้วิจัยได้แจ้งรายละเอียดของการวิจัยและขอความยินยอมจากนักเรียนและผู้ปกครองในการเข้าร่วมการวิจัย กลุ่มตัวอย่างสามารถยกเลิกการเข้าร่วมการวิจัยได้เมื่อไม่สะดวกใจโดยไม่มีผลกระทบใดๆ ทั้งสิ้น นักวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยลงสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง ทั้งหมด 5 ครั้ง ครั้งละ 1 คนเพื่อสัมภาษณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ของนักเรียนตาม 5 ประเภททฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagné, 1974) ว่ามีลักษณะอย่างไร ระหว่างการสัมภาษณ์ใช้วิธีการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับผู้ให้ข้อมูล หลังจากนั้นผู้วิจัยจะขอจบการสัมภาษณ์ ในการเก็บข้อมูลแต่ละครั้งอาจจะยังไม่ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนชัดเจนซึ่งก็ขึ้นอยู่กับสภาวะทางอารมณ์ของตัวผู้ให้ข้อมูล หากการเก็บข้อมูลในครั้งแรกยังไม่ครบก็ต้องนัดเก็บข้อมูลในครั้งต่อ ๆ ไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและการประเมินผลข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยจำแนก

และจัดกลุ่มวิธีการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น เพื่อค้นหารูปแบบหรือแนวโน้มของการเรียนรู้ที่มีลักษณะร่วมกันในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลทั้ง 5 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงอุปนัยโดยอ้างอิงกรอบแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagné, 1974) เพื่อจำแนกประเภทของการเรียนรู้ตามลักษณะทักษะทางปัญญา กลวิธีในการเรียนรู้ สมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริง ทักษะการเคลื่อนไหว และเจตคติ

ผู้วิจัยใช้โปรแกรม ATLAS.ti เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดระบบข้อมูล รหัสข้อมูล (Coding) และเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากบทสัมภาษณ์ เพื่อสร้างหมวดหมู่ของข้อมูล (Category) และตรวจสอบความสัมพันธ์ของประเด็นที่ปรากฏ จากนั้นนำข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์มาจัดเรียงและเขียนอธิบายเชิงพรรณนา (Descriptive Interpretation) เพื่อสะท้อนลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นอย่างเป็นระบบและมีความหมายทางวิชาการ

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของนักเรียน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นตามแนวคิดประเภทของการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย (Gagné) สามารถอธิบายได้ ดังนี้

ประเภทที่ 1 ทักษะทางปัญญา จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถรับรู้และประเมินขีดความสามารถทางสติปัญญาของตนเองได้อย่างชัดเจน โดยสามารถระบุวิชาที่ตนเองถนัดและวิชาที่มีความยากอธิบายผู้ให้ข้อมูลหลายรายมีความสามารถในการอ่านและเขียนอักษรเบรลล์ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีทักษะด้านภาษาที่โดดเด่น และสามารถเข้าร่วมการแข่งขันทางวิชาการ เช่น การแข่งขันอักษรเบรลล์ภาษาไทย ระดับชาติ ซึ่งล้วนสะท้อนถึงการมีทักษะทางปัญญาที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย ทักษะทางปัญญานับเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้และการดำรงชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ การส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างเท่าเทียมกับบุคคลทั่วไป จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรได้รับความสำคัญ เพื่อสนับสนุนให้บุคคลกลุ่มนี้สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้เต็มที่ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีในสังคม

1) การจำแนกแยกแยะ จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นทุกคนสามารถพัฒนาทักษะการจำแนกแยกแยะได้ในระดับดี โดยเฉพาะความสามารถในการแยกแยะลักษณะเฉพาะของสัญลักษณ์ผ่านการสัมผัส เช่น อักษรเบรลล์ ซึ่งถือเป็นการฝึกทักษะทางประสาทสัมผัสแทนการมองเห็น นักเรียนทุกคนสามารถ อ่านและเขียนอักษรเบรลล์ภาษาไทยได้อย่างแม่นยำ และใช้เป็นเครื่องมือหลักในการเรียนรู้ของตนในชีวิตประจำวัน อีกทั้งบางคนยังมีทักษะเพิ่มเติมในภาษาต่างประเทศ เช่น การอ่านอักษรเบรลล์จีนและการจดอักษรจีน ซึ่งมีลักษณะซับซ้อนและต้องอาศัยการแยกแยะโครงสร้างที่ละเอียดผ่านการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

ตัวอย่างเช่น “แนน” หนึ่งในผู้ให้ข้อมูล ได้เล่าถึงความสามารถของตนในการแข่งขันอ่านอักษรเบรลล์ภาษาไทยในระดับชาติ โดยกล่าวว่า

“หนูเคยไปแข่งอ่านภาษาไทยค่ะ (การแข่งขันอักษรเบรลล์ภาษาไทยระดับชาติ) เพราะว่าไปเหมือนว่าไปแข่งทุกปีแล้วได้รางวัล แล้วเหมือนว่าเป็นความหวังของหมู่บ้านค่ะ ปีหน้าหนูจะลงแข่ง 2 ภาษาเลย จะลงไทยด้วยจีนด้วย เพราะไทยก็จะลงแข่ง ไทยมันไม่ตื่นเต้นเพราะว่าลงทุกปี แล้วก็ได้รางวัลทุกปี ใช่ก็เลยแบบเฉยๆค่ะ อยากท้าทายขึ้น” (Nan, personal communication, January 5, 2025)

แนน ยังอธิบายวิธีฝึกฝนของตนว่า “สิ่งแรกเลยนะคะเราต้องไม่ต้องฝึกฝนหนักจนเกินไปเราก็ต้องค่อยๆ ฝึกซ้อมทีละวันละหน้า 2 หน้า ค่อยๆฝึกเท่าที่ตัวเองพอจะได้ถ้าตัวเองไม่ไหวเราก็พักก่อน แล้วค่อยจะฝึกก็ต้องแบ่งเวลาค่ะ แบบว่าอย่างเช่นช่วงเช้าเราจะเล่นหรือว่าทำอะไรช่วงบ่ายจะทำอะไร”

“ถ้าเป็นตัวจีนก็จด ตอนเทอมแรกเมื่อกี้จดเป็นพินอิน เพราะว่ายังจำที่เป็นโค้ดเบรลล์จีนไม่ค่อยได้แล้วก็พอมาเริ่มได้ที่เป็นโค้ดจีน แล้วฝึกจดก็จดได้ค่ะ” (Nan, personal communication, January 5, 2025)

ข้อมูลข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการจำแนกแยกแยะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการรับรู้และแยกแยะรูปแบบของอักษรเบรลล์แต่ละตัว ซึ่งต้องอาศัยความละเอียดในการสัมผัส การฝึกซ้ำ และการจดจำลักษณะเฉพาะของสัญลักษณ์อย่างต่อเนื่อง ความสามารถในการอ่านและเขียนทั้งภาษาไทย

และภาษาจีนในรูปแบบเบรลล์ ตลอดจนการประยุกต์ใช้สัญลักษณ์พินอินแทนการจดโค้ดเบรลล์ในช่วงเริ่มต้น แสดงถึงการปรับตัวของนักเรียนต่อระบบสัญลักษณ์ที่หลากหลาย ซึ่งเป็นแก่นของทักษะ “การจำแนกแยกแยะ” ตามแนวคิดของกานเย ทักษะดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นพื้นฐานของการอ่านเขียนเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์เบื้องต้นในการรับรู้ข้อมูลจากสิ่งเร้าที่แตกต่างกันอีกด้วย นอกจากนี้ ยังชี้ให้เห็นว่า แม้มีข้อจำกัดทางการมองเห็น นักเรียนกลุ่มนี้สามารถพัฒนาความสามารถดังกล่าวได้เทียบเท่าหรือมากกว่านักเรียนทั่วไป เมื่อได้รับโอกาสและการฝึกฝนที่เหมาะสม

2) ความสามารถด้านภาษา นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นมีความสนใจและความสามารถในด้านภาษาอย่างหลากหลาย ทั้งภาษาในหลักสูตร เช่น อังกฤษ จีน ญี่ปุ่น และภาษาท้องถิ่น เช่น ภาษาอีสาน ภาษาเหนือ ภาษาใต้ โดยมีแรงจูงใจจากความต้องการสื่อสาร การเข้าถึงสื่อบันเทิง และเป้าหมายในอนาคต นักเรียนบางรายประสบความสำเร็จในระดับชาติ เช่น การแข่งขันอ่านเขียนอักษรเบรลล์ภาษาไทย และมีคะแนนสอบภาษาต่างประเทศในระดับสูง นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถวางแผนการเรียนรู้และฝึกฝนด้วยตนเองผ่านสื่อออนไลน์ พร้อมตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน แสดงถึงทักษะการบริหารจัดการตนเอง และการเรียนรู้แบบมีความหมายที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะทางภาษาในระดับทักษะทางปัญญา ตามแนวคิดของกานเยได้อย่างลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพ ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

ตัวอย่างเช่น “แจน”และ “แมน” หนึ่งในผู้ให้ข้อมูล ได้เล่าถึงวิชาที่นักเรียนทำได้ดีโดยกล่าวว่า

“วิชาที่เกี่ยวกับต่างประเทศค่ะ นอกเหนือจากภาษาจีน สเปน แล้วก็อินเดียด้วย อันนี้คือจำได้ดีที่สุดเลย หนูรู้สึกว่าเป็นภาษาที่หนูจำได้ดีที่สุดเลยค่ะ” (Jan, personal communication, January 4, 2025)

“ภาษาอังกฤษครับ” (Man, personal communication, January 4, 2025)

ความสามารถทางภาษาของนักเรียนกลุ่มนี้สะท้อนถึงการพัฒนา “ทักษะทางปัญญา” ในระดับสูง ตามแนวคิดของกานเย โดยเฉพาะในระดับของ “การสร้างความคิดรวบยอด (concepts)” และ “การสร้างกฎ (rules)” เนื่องจากนักเรียนสามารถจัดกลุ่มข้อมูลภาษา เชื่อมโยงความรู้ระหว่างคำศัพท์ โครงสร้าง และบริบทการใช้ภาษาได้อย่างเป็น

ระบบ นอกจากนี้ การที่นักเรียนบางรายสามารถวางแผนการเรียนรู้ ต่อยอดทักษะผ่านการเรียนรู้อิสระ และนำภาษาไปใช้เพื่อสื่อสารหรือแข่งขันในระดับชาติ ยังสะท้อนถึงการนำทักษะเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นหัวใจของการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดจากกระบวนการคิดขั้นสูงอย่างแท้จริง

ประเภทที่ 2 กลวิธีในการเรียนรู้ ผู้ให้ข้อมูลทุกคนสามารถระบุกลวิธีการเรียนรู้ของที่เหมาะสมกับตนเอง พร้อมทั้งมีการใช้สื่อเทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้ ระบุเป้าหมายในการเรียนของตนเองได้อย่างชัดเจน ทั้งเป้าหมายระยะสั้น เช่น การทำคะแนนให้ดีในรายวิชาที่ถนัด หรือการพัฒนาทักษะเฉพาะด้านอย่างต่อเนื่องและเป้าหมายระยะยาว เช่น การศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย หรือการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับทักษะที่ตนมีความสนใจ นักเรียนแต่ละรายมีการวางแผนและกำหนดแนวทางเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ การที่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถกำหนดเป้าหมาย วางแผน และใช้กลวิธีที่เหมาะสมกับตนเองในการเรียนรู้นั้น แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการเรียนรู้ที่เท่าเทียมกับนักเรียนทั่วไป อีกทั้งยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความหมายในชีวิต และเกิดความภาคภูมิใจเมื่อสามารถบรรลุเป้าหมายที่ตนตั้งใจไว้ได้

วิธีการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นมี วิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับศักยภาพเฉพาะบุคคล โดยแต่ละคนมีการปรับใช้เครื่องมือและเทคนิคที่เหมาะสมกับตนเอง ทั้งนี้เพื่อให้สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้ข้อจำกัดด้านการมองเห็น

นักเรียนบางราย เช่น “แจน” เล่าว่า เมื่อเรียนในห้องเรียนร่วมกับเพื่อนสายตาปกติ เธอใช้เครื่องมือเฉพาะ เช่น “สเลท” (slate) และ “สไตลัส” (stylus) สำหรับการจดบันทึกข้อมูลในอักษรเบรลล์ โดยฟังครูอธิบายแล้วจับใจความสำคัญ จากนั้นจึงจดเนื้อหาเป็นสัญลักษณ์เบรลล์ของตนเพื่อทบทวนภายหลัง ในบางกรณีหากไม่สามารถจดได้ทัน ก็เลือกใช้วิธีบันทึกเสียงครูไว้ และขอให้ครูช่วยพิมพ์เอกสารเป็นอักษรเบรลล์เพื่อใช้ทบทวนในเวลาที่สะดวก

สำหรับการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี นักเรียนส่วนใหญ่นำโปรแกรมช่วยอ่านหน้าจอมาใช้ในการเข้าถึงข้อมูล ทั้งบนโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ เช่น “TalkBack” ที่อ่าน

ชื่อแอปพลิเคชันหรือเนื้อหาบนหน้าจอให้ผู้ใช้รับรู้ผ่านเสียง และ “NVDA” ซึ่งเป็นโปรแกรมอ่านหน้าจอบนคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้สามารถใช้งานเอกสารดิจิทัลได้อย่างอิสระ นักเรียนบางรายยังใช้แอปพลิเคชัน AI สำหรับสืบค้นข้อมูล เช่น “Cici” ในการแปลบทความหรือสนทนากับเพื่อนต่างชาติ โดยเฉพาะเพื่อนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นเช่นกัน

ด้านการเรียนรู้นอกห้องเรียน นักเรียนหลายคนเลือกใช้ สื่อออนไลน์ เป็นแหล่งเรียนรู้หลัก เช่น การดูคลิป YouTube เพื่อทบทวนหรือเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพิ่มเติม เช่น ภาษาจีน ญี่ปุ่น และอังกฤษ นักเรียนที่สนใจภาษาจะติดตามช่อง YouTube หรือ Instagram ที่สอนคำศัพท์ และใช้บทสนทนาในคลิปเป็นเครื่องฝึกแปลความหมายและฝึกฟังเสียงเจ้าของภาษาโดยตรง

ในกรณีของนักเรียนที่มีภาวะสายตาเลือนราง (Low Vision) เช่น “แบม” เธอสามารถใช้การเขียนด้วยลายมือได้ แต่จะใช้เวลานานกว่านักเรียนทั่วไป และหากเนื้อหาบนสไลด์มีขนาดเล็ก เธอจะถ่ายภาพหน้าจอด้วยกล้องโทรศัพท์และขยายภาพเพื่ออ่านข้อมูลอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ นักเรียนทุกคนยังมีความสามารถในการจัดลำดับเนื้อหา วางแผนการเรียน และเลือกใช้แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะกับตนเอง ได้อย่างมีระบบ เช่น การเลือกเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อออนไลน์ การจดจำคำศัพท์ผ่านสถานการณ์สมมุติ และการเลือกขอความช่วยเหลือจากครูหรือเพื่อนเมื่อพบอุปสรรคในการเรียนรู้

วิธีการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการจัดการการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับข้อจำกัดและศักยภาพเฉพาะตน เช่น การบันทึกเสียง การจดอักษรเบรลล์ การใช้เทคโนโลยีช่วย เช่น TalkBack, NVDA รวมถึงเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านสื่อออนไลน์ เช่น YouTube, Instagram, Cici และ ChatGPT เพื่อเสริมความเข้าใจในเนื้อหา

นักเรียนบางรายมีความสามารถด้านภาษาต่างประเทศ เช่น อังกฤษ จีน และญี่ปุ่น โดยเรียนรู้ผ่านแหล่งข้อมูลสากล การสนทนากับเจ้าของภาษา และการใช้สื่อบันเทิง นอกจากนี้ยังสามารถวางแผนการเรียนรู้ได้อย่างมีระบบ เช่น การจัดลำดับเนื้อหา การใช้สื่อผสมผสาน และการขอความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น ทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพใน

การจัดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ แม้ภายใต้ข้อจำกัดทางร่างกาย นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถปรับตัวต่อบริบทการเรียนรู้ในสังคมปกติได้อย่างเหมาะสม แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจ ความพยายาม และการมีวินัยในตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ย่อท้อต่อข้อจำกัดของตนเอง และยังแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้แบบมีความหมาย (meaningful learning) ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้เครื่องมือและสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้อย่างเหมาะสม ทั้งยังเป็นรากฐานของกลวิธีการเรียนรู้ ตามแนวคิดของกานเยอย่างชัดเจน

ประเภทที่ 3 สมรรถนภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริง ความสามารถในการจดจำและเรียกคืนข้อมูล เนื้อหา หรือข้อเท็จจริงที่ได้รับจากประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในกลุ่มนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ต้องอาศัยประสาทสัมผัสอื่นในการรับรู้และจดจำ นักเรียนสามารถพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง โดยเฉพาะในสองประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) วิธีการจดจำข้อมูล ซึ่งนักเรียนใช้กลยุทธ์ที่หลากหลาย เช่น การฟังซ้ำ การจำลองสถานการณ์ และการบันทึกเสียง และ 2) การเรียนรู้ทิศทาง ซึ่งนักเรียนสามารถจดจำเส้นทางจากจุดสังเกตต่าง ๆ ด้วยความเคยชินและการฝึกฝนซ้ำ จนสามารถเคลื่อนไหวและดำเนินชีวิตประจำวันในโรงเรียนได้อย่างมั่นใจและแม่นยำ

1) วิธีการจดจำข้อมูล จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นมีความสามารถในการจดจำข้อมูลและข้อเท็จจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการเลือกใช้วิธีการที่หลากหลายและสอดคล้องกับลักษณะการรับรู้ของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการฟังซ้ำ การบันทึกเสียงของครูหรือของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น YouTube หรือแอปพลิเคชันด้านภาษา ตลอดจนการใช้เทคนิคเฉพาะบุคคลในการเชื่อมโยงข้อมูลกับประสบการณ์ เช่น การจำลองสถานการณ์ การใช้คำสำคัญ และการฝึกทำแนวข้อสอบ

นักเรียนบางรายเลือกวิธี “การฟังเป็นหลัก” แทนการจดบันทึก เนื่องจากพบว่าการจดพร้อมฟังทำให้ไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีเท่าการฟังโดยตรง เช่น นักเรียนคนหนึ่งกล่าวว่าเธอเลือกนั่งฟังในห้องเรียน เพราะรู้สึกว่าการจดขณะฟังทำให้ “ข้อมูลไม่เข้าสมอง”

ดังนั้นการจดคำศัพท์หรือรายละเอียดจะทำหลังจากเข้าใจเนื้อหาผ่านการฟังแล้ว ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“เอาในห้องเรียนก่อนนะคะ คือจะเป็นการนั่งฟังค่ะ... เพราะว่าถ้าจดไปด้วยฟังไปด้วยมันจะจำไม่ค่อยได้... เลยเลือกนั่งฟัง” (Nan, personal communication, January 5, 2025)

นอกจากนี้ เธอยังใช้เทคนิค การจำลองสถานการณ์สมมุติ เช่น การนึกภาพว่าตนเองอยู่ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์นั้น เพื่อสร้างบริบทที่ช่วยในการจดจำเร็วขึ้น ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“ถ้าอยากจำได้เร็ว ๆ ก็คิดจำลองสถานการณ์ค่ะ ว่าตัวเองไปอยู่ในสถานที่นั้น ๆ ค่ะ” (Nan, personal communication, January 5, 2025)

นักเรียนที่มีความถนัดด้านภาษา ยังสามารถจดจำคำศัพท์และรูปแบบภาษาต่างประเทศได้อย่างแม่นยำ โดยอาศัยการฟังซ้ำจากคลิปออนไลน์ และฝึกออกเสียงตามแหล่งเรียนรู้ เช่น ช่องสอนภาษาทาง YouTube ซึ่งช่วยเสริมความเข้าใจและความจำไปพร้อมกัน ตัวอย่างเช่น นักเรียนหญิงรายหนึ่งกล่าวถึงการเรียนภาษาจีนว่า เธอสามารถจดจำวิธีการออกเสียงได้แม่นยำเพียงไม่กี่ครั้งหลังจากได้ฟัง และมักฝึกออกเสียงตามวิดีโออย่างสม่ำเสมอ ซึ่งแสดงถึงกลวิธีการเรียนรู้ที่ผสานทั้งการฟัง การพูด และการฝึกซ้ำอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“อย่างเพื่อนก็มีบ่นๆ อยู่ว่ามันออกเสียงยาก แต่หนูคือไม่กี่ครั้งค่ะก็คือแบบได้เลย ... แล้วก็เวลาที่ฟังเหล่าชือใน YouTube สอนก็พยายามแบบออกเสียงตาม” (Nan, personal communication, January 5, 2025)

ในกรณีของภาษาญี่ปุ่น นักเรียนที่มีความสนใจด้านวัฒนธรรมและสื่อบันเทิงญี่ปุ่น เลือกใช้ช่วงเวลาปิดเทอมในการฝึกจดจำตัวอักษรพื้นฐาน เช่น ฮิรางานะ คาตากานะ และคันจิ แม้ว่าจะมีจำนวนมากถึงหลักพันตัวก็ตาม เธอใช้การแบ่งเวลาอย่างต่อเนื่องในการจดจำตัวอักษรแต่ละประเภท จนสามารถอ่านและจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพในภายหลัง ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“ภาษาญี่ปุ่น... ตอนแรกหนูก็ชอบเพราะว่าชอบดูการ์ตูน... คันจิมี 3,000 กว่าตัว ... ช่วงปิดเทอมตอน ม.4 ก็ใช้เวลาตรงนี้จำตัวอักษรค่ะ”

(Bam, personal communication, January 4, 2025)

วิธีการจดจำข้อมูลของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสะท้อนถึงความสามารถในการเลือกใช้ กลยุทธ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง ทั้งในด้านประสาทสัมผัส (ฟัง, สัมผัส) และการจัดการความคิด (จำลองสถานการณ์, การเชื่อมโยงบริบท) นักเรียนส่วนใหญ่มีความโดดเด่นด้านภาษา โดยเฉพาะภาษาที่ต้องอาศัยการจดจำอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาษาจีนและญี่ปุ่น ทั้งนี้ ความสามารถดังกล่าวไม่เพียงเกิดจากการฝึกซ้ำ หากแต่เป็นผลจากการใช้เทคนิคการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตจริงอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสะท้อนถึงศักยภาพของผู้เรียนในการจัดระบบความจำอย่างเป็นระบบภายใต้ข้อจำกัดด้านการมองเห็น

2) การเรียนรู้ทิศทาง จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นมีความสามารถในการเรียนรู้และจดจำทิศทางภายในบริเวณโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้วิธีการฝึกฝนที่สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของตน เช่น การเดินซ้ำเส้นทางเดิม การใช้ประสาทสัมผัสอื่นแทนการมองเห็น รวมถึงการอาศัยจุดสังเกตที่มีลักษณะทางกายภาพเด่นชัด เช่น ความแตกต่างของพื้นผิว ความลาดเอียง สีของวัตถุ หรือสิ่งของที่จับต้องได้ในบริเวณใกล้เคียง

ตัวอย่างเช่น นักเรียนหญิงรายหนึ่งอธิบายว่าขณะเดินไปอาคารเรียน เธอจะจำจุดสังเกตจาก สิ่งที่สัมผัสได้จริง เช่น บันได หญ้าเทียม และท่อน้ำ ซึ่งเป็นจุดช่วยเตือนความจำเชิงพื้นที่ ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“อาคาร 2 จุดสังเกตของหนู มันจะมีอาคาร 2 มันอยู่ติดกับอาคาร 1 ใช่ไหมคะ แล้วเป็นบันไดขึ้นไป แล้วอาคาร 1 ตรงที่ขึ้นอาคาร 2 มันจะมีหญ้าเทียมสีเขียวๆ หนูก็จะจำตรงนั้น แต่ถ้าไม่ได้จำอาคาร 1 ถ้าหนูจะไปอาคาร 2 เลย มันก็จะมีท่อก่อน ท่อน้ำยาวๆ ก่อนที่จะขึ้นไป หนูก็จะจำจากตรงนั้น” (Jan, personal communication, January 4, 2025)

การจำเส้นทางไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของการเรียนรู้ตำแหน่ง แต่ยังเกี่ยวข้องกับความ “คุ้นชิน” และ “ความมั่นใจ” ในบริบทของสิ่งแวดล้อม นักเรียนคนเดิมกล่าวต่อว่าการที่เธอสามารถเดินหรือวิ่งอย่างอิสระในโรงเรียนสอนคนตาบอดได้ เป็นเพราะรู้จักทาง

เป็นอย่างดีและอยู่กับสภาพแวดล้อมนั้นมานาน ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูลดังนี้

“เพราะว่าหนูคุ้นชินกับทางที่โรงเรียนคนตาบอดค่ะ คุ้นแล้วเราอยู่มาตั้งนานแล้ว ก็จำได้หมด แต่ที่โรงเรียนคนเยอะ แล้วเราก็ไม่คุ้นชินกับทาง ก็เลยไม่ค่อยกล้าวิ่งค่ะ แต่ถ้าเป็นโรงเรียนตาบอด เราก็จะโอเค สบาย อยู่มานานแล้ว และคุ้นชินกับมันมาก ๆ” (Jan, personal communication, January 4, 2025)

กรณีนี้สะท้อนให้เห็นว่าสำหรับผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น การเรียนรู้ทิศทางไม่ได้เกิดขึ้นเพียงชั่วครั้งชั่วคราว แต่เป็นผลของการฝึกซ้ำ การใช้อวัยวะรับสัมผัสทดแทนการมองเห็น และการยึดโยงกับสิ่งรอบตัวที่สัมผัสได้จริง เพื่อสร้าง แผนที่ทางความคิด (cognitive map) ของพื้นที่นั้น ๆ ในจิตใจ

การจดจำทิศทางและเส้นทางภายในโรงเรียนเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถเรียนรู้และจดจำทิศทางการเดินภายในบริเวณโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านสมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริง (verbal/information learning) ซึ่งประกอบด้วยความสามารถในการรับรู้ ตีความ และจัดเก็บข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งและเส้นทางในหน่วยความจำระยะยาว โดยอาศัยกลยุทธ์ที่เหมาะสมกับตน เช่น การจดจำจุดสังเกตเชิงกายภาพ การฝึกซ้ำ และการสร้างความคุ้นชินในพื้นที่ ข้อมูลดังกล่าวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตอย่างเป็นอิสระในสภาพแวดล้อมทางสังคม และสะท้อนถึงศักยภาพที่นักเรียนสามารถพัฒนาได้เมื่อได้รับโอกาสและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

ประเภทที่ 4 ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะการเคลื่อนไหวเป็นทักษะสำคัญในการดำรงชีวิตของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น แม้ว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นจะประสบข้อจำกัดด้านการรับรู้ทางสายตา แต่จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่านักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอในบริบทที่ตนคุ้นเคย เช่น ภายในโรงเรียนการศึกษาคนตาบอด ซึ่งเป็นพื้นที่ปลอดภัยที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเคลื่อนไหวอิสระ นักเรียนหลายราย

แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเดิน วิ่ง หรือทำกิจกรรมทางกายได้อย่างคล่องตัวโดยอาศัยความเคยชินและการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง เช่น การจำแนกพื้นต่างระดับ หรือการหลีกเลี่ยงจุดเสี่ยงที่อาจทำให้ลื่นล้ม

นักเรียนบางรายมีความสามารถเฉพาะด้านในการเคลื่อนไหว เช่น ความคล่องแคล่วในการเดินที่เร็วผิดปกติ หรือความสามารถในการวิ่งในระดับแข่งขัน ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“วิ่งค่ะ เพราะว่าหนูเคยแข่งวิ่ง แล้วได้ที่ 1 บ่อยมากค่ะ... หนูก็ไปฝึกซ้อมบ่อย ๆ ที่โรงเรียนคนตาบอดมีสนามกีฬา... พอฝึกบ่อย ๆ กล้ามเนื้อมันก็ยืดหยุ่น คงที่ พอถึงวันแข่งจริงก็จะโอเค ฟิตเลยค่ะ” (Jan, personal communication, January 4, 2025)

ขณะที่นักเรียนบางรายแสดงความถนัดในการเคลื่อนไหวพื้นฐาน เช่น การเดินอย่างมั่นใจ โดยสะท้อนว่าเป็นทักษะที่ใช้บ่อยที่สุดในชีวิตประจำวัน และสามารถฝึกได้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“เดินบ่อย ๆ วิ่งด้วยครับ ตอนที่อยู่อนุบาล ข้างในนั้นจะมีให้วิ่งครับ” (Man, personal communication, January 4, 2025)

“หนูเดินก็เร็วนะ ขนาดเพื่อนยังทักเลยว่าทำไมเดินเร็วจัง” (Ann, personal communication, January 5, 2025)

การอยู่ในพื้นที่ที่ปลอดภัยและเป็นมิตรกับผู้มีความบกพร่องทางการมองเห็น เช่น โรงเรียนเฉพาะทาง ยังช่วยส่งเสริมความมั่นใจในการเคลื่อนไหวของนักเรียน ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“โรงเรียนคนตาบอดมันก็ไม่ได้ใหญ่ ก็เลยวิ่งได้เลย อยู่มาหลายปีแล้ว ก็ชินแล้ว แล้วมันก็มีแต่พวกเรา” (Ann, personal communication, January 5, 2025)

เมื่ออยู่นอกบริบทที่คุ้นเคย เช่น การเดินทางในพื้นที่สาธารณะ นักเรียนมีการปรับตัวโดยใช้อุปกรณ์ช่วย เช่น ไม้เท้าขาว เพื่อเสริมความปลอดภัยในการเคลื่อนไหว ซึ่งแสดงถึงความสามารถในการประเมินสถานการณ์และเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับบริบทที่หลากหลาย ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“ถ้าเป็นในที่สาธารณะที่เราไม่ค่อยคุ้นเคย... เราก็จะใช้ไม้เท้าขาวค่ะ ที่พกในกระเป๋า เป็นแท่ง ๆ” (Jan, personal communication, January 5, 2025)

ความสามารถในการเคลื่อนไหวของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นเกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ผ่านการฝึกฝนซ้ำในบริบทที่ปลอดภัย การรับรู้สิ่งแวดล้อมผ่านประสาทสัมผัสอื่น การจดจำพื้นที่โดยใช้จุดสังเกต และการปรับตัวต่อสถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างมั่นใจและปลอดภัย ความสามารถนี้สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ที่ไม่เพียงเป็นทักษะด้านร่างกาย แต่ยังครอบคลุมถึงกระบวนการคิด การวางแผน และการควบคุมการเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวัน

ประเภทที่ 5 เจตคติ เจตคติเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น โดยเฉพาะในสังคมที่เปลี่ยนแปลงและเต็มไปด้วยความหลากหลาย เจตคติในที่นี้หมายถึง ความคิด ความรู้สึก และการรับรู้ของบุคคลที่แสดงออกผ่านพฤติกรรมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้ารอบตัว ซึ่งเกิดจากกระบวนการประมวลผลทางสมองที่ซับซ้อน ทั้งจากประสบการณ์ส่วนตัว อารมณ์ และสถานการณ์ทางสังคมที่สัมพันธ์กัน เจตคติสามารถหล่อหลอมพฤติกรรมการเรียนรู้ การปรับตัว และการดำรงชีวิตได้อย่างลึกซึ้ง จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นมี “เจตคติเชิงบวก” ที่สะท้อนออกมาอย่างชัดเจนในหลายมิติ โดยเฉพาะในเรื่องของการเรียนรู้ การพึ่งพาตนเอง และการอยู่ร่วมกับสังคม เจตคติเหล่านี้มิใช่เพียงแต่เป็นเครื่องมือทางจิตใจในการเผชิญกับความท้าทายหรือข้อจำกัดทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังเป็นแรงผลักดันภายในที่ทรงพลังซึ่งนำไปสู่การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและการมีส่วนร่วมในสังคมอย่างมีคุณค่าและศักดิ์ศรี

1) เจตคติเกี่ยวกับการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นมีทัศนคติเชิงบวกและความเชื่อมั่นในคุณค่าของการเรียนรู้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะความเชื่อที่ว่า “ความพยายามและความตั้งใจสามารถนำไปสู่ความสำเร็จ” แม้ในวิชาที่ยากหรือไม่ถนัด เช่น วิทยาศาสตร์ หรือภาษาต่างประเทศ เจตคติเช่นนี้เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่ทำให้นักเรียนไม่ย่อท้อต่อความท้าทาย แต่กลับใช้ความพยายามเป็นเครื่องมือในการก้าวข้ามอุปสรรคทางการเรียนรู้ ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“หนูเชื่อว่าถ้าเราพยายาม เราจะทำได้ค่ะ อย่างวิทยาศาสตร์ที่หนูไม่ถนัด หนูก็เชื่อว่าสักวันหนูต้องเข้าใจมัน... ถึงแม้เขามันจะชันมาก มีหนามด้วย แต่ถ้าเราพยายามฝ่าฝันมันไปได้ สักวันเราก็จะเข้าใจเอง” (Jan, personal communication, January 5, 2025)

ทัศนคติในลักษณะนี้ยังสะท้อนถึงมุมมองที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต นักเรียนบางรายเชื่อว่าการเรียนรู้ไม่มีข้อจำกัดด้านอายุ หรือเงื่อนไขทางร่างกายใด ๆ หากมีความตั้งใจ ก็สามารถเรียนรู้ได้เสมอ ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“หนูคิดว่าเกี่ยวกับการเรียน เราจะเรียนอะไรก็ได้ที่เราอยากเรียน แล้วก็การเรียนไม่จำเป็นว่าต้องอายุเท่าไหร่ คืออายุเท่าไหร่ก็เรียนได้หมดค่ะ” (Nan, personal communication, January 5, 2025)

“ถ้าตั้งใจเรียนก็น่าจะเข้าใจครับ” (Man, personal communication, January 4, 2025)

ขณะที่อีกคนเน้นย้ำถึง “การลงมือทำ” ว่าเป็นแก่นสำคัญของการเรียนรู้ที่แท้จริง ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“ถ้าเราชอบอะไร เราพยายาม มันก็จะได้ ฝึกฝนบ่อย ๆ อย่างเช่น ภาษาฝึกพูดคำศัพท์บ่อย ๆ” (Ann, personal communication, January 5, 2025)

“เราต้องลงมือพยายามทำอะไรสักอย่างให้มันสำเร็จนะคะ ถ้าเราไม่ลงมือ มันก็เหมือนจะไม่ส่งผลนะ” (Bam, personal communication, January 4, 2025)

มุมมองเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนสามารถประมวลผลและสร้างกรอบคิดที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยไม่ยึดติดกับข้อจำกัดเฉพาะตัว แต่กลับมองเห็นความสามารถของตนเองในฐานะผู้เรียนที่มีศักยภาพ และเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ควบคุมได้ด้วยความพยายาม

เจตคติเกี่ยวกับการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นในครั้งนี้แสดงถึงกรอบความคิดเชิงบวก (positive learning mindset) ที่ตระหนักถึงคุณค่าของความพยายาม การลงมือทำ และความยืดหยุ่นทางความคิด ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการปรับตัวทางการศึกษา ความเชื่อมั่นในตนเอง และการเผชิญกับความยากลำบากในการ

เรียนอย่างสร้างสรรค์ เจตคติเหล่านี้ไม่เพียงแต่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังเป็นรากฐานของการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในระยะยาว

2) ทัศนคติต่อการช่วยเหลือตนเองและการอยู่ร่วมกับสังคม จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นมีทัศนคติเชิงบวกต่อการช่วยเหลือตนเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนเรียนรวม ซึ่งนักเรียนต้องปรับตัวทั้งด้านกายภาพและด้านจิตใจเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายมากขึ้น

ในช่วงแรกของการเปลี่ยนผ่าน นักเรียนหลายคนได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมห้อง เช่น การพาเดินไปยังอาคารเรียนต่าง ๆ หรือการบอกทางในสถานที่ใหม่ แต่เมื่อเวลาผ่านไป นักเรียนเริ่มพัฒนา “ความสามารถในการช่วยเหลือตนเอง” มากขึ้น ทั้งในด้านการจดจำเส้นทาง การใช้ไม้เท้านำทาง และการวางแผนการเดินทางล่วงหน้า โดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่นอย่างถาวร นักเรียนหญิงรายหนึ่งสะท้อนถึงพัฒนาการดังกล่าวอย่างชัดเจนว่า ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“ตอน ม.1 แรก ๆ เพื่อนก็ดูแลค่ะ... แต่วันหนึ่งเพื่อนเหมือนลืม หนูก็ต้องเดินไปเรียนเอง พอเขาเห็นเราถือไม้เท้า เขาก็คิดว่าเราคงจะเดินเองได้... จากนั้นหนูก็เดินเองมาตลอด” (Ann, personal communication, January 5, 2025)

ทัศนคติเช่นนี้สะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับความรับผิดชอบในชีวิตประจำวัน และการไม่รู้สึกว่าการช่วยเหลือตนเองเป็นภาระ แต่กลับมองว่าเป็นสิ่งที่ควรทำ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีศักดิ์ศรี โดยไม่เป็นภาระต่อผู้อื่น

“เราเดินเองมันก็ได้ เพราะใช้ไม้เท้านำทางไปไหนมาไหนได้ แต่ว่าคนที่มองไม่เห็นเลยก็จะน่าเป็นห่วง เพราะรถมันเยอะ” (Ann, personal communication, January 5, 2025)

นอกจากนั้น นักเรียนยังตระหนักว่าทักษะในการช่วยเหลือตนเองที่พัฒนามานั้นจะเป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตในอนาคต โดยเฉพาะเมื่อต้องดำรงชีวิตด้วยตนเองในสังคมที่ไม่มีผู้ดูแลอย่างใกล้ชิด ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“การเรียนรู้พวกนี้จะเป็นประโยชน์มาก ๆ ถ้าสมมติเราได้อยู่คนเดียว เราจะมีแนวทางในการใช้ชีวิตด้วย” (Jan, personal communication, January 5, 2025)

การเปรียบเทียบระหว่างการเรียนรู้ในโรงเรียนเฉพาะทางกับโรงเรียนเรียนรวมก็เป็นอีกหนึ่งประเด็นที่แสดงถึงการปรับตัวทางเจตคติ นักเรียนรายเดิมอธิบายว่า การใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อนที่มีความพิการเหมือนกันในโรงเรียนคนตาบอดนั้นง่ายและเข้าใจกันดี แต่การย้ายมาอยู่ในโรงเรียนเรียนรวมทำให้เธอได้เรียนรู้การใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายมากขึ้น ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“ที่โรงเรียนคนตาบอด... จะช่วยเหลือกันค่ะ เพราะว่าเราเป็นเหมือนกัน... แต่ที่นี่เราจะรู้สึกว่าได้ออกมาในสังคม... แล้วก็จะมีแนวทางในการดูแลตัวเองมากขึ้น” (Jan, personal communication, January 5, 2025)

การเรียนรู้ทิศทางและการเดินทางในโรงเรียนก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการช่วยเหลือตนเอง นักเรียนรายนี้กล่าวว่า เธอรู้ดีว่าต้องเรียนรู้ให้ได้ตั้งแต่ต้น เพราะไม่สามารถพึ่งพาเพื่อนทุกครั้งได้ เธอจึงใช้วิธี “จดจำเส้นทาง” อย่างมีเป้าหมาย ซึ่งเห็นได้จากคำบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

“ตอนเพื่อนพาเดินแต่ละอาคาร ก็พยายามจำว่าอาคาร 8 ทางนี้ อาคาร 7 ทางนี้... ในหัวเราคิดว่า วันหนึ่งเราต้องเดินเอง ไม่มีเพื่อนมารับมาส่ง เราจะไปยังไง ต้องช่วยเหลือตนเอง” (Jan, personal communication, January 5, 2025)

ทัศนคติของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นต่อการช่วยเหลือตนเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้เชิงเจตคติที่สำคัญ นักเรียนไม่ได้รอคอยความช่วยเหลือจากผู้อื่นอย่างสิ้นเชิง แต่มีความตระหนักและยอมรับความจำเป็นในการพัฒนาตนเอง มีความกล้าในการทดลอง เดินหน้าเรียนรู้จากประสบการณ์และพร้อมใช้ชีวิตในสังคมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีคุณค่าและศักดิ์ศรี เจตคติในลักษณะนี้ถือเป็นองค์ประกอบที่หล่อหลอมให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจ ความเข้มแข็งภายใน และความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ชีวิตได้อย่างยั่งยืน

การอภิปรายผลและสรุปผลการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น โดยใช้กรอบแนวคิดของการเรียนรู้ตามทฤษฎีของโรเบิร์ต กานเย (Robert Gagné) ซึ่งแบ่งประเภทของการเรียนรู้ออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ ทักษะทาง

ปัญญา กลวิธีในการเรียนรู้ สมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริง ทักษะการเคลื่อนไหว และเจตคติ จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถพัฒนาทักษะทั้ง 5 ประเภทได้อย่างชัดเจนและเป็นระบบ ดังนี้

1.ทักษะทางปัญญา (Intellectual Skills) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถพัฒนาและประยุกต์ใช้ทักษะทางปัญญาได้ในระดับสูง ทั้งด้านการจำแนกแยกแยะ (discrimination) และการจัดระบบความรู้ เช่น การอ่านเขียนอักษรเบรลล์ภาษาไทยและจีน การเข้าใจความหมายและการใช้ภาษาต่างประเทศอย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกานเยที่ระบุว่าทักษะทางปัญญาเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ที่ซับซ้อน การเรียนรู้ในระดับนี้แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถสร้างแนวคิด (concepts) และกฎ (rules) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่สามารถแข่งขันอ่านอักษรเบรลล์ในระดับชาติ และเรียนรู้การเขียนภาษาจีนผ่านระบบเบรลล์ได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับ Smeds (2015) ที่พบว่า กลุ่มผู้พิการทางสายตา (โดยเฉพาะผู้ตาบอดตั้งแต่เล็ก) มีความสามารถบางด้านเหนือกว่ากลุ่มสายตาปกติ เช่น ความจำระยะสั้นด้านการฟังเสียงพูดและความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ในภาษาต่างประเทศ ผลการทดสอบพบว่าผู้ตาบอดตั้งแต่กำเนิดสามารถจำคำใหม่และโครงสร้างประโยคได้ดีกว่า โดยนักวิจัยสรุปว่าการสูญเสียการมองเห็นสัมพันธ์กับข้อได้เปรียบทางปัญญาบางด้านในการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เช่น การเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์ใหม่ๆ ได้รวดเร็วกว่า และมีศักยภาพในการบรรลุความชำนาญในภาษาที่สองในระดับสูงกว่า สาเหตุหนึ่งอาจมาจากการที่ผู้พิการทางสายตาพึ่งพิงการฟังเป็นหลักทำให้พัฒนาความจำด้านโสตทักษะ (phonological memory) ได้ดี อีกทั้งพวกเขามักมีสมาธิและทักษะการฟังเชิงลึกสูง จึงสามารถจับใจความสำคัญและรายละเอียดของภาษาพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive Strategies) นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง เลือกใช้กลยุทธ์และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับข้อจำกัดและศักยภาพเฉพาะตน เช่น การบันทึกเสียง การใช้อักษรเบรลล์ แอปพลิเคชันช่วยอ่านหน้าจอ และการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่าน YouTube หรือ ChatGPT แสดงถึงความสามารถในการกำกับตนเองในการเรียนรู้ (self-regulated learning) และแสดงให้

เห็นถึงความสามารถในการปรับใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของกานเยที่ว่ากลวิธีในการเรียนรู้คือความสามารถในการควบคุมและเลือกวิธีเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีระบบและมีเป้าหมายชัดเจน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานของ Zimmerman (2002) ที่กล่าวถึงการเรียนรู้แบบกำกับตนเองว่าช่วยให้นักเรียนสามารถบริหารเวลาและเป้าหมายการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jaroensupakorn (2006) ที่พบวาผู้พิการทางสายตาสามารถปรับตัวและดำเนินชีวิตประจำวันด้วยตนเองได้แม้วาจะอยู่ในสถานที่ที่แตกต่างกันทั้งในแงมุมของการเรียนและการมีอาชีพ

3. สมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริง (Verbal Information) นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถจดจำข้อเท็จจริงและข้อมูลทางวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการใช้กลยุทธ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับลักษณะการรับรู้ของตน เช่น การฟังซ้ำ การจำลองสถานการณ์ การเชื่อมโยงข้อมูลกับบริบทในชีวิตจริง ตลอดจนการฝึกฝนผ่านสื่อออนไลน์และแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นถึงสมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริงตามแนวคิดของ Gagné (1974) ที่ระบุว่า “Verbal Information” เป็นการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการจดจำข้อเท็จจริง (facts) ชื่อเรียก (labels) หรือคำศัพท์ (terminologies) ซึ่งสามารถเรียกคืนมาใช้งานเมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การที่นักเรียนสามารถเรียนรู้เส้นทางภายในโรงเรียนโดยใช้จุดสังเกตที่จับต้องได้ เช่น ความต่างระดับของพื้น หญ้าเทียม หรือสิ่งของที่อยู่รอบตัวอย่างต่อเนื่อง จนนำไปสู่ความสามารถในการจดจำทิศทางและเคลื่อนไหวได้อย่างแม่นยำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Tolman (1948) ที่เสนอว่า แม้ผู้เรียนจะไม่สามารถรับรู้ด้วยการมองเห็นโดยตรง แต่ยังสามารถสร้างภาพแทนทางความคิด (mental representation) ของพื้นที่หรือเส้นทางได้จากประสบการณ์เชิงประสาทสัมผัสอื่น ๆ และความคุ้นเคยที่เกิดจากการฝึกฝนซ้ำ

4. ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skills) นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวได้อย่างมั่นใจ ผ่านการฝึกฝนซ้ำในบริบทที่ปลอดภัย เช่น โรงเรียนเฉพาะทาง นักเรียนสามารถเดิน วิ่ง และทำกิจกรรมทางกายได้คล่องตัว แม้จะอยู่ในพื้นที่ใหม่ก็สามารถ

ใช้ไม้เท้าขาวและอาศัยประสบการณ์ในการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดของกานเยที่ว่า ทักษะการเคลื่อนไหวต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างเป็นระบบจนเกิดการควบคุมกล้ามเนื้ออย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับ Ganchana, W. et al. (2017) ซึ่ง ให้ข้อค้นพบว่า กลุ่มตัวอย่างหลังได้รับการฟื้นฟูสมรรถภาพทักษะการทำความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมและการเคลื่อนไหวมีความสามารถในการดำรงชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

5. เจตคติ (Attitudes) นักเรียนมีทัศนคติในเชิงบวกต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิต แม้เผชิญกับอุปสรรคทางสังคมหรืออารมณ์แต่สามารถจัดการตนเองได้ดี เลือกที่จะมุ่งมั่นเรียนรู้และวางเป้าหมายระยะยาว สะท้อนให้เห็นถึงความเข้มแข็งภายใน ความยืดหยุ่นทางจิตใจ และแรงจูงใจที่ขับเคลื่อนมาจากความเชื่อมั่นในศักยภาพของตน เป็นการแสดงออกของแรงจูงใจภายในที่แข็งแกร่ง สอดคล้องกับแนวคิดของกานเยที่ว่าเจตคติคือผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและแรงจูงใจของผู้เรียนในระยะยาว อีกทั้งยังสัมพันธ์กับงานของ Chianchatchawanwong (2017) ที่ได้สรุปไว้ว่า ผู้พิการทางสายตามีความต้องการพึ่งตนเองและมีเจตคติเชิงบวกต่อการดำเนินชีวิตอิสระ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งต่อไปผู้วิจัยขอเสนะแนะว่า ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายนอกกับการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การสนับสนุนจากครอบครัว บริบททางสังคม ทัศนคติของครูหรือเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งอาจส่งผลต่อการเรียนรู้ในแต่ละด้าน ทั้งทางด้านทักษะทางปัญญา เจตคติ หรือการเคลื่อนไหว ซึ่งการวิจัยในลักษณะนี้อาจช่วยเสนอแนวทางการสนับสนุนที่ตรงจุดยิ่งขึ้น

References

Aonsah, C. (2017). The state of inclusive education management for students with visual impairments: A case study of Nakhon Khon Kaen School, Khon Kaen Province. In *Proceedings of the 4th National Conference on Public Affairs Management*. Khon Kaen University.

Chianchatchawanwong, S., et al. (2017). Communication for self-inspiration building among the disabled. [in Thai]. *Journal of Suvarnabhumi Institute of Technology, 5*(2), 298–312.

Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart and Winston.

Ganchana, W., Poolthep, A., Awaehaloh, N., Umudee, H., & Salaemae, A. (2017). The effectiveness of orientation and mobility rehabilitation for the blind towards their daily routine in the unrest area in Tak Bai District of Narathiwat Province. [in Thai]. *Princess of Naradhiwas University Journal of Humanities and Social Sciences, 4*(2), 81–88.

Jaroensupakorn, J. (2006). *Rights, welfare, and adaptation of people with visual impairments* (Master's thesis, Chulalongkorn University). [in Thai].

Khottrakun, S. (2002). *Educational psychology* (5th ed.). [in Thai]. Chulalongkorn University Press.

Ministry of Education. (2009). *Basic education core curriculum B.E. 2551*. [in Thai]. Cooperative League of Thailand Press.

Office of the Basic Education Commission. (2022). *Guidelines for inclusive education for students with special needs*. [in Thai]. Ministry of Education.

Persons with Disabilities Education Act, B.E. 2551. (2008). *Government Gazette, 125*(43A), 1–12. [in Thai].

Piwlueng, K., Daenghem, K., Kupairin, J., Sornwaree, N., Sueni, C., & Chayaban, W. (2025). Learning experience and adaptation of visually impaired students in inclusive classrooms: A case study of Sri Ayudhya School under the Royal Patronage. [in Thai]. *Journal of Social Research and Review, 48*(1), 279047.

Smeds, S. (2015). *Second language acquisition among blind and visually impaired learners: A comparative study* (Doctoral dissertation, Stockholm University). DiVA Portal. http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-118786

UNICEF. (2022). *Services for children with disabilities in Thailand: Situation and challenges*. UNICEF Thailand.

Vibulpatanavong, K. (2017). Inclusive education in Thailand: Practices and challenges. *Kasetsart Journal of Social Sciences, 38*(1), 38–43. https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.08.012

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory Into Practice, 41*(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/S15430421TIP4102_2

แรงงานเสี่ยงใน “โรงงานสังคม”: การขูดรีดและการตอบโต้ของแรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหารในเมืองอุตสาหกรรม

Precariat in the Social Factory: Exploitation and Resistance among Food Delivery Platform Workers in an Industrial City

พฤกษ์ เถาถวิล [1]
Preuk Taotawin
Received: January 21, 2026/ Revised: April 30, 2026/ Accepted: May 6, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้นำแนวคิดโรงงานสังคม (social factory) ของ Mario Tronti มาทำความเข้าใจงานและชีวิตของแรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหาร (ไรเดอร์) ในเมืองอุตสาหกรรม โดยตั้งคำถามว่า เมืองอุตสาหกรรมในฐานะโรงงานสังคมก่อรูปขึ้นอย่างไร ไรเดอร์สร้างมูลค่าและถูกขูดรีดผ่านกระบวนการสกัดมูลค่าส่วนเกินอย่างไร และไรเดอร์ตอบโต้ต่อความสัมพันธ์เชิงอำนาจนี้อย่างไร บทความมีที่มาจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการร่วมกับการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ได้แก่ แบบสอบถามไรเดอร์ 65 ราย การสัมภาษณ์เชิงลึกไรเดอร์ 12 ราย และนักสหภาพแรงงาน 2 ราย รวมทั้งการสังเกตการณ์ทั้งแบบมีและไม่มีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของไรเดอร์ในพื้นที่ตำบลบ่อวิน จังหวัดชลบุรี ระหว่างเดือนกันยายน 2567 ถึงมีนาคม 2568 บทความแสดงให้เห็นว่า ไรเดอร์เป็นกรณีตัวอย่างที่ชัดเจนของ “แรงงานเสี่ยงในโรงงานสังคม” กล่าวคือ เป็นแรงงานที่ตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขการจ้างงานที่ไม่มั่นคง ต้องแบกรับความเสี่ยงที่ทุนผลักภาระมาให้ และเป็นผู้สร้างมูลค่าภายในวงจรการผลิต–การกระจาย–การแลกเปลี่ยน–การบริโภค ภายใต้ระบบทุนนิยมร่วมสมัยที่ตรรกะและความสัมพันธ์ทางการผลิตแบบโรงงานได้แผ่ขยายออกไปครอบงำทั้งสังคม

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Assistant Professor, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: preuk.t@ubu.ac.th

ดังนั้นบทความจึงเสนอให้ “รายได้พื้นฐานถ้วนหน้า” เป็นวาระทางนโยบายในฐานะกลไกกระจายความมั่งคั่งและลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม เพื่อคุ้มครองแรงงานเสี่ยงอย่างไรเดอร์และแรงงานเสี่ยงกลุ่มอื่น ๆ

คำสำคัญ: โรงงานสังคม แรงงานแพลตฟอร์ม การจัดการโดยอัลกอริทึม กระบวนการสร้างมูลค่า รายได้พื้นฐานถ้วนหน้า

Abstract

This article applies Mario Trontithe’s concept of the social factory to examine the labour and everyday lives of food delivery platform workers (riders) in an industrial city. It explores how the industrial city is constituted as a social factory, how riders participate in value production and are subjected to exploitation through the extraction of surplus value, and how they resist these power relations. Utilizing an action research approach combined with quantitative and qualitative methods, the study draws on a survey of 65 riders, in-depth interviews with 12 riders and 2 trade unionists, and both participant and non-participant observations of riders’ daily lives in the Bo Win Subdistrict of Chonburi Province between September 2024 and March 2025. This article shows that riders represent a clear case of “precarious workers within the social factory.” They are situated within insecure employment conditions, compelled to bear risks displaced onto them by capital, and, at the same time, produce value within the circuit of production, distribution, exchange, and consumption under contemporary capitalism, in which the logic and relations of factory-based production have expanded to dominate society as a whole. The article therefore proposes Universal Basic Income (UBI) as a policy agenda and a mechanism for redistributing wealth and reducing social inequality, aimed at protecting riders and other groups of precarious workers.

Keywords: Social Factory, Platform Labour, Algorithmic Management, Valorization Process, Universal Basic Income (UBI)

บทนำ

การปรากฏตัวของแรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหาร หรือ “ไรเดอร์” ในประเทศไทยในช่วงเวลากว่าทศวรรษที่ผ่านมา ก่อให้เกิดความสนใจในวงวิชาการและวงการเคลื่อนไหวสิทธิแรงงาน เนื่องจากเป็นการจ้างงานรูปแบบใหม่ที่ท้าทาย คือด้านหนึ่งการจ้างงานผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลช่วยขยายตลาดการจ้างงานให้กว้างขวาง แต่อีกด้านหนึ่ง เกิดความคลุมเครือของสถานะการจ้างงานว่าไรเดอร์เป็นลูกจ้างหรือผู้รับจ้างอิสระ ภายใต้ความคลุมเครือบริษัทแพลตฟอร์มมักจัดประเภทไรเดอร์เป็น “ผู้รับจ้างอิสระ” ส่งผลให้แรงงานกลุ่มนี้อยู่นอกขอบเขตการคุ้มครองของกฎหมายแรงงาน ในบริบทดังกล่าว งานวิจัยจำนวนหนึ่งพยายามทำความเข้าใจปรากฏการณ์การจ้างงานแบบใหม่ โดยมุ่งไปที่การศึกษาโมเดลธุรกิจใหม่ รูปแบบการจ้างงาน ความไร้สิทธิและสวัสดิการของแรงงาน ช่องว่างทางกฎหมาย และข้อเสนอแนวทางกำกับดูแลแรงงานกลุ่มใหม่อย่างเหมาะสม (Wantanasombat & Pitaktharnin, 2021; Chaiwat., et al., 2022)

นอกเหนือจากนั้น งานจำนวนหนึ่งซึ่งได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีมาร์กซิสม์ (Marxism) มุ่งพิสูจน์ให้เห็นว่าภายใต้ความคลุมเครือของการจ้างงาน หากพิจารณากระบวนการทำงานของไรเดอร์ ภายใต้ความสัมพันธ์ทางการผลิตระหว่างทุนกับแรงงาน จะพบว่าไรเดอร์คือลูกจ้างของบริษัท แรงงานกลุ่มนี้จึงควรได้รับการคุ้มครองภายใต้กฎหมายแรงงานอย่างไม่ต้องสงสัย ดังงานสองชิ้น (Teerakowitkajorn & Tularak, 2020; Taotawin & Tularak, 2023) ซึ่งนำทฤษฎีกระบวนการแรงงาน (labour process theory) (Braverman, 1974)[2] มาทำความเข้าใจการทำงานของไรเดอร์ภายใต้แพลตฟอร์ม

[2] ทฤษฎีกระบวนการแรงงาน มีรากฐานมาจากงานของ Marx ใน *Capital, Volume one* โดยเฉพาะในบทว่าด้วย “Labour Process and the Valorization Process” (Marx, n.d., as cited in Braverman, 1974) ซึ่งอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแรงงาน การควบคุมของทุน และการสร้างมูลค่าส่วนเกินในระบบทุนนิยม Braverman (1974) ได้นำแนวคิดของ Marx มาพัฒนาเป็น “ทฤษฎีกระบวนการแรงงาน” (labour process theory) อย่างเป็นระบบเพื่ออธิบายทุนนิยมในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ที่มีลักษณะเป็นทุนผูกขาด ควบคุมแรงงานอย่างเข้มข้น ด้วยการลดทักษะการทำงาน ทฤษฎีกระบวนการแรงงาน ได้รับการพัฒนาต่อยอดโดยนักคิดอีกหลายท่าน และใช้กันแพร่หลายในสายมาร์กซิสม์ ซึ่งวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางการผลิตระหว่างทุนกับแรงงาน

ในการทำงานของไรเดอร์ แรงงานเหล่านี้ถูกควบคุมด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า อัลกอริทึม (algorithmic management) ซึ่งทำหน้าที่จัดสรรงาน คำนวณค่าตอบแทน กำกับการทำงานผ่านการควบคุมเส้นทาง การประเมินความพึงพอใจ การให้รางวัลและการลงโทษ ดังนั้นทุกขณะการเคลื่อนไหว ไม่เว้นแม้แต่หยุดพัก ไรเดอร์จึงถูกสอดส่องโดยบริษัทอย่างใกล้ชิด กล่าวได้ว่าภายใต้ฉากหน้าของบริษัทที่ให้บริการรับส่งอาหารผ่านแอปพลิเคชัน บริษัทซึ่งเป็นผู้ควบคุมอัลกอริทึม มีอำนาจควบคุมไรเดอร์ไม่ต่างกับนายจ้างควบคุมแรงงานบนสายพานการผลิตในโรงงาน

การวิเคราะห์ตามแนวทฤษฎีกระบวนการแรงงาน มีจุดแข็งคือช่วยทำให้เข้าใจรูปแบบการควบคุมแรงงานที่พัฒนาไปตามบริบททางประวัติศาสตร์ และทำให้เข้าใจแพลตฟอร์มดิจิทัลในฐานะรูปแบบใหม่ของการควบคุมแรงงานในปัจจุบัน อย่างไรก็ดี ทฤษฎีกระบวนการแรงงานมุ่งไปที่การควบคุมของทุนเหนือแรงงานในกระบวนการทำงาน ทำให้มีข้อจำกัดในการทำความเข้าใจการสะสมทุนซึ่งมีการปรับตัวอย่างต่อเนื่อง ในระบบทุนนิยมยุคใหม่นับตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1960 ทุนได้ขยายอำนาจออกไปนอกเหนือพื้นที่โรงงาน แทรกซึมไปยังทุกองคาพยพของสังคม ในทุกกิจกรรมของชีวิต นับตั้งแต่ชีวิตประจำวัน พักผ่อน เลี้ยงดูครอบครัว เชื่อมโยงพื้นที่ต่างถิ่นเข้าด้วยกัน ทำให้ทุกส่วนของสังคมกลายเป็นส่วนหนึ่งของการสะสมทุน ในสถานการณ์เช่นนี้ การวิเคราะห์แรงงานแพลตฟอร์ม ต้องการเครื่องมือที่มากกว่าทฤษฎีกระบวนการแรงงาน

บทความนี้มุ่งขยายพรมแดนการวิเคราะห์แรงงานแพลตฟอร์มแนวมาร์กซิสม์ในวงวิชาการไทย โดยใช้กรณีศึกษาเมืองอุตสาหกรรมแห่งหนึ่งในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ผู้เขียนใช้ทฤษฎีมาร์กซิสม์อีกสายหนึ่งที่พัฒนาขึ้นในประเทศอิตาลี ที่มีนามว่าขบวนการออโตโนเมีย (Autonomia) โดยเจาะจงใช้แนวคิดของผู้บุกเบิกทางความคิดที่สำคัญของกลุ่มคือ Mario Tronti แนวคิดสำคัญของเขาที่นำมาใช้ในที่นี้คือ แนวคิดโรงงานสังคม (social factory) บทความนี้ต้องการแสดงให้เห็นว่า 1) เมืองอุตสาหกรรมในฐานะโรงงานสังคมก่อตัวขึ้นอย่างไร 2) แรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหาร หรือไรเดอร์ ในฐานะแรงงานเสี่ยงถูกดึงเข้าสู่วงจรการสร้างมูลค่าให้แก่ทุนในโรงงานสังคมอย่างไร และถูกขูดรีดแรงงานภายใต้แพลตฟอร์มส่งอาหารอย่างไร 3) การตอบโต้ต่อสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ของพวกเขาเป็นอย่างไร และข้อจำกัดของการตอบโต้เป็นอย่างไร ข้อค้นพบของบทความทำให้ก้าวพ้นข้อจำกัดการวิเคราะห์ภายใต้ทฤษฎีกระบวนการแรงงาน สู่การทำความเข้าใจการควบคุมและขูดรีดแรงงานภายใต้วงจรการสะสมทุนที่แทรกตัวไปในมิติต่าง ๆ ของสังคม

และนำไปสู่ข้อเสนอการผลักดันนโยบาย “รายได้พื้นฐานถ้วนหน้า” (Universal Basic Income) ในฐานะกลไกเชิงนโยบายเพื่อประคับประคองแรงงานเสี่ยงผู้แบกรับการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม

อนึ่ง บทความนี้ใช้คำว่า “แรงงานเสี่ยง” (precariat)[3] ตามแนวทางของ Thammaboosadee (2013) ซึ่งหมายถึง แรงงานที่ขาดความมั่นคงในการทำงาน รายได้ไม่แน่นอน ขาดสวัสดิการ ไร้อำนาจต่อรอง ปราศจากการรวมกลุ่ม ต้องแบกรับความเสี่ยงที่ทุนผลักภาระมาให้ แรงงานเสี่ยงในบทความนี้ เป็นการจับภาพชีวิตของไรเดอร์ตามขนบมาร์กซิสม์ ซึ่งแม้ว่าถูกกระทำจากอำนาจทุน แต่แรงงานก็ไม่ยอมจำนน หากแต่มีความตื่นตัวที่จะตอบโต้ (active) แทนที่จะใช้คำอื่น เช่น แรงงานเปราะบาง ที่มีนัยแบบสยบยอม (passive)

ลำดับต่อไป ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็น 2 หัวข้อ หัวข้อแรกให้ภูมิหลังโดยสังเขปของทฤษฎีกระบวนการแรงงาน หัวข้อที่สอง กล่าวถึงแนวคิดโรงงานสังคม ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของบทความนี้โดยละเอียด

แรงงานแพลตฟอร์มและทฤษฎีกระบวนการแรงงาน

ท่ามกลางการขยายตัวของแรงงานแพลตฟอร์มหลายประเภท ในบริบทการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล แรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหารเป็นหนึ่งในแรงงานแพลตฟอร์มที่ขยายตัวอย่างรวดเร็วในหลายประเทศทั่วโลก นับจากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิดในปี 2019 เป็นต้นมา ปรากฏการณ์นี้จุดความสนใจต่อประเด็นสิทธิแรงงานและการต่อสู้ของแรงงานกลุ่มใหม่ สำหรับนักคิดมาร์กซิสม์ร่วมสมัย แม้โฉมหน้าทุนนิยมแต่ละยุคสมัยเปลี่ยนไป แต่คำถามพื้นฐานสำคัญที่ยังคงอยู่คือคำถาม

[3] บทความนี้ใช้คำว่า “แรงงานเสี่ยง” (precariat) เพื่ออธิบายถึงเหล่าแรงงานที่เผชิญความไม่แน่นอนของงาน รายได้ สิทธิ สวัสดิการ และสถานะการจ้าง โดยมิได้ใช้ในความหมายเดียวกับข้อเสนอเรื่อง The Precariat ของ Standing (2011) ซึ่งกล่าวถึงแรงงานในบริบททุนนิยมร่วมสมัยในฐานะ “ชนชั้นใหม่” หรือ “ชนชั้นที่กำลังก่อตัว” ข้อเสนอของ Standing ถูกวิจารณ์จากมาร์กซิสต์จำนวนหนึ่งว่า เป็นการใช้ทฤษฎีมาร์กซิสม์แบบผิด ๆ เป็นการสร้างข้อสรุปจากประสบการณ์ของประเทศทุนนิยมอุตสาหกรรมขั้นสูง โดยเฉพาะยุโรปตะวันตกและประเทศซีกโลกเหนือ ทำให้ประสบการณ์เฉพาะของซีกโลกเหนือกลายเป็นข้อสรุปทั่วไป การนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับประเทศกำลังพัฒนาทั้งหลาย รวมทั้งประเทศไทย จึงเป็นปัญหาเชิงทฤษฎีตามไปด้วย (ดู Munck, 2013) อย่างไรก็ตาม ในบทความนี้ไม่ประสงค์จะร่วมถกเถียงกับวิวาทะนี้

ของ Marx (1976)[4] ที่ว่า *ภายใต้ความสัมพันธ์ทางการผลิตแบบทุนนิยม ทุนสามารถควบคุมกระบวนการแรงงานเพื่อเพิ่มผลิตภาพและผลิตมูลค่าส่วนเกินได้อย่างไร* หรืออีกนัยหนึ่งคือ ทุนบีบเค้นแรงงานให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดได้อย่างไร คำถามของมาร์กซ์เป็นโจทย์ทางทฤษฎี ซึ่งต่อมาคลี่คลายเป็นทฤษฎีที่รู้จักกันในนาม ทฤษฎีกระบวนการแรงงาน (labour process theory, LPT) (Breverman, 1974)

ในยุคทุนนิยมแพลตฟอร์ม นักคิดร่วมสมัยอย่าง Gandini (2019) แสดงให้เห็นว่า LPT ยังคงเป็นกรอบคิดที่ทรงคุณค่าในการทำความเข้าใจทุนนิยมแพลตฟอร์ม แม้ว่าการทำงานไม่ได้เกิดขึ้นในโรงงานอุตสาหกรรม แต่แพลตฟอร์มคือเทคโนโลยีกระจายงานออกไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ในสังคม ขณะเดียวกันเป็นเครื่องมือควบคุมแรงงานไม่ต่างจากการผลิตแบบสายพานในโรงงาน Veen et al. (2019) ขยายความให้ชัดเจนขึ้น โดยเสนอว่า แม้แพลตฟอร์มนำเสนอการทำงานของไรเดอร์ในฐานะงานที่มีความยืดหยุ่นและเป็นอิสระ แต่ในทางปฏิบัติ การทำงานกลับถูกกำกับภายใต้แอปพลิเคชันอย่างเข้มงวด ตั้งแต่การจัดสรรงาน การติดตามตำแหน่งแบบต่อเนื่องตามเวลาจริง การประเมินความพึงพอใจของลูกค้า การทำงานทั้งหมดเป็นกลไกควบคุมแรงงานอย่างใกล้ชิด โดยไม่ต้องมีผู้ควบคุมงานตามรูปแบบดั้งเดิม

ในบริบทของไทย มีงานที่นำ LPT มาใช้ดังเห็นได้จากงานของ เกรียงศักดิ์ ธีระโกวิทขจร และวรดุลย์ ตุลารักษ์ วิเคราะห์การทำงานของแพลตฟอร์มในฐานะกลไกการผลิตและควบคุมการทำงานของคนงานในรูปแบบใหม่ ทำให้เห็นว่าแพลตฟอร์มส่งอาหารทำหน้าที่เสมือน “นายหน้าแรงงาน” ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการกระจายงาน คำนวณค่าตอบแทน กำกับการทำงานของไรเดอร์ พร้อมทั้งสร้างเงื่อนไขที่ได้เปรียบ เช่น การรับสมัครไรเดอร์จำนวนมากเพื่อสร้างอุปทานแรงงานส่วนเกิน (Teerakowitkajorn & Tularak, 2020) พฤกษ์ เถาถวิล และวรดุลย์ ตุลารักษ์ นำ LPT มาใช้โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดการจัดการโดยอัลกอริทึม (algorithmic management) ซึ่งหมายถึงการใช้โปรแกรมประมวลผลและตัดสินใจอัตโนมัติภายใต้การควบคุมของบริษัท (Kellogg et al., 2020) ทำหน้าที่กำกับและประเมินการทำงานไรเดอร์ การควบคุมที่ฝังอยู่ในระบบอัตโนมัติ

---

[4] ในบทความนี้การอ้างถึง Marx (1976) หมายถึง *Capital: A Critique of Political Economy, Volume 1* ฉบับภาษาอังกฤษของ Penguin Books แปลโดย Ben Fowkes ซึ่งเป็นฉบับที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงวิชาการภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ *Capital* Vol. 1 ตีพิมพ์ครั้งแรกเป็นภาษาเยอรมันใน ค.ศ. 1867 ในชื่อ *Das Kapital* และภายหลังจากนั้นได้ตีพิมพ์อีกหลายครั้ง โดยหลายสำนักพิมพ์

และเงื่อนไขที่ไรเดอร์ต้องยอมรับเมื่อลงทะเบียนเข้าใช้แอปพลิเคชันของบริษัท สร้างแรงกดดันต่อการทำงานซึ่งต้องทำยอดให้ได้ตามเป้าหมาย ไรเดอร์จึงเพิ่มความเข้มข้น ความรวดเร็ว และขยายเวลาทำงาน ซึ่งนำไปสู่ความเสี่ยงต่ออุบัติเหตุ สุขภาพ สุขภาพจิต และความไม่มั่นคงในการดำรงชีวิต (Taotawin & Tularak, 2023)

การทำให้เห็นอำนาจบังคับบัญชาของแพลตฟอร์มเหนือไรเดอร์ในงานทั้ง 2 ชิ้น ซึ่งมีนัยว่าไรเดอร์คือแรงงานที่ควรได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายแรงงาน มีน้ำหนักในการผลักดันการปฏิรูปกฎหมายเพื่อคุ้มครองไรเดอร์และแรงงานแพลตฟอร์มกลุ่มอื่น กระนั้นก็ดี การวิเคราะห์ตามแนวทางดังกล่าวยังคงมุ่งเน้นที่กระบวนการทำงานเป็นหลัก ในขณะที่การสะสมทุนในระบบทุนนิยมยุคใหม่ ได้ขยายตัวออกไปครอบคลุมทุกส่วนของชีวิตและสังคม ซึ่งเป็นประเด็นที่แนวคิด “โรงงานสังคม” ได้เข้ามาช่วยให้ความกระจ่าง

แนวคิดโรงงานสังคม

แนวคิด “โรงงานสังคม” (social factory) เป็นส่วนหนึ่งของผลงานของ Mario Tronti (ค.ศ. 1931 – 2023) นักปรัชญาและนักทฤษฎีการเมืองมาร์กซิสม์ชาวอิตาลี ซึ่งมีบทบาทสำคัญในกระแสความคิดของขบวนการออโตโนเมีย (Autonomia) ที่ก่อตัวขึ้นในอิตาลีช่วงทศวรรษ 1960 ขบวนการนี้เกิดขึ้นท่ามกลางข้อถกเถียงภายในฝ่ายซ้ายและขบวนการแรงงาน โดยเฉพาะข้อถกเถียงเกี่ยวกับแนวทางของพรรคคอมมิวนิสต์อิตาลี (Partito Comunista Italiano, PCI) ที่หันไปใช้ยุทธศาสตร์ประนีประนอมทางการเมืองและสร้างแนวร่วมข้ามชนชั้นกับกลุ่มการเมืองกระแสหลัก รวมทั้งบทบาทของสหภาพแรงงานที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับ PCI และรัฐ จนทำให้การต่อสู้ของแรงงานจำกัดอยู่เพียงประเด็นค่าจ้างหรือสภาพการทำงาน มากกว่าขยายไปสู่ประเด็นทางการเมืองที่กว้างกว่า เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างแรงงาน ทุน และรัฐ ขบวนการออโตโนเมียจึงเกิดขึ้นท่ามกลางวิกฤตทางความคิดและยุทธศาสตร์ของฝ่ายซ้ายอิตาลี เพื่อค้นหาแนวทางใหม่ในการต่อสู้ของชนชั้นกรรมาชีพ

ในบริบทเช่นนี้ Autonomia ในภาษาอิตาลีซึ่งมีความหมายตามตัวอักษรว่า “ความเป็นอิสระ” จึงถูกใช้เพื่อเน้นความสำคัญของการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระจากพรรค PCI รัฐ และขบวนการแรงงานแบบดั้งเดิม และหากกล่าวถึงความอิสระในเชิงวิชาการ ขบวนการออโตโนเมียเสนอให้พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างทุนกับแรงงานในมุมมองที่แตกต่างจากมาร์กซิสม์กระแสหลัก กล่าวคือ แทนที่จะมองว่าแรงงานถูกกำหนดโดยระบบ

การผลิตแบบทุน นักคิดสายออโตโนเมียกลับเสนอว่า การดำรงอยู่และการพัฒนาของทุนเกิดขึ้นจากพลังการผลิตและการต่อสู้ของแรงงานเอง ดังนั้น การต่อสู้ของแรงงานจึงไม่เพียงเป็นปฏิกิริยาต่อการขูดรีดของทุน แต่ยังเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ทุนต้องปรับตัวอยู่เสมอ จากกรอบคิดเช่นนี้ นักคิดในกลุ่มนี้ได้พัฒนามโนทัศน์สำคัญหลายประการ เช่น โรงงานสังคม (social factory) องค์ประกอบทางชนชั้น (class composition) และ ยุทธศาสตร์การปฏิเสธงาน (strategy of refusal) ซึ่งเป็นความพยายามในการทบทวนทั้งทฤษฎีและยุทธศาสตร์ของมาร์กซิสม์ดั้งเดิม (Kitirianglarp, 2017a: 27–69)

ในบทความชิ้นสำคัญของ Tronti ชื่อว่า Factory and Society (Tronti, 2019b) ซึ่งแปลจากภาษาอิตาลีเป็นภาษาอังกฤษปีใน ค.ศ. 1966 และต่อมาถูกรวมเป็นหนึ่งในบทความของเขาในหนังสือ *Workers and Capital* (Tronti, 2019a)[5] งานชิ้นนี้เป็นที่มาของแนวคิด “การขยายตัวของโรงงานออกไปครอบงำสังคมทั้งหมด” หรือ โรงงานสังคม (social capital) Tronti เริ่มต้นด้วยการชวนกลับไปอ่าน *Capital, Volume 1* (Marx, 1976) ในประเด็นว่าด้วยกระบวนการแรงงาน (the labour process) และกระบวนการสร้างมูลค่า (the process of valorization) ในระบบทุนนิยมอย่างพินิจพิเคราะห์ Marx เห็นว่า กระบวนการแรงงาน หรือกระบวนการทำงาน[6] คือการใช้แรงงานและทักษะเพื่อผลิตสิ่งของเครื่องใช้ ในแง่นี้มนุษย์เป็นผู้ “ใช้” ปัจจัยการผลิตเพื่อสร้างผลิตผล แต่เมื่อเข้าสู่การผลิตแบบทุนนิยม ทุนทำให้กระบวนการแรงงานกลายเป็นกระบวนการสร้างมูลค่า โดยบีบบังคับผ่านการควบคุมปัจจัยการผลิต ทำให้ปัจจัยการผลิตเป็น “ผู้ใช้” แรงงานให้สร้างมูลค่า “ไม่ใช่คนงานที่ใช้ปัจจัยการผลิต แต่เป็นปัจจัยการผลิตต่างหากที่ใช้คนงาน ดังนั้นทุน [ผู้ควบคุมปัจจัยการผลิต-ผู้เขียน] คือผู้ขูดรีดกำลังแรงงาน” (Marx, 1976 อ้างใน Tronti, 2019b: 56) สำหรับ Marx ความสำเร็จของทุน คือการทำให้กระบวนการแรงงานในโรงงานอุตสาหกรรม กลายเป็นการสร้างมูลค่าสูงสุดให้กับทุน โดยบีบบังคับให้แรงงานทำงานหนัก

---

[5] บทความ “Factory and Society” (ชื่อเดิมภาษาอิตาลี Fabbrica e società) ตีพิมพ์ครั้งแรกปี ค.ศ. 1962 และแปลเป็นภาษาอังกฤษครั้งแรกปี ค.ศ. 1966 ต่อมาถูกรวมพิมพ์ในหนังสือ Workers and Capital แปลและบรรณาธิการโดย David Broder (Tronti, 2019a) ซึ่งผู้เขียนใช้ในบทความนี้ เนื่องจากหนังสือดังกล่าวไม่ระบุเลขหน้า การอ้างอิงเลขหน้าในบทความนี้จึงอ้างอิงตามลำดับหน้าของไฟล์ PDF ที่เข้าถึงได้จาก https://dokumen.pub/qdownload/workers-and-capital-978-1-78873-041-9.html

[6] เพื่อเข้าใจง่ายขึ้นอาจแปล labour process ว่ากระบวนการทำงาน แต่ในบทความนี้จะแปลว่ากระบวนการแรงงาน เพื่อรักษาความหมายที่ลึกซึ้งมากว่า “การทำงาน” ตามความคิดของ Marx (1976)

ขึ้นและตักตวงผลประโยชน์มากขึ้น โดยจ่ายค่าจ้างเพียงให้แรงงานสามารถเลี้ยงชีวิต แต่สร้างมายาคติมาห่อหุ้มให้ดูเหมือนว่าทุกอย่างเป็นไปอย่างเสรีและเป็นธรรม

การหันมาเน้นกระบวนการสร้างมูลค่า Tronti เสนอว่า ทุนนิยมยุคใหม่ (หมายถึงในทศวรรษ 1960 โดยเปรียบเทียบกับทุนนิยมในยุคของ Marx) เน้นการสร้างมูลค่า ในรูปแบบมูลค่าส่วนเกินสัมพัทธ์ (relative surplus value) ซึ่งเป็นการสร้างมูลค่าด้วยการเพิ่มผลิตภาพแรงงานภายใต้เทคนิคใหม่ เช่น การพัฒนาเทคโนโลยีการผลิต และการจัดการสมัยใหม่ แทนที่มูลค่าส่วนเกินสัมบูรณ์ (absolute surplus value) ที่เกิดจากขยายเวลาทำงานของคนงานตามแบบอุตสาหกรรมยุคต้น ประจักษ์พยานของการสร้างมูลค่าส่วนเกินสัมพัทธ์ในสายตาของ Tronti ในเวลานั้น คือการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมอิตาลีในช่วงทศวรรษ 1960 ซึ่งแม้ว่าการผลิตแบบฟอร์ดนิยม (Fordism) ที่เน้นการผลิตจำนวนมากในโรงงานขนาดใหญ่ยังคงมีบทบาทสำคัญ แต่เริ่มปรากฏสัญญาณของการปรับโครงสร้างการผลิต เช่น การลดขนาดของการผลิต การใช้เทคโนโลยีเร่งประสิทธิภาพ การกระจายงานบางส่วนออกไปนอกโรงงาน และการจ้างงานชั่วคราว แนวโน้มดังกล่าวชัดเจนขึ้นเป็นลำดับก่อให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่การผลิตแบบใหม่ ที่ต่อมาเรียกว่าการผลิตแบบหลังฟอร์ดนิยม (Post-Fordism)

ภายใต้กระแสความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว Tronti เสนอว่า “ยิ่งระบบทุนนิยมพัฒนาไปมากเพียงใด การผลิตมูลค่าส่วนเกินสัมพัทธ์ยิ่งแทรกซึมลึกซึ้งและกว้างขวางมากขึ้นเท่านั้น ทำให้กระบวนการผลิต การกระจาย การแลกเปลี่ยน และการบริโภคในระบบเศรษฐกิจ กลายเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างมูลค่าที่เพิ่มมากขึ้น” (Tronti, 2019b: 73) ข้อเสนอของ Tronti สอดคล้องอย่างยิ่งกับการเปลี่ยนแปลงของระบบการผลิตแบบหลังฟอร์ดนิยม ซึ่งกลายเป็นลักษณะสำคัญของอุตสาหกรรมนับจากทศวรรษ 1970 ในบริบทดังกล่าว กระบวนการผลิตไม่ได้จำกัดอยู่ในโรงงานขนาดใหญ่แบบเดิม หากแต่กระจายตัวออกไปสู่เครือข่ายการผลิต การบริการ และกิจกรรมทางเศรษฐกิจในวงกว้าง ภายใต้เงื่อนไขดังกล่าว การสร้างมูลค่าส่วนเกินสัมพัทธ์จึงมิได้เกิดขึ้นเฉพาะในกระบวนการผลิตภายในโรงงาน หากแต่แผ่ขยายไปสู่กิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมที่หลากหลายมากขึ้น เมื่อประกอบกับการพัฒนาเทคโนโลยี และการจัดการธุรกิจสมัยใหม่ ทำให้การสร้างมูลค่าของทุนเกิดขึ้นได้มากขึ้นในพื้นที่ต่าง ๆ ของสังคม ทั้งในการผลิต การกระจาย การแลกเปลี่ยน การบริโภคและการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมล้วนถูกผนวกเข้าไปอยู่ในวงจรของการสร้างมูลค่าอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะในฐานะแรงงานผลิตและบริการ ผู้บริโภคหรือ

เจ้าของกิจการน้อยใหญ่ ลักษณะเช่นนี้คือสิ่งที่เรียกว่า “การขยายตัวของโรงงานออกไปครอบงำสังคมทั้งหมด” หรือ “โรงงานสังคม”

Tronti กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า กระบวนการดังกล่าว ไม่ได้เกิดขึ้นโดยพลังของตลาดเพียงลำพัง หากเกิดขึ้นโดยตัวแสดงที่สำคัญคือ “รัฐ” ภายใต้การผนวกกลืนสังคมเข้าสู่การผลิต รัฐก็ตกอยู่ในกระบวนการนี้ด้วย และภายใต้ตรรกะการผลิตแบบทุนนิยม กลไกทางการเมืองของรัฐจึงมีแนวโน้มที่สอดประสานกับระบบทุนนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ รัฐไม่ได้เป็นสถาบันที่ดำรงอยู่อย่างเป็นกลาง หากแต่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างการผลิตแบบทุนนิยมโดยตรง รัฐจึงเปลี่ยนสถานะไปเป็นองค์ประกอบของกระบวนการสะสมทุน กลายเป็นตัวแทนของระบบทุนนิยมโดยรวม (collective capitalist) และทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของทุนนิยมอย่างสมบูรณ์ เมื่อกล่าวถึงมิติการเมือง ซึ่งเชื่อมโยงกับรัฐ การเมืองก็ถูกกลืนเข้าสู่กระบวนการผลิต การเมืองไม่ได้ดำรงอยู่อย่างเป็นอิสระจากเศรษฐกิจ แต่ตรรกะของทุนได้ซึมเข้าไปในทุกพื้นที่ทางการเมือง ทั้งสถาบันทางการเมือง พรรคการเมือง และขบวนการเคลื่อนไหวทางการเมือง กล่าวอีกนัยหนึ่ง รัฐได้กลายเป็นเครื่องมือของระบบทุนนิยม ทำหน้าที่ในการประสาน อำนวยความสะดวก หล่อเลี้ยงให้ระบบทุนนิยมเดินหน้าอย่างราบรื่น ผ่านการบัญญัติกฎหมาย การใช้กลไกทางอุดมการณ์สอดแทรกในวัฒนธรรม การศึกษา การเมือง ทำให้ทุนนิยมขับเคลื่อนต่อไป และแรงงานยอมรับสภาพที่เป็นอยู่โดยดุษณี (Tronti, 2019b: 73-4)

ในบทความที่สำคัญอีกชิ้นหนึ่ง The Strategy of Refusal (Tronti, 2019c) เป็นข้อเสนอการปฏิวัติชนชั้นกรรมาชีพ ซึ่งเป็นเสมือนบทสรุปของการตีความ Marx ที่แตกต่างจากมาร์กซิสม์สายอื่นแบบกลับหัวกับหาง เขาเสนอว่า ในภาวะที่ทุนผนวกกลืนสังคมและรัฐเป็นส่วนหนึ่ง การปฏิวัติของชนชั้นกรรมาชีพจึงไม่ใช่การยึดอำนาจรัฐและสร้างเผด็จการชนชั้นกรรมาชีพ ภายใต้การชี้นำของพรรคคอมมิวนิสต์ หากแต่อยู่ที่การตระหนักถึงความสำคัญของกรรมาชีพ ซึ่งเป็นที่มาของทุน (ไม่ใช้ทุนเป็นที่มาของแรงงาน) ยิ่งระบบทุนนิยมขยายไปสู่สังคม และสังคมกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบทุนนิยมมากเพียงใด แรงงานยิ่งมีความสำคัญต่อทุนมากขึ้น และทุนดำรงอยู่อย่างเปราะบางมากขึ้นเท่านั้น ดังนั้น “ยุทธศาสตร์การปฏิเสธงาน” คือหัวใจของการปฏิวัติ สำหรับนายทุน “งาน” คือการใช้แรงงานสร้างมูลค่าเพื่อแลกกับค่าจ้าง แรงงานจะสร้างมูลค่าเองไม่ได้หากไม่พึ่งพิงปัจจัยการผลิตของทุน การปฏิเสธงานคือ การปฏิเสธความหมายของงานตามนิยามของทุน และคือการเห็นว่าแรงงานมีศักยภาพสร้างสรรค์มูลค่าได้ด้วยตนเอง การใช้ชีวิตของมนุษย์

ในทุกเวลาและสถานที่ล้วนแต่เป็นการทำงานและสร้างมูลค่าให้เกิดขึ้น กล่าวในเชิงยุทธศาสตร์ การปฏิเสธงาน คือการปฏิเสธที่จะร่วมมือกับทุน หรือแยกตัวจากตรรกะการผลิตและใช้อำนาจของทุนและรัฐ การปฏิเสธความร่วมมือ คือการปฏิเสธอำนาจของทุนและเป็นการหยุดกระบวนการสร้างมูลค่า การปฏิเสธไม่ใช่เพียงการต่อรองทางเศรษฐกิจแต่คือการเคลื่อนไหวทางการเมือง เป็นการประกาศความเป็นอิสระของชนชั้นแรงงาน ซึ่งสามารถบ่อนทำลายกลไกของระบบทุนนิยมได้โดยตรง การปฏิวัติจึงเกิดขึ้นได้จากความตระหนักถึงอำนาจที่มีอยู่ของชนชั้นกรรมาชีพ เป็นอำนาจที่มีอยู่ในตัวเองไม่ใช่สิ่งที่พรรคประทานมาให้ (Kitirianglarp, 2017a: 48-69; Tronti, 2019c)

การทบทวนแนวคิดโรงงานสังคมที่ผ่านมา โดยเฉพาะประเด็นการขยายตัวของโรงงานออกไปครอบงำสังคมทั้งหมด และยุทธศาสตร์การปฏิเสธงาน จะนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดของบทความนี้

วิธีการศึกษา

บทความวิจัยนี้เป็นผลจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โครงการพัฒนาแกนนำแรงงานรุ่นใหม่ในกลุ่มไรเดอร์ ตำบลบ่อวิน อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี ซึ่งผู้เขียนเป็นผู้ประสานงานและนักวิจัย โครงการได้จัดฝึกอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับสิทธิแรงงานและการสร้างอำนาจต่อรอง จำนวน 4 ครั้ง ครั้งแรกจัดเมื่อ 29 กันยายน 2567 ครั้งสุดท้าย 28 มีนาคม 2568 มีไรเดอร์เข้าร่วมตลอดโครงการประมาณ 50 คน ผู้เขียนได้ร่วมเป็นวิทยากรหรือสังเกตการณ์การจัดฝึกอบรม 3 ครั้ง ในระหว่างนั้นได้เดินทางไปประชุม และสนทนาอย่างไม่เป็นทางการกับคณะจัดงานที่บ่อวินรวม 5 ครั้ง แต่ละครั้งพักแรมในพื้นที่ประมาณ 2-4 วัน

การเก็บข้อมูลภาคสนาม เริ่มจากข้อมูลบริบททางเศรษฐกิจและสังคมของบ่อวิน โดยสำรวจย่านต่าง ๆ ของเมืองเพื่อทำความเข้าใจลักษณะทางกายภาพ เศรษฐกิจท้องถิ่น และการทำงานของไรเดอร์ในชีวิตประจำวัน จากนั้นเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างไรเดอร์ในตำบลบ่อวินและพื้นที่ใกล้เคียงจำนวน 65 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง ควบคู่กับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง โดยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง จำนวน 12 คน ซึ่งเป็นไรเดอร์ที่เข้าร่วมการฝึกอบรมอย่างน้อย 2 ครั้ง และเป็นสมาชิกของกลุ่มไรเดอร์ในท้องถิ่นที่มีการจัดตั้งขึ้น ทั้งนี้ประมาณครึ่งหนึ่งของผู้ให้สัมภาษณ์มีบทบาทอย่างกระตือรือร้นในกลุ่ม และมีสัดส่วน

ผู้หญิงไม่น้อยกว่า 1 ใน 4 ของผู้ให้สัมภาษณ์ นอกจากนี้ได้สัมภาษณ์นักสหภาพแรงงาน 2 คน ซึ่งเป็นผู้มีบทบาทในการจัดฝึกอบรม อีกทั้งได้สังเกตการณ์ทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการทำงานและชีวิตประจำวันของไรเดอร์ เช่น การพักผ่อนหลังเลิกงาน การสังสรรค์ เพื่อเข้าใจวิถีชีวิตและประสบการณ์ของแรงงานกลุ่มนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ตามแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ การตีความข้อมูลดำเนินไปพร้อมกับการเก็บข้อมูล แล้วใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์เบื้องต้นเป็นตัวกำหนดทิศทางการสัมภาษณ์ครั้งต่อไปเป็นกระบวนการ เนื่องจากผู้วิจัยมีบทบาทเป็นทั้งผู้ประสานงานโครงการและนักวิจัย ทำให้ค่อนข้างมีความใกล้ชิดกับผู้ให้ข้อมูล ซึ่งอาจส่งผลต่อการตีความข้อมูล ผู้วิจัยจึงพยายามลดอคติดังกล่าวด้วยการบันทึกภาคสนามอย่างเป็นระบบ การสัมภาษณ์ทำการบันทึกเสียงและถอดเสียงเป็นข้อความ แล้วนำเนื้อหาที่ได้มาเปรียบเทียบ ประมวลผล พร้อมตรวจสอบข้อมูลจากหลายแหล่ง แล้ววิเคราะห์ข้อมูลอย่างรอบด้าน ชื่อของไรเดอร์ในบทความนี้เป็นนามสมมุติเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ลำดับต่อไปเข้าสู่เนื้อหา เริ่มจากให้ภาพบริบทของเมืองอุตสาหกรรมในฐานะรูปธรรมของโรงงานสังคม ทำความเข้าใจภูมิหลังของไรเดอร์ ครอบครัวและการผลิตซ้ำกำลังแรงงานในโรงงานสังคม จากนั้นอธิบายการขูดรีดภายใต้แพลตฟอร์ม การตอบโต้ภายใต้บริบทโรงงานสังคม หัวข้อสุดท้ายอภิปรายและสรุป ปิดท้ายด้วยข้อเสนอแนะของบทความ

เมืองอุตสาหกรรม

เมืองอุตสาหกรรมอย่างบ่อวินและพื้นที่ใกล้เคียง เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนของ “โรงงานสังคม” เมืองอุตสาหกรรมแห่งนี้ทำให้เห็นภาพของพื้นที่การผลิต การบริโภค และการผลิตซ้ำทางสังคม ภายใต้โครงการจัดระเบียบเชิงพื้นที่เพื่อการอุตสาหกรรม โดยการอำนวยการเป็นอย่างดีของรัฐส่วนกลางและท้องถิ่น บ่อวินเป็นส่วนหนึ่งของโครงการเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก ซึ่งต่อยอดจากโครงการพัฒนาพื้นที่ชายฝั่งทะเลตะวันออก หรือ Eastern Seaboard ที่เกิดขึ้นในทศวรรษ 2530 โครงการครอบคลุมพื้นที่บางส่วนของ 3 จังหวัด ได้แก่ ฉะเชิงเทรา ชลบุรี และระยอง ในพื้นที่มีนิคมอุตสาหกรรมหลายแห่ง และเนื่องจากอุตสาหกรรมส่วนใหญ่เป็นอุตสาหกรรมยานยนต์ ที่มีกำลังการผลิตสูงเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก ทำให้ครั้งหนึ่งพื้นที่แห่งนี้ได้รับการขนานนามว่า “Detroit of Asia” ที่ตำบลบ่อวิน อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี มีนิคมอุตสาหกรรม 2 แห่งคือ นิคมอุตสาหกรรม

ดับบลิวเอชเอ และนิคมอุตสาหกรรมโรจนะ ซึ่งเป็นที่ทำงาน บ้าน และ “สถาบัน” ผลิตซ้ำกำลังแรงงานของแรงงานนับหมื่นชีวิต

เมื่อมองภาพจากเบื้องบน โครงสร้างทางเศรษฐกิจถูกสร้างขึ้น เพื่อเชื่อมต่อแรงงานเข้ากับเศรษฐกิจโลก ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ ทางหลวงมอเตอร์เวย์ ท่าเรือแหลมฉบัง นิคมอุตสาหกรรมหลายแห่ง ฯลฯ โครงสร้างทางเศรษฐกิจเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นรากฐานหล่อเลี้ยงชีพจรทางเศษฐกิจ แต่ก่อนจะถึงวันนี้ งานของเกรียงศักดิ์ ธีระโกวิทขจร (Teerakowitkajorn, 2019: 81-110) ช่วยให้ภาพของตำบลบ่อวินในอดีตที่คมชัด พื้นที่แห่งนี้เคยเป็นแหล่งผลิตสับปะรดศรีราชาอันลือชื่อ ทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 331 ถนนสายสำคัญเคยเป็นเส้นทางลำเลียงยุทโธปกรณ์ของสหรัฐฯ ในช่วงสงครามอินโดจีน ในอีกหลายทศวรรษต่อมาเส้นทางเดียวกันได้นำพาคนอีสานจำนวนมากมาถึงโรงงาน เกรียงศักดิ์เล่าถึงชายคนหนึ่งจากจังหวัดสุรินทร์ กับหอบผ้าจากบ้าน มาเริ่มต้นชีวิตคนงานเมื่อปลายทศวรรษ 2530 ขณะที่ถนนยังเป็นสองเลนและมีเพียงรถสองแถวไม่กี่สาย หญิงอีกคนหนึ่งเกิดและเติบโตในท้องถิ่นเมื่อกลางทศวรรษ 2540 เธอเติบโตขึ้นพร้อมกับนิคมอุตสาหกรรมแห่งแรกในพื้นที่ จากครอบครัวเกษตรกร กลายเป็นเจ้าของหอพักคนงานขนาดเล็ก และเติบโตขึ้นเป็นลำดับ ในปี 2555 นิคมอุตสาหกรรมในบ่อวินและใกล้เคียงเพิ่มขึ้นเป็น 3 แห่ง และภายในหนึ่งทศวรรษหลังจากนั้น เธอพบกับตัวเองในวัยย่างเข้ากลางคนในฐานะเจ้าของธุรกิจจัดหางานและรับเหมาก่อสร้างที่ไม่น้อยหน้าใคร นอกเหนือจากชีวิตของคนสามัญภายในรั้วอันมิดชิดของนิคมอุตสาหกรรม มีคนอีกกลุ่มหนึ่ง ประกอบด้วยนายทุนญี่ปุ่นและอเมริกา ผู้บริหารนิคม เจ้าหน้าที่เทคนิค นักพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ เจ้าของบริษัทจัดหาแรงงาน ข้าราชการส่วนกลาง ส่วนท้องถิ่น และฝ่ายความมั่นคง ที่ร่วมมือกันเป็นเสมือน “กองบัญชาการ” ของความเปลี่ยนแปลง ที่ไม่อนุญาตให้มีสิ่งใดขวางทาง “การพัฒนาพื้นที่ยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมระดับนำของประเทศ”

ในปัจจุบัน หากเราไปที่บ่อวิน ภาพชีวิตทางเศรษฐกิจที่คึกคักจะประจักษ์แก่สายตา บนถนนสายรองจากแยกอ่าวอุดม เข้าสู่ตำบลบ่อวิน ปรากฏรั้วของนิคมอุตสาหกรรมซึ่งมีโรงงานหลายสิบแห่งอยู่ภายใน ในช่วงเช้า เย็น จะเห็นคลื่นแรงงานในชุดยูนิฟอร์มเข้าออกประตูโรงงาน รถรับส่งคนงานของบริษัทวิ่งขวักไขว่ ริมถนนสายหลักปรากฏอะพาร์ตเมนต์สำหรับแรงงานหลากหลายราคา จากถนนใหญ่เข้าไปในเส้นทางย่อยแตกแขนงผ่านชุมชนดั้งเดิมหรือพื้นที่ไร่นา มีหอพักคนงานใหญ่น้อย หมู่บ้านจัดสรรหลายเกรด ในช่วงเย็นของแต่ละวัน สถานที่คึกคักที่สุดคือตลาดนัดอาหารและสินค้าใช้สอย

บ่อวินมีตลาดนัดนับสิบ ๆ แห่งกระจายตัวอยู่ใกล้โรงงาน หรือชุมชนคนงานที่แผ่ออกไป ในช่วงเลิกงานเหล่าคนงานคลาคล่ำจับจ่ายซื้ออาหาร ของใช้จำเป็น หรือนั่งดื่มกินพักผ่อน ที่ทางแยกจุดตัดระหว่างทางหลวงจังหวัดกับซุปเปอร์ไฮเวย์สายหลัก ปรากฏห้างสรรพสินค้าระดับห้าดาวของพื้นที่ เป็นที่จับจ่ายและพักผ่อนของลูกค้าระดับผู้บริหารของโรงงาน และแรงงานคอปกขาวชาวจีน ไม่ห่างจากที่นี่นัก คือย่านค้าประเวณียามค่ำคืน ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในท้องถิ่น ไม่ไกลออกไปอีก คือย่านที่พักของแรงงานเมียนมาร์หลายพันชีวิต ห่างออกไปกระจายตามย่านเมืองคือสถานบันเทิงยามค่ำยุคใหม่ “ตลาดนัดลานเบียร์” สถานที่ขายอาหารราคาประหยัดและดนตรีสด ที่พักผ่อนหลังเลิกงานที่กำลังได้รับความนิยมในหมู่แรงงาน

ภาพทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นหน่วยการผลิต ที่ทำงานหนุนเสริมกันภายใต้ตรรกะของทุนนิยม เมืองอุตสาหกรรมจึงไม่ใช่เพียงที่ตั้งโรงงานเท่านั้น แต่คือพื้นที่ของการผลิตซ้ำกำลังแรงงาน เป็นพื้นที่ที่ถูกจัดการด้วยตรรกะของทุน ให้มีที่พักใกล้ ๆ ราคาสมเหตุผล การเดินทางที่สะดวก เพื่อช่วยให้ไปทำงานได้สะดวกรวดเร็วที่สุด มีพื้นที่สำหรับขายสินค้าอุปโภคบริโภค และที่พักผ่อนราคาประหยัด เพื่อฟื้นฟูร่างกายและจิตใจให้มีเรี่ยวแรงไปทำงานวันใหม่ มีสถานศึกษา สถานพยาบาล สถานที่พึ่งทางใจ สถานที่พักผ่อนออกกำลังกาย (โรงเรียน โรงพยาบาล วัด สวนสาธารณะ) ทั้งหมดทำหน้าที่เพื่อสนับสนุนการทำงาน การเลี้ยงชีวิต และการผลิตซ้ำแรงงานรุ่นใหม่ ให้เป็นพลังงานขับเคลื่อนผลกำไรของทุนอย่างต่อเนื่อง

แรงงานเสี่ยง

ในเมืองอุตสาหกรรม ซึ่งวงจรการผลิตและการบริโภคหมุนวนเป็นเนื้อเดียวกัน ต้องการแรงงานภาคบริการ ช่วยอำนวยความสะดวก ในกิจกรรมการบริโภคหลายรูปแบบ อาชีพไรเดอร์ส่งอาหาร คือหนึ่งในแรงงานภาคบริการที่หล่อเลี้ยงชีวิตเมืองแห่งนี้ ตามย่านต่าง ๆ ของเมือง เราจึงพบเห็นไรเดอร์ในเสื้อยูนิฟอร์มทำงานอยู่จำนวนมาก เพื่อจะเข้าใจสภาพการทำงานของไรเดอร์ เราจะเริ่มจากทำความเข้าใจภูมิหลังของพวกเขา การสัมภาษณ์ไรเดอร์จำนวน 12 ราย ทำให้พบลักษณะร่วมกันของผู้ให้สัมภาษณ์ว่า ก่อนเป็นไรเดอร์ พวกเขาทำงานอื่นในเมืองนี้มาก่อน และปัจจัยที่ผลักดันเข้าสู่อาชีพไรเดอร์ คืองานที่ทำมาก่อนนั้นเป็นงานไม่มั่นคง (precarious works) คือเป็นการจ้างงานชั่วคราว งาน

ระยะสั้น หรืองานเหมาช่วง ทำให้รายได้ไม่แน่นอน ขาดสิทธิประโยชน์พื้นฐาน ไร้อำนาจต่อรอง จึงต้องเปลี่ยนงานบ่อย จนกระทั่งมาเป็นไรเดอร์ ดังตัวอย่างของต้น และเก่ง

ต้น หนุ่มอีสานวัย 26 ปี จากจังหวัดศรีสะเกษ จบการศึกษาระดับ ปวช. มาฝึกงานโรงแรมที่พัทยา และได้งานต่อเป็นช่างไฟฟ้าของโรงแรมอยู่ 4 ปี เมื่อโควิด-19 ระบาดเขาถูกเลิกจ้าง จึงมาหางานที่บ่อวินตามคำแนะนำของเพื่อน ได้เข้าทำงานในโรงงานผลิตยางกันกระแทกสำหรับรถยนต์ของบริษัทญี่ปุ่น เป็นแรงงานรับเหมาช่วง (subcontract) ผ่านบริษัทจัดหางานแห่งหนึ่ง การจ้างแรงงานรับเหมาช่วง เป็นรูปแบบการจ้างงานแบบยืดหยุ่นที่นิยมแพร่หลายในประเทศไทย เนื่องจากเป็นกลยุทธ์ของนายจ้างในการลดการจ้างแรงงานประจำ ซึ่งมีต้นทุนในการจ้างงานสูง (Luekitinan, 2021) ต้นทำงานที่บริษัทนี้ 3 ปี แต่บริษัทไม่ยอมปรับสถานะให้เป็นลูกจ้างประจำ เขาบอกว่า “ผมทำงานตามสัญญาจ้างชั่วคราว เป็นสัญญา 3 เดือน ถ้าเราประวัติดี ไม่ขาด ไม่ลา ไม่สาย เขาก็ต่อสัญญาให้ แต่ก็ขึ้นอยู่กับหัวหน้างานและผู้จัดการแผนก ผมทำสามเดือน ครบแล้วเขาก็ต่อไปอีก แล้วก็หกเดือน แล้วก็ต่อไปเรื่อย ๆ”

นอกจากงานไม่มั่นคงแล้ว แรงงานรับเหมาช่วง หรือแรงงานซับคอนแทรค ยังได้รับค่าจ้างและสวัสดิการน้อยกว่าพนักงานประจำ

> “มันแบ่งชนชั้นกันระหว่างพนักงานประจำและซับ รายได้ก็ไม่เท่ากัน เราโดนหักเยอะ ค่าคอม ค่าหัว พนักงานประจำได้เดือนนึงหมื่นห้า ถ้ารวมโอทีเสาร์อาทิตย์ได้ประมาณสองหมื่น แต่ซับได้ไม่ถึงหมื่นห้า โอทีพวกประจำได้ชั่วโมงละ 70 บาท แต่ซับได้ 60 บาท”

ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของแรงงานรับเหมาช่วง คือความไร้อำนาจต่อรองจากความไร้สถานะเป็นพนักงาน ในภาวะไร้อำนาจจึงมักถูกกระทำจากระบบอำนาจนิยมในโรงงาน แรงงานเหล่านี้มักเผชิญแรงกดดันในการทำงาน และบ่อยครั้งนำไปสู่การเปลี่ยนงานเพื่อหนีปัญหา ดังที่ต้นเล่าว่า

> “เขาให้ช่วยงานแผนกอื่นแล้วแต่ใครจะเรียก ต้องดูแลทุกอย่างเกี่ยวกับไฟฟ้า ล้างแอร์ ซ่อมไฟ แล้วก็กดดันสั่งนั่นสั่งนี้เยอะ เขาเคยจ้างผมออกสามสี่หมื่นบาท แต่ผมอยู่ครบสองปีแล้วอยากอยู่ต่อ ช่วงนั้นผมต้องไปพ่นยาฆ่าเชื้อในไลน์ผลิต แล้วติดโควิด เขาก็เอามาคิดในเรื่องการลา ผมไม่ได้บรรจุ เพราะเขาว่าลาเยอะ ผมเป็นโควิดสามครั้ง

> มีใบรับรองแพทย์ วัคซีนผมก็ฉีด 4 เข็ม แต่เอาไม่อยู่ ผมเอาหลักฐานให้ดูเขาก็ไม่ฟัง ทนอยู่ 3 ปีแต่ไม่ไหวเลยลาออก”

เก่ง ชายผิวเข้มคุยสนุกจากจังหวัดสุรินทร์ ชีวิตในวัย 35 ปีของเก่งสะท้อนให้เห็นความไม่แน่นอนของชีวิตแรงงานไทยที่เกินกว่าความคาดหมาย เก่งเกิดในครอบครัวชนบท พ่อแม่คือแรงงานที่มาทำงานที่กรุงเทพฯ ต่อมาแยกทางกัน เก่งจึงเติบโตขึ้นมากับยายที่บ้าน เรียนจบชั้น ม.6 มีโอกาสได้ทุนการศึกษาจากมูลนิธิแห่งหนึ่งให้ไปเรียนมหาวิทยาลัย แต่เกิดรัฐประหารปี 2549 การให้ทุนจึงสะดุดและพลาดโอกาสเรียนหนังสือไป เมื่อมีรถโรงงานไปหาคนงานที่บ้าน จึงตัดสินใจมากับรถโรงงาน พร้อมเงินติดตัวจากยาย 700 บาท เริ่มต้นชีวิตคนงานครั้งแรกที่จังหวัดปทุมธานี ต่อมาย้ายมาทำโรงงานที่ชลบุรี แต่เปลี่ยนงานบ่อยเพราะเป็นแรงงานรับเหมาช่วง เขาพูดถึงตัวเองว่า เพราะอยากหนีความจน อยากประสบความสำเร็จ จึงไม่ยอมทนทำงานที่ไม่มีอนาคต เขาเล่าถึงช่วงเวลาหนึ่งที่ไปขายแผ่น CD เพลงที่พัทยา ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความปรารถนาที่จะถีบตัวเองของแรงงาน และการจ้างงานที่ผลักความเสี่ยงทั้งมวลไปไว้ที่แรงงานได้ดี

> “มันเป็นธุรกิจขายซีดีเพลง คือเราเป็นเด็กที่จนแล้วเห็นเขามาพูด เราก็อยากมีกิจการของตัวเอง ได้ใส่สูทผูกไทผมก็ดีใจ ผมเดินลากกระเป๋ากลางแดดวันละ 20 กิโลเมตร เขตพัทยาทุกซอกทุกซอยผมเดินหมด ตรงไหนขายได้ผมก็ไป ไปยืนร้องยืนเต้นตามเพลงให้เขาสนใจ แต่งตัวเป็นกะเทยผมก็แต่ง... อยู่พัทยามีห้องเช่าให้อยู่กัน 5 คน แต่ต้องหารกันออกเอง บริษัทบอกว่าเราต้องคิดว่าเป็นธุรกิจของเรา ต้องอดทน ต้องคิดบวก ห้ามพูดเรื่องที่ทำให้ท้อแท้ใจ วันไหนที่ขายไม่ได้คือไม่มีตังค์ ก็รวมเงินกันไปซื้อถั่วเขียว กับน้ำตาล ต้มกินให้มันอยู่ท้อง ถ้าเป็นมาม่าเราก็ต้มให้มันอืด แล้วค่อยแบ่งกัน...ผมถูกย้ายไปขายในกรุงเทพฯ จับฉลากได้ศูนย์ราชการ มันขายยาก ไม่เหมือนที่พัทยามีคนอีสานช่วยซื้อ ที่ศูนย์ราชการเขาไม่ให้ขึ้นตึก ผมก็แอบขึ้นไป แอบเข้าไปในห้องทำงาน แต่ยามจับได้ไล่ออกมา แต่ผมก็พยายามเข้าไปทุกตึก ขอให้ขายให้ได้ แต่มันขายไม่ได้จริงๆ ทำยอดไม่ได้ก็เลยต้องออก”

ในช่วงต่อมา เก่งมีความเติบโตทางความคิดมากขึ้น ที่โรงงานผลิตชิ้นส่วนยานยนต์สัญชาติญี่ปุ่น เขาเล่าอย่างภาคภูมิใจถึงการมีส่วนร่วมในการจัดตั้งสหภาพแรงงานว่า “งานผมคือขับรถไฟฟ้าส่งพาร์ทในโรงงาน ผมไปได้ทุกแผนก ผมเตรียมใบสมัครสมาชิกสหภาพไปให้เพื่อนลงชื่อด้วย เคยถูกผู้บริหารวิ่งไล่ คาดโทษจะเอาผมออก แต่ก็หยุดผมไม่ได้จนเราตั้งสหภาพได้” ด้วยการสนับสนุนของพันธมิตรสหภาพแรงงาน ทำให้สามารถจัดตั้งสหภาพแรงงานในโรงงานแห่งนั้น ซึ่งเขาเป็นกรรมการสหภาพอยู่ระยะหนึ่ง ในระหว่างนั้นจากการที่ทำงานเต็มเวลาได้เงินเดือนประมาณ 6,000 บาท มีเงินไม่พอใช้จ่าย เขาหารายได้พิเศษด้วยการนำเสื้อผ้ามือสองมาขาย “ผมซื้อบ้านกับแฟน แล้วก็ต้องส่งให้ยาย ก็เลยเอาเสื้อผ้ารองเท้ามือสองมาให้ K [เครดิต] แล้วเก็บเงินที่หลัง เวลาเบรก เวลาพักเที่ยง ผมก็เอาแคตตาลอกสินค้าไปให้คนเลือก ผมมีลูกค้าเยอะเขารู้จักผมทั้งโรงงาน หยุดวันอาทิตย์ผมก็นั่งรถตู้ไปเอาของตลาดโรงเกลือ ตอนนั้นเคยได้เดือนละ 3 หมื่นกว่า”

แต่ความไม่แน่นอนก็ยังตามติดชีวิตเป็นเงาตามตัว เก่งเล่าถึงเรื่องเส้นสายในโรงงาน ที่หัวหน้างานเลือกสนับสนุนคนของตนเอง แทนที่เขาซึ่งมีผลงานจะได้รับการโปรโมตให้เป็นโฟร์แมน ต่อมาการทำงานทำให้เริ่มมีอาการกระดูกทับเส้น อาการหนักขึ้นถึงขั้นเดินไม่ได้ ในที่สุดต้องออกจากโรงงาน เมื่อออกมาไปทำงานหลายอย่าง นายหน้าขาย อสังหาริมทรัพย์ ขายเสื้อผ้าที่จังหวัดนนทบุรี กลับมาขายปลาหมึกย่างที่ลานเบียร์ ออกไปขับรถรับส่งพัสดุ คนงานบริษัทวางท่อประปา ทำงานอู่ซ่อมแบตเตอรี่รถยนต์ไฮบริด แต่ทุกงานไม่ประสบความสำเร็จ ในที่สุดบ้านที่ซื้อไว้ถูกศาลยึดขายทอดตลาด ติดเครดิตบูโร ไม่สามารถกู้ยืมสถาบันการเงินได้ เมื่อหมดหนทางในที่สุดจึงมาขับแกร็บ แต่โรคกระดูกทับเส้นเริ่มกลับมากำเริบอีก ล่าสุดยายที่เคยเลี้ยงดูป่วยหนัก จึงกลับสุรินทร์ไปดูแลยายในช่วงสุดท้าย ภายหลังยายเสียชีวิตจึงเลี้ยงตัวเองด้วยการเป็นไรเดอร์ส่งอาหารที่อำเภอเมืองสุรินทร์

ชีวิตของต้นและเก่งสะท้อนให้เห็นความไม่มั่นคงในชีวิตและการทำงานของแรงงานในเมืองอุตสาหกรรม การเลี้ยงชีพภายใต้รูปแบบการจ้างงานที่ผลักภาระความเสี่ยงทั้งมวลของทุน ไปให้แรงงานแบกรับ เมื่อบวกกับความด้อยสิทธิและสวัสดิการ ขัดสนรายได้ แรงงานส่วนใหญ่จึงมีสถานะเป็น “แรงงานเสี่ยง” ที่วนเวียนอยู่กับการเปลี่ยนงานเปลี่ยนอาชีพอย่างไร้อนาคต มองในภาพใหญ่ขึ้น ชีวิตของพวกเขาคือผู้ผลิตมูลค่าใน “โรงงานสังคม” ที่ถูกโยกย้ายให้ไปสร้างมูลค่าตามที่ทุนต้องการ เราจะเข้าใจการสร้างมูลค่าของทุน

ภายใต้โรงงานสังคมได้ชัดเจนขึ้นอีก เมื่อพิจารณาในหน่วยของครอบครัว ซึ่งเชื่อมโยงเอามิติทางเพศ และพื้นที่เมือง-ชนบทเข้าสู่กระบวนการนี้ด้วย

ครอบครัวในฐานะหน่วยผลิตซ้ำกำลังแรงงาน

ไรเดอร์ที่ให้สัมภาษณ์เกือบทุกคนมีคู่ครองสร้างครอบครัว บางคนมีภาระเลี้ยงดูลูก บางคนหารายได้จุนเจือพ่อแม่ การดูแลครอบครัวไม่อาจมองว่าเป็นเรื่องส่วนตัวเท่านั้น เพราะถ้าหากทุกเช้าต้องมีแรงงานเดินเข้าประตูโรงงานเพื่อสร้างมูลค่าให้ทุน ก็ต้องมีคนดูแลแรงงานให้มีเรี่ยวแรงสำหรับวันใหม่ และมีเด็กที่เกิดและเติบโตเป็นแรงงานรุ่นใหม่ ทว่าการเลี้ยงดูครอบครัวกลับไม่ถูกนับรวมเป็นต้นทุนในการทำงาน หากผลักภาระให้แรงงานแบกรับทั้งหมด และด้วยภาระที่หนักกว่ารายได้ สิ่งที่เกิดขึ้นคือการผลักภาระให้ครอบครัวที่ไกลออกไปในชนบทช่วยแบกรับ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ตอนนั้นคลอดลูกคนที่สอง แม่ผัวบอกว่าเลี้ยงให้ไม่ไหว หนูก็เลยตัดสินใจลาออก บริษัทนี้ถือว่าเป็นบริษัทที่สวัสดิการดีมาก หนูยอมรับเลย ทุกวันนี้หนูก็ยังอยากเข้า ถ้าเกิดว่าเขาให้โอกาสเรา” ข้อความนี้เป็นของ หนิง สาวบุรีรัมย์วัย 38 ปี หนิงมีลูก 2 คน ลูกคนแรกส่งไปให้แม่ของสามีที่จังหวัดน่านเป็นผู้เลี้ยงดู และเมื่อมีลูกคนที่สอง แม่สามีบอกว่าหากส่งไปให้อีกจะเลี้ยงไม่ไหว จึงเป็นที่มาของการตัดสินใจลาออกจากโรงงานซึ่งเธอเป็นพนักงานประจำมาเลี้ยงลูก

หนิงไม่เพียงให้กำเนิดบุตร 2 คน เลี้ยงดูลูกตอนแบเบาะ เธอยังทำหน้าที่หารายได้เลี้ยงครอบครัวไปพร้อม ๆ กับสามี เธอเคยทำงานโรงงานแห่งหนึ่ง เป็นคนงานรับเหมาช่วงอยู่ 3 ปี บริษัทไม่บรรจุให้เป็นพนักงานประจำและกดดันให้ลาออก จากนั้นไปทำโรงงานอีกแห่งหนึ่ง ได้บรรจุเป็นพนักงานประจำ แต่ตั้งครรภ์ลูกคนที่สอง จึงลาออกมาเลี้ยงลูก หลังออกจากงาน เลี้ยงลูกพอหย่านม คนรู้จักขายรถตู้มือสองให้ จึงผ่อนรถตู้มาประกอบอาชีพขับรถรับส่งนักเรียน เธอเล่าเหตุการณ์ระหว่างที่ขับรถตู้ และเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้แม่สามียอมรับลูกคนที่สองไปเลี้ยง “ตอนนั้นเขาเกือบ 3 ขวบแล้ว เขาก็นั่งไปกับหนูทุกวัน ทีนี้วันนั้นเบรกกะทันหัน หัวเขากระแทกกับแผงหน้ารถช้ำเป็นรอย หนูสงสารลูกมาก ย่า [ที่จังหวัดน่าน] รู้ข่าว ก็บอกว่าเอาลูกมาเข้าโรงเรียนนี่” เธอพูดติดตลกว่า ถ้ารู้ว่าย่าจะเปลี่ยนใจอย่างนี้จะไม่ออกจากงานประจำ

หนิงขับรถตู้ได้หลายปี แต่เกิดโควิด-19 ระบาด โรงเรียนปิด ขาดรายได้ ขาดเงินส่งงวดรถ ต้องขอความช่วยเหลือจากน้องสาวที่ไปทำงานเกาหลีใต้ เมื่อเลิกขับรถตู้ เป็น

เวลาเดียวกับที่สามีซึ่งเป็นคนขับรถบรรทุกของโรงงาน ต้องออกจากงานเพราะบริษัทมีปัญหา สามีได้เงินชดเชยมา 80,000 บาท จากนั้นสองสามีภรรยาหันมายึดอาชีพไรเดอร์ ในปี 2567 เมื่อเห็นว่ารายได้ไม่พอค่าใช้จ่ายสำหรับภาระต่าง ๆ เธอจึงตัดสินใจจะไปทำงานเกาหลีใต้ จ่ายค่านายหน้าไป 4 หมื่นกว่าบาท แต่ลงทะเบียนไม่ผ่าน และตรวจร่างกายพบว่าเป็นมะเร็ง “หนูก็บอกพี่เขา [นายหน้า] ว่า หนูขอเงินคืนนะ หนูเป็นมะเร็ง หนูต้องไปตัดนม แกคืนมาให้สามหมื่น ก็มาจ่ายค่างวดรถที่ค้างอยู่ หนูผ่าตัดวันที่ 17 สิงหาที่ผ่านมา ผ่าได้สิบวันหนูมาขับแกร็บเลย เพราะว่าชีวิตเราอยู่กับรายวัน” หนิงบอกว่าที่ทำทุกอย่างเพราะต้องการส่งเงินไปให้แม่สามีเลี้ยงลูกทั้งสองให้ดีที่สุด

นอกจากหนิง ยังมีกรณีไรเดอร์หญิงคนอื่น คือ *ฟ้า* เธอเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวแยกทางกับสามี มีลูกชาย 1 คน เพิ่งเรียนจบชั้น ม. 6 ลูกชายอยู่กับยายที่จังหวัดบุรีรัมย์ เธอทำงานส่งเงินให้ยายกับลูกที่ต่างจังหวัด อีกคนหนึ่งคือ *อี๊ฟ* สาวชาวอุบลราชธานี อี๊ฟพาแม่มาอยู่ที่บ่อวินด้วย ก่อนหน้านี้ทำงานโรงงาน เมื่อมีรายได้เธอช่วยผ่อนชำระหนี้ที่นาที่ติดจำนองของแม่ วันอาทิตย์หยุดงานโรงงาน ช่วยแม่ขายของที่ร้าน ปัจจุบันออกจากโรงงานมาเป็นไรเดอร์ วันไหนที่ไม่ออกมาขับก็ช่วยงานแม่ที่ร้าน และอีกคนคือ *เจี๊ยบ* ชาวจังหวัดกาญจนบุรี จบการศึกษาปริญญาตรี เคยเป็นครูอัตราจ้างแต่เงินไม่พอใช้ จากนั้นเปลี่ยนมาทำโรงงานชาวจีน แต่ไม่อยากทนกับการแบ่งชั้นและการแบ่งพรรคแบ่งพวกในโรงงาน จึงออกมาเป็นไรเดอร์ เจี๊ยบซื้อบ้านทาวน์เฮ้ากับสามี เธอบอกว่าอนาคตคงได้รับพ่อผู้ชราจากกาญจนบุรีมาอยู่ด้วย พี่น้อง 2 คนเป็นผู้ชาย คิดว่าคงเป็นเธอที่ต้องทำหน้าที่ดูแลพ่อ

กรณีตัวอย่างไรเดอร์หญิง แสดงให้เห็นบทบาทของครอบครัวต่อการผลิตซ้ำกำลังแรงงาน (reproduction of labour power) ดังกรณีหนิง เธอรับหน้าที่ 2 ด้านในเวลาเดียวกัน คือทำงานบ้าน ขณะเดียวกันออกไปทำงานหารายได้เลี้ยงดูครอบครัวด้วย การทำงานบ้านของผู้หญิง ครอบคลุมตั้งแต่การมีเพศสัมพันธ์กับสามี ตั้งครรภ์ ให้กำเนิดและเลี้ยงดูบุตร รวมถึงดูแลการกินอยู่ของสมาชิกในบ้าน และบางกรณีรวมถึงดูแลผู้สูงอายุด้วย ในทัศนะของนักคิดสตรีนิยมมาร์กซิสต์กลุ่มออโตโนเมีย การทำงานบ้านถือเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างมูลค่าในระบบทุนนิยม เพราะถ้าผู้หญิงไม่ทำงานบ้าน ผู้ชายย่อมไม่สามารถทำงานนอกบ้านได้เต็มที่ และไม่มีผู้ให้กำเนิดและเลี้ยงดูเด็กให้เติบโตขึ้นเป็นแรงงานรุ่นใหม่ กรณีไรเดอร์หญิง ได้สะท้อนให้เห็นความสำคัญของปริมณฑลของการผลิตซ้ำ และบทบาทของผู้หญิงที่ถูกมองข้าม ทำให้เห็นว่าผู้หญิงไม่เพียงถูกขูดรีดผ่านการทำงานนอกบ้านโดยตรงเท่านั้น แต่ถูกขูดรีดผ่านสถาบันครอบครัวในระบบทุนนิยมด้วย (Kitirianglarp,

2017b, 135-149; Fortunati, 1995) ส่วนสาเหตุที่ผู้หญิงยินยอมแบกรับภาระนี้ อิทธิพลของความคิดเรื่องการแบ่งบทบาทชายหญิงในสถาบันครอบครัวส่งผลอย่างมากต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้หญิง หากกล่าวเฉพาะสังคมอีสาน มิติวัฒนธรรมมีความสำคัญอย่างมากต่อการกำหนดบทบาทของผู้หญิงต่อครอบครัว ภายใต้กรอบของการเป็นแม่ เมีย และลูกสาวที่ดี แรงงานหญิงอีสานถูกคาดหวังให้ทำหน้าที่ลูกสาวที่ดี ซึ่งเป็นการแสดงความกตัญญูต่อบุพการี (Angeles & Sunanta, 2009) ผู้ให้สัมภาษณ์ทุกคนต่างแสดงถึง ความตั้งใจจะเป็นลูกสาวที่ดี (รวมทั้งเป็นเมียและแม่ที่ดีแล้วแต่กรณี) แม้ต้องแลกด้วยความเหนื่อยยากเพียงใด

กรณีตัวอย่างที่ยกมาฉายภาพให้เห็นในอีกมิติหนึ่งว่า ครอบครัวที่ต่างจังหวัด มีบทบาทอย่างมากต่อการผลิตซ้ำกำลังแรงงานด้วย ดังที่คนงานหลายคนส่งลูกไปให้พ่อแม่ที่ต่างจังหวัดเป็นผู้เลี้ยงดู เพื่อที่ตนเองจะได้มีเวลาทำงานเก็บเงิน ธรรมเนียมการส่งลูกไปให้ปู่ย่าตายายที่ต่างจังหวัดเลี้ยงดูเกิดขึ้นมานาน โดยเฉพาะในหมู่แรงงานย้ายถิ่นจากภาคอีสาน การย้ายถิ่นของแรงงานและยังรักษาความสัมพันธ์กับครอบครัวที่ต้นทาง ถูกเรียกว่า “การดำรงชีพแบบเชื่อมโยงข้ามถิ่น” และ “ครอบครัวข้ามถิ่น” ซึ่งถูกมองว่าเป็นยุทธศาสตร์การดำรงชีพเพื่อความอยู่รอดหรือสร้างฐานะของครัวเรือนชนบท (Rigg & Salamanca, 2011) แต่เมื่อมองในกรอบโรงงานทางสังคมจะเห็นว่า ปรากฏการณ์นี้คือการขยายความสัมพันธ์ทางการผลิตระหว่างทุนกับแรงงานข้ามพื้นที่ไปสู่ชนบท ทำให้ภาคอุตสาหกรรมในเมืองกับภาคเกษตรกรรมในชนบทกลายเป็นหน่วยเดียวกันของการสะสมทุน ดังนั้นแม้จะอยู่ห่างไกลนับร้อยกิโลเมตร แต่แรงงานและทรัพยากรในชนบท ก็ถูกดึงเข้ามาสนับสนุนการสะสมความมั่งคั่งของทุนในเมืองอุตสาหกรรมด้วย

สำหรับบทบาทของผู้ชายในครอบครัว แม้ว่าผู้ชายไม่ถูกคาดหวังให้ทำงานบ้านเหมือนผู้หญิง แต่ผู้ชายก็ถูกกดดันด้วยความคาดหวังว่าให้เป็นผู้นำครอบครัวที่ดี การเป็นผู้นำครอบครัวที่ดีแสดงออกโดยการมีหน้าที่การงานที่ดี มีรายได้สูง มีสิ่งแสดงออกถึงฐานะ เช่น บ้าน รถยนต์ เครื่องอำนวยความสะดวก ผู้ให้สัมภาษณ์เพศชายทุกคน ต่างแสดงออกถึงความต้องการยกระดับชีวิตตนเองและครอบครัว แต่กลับเผชิญกับงานไม่มั่นคง มีหนี้สิน มีรายได้ชักหน้าไม่ถึงหลัง พวกเขาเข้าสู่อาชีพไรเดอร์โดยหวังว่าภาระทางเศรษฐกิจจะดีขึ้น หรืออย่างน้อยเป็นช่องทางแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า แต่ส่วนใหญ่กลับพบว่าความจริงไม่เป็นไปดังหวัง

การขูดรีดภายใต้แพลตฟอร์ม

ในบทความซึ่งเป็นที่มาของแนวคิดโรงงานสังคมของ Tronti ในทศวรรษ 1960 (Tronti, 2019b) เป็นช่วงที่ทุนนิยมในยุโรป กำลังปรับตัวเข้าสู่ระบบการผลิตแบบยืดหยุ่น (Post-Fordism) ข้อเสนอของเขาเป็นการอธิบายเชิงตรรกะถึงกระบวนการสะสมทุนแบบใหม่ในเวลานั้น และแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ในขณะนั้นยังไม่มีเทคโนโลยีดิจิทัล แต่เมื่อล่วงเข้าต้นศตวรรษที่ 21 งานแพลตฟอร์มซึ่งเป็นผลพวงของการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล ได้กลายเป็นรูปธรรมที่สมบูรณ์แบบของโรงงานสังคม ทำให้ความสัมพันธ์ทางการผลิตทุนนิยม เกิดขึ้นได้โดยไม่จำเป็นต้องมีโรงงาน นายจ้างไม่ต้องแสดงตัวให้เห็น แต่อำพรางตัวอยู่หลังเทคโนโลยี สามารถกระจายงานออกไปสู่แรงงาน ซึ่งไม่ว่าอยู่ที่ใดเวลาใดก็เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเพื่อสร้างมูลค่าตามที่แพลตฟอร์มต้องการ

การทำความเข้าใจการสร้างมูลค่าและการขูดรีดมูลค่าส่วนเกินจากไรเดอร์ในโรงงานสังคม อาจพิจารณาจากวงจรหมุนเวียนของทุนในวงรอบการผลิต (การผลิต การกระจาย การแลกเปลี่ยน และการบริโภค) เริ่มต้นที่ ด้านการผลิต ตามคำกล่าวของ Marx ที่ว่า “ไม่ใช่คนงานที่ใช้ปัจจัยการผลิต แต่เป็นปัจจัยการผลิตต่างหากที่ใช้คนงาน” (Marx, 1976 อ้างใน Tronti, 2019b: 56) การทำงานภายใต้แอปพลิเคชันของบริษัทแพลตฟอร์ม ทำให้เห็นรูปธรรมของข้อความนี้ได้อย่างดี ก่อนอื่น ไรเดอร์ต้องสมัครใช้งานแอปพลิเคชันของบริษัทผ่านสมาร์ทโฟน โดยยอมรับเงื่อนไข “การใช้บริการ” ของแอปตามที่บริษัทกำหนด ภายหลังจากที่สมัครใช้งานแอปเสร็จแล้ว งานของไรเดอร์เริ่มขึ้นเมื่อลงทะเบียนเข้าระบบ (log in) จากนั้นรอคำสั่งอาหาร ไปยังร้านอาหารที่กำหนด และนำอาหารไปส่งลูกค้า

การทำงานของไรเดอร์ภายใต้แอปพลิเคชันของบริษัทแพลตฟอร์ม ระบบที่ทำงานอยู่เบื้องหลังแอปนี้คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่าอัลกอริทึม และด้วยการที่อัลกอริทึมทำหน้าที่เป็นเสมือนศูนย์บัญชาการการจ้างงาน โดยการประมวลข้อมูลและตัดสินใจจัดการระบบการทำงานทั้งหมด จึงถูกเรียกว่า การจัดการโดยอัลกอริทึม (Algorithmic Management) (Kellogg et al., 2020) การทำงานของไรเดอร์อาจดูเหมือนว่าไรเดอร์เป็นผู้ใช้แอป แต่ความเป็นจริงแอปคือผู้จ่ายงาน กำหนดเป้าหมายร้านค้า เส้นทางวิ่งรับส่งอาหาร จ่ายค่าตอบแทน ประเมินความพึงพอใจจากลูกค้า ให้โบนัสเพื่อสร้างแรงจูงใจ จัดอันดับ (ranking) จากผลงาน การประมวลผลทั้งหมดส่งผลต่อการจ่ายงานรอบต่อไป การจัดการของอัลกอริทึมซึ่งเป็นระบบอัตโนมัติ ที่ไรเดอร์ไม่สามารถต่อรองได้ ไม่ทราบ

แม้กระทั่งข้อมูลเบื้องต้นของระบบการทำงานเบื้องหลัง หรือ “หลังบ้าน” ของอัลกอริทึม จึงเท่ากับว่า อัลกอริทึมคือผู้ใช้ไรเดอร์

ในกระบวนการทำงาน (การผลิต) ของไรเดอร์ การทำงานไม่ใช่เพื่อผลิตมูลค่าการใช้ (use value) หรือการทำให้ผู้สั่งอาหารได้กินอาหารเท่านั้น แต่ทุกนาที ทุกการเคลื่อนไหวของไรเดอร์ถูกควบคุมเพื่อเพิ่มมูลค่าสูงสุด(valorization process) ให้แพลตฟอร์ม มูลค่าที่เกิดขึ้นและบริษัทฉวยไปทั้งหมด ถูกปิดบังไว้ภายใต้ค่าจ้างที่ไรเดอร์ได้รับ แต่แพลตฟอร์มไม่เรียกเงินที่ให้กับไรเดอร์ว่าค่าจ้าง หากแต่เรียกว่าค่า “คอมมิสชัน” (commission) จากการให้บริการส่งอาหารให้ลูกค้า ส่วนไรเดอร์เรียกเงินนี้ว่า “ค่ารอบ” การได้ค่ารอบของไรเดอร์นั้น เป็นไปตามสูตรการคำนวณที่บริษัทเป็นผู้กำหนด บริษัทอ้างเสมอว่า ไรเดอร์ได้ค่าคอมมิสชันอย่างเป็นธรรม แต่สำหรับไรเดอร์พวกเขาพบว่า ค่ารอบที่ได้รับมีแนวโน้มลดลง และไม่คุ้มค่ากับการลงแรงและค่าใช้จ่ายต่างๆ

ในมิติของการบริโภคซึ่งมีบทบาทในการสร้างและทำให้เกิดการหมุนเวียนของมูลค่า อาจพิจารณาได้เป็นสามมิติที่เชื่อมโยงกัน มิติแรก การทำงานของไรเดอร์ก่อให้เกิดข้อมูลผู้บริโภค (consumer data) ทั้งจากฝั่งไรเดอร์ ลูกค้า และร้านค้า ข้อมูลผู้บริโภคเป็นสินทรัพย์ที่สำคัญในระบบทุนนิยมดิจิทัล เนื่องจากข้อมูลเหล่านี้ถูกนำไปใช้พัฒนาและควบคุมการทำงานของอัลกอริทึม มากไปกว่านั้นใช้ต่อยอดธุรกิจของแพลตฟอร์มในลักษณะ “super app” (แอปเดียวให้บริการหลายประเภท เช่น จองตั๋ว จองที่พัก) และยังสามารถเป็นสินค้าในตลาดซื้อขายข้อมูลผู้บริโภค เพื่อนำไปใช้เชิงพาณิชย์ในธุรกิจอื่น มิติที่สอง การทำงานของไรเดอร์ทำหน้าที่เชื่อมโยงกระบวนการ *การกระจายและการแลกเปลี่ยน (distribution and exchange)* โดยทำให้อาหารจากร้านค้าถึงมือลูกค้า และเมื่อการชำระเงินผ่านแพลตฟอร์มเสร็จสิ้น มูลค่าที่อยู่ในสินค้าได้แปรสภาพเป็นกำไรของทุน กล่าวได้ว่าในทุกคำสั่งซื้อที่ไรเดอร์ส่งสำเร็จ มูลค่าจะถูกถ่ายโอนและหมุนเวียนไปยังแพลตฟอร์ม ร้านค้า และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระบบ มิติสุดท้าย การบริโภคของไรเดอร์เอง ไม่ว่าจะเป็นการซื้ออาหาร การเติมน้ำมัน ค่าใช้จ่ายในการสื่อสาร ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการหมุนเวียนและผลิตซ้ำของทุน เนื่องจากการใช้จ่ายเหล่านี้ช่วยขับเคลื่อนการแลกเปลี่ยนในระบบเศรษฐกิจ และเอื้อให้เกิดการผลิตในรอบถัดไป ดังนั้น การบริโภคในบริบทของแรงงานแพลตฟอร์มจึงมิใช่เพียงกิจกรรมส่วนบุคคล หากแต่เป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการสร้างและหมุนเวียนมูลค่าในระบบทุนนิยม

การถูกขูดรีดแรงงานของไรเดอร์ ซึ่งหมายถึงการถูกบีบบังคับให้ทำงานหนัก แต่ได้รับค่าตอบแทนต่ำเพียงแค่พอยังชีพ ขณะที่ต้องแบกรับต้นทุนการผลิตอย่างหนักหน่วง จะเห็นได้จากการทำงานภายใต้กฎเกณฑ์ที่บริษัทกำหนด และปัญหาที่ไรเดอร์เผชิญ ดังกรณีตัวอย่างต่อไปนี้

โหน่ง ไรเดอร์ชายวัย 46 ภูมิลำเนาเดิมกรุงเทพฯ เคยเป็นหัวหน้าไลน์การผลิตในโรงงานแห่งหนึ่ง แต่มีเหตุต้องออกจากงานมาเป็นไรเดอร์ ในช่วงแรกของการทำงานในช่วงปี 2565 เคยมีรายได้วันละพันกว่าบาท ขณะนั้นค่ารอบส่งอาหารอยู่ที่ 35 บาท ต่อมาบริษัทลดค่ารอบลง เหลือรอบละ 28 บาท เมื่อค่ารอบลดลงเขาต้องเพิ่มเวลาทำงาน จากประมาณ 10 ชั่วโมงต่อวันเป็นประมาณ 14 ชั่วโมงต่อวัน “ผมวิ่งเจ็ดโมงเช้าถึงห้าทุ่ม ถ้าขยันรับทุกงานเจ็ดโมงถึงห้าโมงเย็นก็ได้ประมาณสักเจ็ดร้อยบาท ต้องหักค่าน้ำมัน 150 ค่าข้าวสองมื้อ จิปาถะ มันจะเหลือเนื้อ ๆ จริง ๆ แค่ประมาณ 300 เราก็เลยต้องวิ่งดึกเพิ่มขึ้นเพื่อจะเหลือเข้าบ้านให้พอค่าใช้จ่าย”

โหน่งบอกว่าวิ่งงานทุกวันแทบไม่มีวันหยุด เพราะมีภาระหนี้สิน ภรรยาเป็นพนักงานทำความสะอาดโรงงานแห่งหนึ่งมีรายได้เดือนละประมาณ 15,000 บาท เขาไม่มีลูก แต่มีภาระคือค่าผ่อนบ้าน รถยนต์ และมอเตอร์ไซค์ ที่ติดค้างมาจากความต้องการสร้างฐานะครอบครัวขณะที่ทำงานโรงงาน “รายได้มันไม่พอกับรายจ่าย ผมต้องผ่อนบ้านหมื่นสอง รถหมื่นสอง มอเตอร์ไซค์อีกสองพันกว่า เดือนนึงเกือบ 3 หมื่นบาท ต้องหาให้ได้ ถ้าหยุดงานคือจบ”

การทำงานอย่างหักโหม เร่งรีบ เพื่อเพิ่มรายได้นำไปสู่อุบัติเหตุ โหน่งบอกว่าเคยประสบอุบัติเหตุ 3 ครั้ง ครั้งแรกเมื่อเป็นไรเดอร์ปีแรก ถูกรถชน รถเสียหายหนัก คู่กรณีไม่ยอมจ่ายค่าซ่อมรถ เพราะยืนยันว่าเขาไม่ใช่ฝ่ายผิด ครั้งที่ 2 ถูกตัดหน้ารถล้มไม่เป็นอะไรมาก ครั้งที่ 3 ถนนกำลังปรับปรุง ทางแคบ ถูกรถเบียดไปชนแบริเออร์บนถนน เครื่องรถแตก กระดูกนิ้วเท้าหัก ต้องหยุดงาน 2-3 เดือนขาดรายได้ อุบัติเหตุทั้ง 3 ครั้งใช้ประกันภัยจักรยานยนต์ ซึ่งเป็นประกันภัยภาคบังคับตามกฎหมาย แต่บริษัทประกันจ่ายเฉพาะค่ารักษาพยาบาล ไม่ครอบคลุมค่าเสียหายทรัพย์สินและการชดเชยรายได้ช่วงหยุดงาน เขาบอกว่าไม่อยากไปเคลมประกันภัยของบริษัทแพลตฟอร์ม เพราะต้องไปแจ้งความ แล้วเอาหลักฐานไปเคลมกับตัวแทนของบริษัทซึ่งมีขั้นตอนยุ่งยาก

จิม ชาวจังหวัดร้อยเอ็ดอายุ 29 ปี มาอยู่บ่อวินหลายปี เพราะทำเกษตรไม่พอกินงานรับจ้างไม่ค่อยมี ตัดสินใจเดินทางมาบ่อวินกับแฟน เช่าห้องพักราคาประหยัดเดือนละ 2

พันกว่าบาท ทำงานโรงงานเป็นคนงานซับคอนแทรก ต่อมาได้ปรับเป็นพนักงานประจำ ส่วนแฟนทำงานโรงงานเดียวกัน แต่คนละแผนก จิมบอกว่าได้ปรับเป็นพนักงานประจำแต่เงินเดือนไม่ขึ้น ทำงานบวกทำโอทีเลิกดึก รวมได้เงินเดือนประมาณ 17,000 บาท จึงเริ่มขับไรเดอร์เป็นอาชีพเสริม ตอนแรกรายได้ค่อนข้างดี เลยตัดสินใจลาออกจากงานมาวิ่งไรเดอร์เมื่อเป็นไรเดอร์เต็มเวลาในช่วงแรก รายได้ก็ยังดี แต่ในช่วงปีที่ผ่านมาค่ารอบลดลง ต้องใช้เวลาทำงานต่อวันนานขึ้น นอกจากทำงานหนัก จิมพยายามใช้ชีวิตแบบประหยัดในทุกช่องทาง เขาเล่าว่า

“ข้าวเช้าส่วนใหญ่ไม่ได้กิน ซื้อกาแฟ ซื้อเอ็มร้อยน้ำเปล่าขวดหนึ่ง แล้วจะกินข้าวตอนเที่ยง แล้วก็กินเย็นเลย ค่าใช้จ่ายวันละร้อยกว่าบาท มีค่าข้าวมื้อหนึ่ง 60-70 บาท” “เวลากินมื้อเที่ยง ก็ไม่เป็นเวลา ก็กินร้านอาหารที่เราไปรับงาน ไปถึงก็สั่งเขาทำ แล้วก็รออออเดอร์ไปด้วย กินข้าวอย่างข้าวกระเพราจานนึง 50 บาท ถ้าพิเศษก็ 55-60 บาท บ้างร้านเขาเห็นเราทำงานเขาก็เพิ่มข้าวให้” “ตอนเย็นกินพร้อมแฟน แฟนเลิกมาทุ่มสองทุ่ม ซื้อแกงถุงตลาด แล้วก็หุงข้าวกินที่ห้องมันประหยัด บางวันก็ทำกินเองบ้างเล็ก ๆ น้อย ๆ” การพักผ่อนหย่อนใจสังสรรค์กับเพื่อน “นานทีมีบ้างกับเพื่อนไรเดอร์ด้วยกัน นั่งเล่นตอนเย็น เสียส่วนใหญ่ ก็แชร์กันซื้อน้ำอัดลมน้ำกระท่อมกิน เหล้าเบียร์ไม่เคยได้จับนานแล้ว” “วันหยุดก็จะหยุดให้ตรงกับแฟน เขาหยุดวันอาทิตย์ บางทีก็ขับรถมอเตอร์ไซค์ไปเที่ยวพัทยาไปนั่งมองทะเลบ้าง”

ป๋อง หนุ่มชัยภูมิวัย 26 ปี จบการศึกษา ปวส. ก่อสร้าง เคยเป็นโฟร์แมนคุมงานก่อสร้างเงินเดือน 3 หมื่นกว่าบาท แต่ลาออกจากงานเพราะรับแรงกดดันไม่ไหว เขาคิดว่าตัวเองอายุน้อยประสบการณ์ไม่มาก ประกอบกับต้องรับส่งลูกไปโรงเรียน จึงตัดสินใจออกมาเป็นไรเดอร์ ลูกเรียนชั้นอนุบาล 3 ทุกเช้าเย็นจะไปรับส่งลูกที่โรงเรียน ตอนเย็นหลังเลิกเรียนไปส่งให้แม่ซึ่งเป็นผู้จัดการร้านคาเฟ่แห่งหนึ่งรับช่วงต่อ

ป๋องวิ่งในแพลตฟอร์ม “สีเขียวอ่อน” และเขาเป็นคนเดียวที่บอกว่า มีรายได้จากการส่งอาหารน่าพอใจ คือในวันหนึ่งสามารถทำเงินได้ 1,000 – 1,300 บาท หรือเดือนละ 2 – 3 หมื่นบาท แต่รายได้ของเขาต้องแลกมาด้วยความเสี่ยง คือเขาเดินทางไปทำงานที่พัทยา ซึ่งอยู่ห่างออกไปประมาณ 40 กิโลเมตร เนื่องจากที่บ่อวินรายได้ไม่แน่นอน แต่ที่พัทยาหากขับแบบ “จองรอบ” จะทำให้มีรายได้วันละ 1,500 บาท เขาเล่ากิจวัตรการทำงานที่เต็มไปด้วยความเสี่ยงว่า

"ผมตื่นประมาณ 9 โมงเช้า ออกจากบ้านประมาณ 9 โมงครึ่ง ไปถึงนู่นประมาณ 10 โมง ระยะทาง 40 กิโลเมตร ครึ่งชั่วโมงก็ถึง ช่วงเย็นกลับประมาณ 3 ทุ่ม บางทีก็ 4 - 5 ทุ่มแล้วแต่วัน ผมไปทุกวัน คือไปได้ก็ไป ทำอยู่ตลอดหลายเดือน" ถามว่าขับรถเร็วไหม "หมดปลอกเลยครับ ถ้าถนนว่าง เพราะมันไกล เราก็ใส่เต็มที่ ต้องทำเวลา บางทีต้องไปให้ทัน 11 โมง เรากลับดึก ตื่นสาย บางทีตื่นมาเก้าโมง กว่าจะอาบน้ำกินข้าวสิบโมงถึงได้ออก" "ผมก็กลัวอยู่นะ แต่ว่าผมมั่นใจว่าเบรกดี เบรกทัน ที่พัทยา รถมันติด ไปได้ก็ต้องไปครับ ก็มุดไป มุดมา แล้วไฟแดงมันเยอะมาก แล้วยูเทิร์นก็ไกล ต้องมุดลูกเดียวช่องไหนไปได้ก็ไป"

จองรอบคือระบบที่ไรเดอร์ต้องลงทะเบียนล่วงหน้า แล้วต้องวิ่งต่อกันไม่ต่ำกว่า 8 ชั่วโมง ในพื้นที่และในช่วงเวลาที่กำหนด บริษัทการันตีว่าจะยิงออเดอร์ให้ต่อเนื่อง และเงื่อนไขการจองรอบคือ ต้องมีผลงานดีถึงระดับที่กำหนด ในช่วงที่สัมภาษณ์ป๋องจองรอบไม่ผ่าน เขาอธิบายว่า *"ช่วงนี้งานมันน้อย แล้วตอนนี้ผม rank ตก เพราะว่ามันต้องอยู่ระดับโปรพลัส เขาถึงจะส่งมา ช่วงนี้รอบผมได้ประมาณ 300-400 ตัว มันต้องได้ 580 ตัวถึงจะขึ้นโปรพลัส"* การจองรอบเป็นการจัดการของบริษัทให้มีแรงงานสำรองในพื้นที่และเวลาที่มีความต้องการแรงงานสูง และกระตุ้นให้ไรเดอร์แอคทีฟทำงานในเวลาเดียวกัน

การเพิ่มชั่วโมงทำงาน การลดมาตรฐานการครองชีพ และความเสี่ยงต่ออุบัติเหตุในการทำงานของโหน่ง จิม และป๋อง คือพลังงานขับเคลื่อนกระบวนการสร้างและหมุนเวียนมูลค่า ทั้งมูลค่าที่เกิดแก่บริษัทแพลตฟอร์มโดยตรงและโดยอ้อม และต่อทุนนิยมโดยรวม การทำงานภายใต้อาณัติของนายจ้างจอมบงการที่ไม่ยอมให้เห็นหน้า นำไปสู่การตอบโต้ แต่ก็เต็มไปด้วยข้อจำกัด

การตอบโต้ภายใต้ข้อจำกัด

ยามเย็นของวันที่ 28 มีนาคม 2568 เป็นวันสำคัญของไรเดอร์บ่อวิน ไรเดอร์จำนวนหนึ่งในนามเครือข่ายไรเดอร์บ่อวิน นัดหมายรวมตัวกันแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ ที่เกาะกลางถนนทางแยกปากร่วม ย่านใจกลางเมืองบ่อวิน ในช่วงจราจรกำลังพลุกพล่านหลังเลิกงาน ไรเดอร์ในชุดยูนิฟอร์มประมาณ 50 คน ตั้งเวทีปราศรัยชั่วคราว ประดับด้วยธง สัญลักษณ์ ป้ายผ้า และป้ายข้อความ "ไรเดอร์ = คน" "หยุดเอาเปรียบไรเดอร์" "เอา 35 บาทเราคืนมา" "สิทธิแรงงาน = สิทธิมนุษยชน" "ไม่เอาจองรอบ" "ไรเดอร์ทั้งผองคือพี่น้องกัน" พิธีกรปราศรัยอุ่นเครื่อง สับเปลี่ยนด้วยการเชิญชวนนักสหภาพแรงงานที่มาให้

กำลังใจ และตัวแทนไรเดอร์ ผลัดกันปราศรัย ไฮไลท์ของกิจกรรมคือ ตัวแทนไรเดอร์อ่านแถลงการณ์ และข้อเรียกร้องต่อภาครัฐและบริษัท จากนั้นตัวแทนไรเดอร์ยื่นข้อเรียกร้องผ่านสวัสดิการและคุ้มครองแรงงานจังหวัด ระหว่างดำเนินกิจกรรม ไรเดอร์ได้ร่วมกันปิดแอปพลิเคชันเป็นเวลา 3 ชั่วโมง เพื่อส่งสัญญาณความไม่พอใจประท้วงนโยบายที่ไม่เป็นธรรมของบริษัทแพลตฟอร์ม

การแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ เป็นผลจากการฝึกอบรมในช่วงหลายเดือนก่อนหน้า การเรียนรู้ร่วมกันก่อให้เกิดความเข้าใจ การรู้สิทธิแรงงาน และความรู้สึกเป็นเพื่อนร่วมชะตากรรม ก่อเกิดเป็นการกระทำรวมหมู่ที่เกิดขึ้นไม่ง่ายนักในหมู่แรงงานไทย นอกจากนั้น การรวมตัวกันแสดงออกเชิงสัญลักษณ์เพื่อตอบโต้บริษัท ยังมีปัจจัยสนับสนุนอื่น ได้แก่ ความรู้สึก “ไม่เป็นธรรม” (injustice) เช่นเดียวกับกลุ่มไรเดอร์กลุ่มอื่นในประเทศไทย ความรู้สึกไม่เป็นธรรมที่เกิดขึ้นในการทำงานภายใต้บริษัท ทำให้เกิดความคับข้องใจและความต้องการแสดงออก และไม่ต่างจากแรงงานกลุ่มอื่นในโลก การแสดงออก เช่น การประท้วง นัดหยุดงาน จัดตั้งสหภาพแรงงาน มีความรู้สึกไม่เป็นธรรมเป็นชนวนสำคัญของการกระทำร่วมกัน (Kelly, 1998)

ยังมีปัจจัยอื่นที่เป็นเงื่อนไขเฉพาะพื้นที่ คือไรเดอร์บ่อวินได้รับการสนับสนุนจากองค์กรพันธมิตรแรงงาน คือกลุ่มพัฒนาแรงงานสัมพันธ์ตะวันออก (กพรส.) ซึ่งเป็นกลุ่มนักนักกิจกรรมแรงงานที่สนับสนุนการสร้างอำนาจต่อรองของแรงงานในพื้นที่ การสนับสนุนของ กพรส. ช่วยแปรความไม่พอใจที่ไร้ทิศทาง ให้มีทิศทางเดียวกันและเสริมความมั่นใจในการต่อสู้ อันเป็นเงื่อนไขสำคัญอีกประการหนึ่งในการต่อสู้ของแรงงานโดยทั่วไป (Kelly, 1998; Teerakowitkajorn, 2019: 182) และปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งคือ แกนนำธรรมชาติ ในกลุ่มไรเดอร์บ่อวินมีแกนนำธรรมชาติหลายคน ดังเช่น *เยี่ยม* ชายหนุ่มผู้มุ่งมั่นวัย 30 ปี ผู้เติบโตทางความคิดจากการเป็นส่วนหนึ่งของการต่อสู้ทางการเมืองของขบวนการเยาวชนในช่วงปี พ.ศ. 2563 เขาเป็นตัวตั้งตัวตีในการรวมกลุ่มไรเดอร์ เริ่มจากการผูกมิตรกับไรเดอร์ในระหว่างทำงาน ชักนำเพื่อนไปสู่การรวมกลุ่ม การตั้งกลุ่มไลน์ไว้สื่อสาร การช่วยเหลือกันในการทำงาน จนนำมาสู่กลุ่มไรเดอร์บ่อวินในที่สุด

อย่างไรก็ตาม การตอบโต้และสร้างความเข้มแข็งของกลุ่มไรเดอร์บ่อวิน เต็มไปด้วยข้อจำกัด เป็นข้อจำกัดเชิงโครงสร้างที่ฝังอยู่ในโรงงานสังคมของเมืองอุตสาหกรรมแห่งนี้ ได้แก่

เศรษฐกิจครัวเรือน การชักชวนไรเดอร์เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม มักได้รับคำตอบว่า *“ไม่มีเวลา” “เสียเวลาเปล่า” “อยากไปแต่ต้องหาเงิน” “มีเงินให้ไหม”* การแสดงออกเหล่านี้แสดงให้เห็นความบีบคั้นทางเศรษฐกิจที่เผชิญ ข้อมูลจากแบบสอบถามไรเดอร์ 65 ราย พบว่าไรเดอร์ส่วนใหญ่เป็นชาย (ร้อยละ 84) อยู่ในวัยแรงงานตอนกลาง หรืออายุ 30-44 ปี (ร้อยละ 35) ทำงานเป็นไรเดอร์แบบเต็มเวลา (ร้อยละ 74) ไม่มีอาชีพเสริม ส่วนใหญ่บอกว่ามีหนี้สินในขั้นน่ากังวล (ร้อยละ 65) ทำงานมากกว่าวันละ 12 ชั่วโมง มีรายได้จากการเป็นไรเดอร์ 10,000-15,000 บาทต่อเดือน ข้อมูลทั้งหมดบ่งบอกว่า ไรเดอร์ส่วนใหญ่มีรายได้ทางเดียว ชั่วโมงทำงานสูง และรายได้ต่ำ หากมีรายได้ 15,000 บาท/เดือน เท่ากับรายได้เฉลี่ย 300 บาท/วัน ต่ำกว่าค่าแรงขั้นต่ำ ทั้งนี้ยังไม่หักต้นทุนการทำงาน สภาวะเช่นนี้ทำให้ไรเดอร์มักคิดว่าตนเองเป็น “คนหาเช้ากินค่ำ” ต้อง “หาเลี้ยงครอบครัว” ไรเดอร์หลายคนแม้จะรู้สึกถึงความไม่เป็นธรรมที่ได้รับ อยากเข้าร่วมกิจกรรมแต่ต้องทำงาน และสำหรับบางคน การไปร่วมกิจกรรมเป็นการใช้เวลาอย่างสูญเปล่า

Table 1 ข้อมูลพื้นฐานของไรเดอร์ (n = 65)

หัวข้อ	**ลักษณะ**	**ร้อยละ**
เพศ	ชาย	84
อายุ	30–44 ปี	35
สถานะการทำงาน	ทำงานเต็มเวลา	74
ชั่วโมงทำงาน	มากกว่า 12 ชม./วัน	-
รายได้ต่อเดือน	10,000–15,000 บาท	-
รายได้ต่อวัน	ประมาณ 300 บาท	-
หนี้สิน	มีหนี้สินขั้นน่ากังวล	65
ช่องทางหารายได้	รายได้ทางเดียว	-

หมายเหตุ: รายได้ต่อวันคำนวณจากรายได้เฉลี่ยต่อเดือนและยังไม่หักต้นทุนการทำงาน, มีหนี้สินขั้นน่ากังวลหมายความว่า มีหนี้สินใกล้เคียงกับรายได้ หรือมีหนี้สินมากกว่ารายได้

การบริโภคสื่อ การรับสื่อทางสื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไรเดอร์ การสังเกตการณ์พบว่า ไรเดอร์หลายคนใช้เวลาระหว่างรองานด้วยการเล่นเกมออนไลน์ คำตอบที่มักได้รับคือเพื่อ “พักผ่อนคลายเครียด” บางคนเล่นพนันออนไลน์ เช่น สล๊อตแมชชีน

นอกเหนือจากนั้น ไรเดอร์หลายคนชอบดู TikTok เพราะเป็นที่รวมเรื่องราวสนุกหลากหลาย บางคนชอบดู MV เพลง ใน YouTube ติดตามยูทูปเบอร์ หรือเรื่องราวเบาสมอง เมื่อถามว่าใช้สื่อสังคมออนไลน์สำหรับหาความรู้หรือไม่ ส่วนหนึ่งตอบว่าใช้หาความรู้เพื่อประกอบอาชีพ เช่น ซ่อมรถ ทำอาหาร ถามว่าใช้ติดตามข่าวสารบ้านเมือง หรือความรู้เกี่ยวกับสิทธิแรงงานหรือไม่ มีน้อยคนตอบว่าใช้ โดยเข้าไปติดตามเพจไรเดอร์ที่ช่วยแก้ปัญหาไรเดอร์ด้วยกัน นอกนั้นใช้ติดตามรายการข่าว เช่น ช่อง ONE 31 ไทยรัฐ รายการโหนกระแส

ตัวอย่างการบริโภคสื่อของไรเดอร์ ทำให้เห็นว่า สื่อเป็นเครื่องมือทรงพลังในการขยายอำนาจของทุน เพราะการบริโภคสื่อนำไปสู่การบริโภคสินค้าและบริการ สื่อทำให้เห็นว่าการบริโภคคือความสุข คือการพักผ่อนหย่อนใจ คือการแสดงถึงความสำเร็จของชีวิตที่เห็นได้จากการมีบ้าน มีรถ มีเครื่องอำนวยความสะดวก และสื่อนำเสนอภาพความสำเร็จในระบบทุนนิยม ทำให้เห็นว่าเป็นสังคมที่แข่งขันอย่างเป็นธรรม ความสำเร็จเป็นเรื่องของปัจเจกชน ผู้มุ่งมั่น เอาชนะอุปสรรคด้วยตนเอง (Marcuse, 1964) สำหรับไรเดอร์ภาพที่เขาเห็นเป็นประจำคือ สื่อโฆษณาของบริษัทที่บอกว่าไรเดอร์คือ “อาชีพอิสระ” “เป็นนายตัวเอง” “เป็นฮีโร่ช่วยสังคม” ภาพความสำเร็จของไรเดอร์ต้นแบบ เมื่อประกอบกับประสบการณ์ที่เคยทนกับอำนาจนิยมในโรงงาน ทำให้อาชีพไรเดอร์คืองานในอุดมคติของไรเดอร์จำนวนหนึ่ง อีกด้านหนึ่งสื่อทำให้เห็นสังคมไทยที่สงบสุข ความสามัคคีมีน้ำใจ ปราศจากความขัดแย้งทางชนชั้น สื่อจึงมีอิทธิพลต่อความคิดจิตใจ เป็นมนต์เสน่ห์สร้างความฝันถึงความสำเร็จในระบบทุนนิยม และเป็นช่องทางบำบัดความเครียด ความวิตกกังวล ความสิ้นหวัง และฟื้นฟูจิตใจให้มีเรี่ยวแรงออกไปทำงานในโรงงานสังคมต่อไป

อำนาจที่ไม่เป็นมิตร ในการร่วมกิจกรรมแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ ไรเดอร์ในกลุ่มจำนวนหนึ่งแสดงออกถึงความหวาดหวั่น ซึ่งมีที่มาจากหลายสาเหตุ บางคนกลัวว่าหากมาร่วมกิจกรรม บริษัทจะสามารถล่วงรู้ได้จากระบบอัตโนมัติของบริษัท และอาจทำให้ถูกแบนงาน บางคนรู้สึกแคร์ต่อสายตาไม่เป็นมิตรของคนที่สัญจรไปมา กลัวถูกหมายหัวว่าเป็นพวกก่อความวุ่นวาย ทำให้เสียภาพลักษณ์ท้องถิ่น เสียบรรยากาศการลงทุน บางคนกลัวผิดกฎหมายการชุมนุม (พ.ร.บ. การชุมนุมสาธารณะ พ.ศ. 2558) ไม่มั่นใจว่าทำอะไรได้บ้าง ต้องไปแจ้งที่ไหน บางคนเกรงว่าข้อความที่เขียนบนป้ายผ้า ป้ายโปสเตอร์ เป็นถ้อยคำที่แรงไปไหม จะถูกฟ้องร้องหรือไม่

สำหรับคนที่เคยผ่านโรงงาน เรื่องราวของโรงงานที่ไม่อนุญาตจัดตั้งสหภาพแรงงาน สมาชิกสหภาพหรือกรรมการสหภาพที่ถูกกลั่นแกล้ง คนที่ถูกมองว่าหัวแข็งถูกกลั่นแกล้งจนต้องออกจากงาน และท่ามกลางความสัมพันธ์ที่ตึงเครียดกับผู้บริหาร มีภาพความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้บริหารโรงงาน นักการเมืองท้องถิ่น เจ้าหน้าที่รัฐ ที่ร่วมมือกันเป็นปี่เป็นขลุ่ย การป่าวประกาศของทางการถึงความสำคัญของ “การเติบโตทางเศรษฐกิจ” “ความร่วมมือ” “ความสงบ” การไม่มีแม้แต่พื้นที่สาธารณะในการแสดงออกของแรงงานต้องมาทำกิจกรรมที่เกาะกลางถนน เมื่อประสานกับอำนาจรัฐส่วนกลาง ผู้ดูแลกฎหมาย นโยบาย ฝ่ายความมั่นคง หน่วยงานกระทรวงแรงงานที่ไม่ค่อยเข้าข้างแรงงาน ทั้งหมดประกอบเป็นความรู้สึกไม่ปลอดภัย เสมือนเมฆหมอกดำทะมึนอยู่เหนือความรู้สึกของไรเดอร์และแรงงานในเมืองอุตสาหกรรม

การถูกฉุดรั้งจากเศรษฐกิจครัวเรือน การถูกครอบงำจากสื่อและการบริโภค และความหวาดหวั่นต่ออำนาจรัฐส่วนกลางและท้องถิ่น เป็นแรงเสียดทานที่สำคัญต่อการรวมกลุ่มต่อรองและการยกระดับการต่อสู้ของไรเดอร์

อภิปราย สรุป และเสนอแนะ

> “At the highest level of capitalist development, the whole society lives in function of the factory, and the factory extends its exclusive dominion over the whole society.”
>
> (Tronti, 2019b: 73)

ในความเห็นของ Marx (1976) มูลค่าทั้งมวล (values) ในระบบทุนนิยมล้วนสร้างขึ้นจากน้ำมือของแรงงาน ไม่มีวัตถุดิบ เครื่องจักร เงินทุนใด ๆ ทำให้มูลค่าเกิดขึ้นได้หากไม่มีแรงงานทำให้มูลค่าเกิดขึ้น แม้กระทั่งวัตถุดิบ เครื่องจักร เงินทุน ที่ทุนอ้างว่าเป็นกรรมสิทธิ์ของตน ก็ล้วนแล้วแต่คือผลผลิตของแรงงาน หรือแรงงานในอดีต (dead labour) ที่ฝังอยู่ในวัตถุนั้น ๆ Tronti (2019b) นำข้อเสนอของมาร์กซ์มาส่องขยายให้เห็นว่า ทุนนิยมในระบบการผลิตแบบหลังฟอร์ดนิยม (Post-Fordism) การสร้างมูลค่าไม่ได้ถูกจำกัดในโรงงานอุตสาหกรรมอีกต่อไป แต่เกิดขึ้นในทุกองคาพยพของสังคม ผ่านวงจรการผลิต-การกระจาย-การแลกเปลี่ยน-การบริโภค ทำให้การทำงานของแรงงานไม่ว่าอยู่ในที่ใดเวลาใดในการทำงานโดยตรง พักผ่อน หรือเลี้ยงดูครอบครัว ทุกกิจกรรมล้วนแต่สร้างมูลค่าใหม่ให้เกิดขึ้นแก่ทุนนิยมโดยรวม

ที่ผ่านมางานจำนวนหนึ่งวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางการผลิตในการทำงานของไรเดอร์ภายใต้แพลตฟอร์ม โดยใช้ทฤษฎีกระบวนการแรงงาน ซึ่งพัฒนาต่อยอดจากงานของของ Marx (1976) (Teerakowitkajorn & Tularak, 2020; Taotawin & Tularak, 2023) แม้ว่างานเหล่านี้ช่วยให้เข้าใจการควบคุมแรงงานผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลของบริษัท เปิดเผยภาพการจัดระเบียบงานโดยอัลกอริทึม ที่ให้ประโยชน์แก่บริษัทและผลักความเสี่ยงไปให้กับไรเดอร์ และทำให้เห็นความสัมพันธ์แบบนายจ้าง-ลูกจ้าง ที่บริษัทไม่อาจปฏิเสธความรับผิดชอบไรเดอร์ในฐานะลูกจ้างของบริษัทได้ กระนั้นก็ดีทฤษฎีกระบวนการแรงงาน เน้นความสัมพันธ์ระหว่างทุนกับแรงงานภายในการทำงาน การวิเคราะห์จึงมุ่งไปที่การควบคุมแรงงานที่เกิดขึ้นในระหว่างทำงาน และแม้ว่าจะแตะประเด็นต้นทุนการทำงานที่เกิดจากการรองาน การจัดหาอุปกรณ์การทำงาน และภูมิหลังของไรเดอร์ แต่ยังไม่ให้น้ำหนักกับปัจจัยเหล่านี้ในฐานะส่วนหนึ่งของการสร้างมูลค่ามากพอ อีกทั้งยังพิจารณารัฐเป็นอีกฝ่ายหนึ่งที่แยกส่วนกับทุน

แนวคิดโรงงานสังคม ฉายให้เข้าใจปัญหาของไรเดอร์ในกรอบความสัมพันธ์ทางการผลิตในระบบทุนนิยมได้ลึกซึ้งมากขึ้น บทความนี้แสดงให้เห็นว่า ชีวิตของไรเดอร์นั้นควรถูกพิจารณาในสองมิติในเวลาเดียวกัน *มิติแรก* ในฐานะแรงงานเสี่ยง สถานะแรงงานเสี่ยงเกิดขึ้นภายใต้การจ้างงานแบบยืดหยุ่นและไม่มั่นคง ซึ่งเป็นรูปแบบการจ้างงานที่แพร่หลาย และบวกกับภาวะด้อยสิทธิและสวัสดิการของคนทำงานโดยทั่วไป ทำให้บรรดาแรงงานและผู้ประกอบอาชีพรายย่อยโดยทั่วไปในเมืองนี้มีสถานะเป็นแรงงงานเสี่ยง ดังนั้นก่อนที่จะเป็นไรเดอร์พวกเขาเป็นแรงงานเสี่ยงอยู่ก่อนแล้ว และการเป็นไรเดอร์ทำให้มีความเสี่ยงมากขึ้น

มิติที่สอง การเป็นผู้สร้างมูลค่าในวงจรการผลิต-การกระจาย-การแลกเปลี่ยน-การบริโภคภายในโรงงานสังคม ภายใต้วงจรดังกล่าวไรเดอร์มีหลายฐานะในเวลาเดียวกัน ในแง่หนึ่งเขาเป็นผู้ผลิตมูลค่าให้กับบริษัทแพลตฟอร์มทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ในอีกแง่หนึ่งเขาเป็นผู้บริโภค ทั้งในฐานะผู้บริโภคปัจจัยการผลิตในการทำงาน ผู้บริโภคปัจจัย 4 ในการเลี้ยงชีวิตของตนเอง และในฐานะสามี/ภรรยา/ลูกหลานที่เลี้ยงดูบุตรหลาน/บุพการี การบริโภคของเขาล้วนทำให้เกิดการผลิตและการสร้างมูลค่าเป็นวงจรต่อเนื่อง *ดังนั้นการมองชีวิตไรเดอร์ให้เห็นมิติเชิงซ้อนในฐานะ “แรงงานเสี่ยงในโรงงานสังคม” จึงเป็นแนวทางที่ทำให้มองเห็นสถานะผู้สร้างมูลค่า ซึ่งความสัมพันธ์ทางการผลิตแบบทุนนิยมได้ขยายตัวไปครอบงำทั้งสังคม และการเป็นแรงงานที่แบกรับความเสี่ยงที่ทุนผลักภาระมาให้*

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งจากแนวคิดโรงงานสังคมในกรณีศึกษานี้ คือทำให้เห็นว่า แพลตฟอร์มดิจิทัลมิได้ทำให้การสร้างมูลค่าส่วนเกินสัมพัทธ์ แทนที่มูลค่าส่วนเกินสัมบูรณ์อย่างสิ้นเชิง หากแต่ทำให้ทั้งสองรูปแบบทำงานเสริมกันอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ในด้านหนึ่ง แพลตฟอร์มใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มผลิตภาพของไรเดอร์ อันเป็นลักษณะของการสร้างมูลค่าส่วนเกินสัมพัทธ์ แต่อีกด้านหนึ่ง เทคโนโลยีเดียวกันกลับทำหน้าที่ขยายเวลาการทำงานออกไปอย่างแนบเนียน ผ่านกลไกจัดสรรงานที่ดูจากผลงานและเวลาทำงาน และการสร้างแรงจูงใจ ทำให้แรงงานต้องเปิดระบบรองานโดยไม่ได้รับค่าจ้าง ส่งผลให้เวลาทำงานจริงของแรงงานยืดออกโดยไม่ถูกนับว่าเป็นการทำงาน ทั้งหมดนี้หมายความว่า การสร้างมูลค่าส่วนเกินสัมบูรณ์และสัมพัทธ์มิได้แยกขาดจากกัน หากแต่ถูกผสานเข้าด้วยกันผ่านเทคโนโลยี จนก่อให้เกิดรูปแบบการขูดรีดที่แนบเนียน ซับซ้อน และยากต่อการมองเห็นมากขึ้น

อีกประเด็นหนึ่งที่เป็นพลังการอธิบายของแนวคิดโรงงานสังคม คือประเด็นข้อจำกัดการตอบโต้ของไรเดอร์ แม้ว่าไรเดอร์รู้สึกคับข้องใจต่อความไม่เป็นธรรม แต่การตอบโต้ของแรงงานมีข้อจำกัดมาก โดยเฉพาะข้อจำกัดที่มาจากการบริโภคสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอคลาสสิกของ Marcuse (1964) ที่ชี้ให้เห็นว่า สังคมอุตสาหกรรมก้าวหน้ามิได้ควบคุมแรงงานผ่านการบังคับโดยตรงเท่านั้น แต่ยังสร้างความยินยอมของแรงงาน ผ่านการบริโภคและวัฒนธรรมสมัยนิยม ในกรณีของไรเดอร์ การเสพโซเชียลมีเดียไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมยามว่าง หากแต่เป็นกลไกหล่อหลอมความคิด ความปรารถนา และตัวตนของแรงงานให้สอดคล้องกับตรรกะของทุน เนื้อหาที่เน้นความสำเร็จส่วนบุคคล ทำให้ไรเดอร์ตีความปัญหาเชิงโครงสร้างเป็นความล้มเหลวส่วนบุคคล ขณะเดียวกันสื่อบันเทิงและการบริโภคทำหน้าที่เบี่ยงเบนความไม่พอใจไปสู่ความพึงพอใจชั่วคราว ลดทอนพลังของการตั้งคำถามและการรวมกลุ่มเชิงการเมือง การครอบงำผ่านสื่อจึงเป็นส่วนหนึ่งของโรงงานสังคมที่ผลิตซ้ำความยินยอมของแรงงานในระดับจิตสำนึก ทำให้การตอบโต้ของแรงงานอ่อนแอ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าแนวคิดโรงงานสังคมของ Mario Tronti ช่วยเปิดมิติใหม่ของการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางการผลิตที่ขยายออกไปครอบงำทั้งสังคม แต่เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับสังคมไทย ต้องคำนึงถึงข้อจำกัดในการนำมาใช้ แนวคิดโรงงานสังคมตั้งอยู่บนประสบการณ์ของทุนนิยมอุตสาหกรรมยุโรปทศวรรษ 1960 ซึ่งการผลิตแบบฟอร์ดนิยมพัฒนาถึงจุดอิ่มตัว การเผชิญหน้าระหว่างชนชั้นนายทุนและชนชั้นแรงงานปรากฏชัดเจน

ส่งผลให้อุตสาหกรรมเริ่มปรับตัวสู่การผลิตแบบหลังฟอร์ดนิยม[7] แต่ในกรณีของไทย อุตสาหกรรมไทยยังมีลักษณะผสมผสานระหว่างการผลิตแบบฟอร์ดนิยมกับหลังฟอร์ดนิยม[8] อีกทั้งคำอธิบายว่าทุนได้ผนวกกลืนทั้งสังคมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างมูลค่า ยังมีข้อจำกัดกับกรณีของไทย เพราะไทยยังคงมีบทบาทของเศรษฐกิจนอกระบบ ความสัมพันธ์เชิงอุปถัมภ์ และการพึ่งพิงระหว่างเมืองกับชนบทอย่างเข้มข้น กระบวนการผนวกกลืนสังคมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างมูลค่า จึงมิได้ดำเนินไปอย่างสมบูรณ์ หากแต่มีความไม่สม่ำเสมอ และผสมผสานกับลักษณะเฉพาะของไทย การนำแนวคิดโรงงานสังคมมาใช้จึงไม่ควรเป็นสูตรสำเร็จ แต่ใช้เพื่อให้เห็นมุมมองใหม่ที่ถูกมองข้าม โดยคำนึงถึงเงื่อนไขเฉพาะของไทย ทั้งในเชิงลักษณะเฉพาะของอุตสาหกรรม โครงสร้างเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองไทย

ทั้งหมดนี้นำมาสู่ข้อเสนอของบทความ ภายใต้กรอบการต่อสู้ทางชนชั้นแบบมาร์กซิสต์ ซึ่งเห็นว่าแรงงานเป็นตัวแสดงหลักในสร้างความเปลี่ยนแปลง บทความมีข้อเสนอต่อขบวนการแรงงาน[9] ดังนี้

---

[7] การผลิตแบบฟอร์ดนิยม (Fordism) หมายถึงระบบการผลิตที่เน้นการผลิตสินค้าจำนวนมาก การจัดการแบบรวมศูนย์ ใช้ระบบสายพานการผลิต จ้างแรงงานจำนวนมาก จ้างงานแบบมาตรฐาน เอื้อต่อการเกิดสหภาพแรงงานที่เข้มแข็ง ส่วนการผลิตแบบหลังฟอร์ดนิยม (Post-Fordism) เป็นการผลิตที่เน้นความยืดหยุ่น ทั้งในกระบวนการผลิต การจ้างงาน และตลาด ใช้เทคโนโลยีและเครือข่ายการผลิตเพื่อรองรับความต้องการที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว การผลิตแบบหลังแบบหลังฟอร์ดนิยม ในแง่หนึ่งเป็นการปรับตัวจากการสะสมทุนแบบแข็งตัว ไปเป็นการสะสมทุนแบบยืดหยุ่น (flexible accumulation) ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของทุนนิยมร่วมสมัยที่เริ่มขึ้นราวทศวรรษ 1960-1970 (Harvey, 1989)

[8] เช่น โรงงานอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ เป็นการผลิตแบบสายพาน แต่เน้นการใช้แรงงาน มากกว่าเทคโนโลยี เน้นการขยายชั่วโมงทำงาน โดยจ่ายค่าจ้างขั้นต่ำ บีบให้แรงงานต้องทำงานนอกเวลา (โอที) ลักษณะเช่นนี้เป็นการผลิตแบบฟอร์ดนิยม แต่ในขณะเดียวกันโรงงานนิยมจ้างงานแบบเหมาช่วง จ้างงานชั่วคราว หรือกระจายการผลิตออกไปยังเครือข่ายการผลิต ซึ่งเป็นการผลิตแบบหลังฟอร์ดนิยม ประเด็นนี้ดูเพิ่มเติมจากงานของ Glassman (2004) ที่ชี้ให้เห็นว่า อุตสาหกรรมไทยตั้งอยู่บนฐานของการพึ่งพาทุนต่างชาติและการผลิตเพื่อการส่งออก โครงสร้างการผลิตพึ่งพาแรงงานเข้มข้น การควบคุมต้นทุนแรงงานให้ต่ำ การจ้างงานแบบยืดหยุ่น และการสูบรีดทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมในประเทศ เพื่อสร้างความสามารถแข่งขันในตลาดโลก ซึ่งสะท้อนลักษณะทุนนิยมแบบพึ่งพาและไม่เท่าเทียม

[9] ขบวนการแรงงาน ครอบคลุมสหภาพแรงงาน กลุ่มและองค์กรของแรงงานทุกประเภท องค์กรพัฒนาเอกชน นักกิจกรรมแรงงาน สถาบันวิชาการและนักวิชาการ และพันธมิตรทางสังคมที่สนับสนุนสิทธิแรงงาน เช่น องค์กรภาคประชาชน ภาคเอกชน ภาครัฐ พรรคการเมือง

ประการแรก การส่งเสริมการจัดตั้งองค์กรเคลื่อนไหว (collective organization*) ของไรเดอร์* แม้การเกิดสำนึกชนชั้นแรงงาน และการลุกฮือขึ้นปฏิเสธงานของไรเดอร์ไทย ตามข้อเสนอของ Tronti (2019b) ยังไม่อาจเกิดขึ้น แต่ประสบการณ์ความไม่เป็นธรรมเป็นหน่ออ่อนของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งสามารถพัฒนาไปสู่องค์กรเคลื่อนไหวได้ กรณีศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า ไรเดอร์ซึ่งเป็นแรงงานที่มีข้อจำกัดในการรวมตัวกันมากที่สุดกลุ่มหนึ่ง สามารถสร้างองค์กรจากมวลชนรากฐานได้ หากได้รับการสนับสนุนจากพันธมิตรขบวนการแรงงาน ดังนั้นการสนับสนุนกันในขบวนการแรงงานเป็นก้าวแรก ๆ ที่สำคัญของการเปลี่ยนแปลงเพื่อแรงงาน

ประการที่สอง การผลักดันนโยบาย "รายได้พื้นฐานถ้วนหน้า" (Universal Basic Income, UBI)[10] ดังที่ Guy Standing (2011) เสนอไว้ใน *The Precariat: The New Dangerous class* ชนชั้นแรงงานเสี่ยง (the precariat) ประสบกับความไม่มั่นคง ซึ่งเป็นปัญหาเชิงโครงสร้างภายใต้ลัทธิเสรีนิยมใหม่ทางเศรษฐกิจ แรงงานเหล่านี้เป็นผู้มีงานไม่มั่นคง รายได้ไม่แน่นอน ไร้อำนาจต่อรอง ขาดสิทธิประโยชน์พื้นฐานของแรงงาน รู้สึกไร้ตัวตน จมอยู่กับความเครียด วิตกกังวล ขาดความมั่นคงในจิตใจ ทั้งหมดนี้ไม่ใช่ปัญหาส่วนบุคคล แต่เป็นปัญหาของทั้งสังคม ในภาวะเช่นนี้ UBI คือนโยบายแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้าง เป็นกลไกกระจายความมั่งคั่ง เพื่อสร้างความมั่นคงพื้นฐาน เพิ่มอำนาจต่อรองของแรงงาน และลดความเหลื่อมล้ำในสังคม

ภาพชีวิตของไรเดอร์ในบทความนี้ นับจากการเปลี่ยนงานครั้งแล้วครั้งเล่า การดิ้นรนเลี้ยงดูครอบครัว การทำงานแพลตฟอร์มด้วยความกดดัน ความไม่แน่นอนของรายได้ อุบัติเหตุ ความเคร่งเครียด การไร้สิทธิ เสียง สวัสดิการ การอยู่ภายใต้อิทธิพลมายาคติของการบริโภคและวัฒนธรรมร่วมสมัย ความหวาดหวั่นใจเมื่อลุกขึ้นทวงถามความเป็นธรรมที่พึงได้รับ ล้วนบ่งบอกว่าไรเดอร์คือแรงงานเสี่ยง และหากมองในภาพกว้าง จะเห็นว่า

---

[10] นโยบายสวัสดิการรูปแบบใหม่ ที่ให้เงินจำนวนหนึ่งแก่ประชาชนทุกคนอย่างถ้วนหน้า เป็นประจำ ไม่มีเงื่อนไข และเป็นสิทธิพื้นฐานของความเป็นพลเมือง ไม่ว่าคนๆ นั้นจะทำงานหรือไม่ รายได้มากน้อยเพียงใด หรือมีสถานะใดในตลาดแรงงาน (Standing, 2011) ในกรณีของไทยมีผู้นิยามว่า UBI เป็นแนวคิดด้านสวัสดิการพื้นฐานทางการเงิน หลักการสำคัญคือการจ่ายเงินเป็นประจำให้แก่ประชาชนทุกคนโดยไม่คำนึงถึงรายได้หรือสถานะการทำงาน ไม่มีการเลือกปฏิบัติ ไม่ต้องพิสูจน์ความยากจน และไม่มีเงื่อนไขใด ๆ เพื่อให้ประชาชนมีรายได้ขั้นพื้นฐานที่เพียงพอต่อการดำรงชีพอย่างมีศักดิ์ศรี มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ทำให้ผู้คนมีอิสระในการเลือกทำสิ่งที่ตนต้องการ (Kanjanakun, 2025)

แรงงานเสี่ยงนั้นครอบคลุมเหล่าแรงงานที่รัฐเรียกว่า “แรงงานนอกระบบ” นับตั้งแต่เจ้าของกิจการรายย่อย หาบเร่ แผงลอย ผู้รับงานมาทำที่บ้าน ผู้รับจ้างโดยใช้ทุนของตัวเอง รถสองแถว มอเตอร์ไซค์รับจ้าง เกษตรกรรายย่อย ประมง พนักงานประจำระดับกลางและล่างในภาคราชการและเอกชน แรงงานชั่วคราวทุกประเภท (gig workers) แรงงานเหล่านี้เป็นผู้สร้างมูลค่าในโรงงานสังคม ผู้แบกรับต้นทุนการเติบโตทางเศรษฐกิจ ผู้ไม่ถูกนับ ไม่ถูกมองเห็น ได้ค่าตอบแทนพอเลี้ยงชีวิตให้มีแรงไปทำงาน

บทความนี้เสนอให้รายได้พื้นฐานถ้วนหน้าเป็นวาระทางนโยบาย ในโรงงานสังคมที่แรงงานเป็นผู้สร้างมูลค่าทั้งมวล มีความชอบธรรมที่รายได้พื้นฐานถ้วนหน้าจะเป็นกลไกกระจายความมั่งคั่งกลับมายังพวกเขา ข้อเสนอนี้อาจเผชิญข้อจำกัดทางการเมืองและอุดมการณ์ โดยเฉพาะในบริบทที่รัฐและทุนยึดถือแนวคิดตลาดเสรี รวมทั้งอาจไม่สอดคล้องกับความเข้าใจของสาธารณะชนในบางส่วน ดังนั้นภารกิจเบื้องหน้าของขบวนการแรงงานจึงหมายถึงการวิจัยสะท้อนปัญหาของแรงงานเสี่ยงในโรงงานสังคม พร้อมกับการรณรงค์ผลักดันนโยบายรายได้พื้นฐานถ้วนหน้า ทั้งนี้เพราะรายได้พื้นฐานถ้วนหน้าเป็นมากกว่านโยบาย แต่คือความยุติธรรมทางสังคม คือการทำให้คนทุกกลุ่มได้รับหลักประกันการดำรงชีพขั้นพื้นฐาน สามารถดำรงชีวิตอย่างมีศักดิ์ศรี มีเสรีภาพในการใช้ชีวิตตามความคิดฝันดังที่มนุษย์ทุกคนควรได้รับ

สำหรับข้อเสนอแนะทิศทางการวิจัยในอนาคต ควรมีการนำแนวคิดโรงงานสังคมมาใช้กับแรงงานแพลตฟอร์มส่งอาหารในบริบทพื้นที่อื่น และแรงงานแพลตฟอร์มกลุ่มอื่น เพื่อสะท้อนจุดแข็งและข้อจำกัดของแนวคิดโรงงานแรงงานสังคมในกรณีของไทย รวมทั้งการวิจัยเพื่อผลักดันนโยบาย UBI เช่น ที่มาของงบประมาณ การบริหารจัดการ การวิจัยเหล่านี้จะช่วยให้การผลักดัน UBI มีน้ำหนักมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนขอขอบพระคุณผู้อ่านพิจารณาบทความ ที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงบทความ ขอบคุณกลุ่มไรเดอร์บ่อวิน และกลุ่มพัฒนาแรงงานสัมพันธ์ตะวันออกที่ทำให้บทความนี้เกิดขึ้น บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยภายใต้โครงการพัฒนาความรู้และความเข้มแข็งกลุ่มแรงงานนอกระบบเพื่อสุขภาวะ สถาบันชุมชนท้องถิ่นพัฒนา โดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ความเห็นในบทความเป็นของผู้เขียน สถาบันฯ และ สสส. ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วย

References

Angeles, L., & Sunanta, S. (2009). Demanding daughter duty: Gender, community, village transformation, and transnational marriages in Northeast Thailand. *Critical Asian Studies, 41*(4), 549–574. https://doi.org/10.1080/14672710903328075

Braverman, H. (1974). *Labor and monopoly capital: The degradation of work in the twentieth century*. Monthly Review Press.

Chaiwat, T., Muttaklin, K., & Khunkonlakarn, K. (2022). *The project drives policy proposals on the quality of life of platform workers* (Research report). [in Thai]. Faculty of Economics, Chulalongkorn University.

Fortunati, L. (1995). *The arcane of reproduction: Housework, prostitution, labor and capital*. Autonomedia.

Gandini, A. (2019). Labour process theory and the gig economy. *Human Relations, 72*(6), 1039–1056. https://doi.org/10.1177/0018726718790002

Glassman, J. (2004). *Thailand at the margins: Internationalization of the state and the transformation of labour*. Oxford University Press.

Harvey, D. (1989). *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Blackwell.

Kellogg, K. C., Valentine, M. A., & Christin, A. (2020). Algorithms at work: The new contested terrain of control. *Academy of Management Annals, 14*(1), 366–410. https://doi.org/10.5465/annals.2018.0174

Kanjanakun, S. (2025, November 30). "What is UBI?"—Universal basic income may become reality as AI and automation render money less meaningful. [in Thai]. *ThaiPublica*. https://thaipublica.org/2025/11/sunisa-55-universal-basic-income/

Kelly, J. (1998). *Rethinking industrial relations: Mobilization, collectivism and long waves*. Routledge.

Kitirianglarp, K. (2017a). Lesson 1: The birth of Autonomia and the Marxist theory of Mario Tronti. [in Thai]. In *Autonomia: Cognitive capitalism, immaterial labor, and the revolution of the common* (pp. 26–69). Illumination.

Kitirianglarp, K. (2017b). Lesson 3: From “the womb as a means of production” to the rise of the service sector in capitalism: Reproduction of housework and women in autonomist Marxist theory. [in Thai]. In *Autonomia: Cognitive capitalism, immaterial labor, and the revolution of the common* (pp. 116–161). Illumination.

Luekitinan, W. (2021). Quality of life and work condition of sub-contract workers at industrial estate in the Eastern Region. [in Thai]. *Social Science Journal of Prachachuen Research Network, 3*(3), 15–31.

Marcuse, H. (1964). *One-dimensional man: Studies in the ideology of advanced industrial society*. Beacon Press.

Marx, K. (n.d.). *Capital* (Vol. 1). Progress Publishers.

Marx, K. (1976). *Capital: A critique of political economy* (Vol. 1). Penguin Books.

Munck, R. (2013). The precariat: A view from the South. *Third World Quarterly, 34*(5), 747–762. https://doi.org/10.1080/01436597.2013.800751

Rigg, J., & Salamanca, A. (2011). Connecting lives, living and locations: Mobility and spatial signatures in Northeast Thailand, 1982–2009. *Critical Asian Studies, 43*(4), 551–575. https://doi.org/10.1080/14672715.2011.623516

Standing, G. (2011). *The precariat: The new dangerous class*. Bloomsbury Academic.

Taotawin, P., & Turarak, W. (2023). Accident, health and occupational risk insurance of motorcycle food couriers in platform-based delivery services. [in Thai]. *Journal of Anthropology, Sirindhorn Anthropology Centre (JASAC), 6*(2), 129–178.

Teerakowitkajorn, K. (2019). *Masculinized labor activism and geographies of household reproduction in Thailand's "Detroit"* (Doctoral dissertation, Syracuse University).

Teerakowitkajorn, K., & Tularak, W. (2020). *New forms of platform mediated work for on-demand food delivery*. [in Thai]. Friedrich Ebert Foundation & Just Economy and Labor Institute.

Thammaboosadee, S. (2013). The precariat: Marginal people in the center of neoliberal capitalism. [in Thai]. *Journal of Social Sciences, 43*(2), Article 8.

Tronti, M. (2019a). *Workers and capital* (D. Broder, Trans.). Verso.

Tronti, M. (2019b). Factory and society. In D. Broder (Trans.), *Workers and capital* (pp. 56–84). Verso.

Tronti, M. (2019c). The strategy of refusal. In D. Broder (Trans.), *Workers and capital* (pp. 335–362). Verso.

Veen, A., Barratt, T., & Goods, C. (2019). Platform-capital's "app-etite" for control: A labour process analysis of food-delivery work in Australia. *Work, Employment and Society, 34*(3), 388–406. https://doi.org/10.1177/0950017019836911

Wantanasombat, A., & Pitaktharnin, A. (2021). *Rider-hero-shackles: Working conditions and social security of food delivery workers on platform economy in the situation of COVID-19 epidemic* (Research report). [in Thai]. Institute of Asian Studies, Chulalongkorn University.

การพัฒนาเชิงพื้นที่: การตอบโต้ของท้องถิ่นและนัยเชิงนโยบายจากโครงการสะพานเศรษฐกิจภายใต้การขับเคลื่อนแบบรวมศูนย์ กรณีจังหวัดระนอง[1]

Place-Based Development: Local Contestation and Policy Implications of the Centrally Driven Landbridge in Ranong Province

วิภาวดี พันธุ์ยางน้อย[2]
Wipawadee Panyangnoi
Received: August 14, 2025/ Revised: April 30, 2026/ Accepted: June 9, 2026

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาโครงการสะพานเศรษฐกิจภายใต้ระเบียงเศรษฐกิจภาคใต้ โดยเน้นกรณีจังหวัดระนอง ในฐานะตัวอย่างของนโยบายพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านคมนาคมขนาดใหญ่เพื่อรองรับการพัฒนาอุตสาหกรรม 2) วิพากษ์กระบวนการกำหนดนโยบายและการประเมินผลกระทบสิ่งแวดล้อมและสุขภาพ (EHIA) ซึ่งขาดการเชื่อมโยงกับบริบทเฉพาะของพื้นที่และการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายของประชาชน และ 3) เสนอแนวทางเชิงนโยบายสำหรับการพัฒนาที่สอดคล้องกับศักยภาพของพื้นที่และหลักความเป็นธรรมเชิงพื้นที่ การศึกษานี้ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดการพัฒนาเชิงพื้นที่และความเป็นธรรมเชิงพื้นที่ ควบคู่กับระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน ผลการศึกษาพบว่า การดำเนินโครงการสะพานเศรษฐกิจภายใต้โครงสร้างนโยบายแบบรวมศูนย์จากส่วนกลาง และการจำกัดพื้นที่การมีส่วนร่วมของสาธารณะในกระบวนการตัดสินใจ

---

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง เศรษฐศาสตร์การเมืองของโครงการสะพานเศรษฐกิจ โดยเน้นที่การพัฒนาจังหวัดระนอง

[2] นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวิชาการพัฒนาระหว่างประเทศ (หลักสูตรนานาชาติ) คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Ph.D. Candidate in GRID Program, Chulalongkorn University), E-mail: p.wipawadee@gmail.com

ไม่เพียงทำให้ความเปราะบางทางนิเวศและสังคมทวีความรุนแรงขึ้น หากยังนำไปสู่การผลิตซ้ำความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้าง และลดทอนศักยภาพของท้องถิ่นในการกำหนดอนาคตของตนเอง นอกจากนี้ การขับเคลื่อนนโยบายในลักษณะดังกล่าวยังนำไปสู่การตอบโต้ของภาคประชาชนในพื้นที่ ซึ่งสะท้อนถึงปัญหาเชิงโครงสร้างที่ฝังรากอยู่ในกระบวนการพัฒนาไทยมาอย่างต่อเนื่อง บทความนี้เสนอว่า การบรรลุเป้าหมายของการพัฒนาเชิงพื้นที่ที่เป็นธรรมไม่อาจอาศัยเพียงการปรับปรุงกฎหมายและระเบียบปฏิบัติเท่านั้น หากต้องดำเนินควบคู่กับการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงอำนาจในกระบวนการกำหนดนโยบายไปสู่การให้ความสำคัญกับศักยภาพของพื้นที่ ความรู้ท้องถิ่น และสิทธิของชุมชนในการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย ในฐานะองค์ประกอบสำคัญของการวางแผนพัฒนาและการจัดการพื้นที่

คำสำคัญ: สะพานเศรษฐกิจ จังหวัดระนอง การพัฒนาเชิงพื้นที่ ความเป็นธรรมเชิงพื้นที่ การเมืองเรื่องสิ่งแวดล้อม

Abstract

This article aims to (1) examine the Landbridge project under the Southern Economic Corridor, focusing on Ranong Province as a case of large-scale transportation infrastructure policy designed to support industrial development; (2) critique the policy-making process and the Environmental and Health Impact Assessment (EHIA), both of which fail to engage with the specific socio-spatial context of the area and provide meaningful public participation; and (3) propose policy directions for development that align with local potential and the principles of spatial justice. The study applies the conceptual frameworks of place-based development and spatial justice, combined with qualitative research methods that emphasize public participation. The findings show that the implementation of the Landbridge under a centralized policy structure, together with restricted public participation in decision-making processes, not only intensifies ecological and social vulnerabilities but also reproduces structural inequalities and

undermines the capacity of local communities to determine their own futures. These policy dynamics have also generated various forms of local contestation, reflecting systemic problems embedded in Thailand's development processes. The article argues that equitable place-based development cannot be achieved solely through improvements in legal and regulatory frameworks. Instead, it requires broader structural changes in development governance and power relations in order to shift policy-making toward greater recognition of local potential, local knowledge, and the rights of communities to meaningful participation as essential components of development planning and spatial governance.

Keywords: Landbridge, Ranong Province, Place-Based Development, Spatial Justice, Environmental Politics

1. Introduction

The concept of place-based development emphasizes that development policies should be designed and implemented in close alignment with the specific characteristics of each locality. Rather than relying on universal policy prescriptions, this approach foregrounds the importance of ecological systems, natural resources, livelihood structures, ethnicity, culture, economic configurations, and local socio-political dynamics as integral components of development planning (Barca, McCann, & Rodríguez-Pose, 2012). By challenging one-size-fits-all approaches, place-based development advocates for strategies that are tailored to the unique potential and contextual conditions of individual places.

Within this framework, territorial potential is understood not merely in terms of physical geography or economic assets, but also as encompassing social capital, locally embedded knowledge, and the capacity for community self-governance (Organization for Economic Co-operation and Development,

2016). Recognizing these dimensions enables the formulation of development policies that are more inclusive of grassroots voices, supportive of decentralization, and conducive to bottom-up decision-making processes—standing in contrast to conventional top-down approaches driven by centralized authorities.

The relevance of a place-based perspective is particularly evident in Thailand's contemporary development trajectory, especially in relation to the Landbridge Project under the Southern Economic Corridor (SEC). Conceived as a large-scale logistics and industrial corridor linking deep-sea ports on the Andaman coast and the Gulf of Thailand, the Landbridge has repositioned Ranong Province as a strategic gateway for regional and global connectivity. This framing, however, tends to prioritize macroeconomic competitiveness and industrial expansion, while overlooking the province's distinctive socio-ecological characteristics—most notably its extensive mangrove ecosystems, small-scale fisheries, culturally diverse coastal communities, and complex local political networks. These features constitute forms of territorial capital that do not easily conform to the state's blueprint for large-scale industrialization, yet are central to the sustainability of local livelihoods and ecosystems.

In this context, place-based development—combined with participatory research approaches that emphasize the co-production of knowledge with local actors—offers two critical analytical advantages. First, it provides a comprehensive lens for understanding territorial potential beyond narrowly defined economic or infrastructural metrics. Second, it enables a critical interrogation of power relations and governance arrangements that often produce spatial injustice, particularly in developing countries where development policies are frequently shaped by centralized state mechanisms and corporate interests that remain disconnected from local realities.

This article adopts such a perspective through an in-depth examination of the Ao Ang (Ranong)–Laem Rio (Chumphon) Landbridge Project, with a specific focus on its implications for Ranong Province. Ranong occupies a geographically strategic position in upper southern Thailand, bordering Myanmar and located along the Andaman Sea, with potential connectivity to the Gulf of Thailand. Its economic structure is predominantly based on fisheries, agriculture, ecotourism, and wellness services, and the Ranong Provincial Development Plan (2023–2027) explicitly identifies tourism and services as the primary productive sectors driving both spatial and economic development (Ranong Provincial Office, 2023). This strong reliance on natural resources renders the province particularly vulnerable to transformations associated with large-scale, state-led infrastructure projects such as the Landbridge.

The Ao Ang – Laem Rio Landbridge Project, under the Southern Economic Corridor (SEC), is one of Thailand's large-scale infrastructure-led economic development plans. The Landbridge itself represents the most extensive economic infrastructure initiative ever undertaken in Thailand. Initially conceived under the Southern Seaboard Development (SSB) plan, it is now being advanced within the Southern Economic Corridor (SEC) framework. Its core components include a deep-sea port at Laem Ao Ang in Ranong Province and another at Laem Rio in Chumphon Province, connected by an integrated multimodal transport corridor (Route MR8) comprising a motorway and railway line. A central strip along this corridor is reserved for the future installation of oil and gas pipelines, while both sides are designated for industrial estates and commercial zones aimed at ensuring the project's economic viability. The initiative is further institutionalized through the drafting of the Southern Economic Corridor Act, which establishes the Southern Economic Corridor Policy Committee—a national-level governing body endowed with comprehensive authority over development within the

designated area (Office of Transport and Traffic Policy and Planning (OTP, 2023b). This governance arrangement reflects the Thai state's commitment to a centralized, top-down approach to spatial and economic development.

Against this backdrop, the significance of this article lies in its effort to move beyond an evaluation of development based solely on economic outcomes. Instead, it seeks to critically examine the institutional mechanisms, decision-making processes, and configurations of power that shape development trajectories in Ranong Province. By situating the Landbridge Project within a place-based development framework, the article contributes to broader debates on sustainable development—understood as the balanced integration of economic, social, and environmental dimensions—while highlighting the risks of spatial injustice embedded in centralized development paradigms.

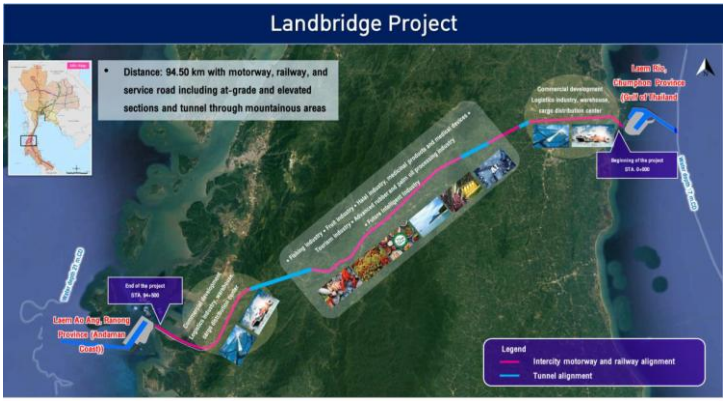


Figure 1 Composition of the Landbridge

Source: Office of Transport and Traffic Policy and Planning. (2024b).

Note: As this document was prepared OTP, it does not yet include references to the liquid cargo pipeline system.

2. Objectives

2.1 To analyze the Landbridge project in Ranong Province as a case of top-down development under the Southern Economic Corridor (SEC), highlighting its disconnection from local contexts.

2.2 To examine how centralized planning and limited participatory mechanisms—particularly public hearings conducted through the Environmental and Health Impact Assessment (EHIA) process—undermine local knowledge, community rights, and spatial justice.

2.3 To apply the theoretical frameworks of place-based development and spatial justice to propose more inclusive and decentralized development policy in Thailand

3. Research Methods

This study was conducted between 2019 and 2025 and was guided by two interrelated methodological approaches, as follows:

3.1 Documentary research served as a foundational method in this study. As the Landbridge represents a large-scale infrastructure initiative shaped by more than three decades of policy evolution across Thailand's Southern region, and its current formulation in Ranong remains at the stage of public consultation, documentary analysis is essential for tracing its conceptual origins, historical trajectories, shifting policy rationales, and Ranong's development trajectory. The study draws on an extensive review of theoretical literature, academic publications, policy documents, and digital archives. Using an integrated analytical framework that combines place-based development with a strong emphasis on spatial justice, the research critically examines whether state-led projects—such as the Landbridge—respond to local needs or reproduce centralized, growth-oriented agendas.

3.2 Field Research was designed to reflect the study's commitment to participatory and critical inquiry. The research site was

observed continuously between 2019 and 2025, beginning with the Thai government's approval in principle of the Southern Economic Corridor (SEC) in 2019 and intensifying after the formal initiation of the Ao Ang–Laem Rio Landbridge project in 2021.

During the initial phase, field engagement consisted primarily of informal conversations with local residents and participation in public activities related to the SEC, as permitted by COVID-19 restrictions. Although these interactions did not yet constitute systematic data collection, they were crucial for contextual familiarization, trust-building, and understanding local perceptions. A key early finding was the extremely low level of community awareness regarding the Landbridge project, despite its large scale and direct implications for local livelihoods. For example, during a field visit to the Ao Ang cape area in July 2021, a small-scale fisher operating in the designated deep-sea port area was unaware that his fishing grounds had been selected as one of the target areas for port construction.

Recognizing this lack of access to information among directly affected communities marked a critical shift in the researcher's positionality. The research approach evolved from conventional data collection toward an activist and action-oriented research stance (Rose, 1997; Martínez, 2024), grounded in the ethical consideration that conducting in-depth interviews without first addressing information asymmetries would be methodologically problematic. Consequently, the researcher engaged in collaborative knowledge-sharing activities with local communities, in consultation with civil society actors in Ranong Province.

This process began with small discussion circles among communities with whom prior working relationships existed and gradually expanded into broader public forums. These discussions were not designed solely to elicit data, but to facilitate joint analysis by connecting policy-level information with local knowledge and lived experiences. As community understanding

deepened, external resource persons—such as experts on the Eastern Economic Corridor and human rights lawyers—were invited to support collective learning about development impacts and participatory rights.

Between 2022 and 2024, field dynamics intensified as state agencies accelerated project implementation and communities increased their engagement and mobilization. Public concern grew notably following the first off-site Cabinet meeting held in Ranong Province in January 2024, during which the Landbridge was declared a national agenda. These developments expanded opportunities for in-depth interviews, as local actors could now articulate their concerns in relation to increasingly concrete policy processes.

The final phase of fieldwork was conducted between November 2024 and May 2025. While the official Environmental and Health Impact Assessment (EHIA) defined the study area as a 3–5 kilometer radius from the Ao Ang deep-sea port, this research adopted a broader, relationship-to-the-project framework. Stakeholders were identified based on both spatial proximity and substantive connections to the project, including:

(1) residents within the EHIA-defined area;

(2) communities outside the 3–5 kilometer radius but located along projected land- and sea-based potential construction material transport routes; and

(3) individuals whose livelihoods or professional roles were linked to natural resource management, tourism, services, civil society, or provincial governance.

Data were collected through multiple qualitative methods:

(1) in-depth interviews with 31 key informants, including 5 small-scale fishers and 4 commercial fishers, 9 tourism and service-sector operators, 3 community leaders, 7 civil society actors, and 3 provincial officials;

(2) five focus group discussions with 2–4 participants each;

(3) five informal conversations (individual and group-based, 3 – 6 participants);

(4) eight informal dialogues combined with community observation; and

(5) one semi-formal meeting involving 30 participants.

4. Theoretical Framework and Literature Review

The concept of place-based development emerged as a critique of centralized and space-neutral development approaches, which aim to stimulate economic growth in high-potential areas under the assumption that the benefits would eventually trickle down to other regions (World Bank, 2009). While such approaches have often been favored in national development policies for their efficiency, they have also led to spatial inequality and the exclusion of local communities, particularly those residing in target development zones—from decision-making processes.

Rodríguez-Pose (2013) offers a critical assessment of centralized development strategies that focus narrowly on economic efficiency, arguing that policy failures in many countries stem not from a lack of resources or infrastructure, but from the institutional neglect of place. Without a deep understanding of a locality's historical, social, cultural, and political contexts, development efforts are unlikely to succeed. He thus advocates for context-sensitive policies grounded in localized data and designed collaboratively with local stakeholders.

Barca, McCann, & Rodríguez-Pose, (2012) further developed the place-based policy framework, which emphasizes the importance of local context and inclusive stakeholder participation. They argue that achieving sustainable development outcomes requires addressing deeply embedded institutional constraints while fostering mechanisms of policy learning between state agencies, local communities, and the private sector.

The concepts of spatial justice and participatory governance have since enriched the place-based development paradigm by bringing political and power dimensions to the forefront. Soja (2010), for instance, contends that spatial justice is not merely about the equitable distribution of resources, but also concerns the right to participate in decision-making and to shape the future of one's own space and community.

In practice, studies by Barca (2011) and the Organization for Economic Co-operation and Development (2016) have presented case examples from countries such as Italy, Poland, and the Nordic region, where place-based policies have been implemented to support regions facing economic development challenges. These efforts leveraged local knowledge, social capital, and participatory resource allocation. In Finland, for example, place-based strategies have been utilized to support development in remote and climatically challenging areas — by drawing on cultural heritage and renewable energy potential through context-sensitive policy design.

In the Thai context, there has been a consistent effort to integrate place-based development approaches that prioritize public participation into national policy, most notably since the Eighth National Economic and Social Development Plan (1997 – 2001). However, numerous studies—such as those by Patan Suvanamongkol (2011), Decentralization: Concepts and Experiences from Asia, and Rangsun Thanapornpan (2002), The Economics of Constitution: An Analysis of the 1997 Constitution of the Kingdom of Thailand—highlight the limitations of decentralization under Thailand’s centralized state apparatus. These limitations are particularly evident when democratic mechanisms are weakened or overridden by authoritarian interventions.

Sanamchai (2021) similarly argues that although the decentralization movement gained momentum in the late 1990s, it was short-lived. By the 2000s, especially after the 2014 coup, Thailand witnessed a recentralization

of state power through legal and policy mechanisms that curtailed public participation. These included the use of Section 44 executive orders by the National Council for Peace and Order (NCPO), and the entrenchment of centralized control in the 2017 Constitution and the 20-Year National Strategy.

A case study by the International Commission of Jurists (2020) on Thailand's Special Economic Zones (SEZs) and the Eastern Economic Corridor (EEC) illustrates the structural injustices inherent in top-down spatial development. Although these projects were officially justified as tools for poverty alleviation and regional development, their implementation—especially through orders issued by the National Council for Peace and Order (NCPO)—resulted in widespread violations of community rights. These included forced land expropriation, imposition of infrastructure without local consent, and exclusionary planning processes that denied affected communities the ability to shape their own developmental trajectories.

In summary, the concept of place-based development offers a new analytical lens that challenges centralized power structures and advocates for participatory approaches grounded in the unique economic, social, and political contexts of each locality. However, a key challenge remains in translating this conceptual framework into concrete policy actions, particularly within political systems that continue to resist genuine decentralization.

5. Ranong's Resource-Based Economy and Spatial Vulnerabilities under Centralized Development

Ranong Province exhibits two interrelated spatial assets that have historically underpinned both its economic foundations and urban development: (1) its rich natural resources, which simultaneously sustain ecological balance and drive the local economy, and (2) its strategic geographic location, which facilitates the flow of people and commerce.

These features have not only defined the area's economic structure through different eras but also contributed to vibrant socio-cultural dynamics and migration-induced diversity

Historically, Ranong grew from the abundance of tin and its status as a key Andaman port. It later transitioned through the 'logging era' and the 'commercial fishing era,' which began to decline after the termination of logging concessions in 1989. The fishing industry waned further as labour rights and environmental sustainability regulations were tightened in the mid-2000s. As of 2025, while agriculture and small-scale fisheries remain vital to community life, Ranong's economic structure has shifted to a service-based economy centered on tourism (Ranong Provincial Office, 2023).

Ranong's natural resources now generate the highest economic value in the province—from mountains and forests to mangroves, sea, and mineral hot springs. The hot springs are also of high quality and sulfur-free (Tourism Authority of Thailand, 2023). The coastal position also supports maritime tourism to Myanmar's Mergui Archipelago and sustained cross-border trade (International Institute for Trade and Development, 2022). This marks a transition from extractive resource use to value-added, sustainability-oriented development.

A 2019 the Office of the National Economic and Social Development Council (NESDC) study for Southern Economic Corridor (SEC) planning noted Ranong's high potential to connect the Andaman coast and become a global destination for nature-based and wellness tourism. In 2021, it was selected as a health-related services model city by the Trade Policy and Strategy Office and Chulalongkorn University's Academic Services Center. The 2023–2027 Provincial Development Plan frames Ranong as a strategic locality for wellness-oriented tourism and high-value agricultural development, aimed at enhancing local quality of life through the integration of natural conservation (Ranong Provincial Office, 2023). This vision aligns with the rising popularity of

community-based, nature-immersive, and health-conscious tourism among both Thais and foreigners.

Ranong's tourism is not solely based on natural and geographic endowments but also integrates local cultural and social values through creative tourism (Richards, 2011). It has long been a hub for migrant flows—Chinese, Burmese nationality, Thais (Southern, Central, and Northeastern), Indians, and Malays—which have shaped its multicultural city. This diversity is reflected in its architecture, old town districts, language, cuisine, and everyday life, contributing to a variety of tourism forms: cultural, culinary, lifestyle, and community-based (Ranong Provincial Office, 2023; NESDC, 2019).

Given the population's deep reliance on local assets, together with the national and global ecological significance of Ranong's ecosystems, the province is exceptionally vulnerable to structural transformations proposed under the Landbridge project. Ecologically, Ranong is one of Thailand's most unique provinces. Its mangrove forests are among the most biodiverse in the Asia-Pacific region. In 1997, the area was designated the world's first Mangrove Biosphere Reserve; in 2002, it was recognized as a Ramsar site; and in 2021, it was included in the Andaman Sea Conservation Area nominated for UNESCO World Natural Heritage status (Plathong, 2022).

Against this backdrop, the Landbridge—designed as a multimodal transport corridor integrating deep-sea ports, highways, railways, and energy pipelines, alongside commercial zones and industrial estates (figure 1) (OTP, 2023b; 2024)—poses significant risks. The project threatens to disrupt the province's socio-ecological equilibrium, particularly in the absence of meaningful public participation. Furthermore, the draft SEC Act proposes granting sweeping authority to the national-level SEC Policy Committee to oversee land-use planning and development, with a stated emphasis on promoting investment, particularly foreign direct investment. Such centralized

decision-making raises critical concerns regarding local governance, community rights, and the long-term sustainability of development in Ranong.

6. Contextualizing the Landbridge in Ranong Province: Centralized Planning and Local Disconnects

Although the Ao Ang–Laem Rio Landbridge under SEC has been presented within the discourse of regional development and decentralization, its actual policy process reveals a highly centralized model dominated by national-level institutions. Key policy directions and development formats have been predetermined by central agencies such as the National Economic and Social Development Board, the Ministry of Energy, and the Ministry of Transport, leaving local administrative bodies with minimal decision-making authority and largely relegating them to roles of policy reception and implementation.

The Landbridge project is a continuation of the Southern Seaboard Development (SSB) initiative, first proposed in 1993 (Office of the National Economic and Social Development Council, 2011), which aimed to establish a transoceanic multimodal transport corridor integrating highways, railways, and oil and gas pipelines to connect deep-sea ports on the Andaman coast and the Gulf of Thailand for the transport of crude oil and industrial goods, alongside the development of energy and petrochemical industrial zones (Office of National Economic and Social Development Board, 1992).

For more than three decades, the project site has undergone repeated shifts, beginning with the initial Krabi–Khanom Landbridge proposal in 1993—which faced opposition from stakeholders in agriculture, fisheries, and eco-tourism—the project has been repeatedly relocated, shifting first to Tub Lamu–Sichon (1997), then to Thai Muang–Sichon (2003–2004), which was later identified as a tsunami-risk zone (Ministry of Energy, 2005). Similar initiatives were later advanced along the Pak Bara–Songkhla route (2005–

2018), but likewise encountered persistent resistance from local communities, leading to repeated relocations of proposed project sites (Thailand Future Writing Network & Southern People's Assembly, 2021).

This long-standing pattern exemplifies an enduring structural problem associated with centralized planning and a persistent failure to secure local legitimacy across Southern provinces, underscoring deeper tensions between national development ambitions and the spatial realities of local development that depend heavily on natural capital, agriculture, fisheries, and sustainable tourism.

Most recently (2018–present), along the Ao Ang (Ranong)–Laem Rio (Chumphon) route, a similar developmental trajectory has unfolded in Ranong under the SEC. When examining the provincial potential, it becomes evident that Ranong has sought to leverage its geographical advantages and natural resources. Ranong's economy is heavily dependent on fisheries and agriculture, as well as tourism and wellness services. The provincial development vision highlights: "*Ranong as a wellness tourism city and high-value agricultural zone for enhanced quality of life*" (Ranong Provincial Office, 2023). Such efforts align with development approaches that prioritize sustainability and spatial justice, grounded in local natural and cultural capital (Soja, 2010; Schlosberg, 2007).

In this context—where the Ranong economy remains resource-based and the coastal ecosystem is highly vulnerable to large-scale infrastructural transformation—the relocation of the Landbridge project's target area to Ranong was not merely a geographical adjustment to bypass local opposition. It also reflects a policy trajectory shaped by centralized territorial logic, a persistent feature of institutional centralism in Thailand's development paradigm. Moreover, the government's effort to pass the draft SEC Act, modeled on the 2018 Eastern Economic Corridor Act, proposes the creation of a national policy committee with sweeping legal authority to govern SEC

zones and grant long-term investment concessions to investors (Office of Transport and Traffic Policy and Planning, 2023b). This move reflects a broader trend of recentralization through legal exceptionalism; wherein special legislation is used to override local governance structures and general laws.

This structural imbalance becomes even more pronounced when analyzed through the legal framework of Section 65 of the 2017 Constitution, which requires all government agencies to craft their plans and budgets in alignment with the 20-Year National Strategic Plan (2017–2037). SEC-based development, including the Ao Ang–Laem Rio Landbridge, is incorporated under Strategic Issue 9 on Thailand's Special Economic Zones (National Statistical Office, 2023). While the strategic plan ostensibly aims to ensure policy continuity, in practice it constrains the flexibility of provinces to shape their own long-term futures and diminishes both public participation and the potential for meaningful local self-determination. Such mechanisms not only restrict the scope of de facto decentralization but also embody the politics of territorialization and spatial injustice (Soja, 2010).

7. The Marginalization of Local Knowledge and Spatial Justice in the EHIA Process

The Ao Ang coastline—designated as a development site for the Ao Ang–Laem Rio Landbridge under a state-led planning framework—is not merely a zone of conservation areas (figure 2); rather, it constitutes a place-based livelihood in which ecological, economic, social, and cultural dimensions are deeply interwoven. These areas support spatially embedded networks of resource-sharing among diverse local communities.

However, the project plan and associated policy processes have failed to systematically incorporate socio-cultural capital and local knowledge into decision-making. This limitation became evident throughout the project feasibility study and the Environmental and Health Impact Assessment (EHIA)

process for the Ao Ang Deep-Sea Port and Landbridge project. The EHIA process formally commenced after the Ministry of Transport, through the Office of Transport and Traffic Policy and Planning, commissioned a consortium of consulting firms in March 2021 to undertake the study, the final report is expected to be submitted to the Expert Committee on Environmental Impact Assessment for review by mid-2026. These issues were particularly visible during the first (2023) to the third (2025) rounds (K.1–K.3) of the EHIA public hearings, where local respondents—as observed in this research and corroborated through interviews—criticized the narrowly defined impact zone, which was limited to a 3–5 kilometer radius from the project site.

This designated area includes six communities across three subdistricts and two districts in Ranong Province (OTP, 2023a; 2023b), participants consistently emphasized that the impacts would extend far beyond this boundary, particularly regarding marine resources, community livelihoods, and the local economic system. The limited impact zone was widely interpreted as an omission of community values from the consultant's study, and despite repeated calls to expand the assessment scope, these demands were not addressed until the final day of the official field impact study and local consultation process

The designated project site, locally known as "*Don Ta Phaew*" or "*the fishermen's treasure trove*," is a key fishing ground and marine resource supporting nearly all coastal communities in Ranong. Surrounding islands—such as Ko Kam (Ao Khao Khwai), Ko Khankhao, and Ko Yipun—also function as important ecotourism destinations, generating income for both small-scale fishers and private tourism operators.

Ko Son or also called "*Ko Pae*" [goat] or "*Ko Toh Yiseem*"—located between Hat Sai Dam village and Ao Ang cape—is a sacred site for local Muslims. It houses the Toh Yiseem Mosque and is the burial ground of the

revered Islamic scholar Toh Yiseem. To the west, the seas around Ko Kham and Ko Phayam are home to the Indigenous Moken, whose lives are deeply intertwined with the marine environment. However, in the first EHIA hearing presentation (OTP, 2023a), the sacred mosque on Ko Son was merely labeled as an "*unnamed mosque*" and none of the official documents recognized the Moken as an Indigenous people of Ranong.



Figure 2 Map of the Don Ta Phaew and its surrounding areas
Source: Office of Transport and Traffic Policy and Planning. (2023b).
(modified by the researcher)

Further, the second round of public hearing documents, dated July 2024, listed only "*polychaetes and sand fish*" as benthic fauna in the area. During the second hearing, although community members pointed out that this description failed to encompass the full ecological, economic, and cultural significance of the area, they also proactively provided supplementary information regarding their relationship to the area, including details on marine resources, fishing, tourism, and livelihood practices (figure 5 and 6). However, this information was organized under the section '*Concerns, Comments, and Recommendations*,' without being formally acknowledged as knowledge pertinent to policy decisions.

Similarly, the (draft) EHIA report (Office of Transport and Traffic Policy and Planning, 2024a), which discusses the first phase of port development involving dredging and land reclamation over 11,287.5 rai, states only that '*the benthic organisms in the dredging zone include polychaetes of the Capitellidae, Nephtyidae, and Spionidae families*,' and frames the environmental impact as '*loss of benthic biomass, which may affect the food chain of marine species during the dredging process.*'

From the perspective of place-based development and spatial justice (Soja, 2010; Schlosberg, 2007), this mode of presenting environmental data reflects a deeper discursive confrontation between local communities—who understand land and sea as "*life*" and "*place-based livelihoods*" constituted through integrated ecological, economic, social, and cultural relations—and the state, which conceptualizes these spaces primarily as economic resources. Moreover, when the EHIA process is examined through the notion of co-production (Jasanoff, 2004), the failure to integrate local knowledge into policymaking reveals that scientific evidence within the EHIA is not produced in a neutral technical space, but is instead shaped by institutional power relations and prevailing policy interests.

8. Entrenched Developmental Structural Problems in Centralized Policy Processes and the Failure to Confer Local Legitimacy

This persistent failure to integrate local knowledge and territorial potential into policymaking reflects not only the institutional limitations of centralized development, but also contributes to the erosion of public trust. As a result, resistance has grown toward both the impact assessment process and the broader state-led development agenda.

What had initially proceeded as a largely uncontested policy initiative for more than two years began to encounter persistent social pushback. The first public protest in the history of the Ao Ang–Laem Rio Landbridge—led by

civil society groups from Ranong and Chumphon under the banner of the *Network of People Affected by the Chumphon–Ranong Landbridge* during the first EHIA hearing (K.1) on August 16, 2023—emerged directly from a grassroots movement initiated by ordinary Ranong residents who sought to assert their role in the local policy process in a concrete and visible way.

The submission of the letter resulted from a collective resolution formulated during a community forum convened by Ranong civil society not long before the K.1 hearing, in collaboration with the researcher and with external support from a human rights lawyer. This forum marked the first cross-community dialogue between Ranong and Chumphon, during which participants discussed how, within the existing legal framework, citizens could convey their concerns to the government regarding the project's impacts and the perceived unfairness of the process. The letter called upon the state to undertake a new study and to reopen the process to diverse perspectives, in accordance with the principles of transparency and meaningful participation.

Following this initial act of resistance, the movement diversified, giving rise to several groups employing varied strategies. While some engaged in public advocacy alongside NGOs, the core Ranong network continued grassroots work—disseminating information, building alliances, and facilitating resource-sharing among more openly mobilized groups. These efforts extended to the 3rd EHIA public hearing for the Ao Ang deep-sea port and Landbridge project (May 19–21, 2025).

On May 19, participants from Ranong voiced critical concerns regarding the project's rationale, the boundaries of the assessment, the credibility of the data, and the participatory procedures. The following day, civil society groups from Ranong and Chumphon organized a parallel forum to present alternative perspectives grounded in local experience and values. By May 21, public protests in Chumphon—supported by participants from

Ranong—had intensified to the extent that government agencies were almost unable to proceed with the scheduled activities.

Moreover, an examination of the EHIA process reveals that legal mechanisms originally intended to safeguard citizens' rights have instead been deployed as instruments of state control over both the direction and implementation of development. The limitations observed do not arise solely from technical deficiencies. As discussed earlier with regard to the systematic neglect of integrating local knowledge into policymaking, these limitations reflect entrenched structural injustices embedded within Thailand's legal and political systems.

One of the key mechanisms used to accelerate the investment process is the exemption under Section 49, paragraph four, of the Enhancement and Conservation of National Environmental Quality Act, B.E. 2561 (2018), which originated from Announcement of the National Council for Peace and Order No. 9/2559. This provision allows transportation projects to initiate the investor selection process in advance, even before the EHIA report receives formal approval. Although the law prohibits contract signing, in practice it enables negotiations, coordination, and the establishment of investor confidence in advance.

This type of acceleration reflects what Schlosberg (2007) terms as 'procedural injustice', where the state privileges economic imperatives over citizens' rights as stakeholders. It exemplifies the 'politics of acceleration', in which the state invokes policy authority under the guise of urgency to fast-track project implementation, even when the impact assessment process has not yet been completed.

Compounding this issue is the absence of clear legal definitions regarding affected areas in Thai law. Consequently, the Ao Ang Deep-Sea Port project was able to limit its assessment boundary to a 3–5 kilometer radius from the project site, based largely on notions of direct physical impact. The

boundary determination set out in the Terms of Reference (TOR)—lacking a robust review process—reflects the politics of knowledge (Forsyth, 2003; Jasanoff, 2004), where the state and consulting firms use technical expertise to shape what 'should be studied' and what 'can be excluded'.

Another critical gap is the absence of legal requirements for Strategic Environmental Assessment (SEA) for large-scale master plans. This allows projects to conduct fragmented assessments, preventing the public from understanding the systemic connections among project components. The Landbridge's infrastructure package—deep-sea port, motorway, and railway—requires land expropriation, forest clearance, dredging, land reclamation, and the securing of raw water and electricity supplies. Each activity demands substantial natural resources and generates land and marine pollution. Considered individually, each component may appear to produce manageable impacts; yet when viewed cumulatively, the combined impacts are severe and far-reaching

The third structural limitation lies in the neglect of cross-scalar impacts within the EHIA process. Although project proponents were fully aware that substantial volumes of construction materials would be sourced from areas far beyond the immediate project site - and transported across multiple districts over an extended period of nearly a decade - the assessment boundary remained confined to a 3–5 kilometer radius. As a result, communities located along material transport routes, who would be subjected to persistent impacts such as dust pollution, noise, traffic-related risks, and a decline in overall quality of life, were entirely excluded from the assessment. This narrow delineation reflects a politics of spatial framing, in which technical boundaries are strategically employed to restrict the scope of impact assessment and delimit public participation. In practice, however, the project's effects extend across districts, occupational groups, and interconnected ecosystems over the long term. The failure to account for

cumulative and synergistic impacts is therefore not merely a technical oversight, but rather a manifestation of power relations that fragment knowledge, depoliticize harm, and regulate how space is defined and understood (Walker, 2012).

Within the context of the Ao Ang–Laem Rio Landbridge—and particularly when situated within the longer historical trajectory from the Southern Seaboard Development (SSB) to the Southern Economic Corridor (SEC)—this study demonstrates that such legal and procedural gaps are emblematic of technocratic politics. Through the segmentation of large-scale development into discrete and narrowly defined components, cumulative impacts are obscured, contentious issues are downscaled, and the scope of public engagement is systematically constrained. These practices enable projects to advance under institutional conditions that are most favorable to the state, while minimizing political accountability.

In the case of Ranong, given its resource-based economy and the multidimensional ecological, cultural, and livelihood significance of Ao Ang for local communities, the adoption of narrow assessment methodologies and limited spatial boundaries—framing the area as having low ecological value and affecting only a small population—renders the province particularly vulnerable to structural harm.

The province vulnerabilities are further reinforced by the draft SEC Act, which centralizes decision-making authority within the SEC Policy Committee. Dominated by national-level agencies and oriented primarily toward investment facilitation, this governance arrangement effectively marginalizes local actors from both spatial determination and area-based management. It represents a form of centralization enacted through legal and institutional exceptionalism; whereby structural power is reallocated to dominant capital interests through concession-based mechanisms. Such arrangements exemplify authoritarian development practices and

fundamentally undermine principles of spatial justice, while risking the reproduction of systemic failures previously observed in border special economic zones and the Eastern Economic Corridor (International Commission of Jurists, 2020).

9. Conclusion

The case of the Ao Ang–Laem Rio Landbridge in Ranong Province illustrates how the area—despite its ecological richness, diverse local economy, and vibrant multiculturalism—has been redefined as a strategic asset through top-down spatial designation. This transformation reflects a developmental logic in which territorial value is shaped by national policy imperatives rather than intrinsic socio-ecological characteristics or locally articulated priorities. Legal and policy instruments embedded in the Southern Economic Corridor framework further consolidate centralized authority, constraining provincial and community influence over development trajectories.

Procedurally, the Environmental and Health Impact Assessment (EHIA) process reinforces these dynamics. Operating as a form of technocratic politics, it uses ostensibly neutral scientific tools to delimit participation, control knowledge production, and prioritize administrative efficiency over substantive public engagement. Mechanisms permitting investor involvement prior to EHIA approval, combined with the absence of Strategic Environmental Assessment or cumulative impact analysis, accelerate project implementation while weakening safeguards intended to protect community rights. Procedural legitimacy thus substitutes for meaningful deliberation.

Viewed in this light, the Ranong Landbridge extends beyond a case-specific critique to illuminate broader characteristics of centralized environmental politics and a growth-oriented development paradigm that continues to dominate Thai policymaking at the expense of spatial justice.

From the perspective of place-based development and spatial justice, Ranong has been treated primarily as an economic instrument rather than as a lived space requiring participatory, co-knowledge-driven policymaking. The marginalization of local knowledge, the exclusion of community capital from decision-making, and the neglect of cross-scalar impacts reveal how spatial framing is used to exercise power. These practices generate material risks for communities dependent on marine, ecological, and cultural resources, while undermining the potential for development pathways grounded in local realities.

Reframing development through place-based approaches and spatial justice therefore requires more than analytical critique; it demands a genuine political commitment to people-centered and sustainable development. Such a shift calls for reconsidering how development policies are conceptualized, implemented, and evaluated in relation to local socio-ecological contexts, while ensuring that cross-scalar and cumulative impacts are meaningfully recognized and addressed.

Taken together, the findings of this study affirm that place-based development should be understood not as a technical exercise in spatial optimization but as a fundamentally political and relational process. When combined with participatory research approaches, it serves not only as an analytical framework but also as a pathway for advocacy and community empowerment—through co-knowledge production, strengthened public participation, and the reassertion of community agency in shaping local futures. Without such a transformation, development frameworks risk remaining detached from the socio-ecological and cultural foundations that sustain local life.

10. Recommendation

Drawing on the findings of this study, three key policy implications emerge for strengthening place-based development and spatial justice in Thailand's large-scale development planning.

First, national development planning should incorporate place-based territorial assessment at the earliest stages of policy formulation. Strategic spatial designation of development zones—such as the Landbridge under the Southern Economic Corridor—should be preceded by systematic territorial analysis that considers the socio-economic, cultural, and ecological characteristics of local areas. This requires the formal incorporation of Strategic Environmental Assessment (SEA) into national law to evaluate territorial potentials and constraints before development projects are designed and planned, thereby ensuring that decision-making align with local contexts without overriding existing community-based economic systems and ecological balances.

Second, Thailand's environmental governance framework requires strengthening through the integration of cross-scalar and cumulative impact assessments. Reliance on project-level Environmental and Health Impact Assessment (EHIA) limits the ability to evaluate the broader and long-term impacts of large infrastructure initiatives. Cross-scalar and cumulative impact assessments should therefore be incorporated into the legal framework governing large-scale development planning, enabling earlier and more comprehensive scrutiny of policy directions, planning strategies, and potential impacts, thereby reducing the risk of environmentally and socially unsustainable outcomes.

Third, development governance must expand meaningful public participation and integrate local knowledge into decision-making processes. Participation mechanisms within the existing EHIA process often function as procedural formalities rather than genuine deliberative platforms.

Although current laws recognize public participation rights, enforcement mechanisms and sanctions remain weak or ambiguous. Legal accountability should therefore be strengthened through clearer enforcement mechanisms and effective sanctions for responsible state agencies, as well as for academic institutions and consulting firms involved in impact assessments that produce ritualized forms of participation or marginalize local knowledge. Such measures are essential to ensure that participatory processes function as genuine deliberative mechanisms, thereby enhancing the capacity of local actors to engage in development planning and negotiate development outcomes.

Collectively, these policy directions suggest that achieving spatially just development requires not only improvements in legal procedures but also broader reforms in governance arrangements that redistribute decision-making power and enable communities to participate meaningfully in shaping the future of their territories.

References

Barca, F. (2011). Alternative approaches to development policies: Intersections and divergence. In OECD (Ed.), *OECD regional outlook 2011* (pp. 215–226). OECD Publishing.

Barca, F., McCann, P., & Rodríguez-Pose, A. (2012). The case for regional development intervention: Place-based versus place-neutral approaches. *Journal of Regional Science*, *52*(1), 134–152. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1467-9787.2011.00756.x

Forsyth, T. (2003). *Critical political ecology: The politics of environmental science.* Routledge.

International Commission of Jurists. (2020). *Human rights concerns arising from Thailand's Special Economic Zones (SEZs) and Eastern Economic Corridor (EEC): A legal analysis under current Thai law*. https://www.icj.org/wp-content/uploads/2020/07/Thailand-SEZs-EEC-Publications-Reports-Thematic-reports-2020-ENG.pdf

International Institute for Trade and Development (ITD). (2022). *Enhancing the potential of the southern economic corridor to connect trade and investment with the western trade gateway*. International Institute for Trade and Development.

Jasanoff, S. (2004). Ordering knowledge, ordering society. In S. Jasanoff (Ed.), *States of knowledge: The co-production of science and social order* (pp. 13–45). Routledge

Martínez, M. A. (2024). Activist Research as a Methodological Toolbox to Advance Public Sociology. *Sociology*, *58*(4) 832–855. Activist Research as a Methodological Toolbox to Advance Public Sociology

Ministry of Energy. (2005). *Master plan study for the development of business, related industries, transport networks and future urban development in the strategic energy Landbridge project area*. [in Thai]. Ministry of Energy.

National Statistical Office. (2023). *Thailand special economic zones 2023*. [in Thai]. Ministry of Digital Economy and Society. https://www.nso.go.th/public/e-book/Indicators-Economic/Special_Economic_Zones_2023/34/

Office of National Economic and Social Development Board. (1992). *Executive summary: Conceptual master plan, southern seaboard development programme*. [in Thai]. Office of National Economic and Social Development Board.

Office of the National Economic and Social Development Council (NESDC). (2011). *Southern seaboard development*. [in Thai]. Office of the National Economic and Social Development Council.

Office of Transport and Traffic Policy and Planning. (2024a). (*Draft) Environmental and Health Impact Assessment Report for Projects or Activities That May Cause Severe Impacts on Natural Resources, Environmental Quality, Health, Sanitation, and Quality of Life: Ao Ang Cape Port Development Project, Mueang Ranong District, Ranong Province*. [in Thai]. Office of Transport and Traffic Policy and Planning.

Office of Transport and Traffic Policy and Planning (OTP). (2024b). *Executive Summary Report: Feasibility Study, Conceptual Design, Environmental Impact Assessment and Business Development Model Analysis for Transport Infrastructure Development under Southern Economic Corridor Development for Transport Connectivity between the Gulf of Thailand and the Andaman Sea Project (Landbridge Project)*. Office of Transport and Traffic Policy and Planning.

Office of Transport and Traffic Policy and Planning (OTP). (2023a). *Ao Ang Cape Port Development Project, Mueang Ranong District, Ranong Province, under the Feasibility Study, Conceptual Design, Environmental Impact Assessment and Business Development Model Analysis for Transport Infrastructure Development under the Southern Economic Corridor Development for Transport Connectivity between the Gulf of Thailand and the Andaman Sea Project*. Supporting document for the First Public Hearing, held on 16 August 2023 in Ranong. [in Thai]. Office of Transport and Traffic Policy and Planning.

Office of Transport and Traffic Policy and Planning (OTP). (2023b). *Feasibility Study, Conceptual Design, Environmental Impact Assessment and Business Development Model Analysis for Transport Infrastructure Development under Southern Economic Corridor Development for Transport Connectivity between the Gulf of Thailand and the Andaman Sea Project (Progress Report 2)*. [in Thai]. Office of Transport and Traffic Policy and Planning

Organization for Economic Co-operation and Development (OECD). (2016). *A territorial approach to the sustainable development goals*. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2020/02/a-territorial-approach-to-the-sustainable-development-goals_1109322e/e86fa715-en.pdf

Plathong, S. (2022). *The proposal to nominate the Andaman sea conservation area as a natural world heritage site*. [in Thai]. Ministry of Natural Resources and Environment.

Ranong Provincial Office. (2023). *Ranong provincial development plan 2023–2027*. [in Thai]. Ministry of Interior.

Richards, G. (2011). Creativity and tourism: The state of the art. *Annals of Tourism Research*, *38*(4), 1225-1253. https://doi.org/10.1016/j.annals.2011.07.008

Rodríguez-Pose, A. (2013). Do institutions matter for regional development?. *Regional Studies*, *47*(7), 1034–1047. https://doi.org/10.1080/00343404.2012.748978

Rose, G. (1997). Situating knowledges: Positionality, reflexivities and other tactics. *Progress in Human Geography*, *21*(3), 305-320. https://terra-world.github.io/pdfs/rose_situating_knowledges.pdf

Sanamchai, N. (2021). *The coup d'état and regression of local decentralization: A case study of Singburi province after the 2014 coup d'état in Thailand* [in Thai]. [Master's independent study, Thammasat University].

Schlosberg, D. (2007). *Defining environmental justice: Theories, movements, and nature*. Oxford University Press.https://www.gov.scot/publications/community-empowerment-scotland-act-summary/

Soja, E. W. (2010). *Seeking spatial justice*. University of Minnesota Press.

Suvanamongkol, P. (2011). *Decentralization: Concepts and experiences from Asia*. [in Thai]. Chulalongkorn University Press.

Thailand Future Writing Network & Southern People's Assembly. (2021). *The emergence of pollution cities in the South: Will the South become a food production city or a pollution base?* [in Thai]. Thailand Future Writing Network & Southern People's Assembly.

Thanapornpan, R. (2002). *The economics of constitution: An analysis of the 1997 constitution of the kingdom of Thailand*. [in Thai]. Thailand Research Fund.

Walker, G. (2012). *Environmental justice: Concepts, evidence and politics*. Routledge.

World Bank. (2009). *World development report 2009: Reshaping economic geography*. World Bank. https://documents1.worldbank.org/curated/en/730971468139804495/pdf/437380REVISED01BLIC1097808213760720.pdf

พื้นที่ทางเพศในภูมิทัศน์หมอลำ: ปฏิบัติการ “แล่นไม้” ของเกย์อีสาน

Sexual Space in the Mor Lam Landscape: The “Laen Mai” Practices of Isaan Gay Men

พงศธร กันทวงค์[1]

Phongsathon Kanthawong

Received: September 29, 2025/ Revised: April 30, 2026/ Accepted: May 6, 2026

บทคัดย่อ

พื้นที่ทางเพศในภูมิทัศน์หมอลำ: ปฏิบัติการ “แล่นไม้” ของเกย์อีสาน ได้พยายามศึกษาการ “แล่นไม้” ของ “เกย์” ในงานหมอลำของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน) โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของพื้นที่ทางกายภาพกับพื้นที่ทางเพศของเกย์ในงานหมอลำ และ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาการมีเพศสัมพันธ์ของเกย์ในพื้นที่งานหมอลำผ่านการใช้รหัสทางเพศและกลยุทธ์การนัดหมายที่ใช้ งานนี้อธิบายถึงความสัมพันธ์ในทางกายภาพของพื้นที่และพิจารณาพื้นที่ในฐานะการถูกให้หรือสร้างความหมายใหม่ผ่านปฏิบัติการทางเพศ พร้อมกับศึกษากลยุทธ์และรหัสทางเพศที่ถูกใช้ในงานหมอลำโดยเกย์ซึ่งเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการศึกษา ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม และวิธีวิจัยแบบ “อัตชาติพันธุ์วรรณนา” ผ่านการเป็นคนใน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงการเกิดพื้นที่ทับซ้อนระหว่างพื้นที่ทางเพศกับพื้นที่ศิลปวัฒนธรรมและความบันเทิง พร้อมกับการต่อสู้ต่อรองและช่วงชิงความหมายพื้นที่ใหม่เพื่อท้าทายความหมายเดิมที่ศักดิ์สิทธิ์ของสังคมที่นิยามให้กับพื้นที่ การใช้กลยุทธ์และรหัสทางเพศถูกสร้างขึ้นและรับรู้กันในกลุ่ม นอกจากนี้ ยังพบว่าแม้พื้นที่หมอลำจะโอบรับความหลากหลายทางเพศ แต่ในพื้นที่ของเกย์ยังคงมีการยึดระบบสองเพศและชายเป็นใหญ่อยู่ งานวิจัยนี้ช่วยเพิ่มมิติการศึกษา “เกย์” ให้ออกจากพื้นที่เมืองหลวงและพยายามวิพากษ์เพศสถานะที่มีความซับซ้อน

คำสำคัญ: เกย์แล่นไม้ หมอลำ ปฏิบัติการทางเพศ

---

[1] นักวิจัยอิสระ, (Independent Research) E-mail: phongsathon.ka.2002@gmail.com

Abstract

This research investigates the practice of “Laen Mai” (cruising for sexual partners) among gay men in the Northeastern (Isaan) region of Thailand, within Mor Lam events. The objectives of this study are: 1) to examine the relationship between physical space and sexual space of gay men in Mor Lam events, and 2) explore the sexual partner-seeking behaviors of gay men in these events through sexual codes and meeting strategies. The study Explains the relationship between physical space and the re-signification of space as sexual space through sexual practices, considering space as being redefined and reconstructed through these practices by gay men as a subcultural group. The researcher employed a qualitative methodology, including in-depth interviews, group interviews, and insider autoethnography. The findings reveal the emergence of an overlapping space between a site of arts, culture, and entertainment and a sexual space. This process involves contestation and negotiation over new spatial meanings that challenge the socially defined sacred meanings originally attached to space. Sexual strategies and codes are created and mutually recognized within the group. Furthermore, the study finds that although Mor Lam space appears to embrace sexual diversity, gender binary system and male dominance continue to be upheld and reproduced within the practices of gay men. This research expands the study of gay identities beyond the metropolitan context and critically examines the complexity of gender status within a local cultural setting.

Keywords: Gay Laen Mai, Mor Lam Performances, Sexual Practices

บทนำ: หมอลำกับการ “แล่นไม้” ของเกย์

“หมอลำ” เกิดขึ้นก่อนปี 2500 โดยการปรับจากการเผยแพร่คำสอนทางศาสนาด้วยการลำคนเดียว ต่อมาหมอลำจึงปรับตัวมากขึ้นหลังจากการเข้ามาของโทรทัศน์ เพื่อรักษาความนิยมของตนเองกลายเป็น “หมอลำหมู่” (2500 – 2515) เอาคนเข้ามาแสดงมากขึ้นโดยได้รับอิทธิพลจากลิเกและเพลงลูกทุ่งภาคกลาง มีการใช้คอนเสิร์ตและดนตรีสากลมาผสมด้วย ในปี 2516 – 2535 เกิด “ยุคกระแสและอิทธิพลกระบวนการพัฒนาของหมอลำหมู่” มีการเข้ามาสนับสนุนของนายทุน การบันทึกวิดีโอและเสียงเพื่อเผยแพร่นำไปสู่การกลายเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิงเต็มตัว ต่อมา “ยุคอุตสาหกรรมบันเทิงและการพัฒนาทางด้านธุรกิจ” (2535 – 2559) เข้าสู่การเป็น “คอนเสิร์ตลูกทุ่งหมอลำเต็มรูปแบบ” มีการกำหนดค่าจ้างอย่างมืออาชีพ ได้รับความนิยมและมีผู้ชมหลายช่วงวัย และ “ยุคหมอลำออนไลน์และการปรับตัวในช่วงโควิด” (2560 – 2564) ที่เกิดการระบาดของโควิด – 19 ทำให้เกิดกลุ่มปิดทางออนไลน์เพื่อรับชมการแสดง อาทิ เฟซบุ๊กและยูทูป อย่างไรก็ตาม ผู้คนยังชื่นชอบการรับชมหน้าเวทีมากกว่า (Fongtong et al., 2022a: 16-48)

ปัจจุบันหมอลำเป็นสิ่งสำคัญทางเศรษฐกิจที่รัฐบาลต้องการเข้ามาส่งเสริมเพื่อก่อให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจที่มากกว่าเดิมผ่านแรงกระตุ้นต่างๆ อาทิ การส่งเสริมให้เกิดนิติบุคคลในธุรกิจวัฒนธรรมสร้างสรรค์ การส่งเสริมการเข้าถึงแหล่งเงินกู้ดอกเบี้ยต่ำ การส่งเสริมให้เกิดองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรเพื่อพัฒนาทักษะหมอลำ และส่งเสริมให้เกิด “มหานครแห่งหมอลำ (City of Morlum)” (Fongtong et al., 2022b) เวทีหมอลำยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่ซึ่งโอบรับความหลากหลายทางเพศ อาทิ คู่รักหญิง - หญิง และเกย์ ก่อนที่สังคมจะยอมรับจนถึงวันที่สังคมยอมรับ หรือกลายมาเป็นขบวนการเคลื่อนไหวคนอีสานเพื่อเรียกร้องสิทธิทางการเมืองและความเท่าเทียมทางเพศ (Sunsook, 2020; Ruengwech, 2023)

นอกจากนี้ หน้าเวทียังกลายเป็นพื้นที่สำหรับชุมชนทางเพศที่ทับซ้อนกับการแสดงหมอลำ กลายเป็นจุดนัดพบของ “กะเทย” ที่ต้องการมาดูหมอลำเพื่อแสดงอัตลักษณ์ทางเพศของตนเอง รวมทั้งออกมา “ล่า” ผู้ชาย ส่วนเกย์ถูกมองว่ามาเวทีหมอลำเพื่อหาเพื่อน (Dodeden, 2016) อย่างไรก็ตาม ด้วยบริบทสังคมที่เปลี่ยนไปผู้วิจัยมองว่าปัจจุบันเกย์ไม่ได้ใช้พื้นที่หมอลำในการหาเพื่อนเท่านั้น แต่มีลักษณะในการปฏิบัติการทางเพศมากขึ้นคล้ายกับกะเทย Bell and Valentine ได้เปิดบทสนทนาในการศึกษาเรื่องเพศกับพื้นที่เข้าไว้ด้วยกัน (sexual space) ซึ่งเต็มไปด้วยความซับซ้อนซ้อนของความต้องการและ

วัฒนธรรม (Peake, 2015) งานศึกษาจำนวนมากมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเกย์ที่อยู่ในเขตเมืองอย่างกรุงเทพมหานคร เช่น บาร์เกย์ และสถานบันเทิง (Jackson, 2009) แต่ประสบการณ์ทางเพศของเกย์ในพื้นที่ภาคอีสานซึ่งแฝงอยู่ในกิจกรรมศิลปะวัฒนธรรมอย่างงานหมอลำยังได้รับการศึกษาน้อยมาก

การ “แล่นไม้” โดยทั่วไปมักเจาะจงไปที่ “กะเทย” ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงกลางคืนในพื้นที่หน้าเวทีหมอลำ เป็นการเจอ “ผู้ชาย” โดยเป็นความสัมพันธ์ชั่วคราว (one night stand – ONS) บ้างกล่าวว่าเป็นการเปรียบเทียบกับการวิ่งผลัดที่มีการกำไม้คล้ายกับการกำอวัยวะเพศชาย ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในลักษณะของการต่อรองกันระหว่างสองฝ่ายที่เข้าใจกันว่ามีความต้องการทางเพศตรงกัน เพื่อการมีเพศสัมพันธ์ซึ่งเกิดขึ้นที่ลับตาคน เช่น ห้องน้ำ หรือป่า เพราะพื้นที่จัดงานหมอลำอยู่ห่างไกลโรงแรม (Esan 108, 2025; The Louder, 2023) ผู้วิจัยหยิบยืมคำว่า “แล่นไม้” มาใช้ในบริบททางเพศของชายชอบชาย (men who have sex with men) หรือ “เกย์” ซึ่งมีลักษณะการเข้าหากันเพื่อมีเพศสัมพันธ์แบบชั่วคราวคล้ายคลึงกับ “กะเทย” ซึ่งอาจจะมีลักษณะบางอย่างที่เหมือนหรือคล้ายกัน

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า งานศึกษาหมอลำกับความหลากหลายทางเพศของไทยสามารถแบ่งเป็น 3 กลุ่มหลักๆ คือ 1) งานศึกษาว่าด้วยหมอลำกับอัตลักษณ์กะเทย 2) งานศึกษาว่าด้วยเกย์ในเมืองหลวง และ 3) งานศึกษาเกี่ยวกับการแสวงหาคู่นอนผ่านพื้นที่ออนไลน์ของเกย์ ซึ่งเป็นงานที่มีคุณูปการสำคัญต่อองค์ความรู้ แต่ยังปรากฏช่องว่างสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก งานศึกษาหมอลำส่วนใหญ่มุ่งเน้นกะเทยและการท้าทายกรอบคิดสองเพศ ขณะที่ประสบการณ์ของเกย์ในพื้นที่หมอลำซึ่งเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่น ยังไม่ได้รับการอธิบายอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเน้นมิติของปัญหาและการถูกเลือกปฏิบัติมากกว่าพื้นที่ในการปฏิบัติการทางเพศ

ประการที่สอง งานศึกษาว่าด้วยเกย์ในเมืองหลวงอธิบายพื้นที่ทางเพศที่เกี่ยวโยงกับเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเป็นหลัก ทำให้ภาพของเกย์ไทยถูกอธิบายผ่านบริบทเมืองหลวง ขณะที่พื้นที่วัฒนธรรมในภูมิภาค เช่น งานหมอลำในภาคอีสาน ซึ่งไม่ได้ตั้งอยู่บนการท่องเที่ยวทางเพศโดยตรงแต่ยังขาดการศึกษาเชิงลึก

ประการสุดท้าย งานศึกษาเกี่ยวกับการแสวงหาคู่นอนผ่านพื้นที่ออนไลน์ในเขตเมือง อาจไม่ชัดเจนว่าในบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างงานหมอลำนั้น มีการใช้กลยุทธ์และรหัสทางเพศในลักษณะเฉพาะอย่างไร หรือมีการผสานกับพื้นที่จริงในรูปแบบใด

ผู้วิจัยจึงเจาะจงการศึกษาในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน) เนื่องจากเป็นพื้นที่โดดเด่นในเรื่องหมอลำ และเผยแพร่ไปสู่พื้นที่อื่นๆ ของประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของพื้นที่ทางกายภาพกับพื้นที่ทางเพศของเกย์ในงานหมอลำ และ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาการมีเพศสัมพันธ์ของเกย์ในพื้นที่งานหมอลำผ่านการใช้รหัสทางเพศและกลยุทธ์การนัดหมายที่ใช้ ทั้งหมดเพื่ออธิบายปฏิบัติการทางเพศที่เกิดขึ้นบนพื้นที่สาธารณะ (public space) ที่กลมกลืนกับศิลปะวัฒนธรรมหรือบางครั้งอาจทับซ้อนกับพื้นที่ทางศาสนากลายเป็นพื้นที่ “เทาๆ” อย่างไรก็ตาม งานนี้ต้องการทำความเข้าใจและอธิบายบนกรอบแนวคิดพื้นที่ทางเพศ (Sexual Space) เป็นหลัก ส่วนรองของการวิเคราะห์คือการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism)

กรอบแนวคิดและการทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดพื้นที่ทางเพศ (Sexual Space) “พื้นที่” ถูกอธิบายในลักษณะพื้นที่แบบรูปธรรม (place) ที่ถูกกำหนดขึ้นผ่านระบบและกฎเกณฑ์ที่วัดได้ และพื้นที่แบบนามธรรม (space) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ว่างเปล่าและลื่นไหลแต่ถูกกำหนดจากประสบการณ์ สำนึกของผู้คนหรือผู้วิจัยสรุปว่าเป็นการนิยามความหมายสิ่งหนึ่งๆ ขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดการต่อสู้ต่อรองกัน ส่วนร่างกายเป็นสิ่งเชื่อมอัตลักษณ์ทางเพศเข้าสู่ “พื้นที่” ในฐานะที่เป็น “ตำแหน่ง” (physical body/mind body) ทั้งในแบบนามธรรมและรูปธรรมเพื่อสร้างการรับรู้และปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ ร่างกายอีกส่วนคือ “ขอบเขต” (inner body/outer body) ซึ่งก่อให้เกิดการรับรู้จากภายในร่างกายและภายนอกร่างกาย สุดท้าย ร่างกายทำให้ทราบความแตกต่างระหว่างตนเองและคนอื่น ทั้งหมดจะเกิดการต่อรองกันเกิดขึ้นผ่านการกำหนดวาทกรรมหลักและวาทกรรมรอง ซึ่ง “พื้นที่สาธารณะ” ถูกสร้างและกำหนดขึ้นในลักษณะคู่ตรงข้าม เช่น เพศสัมพันธ์ที่ดีต้องอยู่ในพื้นที่ส่วนตัว และเพศสัมพันธ์ที่ไม่ดีอยู่บนพื้นที่สาธารณะ งานศึกษาส่วนหนึ่งอธิบายว่าเกย์ได้สร้างวาทกรรมใหม่ว่า ความสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะสามารถนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ในพื้นที่ส่วนตัวได้ (Suwatcharapinun, 2008) ซึ่งผู้เขียนจะใช้แนวคิดนี้เพื่ออธิบายความสัมพันธ์และการสร้างพื้นที่ทางเพศใหม่ผ่าน

การปฏิบัติการในพื้นที่เวทีหมอลำของเกย์ ซึ่งยังท้าทายการจำกัดพื้นที่ทางเพศให้เป็นเรื่องลับๆ เท่านั้น

การปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) เป็นทฤษฎีทางสังคมวิทยาที่ใช้การตีความสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อหาความหมายที่แฝงอยู่ ซึ่งเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคมโดยอาศัยประสบการณ์ร่วมกันผ่านประสบการณ์ในชีวิตและภูมิหลัง ส่งผลต่อการปฏิบัติของมนุษย์ต่อความหมายนั้นๆ เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ และสามารถคาดเดาได้ ซึ่งการตีความต่อสิ่งเดียวกันอาจแตกต่างกันในแต่ละสังคม (Borkam and Prajaknate, 2022)

หลักการในการเกิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ คือ 1) มนุษย์มีความสามารถในการคิด 2) มนุษย์ถูกกำหนดการคิดผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ 3) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมทำให้เกิดการเรียนรู้สัญลักษณ์ 4) มนุษย์กระทำการจากความหมายและสัญลักษณ์ 5) มนุษย์ตีความสัญลักษณ์ผ่านประสบการณ์ของตนเองที่เคยเกิดขึ้น 6) มนุษย์ตัดสินใจเลือกจากการตีความ และ 7) การรวมกลุ่มทางสังคมเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์และแบบแผนการกระทำ (Yanyongkasemsuk, 2013) ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดนี้มาอธิบายการใช้กลยุทธ์และการใช้สัญลักษณ์เพื่อนำไปสู่การ “แล่นไม้” หรือการมีเพศสัมพันธ์ของเกย์ ซึ่งเป็นการเกิดกลุ่มก้อนผ่านการใช้ปฏิบัติการทางเพศบนพื้นที่สาธารณะก่อให้เกิดการตีความและเกิดปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มก้อนเดียวกัน

นิยามของคำว่า “เกย์” เป็นเรื่องใหม่ในสังคมไทย เพราะเกิดขึ้นในศตวรรษที่ 20 ในสังคมตะวันตก ที่ถูกนำมาใช้เพื่อจัดกลุ่มอัตลักษณ์ทางเพศสำหรับบุคคลที่ไม่ได้มีเพศสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทของสังคมเป็นอย่างมาก เมื่อนำมาอธิบาย “เกย์” ในสังคมไทย (Duangwises, 2015) เพราะไม่ใช่ความหมายที่เป็นสากลแต่ขึ้นอยู่กับบริบทสังคมแต่ละแห่ง Romjumpa (2003) ได้อธิบายว่า ก่อนหน้านี้สังคมไทยแบ่งเพศแบบหยาบๆ 3 ประเภท คือ ชาย หญิง และกะเทย ซึ่ง “กะเทย” ในอดีตใช้อธิบายบุคคลที่มีลักษณะที่ไม่ใช่ทั้งชายและหญิง ความหมายคล้ายกับ “นปุงสกลิงค์” หรือ “นปุงสก” ในสมัยล้านนาโบราณ “กะเทย” (Kathoey) ในตอนนั้นจึงเรียกว่า “เพศที่สาม” แต่ก่อนนั้น “เกย์” ไม่ได้ถูกนับให้เป็นอัตลักษณ์ทางเพศแต่เป็นเพียงพฤติกรรมทางเพศเท่านั้น แต่หลังสงครามโลกครั้งที่สองได้ถูกนำเข้ามาเพื่ออธิบายพฤติกรรมทางเพศแบบชายกับชาย ในฐานะรสนิยมทางเพศ (sexual orientation) เท่านั้น ตั้งแต่นั้นมาจึงถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ ว่า “กะเทย” คือ อัตลักษณ์ทางเพศที่มีความเป็นหญิงในการแสดงออกถึงเพศสถานะ (gender expression) ของตนเอง และ “เกย์” หมายถึง การนิยามตนเองของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ซึ่งแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางเพศที่ยึดกับความเป็นชาย (masculinity) อยู่ส่วนหนึ่งและมีเพศสัมพันธ์กับชาย อย่างไรก็ตาม การนิยามดังกล่าวถือเป็นการนิยามอย่างง่ายเพื่อให้เข้าใจตรงกันเฉพาะผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้ แต่ไม่ได้ต้องการที่จะเหมารวม (stereotype) อัตลักษณ์ทางเพศที่มีความหลากหลาย และลื่นไหล (gender fluid) เพราะจากการเก็บข้อมูล พบว่า ไม่ใช่เกย์ทุกคนจะสะดวกใจให้บุคคลอื่นมานิยามให้ตนเองเป็น “กะเทย” ในขณะเดียวกันเกย์ที่มีบทบาททางเพศเป็นฝ่ายรับบางคนเท่านั้นที่สะดวกใจให้บุคคลอื่นนิยามตนเองว่าเป็นกะเทย นอกจากนี้ บทบาททางเพศของเกย์ยังมีการลื่นไหลและมีการต่อรองว่าใครจะเป็น “รุก” หรือ “รับ” ปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์หรือการตกลงของแต่ละคน สะท้อนให้เห็นว่าแม้อัตลักษณ์ทางเพศจะยึดกับความเป็นชายบางส่วน แต่บทบาททางเพศกลับขึ้นอยู่กับการต่อรองและไม่สามารถที่จะเหมารวมบทบาททางเพศกับการแสดงออกทางเพศให้เป็นสิ่งเดียวกันได้เสมอไป และไม่สามารถเหมารวมว่าเกย์ที่ไปดูหมอลำจะมีลักษณะเดียวกันกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ทั้งหมด

สำรวจและทบวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้พยายามสำรวจและทบทวนวรรณกรรมการศึกษาในไทยที่ปรากฏโดยทั่วไปซึ่งสามารถจัดกลุ่มงานศึกษาได้ 3 กลุ่มหลักๆ ดังนี้

กลุ่มแรก วรรณกรรมว่าด้วยหมอลำกับพื้นที่ทางวัฒนธรรมและภูมิทัศน์ทางเพศ ยกตัวอย่าง Pearkao (2012) อธิบายการกระทำทางเพศของ “กะเทย” ที่มีการ “แต่งหญิง” เพื่อไปพบปะกับผู้ชายในงานหมอลำหรือ “แล่นไม้” แต่ในชีวิตประจำวันยังคงรูปลักษณ์เป็นชายเนื่องจากข้อจำกัดทางเศรษฐกิจ การมีหมอลำจึงกลายเป็นพื้นที่แสดงอัตลักษณ์ทางเพศได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ยังชี้ให้เห็นถึงการดำรงอยู่ของกะเทยผ่านกลอนลำโดยใช้คำว่า “ผู้แม่”[2] หรือปรากฏในบทเพลงร่วมสมัยเช่น “กะเทยประท้วง” เพื่อบอกเล่า

[2] ผู้แม่ หมายถึง ชายที่แสดงออกทางเพศเป็นหญิง เกิดจากการประสมคำ คือ ตัวผู้ (ผู้) และ ตัวเมีย (เมีย) ในคนๆ เดียวกัน ในภาคอีสานมักเข้าใจตรงกันว่าใช้เรียกชายที่แสดงออกทางเพศเป็นหญิง มักก่อให้เกิดความโกรธเคืองรุนแรงดั่งการใช้คำเรียกที่เกิดการตีตรา นอกจากนี้ ยังถูกใช้ในพื้นที่ประเทศอื่นที่ใกล้ชายแดนภาคอีสาน (Pearkao, 20212)

เรื่องราวชีวิตของกะเทยในสังคมอีสาน งานศึกษานี้ได้ท้าทายกรอบคิดสองเพศที่แบ่งชาย - หญิง (gender binary) ผ่านการนำเสนอชายที่อมอวัยวะเพศชายของ “กะเทย” และร่วมเพศทั้งที่ “กะเทย” ยังมีลักษณะเป็นชายอยู่ และชายเหล่านี้ยังนิยามตนเองว่าเป็น “ผู้ชาย” เช่นเดิม ส่วนงานอีกชิ้น Pearkao and Chirawatkul (2008) ศึกษา “กะเทย” และ “เกย์” ซึ่งอธิบายว่าบุคคลทั้งสองกลุ่มต้องการ “ดูดี” เพื่อดึงดูดใจและ “มีเงิน” เพื่อดูแลรูปลักษณ์ของตนเอง และเกิดความทุกข์จาก “เงินไม่พอ” และเสี่ยงจากโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ รวมทั้งเกิดปัญหาสุขภาพจิตเพราะไม่สามารถมีครอบครัวตามกรอบทางเพศชาย – หญิงได้ ขณะที่ Statham and Scuzzarello (2023) ได้ศึกษากะเทยและเกย์ในภาคอีสานอายุ 30 – 50 ปี พวกเขาถูกเลือกปฏิบัติสองทาง (double discrimination) คือเกิดจากการรังเกียจรักข้ามเพศ (transphobia) และการรังเกียจรักร่วมเพศ (homophobia) รวมทั้งมิติชนชั้นที่เกิดจากความยากจน ทำให้ต้องแสวงหาโอกาสทางเศรษฐกิจผ่านการทำงานในแหล่งท่องเที่ยว และกลับบ้านเพื่อแสวงหาการยอมรับที่ขึ้นอยู่กับสถานะทางเศรษฐกิจ งานทั้งสามชิ้นมีคุณูปการต่อการศึกษาอย่างยิ่งแม้กรอบเวลาจะเปลี่ยนแปลง อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องศึกษาเพิ่มเนื่องจากงานแรกมุ่งเน้นไปที่การศึกษา “กะเทย” เท่านั้น ส่วนงานที่สองและสามยังจำกัดอยู่ที่การอธิบายในมิติของปัญหา แต่ขาดการศึกษาในเชิงพื้นที่ (place/space) ในเชิงวัฒนธรรมอันมีที่ทางให้ “เกย์” และ “กะเทย” แสดงอัตลักษณ์และปฏิบัติการทางเพศ หรือการต่อรองทางเพศ ในฐานะที่เกย์และกะเทยมีบทบาทในฐานะที่เป็นผู้ปฏิบัติการไม่ใช่เพียงผู้ถูกกระทำเท่านั้น

กลุ่มที่สอง งานว่าด้วย “เกย์” ในเมืองของไทย ซึ่งอธิบายชีวิต “เกย์” ที่อยู่ในเมืองหลวงซึ่งเป็นศูนย์กลางด้านเศรษฐกิจการเมืองของประเทศ งานที่มีคุณูปการอย่างยิ่งต่อการศึกษาคือ Jackson (2009) เรื่อง “Queer Bangkok: 21st Century Markets, Media, and Rights” ที่อธิบายพื้นที่ทางเพศของเกย์ในเมือง เช่น บาร์และไนต์คลับซึ่งเป็นสถานบันเทิง ซาวน่าที่เป็นพื้นที่พบปะกึ่งสาธารณะและกึ่งส่วนตัว (semi-public, semi-private) ส่วนบาร์อะโกโก้ (go-go bar) ที่มีผู้ชายเต้นและนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นชาวต่างชาติ และการจัดปาร์ตี้เกย์ดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาในกรุงเทพมหานคร ขณะที่ Duangwises (2018) ศึกษาเรือนร่างของเกย์ในเมืองที่ผูกโยงกับเศรษฐกิจ เพื่ออธิบายใหม่ให้แตกต่างจากเดิมที่มักมองว่าเกย์ต้องการแยกตนเองออกจากกะเทย เพราะกังวลการถูกตีตราว่า “ผิดเพศ” ตามทฤษฎีปัญหาทางจิตวิทยา (Psycho-pathological theory) โดยอธิบายให้เห็นว่าเรือนร่างของเกย์ถูกทำให้กลายเป็น “สินค้าทางเพศ” บนแนวทางทุนนิยม

และบริโภคนิยมตามตลาดเกย์สมัยใหม่ ที่ทำให้ความเป็นชายได้เกิดขึ้นอย่างเข้มแข็ง แต่ผู้วิจัยยังมีข้อจำกัดถึงความแตกต่างของเชื้อชาติ การศึกษา และสถานะทางสังคม อย่างไรก็ตาม Duangwises and Jackson (2021) อธิบายถึงการอุปถัมภ์ของเกย์ในการค้าประเวณีช่วงทศวรรษ 1980 – 1990 ที่เกิดขึ้นอย่างเหลื่อมล้ำจากเศรษฐกิจแบบทุนนิยม เป็นที่น่าสนใจว่าในข้อจำกัดของการศึกษาเชิงภูมิศาสตร์ ไม่สามารถนำพื้นที่ที่ก่อให้เกิดปฏิบัติการทางเพศในกรุงเทพฯ มาอธิบายภาพของเกย์ทั้งหมดได้ ในหลายพื้นที่ของภาคอีสานไม่ได้มีสถานที่ท่องเที่ยวทางเพศเหมือนเมืองหลวง นอกจากนี้ งานที่ยกตัวอย่างมาทั้งหมดมักถูกศึกษาพื้นที่ที่เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจผ่านระบบทุนนิยม มากกว่าการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของท้องถิ่น การศึกษาปฏิบัติการ กลยุทธ์ และรหัสทางเพศในงานหมอลำของเกย์อีสาน จึงช่วยขยายพรมแดนความรู้ที่ทำให้เข้าใจความเหมือนหรือความต่างของเกย์ในภูมิภาคและเกย์ในเมืองหลวงได้มากยิ่งขึ้น

กลุ่มสุดท้าย งานว่าด้วยวัฒนธรรมการแสวงหาคู่และการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ซึ่งอธิบายให้เห็นการใช้แอปพลิเคชันหาคู่เพื่อมีเพศสัมพันธ์ที่เป็นพื้นที่เสมือนจริง เข้ามาแทนการพบปะแบบเดิมๆ เช่น Fungfueng (2014) ที่อธิบายให้เห็นถึงลักษณะของเกย์ที่ใช้แอปพลิเคชัน Grindr ในการหาคู่ทั้งการหาคู่นอน (sexual partner) ที่พิจารณารูปร่างหน้าตาและความปลอดภัย และการหาคู่ครอง (long–term relationship) ที่มีการสร้างความไว้เนื้อเชื่อใจกันผ่านการใช้เวลาเพื่อพิสูจน์ ซึ่งในเชิงพื้นที่ต่างมีความทับซ้อนของพื้นที่เสมือนและพื้นที่จริง อย่างไรก็ตาม งานดังกล่าวเก็บข้อมูลในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ซึ่งมีบริบทเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมที่มีความต่างจากภาคอีสาน ผู้เขียนจึงเห็นว่าควรศึกษาการใช้กลยุทธ์และรหัสทางเพศในงานหมอลำของภาคอีสาน ว่าในพื้นที่ดังกล่าวมีลักษณะอย่างไร มีการปรับใช้แอปพลิเคชันเพื่อการปฏิบัติการทางเพศด้วยหรือไม่

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยเป้าหมายคือการทำความเข้าใจและตีความปรากฏการณ์ทางสังคมที่ไม่สามารถชี้วัดในเชิงปริมาณได้ โดยออกแบบกระบวนการวิจัย คือ การใช้ปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) ผ่านการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in – depth interview) และสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (group interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่นิยามตนเองว่าเป็นเกย์จำนวน 7 คนในพื้นที่ที่

อยู่โดยรอบมหาวิทยาลัยในจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมหาสารคาม (อายุ 20 – 25 และ 26 – 30 ปี เป็นหลัก) ซึ่งเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ประกอบกับการบอกต่อๆ กัน (snowball sampling) โดยใช้การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi – structured) ที่มีแนวทางคำถามให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้อ่านก่อนเริ่มการสัมภาษณ์ ผสมผสานกับแนวทางอัตชาติพันธุ์วรรณนา (autoethnography) ที่นำเอาประสบการณ์ของผู้วิจัยและเรื่องเล่าที่ผู้อื่นได้เล่าให้ผู้วิจัยฟัง โดยจุดยืนของผู้วิจัยเป็นคนใน (insider) เนื่องจากผู้วิจัยเกิดและเติบโตในภาคอีสานและเป็นชายรักชายที่เคยไปงานหมอลำ ซึ่งทำให้มีความเข้าใจภาษา รหัสทางสังคม และความหมายแฝงบางส่วน นอกจากนี้ ยังเป็นการสร้างความไว้วางใจให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในประเด็นที่มีความละเอียดอ่อน อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันอคติส่วนตัวของผู้วิจัยซึ่งอาจกระทบต่อการตีความที่เอนเอียง ผู้วิจัยพยายามจดบันทึกภาคสนามเชิงสะท้อนคิด (reflexive journaling) เพื่อแยกประสบการณ์ส่วนตัวและข้อมูลวิจัยออกจากกัน และใช้ตรวจสอบข้อมูลสามเส้า (triangulation) ผ่านการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อเปรียบเทียบข้อมูลหลายๆ ส่วน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (inclusion criteria) พิจารณาจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ระบุว่าตนเองเป็นชายรักชาย (เกย์) อาศัยในพื้นที่ภาคอีสานและไปงานหมอลำเป็นประจำ รวมทั้งมีประสบการณ์ในการหรือเคยพบเห็นการแล่นไม้ ที่ยินดีให้สัมภาษณ์ โดยไม่ได้กำหนดจำนวนผู้ให้ข้อมูลสำคัญ แต่พิจารณาจากความอิ่มตัวของข้อมูลที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญตอบคล้ายๆ กันจึงหยุดเก็บข้อมูลเพิ่ม รวมทั้งบันทึกภาคสนาม (field notes) เป็นข้อมูลเชิงอัตชาติพันธุ์วรรณนา (autoethnographic data) เพื่อวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพราะมุมมองเชิงอัตชาติพันธุ์วรรณนา (autoethnographic lens) ทำให้ผู้วิจัยสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกที่ตนเองรับรู้เข้ากับการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ได้ ดังที่ Bochner and Ellis (2022) มองว่านักวิจัยที่ใช้แนวทางอัตชาติพันธุ์วรรณนาเพราะต้องการให้ผู้คนได้บอกเล่าเรื่องราวที่ทำให้เกิดการคิดและความรู้สึก จุดมุ่งหมายคือให้ผู้คนถูกกระตุ้นเร้าความรู้สึกผ่านข้อความที่ผู้วิจัยเขียนขึ้น เพื่อให้เกิดการรับรู้ถึงชีวิตที่แตกต่าง เพราะงานวิจัยที่เขียนโดยไม่ละทิ้งความปรารถนา ความสุข ความเจ็บปวด ความสูญเสีย ความเศร้า และความทุกข์ของผู้คนจะช่วยกระตุ้นให้ผู้อ่านมีชีวิตชีวามากขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล (data analysis) เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (qualitative content analysis) โดยมีขั้นตอน คือ 1) การถอดเทป หลังสัมภาษณ์เสร็จผู้วิจัยจะถอดเสียงเป็นข้อความทั้งหมด หลังจากนั้น 2) อ่านและตีความเบื้องต้น จากการ

ถอดเทปและบันทึกข้อมูลภาคสนาม ตามด้วย 3) ลงรหัสข้อมูล (coding) ซึ่งนำมาจากประโยคหรือวลีที่สำคัญและตอบวัตถุประสงค์การวิจัย และ 4) ตีความและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

Table 1 ตัวอย่าง การลงรหัสพร้อมตัวอย่างข้อความ

รหัส	ตัวอย่างข้อความ	หมวดหมู่	ธีม
พื้นที่ทางเพศทับซ้อน	“ก็แบบช่วงเวลาที่คนเมาใช่ไหม ก็เริ่มจะมั่วแล้วน่าจะจากที่ฟังหมอลำก็เริ่มแบบเป็นการเดินไปเดินหาคนนั้นคนนี้”	การสร้างพื้นที่ทางเพศ	การสร้างพื้นที่ทางเพศแบบทับซ้อน
การใช้รหัสทางเพศ	“วิธีการใช้สายตาก็คือมองบ้าง หลบตาบ้าง ให้มันดูเขาสนใจเรานิดหนึ่ง”	กลยุทธ์เชิงปฏิบัติการ	การสร้างพื้นที่ทางเพศ
การต่อรองบทบาท	“บางคนก็คิดว่าเป็นรับ แต่ไปคุยจริงๆ ไม่ใช่ แต่ถ้าเขาอยากได้เราจริงๆ เขาก็ยอม”	การต่อรองบทบาททางเพศ	การต่อรองและอัตลักษณ์
ความลื่นไหลทางเพศ	“แต่ว่าเดี๋ยวนี้ออกสาวแค่ไหนก็เป็นรุกแมนแค่ไหนก็เป็นรับ”	การต่อรองบทบาททางเพศ	การต่อรองและอัตลักษณ์
ชายเป็นใหญ่	“พวกผมยาวจะไม่หมาน (โชคดี - ผู้วิจัย) เท่าเกย์”	โครงสร้างอำนาจทางเพศ	ความเป็นชายและโครงสร้างอำนาจ
ระบบสองเพศ	“แม้มันจะแต่งตัวแก่แค่ไหน มันก็ใส่กางเกงยีนส์เป็นเหมือนกัน”	โครงสร้างอำนาจทางเพศ	ความเป็นชายและโครงสร้างอำนาจ
การประเมินความเสี่ยง	“ถ้าที่ (สงวนชื่อสถานที่) เขตใกล้เมืองมันก็จะมีพวกชอบป้วนเปี้ยนแถวนั้น เราต้องเลือกห้องน้ำอาจจะไกลๆ หน่อย”	การจัดการความเสี่ยง	การจัดการความเสี่ยงและกลยุทธ์
ความเสี่ยงทางกายภาพ	“การโดนทำร้ายร่างกายอันนี้ระแวงอยู่นะ เวลาไปอยู่หน้าเวทีแล้วมีพวกที่เขาอยู่ในชุมชน เป็นเจ้าของพื้นที่ เป็นเจ้าถิ่นเวลาเขามามันก็น่ากลัวอยู่นะ”	การจัดการความเสี่ยง	การจัดการความเสี่ยงและกลยุทธ์
ความเสี่ยงด้านชื่อเสียง	“เรากลัวเรื่องการแอบถ่าย คือมันมีคนจ้องจริงๆ”	การจัดการความเสี่ยง	การจัดการความเสี่ยงและกลยุทธ์

จริยธรรมการวิจัย (research ethics) ผู้วิจัยได้ให้แนวคำถามวิจัยและแนวทางในการสัมภาษณ์ให้อ่านก่อน มีการขอความยินยอมกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญทางวาจา พร้อมกับแจ้งว่าหากมีคำถามที่ไม่สบายใจที่จะตอบสามารถไม่ตอบหรือยุติการให้สัมภาษณ์ได้เสมอ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกคนจะถูกปกปิดตัวตนเป็นความลับผ่านการใช้รหัสแทนการระบุตัวตนหรือข้อมูลที่สามารถระบุตัวตนได้ ส่วนเสียงและการถอดเสียงจะถูกเก็บเป็นความลับซึ่งมีผู้รู้เพียงผู้วิจัยเท่านั้น

ผลการวิจัย

หมอลำ: พื้นที่ทางกายภาพที่สัมพันธ์กับพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศของชายรักชาย

พื้นที่ทางกายภาพ (place) ของงานหมอลำมักถูกจัดขึ้นในบริเวณที่มีลานกว้าง เพราะการตั้งเวทีหมอลำจำเป็นต้องใช้พื้นที่ขนาดใหญ่ อาทิ ทุ่งนานอกหมู่บ้าน โรงเรียน หรือบางส่วนจะถูกจัดในบริเวณวัดซึ่งต้องอาศัยพื้นที่ลานกว้างเช่นเดียวกัน บริเวณงานจะถูกล้อมเพื่อจำกัดพื้นที่ สองข้างเวทีจะถูกขนาบข้างด้วยร้านค้าที่ได้รับการอนุญาตให้เข้ามาตั้งขาย ส่วนใหญ่จะเป็นของกินเล่น เครื่องดื่มทั่วไป และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ตั้งแต่เหล้าขาวสี่สิบดีกรีไปจนถึงเบียร์หลากยี่ห้อ หากเป็นบริเวณวัดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จะไม่ถูกขายอย่างเปิดเผยเพราะถือเป็นพื้นที่ทางศาสนา อย่างไรก็ตาม ผู้คนต่างรับรู้กันว่าสามารถซื้อและดื่มได้แต่ต้องใส่ภาชนะใหม่ที่ไม่ปรากฏสัญลักษณ์ทางการค้า เช่น ขวดน้ำเปล่า แก้วพลาสติก หรือกระติกน้ำ หน้างานมีเจ้าหน้าที่คอยตรวจ ประทับสัญลักษณ์ และเก็บค่าเข้าชมกับผู้เข้าร่วมงาน หรือบางงานที่จัดในวัดจะใช้การปักริบบิ้นให้กับผู้เข้าร่วมงานซึ่งไม่เก็บค่าเข้าตายตัวแต่เป็นการร่วมทำบุญตามความสะดวก นอกจากนี้ เจ้าหน้าที่ด้านหน้ายังคอยตรวจตราว่าจะมีผู้นำเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เข้าไปในงานบริเวณวัดหรือไม่ หากถือไปอย่างโจ่งแจ้งจะถูกแจ้งให้เปลี่ยนภาชนะ หรือบางงานไม่อนุญาตให้นำเข้าไปเลยเพราะต้องการให้พ่อค้าแม่ค้าที่เช่าด้านในได้ขายซึ่งมีราคาที่สูงกว่าปกติ

เกย์ผู้ให้ข้อมูลต่างกล่าวตรงกันว่ามีความชื่นชอบการดูวงหมอลำที่เป็นวงใหญ่ เพราะหากพิจารณาในเชิงการแสดงจะมีการแสดงที่หลากหลายรูปแบบ มีความอลังการ ทั้งการร้องหมอลำสมัยใหม่ (ลำซิ่ง) ลำเรื่องต่อกลอน หรือการแสดงตลกโปกฮาในงานเพื่อคั่นรายการที่ไม่ใช่เพียงการร้องเพลงหรือการลำ ที่สำคัญได้เจอผู้คนที่มากมายกว่าหมอลำวงขนาดเล็กซึ่ง

> “คนมันเยอะมันได้ไปเจอความหลากหลาย หมอลำใหญ่มันจะมีโชว์ที่น่าตื่นเต้น...แล้วคนมันก็เยอะมันก็น่าไป...หมอลำใหญ่มันก็คนเยอะมันได้มองนั่นมองนี่” (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025)
>
> “มีเพื่อน มีอะไร มันสนุกมันก็อยากไป” (Key Informant A3, personal communication, August 22, 2025)

เห็นได้ว่างานหมอลำได้กลายเป็นพื้นที่ทางสังคม (social space) ให้ผู้คนเกิดการปฏิสัมพันธ์กันเป็นหลัก ประกอบกับการเป็นฉากหน้าให้กับกิจกรรมอื่น โดยมักเริ่มต้นการแสดงในช่วงเวลา 3 ทุ่มเป็นต้นไป ผู้คนหลากหลายวัยต่างจับจองพื้นที่ของตนเอง ผู้เข้างานมีตั้งแต่เด็กที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะไปจนถึงผู้เฒ่าผู้แก่วัยเกษียณ เพราะพื้นที่แห่งนี้ไม่ถือเป็นสถานบันเทิงที่ต้องถูกควบคุมอายุผู้เข้างานอย่างเคร่งครัดตามกฎหมาย บริเวณงานประกอบไปด้วยผู้คนหลากหลายเพศกำเนิด (sex) และเพศสถานะ (gender) คนที่มาถึงก่อนมักเป็นผู้สูงอายุที่จะอยู่ในงานได้ไม่ดึกนักประกอบกับจังหวะเพลงที่ยังไม่ต้องออกลีลามากมาย ต่างจากวัยรุ่นที่เริ่มทยอยมาถึงตอนดึกและมาเป็นกลุ่ม หรือหากไปคนเดียวมักจะมีเพื่อนฝูงหรือคนรู้จักอยู่ในพื้นที่นั้นๆ มาก่อน จะไม่นิยมไปคนเดียว หากจัดกลุ่มหยาบๆ ส่วนใหญ่หน้าเวทีจะเป็นเกย์และกลุ่ม LGBTQIAN+ รวมไปถึงชายและหญิงวัยรุ่น ตรงกลางไปจนถึงด้านหลังจะเป็นเด็กและผู้สูงอายุ

เกย์ที่อยู่ในงานจะมีหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น “เกย์กึง” ซึ่งถูกนิยามจากเกย์ที่พยายามรักษาการแสดงออกทางเพศ (gender expression) ให้ตนเองมีการแสดงออกเป็นชายไม่ “ออกสาว” แต่ในบางครั้งคำนี้ถูกมองเป็นแง่ลบเพราะบางคนมองว่าตนเองไม่ได้ “กึง” เพราะเป็นบุคลิกโดยส่วนตัวอยู่แล้วแต่กลายเป็นคนที่ถูกตัดสิน จาก “เกย์วัฒนธรรม” ที่มักแต่งตัวคล้ายผู้หญิงสูงวัยผ่านการใส่ผ้าชิ่น รวมทั้งคนที่นิยามตนเองว่าเป็น “ชายแท้” และ “กะเทย”

แรงจูงใจของการไปงานหมอลำคือความบันเทิงและพบปะสังสรรค์ แต่เมื่อเวลาล่วงเลย ความเมาจากแอลกอฮอล์ และความรู้สึกไร้ตัวตน ทำให้การแสวงหาคู่เพื่อมีเพศสัมพันธ์กลายเป็น “ผลพลอยได้” เช่น

> “หลักๆ ก็ไปดูโชว์ ไปเจอเพื่อนเจอคนรู้จัก” (Key Informant A2, personal communication, August 22, 2025) สอดคล้องกับประโยคที่ว่า “เวลาที่เราไปดูหมอลำเราไม่ได้อยากได้อะไรพวกนี้

> อย่างเดียว (แล่นไม้ – ผู้วิจัย) เพราะว่ามันก็ไปหาความสนุก” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

เมื่อบรรยากาศอำนวยความหมายเดิมของพื้นที่ก็เปลี่ยนไป เวลาของการเปลี่ยนผ่านหมอลำจากพื้นที่ให้ความบันเทิงและศิลปะวัฒนธรรมสู่การเป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศของเกย์ เริ่มขึ้นเวลาประมาณเที่ยงคืนเป็นต้นไป เพราะผู้คนเริ่มเมากันได้ที่แล้วความเขินอายที่มีเริ่มจางลง หลังจากนั้นความผ่อนคลายและความกล้าแสดงออกเข้ามาแทนที่ ประกอบกับทำนองดนตรีที่เร้าใจ “เกย์กึง” เริ่มไม่รักษาการแสดงออกทางเพศให้มีลักษณะเป็นชาย กล่าวคือ

> “พวกเกย์กึงเกย์อะไรก็เยอะอยู่ ส่วนมากถ้าไปหมอลำมันก็ไม่ค่อยกึงเท่าไหร่หรอก...แรกๆ มันกึงอยู่ กึงนานๆ มันก็เลิกกึง เพราะว่ามันกินเหล้าเมาแล้วมันก็หวานใส่กันเลย แดนเซอร์ซ้อมมาสองสามเดือนไม่เท่าเกย์ที่เมาเหล้าแล้วมาฟ้อน” (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025)

“ความเมา” ทำลายบรรทัดฐานทางสังคมที่กำหนดให้เรื่องเพศเป็นเรื่องส่วนตัวลงชั่วขณะ ปฏิบัติการทางเพศเริ่มขึ้นในพื้นที่หน้าเวทีหมอลำพร้อมๆ กับการเป็นพื้นที่ศิลปะวัฒนธรรมและความบันเทิง เกย์ที่อยู่ในงานเริ่มเดินไปมาหากันเพื่อเริ่มการ “แล่นไม้” ไม่เว้นแม้แต่แดนเซอร์เกย์ที่อยู่บนเวทีซึ่งมีส่วนร่วมในปฏิบัติการทางเพศที่เกิดขึ้น กล่าวคือ

> “ก็แบบช่วงเวลาที่คนเมาใช่ไหม ก็เริ่มจะมั่วแล้วน่าจะจากที่ฟังหมอลำก็เริ่มแบบเป็นการเดินไปเดินหาคนนั้นคนนี้” (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025)
>
> หรือ
>
> “ส่วนมากมันก็จะกินจะดื่ม หนึ่ง เพื่อที่จะดึงอารมณ์ตัวเองให้มีความสุขหน้าเวที กล้าเต้น กล้าที่จะเข้าไปคุยกับคนอื่น คือเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ก็มีส่วนที่จะทำให้เรามีความกล้ามากขึ้นที่จะแสดงออกในการที่จะเข้าไปเจรจา ไปคุยกับคนอื่นเพื่อที่จะนำไปสู่การแล่นไม้” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

การเดินเพื่อเข้าหาคนที่ให้ความสนใจหรือการ “แล่นไม้” ส่วนหนึ่งเป็นคนที่ติดตามกันในเฟซบุ๊กหรืออินสตาแกรม (IG) มาก่อนได้มาเจอกัน อีกส่วนเป็นเพื่อนของเพื่อน

ที่ได้มาทำความรู้จักกันหน้าเวที และส่วนหนึ่งคือคนที่ทำความรู้จักกันหน้าเวทีที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ภายใต้บรรยากาศที่เสียงหมอลำดังกลบทุกสิ่งอย่างและการเบียดเสียดของผู้คนหน้าเวทีที่มากมาย ได้สร้างภาวะไร้ตัวตน (anonymity) ที่แม้รู้สึกว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของฝูงชนแต่ไม่ถูกจับจ้องจากผู้คน

แม้กรณีที่จัดในบริเวณวัดซึ่งเป็นพื้นที่ทางศาสนา แต่ใช่ว่าเกย์ไม่สนใจความรู้สึกของผู้คน กลับกันผู้คนต่างรับรู้ว่าพื้นที่ดังกล่าวกลายเป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศของคนหลายอัตลักษณ์ ถึงแม้รับรู้หรือมองเห็นแต่ถูกปล่อยผ่านเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น ส่วนหนึ่งเกิดจากช่วงหลังเที่ยงคืนเป็นต้นไปผู้สูงอายุบางส่วนเริ่มทยอยเดินทางกลับ ปฏิบัติการทางเพศยิ่งง่ายขึ้นเมื่อการถูกจับจ้องลดลง ในบางช่วงหมอลำเริ่มการแสดงลำเรื่องต่อกลอน (หมอลำหมู่) เพื่อคั่นจังหวะ ซึ่งเป็นการลำแบบมีเนื้อเรื่องทำนองเศร้า ใช้การลำต่อกันแบบมีสัมผัสจนจบ (Academic Resource and Information Technology Center, Rajabhat Mahasarakham University, 2025) ไม่เหมาะกับการเต้นจึงเป็นช่องให้เกิดปฏิบัติการทางเพศแทน

เมื่อต่อรองกันเสร็จแล้ว ระยะทางของปฏิบัติการทางเพศจะเคลื่อนหรือขยายสู่รอบนอกบริเวณหน้าเวที เพราะหากเดินทางกลับห้องมีระยะทางไกลต้องใช้เวลานาน จึงเกิดการให้ความหมายของบริเวณใหม่กลายเป็น “จุดปฏิบัติการชั่วคราว” โดยบางครั้งเป็นพื้นที่ทั่วไป เช่น ป่าข้างงาน ทุ่งนา ห้องน้ำวัดหรือรอบๆ บริเวณนั้น แต่บางครั้งกลับกลายเป็นพื้นที่ที่มีความหมายทางสังคมสูง ซึ่งเกิดการท้าทายและต่อรองความหมายความศักดิ์สิทธิ์ของพื้นที่เป็นอย่างมาก เช่น

> “ถ้าจัด (งานหมอลำ - ผู้วิจัย) ในวัดก็มีห้องน้ำวัด หอระฆัง ข้างเมรุก็มี”
> (Key Informant A2, personal communication, August 22, 2025)

ซึ่งพื้นที่เหล่านี้เกี่ยวข้องกับชีวิต ความตาย และความศักดิ์สิทธิ์ แต่บรรทัดฐานทางสังคมและศีลธรรมได้ถูกท้าทาย ผ่านการเลือกใช้เป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศ เกิดจากกรอบทางศาสนาได้ถูกผลักออกไปชั่วขณะเพราะความเมา พื้นที่ดังกล่าวจึงได้ถูกตีความและใส่ความหมายใหม่เข้าไปจากกลุ่มคนที่เคยเป็นชายขอบของสังคม แม้จะเป็นระยะเวลาสั้นๆ ชั่วข้ามคืน อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่คนที่ “แล่นไม้” ทุกคนจะชื่นชอบจุดปฏิบัติการชั่วคราวเหล่านี้ บางคนใช้พื้นที่งานหมอลำเพื่อนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางเพศครั้งต่อไปในพื้นที่ส่วนตัวก็มีเช่นเดียวกัน ซึ่งมีการแลกช่องทางติดต่อไว้ เช่น อินสตาแกรม หรือเฟซบุ๊ก แต่มัก

จบลงด้วยความสัมพันธ์ชั่วคราว สะท้อนให้เห็นว่าพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศหน้าเวทีหมอลำสามารถเคลื่อนหรือขยายไปสู่พื้นที่อื่นๆ นอกเหนือจากบริเวณหน้าเวทีและรอบๆ งาน

การ “แล่นไม้” เกิดขึ้นเรื่อยๆ อย่างกลมกลืนและทับซ้อนกับพื้นที่ความบันเทิงและศิลปะวัฒนธรรมทั้งคืน นอกจากนี้ พื้นที่ปฏิบัติการทางเพศของเกย์ยังซ้อนทับกับปฏิบัติการทางเพศของผู้มีอัตลักษณ์ทางเพศ (gender identity) อื่นๆ โดยเฉพาะ “กะเทย” ที่เข้ามามีปฏิสัมพันธ์ทางเพศกับเกย์ หรือเรียกได้ว่าเป็นชุมชน (community) เดียวกันก็ว่าได้ เพราะบางครั้ง “กะเทย” ก็ “แล่นไม้” หรือปฏิบัติการทางเพศกับ “ชายแท้” รวมทั้งเกย์ด้วย อย่างไรก็ตาม มีแนวโน้มว่าการแล่นไม้ของกะเทยจะประสบความสำเร็จกับ “ชายแท้” มากกว่าเกย์ เพราะมีการแสดงออกทางเพศที่มีความเป็นหญิง (feminine) แต่เกย์มักจะชื่นชอบการแสดงออกทางเพศ (gender expression) ที่ยังมีความเป็นชาย (masculine) มากกว่ากะเทย

> “พวกผมยาวจะไม่หมาน (โชคดี - ผู้วิจัย) เท่าเกย์” (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025)
>
> “ผู้ชายหนะ มันก็เล่นด้วย เวลากะเทยจับมันมันไม่ได้ถอยนะ มันยืนให้จับเลย...ส่วนตัวก็ไม่ได้แคร์สายตาใครนะเวลาที่พี่กะเทยมาหอมแม่ๆ เขาก็นั่งดูกันไป เราก็อยู่หน้าเวทีของเรา” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

ถึงอย่างนั้นกะเทยก็ยังมีส่วนร่วมในปฏิบัติการทางเพศหน้าเวทีหมอลำไปพร้อม ๆ กับเกย์และใช้กลยุทธ์และรหัสทางเพศที่คล้ายกันโดยไม่ถูกกีดกันออกจากพื้นที่ทางเพศแต่อย่างใด หรือบางครั้งอาจช่วยเกย์ในการแล่นไม้อีกด้วย ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025) เล่าว่าตนเองมี “กะเทย” ให้เงินเพื่อให้นำไปให้กับแดนเซอร์อีกที “เธอชอบใครเธอให้เลย เธออยากได้ใครเธอให้เลย” สะท้อนให้เห็นว่าพื้นที่ทางเพศของเกย์ไม่ได้แยกออกจากพื้นที่ทางเพศของอัตลักษณ์ทางเพศอื่นๆ อย่างสิ้นเชิง

นัยหนึ่งอาจตีความได้ว่าเกย์ยังมีการแบ่งการแสดงออกทางเพศแบบสองขั้วอยู่ (binary) แม้จะมี “เกย์วัฒนธรรม” ที่นุ่งผ้าซิ่นแสดงออกทางเพศเป็นหญิง แต่หากจะ “แล่นไม้” พวกเขายังต้องเปลี่ยนกลับมาใส่กางเกงเพื่อแสดงออกถึงความเป็นชายอยู่ ดังที่ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025) กล่าวว่า “แม้มันจะแต่งตัวแก่แค่ไหน มันก็ใส่กางเกงยีนส์เป็นเหมือนกัน” สอดคล้องกับผู้ให้ข้อมูล

(Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025) ที่มองว่า “เกย์กึง” มีโอกาสประสบความสำเร็จในการแล่นไม้มากกว่า “เกย์วัฒนธรรม” แม้ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025) จะมองว่าเกย์วัฒนธรรมมีความเป็นกันเองมากกว่า “เกย์กึง” ก็ตาม แต่ถึงอย่างนั้นบทบาททางเพศ (gender role) ใครจะเป็นฝ่ายรุกหรือฝ่ายรับก็มีการต่อรองและเกิดความลื่นไหล เพราะการแสดงออกทางเพศหรือการ “ออกสาว”/“ไม่ออกสาว” ไม่ใช่สิ่งที่สามารถนำมาตัดสินบทบาททางเพศได้ ขึ้นอยู่กับการพูดคุยของทั้งสองคนหรือมากกว่านั้น

> “แต่ว่าเดี๋ยวนี้ออกสาวแค่ไหนก็เป็นรุก แมนแค่ไหนก็เป็นรับ” (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025)
>
> “บางคนก็คิดว่าเป็นรับ แต่ไปคุยจริงๆ ไม่ใช่ แต่ถ้าเขาอยากได้เราจริงๆ เขาก็ยอม”(Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

งานของ Duangwises (2018) อธิบายให้เห็นว่าการเชิดชูความเป็นชายที่สมบูรณ์แบบส่งผลให้เกย์ไทยกระแสหลักมักลดทอนพฤติกรรมออกสาวหรือการแสดงออกถึงความเป็นหญิง และให้ค่ากับความ “แมน” ทำให้เกย์ที่ไม่ตรงตามภาพลักษณ์ดังกล่าวมักถูกทำให้กลายเป็นกลุ่มย่อยหรือถูกละเลย ซึ่งการเสพสร้างความเป็นชายของเกย์อาจไม่ใช่การท้าทายบรรทัดฐานทางจารีตเดิมเสมอไป แต่อาจเป็นการปรับตัวหรือผลิตซ้ำบรรทัดฐานทางเพศ (gender norm) ของสังคมรักต่างเพศที่แยกชายและหญิงขาดออกจากกันอย่างเคร่งครัด การยึดกับความเป็นชายเป็นหลักจึงกลายเป็นการตอกย้ำอำนาจชายเป็นใหญ่ภายในชุมชนของเกย์เองด้วย ก่อให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันของสมาชิกในชุมชน นอกจากนี้ ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและกลไกการตลาดยังสร้างความเป็นชายให้กลายเป็นสินค้าทางเพศผ่านสื่อและสถานประกอบการต่างๆ กระตุ้นให้เกิดการแข่งขันอย่างเข้มข้นเพื่อสร้างความเป็นชายในอุดมคติ ทำให้เกิดความกังวลใจและรบกวนจิตใจเกย์จำนวนมากที่ไม่สามารถเข้าถึงหรือสร้างความเป็นชายตามแบบนั้นได้ ภายใต้ข้อจำกัดและเงื่อนไขที่แตกต่างกัน

กลยุทธ์และรหัสทางเพศของการ “แล่นไม้” บนพื้นที่งานหมอลำ

ศิลปะในการสบตา: การสบตา (eye contact) เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์และรหัสของการ “แล่นไม้” ก่อนที่จะมีการนำไปสู่การใช้กลยุทธ์หรือรหัสทางเพศอื่นๆ เกย์ที่แล่นไม้จะเดินไปมาเพื่อสร้างการรับรู้ให้กับเกย์หรือบางคนที่ไม่เดินไปมา ขณะที่การชายตามองเพื่อส่งสัญญาณนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางเพศก็เกิดขึ้นเช่นกัน การสบตาต้องอาศัยจังหวะและชั้นเชิงในการมอง เพื่อไม่ให้อีกฝ่ายมีความรู้สึกว่าตนเองกำลังถูกคุกคามอยู่ สะท้อนให้เห็นถึง “ศิลปะในการสบตา” อย่างหนึ่ง ดังที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่า

> “วิธีการใช้สายตาก็คือมองบ้าง หลบตาบ้าง ให้มันดูเขาสนใจเรานิดหนึ่ง คือในการมองคนที่จะโปรยเสน่ห์หรือในการที่จะให้มันดึงดูดคน มันมีวิธีอยู่ มองแบบอาจจะมองผ่านๆ หรือมองแบบตั้งใจบ้างผ่านๆ บ้าง แล้วหลบไปทางอื่น ถ้าไปจ้องมันอาจจะเป็นเรื่องของการคุกคามในแนวอื่น (นำไปสู่การทำร้ายร่างกาย - ผู้วิจัย) ...ต่างคนต่างมองกันแล้วก็เข้าหากัน” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

ในทำนองเดียวกัน ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant A3, personal communication, August 22, 2025) กล่าวถึงสถานการณ์ที่ตนเองถูกอีกฝ่ายมองว่า “คนนี้มันมองเราจังมันชอบเราหรอ” การสบตานี้ต้องมีการประเมินว่าอีกฝ่ายเป็นเกย์เหมือนกันหรือไม่ เพราะหากมองสบตากับ “ชายแท้” อาจถูกตีความเป็นการ “หาเรื่อง” ก็ได้เช่นกัน สะท้อนให้เห็นว่าการใช้ศิลปะในการสบตาต้องใช้กับคนในชุมชนของตนเองเท่านั้นจึงจะถูกตีความรหัสทางเพศได้ตรงตามที่ต้องการสื่อสารหรือเข้าใจตรงกัน

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนแรกๆ ในการเริ่มเข้าหากันและกัน ก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนอื่นหลังจากนั้น ต่อมาคือ การใช้แอลกอฮอล์ เช่น เบียร์ เหล้า หรือป๊อปเปอร์ (popper) ในการเป็นเครื่องมือหนึ่งสำหรับการแล่นไม้ ป๊อปเปอร์เป็นสารเคมีในกลุ่ม Amyl Nitrite เป็นสารเคมีที่ใช้ในการสูดดม แต่เดิมใช้สำหรับลดภาวะการเจ็บหน้าอกและอาการหัวใจตีบ หลังจากนั้นถูกนำมาใช้สำหรับการกระตุ้นอารมณ์ทางเพศและช่วยผ่อนคลาย แม้ตามประกาศของสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) ไม่อนุญาตให้ขายหรือ

ครอบครอง[3] (Speak OUT Thailand, 2025) เดิมทีใช้ในพื้นที่ส่วนตัว กระทั่งมักพบการนำมาใช้หน้าเวทีหมอลำเช่นเดียวกันกับเครื่องดื่มมึนเมาทั่วไปในช่วงหลัง

เมื่อสองคนสบตาและเข้าหากัน การยื่นแก้วแอลกอฮอล์เป็นทางเลือกหนึ่งเพื่อลดความกระอักกระอ่วนใจและทำลายกำแพงทางสังคม (social barrier) เปิดบทสนทนาเพื่อสร้างความสัมพันธ์ มีประโยคที่ใช้กันบ่อย เช่น “ชื่ออะไร” (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025) “มาจากไหน” “มากับใคร” “มาคนเดียวหรอ” “กินเบียร์ไหมเดี๋ยวเลี้ยง” “พาไปเข้าห้องน้ำหน่อย” “กลับด้วยได้ไหม” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025) ประโยคสุดท้ายนี้มักเกิดขึ้นเมื่ออีกฝ่ายกำลังจะกลับ งานเลิก หรือเกิดก่อนหน้านั้นเพื่อตกลงกันก่อน

การสัมผัสร่างกาย การล่วงละเมิด หรือการขออนุญาต: โดยทั่วไปแล้วการสัมผัสร่างกายผู้คนที่ไม่รู้จักโดยไม่มีเหตุอันควรนั่นหมายถึงการคุกคามทางเพศ แต่ในพื้นที่งานหมอลำกลับต่างออกไป การสัมผัสร่างกายกลายเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์และรหัสทางเพศของเกย์และกะเทย ในช่วงที่ไปชนแก้วหรือหลังจากสบตาแล้ว การเดินไปสัมผัสร่างกายของอีกฝ่ายเป็นสิ่งที่สื่อสารว่ามีความสนใจในคนๆ นั้น อาทิ “ย่างฮะฮะไป”[4] (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025) การจับหรือล้วงไปในกางเกง และการเขี่ยหัวนม บางครั้งเป็นการ “เช็กของ”[5] ว่าอวัยวะเพศอีกฝ่ายขนาดเท่าใด อย่างที่ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant A3, personal communication, August 22, 2025) กล่าวว่า “อยากรู้ว่าคนนี้มันใหญ่มันเล็ก ก็จับดูเฉยๆ” หากอีกฝ่ายสนใจจะไม่ปฏิเสธ และหากอีกฝ่ายไม่สนใจจะแสดงออกบางอย่างเพื่อสื่อว่าตนเองปฏิเสธ กลายเป็นว่าการสัมผัสร่างกายคือรหัสทางเพศเพื่อขออนุญาต ไม่ถูกตีความว่าเป็นการคุกคามทางเพศ เมื่อพื้นที่งานหมอ

---

[3] ป๊อปเปอร์ ช่วยบรรเทาความรู้สึกเจ็บในขณะที่มีเพศสัมพันธ์ทั้งทางทวารหนักและอวัยวะเพศหญิง การขยายตัวของหลอดเลือด ความดันลดลง กล้ามเนื้อเรียบคลายตัว กลายเป็นภาวะเคลิ้มหรือมีความสุข (euphoric effect) แต่ผลข้างเคียง คือ อาการปวด เวียนหัว หรือหน้ามืด หากสูดดมในปริมาณมากเกินไปอาจทำให้เกิดภาวะโอเวอร์โดส (overdose) ส่งผลให้ปากม่วง เล็บม่วง เวียนหัวรุนแรง หายใจหอบเหนื่อย หมดสติ ฯลฯ นอกจากนี้ อาจเกิดภาวะเมธฮีโมโกลบินนีเมีย (methemoglobinemia) ซึ่งเนื้อเยื่อและอวัยวะภายในร่างกายขาดออกซิเจน (hypoxia) อาจทำให้สมองขาดออกซิเจนและระบบอวัยวะล้มเหลว ดังนั้น กฎหมายจึงกำหนดให้สารนี้ต้องอยู่ภายใต้การควบคุมสั่งจ่ายของแพทย์เท่านั้น (Spring News, 2024) แม้ในปัจจุบันจะถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายก็ตาม

[4] หมายถึง เดินไปเสียดสี

[5] เช็กของ ในบริบทนี้เป็นคำแสลงที่หมายถึงการจับอวัยวะเพศเพื่อสำรวจขนาด

ลำทับซ้อนกับพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เมื่อเวลาหมดลงการสัมผัสร่างกายจะถูกตีความใหม่ทันที

> “พี่ก็รู้สึกว่ามันก็เสรีนะ ความเป็นอิสระทางเพศมันสูง” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

การมีเพศสัมพันธ์ไม่ใช่เพียงแบบ “คู่” เท่านั้น แบบ “หมู่” ก็เกิดขึ้นได้ บางครั้งเจอกันเมื่อเดินผ่านตอนปัสสาวะก็มีการตกลงกันเพื่อการมีเพศสัมพันธ์แบบ “หมู่” หรือมากกว่าสองด้วย โดยใช้ประโยคเชิญชวนอย่างสั้นๆ ว่า “หมู่ไหม” (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025) ที่หมายถึงการมีเพศสัมพันธ์แบบกลุ่ม

นอกจากนี้ แอปพลิเคชันหาคู่ยังกลายเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเอื้อให้เกิดปฏิบัติการทางเพศ แม้ปฏิบัติการทางเพศจะเกิดขึ้นในพื้นที่ทางกายภาพ แต่พื้นที่ออนไลน์อย่างฮอร์เน็ต (Hornet) ที่เป็นแอปพลิเคชันหาคู่กลายเป็นเครื่องมือเสริมในการปฏิบัติการทางเพศ ผ่านการส่งข้อความเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์นำไปสู่การนัดหมาย ผู้ให้ข้อมูล (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025) มองว่าแอปพลิเคชันหาคู่ทำให้ผู้คนลดความเขินอายลงก่อนที่พวกเขาจะพบกันจริงๆ ในพื้นที่กายภาพ ข้อความที่ผู้ให้ข้อมูลมองว่ามักใช้กันเป็นประจำ เช่น “ชื่ออะไร” กับ “อยู่ตรงไหน” เป็นต้น (Key Informant A2, personal communication, August 22, 2025) เล่าว่า ส่งผลให้พื้นที่ออนไลน์และพื้นที่งานหมอลำมีความพร่าเลือนกันมากขึ้นเพราะมีความเชื่อมโยงและส่งผลต่อกันและกัน จนเรียกได้ว่าเป็นพื้นที่ลูกผสม (hybrid space) ก็ว่าได้

การแล่นไม้เกิดขึ้นในเวลากลางคืนและมักใช้พื้นที่มืดหรือสลัวๆ ในการปฏิบัติการทางเพศ จำเป็นต้องกล่าวถึงความเสี่ยงที่เกิดขึ้นและการจัดการความเสี่ยง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นความเสี่ยงเชิงกายภาพเช่นการทำร้ายร่างกาย แม้เกย์จะมีความกังวลอยู่บ้างแต่ก็เลือกที่จะไปที่ลับตาเพื่อปฏิบัติการทางเพศ เพราะมองว่าการทำร้ายร่างกายมักเกิดขึ้นจาก “ชายแท้” มากกว่าเกย์ด้วยกัน ดังที่ (Key Informant A1, personal communication, August 22, 2025) กล่าวว่า “มันไม่กลัวหรอกมันถึงไป...มันไม่ค่อยทำร้ายกันหรอกถ้าไม่ใช่พวกชายแท้” หรือที่เรียกกันว่า “เจ้าถิ่น” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025) ซึ่งหมายถึงคนในพื้นที่จัดงานหมอลำที่เป็นชาย

> “การโดนทำร้ายร่างกายอันนี้ระแวงอยู่นะ เวลาไปอยู่หน้าเวทีแล้วมีพวกที่เขาอยู่ในชุมชน เป็นเจ้าของพื้นที่ เป็นเจ้าถิ่น เวลาเขามามันก็น่ากลัวอยู่นะ เพราะว่าเราไม่รู้ว่าเวลาเขามามองเรา เราไปเต้นไม่ถูกหู

> ถูกตาเขาหรือเปล่าอะไรประมาณนี้” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

หากกังวลเรื่องทรัพย์สินพวกเขามักจะไม่พกของมีค่าไปหมอลำเยอะ มีเพียงสิ่งของจำเป็นบางอย่าง เช่น นาฬิกา และโทรศัพท์เท่านั้น เพื่อป้องกันความเสี่ยงจากการสูญหายเพราะความมึนเมามากกว่าการถูกขโมย ส่วนบางคนที่เลือกจะไม่มีเพศสัมพันธ์ในจุดปฏิบัติการทางเพศชั่วคราวเพราะพวกเขามีความกังวลเรื่องการถูกแอบถ่ายและไม่ชื่นชอบ

> “พี่เป็นคนที่ไม่ชอบมีอะไรในกลางแจ้ง ด้วยส่วนตัวไม่ชอบมีอะไรในที่แบบนั้นมันรู้สึกถึงเรื่องความปลอดภัย พี่ว่ามันไม่ปลอดภัย แล้วก็พี่ไม่ได้ชอบมีอะไรกันแล้วแบบให้คนอื่นมาเห็น ก็เคยแค่ครั้งเดียว...มันไม่ปลอดภัยกลัวคนมาเห็น กลัวคนแอบถ่ายคลิป เราต้องเซฟตัวเองด้วยความที่เราไม่ชอบ ส่วนตัวเราก็เลยแบบไปที่ห้องน้ำปั๊มน้ำมัน... เรากลัวเรื่องการแอบถ่าย คือมันมีคนจ้องจริงๆ นะ ขนาดห้องน้ำปั๊มน้ำมันถ้าที่ (สงวนชื่อสถานที่) เขตใกล้เมืองมันก็จะมีพวกชอบป้วนเปี้ยนแถวนั้น เราต้องเลือกห้องน้ำอาจจะไกลๆ หน่อย” (Key Informant A7, personal communication, August 23, 2025)

สะท้อนให้เห็นว่า แม้ปฏิบัติการทางเพศในดูหมอลำจะมีความเสี่ยงด้านกายภาพอย่างการถูกทำร้ายร่างกาย ความเสี่ยงเรื่องทรัพย์สิน และความเสี่ยงในการถูกถ่ายวิดีโอทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง แต่ก็มีการประเมินความเสี่ยงและการจัดการเกิดขึ้นมาก่อนหน้าที่จะมางานหมอลำ ทำให้เกย์ที่ปฏิบัติการทางเพศมีลักษณะเป็นผู้กระทำการ (agent) ที่มีการคำนวณ ต่อรอง และจัดการกับความเสี่ยงที่เกิดขึ้นกลายเป็นทักษะการเอาตัวรอด (survival skills) ไปเองโดยปริยายผ่านประสบการณ์ส่วนตัวจนเกิดการเรียนรู้ขึ้น

งานเรื่อง A Memoir of A Trans Woman in Northeast Thailand (Srinuan, 2022) แม้จะเป็นการบันทึกผ่านมุมมองของกะเทยอีสาน แต่สะท้อนความเสี่ยงที่บุคคลที่เป็น LGBTQIAN+ ต้องเจอซึ่งอาจเชื่อมโยงกับเกย์ในพื้นที่หมอลำภาคอีสาน กล่าวคือ ไม่ได้เป็นเพียงแค่เป็นความเสี่ยงในเชิงปัจเจก แต่เชื่อมโยงกับโครงสร้างทางสังคมที่กำกับศีลธรรม ความเป็นชาย และความคาดหวังทางวัฒนธรรมด้วย ผ่านการจัดวางตำแหน่งให้กลายเป็นผู้เบี่ยงเบนจากบรรทัดฐานหลัก การใช้พื้นที่หมอลำในฐานะพื้นที่ทางเพศจึงกลายเป็นทั้งการแสวงหาความพึงพอใจและการต่อรองกับโครงสร้างทางสังคมที่จำกัดพื้นที่

การแสดงออกในชีวิตประจำวัน การวิเคราะห์ความเสี่ยงในเชิงโครงสร้างช่วยทำให้เข้าใจได้มากขึ้นว่าการแล่นไม้ไม่ได้เป็นเพียงพฤติกรรมส่วนบุคคล แต่เกิดขึ้นและดำรงอยู่ภายใต้ภูมิทัศน์ทางศีลธรรมและอำนาจที่กำกับพื้นที่ในชีวิตประจำวัน การทำความเข้าใจพื้นที่หมอลำในฐานะพื้นที่ทับซ้อนระหว่างศิลปะ วัฒนธรรม และพื้นที่ทางเพศ จึงเปิดให้เห็นพลวัตของการต่อรองอำนาจ เพศสถานะ และความเป็นชายในบริบทอีสานอย่างซับซ้อน

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยเกี่ยวกับ “เกย์แล่นไม้” ได้สะท้อนให้เห็นความลื่นไหลของพื้นที่เชิงกายภาพ (place) และพื้นที่เชิงนามธรรม (space) และความพยายามต่อสู้ต่อรองเพื่อช่วงชิง ท้าทาย และให้ความหมายใหม่ในพื้นที่เดิม จากพื้นที่ (place) งานหมอลำที่เป็นพื้นที่ (space) ความบันเทิงรวมถึงพื้นที่แสดงศิลปะวัฒนธรรม ให้กลายเป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศที่มีข้อยกเว้นบางประการร่วมกันผ่านการใส่ความหมายใหม่เข้าไปอย่างกลมกลืน ไม่แปลกแยกกับพื้นที่เดิม พร้อมกับท้าทายพื้นที่ (space) ศักดิ์สิทธิ์อย่างวัดผ่านการสร้างความหมายใหม่ให้กลายเป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศในช่วงเวลาหนึ่ง รวมทั้งพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศของเกย์ยังทับซ้อนกับพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศของกะเทย ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในชุมชน (community) เดียวกันโดยไม่เกิดการกีดกันทางเพศใดๆ ซึ่งสามารถอธิบายผ่านแนวคิดพื้นที่ทางเพศ (sexual space) (Suwatcharapinun, 2008) ผ่านการมองพื้นที่ในเชิงการต่อสู้ต่อรองและการช่วงชิงความหมายของวาทกรรมหลักและวาทกรรมรอง ซึ่งผู้เขียนตีความว่าวาทกรรมหลักที่อยู่ในพื้นที่งานหมอลำประกอบไปด้วย พื้นที่ความบันเทิงและศิลปะวัฒนธรรม และความศักดิ์สิทธิ์ซึ่งกุมความเข้าใจของผู้คน กำลังถูกท้าทายด้วยวาทกรรมรองคือพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศ ที่พยายามต่อสู้ต่อรองผ่านช่วงเวลา ความมึนเมา และภาวะไร้ตัวตน โดยท้าทายความศักดิ์สิทธิ์ผ่านการทำให้พื้นที่วัดกลายเป็นพื้นที่ปฏิบัติการทางเพศ ไปพร้อมๆ กับการท้าทายวาทกรรมที่มองว่าการมีเพศสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะเป็นเรื่องไม่ดี ต้องมีเพศสัมพันธ์บนพื้นที่ส่วนตัวเท่านั้นผ่านการใช้ร่างกายปฏิบัติการ

งานวิจัยนี้พยายามขยายพรมแดนการศึกษาของ Jackson (2009) ที่อธิบายพื้นที่ทางเพศของเกย์ในเมืองผ่านพื้นที่ทางเศรษฐกิจที่ถูกกำหนดไว้โดยเฉพาะ หรือหากเทียบกับพื้นที่เมืองในโลกตะวันตก Hubbard (2012) อธิบายว่ารัฐมักจะส่งเสริมพื้นที่ทางเพศที่สามารถสร้างรายได้ (profitable expressions) เท่านั้น กลายเป็นผลักให้ปฏิบัติการทาง

เพศที่ตรงข้ามกับบรรทัดฐานที่ถูกกำหนดไว้ ให้อยู่ในพื้นที่ที่มีลักษณะลับๆ มากขึ้น แต่ปฏิบัติการทางเพศของเกย์อีสานกลับตรงข้ามออกไป ปฏิบัติการทางเพศถูกทำให้กลมกลืนไปกับพื้นที่เดิมผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว ซึ่งงานข้างต้นที่ศึกษาในพื้นที่เมืองเมื่อนำมาอธิบายเปรียบเทียบปฏิบัติการทางเพศของเกย์อีสานที่เกิดขึ้นอย่างทับซ้อนกับพื้นที่อื่นที่หลากหลายและไม่ถูกผลักให้กลายเป็นพื้นที่ชายขอบ

เมื่อเปรียบเทียบกับงานศึกษาในระดับสากลพบว่า มีความคล้ายคลึงกับงานของ Humphreys (1970) ที่ศึกษาพื้นที่การมีเพศสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะ (cruising) ของเกย์เมืองใหญ่ในสหรัฐอเมริกา ห้องน้ำสาธารณะเป็นพื้นที่ที่นิยมใช้เพื่อการมีเพศสัมพันธ์มากที่สุด ซึ่งตั้งอยู่ในห้างสรรพสินค้า สถานีขนส่ง ห้องสมุด โรงแรม และศาลากลาง นอกจากนี้ยังมีโรงหนัง รถยนต์ หลังพุ่มไม้ และห้องน้ำสาธารณะอื่นๆ ส่วนฤดูร้อนจะใช้สถานที่ อาทิ อาคารบริหาร ร้านค้า สนามเทนนิส สนามเด็กเล่น และพื้นที่ปิกนิก ผู้มีเพศสัมพันธ์จะเป็นไปในลักษณะชั่วครั้งคราวไม่ผูกพันธ์ ทำให้พื้นที่เหล่านี้กลายเป็นจุดปฏิบัติการทางเพศชั่วคราว อย่างไรก็ตาม พื้นที่เหล่านี้ไม่ใช่พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เหมือนที่เกิดขึ้นกับปฏิบัติการทางเพศในงานหมอลำ ใช้รหัสและกลยุทธ์ทางเพศที่แตกต่างกัน แต่ก็ท้าทายวาทกรรมว่าด้วยการไม่มีเพศสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะคล้ายกับการ “แล่นไม้” ในงานหมอลำ โดยการใส่ความหมายใหม่ให้พื้นที่นั้นๆ ของคนในชุมชน

เมื่อพื้นที่เดิมถูกเปลี่ยนเป็นพื้นที่ทางเพศ ก่อให้เกิดการตีความด้านการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (symbolic interactionism) ใหม่ มีการใช้กลยุทธ์และรหัสทางเพศ มีการใช้การสบตา การชนแก้วเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และการดมป๊อปเปอร์ และการสัมผัสร่างกายเพื่อขออนุญาต ซึ่งเป็นสิ่งที่รับรู้ร่วมกันในชุมชนของเกย์ หากมองผ่านแว่นของการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Borkam and Prajaknate, 2022; Yanyongkasemsuk, 2013) สามารถอธิบายได้ว่ากลยุทธ์และรหัสทางเพศที่เกิดขึ้น ได้ผ่านการตีความร่วมกันของสังคมที่เกิดขึ้นในพื้นที่งานหมอลำ ซึ่งหากนำกลยุทธ์และรหัสทางเพศที่เกิดขึ้นในพื้นที่งานหมอลำไปใช้ในพื้นที่อื่นอาจถูกตีความแตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่าง หากนำวิธีการสัมผัสร่างกายไปใช้ในพื้นที่อื่นก็เสี่ยงในการถูกตีความว่าเป็นการคุกคามทางเพศ ดังนั้น การกระทำการผ่านการตีความเชิงสัญลักษณ์ของเกย์จึงเกิดขึ้นผ่านปฏิสัมพันธ์ร่วมกันมาก่อนจนกลายเป็นที่รับรู้ในสังคมและพื้นที่หนึ่งๆ

งานวิจัยนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนในเรื่องเพศสถานะ (gender) แม้งานของ Pearkao (2012) อธิบายความลื่นไหลทางเพศที่คนที่นิยามตนเองว่าเป็น “ผู้ชาย” จะ

อมอวัยวะเพศของ “กะเทย” ที่มีลักษณะเป็นชายซึ่งท้าทายกรอบเพศ แต่เกย์กลับแตกต่างออกไปแม้ พื้นที่ปฏิบัติการทางเพศทับซ้อนกัน เส้นแบ่งของความเป็นชาย (masculine) ยังคงมีความสำคัญต่อความต้องการทางเพศมากกว่า เมื่อ “เกย์กึง” ซึ่งมีลักษณะความเป็นชายมากกว่า “เกย์วัฒนธรรม” ประสบความสำเร็จทางเพศหรือ “แล่นไม้” ได้มากกว่า กระทั่ง “เกย์วัฒนธรรม” กลับมาใส่กางเกงยีนส์เมื่อต้องการ “แล่นไม้” สะท้อนให้เห็นระบบสองเพศ (binary) หรือโครงสร้างแนวคิดชายเป็นใหญ่ที่ยังคงเกิดขึ้นภายในชุมชนของเกย์ แม้งานหมอลำจะเป็นเหมือนพื้นที่ที่โอบรับความหลากหลายทางเพศก็ตาม คล้ายกับเกย์ในพื้นที่ในเมืองในกรุงเทพมหานคร ดังงานของ Duangwises (2018) ที่อธิบายว่าเรือนร่างของเกย์ถูกทำให้ความเป็นชายกลายเป็น “ทุน” (Masculine Capital) และอำนาจทางสังคม (social power) เพื่อทำให้ตนเองสามารถต่อรองในหลายเรื่อง อาทิ กามารมณ์ เพศสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งความรัก สิ่งนี้เกิดโดยการผลิตซ้ำความเป็นชายภายใต้สิ่งที่เรียกว่าชายเป็นใหญ่ เป็นไปบนบรรทัดฐานแบบรักต่างเพศ (heteronormative masculinity) เหมือนชุมชนเกย์ไทยกระแสหลักที่ตอบสนองกามารมณ์ผ่านการยึดติดกับความเป็นชายให้กับอัตลักษณ์ทางเพศทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำขึ้น อย่างไรก็ตาม งานของผู้วิจัยยังมีข้อจำกัดในการวิเคราะห์เชื่อมโยงเรื่องเพศเข้ากับเศรษฐกิจดังที่งานวิจัยของ Duangwises (2018) ได้อธิบายไว้

ในโลกตะวันตก Cornell (2005) จำแนกความสัมพันธ์ของความเป็นชาย (relations among masculinities) ได้ 4 ประเภท คือ ประเภทแรก ความเป็นชายแบบเจ้าโลก (hegemonic masculinity) เกิดจากการอ้างสิทธิ์จากการใช้ความรุนแรงเป็นตัวสนับสนุน มักอยู่ในองค์กรระดับสูงเช่นกองทัพ ประเภทที่สอง ความเป็นชายแบบสมรู้ร่วมคิด (complicit masculinity) เป็นกลุ่มที่ได้รับผลประโยชน์จากปิตาธิปไตยและสนับสนุนความเป็นชายประเภทแรกให้ดำรงอยู่ แม้ตนเองจะไม่ได้ปฏิบัติตามระเบียบของมันอย่างเคร่งครัดเท่าก็ตาม ประเภทที่สาม ความเป็นชายที่ถูกทำให้เป็นชายขอบ (marginalized masculinity) ความเป็นชายกลุ่มนี้เกิดขึ้นในคนที่ถูกทำให้กลายเป็นคนชายขอบ (marginalized) ผ่านชนชั้นหรือสีผิว ยึดเอาความเป็นชายแบบเจ้าโลกมาใช้แต่ปรับให้สอดคล้องกับความยากจนของตน หากมีการประท้วงมักแสดงออกอย่างรุนแรง และประเภทสุดท้าย ความเป็นชายที่ถูกกดทับ (subordinated masculinity) เป็นผู้ที่ถูกกีดกันออกจากระเบียบทางเพศ เช่น เกย์ที่มักถูกมองว่าขาดความเป็นชายและท้าทายระเบียบความเป็นชายแบบเจ้าโลกที่มีอยู่ แต่ก็มีความย้อนแย้งที่เกย์บางคนไม่ชอบเกย์ที่ออกสาว

(effeminate gay) ผู้วิจัยเห็นว่าเกย์ในงานหมอลำมีลักษณะคล้ายความเป็นชายประเภทท้ายสุด เพราะแม้จะเป็นเกย์วัฒนธรรมที่แสดงออกถึงความเป็นหญิง แต่เมื่อต้องการปฏิบัติการทางเพศก็ต้องดำรงระเบียบความเป็นชายบางอย่างอยู่ เช่น การกลับมาใส่กางเกงแทนการใส่ผ้าซิ่น อย่างไรก็ตาม เกย์ในงานหมอลำมีความลื่นไหลทางเพศสูง เพราะมีการต่อรองบทบาททางเพศกับอีกฝ่ายว่าใครจะรุกหรือรับ และความออกสาวไม่ได้กำหนดบทบาททางเพศเสมอไป นอกจากนี้ เกย์ในงานหมอลำไม่ได้ขับเบียดเพศสถานะอื่นๆ ออกจากพื้นที่ที่ทับซ้อนกันอยู่

สรุปได้ว่า งานวิจัยนี้เพิ่มมุมมองในการศึกษาเรื่องเพศให้เพิ่มขึ้นนอกเหนือจากการศึกษา “กะเทย” ในงานหมอลำภาคอีสาน หรือการศึกษาเกย์ในพื้นที่เมือง พร้อมกับการสำรวจงานศึกษาเกี่ยวกับปฏิบัติการทางแพศในพื้นที่อื่นๆ ของต่างประเทศเพื่อเปรียบเทียบกับเกย์อีสาน และการอธิบายปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ทางเพศ เพื่อเชื่อมโยงให้เห็นภาพของเกย์ต่างประเทศกับเกย์อีสาน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ยังมีข้อจำกัดในเรื่องความหลากหลายของผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีเพียงเกย์ในจังหวัดอุบลราชธานีและจังหวัดมหาสารคามเท่านั้น ในการวิจัยต่อไปในอนาคตควรมีการศึกษาจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

References

Academic Resource and Information Technology Center, Rajabhat Mahasarakham University. (2025, August 28). *Knowledge about Mor Lam* [In Thai]. https://shorturl.asia/5Teuy

Bochner, A. P., & Ellis, C. (2022). Why autoethnography? *Social Work & Social Sciences Review, 23*(2), 8–18.

Borkam, C., & Prajaknate, P. (2022). Symbolic interaction and collective identity formation in the Street Photo Thailand group [In Thai]. *Journal of Communication and Innovation NIDA, 9*(1), 87–115.

Cornell, R. W. (2005). *Masculinities* (2nd ed.). University of California Press.

Dodeden. (2016). Deep dive into “gay and transgender groups” and their preference for Molam “Rabieb Watasilp - Prathom Banthoengsilp” through academic research [In Thai]. https://shorturl.asia/zuEQA

Duangwises, N. (2015, July 23). *Sexuality*. [In Thai]. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre. https://anthropology-concepts.sac.or.th/articles/6

Duangwises, N. (2018). The proliferation of masculinity consumption and construction in modern Thai Gay communities since 1960s to 2010s. [in Thai]. *Journal of Anthropology, Sirindhorn Anthropology Centre (JASAC), 1*(2), 129–182.

Duangwises, N., & Jackson, P. A. (2021). A homoerotic history of Bangkok's gay middle class: Thai gay bars and magazines in the 1980s and 1990s. *Journal of the Siam Society, 109*(2), 59–77.

Esan 108. (2025). *Kathoey Laen Mai* [In Thai]. Esan 108

Fongtong, S., et al. (2022a). *Morlum northeastern–style singers and socio-economic of Esan people* [In Thai]. Khon Kaen University.

Fongtong, S., et al. (2022b). Isan Morlum in the digital age [In Thai]. *Bangkok Biz News*. Retrieved July 29, 2025, from https://www.bangkokbiznews.com/columnist/1008935

Fungfueng, B. (2014). *Media consumption patterns of mobile application for men who love men: Case study "Grindr"* [Master's thesis, Thammasat University] [In Thai].

Hubbard, P. (2012). *Cities and sexualities*. Routledge.

Humphreys, L. (1970). *Tearoom trade: Impersonal sex in public places*. Aldine Publishing Company.

Jackson, P. A. (2009). *Queer Bangkok: 21st century markets, media, and rights*. Hong Kong University Press.

Peake, L. (2015). Review of David Bell and Gill Valentine (Eds.) (1995) Mapping desire: Geographies of sexualities. *Progress in Human Geography, 40*(4), 1–5.

Pearkao, P., and Chirawatkul, S.. (2008). Happy, sadness and mental status of male homosexuals in Isan community. *J Psychiatr Assoc Thailand, 53*(4), 377-391.

Pearkao, P. (2012). *Isan Kathoey sexuality in Morlam spaces* [In Thai]. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre.

Romjumpa, T. (2003). From “Kathoey” to “Gay”: A history of male homosexuality in Thai society [In Thai]. *Journal of Letters, 32*(2).

Ruengwech, P. (2023, June 9). Molam feminist “Feminist Banterng Silp”: The LGBTQ+ movement from Isaan that uses Molam as a voice to demand equality [In Thai]. *The Cloud*. https://readthecloud.co/feminist-bunterng-silp/

Speak OUT Thailand. (2025, March 14). Poppers: The risks that outweigh the momentary pleasure. [In Thai]. https://shorturl.asia/D9FZ3

Spring News. (2024, September 20). What are poppers and why are they used illegally? [In Thai]. https://www.springnews.co.th/news/hot-issue/852912

Srinuan, P. (2022). *A memoir of a trans woman in northeast Thailand*. Parbpim Printing.

Statham, P., & Scuzzarello, S. (2023). Transgender Kathoey and gay men using tourist-zone scenes as “social opportunities” for nonheteronormative living in Thailand. *Gender, Place & Culture, 30*(2), 183–210.

Sunsook, D. (2020, December 9). LGBTIQ+ – Behind the Morlam stage: A space of gender diversity (7) [In Thai]. *The Isaan Record*. https://theisaanrecord.co/2020/12/09/morlam-is-a-space-of-lgbtiq/

Suwatcharapinun, S. (2008). Space and the negotiation of sexual identity [In Thai]. *Journal of Letters, 37*(1), 37–68.

The Louder. (2023). *One night stand with Kathoey Laen Mai* [In Thai]. https://thelouder.co/2023/05/02/one-night-stand-lgbtq/

Yanyongkasemsuk. (2013). Symbolic interaction theory and the explanation of social phenomena from actor perspective [In Thai]. *Journal of Politics, Administration and Law, 5*(2), 69–89.

การบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมืองในสังคมเมืองอุบัติใหม่[1]

Integrated Science through Hands-on Minds-on Learning for Remote Community Youth to Maintaining Indigenous Cultural Identity in the Emerging Urban Society

มณฑล อ้นวันนา[2] ชรินทร์ มั่งคั่ง[3] กฤติภัทร สระทองชุน[4] และ วรรณวิลัย แซ่ย่าง[5]
Monton Onwanna, Charin Mangkhang, Kittiphat Srathongchun & Wanwilai Saeyang
Received: March 24, 2026/ Revised: June 12, 2026/ Accepted: June 10, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบนิเวศการเรียนรู้แนวชาติพันธุ์ศาสตร์สำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมือง และ 2) เพื่อถอดบทเรียนการศึกษาบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนในบริบทสังคมเมืองอุบัติใหม่ การวิจัยใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ ภายใต้กรอบการถอดบทเรียนและการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ผู้เข้าร่วมประกอบด้วยเยาวชนชาติพันธุ์ 20 คน คณะทำงาน 10 คน ภูมิปัญญาชนชาติพันธุ์ และภาคีเครือข่ายในชุมชนเมือง

[1] บทความวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากทุนวิจัยกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ภายใต้โครงการสานพลังความภาคภูมิใจการเป็นเยาวชนชาติพันธุ์ของเครือข่ายเยาวชนชาติพันธุ์ศาสตร์

[2] อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (Lecturer, Faculty of Education, Chiang Mai University) E-mail: monton_on@cmu.ac.th

[3] ศาสตราจารย์ สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (Professor, Social Studies Program, Faculty of Education, Chiang Mai University) E-mail: charin.mangkhang@cmu.ac.th

[4] Corresponding author, นักศึกษาปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (Undergraduate Student, Faculty of Humanities, Chiang Mai University)
E-mail: kittiphat.sr@samakkhi.ac.th

[5] นักศึกษาปริญญาตรี คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (Undergraduate Student, Faculty of Nursing, Maejo University) E- mail: mju6630101339@mju.ac.th

เชียงใหม่ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การวิเคราะห์ชิ้นงานสื่อและผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม และเวทีสะท้อนคิด นำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและเชิงตีความโดยใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า ผลการวิจัยพบว่า สามารถออกแบบนิเวศการเรียนรู้เชิงชาติพันธุ์ศาสตร์ได้ 6 ขั้นตอน ตั้งแต่การเข้าไปอยู่ในโลกของชุมชน การตีความวัฒนธรรมเชิงบูรณาการ การระบุความท้าทายของชุมชน การออกแบบโครงการร่วมกับชุมชน การลงมือทำเพื่อชุมชน ไปจนถึงการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความหมาย กระบวนการดังกล่าวช่วยเสริมสร้างความเข้าใจอัตลักษณ์วัฒนธรรม ความภาคภูมิใจ ทักษะคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การจัดการโครงการ และการผลิตสื่อวัฒนธรรมร่วมสมัยแก่เยาวชน ในระดับชุมชนก่อให้เกิดการฟื้นฟูประเพณี การถ่ายทอดภูมิปัญญาระหว่างวัย และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือใหม่ ขณะที่ระดับสังคมก่อให้เกิดพื้นที่สาธารณะและสื่อวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความเข้าใจความหลากหลายทางวัฒนธรรมอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ พื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้และความยืดหยุ่นของกิจกรรมเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการพัฒนาเยาวชนให้เหมาะสมกับนโยบายการศึกษาพื้นเมืองและการธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นถิ่นให้สอดคล้องกับกรอบ SDG เป้าหมายที่ 4 อย่างมีความหมาย

คำสำคัญ: นิเวศการเรียนรู้แนวชาติพันธุ์ศาสตร์ การเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริง อัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นถิ่น เยาวชนชาติพันธุ์ นโยบายการศึกษาพื้นเมือง

Abstract

This research aimed to (1) design an ethnographic learning ecosystem for youth in remote communities to preserve their indigenous cultural identity, and (2) extract lessons learned from integrated learning through “hands-on minds-on” learning for youth in the context of an emerging urban society. Utilized a qualitative methodology guided by lessons-learned framework and participatory action research frameworks, the study involved 20 ethnic youth, 10 working groups, ethnic intellectuals, and network partners in Chiang Mai city. Data were collected through in-depth interviews, focus groups, participant observation, analysis of media and cultural products, and

reflective forums. Data were analyzed using content analysis and thematic interpretation, validated through data triangulation. The results revealed that the ethnographic learning ecosystem consists of six steps: immersion in the community, integrated cultural interpretation, identification of community challenges, collaborative project design, community action, and reflection for meaning-making. This process fosters youth's understanding of cultural identity, pride, critical thinking skills, teamwork, project management, and the production of contemporary cultural media. At the community level, the ecosystem contributes to the revitalization of traditions, intergenerational wisdom transmission, and the creation of new collaborative networks. At the societal level, it creates public spaces and cultural media that promote a broad understanding of cultural diversity. Ultimately, safe spaces for learning and flexible activities emerged as key factors that facilitate youth development, offering relevant insights for indigenous education policies and the meaningful preservation of local cultural identities in line with SDG 4.

Keywords: Ethnographic Learning Ecosystem, Hands-on - Minds-on Learning, Indigenous Cultural Identity, Ethnic Youth, Indigenous Education Policy

บทนำ

ปัจจุบันชุมชนพื้นที่ห่างไกลกำลังเผชิญความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากการขยายตัวของเมือง เศรษฐกิจสมัยใหม่ เทคโนโลยี และการเดินทางที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าหากันมากขึ้น สิ่งเหล่านี้ทำให้วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนค่อย ๆ เปลี่ยนไปจากเดิม หลายพื้นที่ที่เคยดำรงชีวิตด้วยความสัมพันธ์แบบเครือญาติ การพึ่งพาธรรมชาติ และการถ่ายทอดภูมิปัญญาจากคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นใหม่ เริ่มได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมเมืองและแนวคิดสมัยใหม่มากขึ้น เมื่อเมืองขยายตัว เยาวชนจำนวนไม่น้อยต้องย้ายออกจากชุมชนเพื่อศึกษาและทำงาน บางคนใช้ชีวิตอยู่กับสังคมเมืองมากกว่าการใช้เวลาอยู่กับครอบครัวหรือชุมชนของตนเอง ขณะเดียวกันเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ก็เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน จนทำให้รูปแบบการเรียนรู้และการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่เปลี่ยนไปอย่างมาก เด็กและเยาวชน

จำนวนมากเติบโตมากับโลกออนไลน์ สื่อสมัยใหม่ และวัฒนธรรมกระแสหลัก มากกว่าการเรียนรู้เรื่องราวของชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ส่งผลให้ระบบคุณค่าและวิถีชีวิตดั้งเดิมเริ่มลดบทบาทลง หลายชุมชนเริ่มเผชิญภาวะที่องค์ความรู้ท้องถิ่นถูกมองว่าไม่ทันสมัย ขณะที่วัฒนธรรมเมืองกลับกลายเป็นสิ่งที่เยาวชนจำนวนหนึ่งให้ความสำคัญมากกว่า เด็กและเยาวชนบางส่วนจึงเริ่มรู้สึกห่างไกลจากอัตลักษณ์ของตนเอง ไม่กล้าแสดงออกถึงความเป็นชาติพันธุ์ หรือมองว่าวัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นเรื่องล้าหลัง จนเกิดช่องว่างระหว่างคนรุ่นใหม่กับคนในชุมชนมากขึ้น (Mangkhang et al., 2024) อีกทั้งการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจยังทำให้หลายครอบครัวต้องเผชิญความไม่มั่นคงด้านรายได้ ผู้ปกครองจำนวนมากต้องออกไปทำงานนอกพื้นที่ เด็กบางคนจึงเติบโตท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงโดยขาดพื้นที่เรียนรู้จากชุมชนของตนเองอย่างใกล้ชิด สถานการณ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า ชุมชนพื้นที่ห่างไกลไม่ได้เปลี่ยนแค่ด้านกายภาพหรือเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อวิธีคิด ความสัมพันธ์ และตัวตนของเยาวชนที่กำลังเติบโตอยู่ท่ามกลางโลกสมัยใหม่ด้วย

สังคมเมืองอุบัติใหม่ หมายถึง สังคมที่กำลังเปลี่ยนผ่านจากวิถีชีวิตแบบชุมชนดั้งเดิมเข้าสู่ความเป็นเมืองมากขึ้น ผู้คนเริ่มใช้ชีวิตเร่งรีบ มีการขยายตัวของบ้านจัดสรร ห้างสรรพสินค้า ถนน และเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ขณะเดียวกันคนจากหลายพื้นที่ก็เข้ามาอยู่ร่วมกัน ทำให้รูปแบบความสัมพันธ์ของผู้คนเปลี่ยนไปจากเดิม จากที่เคยผูกพันกันแบบเครือญาติหรือชุมชนใกล้ชิด ก็เริ่มกลายเป็นสังคมที่ต่างคนต่างอยู่มากขึ้น (Jennings et al., 2017) แนวคิดนี้สัมพันธ์กับการอธิบายของ Lefebvre (1991) ที่มองว่าเมืองไม่ใช่เพียงพื้นที่ทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นจากอำนาจของรัฐ ระบบเศรษฐกิจ และความทันสมัย ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตและความคิดของผู้คนโดยตรง เมื่อสังคมเมืองขยายตัว สิ่งที่เปลี่ยนตามมาคือวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนในพื้นที่ โดยเฉพาะเยาวชนที่เติบโตมากับโลกออนไลน์ สื่อดิจิทัล และวัฒนธรรมสมัยนิยม จนทำให้หลายคนเริ่มห่างออกจากชุมชนของตัวเอง เรื่องที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เช่น ภาษา คำเมือง ประเพณี หรือพิธีกรรมท้องถิ่น ค่อย ๆ ถูกลดบทบาทลง เพราะคนรุ่นใหม่ใช้เวลาอยู่กับโลกสมัยใหม่มากกว่าการเรียนรู้จากครอบครัวหรือชุมชน หลายพื้นที่จึงเริ่มเห็นภาพเดียวกัน คือ วัฒนธรรมท้องถิ่นยังมีอยู่ แต่ถูกทำให้กลายเป็นเพียงของพื้นบ้าน สำหรับจัดงานแสดงหรือการท่องเที่ยว มากกว่าจะเป็นสิ่งที่คนในพื้นที่ใช้จริงในชีวิตประจำวัน ภาษาและพิธีกรรมบางอย่างเริ่มหายไป เพราะคนรุ่นใหม่รู้สึกว่าไม่จำเป็นต่อชีวิตในสังคมเมือง หรือ

มองว่าเป็นเรื่องเก่า ไม่ทันสมัย ทั้งที่จริงแล้วสิ่งเหล่านี้คือรากของอัตลักษณ์ชุมชน (Haas, 2019) ขณะเดียวกัน ระบบการศึกษาสมัยใหม่ก็มีส่วนทำให้องค์ความรู้ท้องถิ่นถูกลดความสำคัญลง เพราะโรงเรียนจำนวนมากยังยึดหลักสูตรกลาง เน้นความรู้แบบมาตรฐาน เน้นการแข่งขัน และเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับส่วนกลางมากกว่าประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมของพื้นที่ตนเอง ทำให้เด็กจำนวนไม่น้อยรู้เรื่องโลกภายนอก แต่กลับไม่รู้เรื่องชุมชนของตัวเอง สังคมเมืองอุบัติใหม่จึงไม่ได้เปลี่ยนแค่สภาพบ้านเมืองเท่านั้น แต่ยังเปลี่ยนวิธีคิด ความสัมพันธ์ และตัวตนของผู้คนไปพร้อมกัน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่กำลังเติบโตท่ามกลางความทันสมัย จนบางครั้งความเป็นท้องถิ่นค่อย ๆ ถูกผลักให้กลายเป็นเรื่องไกลตัว ทั้งที่จริงแล้วสิ่งเหล่านี้คือความทรงจำและรากสำคัญของชุมชนเอง

ปัจจุบันเยาวชนชาติพันธุ์จำนวนไม่น้อยกำลังเผชิญกับภาวะห่างเหินจากรากวัฒนธรรมของตนเองมากขึ้น โดยเฉพาะในบริบทของสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลง ทั้งด้านการศึกษา เทคโนโลยี และวิถีชีวิตสมัยใหม่ เด็กและเยาวชนหลายคนต้องออกจากชุมชนเพื่อเข้ามาเรียนในเมือง ทำให้ระยะเวลาที่ได้ใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัวและชุมชนลดลง สิ่งที่เคยเรียนรู้จากผู้เฒ่าผู้แก่ ไม่ว่าจะเป็นภาษา เรื่องเล่า ความเชื่อ พิธีกรรม หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงค่อย ๆ หายไปจากชีวิตประจำวัน (Laungaramsri, 2019) ขณะเดียวกัน ความสัมพันธ์ระหว่างคนต่างรุ่นก็เริ่มเกิดช่องว่างมากขึ้น คนรุ่นเก่าซึ่งเคยเป็นผู้ส่งต่อความรู้ วัฒนธรรม และประสบการณ์ชีวิต ไม่สามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ให้เยาวชนได้เหมือนในอดีต เพราะรูปแบบการใช้ชีวิตเปลี่ยนไป เด็กจำนวนมากใช้เวลาอยู่กับโรงเรียน โทรศัพท์มือถือ และโลกออนไลน์ มากกว่าการเรียนรู้จากครอบครัวหรือชุมชน ทำให้พื้นที่ของการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมค่อย ๆ ลดลงตามไปด้วย บางสิ่งที่เคยเป็นเรื่องปกติของชุมชน เช่น ภาษา การแต่งกาย การละเล่น หรือพิธีกรรมท้องถิ่น กลับกลายเป็นเรื่องที่พบเห็นเฉพาะในงานประเพณีหรือกิจกรรมพิเศษเท่านั้น อีกด้านหนึ่ง ระบบการศึกษาเองก็มีส่วนทำให้วัฒนธรรมชาติพันธุ์ถูกลดความสำคัญลง โรงเรียนจำนวนมากยังเน้นเนื้อหาจากส่วนกลางเป็นหลัก ขณะที่ประวัติศาสตร์ชุมชน ภาษา หรือองค์ความรู้ท้องถิ่นกลับแทบไม่มีพื้นที่ในห้องเรียน เด็กจึงคุ้นเคยกับความรู้จากภายนอกมากกว่าความรู้ที่อยู่รอบตัวตนเอง จนบางครั้งเยาวชนรู้สึกว่าวัฒนธรรมของชุมชนเป็นเพียงของเก่า หรือเป็นเรื่องล้าสมัย ไม่ใช่สิ่งที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของพวกเขา ปัญหาเหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงเรื่องของวัฒนธรรมที่กำลังเปลี่ยนไปเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับอนาคตของชุมชนชาติพันธุ์โดยตรง เพราะหากเยาวชนไม่เห็นคุณค่าของรากวัฒนธรรมของตนเอง การสืบทอดภาษา ความเชื่อ ภูมิปัญญา และ

อัตลักษณ์ของชุมชนก็อาจค่อย ๆ เลือนหายไปพร้อมกับคนรุ่นเก่า การผลักดันเยาวชนจึงมีความสำคัญมาก เพราะเยาวชนคือคนที่จะนำวัฒนธรรมไปใช้ต่อ สร้างความหมายใหม่ และพาชุมชนเดินต่อไปในอนาคต หากคนรุ่นใหม่ยังรู้สึกผูกพันและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมตนเอง วัฒนธรรมเหล่านั้นก็ยังมีโอกาสดำรงอยู่ต่อท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมร่วมสมัย (Laungaramsri, 2003)

แม้ระบบการศึกษาจะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนและสร้างโอกาสทางสังคม แต่รูปแบบการเรียนรู้ในโรงเรียนจำนวนมากยังคงยึดอยู่กับความรู้ส่วนกลาง เน้นการเรียนแบบแยกเป็นรายวิชา และให้ความสำคัญกับการจดจำเนื้อหามากกว่าการเชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับชีวิตจริงของชุมชน การเรียนรู้จึงมักเกิดขึ้นภายในห้องเรียนและตำรา มากกว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัส เข้าใจ และเรียนรู้จากบริบททางสังคมและวัฒนธรรมรอบตัว ขณะเดียวกันโรงเรียนในฐานะพื้นที่ถ่ายทอดความรู้สมัยใหม่กลับทำให้ภูมิปัญญาชุมชนและองค์ความรู้ท้องถิ่นค่อย ๆ ถูกลดความสำคัญลง จนถูกมองว่าไม่ทันสมัยหรือไม่มีคุณค่าเท่ากับความรู้ในระบบ สถานการณ์นี้ยิ่งเห็นชัดในบริบทสังคมเมืองอุบัติใหม่ของเชียงใหม่ ซึ่งเด็กและเยาวชนชาติพันธุ์จำนวนมากต้องเข้ามาใช้ชีวิตและศึกษาเล่าเรียนในเมือง ท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมสมัยใหม่และการแข่งขันทางการศึกษา จนเกิดภาวะห่างเหินจากรากเหง้าของตนเอง เยาวชนหลายคนเริ่มไม่มั่นใจในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ ขาดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตน และเกิดช่องว่างระหว่างวัยในการส่งต่อภูมิปัญญาและวิถีชีวิตดั้งเดิม เมื่อการศึกษาไม่ได้เชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับชุมชนอย่างแท้จริง วัฒนธรรมจึงถูกเรียนรู้เพียงผิวเผิน เป็นเพียงเรื่องในบทเรียน มากกว่าจะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยจึงไม่สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับชุมชน รวมถึงไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในการธำรงอัตลักษณ์ของตนท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมร่วมสมัยได้

จากปัญหานี้ บทความจึงเสนอแนวทางการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับชุมชนและประสบการณ์จริงมากขึ้น ผ่านแนวคิดการบูรณาการศาสตร์และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยการบูรณาการศาสตร์ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาและวิถีชีวิตของชุมชนอย่างเชื่อมโยงในหลายมิติ ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม และชีวิตประจำวัน ขณะที่การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ได้สัมผัสผู้คน เรื่องราว และวิถีชีวิตของชุมชนด้วยตนเอง แนวทางลักษณะนี้ทำให้การเรียนรู้ไม่ถูกจำกัด

อยู่เพียงในห้องเรียน แต่กลายเป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ เข้าใจ และสร้างความหมายต่อวัฒนธรรมของตนเองได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

แม้งานศึกษาก่อนหน้าจะกล่าวถึงการธำรงวัฒนธรรมชาติพันธุ์ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หรือการบูรณาการศาสตร์ในมิติการศึกษาอยู่บ้าง แต่ยังขาดการพัฒนากรอบนิเวศการเรียนรู้เชิงชาติพันธุ์ศาสตร์ที่เชื่อมโยงเยาวชน ชุมชน วัฒนธรรม และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงเข้าด้วยกันภายใต้บริบทสังคมเมืองอุบัติใหม่อย่างชัดเจน งานศึกษาส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นการอนุรักษ์วัฒนธรรม หรือการจัดกิจกรรมเฉพาะด้าน มากกว่าการออกแบบพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้ ต่อรอง และสร้างความหมายต่ออัตลักษณ์ของตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมร่วมสมัย ดังนั้น บทความนี้จึงมุ่งเสนอแนวทางการออกแบบนิเวศการเรียนรู้แนวชาติพันธุ์ศาสตร์สำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมือง และถอดบทเรียนการศึกษาบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนในบริบทสังคมเมืองอุบัติใหม่ เพื่อให้การเรียนรู้ไม่ใช่เพียงการรับรู้เรื่องราวของวัฒนธรรม แต่เป็นการทำให้ผู้เรียนกลับมาเห็นคุณค่าและความหมายของรากเหง้าตนเองอีกครั้ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบนิเวศการเรียนรู้แนวชาติพันธุ์ศาสตร์สำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมือง
2. เพื่อถอดบทเรียนการศึกษาบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนในบริบทสังคมเมืองอุบัติใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นแนวทางหลัก และใช้การถอดบทเรียนเป็นวิธีจัดระบบความรู้จากการดำเนินโครงการ ไม่ได้ใช้การถอดบทเรียนในฐานะระเบียบวิธีวิจัยโดยตรง งานวิจัยมุ่งทำความเข้าใจการออกแบบนิเวศการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ของเยาวชนในเมืองเชียงใหม่ ผ่านการมีส่วนร่วมของเยาวชน คณะทำงาน และภาคีเครือข่ายในพื้นที่

ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ เยาวชนชาติพันธุ์จำนวน 20 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมของโครงการ โดยเป็นเยาวชนจากกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง ปกาเกอะญอ ไทใหญ่ ไทลื้อ และกลุ่มชาติ

พันธุ์อื่นที่อาศัย เรียน หรือทำงานอยู่ในเมืองเชียงใหม่ การคัดเลือกใช้วิธีแบบเจาะจง โดยพิจารณาจาก 1) เป็นเยาวชนชาติพันธุ์ที่มีประสบการณ์การปรับตัวในสังคมเมือง 2) เข้าร่วมกิจกรรมของเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง และ 3) สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ อัตลักษณ์ และความเปลี่ยนแปลงของตนเองได้ ส่วนผู้ให้ข้อมูลสนับสนุน ได้แก่ คณะทำงาน จำนวน 10 คน และภาคีเครือข่าย 2 แห่ง คือ คริสตจักรแห่งนิมิตนครเชียงใหม่ ซึ่งเป็นพื้นที่ปลอดภัย และโรงเรียนบริรักศึกษาเชียงใหม่ ซึ่งเป็นพื้นที่ถ่ายทอดองค์ความรู้

วงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมแบ่งออกเป็น 4 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การสำรวจปัญหาและวางแผนร่วมกัน โดยประชุมคณะทำงาน สำรวจปัญหา และค้นหาศักยภาพของเยาวชนชาติพันธุ์ ระยะที่ 2 การออกแบบและดำเนินกิจกรรม ระยะที่ 3 การสังเกตและเก็บข้อมูลระหว่างกิจกรรม โดยบันทึกพฤติกรรม การมีส่วนร่วม การทำงานกลุ่ม และการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน ระยะที่ 4 การสะท้อนคิดและถอดบทเรียน โดยจัดเวทีสะท้อนคิดหลังการดำเนินกิจกรรมและเมื่อสิ้นสุดโครงการ เพื่อนำข้อมูลมาสังเคราะห์เป็นบทเรียน ปัจจัยความสำเร็จ อุปสรรค และข้อเสนอเพื่อพัฒนานิเวศการเรียนรู้ต่อไป กิจกรรมหลักของโครงการครอบคลุมตั้งแต่การสำรวจข้อมูล ประชุมคณะทำงาน เรื่องเล่าจากรากเหง้า ปฏิบัติการเปลี่ยนแปลง การสร้างกลไกกับชุมชน นวัตกรรมทางวัฒนธรรม การถ่ายทอดองค์ความรู้ และเวทีสะท้อนคิด

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ 5 วิธี ได้แก่ 1) การสัมภาษณ์เชิงลึกเยาวชน คณะทำงาน และผู้อาวุโสชาติพันธุ์ 2) การสนทนากลุ่มแบบกึ่งโครงสร้างกับเยาวชนและคณะทำงาน 3) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมระหว่างกิจกรรม 4) การวิเคราะห์เอกสารและหลักฐานจากโครงการ เช่น แผนกิจกรรม ภาพกิจกรรม ผลงานผลิตภัณฑ์ และสื่อดิจิทัล และ 5) เวทีสะท้อนคิดเพื่อถอดบทเรียนหลังจบกิจกรรมสำคัญและช่วงสิ้นสุดโครงการ ทั้งนี้ ข้อมูลจากผลิตภัณฑ์และสื่อดิจิทัลจะใช้เป็น “หลักฐานประกอบการวิเคราะห์การเรียนรู้และการแสดงออกทางอัตลักษณ์” ไม่ใช่ผลลัพธ์หลักของงานวิจัย เพื่อไม่ให้ประเด็นวิจัยขยายเกินวัตถุประสงค์

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพร่วมกับการวิเคราะห์เชิงตีความ โดยเริ่มจากการถอดความข้อมูลจากการสัมภาษณ์ สนทนากลุ่ม และเวทีสะท้อนคิด จากนั้นอ่านข้อมูลซ้ำเพื่อกำหนดรหัสเบื้องต้น จัดกลุ่มรหัสเป็นประเด็น เช่น ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ พื้นที่ปลอดภัย การเรียนรู้จากผู้สูงวัย การมีส่วนร่วมของเยาวชน การเชื่อมโยง

ภูมิปัญญากับสังคมร่วมสมัย และเงื่อนไขที่เอื้อต่อการธำรงอัตลักษณ์ แล้วสังเคราะห์เป็นบทเรียนและแนวทางการออกแบบนิเวศการเรียนรู้สำหรับเยาวชนชาติพันธุ์ในเมือง

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลใช้การตรวจสอบแบบสามเส้า โดยเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่ง ได้แก่ เยาวชน คณะทำงาน ภาคีเครือข่าย ผู้อาวุโส เอกสารโครงการ ภาพกิจกรรม ชิ้นงาน และเวทีสะท้อนคิด รวมทั้งนำข้อค้นพบบางส่วนกลับไปแลกเปลี่ยนกับผู้เข้าร่วมและคณะทำงาน เพื่อยืนยันว่าการตีความของผู้วิจัยสอดคล้องกับประสบการณ์จริงของผู้ให้ข้อมูล การตรวจสอบนี้ช่วยให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือและสะท้อนมุมมองของผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ไม่จำกัดเฉพาะมุมมองของผู้วิจัย

กรอบแนวคิดทฤษฎี

1. การบูรณาการศาสตร์

การทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการบูรณาการศาสตร์ และสหวิทยาการ พบว่า แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากความพยายามที่จะเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อใช้ทำความเข้าใจปัญหาที่มีความซับซ้อนในสังคมร่วมสมัย เนื่องจากปัญหาในโลกปัจจุบันไม่ได้มีมิติด้านใดด้านหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่เกี่ยวข้องทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี จึงไม่สามารถอธิบายผ่านกรอบคิดของศาสตร์เดียวได้อย่างครอบคลุม (Clark & Wallace, 2015) Swanson (1979) อธิบายว่า แต่ละศาสตร์มีระบบความรู้ วิธีคิด และขอบเขตการศึกษาเฉพาะของตนเอง จนเกิดความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันออกไป แม้การแบ่งศาสตร์จะช่วยให้เกิดความลึกซึ้ง แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ทำให้ความรู้ถูกแยกออกจากกันมากเกินไป ส่งผลให้การทำความเข้าใจปัญหาจริงในสังคมขาดความเชื่อมโยง แนวคิดการบูรณาการศาสตร์จึงเข้ามามีบทบาทในการเชื่อมองค์ความรู้จากหลากหลายสาขาเพื่อสร้างมุมมองที่กว้างขึ้นและเข้าใจปัญหาได้รอบด้านมากกว่าเดิม Miller & Boix Mansilla (2004) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบสหวิทยาการมีความสำคัญมากขึ้นในยุคที่องค์ความรู้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพราะปัญหาหลายอย่างต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญจากหลายศาสตร์ทำงานร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา สิ่งแวดล้อม การแพทย์ หรือเทคโนโลยี แต่ละศาสตร์ต่างมีวิธีคิด วิธีตั้งคำถาม และวิธีอธิบายความจริงที่แตกต่างกัน การเปิดพื้นที่ให้ศาสตร์เหล่านี้ได้ทำงานร่วมกันจึงช่วยให้เกิดความเข้าใจใหม่ที่ลึกและหลากหลายมากขึ้น Clark & Wallace (2015) มองว่า การบูรณาการศาสตร์เป็นแนวทางสำคัญในการรับมือกับปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมร่วมสมัย เพราะโลกปัจจุบันเต็มไปด้วยความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยง

กันอย่างซับซ้อน ทั้งระหว่างมนุษย์ สังคม และธรรมชาติ หากยังคงแยกองค์ความรู้ออกจากกันเหมือนเดิม ก็อาจทำให้การแก้ปัญหาไม่สามารถมองเห็นภาพรวมได้อย่างแท้จริง ดังนั้น การบูรณาการศาสตร์จึงไม่ใช่เพียงการนำหลายวิชามารวมกัน แต่เป็นการเชื่อมโยงวิธีคิด ประสบการณ์ และองค์ความรู้จากหลายด้านเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับบริบทจริงของสังคม Golding (2009) อธิบายว่า การเรียนรู้แบบสหวิทยาการช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดเชื่อมโยงและมองเห็นปัญหาอย่างรอบด้านมากขึ้น โดยเฉพาะประเด็นที่มีความซับซ้อน เช่น สิ่งแวดล้อม สิทธิมนุษยชน ความยากจน หรืออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งไม่สามารถใช้มุมมองจากศาสตร์เดียวอธิบายได้ทั้งหมด การเรียนรู้ลักษณะนี้จึงช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และสร้างความเข้าใจใหม่จากองค์ความรู้ที่หลากหลายมากกว่าการเรียนแบบจดจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว ในบริบททางการศึกษา แนวคิดการบูรณาการศาสตร์จึงมีความสำคัญต่อการออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน เพราะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสังคมร่วมสมัยได้ชัดเจนขึ้น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ความรู้ท้องถิ่นและประสบการณ์ของชุมชนเข้ามามีบทบาทร่วมกับองค์ความรู้สมัยใหม่ได้อย่างสมดุล ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้มีความใกล้ตัว เข้าใจง่าย และตอบสนองต่อบริบทของสังคมได้มากขึ้น (Phrakhrusutakunalongkorn & Sucitto, 2025)

2. การเรียนรู้จากประสบการณ์

การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้เรียนมากกว่าการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีนัยสำคัญไม่ได้เกิดจากการท่องจำหรือฟังบรรยายเท่านั้น แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือทำ ได้เผชิญสถานการณ์จริง และนำสิ่งที่ตนพบเจอมาคิดทบทวนจนเกิดความเข้าใจใหม่ แนวคิดนี้จึงมองว่าประสบการณ์ เป็นฐานสำคัญของการสร้างความรู้ และช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนเข้ากับชีวิตจริงได้ชัดเจนมากขึ้น Andresen, Boud & Cohen (2000) อธิบายว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งด้านความคิด ความรู้สึก และการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่เป็นผู้สร้างความหมายจากสิ่งที่ตนเองเผชิญ ผ่านการคิด วิเคราะห์ และสะท้อนประสบการณ์ของตนเอง แนวคิดนี้จึงแตกต่างจากการเรียนแบบเดิมที่ครูเป็นศูนย์กลาง เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชีวิตจริงของตนเอง รวมถึงเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน หัวใจสำคัญของการเรียนรู้จากประสบการณ์ คือ การสะท้อนคิด (Reflection) เพราะ

ประสบการณ์เพียงอย่างเดียวอาจไม่ได้ทำให้เกิดการเรียนรู้ หากผู้เรียนไม่ได้ย้อนกลับมาคิดว่าตนเองได้เรียนรู้อะไรจากสิ่งที่เกิดขึ้น Boyd & Fales (1983) อธิบายว่า reflective learning เป็นการที่ผู้เรียนกลับไปพิจารณาประสบการณ์ของตนเองอย่างมีสติ ทั้งในด้านความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจ เพื่อสร้างความหมายใหม่จากสิ่งที่ตนพบเจอ การสะท้อนคิดยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองมากขึ้น ผู้เรียนจะเริ่มมองเห็นวิธีคิดของตน เห็นข้อจำกัดของตนเอง และสามารถพัฒนาวิธีการเรียนรู้ของตนได้ดีขึ้น กระบวนการนี้ทำให้ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้จากภายนอก แต่กลายเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดเวลา Torbert (1972) เสนอว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์ไม่ควรเกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ผ่านไปแล้วเท่านั้น แต่ควรเกิดขึ้นระหว่างการลงมือทำด้วย เขาเรียกแนวคิดนี้ว่า inquiry in action หรือการเรียนรู้ผ่านการตั้งคำถามระหว่างการปฏิบัติจริง ผู้เรียนจึงสามารถสังเกตตนเอง ปรับตัว และสร้างความเข้าใจใหม่ได้ทันทีในขณะที่กำลังเผชิญสถานการณ์จริง แนวคิดนี้ทำให้การเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันมากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ต่อมา Fazey, Fazey & Fazey (2005) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า การเรียนรู้จากประสบการณ์มีความสำคัญอย่างมากในโลกที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงและปัญหาที่ซับซ้อน ผู้เรียนจึงควรได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย และเรียนรู้ที่จะมองปัญหาหลายมุมมอง เพื่อพัฒนาความสามารถในการปรับตัวหรือ adaptive expertise ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เพราะโลกปัจจุบันไม่ได้ต้องการผู้เรียนที่จดจำคำตอบเพียงอย่างเดียว แต่ต้องการผู้เรียนที่สามารถคิด วิเคราะห์ และปรับความเข้าใจของตนเองได้ตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ในทางการศึกษา แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จึงถูกนำมาใช้เพื่อเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับความรู้ไปสู่ผู้สร้างความรู้ ผ่านการลงมือทำจริง เช่น การลงพื้นที่ศึกษา การทำโครงงาน การสัมภาษณ์ การเรียนรู้จากชุมชน หรือการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง วิธีการเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพราะได้เชื่อมโยงสิ่งที่เรียนเข้ากับชีวิตของตนเอง ไม่ใช่เรียนเพื่อการสอบเพียงอย่างเดียว (Clark & Wallace, 2015) ดังนั้น แนวคิดนี้มีความสำคัญอย่างมาก เพราะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับชีวิตจริง ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านการจดจำชื่อบุคคลหรือเหตุการณ์เท่านั้น แต่ได้เรียนรู้ผ่านการสัมผัสวัฒนธรรม ผู้คน และพื้นที่จริงของชุมชนตนเอง เช่น การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การสำรวจวัฒนธรรมชุมชน หรือการสร้างสรรค์ผลงานจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน

การเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสังคมของตนเองมากขึ้น และเกิดความรู้สึกผูกพันกับชุมชนและวัฒนธรรมของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐาน เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากความพยายามในการปรับการศึกษาให้สอดคล้องกับโลกยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลง ทั้งด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และวิถีชีวิตของผู้คน แนวคิดนี้ถูกพัฒนาโดยบริษัท Apple ผ่านโครงการ Apple Classroom of Tomorrow-Today (ACOT2) ในช่วงปี ค.ศ. 2008 โดยมองว่า การเรียนรู้ไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการจดจำเนื้อหาหรือการทำข้อสอบเท่านั้น แต่ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาจริง คิดหาคำตอบและลงมือแก้ไขสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวด้วยตนเอง (Sooksena & Wongpuntusate, 2020) แนวคิดสำคัญของการเรียนรู้ลักษณะนี้ คือการใช้ความท้าทายเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และอยากเรียนรู้มากขึ้น ผู้เรียนจะไม่ได้เริ่มจากการอ่านตำราแล้วค่อยนำไปใช้ แต่จะเริ่มจากสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม ความเหลื่อมล้ำทางสังคม การใช้สื่อออนไลน์ หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชนของตนเอง จากนั้นจึงค่อยค้นคว้าหาความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล และออกแบบแนวทางแก้ปัญหา แนวคิดนี้จึงช่วยให้ผู้เรียนเห็นว่า สิ่งที่เรียนมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง และสามารถนำไปใช้ได้จริง การจัดการเรียนรู้แบบนี้มีรากฐานมาจากแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองหรือคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เชื่อว่า ผู้เรียนจะเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ดีที่สุดเมื่อได้ลงมือทำและสร้างประสบการณ์ด้วยตนเอง (Hercz., Pozsonyi & Flick-Takács, 2021) ผู้เรียนจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้รับฟังความรู้จากครู แต่เป็นผู้ตั้งคำถาม สืบค้น ทดลอง และเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ขณะเดียวกันครูเองก็เปลี่ยนบทบาทจากผู้บอกความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยช่วยตั้งคำถาม ชี้แนะแนวทาง และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานมักเริ่มจากการกำหนดประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคม จากนั้นจึงพัฒนาไปสู่คำถามสำคัญ และสร้างเป็นความท้าทายที่ผู้เรียนต้องร่วมกันหาคำตอบ เมื่อผู้เรียนเข้าใจปัญหาแล้ว ก็จะเริ่มค้นคว้า เก็บข้อมูล วิเคราะห์ และออกแบบวิธีแก้ปัญหา ก่อนจะลงมือปฏิบัติจริงและประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น (Sooksena & Wongpuntusate, 2020) จุดเด่นของแนวทางนี้คือ ผู้เรียนไม่ได้เรียนเพื่อให้ได้คำตอบเพียงอย่างเดียว แต่เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ การทำงานร่วมกัน และการเผชิญปัญหาที่อาจมีได้หลายคำตอบ การเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานจะช่วยพัฒนาทักษะ

สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Johnson & Adams, 2011) เพราะผู้เรียนต้องเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามด้วยตนเอง กล้าคิด กล้าลองผิดลองถูก และปรับตัวอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น เนื่องจากสิ่งที่เรียนไม่ใช่เรื่องไกลตัว แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของตนเองและสังคมรอบตัว อีกประเด็นที่สำคัญ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐาน ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนต้องทำงานเป็นทีม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับฟังมุมมองของผู้อื่น และร่วมกันตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหา ทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านวิชาการและด้านทักษะทางสังคมไปพร้อมกัน แนวคิดนี้จึงสอดคล้องกับการศึกษายุคใหม่ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและมีความซับซ้อนได้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ก็มีข้อท้าทายอยู่ไม่น้อย เพราะครูจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระ ผู้เรียนบางคนที่เคยชินกับการเรียนแบบท่องจำอาจรู้สึกไม่มั่นใจในช่วงแรก เนื่องจากต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น (Hercz., Pozsonyi & Flick-Takács, 2021) ดังนั้น การสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้าง ปลอดภัย และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจึงเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบนี้

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานเป็นแนวทางที่ช่วยเปลี่ยนห้องเรียนจากพื้นที่ของการจดจำเนื้อหาไปสู่พื้นที่ของการคิด ลงมือทำ และเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ผู้เรียนไม่ได้เรียนเพื่อสอบเพียงอย่างเดียว แต่เรียนเพื่อเข้าใจโลก เข้าใจปัญหา และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับตนเองและสังคมได้

4. การเรียนรู้จากการให้บริการสังคม

การเรียนรู้โดยการให้บริการสังคม เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่พยายามเชื่อมการเรียนในห้องเรียนเข้ากับชีวิตจริงของสังคม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมเพื่อชุมชนหรือสังคมควบคู่ไปกับการเรียนเนื้อหา แนวคิดนี้เชื่อว่าการเรียนรู้ที่ดีไม่ควรเกิดจากการท่องจำเพียงอย่างเดียว แต่ควรเกิดจากการลงมือปฏิบัติ การเผชิญปัญหาจริง และการสะท้อนคิดจากประสบการณ์ที่ตนเองได้พบเจอ ผู้เรียนจึงไม่ได้มีบทบาทเพียงผู้รับความรู้จากครู แต่กลายเป็นผู้ที่เรียนรู้ผ่านการลงมือทำร่วมกับผู้อื่นและสังคมรอบตัว (Nuangchalerm, 2015) นักวิชาการหลายคนที่ Nuangchalerm (2015) ได้ศึกษาอธิบายตรงกันว่า Service Learning แตกต่างจากกิจกรรมจิตอาสาทั่วไป เพราะไม่ได้เน้นเพียงการ

ช่วยเหลือสังคม แต่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ ควบคู่กันไป ผู้เรียนต้องสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนในห้องเข้ากับสิ่งที่ลงมือปฏิบัติจริง เช่น หากเรียนเรื่องสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนอาจลงพื้นที่สำรวจปัญหาขยะในชุมชน หรือหากเรียนเรื่องสังคมและวัฒนธรรม ผู้เรียนอาจร่วมทำกิจกรรมกับคนในชุมชนเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิตและปัญหาที่เกิดขึ้นจริง กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้ความรู้ที่เรียนไม่หยุดอยู่แค่ในตำรา แต่กลายเป็นความเข้าใจที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงมากขึ้น Wade (2008) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยการให้บริการสังคมประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญหลายด้าน เริ่มจากการสำรวจปัญหาหรือความต้องการของชุมชน การวางแผนร่วมกัน การลงมือปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้ จุดสำคัญของแนวทางนี้อยู่ที่การทำให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ตั้งคำถาม และเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ไม่ใช่เพียงทำกิจกรรมตามคำสั่งของครูเท่านั้น ในบริบทของการศึกษาไทย การเรียนรู้โดยการให้บริการสังคมถูกมองว่าเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกแก้ปัญหา และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงในชุมชน (Nuangchalerm, 2015) ชุมชนจึงไม่ได้เป็นเพียงสถานที่ภายนอกโรงเรียน แต่กลายเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสังคม เข้าใจตนเอง และมองเห็นคุณค่าของการใช้ความรู้เพื่อส่วนรวมมากขึ้น

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการจัดระเบียบข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์เชิงวิชาการเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า สามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการออกแบบนิเวศการเรียนรู้แนวชาติพันธุ์ศาสตร์สำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมือง

จากการทบทวนแนวคิดร่วมสมัยทางการศึกษา ทั้งแนวคิดการบูรณาการศาสตร์ การเรียนรู้จากประสบการณ์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐาน และการเรียนรู้จากการให้บริการสังคม ผู้วิจัยพบว่า ทั้ง 4 แนวคิดมีรากฐานร่วมกันคือการมุ่งให้ผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การเผชิญสถานการณ์จริงของชุมชน และการสังเคราะห์องค์ความรู้จากสหวิทยาการอย่างมีความหมาย กระบวนคิดเหล่านี้ต่างเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุก เชื่อมโยงตนเองกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ตลอดจนพัฒนาเจตคติและทักษะชีวิตที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ เมื่อบูรณาการแนวคิดดังกล่าวเข้าด้วยกัน จึง

เอื้อต่อการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีพลัง ช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของผู้เรียนอย่างรอบด้าน และยังสนับสนุนการธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมืองในชุมชนพื้นที่ห่างไกลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลจากการสังเคราะห์องค์ความรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสามารถออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 ขั้นตอน ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนในบริบทจริง ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการสังเกต การทดลอง การแก้ปัญหา และการสร้างคุณค่าร่วมกับชุมชน สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

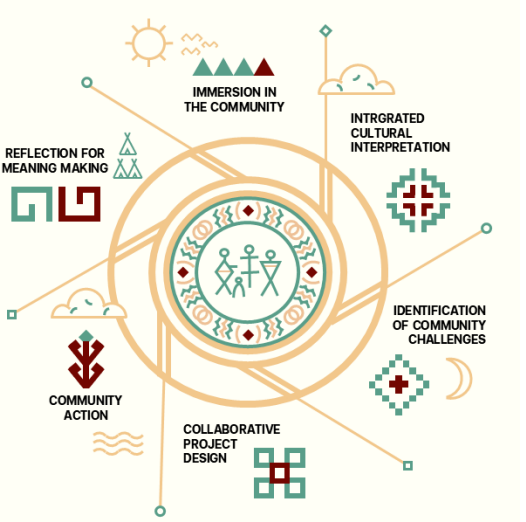


Figure 1 กระบวนการเรียนรู้เพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมือง
ที่มา : ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 1 เข้าไปอยู่ในโลกของชุมชน การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนลงพื้นที่ผ่านการเดินชุมชน พร้อมการทำบันทึกชาติพันธุ์เชิงเยาวชนเป็นขั้นตอนสำคัญของการสร้างประสบการณ์ตรง ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสวัฒนธรรม ความเชื่อ ระบบความสัมพันธ์ และภูมิปัญญาของชุมชนในบริบทจริง ผู้เรียนจะได้สังเกตวิถีชีวิต พิธีกรรม งานหัตถกรรม อาหาร และรูปแบบความเชื่อต่าง ๆ ของผู้คน พร้อมทั้งบันทึกข้อมูลสนามแนวชาติพันธุ์ศาสตร์ (Ethnographic Fieldnotes Card) การถ่ายภาพวิดีโอ และการเขียนบันทึกไดอารี

การมีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ช่วงเวลานั้น กระบวนการเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจข้อมูลอย่างลึกซึ้งและเป็นองค์รวม แต่ยังเป็นการพัฒนาทักษะการมองโลกเชิงชาติพันธุ์วรรณนาอีกด้วย

ขั้นตอนที่ 2 ตีความวัฒนธรรมจากหลากมุมมอง การวิเคราะห์ข้อมูลชาติพันธุ์ที่ผู้เรียนเก็บได้จากการเดินชุมชนเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาการคิดแบบบูรณาการ โดยผู้เรียนจะนำข้อมูลจากสังเกตการณ์ภาคสนามมาพิจารณาผ่านกรอบแนวคิดหลากหลายสาขา ทั้งสังคมศาสตร์ มานุษยวิทยา ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และศาสนา เพื่อให้สามารถตีความความเชื่อ วิถีชีวิต ระบบความสัมพันธ์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างรอบด้าน การผสานข้อมูลจากคำบอกเล่าของผู้เฒ่าผู้แก่และปราชญ์ชุมชนช่วยเสริมมิติทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ทำให้ผู้เรียนเข้าใจทั้งความหมายเชิงสัญลักษณ์และบริบทโครงสร้างของชุมชน กระบวนการนี้ไม่เพียงส่งเสริมความสามารถในการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกจากหลายศาสตร์ หากยังช่วยให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงซับซ้อนขององค์ประกอบทางสังคมและวัฒนธรรมในฐานะระบบองค์รวม นำไปสู่การพัฒนาความรู้ที่มีความลึกซึ้ง รอบด้าน และเชื่อมโยงกับโลกจริงอย่างมีนัยสำคัญ

ขั้นตอนที่ 3 ระบุความท้าทายของชุมชน กระบวนการให้ผู้เรียนระบุปัญหาและโอกาสทางวัฒนธรรมที่ควรสืบสาน แก้ไข หรือสร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาความตระหนักรู้ต่อพลวัตของชุมชนอย่างมีส่วนร่วม โดยผู้เรียนจะร่วมระดมสมองกับชุมชนเพื่อคัดเลือกโจทย์ที่สะท้อนความท้าทายและศักยภาพทางวัฒนธรรมที่แท้จริง เช่น ประเด็นการสูญหายของภูมิปัญญาท้องถิ่น ความไม่รู้จักรากเหง้าประวัติหมู่บ้านของเยาวชน หรือพิธีกรรมท้องถิ่นที่กำลังถูกลดทอนจนสูญเสียความหมาย กระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างมีส่วนร่วมนี้ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาเชิงโครงสร้างและความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ส่งผลต่อวัฒนธรรม ขณะเดียวกันก็เปิดพื้นที่ให้ชุมชนได้ถ่ายทอดความห่วงกังวล คุณค่า และความต้องการของตนเอง การคัดเลือกโจทย์ร่วมกันจึงเป็นทั้งกระบวนการสร้างความสัมพันธ์และการรับรู้ร่วมกัน ที่นำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อออกแบบแนวทางสืบสานหรือฟื้นฟูวัฒนธรรมตามความเหมาะสมของบริบทพื้นที่

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบโครงการร่วมกับชุมชน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุกในการทำงานร่วมกับชุมชนผ่านกระบวนการการร่วมสร้างสรรค์ โดยมีแกนนำชุมชนเป็นผู้ร่วมออกแบบและชี้แนะตลอดเส้นทางการเรียนรู้ ผู้เรียนจะร่วมกันวางแผนและพัฒนาโครงการที่มุ่งธำรงและส่งเสริมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่ เช่น การจัดทำสื่อเล่าเรื่อง

ชาติพันธุ์ การออกแบบเส้นทางเรียนรู้วัฒนธรรม การผลิตชุดความรู้ท้องถิ่นสำหรับเด็กเล็ก หรือการสร้างสรรค์นิทรรศการศิลปะจากทรัพยากรชุมชน กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการจัดการโครงการ ขณะเดียวกันก็เป็นการตอบแทนสังคมผ่านการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับวัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านการตีความ ถ่ายทอด และนำเสนออย่างร่วมสมัยที่ยังคงเคารพรากเหง้าทางประวัติศาสตร์ของชุมชน

ขั้นตอนที่ 5 ลงมือทำเพื่อชุมชน การให้นักเรียนลงมือแก้ปัญหาหรือสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรมผ่านกระบวนการการทดลองเชิงรุก เป็นขั้นตอนที่ช่วยเสริมประสบการณ์ให้เชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริงอย่างมีพลัง ผู้เรียนจะดำเนินโครงการในพื้นที่ชุมชนด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรม สร้างสื่อ หรือทำงานเชิงอนุรักษ์ร่วมกับสมาชิกในชุมชน กระบวนการนี้เปิดพื้นที่ให้เกิดการสื่อสารสองทางระหว่างผู้เรียนกับชุมชน พร้อมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างวัย ผ่านการแลกเปลี่ยนมุมมอง ประสบการณ์ และภูมิปัญญาของคนต่างรุ่น นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้ฝึกทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การจัดการเวลา การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแปลงแนวคิดไปสู่การปฏิบัติได้จริง นำไปสู่การสร้างคุณค่าใหม่ให้กับวัฒนธรรมท้องถิ่นพร้อมปลูกฝังความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างยั่งยืน



Figure 2 ปฏิบัติการเปลี่ยนแปลงในชุมชน
ที่มา : ผู้วิจัย



Figure 3 ศึกษาเรื่องเล่าจากรากเหง้า
ที่มา : ผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 6 สะท้อนคิดเพื่อสร้างความหมาย กระบวนการสะท้อนคิดเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงอัตลักษณ์ของตนเองและคุณค่าของวัฒนธรรมเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยแปลงประสบการณ์ภาคสนามให้กลายเป็นความเข้าใจเชิงลึกและการเติบโตภายใน ผู้เรียนจะเข้าร่วมวงสนทนาเชิงชาติพันธุ์ เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมอง ประสบการณ์ และความหมายที่ตนค้นพบจากการเรียนรู้ภายในชุมชน ผ่านกระบวนการพูด ฟัง และตีความร่วมกันใน

บรรยากาศที่เคารพความหลากหลายของแต่ละคน ต่อเนื่องด้วยการเขียนบันทึกสะท้อนความคิด ในหัวข้อ “ฉันได้เรียนรู้อะไรจากชุมชนและจากตัวเอง” ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้ประมวลผลความรู้สึก ความเข้าใจทางวัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงภายในตนเองอย่างเป็นระบบ ก่อนที่จะนำเสนอผลลัพธ์ โครงการ หรือองค์ความรู้ต่อสาธารณะเพื่อสร้างพื้นที่รับรู้ร่วม กระบวนการดังกล่าวไม่เพียงทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง แต่ยังช่วยให้พวกเขาตระหนักถึงบทบาทของตนในฐานะผู้สืบสาน ร่วมสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมกับสังคมร่วมสมัยอย่างมีความหมาย



Figure 4 จัดเวทีสะท้อนคิด
ที่มา : ผู้วิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการถอดบทเรียนการศึกษาบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนในบริบทสังคมเมืองอุบัติใหม่

การดำเนินกระบวนการได้ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงเชิงลึกทั้งในตัวเยาวชน ชุมชน และระดับสังคมอย่างชัดเจน โดยเยาวชนมีความเข้าใจในอัตลักษณ์วัฒนธรรมของตนเองเพิ่มสูงขึ้นผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงประสบการณ์ตรงกับภูมิปัญญารากเหง้า ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและคุณค่าทางวัฒนธรรมให้ผู้อื่นได้อย่างมั่นใจ กิจกรรมที่เปิดพื้นที่ให้ผู้สูงอายุ ผู้นำชุมชน และเยาวชนได้พบปะแลกเปลี่ยน ยังช่วยเสริมสร้างความผูกพันระหว่างวัย ทำให้ช่องว่างระหว่างรุ่นลดลง และฟื้นคืนความสัมพันธ์ที่เป็นฐานของทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน นอกจากนี้ เยาวชนได้พัฒนาทักษะสำคัญทั้งด้านการวิเคราะห์ปัญหา การทำงานเป็นทีม การจัดการโครงการ การผลิตสื่อสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมทางวัฒนธรรม เช่น ผลิตภัณฑ์ลายปักหรือสื่อดิจิทัลที่นำเสนออัตลักษณ์ชาติพันธุ์ในรูปแบบร่วมสมัย ซึ่งเป็นการผสานองค์ความรู้ดั้งเดิมเข้ากับทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (Open Education Resources) อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดความสามารถในการต่อยอดเชิงอาชีพและการประกอบการทางวัฒนธรรมในอนาคต

ในระดับชุมชน กระบวนการเรียนรู้ก่อให้เกิดการฟื้นฟูประเพณี การถ่ายทอดภูมิปัญญาระหว่างวัย และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือใหม่ระหว่างโรงเรียน หน่วยงานทางการศึกษา และภาคประชาสังคม ขณะเดียวกัน ระดับสังคมเกิดพื้นที่สาธารณะใหม่ที่เยาวชนชาติพันธุ์สามารถแสดงศักยภาพ เช่น หน่วยการเรียนรู้ดอยสะเก็ด รวมถึงการสร้างสื่อวัฒนธรรมที่เผยแพร่สู่สาธารณะ สร้างความเข้าใจต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้อย่างกว้างขวาง จากมุมมองของครูและผู้ปฏิบัติงาน กระบวนการนี้แสดงให้เห็นว่าพื้นที่ปลอดภัยทางการเรียนรู้ และความยืดหยุ่นของกิจกรรม คือปัจจัยสำคัญที่ทำให้เยาวชนกล้าแสดงออกและพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ ส่วนมุมมองของชุมชนสะท้อนการยอมรับและเห็นความหวังในเยาวชนรุ่นใหม่ที่สามารถสืบสานวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์ ขณะที่เยาวชนเองรับรู้ว่าตนมีคุณค่า มีบทบาทต่อชุมชน และสามารถใช้วัฒนธรรมเป็นพลังในการกำหนดอนาคตของตนเองได้ ทั้งหมดนี้สะท้อนว่าโครงการไม่เพียงสร้างการเรียนรู้ หากยังสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนอย่างยั่งยืน

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดระเบียบข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและเสนอผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สามารถนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการศึกษาการออกแบบนิเวศการเรียนรู้แนวชาติพันธุ์ศาสตร์สำหรับเยาวชนชุมชนพื้นที่ห่างไกลเพื่อธำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมพื้นเมือง

ผลจากการออกแบบและดำเนินกระบวนการจัดการเรียนรู้แนวชาติพันธุ์ศาสตร์สำหรับเยาวชนในชุมชนพื้นที่ห่างไกล พบว่ากระบวนการทั้ง 6 ขั้นตอนส่งผลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาอัตลักษณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับชุมชนอย่างมีพลังสำคัญ สามารถสรุปและอภิปรายตามประเด็นสำคัญได้ดังนี้

1. การลงไปอยู่ในโลกของชุมชนทำหน้าที่เป็นแกนกลางของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ด้านชาติพันธุ์ เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสวัฒนธรรมในสถานการณ์จริงอย่างเป็นองค์รวม ผ่านการสังเกต การมีปฏิสัมพันธ์ และการบันทึกข้อมูลด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงระบบความหมายของวิถีชีวิตชุมชนอย่างลึกซึ้ง ทั้งด้านพิธีกรรม ความเชื่อ ความสัมพันธ์ และภูมิปัญญาท้องถิ่น นอกจากนี้ ประสบการณ์ตรงยังส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์เชิงชาติพันธุ์ การตั้งคำถาม และการตีความข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ช่วย

สร้างฐานความรู้ที่มีความหมายและยึดโยงกับโลกความเป็นจริง มากกว่าการเรียนรู้จากทฤษฎีเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Srathongchun (2025) ที่มองว่าการเรียนรู้จากชุมชนคือการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและการเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้คนโดยตรง การเรียนรู้ลักษณะนี้ไม่ได้ทำให้ผู้เรียนมีเพียงความรู้เพิ่มขึ้นเท่านั้น แต่ยังค่อย ๆ เปลี่ยนมุมมองที่มีต่อชาติพันธุ์และวัฒนธรรม จากสิ่งที่เคยมองว่าไกลตัว ให้กลายเป็นเรื่องที่จับต้องได้และมีความหมายต่อชีวิตมากขึ้น ผู้เรียนเริ่มเข้าใจว่าภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่ใช่เพียงเนื้อหาในตำราเรียน แต่คือวิถีชีวิต ความเชื่อ และประสบการณ์ของผู้คนในชุมชนจริง ๆ กระบวนการเช่นนี้จึงช่วยให้ผู้เรียนเปิดใจเข้าใจผู้อื่น เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม และกล้าคิดตั้งคำถามต่อประเด็นทางสังคมอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังพบช่องว่างสำคัญขององค์ความรู้ในงานศึกษาที่ผ่านมา เพราะแม้หลายงานจะกล่าวถึงการเรียนรู้จากชุมชน แต่ยังมีการอธิบายไม่มากนักว่า ประสบการณ์ตรงเหล่านี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงมุมมองด้านชาติพันธุ์และความเข้าใจทางวัฒนธรรมของผู้เรียนอย่างไร โดยเฉพาะในบริบทโรงเรียนพหุวัฒนธรรมของไทย นอกจากนี้ ยังขาดการอธิบายอย่างชัดเจนว่าการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนสามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตีความทางวัฒนธรรม และการมองสังคมอย่างลึกซึ้งของผู้เรียนได้ในลักษณะใดบ้าง

2. การตีความวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งจำเป็นต้องใช้กระบวนการคิดเชิงบูรณาการจากสหวิทยาการ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูลทางวัฒนธรรมจากหลายมุมมอง ทั้งประวัติศาสตร์ มานุษยวิทยา ภูมิศาสตร์ และศาสนา การเชื่อมโยงองค์ความรู้เหล่านี้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความซับซ้อนของสังคมและวัฒนธรรมได้ครอบคลุมยิ่งขึ้น ไม่เพียงอธิบายปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม แต่เข้าใจโครงสร้างความหมายที่หล่อหลอมพฤติกรรม ค่านิยม และอัตลักษณ์ของผู้คน กระบวนการคิดแบบสหวิทยาการจึงช่วยพัฒนาทักษะการวิเคราะห์เชิงลึก และเสริมสร้างทัศนคติที่เปิดกว้างและละเอียดอ่อนต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรม แนวคิดดังกล่าวมีจุดร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนชายขอบของ Mangkhang et al. (2025) ที่มองว่าวัฒนธรรมไม่ควรถูกเรียนรู้ผ่านการท่องจำประวัติศาสตร์จากส่วนกลางเพียงด้านเดียว แต่ควรเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงเรื่องราวของชุมชน ภาษา ความเชื่อ และประสบการณ์ชีวิตของตนเองเข้ากับบทเรียนในห้องเรียน การเรียนรู้จึงไม่ได้หยุดอยู่ที่การรับข้อมูล หากเป็นกระบวนการทำความเข้าใจผู้คนและสังคมจากบริบทจริงรอบตัวผู้เรียน จุดที่น่าสนใจคือ แนวคิดสหวิทยาการให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายศาสตร์เพื่ออธิบายความซับซ้อนทางวัฒนธรรม ขณะที่

งานของ Mangkhang et al. (2025) สะท้อนให้เห็นอีกมิติหนึ่ง คือ อำนาจของหลักสูตรและระบบการศึกษาที่มักยึดโยงกับประวัติศาสตร์ของรัฐส่วนกลาง จนทำให้เรื่องเล่าและประสบการณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์หรือผู้คนชายขอบถูกลดความสำคัญลงไป ผู้วิจัยจึงมองว่าการเรียนรู้จะมีความหมายมากขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ของชุมชนตนเองมาใช้ตีความความรู้ เพราะวัฒนธรรมไม่ใช่เพียงเนื้อหาในหนังสือเรียน แต่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ความทรงจำ และอัตลักษณ์ที่ผู้คนใช้ดำรงอยู่จริงในสังคม การมองวัฒนธรรมผ่านมุมมองแบบสหวิทยาการยังช่วยให้ผู้เรียนเปิดใจต่อความหลากหลาย เข้าใจความแตกต่างของผู้คน และเห็นคุณค่าของตนเองภายใต้สังคมพหุวัฒนธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น แม้งานศึกษาที่ผ่านมาเริ่มกล่าวถึงการบูรณาการศาสตร์มากขึ้น แต่ส่วนใหญ่ยังอธิบายในระดับแนวคิด มากกว่าการเสนอวิธีออกแบบกิจกรรมหรือกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถใช้ได้จริงในห้องเรียนชายขอบ โดยเฉพาะพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ภาษา และวัฒนธรรม อีกทั้งยังพบงานวิจัยจำนวนไม่มากที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนตนเองมาเป็นฐานในการสร้างองค์ความรู้และตีความสังคมรอบตัว

3. การใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายและยึดโยงกับชุมชนจริงมีบทบาทสำคัญต่อการฟื้นฟูอัตลักษณ์ชาติพันธุ์และการพัฒนาการเรียนรู้เชิงลึกของผู้เรียน เพราะการเรียนรู้ผ่านการสัมภาษณ์ การเยี่ยมสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และการสังเกตพิธีกรรม ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ที่มีชีวิตและฝังรากในชุมชนอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ การบูรณาการข้อมูลจากหลายแหล่งยังช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม การสังเกต และการตีความบริบทวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง พร้อมทั้งเรียนรู้ว่าความรู้ทางประวัติศาสตร์ถูกสร้างขึ้นจากมุมมองที่หลากหลายและการต่อรองเชิงอำนาจภายในสังคม ไม่ได้มาจากเพียงแหล่งเดียว ข้อค้นพบจากการศึกษาครั้งนี้สะท้อนแนวคิดของ Hakim et al. (2025) ที่อธิบายว่า การฟื้นฟูอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ไม่อาจเกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ในตำราเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการเข้าไปสัมผัสชุมชนจริง ไม่ว่าจะเป็นการเข้าร่วมพิธีกรรม การพูดคุยกับผู้เฒ่าผู้แก่ หรือการใช้ชีวิตร่วมกับผู้คนในพื้นที่ กระบวนการเหล่านี้ทำให้วัฒนธรรมกลายเป็นความรู้ที่มีชีวิต มากกว่าจะเป็นเพียงข้อมูลสำหรับจดจำ ซึ่งสอดรับกับผลการศึกษานี้ที่พบว่า การใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลายช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจภาษา วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ได้ลึกซึ้งมากขึ้น ในอีกด้านหนึ่ง งานของ Hakim et al. ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์ภาษาและบทบาทของชุมชนในการสืบทอดวัฒนธรรมเป็นหลัก ขณะที่การศึกษาครั้งนี้มุ่งให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะการฝึกตั้งคำถาม การสังเกต และ

การตีความข้อมูลทางวัฒนธรรมจากหลายมุมมอง จึงทำให้เห็นว่า การเรียนรู้เรื่องชาติพันธุ์ไม่ได้ช่วยเพียงสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการมองสังคมอย่างรอบด้านไปพร้อมกัน อีกประเด็นที่น่าสนใจ คือ เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านข้อมูลจากหลายแหล่ง ทั้งเรื่องเล่าของชุมชน พิธีกรรม ภาษา หรือประสบการณ์ของผู้คนจริง ผู้เรียนเริ่มตระหนักว่า ความรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไม่ได้มีคำตอบตายตัว หากแต่ถูกสร้างขึ้นจากมุมมอง ความทรงจำ และประสบการณ์ที่แตกต่างกันของผู้คนในสังคม กระบวนการเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสาร แต่ค่อย ๆ กลายเป็นผู้ตีความและสร้างความหมายด้วยตนเอง แม้ที่ผ่านมา จะมีงานศึกษาจำนวนมากที่กล่าวถึงการอนุรักษ์ภาษาและวัฒนธรรมชาติพันธุ์ แต่ยังพบช่องว่างสำคัญอยู่ไม่น้อย โดยเฉพาะงานที่อธิบายว่า การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการใช้ข้อมูลจากหลายแหล่ง สามารถส่งผลต่อการพัฒนาทักษะคิดเชิงวิเคราะห์และความเข้าใจด้านชาติพันธุ์ของผู้เรียนได้อย่างไร ยิ่งในบริบทที่โรงเรียนทำงานเชื่อมโยงกับชุมชนจริง ประเด็นนี้ยังถือเป็นพื้นที่องค์ความรู้ที่ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติม

4. การออกแบบโครงการร่วมกับชุมชนเป็นกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการพัฒนากิจกรรมหรือสื่อวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับบริบทและอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผ่านการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียน ครู และชุมชน ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานที่ใช้ทุนวัฒนธรรมของพื้นที่ เช่น นิทรรศการชาติพันธุ์ สื่อดิจิทัล ศิลปะสร้างสรรค์ ชุดความรู้ หรือกิจกรรมฟื้นฟูภูมิปัญญา กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาความเข้าใจลึกซึ้งต่ออัตลักษณ์ชุมชน พร้อมเสริมสมรรถนะสำคัญอย่างการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ซึ่งจำเป็นต่อการอยู่ร่วมในสังคมพหุวัฒนธรรมยุคปัจจุบัน ผลการศึกษานี้มีจุดร่วมกับแนวคิดของ Sánchez-García & Reyes-de-Cózar (2025) ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการสร้างผลงานจากสถานการณ์จริง โดยมองว่าชุมชนคือพื้นที่สำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านประสบการณ์ตรง ไม่ใช่การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเฉพาะภายในห้องเรียนเท่านั้น แม้แนวคิดดังกล่าวจะให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้จากปัญหาเหมือนกัน แต่จุดต่างที่เห็นได้ชัดคือ งานของ Sánchez-García & Reyes-de-Cózar มุ่งเน้นโครงสร้างและขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ เช่น การตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล และการประเมินผล ขณะที่การศึกษานี้ให้ความสำคัญกับทุนวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่นในฐานะหัวใจของการเรียนรู้ ผู้เรียนไม่ได้เพียงพัฒนาทักษะ

ทางวิชาการหรือการทำงานกลุ่มเท่านั้น หากยังได้กลับไปมองเห็นคุณค่าของชุมชน ภาษา และวัฒนธรรมของตนเองมากขึ้นด้วย สิ่งที่น่าสนใจคือ เมื่อผู้เรียนได้ลงพื้นที่ พูดคุย และทำงานร่วมกับคนในชุมชนจริง กระบวนการเรียนรู้จึงไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อทำโครงการให้เสร็จ แต่กลายเป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับวัฒนธรรมท้องถิ่น จนค่อย ๆ เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่ผู้สร้างความหมายทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง ผู้เรียนเริ่มมองเห็นว่าความรู้ในชุมชนมีคุณค่าไม่ต่างจากความรู้ในตำรา และสามารถนำมาใช้สร้างสรรค์การเรียนรู้ร่วมสมัยได้ อีกทั้ง แม้งานวิจัยด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวนมากจะอธิบายเรื่องการพัฒนาสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้อย่างชัดเจน แต่ยังมีการกล่าวถึงไม่มากนักว่า การใช้ทุนวัฒนธรรมของชุมชนชาติพันธุ์สามารถช่วยฟื้นฟูอัตลักษณ์และเสริมความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมของผู้เรียนได้อย่างไร การศึกษานี้จึงช่วยขยายมุมมองดังกล่าว โดยชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสร้างทักษะทางการศึกษาเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการสำคัญในการธำรงอัตลักษณ์และสร้างความผูกพันทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน

5. การลงมือทำเพื่อชุมชนเป็นการศึกษาปฏิบัติการชุมชน ที่ให้ผู้เรียนสกัดองค์ความรู้จากการสำรวจและออกแบบโครงการไปสู่การปฏิบัติจริงในพื้นที่ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการทดลองทำ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการร่วมมือกับชุมชน ผลลัพธ์ของกระบวนการไม่เพียงพัฒนาทักษะและความเข้าใจของผู้เรียน แต่ยังสร้างคุณค่าต่อชุมชนอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การฟื้นฟูภูมิปัญญา การผลิตสื่อวัฒนธรรม หรือการพัฒนาโครงการที่ตอบโจทย์ความต้องการของพื้นที่ การเรียนรู้เชิงลงมือปฏิบัติจึงเป็นทั้งกลไกสร้างองค์ความรู้และกระบวนการเสริมพลังชุมชน ที่ทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของตนในฐานะผู้มีส่วนร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ข้อค้นพบจากการศึกษานี้สะท้อนแนวคิดของ Acero et al. (2024) ที่มองว่าการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ทั้งการสำรวจปัญหา การทำงานกับคนในพื้นที่ และการแก้สถานการณ์เฉพาะหน้า กระบวนการเช่นนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจชุมชนและสังคมได้ลึกกว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเพียงภายในห้องเรียน เพราะผู้เรียนได้สัมผัสชีวิตจริง เห็นปัญหาจริง และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้คนในพื้นที่ กระนั้น การศึกษาครั้งนี้มีมุมมองที่ขยับไปไกลกว่าแนวคิดเดิม เนื่องจากไม่ได้มองผู้เรียนในฐานะผู้ช่วยชุมชนเท่านั้น แต่ให้ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมสร้างการเปลี่ยนแปลง ไปพร้อมกับชุมชน ผ่านกระบวนการคิด ร่วมออกแบบ และลงมือทำกิจกรรมกับคนในพื้นที่อย่างมีส่วนร่วม การเรียนรู้จึงไม่ได้เกิดขึ้นฝ่ายเดียว หากเป็น

ความสัมพันธ์แบบแลกเปลี่ยนที่ทั้งผู้เรียนและชุมชนต่างเรียนรู้ร่วมกัน สิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการดังกล่าว คือ ผู้เรียนเริ่มเปลี่ยนบทบาทของตนเองจากผู้รับความรู้ มาเป็นผู้มีส่วนร่วมทางสังคมมากขึ้น พวกเขาได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้การเข้าใจปัญหาของชุมชน และตระหนักว่าตนเองสามารถมีบทบาทต่อสังคมได้จริง ขณะเดียวกัน ชุมชนก็ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงแหล่งข้อมูลสำหรับการศึกษาเท่านั้น แต่กลายเป็นเจ้าขององค์ความรู้ที่มีส่วนร่วมกำหนดทิศทางการเรียนรู้ร่วมกับโรงเรียนอย่างเท่าเทียม อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจ คือ งานวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับการเรียนรู้ร่วมกับชุมชน ส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญกับผลลัพธ์ด้านทักษะ การแก้ปัญหา หรือสมรรถนะของผู้เรียนเป็นหลัก แต่ยังกล่าวถึงไม่มากนักว่า การลงมือปฏิบัติร่วมกับชุมชนสามารถช่วยพัฒนาความตระหนักด้านอัตลักษณ์วัฒนธรรม และความเป็นพลเมืองของผู้เรียนได้อย่างไร โดยเฉพาะในบริบทการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ การศึกษานี้จึงเข้ามาช่วยเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว ด้วยการชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ร่วมกับชุมชนสามารถเป็นทั้งกระบวนการพัฒนาทักษะชีวิต และพื้นที่สร้างความเข้าใจต่อรากวัฒนธรรมและบทบาทของตนเองในสังคมไปพร้อมกัน

6. การสะท้อนคิดเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนแปรประสบการณ์จากชุมชนไปสู่ความเข้าใจตนเองและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ผ่านวงสนทนาเชิงชาติพันธุ์ การบันทึกสะท้อนคิด และการนำเสนอผลงาน ผู้เรียนสามารถทบทวนความคิด ความเชื่อ และบทบาทของตนเอง พร้อมเชื่อมโยงประสบการณ์กับความรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม กระบวนการนี้นำไปสู่การตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น การเคารพความแตกต่าง และการเห็นบทบาทตนในฐานะผู้สืบทอดและผู้สร้างสรรค์วัฒนธรรม การสะท้อนคิดจึงเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาตัวตน ทักษะการคิดขั้นสูง และการสร้างการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ข้อค้นพบจากการศึกษานี้มีความใกล้เคียงกับแนวคิดของ Ono & Ichii (2019) ที่อธิบายว่าการสะท้อนคิด เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เข้ากับความเข้าใจตนเอง จนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ โดยผลการศึกษาครั้งนี้พบว่า การเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดผ่านวงสนทนา การเขียนบันทึก และการนำเสนอผลงาน ช่วยให้ผู้เรียนค่อย ๆ เข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองมากขึ้น เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น และเรียนรู้ที่จะเคารพความแตกต่างของผู้คนในสังคม แม้แนวคิดของ Ono & Ichii จะให้ความสำคัญกับการสะท้อนคิดในฐานะเครื่องมือพัฒนาทักษะวิชาชีพและการเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานในอนาคต แต่การศึกษานี้มองการสะท้อนคิดในอีกมิติหนึ่ง คือ เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงตนเองเข้า

กับชุมชน วัฒนธรรม และพื้นที่ที่ตนอาศัยอยู่ จนเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคมรอบตัวมากขึ้น ผู้วิจัยมองว่า การสะท้อนคิดไม่ได้หมายถึงการย้อนทบทวนสิ่งที่เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามกับความคิด ความเชื่อ และประสบการณ์ของตนเอง กระบวนการเช่นนี้ทำให้ผู้เรียนค่อย ๆ มองเห็นตัวตน เข้าใจรากทางวัฒนธรรมของตน และเรียนรู้ที่จะมองโลกจากหลายมุมมองมากขึ้น พร้อมกันนั้นยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตีความทางสังคมไปพร้อมกันด้วย ในขณะเดียวกัน งานวิจัยก่อนหน้าจำนวนมากมักศึกษาการสะท้อนคิดในฐานะเครื่องมือพัฒนาการเรียนรู้หรือทักษะการคิดเป็นหลัก แต่ยังมีการอธิบายไม่มากนักว่า การสะท้อนคิดสามารถช่วยสร้างความเข้าใจด้านอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับชุมชนได้อย่างไร โดยเฉพาะในบริบทการเรียนรู้เชิงชาติพันธุ์และสังคมพหุวัฒนธรรม การศึกษานี้จึงพยายามขยายมุมมองดังกล่าว ด้วยการชี้ให้เห็นว่า การสะท้อนคิดสามารถเป็นทั้งกระบวนการเรียนรู้ภายในตนเอง และพื้นที่สร้างความผูกพันระหว่างผู้เรียนกับวัฒนธรรมของชุมชนไปพร้อมกัน

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการถอดบทเรียนการศึกษาบูรณาการศาสตร์ผ่านการเรียนรู้แบบคิดเป็นปฏิบัติจริงสำหรับเยาวชนในบริบทสังคมเมืองอุบัติใหม่

การดำเนินโครงการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบเชิงบวกต่อเยาวชน ชุมชน และระดับสังคมอย่างเป็นระบบ โดยสามารถจำแนกผลการอภิปรายออกเป็นประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

1. เยาวชนพื้นเมืองมีสำนึกฟื้นฟูอัตลักษณ์วัฒนธรรมของตนเองเพิ่มสูงขึ้นจากการได้สัมผัสประสบการณ์ตรงในชุมชนและเชื่อมโยงกับภูมิปัญญารากเหง้า ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจและความมั่นใจในการถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรมต่อผู้อื่น พร้อมทั้งเกิดทักษะสำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม การจัดการโครงการ และการสร้างสรรค์สื่อวัฒนธรรมร่วมสมัย ซึ่งช่วยเปิดโอกาสให้เยาวชนสามารถพัฒนาศักยภาพสู่การเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในอนาคตได้ ดังที่ Nindum et al. (2019) เสนอว่า การพัฒนาเยาวชนให้เป็นนักสื่อสารด้านการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ต้องเริ่มจากการเสริมสร้างความตระหนักรู้ในอัตลักษณ์และรากเหง้าวัฒนธรรมของตนเอง เพื่อให้เยาวชนมีพื้นฐานความเข้าใจที่ถูกต้องก่อนการถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชน จากนั้นต้องพัฒนาทักษะสำคัญด้านการผลิตสื่อ การสื่อสารชุมชน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการทำงานร่วมกับ

ชุมชน เพราะเยาวชนมีศักยภาพเป็นพลังใหม่ของชุมชน ที่สามารถใช้สื่อใหม่เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ในการนำเสนออัตลักษณ์ชนเผ่าและวัฒนธรรมอย่างทรงพลัง การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลจึงไม่เพียงช่วยเผยแพร่วัฒนธรรม แต่ยังสามารถสร้างรายได้และยกระดับการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์อย่างยั่งยืนให้แก่ชุมชนได้อีกด้วย นอกจากนี้ การแลกเปลี่ยนระหว่างวัยผ่านกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ให้ผู้สูงอายุ ผู้นำชุมชน และเยาวชนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ยังช่วยลดช่องว่างระหว่างรุ่นและฟื้นฟูความสัมพันธ์ภายในชุมชน อันเป็นฐานสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และความยั่งยืนของวัฒนธรรมท้องถิ่น สอดคล้องกับ Ueangchokchai (2025) ที่ว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัยเป็นกลไกสำคัญในการลดช่องว่างระหว่างรุ่นและเสริมสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน เพราะการเล่าเรื่อง ถ่ายทอดภูมิปัญญา และการทำงานร่วมกันช่วยให้คนต่างวัยเข้าใจกันมากขึ้น ลดอคติ และสร้างความผูกพัน กิจกรรมเหล่านี้นำไปสู่การเห็นคุณค่าซึ่งกันและกัน การถ่ายทอดความรู้ และการสร้างวัฒนธรรมแห่งการใส่ใจซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นรากฐานของความยั่งยืนของชุมชน นอกจากนี้ พื้นที่ปลอดภัยและการสะท้อนคิดร่วมกันยังช่วยให้ความสัมพันธ์ทางอารมณ์ระหว่างรุ่นลึกซึ้งขึ้น ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความหมาย

2. ในระดับชุมชน การมีส่วนร่วมในโครงการมีบทบาทสำคัญต่อการฟื้นฟูและเปลี่ยนโครงสร้างประเพณีท้องถิ่น การถ่ายทอดภูมิปัญญาระหว่างวัย และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือใหม่ระหว่างโรงเรียน หน่วยงานการศึกษา และภาคประชาสังคม ทำให้ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจและมองเห็นศักยภาพของเยาวชนรุ่นใหม่ที่สามารถสืบสานวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาพื้นเมือง ดังที่ Ueangchokchai et al. (2025) กล่าวไว้ว่า โครงการมีบทบาทสำคัญในการฟื้นฟูประเพณีถ่ายทอดภูมิปัญญาระหว่างวัย และสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่ทำให้ชุมชนเข้มแข็งและยั่งยืน ผ่านการเปิดพื้นที่ให้คนต่างวัยแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันสร้างวัฒนธรรมแห่งการดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน เยาวชนเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น ขณะเดียวกันเครือข่ายระหว่างโรงเรียน หน่วยงานท้องถิ่น ผู้ประกอบการ และภาคประชาสังคมช่วยสนับสนุนให้โครงการบรรลุผลจริง เช่น การร่วมพัฒนาอาชีพหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ กลไกสำคัญอย่างการเล่าเรื่อง การถ่ายทอดภูมิปัญญา และการทำงานร่วมกันไม่เพียงลดช่องว่างระหว่างวัย แต่ยังฟื้นฟูสายสัมพันธ์และเสริมพลังให้ชุมชนสามารถขับเคลื่อนกิจกรรมได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

3. ระดับสังคม โครงการช่วยสร้างพื้นที่สาธารณะใหม่ให้เยาวชนชาติพันธุ์ได้แสดงออก เช่น หน่วยการเรียนรู้หรือสื่อวัฒนธรรมที่เผยแพร่สู่สาธารณะ ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการเสริมสร้างความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้กว้างขวางยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Sangsingkeo & Doungphummes (2020) ที่ว่า พื้นที่เมืองหรือพื้นที่สาธารณะทำหน้าที่เป็นทั้งเวทีและเนื้อหาที่สะท้อนความต้องการและตัวตนของเยาวชน โดยเฉพาะกลุ่มชาติพันธุ์อย่างเด่นชัด เมืองในฐานะพื้นที่กลาง เปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน และกลุ่มชาติพันธุ์ได้แสดงออก แสดงความคิดเห็น และสื่อสารประเด็นที่พวกเขาให้ความสำคัญ ขณะเดียวกัน เมืองหรือพื้นที่สาธารณะยังทำหน้าที่เป็นสารที่สะท้อนวิธีคิด อัตลักษณ์ และเสียงของเยาวชนออกสู่สาธารณะ ผ่านกิจกรรม การสื่อสาร และสื่อสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบ

4. ครูและผู้ปฏิบัติงาน พบว่า พื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้และความยืดหยุ่นของกิจกรรมคือปัจจัยที่ช่วยให้เยาวชนกล้าแสดงออกและพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ ดังที่ Rungreangkulkij et al. (2021) ระบุว่า ผู้สอนต้องสร้างพื้นที่ปลอดภัยและยืดหยุ่นในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนกล้าแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมอย่างเต็มศักยภาพผ่านบรรยากาศที่ไม่ตัดสินกัน การจัดกิจกรรมแบบวงกลม การฟังอย่างลึกซึ้ง และการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำงานกลุ่มย่อย บทบาทสมมติ เกม และการสะท้อนคิด บทเรียนพบว่าพื้นที่ปลอดภัยทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าพูด กล้าตั้งคำถาม และเปิดรับผู้อื่นมากขึ้น ส่วนกิจกรรมที่ยืดหยุ่นช่วยให้ทุกคนมีส่วนร่วมและพัฒนาได้ตามศักยภาพของตนเอง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายมิติ ทั้งด้านการเข้าใจตนเองและผู้อื่น ความไว้วางใจในห้องเรียน ความกล้าแสดงออก และความสามารถในการนำทักษะไปใช้ในชีวิตจริง ส่วนมุมมองของชุมชนสะท้อนให้เห็นถึงความหวังที่มีต่อเยาวชนในฐานะผู้สืบทอดและผู้สร้างสรรค์วัฒนธรรม ขณะที่เยาวชนเองรับรู้ถึงคุณค่าและบทบาทของตนต่อชุมชน การดำเนินโครงการจึงไม่เพียงสร้างการเรียนรู้ แต่ยังสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายต่อโครงสร้างความสัมพันธ์ วัฒนธรรม และสังคมในเชิงลึกและยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับที่ว่ากองทุนพัฒนาศักยภาพเครือข่ายเยาวชนจังหวัดน่านมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจให้เยาวชนกลับมาพัฒนาบ้านเกิด ผ่านการตระหนักรู้ถึงต้นทุนทางวัฒนธรรมของพื้นที่ และการเปิดพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ให้คนรุ่นใหม่ได้สืบสานวัฒนธรรมของชุมชน กระบวนการดังกล่าวทำให้เยาวชนเกิดความมุ่งมั่นในการพัฒนาเครือข่ายของตนเอง ตระหนักถึงบทบาทในการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และรู้สึกภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ทาง

วัฒนธรรมของชุมชน นอกจากนี้ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างคนรุ่นเก่า-รุ่นใหม่ชุมชน และเครือข่ายเยาวชน ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ใหม่ภายในชุมชน ส่งเสริมการต่อยอดวัฒนธรรมอย่างสร้างสรรค์ และขยายเครือข่ายความร่วมมือข้ามชุมชน นำไปสู่การพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรมที่เข้มแข็งและยั่งยืนยิ่งขึ้น

References

Acero, A., Ramirez-Cajiao, M. C., & Baillie, C. (2024). Understanding community engagement from practice: A phenomenographic approach to engineering projects. *Frontiers in Education, 9*, 1–17. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1386729

Andresen, L., Boud, D., & Cohen, R. (2000). Experience-based learning. In G. Foley (Ed.), *Understanding adult education and training* (pp. 225–239). Allen & Unwin.

Boyd, E. M., & Fales, A. W. (1983). Reflective learning: Key to learning from experience. *Journal of Humanistic Psychology, 23*(2), 99–117. https://doi.org/10.1177/0022167883232011

Clark, S. G., & Wallace, R. L. (2015). Integration and interdisciplinarity: Concepts, frameworks, and education. *Policy Sciences, 48*(2), 233–255. https://doi.org/10.1007/s11077-015-9210-4

Fazey, I., Fazey, J. A., & Fazey, D. M. A. (2005). Learning more effectively from experience. *Ecology and Society, 10*(2). https://www.jstor.org/stable/26267749

Golding, C. (2009). Inte*grating the disciplines: Successful interdisciplinary*. Centre for the Study of Higher Education, The University of Melbourne.

Haas, O. (2019). Lefebvre in Palestine: Anti-colonial de-colonisation and the right to the city. In M. E. Leary-Owhin & J. P. McCarthy (Eds.), *The*

Routledge handbook of Henri Lefebvre, the city and urban society (pp. 40–49). Routledge.

Hakim, M. N., Hidayat, W., & Jusrianto, J. (2025). Language, identity, and survival: An ethnographic study on the revitalization of the Limola language in South Sulawesi. *Frontiers in Sociology, 10*, 1–14. https://doi.org/10.3389/fsoc.2025.1686828

Hercz, M., Pozsonyi, F., & Flick-Takács, N. (2021). Supporting a sustainable way of life-long learning in the frame of challenge-based learning. *Discourse and Communication for Sustainable Education, 11*(2), 45–64. https://doi.org/10.2478/dcse-2020-0018

Jennings, V., Floyd, M. F., Shanahan, D., Coutts, C., & Sinykin, A. (2017). Emerging issues in urban ecology: Implications for research, social justice, human health, and well-being. *Population and Environment, 39*(1), 69–86. https://doi.org/10.1007/s11111-017-0276-0

Johnson, L., & Adams, S. (2011). *Challenge based learning: The major findings of the implementation project*. The New Media Consortium.

Laungaramsri, P. (2003). Ethnic identity and marginalization [in Thai]. In P. Laungaramsri (Ed.), *Ethnic identity and marginalization* (pp. 1–26). Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation).

Laungaramsri, P. (2019). Youth culture [in Thai]. *Journal of Social Sciences, Chiang Mai University, 22*(1), 25–52.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space*. Blackwell.

Mangkhang, C., Siripongnapat, V., Nguanchu, K., & Buttong, C. (2024). Alternative education approaches to promoting seamless learning for non-formal education learners in remote areas [in Thai]. *Journal of Learning Sciences and Education, 3*(2), 67–88.

Mangkhang, C., Srathongchun, K., & Nuansawan, P. (2025). Paradoxes of teaching Thailand's history in Chiang Mai marginal schools [in Thai]. *Journal of Multidisciplinary Academic Research and Development (JMARD), 7*(3), 190–210.

Miller, M., & Boix Mansilla, V. (2004). *Thinking across perspectives and disciplines*. Interdisciplinary Studies Project, Project Zero, Harvard Graduate School of Education.

Nindum, K., Kritawanich, A., Promsit, S., & Sanghan, K. (2019). The youth development guideline as a communicator for ethnic tourism promotion in Mae Chan District, Chiang Rai Province [in Thai]. *Journal of Management Science Chiangrai Rajabhat University, 14*(1), 221–237.

Nuangchalerm, P. (2015). Service learning [in Thai]. *Prae-wa Kalasin Journal of Kalasin Rajabhat University, 2*(1), 9–18.

Ono, A., & Ichii, R. (2019). Business students' reflection on reflective writing assessments. *Journal of International Education in Business, 12*(2), 247–260. https://doi.org/10.1108/JIEB-08-2018-0036

Phrakhrusutakunalongkorn, & Sucitto, P. T. (2025). Buddhism and the integration of modern science [in Thai]. *Journal of Buddhist Innovation and Management, 8*(1), 324–337.

Rungreangkulkij, S., Khankamphoch, T., Aimanothai, Y., & Onopas, S. (2021). Experiential learning: A safe space for learning [in Thai]. *Humanity and Social Science Journal, Ubon Ratchathani University, 12*(1), 89–110.

Sánchez-García, R., & Reyes-de-Cózar, S. (2025). Enhancing project-based learning: A framework for optimizing structural design and implementation-A systematic review with a sustainable focus. *Sustainability, 17*(11), 1–24. https://doi.org/10.3390/su17114978

Sangsingkeo, N., & Doungphummes, N. (2020). Guidelines for creating a media, information and digital literacy society: When “inclusive cities” can be both “media” and “message” to create change [in Thai]. *Journal of Journalism, 13*(1), 135–159.

Sooksena, S., & Wongpuntusate, W. (2020). Challenge based learning: To promote problem solution challenged in current circumstance of students [in Thai]. *Journal of Education Silpakorn University, 18*(1), 106–117.

Srathongchun, K. (2025). Learning management approaches for promoting citizenship and inclusive coexistence in multicultural schools in Chiang Rai Province [in Thai]. *Journal of Psychological Educational and Social Sciences Research, 21*(2), 14–28.

Swanson, E. R. (1979). Working with other disciplines. *American Journal of Agricultural Economics, 61*(5), 849–859. https://doi.org/10.2307/3180338

Torbert, W. R. (1972). *Learning from experience: Toward consciousness*. Columbia University Press.

Ueangchokchai, C., Vayachuta, P., Nopas, D.-siri, & Meepan, W. (2025). Developing intergenerational relationships to create the new meaning of careers [in Thai]. *Panyapiwat Journal, 17*(1), 194–210.

Wade, R. C. (2008). Service learning. In L. S. Levstik & C. A. Tyson (Eds.), *Handbook of research in social studies education* (pp. 109-123). New York, NY: Routledge.

แนวทางพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว: กรณีศึกษากิจกรรมมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น

Guidelines for Developing Japanese-Speaking Tour Guide Skills through Tour Guiding Activities: A Case Study of Japanese-Speaking Tour Guide Activities

ชาคริยา ชุมมวล[1]

Chakhariya Chummuel

Received: March 24, 2026/ Revised: June 12, 2026/ Accepted: June 19, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับการประเมินตนเองของนักศึกษาหลังเข้าร่วมกิจกรรมนำเที่ยว สำรวจความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นต่อการปฏิบัติหน้าที่ของนักศึกษา และเสนอแนวทางพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่นและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี 30 คน และนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น 19 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมนำเที่ยวพื้นที่อีสานใต้ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินตนเองและแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาประเมินความสามารถในการดูแลนักท่องเที่ยว ในระดับสูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.89) และประเมินความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและสถานที่ท่องเที่ยว ในระดับต่ำที่สุด (ค่าเฉลี่ย 3.81) ในส่วนของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น พบว่าพึงพอใจด้านความเป็นมิตรและการให้บริการของมัคคุเทศก์ ในระดับสูงที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.89) และพึงพอใจด้านความรู้และการอธิบายของมัคคุเทศก์ ในระดับต่ำที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.26) ข้อมูลเชิงคุณภาพพบว่านักศึกษาได้พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและความกล้าแสดงออก

[1] อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: chakhariya.c@ubu.ac.th

เพิ่มเติม ขณะที่นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นเสนอให้ปรับปรุงด้านการสื่อสารและทักษะภาษาญี่ปุ่น เทคนิคการสื่อสารของมัคคุเทศก์ และการบริหารจัดการเวลา จากผลการศึกษาผู้วิจัยเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว 3 แนวทาง ได้แก่ (1) การเชื่อมโยงองค์ความรู้กับการสื่อสารแบบฉับพลัน (2) การเสริมสร้างเทคนิคการนำเที่ยว และ (3) การยกระดับการดูแลนักท่องเที่ยวด้วยจิตบริการ อย่างไรก็ตาม แม้กิจกรรมนำเที่ยวภายใต้กรอบแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) นี้จะช่วยเสริมทักษะการดูแลนักท่องเที่ยวและเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น แต่ยังไม่เพียงพอที่จะพัฒนาความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและความสามารถในการอธิบายเป็นภาษาญี่ปุ่นได้อย่างมืออาชีพ สะท้อนให้เห็นช่องว่างระหว่างการฝึกปฏิบัติในรายวิชากับมาตรฐานการทำงานของมัคคุเทศก์จริง ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยวต่อไป

คำสำคัญ: ทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น กิจกรรมนำเที่ยว การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว

Abstract

This study aimed to examine students' levels of self-assessment after participating in a guided tour activity, investigate Japanese tourists' satisfaction with students' performance, and propose guidelines for developing Japanese-speaking tour guide skills. The sample consisted of 30 students from the Japanese Language and Communication Program at Ubon Ratchathani University and 19 Japanese tourists who participated in a tour activity in the Southern part of Northeastern Thailand. Data were collected through self-assessment forms and satisfaction questionnaires. Quantitative data were analyzed using means and standard deviations, while qualitative data were analyzed through content analysis.

The results showed that students rated their ability to take care of tourists at the highest level (mean = 3.89), whereas they rated their knowledge of Thailand and tourist attractions at the lowest level (mean = 3.81). Regarding

Japanese tourists, the highest level of satisfaction was found in guides' friendliness and service (mean = 4.89), while the lowest level of satisfaction was found in guides' knowledge and explanations (mean = 4.26). Qualitative findings revealed that students developed additional skills, particularly teamwork and self-confidence. Japanese tourists also suggested improvements in communication skills, Japanese language proficiency, tour guiding communication techniques, and time management. Based on these findings, the study proposes three approaches for developing Japanese-speaking tour guide skills through guided tour activities: (1) bridging knowledge with spontaneous communication, (2) enhancing tour guiding techniques, and (3) strengthening tourist care through a service-minded approach. However, although guided tour activity were based on the framework of experiential learning to help enhance students' tourist service skills and confidence in Japanese communication, they remain insufficient for developing an in-depth knowledge of tourist attractions and providing professional-level explanations in Japanese. This highlights a gap between practical training in the course and the professional standards required of real tour guides, suggesting an important issue for the further development of Japanese language education for tourism.

Keywords: Japanese Tour Guide Skills, Guided Tour Activities, Experiential Learning, Japanese for Tourism

บทนำ

การเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นในฐานะภาษาต่างประเทศในปัจจุบัน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารภาษาญี่ปุ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนจึงให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติจริงเพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นเพิ่มเติมจากการเรียนรู้ในชั้นเรียน การจัดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (experiential learning) จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้และ

ทักษะต่าง ๆ ในสถานการณ์จริงได้โดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ภาษาญี่ปุ่นในบริบทการท่องเที่ยวที่ผู้เรียนจะใช้ทักษะภาษาญี่ปุ่นในการอธิบายข้อมูลทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ควบคู่ไปกับการดูแลนักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่จำเป็นของมัคคุเทศก์ การจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ไม่เพียงส่งเสริมทักษะทางภาษาเท่านั้นแต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการเป็นมัคคุเทศก์ของผู้เรียนอีกด้วย

การสอนภาษาญี่ปุ่นระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย มีความพยายามที่จะเชื่อมโยงการสอนภาษาเข้ากับบริบทการท่องเที่ยวโดยจัดกิจกรรมที่บูรณาการทักษะทางภาษาร่วมกับการฝึกปฏิบัติจริง การศึกษาในช่วงแรก นักวิชาการชาวญี่ปุ่นในประเทศไทยได้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ทดลองนำเที่ยวเป็นภาษาญี่ปุ่นและนำเสนอผลสัมฤทธิ์ของกิจกรรมผ่านการประเมินตนเองของผู้เรียนและความคิดเห็นของชาวญี่ปุ่นที่เข้าร่วม (Nosaka, 2004; Ono, 2005; Yoshida, 2005) ตลอดจนรายงานการปฏิบัติจริงที่อธิบายขั้นตอนการจัดกิจกรรมมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นและข้อสังเกตของผู้สอน (Nakamura, 2012) มีงานวิจัยที่นำเสนอแนวทางการสอนภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยวโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Honganurak, 2010; Phonlabutra, 2017) และในระยะหลังนี้มีงานวิจัยที่ศึกษาทัศนคติของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมฝึกปฏิบัติมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น (Maneephong & Saito, 2020; Sapsurit et al., 2024) จะเห็นได้ว่าการศึกษาที่ผ่านมาได้นำเสนอการจัดการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมในหลายมิติ อย่างไรก็ตาม ควรมีการรวบรวมความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นหลังเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนสภาพการณ์ปัจจุบันและสอดคล้องกับบริบทการท่องเที่ยวในปัจจุบัน

นอกจากนี้ หลักสูตรภาษาญี่ปุ่นและการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ภาษาญี่ปุ่นสำหรับมัคคุเทศก์ รวมถึงกิจกรรมฝึกปฏิบัติจริง ณ สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในประเทศไทย ผู้วิจัยซึ่งรับผิดชอบสอนรายวิชานี้ได้จัดกิจกรรมฝึกปฏิบัติมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2562 จึงเห็นความจำเป็นในการศึกษาการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมฝึกปฏิบัตินำเที่ยว รวมถึงมุมมองของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยวในบริบทปัจจุบัน และเติมเต็มองค์ความรู้ด้านการสอนภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยวในระดับอุดมศึกษาให้ทันสมัยยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการประเมินตนเองของนักศึกษาเกี่ยวกับทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นหลังเข้าร่วมกิจกรรมนำเที่ยว

2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นต่อทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมนำเที่ยว

3. เพื่อหาแนวทางพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว

กรอบแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

Dewey (1938) เสนอแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (experiential learning) โดยมองว่าการศึกษาที่แท้จริงเกิดจากการลงมือปฏิบัติผ่านประสบการณ์ที่มีคุณภาพ ประสบการณ์ที่ไม่ดีอาจขัดขวางการเรียนรู้ ในขณะที่ประสบการณ์ที่ดีจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้ในอนาคต ประสบการณ์ดังกล่าวเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสภาพแวดล้อม นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับกระบวนการการสะท้อนคิดของผู้เรียนเพื่อเปลี่ยนประสบการณ์ให้เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย Kolb (1984) ได้ขยายแนวคิดข้างต้นโดยเสนอวงจรการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การมีประสบการณ์รูปธรรม การสังเกตและสะท้อนคิด การสรุปเป็นแนวคิดนามธรรม และการนำไปทดลองปฏิบัติ โดยเน้นว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเปลี่ยนผ่านประสบการณ์ไปสู่ความรู้ผ่านกระบวนการที่ครบถ้วนทั้งวงจร

2. ทักษะที่จำเป็นของมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น

Fujita & Tanaka (2016, อ้างถึงใน Tanaka et al, 2020, pp.118-131) ระบุว่าความรู้และทักษะที่สำคัญของล่ามมัคคุเทศก์ （通訳案内士） ประกอบด้วย มีความรู้เกี่ยวกับประเทศที่จะนำชม รู้ข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว มีทักษะการจัดการเส้นทางการท่องเที่ยวและสามารถนำเที่ยวได้ มีจิตบริการ มีทักษะการสื่อสารและเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม รวมถึงสามารถสื่อสารภาษาต่างประเทศได้ในระดับดีเยี่ยม

จากผลการสำรวจของสำนักงานการท่องเที่ยวประเทศญี่ปุ่น (Japan Tourism Agency, 2024) ซึ่งเก็บข้อมูลโดยสอบถามนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่เคยใช้บริการมัคคุเทศก์ พบว่านักท่องเที่ยวมักใช้บริการมัคคุเทศก์เมื่อเดินทางไปยังสถานที่ทางประวัติศาสตร์ เช่น วัด ปราสาท โบราณสถาน โดยคาดหวังให้มัคคุเทศก์มีความรู้ครอบคลุม

ทั้งด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม อาหารท้องถิ่น แหล่งท่องเที่ยวเฉพาะถิ่น วิถีชีวิตของชุมชน รวมถึงผลิตภัณฑ์และหัตถกรรมท้องถิ่น นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับทัศนคติและบุคลิกภาพของมัคคุเทศก์ เช่น เป็นมิตร เข้าใจความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรม สื่อสารเข้าใจง่าย สามารถปรับตัวตามสถานการณ์และรับมือกับเหตุฉุกเฉินได้ดี เป็นต้น ผลการสำรวจนี้สะท้อนให้เห็นถึงความคาดหวังของผู้รับบริการโดยตรง สอดคล้องกับแนวคิดของ Fujita & Tanaka (2016) ข้างต้น โดยเฉพาะด้านความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับพื้นที่นั้น ๆ ทักษะการสื่อสารและจิตบริการ

สำหรับมุมมองของตัวมัคคุเทศก์ซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติงาน Chiba & Takada (2010) ได้ศึกษาทักษะที่จำเป็นสำหรับมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร ผ่านการสัมภาษณ์มัคคุเทศก์มืออาชีพ 10 คน ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าทักษะทางภาษาที่สำคัญมากที่สุดคือการพูดและการฟัง รองลงมาคือการอ่าน ส่วนการเขียนจำเป็นน้อยที่สุด นอกจากนี้มัคคุเทศก์ควรมีความรู้เกี่ยวกับประเทศของตน สามารถอธิบายให้คนญี่ปุ่นเข้าใจง่าย เช่น การเปรียบเทียบเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของไทยกับยุคสมัยของญี่ปุ่น ควบคู่ไปกับมีความเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม รวมถึงสามารถสังเกตและตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการในธุรกิจนำเที่ยวเองก็มีมุมมองต่อทักษะที่จำเป็นของมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นเช่นเดียวกัน งานวิจัยของ Takashima (2011) ได้สัมภาษณ์พนักงานบริษัทนำเที่ยวในประเทศมาเลเซีย พบว่าความสามารถที่คาดหวังจากมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นที่ไม่ใช่เจ้าของภาษามี 2 ประเด็น ได้แก่ ความสามารถทางภาษา และความสามารถในการสร้างความพึงพอใจให้แก่นักท่องเที่ยว โดยไม่ได้คาดหวังความสามารถทางภาษาในระดับสูงมาก ระดับเทียบเท่าการสอบวัดระดับภาษาญี่ปุ่นระดับ 3 แบบระบบเดิม（旧３級）ก็เพียงพอต่อการปฏิบัติงาน แต่เน้นให้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ในด้านการสร้างความพึงพอใจมัคคุเทศก์ควรมีจิตบริการ มีความเข้าใจสังคมและวัฒนธรรม สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมุ่งมั่นในการทำงาน

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าทักษะที่จำเป็นของมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นประกอบด้วย 1) ทักษะทางภาษา 2) ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และบริบทท้องถิ่น 3) ทักษะการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม 4) ทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และ 5) จิตบริการ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้เป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการออกแบบเครื่องมือในการเก็บข้อมูลในงานวิจัยนี้

3. แนวทางการนำเที่ยวของมัคคุเทศก์

การปฏิบัติงานของมัคคุเทศก์จำเป็นต้องประยุกต์ใช้เทคนิคการนำเที่ยวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถดูแลนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย Wannathanom (2008) กล่าวว่ามัคคุเทศก์ควรเลือกใช้เทคนิคการนำเที่ยวให้เหมาะสมกับประเภทของแหล่งท่องเที่ยว เช่น การนำชมวัดควรให้ข้อมูลความเป็นมา สถาปัตยกรรม และพุทธศิลป์อย่างถูกต้อง ขณะที่การนำชมแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติควรชี้ให้เห็นจุดเด่นของสถานที่ พร้อมสอดแทรกแนวคิดด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติ อีกทั้งยังได้กล่าวถึงเทคนิคอื่น ๆ เช่น เทคนิคการพูดบนรถ ว่าหากมัคคุเทศก์ต้องการให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาคารหรือสถานที่ต่าง ๆ ที่รถเคลื่อนผ่าน ให้ใช้วิธีผายมือแทนการชี้ และควรปรับความเร็วของการพูดให้สัมพันธ์กับความเร็วของรถด้วย รวมทั้งควรคำนึงถึงรายละเอียดต่าง ๆ ระหว่างนำชม เช่น การเลือกตำแหน่งการยืนที่ไม่บังทัศนียภาพ การรอให้นักท่องเที่ยวพร้อมก่อนค่อยอธิบาย และการควบคุมการเดินชมให้เป็นระเบียบ เป็นต้น

นอกจากนี้ การนำเที่ยวที่สามารถสร้างความประทับใจให้นักท่องเที่ยวได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยทักษะการสื่อสารที่ดี มัคคุเทศก์จึงควรมีทักษะในการสื่อความหมายเพื่อการท่องเที่ยว (Interpretation for Tourism) เพื่อถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจในเรื่องราวที่นำเสนอจนสามารถตระหนักถึงคุณค่าของสถานที่ท่องเที่ยวได้ โดยอาจใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่ช่วยให้ผู้ฟังเข้าถึงและจดจำได้ง่าย เช่น การใช้คำเปรียบเทียบที่ใกล้ตัว การหลีกเลี่ยงคำศัพท์เฉพาะทาง และการเลือกวิธีนำเสนอให้เหมาะสมกับกลุ่มนักท่องเที่ยว อย่างไรก็ตาม หากมัคคุเทศก์ขาดทักษะดังกล่าวแล้ว อาจส่งผลให้ไม่สามารถสร้างความเข้าใจและความประทับใจแก่นักท่องเที่ยวได้อย่างเต็มที่ (Department of Tourism, 2015) เทคนิคการนำเที่ยวและรูปแบบการสื่อสารเหล่านี้ล้วนสะท้อนถึงคุณภาพและความเป็นมืออาชีพของมัคคุเทศก์

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดกิจกรรมฝึกปฏิบัติมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นในมหาวิทยาลัยในประเทศไทยส่วนใหญ่มักจัดในพื้นที่ที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคย ได้แก่ สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตั้งของสถาบันการศึกษา เช่น จังหวัดนครปฐม จังหวัดกาญจนบุรี จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา และกรุงเทพมหานคร จัดทัวร์จำลองแบบระยะสั้นครึ่งวันหรือหนึ่งวัน และแบบที่มีระยะเวลานานขึ้น 2 วัน 1 คืน และมีชาวญี่ปุ่นเข้าร่วมกิจกรรมด้วย ได้แก่

อาจารย์ชาวญี่ปุ่นในสถาบันการศึกษา รวมถึงเปิดรับสมัครนักท่องเที่ยวอาสาสมัครชาวญี่ปุ่นร่วมด้วย (Nosaka, 2004; Ono, 2005; Yoshida, 2005; Nakamura, 2012; Maneephong & Saito, 2020; Supsurit et al., 2024) ในกระบวนการจัดกิจกรรมผู้เรียนมีส่วนร่วมตั้งแต่เตรียมพร้อมวางแผนเส้นทางการท่องเที่ยว แบ่งหน้าที่รับผิดชอบและเตรียมบทพูดนำชมเป็นภาษาญี่ปุ่นด้วยตนเอง นอกจากนี้ ในบางกิจกรรมยังมอบหมายให้ผู้เรียนรับผิดชอบหลายบทบาท เช่น หัวหน้าทัวร์ มัคคุเทศก์ เจ้าหน้าที่บริษัททท่องเที่ยว เป็นต้น (Ono, 2005) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาทหน้าที่ของมัคคุเทศก์รวมถึงกระบวนการจัดการนำเที่ยวด้วย

นอกจากนี้ ยังมีขั้นตอนการประเมินตนเองของผู้เรียนร่วมกับการประเมินจากนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่เข้าร่วมกิจกรรมนี้ด้วย ในส่วนของการประเมินตนเองของผู้เรียนการศึกษาของ Nosaka (2004) Ono (2005) Yoshida (2005) และ Nakamura (2012) ใช้แบบสอบถามที่ให้ระบุความคิดเห็นอย่างอิสระหรือการเขียนรายงานหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม พบว่านักศึกษาตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างภาษาญี่ปุ่นในห้องเรียนกับภาษาญี่ปุ่นในชีวิตจริง มีความมั่นใจในการใช้ภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น มีแรงจูงใจในการใช้ภาษาญี่ปุ่น เข้าใจบทบาทหน้าที่ของมัคคุเทศก์ดีขึ้นและต้องการพัฒนาตัวเองเพื่อเป็นมัคคุเทศก์

ในส่วนของการประเมินจากนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นมีรูปแบบและเกณฑ์การประเมินที่หลากหลาย ได้แก่ Nosaka (2004) เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวตอบแบบสอบถามโดยแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ในขณะที่การศึกษาของ Ono (2005) และ Yoshida (2005) กำหนดเกณฑ์การประเมินไว้ชัดเจน โดย Ono (2005) ประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ การปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย ความสามารถในการอธิบายรายละเอียดทัวร์ ความสามารถในการใช้ภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน และความสามารถทางภาษาญี่ปุ่น เช่นเดียวกับ Yoshida (2005) ที่ได้กำหนดให้นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นประเมินผลการนำเที่ยว 5 หัวข้อ ได้แก่ ความพึงพอใจต่อทัวร์ วิธีการดูแลทัวร์ ความชัดเจนในการอธิบาย ความสามารถในการสื่อสาร และพฤติกรรมที่แสดงออกต่อนักท่องเที่ยว ผลการประเมินส่วนใหญ่มีแนวโน้มสอดคล้องกันคือสะท้อนว่านักศึกษายังใช้ภาษาญี่ปุ่นไม่คล่องในสถานการณ์ทั่วไป ควรเตรียมพร้อมคาดการณ์คำถามที่อาจถูกถามและเตรียมคำตอบไว้ล่วงหน้า รวมถึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวอย่างรอบด้าน

นอกจากนี้ งานวิจัยในช่วงหลังได้ขยายการศึกษาไปสู่การสำรวจทัศนคติของผู้เรียนต่อกิจกรรมฝึกปฏิบัติมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น ได้แก่ งานวิจัยของ Maneephong & Saito (2020) และ Supsurit et al. (2567) ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อกิจกรรมดังกล่าว โดยเฉพาะด้านการสร้างโอกาสในการแสดงศักยภาพของผู้เรียนและส่งเสริมความกล้าแสดงออก อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวยังไม่ได้ศึกษาครอบคลุมถึงรายละเอียดแนวทางการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นของผู้เรียน โดยเฉพาะผลการปฏิบัติงานนำเที่ยวในสถานการณ์จริง

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น พบว่าการประเมินตนเองของผู้เรียนช่วยสะท้อนให้เห็นถึงการสร้างแรงจูงใจและสำรวจทัศนคติ ขณะที่การประเมินจากนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นช่วยสะท้อนระดับทักษะมัคคุเทศก์ในมุมมองของผู้ใช้บริการจริง อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ศึกษาทั้งสองมุมมองโดยอ้างอิงองค์ประกอบของทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นอย่างเป็นระบบยังมีจำกัด ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงจะศึกษาเพื่อหาแนวทางการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นจากสองมุมมอง ได้แก่ นักศึกษาผู้เข้าร่วมกิจกรรมและนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น โดยใช้กรอบทักษะที่จำเป็นของมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นเป็นหลักในการวิเคราะห์ข้อมูล และจะใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อทำความเข้าใจประเด็นการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นอย่างลึกซึ้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการจัดกิจกรรม

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมนำเที่ยวพื้นที่อีสานใต้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว หลักสูตรภาษาญี่ปุ่นและการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่นสำหรับมัคคุเทศก์เพื่อนำเที่ยวในประเทศไทยรวมถึงการฝึกปฏิบัติการนำเที่ยว กิจกรรมนี้จัดระหว่างวันที่ 7-8 กันยายน พ.ศ. 2567 ระยะเวลา 2 วัน 1 คืน ณ จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรภาษาญี่ปุ่นและการสื่อสาร ชั้นปีที่ 4 ที่เรียนวิชาภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว ในภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน ร่วมกับนักศึกษาและอาจารย์ชาวญี่ปุ่นจากมหาวิทยาลัยโกเบ ประเทศญี่ปุ่น จำนวน 19 คน โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ที่เข้าร่วมผ่านการเรียนภาษาญี่ปุ่นระดับกลางตามหลักสูตรแล้ว

ผู้วิจัยแบ่งนักศึกษาชาวไทยออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 7-8 คน มอบหมายให้แต่ละกลุ่มเตรียมบทพูดนำเที่ยวเป็นภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมถึงวางแผนและเตรียมขั้นตอนการดูแลนักท่องเที่ยวตลอดกระบวนการด้วยตัวเอง อาจารย์ประจำวิชามีบทบาทเป็นผู้สังเกตุการณ์และให้คำปรึกษา ก่อนออกเดินทางนักศึกษาได้ฝึกจำลองสถานการณ์เสมือนจริงทุกขั้นตอน

Table 1 กำหนดการกิจกรรมและหน้าที่ความรับผิดชอบของนักศึกษา

กำหนดการ	หน้าที่รับผิดชอบ
วันที่ 1 (ช่วงเช้า) 8:00 เดินทางจากมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี 9:00 วัดพระธาตุหนองบัว 12:00 รับประทานอาหารเที่ยง	กลุ่มที่ 1 เช็ครายชื่อนักท่องเที่ยว พูดเปิดทัวร์และแนะนำกำหนดการ ให้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับจังหวัดอุบลราชธานี ข้อควรระวังในการเข้าวัด นำชมวัดพระธาตุหนองบัว
วันที่ 1 (ช่วงบ่าย) 14:00 ชมการแสดงช้าง ณ ศูนย์คชศึกษา จ.สุรินทร์ 18:00 รับประทานอาหารเย็นบุฟเฟหมูกะทะ 19:00 เข้าที่พัก ณ โรงแรม จ.บุรีรัมย์	กลุ่มที่ 2 ให้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับจังหวัดสุรินทร์ อธิบายวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับช้าง ข้อควรระวังในการท่องเที่ยว นำชมหมู่บ้านช้าง พูดปิดทัวร์ในวันแรกและแจ้งกำหนดการวันถัดไป รวมถึงประสานงานการเช็คอินเข้าที่พัก
วันที่ 2 (ช่วงเช้า) 8:00 ออกเดินทางจากโรงแรมที่พัก 9:30 ปราสาทพนมรุ้ง จ. บุรีรัมย์ 11:00 ปราสาทเมืองต่ำ จ. บุรีรัมย์	กลุ่มที่ 3 ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดบุรีรัมย์ ประวัติศาสตร์ อารยธรรมขอม นำชมโบราณสถานสำคัญ ได้แก่ ปราสาทพนมรุ้งและปราสาทเมืองต่ำ พร้อมให้คำแนะนำด้านมารยาทในการชมสถานที่
วันที่ 2 (ช่วงบ่าย) 12:30 รับประทานอาหารกลางวัน จ.สุรินทร์ 17:00 เดินทางถึงมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี	กลุ่มที่ 4 จัดกิจกรรมสันทนาการระหว่างเดินทางบนรถบัส ให้ข้อมูลเกี่ยวกับจังหวัดศรีสะเกษ กล่าวปิดทัวร์และอำนวยความสะดวกในการส่งนักท่องเที่ยว

2. ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน ข้อมูลเชิงปริมาณเก็บข้อมูลจากแบบประเมินตนเองของนักศึกษาและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น

และข้อมูลเชิงคุณภาพเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามคำถามปลายเปิดสอบถามนักศึกษาและนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม นำเสนอผลการศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณในรูปแบบของสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ระบุผู้ให้ข้อมูลด้วยรหัส เช่น TS1 หมายถึงนักศึกษาชาวไทยคนที่ 1 และ JT1 หมายถึงนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นคนที่ 1

ผลการศึกษา

1. ระดับการประเมินตนเองของนักศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นหลังเข้าร่วมกิจกรรมนำเที่ยว

กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 30 คน ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลผ่านแบบประเมินตนเองของนักศึกษาหลังสิ้นสุดกิจกรรม ผลการศึกษาแสดงในตาราง 2

Table 2 ระดับการประเมินตนเองของนักศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น

หัวข้อการประเมินตนเอง	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ระดับ
1. ความสามารถในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น	**3.84**	**0.79**	**มาก**
1.1 สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเป็นภาษาญี่ปุ่นได้	3.33	0.61	ปานกลาง
1.2 สามารถสื่อสารภาษาญี่ปุ่นในการดูแลนักท่องเที่ยวได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง (เช่น การบอกทาง การนัดหมายเวลา การแนะนำซื้อของที่ระลึก เป็นต้น)	3.47	0.68	ปานกลาง
1.3 รู้สึกว่าทักษะการพูดภาษาญี่ปุ่นของตนเองพัฒนาขึ้น	4.27	0.64	มาก
1.4 รู้สึกว่าทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของตนเองพัฒนาขึ้น	4.30	0.70	มาก
2. ความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและสถานที่ท่องเที่ยว	**3.81**	**0.79**	**มาก**
2.1 สามารถค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประเทศไทยเพื่อเตรียมบทบรรยายนำเที่ยวเป็นภาษาญี่ปุ่นได้	3.97	0.81	มาก
2.2 สามารถให้ข้อมูลเสริมหรือเล่าเกร็ดความรู้อื่น ๆ เกี่ยวกับประเทศไทยระหว่างนำเที่ยวได้	3.57	0.68	มาก
2.3 มีความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น	4.07	0.69	มาก
2.4 มีความสนใจเกี่ยวกับประเทศไทย เช่น ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ขนมธรรมเนียม วิถีชีวิตของคนไทย มากขึ้น	3.63	0.89	มาก

หัวข้อการประเมินตนเอง	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ระดับ
3. ความสามารถในการดูแลนักท่องเที่ยว	**3.89**	**0.75**	**มาก**
3.1 มีจิตบริการ ดูแลและสามารถปรับตัวเข้ากับนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้	4.33	0.71	มาก
3.2 สามารถสังเกตความต้องการของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นและตอบสนองความต้องการนั้นได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง	4.03	0.67	มาก
3.3 สามารถทำกิจกรรมระหว่างการนำเที่ยวเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีและสร้างความประทับใจให้กับนักท่องเที่ยว	3.77	0.68	มาก
3.4 สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสม	3.43	0.68	ปานกลาง

ผลการศึกษาจากตาราง 2 พบว่านักศึกษาประเมินตนเองว่ามีความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการเป็นมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การดูแลนักท่องเที่ยว (ค่าเฉลี่ย 3.89 S.D.=0.75) รองลงมาคือความสามารถในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น (ค่าเฉลี่ย 3.84 S.D.=0.79) และความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและสถานที่ท่องเที่ยว (ค่าเฉลี่ย 3.81 S.D.=0.79)

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่านักศึกษาประเมินตนเองในระดับมากจำนวน 9 ข้อ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ มีจิตบริการ ดูแลและสามารถปรับตัวเข้ากับนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้ (ค่าเฉลี่ย 4.33 S.D.=0.71) นักศึกษาประเมินตนเองในระดับปานกลาง 3 ข้อ ได้แก่ สามารถสื่อสารภาษาญี่ปุ่นในการดูแลนักท่องเที่ยวได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง (ค่าเฉลี่ย 3.47 S.D.=0.68) สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 3.43 S.D.=0.68) และสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเป็นภาษาญี่ปุ่นได้ (ค่าเฉลี่ย 3.33 S.D.=0.61)

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพของนักศึกษา

งานวิจัยนี้ได้รวบรวมความคิดเห็นเพิ่มเติมจากนักศึกษาจำนวน 30 คน (TS1-TS30) จากคำถามปลายเปิดในแบบสอบถามที่นักศึกษาแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระเกี่ยวกับทักษะที่ได้รับและทักษะที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยยึดกรอบแนวคิดจากแบบประเมินตนเองเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เบื้องต้น พบประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

2.1 ความสามารถในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น

นักศึกษาบางส่วน (4 ใน 30 คน) สะท้อนว่ากิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะการพูดเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะการมีโอกาสสนทนากับชาวญี่ปุ่นในสถานการณ์จริงทำให้กล้าสื่อสารมากขึ้น แม้ว่าบางครั้งจะไม่สามารถใช้รูปประโยคหรือไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้อง แต่ก็สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ เช่น TS16 ระบุว่า *“คนญี่ปุ่นถามตลอดเวลา ทำให้เราได้พูดบ่อยมาก ๆ นั่นเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะในห้องเรียนเราได้เรียนแค่ในบทเรียน แต่พอไปเจอเหตุการณ์จริงมันทำให้ต้องดิ้นรนพูดภาษาญี่ปุ่นในชีวิตประจำวัน”* นอกจากนี้ ยังมีนักศึกษา (4 ใน 30 คน) ระบุว่าตนเองรู้สึกว่าทักษะการฟังดีขึ้นอย่างชัดเจน เช่น TS30 ระบุว่า *“คิดว่าได้พัฒนาทักษะด้านการฟังมากที่สุด เนื่องจากเมื่อทำหน้าที่เป็นมัคคุเทศก์ต้องคอยถามลูกทัวร์ตลอดว่าเป็นอย่างไร หรือเรื่องต่าง ๆ ที่ลูกทัวร์สอบถามมาต้องตั้งใจฟังและจับประเด็นให้ดี”*

อย่างไรก็ตาม แม้จะประเมินว่าตนเองมีพัฒนาการด้านการพูดและการฟังภาษาญี่ปุ่นดีขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม ยังมีนักศึกษา (7 ใน 30 คน) ที่ยังต้องการพัฒนาทักษะการพูดและการฟังเพิ่มเติมโดยเฉพาะความลื่นไหลในการสนทนา การคิดและพูดโต้ตอบอย่างรวดเร็ว เช่น TS4 ระบุว่าต้องการ *“ด้นสดต่อหน้าคนอื่น พูดให้มีความเป็นมืออาชีพยิ่งขึ้น”* สอดคล้องกับ TS6 ที่ระบุว่าต้องการ *“พูดคุยให้ไหลลื่นและพูดสิ่งที่อยากพูดได้โดยไม่คิดนาน”* นอกจากนี้ ยังมีนักศึกษาบางส่วน (3 ใน 30 คน) ที่ตระหนักถึง ความจำเป็นในการพัฒนาคลังคำศัพท์และความรู้ด้านไวยากรณ์ โดยมองว่าการมีคำศัพท์ที่เพียงพอและความเข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์อย่างถูกต้องจะช่วยให้สามารถเรียบเรียงประโยคและถ่ายทอดสิ่งที่จะต้องการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น TS7 ระบุว่าต้องการพัฒนา *"ด้านภาษาเรื่องไวยากรณ์ คำศัพท์ การเรียงประโยคให้ถูกต้อง ต้องมีคำศัพท์ในสมองให้เยอะกว่านี้"*

2.2 ความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและสถานที่ท่องเที่ยว

มีนักศึกษาเพียง 1 คน ที่กล่าวว่าตนเองได้พัฒนาทักษะด้านนี้หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมโดย TS18 ระบุว่า *“ได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ใหม่ ๆ ของไทย”* อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะที่ยังต้องพัฒนาเพิ่มเติม พบว่ายังมีนักศึกษาบางคน (6 ใน 30 คน) ที่ตระหนักถึงความสำคัญในการเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และสถานที่ต่าง ๆ ให้มีความรู้รอบด้าน โดยเฉพาะส่วนที่อยู่นอกเหนือหน้าที่ของตนโดยตรง เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับตอบคำถามหรือรับมือกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการนำเที่ยว เช่น TS23 ระบุว่าต้องการ *“หาข้อมูลเพิ่มเติมที่มากกว่า*

เรื่องราวของสิ่งนั้นๆ เช่น อาจารย์...(ชื่อชาวญี่ปุ่น) ได้เข้ามาถามว่าทำไมในศาสนาฮินดูถึงเชื่อเรื่องวัว วัดมีประโยชน์อย่างไร ใช้ทำอะไร เราควรที่จะศึกษาข้อมูลให้ลึกมากยิ่งขึ้น"

2.3 ความสามารถในการดูแลนักท่องเที่ยว

นักศึกษากว่า 8 ใน 30 คน ได้สะท้อนว่าตนเองได้พัฒนาทักษะในการดูแลนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การสร้างความประทับใจ และการตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น TS18 ระบุว่า *"ได้เรียนรู้การจัดการกับคนกลุ่มใหญ่ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด"* รวมถึง TS6 ที่ระบุว่า *"สามารถพานักท่องเที่ยวไปทำสิ่งที่ต้องการได้ เช่น สั่งอาหารให้ พาไปซื้อของที่ระลึก สามารถทำสิ่งที่นักท่องเที่ยวคาดหวังและอธิบายสิ่งที่นักท่องเที่ยวอยากรู้ได้"*

ถึงแม้จะได้เรียนรู้ทักษะการดูแลนักท่องเที่ยวในสถานการณ์ต่างๆ แล้ว นักศึกษา 6 ใน 30 คน ยังตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างความสัมพันธ์และประสบการณ์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยว และต้องการพัฒนาทักษะด้านนี้เพิ่มขึ้น เช่น TS12 ระบุว่า *"มีความรู้สึกอยากดูแลนักท่องเที่ยว อยากทำให้ผู้ร่วมทริปมีความสุข"* และ TS27 ระบุว่า *"ควรกล้าที่จะเข้าไปให้ความช่วยเหลือมากขึ้น"*

นอกเหนือจากทักษะทั้ง 3 ด้านตามกรอบแนวคิดเบื้องต้น ยังพบประเด็นสำคัญอื่นๆ ที่นักศึกษาได้พัฒนาจากการเข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่

2.4 การทำงานร่วมกับผู้อื่น

มีนักศึกษา 6 ใน 30 คน สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีมและการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านประสบการณ์จริงระหว่างการนำเที่ยว เช่น TS2 ระบุว่า *"ได้ทักษะการทำงานเป็นทีมมากขึ้น คอยติดต่อประสานงานกับคนขับรถกับการนำเสนอของทีมได้"* และ TS27 ที่ระบุว่าได้พัฒนา *"ด้านการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น พูดคุยกับผู้อื่นมากขึ้นกว่าปกติ"* และมีนักศึกษา 2 ใน 30 คน ระบุว่าต้องการพัฒนาด้านนี้เพิ่มเติม โดย TS16 ระบุว่าต้องการพัฒนา "การสื่อสารกันเองระหว่างไกด์จากกลุ่มหนึ่งไปอีกกลุ่มหนึ่ง" และ TS29 ระบุว่าต้องการพัฒนา "ทักษะการสื่อสารการทำงานภายในกลุ่ม" สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาเข้าใจความสำคัญของการประสานงานที่ดีของทีมเพื่อจะได้สามารถจัดการทัวร์และดูแลนักท่องเที่ยวได้อย่างราบรื่น

2.5 ความกล้าแสดงออก

มีนักศึกษา 6 ใน 30 คน ได้สะท้อนว่ามีความมั่นใจในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่นและกล้าแสดงออกมากขึ้น เช่น TS3 ระบุว่า *“กล้าที่จะพูดกับคนญี่ปุ่นแม้ว่าไวยากรณ์และรูปประโยคจะไม่ถูก แต่คนญี่ปุ่นสามารถเข้าใจและพยายามทวนคำถามที่เราต้องการจะสื่อ จึงกล้าที่จะพูดมากขึ้น”* และพบว่ามีนักศึกษา 1 ใน 30 คน ได้พิจารณาตนเองหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม โดย TS30 ระบุว่า *“อยากให้ตนเองมีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนามากกว่านี้ด้วย”* ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง

3. ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นต่อทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา

กลุ่มตัวอย่างคือนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นจำนวน 19 คน ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นหลังสิ้นสุดกิจกรรม ผลการศึกษาแสดงในตาราง 3

Table 3 ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นต่อทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา

หัวข้อความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ระดับ
1. ความรู้และการอธิบายของมัคคุเทศก์	**4.26**	**0.70**	**มาก**
1.1 การอธิบายด้วยภาษาญี่ปุ่นของมัคคุเทศก์ชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.21	0.79	มาก
1.2 มัคคุเทศก์มีความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไทย	4.47	0.61	มากที่สุด
1.3 คำตอบของมัคคุเทศก์ต่อคำถามต่าง ๆ มีความชัดเจนและตรงประเด็น	4.11	0.66	มาก
2. ความเป็นมิตรและการให้บริการของมัคคุเทศก์	**4.89**	**0.36**	**มากที่สุด**
2.1 มัคคุเทศก์เป็นมิตรและให้ความช่วยเหลืออย่างเหมาะสม	5	0	มากที่สุด
2.2 การบริการและการเอาใจใส่ของมัคคุเทศก์เหมาะสมและน่าประทับใจ	4.84	0.37	มากที่สุด
2.3 การตอบสนองของมัคคุเทศก์เป็นไปอย่างรวดเร็วและสุภาพ	4.84	0.5	มากที่สุด

หัวข้อความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ระดับ
3. ความสามารถในการแก้ไขปัญหาของมัคคุเทศก์	**4.40**	**0.70**	**มาก**
3.1 มัคคุเทศก์สามารถจัดการกับปัญหาหรือเหตุขัดข้องที่เกิดขึ้นระหว่างทัวร์ได้อย่างเหมาะสม	4.42	0.69	มาก
3.2 มัคคุเทศก์สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว	4.37	0.68	มาก
3.3 ความพึงพอใจต่อการจัดการปัญหาของมัคคุเทศก์เมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด	4.42	0.77	มาก

ผลการวิจัยจากตาราง 3 พบว่านักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นพึงพอใจต่อทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยประเด็นที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ความเป็นมิตรและการให้บริการของมัคคุเทศก์ (ค่าเฉลี่ย 4.89 S.D.=0.36) รองลงมาคือ ความสามารถในการแก้ไขปัญหาของมัคคุเทศก์ (ค่าเฉลี่ย 4.40 S.D.=0.70) และความรู้และการอธิบายของมัคคุเทศก์ (ค่าเฉลี่ย 4.26 S.D.=0.70)

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่านักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นพึงพอใจระดับมากที่สุด 4 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ มัคคุเทศก์เป็นมิตรและให้ความช่วยเหลืออย่างเหมาะสม (ค่าเฉลี่ย 5 S.D.=0) ส่วนหัวข้อที่นักท่องเที่ยวพึงพอใจน้อยที่สุดคือ คำตอบของมัคคุเทศก์ต่อคำถามต่างๆ มีความชัดเจน (ค่าเฉลี่ย 4.11 S.D.=0.66)

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น

จากการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นจำนวน 19 คน (JT1-JT19) โดยใช้คำถามปลายเปิดในแบบสอบถาม 2 หัวข้อ ได้แก่ ความประทับใจต่อมัคคุเทศก์ และข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง พบประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

4.1 ความประทับใจต่อมัคคุเทศก์

(1) ความรู้และการอธิบายของมัคคุเทศก์

พบว่ามีนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น 7 ใน 19 คน กล่าวถึงจุดเด่นของนักศึกษาในการฝึกปฏิบัติงานมัคคุเทศก์ว่าสามารถสื่อสารภาษาญี่ปุ่นได้ดี เช่น JT6 ระบุว่า 「言い回しが日本の艶と全く同じで、まるで日本のツアーに参加しているようでした。」 *(ใช้สำนวนภาษาเหมือนกับคนญี่ปุ่นเลย ทำให้รู้สึกเหมือนกำลังร่วมทัวร์ในญี่ปุ่น)* อีกทั้งยังกล่าวว่านักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น รวมถึงสามารถ

เลือกนำเสนอเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นได้ดี เช่น JT19 ระบุว่า *「それぞれのグループが担当するところで日本人が興味を持ちそうな内容の説明があって、イサーンの文化や歴史について勉強できました。よく調べているなと思いました。」(แต่ละกลุ่มอธิบายเรื่องที่น่าสนใจสำหรับชาวญี่ปุ่น ทำให้ได้เรียนรู้วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของอีสาน เห็นได้ว่ามีการเตรียมข้อมูลมาอย่างดี)* นอกจากนี้ยังกล่าวว่านักศึกษาสามารถตอบคำถามต่าง ๆ ได้ชัดเจนและเหมาะสม โดยเฉพาะให้คำแนะนำเกี่ยวกับอาหารและของฝาก ซึ่งเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อนักท่องเที่ยว เช่น JT10 ระบุว่า *「お土産やご飯のおすすめを聞いたら適格に答えてくれたこと。」(เมื่อถามเกี่ยวกับของฝากหรืออาหารที่แนะนำ ก็ตอบได้อย่างเหมาะสม)*

(2) ความเป็นมิตรและการให้บริการของมัคคุเทศก์

นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ (14 ใน 19 คน) ประทับใจการปฏิบัติงานของนักศึกษาโดยเฉพาะด้านจิตบริการ ความเข้าถึงง่ายและเป็นกันเอง ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรตลอดการเดินทาง เช่น JT14 ระบุว่า *「ガイドしてくださった方全員のホスピタリティが一番良いと思いました。旅行の始まりから終わりまで、私たちが安全で楽しく過ごせるようにたくさん助けてくれました。」(ทุกคนมีจิตบริการสูงมาก ตั้งแต่เริ่มจนจบทัวร์ ดูแลให้เราปลอดภัยและสนุกตลอดการเดินทาง)* นอกจากนี้ นักศึกษายังเอาใจใส่และตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวอย่างรวดเร็ว รวมถึงสังเกตปฏิกิริยาและความรู้สึกของนักท่องเที่ยวอยู่เสมอเพื่อให้แน่ใจว่าทุกคนสามารถเพลิดเพลินกับทัวร์ร่วมกันได้ เช่น JT17 ระบุว่า*「ガイドとしてこちら側の反応を伺ったり確認したりしながら進行していたため、取り残されることなくツアーを楽しむことができました。」(มัคคุเทศก์คอยสังเกตและตรวจสอบปฏิกิริยาของเรา ทำให้สามารถสนุกกับทัวร์ได้โดยไม่รู้สึกว่าถูกละเลย)*

(3) ความสามารถในการแก้ไขปัญหาของมัคคุเทศก์

พบว่ามีนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นเพียง 1 คน ที่กล่าวถึงความสามารถของนักศึกษาฝึกปฏิบัติงานมัคคุเทศก์ในการจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด JT1 ระบุว่า *「予定が変わった時も適切に対応し、集合の時間などをみんなに伝えてくれた。でも良かったです。」(เมื่อกำหนดการเปลี่ยน เขาก็รับมือได้อย่างเหมาะสม และแจ้งเวลานัดหมายให้ทุกคนทราบ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี)*

นอกเหนือจากกรอบแนวคิดหลัก 3 ด้าน ที่ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ยังพบประเด็นอื่นเพิ่มเติม ได้แก่ การสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(4) การสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน

นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น 8 ใน 19 คน ได้สะท้อนถึงความประทับใจต่อการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ซึ่งช่วยให้ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายระหว่างเดินทางบนรถบัส นักศึกษาได้จัดกิจกรรมสันทนาการอย่างเหมาะสม เช่น เกม การร้องคาราโอเกะ และการพูดคุยอย่างเป็นกันเอง ดังที่ JT2 ระบุว่า *「常に私たちお客さんを楽しませそうをしている点がすごく良かったです。私たちが暇になったり退屈しないように常に配慮してくれていたように感じます。バスの時間や移動中も常に私たちのことを気にかけ、ゲームやカラオケをしてくれたおかげでとても楽しく過ごすことができました。」(จุดที่ดีมากคือความพยายามที่จะทำให้ลูกค้าสนุกตลอด รู้สึกได้ว่าพวกเขาคอยดูแลไม่ให้เราว่างหรือเบื่อ ระหว่างเดินทางบนรถบัสก็คอยเอาใจใส่ จัดเกมและคาราโอเกะ ทำให้เราใช้เวลาอย่างสนุกสนาน)*

4.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

(1) ทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่น

นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นได้ตั้งข้อสังเกตทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา ได้แก่ ปัญหาด้านไวยากรณ์ พบข้อผิดพลาดในการใช้คำช่วย และการผันคำกริยาระหว่างรูปปัจจุบันกับรูปอดีต ซึ่งอาจทำให้ผู้ฟังเข้าใจลำดับเหตุการณ์ผิดได้ ดังตัวอย่างที่ JT18 ระบุว่า *「現在形と過去形を間違えていた。それによって次の行動がわからないことが時々あった。」(มีปัญหาเรื่องรูปปัจจุบันและรูปอดีต ทำให้บางครั้งไม่รู้ว่าจากนี้จะทำอะไร)* ปัญหาด้านการออกเสียง JT9 มีข้อสังเกตว่านักศึกษาออกเสียงไม่ถูกต้อง ไม่ชัดเจน เช่น เสียงขุ่น เสียงยาว และการแบ่งวรรคคำ ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจของผู้ฟัง *「濁点や長音(ー)が省略されてしまうときがあって、少し分かりにくいこともありました。また、単語ごとに区切れていて、話の流れがつかみにくいこともありました。」(บางครั้งไม่ออกเสียงตัวอักษรที่มีเสียงขุ่นหรือเสียงยาว ทำให้เข้าใจยากเล็กน้อย และแบ่งจังหวะออกเสียงเป็นคำ ๆ ทำให้จับจังหวะการพูดยาก)* และปัญหาเรื่องการเลือกใช้สำนวนภาษาไม่เหมาะสม แม้จะถูกต้องตามหลักไวยากรณ์แต่ไม่เหมาะสมกับบทบาทของมัคคุเทศก์ เช่น JT8 ระบุว่า*「『質問があったら聞いてもいいですよ～』という一言はわかりらしかったですが、ガイドが使う言葉としてはあまり聞かないかなという印*

象を持ちました。」(คำพูดว่า"ถ้ามีคำถามก็ถามได้นะ" เข้าใจนะ แต่รู้สึกว่าไม่ค่อยได้ยินมัคคุเทศก์ใช้กัน)

(2) เทคนิคการสื่อสารของมัคคุเทศก์

ได้แก่ การควบคุมระดับเสียงและตำแหน่งในการพูดเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ยินทั่วถึงและชัดเจน นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นบางรายไม่ได้ยินเสียงอธิบาย โดยเฉพาะเมื่ออยู่ในสถานที่กลางแจ้งหรือเมื่ออยู่ด้านหลังของกลุ่ม เช่น JT10 ระบุว่า*「ガイドをしてくれている時に屋外でやっていたこともあり、声が聞こえにくかった。また、専門的な知識の説明は少し聞きとりづらいこともあった。」(ไม่ค่อยได้ยินเสียงตอนที่นำชมนอกอาคาร และการอธิบายความรู้เฉพาะทางบางครั้งก็ฟังเข้าใจยากเล็กน้อย)* นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นบางส่วนได้ตั้งข้อสังเกตว่าบางครั้งเริ่มอธิบายเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในขณะที่นักท่องเที่ยวยังมาถึงไม่พร้อมกัน ดังที่ JT18 ระบุว่า *「遺跡の前での説明です。お客様が全員そろう前に説明を始めてしまったことがあった。」(การอธิบายหน้าโบราณสถาน มีบ้างที่เริ่มอธิบายก่อนที่ลูกค้าจะมาครบ)* สถานการณ์ดังกล่าวอาจทำให้นักท่องเที่ยวบางส่วนไม่ได้รับรู้ข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวอย่างครบถ้วน ดังนั้น มัคคุเทศก์ควรให้ความสำคัญกับการสังเกตความพร้อมของนักท่องเที่ยว และรอให้เดินทางมาครบก่อนเริ่มนำชม

นอกจากนี้ นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นรู้สึกว่านักศึกษาบรรยายภาษาญี่ปุ่นไม่เป็นธรรมชาติเนื่องจากยึดติดกับการอ่านสคริปต์มากเกินไป ดังที่ JT17 ระบุว่า *「スクリプトを読むことに集中してした人もいたため、今何について説明されているのか分からなくなってしまうことがありました。」(มีคนที่เอาแต่อ่านสคริปต์ ทำให้บางครั้งไม่รู้ว่ากำลังอธิบายเรื่องอะไร)* ซึ่งทำให้ผู้ฟังรู้สึกไม่เชื่อมโยงกับการบรรยายของมัคคุเทศก์ ในทางตรงกันข้าม นักท่องเที่ยวชื่นชมนักศึกษาที่สามารถอธิบายโดยไม่พึ่งพาสคริปต์ เพราะทำให้รู้สึกเป็นธรรมชาติและสร้างความประทับใจได้ ดังที่ JT11 ระบุว่า *「アドリブができる人(スクリプトなしでも話ができる人)はとても好印象でした。」(รู้สึกประทับใจมากกับคนที่พูดได้โดยไม่ต้องใช้สคริปต์)*

ทั้งนี้ นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นยังได้เสนอแนะว่านักศึกษาควรให้ข้อมูลอย่างครบถ้วนรอบด้าน เช่น ข้อควรระวังต่าง ๆ เกี่ยวกับการนำของต้องห้ามกลับประเทศ ดังที่ JT2 ระบุว่า *「おみやげの紹介がありましたが、日本に持って帰ることのできないものもあるので、その説明もあると良い。」(มีการแนะนำของฝากก็จริง แต่มีของบางอย่างที่เอากลับญี่ปุ่นไม่ได้ ถ้ามีคำอธิบายส่วนนี้ก็จะดี)* อีกทั้งยังเสนอว่าควรมี

ปฏิสัมพันธ์กับนักท่องเที่ยวโดยตั้งคำถามเป็นระยะระหว่างการบรรยาย ดังที่ JT8 เสนอแนะว่า*「こまめに問いかけることで、聞き手をより楽しませることができるのでではないか。」(หากถามคำถามเป็นระยะๆ จะทำให้ผู้ฟังสนุกมากขึ้น)*

(3) การบริหารจัดการเวลา

นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นพบปัญหาเรื่องการบริหารจัดการเวลาไม่เป็นไปตามกำหนดการ นักท่องเที่ยวบางคนรู้สึกว่ากำหนดการไม่ชัดเจน มีการเปลี่ยนแปลงรวมถึงการจัดการเวลาที่ไม่สอดคล้องกับกำหนดการที่วางเอาไว้ ดังที่ JT4 ระบุว่า *「スケジュールが遅れてしまうことが多かったと感じた。なので、その管理や声かけがもっとできたらいいと思った。」(รู้สึกว่ากำหนดการล่าช้าบ่อยครั้ง ควรจัดการและสื่อสารให้มากกว่านี้)* จึงมีข้อเสนอแนะว่ามัคคุเทศก์ควรให้ข้อมูลว่าจะใช้เวลาเที่ยวชมแต่ละสถานที่นานแค่ไหน และต่อไปจะเดินทางไปไหน จะช่วยให้นักท่องเที่ยวรู้สึกสบายใจมากขึ้น ดังที่ JT16 ระบุว่า *「次の滞在はいつまでか、次にどこに行くか言っていただけると、スケジュールが分かりやすくてありがたい。」(หากบอกว่าจะอยู่ชมจนถึงเมื่อไหร่ แล้วไปไหนต่อไป จะช่วยทำให้เข้าใจกำหนดการได้ดีขึ้น)*

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาระดับการประเมินตนเองของนักศึกษาและประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่เข้าร่วมกิจกรรมนำเที่ยวในพื้นที่อีสานใต้ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ผลการประเมินตนเองของนักศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่น

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาประเมินตนเองเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่านักศึกษาประเมินว่าตนเองมีความสามารถด้านการดูแลนักท่องเที่ยวมากที่สุด รองลงมาคือด้านความสามารถในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น และความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและสถานที่ท่องเที่ยว เมื่อพิจารณาในระดับรายข้อ พบว่านักศึกษาประเมินตนเองว่ามีจิตบริการ ดูแลและสามารถปรับตัวเข้ากับนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้ระดับสูงที่สุด ในขณะที่ประเมินตนเองว่าสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเป็นภาษาญี่ปุ่นได้ระดับต่ำสุด

นอกจากนี้ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากความคิดเห็นของนักศึกษาผ่านคำถามปลายเปิด พบว่ากิจกรรมนำเที่ยวนี้ช่วยพัฒนาทักษะของนักศึกษา 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสามารถในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น นักศึกษาได้ฝึกทักษะการฟังและการสนทนาในสถานการณ์จริง และตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาตนเองให้สามารถพูดได้ฉับพลัน สนทนาโต้ตอบได้รวดเร็วยิ่งขึ้น รวมถึงการเพิ่มพูนคำศัพท์และไวยากรณ์ 2) ด้านความรู้เกี่ยวกับประเทศไทย นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญในการเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว เพื่อเตรียมพร้อมในการตอบคำถามระหว่างการนำเที่ยว 3) ด้านความสามารถในการดูแลนักท่องเที่ยว นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนา 4) ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และ 5) ความกล้าแสดงออก

ผลการศึกษาที่พบว่านักศึกษาประเมินตนเองว่ามีความสามารถด้านการดูแลนักท่องเที่ยวระดับสูงที่สุด อาจเนื่องมาจากรูปแบบของกิจกรรมนำเที่ยวที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการดูแลนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นในสถานการณ์จริง สอดคล้องการศึกษาของ Yoshida (2005, p.91) ที่ระบุว่ากิจกรรมฝึกประสบการณ์มัคคุเทศก์ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานของมัคคุเทศก์ การดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยว และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ผลการศึกษานี้จึงสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะวิชาชีพ โดยเฉพาะการดูแลนักท่องเที่ยวซึ่งเป็นทักษะการปฏิบัติงานภาคสนามที่ไม่สามารถฝึกฝนได้ครบถ้วนในชั้นเรียนเพียงช่องทางเดียว จึงทำให้นักศึกษาตระหนักถึงการพัฒนาทักษะของตนเองได้เด่นชัดที่สุด

ในอีกด้านหนึ่ง นักศึกษาประเมินตนเองด้านความรู้เกี่ยวกับประเทศไทยและสถานที่ท่องเที่ยวในระดับต่ำที่สุด และเมื่อพิจารณารายข้อ ก็พบว่านักศึกษาประเมินความสามารถของตนเองในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเป็นภาษาญี่ปุ่น ซึ่งจัดอยู่ในด้านความสามารถในการสื่อสารภาษาญี่ปุ่น ในระดับต่ำที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนประสบปัญหาทั้งในด้านองค์ความรู้และทักษะภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่นักศึกษาระบุว่าต้องการเพิ่มคลังคำศัพท์เฉพาะทางไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่น และองค์ความรู้เกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวเพิ่มเติมเพื่อจะได้สามารถตอบคำถามหรือให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวได้ทันที ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับ Ono (2005, p. 80) ที่กล่าวว่าในกิจกรรมนำเที่ยวผู้เรียนชาวไทยบางรายระบุว่าประสบ

ปัญหาในการตอบคำถามเป็นภาษาญี่ปุ่นเกี่ยวกับรายละเอียดของสถานที่ท่องเที่ยว สะท้อนให้เห็นว่าเมื่อได้ลองปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมนำเที่ยวนี้แล้ว ผู้เรียนเห็นถึงความแตกต่างระหว่าง การเรียนภาษาญี่ปุ่นในชั้นเรียนกับการสื่อสารจริงในชีวิตประจำวันรวมถึงการสื่อสารในงานอาชีพเฉพาะทาง รวมถึงผู้เรียนมองเห็นข้อจำกัดของตนเองและเกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาความสามารถในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

นอกจากนี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากคำถามปลายเปิด พบว่านักศึกษาได้พัฒนาทักษะเพิ่มเติมอีก 2 ประเด็น ได้แก่ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และความกล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับ Ono (2005, p.80) ที่พบว่าผู้เรียนชาวไทยมีความมั่นใจมากขึ้นเมื่อสามารถสื่อสารให้คนญี่ปุ่นเข้าใจได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Maneephong & Saito (2020) และ Sapsurit et al. (2024) ที่พบว่านักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมฝึกปฏิบัติมัคคุเทศก์มีทัศนคติเชิงบวกต่อกิจกรรม โดยระบุว่ากิจกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงศักยภาพและกล้าแสดงออกมากขึ้น ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์กิจกรรมนำเที่ยวในงานวิจัยนี้ไม่เพียงจะช่วยพัฒนาทักษะวิชาชีพมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางสังคมและบุคลิกภาพของผู้เรียนด้วย

2. ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นต่อทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นของนักศึกษา

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากตาราง 3 พบว่านักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นพึงพอใจด้านความเป็นมิตรและการให้บริการของมัคคุเทศก์ ในระดับสูงที่สุด รองลงมาคือด้านความสามารถและการแก้ไขปัญหาของมัคคุเทศก์ ด้านความรู้และการอธิบายของมัคคุเทศก์ ตามลำดับ เมื่อพิจารณาระดับรายข้อ พบว่านักท่องเที่ยวพึงพอใจต่อความเป็นมิตรและให้ความช่วยเหลืออย่างเหมาะสมในระดับสูงที่สุด ในขณะที่พึงพอใจต่อความชัดเจนและตรงประเด็นในการตอบคำตอบของมัคคุเทศก์ในระดับต่ำที่สุด

นอกจากนี้ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวผ่านคำถามปลายเปิด พบว่านักท่องเที่ยวประทับใจการนำเที่ยวของนักศึกษา 4 ประเด็นได้แก่ 1) มีความรู้และอธิบายเป็นภาษาญี่ปุ่นได้ดี 2) เป็นมิตรและมีจิตบริการ 3) สามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม และ 4) สร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน รวมถึงได้เสนอแนะเพื่อปรับปรุง 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การสื่อสารและทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่น 2) เทคนิคการสื่อสารของมัคคุเทศก์ และ 3) การบริหารจัดการเวลา

นอกจากนี้ ผลการวิจัยโดยรวมยังสะท้อนให้เห็นถึงความสอดคล้องระหว่างการประเมินตนเองของนักศึกษากับความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น โดยเฉพาะในด้านความเป็นมิตรและจิตบริการที่ทั้งสองฝ่ายต่างประเมินในระดับสูงสุด ซึ่งชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมนำเที่ยวนี้สามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักศึกษาได้ดีและนักท่องเที่ยวรับรู้ได้จริง ความเป็นมิตรและจิตบริการนี้ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของวิชาชีพมัคคุเทศก์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Athasart et al. (2010, pp. 52-58) ที่สำรวจความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติต่อมัคคุเทศก์และพบว่าคุณลักษณะที่ควรพัฒนามากที่สุดคือทัศนคติ ได้แก่ การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี การมีใจรักการบริการ และความภาคภูมิใจในวิชาชีพ รองลงมาคือ บุคลิกภาพ ทักษะ และความรู้ ตามลำดับ ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่านักท่องเที่ยวชาวต่างชาติให้ความสำคัญกับมนุษยสัมพันธ์และจิตบริการในการสร้างความประทับใจเบื้องต้นมากกว่าความรู้หรือทักษะภาษาเพียงอย่างเดียว

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาได้ชี้ให้เห็นว่าทักษะด้านความรู้และการอธิบายของมัคคุเทศก์เป็นสิ่งที่นักศึกษาควรพัฒนาเพิ่มเติมอย่างเร่งด่วน เนื่องจากนักศึกษาประเมินตนเองด้านนี้น้อยที่สุดซึ่งสอดคล้องกับนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่พึงพอใจด้านนี้น้อยที่สุดเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความชัดเจนและตรงประเด็นในการตอบคำถามของมัคคุเทศก์ สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษามีข้อจำกัดเรื่องการสื่อสารแบบฉับพลันหรือการให้ข้อมูลที่อยู่นอกเหนือจากบทบรรยายที่เตรียมไว้ ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากระดับทักษะทางภาษาและการขาดการเตรียมข้อมูลที่รอบด้าน ส่งผลให้การสื่อสารในสถานการณ์จริงไม่ราบรื่นเท่าที่ควร ข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นในงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการได้รับข้อมูลป้อนกลับจากนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นโดยตรงทำให้นักศึกษาได้รับรู้ถึงความต้องการที่แท้จริงจากผู้ใช้บริการจริง ซึ่งเป็นหนึ่งในแรงจูงใจให้นักศึกษาตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่นในระดับวิชาชีพและและทักษะอื่นๆ มากขึ้น

3. แนวทางการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว

จากการข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพที่สะท้อนผ่านการฝึกปฏิบัติงานมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นภาคสนาม ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนวทางในการพัฒนาทักษะมัคคุเทศก์ภาษาญี่ปุ่นผ่านกิจกรรมนำเที่ยว 3 แนวทาง เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนจัดเรียนการสอนภาษาญี่ปุ่นเพื่อการท่องเที่ยว ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 เชื่อมโยงองค์ความรู้กับการสื่อสารแบบฉับพลัน

ผู้วิจัยเสนอให้ปรับรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้ความสำคัญกับการฝึกฝนการสื่อสารแบบฉับพลัน การฝึกคาดการณ์คำถามและการตอบคำถามจากนักท่องเที่ยวที่ไม่ได้เตรียมตัวล่วงหน้า รวมถึงการฝึกทำความเข้าใจข้อมูลของสถานที่ท่องเที่ยวอย่างรอบด้าน ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาสามารถเรียบเรียงและถ่ายทอดข้อมูลด้วยภาษาของตนเองได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การฝึกใช้เทคนิคการพากย์ทัวร์แบบมัคคุเทศก์อาชีพยังช่วยให้นักศึกษาสามารถเลือกนำเสนอเฉพาะข้อมูลที่สำคัญได้อย่างเหมาะสม ช่วยลดการพึ่งพาสคริปต์ระหว่างการนำเที่ยวได้ ข้อเสนอนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านการนำเที่ยวเข้ากับทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่น ทำให้การสื่อสารเป็นธรรมชาติและสร้างความประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยวได้มากขึ้น

ข้อเสนอแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาครั้งนี้ที่พบว่านักศึกษาที่นำชมสถานที่ท่องเที่ยวมีแนวโน้มยึดติดกับการอ่านตามสคริปต์ ทำให้การสื่อสารในสถานการณ์จริงไม่เป็นธรรมชาติ ทั้งนี้ จากผลการศึกษาของ Ono (2005, pp. 81-82) ได้กล่าวถึงข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นว่าผู้ที่ฝึกปฏิบัติงานมัคคุเทศก์ควรคาดการณ์คำถามที่อาจได้รับและเตรียมแนวทางการตอบไว้ล่วงหน้า รวมถึงควรศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวอย่างรอบด้าน นอกจากนี้ Maneephong & Saito (2020, p. 118) พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานมัคคุเทศก์ของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นชาวไทยยังขาดกระบวนการฝึกสื่อสารภาษาญี่ปุ่นแบบอิสระโดยไม่พึ่งพาสคริปต์ สอดคล้องกับ Tanaka et al. (2020, pp. 124-125) ที่ชี้ให้เห็นว่าการฝึกจำลองสถานการณ์ตอบคำถามที่คาดไม่ถึง ไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารแต่ยังมีส่วนสำคัญในการขัดเกลาความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อีกด้วย

3.2 เสริมสร้างเทคนิคการนำเที่ยว

ผู้วิจัยเสนอให้เสริมสร้างเทคนิคการนำเที่ยว โดยเน้นการสื่อสารแบบสองทางเพื่อการมีส่วนร่วมมากกว่าการบรรยายนำชมเพียงฝ่ายเดียว รวมถึงการฝึกทักษะนำชม เช่น การจัดตำแหน่งยืน การควบคุมระดับเสียงของมัคคุเทศก์ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับข้อมูลอย่างทั่วถึง ผลการศึกษาในงานวิจัยนี้ยังพบว่าท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น 8 ใน 19 คน ประทับใจกิจกรรมสันทนาการที่ช่วยสร้างบรรยากาศระหว่างการเดินทาง จึงควรส่งเสริมจุดเด่นดังกล่าวควบคู่กับการพัฒนาทักษะการบริหารจัดการทัวร์ให้เป็นไปตามเวลาที่กำหนด เนื่องจากนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับความตรงต่อเวลา ควรฝึกให้ผู้เรียน

สามารถสื่อสารและแจ้งข้อมูลแก่นักท่องเที่ยวเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกำหนดการ เพื่อให้นักท่องเที่ยวรู้สึกไม่เป็นกังวลและสร้างความมั่นใจในการนำเที่ยวของมัคคุเทศก์ ข้อเสนอแนะดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sawangpol (2019, p. 25) ที่ศึกษาความคาดหวังและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวต่อการใช้ภาษาอังกฤษและเนื้อหาการบรรยายของมัคคุเทศก์ชาวไทยในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเสนอแนะว่ามัคคุเทศก์ควรสร้างบรรยากาศในการสื่อสารสองทางเพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างมัคคุเทศก์กับนักท่องเที่ยว

3.3 ยกระดับการดูแลนักท่องเที่ยวด้วยจิตบริการ

ผลการศึกษาในงานวิจัยนี้ พบว่านักศึกษาประเมินตนเองด้านการดูแลนักท่องเที่ยวในระดับสูงที่สุด และนักท่องเที่ยวก็มีความพึงพอใจด้านดังกล่าวในระดับสูงเช่นเดียวกัน สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาสามารถใช้ทักษะด้านจิตบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเสนอแนะให้พัฒนาทักษะนี้อย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นให้ผสานลักษณะนิสัยความมีมิตรไมตรี ความเป็นกันเองและเข้าถึงง่ายของคนไทยเข้ากับแนวคิดการบริการแบบโอโมเตนาชิของญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับความละเอียดอ่อน ใส่ใจในการให้บริการโดยไม่คาดหวังสิ่งตอบแทน (Pongtanalert, 2021, pp. 35-43) การผสมผสานจุดเด่นของทั้งสองวัฒนธรรมจะช่วยยกระดับคุณภาพการบริการของมัคคุเทศก์ได้

แนวทางการพัฒนาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความสำคัญของทัศนคติการบริการในวิชาชีพมัคคุเทศก์ โดย Kaewjarus (2021, p.288) ระบุว่าการมีใจรักในงานบริการเป็นหนึ่งในคุณลักษณะสำคัญของมัคคุเทศก์ในศตวรรษที่ 21 เช่นเดียวกัน ผลสำรวจของ Japan Tourism Agency (2024) ที่ชี้ให้เห็นว่านักท่องเที่ยวคาดหวังทัศนคติด้านความเป็นมิตรของมัคคุเทศก์มากกว่าความสามารถด้านการสื่อสาร นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับ Pimonsompong (2023, p.8) ที่อธิบายว่าการปลูกฝังทัศนคติด้านจิตบริการจำเป็นต้องอาศัยการอบรมให้ความรู้และการฝึกปฏิบัติงาน เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างเป็นมืออาชีพและมีใจรักงานบริการอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เน้นกระบวนการสะท้อนคิดของผู้เรียนตามแนวคิดของ Dewey (1983) จึงยังไม่ครอบคลุมวงจรการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของ Kolb (1984) ในขั้นสรุปหลักการและนำไปทดลองใช้อีกครั้ง หากงานวิจัยในอนาคตสามารถออกแบบกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 ขั้นตอน น่าจะช่วยเพิ่มผลลัพท์การเรียนรู้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

References

Athasart, C., Lertteerada, S., & Poopittayastaporn, K. (2010). Guidelines for tour guide development for tourism industry [In Thai]. *Srinakharinwirot Research and Development Journal of Humanities and Social Sciences, 2*(Suppl.1), 52–63.

Chiba, M., & Takada, T. (2010). Requirements for Japanese language tour guides based in Bangkok: Based on interviews with veteran guides [In Japanese]. *Bulletin of Japanese Language Education, The Japan Foundation Bangkok Japanese Cultural Center, 7*, 51–60.

Department of Tourism. (2015). *Interpretation for ecotourism, historical, and cultural attractions* [In Thai]. V.T.K Printing.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Honganurak, V. (2010). The method teaching by a project to teach for Japanese tourism 2 [In Thai]. *Rajabhat Chiangmai Research Journal, 11*(2), 39–52.

Japan Tourism Agency. (2024). *Survey results on the needs required of guide personnel* [In Japanese]. https://www.mlit.go.jp/kankocho/content/001751680.pdf

Kaewjarus, A. (2021). The potential of Thai tourist guides in the 21st century [In Thai]. *Panyapiwat Journal, 13*(3), 283–296.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.

Maneephong, B., & Saito, T. (2020). Learners' attitudes toward Japanese guide projects on tourist attractions in Phranakhon Si Ayutthaya Province in a Japanese for tourist guide course [In Thai]. *Journal of Ayutthaya Studies, 12*(2), 107–120.

Nakamura, I. (2012). Teaching Japanese language for tourism that is not specialized for the tourism industry: A case of a course taught at a university Japanese language department in Thailand [In Japanese]. *The Journal of Japanese Language Education Methods, 19*(2), 28–29.

Nosaka, C. (2004). A practical report on a one-day guide training conducted by fourth-year tourism students [In Japanese]. *Bulletin of Japanese Language Education, The Japan Foundation Bangkok Japanese Cultural Center, 1*, 143–147.

Ono, N. (2005). A practical report on the Kanchanaburi simulated tour conducted by third-year students in the tourism program [In Japanese]. *Bulletin of Japanese Language Education, The Japan Foundation Bangkok Japanese Cultural Center, 2*, 71–84.

Phonlabutra, K. (2017). Development of directions for learning and teaching Japanese with project-based learning for Japanese learners in higher education [In Thai]. *JSN Journal, 7*(2), 65–82.

Pimonsompong, C. (2023). Tourism system: Driving through hospitality [In Thai]. *Journal of Southern Technology, 16*(2), 119–129.

Pongtanalert, K. (2021). *Omotenashi: The spirit of Japanese hospitality* [In Thai]. WeLearn.

Sapsurit, C., Weera-anantamit, K., & Piyaratwanakul, S. (2024). The guideline for practical activity organizing to Japanese tour guides by using research as a base: A case study of Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University [In Thai]. *Journal of Political Science Mahamakut Buddhist University, 4*(6), 59–73.

Sawangpol, T. (2019). Tourists' expectations and satisfaction toward the use of English and the content of information provided by Thai tour guides in Bangkok. *Journal of Graduate School, Chandrakasem Rajabhat University, 14*(2), 14–27.

Takashima, M. (2011). Japanese language proficiency and evaluation aspects required for non-native Japanese-speaking tour guides: A survey of tour operator employees [In Japanese]. *Journal of Language Education, J. F. Oberlin University, 7*, 33–46.

Tanaka, N., Fujita, R., & Morikoshi, K. (2020). The current situation and issues surrounding foreign-language tour guides [In Japanese]. In K. Yamakawa (Ed.), *kankou gengo o kangaeru [Considering the language of tourism]* (pp. 115–131). Kurosio.

Wannathanom, C. (2008). *Tourist guide* [In Thai]. Samlada.

Yoshida, N. (2005). An attempt at the Chiang Mai University guide training program: Chiang Mai half-day tour [In Japanese]. *Bulletin of Japanese Language Education, The Japan Foundation Bangkok Japanese Cultural Center, 2*, 85–93.

เอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok กรณีศึกษาช่อง Pizza Movie

The Self-Identity and Content Creation Strategies of a Film Reviewer on TikTok: A Case Study of the "Pizza Movie" Channel

อภิสรา ยุทธโรจน์[1]
Apisara Yuttharot
Received: March 26, 2026/ Revised: May 15, 2026/ Accepted: June 10, 2026

บทคัดย่อ

ในบริบทของสื่อสังคมออนไลน์ปัจจุบัน งานวิจัยเกี่ยวกับนักรีวิวภาพยนตร์บนแพลตฟอร์ม TikTok ยังขาดการอธิบายถึงเอกลักษณ์และกลยุทธ์ของผู้สร้างเนื้อหาที่สร้างความโดดเด่น ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารกับลักษณะเฉพาะของแพลตฟอร์มดิจิทัล งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok กรณีศึกษาช่อง Pizza Movie เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) จากวิดีโอรีวิวภาพยนตร์ของช่องที่มียอดรับชมตั้งแต่ 10 ล้านครั้งขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่าช่อง Pizza Movie มีเอกลักษณ์โดดเด่นด้านการเล่าเรื่องโดยใช้เสียงเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร สามารถถ่ายทอดอารมณ์และทัศนคติต่อภาพยนตร์ผ่านน้ำเสียง สีหน้า ท่าทางได้อย่างชัดเจน ร่วมกับการใช้องค์ประกอบภาพและการตัดต่อที่ช่วยเสริมความเข้าใจ เนื้อหามีลักษณะกระชับ สอดคล้องกับรูปแบบวิดีโอสั้นของแพลตฟอร์ม TikTok และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ตั้งแต่ช่วงต้นของคลิป นอกจากนี้ ยังพบว่าเนื้อหามีการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมด้วยคำบรรยายที่เข้าใจง่าย เข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายกลุ่ม และมีความเป็น

[1] อาจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (Lecturer, Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University), Email: Apisara.yu@ssru.ac.th

เอกลักษณ์จากการเชื่อมโยงประเด็นใกล้ตัวกับภาพยนตร์ รวมถึงมีการใช้แฮชแท็กและช่วงเวลาในการเผยแพร่วิดีโอที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า เอกลักษณ์ของผู้สร้างเนื้อหาบน TikTok ไม่ได้เกิดจากตัวตนหรือสไตล์เฉพาะบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการออกแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับโครงสร้างวัฒนธรรม และพฤติกรรมการรับชมของแพลตฟอร์ม TikTok ทั้งในด้านรูปแบบวิดีโอ การเล่าเรื่อง จังหวะการนำเสนอ และการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม ทั้งนี้ ผลการศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์และพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารของผู้ผลิตเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างเนื้อหาสามารถสร้างความโดดเด่น มีเอกลักษณ์และเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากได้ในบริบทของสื่อสังคมออนไลน์ร่วมสมัย

คำสำคัญ: เอกลักษณ์การสื่อสารของครีเอเตอร์ กลยุทธ์การสร้างเนื้อหา วิเคราะห์ตัวบท วิดีโอสั้น ติ๊กต็อก

Abstract

In the context of contemporary social media, research on TikTok film reviewers still lacks sufficient explanations regarding the creator identities and strategies that contribute to their distinctiveness, as well as the relationships between communication styles and the unique characteristics of digital platforms. This study aims to examine the self-identity and content creation strategies of film reviewers on TikTok through a case study of the Pizza Movie channel. Employing a qualitative research approach, this study utilized textual analysis of the channel's film review videos, which have accumulated more than 10 million views. The findings revealed that Pizza Movie possesses a distinctive storytelling identity utilizing voice as the primary communication tool to clearly convey emotions and attitudes toward films through tone, facial expressions, and gestures, together with the use of visual elements and editing techniques that enhance audience understanding. The content is concise, consistent with TikTok's short-video format, and capable of capturing viewers' attention from the beginning of each clip. In addition, this study finds

that the channel stimulates viewers' emotions through accessible captions, reaches diverse audience groups, and creates uniqueness by connecting films with relatable everyday issues. The channel also strategically employs hashtags and optimized posting times to maximize audience reach. This study indicates that the identity of TikTok content creators does not arise solely from personal style or individuality, but is also shaped by a communication design that aligns with the structure, culture, and viewing behaviors of the platform, including video format, storytelling techniques, presentation rhythm, and emotional engagement. Furthermore, the findings can serve as a guideline for analyzing and developing communication strategies for social media content creators which highlight the critical factors that enable creators to establish distinctiveness, maintain their identity, and reach large audiences within the contemporary digital landscape.

Keywords: Creator Self-Identity, Content Creation Strategies, Textual Analysis, Short-form Video, TikTok

บทนำ

จากการสำรวจของ DataReportal (2026) พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้งานโซเชียลมีเดียที่ยังคงใช้งานอยู่จำนวน 56.6 ล้านคน โดยแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ Facebook คิดเป็นร้อยละ 90.7 รองลงมาคือ LINE ร้อยละ 90.6 และ TikTok ร้อยละ 85.7 ทั้งนี้ TikTok นับเป็นแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว เนื่องจากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะวิดีโอสั้นที่เข้าถึงง่าย ใช้งานสะดวก (Saiphin, 2020, p.57) และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาได้อย่างหลากหลายและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

นอกจาก TikTok จะเป็นพื้นที่สำหรับความบันเทิงแล้ว ยังเป็นพื้นที่แห่งการแสดงออกและการสื่อสารที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคสื่อในยุคดิจิทัล โดยเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์วิดีโอเพื่อแสดงศักยภาพ ความคิดสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ของตนเองได้อย่างอิสระ (Ranida, 2020, p.6) อีกทั้งการรับชมวิดีโอของผู้อื่นยังสามารถ

ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานผ่านการแสดงความคิดเห็น การกดถูกใจและการแชร์ หากเนื้อหาวิดีโอมีความน่าสนใจและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมจะส่งผลให้วิดีโอดังกล่าวถูกเผยแพร่ออกไปในวงกว้างอย่างรวดเร็ว นำไปสู่การเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม และเอื้อให้เกิดการสร้างรายได้ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศมุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรมการใช้งาน TikTok อิทธิพลของครีเอเตอร์ต่อผู้บริโภค หรือปัจจัยที่ส่งผลต่อความนิยมของเนื้อหาบนแพลตฟอร์มดิจิทัล แต่ยังขาดการอธิบายว่าเอกลักษณ์ของครีเอเตอร์ถูกสร้างขึ้นผ่านกระบวนการสื่อสารอย่างไร รวมถึงโครงสร้างและวัฒนธรรมของแพลตฟอร์มที่ส่งผลต่อการออกแบบการสื่อสารของครีเอเตอร์ โดยเฉพาะในบริบทของครีเอเตอร์สายรีวิวภาพยนตร์บนแพลตฟอร์ม TikTok ที่มีข้อจำกัดด้านเวลา รูปแบบการนำเสนอ และการแข่งขันด้านความสนใจของผู้ชมสูง

ความนิยมในการสร้างสรรค์เนื้อหาบน TikTok ส่งผลให้เกิดอาชีพใหม่ที่เรียกว่า “ครีเอเตอร์ TikTok” ซึ่งหมายถึงผู้ผลิตเนื้อหาที่มุ่งสร้างความนิยม เพิ่มจำนวนผู้ติดตาม และสามารถสร้างรายได้จากแพลตฟอร์มดังกล่าว (Jungsamanukul, 2020, p.30) หนึ่งในกลุ่มครีเอเตอร์ที่ได้รับความนิยมสูงและมีอิทธิพลต่อผู้ชม คือ ครีเอเตอร์ประเภทนักรีวิวภาพยนตร์ หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “การรีวิวหนัง” โดยครีเอเตอร์กลุ่มนี้สามารถดึงดูดผู้ชมและสร้างแรงจูงใจในการรับชมภาพยนตร์ผ่านการนำเสนอเนื้อหาที่สดใหม่ กระชับ เข้าใจง่าย และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ภายในระยะเวลาอันสั้น

อิทธิพลของครีเอเตอร์ประเภทนักรีวิวภาพยนตร์บนแพลตฟอร์ม TikTok ส่งผลต่อความคิด ทัศนคติ และความพึงพอใจของผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญ จึงทำให้ครีเอเตอร์มีการผสมผสานอัตลักษณ์เฉพาะตนลงไปในกระบวนการสร้างสรรค์วิดีโอ (Sangpreecha, 2021, p.22) โดยสะท้อนผ่านบุคลิกภาพ น้ำเสียง รูปแบบการเล่าเรื่อง การตัดต่อวิดีโอ รวมถึงการแสดงทัศนคติและความคิดเห็นต่อภาพยนตร์ นอกจากนี้ ผู้ติดตามยังถือเป็นบริบทสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของครีเอเตอร์ เนื่องจากเป็นกลไกหลักของการแลกเปลี่ยนทางสังคมผ่านการมีส่วนร่วม แสดงความคิดเห็น และการเผยแพร่เนื้อหาต่อไปยังผู้อื่น

ครีเอเตอร์ TikTok ในฐานะผู้ผลิตเนื้อหาบนแพลตฟอร์มดังกล่าว จึงมีบทบาทสำคัญในการแนะนำและประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ผ่านการสร้างสรรค์วิดีโอในรูปแบบเฉพาะตัว โดยเน้นการเล่าเรื่องอย่างกระชับ ใช้เทคนิคภาพและเสียงที่ดึงดูดความสนใจ และเชื่อมโยงเนื้อหาให้สอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ของกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการเล่าเรื่อง

เชิงสร้างแรงบันดาลใจ การวิเคราะห์ภาพยนตร์ หรือการสร้างกระแสไวรัลผ่านวิดีโอสั้น วิดีโอรีวิวภาพยนตร์บน TikTok จึงไม่เพียงแต่สร้างความสนใจให้แก่ผู้ชมเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้บริโภคอีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์บนแพลตฟอร์ม TikTok กรณีศึกษาช่อง Pizza Movie ซึ่งเป็นช่องรีวิวภาพยนตร์ที่มีผู้ติดตามมากที่สุดบนแพลตฟอร์ม TikTok จำนวน 3.4 ล้านผู้ติดตาม (Pizza Movie, 2026) โดยช่องดังกล่าวมีลักษณะโดดเด่นด้านการเล่าเรื่อง การใช้น้ำเสียง และการสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชม จนสามารถสร้างการจดจำและการมีส่วนร่วมทั้งยอดการรับชม ยอดไลก์ และยอดการแชร์คอนเทนต์ในระดับสูง กรณีศึกษานี้จึงมีนัยสำคัญทางวิชาการ เนื่องจากสะท้อนให้เห็นว่า “เอกลักษณ์ของครีเอเตอร์” ไม่ได้เกิดจากลักษณะเฉพาะตัวเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นผลจากการออกแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับโครงสร้างและวัฒนธรรมของแพลตฟอร์ม TikTok งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาเอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok กรณีศึกษาช่อง Pizza Movie ที่สามารถเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม สร้างการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเอกลักษณ์ของครีเอเตอร์กับรูปแบบการสื่อสารบนแพลตฟอร์มดิจิทัล อันจะนำไปสู่การพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารและการประชาสัมพันธ์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อศึกษาเอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์บนแพลตฟอร์ม TikTok กรณีศึกษาช่อง Pizza Movie ซึ่งเป็นช่องรีวิวภาพยนตร์ที่มีผู้ติดตามและยอดการมีส่วนร่วมสูงบนแพลตฟอร์ม TikTok โดยมีลักษณะโดดเด่นด้านการเล่าเรื่อง การใช้น้ำเสียง และการสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชม จึงเหมาะสมต่อการศึกษาปรากฏการณ์การสร้างอัตลักษณ์ของครีเอเตอร์ในบริบทของสื่อดิจิทัลร่วมสมัย

ผู้วิจัยเลือกศึกษาวิดีโอรีวิวภาพยนตร์ของช่อง Pizza Movie ที่มียอดรับชมตั้งแต่ 10,000,000 ครั้งขึ้นไป จำนวน 24 วิดีโอ ซึ่งเผยแพร่ในช่วงปี พ.ศ. 2567–2568 โดยกำหนดเกณฑ์ดังกล่าวเพื่อศึกษาวิดีโอที่สามารถเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากและสะท้อนลักษณะการสื่อสารที่ประสบความสำเร็จบนแพลตฟอร์ม TikTok อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยตระหนักว่าเกณฑ์ดังกล่าวอาจทำให้เห็นเฉพาะวิดีโอที่ได้รับความนิยมสูง จึงมุ่งวิเคราะห์เพื่ออธิบายรูปแบบการสร้างเอกลักษณ์และกลยุทธ์การสื่อสารของช่อง มากกว่าการสรุปภาพรวมของคอนเทนต์ทั้งหมดบนแพลตฟอร์ม

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้แนวคิดเอกลักษณ์แห่งตน (Self-Identity) ได้แก่ ลักษณะทางกาย ความสามารถ เป้าหมาย ทัศนคติ บทบาททางสังคม และความมั่นใจในตนเอง ร่วมกับแนวคิด Video Content ได้แก่ Emotional, Controversial, Convenient, Unique, Sufficiently Promoted และ Effectively Executed เป็นกรอบในการสร้างรหัสการวิเคราะห์ข้อมูล (Coding Scheme) โดยพิจารณาองค์ประกอบด้านภาษา น้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง การตัดต่อภาพ การใช้คำบรรยาย และรูปแบบการเล่าเรื่องที่ปรากฏในวิดีโอ จากนั้นจึงจัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็นที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิด และตีความความหมายของเนื้อหาในบริบทของแพลตฟอร์ม TikTok

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างข้อความ บทพูด และลักษณะการนำเสนอจากวิดีโอมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ เพื่อให้สามารถอธิบายการตีความข้อมูลได้อย่างชัดเจนและตรวจสอบได้ โดยข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ถูกนำมาเรียบเรียงเป็นรายงานสรุปผลการวิจัยและนำเสนอในลักษณะการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

กรอบแนวคิดทฤษฎี

แนวคิดและทฤษฎีเอกลักษณ์แห่งตน (Self - Identity)

Benson & Elder (2011) อธิบายว่า เอกลักษณ์แห่งตน (Self-Identity) หมายถึง ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคลที่เกิดจากการตระหนักรู้ในบทบาทของตนเอง การรู้จักและเข้าใจว่าตนเป็นใคร รวมถึงการยอมรับความแตกต่างทั้งของตนเองและผู้อื่น บุคคลจะมีความเชื่อ ค่านิยม และจุดมุ่งหมายที่เป็นของตนเอง พร้อมทั้งสามารถแสดงบทบาทต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม อีกทั้งยังมีความสามารถในการปรับตัวเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในช่วงต่าง ๆ ของชีวิต

สอดคล้องกับ Adams & Marshall (1996, p. 430) ซึ่งมองว่าเอกลักษณ์เป็นโครงสร้างสำคัญที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจตนเองในฐานะปัจเจกบุคคล เอกลักษณ์ทำหน้าที่เป็นกรอบในการให้ความหมายและทิศทางแก่ชีวิต ผ่านข้อผูกพัน คุณค่า และเป้าหมายที่บุคคลยึดถือ นอกจากนี้ เอกลักษณ์ยังสะท้อนถึงความรู้สึกของการควบคุมตนเองและความเป็นอิสระในการตัดสินใจและการปฏิบัติหน้าที่ของบุคคล อีกทั้งเป็นความมุ่งมั่นที่ช่วยสร้างความเชื่อมโยงและความสอดคล้องระหว่างคุณค่า ความเชื่อ และข้อผูกพันต่าง ๆ ของบุคคลให้มีความมั่นคงและต่อเนื่อง นอกจากนี้ เอกลักษณ์ยังทำให้เห็นถึงศักยภาพของบุคคลในอนาคต โดยเปิดโอกาสให้บุคคลสามารถเลือกและแสดงศักยภาพของตนเองออกมาได้ภายใต้ทางเลือกที่หลากหลาย

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า เอกลักษณ์แห่งตนเป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับทั้งมิติภายในและภายนอกของบุคคล ซึ่งนำไปสู่การแสดงออกถึงความหมายของการเป็น “ตัวตน” หรือการตอบคำถามว่า “ฉันคือใคร” เอกลักษณ์แห่งตนสะท้อนผ่านบุคลิกภาพ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคล และสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงวัย ประสบการณ์ชีวิต และบริบททางสังคม เอกลักษณ์จึงมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากผู้อื่น ทั้งในมุมมองของตนเองและในสายตาของผู้อื่น อีกทั้งยังประกอบด้วยความเชื่อ ค่านิยม และจุดมุ่งหมายที่บุคคลยึดถือเป็นของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การแสดงบทบาทที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความคาดหวังของสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละช่วงเวลา

องค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตน

นักวิชาการหลายท่านได้อธิบายองค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตนจากมุมมองที่แตกต่างกัน โดยสะท้อนให้เห็นว่าเอกลักษณ์แห่งตนเป็นแนวคิดที่มีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับหลายมิติ Thamma (2015, p.59) อธิบายว่า เอกลักษณ์แห่งตนประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 7 ด้าน ได้แก่ ลักษณะทางกาย ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แรงจูงใจ เป้าหมายส่วนตัว สภาพแวดล้อมส่วนตัว ค่านิยม และบทบาททางสังคม องค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอกของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นด้านรูปร่าง หน้าตา การประพฤติปฏิบัติ ความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ความสำเร็จหรือความล้มเหลวในชีวิต ตลอดจนบริบททางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดบทบาทและตัวตนของบุคคลในแต่ละช่วงเวลา

ในทำนองเดียวกัน Marcia (1989, p.73-75) มองว่าเอกลักษณ์แห่งตนประกอบด้วยองค์ประกอบ 7 ด้าน ได้แก่ ลักษณะทางกาย ความสามารถ แรงจูงใจ

เป้าหมาย ทัศนคติ ค่านิยม และบทบาททางสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นมิติของศักยภาพและความสามารถของบุคคลควบคู่ไปกับมิติทางความคิด ความเชื่อ และบทบาทที่บุคคลแสดงออกในสังคม แนวคิดของ Marcia จึงเน้นการผสมผสานระหว่างปัจจัยภายในบุคคลกับปัจจัยทางสังคมที่หล่อหลอมอัตลักษณ์ของบุคคล

ขณะที่ Prescott (1957, p.522) เสนอกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์พฤติกรรมมนุษย์ที่เรียกว่า กรอบ 6 ด้าน (six-area framework for an analysis of human behavior) ซึ่งเป็นการอธิบายองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดเอกลักษณ์แห่งตนอย่างครอบคลุม ได้แก่ องค์ประกอบทางกายภาพ องค์ประกอบด้านความรักและความอบอุ่นในครอบครัว องค์ประกอบด้านสังคมและวัฒนธรรม องค์ประกอบด้านบุคคลวัยเดียวกัน องค์ประกอบด้านพัฒนาการแห่งตน และองค์ประกอบด้านการปรับตน แนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าเอกลักษณ์แห่งตนไม่ได้เกิดขึ้นจากปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งเพียงลำพัง หากแต่เป็นผลจากกระบวนการเรียนรู้ ประสบการณ์ชีวิต และการปรับตัวของบุคคลต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละช่วงวัย

นอกจากนี้ Benson (1998, p.195) ได้เสนอองค์ประกอบเชิงตัวชี้วัดของเอกลักษณ์แห่งตนที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ การมีพลังในตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง การมีเป้าหมายในชีวิต และการมีมุมมองเชิงบวกต่อภาพตนเองในอนาคต ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เน้นมิติด้านจิตใจและการรับรู้คุณค่าของตนเอง อันเป็นรากฐานสำคัญที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ การกำหนดทิศทางชีวิต และการแสดงบทบาทของบุคคลในสังคม

ต่อมา Benson & Elder (2011, p.11-15) ได้ขยายแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตน โดยระบุว่าเอกลักษณ์แห่งตนประกอบด้วย 7 ด้าน ได้แก่ การรับรู้ช่วงวัยของตนเอง ความสามารถในการอยู่ร่วมในสังคม ความรับผิดชอบ วุฒิภาวะหรือสถานะความเป็นผู้ใหญ่ ความเป็นตัวของตัวเอง ความมั่นใจในตนเอง และการคิดไตร่ตรอง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สะท้อนถึงการพัฒนาเอกลักษณ์แห่งตนในบริบทของการเติบโตและการเปลี่ยนผ่านของช่วงวัย

จากการศึกษามุมมองของนักวิชาการดังกล่าวข้างต้น พบว่าองค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตนมีทั้งส่วนที่สอดคล้องกันและแตกต่างกัน อันเนื่องมาจากเอกลักษณ์แห่งตนเป็นแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลจากหลายปัจจัยและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งจากประสบการณ์ชีวิต บริบททางสังคม และวัฒนธรรม เพื่อให้ได้องค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตนที่มีความชัดเจนและเหมาะสมกับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดของ

นักวิชาการต่าง ๆ มาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตน ซึ่งแสดงรายละเอียดดังปรากฏในตารางที่ 1

Table 1 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตน

องค์ประกอบ	Thamma (2015)	Marcia (1989)	Prescott (1957)	Benson (1998)	Benson & Elder (2011)
ลักษณะทางกาย	✓	✓	✓		✓
ความสามารถ		✓	✓		✓
แรงจูงใจ	✓	✓			
เป้าหมาย	✓	✓		✓	
ทัศนคติ		✓		✓	✓
ค่านิยม	✓	✓			
บทบาททางสังคม	✓	✓	✓		✓
ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล	✓		✓		
สภาพแวดล้อมส่วนตัว	✓		✓		
วุฒิภาวะ หรือสถานะของการเป็นผู้ใหญ่					✓
ความมั่นใจในตนเอง			✓	✓	✓
ความเป็นตัวของตัวเอง				✓	✓

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า องค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตนที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาครั้งนี้ องค์ประกอบที่มีค่าความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป มี 6 ด้าน ดังนี้ ลักษณะทางกาย ความสามารถ เป้าหมาย ทัศนคติ บทบาททางสังคม และความมั่นใจในตนเอง โดยผู้วิจัยจะนำองค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตนที่ได้จากการสังเคราะห์ไปวิเคราะห์ข้อมูล ด้านการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์ต่อไป แม้แนวคิดเอกลักษณ์แห่งตน (Self-Identity) จะมีรากฐานมาจากบริบทสังคมจริงไม่ใช่สื่อออนไลน์ แต่ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาใช้อธิบายการสร้างตัวตนของครีเอเตอร์บนแพลตฟอร์ม TikTok ได้ เนื่องจากการนำเสนอเนื้อหาของครีเอเตอร์ยังคงตั้งอยู่บนพื้นฐานของการรับรู้และการออกแบบตัวตนของบุคคล ทั้งในด้านบุคลิกภาพ ทัศนคติ รูปแบบการสื่อสาร และบทบาททางสังคม

ก่อนถ่ายทอดออกมาในรูปแบบวิดีโอบนสื่อดิจิทัล กล่าวคือ แม้พื้นที่การสื่อสารจะเปลี่ยนมาสู่แพลตฟอร์มออนไลน์ แต่กระบวนการสร้างเอกลักษณ์ของครีเอเตอร์ยังเกี่ยวข้องกับการฝึกฝนการนำเสนอตัวตนของตนเอง เพื่อสร้างการจดจำและความสัมพันธ์กับผู้ชม ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงใช้แนวคิดเอกลักษณ์แห่งตนเป็นกรอบในการวิเคราะห์ลักษณะการสื่อสารของครีเอเตอร์บนแพลตฟอร์ม TikTok

แนวคิดเกี่ยวกับ Video Content

Dean (2023) อธิบายว่า Video Content หมายถึงการนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ วิดีโอบล็อก (Vlog) การถ่ายทอดสด (Live) คลิปรีวิว และวิดีโอเพื่อนำเสนอข้อมูลหรืออธิบายเนื้อหา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสาร การสร้างแบรนด์ การส่งเสริมการตลาด และการโฆษณาทางธุรกิจ รวมถึงการรีวิวสิ่งต่าง ๆ ผ่านสื่อวิดีโอเคลื่อนไหว

ในขณะที่ Wongreanthong (2023) ให้ความหมายของ Video Content ว่าเป็นการนำเสนอภาพเคลื่อนไหวที่ผสานกับเสียง โดยมีการใช้หลักการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหา เพื่อสร้างความเข้าใจและความน่าสนใจแก่ผู้ชม

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า Video Content หมายถึงการสื่อสารเนื้อหาผ่านวิดีโอที่ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหวและเสียง โดยอาศัยหลักการเล่าเรื่องเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมและถ่ายทอดสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิดีโอคอนเทนต์สามารถทำหน้าที่ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นคอนเทนต์เพื่อสร้างความสนใจในช่วงเริ่มต้น คอนเทนต์ที่ตอบสนองกระแสความสนใจของผู้ชมในช่วงเวลาหนึ่ง หรือคอนเทนต์ที่ผู้ใช้งานสร้างขึ้นเอง ทั้งนี้ วิดีโอคอนเทนต์มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายอย่างตรงจุดในบริบทของสื่อดิจิทัลร่วมสมัย

องค์ประกอบของ Video Content

นักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของ Video Content จากมุมมองที่แตกต่างกัน โดยสะท้อนให้เห็นว่า Video Content ที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องประกอบด้วยทั้งองค์ประกอบด้านเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ อารมณ์ความรู้สึกของผู้รับชม และกลยุทธ์ในการเผยแพร่ Thawatcharoenrot (2014, p.64) อธิบายว่า Video Content ที่สามารถสร้างการแพร่กระจายในลักษณะไวรัลควรมีองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการ เช่น ความน่าสนใจของหัวข้อหรือชื่อเรื่องที่สามารถดึงดูดให้ผู้ชมคลิก

เข้ารับชม การสื่อสารที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ ความแปลกใหม่ที่แตกต่างจากเนื้อหาที่เคยมีมาก่อน ตลอดจนการนำเสนอประเด็นที่สามารถก่อให้เกิดการถกเถียงหรือเป็นกระแสในสังคม นอกจากนี้ Video Content ที่ดีควรให้ประโยชน์หรือแง่คิดแก่ผู้ชม สามารถเข้าถึงและแบ่งปันได้ง่าย ไม่ดูเป็นการโฆษณามากจนเกินไป มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และได้รับการสนับสนุนด้านการเผยแพร่อย่างเหมาะสม ควบคู่กับการผลิตที่มีคุณภาพ

สอดคล้องกับแนวคิดของ Yaowarat (2017, p.56) ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการนำเสนอ Video Content โดยชี้ว่าความยาวของวิดีโอควรมีความเหมาะสมกับพฤติกรรมการรับชมของผู้บริโภค เนื้อหาต้องมีคุณภาพและสอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการเลือกช่วงเวลาและช่องทางในการเผยแพร่วิดีโออย่างเหมาะสม นอกจากนี้ การใช้ผู้มีอิทธิพลทางความคิด (Influencer) และการเชื่อมโยงเนื้อหากับกระแสที่สังคมกำลังให้ความสนใจ ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงและการแพร่กระจายของวิดีโอ

ในขณะที่ Uymanchai (2013, p.25) มองว่าองค์ประกอบพื้นฐานของ Video Content สามารถสรุปได้เป็นสามมิติหลัก ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน การกำหนดกลวิธีการนำเสนอที่ไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ากำลังรับชมโฆษณา และการกระตุ้นอารมณ์หรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้ชมเพื่อสร้างพลังบอกต่อ แนวคิดดังกล่าวเน้นการทำความเข้าใจความต้องการเชิงลึกของกลุ่มเป้าหมาย (consumer insight) และการเล่าเรื่องอย่างจริงใจ ซึ่งช่วยสร้างการมีส่วนร่วมและความเชื่อมโยงระหว่างผู้สร้างเนื้อหากับผู้รับชม

นอกจากนี้ Wongpairin (2018, p.95) ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องใน Video Content โดยเน้นว่าการสร้างเนื้อหาควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของข้อเท็จจริงหรือประสบการณ์จริง สะท้อนตัวตนและบุคลิกของผู้เล่า มีตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้รับชม และดำเนินเรื่องอย่างเป็นระบบตั้งแต่บทนำ เนื้อเรื่อง ไปจนถึงบทสรุป อีกทั้งควรเปิดพื้นที่ให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่าและผู้รับชม รวมถึงการนำเสนอเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอเพื่อสร้างความต่อเนื่องและความผูกพันกับผู้ติดตาม

ในทำนองเดียวกัน Yenthanakorn (2015) ได้เสนอองค์ประกอบของ Video Content ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อดิจิทัล โดยเน้นว่าวิดีโอต้องตรงกับกลุ่มเป้าหมาย มีจุดดึงดูดความสนใจในช่วงเวลาสั้น ๆ โดยเฉพาะในช่วงต้น ใช้ประเด็นหรือ

กระแสที่สังคมให้ความสนใจเป็นแกนหลักของเรื่อง สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วม เช่น การกดไลก์ การแชร์ หรือการเลียนแบบ และต้องสื่อสารได้ในวงกว้างผ่านคีย์เวิร์ดหรือถ้อยคำที่จดจำได้ง่าย รวมถึงการสนับสนุนการเผยแพร่ผ่านสื่อโฆษณาเพิ่มเติมเมื่อจำเป็น

จากการศึกษามุมมองของนักวิชาการดังกล่าว พบว่าองค์ประกอบของ Video Content มีทั้งส่วนที่สอดคล้องกันและแตกต่างกัน เนื่องจาก Video Content สามารถประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานและองค์ประกอบย่อยจำนวนมาก ครอบคลุมตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย เนื้อหา การเล่าเรื่อง อารมณ์ความรู้สึก การมีส่วนร่วม ไปจนถึงกลยุทธ์การเผยแพร่ ดังนั้น เพื่อให้ได้องค์ประกอบของ Video Content ที่มีความชัดเจนและเหมาะสมกับการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดของนักวิชาการต่าง ๆ มาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบของ Video Content ดังที่แสดงไว้ในตารางที่ 2

Table 2 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของ Video Content

องค์ประกอบ	Thawatcharoenrot (2014)	Yaowarat (2017)	Uymanchai (2013)	Wongpairin (2018)	Yenthanakorn (2015)
Attractive หัวข้อต้องน่าสนใจ	✓				✓
Emotional เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก	✓			✓	✓
Unseen มีลักษณะที่แตกต่าง	✓				✓
Controversial มีความขัดแย้ง	✓	✓			✓
Useful ให้ประโยชน์ ให้แง่คิด	✓				✓
Convenient ง่ายต่อการแบ่งปันและไม่จำกัดการเข้าชม	✓	✓	✓	✓	✓
Un-Advertising ดูไม่เหมือนการโฆษณา	✓				
Unique มีความเป็นเอกลักษณ์	✓		✓	✓	✓
Sufficiently Promoted ได้รับการโปรโมตอย่างเพียงพอ	✓	✓			✓
Effectively Executed ดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ	✓	✓		✓	✓
Goals & Audience การกำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย			✓		✓
Video Length ความยาวที่เหมาะสม		✓			

องค์ประกอบ	Thawatcharoenrot (2014)	Yaowarat (2017)	Uymanchai (2013)	Wongpairin (2018)	Yenthanakorn (2015)
Pre-Release Testing ทดสอบก่อนเผยแพร่		✓			
Right Timing ปล่อยวิดีโอในเวลาที่เหมาะสม		✓			
Right Platform ปล่อยวิดีโอในที่ที่เหมาะสม		✓			

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า องค์ประกอบของ Video Content ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาครั้งนี้ องค์ประกอบที่มีค่าความถี่ตั้งแต่ 3 ขึ้นไป มี 6 ด้าน ดังนี้ อารมณ์ความรู้สึก (Emotiona), ความขัดแย้ง (Controversial), ความง่ายต่อการแบ่งปันและไม่จำกัดการเข้าชม (Convenient), ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique), ได้รับการโปรโมตอย่างเพียงพอ (Sufficiently Promoted) และดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ (Effectively Executed) โดยผู้วิจัยจะนำองค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตนที่ได้จากการสังเคราะห์ไปวิเคราะห์ข้อมูลด้านการใช้องค์ประกอบภาพและการตัดต่อที่ช่วยเสริมความเข้าใจ เนื้อหามีลักษณะกระชับหรือไม่ สอดคล้องกับรูปแบบวิดีโอสั้นของแพลตฟอร์ม TikTok หรือไม่ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ตั้งแต่ช่วงต้นของคลิปได้หรือไม่ อย่างไร

ในบริบทของ TikTok ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอสั้นที่มีการแข่งขันด้านความสนใจสูง ครีเอเตอร์จึงต้องออกแบบเนื้อหาให้สามารถดึงดูดผู้ชมได้ภายในระยะเวลาอันสั้น ทั้งในด้านอารมณ์ ความกระชับ และความแตกต่างจากผู้ผลิตเนื้อหารายอื่น ส่งผลให้เอกลักษณ์ของครีเอเตอร์และกลยุทธ์การสร้างวิดีโอ กลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงใช้แนวคิดเอกลักษณ์แห่งตนร่วมกับแนวคิด Video Content เพื่อวิเคราะห์ว่า ช่อง Pizza Movie มีการออกแบบการสื่อสารและสร้างเอกลักษณ์ของครีเอเตอร์ผ่านวิดีโอรีวิวภาพยนตร์บนแพลตฟอร์ม TikTok อย่างไร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแพลตฟอร์ม TikTok และการสร้างสรรค์เนื้อหาวิดีโอสั้นสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการนำเสนอ เนื้อหา และพฤติกรรมของผู้ใช้งานบนสื่อสังคมออนไลน์ โดย Shutsko (2020, p.108) ศึกษาเรื่อง User-generated

short video content in social media: A case study of TikTok ผ่านการวิเคราะห์วิดีโอจำนวน 1,000 วิดีโอ ผลการวิจัยพบว่า วิดีโอแนวตลกและวิดีโอที่ใช้เพลงประกอบได้รับความนิยมสูงสุด รวมถึงรูปแบบเนื้อหาและการมองเห็นของวิดีโอมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมและกลไกของแพลตฟอร์ม TikTok ขณะที่ Chen et al. (2021, p.1) ศึกษาเรื่อง Understanding viral indicators in TikTok short videos โดยวิเคราะห์วิดีโอจาก 63 แฮชแท็กยอดนิยมจำนวน 103,587 วิดีโอ และวิดีโอไวรัล 400 รายการ ผลการวิจัยพบว่า ครีเอเตอร์ที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก วิดีโอที่ใช้ภาพระยะใกล้ และเนื้อหาเชิงบวก มีแนวโน้มได้รับความนิยมและเกิดกระแสไวรัลมากกว่า ส่วน Sun (2021, p.27) ศึกษาเรื่อง TikTok: The era of short videos ผ่านการสำรวจผู้ใช้งาน TikTok ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้งานมีแรงจูงใจหลักในการใช้งานด้านการแสวงหาข้อมูล การสร้างสถานะของตนเอง การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และความบันเทิง ซึ่งสะท้อนว่า TikTok เป็นพื้นที่ของการสร้างตัวตนและการสื่อสารในยุคดิจิทัล นอกจากนี้ Abidin (2021, p.77-78) ศึกษาเรื่อง Mapping internet celebrity on TikTok: Exploring attention economies and visibility labours พบว่า ครีเอเตอร์บน TikTok มีการออกแบบการนำเสนอตัวตนเพื่อสร้างการมองเห็นและดึงดูดความสนใจของผู้ชมภายใต้ระบบ attention economy ของแพลตฟอร์ม ขณะที่ Zeng, Schäfer, & Allgaier (2021, p.1-2) ศึกษาเรื่อง Reposting “TikTok” science: Influencer culture and platform visibility พบว่า ความสำเร็จของครีเอเตอร์มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสื่อสารและระบบการมองเห็นของแพลตฟอร์ม TikTok ส่วน Montag, Yang, & Elhai (2021, p.1) ศึกษาเรื่อง On the psychology of TikTok use: A first glimpse from empirical findings พบว่า ผู้ใช้งาน TikTok มักตอบสนองต่อเนื้อหาที่สามารถกระตุ้นอารมณ์และดึงดูดความสนใจได้อย่างรวดเร็ว และ Kaye, Chen, & Zeng (2022, p.229) ศึกษาเรื่อง The co-evolution of two Chinese mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok พบว่า ครีเอเตอร์จำเป็นต้องปรับรูปแบบการสร้างเนื้อหาให้สอดคล้องกับโครงสร้างและวัฒนธรรมของแพลตฟอร์มเพื่อเพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมของผู้ชม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ผ่านมา ส่วนใหญ่มุ่งศึกษาในภาพรวมของพฤติกรรมผู้ใช้งาน ลักษณะของเนื้อหาไวรัล หรือวัฒนธรรมของแพลตฟอร์ม TikTok แต่ยังขาดการอธิบายว่า เอกลักษณ์ของครีเอเตอร์ถูกสร้างขึ้นผ่านกระบวนการสื่อสารอย่างไร โดยเฉพาะในบริบทของครีเอเตอร์สายรีวิว

ภาพยนตร์บนแพลตฟอร์ม TikTok ที่มีข้อจำกัดด้านเวลา รูปแบบการนำเสนอ และการแข่งขันด้านความสนใจของผู้ชมสูง ซึ่งเป็นประเด็นที่งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเพิ่มเติม

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง เอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ว่า เอกลักษณ์ของนักรีวิวภาพยนตร์มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างการรับรู้ การจดจำ และความนิยมของช่อง สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. เอกลักษณ์ของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie



Figure 1 ช่อง Pizza Movie
ที่มา: https://www.tiktok.com/@pizza_movie

1.1 เอกลักษณ์แห่งตนของนักรีวิวภาพยนตร์

ช่อง Pizza Movie บนแพลตฟอร์ม TikTok มีผู้ติดตามจำนวนมากกว่า 3,400,000 คน โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์วิดีโอที่มียอดรับชมตั้งแต่ 10,000,000 ครั้งขึ้นไป จำนวนทั้งสิ้น 24 วิดีโอ เพื่อศึกษาลักษณะเอกลักษณ์แห่งตนของนักรีวิวภาพยนตร์ ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ตามองค์ประกอบของเอกลักษณ์แห่งตนจำนวน 6 ด้าน ได้แก่ ลักษณะทางกาย ความสามารถ เป้าหมาย ทัศนคติ บทบาททางสังคม และความมั่นใจในตนเอง สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

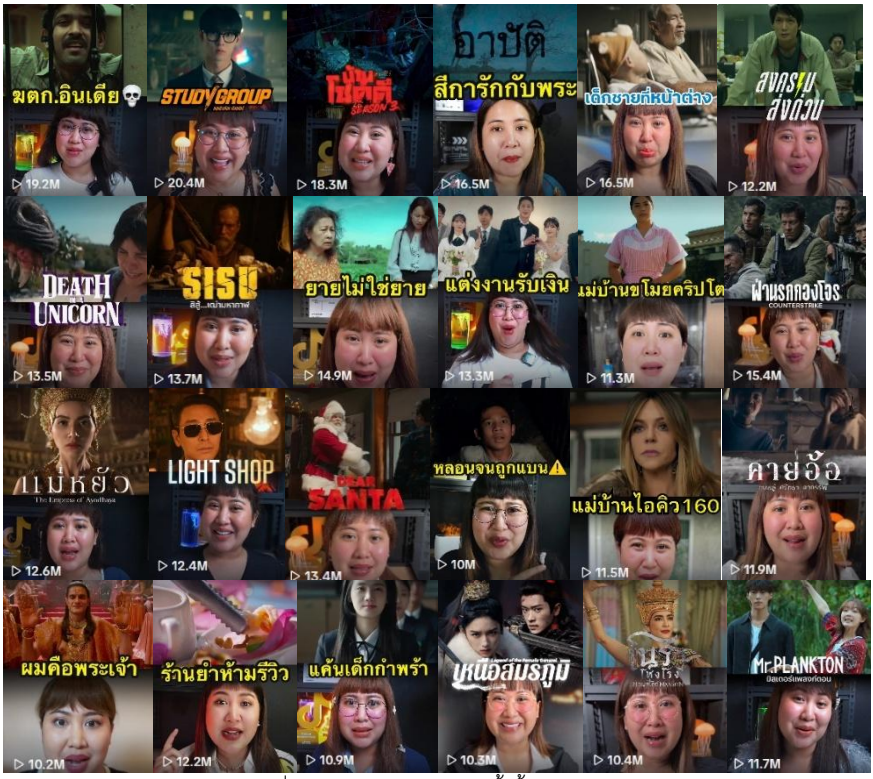


Figure 2 วิดีโอที่มียอดชม 10,000,000 ครั้งขึ้นไปในช่อง Pizza Movie
ที่มา: https://www.tiktok.com/@pizza_movie

1.1.1 ลักษณะทางกาย พบว่า ครีเอเตอร์เป็นเพศหญิง มีอายุประมาณ 25–30 ปี และใช้ “เสียงบรรยาย” เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์ เสียงพากย์ที่มีความชัดเจน น้ำเสียงหนักแน่น และมีอารมณ์ร่วมในการเล่าเรื่อง รวมถึงการแต่งกาย เช่น การสลับทรงผม การใส่เครื่องประดับที่แตกต่างกัน การมีหน้าม้ายาวหรือสั้น สีผมที่เปลี่ยนไป เป็นการสลับและเปลี่ยนรูปลักษณ์ให้เกิดความแตกต่างไปจากคนอื่น ก่อให้เกิดความจดจำได้ ช่วยสร้างความโดดเด่นและความน่าจดจำให้กับเนื้อหาของช่อง นอกจากนี้ ครีเอเตอร์ยังให้ความสำคัญกับการเลือกใช้ภาพยนตร์ประกอบและกราฟิกที่มีความคมชัด รวมถึงการเล่าเรื่องในจังหวะที่รวดเร็ว สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับชมของผู้ใช้ TikTok

ส่งผลให้เนื้อหามีความทันสมัยและดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1.2 ความสามารถ พบว่า ครีเอเตอร์แสดงให้เห็นถึงทักษะการเล่าเรื่องอย่างมีอรรถรส สามารถสรุปและถ่ายทอดเนื้อหาหรือประเด็นสำคัญของภาพยนตร์ได้อย่างกระชับและน่าสนใจ โดยใช้หลักการเล่าเรื่อง (Storytelling) ผสมผสานกับทักษะด้านการแสดง ทั้งการใช้น้ำเสียง สีหน้า ท่าทาง และจังหวะการพูด จากการที่ผู้วิจัยได้เข้าไปศึกษาคอนเทนต์ในช่องจะพบว่าครีเอเตอร์มักจะเปิดคลิปด้วยประโยคชวนติดตาม เช่น “มันจะเกิดอะไรขึ้นถ้า...” หรือ “นี่คือ...” ซ้ำเป็นรูปแบบเดิมตลอดหลายคลิป ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้ชมตั้งแต่ช่วงต้นวิดีโอ ทั้งนี้ ครีเอเตอร์มีพื้นฐานการศึกษาด้านการแสดง ส่งผลให้การนำเสนอเนื้อหามีความเป็นธรรมชาติ สร้างความบันเทิงควบคู่กับการให้ข้อมูล ทำให้ลักษณะการสื่อสารมีความเป็นกันเอง ให้ความรู้สึกเสมือนการพูดคุยกับเพื่อน นำไปสู่การเกิดเอกลักษณ์ที่ดูจริงใจและน่าค้นหา ผู้ชมอยากชมคลิปต่อจนจบ

1.1.3 เป้าหมาย พบว่า ครีเอเตอร์มุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจและความสนใจในตัวภาพยนตร์ภายในระยะเวลาสั้น โดยนำเสนอพล็อตเรื่องในลักษณะที่ไม่เปิดเผยเนื้อหาสำคัญ (No Spoilers) ควบคู่ไปกับการขยายฐานผู้ติดตามผ่านการผลิตเนื้อหาที่เข้าถึงง่ายและเหมาะกับผู้ชมในวงกว้าง นอกจากนี้ ยังมุ่งหวังให้เนื้อหาสามารถสร้างกระแสไวรัลหรือได้รับการพูดถึงในวงกว้าง ซึ่งความสำเร็จดังกล่าวสะท้อนผ่านจำนวนผู้ติดตามกว่า 3,400,000 คน และยอดถูกใจรวมกว่า 256.2 ล้านครั้ง

1.1.4 ทัศนคติ พบว่า ครีเอเตอร์แสดงให้เห็นถึงทัศนคติเชิงบวกต่อการสร้างสรรค์เนื้อหา โดยมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่สร้างความบันเทิงและเพิ่มคุณค่าให้กับผู้ชม ผ่านการมองภาพยนตร์จากมุมมองที่น่าสนใจและแตกต่าง ทัศนคติเชิงบวกดังกล่าวสะท้อนให้เห็นจากความสม่ำเสมอในการผลิตเนื้อหาและการได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมอย่างต่อเนื่อง

1.1.5 บทบาททางสังคม พบว่า ครีเอเตอร์ทำหน้าที่ในฐานะ “นักเล่าเรื่องภาพยนตร์” ที่เชื่อมโยงผู้ชมเข้าสู่โลกของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง พร้อมทั้งเป็นพื้นที่กลางสำหรับผู้ที่สนใจภาพยนตร์ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและมุมมองต่อเนื้อหา วิดีโอในลักษณะดังกล่าวช่วยยกระดับบทบาทของครีเอเตอร์ให้เป็นผู้มีอิทธิพลทางความคิดด้านสื่อบันเทิง และสร้างชุมชนของผู้ชมที่มีความสนใจร่วมกัน

1.1.6 ความมั่นใจในตนเอง พบว่า ครีเอเตอร์มีความมั่นใจในการสื่อสาร การเลือกประเด็นเนื้อหา และการจัดองค์ประกอบวิดีโอ โดยสามารถถ่ายทอดข้อมูลสำคัญได้อย่างชัดเจน กระชับ และมีจังหวะการเล่าที่เหมาะสม ความสม่ำเสมอในการผลิตเนื้อหาและคุณภาพของการตัดต่อสะท้อนถึงความเป็นมืออาชีพและความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดความไว้วางใจและติดตามเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง

1.2 ลักษณะของการสร้างสรรค์วิดีโอ

จากการศึกษาลักษณะของการสร้างสรรค์วิดีโอของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie พบว่า การผลิตเนื้อหามีลักษณะเด่นที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของ Video Content จำนวน 6 ด้าน ได้แก่ อารมณ์ความรู้สึก (Emotional) ความขัดแย้ง (Controversial) ความง่ายต่อการแบ่งปันและไม่จำกัดการเข้าชม (Convenient) ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique) การได้รับการโปรโมตอย่างเพียงพอ (Sufficiently Promoted) และการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ (Effectively Executed) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1.2.1 อารมณ์ความรู้สึก (Emotional) พบว่า ช่อง Pizza Movie ให้ความสำคัญกับการกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชมตั้งแต่ช่วงต้นวิดีโอ โดยมีการตั้งชื่อหน้าปกและการเลือกใช้ถ้อยคำเปิดเรื่องที่ส่งผลต่อความรู้สึกและความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม คำที่ใช้มักมีลักษณะแปลกใหม่ กระชับ และไม่ยาวจนเกินไป เพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเลื่อนมาพบและรับชมวิดีโอจนจบ ซึ่งส่งผลต่อโอกาสในการแบ่งปันและเพิ่มยอดรับชมของวิดีโอ นอกจากนี้รูปแบบการเล่าเรื่องยังสะท้อนความตั้งใจในการนำเสนอเนื้อหา เช่น หากเป็นภาพยนตร์สารคดี ครีเอเตอร์จะเลือกใช้น้ำเสียงที่จริงจัง สุขุม และเป็นกลาง ไม่เน้นการวิพากษ์วิจารณ์ที่รุนแรง แต่ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดข้อมูลและบรรยากาศของเรื่อง

1.2.2 ความขัดแย้ง (Controversial) พบว่า ครีเอเตอร์มีความระมัดระวังในการเลือกเนื้อหา โดยไม่มุ่งเน้นการสร้างประเด็นขัดแย้งหรือการนำเสนอเนื้อหาที่รุนแรงหรือสุ่มเสี่ยงต่อการถกเถียงในเชิงลบ อย่างไรก็ตาม วิดีโอยังคงสามารถสร้างความตื่นเต้นและความอยากรู้อยากเห็นให้กับผู้ชมได้ผ่านการหยิบยกประเด็นของภาพยนตร์ที่น่าสนใจและเปิดโอกาสให้ผู้ชมแสดงความคิดเห็นในมุมมองที่หลากหลาย โดยไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างผู้ชม

1.2.3 ความง่ายต่อการแบ่งปันและไม่จำกัดการเข้าชม (Convenient) พบว่า เนื้อหาของวิดีโอถูกออกแบบให้ผู้ชมได้รับทั้งความบันเทิงและข้อมูลที่จำเป็นเกี่ยวกับ

ภาพยนตร์ เช่น ลักษณะของภาพยนตร์และช่องทางการรับชม โดยวิดีโอมีความยาวสั้น กระชับ และเข้าใจง่ายภายในระยะเวลาไม่เกิน 3 นาที การใช้ภาษาที่เรียบง่ายและการบรรยายที่ตรงไปตรงมาช่วยให้ผู้ชมทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้โดยไม่มีอุปสรรค และเอื้อต่อการแชร์หรือส่งต่อวิดีโอ

1.2.4 ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique) พบว่า จุดเด่นที่แตกต่างจากช่องรีวิวภาพยนตร์อื่น คือ การนำเรื่องจริง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือกระแสสังคมที่กำลังเป็นประเด็นดราม่าซึ่งมีความเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ มาใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่อง ก่อนจะเชื่อมโยงไปสู่ตัวภาพยนตร์ การนำเสนอในลักษณะนี้ช่วยทำให้เนื้อหามีความใกล้ชิดกับชีวิตจริงของผู้ชม และช่วยให้วิดีโอสามารถอยู่ในกระแสความสนใจของสังคมได้

1.2.5 ได้รับการโปรโมตอย่างเพียงพอ (Sufficiently Promoted) พบว่า ช่อง Pizza Movie มีการใช้แฮชแท็กที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย เช่น #เรื่องนี้ต้องดู #รวมตัวคอหนัง #รีวิวหนัง #รีวิวซีรีส์ และ #pizzamovie ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการค้นหาและการมองเห็นของวิดีโอ นอกจากนี้ ยังมีการอัปโหลดวิดีโออย่างสม่ำเสมอในช่วงเวลาที่เหมาะสม มีการตั้งชื่อหัวข้อและคำอธิบายวิดีโอที่กระตุ้นความสนใจหรือสร้างความสงสัย รวมถึงมีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมผ่านการตอบความคิดเห็น ซึ่งช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและการเข้าถึงผู้ชมใหม่

1.2.6 ดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ (Effectively Executed) พบว่า ทางครีเอเตอร์ให้ความสำคัญกับคุณภาพของการถ่ายทำและการตัดต่อวิดีโอ โดยในช่วงแรกมีการถ่ายทำผ่านแอปพลิเคชัน TikTok ซึ่งอาจส่งผลต่อความคมชัดของวิดีโอเมื่อเทียบกับการใช้กล้องถ่ายทำโดยตรง อย่างไรก็ตาม การพัฒนาเทคนิคการผลิตอย่างต่อเนื่องสะท้อนถึงความใส่ใจในคุณภาพของผลงานและความเป็นมืออาชีพในการสร้างสรรค์เนื้อหา

จากผลการศึกษาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า เอกลักษณ์และลักษณะการสร้างสรรค์วิดีโอของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie ประกอบด้วย การเลือกใช้ประโยคหรือประเด็นสำคัญเป็นคีย์เวิร์ดในการเปิดวิดีโอ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม การนำเสนอเนื้อหาที่สามารถกระตุ้นอารมณ์และสร้างการมีส่วนร่วม การใช้รูปแบบการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับประสบการณ์และอาชีพของตนเองในลักษณะที่เป็นกันเอง คุณภาพของวิดีโอที่มีความคมชัดและเลือกใช้ภาพจากภาพยนตร์อย่างเหมาะสม การเล่าเรื่องที่ไม่เป็นทางการจนเกินไป และการกำหนดความยาวของวิดีโอให้

กระชับ ไม่เกิน 3 นาที ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยตอบโจทย์พฤติกรรมการรับชมของผู้ใช้แพลตฟอร์ม TikTok และส่งเสริมให้เนื้อหาได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง

2. กลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie

จากการศึกษากลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie พบว่า ครีเอเตอร์มีการพัฒนากลยุทธ์การผลิตวิดีโออย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับลักษณะการใช้งานของแพลตฟอร์ม โดยมุ่งเน้นการสร้างเอกลักษณ์ การสื่อสารที่เข้าใจง่าย การสร้างอารมณ์ร่วม และการผลิตเนื้อหาที่มีคุณภาพ เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมจำนวนมากและสร้างความจดจำในระยะยาว

ประการแรก กลยุทธ์สำคัญของช่อง Pizza Movie คือ การสร้างเอกลักษณ์ที่ชัดเจน (Distinctive Identity) โดยครีเอเตอร์ให้ความสำคัญกับการใช้เสียงบรรยายที่มีลักษณะเฉพาะ น้ำเสียงชัดเจน มีจังหวะการพูดที่เร่งเร้าและดึงดูดความสนใจ รวมถึงรูปแบบการเล่าเรื่องที่เป็นกันเองและเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย การเปิดวิดีโอมักเริ่มต้นด้วยประโยคคำถามหรือประเด็นชวนสงสัยที่เกี่ยวข้องกับพล็อตหรือแก่นของภาพยนตร์ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมอยากรับชมต่อจนจบ นอกจากนี้ การตัดต่อและการเลือกภาพประกอบจากภาพยนตร์ยังสอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่อง ทำให้ภาพรวมของวิดีโอมีความเป็นเอกภาพและสร้างการจดจำแบรนด์ของช่องได้อย่างชัดเจน

ประการที่สอง ช่อง Pizza Movie ใช้กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลาย (Content Variety) โดยเลือกรีวิวภาพยนตร์และซีรีส์ในหลายแนว เช่น แอ็กชัน ดราม่า ระทึกขวัญ สารคดี และคอมเมดี้ เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมที่มีความสนใจแตกต่างกัน เนื้อหาบางส่วนเน้นภาพยนตร์ที่อยู่ในกระแส ขณะที่บางส่วนเลือกนำเสนอเรื่องราวที่มีประเด็นน่าสนใจหรือสะท้อนสังคม ซึ่งช่วยให้ช่องไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงรูปแบบการรีวิวแบบใดแบบหนึ่ง และสามารถรักษาความสดใหม่ของเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่อง

ประการที่สาม กลยุทธ์ด้านความสร้างสรรค์ (Creativity) ปรากฏชัดในการออกแบบโครงสร้างการเล่าเรื่องของวิดีโอ โดยครีเอเตอร์มักเริ่มต้นด้วยการดึงดูดความสนใจของผู้ชมในช่วงต้น จากนั้นเล่าเรื่องย่อหรือแนวคิดของภาพยนตร์อย่างกระชับโดยไม่เปิดเผยเนื้อหาสำคัญ (No Spoilers) พร้อมทั้งเน้นจุดเด่นหรือจุดขายของภาพยนตร์ และปิดท้ายด้วยการสื่อสารความรู้สึกหรือมุมมองส่วนตัว เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจและ

อยากรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นจริง การเล่าเรื่องในลักษณะนี้ช่วยให้วิดีโอมีทั้งความบันเทิงและคุณค่าด้านข้อมูล

ประการที่สี่ ช่อง Pizza Movie ให้ความสำคัญกับการใช้ภาษาและการสื่อสารที่เข้าใจง่าย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของแพลตฟอร์ม TikTok ที่เน้นวิดีโอสั้น ครีเอเตอร์เลือกใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการจนเกินไป แต่สามารถอธิบายเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ในระยะเวลาอันสั้น การเรียบเรียงคำพูดที่กระชับและตรงประเด็นช่วยให้ผู้ชมสามารถรับสารได้ทันที แม้จะใช้เวลาในการรับชมเพียงไม่กี่นาที

ประการที่ห้า กลยุทธ์ด้านการสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชม (Emotional Engagement) พบว่า ครีเอเตอร์มีการเลือกฉากหรือภาพประกอบจากภาพยนตร์ที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ เช่น ความตื่นเต้น ความลุ้นระทึก หรือความสะเทือนใจ ร่วมกับการใช้น้ำเสียงและจังหวะการเล่าที่สอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่อง ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมและเกิดความเชื่อมโยงกับเนื้อหา ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม เช่น การกดถูกใจ การแสดงความคิดเห็น และการแชร์วิดีโอ

ประการที่หก กลยุทธ์ด้านการโปรโมตและการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย (Promotion and Reach) ช่อง Pizza Movie ใช้การตั้งชื่อวิดีโอ แคปชัน และแฮชแท็กที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและความสนใจของผู้ชม เพื่อเพิ่มโอกาสในการค้นหาและการมองเห็นบนแพลตฟอร์ม รวมถึงมีการโพสต์เนื้อหาอย่างสม่ำเสมอและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมผ่านการตอบความคิดเห็น ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครีเอเตอร์กับผู้ติดตามและส่งเสริมการเติบโตของชุมชนผู้ชม

ประการสุดท้าย คือ การผลิตเนื้อหาที่มีคุณภาพ (Production Quality) โดยทางครีเอเตอร์ให้ความสำคัญกับความชัดเจนของภาพ เสียง และการตัดต่อ แม้ในช่วงเริ่มต้นจะใช้การถ่ายทำผ่านแอปพลิเคชัน TikTok แต่มีการพัฒนาเทคนิคการผลิตอย่างต่อเนื่อง รูปแบบการนำเสนอส่วนใหญ่เป็นการมีผู้เล่าเรื่องอยู่ด้านหน้าและใช้ภาพหรือคลิปจากภาพยนตร์ประกอบด้านหลัง ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและรู้สึกใกล้ชิดกับผู้เล่าเรื่องมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป กลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok ช่อง Pizza Movie ประกอบด้วยการสร้างเอกลักษณ์ที่ชัดเจน การนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายและสร้างสรรค์ การสื่อสารที่กระชับเข้าใจง่าย การกระตุ้นอารมณ์ร่วม การใช้กลยุทธ์การโปรโมตอย่างเหมาะสม และการผลิตวิดีโอที่มีคุณภาพ ซึ่งกลยุทธ์เหล่านี้ล้วนมีส่วนสำคัญใน

การสร้างความนิยม ความน่าเชื่อถือ และความสำเร็จของช่องในแพลตฟอร์ม TikTok ทั้งนี้ ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า เอกลักษณ์ของครีเอเตอร์ไม่ได้เกิดขึ้นจากบุคลิกภาพเฉพาะบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลจากกระบวนการออกแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับลักษณะของแพลตฟอร์ม TikTok ซึ่งให้ความสำคัญกับการสื่อสารที่รวดเร็ว กระชับ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ในระยะเวลาสั้น โดยครีเอเตอร์มีการนำองค์ประกอบด้านอัตลักษณ์แห่งตน (Self-Identity) เช่น น้ำเสียง ทัศนคติ รูปแบบการเล่าเรื่อง และบทบาททางสังคม มาผสมผสานเข้ากับกลยุทธ์การสร้าง Video Content เพื่อสร้างการจดจำและความสัมพันธ์กับผู้ชม ส่งผลให้เนื้อหาสามารถเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากได้

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง เอกลักษณ์และกลยุทธ์การสร้างเนื้อหาของนักรีวิวภาพยนตร์แพลตฟอร์ม TikTok กรณีศึกษาช่อง Pizza Movie พบว่า ช่อง Pizza Movie มีรูปแบบการสร้างสรรค์วิดีโอรีวิวภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีกลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานของแพลตฟอร์ม TikTok ซึ่งเน้นการสื่อสารที่รวดเร็ว กระชับ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ภายในระยะเวลาอันสั้น อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการรับชม การมีส่วนร่วม และการติดตามช่องอย่างต่อเนื่อง โดยผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ความสำเร็จของครีเอเตอร์บน TikTok ไม่ได้เกิดจากความสามารถเฉพาะบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการออกแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับโครงสร้างวัฒนธรรม และพฤติกรรมการรับชมของแพลตฟอร์ม

ในด้านเอกลักษณ์ของครีเอเตอร์ พบว่า ช่อง Pizza Movie มีความโดดเด่นด้านการเล่าเรื่องโดยใช้ “เสียง” เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร ครีเอเตอร์สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และทัศนคติต่อภาพยนตร์ผ่านน้ำเสียง สีหน้า และการแสดงออกที่เป็นธรรมชาติ เช่น การใช้น้ำเสียงเร่งจังหวะในฉากระทึกขวัญ หรือการลดระดับเสียงเพื่อสร้างอารมณ์เศร้าและความกดดันให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเนื้อหา ประกอบกับการใช้กราฟิก ตัวอักษร และภาพประกอบที่ช่วยเน้นประเด็นสำคัญของเรื่อง ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วแม้เป็นวิดีโอระยะสั้น รูปแบบการนำเสนอมีความกระชับ ไม่ยืดเยื้อ แต่สามารถสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชมติดตามจนจบคลิปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้วิดีโอมีแนวโน้มในการถูกแชร์และสามารถกลายเป็นไวรัลได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sangpreecha

(2021, p.31) ที่ระบุว่า เอกลักษณ์ของอินฟลูเอนเซอร์เป็นปัจจัยสำคัญในการดึงดูดและรักษาฐานผู้ติดตาม

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษานี้ยังช่วยตั้งข้อถกเถียงเชิงแนวคิดต่อทฤษฎีเอกลักษณ์แห่งตนของ Benson & Elder (2011, p.2) และ Adams & Marshall (1996, p.430) ซึ่งมุ่งอธิบายเอกลักษณ์ในฐานะโครงสร้างภายในของบุคคล โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ในบริบทของแพลตฟอร์ม TikTok เอกลักษณ์ของครีเอเตอร์มีลักษณะเป็น “โครงสร้างภายนอก” ที่ถูกออกแบบและปรับเปลี่ยนผ่านกระบวนการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้ชมและกลไกของแพลตฟอร์ม ไม่ว่าจะเป็นจังหวะการเล่าเรื่อง การเลือกใช้คำพูด การกระตุ้นอารมณ์ หรือรูปแบบการตัดต่อ กล่าวคือ เอกลักษณ์ของครีเอเตอร์บน TikTok ไม่ได้สะท้อนเพียงตัวตนภายในของบุคคล แต่ยังเป็นผลจากการออกแบบการสื่อสารเพื่อสร้างการจดจำและการมีส่วนร่วมในพื้นที่สื่อดิจิทัล ซึ่งช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเอกลักษณ์แห่งตนในบริบทของวัฒนธรรมครีเอเตอร์บนสื่อสังคมออนไลน์

ในด้านลักษณะการสร้างสรรค์วิดีโอ พบว่า ช่อง Pizza Movie ใช้การเล่าเรื่องที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมผ่านการเลือกฉากหรือประเด็นสำคัญของภาพยนตร์ โดยหลีกเลี่ยงการเปิดเผยเนื้อหาสำคัญของเรื่อง แต่ใช้วิธีตั้งคำถาม ทิ้งปม หรือเลือกฉากที่สร้างความสงสัยเพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม เช่น การใช้ประโยคเปิดคลิปในลักษณะหนังเรื่องนี้จบแบบที่ไม่มีใครคาดคิด ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจตั้งแต่ช่วงต้นของวิดีโอ เนื้อหามีความเข้าใจง่าย เหมาะสมกับรูปแบบวิดีโอสั้น และสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวของภาพยนตร์เข้ากับประสบการณ์ใกล้ตัวของผู้ชมได้ สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ Video Content ของ Wongreanthong (2023) และ Yenthanakorn (2015) ที่เน้นการดึงดูดความสนใจในช่วงต้นและการกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม

ในเชิงกลยุทธ์การสร้างเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ช่อง Pizza Movie ให้ความสำคัญกับการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ผ่านน้ำเสียง รูปแบบการเล่าเรื่อง และสไตล์การตัดต่อที่เป็นตัวของตัวเอง ควบคู่กับการใช้แฮชแท็กและช่วงเวลาในการเผยแพร่ที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย กลยุทธ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ความสำเร็จของครีเอเตอร์บน TikTok ไม่ได้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ยังเกี่ยวข้องกับความสามารถในการปรับรูปแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับโครงสร้างของแพลตฟอร์ม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chen (2021, p. 1) และ Sun (2021, p. 27) ที่กล่าวว่า วิดีโอที่ประสบความสำเร็จมักมีความหลากหลายในการนำเสนอ สร้างมุมมองใหม่

ที่แตกต่างจากเนื้อหาทั่วไป และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้อย่างต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์จึงถือเป็นกลยุทธ์สำคัญของครีเอเตอร์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล

นอกจากนี้ การผลิตวิดีโอที่มีคุณภาพทั้งด้านภาพ เสียง และการตัดต่อ ยังช่วยเสริมสร้างความน่าเชื่อถือและความเป็นมืออาชีพของช่อง Pizza Movie ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการรักษาฐานผู้ชมในระยะยาว สอดคล้องกับแนวคิดของ Shutsko (2020, p. 124) ที่ระบุว่า เนื้อหาที่เหมาะสมกับแนวทางของแพลตฟอร์มมีผลต่อการมองเห็นและความนิยมของครีเอเตอร์ ผลการศึกษาจึงสะท้อนให้เห็นว่า การสร้างเนื้อหาบน TikTok ไม่ได้เป็นเพียงการผลิตวิดีโอเพื่อความบันเทิง แต่เป็นกระบวนการออกแบบการสื่อสารที่ผสมผสานระหว่างเอกลักษณ์ของครีเอเตอร์ กลยุทธ์การนำเสนอ และกลไกของแพลตฟอร์มเข้าด้วยกัน

ในเชิงนัยสำคัญทางวิชาการ งานวิจัยนี้ช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับครีเอเตอร์บนแพลตฟอร์ม TikTok ในฐานะผู้ผลิตสื่อที่มีการออกแบบเอกลักษณ์และกลยุทธ์การสื่อสารให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของแพลตฟอร์มดิจิทัล อีกทั้งยังสามารถนำผลการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการวางกลยุทธ์ด้านการสื่อสารการตลาดดิจิทัล การประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ และการสร้างแบรนด์ของครีเอเตอร์บนสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวัฒนธรรมครีเอเตอร์และพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อดิจิทัลในอนาคต

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้มีข้อจำกัดบางประการ ได้แก่ การศึกษาเพียงกรณีศึกษาช่อง Pizza Movie เพียงช่องเดียว การวิเคราะห์เฉพาะตัวบทของวิดีโอโดยไม่ได้มีการสัมภาษณ์ครีเอเตอร์โดยตรง และการเลือกศึกษาวิดีโอที่มียอดรับชมสูง ซึ่งอาจสะท้อนเฉพาะลักษณะของวิดีโอที่ประสบความสำเร็จบนแพลตฟอร์มเท่านั้น ดังนั้น การศึกษาครั้งต่อไปอาจขยายขอบเขตไปยังครีเอเตอร์ประเภทอื่น หรือใช้วิธีวิจัยเพิ่มเติม เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึก การศึกษาปฏิสัมพันธ์ของผู้ติดตาม หรือการวิเคราะห์อัลกอริทึมของแพลตฟอร์ม เพื่ออธิบายกระบวนการสร้างเอกลักษณ์และความสำเร็จของครีเอเตอร์บนสื่อดิจิทัลได้อย่างครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

References

Abidin, C. (2021). Mapping internet celebrity on TikTok: Exploring attention economies and visibility labours. *Cultural Science Journal, 12*(1), 77–103. https://doi.org/10.5334/csci.140

Adams, G. R., & Marshall, S. K. (1996). A developmental social psychology of identity: Understanding the person-in-context. *Journal of Adolescence, 19*(5), 429–442. https://doi.org/10.1006/jado.1996.0041

Benson, J. E., & Elder, G. H., Jr. (2011). Young adult identities and their pathways: A developmental and life course model. *Developmental Psychology, 47*(6), 1646–1657. https://doi.org/10.1037/a0023833

Benson, P. L. (1998). *What kids need to succeed: Proven, practical ways to raise good kids*. Free Spirit Publishing.

Chen, X., Shen, X., Huang, X., & Li, Y. (2021). Research on social media content marketing: An empirical analysis based on China's 10 metropolises for Korean brands. *SAGE Open, 11*(4), 1–18. https://doi.org/10.1177/21582440211054470

DataReportal. (2026). *Digital 2026: Thailand*. https://datareportal.com/reports/digital-2026-thailand

Dean, B. (2023). *Video content*. Backlinko. https://backlinko.com/hub/content/video

Jungsamanukul, P. (2020). *Elements of the TikTok application that stimulate purchase intentions among Generation Z consumers in Thailand* (Independent study, Mahidol University). [in Thai]. Mahidol University Digital Collections.

Kaye, D. B. V., Chen, X., & Zeng, J. (2022). The co-evolution of two Chinese mobile short video apps: Parallel platformization of Douyin and TikTok. *Mobile Media & Communication, 10*(2), 229–253. https://doi.org/10.1177/20501579211029506

Marcia, J. E. (1989). Identity and intervention. *Journal of Adolescence, 12*(4), 401–410. https://doi.org/10.1016/0140-1971(89)90063-8

Montag, C., Yang, H., & Elhai, J. D. (2021). On the psychology of TikTok use: A first glimpse from empirical findings. *Frontiers in Public Health, 9*, Article 641673. https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.641673

Pizza Movie. (2026). *Pizza Movie* [TikTok profile]. TikTok. https://www.tiktok.com/@pizza_movie?lang=en

Prescott, D. A. (1957). *The child in the educative process*. McGraw-Hill.

Ranida, A. (2020). *Satisfaction and participation in TikTok challenges among users in Bangkok* (Master's thesis, Bangkok University). [in Thai]. BU DSpace.

Saipin, N. (2020). Phenomenon of visual culture on TikTok in Thai Society. [in Thai]. *Sarn Sue Sin Journal, 3*(5), 55–66.

Sangpreecha, P. (2021). YouTuber: Self-Identity Formation of Online Content Creators. *Journal of Communication and Management NIDA, 7*(3), 20–34.

Shutsko, A. (2020). User-generated short video content in social media: A case study of TikTok. In G. Meiselwitz (Ed.), *Social computing and social media: Participation, user experience, consumer experience, and applications of social computing* (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 12183, pp. 108–125). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49576-3_8

Sun, H. (2021). *TikTok: The era of short videos* (Master's thesis, San Francisco State University). ScholarWorks.

Thamma, P. (2015). Self-identity. [in Thai]. In *Encyclopedia of education* (Vol. 34, pp. 49–64). Faculty of Education, Srinakharinwirot University.

Thawatcharoenrot, P. (2014). *An analysis of viral marketing video clips and factors influencing sharing decisions* (Master's thesis, National Institute of Development Administration). [in Thai]. ThaiLIS.

Uymanchai, N. (2013). Online influencers and the power of word-of-mouth. [in Thai]. *Journal of Management, 33*(3), 47–51.

Wongpairin, S. (2018). Design thinking processes through video content using storytelling techniques of the Facebook fan page MinuteVideos Thailand. [in Thai]. *Journal of Communication Arts, 37*(2), 86–99.

Wongreanthong, N. (2023). *Business, marketing, digital marketing, content marketing*. [in Thai]. https://shorturl.asia/OGuMb

Yaowarat, K. (2017). *Strategies for creating video clips on social media to motivate running: A case study of the Facebook fan page "Runner's Journeys"* (Master's thesis, Bangkok University). [in Thai]. BU DSpace.

Yenthanakorn, N. (2015). *[Case study] Ten strategies for creating successful viral videos*. [in Thai]. Marketing Oops! https://www.marketingoops.com/exclusive/case-studies-exclusive/case-study-10-how-to-viral-video-marketing/

Zeng, J., Schäfer, M. S., & Allgaier, J. (2021). Reposting "TikTok" science: Influencer culture and platform visibility. *Social Media + Society, 7*(3), 1–13. https://doi.org/10.1177/20563051211033881

ถอดรหัสบุคลิกภาพและจิตวิทยาการออกแบบตัวละครหลัก Tangled

Decoding the Personality and Design Psychology of the Main Character in Tangled

กมลวรรณ พรเจริญ[1] ชญานิศ นิตรักษ์[2] มัธยา ธานี[3] และ ศรายุทธ กุลราช[4]
Kamolwan Porncharoen, Chayanit Nitarak, Matthaya Thanee & Sarayut Kulrach
Received: November 14, 2025/ Revised: April 30, 2026/ Accepted: May 26, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงคุณภาพนี้มุ่งวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชัน Tangled ตามแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ จิตวิทยาสี และผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยศึกษา 5 ตัวละครหลัก ได้แก่ ราพันเซล ฟลินน์ ไรเดอร์ แม่เลี้ยงกอเธล พาสกาล และแม็กซิมัส โดยสุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง

ผลการศึกษา พบว่า การออกแบบตัวละครสะท้อนบุคลิกภาพ แรงจูงใจ และอารมณ์ที่แตกต่างกัน ช่วยกำหนดบทบาทและความสัมพันธ์ ผลการศึกษาตาม 1) แนวคิด MBTI พบว่า ราพันเซลสะท้อน ENFP “นักรณรงค์” ช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวก ฟลินน์สะท้อน ISTP “ผู้มีความสามารถโดดเด่น” ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเรื่องด้วยเหตุผลและการลงมือปฏิบัติ กอเธลสะท้อน ESFJ “ผู้ให้คำปรึกษา” เป็นแรงผลักดันและสร้างความขัดแย้ง พาสกาลสะท้อน INFP “ผู้ไกล่เกลี่ย” ช่วยสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ แม็กซิมัสสะท้อน ISTJ “นักคำนวณ” ช่วยสร้างอุปสรรคและความตึงเครียด 2) ทฤษฎีแรงจูงใจของ

[1] นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Undergraduate student, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: kamolwan.po.65@ubu.ac.th
[2] นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Undergraduate student, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: chayanit.ni.65@ubu.ac.th
[3] Corresponding author, อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: matthaya.t@ubu.ac.th
[4] อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: sarayut.k@ubu.ac.th

มาสโลว์ พบว่า ราพันเซลและฟลินน์เติบโตตามลำดับขั้นความต้องการ ส่งผลต่อแกนหลักแรงขับเคลื่อนเรื่อง และการพัฒนาความสัมพันธ์ กอเธลติดกับความต้องการความปลอดภัย ส่งผลต่อการสร้างอุปสรรค พาสกาลเติมเต็มทุกความต้องการ ส่งผลต่อการสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ แม็กซิมัสบรรลุความต้องการสูงสุดและกลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของเรื่อง 3) จิตวิทยาสี พบว่า ราพันเซลเน้นโทนสว่าง ได้แก่ ม่วงอ่อน เหลืองทอง และเขียว เพื่อเน้นบทบาทและพัฒนาการ ฟลินน์เน้นสีธรรมชาติ ได้แก่ ฟ้าอมเขียว น้ำตาล และขาว สะท้อนบทบาทและการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจและอารมณ์ กอเธลเน้นสีมืดอย่างแดงเข้มสื่อถึงความขัดแย้งกับราพันเซล พาสกาลเน้นสีเขียวแทนความซื่อสัตย์ แดงแทนความโกรธ ม่วงแทนความสงบ และส้มแทนอันตราย เพื่อสื่อความลึกทางอารมณ์ แม็กซิมัสเน้นโทนสว่าง คือ ขาวแทนความถูกต้อง บลอนด์อ่อนแทนความสง่างาม น้ำตาลแทนความน่าเชื่อถือ ทองแทนเกียรติยศ และน้ำเงินอ่อนแทนความฉลาด สะท้อนพัฒนาการและความขัดแย้งกับฟลินน์

คำสำคัญ: แอนิเมชัน Tangled การออกแบบตัวละคร ดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ จิตวิทยาสี

Abstract

This qualitative research aims to analyze the character design in the animated film Tangled based on the Myers–Briggs Type Indicator (MBTI) framework and psychological theories, including Maslow's Hierarchy of Needs and Color Psychology. It also examines how character design influences the storytelling process. The study focuses on five main characters: Rapunzel, Flynn Rider, Mother Gothel, Pascal, and Maximus - selected through purposive sampling.

The findings reveal that character design reflects distinct personalities, motivations, and emotions, which define the roles and relationships of each character in the narrative. Based on 1) the Myers–Briggs Type Indicator (MBTI) framework, the study found that Rapunzel represents the ENFP "Campaigner" personality type (Extraverted, iNtuitive, Feeling, and

Perceiving), contributing to a positive and optimistic tone in the story. Flynn Rider reflects reflects the ISTP “Virtuoso” personality type (Introverted, Sensing, Thinking, and Perceiving), driving the narrative through logic and action. Mother Gothel reflects the ESFJ “Consul” personality type (Extraverted, Sensing, Feeling, and Judging), serving as a primary driving force and source of conflict within the plot. Pascal represents the INFP “Mediator” personality type (Introverted, iNtuitive, Feeling, and Perceiving), supporting emotional balance and harmony, while Maximus represents to the ISTJ “Logistician” personality type (Introverted, Sensing, Thinking, and Judging), creating challenges and tension that enhance narrative progression. Based on 2) Maslow’s Hierarchy of Needs Theory, the findings indicate that Rapunzel and Flynn demonstrate growth through the progressive stages of Maslow’s hierarchy, contributing to the core theme, driving the narrative, and fostering the development of their relationship. Gothel, in contrast, remains fixated on Safety Needs, resulting in obstacles and conflict. Pascal fulfills needs across all levels of the hierarchy, serving as emotional support and maintaining balance for the main characters. Meanwhile, Maximus achieves self-actualization, and becomes a significant turning point in the film. According to 3) Color Psychology, the analysis reveals that Rapunzel is characterized by bright color tones, including light purple, golden yellow, and green, emphasizing her role and character development. Flynn employs natural tones, including teal, brown, and white, reflecting his emotional growth and psychological transformation. In contrast, Gothel is defined by dark hues, including deep red and black, symbolically opposing Rapunzel and representing the central conflict of the story. Pascal primarily uses green to signify loyalty, red for anger, purple for calmness, and orange for danger, conveying emotional depth and nuance. Meanwhile, Maximus is portrayed through light tones, including white for righteousness, light blond for elegance,

brown for reliability, gold for honor, and light blue for intelligence, reflecting his moral integrity, character growth, and underlying conflict with Flynn.

Keywords: Tangled Animation, Character Design, Myers-Briggs Type Indicator, Maslow's Hierarchy of Needs Theory, Color Psychology

บทนำ

การออกแบบตัวละครเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์และความน่าสนใจให้แก่ตัวละคร เพื่อใช้ในการเล่าเรื่องหรือการสื่อสารทางศิลปะในหลากหลายแขนง เช่น แอนิเมชัน การ์ตูน และภาพยนตร์ โดยกระบวนการดังกล่าวเกิดจากการสร้างตัวละครขึ้นจากจินตนาการ ผ่านการกำหนดบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย จุดเด่นและจุดด้อยที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ในเรื่องราว (Viriyasiripong, 2019; Thomas & Johnston, 1995; Eder, Jannidis & Schneider, 2010) หากออกแบบตัวละครอย่างเหมาะสม จะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์และความเข้าใจแก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Thomas & Johnston, 1995; Eder, Jannidis & Schneider, 2010)

เว็บไซต์ Character Design References ระบุว่า การออกแบบตัวละครมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ช่วยเชื่อมโยงแนวคิดและถ่ายทอดอารมณ์ในการออกแบบ (Character Design References, n.d.) ซึ่งเน้นย้ำถึงความสำคัญของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง สรุปเป็นประเด็นหลักได้ 3 ประการ ได้แก่

1) **การสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์:** การออกแบบตัวละครที่มีลักษณะเด่นและสอดคล้องกับเรื่องราวสามารถกระตุ้นอารมณ์และสร้างการจดจำแก่ผู้ชม (Character Design References, n.d.; Thomas & Johnston, 1995; Lasseter, 1987)
2) **การสร้างเอกลักษณ์และบุคลิกภาพที่ชัดเจน:** การสะท้อนบุคลิกภาพของตัวละครผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สี ท่าทาง และเครื่องแต่งกาย ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบทบาทและลักษณะของตัวละครได้อย่างรวดเร็ว (Eder, Jannidis & Schneider, 2010; Laeeq M., 2025)
3) **การสนับสนุนการเล่าเรื่อง:** การใช้สี รูปทรง ท่าทาง และการแสดงออกทางใบหน้า สามารถสะท้อนอารมณ์และบุคลิกภาพของตัวละคร ส่งเสริมความเข้าใจ

ในเนื้อเรื่อง การพัฒนาบท การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร การเชื่อมโยงกับโลกที่ตัวละครอาศัยอยู่ ตลอดจนการเน้นแก่นเรื่อง (Theme) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและการสร้างความน่าจดจำ (Character Design References, n.d.; Thomas & Johnston, 1995; Eder, Jannidis & Schneider, 2010; Karmakar, 2021)

อย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจตัวละครไม่ได้จำกัดอยู่เพียงศิลปะการออกแบบเท่านั้น แต่ยังสามารถวิเคราะห์เชิงลึกผ่านกรอบแนวคิดทางจิตวิทยา งานวิจัยนี้จึงนำดัชนีวัดบุคลิกภาพ MBTI มาใช้เพื่ออธิบายความแตกต่างทางบุคลิกภาพของตัวละครอย่างเป็นระบบ (Pittenger, 2005) ขณะเดียวกันยังอ้างอิงทฤษฎีทางจิตวิทยา ได้แก่ ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (McLeod, 2025) และจิตวิทยาสี (Ou & Luo, 2006) เพื่อศึกษาแรงขับภายใน กระบวนการพัฒนาตนเอง และการสื่อสารบุคลิกภาพผ่านองค์ประกอบทางสายตา

จากการบูรณาการกรอบแนวคิดทั้งสองนี้ งานวิจัยจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเรื่อง Tangled ตามแนวคิด MBTI และทฤษฎีทางจิตวิทยา ตลอดจนศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเรื่อง Tangled
2. เพื่อศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ (Myers-Briggs Type Indicator: MBTI)

แบบทดสอบบุคลิกภาพนี้ช่วยให้เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล พัฒนาโดย Katharine C. Briggs และ Isabel Briggs Myers โดยอิงจากทฤษฎีการจำแนกประเภทบุคลิกภาพของบุคคลของ Carl G. Jung (Viriyasiripong, 2019; Pittenger, 2005) แบ่งบุคคลออกเป็น 4 มิติ ดังนี้

1) **Extraversion (E) vs. Introversion (I)**
   - **E:** เป็นพลังจากการอยู่กับผู้คนและโลกภายนอก ชอบกิจกรรมหลากหลาย กระตือรือร้น ชอบทำงานกลุ่ม อาจเริ่มต้นกิจกรรมเร็วจนไม่ได้วางแผน

- **I:** เป็นพลังจากการคิดหรือใช้เวลาอยู่คนเดียว ชอบวิเคราะห์และสงวนท่าที มีความสุขกับการทำงานเดี่ยว อาจใช้เวลาคิดมากจนไม่ลงมือทำ

2) **Sensing (S) vs. iNtuition (N)**
   - **S:** ให้ความสำคัญกับข้อมูลจากประสบการณ์ตรงและประสาทสัมผัส มุ่งเน้นปัจจุบัน เชื่อในสิ่งที่เป็นรูปธรรม และอาจพลาดโอกาสจากการยึดติดกับความเป็นจริง
   - **N:** สนใจความหมายและรูปแบบของข้อมูล มองหาความเป็นไปได้ในอนาคต ชอบแนวคิดนามธรรม อาจมองข้ามรายละเอียดของความจริง
3) **Thinking (T) vs. Feeling (F)**
   - **T:** ตัดสินใจด้วยตรรกะและหลักการที่เป็นกลาง มุ่งเน้นข้อเท็จจริงและเหตุผล อาจดูเย็นชาเพราะไม่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น
   - **F:** ตัดสินใจโดยคำนึงถึงความรู้สึกและความสัมพันธ์ เน้นความปรองดอง ใส่ใจคนรอบข้างและหลีกเลี่ยงความจริงที่ทำให้ไม่สบายใจ
4) **Judging (J) vs. Perceiving (P)**
   - **J:** ชอบวางแผนและจัดระบบชีวิตให้เป็นระเบียบ มั่นคงเมื่อทุกอย่างได้รับการจัดการเรียบร้อย และไม่ยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลง
   - **P:** ชอบความยืดหยุ่นและเปิดรับสิ่งใหม่ มุ่งเน้นการปรับตัวมากกว่าการวางแผน อาจถูกมองว่าไม่มีระบบและชอบเลื่อนเวลา

ทั้ง 4 มิติของ MBTI จะเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความแตกต่างของบุคลิกภาพตัวละครได้อย่างเป็นระบบ และทำให้สามารถตีความพฤติกรรม การตัดสินใจ และวิธีการโต้ตอบของแต่ละตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง (Viriyasiripong, 2019; Pittenger, 2005) นอกจากนี้ ยังมีบทบาทต่อการเล่าเรื่อง เนื่องจากช่วยกำหนดรูปแบบพฤติกรรมและการตัดสินใจของตัวละคร ซึ่งส่งผลต่อการดำเนินเรื่องและความขัดแย้งภายในเรื่อง ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครมากขึ้น

ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs)

Abraham Maslow เสนอว่า มนุษย์มีความต้องการทั้งหมด 5 ขั้น ได้แก่ 1) ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) 2) ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) 3) ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and

Belonging) 4) ความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem) และ 5) การบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) (McLeod S., 2025) โดยลำดับขั้นดังกล่าวจัดเรียงจากความต้องการพื้นฐานขั้นต่ำไปสู่ความต้องการขั้นสูง เมื่อความต้องการขั้นต่ำได้รับการตอบสนองจนพอใจ มนุษย์จึงจะเกิดความต้องการในขั้นถัดไปตามลำดับ

1) **ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs)** ความต้องการพื้นฐานของชีวิตซึ่งอยู่ในขั้นต่ำสุด เป็นความต้องการเพื่อความอยู่รอดของชีวิตหรือปัจจัย 4 เช่น อาหาร ยา หรือที่พักอาศัย
2) **ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)** ความต้องการขั้นนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองจนเป็นที่น่าพอใจ เช่น ความปลอดภัยในการใช้ชีวิต ความมั่นคงในการงาน หรือที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ
3) **ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** เมื่อได้รับความปลอดภัยแล้ว จะเกิดความต้องการด้านความรักในรูปแบบต่าง ๆ หรือความสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมถึงการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม
4) **ความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem)** เป็นความต้องการสร้างสถานภาพของตนเองให้สูงขึ้น มีความมั่นใจในตนเอง ความมีเกียรติ ความภาคภูมิใจ และความนับถือตนเอง
5) **การบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ ซึ่งยากที่จะบอกได้ว่าคืออะไร โดยทั่วไปหมายถึงความต้องการในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง การเป็นตัวเองที่ดีที่สุด ความสำเร็จส่วนบุคคล หรือการมีชีวิตที่สมบูรณ์และมีความหมาย

กรอบแนวคิดของมาสโลว์จะสามารถนำไปวิเคราะห์แรงจูงใจ พฤติกรรม และกระบวนการพัฒนาตนเองของตัวละครได้อย่างเป็นลำดับขั้น อีกทั้งยังสามารถตีความความสำเร็จหรือความล้มเหลวของตัวละครในการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) ภายในเรื่องราวได้อย่างชัดเจน ตลอดจนการเชื่อมโยงการเล่าเรื่องโดยตรง เนื่องจากแรงจูงใจในแต่ละลำดับขั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนเหตุการณ์และพัฒนาการของตัวละคร ทำให้โครงเรื่องมีทิศทางและช่วยอธิบายการเปลี่ยนแปลงของตัวละครตลอดการดำเนินเรื่องได้

จิตวิทยาสี

สีส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมของมนุษย์ในการรับรู้และการตอบสนอง มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ การสื่อสาร และการสร้างบรรยากาศในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ (Faculty of Psychology, Chulalongkorn University, 2018; Ou & Luo, 2006; Cherry, 2020; Kaur, 2020) โดยสามารถอธิบายอิทธิพลของสีในฐานะองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับการรับรู้และการตีความของมนุษย์ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวละครได้ ทั้งนี้ในบริบทของการเล่าเรื่อง สีทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่ช่วยถ่ายทอดบทบาท อารมณ์ และบุคลิกของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจตัวละครได้อย่างรวดเร็วโดยไม่จำเป็นต้องมีบทสนทนา โดยแต่ละโทนสีสามารถสะท้อนความหมายและบทบาทต่อการเล่าเรื่อง ดังนี้

- **เพื่อกำหนดบทบาทตัวละคร**
    - สีฟ้า สีแดง หรือสีขาว ใช้แทนตัวละครฝ่ายดีหรือฮีโร่ สื่อถึงความมั่นคงและความกล้าหาญ
    - สีดำ สีเขียว หรือสีม่วง ใช้แทนตัวฝ่ายตรงข้ามหรือละครวายร้าย สื่อถึงอำนาจ ความลึกลับ หรือความชั่วร้าย
- **เพื่อสะท้อนอารมณ์ ลักษณะนิสัย และบุคลิกภาพของตัวละคร**
    - สีม่วง สื่อถึงความสงบ มีเลศนัย
    - สีแดง สื่อถึงความอันตราย ความเร่าร้อน ความรุนแรง ความมั่นคง ความสมบูรณ์
    - สีเหลือง สื่อถึงความสว่าง ความสดใส ความสดชื่น การระมัดระวัง
- **เพื่อสร้างผลกระทบต่อการรับรู้ของผู้ชม**
    - สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาดผ่องใส ความหวัง ความถูกต้อง ความจริง ความช่วยเหลือ ความเรียบง่าย ความเรียบร้อย เหมาะสำหรับตัวละครที่ใจดี สะอาด สูงส่ง
    - สีน้ำเงิน สื่อถึงความมั่นคง ความสม่ำเสมอ ความเสถียรภาพ ความแน่นอน ความแข็งแรง ความเป็นผู้นำ ความเย็น ความสะอาดสะอ้าน ความสบาย ความไว้วางใจ ความคลาสสิก ความรู้สึกอ่อนไหว เหมาะสำหรับตัวละครที่เป็นผู้นำที่ใจดี มีความเป็นผู้ดี นิสัยเยือกเย็น

ดังนั้น การใช้จิตวิทยาสีในการออกแบบตัวละครจึงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านความสวยงาม แต่เป็นกลไกสำคัญในการเล่าเรื่องเชิงภาพที่ช่วยกำหนดบทบาท สื่ออารมณ์ และเสริมสร้างความเข้าใจต่อพัฒนาการของตัวละคร ทำให้การเล่าเรื่องมีความชัดเจนและมีมิติมากยิ่งขึ้น (Kaur, 2020)

การวิเคราะห์ตัวละครในแอนิเมชัน Tangled ใช้ดัชนีชี้วัดบุคลิกภาพ MBTI และทฤษฎีเชิงจิตวิทยา เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครอย่างครบถ้วน ทั้งในแง่บุคลิกภาพ แรงจูงใจ พฤติกรรม และการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ผ่านสี โดยการเลือกใช้แนวคิดดังกล่าวสามารถอธิบายลักษณะของแอนิเมชันซึ่งเป็นสื่อที่เน้นการสื่อสารผ่านภาพและสัญลักษณ์ควบคู่การเล่าเรื่องได้ โดยแนวคิด MBTI ช่วยอธิบายลักษณะบุคลิกภาพของตัวละครในเชิงรูปแบบที่ชัดเจน ทำให้สามารถจำแนกบทบาทและพฤติกรรมของตัวละครได้ ขณะที่ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ช่วยอธิบายแรงจูงใจและพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงของตัวละครและการเล่าเรื่อง รวมทั้งจิตวิทยาสีที่มีความสอดคล้องกับลักษณะของแอนิเมชันที่ใช้ภาพเป็นสื่อหลัก โดยช่วยเสริมสร้างการสื่อสารอารมณ์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของตัวละคร

โดยการศึกษาแนวคิดดังกล่าวจะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบตัวละครกับการเล่าเรื่องได้อย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการกำหนดบทบาท การสะท้อนอารมณ์ การพัฒนาตัวละคร และการสร้างมิติของเรื่องราว

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Sukhum, K., & Patjusanon, S. (2022) ศึกษาวิจัยเรื่อง “วิเคราะห์บุคลิกภาพของตัวละครในเรื่องสั้นของเดือนวาด พิมวนา” โดยเป็นการวิจัยเอกสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบุคลิกภาพและกลไกการป้องกันตัวของตัวละครในเรื่องสั้นจำนวน 47 เรื่อง จาก 4 เล่ม รวมตัวละครทั้งหมด 50 ตัว ผ่านกรอบแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพ ผลการวิจัย พบว่า บุคลิกภาพของตัวละครสามารถจำแนกได้ 5 ด้าน ได้แก่ ทัศนคติด้านชีวิต ทัศนคติด้านความรัก ทัศนคติด้านสังคม ทัศนคติด้านครอบครัว และทัศนคติด้านอาชีพ ส่วนกลไกการป้องกันตัวของตัวละคร จำแนกได้ 15 ลักษณะ ได้แก่ การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง การโยนความผิดให้ผู้อื่น การแสดงออกตรงข้ามกับความรู้สึก การเก็บกด การเพ้อฝัน การปฏิเสธ การทดแทน การชดเชย การเลียนแบบ การทดเทิด การลงโทษตัวเอง การถดถอย การเกิดอาการทางร่างกาย ความฝัน และการล้างบาป ซึ่งการศึกษานี้เป็น

การสนับสนุนแนวคิด การข้ามศาสตร์ โดยนำทฤษฎีทางจิตวิทยามาใช้วิเคราะห์ตัวละครในวรรณกรรม เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนสภาพและพฤติกรรมของสังคมปัจจุบันผ่านตัวละครได้อย่างชัดเจน

Bunpung, J., Chanthub, P., & Naijarun, K. (2019) ศึกษาวิเคราะห์เรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละคร เรื่องหลงไฟ โดยใช้ทฤษฎีลำดับขั้นแรงจูงใจของมาสโลว์” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละคร 6 ตัว ได้แก่ ก้านแก้ว ชาลา กุญชร โชน วาวุธ และเขียว ตามทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ ผลการวิจัย พบว่า ก้านแก้ว ชาลา กุญชร โชน อาวุธ และเขียว มีความต้องการในขั้นแรก คือ ขั้นพื้นฐานด้านสรีรวิทยาเป็นแรงจูงใจ ในขณะที่ความต้องการขั้นสูงขึ้น เช่น ความมั่นคงปลอดภัย ความรักและความสัมพันธ์ การมีศักดิ์ศรี และการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) จะแสดงออกแตกต่างกันตามลำดับขั้น โดยมีเพียงบางตัวละครที่สามารถบรรลุความต้องการขั้นสูงสุด ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่า เมื่อตัวละครได้รับการตอบสนองความต้องการแต่ละขั้นแล้ว ความต้องการขั้นถัดไปจะเกิดขึ้นตามลำดับ แต่หากเผชิญความผิดหวังจะทำให้ความต้องการลดลงไปยังขั้นที่ต่ำกว่า ผลการศึกษาเหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนสัญชาตญาณในการเอาตัวรอดและการตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์เท่านั้น แต่ยังช่วยให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมและแรงจูงใจของมนุษย์ผ่านตัวละครในเรื่องราวอย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ กรณีของสีก็เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้และอารมณ์ของผู้ชม งานวิจัยของ Udomsin, K. (2017) เรื่อง “การวิเคราะห์ข้อมูลสีที่มีอิทธิพลเชิงจิตวิทยาต่องานออกแบบสื่อดิจิทัล” พบว่า การใช้สีในงานออกแบบสื่อดิจิทัลสามารถสื่ออารมณ์และสร้างความรู้สึกให้กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน โดยวิเคราะห์สีจากงานออกแบบตัวอย่าง 30 ชิ้นใน 3 กลุ่ม ได้แก่ สินค้าสำหรับผู้หญิง ผู้ชาย และเด็ก ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและบุคคลทั่วไปเห็นด้วยว่าสีมีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางอารมณ์ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพศหญิงที่เห็นอิทธิพลของสีชัดเจนมากกว่ากลุ่มอื่น

เมื่อพิจารณางานวิจัยทั้ง 3 ด้านจากงานศึกษาดังกล่าวที่เน้นการวิเคราะห์บุคลิกภาพและกลไกการป้องกันตัวของตัวละครในวรรณกรรม และการใช้ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์เพื่อวิเคราะห์แรงขับและพฤติกรรมของตัวละคร รวมทั้งเน้นบทบาทของสีในการสื่อสารอารมณ์และบุคลิกภาพผ่านผลทางจิตวิทยา ล้วนสนับสนุนแนวคิดการนำทฤษฎีทางจิตวิทยามาใช้วิเคราะห์ตัวละครในสื่อและวรรณกรรม ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ใน

การวิเคราะห์ตัวละครในแอนิเมชัน Tangled เพื่อศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง ความเข้าใจบทบาท และการสะท้อนบุคลิกภาพและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างครบถ้วน

งานวิจัยนี้ได้นำแนวคิด MBTI มาประยุกต์ใช้ร่วมกับทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และจิตวิทยาสี เพื่อวิเคราะห์ตัวละครอย่างครอบคลุม MBTI ช่วยให้เข้าใจความแตกต่างด้านบุคลิกภาพของแต่ละตัวละครอย่างเป็นระบบ ทำให้สามารถตีความพฤติกรรม การตัดสินใจ และวิธีการโต้ตอบของตัวละครได้ชัดเจน การรวมกรอบ MBTI เข้ากับทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และจิตวิทยาสียังช่วยให้วิเคราะห์ผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง ความเข้าใจบทบาท และสะท้อนอารมณ์ของตัวละครได้อย่างครบถ้วน

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบตัวละครในแอนิเมชันเรื่อง Tangled และเพื่อศึกษาผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแอนิเมชันเรื่อง Tangled ที่เผยแพร่บนแพลตฟอร์มสตรีมมิง Disney Plus ความยาวประมาณ 1 ชั่วโมง 40 นาที โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ 1) ราพันเซล 2) ฟลินน์ ไรเดอร์ 3) แม่เลี้ยงกอเธล 4) พาสกาล และ 5) แม็กซิมัส ซึ่งเป็นตัวละครหลัก

ผู้วิจัยใช้แนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ร่วมกับทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และจิตวิทยาสีในการวิเคราะห์ลักษณะบุคลิกภาพ แรงจูงใจ และการใช้สีของแต่ละตัวละคร ผ่านการตีความพฤติกรรม การแสดงออก และองค์ประกอบทางภาพของตัวละคร เพื่ออธิบายบทบาทและพัฒนาการของตัวละครที่ส่งผลต่อการเล่าเรื่อง โดยนำเสนอผลวิเคราะห์ในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1) ราพันเซล (Rapunzel)



Figure 1 ราพันเซล

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

เจ้าหญิงผู้มีผมยาวสีเหลืองทองจากฤทธิ์อำนาจของดอกไม้วิเศษ เธอถูกแม่เลี้ยงกอเธลลักพาตัวไปเลี้ยงบนหอคอยตั้งแต่ยังเด็ก เพื่อใช้พลังวิเศษในการคงความเยาว์วัยของแม่เลี้ยงกอเธล ราพันเซลเป็นตัวละครที่มีความฝันอันแรงกล้า อยากออกไปเห็นโลกภายนอกและชมโคมลอยด้วยตนเองในวันเกิดครบรอบ 18 ปี

2) ฟลินน์ ไรเดอร์ (Flynn Rider)



Figure 2 ฟลินน์ ไรเดอร์

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

โจรหนุ่มผู้หยิ่งยโส มีเสน่ห์ ฉลาด และเจ้าเล่ห์ มีบุคลิกภาพกล้าหาญแต่ก็มีความเห็นแก่ตัวในบางครั้ง การหลบหนีจากการถูกจับกุมทำให้เขาพบหอคอยของราพันเซลโดยบังเอิญ และกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลง

3) แม่เลี้ยงกอเธล (Mother Gothel)



Figure 3 แม่เลี้ยงกอเธล

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

หญิงสูงวัยผู้หลงใหลในความงามและความเยาว์วัย ใช้พลังวิเศษของดอกไม้เพื่อยืดอายุขัยของตนเอง แต่หลังจากดอกไม้นั้นถูกนำไปใช้รักษาพระราชินี เธอจึงลักพาตัวราพันเซลซึ่งมีพลังนั้นในเส้นผมมาเลี้ยงดูเป็นลูก

4) พาสกาล (Pascal)



Figure 4 พาสกาล

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

เจ้ากิ้งก่าตัวเล็กซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงและเพื่อนสนิทของราพันเซล เขาอยู่เคียงข้างราพันเซลตั้งแต่วัยเด็กและมักผลักดันให้ราพันเซลกล้าที่จะออกไปเผชิญโลกภายนอก

5) แม็กซิมัส (Maximus)



Figure 5 แม็กซิมัส

ที่มา: Disney. (2010). *Tangled* [Animated film]. Walt Disney Pictures.

ม้าขาวของหัวหน้าราชองครักษ์ ผู้มีความจงรักภักดีต่อหน้าที่และเป็นคู่แข่งสำคัญของฟลินน์ ไรเดอร์ แต่ภายหลังได้กลายเป็นพันธมิตรในการช่วยเหลือราพันเซล

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวละครหลัก 5 ตัว ได้แก่ 1) ราพันเซล 2) ฟลินน์ ไรเดอร์ 3) แม่เลี้ยงกอเธล 4) พาสกาล และ 5) แม็กซิมัส โดยศึกษาการออกแบบตัวละครและผลของการออกแบบตัวละครต่อการเล่าเรื่อง นำเสนอผลโดยการจำแนกตามกรอบแนวคิดและลำดับผลการวิเคราะห์ตามตัวละครหลัก ดังนี้

1. การวิเคราะห์ตัวละครด้วยแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI

1) ราพันเซล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครราพันเซลแสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ENFP** (Extraverted, iNtuitive, Feeling, Perceiving) หรือที่เรียกว่า **“นักรณรงค์”** สะท้อนให้เห็นผ่านพฤติกรรมที่มีความกระตือรือร้น มีจินตนาการสูง ชื่นชอบการสำรวจสิ่งใหม่ ๆ และมีความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ลักษณะดังกล่าวปรากฏชัดผ่านกิจวัตรประจำวันของราพันเซลภายในหอคอย ซึ่งเธอมักใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ สนุกสนาน และมีพลังบวก

นอกจากนี้ ยังปรากฏเด่นชัดในฉากที่ราพันเซลเข้าไปในร้าน Snuggly Duckling ซึ่งเธอมองทุกคนในร้านอย่างเท่าเทียม มองเห็นคุณค่าความเป็นมนุษย์ และเชื่อว่าทุกคนล้วนมีความฝันของตนเอง เธอแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเข้าถึงผู้อื่นและสร้าง

สัมพันธภาพเชิงบวกได้อย่างรวดเร็ว สะท้อนลักษณะของบุคคลที่มีความเห็นอกเห็นใจและเปิดใจต่อผู้อื่นอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของบุคลิกภาพแบบ ENFP รวมถึงฉากเต้นรำในเมืองโคโรนา เธอสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมภายนอกได้อย่างกลมกลืน แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการใช้อารมณ์และความรู้สึกในการดำรงชีวิต เธอให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรู้สึกของผู้อื่น เช่น ความกลัวว่าแม่เลี้ยงกอเธลจะรู้สึกเสียใจจากการกระทำของตน ซึ่งสะท้อนถึงการตัดสินใจที่ขับเคลื่อนด้วยอารมณ์มากกว่าตรรกะ นอกจากนี้ ราพันเซลยังมีความสามารถในการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี โดยเฉพาะในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับฟลินน์ ซึ่งเธอมักเป็นฝ่ายเสนอแนวทางหรือช่วยเหลือเพื่อคลี่คลายปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมเหล่านี้ล้วนสะท้อนคุณลักษณะของบุคลิกภาพแบบ ENFP ที่มีความยืดหยุ่นสูงและมีทักษะในการสานสัมพันธ์ทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

ผลของการออกแบบตัวละครของราพันเซลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างทัศนคติเชิงบวก**ที่แม้ว่าจะถูกขังอยู่บนหอคอยสูง แต่เธอกลับมองสถานการณ์ดังกล่าวในแง่ดี โดยเชื่อว่าเป็นการกระทำที่เกิดจากความหวังดีของแม่เลี้ยงกอเธล เธอจึงพยายามหาข้อดีของการใช้ชีวิตบนหอคอยและปรับตัวให้อยู่ในกรอบที่ได้รับอย่างมีความสุข รวมถึงความสัมพันธ์ของเธอและแม่เลี้ยงกอเธลที่เธอให้ความเคารพ เชื่อฟัง และไม่ต่อต้าน ซึ่งการออกแบบตัวละครดังกล่าวนี้ช่วยเสริมให้การเล่าเรื่องมีมิติเชิงอารมณ์และตอกย้ำคุณค่าของตัวละครที่เปี่ยมด้วยความเมตตา ความเข้าอกเข้าใจ และพลังแห่งความหวังตามแบบฉบับของบุคลิกภาพ ENFP

2. ฟลินน์ ไรเดอร์

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ แสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ISTP** (Introverted, Sensing, Thinking, Perceiving) หรือที่เรียกว่า **“ผู้มีความสามารถโดดเด่น”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยที่มีความมั่นใจในตนเอง มีทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และใช้ประสบการณ์จริงเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต ฟลินน์เป็นตัวละครที่มีความกล้าหาญ ช่างสังเกต และคิดอย่างเป็นระบบ เขามักวางแผนล่วงหน้าและสามารถปรับเปลี่ยนแนวทางได้อย่างยืดหยุ่นเมื่อแผนเดิมไม่ประสบผลสำเร็จ สะท้อนให้เห็นลักษณะของบุคคลที่มีความสามารถทางเทคนิคสูงและถนัดในการลงมือปฏิบัติจริง เช่น ฉากที่ฟลินน์ใช้ไหวพริบและทักษะการสังเกตของตนเองเพื่อหลบหนีจากการไล่ล่าของทหารในวัง แสดงให้เห็นถึงความเชี่ยวชาญในการรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสะท้อนบุคลิกภาพของผู้ที่พึ่งพาความสามารถและเหตุผลของตนเองมากกว่าการพึ่งพาผู้อื่น แม้ว่าเขาจะอยู่ท่ามกลางผู้คนมากมาย แต่ฟลินน์มักถนัดที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเองมากกว่า และต้องใช้เวลาในการปรับตัวเมื่อเข้าสู่สังคมใหม่ ๆ

ผลของการออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การขับเคลื่อนเรื่องด้วยเหตุผลและการลงมือปฏิบัติ** ซึ่งสะท้อนผ่านการเอาตัวรอดโดยตัดสินใจและกระทำอย่างมีแบบแผนของตนเอง เช่น ฉากที่ฟลินน์ตอบรับข้อเสนอของราพันเซลในการพาไปชมโคมลอย เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้เนื้อเรื่องพัฒนาไปในทิศทางของการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงของทั้งสองตัวละคร ฟลินน์เป็นตัวแทนของโลกแห่งความจริงและเหตุผล ซึ่งช่วยเติมเต็มมุมมองของราพันเซลที่เปี่ยมด้วยอารมณ์และจินตนาการ ขณะเดียวกัน ฟลินน์เองก็ได้รับอิทธิพลจากราพันเซลในด้านการมองโลกเชิงบวกและการเปิดใจยอมรับความรู้สึกของผู้อื่น นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างฟลินน์กับแม็กซิมัสยังช่วยสะท้อนความแตกต่างของบุคลิกภาพระหว่าง “การยึดมั่นในกฎระเบียบ” กับ “การใช้เหตุผลและไหวพริบเฉพาะหน้า” ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมดุลและสะท้อนถึงพัฒนาการของตัวละครอย่างชัดเจน บุคลิกภาพแบบ ISTP ของฟลินน์จึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างมิติของเรื่องราวให้มีทั้งเหตุผล ความท้าทาย และความสมจริงในเชิงจิตวิทยา

3. แม่เลี้ยงกอเธล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลแสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ESFJ** (Extraversion, Sensing, Feeling, Judging) หรือที่เรียกว่า **“ผู้ให้คำปรึกษา”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยของผู้ที่ช่างเจรจา มีทักษะในการสื่อสาร และสามารถใช้คำพูดเพื่อโน้มน้าวผู้อื่นได้อย่างแนบเนียน แม่เลี้ยงกอเธลเป็นบุคคลที่ชื่นชอบการเข้าสังคมและจะรู้สึกมีชีวิตชีวาเมื่อได้ออกไปใช้ชีวิตภายนอก เธอมีความจำดี ใส่ใจในรายละเอียดและมีไหวพริบในการมองเห็นโอกาสจากสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งปรากฏผ่านการใช้พลังวิเศษของดอกไม้วิเศษเพื่อคงความเยาว์วัยของตนเอง ลักษณะบุคลิกภาพแบบ ESFJ ยังสะท้อนผ่านพฤติกรรมที่รักความเป็นระเบียบและการควบคุม โดยเฉพาะในความสัมพันธ์กับราพันเซล ซึ่งแม่เลี้ยงกอเธลมักใช้อำนาจทางอารมณ์และคำพูดเพื่อให้ราพันเซลอยู่ภายใต้โอวาทของตน เธอมีลักษณะเป็นคนที่มี “ความรักแบบควบคุมและบงการ” (Manipulative Love) แสดงออกผ่านความเข้มงวดและการแสดงความห่วงใยที่แฝงด้วยการครอบงำ เช่น การปิดกั้นไม่ให้ราพันเซลออกจากหอคอยและการสร้างภาพลักษณ์ว่าการอยู่ในหอคอยคือสิ่งที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับลูกสาว ลักษณะนิสัยเหล่านี้

สะท้อนบุคลิกภาพของผู้ที่ต้องการควบคุมสิ่งรอบข้างให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ และยึดถือความสมบูรณ์แบบ โดยเฉพาะในเรื่องความงามของตนเองซึ่งเธอพยายามรักษาไว้ด้วยพลังของราพันเซล

ผลของการออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ **การสร้างความขัดแย้งและแรงผลักดันของเรื่อง** โดยแม่เลี้ยงกอเธลทำหน้าที่เป็นตัวละครฝ่ายตรงข้ามที่ขับเคลื่อนเหตุการณ์สำคัญของเรื่องผ่านการควบคุมและการบงการราพันเซล ความปรารถนาที่จะรักษาความเยาว์วัยและความสมบูรณ์แบบของแม่เลี้ยงกอเธล ทำให้เธอกักขังราพันเซลไว้ในหอคอยสูง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องทั้งหมด พฤติกรรมดังกล่าวส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาตัวละครราพันเซล ที่ค่อย ๆ ตระหนักถึงความไม่จริงของโลกที่แม่เลี้ยงกอเธลสร้างขึ้นและกลายเป็นแรงผลักให้เธอตัดสินใจหลบหนีออกไปเผชิญโลกภายนอก นอกจากนี้ บุคลิกภาพของแม่เลี้ยงกอเธลยังส่งผลต่อความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น เช่น โจรสองพี่น้องที่ถูกเธอควบคุมให้ทำตามคำสั่งด้วยการใช้คำพูดและอำนาจบงการ ซึ่งตอกย้ำภาพลักษณ์ของแม่เลี้ยงกอเธลที่มีอำนาจเหนือผู้อื่นและหลงใหลในความสมบูรณ์แบบ ทำให้การเล่าเรื่องมีความเข้มข้นและมีความสมดุลระหว่างอารมณ์ของตัวละครแต่ละตัว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต่าง ๆ และแรงจูงใจทางจิตวิทยาของตัวละครด้วย ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพแบบ ESFJ ที่เน้นการจัดระเบียบ ความสัมพันธ์ และการยึดมั่นในกรอบทางสังคม

4. พาสกาล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครพาสกาล แสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ INFP** (Introverted, iNtuitive, Feeling, Perceiving) หรือที่เรียกว่า **“ผู้ไกล่เกลี่ย”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยอ่อนโยน มีความเห็นอกเห็นใจ และให้ความสำคัญกับความรู้สึกของผู้อื่น พาสกาลใช้ความรู้สึกและสัญชาตญาณในการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา โดยมักพิจารณาเจตนาของผู้อื่นก่อนตัดสินใจ เช่น การไม่เชื่อใจแม่เลี้ยงกอเธลและฟลินน์ ไรเดอร์ พาสกาลมักเฝ้าดูสิ่งต่าง ๆ อย่างเงียบ ๆ มากกว่าการมีบทบาทโดยตรง และไม่ค่อยเข้าสังคมกับตัวละครอื่นนอกจากราพันเซล นอกจากนี้ พาสกาลมีความสามารถในการปรับตัวต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี เช่น การเปลี่ยนสีเพื่อซ่อนตัว หรือการใช้ภาษากายในการสื่อสาร พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนถึงความสามารถในการสังเกตและการสนับสนุนผู้อื่นอย่างละเอียดอ่อน ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของบุคลิกภาพแบบ INFP

ผลของการออกแบบตัวละครพาสกาลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ของตัวละครหลัก** พาสกาลทำหน้าที่เป็นตัวละครสนับสนุนการกระทำและการตัดสินใจของราพันเซล ช่วยเติมเต็มความรู้สึกและความเข้าใจในโลกแห่งความจริงของเธอ ในบางฉาก พาสกาลเป็นตัวแทนของจิตสำนึกหรือสติของราพันเซล คอยกระตุ้นให้เธอเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้องและสอดคล้องกับความต้องการแท้จริงของตน พฤติกรรมเชิงสนับสนุนนี้ช่วยสร้างความลึกซึ้งของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร และทำให้เรื่องมีมิติทางอารมณ์มากขึ้น บุคลิกภาพแบบ INFP ของพาสกาลจึงมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงอารมณ์และจิตใจของตัวละครหลักเข้ากับเรื่องราว ทำให้การเล่าเรื่องมีความสมดุลระหว่างการกระทำ เหตุผล และความรู้สึก

5. แม็กซิมัส

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม็กซิมัส แสดงให้เห็นว่า**ตัวละครมีบุคลิกภาพแบบ ISTJ** (Introverted, Sensing, Thinking, Judging) หรือที่เรียกว่า **“นักคำนวณ”** ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะนิสัยที่มีความรับผิดชอบสูง มีความคิดเป็นระบบและให้ความสำคัญกับความเป็นระเบียบเรียบร้อย แม็กซิมัสมุ่งมั่นทำภารกิจให้สำเร็จลุล่วงและมักไม่สนใจการสร้างความสัมพันธ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานของตน เขายึดถือกฎเกณฑ์และความจริงตรงหน้ามากกว่าการมองโลกแบบเพ้อฝัน ไม่ชอบความวุ่นวายหรือการเปลี่ยนแปลงที่ไม่จำเป็น และมีมาตรฐานสูงทั้งต่อตนเองและผู้อื่น พฤติกรรมเหล่านี้ปรากฏชัดในบทบาทของแม็กซิมัสในฐานะม้าทหารที่มีหน้าที่จับกุมฟลินน์ ไรเดอร์ นอกจากนี้ แม็กซิมัสยังสามารถปรับเปลี่ยนแผนเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ แสดงให้เห็นถึงบุคลิกภาพแบบ ISTJ ที่เน้นการวางแผน การควบคุม และความรับผิดชอบ

ผลของการออกแบบตัวละครแม็กซิมัสส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างอุปสรรคและความตึงเครียดในเรื่อง** บุคลิกภาพของแม็กซิมัสทำให้ฟลินน์ ไรเดอร์ถูกจับตามองและเป็นแรงผลักสำคัญที่สร้างความท้าทายต่อการเดินทางของราพันเซลและฟลินน์ ไรเดอร์ในระยะเริ่มแรก การยึดมั่นในกฎเกณฑ์และความถูกต้องของแม็กซิมัสสร้างความขัดแย้งและความตื่นเต้น แต่ในท้ายที่สุด บุคลิกภาพที่ซื่อสัตย์และมุ่งมั่นของแม็กซิมัสทำให้เขาตัดสินใจที่จะช่วยเหลือตัวละครหลัก ส่งผลให้เกิดการรวมตัวของตัวละครหลักในช่วงจุดสำคัญ (Climax) ของเรื่อง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสมดุลระหว่างความตื่นเต้นการกระทำและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ผลลัพธ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าบุคลิกภาพแบบ

ISTJ ของแม็กซิมัสมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงเรื่อง และสร้างมิติด้านอารมณ์และเหตุผลในเนื้อเรื่อง

2. การวิเคราะห์ตัวละครตามทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์

1) ราพันเซล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครราพันเซลแสดงให้เห็นว่าในช่วงเริ่มต้นของเรื่อง ราพันเซลมี**ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) และความปลอดภัย (Safety Needs)** เป็นหลัก แต่ขาดอิสรภาพและความรักที่แท้จริงหรือ**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** เมื่อเธอออกเดินทางไปสำรวจโลกภายนอก ราพันเซลค่อย ๆ เติมเต็มความต้องการในระดับที่สูงขึ้น ทั้งใน**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging) ความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem)** จนกระทั่งในตอนจบ เธอบรรลุ**ศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** ผ่านการค้นพบตัวเอง การตัดสินใจเลือกเส้นทางชีวิต และการกลับมาเป็นเจ้าหญิงดังเดิม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาตัวละครทั้งในด้านอารมณ์และจิตใจ

ผลของการออกแบบตัวละครราพันเซลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างแกนหลักของเรื่องและแรงขับเคลื่อนของเรื่อง** การเดินทางของราพันเซลกลายเป็นการผจญภัยเพื่อค้นหาตัวเองและเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต ซึ่งเป็นแกนหลักที่ขับเคลื่อนเรื่องทั้งหมด นอกจากนี้ การเติบโตของราพันเซลยังส่งผลต่อความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น เช่น การกระทำและพัฒนาการของเธอ ทำให้แม็กซิมัสซึ่งเป็นม้าที่ยึดมั่นในกฎเกณฑ์เปลี่ยนมาเป็นม้าที่มีความเห็นอกเห็นใจและพร้อมช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าราพันเซลมีบทบาทสำคัญต่อทั้งเนื้อเรื่องและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

2) ฟลินน์ ไรเดอร์

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ แสดงให้เห็นว่าในช่วงเริ่มต้นของเรื่อง ฟลินน์ให้ความสำคัญกับ**ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) และความปลอดภัย (Safety Needs)** ผ่านการเป็นโจรและหลบหนีการจับกุม เมื่อเขาได้พบกับราพันเซล ทำให้**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** ของฟลินน์ค่อย ๆ ได้รับการเติมเต็มการสนับสนุนและการสร้างความสัมพันธ์กับราพันเซลช่วยให้เขาเรียนรู้ที่จะเชื่อใจและรับผิดชอบต่อผู้อื่น

จนกระทั่งในตอนจบ ฟลินน์**บรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** ด้วยการละทิ้งอาชีพโจรและกลับมาใช้ตัวตนเดิม คือ ยูจีน ฟิตเซอร์เบิร์ต แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจของตัวละคร

ผลของการออกแบบตัวละครฟลินน์ ไรเดอร์ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**แรงขับเคลื่อนเรื่องและการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร** การพบกันครั้งแรกระหว่างฟลินน์และราพันเซลเกิดขึ้นจากความจำเป็นทางสถานการณ์ (ราพันเซลต้องการให้ฟลินน์พาเธอออกจากหอคอยเพื่อค้นหาโลกภายนอก ขณะที่ฟลินน์ต้องการหลบหนีการติดตามของแม็กซิมัส ส่งผลให้ทั้งสองเกิดความสัมพันธ์แบบพึ่งพากันในการดำเนินเรื่อง) แต่เมื่อทั้งคู่เริ่มเติมเต็มความต้องการด้านความรักและการยอมรับให้แก่กันและกัน ความสัมพันธ์จึงพัฒนาจากความจำเป็นไปสู่ความรัก และกลายเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของเรื่องราว การเปลี่ยนแปลงของฟลินน์จากโจรเป็นคนดียังส่งผลต่อความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น เช่น การสร้างความไว้วางใจและความเห็นอกเห็นใจ ทำให้เรื่องมีมิติทั้งด้านอารมณ์ การกระทำ และการพัฒนาตัวละคร

3) แม่เลี้ยงกอเธล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลแสดงให้เห็นว่า เธอติดอยู่ในความต้องการ**ระดับความปลอดภัย (Safety Needs) และความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging)** เพื่อรักษาความปลอดภัยและความรักตนเองอย่างมากเกินไป แม่เลี้ยงกอเธล**ไม่สามารถพัฒนาไปถึงระดับความต้องการการยกย่องนับถือ (Esteem) และการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization) ได้** เนื่องจากให้ความสำคัญกับความงามของตนเองและการควบคุมผู้อื่นมากกว่าการเติบโตทางจิตใจ พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความไม่มั่นคงภายในใจและแรงจูงใจในการบงการราพันเซล ทำให้ตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลมีมิติและไม่ใช่ตัวร้ายที่เพียงต้องการทำร้ายผู้อื่น

ผลของการออกแบบตัวละครแม่เลี้ยงกอเธลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสร้างอุปสรรคและความขัดแย้ง** ความต้องการที่ยังไม่บรรลุของแม่เลี้ยงกอเธลทำให้เธอเป็นตัวร้ายที่มีแรงจูงใจซับซ้อน ซึ่งขัดขวางการเติบโตของราพันเซลและตัวละครอื่น ความสัมพันธ์ระหว่างแม่เลี้ยงกอเธลและราพันเซลจึงเป็นความสัมพันธ์ที่บิดเบี้ยวและเต็มไปด้วยความสับสน ทำให้ราพันเซลเกิดความไม่แน่ใจและต้องค้นหาทางเลือกของตนเอง พฤติกรรมของแม่เลี้ยงกอเธลจึงเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญที่สร้างแรงผลักให้ราพันเซลออกเดินทางและพัฒนาตนเอง

4) พาสกาล

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครพาสกาลแสดงให้เห็นว่า พาสกาล**เติมเต็มความต้องการของตนเองในทุกระดับ** โดยเฉพาะ**ความต้องการความรักและความสัมพันธ์ (Love and Belonging) และการบรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** ผ่านการสนับสนุนและช่วยเหลือราพันเซล พาสกาลเป็นตัวละครที่ใช้ความเห็นอกเห็นใจและความสามารถของตนเองเพื่อสนับสนุนการเติบโตของผู้อื่น ทั้งในการให้กำลังใจ ผลักดันให้ราพันเซลออกเดินทาง และร่วมผจญภัยในสถานการณ์ที่เต็มไปด้วยอันตราย สะท้อนถึงความสามารถในการบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการอุทิศตนต่อผู้อื่น

ผลของการออกแบบตัวละครพาสกาลส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่ของ**การสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ของตัวละครหลัก** พาสกาลทำให้ราพันเซลสามารถเติมเต็มความต้องการทางอารมณ์และเรียนรู้การตัดสินใจตามความต้องการแท้จริงของตน ความสัมพันธ์ระหว่างพาสกาลและราพันเซลจึงเป็นความสัมพันธ์แบบพึ่งพาและเสริมกำลังซึ่งกันและกัน การมีพาสกาลอยู่ในเรื่องช่วยผลักดันเนื้อเรื่องให้ดำเนินไปข้างหน้าและสร้างมิติให้ตัวละครทั้งสองมีความน่าจดจำและมีความลึกซึ้งทางอารมณ์

5) แม็กซิมัส

ผลการวิเคราะห์การออกแบบตัวละครแม็กซิมัสแสดงให้เห็นว่า แม็กซิมัส**บรรลุศักยภาพสูงสุด (Self-Actualization)** โดยเรียนรู้ที่จะทำสิ่งในที่ถูกต้องโดยไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัด แม็กซิมัสเริ่มต้นด้วยการยึดมั่นใน**ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)** และความถูกต้องของตนเอง แต่เมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับราพันเซลและฟลินน์ เขาเห็นด้านดีของฟลินน์ที่ไม่ใช่การเป็นโจรเพียงอย่างเดียว และสามารถปรับตัวเพื่อทำสิ่งที่เหมาะสมและมีคุณค่า

ผลของการออกแบบตัวละครแม็กซิมัสส่งผลต่อการเล่าเรื่องในแง่**ของการสร้างจุดเปลี่ยนสำคัญและการพัฒนาความสัมพันธ์** แม็กซิมัสกลายเป็นตัวละครที่ก้าวข้ามความสัมพันธ์แบบศัตรูมาเป็นเพื่อนร่วมอุดมการณ์ การตัดสินใจละทิ้งการยึดมั่นในกฎเกณฑ์เพื่อช่วยเหลือราพันเซลและฟลินน์ในช่วงสำคัญ (Climax) ของเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องมีความตื่นเต้นและมีความสมดุลทางอารมณ์ แสดงให้เห็นถึงการบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการทำสิ่งที่ถูกต้องและการสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อผู้อื่น

3. การวิเคราะห์จิตวิทยาสี

1) ราพันเซล

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การออกแบบสีของราพันเซลเน้นไปที่โทนสีสว่างและสดใส เพื่อสะท้อนบุคลิกที่อ่อนโยน ร่าเริง และเต็มไปด้วยพลังบวก โดยสีหลัก คือ **สีม่วงอ่อน** ปรากฏในชุดและของใช้ส่วนตัวของเธอ สื่อถึงความลึกลับ ความคิดสร้างสรรค์ และความสูงส่งในฐานะเจ้าหญิงที่มีชาติกำเนิดสูงส่ง ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของชนชั้นและสถานะทางสังคมที่ถูกปกปิดไว้ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในเชิงการถูกซ่อนเร้นอยู่บนหอคอยสูง อันเป็นภาพแทนของการขาดอิสรภาพ และยังช่วยสร้างอารมณ์ลึกลับเกี่ยวกับชาติกำเนิดของเธอ ซึ่งผู้ชมจะค่อย ๆ ได้รับการเปิดเผยในช่วงท้ายของเรื่อง ขณะเดียวกัน **สีเหลืองทอง** ของเส้นผมวิเศษสะท้อนพลังแห่งเวทมนตร์ ความอบอุ่น ความบริสุทธิ์ และความมีชีวิตชีวา ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของแสงสว่างและความหวังในเรื่อง

รายละเอียดเกี่ยวกับสีเหล่านี้ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในการช่วยเน้นบทบาทของราพันเซลในฐานะ “แสงนำทาง” ทั้งในเชิงกายภาพและอารมณ์ โดย “สีม่วงอ่อน” ของชุดราพันเซลตรงข้ามกับ “สีแดงเข้ม” ของชุดแม่เลี้ยงกอเธล และ “สีเหลืองทอง” ของผมราพันเซลตรงข้ามกับ “สีดำ” ของผมแม่เลี้ยงกอเธล ทำให้ความขัดแย้งระหว่าง “แสงสว่างกับความมืด” มีความชัดเจนและทรงพลังยิ่งขึ้น ส่วน**สีเขียว**ในดวงตาของราพันเซลสะท้อนถึงความสดใส ไร้เดียงสา และความอยากรู้อยากเห็น สะท้อนช่วงวัยและบุคลิกภาพของตัวละครในตอนต้นเรื่อง สะท้อนภาพลักษณ์ของความเป็นธรรมชาติและการมีชีวิตใหม่ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องโดยเน้นในเห็นพัฒนาการของราพันเซลจากเด็กสาวผู้ไร้เดียงสาไปสู่หญิงสาวที่กล้าเผชิญความจริงและค้นพบตัวตนใหม่ของตนเองในตอนจบ

2) ฟลินน์ ไรเดอร์

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า การออกแบบสีเน้นโดยสีธรรมชาติที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นและสมจริง โดยใช้**สีฟ้าอมเขียว**เป็นสีหลักของเสื้อ เพื่อสื่อถึงความน่าเชื่อถือ ความสงบ และความลึกลับของตัวละคร ขณะเดียวกัน **สีน้ำตาล**บนกางเกง รองเท้า และอุปกรณ์สื่อถึงความมั่นคง ความเรียบง่าย และความแข็งแกร่ง สะท้อนตัวตนของฟลินน์ในฐานะบุคคลที่ผ่านประสบการณ์ชีวิตและต้องดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ส่วน**สีขาว**ของเสื้อข้างในเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์และตัวตนที่แท้จริง คือ ยูจีน ฟิตซ์เฮอร์เบิร์ต ซึ่งเป็นชื่อจริงของเขาที่ถูกซ่อนอยู่ภายใต้ภาพลักษณ์ของโจรผู้ลักขโมยที่ใช้ชื่อ ฟลินน์ ไรเดอร์ การใช้สีเหล่านี้ส่งผลต่อการเล่าเรื่องโดยสะท้อนพัฒนาการของฟลินน์จากชายผู้เห็นแก่ตัวและยึดติด

กับความมั่นคงทางวัตถุสู่การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงและเรียนรู้คุณค่าของความรักและความไว้วางใจผ่านความสัมพันธ์กับราพันเซล สีฟ้าอมเขียว สีน้ำตาล และสีขาวจึงไม่เพียงแต่ช่วยกำหนดบุคลิกภาพของฟลินน์ แต่ยังเป็นเครื่องมือทางสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจและอารมณ์ของฟลินน์ตลอดเส้นทางของเรื่องอีกด้วย

3) แม่เลี้ยงกอเธล

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า การออกแบบสีเน้นสีมืดและสีที่มีความเข้มสูงสะท้อนบุคลิกที่เป็นผู้มีประสบการณ์ มีอายุ และเป็นตัวร้ายหลักของเรื่อง **สีแดงเข้ม**จากชุดและองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ฉากแม่เลี้ยงกอเธลใช้พลังวิเศษจากผมของราพันเซลและฉากที่เธอร้องเพลงขู่ถึงอันตรายนอกหอคอย สื่อถึงความเร่าร้อน ความโกรธ ความเย้ายวน และพลังอำนาจ สะท้อนสัญลักษณ์ของ “ความหลงใหลในเยาว์วัย” และ “ความต้องการที่จะควบคุม” ซึ่งผลักดันให้เธอกักขังราพันเซลไว้บนหอคอย ทั้งนี้ สีแดงยังตรงกันข้ามกับ “สีม่วงอ่อน” ของชุดราพันเซล รวมถึง**สีดำ**ของผมแม่เลี้ยงกอเธลสะท้อนความลึกลับด้านมืด และความชั่วร้ายภายในจิตใจซึ่งตรงกันข้ามกับ “สีเหลืองทอง” ของผมวิเศษราพันเซล เมื่อเปรียบเทียบกันแล้วจะเห็นได้ว่า มีการออกแบบสีเพื่อสร้างความแตกต่างอย่างชัดเจนระหว่างสองตัวละครนี้ โดยสีของแม่เลี้ยงกอเธลเน้นความหนักแน่นและมืดทึบ ขณะที่สีของราพันเซลเน้นความสว่างและสดใส

การใช้สีเหล่านี้ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยกำหนดความขัดแย้งและสร้างความตึงเครียดในเนื้อเรื่อง โดยสีที่มืดและเข้มของแม่เลี้ยงกอเธลตรงข้ามกับสีสว่างและสดใสของราพันเซล ทำให้การต่อสู้ระหว่าง “ความมืดกับแสงสว่าง” ชัดเจนตั้งแต่ต้นเรื่อง รวมทั้งส่งเสริมการรับรู้ของผู้ชมว่าแม่เลี้ยงกอเธลเป็นตัวละครที่สร้างอุปสรรคและแรงขับเคลื่อนให้ราพันเซลเติบโต

4) พาสกาล

ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่ามีการออกแบบสีโดยเน้นความหลากหลาย ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารอารมณ์และความสัมพันธ์กับราพันเซล เพื่อให้ตัวละครสามารถสื่อสารได้โดยไม่ต้องใช้คำพูดโดยตรง สีหลักที่ปรากฏ ได้แก่ สีเขียว สีแดง สีม่วง และสีส้ม ซึ่งสะท้อนความหมายแตกต่างกัน

พาสกาลจะใช้**สีเขียว**เป็นสีหลัก และเป็นสีพื้นฐานของร่างกาย สะท้อนความสงบความสดชื่น และความซื่อสัตย์ต่อมิตรภาพ ทั้งยังสัมพันธ์กับธรรมชาติอีกด้วย สื่อถึงการเป็นส่วนหนึ่งของโลกธรรมชาติรอบตัวราพันเซลที่เติบโตมาบนหอคอยซึ่งเป็นพื้นที่ปิด และ

สะท้อนความกลมกลืนระหว่างพาสกาลและราพันเซลในฐานะเพื่อนสนิท ช่วยเน้นบทบาทของพาสกาลในฐานะผู้ให้กำลังใจและสนับสนุนราพันเซล

สีแดงปรากฏเมื่อพาสกาลมีอารมณ์โกรธหรือหงุดหงิด บางช่วงปรากฏเพื่อสื่อถึงความตื่นเต้น ความโรแมนติก และพลังในการปกป้องราพันเซล ทั้งยังมีนัยถึงการเตือนภัยหรือความรุนแรงของอารมณ์ จึงสะท้อนบทบาทของพาสกาลในฐานะผู้เตือนและผู้แสดงออกแทนสิ่งที่ราพันเซลไม่กล้าพูดออกมา

ส่วน**สีม่วง**มักปรากฏในฉากที่พาสกาลอยู่ในสภาวะสงบหรือซ่อนตัว สะท้อนความลึกลับ ความลึกซึ้ง และการใช้เหตุผลมากกว่าอารมณ์ในการแก้ปัญหาและตอบสนองต่ออุปสรรค รวมทั้งสื่อถึงช่วงเวลาที่พาสกาลทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์หรือที่ปรึกษาให้ราพันเซล ซึ่งเชื่อมโยงกับการหลบซ่อนเพื่อเรียนรู้และการเข้าใจผู้อื่นผ่านความนิ่ง

นอกจากนี้ ยังมี**สีส้ม**ซึ่งมักปรากฏในช่วงที่พาสกาลตกอยู่ในสถานการณ์อันตรายหรือมีความตึงเครียดในเนื้อเรื่อง ทำหน้าที่เป็นสัญญาณเตือนอันตรายทั้งต่อตัวละครอื่น ๆ และต่อผู้ชมให้ตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ รวมทั้งสื่อถึงพลังความอบอุ่น และความกล้าในการเผชิญสิ่งใหม่

การใช้สีที่เน้นความหลากหลายและปรับเปลี่ยนสีตามอารมณ์และสถานการณ์เหล่านี้ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในความลึกทางอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งใช้แทนภาษาในการสื่อสารระหว่างพาสกาลและราพันเซล ช่วยให้เข้าใจความรู้สึกโดยไม่ต้องพูด และสะท้อนความสัมพันธ์แบบ “พึ่งพาและสนับสนุนกัน” และทำหน้าที่เป็นสัญญะของความยืดหยุ่นทางอารมณ์และความฉลาดทางสังคมของพาสกาลที่สามารถปรับตัวและเข้าใจผู้อื่นได้อย่างลึกซึ้ง

5) แม็กซิมัส

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าตัวละครได้รับการออกแบบสีให้มีความโดดเด่นด้วยความสว่างและความเข้มข้นของส่วนต่าง ๆ ของตัวละคร สะท้อนความบริสุทธิ์และความแข็งแกร่ง รวมถึงสะท้อนบุคลิกภาพ “ผู้พิทักษ์กฎ” ที่เข้มงวด ซื่อสัตย์ และเปี่ยมด้วยศักดิ์ศรี โดยใช้โทนสีสว่างและอบอุ่นเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความเที่ยงตรงและมีคุณธรรม โดยสีหลัก คือ **สีขาว**ซึ่งเป็นสีจากลำตัวม้า สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความถูกต้องและความยุติธรรม เป็นสัญลักษณ์ของความดี สะท้อนบทบาทของแม็กซิมัสในฐานะม้าราชองครักษ์ผู้ยึดมั่นในหน้าที่และกฎระเบียบ มีภาพลักษณ์ที่สะท้อนถึงความมีศีลธรรมสูง ความสง่างาม และความกล้าหาญ

สีบลอนด์อ่อนของแผงคอและหาง แสดงถึงความอบอุ่นและความอ่อนโยนที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความเข้มงวดทางวินัย ซึ่งช่วยเปิดมิติของตัวละครให้มีความเป็นมนุษย์ (Humanized) มากขึ้น ทำให้แม็กซิมัสไม่ใช่เพียงผู้รักษากฎอย่างเคร่งครัด แต่ยังมีด้านอารมณ์ความเห็นอกเห็นใจ และความจงรักภักดีต่อมิตรภาพ

สีน้ำตาลจากอานม้าและสายรัด เป็นสีแห่งความมั่นคง ความอดทน และความน่าเชื่อถือ สื่อถึงโครงสร้างและระเบียบแบบแผนขององครักษ์ม้าที่แม็กซิมัสเป็นส่วนหนึ่ง ทั้งยังสะท้อนความสัมพันธ์และหน้าที่

สีทองจากขอบลายและตราสัญลักษณ์ สื่อถึงเกียรติยศ ศักดิ์ศรี และอำนาจที่มาพร้อมกับตำแหน่งในราชสำนัก สะท้อนถึงอำนาจเชิงยุติธรรมที่ตัวละครยึดถือ ส่วน**สีน้ำเงินอ่อน**ของดวงตา แสดงถึงความเฉลียวฉลาด ความรอบคอบ และความสามารถในการตัดสินใจ เป็นสีที่ช่วยให้ตัวละครมีชีวิตชีวาและมีมิติทางอารมณ์มากขึ้น เมื่อพิจารณาเชิงสัญลักษณ์จากสีเหล่านี้ พบว่า สีขาว สีน้ำตาล และสีทองของแม็กซิมัสทำหน้าที่แทน “ระบบกฎเกณฑ์และระเบียบสังคม” โดยตรง

ตัวละครนี้จึงเป็นภาพแทนของ “กฎระเบียบ” ที่มีทั้งความมั่นคงและข้อจำกัด ในขณะที่สีบลอนด์อ่อนของแผงคอและหางและสีน้ำเงินอ่อนจากดวงตาทำหน้าที่ “ปรับสมดุลทางอารมณ์” ให้เห็นว่ากฎระเบียบนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้เมื่อมีความเข้าใจและมิตรภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง **ส่งผลต่อการเล่าเรื่อง**ในการสร้างความขัดแย้งเชิงสัญลักษณ์ระหว่าง “กฎระเบียบและความยุติธรรม” ของแม็กซิมัสกับ “ความยืดหยุ่นและอิสรภาพ” ของฟลินน์ ไรเดอร์ในช่วงต้นเรื่อง แต่เมื่อเรื่องดำเนินไป โทนสีอบอุ่นของสีบลอนด์อ่อน สีทองและสีน้ำเงินอ่อนจะช่วยเชื่อมโยงทั้งสองเข้าหากัน แสดงถึงพัฒนาการของแม็กซิมัสจากเดิมที่ทำตามกฎโดยไม่ยืดหยุ่นสู่การเป็นเพื่อนร่วมอุดมการณ์ที่เข้าใจความหมายของความยุติธรรมในเชิงคุณธรรมและสร้างมิติของความเคารพและความไว้วางใจในความสัมพันธ์

สรุปผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ตัวละครหลักทั้ง 5 ตัว ได้แก่ 1) ราพันเซล 2) ฟลินน์ ไรเดอร์ 3) แม่เลี้ยงกอเธล 4) พาสกาล และ 5) แม็กซิมัส ผ่านแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์และหลักจิตวิทยาสี พบว่า

1. ราพันเซล (ENFP) นักรณรงค์

ราพันเซลจัดว่าเป็น “นักรณรงค์” ที่มีความกระตือรือร้น จินตนาการสูง สร้างสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดีและตัดสินใจด้วยอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์และพลังบวกของเธอช่วยเล่าเรื่องในแง่ของการสร้างทัศนคติเชิงบวกในมิติการเติบโตทางอารมณ์ และมีการพัฒนาแรงจูงใจจากความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายและความปลอดภัยสู่ความรักและความสัมพันธ์ การยกย่องนับถือ จนถึงการบรรลุศักยภาพสูงสุด ส่งผลต่อการสร้างแกนหลักและแรงขับเคลื่อนของเรื่อง มีการออกแบบโดยใช้สีม่วงอ่อนและสีเหลืองทอง สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์ ความสูงส่ง ความอบอุ่น และความหวัง ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามกับสีของแม่เลี้ยงกอเธล ราพันเซลมีดวงตาสีเขียวสะท้อนความไร้เดียงสาและชีวิตใหม่ ส่งผลต่อการเล่าเรื่องที่เน้นให้เห็นพัฒนาการของตัวละคร

2. ฟลินน์ ไรเดอร์ (ISTP) ผู้มีความสามารถโดดเด่น

ฟลินน์ ไรเดอร์ คือ “ผู้มีความสามารถโดดเด่น” เน้นการใช้เหตุผลและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ใช้ทักษะและประสบการณ์ของตนเอง ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเรื่องด้วยเหตุผลและการลงมือปฏิบัติ และสร้างความสมดุลกับราพันเซล โดยฟลินน์เริ่มจากความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายและความปลอดภัย ความรักและความสัมพันธ์ การยกย่องนับถือจนบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจ ส่งผลต่อการขับเคลื่อนเรื่องและพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร มีการใช้สีฟ้าอมเขียว สีน้ำตาล และสีขาว สะท้อนความน่าเชื่อถือ ความสงบ และความแข็งแกร่ง ส่งผลต่อการเล่าเรื่องให้เห็นพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจและอารมณ์

3. แม่เลี้ยงกอเธล (ESFJ) ผู้ให้คำปรึกษา

แม่เลี้ยงกอเธลอยู่ในฐานะ “ผู้ให้คำปรึกษา” ชอบควบคุมและสื่อสารเพื่อโน้มน้าวผู้อื่น ส่งผลต่อการเล่าเรื่องผ่านการสร้างความขัดแย้งและแรงผลักดันให้ราพันเซลเติบโต เธอติดอยู่ในความต้องการความปลอดภัยและการรักตนเองซึ่งเป็นความต้องการความรักและความสัมพันธ์ ส่งผลต่อการสร้างอุปสรรคและขัดขวางการเติบโตของราพันเซล ทำให้เป็นตัวร้ายที่มีแรงจูงใจซับซ้อน มีการใช้สีแดงเข้มและสีดำ ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามกับราพันเซล สื่อถึงอำนาจ ความเร่าร้อน ความชั่วร้าย และการควบคุม เป็นการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ที่กำหนดความขัดแย้งและความตึงเครียดของเนื้อเรื่อง

4. พาสกาล (INFP) ผู้ไกล่เกลี่ย

ตัวละครนี้เป็น “ผู้ไกล่เกลี่ย” มีความอ่อนโยน เห็นอกเห็นใจ สนับสนุนราพันเซล ส่งผลต่อการเล่าเรื่องในมิติของการสนับสนุนและสร้างสมดุลทางอารมณ์ของราพันเซล พาสกาลเติมเต็มความต้องการทุกระดับ โดยเฉพาะความรักและความสัมพันธ์และการบรรลุศักยภาพสูงสุดของตนเอง มีการใช้สีเขียว สีแดง สีม่วง และสีส้ม สื่อถึงความซื่อสัตย์ ความสงบ ความโกรธ และอันตราย ส่งผลในมิติความลึกทางอารมณ์

5. แม็กซิมัส (ISTJ) นักคำนวณ

ตัวละครแม็กซิมัสถือว่าเป็น “นักคำนวณ” ผู้มีความรับผิดชอบสูง ยึดมั่นในกฎระเบียบ เป็นแรงกดดันในการเล่าเรื่องในแง่ของการสร้างอุปสรรคและความตึงเครียดในเรื่อง ก่อนพัฒนาความสัมพันธ์และเข้าใจความยืดหยุ่นทางอารมณ์ เรียนรู้การทำสิ่งที่ถูกต้องและสามารถบรรลุศักยภาพสูงสุดผ่านการสร้างจุดเปลี่ยนสำคัญและการพัฒนาความสัมพันธ์ มีการใช้สีขาว สีบลอนด์อ่อน สีน้ำตาล สีทอง และสีน้ำเงินอ่อน สะท้อนความบริสุทธิ์ ความยุติธรรม ความเข้มงวด ความอบอุ่น และตัวแทนของระบบกฎเกณฑ์และระเบียบสังคม ช่วยเล่าเรื่องการสร้างความขัดแย้งระหว่างแม็กซิมัสและฟลินน์ ไรเดอร์ และพัฒนาการของแม็กซิมัส

การออกแบบตัวละครใน Tangled สะท้อนบุคลิกภาพ ความต้องการและอารมณ์ของตัวละครผ่านแนวคิดดัชนีชี้วัดประเภทบุคลิกภาพ MBTI ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ และหลักจิตวิทยาสี ซึ่งส่งผลให้การเล่าเรื่องมีความลึกซึ้ง ทั้งด้านอารมณ์การกระทำ ความสัมพันธ์และความขัดแย้ง โดยแต่ละตัวละครมีบทบาทชัดเจนต่อการพัฒนาเรื่องและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจพฤติกรรมและแรงจูงใจของตัวละครได้ง่ายขึ้น

อภิปรายผล

ผลการวิเคราะห์ตัวละครหลักทั้ง 5 ตัวในเรื่อง Tangled แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่าง “บุคลิกภาพ ความต้องการ อารมณ์ และความหมายเชิงสัญลักษณ์” ซึ่งส่งผลต่อการเล่าเรื่องอย่างมีมิติและสะท้อนพัฒนาการของตัวละคร

มิติของบุคลิกภาพ MBTI ผลการศึกษา พบว่า บุคลิกภาพของตัวละครไม่เพียงแต่ทำหน้าที่กำหนดลักษณะนิสัยเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญต่อรูปแบบการดำเนินเรื่องและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร โดยราพันเซล (ENFP) มีลักษณะเปิดรับ

ประสบการณ์และขับเคลื่อนด้วยอารมณ์ ส่งผลให้เรื่องดำเนินไปในลักษณะของการค้นหาตนเองและการเติบโต

ในขณะที่ฟลินน์ ไรเดอร์ (ISTP) มีแนวโน้มเป็นคนใช้เหตุผลและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ช่วยสร้างสมดุลให้กับโครงเรื่อง ในทางตรงกันข้าม แม่เลี้ยงกอเธล (ESFJ) แม้จะสะท้อนบุคลิกภาพที่เน้นความสัมพันธ์ตามดัชนี MBTI แต่ผลการศึกษาพบว่ามีการบิดเบือนลักษณะดังกล่าวไปสู่การควบคุมและยึดติด สะท้อนให้เห็นว่าบุคลิกภาพตามกรอบ MBTI สามารถตีความแตกต่างออกไปตามบริทของเรื่อง

ผลการวิเคราะห์นี้แสดงให้เห็นว่าบุคลิกภาพมีผลต่อบทบาทเชิงโครงสร้างของตัวละคร เช่น ตัวขับเคลื่อนเรื่อง ตัวถ่วงหรือสร้างความขัดแย้ง ซึ่งสอดคล้องกับ Sukhum & Patjusanon (2022) ที่ระบุว่าบุคลิกภาพมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจของตัวละคร

มิติของทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์

กรอบแนวคิดนี้ช่วยแสดงให้เห็นว่าระดับความต้องการของตัวละครส่งผลโดยตรงต่อทิศทางการเล่าเรื่อง โดยตัวละครที่มีพัฒนาการของความต้องการ เช่น ราพันเซลและฟลินน์ซึ่งเริ่มจากความต้องการพื้นฐานไปสู่การบรรลุศักยภาพสูงสุด มักนำเสนอผ่านโครงเรื่องที่สะท้อนการเติบโต ขณะที่ตัวละครที่หยุดนิ่งอยู่ในขั้นความต้องการระดับต่ำ เช่น แม่เลี้ยงกอเธล กลับมีบทบาทเป็นตัวแทนของความขัดแย้งและการขัดขวาง ดังนั้นหากตัวละครมีแรงจูงใจในระดับต่ำ เช่น ความปลอดภัย การเล่าเรื่องมักมีลักษณะของความตึงเครียดหรือการเอาตัวรอด แต่หากตัวละครพัฒนาความต้องการในระดับสูง เช่น การบรรลุศักยภาพ เรื่องเล่าจะเปลี่ยนเป็นการค้นพบความหมายของชีวิตและการเติบโตภายใน ซึ่งสอดคล้องกับ Bunpung, Chanthub, & Naijarun (2019) ที่ระบุว่าการตอบสนองต่อความต้องการในแต่ละขั้นส่งผลต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของตัวละคร

มิติของจิตวิทยาสี

ผลการศึกษาตามแนวคิดนี้ พบว่า การใช้สีไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านความสวยงาม แต่เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องที่ช่วยกำหนดอารมณ์และความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยสีม่วงอ่อนและสีเหลืองทองของราพันเซลที่สื่อถึงความสว่าง สดใส ซึ่งเป็นคู่สีตรงข้ามกับสีแดงเข้มและสีดำของแม่เลี้ยงกอเธลที่เป็นตัวแทนของความมืด อำนาจ และการควบคุม ความแตกต่างของโทนสีระหว่างตัวละครจึงทำหน้าที่เป็นรหัสเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยให้ผู้ชมรับรู้บทบาทและความขัดแย้งได้ทันทีโดยไม่ต้องอธิบายผ่านบทสนทนา

สอดคล้องกับ Udomsin (2017) ที่ชี้ว่าการใช้สีในงานออกแบบมีอิทธิพลต่อการรับรู้และอารมณ์ของผู้ชม

โดยภาพรวม ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า บุคลิกภาพ แรงจูงใจ และสี ไม่ได้ทำงานแยกจากกัน แต่ทำหน้าที่ร่วมกันในการกำหนด “รูปแบบการเล่าเรื่อง” ทั้งในด้านโครงสร้าง เนื้อหา และอารมณ์ของเรื่อง โดยบุคลิกภาพจะกำหนดบทบาทของตัวละครแรงจูงใจในการขับเคลื่อนและพัฒนาการของเรื่อง ร่วมกันกับสีที่ทำหน้าที่เชิงสัญลักษณ์เพื่อเสริมสร้างการรับรู้ของผู้ชม

นอกจากนี้ ผลงานวิจัยนี้ยังช่วยให้เข้าใจว่าการออกแบบตัวละครในแอนิเมชันไม่ได้เป็นเพียงการสร้างตัวละครให้มีเอกลักษณ์และความสวยงาม แต่เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงโดยตรงกับการเล่าเรื่องในระดับโครงสร้าง ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อหรือการสร้างเรื่องเล่าในบริบทอื่น ๆ ได้

References

Bunpung, J., Chanthub, P., & Naijarun, K. (2019). Lhong Fai: A character analysis using Abraham Maslow's hierarchical theory of motivation. [in Thai]. *Journal of Humanities and Social Sciences, University of Phayao, 7*(1), 101-122.

Character Design References. (n.d.). *Visual library*. Retrieved September 12, 2025, from https://characterdesignreferences.com/visual-library

Cherry, K. (2020). *Color psychology: Does it affect how you feel? Verywell Mind*. Retrieved from https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824

Disney. (2010). *Rapunzel promotional artwork from Tangled* [Digital image]. Walt Disney Pictures.

Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (2010). *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. De Gruyter. https://doi.org/10.1515/9783110232424

Faculty of Psychology, Chulalongkorn University. (2018). *Psychological aspects of color.* [in Thai]. Retrieved October 22, 2025, from https://www.psy.chula.ac.th/en/feature-articles/psychological-aspects-of-color/

Kaur, A. (2020). A link between colors and emotions: A study of undergraduate females. *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT), 9*(09), 553–556.

Karmakar, A. (2021). Investigation of artistic styles for effective storytelling in animation. *Natural Volatiles & Essential Oils, 8*(3), 200–209. https://doi.org/10.52783/nveo.5498

Laeeq, M. (2025, July 21). *The importance of character design in book illustration*. *The Rainbow Stories*. Retrieved from https://therainbowstories.com/the-importance-of-character-design-in-book-illustration/

Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 21*(4), 35–44.

McLeod, S. (2025). *Maslow's hierarchy of needs*. *Simply Psychology*. Retrieved September 12, 2025, from https://www.simplypsychology.org/maslow.html

Ou, L., & Luo, M. R. (2006). A colour harmony model for two-colour combinations. *Color Research & Application, 31*(3), 191–204.

Pittenger, D. J. (2005). Cautionary comments regarding the Myers-Briggs Type Indicator. *Consulting Psychology Journal, 57*(3), 210–221.

Sukhum, K., & Patjusanon, S. (2022). Analyze the personality of characters in the short stories of Deuanwad Pimwana. [in Thai]. *Journal of Buddhist Education and Research (JBER), 8*(2), 17-29.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Hyperion.

Udomsin, K. (2017). *Color information analysis that influence psychology on digital media design* (Master's thesis, Graduate School, Program in Information Technology, Thai-Nichi Institute of Technology).

Viriyasiripong, S. (2019). *The relationship between Myers-Briggs Type Indicator personality types and business decision performance* [in Thai]. (Independent study, Master of Business Administration, Faculty of Commerce and Accountancy, Thammasat University).

ลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยา: ศึกษาจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน)[1]

Characteristics of the Thai Language in the Ayutthaya Period: A Study Based on the Daily Records of Ok Phra Wisut Sunthon (Kosa Pan)

สุภัคธัช สุธนภิญโญ[2]
Suphakkhathat Suthanaphinyo
Received: July 8, 2025/ Revised: January 16, 2026/ Accepted: January 23, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยา กลุ่มข้อมูลคือบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) จำนวน 68 หน้า ใช้แนวคิดการเปลี่ยนแปลงของภาษา (Language change) เป็นกรอบการวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่าด้านอักขรวิธีมีความลักลั่นทั้งการใช้พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเครื่องหมาย ด้านคำศัพท์พบเฉพาะการสูญศัพท์ ด้านความหมายพบลักษณะความหมายแคบเข้า ความหมายย้ายที่ และความหมายสื่อไปในทางลบ ด้านไวยากรณ์พบการเปลี่ยนแปลงหน้าที่ของคำและการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงแต่ละด้านมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงด้านอื่นซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภายใน (Internal change) ส่วนการเปลี่ยนแปลงภายนอก (External change) พบการใช้คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศ นอกจากนี้ยังพบลักษณะเด่น ได้แก่ การใช้สำนวน การใช้คำเชื่อม การใช้คำซ้อน ที่แสดงให้เห็นลักษณะของภาษาไทยสมัยอยุธยาได้ชัดเจนขึ้น

---

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง ลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยา: ศึกษาจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) ซึ่งได้รับทุนอุดหนุนจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ประจำปีงบประมาณ 2568

[2] อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (Lecturer, Faculty of Education, Suan Sunandha Rajabhat University), Email: suphakkhathat.su@ssru.ac.th

คำสำคัญ: การเปลี่ยนแปลงของภาษา ภาษาไทยสมัยอยุธยา ภาษาศาสตร์เชิงประวัติและเปรียบเทียบ ออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน)

Abstract

This research article aims to study the characteristics of the Thai language during the Ayutthaya period. The data set consisted of 68 pages from the daily records of Ok Phra Wisut Sunthon (Kosa Pan). The concept of language change was used as an analytical framework. The research findings reveal that in terms of orthography, there were inconsistencies in the use of consonants, vowels, tonal marks, and punctuation marks. In terms of vocabulary, only lexical loss was observed. Regarding semantics, the study found semantic narrowing, semantic shift, and negative connotation development. With regard to grammar, changes were found in both word functions and syntactic structures. Each aspect of change is interconnected with changes in other areas, representing internal change. As for external change, the use of loanwords was noted. Additionally, prominent features included the use of idioms, conjunctions, and reduplicated words, which clearly illustrate the characteristics of the Thai language during the Ayutthaya period.

Keywords: Language Change, Thai Language in the Ayutthaya Period, Historical and Comparative Linguistics, Ok Phra Wisut Sunthon (Kosa Pan)

บทนำ

รัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชนับว่ามีความรุ่งเรืองหลายด้าน อาทิ วรรณคดี การค้า การเจริญสัมพันธไมตรีกับต่างประเทศ โดยเฉพาะการแต่งทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศฝรั่งเศส เมื่อ พ.ศ. 2228 - พ.ศ.2229 เป็นเหตุการณ์ที่บันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ของทั้งสองชาติ ราชทูตคือออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน)ที่ได้เชิญ

พระราชสาส์นของสมเด็จพระนารายณ์ไปถวายพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 และขณะที่ออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) พำนักในประเทศฝรั่งเศสนั้นได้มีการจดบันทึกรายวันไว้ด้วย

บันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) เป็นบันทึกภาษาไทยจำนวน 68 หน้า ต้นฉบับเก็บอยู่ที่หอสมุดสำนักมิสซังต่างประเทศ กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ศาสตราจารย์ขจร สุขพานิช ได้เคยกล่าวว่ามีบันทึกฉบับนี้หลงเหลืออยู่ จากนั้นหม่อมหลวงมานิจ ชุมสายได้สำเนาต้นฉบับมาจากประเทศฝรั่งเศสและพิมพ์ในชื่อเอกสารรายงานของโกษาปาน ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2529 - 2530 อาจารย์ก่องแก้ว วีระประจักษ์ ได้ถ่ายทอดบันทึกเป็นภาษาปัจจุบันลงพิมพ์ในวารสารศิลปากร ปีที่ 28 ฉบับที่ 6 (มกราคม 2528) หน้า 27-145 ในชื่อ “บันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนทร (โกษาปาน) ราชทูตไทยไปฝรั่งเศสสมัยอยุธยา” ในปี พ.ศ. 2530 คณะกรรมการพิจารณาและจัดพิมพ์เอกสารทางประวัติศาสตร์ สำนักนายกรัฐมนตรี ได้พิมพ์ฉบับนี้อีกครั้งในชื่อประวัติโกษาปานและบันทึกการเดินทางไปฝรั่งเศส พร้อมด้วยเชิงอรรถอธิบายชื่อเฉพาะ นอกจากนี้ยังมีการแปลบันทึกของออกพระ วิสุทธสุนทรเป็นภาษาอังกฤษ โดย Dirk Van der Cruysse, Michael Smithies และศาสตราจารย์วิสุทธ์ บุษยกุลได้ร่วมกันแปลบันทึกในชื่อ The Dairy of Kosa Pan (Ok-phra Wisut Sunthorn) Thai Ambassador to France June-July 1689 นับเป็นการเผยแพร่ชื่อเสียงของออกพระวิสุทสุนทร (โกษาปาน) ให้ชาวต่างชาติรู้จักมากขึ้น (Phisphumvidhi, 2012, p. 29)

ดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสนใจศึกษาลักษณะภาษาไทยที่ปรากฏในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) เพราะเป็นเอกสารชั้นต้นที่สำคัญในทางประวัติศาสตร์และเป็นบันทึกรายวันที่เขียนขึ้นจริงในสมัยอยุธยา บันทึกฉบับนี้ถือว่ามีความสมบูรณ์พอสมควรและมีจำนวนหน้ามากพอที่จะสังเกตเห็นลักษณะของภาษาในสมัยอยุธยาได้ ถึงแม้ว่าจะมีงานวิจัยที่ศึกษาโดยใช้บันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) เป็นกลุ่มข้อมูลก็เป็นเพียงการศึกษาเฉพาะประเด็น ได้แก่ Sirisumphandh (1986) เสนอวิทยานิพนธ์หัวข้อสรรพนามในบันทึกและจดหมายของโกษาปาน : การศึกษาตามแนวภาษาศาสตร์เชิงสังคม Lekun (2016) เสนอวิทยานิพนธ์หัวข้อบันทึกรายวันและจดหมายของโกษาปาน : เนื้อหาและกลวิธีทางภาษา Khoonhong, Sawanglap, and Wiwan (2024) เสนอบทความเรื่องคำหลักและลักษณะบันเทิงคดีที่ปรากฏในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนทร (โกษาปาน) ทว่ายังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาประเด็นการเปลี่ยนแปลงของ

ภาษา ซึ่งจะช่วยเติมเต็มมุมมองการศึกษาภาษาไทยสมัยอยุธยาและวิวัฒนาการของภาษาไทยให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยาจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) ด้านอักขรวิธี คำศัพท์ ความหมาย และไวยากรณ์
2. เพื่อเปรียบเทียบกับภาษาไทยปัจจุบันว่าแต่ละด้านมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยทางภาษาศาสตร์เชิงประวัติและเปรียบเทียบ (Historical and Comparative Linguistics) โดยใช้กรอบแนวคิดการเปลี่ยนแปลงของภาษา (Language change) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการศึกษาค้นคว้าและการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description)

แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

Changjai (2024, p. 31) กล่าวถึงวิวัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงของแต่ละภาษาว่ามี 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงภายใน (Internal change) หมายถึงขบวนการเปลี่ยนแปลงที่เป็นไปตามธรรมชาติของโครงสร้างหน่วยเสียง หน่วยคำของระบบภาษานั้น ๆ ซึ่งแบ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงด้านเสียง การเปลี่ยนแปลงด้านศัพท์ การเปลี่ยนแปลงด้านไวยากรณ์ และการเปลี่ยนแปลงด้านความหมาย 2) การเปลี่ยนแปลงภายนอก (External change) หมายถึงขบวนการเปลี่ยนแปลงที่ได้รับอิทธิพลจากภาษาอื่นที่มีความสัมพันธ์ อาทิ การยืมคำ ซึ่งการวิจัยนี้ผู้วิจัยจะศึกษาการเปลี่ยนแปลงทั้ง 2 ลักษณะ โดยใช้กรอบแนวคิดการเปลี่ยนแปลงของภาษา ดังนี้

ด้านอักขรวิธี

ใช้กรอบการวิเคราะห์ตามแนวทางของ Supanvanit (1984) ในหนังสือวิวัฒนาการอักษรและอักขรวิธีไทย ซึ่งจำแนกการวิเคราะห์อักขรวิธีออกเป็น 4 ด้านคือ

1) การใช้พยัญชนะ
2) การใช้สระ

3) การใช้วรรณยุกต์

4) การใช้เครื่องหมาย

ด้านคำศัพท์

ใช้กรอบการวิเคราะห์ตามแนวทางของ Chamnirokasant (1983) ในหนังสือภาษาศาสตร์เชิงประวัติและภาษาไทเปรียบเทียบซึ่งจำแนกการวิเคราะห์ด้านคำศัพท์ออกเป็น 2 ด้านคือ

1) การสูญศัพท์

2) การเพิ่มศัพท์

ด้านความหมาย

ใช้กรอบการวิเคราะห์ตามแนวทางของ Chamnirokasant (1983) ในหนังสือภาษาศาสตร์เชิงประวัติและภาษาไทเปรียบเทียบซึ่งจำแนกการวิเคราะห์ด้านความหมายออกเป็น 3 ด้านคือ

1) ความหมายแคบเข้า

2) ความหมายกว้างออก

3) ความหมายย้ายที่

นอกจากนี้ยังได้ใช้แนวทางการวิเคราะห์ด้านความหมายตามแนวทางของ Kullavanijaya (2001) ในหนังสือ เอกสารการสอนชุดวิชา ภาษาไทย 3 (หน่วยที่ 14 การเปลี่ยนแปลงของภาษา) ซึ่งจำแนกเป็น 4 ด้านคือ

1) ความหมายกว้างขึ้น

2) ความหมายแคบลง

3) ความหมายส่อไปในทางดีขึ้น

4) ความหมายส่อไปในทางลบ

ด้านไวยากรณ์

ใช้กรอบการวิเคราะห์ตามแนวทางของ ในหนังสือ Chamnirokasant (1983) ภาษาศาสตร์เชิงประวัติและภาษาไทเปรียบเทียบซึ่งจำแนกการวิเคราะห์ด้านไวยากรณ์ออกเป็น 5 ด้านคือ

1) การเปลี่ยนแปลงหน้าที่คำ

2) การเปลี่ยนแปลงระเบียบของถ้อยคำ

3) การเปลี่ยนลำดับคำ

4) การเปลี่ยนวิธีแสดงความสัมพันธ์ทางไวยากรณ์

5) การเปลี่ยนกฎเกณฑ์ในภาษา

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้กรอบการวิเคราะห์ลักษณะภาษาไทยในด้านต่าง ๆ ร่วมกับกรอบการวิเคราะห์ของ Changjai (2024) ในหนังสือ วิวัฒนาการของภาษาไทยเพื่อให้การศึกษาครั้งนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะและเครื่องหมายที่ใช้ในการวิจัย

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง ลักษณะภาษาไทยที่ปรากฏในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) การวิจัยครั้งนี้ใช้ข้อมูลจาก หนังสือประวัติโกษาปานและบันทึกการเดินทางไปฝรั่งเศส ซึ่งคณะกรรมการพิจารณาและจัดพิมพ์เอกสารทางประวัติศาสตร์ สำนักนายกรัฐมนตรี จัดพิมพ์ในวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 5 รอบ เมื่อ พ.ศ. 2530

อนึ่ง การเรียกชื่อบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) มีความหลากหลายตามความเห็นของนักวิชาการและเอกสารที่พบ เช่น วิสุทธสุนธร วิสูตรสุนทร วิสุทสุนทร แต่การวิจัยครั้งนี้จะยึดตามหนังสือข้างต้น ซึ่งใช้ว่า วิสุทธสุนธร ตามที่ระบุไว้ในประวัติของออกพระวิสุทธสุนธร

ภาษาศาสตร์เชิงประวัติและเปรียบเทียบ (Historical and Comparative Linguistics) หมายถึง การศึกษาการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในภาษาในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งและเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นพัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงของภาษาในมิติต่าง ๆ ในแต่ละช่วงเวลา

การเปลี่ยนแปลงของภาษา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทั้งด้านอักขรวิธี คำศัพท์ ความหมาย และไวยากรณ์

เครื่องหมาย	→	หมายถึง ภาษาไทยสมัยปัจจุบันใช้ว่า
น.		หมายถึง หน้าของหนังสือที่ใช้เป็นข้อมูลวิจัย
บ.		หมายถึง บรรทัดในหน้าหนังสือที่ใช้เป็นข้อมูลวิจัย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Sirisumphandh (1986) ศึกษาสรรพนามในบันทึกและจดหมายของโกษาปาน : การศึกษาตามแนวภาษาศาสตร์เชิงสังคม ผลการศึกษาพบว่าคำสรรพนามในบันทึกและจดหมายของโกษาปานมี 2 รูปแบบ คือ คำบุรุษสรรพนามและคำนามที่ใช้เป็นสรรพนาม คำบุรุษสรรพนามพบใช้จำนวน 6 คำ แสดงลักษณะทางไวยากรณ์ด้านบุรุษ พจน์และเพศ และมีการใช้แตกต่างกันตามลักษณะทางสังคม คือ สถานภาพของผู้พูด ผู้ฟังและผู้ที่กล่าวถึง รวมทั้งปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมได้แก่ ความเป็นทางการ ความอ่อนน้อมถ่อมตน การยกย่องให้เกียรติและการถ่อมตัว ส่วนคำนามที่ใช้เป็นสรรพนามพบใช้ 7 ประเภท บ่งชี้ลักษณะทางสังคม คือบทบาทและความสัมพันธ์ของผู้ใช้สรรพนาม คำนามทั้ง 7 ประเภทใช้ทำหน้าที่เป็นสรรพนามได้ตามลำพังเฉพาะบางประเภทและเกิดร่วมกันเป็นกลุ่มคำได้ทุกประเภท จากการศึกษาพบว่า คำสรรพนามบุรุษที่ 1 และ 2 ปรากฏใช้ในข้อมูลบ่อยกว่าคำนาม ซึ่งใช้เป็นสรรพนาม ส่วนคำสรรพนามบุรุษที่ 3 นั้น ปรากฏใช้น้อยกว่าคำนามซึ่งเป็นสรรพนาม การใช้สรรพนามจะสับเปลี่ยนรูปคำได้ เมื่อสถานภาพของผู้ฟังเปลี่ยนไปและเมื่อผู้พูดต้องการให้เกียรติผู้ฟังหรือเมื่อผู้พูดต้องการถ่อมตัว นอกจากนี้ถ้าไม่ใช้คำสรรพนามรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง จะมีการละรูปคำสรรพนามเมื่อได้กล่าวถึงคำสรรพนามหรือคำนามซึ่งแทนบุคคลมาแล้ว

Lekun (2016) ศึกษาวัตถุประสงค์และเนื้อหาในการเขียนบันทึกรายวันและจดหมายของโกษาปาน กลวิธีทางภาษาในบันทึกรายวันและจดหมายของโกษาปานที่ทำให้การสื่อสารบรรลุเป้าหมาย และเพื่อศึกษาภาพสะท้อนด้านการทูตของโกษาปานในบันทึกรายวันและจดหมายของโกษาปาน ผลการศึกษาพบว่า ด้านวัตถุประสงค์ในการเขียนมี 3 วัตถุประสงค์ ได้แก่ การแจ้งให้ทราบ การโน้มน้าวใจ และการแสดงความรู้สึก ด้านเนื้อหามีดังนี้ บันทึกรายวัน มีเนื้อหา 2 ส่วน คือ การปฏิบัติภารกิจของคณะราชทูตสยาม และข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประเทศฝรั่งเศส ผลการศึกษาด้านกลวิธีทางภาษา พบกลวิธีทางภาษาจำนวน 9 วิธี ได้แก่ การบรรยาย การให้รายละเอียด จำแนกได้ 4 ประการ คือ การใช้หน่วยขยาย การระบุเวลา การระบุจำนวน และการให้เหตุผล การเปรียบเทียบ การอ้างอิง การซ้ำ การแทรกบทสนทนา การใช้คำแสดงความรู้สึก การใช้คำแสดงความยกย่องให้เกียรติและการใช้คำแสดงการขอร้อง

Khoonhong, Sawanglap & Wiwan (2024) ศึกษาคำหลักและลักษณะบันเทิงคดีที่ปรากฏในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนทร (โกษาปาน) ผลการวิจัยพบว่า มีการ

ใช้คำหลัก ที่อธิบายถึงวัฒนธรรมเกี่ยวกับอาหาร สถานที่ ตลอดจนกล่าวถึงสถาบันพระมหากษัตริย์ ในส่วนของการศึกษาองค์ประกอบของบันเทิงคดีที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนทร (โกษาปาน) ประกอบด้วยการสร้างโครงเรื่อง การเล่าเรื่อง การสร้างตัวละคร การสร้างฉาก และการนำเสนอแก่นเรื่อง สะท้อนให้เห็นอัจฉริยภาพด้านไวยากรณ์ไทยและภาพสะท้อนสังคม

จากการสำรวจสถานภาพงานวิจัยที่ใช้กลุ่มข้อมูลจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) งานวิจัยของของ Sirisumphandh (1986) แสดงให้เห็นว่าปัจจัยทางสังคมมีผลต่อการเลือกใช้สรรพนามและสรรพนามยังสะท้อนสภาพทางสังคมและวัฒนธรรมไทยสมัยอยุธยา งานวิจัยของ Lekun (2016) แสดงให้เห็นกลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการสื่อสาร ส่วนงานวิจัยของ Khoonhong, Sawanglap, & Wiwan (2024) เน้นการศึกษาองค์ประกอบของสารคดี ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำงานวิจัยทั้ง 3 เรื่องมาใช้เป็นแนวทางการศึกษาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดการเปลี่ยนแปลงภาษา

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ภาษาไทยสมัยอยุธยาและเปรียบเทียบกับภาษาไทยสมัยปัจจุบันไปพร้อมกันเพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของภาษาได้อย่างชัดเจน โดยจะจำแนกการนำเสนอออกเป็นด้านอักขรวิธี คำศัพท์ ความหมาย ไวยากรณ์ และในส่วนท้ายจะได้นำเสนอลักษณะเด่นที่พบในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) คือ การใช้สำนวน การใช้คำซ้อน การใช้คำเชื่อมและการใช้คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศ เพื่อให้เห็นภาพรวมของลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยามากยิ่งขึ้น

1. การเปลี่ยนแปลงด้านอักขรวิธี (Orthographic Changes)

Phraya Upakitsinlapasan (2005, p. 1) กล่าวถึงอักขรวิธีไว้ว่า “อักขรวิธีก็คือแบบแผนที่ว่าด้วยตัวหนังสือ พร้อมทั้งวิธีเขียน อ่าน และใช้ตัวหนังสือให้ถูกต้องตามความนิยม”

Royal Institute Dictionary AD 2011 (2003, p. 1346) อธิบายความหมายของอักขรวิธีว่า “วิธีเขียนและอ่านหนังสือให้ถูกต้อง ชื่อตำราไวยากรณ์ ตอนที่ว่าด้วยตัวอักษร การอ่าน การเขียน และการใช้ตัวอักษร”

ดังนั้น อักขรวิธีจึงน่าจะหมายถึงแบบแผนที่ว่าด้วยตัวหนังสือ และวิธีเขียนอ่านหนังสือให้ถูกต้อง ซึ่งจำเป็นจะต้องรู้การใช้พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเครื่องหมายต่าง ๆ

ที่จะมาประสมกันเข้าเป็นคำในภาษาและต้องรู้ส่วนประกอบของคำ (Supanvanit, 1984, p. 455-456) ผลการวิจัยพบการเปลี่ยนแปลงด้านอักขรวิธี ดังต่อไปนี้

1.1 การใช้พยัญชนะ (การเปลี่ยนแปลงรูปคำ)

1) การเปลี่ยนแปลงพยัญชนะต้น เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา			ภาษาไทยปัจจุบัน	
บ	บหลัด	⟶	ป	ปลัด

“ปโรบหลัดนายกำบัน ชวนใวให้รับพระทานอาหารด้วย”[3] (น. 1 บ. 10)

ภ	ภอร	⟶	พ	พร

“อัตโนข่อภอรแกพระเป็นเจ้าใหชีต้นอยูเปนศุข” (น. 3 บ. 3)

ต	ต่ภาร	⟶	ส	สะพาน

“แพงนันสองตึกแลมีต่ภานแตป่ตูเมอียงขามคูออก” (น. 41 บ. 7)

ผ	ผสิว	⟶	ป	ประสิว

“นัน ๔ ตึกไวดินผ่สีวนันตึกนึงไวข่นมปังแหงแล” (น. 41 บ. 11)

2) การเปลี่ยนแปลงพยัญชนะท้าย เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา			ภาษาไทยปัจจุบัน	
น	ส่มควน	⟶	ร	สมควร

“อีกบาศโครใหส่มควนดวยพระญศพรัะเกียดส่ม” (น. 9 บ. 2)

ช	เข้าโภช่	⟶	ด	ข้าวโพด

“ไว้แลชันกล้างนันไวเข้าโภช่สาลีเลดแลถัว”

ร, น	ทักทาร ทักทาน	⟶	ย	ทักทาย

“มาทักทารแลข้าพ่เจ้าให้เข้ามาณ่ทายพระแลข้า” (น. 1 บ. 13)

“แลลูกข้า ๘ ค่น มาทักทานข้าพ่เจ้ากใหเข้ามา” (น. 2 บ. 4)

1.2 การใช้พยัญชนะ (การเปลี่ยนแปลงเสียง)

1) การเพิ่มเสียง (addition, excrescent) หมายถึง กระบวนการที่ทำให้มีเสียงใหม่เกิดขึ้นเพื่อความสะดวกในการเปล่งเสียง

[3] ตัวอย่างข้อความที่ปรากฏในงานวิจัยนี้คงการสะกดตามต้นฉบับทุกประการ

1.1) การเพิ่มเสียงที่ต้นคำ (prothesis) เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา		ภาษาไทยปัจจุบัน
บอก	⟶	กระบอก

“แห่งแล ๖ บอกบาง ๕ บอกบาง ๔ บอกบางแลปืน” (น. 49 บ. 5)

เล็ด	⟶	เมล็ด

“สามชันเตมทังนันแลชันกล้างไวเข้าโภชสาลีเลดแลชันบ่นนัน” (น. 49 บ. 14)

หลิ่ง	⟶	ตลิ่ง

“แลมีตึกไวเสากโดงสองตึกแลชันบ่ลหลึงนันตึกชาว” (น. 32 บ. 9)

1.2) การสลับเสียง (Metathesis) เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา		ภาษาไทยปัจจุบัน
กะไตร	⟶	กรรไกร

“ห่มแลมวกแลตีรแหวนวีก้ไตรแลถวยชามแลเครอีงแกว” (น. 47 บ. 14)

1.3 การใช้สระ เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา		ภาษาไทยปัจจุบัน
สระ ึ	⟶	ึ
ซึง	⟶	ซึ่ง

“เจบสีงไดหามีใดแลซึงส่เดจพระม่หากระสัตราธีราช” (น. 4 บ. 5)

สระ เ ี อ	⟶	เ ื อ
เมอีง	⟶	เมือง

“ซึงเจ้าเมอีงคีดบำรุงพระราชไมตรีพระม่หากระสัตร” (น. 5 บ. 4)

สระ เ ิ	⟶	เ ึ
เถีง	⟶	ถึง

“ตามรีมฝังขวา ทางนันจ่นเถีงทาคีนนัน” (น. 12 บ. 13)

สระ ใ	⟶	ไ
ไมตรี	⟶	ไมตรี

“ซึงเจ้าเมอีงคีดบำรุงพระราชไมตรีพระม่หากระสัตร” (น. 5 บ. 4)

ผลการวิเคราะห์ข้างต้นสันนิษฐานได้ว่าด้านอักขรวิธี โดยเฉพาะประเด็นการใช้พยัญชนะต้นนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงด้านเสียง เพราะการเพิ่มเสียงพยัญชนะและสระนั้นย่อมสัมพันธ์กับอักขรวิธี (รูปเขียน) ซึ่งอาจบันทึกไปตามเสียงพูดในสมัยนั้นจึง

ทำให้เห็นว่าอักขรวิธียังมีความลักลั่น ไม่เป็นระบบ นอกจากตัวอย่างที่แสดงข้างต้นแล้ว ยังพบข้อมูลความลั่กลั่นของการใช้พยัญชนะ เช่น ศ ⟶ ส, พ ⟶ ป, ท ⟶ ถ

1.4 การใช้วรรณยุกต์

ในสมัยอยุธยาตอนกลางพบว่ามีการใช้รูปวรรณยุกต์ 2 รูป คือ วรรณยุกต์เอก ่ และวรรณยุกต์โท ้ แต่การใช้กำกับคำยังไม่สม่ำเสมอนัก กล่าวคือ คำคำเดียวบางแห่งใช้ บางแห่งไม่ใช้ คำบางคำที่เคยมีรูปวรรณยุกต์กำกับก็ไม่มี บางคำที่ไม่ต้องมีรูปวรรณยุกต์กำกับก็ปรากฏว่ามีวรรณยุกต์กำกับ คำบางคำก็ใช้รูปวรรณยุกต์ที่แตกต่างกับปัจจุบัน (Laksanasiri, 2008, p. 173) เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา		ภาษาไทยปัจจุบัน
ø[4]	⟶	วรรณยุกต์ เอก
แก	⟶	แก่

“ทาน<u>แก</u>แล้ว ถ้าบีดาทานหามีใดให้ทานเปนแทน” (น. 15 บ. 5)

ø	⟶	วรรณยุกต์ โท
ใด	⟶	ได้

“สานเสดมาเถิง ข้าก<u>ใด</u>บำรุงราช่การของพระม่หากระสัตร” (น. 15 บ. 7)

้	⟶	ø (เสียงจัตวา)
นัก<u>หน้า</u>	⟶	หนัก<u>หนา</u>

“พระม่หากระสัตระเจ้าเรานี<u>นักหน้า</u>หาแลเจ้า” (น. 56 บ. 6)

1.5 การใช้เครื่องหมาย

1) เครื่องหมายแทนสระ

1.1) เครื่องหมายฝนทอง ◌ ◌ และเครื่องหมายฟันหนู ◌ ◌ ◌ โดยใช้เขียนกำกับคำหรือพยางค์เพื่อให้ออกเสียงสระอะ สระโอะ สระออ

ออกเสียงสระอะ ของเครื่องหมายฝนทอง เช่น

“ทานอาหารด้วยข้า<u>พ่</u>เจ้า ๆ จึงรับเอามือพีรียา” (น. 35 บ. 1)

“เมอีงมีทำตามสังนี<u>จ่</u>เอาเปนโทศ ในวันเดยีว” (น. 56 บ. 7)

ออกเสียงสระโอะ ของเครื่องหมายฝนทองและเครื่องหมายฟันหนู เช่น

“ แลอาบาก<u>ค ◌ ◌ น</u>นีงอยู่ไกลเมอีงแบรศทาง ๕ โยช” (น. 68 บ. 5)

---

[4] เครื่องหมาย ø หมายถึง ไม่ปรากฏรูปวรรณยุกต์

“ ทำดูจ่นีงเปลข้างแลคริง แลจีงทำเปนก ่ ่งจัก” (น. 67 บ. 5)

“หนาจใดพ่บเจ้าเมอีงแลจใดสังส่นท่นาดวยครันวาแลว” (น. 5 บ. 8)

ออกเสียงสะออ ของเครื่องหมายฟันหนู เช่น

“ คันแต่ฉ ่ ่อเดยีว อ่นีงแมนำณ่เมอีงแปรศนน” (น. 66 บ. 13)

1.2) เครื่องหมายไม้หันอากาศ ั พบใช้ไม้หันอากาศในคำที่มีสระอะมีตัวสะกดเสมอ เช่น

“ลาคำมูสูอีนตันนังใหนำฝรังเสดค่นนีงขีนไปหา ฯ ข้าฯ แลวา” (น. 61 บ. 9)

“แลซึงทานปรากฏ่หนาจใคร่เหน อัตโนแลอัตโนก” (น. 1 บ. 3)

2) เครื่องหมายประกอบการเขียน

2.1) เครื่องหมายเริ่มต้นและจบข้อมูล คือเครื่องหมายตาไก่หรือฟองมัน ๏ และเครื่องหมายโคมูตร ๏ ๎ เช่น

“ ๏ ครันเพลาปายแล้วประมารสีโมง ฝีดาวูคนนีงมาหาข้าพ่” (น. 61 บ. 3)

“ ใวสำรับดูจ่นงีไวพระราชสารอยูทือนัน ๏ ๎ ” (น. 22 บ. 4)

2.2 เครื่องหมาย ฯ ใช้เขียนวันเดือนปีทางจันทรคติ เช่น

“๏ วัน ๑๓ คำ หญีงฝรังชาวเมือง ๕ ค่น ฝีดาวู ๖ ค่นมา” (น. 64 บ. 7)

2.3 เครื่องหมายไม้ยมก ๆ เช่น

“ ต้นตกแตงใหบ่รีโภกนีก่ตระการหลาก ๆ แลทือนังป่อรีโภก” (น. 60 บ. 14)

ตัวอย่างการใช้เครื่องหมายข้างต้นเป็นเครื่องหมายประกอบการเขียนที่มีใช้ในสมัยอยุธยา แต่ในภาษาไทยปัจจุบันไม่มีเครื่องหมายดังกล่าวใช้แล้ว ยกเว้นเครื่องหมายไม้ยมก (ๆ) เท่านั้นที่ใช้มาจนถึงปัจจุบัน

การเปลี่ยนแปลงด้านอักขรวิธีที่พบในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) พบว่าส่วนใหญ่ยังมีความลักลั่น ทั้งในด้านการใช้พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ รวมทั้งเครื่องหมาย อาจอนุมานได้ว่าการใช้รูปเขียนในสมัยนั้นอาจสะท้อนการออกเสียงของคำในอดีต นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงรูปเขียนสะท้อนให้เห็นถึงการเขียนสะกดที่ยังไม่มีระบบแน่นอน มักเขียนไปตามความนิยมหรือความคุ้นเคยของแต่ละคน ดังที่ Supanvanit (1984, p. 457) กล่าวว่า *“เท่าที่สังเกตจะพบว่าการใช้พยัญชนะใด ๆ ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว มักจะใช้ให้อ่านออกเสียงได้เป็นสำคัญ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสมัยก่อนยังไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวว่าคำนั้นจะต้องใช้พยัญชนะตัวนั้นตัวนี้ และการศึกษายังไม่เจริญเท่าปัจจุบัน ยังไม่มีโรงเรียนหรือตำราต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง”* หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือสมัยนั้นยังไม่มี

พจนานุกรมที่จะใช้อ้างอิงการเขียนเหมือนในสมัยปัจจุบัน จึงทำให้เห็นว่าอักขรวิธีในสมัยอยุธยามีความแตกต่างจากปัจจุบันและมีความลักลั่นสูง

2. การเปลี่ยนแปลงด้านคำศัพท์ (Lexical item change in vocabulary)

ผลการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงด้านคำศัพท์พบเฉพาะประเด็นการสูญศัพท์เท่านั้น การสูญศัพท์ คือ การที่คำหรือถ้อยคำสำนวนจะสูญไปจากภาษานั้นเนื่องจากความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นสูญไปจากสังคม คำซึ่งสื่อความคิดนั้นก็จะสูญไปด้วย มีคำจำนวนมากที่เราไม่ได้ใช้ในชีวิตประจำวัน แต่จะกล่าวถึงเมื่อต้องการพูดถึงอดีตหรือนำมาใช้ในวรรณคดี ในสังคมอาจจะมีคำศัพท์ต้องห้าม เมื่อเป็นคำต้องห้ามคำเหล่านั้นก็จะไม่มีผู้ใช้และสูญไปในที่สุด หรือคำ ๆ นั้นมีคำที่มีความหมายเหมือนกันใช้ คำที่ไม่ได้รับความนิยมก็สูญไปหรืออาจเปลี่ยนมาใช้คำอื่นแทน (Chamnirokasant, 1983, p. 36) ซึ่งคำที่พบว่าเป็นคำสูญศัพท์มีดังนี้

อัตโน “แลซึงทานปราฎ์หนาจใครเหนอัตโนแลอัตโนก” (น. 1 บ. 3)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง ข้าพเจ้า, ฉัน เป็นคำสรรพนามใช้เรียกแทนชื่อตัวเองเป็นคำกลาง ๆ ไม่ยกตนหรือถ่อมตนจนเกินไป

ภาษาไทยปัจจุบัน ไม่มีใช้แล้ว แต่พบได้ในพุทธภาษิต เช่น อัตตา หิ อัตตโน นาโถ

รับพระทาน “ปโรบหลัดนายกำบัน ชวนใวใหรับพระทานอาหารดวย” (น. 1 บ. 10)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง รับประทาน กิน

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้ว่า รับประทาน

ทักทาน “มาทักทารแลข้าพ่เจ้าใหเข้ามาณ่ทายพระแลข้า” (น. 1 บ. 13)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง ทักทาย ปราศรัย

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้ว่า ทักทาย

ทำทาง “แลอต์โนมานีทำทางเปนอันไกล กมาเปนสุกหาไภยอันณรายมีใด” (น. 2 บ. 12)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง ระยะทาง

ภาษาไทยปัจจุบัน ไม่ใช้แล้ว

รับสู้ “จ่ขีนไปเถิงลันดอระน่อนันเจาเมอีงจ์ใหรับสูท่านประดูจ” (น. 5 บ. 2)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง ต้อนรับขับสู้

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้เป็นคำซ้อนว่า ต้อนรับขับสู้

สังสนทนา “หนาจ๋ใดพ่บเจาเมอีงแลจ๋ใดสังส่นท่นาดวยครันวาแลว” (น. 5 บ. 8)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง สนทนาร่วม

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้ว่า สนทนา

เกลือก “มาทำรายทังนี เกรอีกพระมหากระสัตรเจามีใด” (น. 7 บ. 6)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง เผื่อว่า บางที

ภาษาไทยปัจจุบัน หมายถึง กลิ้งหรือเสือกตัวไปมา คบหาสมาคมคลุกคลี เช่น เกลือกกลั้วกับคนพาล กลิ้งเกลือก

ปก “ดวยทองหม้วดแลหม้วดเงินแกมกันป่กบนแพรอัจหลัด” (น. 18 บ. 8)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง คลุม

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้เป็นคำซ้อน เช่น ปกคลุม ปกปิด ปกป้อง หรือใช้ในคำประสม ปกหนังสือ ปกเสื้อ และในภาษาไทยถิ่นใต้ หมายถึง ปลาแก้มช้ำ

แว่น “อันแลมีแวนกวางคีบหานิวสูงสอกนิงตรึงตีดไว” (น. 20 บ. 7)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง กระจก กระจกเงา กระจกแก้ว

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้ในความหมายว่า ทำให้เป็นวงหรือเป็นดวง เช่น หั่นเป็นแว่น ๆ แต่คำว่า แว่น ที่ใช้ในความหมายว่า กระจก ยังใช้ในภาษาไทยถิ่นเหนือและอีสาน

สบใจ “ไดแตจ๋ใหทานส่บใจแลแตกำลังข้านีทำใดแต” (น. 53 บ. 3)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง ถูกใจ

ภาษาไทยปัจจุบัน ไม่ใช้แล้ว

ชวาลา “ช่วาลาใหญนอยแลเทยีนเหลกแลเทยีน” (น. 58 บ. 2)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง ตะเกียง

ภาษาไทยปัจจุบัน ไม่ใช้แล้ว

ท่าทาง “ดวยท่าทางซึงจ๋ไปนันกมีส่ดวกแลไสรฎ” (น. 63 บ. 5)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง เส้นทาง

ภาษาไทยปัจจุบัน ไม่ใช้แล้วในความหมายว่า เส้นทาง แต่ใช้ในความหมายที่เกี่ยวกับอากัปกิริยา

ศัพท์สูญข้างต้นนั้น ผู้วิจัยอ้างอิงความหมายของคำศัพท์ในอดีตจากคำอธิบายศัพท์ในหนังสือที่ใช้เป็นข้อมูลในการศึกษา และได้เปรียบเทียบกับความหมายปัจจุบันจาก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 พบว่า ศัพท์สูญส่วนใหญ่ไม่มีใช้แล้วในปัจจุบัน คือ อัตโน ทำทาง ท่าทาง ทักทาน รับพระทาน ศัพท์สูญบางคำยังใช้มาจนถึงปัจจุบันแต่จะไม่ปรากฏเดี่ยว ๆ อาจปรากฏในคำซ้อน เช่น ต้อนรับขับสู้ ปกคลุม คำบางคำใช้เฉพาะในวรรณคดี เช่น เกลือก และคำบางคำยังใช้ในความหมายเหมือนในอดีตแต่ปรากฏใช้ในภาษาไทยถิ่น เช่น แว่น ปก นอกจากนี้คำศัพท์บางคำก็สูญไปเพราะสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป เช่น ชวาลา ปัจจุบันนี้ไม่มีการใช้ตะเกียงแล้ว (หรือใช้น้อยลงเพราะสังคมไทยนิยมใช้ไฟฟ้า) จึงทำให้ศัพท์คำนี้สูญไปด้วย ดังนั้นคำศัพท์บางคำเป็นคำที่ใช้เฉพาะสมัยอยุธยา หรือบางคำอาจมีใช้เรื่อยมาจนถึงปัจจุบันแต่อาจจะเปลี่ยนแปลงในเรื่องของการปรากฏหรือความหมายไปบ้าง

3. การเปลี่ยนแปลงด้านความหมาย (Semantic change)

Kullavanijaya (2001, p. 428) กล่าวว่า ความหมายของภาษาเป็นส่วนที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ง่ายที่สุด เหตุที่เป็นดังนี้อาจเพราะความหมายเป็นเรื่องที่ไม่มีข้อสรุปที่คนทั่วไปยอมรับ การให้ความหมายของคำใดคำหนึ่งนั้นก็เป็นที่ทราบกันดีว่ามีได้หลากหลาย เมื่อไม่มีข้อสรุปที่ทุกคนยอมรับ ความแตกต่างก็ย่อมเกิดขึ้น การเปลี่ยนแปลงก็เป็นผลตามมาเกิดได้โดยง่าย

การเปลี่ยนแปลงด้านความหมายในการศึกษาครั้งนี้ จะกล่าวเฉพาะการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำเท่านั้น แต่ข้อจำกัดของการกำหนดความหมายในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) ซึ่งเป็นเอกสารโบราณในสมัยอยุธยา จึงยากต่อการนิยามความหมาย เพราะไม่อาจสืบทราบได้ว่าคำ ๆ นั้น มีความหมายอย่างไรในสมัยนั้น แต่ผู้วิจัยจะอ้างอิงคำอธิบายความหมายในหนังสือที่ใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาและเปรียบเทียบกับความหมายในปัจจุบันที่อ้างอิงจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เป็นหลักและบางส่วนจะพิจารณาบริบทของคำร่วมด้วย ผลการวิเคราะห์พบเฉพาะความหมายแคบเข้า ความหมายย้ายที่ และความหมายส่อไปในทางลบ ดังนี้

3.1 ความหมายแคบเข้า คือ คำซึ่งสมัยหนึ่งเคยมีความหมายกว้าง ต่อมาเปลี่ยนไปมีความหมายเฉพาะเจาะจงขึ้น หรือหมายถึงคำซึ่งสมัยหนึ่งเคยมีหลายความหมาย ต่อมาเปลี่ยนไปมีความหมายน้อยลง หรือหมายถึงคำซึ่งสมัยหนึ่งเคยปรากฏในปริบทกว้าง ต่อมาเปลี่ยนไปปรากฏในปริบทที่แคบกว่าเดิม (Chamnirokasant, 1983, p. 45) เช่น

หนังสือ “บาตีรวาเสดเลาให้ข้าพ่เจาฝังวามี<u>หนังสือ</u>นายกองกำปั่นใหญ่” (น. 44 บ. 5)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง เครื่องหมายใช้ขีดเขียนแทนเสียงหรือคำพูด เช่น เขียน หนังสือ ลายลักษณ์อักษร เช่น ขอให้เขียนเป็นหนังสือไว้ด้วย จดหมาย ที่มีไปมา เช่น หนังสือราชการ เอกสาร บทประพันธ์ ข้อความที่พิมพ์ หรือเขียนเป็นต้นแล้วรวมเป็นเล่ม (กฎ) เอกสาร ที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้น

ภาษาไทยปัจจุบัน ส่วนใหญ่ใช้ในความหมายเฉพาะหมายถึง หนังสือ ตำรา เช่น หนังสือเรียน

3.2 ความหมายย้ายที่ คือ คำซึ่งสมัยหนึ่งเคยมีความหมายอย่างหนึ่ง ต่อมาเปลี่ยนไปมีความหมายเป็นอย่างอื่น (Chamnirokasant, 1983, p. 52) เช่น

รับสั่ง “เพลาเยนเสนาบดีผู้ไหญเข้ามารับสังพระม่หากระสัตร” (น. 16 บ. 10)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง รับกระแสพระบรมราชโองการ

ภาษาไทยปัจจุบัน หมายถึง คำสั่ง (ใช้แก่เจ้านาย) เช่น มีรับสั่งให้เข้าเฝ้า พูด บอก (ใช้แก่เจ้านาย) เช่น ท่านรับสั่งให้หา

ลูกค้า “วู แลลูกข้า ๘ ค่น มาทักทานข้าพ่เจ้ากให้เข้ามา” (น. 2 บ. 4)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา หมายถึง พ่อค้าย่อย เพราะในระบบการค้าผูกขาดโดยรัฐ ตัวพ่อค้าใหญ่(ผู้ขายผู้ซื้อ) หมายถึงพระคลัง ส่วนผู้เข้ามาค้าขาย ต้องผ่านพระคังจึงเป็นลูกค้า ฉะนั้นในสมัยอยุธยาจึงพบแต่คำว่าลูกค้า ไม่มีคำว่าพ่อค้า

ภาษาไทยปัจจุบัน หมายถึง ผู้ซื้อ เช่น ผู้ขายปลีกเป็นลูกค้าของผู้ขายส่ง ผู้อุดหนุน ในเชิงธุรกิจ เช่น ลูกค้าของธนาคาร

3.3 ความหมายส่อไปในทางลบ (Pejoration) คือความหมายเดิมธรรมดาดีแต่กลับเปลี่ยนไปมีความหมายในทางลบ (Kullavanijaya, 2001, p. 431) เช่น

บังคับ “แลมูสูโกบันตังเดโป ซึงใดบังคับท่หารทังปวงแล” (น. 13 บ. 13)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา ใช้ในความหมายว่า การว่ากล่าวปกครอง หรือใช้อำนาจ สั่งให้ทำหรือให้ปฏิบัติ มีความหมายกลางๆ

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้ในความหมายว่า จำต้องทำ ให้เป็นไปตามความประสงค์ และใช้สื่อความหมายในทางไม่ดี เช่น บังคับขู่เข็ญ

การวิเคราะห์ด้านความหมายในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) นั้นอาจมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับด้านคำศัพท์ เพราะการศึกษาความหมายก็ต้องศึกษาความหมายจากคำศัพท์และบริบทร่วมด้วย ผลการวิจัยพบว่าความหมายของคำที่ใช้ในสมัยอยุธยาแตกต่างจากความหมายของคำที่ใช้อยู่ในภาษาไทยปัจจุบัน ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความหมายของคำนั้นอาจมีหลายปัจจัย เช่น ความก้าวหน้าทางวิทยาการ ความเปรียบ การใช้คำร่วมกัน คำต้องห้าม (Kullavanijaya, 2001, p. 428) แต่ผู้วิจัยเห็นว่าการอธิบายการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำนั้น จำเป็นต้องอาศัยความรู้ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมประเพณีร่วมด้วยเพราะการตีความเรื่องความหมายนั้นเป็นการกำหนดและรับรู้ร่วมกันของคนในสังคมนั้นและช่วงเวลานั้น

4. การเปลี่ยนแปลงด้านไวยากรณ์ (Change in grammar)

4.1 การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ของคำ คำอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงด้านหน้าที่ โดยเปลี่ยนจากหน้าที่หนึ่งเป็นอีกหน้าที่หนึ่ง หรือหน้าที่ที่เคยมีอยู่น้อยลงไปหรือมีหน้าที่เพิ่มมากกว่าเดิม (Chamnirokasant, 1983, p. 40) เช่น

แล “ ๏ แลปราฏหนาจ์ใครช่ม จ่งทุกประเทศทงัปวง จใด” (น. 1 บ. 1)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา ใช้ขึ้นต้นข้อความใหม่

ภาษาไทยปัจจุบัน เหลียวซ้ายแลขวา (กริยา)
ห่อนข้า คืนสม แม่แล ฯ (เตลงพ่าย) (คำลงท้าย)
ให้ประกาศแก่พระราชวงศานุวงศ์แล ข้าราชการผู้ใหญ่ผู้น้อยฝ่ายหน้าฝ่ายในและราษฎรในกรุง แล หัวเมืองให้ทราบทั่วกัน. (ประกาศ ร.4) (คำเชื่อม)

แก่ “อัตโนข่อภอรแกพระเปนเจ้าใหชีต้นอยูเปนศุข” (น. 3 บ. 3)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา ใช้เป็นคำกริยา หมายถึง จาก

ภาษาไทยปัจจุบัน หมายถึง มีอายุมาก เช่น แก่ไปทุกวัน อยู่ในวัยชรา แก่วิชา หรือใช้นำหน้านามฝ่ายรับ เช่น ให้เงินแก่เด็ก และในภาษาไทยถิ่นอีสานใช้เป็นกริยาหมายถึง ลาก เช่น แก่เกวียน.

อนึ่ง หากพิจารณาจากความหมายของคำว่า “แก่” ในภาษาไทยปัจจุบัน จะพบว่านิยมใช้เป็นคำบุพบท เช่น ให้เงินแก่เด็ก ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา เช่น “บาตีรวาฝรังเสดบอกแกข้าพ่เจ้าวาทำเนยีมพระ” (น. 49 บ. 8)

แต่ “ปอมหลังเมอีงนันแลมีทานนำไหลมา<u>แต</u>ทีศ” (น. 31 บ. 8)

<u>ภาษาไทยสมัยอยุธยา</u> ใช้เป็นคำกริยา หมายถึง จาก

<u>ภาษาไทยปัจจุบัน</u> หมายถึง เฉพาะ อย่างเดียว เท่านั้น เช่น เลือกเอาแต่ที่ดี ๆ อยู่แต่ในบ้าน ใช้นำหน้านามบอกเวลาหรือบอก สถานที่ เช่น มาแต่เช้า มาแต่บ้าน ใช้เชื่อมความให้กลับกัน ให้ยิ่งหย่อนกว่ากัน หรือ ให้แย้งกัน เช่น น้ำขึ้นแต่ลมลง

ตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นว่าภาษาไทยมีลักษณะเป็นภาษาคำโดด ซึ่งคำแต่ละคำอาจมีหลายความหมายและทำได้หลายหน้าที่ โดยไม่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงรูปคำ คำบางคำจึงเป็นคำหลายหน้าที่ (polysemes) ซึ่ง Vongvipanond (2001, p. 312) กล่าวว่า *“คำหลายหน้าที่ คือคำคำเดียวกันที่ความหมายแก่นเอื้อให้นำไปใช้ทำหน้าที่ทางไวยากรณ์ได้หลายอย่าง และยังเป็นปรากฏการณ์ปกติในการใช้คำในภาษา”*

4.2 การเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง

1) การเปลี่ยนลำดับคำในคำซ้อน ได้แก่การเปลี่ยนลำดับคำของคำในคำซ้อนหรือคำประสม และการเปลี่ยนลำดับคำในวลีหรือประโยค (Chamnirokasant, 1983, p. 40)

ภาษาไทยสมัยอยุธยา		**ภาษาไทยปัจจุบัน**
ป่วยเจ็บ	⟶	เจ็บป่วย

“นียัง<u>ปวยเจบ</u>เปนประการไดบาง” (น. 4 บ.1-2)

ตรึงติด	⟶	ติดตรึง

“ทีนอนนันเอาพร่มายฉาก<u>ตรึงตีด</u>ไวกับฝาผ่หนังทังสาม” (น. 18 บ. 12)

นอกจากการเปลี่ยนลำดับคำข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยยังสังเกตเห็นลักษณะบางประการของภาษาไทยสมัยอยุธยาที่แตกต่างไปจากภาษาไทยสมัยปัจจุบันคือตำแหน่งของคำว่า จง จึง เช่น

“ ๏ แลปราฎหนาจ์ใครช่ม <u>จ่ง</u>ทุกประเทศทงัปวง จใด” (น. 1 บ. 1)

Wimookthalob (1970, p. 227) กล่าวว่า ในภาษาสมัยก่อน คำว่า จง ใช้ในประโยคคำสั่งเหมือนปัจจุบัน แต่สมัยปัจจุบันตำแหน่งของคำนี้มีการเปลี่ยนแปลงไป คือ สมัยก่อนคำว่า จง ไม่ปรากฏหน้าคำกริยา แต่จะปรากฏหน้ากลุ่มคำที่ประกอบด้วยคำว่า ทุก กับคำลักษณนามและจะปรากฏหน้าคำว่า ทั่ว ซึ่งน่าจะเป็นคำกริยาวิเศษณ์ และช่วยเน้นกลุ่มคำและคำเหล่านั้น ส่วนในสมัยปัจจุบัน คำว่า จง จะปรากฏหน้าคำกริยาและช่วย

เน้นคำกริยา เช่น “จงช่วยกันรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีของไทย” นอกจากนี้ยังพบว่าตำแหน่งของคำว่า จึง ก็มีลักษณะที่ต่างจากปัจจุบัน เช่น

“จึงนายท่หารนัน ทำคำนับดวยทวนตามทำเนยีมฝรังษ” (น. 45 บ. 14)

“ราชใมตีร แลเหดไดจึงชาวอ่รุมมาจับชาว” (น. 6 บ. 14)

Wimookthalob (1970, p. 22) กล่าวว่า ในภาษาสมัยก่อน คำว่า จึง จะปรากฏอยู่ในตำแหน่งหน้าบทประธานของอนุพากย์ ซึ่งตามด้วยคำกริยา แต่ปัจจุบันคำว่า จึง จะปรากฏอยู่ระหว่างบทประธานและกริยา เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา ใช้ จึง – ประธาน – กริยา

ภาษาไทยปัจจุบัน ใช้ จึง ประธาน - จึง – กริยา

เช่น เขามาสาย ฉัน จึงไปก่อน

2) การเปลี่ยนกฎเกณฑ์ในภาษา การเปลี่ยนกฎเกณฑ์ในภาษาเป็นประเภทหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง เมื่อกฎเกณฑ์ในภาษาเปลี่ยนไป โครงสร้างของวลีหรือประโยคก็จะเปลี่ยนไปด้วย (Chamnirokasant, 1983, p. 42) เช่น

ภาษาไทยสมัยอยุธยา ขอโทษ+แก่+คำนามที่เป็นที่หมายของกริยา

“เทานีแลสีงไดมีควนนันข่อโทดแกทานเทีด” (น. 43 บ. 113)

ภาษาไทยปัจจุบัน ขอโทษ+คำนามที่เป็นที่หมายของกริยา

“ขอโทษเพื่อนเดี๋ยวนี้”

การเปลี่ยนแปลงด้านไวยากรณ์ พบว่ามีลักษณะที่แตกต่างจากปัจจุบัน ลักษณะสำคัญที่สังเกตได้คือ ส่วนใหญ่เป็นการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของคำ ทำให้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงหน้าที่ของคำ นำไปสู่กฎเกณฑ์ที่เปลี่ยนแปลงไป และสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำศัพท์ในสมัยนั้นด้วย ดังนั้นลักษณะทางไวยากรณ์ในสมัยอยุธยาจึงมีความแตกต่างจากภาษาไทยปัจจุบัน

นอกจากการเปลี่ยนแปลงของภาษาด้านอักขรวิธี คำศัพท์ ความหมาย ไวยากรณ์ที่กล่าวมาข้างต้นแล้วนั้น ผู้วิจัยยังสังเกตลักษณะเด่นที่พบในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) ซึ่งจะทำให้เห็นภาพรวมของภาษาไทยสมัยอยุธยาได้ดีขึ้น ดังนี้

1. สำนวนที่ใช้เฉพาะสมัย สำนวนในที่นี้หมายถึงถ้อยคำสำนวนที่ปัจจุบันไม่ใช้แล้ว เช่น

ตกแต่งตัว “จใดเหนต่กแตงตวั แลประดบัประดาอันหลากนันอีก” (น. 1 บ. 2)

ครั้นแล้วก็ลาไป “ใดเหนกันทุกปี ทีใดคาดเลย ครันแลวหญีงนันกลาไป” (น. 1 บ. 5-7)

ยินดีนักหนา “ใดยืนขาววาทานมานึกมีความยินดีนักหนา” (น. 1 บ. 8)

สำนวน ตกแต่งตัว ปัจจุบันจะไม่ใช้ ตกแต่ง กับร่างกาย แม้จะพบเพียงครั้งเดียว แต่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นถ้อยคำสำนวนที่ไม่ใช้แล้วในปัจจุบันเมื่อเทียบกับ สำนวน ครั้นแล้วก็ลาไป และ ยินดีหนักหนา (ปัจจุบันใช้ว่า ยินดีเป็นอย่างยิ่ง หรือ ยินดียิ่งนัก) ซึ่งปรากฏในความถี่สูงกว่าเพราะบันทึกรายวันของออกออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) เป็นการจดบันทึกเรื่องราวของผู้คน สังคม การพบปะ จึงทำให้ใช้สำนวน ยินดีหนักหนา เมื่อต้องทักทายกับผู้ที่มาพบ แล้วก็ลงท้ายว่า ครั้นแล้วก็ลาไป หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นวัจนลีลา (Stylistics) ของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน)

2. การใช้คำซ้อน เช่น

รับส่งปราศรัย “ณ ทายพระแลข้าพ่เจ้ารับส่งปราไศรตามส่มควน” (น. 27 บ. 5)
ไปมาค้าขาย “ลูกค้า ซึงไปมาข้าขายณ่อาวแหงนึงเปนแดนฝังรงนี” (น. 6 บ. 5)
พระยศพระเกียรติ “ใหส่มควนดวย พระย่ศพระเกยีดแหงส่มเดจพระ” (น. 14 บ. 5)
พิทักษ์รักษา “มาอยูสองค่นใหพีทักรักสาทานทังกลางวันกลางคืนแล” (น. 16 บ. 7)
ซ่อมแปลง “ข้าพ่เจาเข้าไปเปนอูเอากำบันเข้าไปซอมแปลง” (หน้า 32 บ. 13)
มั่นคงยืดยาว “ธีราชเจาทังสองกรุงนีเปนมันคงยีดยาวไปไสก่จ” (น. 43 บ. 8)
รบพุ่ง “อยาใหรบพุงกันเปนอันอยากเล้ย” (น. 44 บ.10)

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่า คำซ้อนในภาษาไทยสมัยอยุธยาบางคำไม่มีใช้ในปัจจุบัน คือ รับสั่งปราศรัย ซ่อมแปลง รบพุ่ง บางคำยังคงมีใช้มาจนถึงปัจจุบัน เช่น ไปมาค้าขาย พระยศพระเกียรติ บางคำมีการเปลี่ยนแปลงรูปคำ เช่น พิทักษ์รักษา ปัจจุบันใช้ว่า ปกปักรักษา มั่นคงยืดยาว ปัจจุบันใช้ว่า มั่นคงยืนยาว การใช้คำซ้อนในภาษาไทยสมัยอยุธยา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bangouan (1986, p. 372-373) ที่พบว่าในสมัยอยุธยามีคำซ้อนเป็นจำนวนมาก คำที่นำมาซ้อนกันมีทั้งคำไทยแท้ซ้อนกับคำไทยแท้ คำไทยแท้ซ้อนกับคำภาษาอื่น และคำไทยแท้ซ้อนกับคำบาลีและสันสกฤต ส่วนการเปลี่ยนแปลงด้านความหมายของคำซ้อนในภาษาไทยสมัยอยุธยา เมื่อนำมาใช้ในปัจจุบันส่วนใหญ่จะไม่เปลี่ยนแปลงความหมายทั้งคำแต่จะเปลี่ยนแปลงไปบางส่วนเท่านั้น

3. การใช้คำเชื่อม[5] คำเชื่อมที่พบส่วนใหญ่ จัดเป็นคำเชื่อมผสม[6] เช่น

แลซึ่ง “แลซึงทานปราฎ์หนาจใครเหน อัตโนแลอัตโนก” (น. 1 บ. 3)

แลแต่ “จใครเหนทานทงัปวงดูจ่เดยีว แลแตนีไปเรา” (น. 1 บ. 4)

ด้วยแต่ “ดวยแตกรุงไทยนันมาทักข้าพ่เจาแลทูตอุปรทูตแล” (น. 3 บ. 8)

ถ้าแล “สืบบอกแกนายกองนายทับทังปวงใหรูสาคันแลวทาแลสตรู” (น. 16 บ. 12)

แลจึง “เปลอีกส่มหันเปนเสนชาบนำตานชายสีงนึงแลจึงเอาลูก” (น. 25 บ. 3)

คำเชื่อมข้างต้นนั้นไม่มีใช้แล้วในภาษาไทยปัจจุบัน แต่ถือได้ว่าเป็นลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของภาษาไทยสมัยอยุธยาที่พบในบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chotitoarrawong (1981, p. 151) ที่กล่าวว่า *“ตำแหน่งของคำสันธานที่ปรากฏในสมัยสุโขทัย อยุธยา และปัจจุบัน จะปรากฏอยู่ต้นประโยคเชื่อมเสมอ และปรากฏเป็นกลุ่มคำสันธาน”* แสดงให้เห็นลักษณะเฉพาะของภาษาไทยสมัยอยุธยาที่มีความแตกต่างจากภาษาไทยปัจจุบัน

4. การใช้คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศ

เนื่องจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) เป็นบันทึกรายวันที่เขียนขึ้นขณะพำนักในประเทศฝรั่งเศส จึงทำให้พบอิทธิพลของคำยืมภาษาต่างประเทศ อาทิ ภาษาบาลีสันสกฤต ภาษาเขมร ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะภาษาฝรั่งเศส ดังที่ Matungka (2019, p. 78) กล่าวถึงการสื่อสารของคณะราชทูตว่า *“สมเด็จพระนารายณมหาราชยังได้ส่งนักเรียนไทยไปเรียนวิชาช่างที่ฝรั่งเศส โดยฝากไปกับคณะทูตและโปรดให้มีการสอนวิชาสามัญอื่น ๆ อีกและทรงมีพระบัญชาให้ออกพระวิสูตรสุนทร(ปาน) ราชทูตของพระองค์ไปศึกษาดูงานตามโรงเรียนและมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในกรุงปารีสขณะที่พำนักอยู่ในประเทศฝรั่งเศสด้วย”* จากการวิเคราะห์พบว่าการใช้คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศส่วนใหญ่เป็นชื่อเฉพาะ เช่น

ชื่อคน เช่น ฝีดาวู มูสูอีนตันตังข้าหลวง อิคบาศโคร มูสูสีลี บาตรีวาเสด

ชื่อเมืองหรือสถานที่ เช่น วิลันดา (ฮอลันดา) ปะตุกัน (โปรตุเกส) เมืองแบรศ

---

[5] คำเชื่อม หมายถึง คำหรือกลุ่มคำที่ใช้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำ กลุ่มคำหรือประโยค จำแนกตามลักษณะการประกอบคำได้ 2 ประเภท คือ คำเชื่อมเดี่ยว และคำเชื่อมผสม (Bandhumedha, 2011, p. 89)

[6] คำเชื่อมผสม ได้แก่กลุ่มคำที่มีคำเชื่อมเดี่ยวเป็นส่วนประกอบอย่างน้อย 1 คำ เช่น *ถ้าเผื่อคุณพบน้อยช่วยบอกว่าฉันอยากพบนะ* ถ้าเผื่อ เป็นคำเชื่อมผสม เป็นต้น (Bandhumedha, 2011, p. 89)

ชื่ออาหาร เช่น สุเป (ซุป) เฝรเส (สตอรเบอรี่) อาระตีโช (ชื่อผักชนิดหนึ่ง)
ชื่อสิ่งของทั่วไป เช่น อัจลัด (ชื่อผ้า) ปัศดู (ผ้าขนสัตว์)

คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความสามารถในทางอักษรศาสตร์ของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) ได้เป็นอย่างดี เพราะนอกจากความรู้ภาษาไทย ภาษาบาลี ภาษาเขมรแล้ว ยังถือว่าเป็นผู้ที่รอบรู้ภาษาต่างประเทศภาษาอื่น ๆ อีกด้วย นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าอิทธิพลของภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาของชาติตะวันตก เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส เริ่มเข้ามามีบทบาทและปะปนกับภาษาไทยมากขึ้นด้วยเหตุผลด้านการเจริญสัมพันธไมตรีกับต่างประเทศ

สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาลักษณะของภาษาไทยสมัยอยุธยา: ศึกษาจากบันทึกรายวันของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) ในด้านอักขรวิธี คำศัพท์ ความหมาย ไวยากรณ์ และเปรียบเทียบกับภาษาไทยปัจจุบัน พบว่าด้านอักขรวิธีมีความลักลั่นทั้งการใช้พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเครื่องหมาย ด้านคำศัพท์ พบเฉพาะการสูญศัพท์ ด้านความหมาย พบลักษณะความหมายแคบเข้า ความหมายย้ายที่ และความหมายสื่อไปในทางลบ ด้านไวยากรณ์พบการเปลี่ยนแปลงหน้าที่ของคำและการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง ซึ่งทั้งหมดเป็นการเปลี่ยนแปลงภายใน (Internal change) การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวยังมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงในมิติอื่น ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงด้านอักขรวิธี มีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงด้านเสียง เพราะสันนิษฐานได้ว่ามักใช้รูปเขียนตามการออกเสียงในสมัยนั้น ซึ่งยังไม่เป็นระบบ การเปลี่ยนแปลงด้านคำศัพท์มีความสัมพันธ์กับด้านความหมายและด้านไวยากรณ์ เพราะหากหน้าที่ของคำเปลี่ยนแปลง ทำให้โครงสร้างและกฎเกณฑ์ของภาษาเปลี่ยนแปลงไปซึ่งอาจเชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำอีกด้วย นอกจากนี้ยังพบการใช้คำทับศัพท์ภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภายนอก (External change) อีกทั้งยังพบลักษณะเด่น ได้แก่ การใช้สำนวน การใช้คำเชื่อม การใช้คำซ้อน ที่แสดงให้เห็นลักษณะของภาษาไทยสมัยอยุธยาได้ชัดเจนขึ้น

การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงของภาษาไทยนั้นมีลักษณะเป็นวิวัฒนาการ (Evolution) และเชื่อมโยงกันเพราะบางส่วนของภาษายังไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยยังปรากฏการใช้ภาษาแบบเดิมในอดีตจนถึงปัจจุบัน แต่บางส่วนของภาษาก็เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไปตามธรรมชาติของภาษาซึ่งต้องมีพลวัต

ทั้งนี้ Changjai (2024, p. 28) ได้ระบุว่าปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาษา ได้แก่ ความแตกต่างของภาษาในสังคม สภาพทางจิตวิทยาของผู้พูดภาษา ลักษณะการออกเสียงของผู้พูดภาษา ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ คุณสมบัติของภาษา และการยืมคำภาษาต่างประเทศ จึงอาจกล่าวได้ว่าลักษณะภาษาไทยสมัยอยุธยาแตกต่างกับภาษาไทยปัจจุบันเพราะเป็นช่วงระยะเวลามากพอที่จะสังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงในช่วงระยะเวลาต่างสมัย อันเป็นการพิจารณาภาษาแบบแนวตั้งของเวลา (Diachronic study) และหากพิจารณาในมิติการใช้ภาษาในภาพรวมจะพบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของ Changkhwanyean (1972, p. 342) ที่ระบุว่าการใช้ภาษาของออกพระวิสุทธสุนทร (โกษาปาน) ใช้ทำนองการเขียนแบบการทูต และใช้ภาษาง่าย ไม่ใช้ศัพท์แสง ไม่มีการแต่งศัพท์ให้ผิดแปลกไปจากภาษาธรรมดาสามัญ ไม่มีการนำศัพท์บาลีสันสกฤตมาใช้อย่างในสำนวนภาษาสูง

การศึกษาภาษาไทยในเชิงประวัติและเปรียบเทียบนอกจากจะทำให้เห็นลักษณะและพัฒนาการของภาษาไทยในอดีตแล้วยังเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาภาษาไทยปัจจุบันตลอดจนทำให้เข้าใจสภาพสังคมที่สะท้อนจากการใช้ภาษาไทยในสมัยนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sirisumphandh (1986) ที่สะท้อนให้เห็นว่าการเลือกใช้ภาษา (คำสรรพนาม) ย่อมเกิดจากปัจจัยทางสังคมและสะท้อนวัฒนธรรมไทยสมัยอยุธยา และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lekun (2016, p. 196 - 197) ที่กล่าวว่า *“โกษาปานมีวิธีการทางภาษาที่หลากหลายและสามารถเลือกใช้กลวิธีต่าง ๆ ให้เกิดประสิทธิผลได้ตามต้องการ ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพจนเป็นที่ยอมรับของชาวไทยและชาว ต่างประเทศ ดังนั้นกลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ของโกษาปานจึงเป็นเครื่องยืนยันให้เห็นอย่างชัดเจนว่า โกษาปานเป็นบุคคลที่มีชั้นเชิงทางภาษาและควรค่าแก่การยกย่องให้เป็น “ราชทูตลิ้นทอง” แห่งแผ่นดินสยาม”* อันแสดงให้เห็นคุณสมบัติทางการทูตที่โดดเด่นผ่านการใช้กลวิธีทางภาษาของออกพระวิสุทธสุนธร (โกษาปาน) ราชทูตผู้ยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ชาติไทย

References

Bandhumedha, N. (2011). *Thai grammar*. [in Thai]. 6th printing. Academic publication project, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.

Bangouan, B. (1986).*Formation of Thai words in Ayuthaya period*. [in Thai]. [Master Dissertation, Silapakorn University]. SURE.

Chamnirokasant,D. (1983). *Historical Linguistics and Comparative Tai Language*. [in Thai]. n.p.

Changjai, N. (2024). *Evolution of the Thai language*. [in Thai] .6th printing, Ramkhamhaeng University Press.

Changkhwanyean, P. (1972). *Thai prose usage in The Ayudhya Period*. [in Thai]. [Master Dissertation, Chulalongkorn University]. Chula Digiverse.

Chotitoarrawong,J. (1981). *usage of conjunctions in the Sukhothai, Ayudhaya and Ratanakosin periods: a comparative study.* [in Thai]. [Master Dissertation, Chulalongkorn University]. Chula Digiverse.

Khoonhong, S., Sawanglap, J., & Wiwan, B. (2024). The lexical word in Thai language and the Fiction in Archive Meetings Ok Phra Wisutsunthon (Kosa Pan). [in Thai]. *Phasa-Charuek: Journal of Language and Epigraphy, 1(*2), 105–126.

Kullavanijaya, P. (2001). *Teaching documents for the Thai language subject 3 (Unit 14: Language changes)*. [in Thai]. 6th printing. Sukhothai Thammathirat Open University.

Laksanasiri, C. (2008). *From Thai script to Thai letters*. [in Thai]. Chulalongkorn University Press.

Lekun, W. (2016). *Kosa Pan's Journal and Letters: Content and Language Techniques*. [in Thai].[Master Dissertation, Silapakorn University]. SURE.

Matungka, C. (2019). The Portuguese and the French Languages Used for Communication in the Siamese Royal Court during the Reign of King Narai the Great of Ayutthaya. [in Thai]. *DRIRDI Research for Community Service Journal, 5*(2), 68–72.

Phisphumvidhi, P. (2012). *Collection of the memoirs of Ok Phra Wisut Sunthon (Kosa Pan)*. [in Thai]. National Discovery Museum.

Phraya Upakitsinlapasan. (2005). *Thai Language Grammar*. [in Thai]. 13th printing. Thai Wattana Panich.

Royal Institute. (2003). *Royal Institute Dictionary AD 2011*. [in Thai]. Nanmee Books Publications.

Sirisumphandh, C. (1986). *A sociolinguistic study of pronominal forms: a case study of Kosa Pan's archival materials*. [in Thai]. [Master Dissertation, Silapakorn University]. SURE.

Supanvanit, I. (1984). *Evolution of letters and Thai orthography*. [in Thai]. Research dissemination project, Chulalongkorn University Research Division.

Vongvipanond, P. (2001). *Teaching document in Thai 3 (Chapter 7-15)*. [in Thai]. 9th printing. Sukhothai Thammathirat Open University Press.

Wimookthalob, W. (1970). *Change the meaning of words, Phrase and order of words in Rattanakosin period* [Master Dissertation, Chulalongkorn University]. [in Thai]. Chula Digiverse.

กลวิธีการแปลชื่อเรื่องจากภาษาญี่ปุ่น-ภาษาไทย: กรณีศึกษานวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน ผลงานนักเขียน ฮิงาชิโนะ เคโงะ

Translation Strategies for Japanese to Thai: A Case Study of Keigo Higashino's Detective Novels

วีระพล คงศรี[1] ภัทรพล วะรามิตร[2] อรรถญาณ จูมจันทร์[3]
สุทธิดา พันธุ์โคตร[4] และ วนัสนันทน์ สุกทน[5]
Wiraphon Khongsri, Phattharaphon Walamit, Attayarn Joomjun,
Suttida Pankot & Wanatsanan Sookthon
Received: March 24, 2026/ Revised: June 06, 2026/ Accepted: June 22, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการแปลชื่อเรื่องจากภาษาญี่ปุ่น-ภาษาไทย กรณีศึกษานวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน ผลงานนักเขียน ฮิงาชิโนะ เคโงะ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากสำนักพิมพ์ที่ได้แปลและจัดจำหน่ายในประเทศไทยทั้งหมด 9 สำนักพิมพ์ ได้แก่ สำนักพิมพ์ไดฟุกุ สำนักพิมพ์น้ำพุ สำนักพิมพ์ Biblio สำนักพิมพ์ JClass สำนักพิมพ์ Hummingbooks Publishing สำนักพิมพ์ Maxx Publishing แพรวสำนักพิมพ์ สำนักพิมพ์ Page Publishing และสำนักพิมพ์ Nation Books (NB Horror) ในช่วงปีค.ศ.

[1] นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Undergraduate student, Faculty of Liberal Arts,Ubon Ratchathani University), Email: wiraphon.kh.65@ubu.ac.th
[2] นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Undergraduate student, Faculty of Liberal Arts,Ubon Ratchathani University), Email: phattharaphon.wa.65@ubu.ac.th
[3] นักศึกษาปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Undergraduate student, Faculty of Liberal Arts,Ubon Ratchathani University), Email: attayarn.jo.65@ubu.ac.th
[4] Corresponding author, อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: suttida.p@ubu.ac.th
[5] อาจารย์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี (Lecturer, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University), Email: Wanatsanan.s@ubu.ac.th

2017 – 2024 รวมทั้งสิ้น 70 เรื่อง การวิเคราะห์ในงานชิ้นนี้ อ้างอิงกลวิธีการแปลที่พบในงานของรุสนี มะแซ และคณะ (Masae et al., 2018) เป็นหลัก

ผลการวิจัยพบว่ามีการใช้กลวิธีการแปล 7 วิธี โดยกลวิธีที่พบมากที่สุด คือ การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย จำนวน 21 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 ชี้ให้เห็นว่าการแปลแบบตรงตัวเป็นกลวิธีที่ใช้มากที่สุดในการแปลชื่อเรื่องนวนิยายญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ทั้งนี้สามารถอธิบายได้จากลักษณะเฉพาะของชื่อเรื่องนวนิยายที่มักมีรูปแบบสั้น กระชับ และสะท้อนเจตนารมณ์หรืออัตลักษณ์ของผู้เขียน โดยเฉพาะผลงานแนวสืบสวนสอบสวนของฮิงาชิโนะ เคโงะ ซึ่งมักตั้งชื่อเรื่องด้วยถ้อยคำที่เรียบง่ายแต่แฝงนัยยะชวนให้ค้นหาความกระชับของชื่อเรื่องดังกล่าวเอื้อต่อการถ่ายทอดความหมายผ่านการแปลแบบตรงตัว โดยไม่จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนมากนัก อีกทั้งนวนิยายเป็นสื่อที่พึ่งพาการรับรู้ผ่านภาษาและจินตนาการของผู้อ่านเป็นสำคัญ การแปลแบบตรงตัวจึงช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้อ่านตีความและสร้างความหมายจากตัวบทได้ด้วยตนเอง และเป็นการสร้างความมั่นใจว่าผู้อ่านฉบับแปลจะได้รับประสบการณ์ใกล้เคียงกันกับต้นฉบับ อีกทั้งกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีความคุ้นเคยและความเข้าใจต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของผู้อ่านในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้แปลมีแนวโน้มเลือกใช้กลวิธีการแปลแบบตรงตัวเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านที่ต้องการฉบับแปลที่ยังคงรักษาความหมาย อรรถรส และอัตลักษณ์ของผู้เขียนตามต้นฉบับ ในขณะเดียวกันก็ช่วยให้ผู้อ่านฉบับแปลได้รับประสบการณ์ใกล้เคียงกันกับต้นฉบับมากเท่าที่จะเป็นไปได้

คำสำคัญ: กลวิธีการแปล ชื่อเรื่องนวนิยาย นวนิยายสืบสวนสอบสวน การแปลภาษาญี่ปุ่น-ภาษาไทย ฮิงาชิโนะ เคโงะ

Abstract

This study examines the translation strategies used in rendering the titles of Japanese detective novels into Thai, focusing on the works of Keigo Higashino as a case study. The data were collected from nine publishing houses in Thailand that have translated and distributed his works, including Daifuku Publishing, Namphu Publishing, Biblio Publishing, JClass Publishing, Hummingbooks Publishing, Maxx Publishing, Praew Publishing, Page Publishing,

and Nation Books (NB Horror). The dataset consists of 70 translated titles published between 2017 and 2024. The analysis primarily adopts the translation strategy framework proposed by Masae et al. (2018)

The findings reveal that seven translation strategies are employed in translating Japanese novel titles into Thai. Among these, literal translation without additional Thai explanatory elements is the most frequently used strategy, accounting for 21 titles (30%). This finding indicates that literal translation remains the dominant approach. The prevalence of this strategy may be attributed to the characteristics of novel titles, which are typically short, concise, and reflective of the author's intended meaning and stylistic identity. This tendency is particularly evident in Higashino's detective fiction, where titles often employ simple yet evocative expressions that invite curiosity. Such conciseness enables the effective transfer of meaning through literal translation without the need for substantial modification. Moreover, given that novels rely heavily on linguistic interpretation and readers' imagination, literal translation allows readers to interpret and construct meaning independently. It also enables readers to experience the source text in close alignment with the original. Furthermore, contemporary readers have developed a deeper familiarity with Japanese culture, reflecting a significant shift in contemporary audience tendencies. As the result, translators tend to adopt more literal translation strategies in order to meet readers' expectations for versions that preserve the meaning, aesthetic nuances, and authorial identity of the source of text, while enabling readers to experiences the translated work in close alignment with the original as faithfully as possible.

Keywords: Translation Strategies, Novel Titles, Detective Novels, Japanese-Thai Translation, Higashino Keigo

บทนำ

ผลงานวรรณกรรมประเภทนิยายนับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้รับความนิยมจากผู้อ่านชาวไทยอย่างไม่เสื่อมคลายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เห็นได้จากงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติครั้งที่ 53 และสัปดาห์หนังสือนานาชาติครั้งที่ 23 จัดโดยสมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย (PUBAT) พบว่า หนังสือหมวดหมู่ประเภท “นวนิยายและวรรณกรรม” ยังคงมียอดจำหน่ายสูงในลำดับต้น ร่วมกับงานประเภทการ์ตูนและไลท์โนเวล (light novel) โดยคิดเป็นร้อยละ 30 ของยอดจำหน่ายทั้งหมด (Jang, 2025) นอกจากนี้งานมหกรรมหนังสือระดับชาติ ครั้งที่ 30 (Book Expo Thailand 2025) ยังรายงานว่ายอดจำหน่ายหนังสือวรรณกรรมประเภทนิยายนั้นสูงที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง โดยเฉพาะนิยายแนวสยองขวัญ–สืบสวนสอบสวน นิยายแฟนตาซี และนิยายรักที่รวมทั้งนิยายวาย (Boys’ Love-นิยายชายรักชาย) และนิยายยูริ (Yuri-นิยายหญิงรักหญิง) (Thai PBS, 2025)

นวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน เป็นหนึ่งในประเภทวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะนวนิยายสืบสวนสอบสวนของนักเขียนชาวญี่ปุ่นที่มีการแปลเป็นภาษาไทย ไม่เพียงลักษณะการดำเนินเรื่องที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเท่านั้น หากแต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในการไขปริศนา การวางโครงเรื่องที่ซับซ้อน ตลอดจนการสะท้อนแนวคิดผ่านตัวละครที่หลากหลาย หนึ่งในนักเขียนที่มีอิทธิพลและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในบรรดาผู้อ่านชาวไทย คือ ฮิงาชิโนะ เคโงะ (Keigo Higashino-東野圭吾) นักเขียนชื่อดังที่สร้างสรรผลงานนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน จนได้รับการแปลหลากหลายภาษาทั่วโลกรวมทั้งภาษาไทยด้วย

ฮิงาชิโนะ เคโงะ เริ่มต้นเส้นทางนักเขียนด้วยผลงานเรื่อง “Houkago” (『放課後』วางขายในประเทศไทยโดยใช้ชื่อว่า “After School”) ในปี 1985 ผลงานชิ้นนี้ส่งผลให้เขาได้รับรางวัล Edogawa Ranpo Award ครั้งที่ 31 ต่อมาเขาได้รับรางวัลสำคัญในวงการวรรณกรรมญี่ปุ่นอีกหลายครั้ง เช่น Mystery Writers of Japan Award ครั้งที่ 52 ในปี 1999 รางวัล Naoki Prize ครั้งที่ 134 ในปี 2006 รวมทั้งรางวัลนวนิยายลึกลับยอดเยี่ยมจาก The Honkaku Mystery Awards ในปีเดียวกัน เป็นต้น (Kobun Foundation, 2019) ผลงานของเขาหลายเรื่องมียอดจำหน่ายสูงติดอันดับต้น ๆ ในปีที่วางจำหน่าย และได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์จำนวนมาก ปัจจุบัน ฮิงาชิโนะ เคโงะ ยังคงผลิตผลงานอย่างต่อเนื่อง และได้รับการตอบรับในเชิงบวกจากผู้อ่านในระดับ

นานาชาติ จนได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในฐานะนักเขียนนวนิยายสืบสวนที่มีอิทธิพลต่อวงการวรรณกรรมร่วมสมัย

ปัจจุบันมีผลงานนวนิยายของ ฮิงาชิโนะ เคโงะ ที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยแล้วจำนวน 77 เล่มจากทั้งหมด 101 เล่ม โดยแบ่งเป็นสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ทั้งหมด 9 แห่ง ได้แก่ สำนักพิมพ์ไดฟุกุ 50 เล่ม สำนักพิมพ์ Biblio 5 เล่ม สำนักพิมพ์น้ำพุ 6 เล่ม สำนักพิมพ์ JClass 5 เล่ม สำนักพิมพ์ Hummingbooks 5 เล่ม สำนักพิมพ์ Maxx Publishing 3 เล่ม แพรวสำนักพิมพ์ 1 เล่ม สำนักพิมพ์ Page Publishing 1 เล่ม และ สำนักพิมพ์ Nation Books (NB Horror) 1 เล่ม (JUST READ, 2025)

นวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนนั้นนอกจากเนื้อหาและชื่อเสียงของผู้ประพันธ์แล้ว ชื่อเรื่องถือเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่านตั้งแต่แรก การแปลชื่อเรื่องจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ไม่อาจมองข้ามได้ เนื่องจากเป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่มีบทบาทในการสร้างกรอบการรับรู้เบื้องต้นแก่ผู้อ่านในการคาดเดาเนื้อหาโดยรวมของเรื่อง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ นวนิยายเรื่อง『容疑者Xの献身』ซึ่งได้รับการแปลชื่อเป็นภาษาไทยว่า “กลลวงซ่อนตาย” โดยเป็นการตั้งชื่อขึ้นใหม่มิใช่ การถ่ายทอดความหมายแบบคำต่อคำจากต้นฉบับ หากแปลตามต้นฉบับจะได้ความว่า “การอุทิศตนของผู้ต้องสงสัย X” การแปลชื่อเรื่องในลักษณะดังกล่าวอาจสะท้อนสาระสำคัญของเรื่องมากกว่าการถ่ายทอดคำแปลแบบตรงตัว ทั้งยังคงรักษาอัตลักษณ์ของวรรณกรรมแนวสืบสวนสอบสวนไว้อย่างชัดเจนและมีส่วนในการสร้างความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (Royal Institute Dictionary, 2002) ให้ความหมายของคำว่า “แปล” ว่าเป็นการถ่ายทอดความหมายจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อ ส่วน Catford (1965, pp.1-2) อธิบายว่าการแปล (translation) คือกระบวนการที่เกิดขึ้นกับภาษา โดยเป็นกระบวนการแทนที่ข้อความ (text) ในภาษาหนึ่งด้วยข้อความในอีกภาษาหนึ่ง และการแทนที่นั้นจะต้องมีความเท่าเทียมกันระหว่างภาษาต้นทางและภาษาปลายทาง

Nida (1982, as cited in Limsiriruengrai, 2022, p. 206) ระบุว่าการแปลเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความหมายและการถ่ายทอดรูปแบบของข้อความจากภาษาหนึ่งไปยังอีกภาษาหนึ่ง การใช้เสียง คำ วลี หรือประโยคและข้อความเป็นรูปแบบของการถ่ายทอดความหมาย ดังนั้นการเลือกใช้คำ การเรียงองค์ประกอบต่าง ๆ ลีลาของภาษาหรือทำนอง

การเขียนจึงมีส่วนสำคัญในการถ่ายทอดจากต้นฉบับสู่ภาษาแปล นอกจากความถูกต้องแล้ว ภาษาแปลยังต้องคงความเป็นธรรมชาติอรรถรสและสามารถสร้างอารมณ์ร่วมหรือปฏิกิริยาตอบกลับของผู้อ่านได้เทียบเท่าหรือใกล้เคียงกับต้นฉบับ

Newmark (1988, as cited in Chawengkijwanich, 2022, pp.4-5) แบ่งการแปลออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือแบบเน้นการรักษาภาษาต้นฉบับ กล่าวคือการแปลโดยพยายามรักษาโครงสร้างทางภาษาต้นฉบับและพยายามถ่ายทอดความหมายตามบริบทที่ถูกต้องตรงกับต้นฉบับให้ได้มากที่สุด และแบบเน้นความเข้าใจของผู้อ่านในภาษาปลายทาง เป็นการแปลในรูปแบบอิสระโดยการแปลในรูปแบบนี้มักใช้ในการแปลละคร บทกวีฯ คล้ายคลึงกับ Larson (1984, as cited in Duangmala & Numtong, 2022, p.258) ที่อธิบายว่าการแปลสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ การแปลแบบรักษารูปแบบ (form-based translation) ซึ่งพยายามคงคำศัพท์และโครงสร้างของภาษาต้นฉบับให้มากที่สุด กับการแปลแบบรักษาความหมาย (meaning-based translation) มุ่งเน้นการถ่ายทอดความหมายจากภาษาต้นฉบับไปยังภาษาแปลให้ผู้อ่านเข้าใจง่ายและเป็นธรรมชาติที่สุด การแปลแบบนี้จะไม่ยึดติดกับรูปแบบหรือคำศัพท์ของต้นฉบับ ทำให้ข้อความในภาษาแปลอ่านราบรื่นและสื่อความหมายได้ใกล้เคียงกับความเข้าใจตามธรรมชาติของผู้อ่าน ซึ่งสอดคล้องกับสมเกียรติ เชวงกิจวณิช (Chawengkijwanich, 2016, pp. 23-24) ที่แบ่งการแปลออกเป็น 2 ประเภท คือการแปลแบบตรงตัว กล่าวคือ การแปลโดยพยายามรักษาภาษาตามต้นฉบับ และการแปลแบบเอาความ กล่าวคือการแปลที่มุ่งให้ผู้อ่านอ่านแล้วสามารถเข้าใจได้โดยง่าย

Baker (1992, as cited in Limsiriruengrai, 2022, p. 207) แบ่งการแปลออกเป็น 5 ระดับ คือ 1) ระดับคำ 2) สูงกว่าระดับคำ 3) ระดับประโยคหรือไวยากรณ์ภาษา 4) แบบเทียบเคียง และ 5) วัจนปฏิบัติศาสตร์ โดยมีหลักเกณฑ์ 11 ข้อในการวิเคราะห์งานแปลดังนี้ 1) การทับศัพท์หรือยืมคำ 2) การใช้คำที่อ้างอิงถึงคำที่มีความหมายกลางๆ (คำที่มีความหมายกว้าง) แทนคำที่อ้างอิงถึงความหมายเฉพาะ 3) การเพิ่มคำ 4) การละคำ 5) เปลี่ยนจากประโยคที่ประธานเป็นผู้กระทำ ให้เป็นประโยคที่ประธานเป็นผู้ถูกกระทำ หรือเปลี่ยนจากประโยคที่ประธานเป็นผู้ถูกกระทำ ให้เป็นประโยคที่ประธานเป็นผู้กระทำ 6) เปลี่ยนจากประโยคให้เป็นกลุ่มคำหรือจากกลุ่มคำให้เป็นประโยค 7) ใช้คำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน 8) การใช้คำที่มีความหมายไม่ใกล้เคียงกัน 9) การเปลี่ยนจากคำให้

เป็นประโยคหรือวลี (กลุ่มคำ) 10) การปรับรูปของประโยคปฏิเสธ และ 11) การเพิ่มคำอธิบายเมื่อเจอชื่อเฉพาะ

ดวงตา สุพล (Supol, 1998) แบ่งการแปลออกเป็น 2 ชนิด คือ กลุ่มการแปลแบบตรงตัวหรือการแปลโดยพยัญชนะ (literal translation) เป็นการแปลที่รักษาโครงสร้างและความหมายของภาษาต้นฉบับและภาษาฉบับแปล มุ่งเน้นความถูกต้องครบถ้วน และความแม่นยำของต้นฉบับ และกลุ่มการแปลโดยอรรถ (non-literal translation) คือ การแปลมีการโยกย้ายขยายความ ตัดทอน หรือเปลี่ยนแปลงรูปคำหรือข้อความทางด้านไวยากรณ์ได้ โดยไม่ได้มุ่งรักษาโครงสร้าง ความหมาย ท่วงทำนอง หรือรูปแบบของต้นฉบับ

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการแปลชื่อเรื่องนั้นพบงานของรุสนี มะแซ และคณะ (Masae et al., 2018) ได้ศึกษากลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย โดยวิเคราะห์ชื่อภาพยนตร์ที่เข้าฉายในช่วงปี ค.ศ. 2016–2017 จำนวน 102 เรื่อง พบว่ามีกลวิธีในการแปลชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาไทยทั้งหมด 11 รูปแบบ โดยกลวิธีที่พบมากที่สุดคือการทับศัพท์ทั้งหมดโดยไม่มีการเสริมความภาษาไทย นอกจากนี้ยังพบงานของ Matsumura (2018) ที่ศึกษาลักษณะการแปลและการตั้งชื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศในภาษาญี่ปุ่น โดยเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ Filmarks และ Eiga.com จำนวน 124 เรื่องโดยใช้กรอบแนวคิดการจำแนกความสัมพันธ์ระหว่างชื่อเรื่องกับเนื้อหาของ Ozawa (2008, as cited in Matsumura, 2018) พบว่าชื่อเรื่องที่สื่อถึงตัวละครมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือชื่อเรื่องที่สื่อถึงเนื้อหาหรือแก่นเรื่อง และชื่อเรื่องที่อ้างอิงเกี่ยวพันกับต้นฉบับ โดยพบว่ามีกลวิธีการแปลแบบถอดเสียงต้นฉบับเป็นคาตาคานะมากที่สุด รองลงมาคือกลวิธีการตั้งชื่อใหม่ และงานของรุจนี จีระกมล (Jeerakamol, 2022) ที่ศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อละครเกาหลีบนเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์ในปี ค.ศ. 2020 จำนวน 261 เรื่องตามกรอบแนวคิดทฤษฎีของ Newmark พบกลวิธีการแปลทั้งหมด 8 วิธี ได้แก่ การแปลแบบปรับเปลี่ยน รองลงมาคือการแปลแบบอิสระ การไม่แปล การแปลตรงความหมาย การแปลแบบสื่อสาร การแปลแบบใช้กลวิธีการแปลมากกว่า 1 วิธี การแปลแบบตรงภาษา และการแปลแบบตรงตัว ตามลำดับ

ทั้งนี้งานวิจัยเกี่ยวกับการแปลข้างต้นมีความแตกต่างจากกรณีงานวิจัยการแปลชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย เช่น งานของภัคธีมา โอนหอม และมนสิชา แก้วนันไชย (Aonhom & Kaewnanchai, 2023) ที่ศึกษากลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นเป็น

ภาษาไทย ในช่วงปี ค.ศ. 2019–2022 โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์ของรุสนี มะแซ และคณะ (Masae et al., 2018) โดยพบกลวิธีการแปล 10 กลวิธีและกลวิธีที่พบมากที่สุด คือ กลวิธีการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม สอดคล้องกับวิเนศ จันทะวงษ์ศรี และคณะ (Juntawongsri et al., 2022) ที่ศึกษากลวิธีในการแปลชื่อเรื่องอนิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ Anilist จำนวน 50 เรื่องโดยใช้กรอบแนวคิดที่อ้างอิงจากรุสนี มะแซ และคณะ (Masae et al., 2018) เช่นเดียวกัน พบว่ากลวิธีการแปลแบบตั้งชื่อใหม่มีสัดส่วนสูงที่สุด เนื่องจากผู้แปลสามารถสร้างสรรค์ชื่ออนิเมะได้อย่างอิสระ ชื่อภาษาไทยมีความโดดเด่นน่าสนใจแต่ยังสามารถคงไว้ซึ่งอรรถรสของภาพยนตร์

ในส่วนงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานแปลภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยพบว่ายังไม่ปรากฏงานวิจัยที่ศึกษาการแปลชื่อเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนโดยตรง แต่พบงานที่มีความใกล้เคียงกัน คือ กมลฉัตร ฉัตรกิติพรชัย (Chatkitipornchai, 2025) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษากลวิธีการแปลชื่อเรื่องนวนิยายญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่ตีพิมพ์และเผยแพร่ในช่วง ค.ศ.2003-2023 จำนวน 832 เรื่อง รวมทั้งแนวโน้มการใช้กลวิธีการแปล โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ช่วงละ 7 ปี พบว่า ผู้แปลนิยมใช้กลวิธี “การแปลแบบตรงตัว” มากที่สุด รองลงมา คือ “การแปลบางส่วน ดัดแปลงบางส่วน” และ “การตั้งชื่อใหม่” ตามด้วย “การแปลแบบทับศัพท์” และ “การแปลแบบทับศัพท์ร่วมกับแปลแบบตรงตัว” โดย พบว่า กลวิธีการแปลแบบตรงตัวมักใช้กับชื่อเรื่องที่สามารถถ่ายทอดความหมายหรือลักษณะเด่นของนวนิยายเรื่องนั้นได้อย่างชัดเจน ผู้อ่านชาวไทยทำความเข้าใจได้ไม่ยาก และตรงกับขนบการตั้งชื่อเรื่องในภาษาไทยที่มักนิยมใช้คำสั้นและกระชับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้กลวิธีการแปลชื่อเรื่องขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการแปลโดยผ่านกระบวนการพิจารณาถึงความเหมาะสมด้านต่าง ๆ ทั้งนี้จะพิจารณาสรรคำเพื่อให้น่าดึงดูดใจ โดยยังยึดหลักการใช้กลวิธีการแปลที่สื่อความหมายได้ตรงตามภาษาต้นฉบับและสื่อสารถึงผู้อ่านได้ตรงตามเจตนารมณ์ของผู้เขียน

นอกจากนี้พบงานวิจัยอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ เข้ม แสงคำ (Saengkham, 2013) ศึกษากลวิธีการแปลการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยศึกษา 4 ประเด็น คือ การแปลคำเลียนเสียงและสภาพ การแปลคำอุทาน การแปลคำสแลง และการแปลมุกตลกพบว่าในกรณีการแปลคำเลียนเสียงผู้แปลมีแนวโน้มใช้คำเลียนเสียงที่ชาวไทยนิยมในสถานการณ์เดียวกันแตกต่างจากการแปลคำเลียนสภาพที่นิยมแปลโดยใช้คำวิเศษณ์ การแปลคำอุทาน นิยมปรับให้เข้ากับคำอุทานในภาษาไทย ส่วนการแปลคำสแลง

พบกลวิธีการแปลที่หลากหลายแต่มุ่งเน้นคำที่แปลให้ได้อารมณ์ ในขณะที่การแปลมุกตลกพบกลวิธีที่หลากหลายแต่โดยรวมพยายามคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมต้นทาง ณัฏฐิรา ทับทิม (Tuptim, 2013) ศึกษาวิธีการและประเภทการแปลคำเลียนเสียงธรรมชาติและคำบอกอาการหรือสภาพจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ผลการศึกษาพบว่าวิธีการแปลคำเลียนเสียงธรรมชาติและคำบอกอาการหรือสภาพจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยมี 5 วิธี เรียงตามสัดส่วนการเกิดได้ดังนี้ 1) วิธีการแปลเป็นคำวิเศษณ์ 2) วิธีการแปลเป็นคำกริยา 3) วิธีการแปลโดยไม่แปล 4) วิธีการแปลเป็นคำนาม และ 5) วิธีการแปลเป็นสันธานวลีแสดงผลลัพธ์ สมเกียรติ เชวงกิจวณิช (Chawengkijwanich, 2015) ศึกษากลวิธีการแปลสำนวนแสดงวัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยโดยอ้างอิงกรอบการวิเคราะห์ของ Kim (2008, as cited in Chawengkijwanich, 2015) และ Shinohara (2013, as cited in Chawengkijwanich, 2015) พบว่ามีการใช้กลวิธีการแปลทั้งหมด 9 ชนิด โดยกลวิธีที่ใช้มากที่สุดคือกลวิธีการแปลตามความหมายของคำ และกลวิธีการแปลโดยถอดเสียงทับศัพท์ ซึ่งกลวิธีการแปลแบบถอดเสียงทับศัพท์พบมากในการแปลคำนามที่เป็นชื่อเฉพาะโดยเฉพาะชื่อคนและสถานที่ และงานของศรัณยา อินทิแสงและคณะ (Inthisaeng et al., 2025) ที่ศึกษากลวิธีการตั้งชื่อไลท์โนเวลภาษาญี่ปุ่นแนวแฟนตาซีเป็นภาษาไทย วิเคราะห์โดยอ้างอิงกลวิธีการตั้งชื่อเรื่องของเถกิง พันธุ์เถกิงอมร (Phuntaekengamon,1998, as cited in Inthisaeng et al., 2025) เป็นหลัก กอปรกับกลวิธีตั้งชื่ออื่น ๆ พบกลวิธีการตั้งชื่อทั้งหมด 10 กลวิธี ซึ่งกลวิธีที่พบมากที่สุดคือกลวิธีการตั้งชื่อตามแก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญของเรื่องทั้งในรูปแบบกลวิธีเดี่ยวและกลวิธีประสม

จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่างานวิจัยที่เกี่ยวกับการแปลชื่อเรื่องจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยพบงานของกมลฉัตร ฉัตรกิติพรชัย (Chatkitipornchai, 2025) มีความใกล้เคียงมากที่สุด แต่ไม่ได้ระบุเจาะจงประเภทของนวนิยาย นอกจากนั้นมีเพียงงานวิจัยเกี่ยวกับการแปลชื่อเรื่องภาพยนตร์และอนิเมะ และการศึกษาประเด็นคำประเภทต่าง ๆ จึงยังคงมีช่องว่างในการศึกษาการแปลชื่อเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาชื่อเรื่องของนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนของ ฮิงาชิโนะ เคโงะ ที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทย โดยพิจารณาเฉพาะผลงานที่มีทั้งชื่อเรื่องต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นและชื่อเรื่องฉบับแปลภาษาไทยอย่างเป็นทางการ เพื่อเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว และเพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่สนใจในศาสตร์การแปลชื่อเรื่องนวนิยายประเภทอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการแปลชื่อเรื่องของนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน กรณีศึกษาผลงานนักเขียน ฮิงาชิโนะ เคโงะ

กรอบแนวคิดและทฤษฎี

ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ประเภทกลวิธีการแปลที่พบในงานของรุสนี มะแซและคณะ (Masae et al., 2018) เป็นแนวทางทางในการวิเคราะห์เนื่องจากมีการแบ่งหมวดหมู่กลวิธีการแปลที่ละเอียด 11 กลวิธี และเป็นกลวิธีการแปลชื่อเรื่อง ซึ่งเป็นการแปลในระดับคำหรือวลีที่คล้ายคลึงกันกับการศึกษาครั้งนี้ โดยปรับให้สอดคล้องกับบริบทการแปลภาษาญี่ปุ่นตามแนวทางการศึกษาของภัคธีมา โอนหอม และมนสิชา แก้วนันไชย (Aonhom& Kaewnanchai, 2023) วิเนศ จันทะวงษ์ศรี และคณะ (Juntawongsri et al., 2022) และกมลฉัตร ฉัตรกิติพรชัย (Chatkitipornchai, 2025) ดังนี้

1. **การทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย** เป็นการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นและเขียนเป็นภาษาไทย โดยไม่มีการเพิ่มคำภาษาไทยใด ๆ ทั้งสิ้น

2. **การทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย** เป็นการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นและเขียนเป็นภาษาไทย มีการเพิ่มคำภาษาไทยในตำแหน่งข้างหน้าหรือข้างหลังของชื่อเรื่อง

3. **การทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย** เป็นการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นบางส่วนและมีการเพิ่มคำภาษาไทยในตำแหน่งข้างหน้า ข้างหลังหรือคั่นกลางของชื่อเรื่อง

4. **การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย** เป็นการแปลทั้งข้อความจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยโดยยังรักษาโครงสร้างเดิมของข้อความและไม่เพิ่มคำภาษาไทยใด ๆ

5. **การแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมความภาษาไทย** เป็นการแปลทั้งข้อความ และมีการเพิ่มคำภาษาไทยในตำแหน่งข้างหน้า ข้างหลังหรือคั่นกลางของชื่อเรื่อง

6. **การแปลบางส่วนและเสริมความหมายภาษาไทย** เป็นการแปลคำบางส่วนจากข้อความทั้งหมด และมีการเพิ่มคำภาษาไทย

7. **การแปลบางส่วนและไม่เสริมความหมายภาษาไทย** เป็นการแปลคำบางส่วนจากข้อความทั้งหมด และไม่มีการเพิ่มคำภาษาไทย

8. **ทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วน และไม่เสริมความภาษาไทย** เป็นการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นบางส่วนและการแปลคำบางส่วน โดยไม่เพิ่มคำภาษาไทย

9. **ทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วน และมีเสริมความภาษาไทย** เป็นการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นบางส่วนและการแปลคำบางส่วน และมีการเพิ่มคำภาษาไทย

10. **การตั้งชื่อใหม่ โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม** เป็นการคิดคำใหม่ในการตั้งชื่อโดยไม่มีเค้าโครงของชื่อเดิมหรือรากศัพท์เดิม

11. **การตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม** เป็นการคิดคำในการตั้งชื่อใหม่โดยมีเค้าความหมายเดิมหรือแวดวงคำเดียวกันกับความหมายของคำในชื่อภาษาญี่ปุ่น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้รวบรวมชื่อนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนจากสำนักพิมพ์ไดฟุกุ สำนักพิมพ์น้ำพุ สำนักพิมพ์ Biblio สำนักพิมพ์ JClass สำนักพิมพ์ Hummingbooks Publishing สำนักพิมพ์ Maxx Publishing แพรวสำนักพิมพ์ สำนักพิมพ์ Page Publishing และ สำนักพิมพ์ Nation Books (NB Horror) ที่มีการระบุว่าเป็นผลงานนักเขียนฮิงาชิโนะ เคโงะ และมีลิขสิทธิ์ในประเทศไทย ช่วงปี ค.ศ. 2017 - 2024 ได้ทั้งหมด 70 เรื่อง

2. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการแปลตามทฤษฎีต่าง ๆ รูปแบบการวิเคราะห์ การแปลในระดับคำหรือวลีตามหลักเกณฑ์การวิเคราะห์ของ Baker (1992, as cited in Limsiriruengrai, 2022) และกลวิธีการแปลชื่อเรื่องของรุสนี มะแซ และคณะ (Masae et al., 2018) ร่วมกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแปลชื่อเรื่องอื่นๆ

3. ทำความเข้าใจชื่อเรื่องและวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนทั้งหมด 70 เรื่องตามกรอบแนวคิดทฤษฎีที่ได้ศึกษาไว้

4. สรุปผลและนำเสนอผลการวิจัย

ทั้งนี้มีผลงานของฮิงาชิโนะ เคโงะที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยทั้งหมดจำนวน 77 เรื่อง เป็นนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนจำนวน 70 เรื่อง ผู้วิจัยจึงนำมาศึกษาเฉพาะ 70 เรื่องที่เป็นประเภทเดียวกันนี้เท่านั้น

ผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนของนักเขียนฮิงาชิโนะ เคโงะ ในช่วงปี ค.ศ. 2017 – 2024 จำนวน 70 เรื่อง จากกลวิธีตามแนวคิดของรุสนี มะแซและคณะ (Masae et al., 2018) 11 กลวิธี ค้นพบ 7 กลวิธี และค้นพบเพิ่มเติมอีก 3 กลวิธี

Table 1 การจำแนกกลวิธีการแปลที่พบและสัดส่วนร้อยละ

กลวิธีการแปลตามแนวคิดของรุสนี มะแซ และคณะ (2561)	**จำนวน**	**ร้อยละ**
1. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย	21	30
2. การแปลบางส่วนและเสริมความหมายภาษาไทย	14	20
3. การตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม	12	17.14
4. การทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย	6	8.57
5. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมความภาษาไทย	5	7.14
6. การแปลบางส่วนและไม่เสริมความหมายภาษาไทย	5	7.14
7. การตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม	2	2.86
8. การทับศัพท์ทั้งหมดและไม่มีเสริมความภาษาไทย	0	0
9. การทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทย	0	0
10. ทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วนและไม่เสริมความภาษาไทย	0	0
11. ทับศัพท์บางส่วน แปลบางส่วนและเสริมภาษาไทย	0	0
กลวิธีการแปลอื่นๆที่พบเพิ่มเติม	**จำนวน**	**ร้อยละ**
1. การทับศัพท์ การแปลตรงตัวและเสริมความภาษาไทยบางส่วน	3	4.29
2. การทับศัพท์ การแปลตรงตัวและไม่มีเสริมความภาษาไทย	1	1.43
3. การแปลตรงตัวทั้งหมดโดยใช้ภาษาต่างอังกฤษ	1	1.43
รวม	**70**	100

จากตารางที่ 1 จะสังเกตได้ว่า กลวิธีที่ผู้แปลนิยมใช้ในการแปลนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การแปลตรงตัวทั้งข้อความโดยไม่เสริมภาษาไทย จำนวน 21 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาคือ การแปลบางส่วนและเสริม

ความหมายภาษาไทย จำนวน 14 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม จำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 17.14 ตามลำดับ

นอกจากนี้ ยังพบกลวิธีการแปลที่นอกเหนือจากแนวคิดของรุสนี มะแซและคณะ (Masae et al., 2018) อีก 3 กลวิธี ได้แก่ 1) การทับศัพท์ การแปลตรงตัวและเสริมความภาษาไทยบางส่วน 2) การทับศัพท์ การแปลตรงตัวและไม่มีเสริมความภาษาไทย และ 3) การแปลตรงตัวทั้งหมดโดยใช้ภาษาอังกฤษ ขณะเดียวกันไม่ปรากฏพบการใช้กลวิธีการแปล 4 กลวิธี ได้แก่ 1) การทับศัพท์ทั้งหมดโดยไม่เสริมความหมายภาษาไทย 2) การทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความหมายภาษาไทย 3) การทับศัพท์บางส่วนและแปลบางส่วนโดยไม่เสริมความหมายภาษาไทย และ 4) การทับศัพท์บางส่วนและแปลบางส่วนพร้อมเสริมความหมายภาษาไทย

เมื่อพิจารณาตามรายกลวิธีการแปลตามกรอบแนวคิดของรุสนี มะแซและคณะ (Masae et al., 2018) ที่ค้นพบการใช้กลวิธีในการแปลชื่อนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน 7 กลวิธี ดังนี้

1. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย

เป็นการแปลทั้งข้อความจากภาษาญี่ปุ่นมาเป็นภาษาไทย โดยไม่มีการเพิ่มเติมคำภาษาไทยเข้าไป

Table 2 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีเสริมภาษาไทย

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. 真夏の方程式	สมการกลางฤดูร้อน
2. 禁断の魔術	เวทมนตร์ต้องห้าม
3. 眠りの森	ป่านิทรา
4. どちらかが彼女を殺した	ใครฆ่าเธอ
5. 悪意	เจตนาร้าย
6. 赤い指	นิ้วสีแดง
7. あなたが誰かを殺した	คุณฆ่าคนตาย
8. 希望の糸	ด้ายแห่งความหวัง
9. 名探偵の掟	กฎยอดนักสืบ
10. 名探偵の呪縛	คำสาปยอดนักสืบ

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
11. 犯人のいない殺 人の夜	คืนฆาตกรรมไร้ฆาตกร
12. 白鳥とコウモリ	หงส์ขาวกับค้างคาว
13. 宿命	โชคชะตา
14. 同級生	เพื่อนร่วมชั้น
15. 片思い	รักข้างเดียว
16. 殺人の門	ประตูฆาตกร
17. 幻夜	คืนมายา
18. 回廊亭殺人事件	คดีฆาตกรรมเรือนระเบียงวน
19. 11 文字の殺人	ฆาตกรรม 11 อักษร
20. 美しき凶器	อาวุธแสนสวย
21. 分身	อวตาร

ตัวอย่างที่ 1

ชื่อเรื่อง『真夏の方程式』แปลเป็นภาษาไทยว่า “สมการกลางฤดูร้อน” โดยที่「真夏」 มีความหมายว่า “กลางฤดูร้อน” และ「方程式」หมายถึง “สมการ” การแปลในลักษณะนี้ถือเป็นการถอดความจากภาษาญี่ปุ่นโดยตรงทั้งหมด สะท้อนบรรยากาศของเรื่องที่เกี่ยวพันกับวิทยาศาสตร์และเหตุการณ์ในฤดูร้อนได้อย่างชัดเจน

ตัวอย่างที่ 2

ชื่อเรื่อง 『11 文字の殺人』 ซึ่ง 「11 文字」 แปลว่า “11 ตัวอักษร” และ 「殺人」 แปลว่า “ฆาตกรรม” ก็ได้รับการถอดความตรงตามภาษาต้นฉบับเช่นเดียวกัน โดยไม่มีการเพิ่มเติมคำอธิบายหรือการปรับเปลี่ยนใด ๆ

ตัวอย่างที่ 3

ชื่อเรื่อง 『あなたが誰かを殺した』 แปลเป็นภาษาไทยว่า “คุณฆ่าคนตาย” ซึ่งในโครงสร้างภาษาญี่ปุ่นจริงๆแล้ว ชื่อเรื่องมีการใช้คำว่า「誰かを」 หมายถึง “ใครบางคน” เป็นกรรม และใช้คำว่า「殺した」แปลว่า “ฆ่าแล้ว” ซึ่งเป็นคำกริยาในรูปอดีต มีความหมายตรงตัวว่า “คุณฆ่าใครบางคนแล้ว” แต่ชื่อเรื่องในภาษาไทย ใช้คำว่า “ คุณฆ่าคนตาย” ที่แสดงให้เห็นว่าโครงสร้างหลักยังเหมือนเดิม แต่มีการปรับคำเล็กน้อย ลดทอนความหมายบางส่วนจาก 「誰か」 (ใครบางคน) เหลือเพียง “คน” และ 「殺した」(ฆ่าแล้ว) เหลือเพียง “ฆ่า” ซึ่งในกรณีนี้ยังถือว่าเป็นการแปลแบบตรงตัวเพราะยัง

รักษาความหมายตามโครงสร้างของต้นฉบับไว้ครบแต่มีการปรับคำให้เป็นธรรมชาติในภาษาไทยเท่านั้น

กลวิธีการแปลนี้ทำให้ชื่อเรื่องยังคงความเรียบง่ายและตรงไปตรงมา อีกทั้งยังช่วยสะท้อนโครงสร้างและความหมายดั้งเดิมของภาษาต้นฉบับได้อย่างชัดเจน และยังคงรักษาโครงสร้างทางภาษาของต้นฉบับไว้อย่างครบถ้วน

2. การแปลบางส่วนและเสริมความหมายภาษาไทย

เป็นการแปลคำแค่บางส่วนจากทั้งหมด และเพิ่มคำภาษาไทยเข้าไปเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มคำอธิบายให้เหมาะกับความเข้าใจ

Table 3 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการแปลบางส่วน และเสริมความหมายภาษาไทย

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. 虚像の道化師	กาลิเลโอไขคดีปริศนาลวงตา
2. 嘘をもうひとつだけ	โกหก “น่า” ตาย
3. マスカレード・イブ	พิกัดต่อไปใครเป็นศพ ลางร้ายใต้หน้ากาก
4. 雪煙チェイス	ลมไล่ล่า หิมะพาหนี
5. 仮面山荘殺人事件	ฆาตกรรมบ้านพักหน้ากากมนุษย์
6. ある閉ざされた 雪の山荘で	ฆาตกรรมปิดตายบนภูเขาหิมะ
7. 使命と魂リミット	หน้าที่กับนาทีชีวิต
8. 虚ろな十字架	ไม้กางเขนบนเส้นทางแห่งบาป
9. パラレルワールド・ラブストーリー	รักในโลกพิศวง
10. レイクサイド	ความลับใต้ทะเลสาบ
11. 流星の絆	ฆาตกรรมคืนฝนดาวตก
12. 夢幻花	ปริศนาดอกไม้มายา
13. さまよう刃	คมมีดลงทัณฑ์
14. 新参者	ผู้มาเยือน

หมายเหตุ เสริมความภาษาไทย = ขีดเส้นใต้ , ไม่แปล = ตีกรอบ

ตัวอย่างที่ 1

ชื่อเรื่อง『虚ろな十字架』 มีความหมายตรงตัวคือ "ไม้กางเขนกลวง" หรือ "ไม้กางเขนที่ว่างเปล่า" แต่ชื่อฉบับภาษาไทยเป็น "ไม้กางเขนบนเส้นทางบาป" นั้น แสดงถึงการตัดสินใจแปลที่เน้นการถ่ายทอดสาระสำคัญ และอารมณ์ของเรื่องอย่างมีพลัง โดยมีการตัดทอนและเสริมความหมายอย่างชัดเจน คำว่า「虚ろな」แปลว่า “กลวง” ถูกตัดออกไป เนื่องจากความหมายเชิงปรัชญาของคำนี้อาจเข้าใจยากหากแปลตรงตัว แต่ผู้แปลได้ใช้การ เสริมความคำว่า "บนเส้นทางบาป" เข้ามาแทนที่ ซึ่งไม่ได้ปรากฏในชื่อภาษาญี่ปุ่น

ตัวอย่างที่ 2

ชื่อเรื่อง『レイクサイド』แปลเป็นฉบับชื่อเรื่องภาษาไทยว่า “ความลับใต้ทะเลสาบ” สะท้อนถึงการตัดสินใจแปลที่เน้นการถ่ายทอดแก่นของเรื่อง มากว่าการแปลตรงตัวตามความหมายเชิงพจนานุกรม โดยชื่อเรื่องหากแปลตรงตัว แปลว่า “ริมทะเลสาบ” เป็นเพียงชื่อสถานที่ ดังนั้นการใช้ชื่อ “ความลับใต้ทะเลสาบ” เป็นกลวิธีที่ช่วยสื่อถึงเนื้อเรื่องและปริศนาที่ซ่อนอยู่ภายในเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยการเพิ่มคำว่า “ความลับ” ทำหน้าที่เป็นการบ่งชี้ถึงปมการปกปิดความจริงและความลึกลับเป็นใจความสำคัญของเนื้อเรื่องสืบสวนสอบสวน การเปลี่ยนจากคำบอกตำแหน่ง “ริม” เป็น “ใต้” นั้นยังเป็นการใช้ภาพเชิงอุปมาอุปไมย เพื่อสื่อถึงสิ่งที่ไม่บริสุทธิ์และถูกเก็บงำอย่างมิดชิดราวกับจมดิ่งอยู่ก้นทะเลสาบ เป็นการสร้างอารมณ์ร่วมและความรู้สึกถึงความดำมืดของจิตใจมนุษย์ที่ถูกวิพากษ์ในนิยายเรื่องนี้ได้อย่างสละสลวยและทรงพลังในเชิงเนื้อหา

ตัวอย่างที่ 3

ชื่อเรื่อง『嘘をもうひとつだけ』ได้รับการแปลเป็นฉบับชื่อเรื่องภาษาไทยภายใต้ชื่อ “โกหก “น่า” ตาย” ซึ่งแตกต่างจากการแปลตรงตัวที่ควรได้ความหมายประมาณว่า “โกหกอีกเพียงครั้งเดียว” หากแปลตรงตัว อาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจไปในแนวโรแมนติก ดราม่า หรือเรื่องราวเกี่ยวกับการนอกใจ ดังนั้นสำนักพิมพ์จึงตัดทอนคำบางส่วน “แค่ครั้งเดียวเท่านั้น” เหลือเพียงคำว่า “โกหก” ให้สอดคล้องกับเนื้อหาภายในที่ตัวละครหลักใช้การสนทนาเรียบง่ายแต่แฝงการหลอกล่อและตั้งคำถามให้ผู้ต้องสงสัยเปิดเผยความจริงจากคำโกหกของตนเอง พร้อมเพิ่มคำว่า “น่าตาย” ซึ่งไม่ได้อยู่ในชื่อเดิม ทั้งนี้ผู้แปลได้เลือกใช้คำที่คนไทยคุ้นเคยกับเปรียบเทียบถึงการโกหกเป็นการอุปมาเชิงนัย คือ คำว่า “โกหกหน้าตาย” อีกทั้งยังมีการเปลี่ยนคำว่า “หน้า” เป็น “น่า” แทน เพื่อสื่อถึงอารมณ์

และดึงดูดความสนใจ ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจทันทีว่าเป็นเรื่องราวนิยายสืบสวนสอบสวนเกี่ยวกับการฆาตกรรม

3. การตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม

เป็นการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่ไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม ไม่มีเค้าโครงของชื่อเดิม

Table 4 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. 予知夢	กาลิเลโอไขคดีสืบวิญญาณ
2. 容疑者 x の献身	กลลวงซ่อนตาย
3. 聖女の救済	พิษรักสั่งตาย
4. 透明な螺旋	ความลับกาลิเลโอ
5. 私が彼を殺した	ตายวันแต่ง
6. マスカレード・ホテル	พิกัดต่อไปใครเป็นศพ
7. 魔力の胎動	ลาปลาซตอนพิเศษ
8. あの頃の誰か	ปริศนานักสืบความลับ
9. 素敵な日本人	ดื่มให้แก่ดวงตาของเธอ
10. カッコウの卵は誰のもの	พันธุกรรมอำพราง
11. プラチナデータ	รหัสลับพันธุกรรมฆาตกร
12. 人魚の眠る家	มนุษย์ตุ๊กตา

ตัวอย่างที่ 1

ชื่อเรื่อง 『容疑者 x の献身』 ถูกแปลเป็นภาษาไทยว่า “กลลวงซ่อนตาย” เมื่อแปลตรงตัว 「容疑者 x」 หมายถึง “ผู้ต้องสงสัย X” ส่วน 「献身」 หมายถึง “การอุทิศตน” ดังนั้นชื่อเรื่องที่แปลตรงตัวจะแปลได้ว่า “การอุทิศตนของผู้ต้องสงสัย X” แต่ผู้แปลเลือกใช้ฉบับแปลชื่อเรื่องว่า “กลลวงซ่อนตาย” ซึ่งไม่ตรงตามชื่อเรื่องต้นฉบับ ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่าชื่อเรื่องถูกตั้งโดยอิงจากเนื้อหาภายในของนวนิยายเป็นปัจจัยหลัก เนื่องจากเรื่องราวกล่าวถึงความพยายามของตัวละครหลักอย่าง อิชิกามิ ในการสร้างแผนลวงตำรวจเพื่อปกปิดคดีฆาตกรรมที่ตนเข้าไปเกี่ยวข้อง

ตัวอย่างที่ 2

ชื่อเรื่อง 『予知夢』 แปลชื่อเรื่องฉบับภาษาไทยว่า “กาลิเลโอไขคดีสืบวิญญาณ” เมื่อแปลตรงตัวคำว่า 「予知夢」 หมายถึง “ฝันที่ทำนายอนาคต” การที่ฉบับภาษาไทยเลือกใช้ชื่อเรื่องดังกล่าวนั้น เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเรื่อง โดยใช้คำว่า “กาลิเลโอ” ซึ่งเป็นฉายาของตัวละครหลัก เพื่อเชื่อมโยงกับผู้อ่านที่คุ้นเคยกับผลงานชุดก่อนหน้านี้ที่ตัวละครนี้เป็นตัวละครหลัก และต้องการติดตามอ่านเกี่ยวกับตัวละครนี้ เรื่องที่มีการใช้ตัวละครนี้ เช่น เรื่อง “กาลิเลโอไขคดี 13” และเสริมคำว่า “ไขคดีสืบวิญญาณ” เพื่อสะท้อนวิธีการเล่าเรื่องของเล่มนี้ที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

ตัวอย่างที่ 3

ชื่อเรื่อง 『聖女の救済』 แปลชื่อเรื่องฉบับภาษาไทยว่า “พิษรักสั่งตาย” เมื่อแปลตรงตัว「聖女」หมายถึง “นักบุญหญิง” ส่วน「救済」 หมายถึง “การช่วยเหลือ” ซึ่งการที่ฉบับภาษาไทยเลือกใช้ชื่อดังกล่าว เนื่องมาจากการตั้งชื่อโดยอิงจาก เนื้อหาภายในเรื่องหรือแก่นของเรื่อง โดยเรื่องราวมีเนื้อหาเกี่ยวกับรักสามเศร้าที่สามีของตัวละครเอกนอกใจไปมีความสัมพันธ์กับลูกศิษย์ของตน ทำให้เธอตัดสินใจฆ่าสามีด้วยยาพิษ เมื่อชื่อเรื่องเผยให้เห็นเรื่องราวของเนื้อเรื่องแล้วทำให้ผู้อ่านมีความสนใจและน่าติดตาม

4. การทับศัพท์บางส่วนและเสริมความภาษาไทย

เป็นการถอดคำภาษาญี่ปุ่นบางส่วนจากทั้งหมด และเพิ่มคำภาษาไทยเข้าไปเพื่อเพิ่มเติมคำอธิบายให้เหมาะกับความเข้าใจ

Table 5 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการทับศัพท์บางส่วนและเสริมความหมายภาษาไทย

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. 探偵**ガリレオ**	**กาลิเลโอ**ไขคดี 13
2. **ガリレオ**の苦悩	**กาลิเลโอไข**คดียุ่งเหยิง
3. **ラプラス**の魔女	**ลาปลาซ** ทฤษฎีฆ่าเหนือธรรมชาติ
4. **ゲーム**の名は*誘拐*	**เกม**รักพาตัว
5. 危険な**ビーナス**	**วีนัส**สวยซ่อนร้าย
6. **白馬山荘**殺人事件	ปริศนามรณะ**ฮากุบะซังโซ**

หมายเหตุ ทับศัพท์ = **ตัวหนา**, เสริมความภาษาไทย = ขีดเส้นใต้

ตัวอย่างที่ 1

ชื่อเรื่อง 『ラプラスの魔女』 มีการทับศัพท์คำว่า 「ラプラス」 เป็น “ลาปลาซ” โดยไม่ได้แปลคำว่า 「魔女」 หมายถึง “แม่มด” แต่มีการเพิ่มเติมคำอธิบายภาษาไทยว่า “ทฤษฎีฆ่าเหนือธรรมชาติ” เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจและคาดเดาเนื้อหาได้ว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการก่อเหตุหรือการฆาตกรรมที่ไม่สามารถอธิบายเหตุผลหรือพิสูจน์ได้ตามหลักทางวิทยาศาสตร์

ตัวอย่างที่ 2

ชื่อเรื่อง 『探偵ガリレオ』 ที่มีการทับศัพท์คำว่า 「ガリレオ」 ว่า “กาลิเลโอ” โดยไม่ได้แปลคำว่า 「探偵」 ที่แปลว่า “นักสืบ” แต่เสริมคำอธิบายภาษาไทยว่า “ไขคดี 13” มาจากสถานที่เกิดเหตุหรือเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องของนิยาย ซึ่งทำให้ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

ตัวอย่างที่ 3

ชื่อเรื่อง『ゲームの名は誘拐』ก็มีการทับศัพท์คำว่า「ゲーム」แปลว่า “เกม” โดยไม่ได้แปลคำว่า 「名は誘拐」 ที่แปลว่า “ชื่อลักพาตัว” แต่เลือกเสริมโดยการเล่นคำว่า “ลักพาตัว” เป็น “รักพาตัว” สำนักพิมพ์ที่แปลชื่อเรื่องได้ใช้คำว่า “รัก” แทนคำว่า “ลัก” เพื่อต้องการเผยให้เห็นถึงเนื้อหาที่มีการกล่าวถึงความรักและการสืบสวนสอบสวนไปพร้อม ๆ กัน อีกทั้งให้เข้ากับบริบทและความเข้าใจของผู้อ่านชาวไทยว่าเนื้อเรื่องไม่ได้แค่สืบสวนสอบสวนเท่านั้นแต่ยังมีแนวอื่น ๆ ร่วมด้วย

5. การแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมความภาษาไทย

เป็นการแปลทั้งข้อความจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย และเพิ่มคำภาษาไทยเข้าไปเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มคำอธิบายให้เหมาะกับความเข้าใจ

Table 6 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมภาษาไทย

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. 麒麟の翼	ปมฆ่าใต้ปีกกิเลน
2. 交通警察の夜	ณ คืนตำรวจจราจร
3. 手紙	จดหมายจากฆาตกร
4. 夜明けの街で	ความลับนครรุ่งอรุณ
5. 魔球	ลูกขว้างปีศาจ

หมายเหตุ เสริมความภาษาไทย = ขีดเส้นใต้

ตัวอย่างที่ 1

ชื่อเรื่อง『手紙』แปลตรงตัวได้ว่า “จดหมาย” แต่มีการเพิ่มเติมคำอธิบายภาษาไทยว่า “จากฆาตกร” เพื่อช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจประเด็นสำคัญของเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้การเพิ่มคำอธิบายนี้ไม่ได้เปลี่ยนความหมายของคำต้นฉบับ แต่เน้นให้ผู้อ่านรับรู้ทันทีว่าเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคดีฆาตกรรม และสร้างความสนใจในการติดตามเนื้อหา

ตัวอย่างที่ 2

ชื่อเรื่อง『麒麟の翼』ซึ่งแปลตรงตัวได้ว่า “ปีกกิเลน” มีการเสริมคำอธิบายภาษาไทยว่า “ปมฆ่าใต้” เพื่อขยายความหมายของนวนิยายและเพิ่มความน่าสนใจให้กับชื่อเรื่อง การเสริมคำอธิบายนี้ช่วยให้ผู้อ่านสามารถคาดเดาเนื้อหาเบื้องต้นได้ว่า เรื่องราวเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ลึกลับหรือคดีฆาตกรรมที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์กิเลน ทำให้ชื่อเรื่องไม่เพียงเรียบง่าย แต่ยังดึงดูดความสนใจและสะท้อนเนื้อหาของนิยายได้อย่างชัดเจน

6. การแปลบางส่วนและไม่เสริมความหมายภาษาไทย

เป็นการแปลคำแค่บางส่วนจากทั้งหมด โดยไม่มีการเพิ่มเติมคำภาษาไทยเข้าไป

Table 7 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการแปลบางส่วนและไม่เสริมความหมายภาษาไทย

ชื่อญี่ปุ่น	**ชื่อไทย**
1. 卒業-雪月花殺 人ゲーム	ฆาตกรรมหิมะ พระจันทร์ ดอกไม้
2. 祈りの幕が下りる時	ม่านภาวนา
3. 殺人現場は雲の上	ฆาตกรรมเหนือเมฆ
4. 白夜行	พระอาทิตย์เที่ยงคืน
5. むかし僕が死んだ家	บ้านดับจิต

หมายเหตุ ไม่แปล = ตีกรอบ

ตัวอย่างที่ 1

ชื่อเรื่อง 『祈りの幕が下りる時』เมื่อแปลตรงตัวจะได้ว่า “เมื่อม่านภาวนาลงสู่ฉากสุดท้าย” แต่ในฉบับภาษาไทยเลือกใช้เพียง “ม่านภาวนา” โดยไม่แปลคำว่า「下りる時」แปลว่า “ตอน(ม่าน)ปิดลง(สู่ฉากสุดท้าย)”

ตัวอย่างที่ 2

ชื่อเรื่อง 『殺人現場は雲の上』 เมื่อแปลตรงตัวจะได้ว่า “ที่เกิดเหตุฆาตกรรมอยู่เหนือเมฆ” แต่ฉบับภาษาไทยก็เลือกตัดทอนคำว่า 「現場」 หมายถึง “ที่เกิดเหตุ”

การปรับลดคำบางส่วนออกนี้ไม่ได้ทำให้ความหมายหลักของเรื่องเสียไป แต่ช่วยให้ชื่อเรื่องสั้น กระชับ และอ่านง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้ชื่อเรื่องจดจำได้ง่าย และสอดคล้องกับวัฒนธรรมการตั้งชื่อเรื่องของผู้อ่านไทย

7. การตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

เป็นการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม มีเค้าโครงของชื่อเดิม มีแวดวงคำเดียวกัน

Table 8 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการตั้งชื่อใหม่โดยใช้คำที่มีเค้าความหมายเดิม

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. ダイイング・アイ	ภาพสุดท้ายที่คนตายเห็น
2. マスカレード・ナイト	ปริศนาฆาตกรรมในคืนร้อยหน้ากาก

ชื่อเรื่อง 『ダイイング・アイ』 เมื่อแปลตรงตัวจะแปลได้ว่า “ดวงตาที่กำลังจะตาย” แต่ชื่อเรื่องฉบับภาษาไทยได้เลือกใช้ชื่อว่า “ภาพสุดท้ายที่คนตายเห็น” ซึ่งเป็นการตีความและขยายความหมาย โดยยังคงความสัมพันธ์เกี่ยวกับคำว่า “ตา” ผ่านการใช้คำว่า “เห็น” และยังคงหลงเหลือเค้าความเดิม ทำให้ชื่อเรื่องมีความน่าดึงดูดยิ่งขึ้น

ชื่อเรื่อง 『マスカレード・ナイト』 เมื่อแปลตรงตัวจะแปลได้ว่า “ราตรีงานเลี้ยงสวมหน้ากาก” แต่ชื่อเรื่องภาษาไทยใช้ว่า “ปริศนาฆาตกรรมในคืนร้อยหน้ากาก” ซึ่งไม่ใช่การแปลตรงตัว แม้ว่าจะมีการคงเค้าความเดิมตามความหมายคำศัพท์ คำว่า 「マスカレード」 หมายถึงงานเลี้ยงหรืองานเต้นรำสวมหน้ากากและคำว่า 「ナイト」 หมายถึง “ค่ำคืน ราตรี” แต่ในชื่อเรื่องมีการเพิ่มคำว่า “ปริศนา” และ “ฆาตกรรม” รวมถึงมีการใช้คำว่า “ร้อยหน้ากาก” เพื่อให้เห็นภาพเหตุการณ์ฆาตรกรรมที่เกิดขึ้นท่ามกลางผู้คนจำนวนมาก ก่อให้เกิดบรรยากาศลึกลับ ชวนสงสัย ซึ่งสอดคล้องกับแนวนิยายสืบสวนสอบสวน

นอกจากนี้ยังพบกลวิธีการแปลที่นอกเหนือจากแนวคิดกลวิธีการแปลของรุสนี มะแซและคณะ (Masae et al., 2018) มีจำนวน 3 กลวิธี ดังนี้

1. การทับศัพท์ การแปลตรงตัวและเสริมความภาษาไทยบางส่วน

เป็นการถอดคำภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด แปลทั้งข้อความจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย และเพิ่มคำภาษาไทยเข้าไปเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มคำอธิบายให้เหมาะกับความเข้าใจ

Table 9 รายชื่อนวนิยายที่แปลโดยการทับศัพท์ทั้งหมดและเสริมความภาษาไทยร่วมกับการแปลตรงตัวทั้งข้อความและเสริมความภาษาไทย

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. **ブラック・ショーマン**と名もなき町の殺人	**แบล็คโชว์แมน** กับ <u>คดี</u>ฆาตกรรมในเมืองไร้ชื่อ
2. 十字屋敷の**ピエロ**	<u>ตุ๊กตา</u>**ปิเอโร**<u>ในคฤหาสน์กางเขน</u>
3. **ブルータス**の心臓	หัวใจ**บรูตัส**<u>จัดฉากฆาต</u>

<u>หมายเหตุ</u> ทับศัพท์ = **ตัวหนา**, เสริมความภาษาไทย = <u>ขีดเส้นใต้</u>

ตัวอย่างที่ 1

ชื่อเรื่อง 『ブラック・ショーマンと名もなき町の殺人』 ในฉบับชื่อเรื่องภาษาไทยใช้การทับศัพท์คำว่า 「ブラック・ショーマン」 ส่วนคำว่า 「名もなき町の殺人」 ใช้กลวิธีการแปลตรงตัวแปลว่า “เมืองไร้ชื่อ” และมีการเสริมคำว่า “คดี” เข้าไปในชื่อเรื่อง เพื่อเน้นความเป็นนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน ทำให้ชื่อเรื่องดูน่าสนใจและดึงดูดผู้อ่านมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างที่ 2

ชื่อเรื่อง 『ブルータスの心臓』 แปลฉบับชื่อเรื่องภาษาไทยว่า “หัวใจบรูตัสจัดฉากฆาต” โดยใช้การทับศัพท์คำว่า 「ブルータス」 ส่วนคำว่า 「心臓」 ใช้กลวิธีการแปลตรงตัวแปลว่า “หัวใจ” และได้เสริมคำว่า “จัดฉากฆาต” เข้าไปในชื่อเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถตีความและคาดเดาถึงเนื้อหาภายในเรื่องและสัมผัสได้ถึงความเป็นนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวน

2. การทับศัพท์ การแปลตรงตัวและไม่มีเสริมความภาษาไทย

เป็นการถอดคำภาษาญี่ปุ่นทั้งหมด แปลทั้งข้อความจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยไม่มีการเพิ่มเติมคำภาษาไทยเข้าไป

Table 10 รายชื่อนวนิยายทั้งหมดที่แปลโดยการทับศัพท์ทั้งหมด แปลทั้งข้อความ และไม่เสริมความภาษาไทย

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. 沈黙のパレード	**พาเหรด**แห่งความเงียบงัน

<u>หมายเหตุ</u> ทับศัพท์ = **ตัวหนา**

ชื่อเรื่อง『沈黙のパレード』ในฉบับภาษาไทยใช้การทับศัพท์คำว่า「パレード」แปลว่า “พาเหรด” ควบคู่กับการแปลตรงตัวคำว่า「沈黙」แปลว่า “ความเงียบงัน” โดยไม่มีการเพิ่มเติมคำอธิบายหรือการเสริมความใด ๆ ในภาษาไทย

3. การแปลตรงตัวทั้งหมดโดยใช้ภาษาอังกฤษ

เป็นการแปลตรงตัวทั้งข้อความจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาอังกฤษ แทนที่การใช้คำภาษาไทย

Table 11 รายชื่อนวนิยายทั้งหมดที่แปลโดยการแปลตรงตัวทั้งข้อความโดยใช้ภาษาอังกฤษ

ชื่อญี่ปุ่น	ชื่อไทย
1. 放課後	After School

ชื่อเรื่อง 『放課後』ในภาษาไทยมีความหมายตรงตัวว่า “หลังเลิกเรียน” แต่ผู้แปลกลับเลือกใช้คำจากภาษาอังกฤษ โดยใช้ชื่อ After School แทนคำภาษาไทย “หลังเลิกเรียน” เนื่องจากชื่อภาษาอังกฤษมีความจำง่าย กระชับ และสามารถสื่อถึงความเป็นสากลได้ดีกว่า

อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์กลวิธีการแปลชื่อเรื่องนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนของฮิงาชิโนะ เคโงะ จากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ในช่วงปี ค.ศ. 2017-2024 จำนวนทั้งสิ้น 70 เรื่อง โดยใช้กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ประเภทกลวิธีการแปลที่พบในงานของรุสนี มะแซ และคณะ (Masae et al., 2018) เป็นหลัก ร่วมกับแนวทางการศึกษาการแปลชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยของภัคธีมา โอนหอม และมนสิชา แก้วนันไชย (Aonhom& Kaewnanchai, 2023) วิเนศ จันทะวงษ์ศรี และคณะ (Juntawongsri et al., 2022) และกมลฉัตร ฉัตรกิติพรชัย (Chatkitipornchai, 2025) พบว่ามีการใช้กลวิธีการแปลทั้งหมด 7 กลวิธี และยังมีการค้นพบกลวิธีการแปลอื่นๆเพิ่มเติมอีก 3 กลวิธี ผลการศึกษาแสดงให้เห็น

ว่ากลวิธีที่นิยมใช้มากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ การแปลตรงตัวทั้งข้อความโดยไม่เสริมภาษาไทย จำนวน 21 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมาคือ การแปลบางส่วนและเสริมความหมายภาษาไทย จำนวน 14 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 และการตั้งชื่อใหม่โดยไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเดิม จำนวน 12 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 17.14 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับกมลฉัตร ฉัตรกิติพรชัย (Chatkitipornchai, 2025) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษากลวิธีการแปลชื่อเรื่องนวนิยายญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย จำนวน 832 เรื่อง ในช่วง ค.ศ.2003-2023 แล้วพบว่ากลวิธีการแปลแบบตรงตัว เป็นกลวิธีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด พบกลวิธีการแปลดังกล่าวกับการแปลชื่อเรื่องที่เป็นชื่อเรื่องเดี่ยวหรือประโยคสั้นที่กะทัดรัดได้ใจความอยู่แล้ว และเป็นกลวิธีที่สำนักพิมพ์ส่วนใหญ่เลือกใช้มากที่สุดในช่วง 21 ปีที่ผ่านมา ชี้ให้เห็นว่าการแปลชื่อเรื่องนวนิยายส่วนใหญ่เน้นการรักษาความหมายเดิมตามต้นฉบับและเจตนารมณ์ของผู้เขียน

ทั้งนี้แนวนวนิยายสืบสวนสอบสวนมีความเป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะผลงานของฮิงาชิโนะ เคโงะที่มักตั้งชื่อเรื่องด้วยคำที่สั้นกระชับ ส่วนใหญ่เป็นนามวลีหรือประโยคขนาดสั้น คำดังกล่าวจึงมีพลังมากพอที่กระตุ้นความอยากรู้ของผู้อ่าน ความรู้สึกเป็นปริศนาและสะท้อนโทนของนวนิยายประเภทนี้ เช่น เรื่อง『眠りの森』ใช้ชื่อเรื่องภาษาไทยว่า “ป่านิทรา” หรือ เรื่อง『悪意』ใช้ชื่อเรื่องภาษาไทยว่า “เจตนาร้าย” หรือ เรื่อง『どちらかが彼女を殺した』ใช้ชื่อเรื่องภาษาไทยว่า “ใครฆ่าเธอ” เป็นชื่อเรื่องที่คงความเรียบง่าย ตรงไปตรงมา และในขณะเดียวกันชวนให้สงสัยในเนื้อหา ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าชื่อเรื่องดังกล่าวไม่ได้สะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ยากต่อความเข้าใจ ดังนั้นการแปลแบบตรงตัวจึงเป็นกลวิธีที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านชาวไทยได้โดยไม่ต้องเพิ่มเติมหรือปรับคำใดๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Gao Ziling, Wang Letian & Wu Biyu ที่ศึกษาเกี่ยวกับวิวัฒนาการและกลยุทธ์การแปลนวนิยายสืบสวนสอบสวนในประเทศจีน กล่าวว่ากลวิธีการแปลเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา โดยในช่วงแรกมักเป็นการแปลแบบดัดแปลงหรือเน้นความเข้าใจของผู้อ่านปลายทาง แต่ในปัจจุบันพบว่ามีแนวโน้มการใช้กลวิธีแบบตรงตัวมากขึ้น เนื่องจากผู้อ่านมีความรู้ความเข้าใจทางวัฒนธรรมต่างชาติมากขึ้น และต้องการสัมผัสอรรถรสแบบต้นฉบับ (Gao et al., 2025) จึงเป็นไปได้ว่าผู้อ่านนวนิยายสืบสวนสอบสวนของฮิงาชิโนะ เคโงะ คือผู้ที่คุ้นเคยและมีความเข้าใจต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นพื้นฐานอยู่เดิม การแปลแบบตรงตัวจึงเป็นการแปลที่รักษาอรรถรสสำหรับผู้อ่านได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่าการแปลชื่อเรื่องนวนิยายให้ความสำคัญกับการแปลแบบรักษาโครงสร้างและความหมายที่ตรงตามต้นฉบับ เนื่องจากกลวิธีที่พบในงานวิจัยนี้และงานวิจัยของกมลฉัตร ฉัตรกิติพรชัย (Chatkitipornchai, 2025) ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้าของภัคธีมา โอนหอม และมนสิชา แก้วนันไชย (Aonhom& Kaewnanchai, 2023) ที่ศึกษากลวิธีการแปลชื่อภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ในช่วงปี ค.ศ. 2019 – 2022 และงานวิจัยของวิเนศ จันทะวงษ์ศรี และคณะ (Juntawongsri et al., 2022) ที่ศึกษากลวิธีในการแปลชื่อเรื่องอนิเมะจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ซึ่งผลการศึกษากลวิธีที่พบมากที่สุดเหมือนกัน คือ กลวิธีการตั้งชื่อใหม่ แม้ว่าภาษาต้นทางจะเป็นภาษาญี่ปุ่นเหมือนกัน แต่กลวิธีการแปลมีความแตกต่างกัน เนื่องจากงานวิจัยทั้ง 2 ดังกล่าว เป็นการแปลชื่อเรื่องภาพยนตร์และอนิเมะ โดยระบุว่าการตั้งชื่อเรื่องใหม่แสดงให้เห็นความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ และเพื่อดึงดูดคนดู ทั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่านวนิยายเป็นสื่อที่พึ่งพาการรับรู้ผ่านภาษาเป็นหลัก ผู้อ่านจึงต้องอาศัยจินตนาการในการสร้างภาพของตัวละคร เหตุการณ์ และฉากต่าง ๆ ด้วยตนเอง ชื่อเรื่องของนวนิยายที่มีลักษณะสั้นและกระชับ เป็นการเปิดพื้นที่จินตนาการให้แก่ผู้อ่าน การแปลแบบตรงตัวจึงมีความเหมาะสม ในขณะที่สื่อประเภทภาพยนตร์และอนิเมะมีองค์ประกอบทางภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวที่ช่วยกำหนดการรับรู้ของผู้ชมไว้ค่อนข้างชัดเจน ดังนั้นการแปลชื่อเรื่องของสื่อประเภทดังกล่าวจึงอาจต้องใช้กลวิธีการตั้งใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับตลาดและสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมในภาษาไทยได้มากขึ้น

ตามที่ ญาราภรณ์ ชาญชำนิและคณะ (Chanchamni et al., 2015, p. 6) ได้ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการเขียนนวนิยายออนไลน์ โดยกล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวกับประเด็นการอ่านนวนิยายออนไลน์ว่า ชื่อเรื่อง คำโปรย การเลือกภาพของตัวละคร และนักเขียน เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนสำคัญต่อการเลือกอ่านนวนิยายนั้นๆ จึงมิอาจปฏิเสธได้ว่า “ชื่อเรื่อง” เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อนวนิยายของผู้อ่าน ในกรณีของผลงานของฮิงาชิโนะ เคโงะ การแปลชื่อเรื่องแบบตรงตัวสามารถสร้างความมั่นใจต่อการเลือกซื้อสำหรับผู้อ่าน เพราะฮิงาชิโนะ เคโงะ นับได้ว่าเป็นนักเขียนนวนิยายชื่อดังในแนวสืบสวนสอบสวน เมื่อผู้อ่านพบว่าชื่อเรื่องมีการคงความหมายสอดคล้องกับตัวบทต้นฉบับ จึงเป็นการตอบสนองต่อความคาดหวังของกลุ่มผู้อ่านที่ติดตามผลงานอย่างต่อเนื่อง ว่าผลงานฉบับแปลจะยังคงไว้ซึ่งกลิ่นอายและมาตรฐานตามแบบฉบับ

ของนักเขียน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านเชื่อมั่นว่าจะได้รับประสบการณ์การอ่านที่น่าค้นหาใกล้เคียงกับภาษาต้นทาง สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของผู้อ่านในยุคปัจจุบัน

โดยสรุป กลวิธีการแปลที่พบมากที่สุดในนวนิยายแนวสืบสวนสอบสวนของฮิงาชิโนะ เคโงะ คือ กลวิธีการแปลแบบตรงตัวทั้งข้อความและไม่มีการเสริมภาษาไทย เพราะแนวโน้มผู้อ่านในปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากขึ้น รวมทั้งนวนิยายเป็นสื่อที่พึ่งพาการรับรู้ผ่านภาษาและจินตนาการของผู้อ่านเป็นสำคัญ รวมถึงเป็นการสร้างความมั่นใจว่าผู้อ่านฉบับแปลจะได้รับประสบการณ์ใกล้เคียงกันกับต้นฉบับ การแปลแบบตรงตัวดังกล่าวจึงช่วยรักษาโครงสร้างและความหมายของต้นฉบับ พร้อมทั้งยังรักษาสมดุลระหว่าง “ความหมาย อรรถรส และอัตลักษณ์ของผู้แต่ง” ได้อย่างครบถ้วน

References

Aonhom, P., & Kaewnanchai, M. . (2023). A study of strategies for translation Japanese movie titles into Thai. [in Thai]. *Fa Nuea Journal*, *14*(2), 121–140. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/FaNJ/article/view/267140

Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford University Press.

Chanchamni, Y., Nitikasetsoontorn, P., & Thongrin, S. (2015). Online novel reading behavior and its influential factors. [in Thai]. *E-Proceedings The 5th STOU Graduate Research Conference* (p.1-11). Sukhothai Thammathirat Open University, Thailand. https://www.stou.ac.th/thai/grad_stdy/Masters/%E0%B8%9D%E0%B8%AA%E0%B8%AA/research/5nd/

Chawengkijwanich, S. (2015). Translation strategies of cultural expressions from Japanese into Thai. [in Thai]. *Japanese Studies Journal*, *32*(2), 103-117. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/93271/73080

Chawengkijwanich, S. (2016). *An introduction to Japanese–Thai translation (Revised Edition)*. [in Thai]. TPA Press.

Chawengkijwanich, S. (2022). *Japanese–Thai translation for practical applications: News, emails, speeches, advertisements, Manga, and novels*. [in Thai]. Thammasat University.

Chatkitipornchai, K. (2025). *The study of strategies for translating titles of Japanese novels into Thai* [in Thai]. [Master's thesis, Thammasat University]. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th

Duangmala, V. & Numtong, K. (2022). A study of translation strategies and errors in translating cultural words and phrases from Thai to Chinese in "Rang Zong" movie subtitles. [in Thai]. *Chinese Studies Journal*, *Kasetsart University*, *15*(2), 251-291.

Gao, Z. & Wang, L. & Wu, B. (2025). Translation strategies for detective novels in China: A historical and methodological review. *Journal of Critical Studies in Language and Literature*, *6*(2), 57-76.

Inthisaeng, S., Keawsalee, A., & Chummuel, C. (2025). Strategies for naming Japanese fantasy light novels in Thai language. [in Thai]. *Fa Nuea Journal*, *16*(1), 115–134. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/FaNJ/article/view/276094

Jang, T. (2025). *Gen Z powers the reading Boom! Manga and novels flood the book fair as sales reach 420 million Baht*. [in Thai]. https://marketeeronline.co/archives/410173

Jeerakamol, R. (2022). Translation strategies for Korean dramas titles on the Netflix website. [in Thai]. *Humanity and Social Science Journal, Ubon Ratchathani University*, *13*(1), 135-157. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/human_ubu/article/view/250298

Juntawongsri, W., Panbanjong, N., Chamchan, S., & Tuptim, N. (2022). A study of translation methods in Anime from Japanese to Thai. [in Thai]. *Aksara Pibul Journal*, *3*(1), 33–46. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/APBJ/article/view/255351

JUST READ. (2025, May 14). A collection of novels and short stories by "Higashino Keigo," the master of detective fiction, totaling over 101 volumes [Status Update]. [in Thai]. *JUST READ*. https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=122155121876461987&id=61563859620174

Kobun Foundation. (2019). *Judges' Review of the 28th Japanese Mystery Literature Award*. [in Japanese]. https://kobun.or.jp/mistery/prize28/

Limsiriruengrai, P. (2022). Research to obtain guidelines for Thai-English translation for developing linguistic landscape in tourist attractions in Thailand. [in Thai]. *Manutsayasat Wichakan*, *29*(2), 200-222. https://so04.tci- thaijo.org/index.php/ abc/article/download/ 236765/ 177793/1005403

Masae, R., Sameang, M., Manee, S., Laongpol, J. & Yossiri, V. (2018). An analysis of strategies used in translations Hollywood movie titles from English to Thai. *The 9th Hatyai National and International Conference* (p. 111-118). Hatyai, Thailand.

Matsumura, T. (2018). *Expressive characteristics of Japanese title localization of foreign animated films* [in Japanese]. [Unpublished Bachelor's thesis]. Osaka Kyoiku University.

Royal Institute Dictionary. (2002). *Translation*. [in Thai]. https://dictionary.orst.go.th/

Saengkham, K. (2013). *The study of strategies in translating Japanese comic into Thai* [in Thai]. [Master's thesis, Thammasat University]. TU Digital Collections.

Supol, D. (1998). *Theory and strategies of translation*. [in Thai]. (5th ed.). Chulalongkorn University Press.

Thai PBS. (2025). *Novels top the book fair rankings, driven by gen Z as the key force*. [in Thai]. https://www.thaipbs.or.th/news/content/357723

Tuptim, N. (2013). The study of the methods and types of translating onomatopoeia and mimetic from Japanese to Thai. [in Thai]. *Japanese Studies Journal*, *30*(1), 41-56. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/japanese/article/view/13578/12224