



Online ISSN: 2985-2471

วารสาร ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

Journal of Liberal Arts, Maejo University

ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 ประจำเดือน มกราคม - มิถุนายน 2569
Vol.14, No.1 January - June 2026



วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Journal of Liberal Arts Maejo University

เจ้าของผลงาน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

Owner: Faculty of Liberal Arts, Maejo University

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์ นักวิชาการ นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไปได้เผยแพร่ผลงานวิชาการงานวิจัย
2. เพื่อเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ข้อคิดเห็นทางวิชาการในสาขาวิชามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภาษาและภาษาศาสตร์ นิเทศศาสตร์และการสื่อสาร และด้านการพัฒนาสุขภาพ
3. เพื่อเป็นการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้
4. เพื่อเป็นการให้บริการทางวิชาการแก่สังคม

Objectives:

1. To promote and distribute academic work and the research of academics, students and interested individuals.
2. To serve as a platform for the exchange of knowledge and academic findings in the Humanities, Social Sciences, Languages and Linguistics, Mass Communication and Health Science.
3. To publicise the Faculty of Liberal Arts, Maejo University.
4. To offer academic expertise to the general public.

ขอบเขต

องค์ความรู้ทางด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภาษาและภาษาศาสตร์ นิเทศศาสตร์และการสื่อสาร และด้านการพัฒนาสุขภาพ

Areas of Interest

Humanities, Social Sciences, Languages and Linguistics, Mass Communication and Health Science

บรรณาธิการ (Editor)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปารดา เดชะประทุมวัน
Asst. Prof. Parada Dechapraturumwan, Ph.D.

มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Maejo University

กองบรรณาธิการ (Editorial Board)

ศาสตราจารย์ ดร.ธนอมวงศ์ กฤษณ์เพชร
Prof. Thanomwong Kritpet, Ph.D.
ศาสตราจารย์ ดร.เอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์
Prof. Aimutcha Wattanaburanon, Ph.D.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

รองศาสตราจารย์ ดร.ชัชวดี ศรีลัมพ์	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Assoc. Prof. Chatchawadee Saralamba, Ph.D.	Thammasat University
รองศาสตราจารย์ ดร.เปรมวิทย์ วิวัฒน์เศรษฐ์	มหาวิทยาลัยพะเยา
Assoc. Prof. Premwit Vivattanaset, Ph.D.	University of Phayao
รองศาสตราจารย์ ดร.อภิรักษ์ เกษมผลกุล	มหาวิทยาลัยมหิดล
Assoc. Prof. Aphilak Kasempholkoon, Ph.D.	Mahidol University
รองศาสตราจารย์ ดร.สุวรี ฤกษ์จारी	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assoc. Prof. Suwaree Rerkjaree, Ph.D.	Khon Kaen University
รองศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ นำเจริญ	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Assoc. Prof. Narin Numcharoen, Ph.D.	Chiang Mai University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนาพร ชันธบุตร	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Asst. Prof. Chanaporn Khantabudr, Ph.D.	Maejo University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา จิตตคุตตานนท์	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Asst. Prof. Ladda Chittakuttanon, Ph.D.	Maejo University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมธี เมธาสิทธิ สุขสำเริง	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Asst. Prof. Metee Medhasith Suksumret, Ph.D.	Maejo University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทร ค่ายอด	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Asst. Prof. Sunthron Khamyod, Ph.D.	Maejo University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภาพร มโนวงศ์	มหาวิทยาลัยแม่โจ้
Asst. Prof. Supaporn Manowong	Maejo University

กำหนดออก (Publication Dates)

ปีละ 2 ฉบับ (ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม)
 Two editions of the journal are published each year
 (Issue 1: January – June; Issue 2: July –December)

ออกแบบปก (Cover Design)

นายันทวัฒน์ รักษ์แผ่สุวรรณ
 Mr.Nantawat Rakphaosuan

เลขานุการ (Secretary)

นางสาวหทัย คงจนจารูอนันต์
 Ms. Haruthai Kongtanajaruanun

ข้อความหรือบทความในวารสารฉบับนี้เป็นความคิดเห็นของผู้เขียนโดยเฉพาะ ไม่จำเป็นต้อง
 สอดคล้องกับทัศนะของคณะผู้จัดทำ และมีใช้ความรับผิดชอบของกองบรรณาธิการ
 All the articles in this journal are the sole property of their authors.
 The editorial board accepts no responsibility for the contents thereof.

สารบัญ

บทความวิจัย	หน้า
การประกอบสร้างภาพตัวแทนของแพทองธาร ชินวัตร ผ่านกลวิธีทางภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย The Construction of Paetongtarn Shinawatra's Representation through Language Strategies on the Pheu Thai Party's Facebook Page วัชรพงศ์ โคตรนารินทร์ วิภาดา รัตนดิลล ญ ภูเก็ต	1
การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง The Development of Critical Reading Among High School Students in Non-Formal Education, Udon Thani, Using REAP Strategies via Animation Mobile Learning สุทธิวรรณ อินทะกนก	19
การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลและผลการเรียนรู้ในบริบทการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน: กรณีศึกษาศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร Digital Storytelling and Learning Outcomes in Community Cultural Communication Context: A Case Study of Chanthaboon Waterfront Community สรียาภา คันธวัลย์ เหมือนฝัน คงสมแสวง	33
การศึกษาชื่อท่ามวยไชยาตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์ A Study of Muay Chaiya Movement Names from an Ethnosemantic Perspective สุวิมล เวชวิโรจน์	44
การศึกษาเปรียบเทียบสัมพันธ์และความเป็นจีน ตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อ และปรัชญาสำนักเต๋าที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024 The Comparative Study of Intertextuality and Chinese Identity Reflected through the Philosophy of Confucianism and Taoism in the Television Drama the Legend of the Condor Heroes Part 1 from 1983 to 2024 ธัญญรัตน์ มะลาศรี ศิริวรรณ ลิขิตเจริญธรรม กนกพร นุ่มทอง	56
เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ Gamification for Teaching Thai as a Foreign Language: Integrating Instructor and Learner Needs into Learner-Centered Design1 กนิษฐา พุทธเสถียร	78

บทความวิจัย	หน้า
คำอุทานและวัจนกรรม: การสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” Interjections and Speech Acts: Constructing Identity and Narrative Voice in the “Banthuek Khong Toot” Literary Series ทรงภพ ขุนมรุรส	93
“โต๊ะ” ของชาวเลฝั่งอันดามัน: อัตลักษณ์และการสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรมสู่บริบทการท่องเที่ยว “Toh” of the Sea Gypsies on the Andaman Coast: Identity and Creating Meanings in Ritual Areas within the Tourism Context รุ่งรัตน์ ทองสกุล	112
ต้องลายไทใหญ่: การรับรู้ของชาวแม่ฮ่องสอนและการกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย Tai’s Tong Lai: Perceptions and Entrepreneurial Transformation among Mae Hong Son Residents จิรวัดน์ รักชาติ สุรัชย์ ศรีนรินทร์ พสุณิต สารมาศ อิทธิพงษ์ ทองศรีเกตุ	130
Essential Skills for Thai Graduates to Work in the 21st - Century Workforce: An Entrepreneurs’ Perspective Kanda Janyam	146
Learning Behaviors and Strategies Influencing English Self-Directed Learning Achievement among Thai Undergraduate Students Using an Online Program Supanita Phongsuwan	161

การประกอบสร้างภาพตัวแทนของแพทองธาร ชินวัตร ผ่านกลวิธีทางภาษา
ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย
The Construction of Paetongtarn Shinawatra's Representation through Language
Strategies on the Pheu Thai Party's Facebook Page

วัชรพงศ์ โคตรนารินทร์¹, วิภาดา รัตนดิลก ณ ภูเก็ต²
Watcharapong Khotnarin¹, Wipada Rattanadilok Na Phuket²

Received: January 25, 2026

Revised: June 8, 2026

Accepted: June 12, 2026

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีทางภาษากับการประกอบสร้างภาพตัวแทนของ แพทองธาร ชินวัตร ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย โดยเก็บข้อมูลโพสต์จำนวน 136 โพสต์ ซึ่งเผยแพร่ในช่วงวันที่ 16 สิงหาคม – 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567 และวิเคราะห์ตามแนวทฤษฎีการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์

ผลการศึกษพบกลวิธีทางภาษาทั้งสิ้น 8 ประเภท โดยกลวิธีที่โดดเด่นคือ การใช้ชนิดกระบวนการ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกำหนดบทบาทของตัวแสดงในวาทกรรม นอกจากนี้พบว่าภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอเป็น ภาพเชิงบวกทั้งหมด สามารถจำแนกได้ 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) ผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ 2) ผู้นำที่ใกล้ชิด ประชาชน 3) ผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศ และ 4) ผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย ผลการศึกษาชี้ให้เห็น ว่ากลวิธีทางภาษามีบทบาทสำคัญในการประกอบสร้างภาพตัวแทนทางการเมืองและสร้างความชอบธรรมให้กับผู้นำ ในสื่อสังคมออนไลน์

คำสำคัญ: กลวิธีทางภาษา, ภาพตัวแทน, วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์, สื่อสังคมออนไลน์

Abstract

This study examines the language strategies and the construction of the representation of Paetongtarn Shinawatra on the Pheu Thai Party's Facebook page. The data consist of 136 posts published between 16 August and 31 December 2024. The analysis is conducted within the framework of Critical Discourse Analysis.

The findings revealed eight types of language strategies, with transitivity (process types) as the most prominent. These strategies functioned to construct exclusively positive representations of the Prime Minister, which could be categorized into four types: 1) a leader recognized internationally 2) a people-oriented leader 3) a reform-driven leader and 4) a leader who conducts herself

¹ นิสิตปริญญาโท ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (Master's degree Student, Department of Thai Language, Faculty of Humanities, Kasetsart University) E-mail: watcharapong.kh@ku.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (Assistant Professor Dr., Department of Thai Language, Faculty of Humanities, Kasetsart University) E-mail: wipada_naphuket@hotmail.com

appropriately within a democratic system. The study highlights the significant role of language in constructing political representation and legitimizing leadership in social media discourse.

Keywords: Language Strategies, Representation, Critical Discourse Analysis, Social Media

บทนำ

วันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2567 ได้มีประกาศพระราชโองการโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งนางสาวแพทองธาร ชินวัตร เป็นนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศ ในประวัติศาสตร์การเมืองประเทศไทยมีนายกรัฐมนตรีหญิงเพียง 2 คน คือ นางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ได้รับตำแหน่งคนที่ 28 ส่วนนางสาวแพทองธาร ชินวัตร ได้รับตำแหน่งคนที่ 31 นายกรัฐมนตรีหญิงทั้งสองมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดในระดับเครือญาติกับนายกรัฐมนตรีคนสำคัญของประเทศในอดีตคือ นายทักษิณ ชินวัตร ถือเป็นนายกรัฐมนตรีอายุน้อยที่สุดในประวัติศาสตร์การเมืองไทยด้วยวัยเพียง 37 ปี ณ วันรับตำแหน่ง (หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ, 2567)

ในสังคมออนไลน์มีการแสดงความคิดเห็น ความคาดหวัง และข้อกังวลต่อนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ (วิเคราะห์เสียงสะท้อน..., ม.ป.ป.) ความคิดเห็นที่ปรากฏในสังคมออนไลน์สะท้อนความหวังว่า นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร จะสานต่อนโยบายของพรรคเพื่อไทย เช่น ดิจิทัลวอลเล็ต ลดค่าสาธารณูปโภค แก้ไข ปัญหายาเสพติด ในประเด็นความน่าเชื่อถือและความเหมาะสม มีความคิดเห็นที่นายกรัฐมนตรีคนนี้ไม่รักษาคำพูด เนื่องจากเหตุการณ์สลับซับซ้อนกับพรรครวมไทยสร้างชาติและพรรคพลังประชารัฐ ทำให้พรรคก้าวไกลกลายเป็น ฝ่ายค้าน นอกจากนี้ยังมีความเห็นว่านางสาวแพทองธารอายุยังน้อย ยังมีประสบการณ์ทางการเมืองไม่มากพอ และยังขาดผลงานทางการเมืองเชิงประจักษ์ เป็นเพียงผู้สืบทอดอำนาจของครอบครัวชินวัตรเท่านั้น ทั้งนี้ความคิดเห็นบางส่วน ยังแสดงความยินดีและความพร้อมในการสนับสนุน เชื่อมั่นว่าจะสามารถบริหารประเทศได้ดีในฐานะตัวแทนคนรุ่นใหม่ ทั้งนี้ยังแสดงความกังวลต่อเสถียรภาพทางการเมือง เนื่องจากมีความเห็นว่าตำแหน่งนายกรัฐมนตรีมีความเปราะบาง นางสาวแพทองธาร ชินวัตรอาจถูกศาลรัฐธรรมนูญตัดสินให้พ้นจากตำแหน่งอย่างนายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรี คนที่ 30 ของประเทศ

ในขณะที่สำนักข่าวต่าง ๆ ได้เผยแพร่ข่าวเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ตั้งแต่วันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2567 ซึ่งถือเป็นวันแรกของการขึ้นสู่ตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศ เนื้อหาข่าวจึงถือเป็น “วาทกรรม” ประเภทหนึ่ง ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2542) ได้กล่าวถึงนิยาม “วาทกรรม” ตามแนวคิดของฟูโกต์ ซึ่งเป็นนักคิดคนสำคัญที่ให้นิยามและทำการศึกษาวาทกรรมไว้ว่าเป็น “ระบบและกระบวนการในการสร้าง/ผลิต (constitute) เอกลักษณ์ (identity) และความหมาย (significance) ให้กับสิ่งต่าง ๆ ที่ห่อหุ้มเราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเราเอง นอกจากนี้วาทกรรมยังทำหน้าที่ตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่และเป็นที่ยอมรับ ของสังคมในวงกว้าง (valorize) กลายสภาพเป็นสิ่งที่ผู้เขียนเรียกว่า “วาทกรรมหลัก” หรือที่ ฟูโกต์ เรียกว่า (episteme)” ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยก็ได้เผยแพร่วาทกรรมเกี่ยวกับนางสาวแพทองธาร ชินวัตรในประเด็น ต่าง ๆ เช่นกัน ในลักษณะของการเผยแพร่ข้อความ (โพสต์) พร้อมภาพประกอบข้อความ ทั้งนี้เฟซบุ๊กเป็นพื้นที่ การสื่อสารทางการเมืองที่สำคัญนอกเหนือจากสื่อกระแสหลักเดิมในอดีตเช่น ในช่วงการเคลื่อนไหวครั้งใหญ่ของ คนเสื้อแดงภายใต้การนำของ นปช. เมื่อปี พ.ศ. 2555 หนังสือพิมพ์และโทรทัศน์ได้สร้างวาทกรรมหลักคือ ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทยผ่านวลีสำคัญคือ สงครามอำมาตย์-ไพร่ (พิรงทอง รามสูตร, 2556, น. 23) ปัจจุบันการผลิต วาทกรรมการเมืองพบได้ทั่วไปในสื่อสังคมออนไลน์ การนำเสนอภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ผ่านวาทกรรมข้อความที่เผยแพร่ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยซึ่งมียอดผู้กดติดตามถึง 926,346 คน (ใช้ข้อมูล

ณ วันที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2568) จึงอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่มีส่วนในการต่อรองความหมายและสร้างการรับรู้ของคนในสังคมได้ ทำให้ผู้คนในสังคมเห็นภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร เป็นไปตามที่พรรคเพื่อไทยต้องการ

ฮอลล์ (Hall,1997, อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุข, 2565, น. 102) ได้เสนอว่า ภาพตัวแทน คือ กระบวนการในการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษาหรือสัญลักษณ์เพื่อนำเสนอภาพสรรพสิ่งที่อยู่ในความคิดให้แก่สิ่งที่นำเสนอ ทั้งนี้ภาพตัวแทนไม่ใช่ภาพทั้งหมด หากเกิดจากการตัดสินใจ ประเมินค่า และตีความสิ่งที่นำเสนอ เป็นการเลือกเพียงบางแง่มุมออกมานำเสนอ จากการสำรวจข้อมูลเบื้องต้นพบกลวิธีทางภาษาที่น่าสนใจ เช่น การใช้ชนิดของกระบวนการเกี่ยวกับการกระทำ “เราใช้เวลาประมาณ 2 ทศวรรษ เปลี่ยนจาก 30 บาทรักษาทุกโรคเมื่อ 22 ปีที่แล้วมาสู่การเป็น 30 บาทรักษาทุกที่ในวันนี้” (พรรคเพื่อไทย, 2567) จากตัวอย่างเป็นการใช้คำกริยากลุ่มความหมาย “เปลี่ยนแปลง” หรือ “ในวันนี้ 30 บาทรักษาทุกที่ ได้เชื่อมโยงข้อมูลสุขภาพของประชาชนแล้ว 100 เปอร์เซ็นต์ ประชาชนทุกคนมี Health ID ประจำตัว ได้รับการรักษาพยาบาลที่สะดวกรวดเร็วขึ้น ไม่ต้องรอคิวตรวจนานที่โรงพยาบาลอีกต่อไป” (พรรคเพื่อไทย, 2567) จากตัวอย่างเป็นการใช้มูลบท สะท้อนว่าระบบการรักษาพยาบาลโครงการ 30 บาทรักษาทุกโรครที่ผ่านมามีปัญหาเรื่องการรอคอยคิวการตรวจ นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรจึงเป็นผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศไปในทิศทางที่ดีขึ้น

การศึกษาภาพตัวแทนโดยประยุกต์ใช้แนวคิดของฮอลล์ (1997) ในมิติความสัมพันธ์ทางภาษาในอดีตมีหลายงาน เช่น สรिता ปัจจุสมานนท์ และพัชรินทร์ เสือสวระถิ (2567) ศึกษา “การศึกษาภาพตัวแทนเด็กดีในช่วงสังคมออนไลน์” ศศิพิมพ์ ภูระหงษ์ (2565) ศึกษา “ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษากับภาพตัวแทนเพศสภาวะต่าง ๆ ในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษา: การศึกษาตามแนววาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์” อีระ บุชบกแก้ว (2562) ศึกษา “ภาพตัวแทนผู้สูงอายุไทยที่สื่อผ่านกลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสาธารณะ”

จากการตรวจเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ยังไม่มีผู้ศึกษากลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร แต่มีงานวิจัยที่สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้ามากที่สุดคืองานของ เนตรนิภา ขำอ้าย (2556) ศึกษาเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์นักการเมืองสตรีในสื่อมวลชนกลุ่มประเทศอาเซียน: การวิเคราะห์วาทกรรมผ่านสื่อ” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอขบวนการเมืองสตรีในหนังสือพิมพ์ออนไลน์ที่ตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษ และเพื่อตีความการสร้างอัตลักษณ์ของนักการเมืองสตรีกลุ่มประเทศอาเซียน ตามแนวการวิเคราะห์วาทกรรมผ่านสื่อ โดยเลือกศึกษานักการเมืองสตรี 3 คน ได้แก่ นางกลอเรีย มาคาปากาล อาร์โรโย อดีตประธานาธิบดีประเทศฟิลิปปินส์ นางองซาน ซูจี หัวหน้าพรรคสันนิบาตแห่งชาติเพื่อประชาธิปไตย (เอ็นแอลดี) ประเทศสาธารณรัฐแห่งสหภาพพม่า และนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีประเทศไทย ผู้วิจัยพบกลวิธีหลักในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ให้แก่นักการเมืองสตรีทั้ง 3 คน จำนวน 4 กลวิธีหลัก ได้แก่ กลวิธีการอ้างอิง กลวิธีทางศัพท์ กลวิธีการขยายความ และกลวิธีทางสหบท ส่วนการตีความอัตลักษณ์นักการเมืองสตรี ผู้วิจัยพบว่า สื่อมวลชนได้สร้างอัตลักษณ์ของนักการเมืองสตรีที่มีทั้งลักษณะร่วมและลักษณะเฉพาะ โดยลักษณะร่วมพบ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะของนักการเมืองและลักษณะของความเป็นผู้หญิง ส่วนลักษณะเฉพาะพบว่า นางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร มีลักษณะเป็นผู้นำทางการเมืองและการแต่งกาย

งานวิจัยข้างต้นของเนตรนิภา ขำอ้าย (2556) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อมวลชนซึ่งถือเป็นสื่อกระแสหลักพรรคเพื่อไทยหรือนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร จึงอาจไม่สามารถควบคุมอัตลักษณ์ที่สื่อมวลชนนำเสนอ แต่การศึกษาครั้งนี้มุ่งวิเคราะห์ข้อมูลจากเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย ซึ่งพรรคเพื่อไทยมีอำนาจออกแบบและควบคุมวาทกรรมได้อย่างเต็มที่ แม้นายกรัฐมนตรีหญิงของประเทศไทยทั้งสองจะมีความเชื่อมโยงทางสายเลือดและสังกัดพรรคการเมืองเดียวกัน แต่บริบททางการเมืองต่างกัน นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร เป็นผู้นำรัฐบาลผสมข้ามชั่ว กล่าวคือ

นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ต้องบริหารประเทศร่วมกับพรรคการเมืองที่เคยมีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำรัฐประหาร รัฐบาลของอดีตนายกรัฐมนตรียิ่งลักษณ์ ชินวัตร การศึกษา “การประกอบสร้างภาพตัวแทนของแพทองธาร ชินวัตร ผ่านกลวิธีทางภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย” จะชี้ให้เห็นว่า เฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยพยายามคัดเลือก ภาพตัวแทนใดให้แก่นางสาวแพทองธาร ชินวัตร เพื่อเสนอให้กับสังคมในท่ามกลางบริบททางการเมืองดังกล่าว และแสดงให้เห็นว่าภาพตัวแทนที่ปรากฏมีความแตกต่างอย่างไร จากอัตลักษณ์ของนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ในงานของ เนตรนิภา ขาวอ้าย (2556) ซึ่งถือเป็นช่วงเวลาที่ยุทธศาสตร์ความขัดแย้งทางการเมืองในประเทศไทย ถูกแบ่งเป็นสองขั้วอย่างชัดเจน

นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ถือเป็นผู้มาจากขว้างานที่เคยถูกรัฐประหาร แต่ต้องจัดตั้งรัฐบาลร่วมกับ ขั้วอนุรักษนิยม ผู้วิจัยจึงสนใจประยุกต์ใช้แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) ของ Fairclough (1995) ที่ไม่ได้มองภาษาเป็นเพียงสื่อกลางในการสื่อสาร แต่มีบทบาทสำคัญในการประกอบสร้างความจริงทางสังคม ในการศึกษาภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร เพื่อเผยให้เห็นว่าเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยมีความพยายามในการใช้ภาษาประกอบสร้างภาพตัวแทน เพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ในสภาวะที่ยื้อแย่งดังกล่าวอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาวิธีการทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย
- 2) เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ที่นำเสนอผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยจะใช้ข้อมูลวาทกรรมภาษาที่เผยแพร่เป็นข้อความ (โพสต์) ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “พรรคเพื่อไทย” ที่เกี่ยวข้องกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร รวมทั้งโพสต์ที่นำเนื้อหาจากเพจหรือเว็บไซต์ข่าวอื่นมาเผยแพร่ ที่เกี่ยวข้องกับโดยตรงกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ไม่ใช่ข่าวที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับพรรคเพื่อไทยหรือรัฐบาล ตั้งแต่วันที่ 16 สิงหาคม – 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567 ถือเป็นช่วงเวลาสำคัญในการเปลี่ยนผ่านเชิงสถานะของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร จากบุคคลที่พรรคการเมืองเสนอชื่อให้ประชาชนรับทราบว่าจะเป็นนายกรัฐมนตรีในช่วงก่อนการเลือกตั้งสู่การรับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทยอย่างเป็นทางการ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่พรรคเพื่อไทยถูกวิพากษ์วิจารณ์เรื่องอุดมการณ์และการสลับขว้างาน นอกจากนี้ยังเป็นช่วงที่เกิดเหตุการณ์สำคัญหลายประการ เช่น ภัยธรรมชาติ วิกฤตติดกบไครบกำหนดอายุความ ตลอดช่วงเวลาดังกล่าวเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยอาจใช้ภาษาในการสร้างความชอบธรรม ความน่าเชื่อถือ ประกาศความสามารถ หรือแผ่อุดมการณ์ทางการเมือง มีทั้งสิ้น 136 ข้อความ (โพสต์)

แนวคิดหรือทฤษฎีที่ใช้ในการวิเคราะห์

กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ประกอบด้วย 2 หัวข้อได้แก่ แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) และ แนวคิดเรื่องวาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis)

ภาพตัวแทน (Representation)

Hall (1997) เสนอว่า “ภาพตัวแทน” มีลักษณะการทำงาน 2 มิติ คือ 1) มิติของการบรรยายหรือพรรณนา เพื่อเรียกวัตถุ แนวคิด หรือเหตุการณ์ให้ปรากฏขึ้นในความคิด ผ่านกระบวนการทางจินตภาพโดยมีภาษาเป็น

เครื่องมือสำคัญ 2) มิติของการเป็นสัญลักษณ์และการแทนที่ โดยทำหน้าที่เป็นตัวแทนหรือสิ่งทดแทนให้กับสิ่งอื่น การทำงานทั้ง 2 มิติไม่ได้เป็นเพียงการสะท้อนภาพความเป็นจริง แต่เป็นการเชื่อมโยงระหว่าง 3 องค์ประกอบสำคัญคือ 1) โลกของวัตถุ/เหตุการณ์ 2) ระบบโน้ตส์ และ 3) ระบบสัญลักษณ์หรือภาษา ทั้งนี้ ฮอลล์ (Hall, 1997, อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีผาสุข, 2565, น. 100-101) เสนอว่า “ภาพตัวแทน” คือ กระบวนการในการประกอบสร้างความหมายผ่าน ภาษาหรือสัญลักษณ์เพื่อนำเสนอภาพสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในความคิด ภาพตัวแทนเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาหรือสัญลักษณ์ เพื่อถ่ายทอดหรือนำเสนอภาพสรรพสิ่งต่าง ๆ ในความคิดให้ผู้อื่นหรือโลกภายนอกได้รับรู้ แม้ “ภาษา” จะถือเป็น เครื่องมือสำคัญในการประกอบสร้างความหมายให้สรรพสิ่งต่าง ๆ แต่การนำเสนอภาพตัวแทนไม่ใช่เพียงการใช้ภาษา หรือสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดภาพในความคิดเท่านั้น หากแต่ยังเป็นการตัดสินคุณค่าและให้ความหมายแก่สิ่งที่นำเสนอ โดยภาพแทนนั้นด้วย ซึ่งไม่ใช่ภาพทั้งหมดหรือไม่ถือเป็นความจริงทั้งหมด เนื่องด้วยเกิดจากการตัดสิน ประเมินค่า ตีความ และเลือกเพียงบางแง่มุมออกมานำเสนอ

วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis)

Fairclough (1995) ชี้ให้เห็นว่า การใช้ภาษาในสื่อสาธารณะไม่ได้เป็นกลาง แต่มีความสัมพันธ์ว่าด้วยอำนาจ และอุดมการณ์แฝงอยู่ด้วย ภาษาจึงไม่ได้ทำหน้าที่สะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นอย่างตรงไปตรงมา แต่ทำหน้าที่สร้างความจริงในอีกรูปแบบ มีการตัดสินใจว่าจะนำเสนออะไร ตัดสิ่งใดออก หรือจะเน้นย้ำเรื่องใดเป็นพิเศษ นอกจากนี้ ยังเสนอว่า อุดมการณ์มักแฝงตัวอยู่ในความเป็นปกติธรรมดา การวิเคราะห์เชิงวิพากษ์จะช่วยเผยให้เห็นว่า ภาษาถูกใช้ เพื่อสร้างหรือรักษาความสัมพันธ์ทางอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันได้อย่างไร ณัฐพร พานโพธิ์ทอง (2556, น. 40-45) ได้ประมวลแนวทางการศึกษาวาทกรรมของแฟร์คลอฟพบว่า “กรอบมิติทั้งสาม” เกิดจากการให้ความสำคัญ กับความสัมพันธ์แบบวิภาษ กล่าวคือ วาทกรรมกับสังคมมีความสัมพันธ์กัน วาทกรรมประกอบสร้างสังคม ในขณะที่เดียวกันวาทกรรมก็ถูกกำหนดโดยสังคม แฟร์คลอฟยังตั้งข้อสังเกตว่า ความสัมพันธ์ระหว่างวาทกรรมกับการใช้ อำนาจในทางมิชอบหรือการครอบงำมักไม่ใช่สิ่งที่คนทั่วไปจะสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ จึงมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อเผยให้เห็นสิ่งนี้ ซึ่งจะต้องพิจารณาทั้งตัวบท วิถีปฏิบัติทางวาทกรรม และวิถีปฏิบัติทางสังคม วัฒนธรรม

มิติที่ 1 ตัวบท (text) คือ รูปภาษาทั้งระดับคำ ประโยค ที่ผ่านการเลือกใช้ตามมุมมองของผู้ผลิตวาทกรรม ผู้วิจัยวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย โดยใช้แนวทางการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษา เช่น กลวิธีทางศัพท์ กลวิธีทางไวยากรณ์ และกลวิธีทางวัจนปฏิบัติศาสตร์ **มิติที่ 2** วิถีปฏิบัติทางวาทกรรม (discourse practice) หมายถึง การผลิต/กระจายตัวบท และการบริโภค/ตีความตัวบท สังคมมีอิทธิพลต่อตัวบททางอ้อม หรือ อธิบายได้ว่าสังคมกำหนดวิถีปฏิบัติทางวาทกรรม และวิถีปฏิบัติทางวาทกรรมไปกำหนดตัวบทอีกต่อหนึ่ง **มิติที่ 3** วิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม (sociocultural practice) แฟร์คลอฟแบ่งเป็น 3 ระดับ เริ่มจากระดับสถานการณ์ หรือ บริบทแวดล้อมเหตุการณ์การสื่อสารนั้น ระดับสถาบัน หรือสถาบันที่เกิดเหตุการณ์ การสื่อสารนั้น ๆ และระดับที่กว้าง ที่สุดคือ กรอบสังคมวัฒนธรรม

วิธีการวิจัย

1. ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดเรื่อง ภาพตัวแทน (Representation) แนวคิดเรื่อง วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) และงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพตัวแทนทางการเมือง
2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลย้อนหลัง โดยเก็บข้อมูลวัจนภาษาจากการเผยแพร่ข้อความ (โพสต์) ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “พรรคเพื่อไทย” ที่เกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร รวมทั้งการเผยแพร่ข้อความ

ที่นำเนื้อหาจากเพจหรือเว็บไซต์ข่าวอื่นที่เกี่ยวข้องกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร มาเผยแพร่ ตั้งแต่วันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ. 2567 – 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567 มีข้อมูลที่น่าสนใจในการวิเคราะห์ทั้งสิ้น 136 ข้อความ (โพสต์) ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลแบบเจาะจงในช่วงเวลาดังกล่าว เนื่องจากเป็นช่วงเวลาสำคัญในการเปลี่ยนผ่านเชิงสถานะของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร จากบุคคลที่พรรคการเมืองเสนอชื่อให้ประชาชนรับทราบว่าจะเป็นนายกรัฐมนตรีในช่วงก่อนการเลือกตั้งสู่การรับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทยอย่างเป็นทางการ

3. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล จะประยุกต์ใช้แนวคิดของแฟร์คลัฟ (1995) เพียงมิติที่ 1 คือ ตัวบท (Text) มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบท ความหมายระดับคำ ข้อความ ประโยค และถ้อยคำ ของโพสต์ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ “พรรคเพื่อไทย”

4. เรียบเรียง สรุป และอภิปรายผลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษา

จากการศึกษาข้อมูลวาทกรรมเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรในโพสต์ของเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย ทั้งสิ้น 136 โพสต์ ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) กลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนอภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย 2) ภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ที่นำเสนอผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย

1. กลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนอภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร

จากการศึกษาพบว่า กลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ปรากฏทั้งหมด 8 กลวิธี ได้แก่ การใช้คำอ้างอิง การใช้ชนิดกระบวนการ การใช้ประโยคแสดงความขัดแย้ง การใช้ประโยคแสดงเหตุและผล การใช้ทัศนภาวะ การใช้มูลบท การใช้สัทบท และการใช้อุปลักษณ์ มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การใช้คำอ้างอิง

จากการวิเคราะห์การเลือกใช้คำศัพท์เพื่ออ้างถึงนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร พบการใช้คำศัพท์บ่งชี้ตำแหน่งทางการเมืองคือ นายกรัฐมนตรี นายกฯ การใช้ชื่อประกอบกับตำแหน่งทางการเมืองคือ นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร การใช้เพียงชื่อไม่ประกอบกับตำแหน่งทางการเมืองคือ นางสาวแพทองธาร ชินวัตร หรือ แพทองธาร การใช้คำศัพท์บ่งชี้สถานะว่า ผู้นำ ผู้นำประเทศ การใช้คำอ้างอิง เป็นกลวิธีเด่นในการนำเสนอวาทกรรมเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรในโพสต์ของเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย

ตัวอย่าง 1 นายกรัฐมนตรี กล่าวว่า เราจะมุ่งสู่การเป็นประชาคมที่ดีกว่าเดิมด้วยการพัฒนาที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมที่เหมาะสมกับยุคสมัย และส่งเสริมให้ประเทศสมาชิกตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนา (7 พฤศจิกายน 2567)

ตัวอย่าง 2 ในนามของรัฐบาลและประชาชนชาวกัมพูชา ขอแสดงความยินดีอย่างจริงใจต่อท่าน นายกรัฐมนตรีของไทย ซึ่งจะเป็นประจักษ์พยานความเชื่อมั่นของคนไทยต่อความเป็น ผู้นำของท่าน (19 สิงหาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 1-2 คำว่า “นายกรัฐมนตรี” “นายกรัฐมนตรีของไทย” เป็นการใช้คำศัพท์บ่งชี้ตำแหน่งทางการเมือง ซึ่งเป็นตำแหน่งผู้นำสูงสุดของรัฐบาลในระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยที่มีการเลือกตั้งสำหรับประเทศไทยนายกรัฐมนตรีจะเป็นผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งจากพระมหากษัตริย์ และมาจากการเลือกตั้งในสภาผู้แทนราษฎร

1.2 การใช้ชนิดกระบวนการ

ผู้วิจัยจะจำแนกชนิดของกระบวนการออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ 1) กระบวนการเกี่ยวกับการกระทำ 2) กระบวนการเกี่ยวกับการพูด 3) กระบวนการเกี่ยวกับความคิดความรู้สึก และ 4) กระบวนการเกี่ยวกับสภาพ ไม่มีกระบวนการเกี่ยวกับพฤติกรรม และกระบวนการเกี่ยวกับการมีอยู่ เนื่องจากอาจจัดกระบวนการทั้งสองเป็นชนิดย่อยของกระบวนการอื่นได้ (ณัฐพร พานโพธิ์ทอง, 2556, น. 126) ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะพิจารณาคำกริยาซึ่งจะเป็นตัวกำหนดบทบาทของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรในแต่ละเหตุการณ์

1.2.1 กระบวนการแสดงการกระทำ ในวาทกรรมเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ในโพสต์ของเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยได้นำเสนอเหตุการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของนายกรัฐมนตรี ล้วนปรากฏการนำเสนอถึงพฤติกรรมบางประการด้วยคำกริยา การใช้คำกริยาแสดงการกระทำจึงเป็นกลวิธีสำคัญ มีหลายกลุ่มความหมายด้วยกัน ได้แก่ “นำ” “เปลี่ยนแปลง” “มอบ” “ลงพื้นที่” “ตรวจสอบ” “ติดตาม” “ช่วยเหลือ” “เยียวยา” ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างบางกลุ่มความหมายดังนี้

การใช้คำกริยา แสดงการกระทำความหมาย “เปลี่ยนแปลง” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 3 เราใช้เวลาประมาณ 2 ทศวรรษ เปลี่ยนจาก 30 บาทรักษาทุกโรคเมื่อ 22 ปีที่แล้วมาสู่การเป็น 30 บาทรักษาทุกที่ในวันนี้ซึ่งเป็นการ... เปลี่ยนผ่านระบบสุขภาพสู่ระบบดิจิทัล (25 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 3 กล่าวถึงพฤติกรรมของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรด้วยคำว่า “เปลี่ยนจาก” “เปลี่ยนผ่าน” เป็นการ “เปลี่ยน” ในประเด็นระบบสุขภาพของประชาชนประเทศไทย ที่เริ่มจากโครงการ 30 บาทรักษาทุกโรคเป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์ให้ประชาชนสามารถเข้าถึงการรักษาพยาบาลได้ในราคาที่ต่ำลง ซึ่งจะพัฒนาไปสู่โครงการ 30 บาทรักษาทุกที่ เป็นการพัฒนาและขยายขอบเขตจากการรักษาเพียงแค่บางโรคมาเป็นการให้บริการรักษาทุกที่ หมายถึงการขยายขอบเขตการบริการให้ครอบคลุมทั้งในด้านสถานพยาบาลและการเข้าถึงบริการสุขภาพในระดับต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น ส่วนการเปลี่ยนผ่านสู่ระบบดิจิทัลเป็นอีกหนึ่งการพัฒนาที่สำคัญ เป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาปรับปรุงระบบสุขภาพ เช่น การใช้ระบบแพทย์ทางไกล การจองคิวออนไลน์ หรือการจัดการข้อมูลสุขภาพผ่านแอปพลิเคชันดิจิทัล ซึ่งจะช่วยให้การเข้าถึงบริการด้านสุขภาพสะดวกขึ้น ลดการรอคอยและมีประสิทธิภาพในการดูแลสุขภาพของประชาชน

การใช้คำกริยา แสดงการกระทำสื่อความหมาย “ลงพื้นที่” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 4 ‘แพทองธาร’ หน.พรรคเพื่อไทย พร้อมด้วย สส. ภาคเหนือลงพื้นที่ ‘แพร่-น่าน’ ช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัยพ่วงนี้ (23 สิงหาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 4 กล่าวถึงพฤติกรรมของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ด้วยคำว่า “ลงพื้นที่” โดยปกติอาจหมายถึงการเดินทางไปยังพื้นที่หรือจังหวัดต่าง ๆ เพื่อตรวจเยี่ยมประชาชนในสถานการณ์จริง จากบริบทเป็นการลงพื้นที่เพื่อช่วยเหลือ เยี่ยมเยือน ประชาชนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์อุทกภัย ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความใส่ใจและความพยายามที่จะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

การใช้คำกริยา แสดงการกระทำสื่อความหมาย “เยียวยา” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 5 นายกรัฐมนตรีกล่าวถึงการเยียวยาว่า สามารถเยียวยาพี่น้องประชาชนที่ได้รับผลกระทบกว่าร้อยละ 80 แล้วซึ่งถือว่าใช้เวลารวดเร็วกว่า ขณะนี้การเยียวยาในภาคเหนือก็ยังเหลืออีก 1% เพราะเยียวยาได้ 99% ซึ่งต้องการให้มีการระบุตัวตนเพื่อให้การเยียวยาได้ถูกคน

และถูกต้อง ถือว่าเป็นเรื่องที่ดีมาก ๆ เข้าใจเวลาที่รื้อการเยียวว่าเป็นเรื่องที่ยาวนาน
รัฐบาลจึงเร่งรัดให้เร็วที่สุด (17 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 5 กล่าวถึงพฤติกรรมของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ด้วยคำว่า “เยียว” หลายครั้ง
หมายถึงการช่วยเหลือและฟื้นฟูสภาพชีวิตของประชาชนที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์อุทกภัย นายกรัฐมนตรี
กล่าวถึงการเยียวที่เกิดขึ้นเร็วกว่าที่คาดการณ์ไว้ ต้องการให้มีการตรวจสอบและยืนยันตัวตนของผู้ที่ได้รับผลกระทบ
อย่างถูกต้อง เพื่อให้การเยียวไปถึงผู้ที่มีสิทธิได้รับการช่วยเหลืออย่างแท้จริง

1.2.2 กระบวนการแสดงการพูด จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าในวาทกรรมเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรี
แพทองธาร ชินวัตร ในโพสต์เฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย มีการใช้คำกริยาแสดงการพูดซึ่งเป็นกลวิธีสำคัญอยู่หลาย
กลุ่มความหมายด้วยกัน ได้แก่ “สั่งการ” “ประกาศ” “แถลง” “หารือ” “กำชับ” “ย้ำ” “ขอบคุณ” ผู้วิจัยจะ
ยกตัวอย่างบางกลุ่มความหมายดังนี้

การใช้คำกริยา แสดงการพูดสื่อความหมาย “สั่งการ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 6 ‘นายก’ สั่งการทันที เร่งฟื้นฟู จ.เชียงรายหลังน้ำลด ด้าน ‘สุริยะ’ รับคำสั่งการเร่งซ่อม
สะพาน เคลียร์ผิวการจราจร ติดตั้งสะพานเบลีย์ ส่งน้ำสะอาด (15 กันยายน 2567)

ตัวอย่างที่ 6 กล่าวถึงพฤติกรรมการพูดของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ด้วยคำว่า “สั่งการ” แสดงให้
เห็นถึงการออกคำสั่งหรือให้คำสั่งอย่างเป็นทางการกับหน่วยงานหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ในตัวอย่างที่ 6 คือ นายสุริยะ
จึงรุ่งเรืองกิจ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงอุตสาหกรรม ให้เร่งดำเนินการในหลายด้าน เช่น การซ่อมสะพาน การจัดการ
พื้นที่ผิวการจราจรให้พร้อมใช้งาน คำว่า “สั่งการ” บ่งบอกถึงการออกคำสั่งจากผู้มีอำนาจ

การใช้คำกริยา แสดงการพูดสื่อความหมาย “หารือ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 7 นายกฯ หารือ สี่ จีนผิงยืนยันสนับสนุนไทยในทุกมิติ เปิดการนำเข้าไทยเพิ่ม ยืนยัน
แผนค้าขายกับไทยปีหน้าแน่นอน (16 พฤศจิกายน 2567)

ตัวอย่างที่ 7 กล่าวถึงพฤติกรรมการพูดของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ด้วยคำว่า “หารือ” ในที่นี้
หมายถึงการพูดคุยหรือเจรจาระหว่างบุคคลสองฝ่ายหรือมากกว่า เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือข้อตกลงเกี่ยวกับ
ประเด็นหรือเรื่องที่มีความสำคัญ การหารือกับสี่ จีนผิง ประธานาธิบดีสาธารณรัฐประชาชนจีน เกี่ยวข้องกับประเด็น
การเพิ่มการนำเข้าสินค้าจากไทย และการร่วมมือทางการค้าระหว่างสองประเทศ

1.2.3 กระบวนการแสดงความคิดและความรู้สึก กระบวนการนี้ปรากฏไม่มาก โดยพบคำกริยาที่อยู่ใน
รูปความหมายเกี่ยวกับความคิด เช่น “ต้องการ” “คาดหวัง” “เชื่อ” และพบคำกริยาที่อยู่ในรูปความหมายเกี่ยวกับ
ความรู้สึก เช่น “ห่วงใย” “เสียใจ” “ดีใจ” ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างบางกลุ่มความหมายดังนี้

การใช้คำกริยา แสดงการพูดสื่อความหมาย “เชื่อ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 8 เมื่อเป็นนายกฯ แล้ว จะไม่ข่มเหงใคร แต่พร้อมที่จะรับฟัง ให้ความเคารพ และให้เกียรติ
ซึ่งกันและกัน เชื่อว่าหลักคิดตรงนี้จะทำให้ทุกอย่างเป็นไปอย่างราบรื่นและสมบูรณ์
(5 กันยายน 2567)

ตัวอย่างที่ 8 กล่าวถึงความคิดของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ด้วยคำว่า “เชื่อ” ในบริบทนี้หมายถึง
ความมั่นใจหรือความเชื่อมั่นว่า หากมีการดำเนินการตามแนวคิดทั้งหมดที่กล่าวถึงคือ ไม่ข่มเหงใคร พร้อมรับฟัง
ให้ความเคารพ และให้เกียรติ จะช่วยให้การทำงานในตำแหน่งนายกรัฐมนตรีเป็นไปได้อย่างราบรื่นและสมบูรณ์
การใช้คำว่า “เชื่อ” ในบริบทนี้ยังแสดงถึงความมั่นใจในแนวทางหรือวิสัยทัศน์ของนายกรัฐมนตรีเกี่ยวกับการปกครอง
และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การใช้คำกริยา แสดงความรู้สึกสื่อความหมาย “เสียใจ” ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวอย่าง 9 นายกา แสดงความเสียใจและขอโทษต่อกรณีเหตุการณ์คดีตากใบเมื่อ 20 ปีที่แล้ว ยืนยัน
รัฐบาลทำงานเต็มที่ อีกทั้งถาม สนง.กฤษฎีกา กรณีออก พ.ร.ก.แก้ไขอายุความ แต่ทำ
ไม่ได้เพราะอาจขัดรัฐธรรมนูญ (24 ตุลาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 9 กล่าวถึงความรู้สึกของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรด้วยคำว่า “เสียใจ” ต่อเหตุการณ์
คดีตากใบเมื่อ 20 ปีก่อน ที่อาจทำให้เกิดความทุกข์หรือความเสียหายขึ้นกับผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งยังแสดงถึงการเข้าใจ
ความรู้สึกของผู้ที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ดังกล่าว

1.2.4 กระบวนการแสดงสภาพ กระบวนการนี้จะสื่อผ่านคำกริยา เช่น “เป็น” “จะเป็น” จากการวิเคราะห์
พบว่าไม่ได้โดดเด่นอย่างกระบวนการเกี่ยวกับการกระทำและการพูด ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่าง 10 จะเป็นนายกา ที่ให้เกียรติ ให้ความเคารพ ไม่ข่มเหงใคร ไม่ปิดกั้น วอนวิจารณ์ด้วย
เหตุผล (5 กันยายน 2567)

ตัวอย่าง 11 แม้จะถือเป็นนายกรัฐมนตรีที่มีอายุน้อย แต่ไม่กังวลในการนั่งตำแหน่งหัวโต๊ะ เพราะ
การเข้ามาทำงานและได้รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีอันทรงเกียรติ มาจากการโหวต
ของสภา (5 กันยายน 2567)

ตัวอย่างที่ 10 “เป็น” กล่าวถึงสภาพของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรในลักษณะหรือคุณสมบัติ
ของนายกรัฐมนตรีในอนาคตคือ ให้เกียรติ ให้ความเคารพ ไม่ข่มเหง ไม่ปิดกั้น ตัวอย่างที่ 11 “เป็น” แสดงถึงสถานะ
หรือบทบาทของนายกรัฐมนตรีในปัจจุบันที่เป็นผู้นำอายุน้อยแต่ไม่รู้สึกกังวล รวมทั้งเป็นการยืนยันสถานะและความ
มั่นใจในบทบาทที่มีอยู่มาจากการถูกต้อง

1.3 การใช้ประโยคแสดงความขัดแย้ง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ในวาทกรรมโพสต์ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย มีการใช้ประโยค
แสดงความขัดแย้ง เพื่อแสดงให้เห็นบทบาทการตอบสนอง และทัศนคติต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ของนายกรัฐมนตรี
แพทองธาร ชินวัตร โดยมีคำเชื่อม เช่น แต่ แม้ว่า...แต่ ฯลฯ ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่าง 12 แพทองธาร ชินวัตร นายกรัฐมนตรี เดินทางเข้าปฏิบัติภารกิจที่ตึกชินวัตร ทาวเวอร์ 3
พร้อมให้สัมภาษณ์สื่อมวลชน โดยกล่าวว่า แม้จะถือเป็นนายกรัฐมนตรีที่มีอายุน้อย แต่
ไม่กังวลในการนั่งตำแหน่งหัวโต๊ะ เพราะการเข้ามาทำงานและได้รับตำแหน่ง
นายกรัฐมนตรีอันทรงเกียรติ มาจากการโหวตของสภา (5 กันยายน 2567)

จากตัวอย่างที่ 12 “แม้” ใช้เพื่อแสดงถึงข้อเท็จจริงที่อาจเป็นอุปสรรคหรือความท้าทาย การที่นายกรัฐมนตรี
อายุน้อย ซึ่งอาจส่งผลต่อกังวลในความสามารถหรือประสบการณ์ในการบริหารประเทศ “แต่” ใช้เพื่อแสดงความ
มั่นใจและทัศนคติที่ไม่กังวลในการดำรงตำแหน่งนี้ เพราะการได้รับตำแหน่งนี้มาจากการลงมติของสภาฯ ทำให้เกิด
ความมั่นใจในความสามารถและการยอมรับจากฝ่ายทางการเมือง

1.4 การใช้ประโยคแสดงเหตุและผล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ในวาทกรรมเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ในโพสต์เฟซบุ๊ก
แฟนเพจพรรคเพื่อไทย มีการใช้ประโยคแสดงเหตุและผล ใช้เพื่ออธิบายเหตุผลหรือสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรม
บางอย่างของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร โดยใช้คำแสดงเหตุ-ผล เช่น เพราะ เพราะ...จึง ฯลฯ ผู้วิจัย
จะยกตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่าง 13 “ได้พิจารณาหน้างานแล้ว ว่าสามารถจะลงพื้นที่ได้ แต่ขอให้การต้อนรับเป็นไปอย่างเล็กน้อย ไม่มีพิธีรีตอง เพราะอาจจะเกิดการลำบากในการเดินทางที่จะต้องมารับ”
(17 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 13 ใช้ประโยคแสดงเหตุและผล “เพราะ” ใช้เพื่ออธิบายเหตุผลที่นายกรัฐมนตรีขอให้การต้อนรับเป็นไปอย่างเรียบง่ายและไม่จัดพิธีรีตองโดยให้เหตุผลว่า การต้อนรับที่เป็นทางการอาจทำให้เกิดความลำบากในการเดินทาง

1.5 การใช้ทัศนภาวะ

ทัศนภาวะ คือ หน่วยในภาษาซึ่งแสดงให้เห็นความคิดหรือการผูกมัดตนเองของผู้พูดหรือผู้เขียนในสิ่งที่พูด เป็นการประเมินของผู้พูดเกี่ยวกับความเป็นไปได้หรือความผูกมัดเกี่ยวกับสิ่งที่ตนพูด (ศิริพร รักดีผาสุข, 2565, น. 127) ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่าง 14 มอบนโยบายบิ๊ก ป.ป.ส. พร้อมให้ทุกหน่วยร่วมกันแก้ไข เร่งคืนความสุขให้ประชาชน ตั้งเป้าสังคมต้องปลอดภัย... ย้ำผู้ว่าราชการจังหวัดต้องผนึกกำลังอย่างเต็มรูปแบบ ในการแก้ปัญหาระดับจังหวัดให้สัมฤทธิ์ผลโดยเร็ว (19 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 14 แสดงการใช้ทัศนภาวะด้วยคำว่า “ต้อง” ใน 2 ตำแหน่ง ตำแหน่งแรก สะท้อนถึงความสำคัญและความจำเป็นที่สังคมต้องปลอดภัย แสดงถึงการคาดหวังว่าสถานการณ์ในสังคมจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้ปลอดภัยยิ่งขึ้น เพราะเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตที่ดีของประชาชน ในตำแหน่งที่สองบ่งชี้ถึงการบังคับการกำหนดหน้าที่ให้ผู้ว่าราชการจังหวัดทำหน้าที่อย่างเต็มที่ เพื่อแก้ปัญหาเสียดสีในพื้นที่ของตนให้เกิดผลสำเร็จ สะท้อนถึงความคาดหวังผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมและต้องเกิดขึ้นโดยเร็ว

1.6 การใช้มูลบท

การใช้มูลบทเป็นการใช้ภาษาเพื่อสื่อข้อความที่ทำให้เข้าใจได้โดยนัยว่ามีข้อความอื่น ๆ หรือมีเหตุการณ์บางอย่างปรากฏหรือเกิดขึ้นมาก่อนหน้าแล้ว หรือมีความคิดและเจตนาบางอย่างที่แฝงอยู่ในข้อความในดับบท (Fairclough, 2003 อ้างถึงใน จันทิมา อังคณิกิจ, 2561, น. 199) ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่าง 15 “ในวันนี้ 30 บาทรักษาทุกที่ ได้เชื่อมโยงข้อมูลสุขภาพของประชาชนแล้ว 100% ประชาชนทุกคนมี Health ID ประจำตัว ได้รับบริการรักษาพยาบาลที่สะดวกรวดเร็วขึ้น ไม่ต้องรอคิวตรวจนานที่โรงพยาบาลอีกต่อไป” หนึ่งในปาฐกถา กล่าวโดยแพทองธาร ชินวัตร นายกรัฐมนตรี (25 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 15 “ในวันนี้ 30 บาทรักษาทุกที่” สะท้อนมูลบทที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ว่า โครงการ 30 บาทรักษาทุกโรค ประชาชนสามารถเข้ารับการรักษาได้เฉพาะที่ โครงการ 30 บาทรักษาทุกที่จึงเกิดขึ้นเพื่อพัฒนาให้ประชาชนสามารถเข้ารับการรักษาได้สะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น “ได้เชื่อมโยงข้อมูลสุขภาพของประชาชนแล้ว 100% ประชาชนทุกคนมี Health ID ประจำตัว” สะท้อนว่าก่อนหน้านี้ไม่มีระบบแบบนี้มาก่อน ที่ใช้เทคโนโลยี ในการบันทึกและเก็บข้อมูลสุขภาพอย่างมีระเบียบและเป็นมาตรฐาน โครงการนี้จึงเกิดขึ้นโดยมีแนวคิดที่ว่าเทคโนโลยีอาจทำให้การบริการสุขภาพมีความสะดวกและแม่นยำขึ้น “ได้รับบริการรักษาพยาบาลที่สะดวกรวดเร็วขึ้นไม่ต้องรอคิวตรวจนานที่โรงพยาบาลอีกต่อไป” สะท้อนว่าก่อนหน้านี้การเข้าตรวจหรือรับบริการจากโรงพยาบาลของรัฐมีความล่าช้า เป็นอุปสรรคต่อการรับบริการสุขภาพที่ดี การมีระบบการรักษายาบาลที่มีประสิทธิภาพจะทำให้ปัญหาการรอคอยน้อยลง

1.7 การใช้สหพท

สหพทเป็นลักษณะของตัวพทที่สื่อให้รู้ว่ามีความคิดอื่นหรือตัวพทอื่นที่มีอยู่ก่อนแล้วปรากฏอยู่ด้วยข้อความ (หรือตัวพท) ปัจจุบัน (หมายถึงตัวพทหรือข้อความที่กำลังวิเคราะห์) ได้มีความสัมพันธ์ในเชิงตอบสนองตอบโต้ หรือปฏิสัมพันธ์กับตัวพทหรือวาทกรรมที่มีอยู่ก่อนแล้วเหล่านั้นในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง (จินตมา อังคพนิชกิจ, 2561, น. 212-213) ในวาทกรรมเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ในโพสต์ของเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยมีการใช้ผลสำรวจและผลการจัดอันดับของสถาบันต่าง ๆ เพื่อขับเน้นภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรี ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างดังนี้

ตัวอย่าง 16 *Forbes* ยก “แพทองธาร ชินวัตร” ติดอันดับ 29 ในรายชื่อสตรีทรงอิทธิพลที่สุดในโลกประจำปี 2024 อันดับสูงสุดเป็นที่ 3 ของเอเชีย และที่ 1 ของอาเซียน รายชื่อสตรี 100 คนที่ทรงอิทธิพลที่สุดในโลก ประจำปี 2024 (17 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่าง 17 *สวนดุสิตโพล* ชี้ดัชนีผลงานรัฐบาลพุ่งขึ้นภายใน 2 เดือน นายกฯ ขอขอบคุณประชาชนที่ให้ความไว้วางใจ พร้อมทำงานหนัก แก้ไขปัญหาประเทศอย่างต่อเนื่อง (4 พฤศจิกายน 2567)

ตัวอย่าง 16 เป็นการใชสหพทโดยการแทรกข้อมูลการจัดอันดับสตรีทรงอิทธิพลที่สุดในโลกจาก *Forbes* ซึ่งเป็นนิตยสารธุรกิจ ทำให้เห็นถึงการยอมรับจากต่างประเทศ ซึ่งอาจส่งผลต่อการเสริมสร้างความน่าเชื่อถือและอิทธิพลของนายกรัฐมนตรีในสายตาของประชาชน ตัวอย่างที่ 17 เป็นการแทรกข้อมูลจากสวนดุสิตโพล ที่ชี้ให้เห็นถึงผลงานที่ดีของรัฐบาล ในที่นี้หมายถึงรัฐบาลที่นำโดยนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร สะท้อนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ และได้รับการยอมรับจากประชาชน

1.8 การใช้อุปลักษณ์

อุปลักษณ์ เกี่ยวข้องกับภาษาและความคิดในเชิงเปรียบเทียบ คือการเปรียบเทียบความเหมือนระหว่างสิ่งสองสิ่งโดยที่ทั้งสองสิ่งเป็นสมาชิกของกลุ่มความหมายที่ต่างกัน เรียกสิ่งที่เป็นต้นแบบของการเปรียบเทียบว่า “แบบเปรียบ” และเรียกสิ่งที่ถูกนำมาเปรียบเทียบว่า “สิ่งที่ถูกเปรียบ” (ศิริพร รักดีผาสุข, 2565, น.81) จากการศึกษาข้อมูลวาทกรรมเกี่ยวนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรในโพสต์ของเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย พบ 2 อุปลักษณ์ ได้แก่ อุปลักษณ์การเดินทาง และอุปลักษณ์สงคราม/การต่อสู้ ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างทั้ง 2 อุปลักษณ์ดังนี้

[นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร คือ ผู้ขับเคลื่อนยานพาหนะ]

ตัวอย่าง 18 ขอให้พี่น้องประชาชนมั่นใจค่ะว่า การทำงานของรัฐบาล เราดำเนินการด้วยความรักทุ่ม รับฟังทุกภาคส่วน และยึดประโยชน์ของพี่น้องประชาชนเป็นที่ตั้ง เพื่อขับเคลื่อนประเทศไทยของเราทุกคนค่ะ (25 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่าง 19 นายกรัฐมนตรี เร่งเครื่องแก้ปัญหาเสพติดให้เห็นผลเป็นรูปธรรม มอบนโยบายบิ๊ก ป.ป.ส. พร้อมให้ทุกหน่วยร่วมกันแก้ไข (22 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 18 พบการใช้ถ้อยคำอุปลักษณ์ “ขับเคลื่อน” สะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาประเทศของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร เสมือนการขับหรือบังคับยานพาหนะไปข้างหน้า แสดงให้เห็นว่านายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร เป็นผู้มีความสามารถในการพัฒนาประเทศและทำงานเพื่อประโยชน์ของประชาชน การ “ขับเคลื่อน” ในที่นี้อาจหมายถึงการดำเนินงานที่มีทิศทางและมีเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อนำพาประเทศไปสู่ความสำเร็จและความเจริญก้าวหน้า ตัวอย่างที่ 19 พบการใช้ถ้อยคำอุปลักษณ์ “เร่งเครื่อง” เสมือนการเพิ่มความเร็วให้กับการขับเคลื่อน สื่อถึงความเร่งด่วนในการแก้ปัญหาเสพติด รัฐบาลจะต้องดำเนินการอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

[นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร คือ แม่ทัพในสงคราม/ผู้นำในการต่อสู้]

ตัวอย่าง 20 นายกฯ มอบนโยบาย กอ.รมน. เน้นทำงานร่วมรัฐบาลดูแลความมั่นคง ปราบยาเสพติด แก้ปัญหาน้ำท่วม ฝุ่น PM2.5 ปราบอาชญากรรมออนไลน์ (25 ธันวาคม 2567)

ตัวอย่าง 21 อยากขอให้ทุกคนมีกำลังใจมาก ๆ ทานข้าวให้มาก ๆ จะได้มีแรงเพื่อร่วมต่อสู้ไปด้วยกัน หากมีโอกาสก็อยากกลับมาเจออีก (30 สิงหาคม 2567)

ตัวอย่างที่ 20 พบการใช้ถ้อยคำอุปลักษณ์ “ปราบ” สะท้อนว่าปัญหาเสพติดและอาชญากรรมออนไลน์เป็นศัตรูจึงต้องจัดการให้หมดไป ตัวอย่างที่ 21 พบการใช้ถ้อยคำอุปลักษณ์ “ต่อสู้” การเผชิญปัญหาต่าง ๆ ของประชาชนเหมือนการต่อสู้ในสงคราม การต่อสู้ครั้งนี้ไม่ใช่การต่อสู้เพียงลำพัง หากแต่นายกรัฐมนตรีเป็นผู้ร่วมต่อสู้ในสงครามนี้ด้วย

2. ภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ที่นำเสนอผ่านเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย

จากการวิเคราะห์วาทกรรมเกี่ยวกับนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตรในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย กลวิธีทางภาษาต่าง ๆ ทั้ง 8 ได้นำเสนอภาพตัวแทนของ “นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร” เป็น 4 ภาพ ได้แก่ 1) ผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ 2) ผู้นำที่ใกล้ชิดประชาชน 3) ผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศ และ 4) ผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย

2.1 ผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ

ภาพตัวแทนด้านนี้ เป็นภาพที่ปรากฏชัดเจนในช่วงเดือนสิงหาคมถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2567 กล่าวคือเป็นช่วงที่นางสาวแพทองธาร ชินวัตร เปลี่ยนผ่านจากการเป็นบุคคลที่พรรคการเมืองเสนอชื่อให้ประชาชนรับทราบว่าจะเป็นนายกรัฐมนตรีภายหลังการเลือกตั้ง สู่การรับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทยอย่างเป็นทางการ ภาพตัวแทนผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ ถูกนำเสนอผ่านหลายกลวิธีทางภาษา ได้แก่ การใช้คำอ้างถึงการใช้ชนิดกระบวนการแสดงสภาพ และการใช้ประโยคแสดงความขัดแย้ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

การใช้คำอ้างถึงที่นำเสนอให้เห็นภาพตัวแทนด้านนี้ มักอยู่ในบริบทที่ผู้นำจากต่างประเทศกล่าวแสดงความยินดีต่อการได้รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร ดังตัวอย่างที่ 2 “ในนามของรัฐบาลและประชาชนชาวกัมพูชา ขอแสดงความยินดีอย่างจริงใจต่อท่านนายกรัฐมนตรีของไทย” ซึ่งจะเป็นประจักษ์พยานความเชื่อมั่นของคนไทยต่อความเป็นผู้นำของท่าน” จากตัวอย่าง เป็นคำกล่าวของนายฮุน มาเนต นายกรัฐมนตรีประเทศกัมพูชา ตลอดเดือนสิงหาคมถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2567 ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยได้กล่าวถึงการส่งสารและข้อความแสดงความยินดีจากผู้นำและเอกอัครราชทูตหลายประเทศ เช่น นายเนเรทรา โมดี นายกรัฐมนตรีประเทศอินเดีย นายลอว์เรนซ์ หว่อง นายกรัฐมนตรีประเทศสิงคโปร์ นายอันวาร์ อิบราฮิม นายกรัฐมนตรีมาเลเซีย เป็นต้น ทั้งนี้ การใช้คำอ้างถึงเป็นกลวิธีทางภาษาที่โดดเด่นในการนำเสนอภาพด้านนี้ โดยมักเป็นการใช้คำอ้างถึงแบบโครงสร้าง 3 ส่วนคือ คำนำหน้าชื่อเพื่อระบุเพศ + ชื่อ-นามสกุล + ตำแหน่งทางการเมือง ซึ่งอาจสลับตำแหน่งกันได้ คือ “นางสาวแพทองธาร ชินวัตร นายกรัฐมนตรี” หรือ “นายกรัฐมนตรี นางสาวแพทองธาร ชินวัตร”

การใช้ชนิดกระบวนการแสดงสภาพที่นำเสนอให้เห็นภาพตัวแทนด้านนี้สื่อผ่านคำกริยา “เป็น” หรือ “จะเป็น” จะเกี่ยวข้องกับประเด็นอายุของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร ดังตัวอย่างต่อไปนี้ “จากคำตัดสินของศาลรัฐธรรมนูญถอดถอนนายเศรษฐา ทวีสิน นายกรัฐมนตรีคนที่ 30 ของประเทศไทย ส่งผลให้นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ขึ้นเป็นนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทย ด้วยอายุ 37 ปี เป็นนายกรัฐมนตรีที่อายุน้อยที่สุดในประวัติศาสตร์ไทย” (17 ธันวาคม 2567) จากตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่า พรรคเพื่อไทยไม่ได้เห็นว่าประเด็นเรื่องอายุน้อยของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร เป็นปัญหา กลับเห็นว่าเป็นความพิเศษที่เกิดขึ้นได้ยากในประวัติศาสตร์การเมืองประเทศไทย

ประเด็นเรื่องอายุอาจเป็นสิ่งสำคัญที่มีผลต่อความเชื่อมั่นของประชาชนถึงความสามารถในการบริหารประเทศของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร เนื่องจากอาจยังมีประสบการณ์ไม่มากพอ จึงส่งผลให้เฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยพยายามสื่อสารประเด็นเรื่องอายุนี้อย่างหลายครั้ง อีกทั้งวิธีทางภาษาที่โดดเด่นในการนำเสนอภาพตัวแทน ผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ คือ การใช้ประโยคแสดงความขัดแย้ง ดังตัวอย่างที่ 12 “แม้จะถือเป็นนายกรัฐมนตรีที่มีอายุน้อย แต่ไม่กังวลในการนั่งตำแหน่งหัวโต๊ะ เพราะการเข้ามาทำงานและได้รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีอันทรงเกียรติมาจากการโหวตของสภา” จากตัวอย่าง ข้อความหลังคำว่า “เป็น” แม้สะท้อนความจริงของนางสาวแพทองธาร ชินวัตรว่า เป็นนายกรัฐมนตรีที่อายุน้อย แต่ข้อความหลังจากนั้นแสดงให้เห็นว่า นางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความมั่นใจว่าตำแหน่งนายกรัฐมนตรีที่ได้รับนั้นได้มาอย่างถูกต้องตามกระบวนการทางรัฐสภาภายใต้บทบัญญัติแห่งรัฐธรรมนูญ

2.2 ผู้นำที่ใกล้ชิดประชาชน

ภาพตัวแทนด้านนี้ เป็นภาพที่ปรากฏชัดเมื่อประชาชนประสบภัยพิบัติทางธรรมชาติ โดยในช่วงเวลาเดือนสิงหาคมถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2567 ประเทศไทยประสบอุทกภัย 2 ระลอก ระลอกแรกเกิดขึ้นบริเวณภาคเหนือ ส่วนระลอกที่สองเกิดขึ้นบริเวณภาคใต้ ภาพตัวแทนผู้นำที่ใกล้ชิดประชาชน ถูกนำเสนอผ่านหลายกลวิธีทางภาษา ได้แก่ การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการกระทำ การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการพูด การใช้ชนิดกระบวนการแสดงความรู้สึก การใช้ประโยคแสดงเหตุและผล การใช้ทัศนภาวะ และการใช้อุปลักษณ์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการกระทำ เป็นกลวิธีที่โดดเด่นในการนำเสนอภาพตัวแทนด้านนี้ ดังตัวอย่างที่ 4 “แพทองธาร หัวหัวใจพรรคเพื่อไทย พร้อมด้วย สส. ภาคเหนือลงพื้นที่ที่แพร่่วน ช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัยพุงนี้” หรือตัวอย่าง “นายกรัฐมนตรี ประชุมติดตามสถานการณ์อุทกภัยพื้นที่ภาคใต้... พร้อมลงพื้นที่มอบถุงยังชีพช่วยเหลือผู้ประสบภัย” จากตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร ไม่นิ่งดูตายต่อปัญหาอุทกภัยที่เกิดขึ้นทางภาคเหนือของประเทศ มีความพยายามที่จะลงพื้นที่เพื่อช่วยเหลือประชาชนในพื้นที่ประสบภัย ซึ่งสอดคล้องกับตัวอย่างที่ 5 “นายกรัฐมนตรีกล่าวถึงการเยียวยาว่า สามารถเยียวยาพี่น้องประชาชนที่ได้รับผลกระทบกว่าร้อยละ 80 แล้วซึ่งถือว่าใช้เวลารวดเร็วกว่า ขณะนี้การเยียวยาในภาคเหนือก็ยังเหลืออีก 1% เพราะเยียวยาได้ 99...” จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า ปรากฏการใช้ชนิดกระบวนการแสดงการกระทำสื่อความหมาย “เยียวยา” หลายครั้งในบริบทของการแก้ปัญหา แสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความพยายามช่วยเหลือประชาชนที่ประสบอุทกภัยอย่างเต็มที่

การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการพูดโดยเฉพาะการสื่อความหมาย “สั่งการ” เป็นกลวิธีที่โดดเด่นในการนำเสนอภาพตัวแทนด้านนี้ ดังตัวอย่างที่ 6 “‘นายก’ สั่งการทันที เร่งฟื้นฟู จ.เชียงรายหลังน้ำลด ด้าน ‘สุริยะ’ รับคำสั่งการเร่งซ่อมสะพาน เคลียร์ผิวการจราจร ติดตั้งสะพานเบลิค ส่งน้ำสะอาด” แสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร พยายามช่วยเหลือประชาชนด้วยการใช้อำนาจในฐานะนายกรัฐมนตรี “สั่งการ” ให้ผู้ที่เกี่ยวข้องในการดูแลประชาชนจากเหตุการณ์น้ำท่วมทางภาคเหนือ เร่งดำเนินการให้ปัญหาลดลงโดยเร็ว หรือในตัวอย่างอื่น ๆ ดังต่อไปนี้ “นายกรัฐมนตรี สั่งการ ศปช. เร่งแก้ไขสถานการณ์อุทกภัยภาคใต้ด่วน ย้ำความปลอดภัยของประชาชนต้องมาก่อน” แสดงให้เห็นว่า ปัญหาจากสถานการณ์อุทกภัยทางภาคใต้เป็นปัญหาเร่งด่วนที่ต้องจัดการให้คลี่คลายโดยเร็ว การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการพูดสื่อความหมาย “สั่งการ” ไม่ได้ถูกใช้เพียงในบริบทภัยพิบัติทางธรรมชาติเท่านั้น แต่ปรากฏในบริบทที่ประชาชนประสบอุบัติเหตุร้ายแรงด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้ “หลังทราบเหตุรถบรรทุกคันหนึ่งทัศนศึกษาไฟไหม้ สั่งการอนุทิน-สุริยะ ลงพื้นที่ด่วน” รวมทั้งถูกใช้กับบริบทการแก้ปัญหาเสถียรภาพ ดังตัวอย่างต่อไปนี้ “นายกฯลงพื้นที่ติดตามโมเดลบำบัดฟื้นฟูสาเหตุดิน จ.ร้อยเอ็ด สั่งการ ‘ธวัชบุรี โมเดล’ ใน 10 จังหวัดน้ำท่วม”

อีกหนึ่งการใช้ชนิดกระบวนการที่ประกอบสร้างภาพตัวแทนด้านนี้คือ การใช้ชนิดกระบวนการแสดงความรู้สึกสื่อความหมาย “เสียใจ” ดังตัวอย่างที่ 9 “นายกฯ แสดงความเสียใจและขอโทษต่อกรณีเหตุการณ์คดีตากใบเมื่อ 20 ปีที่แล้ว ยืนยันรัฐบาลทำงานเต็มที่ อีกทั้งถาม สนง.กฤษฎีกา กรณีออก พ.ร.ก.แก้ไขอายุความ แต่ทำไม่ได้ เพราะอาจขัดรัฐธรรมนูญ” แสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความเห็นอกเห็นใจประชาชนที่เผชิญปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นบริเวณสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศ และไม่ได้ละเลยปัญหาดังกล่าว แม้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นตั้งแต่ 20 ปีก่อน

การใช้ประโยคแสดงเหตุและผล ดังตัวอย่างที่ 13 “ได้พิจารณาหน่วยงานแล้ว ว่าสามารถจะลงพื้นที่ได้ แต่ขอให้การต้อนรับเป็นไปอย่างเล็กน้อย ไม่มีพิธีรีตอง เพราะอาจจะเกิดการลำบากในการเดินทางที่จะต้องมารับ” จากตัวอย่างเป็นปริบทการเตรียมความพร้อมลงพื้นที่ช่วยเหลือประชาชนที่ประสบอุทกภัยในจังหวัดสุราษฎร์ธานีและจังหวัดนครศรีธรรมราช แสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความเข้าใจข้อติดขัดของประชาชนหากต้องต้อนรับตนเองในขณะที่สถานการณ์อุทกภัยยังไม่คลี่คลาย

ภาพตัวแทนผู้นำที่ใกล้ชิดประชาชน ถูกสื่อผ่านกลวิธีการใช้ทัศนภาวะ ดังตัวอย่างที่ 14 “มอบนโยบายบิ๊ก ป.ป.ส. พร้อมให้ทุกหน่วยร่วมกันแก้ไข เร่งคืนความสุขให้ประชาชน ตั้งเป้าสังคมต้องปลอดภัย... ย้ำผู้ว่าราชการจังหวัดต้องผนึกกำลังอย่างเต็มรูปแบบในการแก้ปัญหาระดับจังหวัดให้สัมฤทธิ์ผลโดยเร็ว” จากตัวอย่างเป็นปริบทการหารื้อระหว่างนางสาวแพทองธาร ชินวัตร และผู้นำของสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติดถึงการตั้งเป้าหมายแก้ปัญหาเสพติด แสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความตระหนักว่าปัญหาเสพติดเป็นปัญหาร้ายแรงที่ส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของประชาชน จึงต้องเร่งแก้ไขปัญหานี้ให้ได้โดยเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับกลวิธีการใช้อุปลักษณ์ ดังตัวอย่างที่ 19 “นายกรัฐมนตรี เร่งเครื่องแก้ปัญหาเสพติดให้เห็นผลเป็นรูปธรรม มอบนโยบายบิ๊ก ป.ป.ส. พร้อมให้ทุกหน่วยร่วมกันแก้ไข” จากตัวอย่างสะท้อนมโนอุปลักษณ์ [นายกรัฐมนตรี แพทองธาร ชินวัตร คือ ผู้ขับเคลื่อนยานพาหนะ] ถ้อยคำอุปลักษณ์ “เร่งเครื่อง” แสดงให้เห็นว่า ปัญหาเสพติดเป็นปัญหาเร่งด่วนต้องถูกแก้ไขโดยเร็วและให้เห็นผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรม

2.3 ผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศ

ภาพตัวแทนผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศ ถูกนำเสนอผ่านหลายวิธีทางภาษา ได้แก่ การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการพูด การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการกระทำ การใช้มูลบท การใช้สหบท การใช้อุปลักษณ์

การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการพูดสื่อความหมาย “หารือ” เป็นกลวิธีที่โดดเด่นในการนำเสนอภาพตัวแทนผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศ ดังตัวอย่างที่ 7 “นายกฯ หารือ สี่ จินผิงยืนยันสนับสนุนไทยในทุกมิติ เปิดการนำเข้าไทยเพิ่ม ยืนยันแผนค้าขายกับไทยปีหน้าแน่นอน” จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า นางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความพยายามพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศด้วยการ “หารือ” ร่วมกับนายสีจิ้นผิง ประธานาธิบดีของสาธารณรัฐประชาชนจีน การใช้ชนิดกระบวนการแสดงการพูดสื่อความหมาย “หารือ” ในบริบทปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อพิจารณาหาทางออกร่วมกับผู้นำต่างประเทศยังปรากฏอีกหลายครั้ง ดังตัวอย่างต่อไปนี้ “ด้านนายกรัฐมนตรี ลีคังโป๋ ขอบคุมนายกรัฐมนตรีให้การต้อนรับอย่างอบอุ่น ยินดีได้พบหารือร่วมกันอีกครั้ง” หรือในตัวอย่างต่อไปนี้ “นายกรัฐมนตรี ยังได้หารือทวิภาคีกับนายเนเรนทร โมที นายกรัฐมนตรีสาธารณรัฐอินเดีย กระชับความสัมพันธ์ระหว่างสองประเทศให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น” การหารือกับผู้นำจากต่างประเทศแสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความพยายามพัฒนาประเทศให้ดียิ่งขึ้นด้วยการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้นำต่างประเทศ ซึ่งอาจสร้างประโยชน์ทางการค้าให้กับประเทศในอนาคต

การใช้อุปลักษณ์เป็นกลวิธีที่โดดเด่นในการนำเสนอภาพตัวแทนด้านนี้ ดังตัวอย่างที่ 18 “ขอให้พี่น้องประชาชนมั่นใจค่ะว่า การทำงานของรัฐบาล เราดำเนินการด้วยความรักใคร่ รับผิดชอบทุกภาคส่วน และยึดประโยชน์ของป่

น้องประชาชนเป็นที่ตั้ง เพื่อขับเคลื่อนประเทศไทยของเราทุกคนค่ะ” จากตัวอย่างสะท้อนมโนอุปลักษณ์ [นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร คือ ผู้ขับเคลื่อนยานพาหนะ] ถ้อยคำอุปลักษณ์ “ขับเคลื่อน” เสมือนการพยายามพัฒนาประเทศให้ดีขึ้น โดยการพัฒนาประเทศของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร อยู่บนฐานความรัดกุม การรับฟัง และการยึดถือประโยชน์ของประชาชนเป็นที่ตั้ง ซึ่งอาจเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้ “การขับเคลื่อน” หรือการพัฒนาประเทศนั้น เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และตัวอย่างที่ 20 “นายกฯ มอบนโยบาย กอ.รมน. เน้นทำงานร่วมรัฐบาลดูแลความมั่นคง ปราบยาเสพติด แก้ปัญหาน้ำท่วม ฝุ่น PM2.5 ปราบอาชญากรรมออนไลน์” จากตัวอย่างสะท้อนมโนอุปลักษณ์ [นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร คือ แม่ทัพในสงคราม/ผู้นำในการต่อสู้] ถ้อยคำอุปลักษณ์ “ปราบ” แสดงให้เห็นว่า ปัญหาเสพติด และปัญหาอาชญากรรมออนไลน์เป็นข้าศึก/ศัตรู กล่าวคือ เป็นปัญหาสำคัญที่ต้องจัดการให้หมดไป

การใช้มูลบท ดังตัวอย่างที่ 15 “ในวันนี้ 30 บาทรักษาทุกที่ได้เชื่อมโยงข้อมูลสุขภาพของประชาชนแล้ว 100% ประชาชนทุกคนมี Health ID ประจำตัว ได้รับการรักษาพยาบาลที่สะดวกรวดเร็วขึ้น ไม่ต้องรอคิวตรวจนาน ที่โรงพยาบาลอีกต่อไป” แสดงให้เห็นว่า นางสาวแพทองธาร ชินวัตร มองเห็นปัญหาของโครงการ 30 บาทรักษาทุกโรค ซึ่งเกิดขึ้นในรัฐบาลของอดีตนายกรัฐมนตรีทักษิณ ชินวัตร ผู้เป็นบิดา จึงมีความประสงค์พัฒนาโครงการดังกล่าวให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นคือ ประชาชนสามารถเข้ารับการรักษาได้ทุกสถานพยาบาลใกล้ตน ด้วยการเชื่อมโยงข้อมูลสุขภาพของประชาชนทั้งหมดในรูปแบบ Health ID ประจำตัว ซึ่งจะส่งผลให้การบริการรักษาเกิดความรวดเร็วมากกว่าในอดีต ความพยายามสื่อสารการแก้ไขปัญหของโครงการในอดีตจึงช่วยต่อยอดภาพตัวแทนด้านนี้ให้กับนางสาวแพทองธาร ชินวัตร ยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับกลวิธีการใช้ชนิดกระบวนการแสดงการกระทำความหมาย “เปลี่ยนแปลง” ดังตัวอย่างที่ 3 “เราใช้เวลาประมาณ 2 ทศวรรษ เปลี่ยนจาก 30 บาทรักษาทุกโรคเมื่อ 22 ปีที่แล้วมาสู่การเป็น 30 บาทรักษาทุกโรคในวันนี้ซึ่งเป็นการ... เปลี่ยนผ่านระบบสุขภาพสู่ระบบดิจิทัล” แสดงให้เห็นชัดเจนว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความพยายามพัฒนาโครงการ 30 บาทรักษาทุกโรคให้ดียิ่งขึ้น โดยใช้เทคโนโลยีปัจจุบันเข้ามามีส่วนร่วมให้การพัฒนาดังกล่าวมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การใช้สมบท ดังตัวอย่างที่ 17 “สวนดุสิตโพลชี้ ดัชนีผลงานรัฐบาลพุ่งขึ้นภายใน 2 เดือน นายกฯ ขอขอบคุณประชาชนที่ให้ความไว้วางใจ พร้อมทำงานหนัก แก้ไขปัญหาประเทศอย่างต่อเนื่อง” จากตัวอย่าง เป็นการใช้ข้อมูลจากสวนดุสิตโพล ซึ่งเป็นโครงการสำรวจความคิดเห็นของประชาชน ดำเนินการโดยมหาวิทยาลัยสวนดุสิต เพื่อชี้ให้เห็นว่า รัฐบาลภายใต้การนำของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีความพยายามทำงานแก้ไขปัญหของประเทศอย่างเต็มที่แม้ผ่านเวลาการแต่งตั้งรัฐบาลมาได้เพียง 2 เดือน การใช้ข้อมูลจากสวนดุสิตโพลจึงทำหน้าที่ประกอบสร้างภาพตัวแทนการเป็นผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศให้กับนางสาวแพทองธาร ชินวัตร ได้อย่างชัดเจน

2.4 ผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย

ภาพตัวแทนผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย ถูกนำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาเพียง 1 กลวิธี ได้แก่ การใช้ชนิดกระบวนการ โดยแยกเป็นการใช้ชนิดกระบวนการแสดงความคิดและความรู้สึก และการใช้ชนิดกระบวนการแสดงสภาพ แม้ว่าภาพตัวแทนด้านนี้จะถูกนำเสนอผ่านเพียง 1 กลวิธี แต่ถือเป็นภาพตัวแทนที่สำคัญเนื่องจากเพื่อบุกแฟนเพจพรรคเพื่อไทย ใช้วิธีการนำคำกล่าวของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร มาเผยแพร่โดยตรง

การใช้ชนิดกระบวนการแสดงความคิดและความรู้สึก สื่อความหมาย “เชื่อ” ดังตัวอย่างที่ 8 “เมื่อเป็นนายกแล้ว จะไม่ข่มเหงใคร แต่พร้อมที่จะรับฟัง ให้ความเคารพ และให้เกียรติซึ่งกันและกัน เชื่อว่าหลักคิดตรงนี้จะทำให้ทุกอย่างเป็นไปอย่างราบรื่นและสมบูรณ์” จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร ได้แสดงมุมมองของตนเองต่ออำนาจของนายกรัฐมนตรี ซึ่งต้องใช้อย่างเหมาะสมต่อระบอบการปกครองประชาธิปไตยในปัจจุบัน กล่าวคือ การเป็นนายกรัฐมนตรีในสังคมประชาธิปไตยปัจจุบัน ต้องไม่ใช่อำนาจข่มเหงผู้อื่น และแม้ว่าตำแหน่งนี้

ถือเป็นหัวหน้าฝ่ายบริหารของประเทศ แต่ต้องรับฟังความเห็นของผู้อื่น ให้ความเคารพและให้เกียรติทุกฝ่าย ทั้งนี้ นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ไม่ได้ระบุว่ามีวิธีการใช้อำนาจของตนเองในฐานะนายกรัฐมนตรีนั้นจะใช้อย่างไร และใช้เพื่อสิ่งใด

จากตัวอย่างข้างต้นสอดคล้องกับการใช้ชนิดกระบวนการแสดงสภาพ ดังตัวอย่างที่ 10 “จะเป็นนายกา ที่ให้เกียรติ-ให้ความเคารพ ไม่ข่มเหงใคร ไม่ปิดกั้น วอนวิจารณ์ด้วยเหตุผล” จากตัวอย่าง นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ได้เน้นย้ำถึงบทบาทของตนเองในฐานะนายกรัฐมนตรีที่จะไม่ใช้อำนาจข่มเหงใคร หรือใช้อำนาจปิดกั้นความคิดเห็นของผู้ที่เห็นต่างจากตน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาพบว่า กลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนอกลวิธีทางภาษาที่ใช้นำเสนอภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย ปรากฏทั้งหมด 8 กลวิธี ได้แก่ 1) การใช้คำอ้างถึง 2) การใช้ชนิดกระบวนการ 3) การใช้ประโยคแสดงความขัดแย้ง 4) การใช้ประโยคแสดงเหตุและผล 5) การใช้ทัศนภาวะ 6) การใช้มูลบท 7) การใช้สัทบท และ 8) การใช้อุปลักษณ์ ทั้ง 8 กลวิธีดังกล่าว ได้นำเสนอภาพตัวแทนของ “นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร” เป็น 4 ภาพ ได้แก่ 1) ผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ 2) ผู้นำที่ใกล้ชิดประชาชน 3) ผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศ และ 4) ผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย กลวิธีทางภาษาที่โดดเด่นอย่างยิ่งในการนำเสนอภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยคือ การใช้ชนิดกระบวนการ ทั้งการใช้ชนิดกระบวนการแสดงการกระทำ แสดงการพูด แสดงความคิด ความรู้สึก และแสดงสภาพ

ภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ทั้ง 4 ภาพ ที่ถูกนำเสนอผ่านกลวิธีทางภาษาทั้ง 8 กลวิธี โดยเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยในลักษณะการเผยแพร่ข้อความบนเฟซบุ๊กแฟนเพจ ทั้งสิ้น 136 ข้อความ (โพสต์) เป็นภาพตัวแทนที่พึงประสงค์ทั้งสิ้น เนื่องด้วยนางสาวแพทองธาร ชินวัตร มีฐานะเป็นหัวหน้าพรรคเพื่อไทย และมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกลางเชื่อมระหว่างฐานเสียงเดิมและใหม่ของพรรคเพื่อไทยเข้าด้วยกัน เนื่องจากเป็นทั้งบุตรสาวและหลานสาวของอดีตนายกรัฐมนตรีประเทศไทยถึง 2 คน คือ นายทักษิณ ชินวัตร และนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร อาจถือได้ว่าภาพตัวแทนทั้ง 4 เป็นภาพตัวแทนสำคัญ มีความจำเป็นต้องสร้างขึ้นในช่วงต้นของการเปลี่ยนผ่านจากบุคคลที่พรรคการเมืองเสนอชื่อให้ประชาชนรับทราบว่าจะเป็นนายกรัฐมนตรีภายหลังการเลือกตั้งสู่การรับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทยอย่างเป็นทางการ

ในอดีตที่ผ่านมา เนตรนิภา ขาอ้าย (2556) ศึกษาเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์นักการเมืองสตรีในสื่อมวลชนกลุ่มประเทศอาเซียน: การวิเคราะห์วาทกรรมผ่านสื่อ” ผลการศึกษาพบว่า สื่อมวลชนมีส่วนสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ให้นายกรัฐมนตรียิ่งลักษณ์ ชินวัตร ดังนี้ ลักษณะของการเมือง ได้แก่ เป็นบุคคลสาธารณะที่เข้าถึงประชาชน เพื่อให้ทราบถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันอย่างแท้จริง เป็นผู้นำที่เน้นการประนีประนอม ไม่เด็ดขาดในการตัดสินใจ และการแสดงวิสัยทัศน์มักอ้างอิงจากบุคคลทางการเมืองคนอื่น ๆ โดยเฉพาะสมาชิกในครอบครัว และการเป็นผู้มีความรู้ทางด้านรัฐศาสตร์ซึ่งเป็นศาสตร์สำคัญในการบริหารประเทศ ส่วนลักษณะของความเป็นผู้หญิง ได้แก่ ลักษณะบทบาททางสังคม ซึ่งนายกรัฐมนตรียิ่งลักษณ์ ชินวัตร ได้ทำหน้าที่ในฐานะแม่ ภรรยา และบุตรสาว ได้อย่างครบถ้วน ส่วนลักษณะด้านการแต่งกายจะเน้นที่ความหลากหลาย มีความทันสมัยตามหลักสากล แสดงบุคลิกความเป็นผู้นำประเทศ และความเป็นมืออาชีพทางการเมือง นอกจากนี้ยังพบว่านายกรัฐมนตรียิ่งลักษณ์ ชินวัตร มีลักษณะเฉพาะโดดเด่นกว่านักการเมืองสตรีคนอื่นคือ การเป็นผู้นำด้านการแต่งกาย

ผลการศึกษาครั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เนตรนิภา ขาอ้าย (2556) เพียงภาพตัวแทนที่ 2 คือ ผู้นำที่ใกล้ชิดประชาชน แสดงให้เห็นว่า “ความใกล้ชิดประชาชน” คือวาทกรรมหลักของพรรคเพื่อไทย ซึ่งอาจเป็น

เครื่องมือสำคัญในการสร้างความนิยม ผ่านการแสดงออกถึงความเข้าใจความทุกข์หรือปัญหาของผู้คน อัตลักษณ์ของนายกรัฐมนตรียิ่งลักษณ์ ชินวัตร ไม่ปรากฏในลักษณะผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ ผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศ และผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย

ความแตกต่างเด่นชัดที่สุดคือ ในขณะที่สื่อมวลชนในอาเซียนให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ด้าน “ความเป็นผู้หญิง” ของนายกรัฐมนตรียิ่งลักษณ์ ชินวัตร ทั้งบทบาทแม่ ภรรยา และน้องสาว รวมถึงการเป็นผู้นำด้านการแต่งกาย แต่การศึกษาครั้งนี้ ภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ไม่ปรากฏในลักษณะความเป็นผู้หญิง แต่ปรากฏภาพผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ จะเห็นว่าเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทยอาจพยายามสร้างความชอบธรรมให้แก่นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ในฐานะนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทยด้วยความชอบธรรมเชิงระบบ เพื่อโต้แย้งเรื่องอายุที่ยังน้อยและการขาดประสบการณ์ทางการเมือง

ภายใต้บริบทการเมืองในปี พ.ศ. 2567 นายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร เผชิญสภาวะความย้อนแย้งเชิงอุดมการณ์ เนื่องจากเป็นตัวแทนจากขั้วตรงข้ามกับฝ่ายอนุรักษ์นิยม แต่กลับต้องเข้าสู่ตำแหน่งผ่านการร่วมมือกับกลุ่มอำนาจเดิม ภาพตัวแทนของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร จึงปรากฏภาพผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย เพื่อยืนยันความชอบธรรมในเชิงกติกาและหลักการพื้นฐาน ภาพตัวแทนดังกล่าวไม่ปรากฏในงานของเนตรนิภา ขาอ้าย (2556) ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สถานการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองประเทศไทยแบ่งเป็นสองขั้วอย่างชัดเจน ที่ส่งผลให้การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักการเมืองสตรีขณะนั้น มุ่งเน้นไปที่บทบาททางเพศและภาพลักษณ์ส่วนบุคคล มากกว่าการจัดการความขัดแย้งที่ซับซ้อนดังในบริบทของนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร

ภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ทั้ง 4 ภาพ ปรากฏขึ้นโดยมีหน้าที่เพื่อสร้างความชอบธรรมหรือการยืนยันความถูกต้องของการได้มาซึ่งตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทย ดังการปรากฏของภาพตัวแทนผู้นำที่ได้รับการยอมรับจากนานาชาติ และเป็นการสร้างความเชื่อมั่นให้กับประชาชนที่มีส่วนร่วมในการลงคะแนนเสียงเลือกตั้งสนับสนุนให้นางสาวแพทองธาร ชินวัตร ได้รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีว่า การตัดสินใจนั้นถูกต้องไม่ผิดพลาด รวมทั้งลดความกังวลให้กับประชาชนที่ไม่ได้ลงคะแนนเสียงสนับสนุน ดังการปรากฏของภาพตัวแทนผู้นำที่ใกล้ชิดประชาชน และภาพตัวแทนผู้นำที่มุ่งมั่นพัฒนาประเทศไปในทิศทางที่ดีขึ้น ทั้งนี้ สังคมไทยอาจอ่อนไหวต่อการใช้อำนาจของภาครัฐ ในประเด็นการใช้อำนาจเกินขอบเขตหรือการใช้อำนาจในทางมิชอบ จึงเกิดการปรากฏภาพตัวแทนผู้นำที่วางตนเหมาะสมในระบอบประชาธิปไตย

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษากับภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย เป็นการศึกษาเพียงช่วงต้นของการรับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทย ยังสามารถขยายเวลาในการศึกษาออกไปได้อีกแม้ใช้แหล่งข้อมูลเดียวกันคือเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย เนื่องจากสถานการณ์หรือปรากฏการณ์ทางสังคมในแต่ละช่วงเวลาอาจส่งผลต่อการเกิดขึ้น ลบเลือน แทนที่ ของภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร รวมทั้งยังสามารถศึกษาได้จากวาทกรรมอื่น ๆ อีกมาก เช่น วาทกรรมข่าวหนังสือพิมพ์ วาทกรรมข่าวออนไลน์ วาทกรรมการสัมภาษณ์ทางโทรทัศน์ ซึ่งจะให้เห็นภาพตัวแทนที่รอบด้าน และเห็นการต่อรองทางความหมายของภาพตัวแทนนายกรัฐมนตรีแพทองธาร ชินวัตร ได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ ไม่ว่านางสาวแพทองธาร ชินวัตร จะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ของประเทศไทยได้ครบวาระหรือไม่ ภาพตัวแทนของนางสาวแพทองธาร ชินวัตร ยังสามารถศึกษาได้อย่างละเอียด รอบด้าน ตามเวลาที่ดำรงตำแหน่ง ในฐานะนายกรัฐมนตรีสตรีคนที่ 2 ในประวัติศาสตร์การเมืองไทย

รายการอ้างอิง

- จันทิมา อังคพนิชกิจ. (2561). *การวิเคราะห์ข้อความ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2542). *วาทกรรมการพัฒนา: อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกสิทธิ์ และความเป็นอื่น*. กรุงเทพมหานคร: วิชาษา.
- ณัฐพร พานโพธิ์ทอง. (2556). *วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ตามแนวภาษาศาสตร์: แนวคิดและการนำมาศึกษา วาทกรรมในภาษาไทย. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- ธีระ บุชบกแก้ว. (2562). *ภาพตัวแทนผู้สูงอายุไทยที่สื่อผ่านกลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนตรนิภา ขาอ้าย. (2556). *การสร้างอัตลักษณ์นักการเมืองสตรีในสื่อมวลชนกลุ่มประเทศอาเซียน: การวิเคราะห์วาทกรรมสื่อ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท] มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พรรคเพื่อไทย. (2567). Facebook. <https://www.facebook.com/pheuthaiparty>.
- พิรงทอง งามสุด. (2556). *ทิศสื่อพินิจสังคม*. กรุงเทพมหานคร: โครงการจัดพิมพ์คปไฟ มูลนิธิเพื่อการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนา.
- ศศิพิมพ์ ภูระหงษ์. (2565). *ความสัมพันธ์ระหว่างกลวิธีทางภาษากับภาพตัวแทนเพศภาวะต่าง ๆ ในหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษา: การศึกษาตามแนววาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริพร รักดีผาสุข. (2565). *ความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอัตลักษณ์และแนวทางการนำมาศึกษาภาษาไทย. โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- สรिता ปัจจุสานนท์ และพัชรินทร์ เสือสวาท. (2567). *การศึกษาภาพตัวแทนเด็กดีในข่าวสังคมออนไลน์. การศึกษาและวิจัยพระพุทธศาสนา*. 10(1), 19-35.
- หทัยกาญจน์ ตรีสุวรรณ. (15 ธันวาคม 2567). *จักรวาลการเมืองชินวัตร คนรอบวงโคจรนายกฯ แพทองธาร*. BBC NEWS ไทย. <https://www.bbc.com/thai/articles/>
- วิเคราะห์เสียงสะท้อนจากชาวนเน็ต ต่อ “แพทองธาร” นายกรัฐมนตรีคนที่ 31*. (ม.ป.ป.). MCOT NEWS. <https://news1005.mcot.net/news/>
- Fairclough, N. (1995). *Media discourse*. Edward Arnold.
- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี
ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง
The Development of Critical Reading Among High School Students
in Non-Formal Education, Udon Thani, Using REAP Strategies
via Animation Mobile Learning

สุทธิวรรณ อินทะกนก¹
Suttiwan Inthakanog¹

Received: September 14, 2025

Revised: April 7, 2026

Accepted: April 9, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีดังกล่าว และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนจำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) บทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง 3) แบบทดสอบความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ 4) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t - test dependent sample, t - test one group sample) ตามเกณฑ์ร้อยละ 80 ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ หลังเรียน ($\bar{X}$ = 32.87, S.D. = 5.02) คิดเป็นร้อยละ 82.16 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 33.00, S.D. = 2.94) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 17.00, S.D. = 5.09) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = 0.42)

คำสำคัญ : การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ, กลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP), บทเรียนแอนิเมชัน, โมบายเลิร์นนิ่ง

Abstract

This experimental study aimed to: 1) develop the critical reading ability of high school students in non-formal education course, Udonthani, through REAP strategies with animation mobile learning lessons, 2) compare students' learning achievement before and after the learning activities, and 3) examine students' satisfaction with the lessons. The participants consisted of 30 students enrolled in the second semester of 2024 academic year, obtained through purposive sampling.

¹ สำนักวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (Office of General Education Udon Thani Rajabhat University)
E-mail: sanookisme7@udru.ac.th

Research instruments included: 1) lesson plans, 2) animation mobile learning lessons, 3) a critical reading ability test, 4) a learning achievement test, and 5) a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, paired-sample t-test, and one-sample t-test against the 80% criterion. The findings revealed that: 1) students' critical reading ability scores after instruction ($\bar{X}$ = 32.87, S.D. = 5.02) were equivalent to 82.16%, which exceeded the set criterion of 80%. 2) students' post-test achievement scores ($\bar{X}$ = 33.00, S.D. = 2.94) were significantly higher than their pre-test scores ($\bar{X}$ = 17.00, S.D. = 5.09) at the .05 level; and 3) students' overall satisfaction with the learning management was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.75, S.D. = 0.42). The study indicates that REAP strategies with animation mobile learning is an effective approach to promoting critical reading skills, improving learning achievement, and fostering high learner satisfaction.

Keywords: critical reading, REAP strategies, Animation, Mobile Learning

บทนำ

ภาษาไทยนับเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติและเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจระหว่างคนในสังคม ใช้ในการแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ ตลอดจนสะท้อนความคิดและวิถีชีวิตของคนในสังคม โดยพระราชบัญญัติด้านการศึกษาได้กำหนดให้สถานศึกษาและบุคคลกรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยสาระการเรียนรู้สำคัญประการหนึ่ง คือ สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ด้านการใช้ภาษาไทย และทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่านและทักษะการเขียน ในการเรียนภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้เรียนจึงต้องให้ความสำคัญกับการฝึกฝนและพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาไทยทั้ง 4 ด้าน ข้างต้น โดยยึดหลักบริหารจัดการที่เน้นคุณภาพ ประสิทธิภาพและความเสมอภาค ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาและยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามศักยภาพ ให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทักษะด้านคณิตศาสตร์ และทักษะด้านภาษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544)

อนึ่งสภาพสังคมสารสนเทศในปัจจุบัน ส่งผลให้ข้อมูลข่าวสาร การจัดการสาร ตลอดจนการเผยแพร่สารมีความสำคัญต่อคนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง การอ่านอย่างมีวิจารณญาณนั้นจึงมีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวันในหลายด้าน อาทิ ใช้แยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น ใช้ตัดสินใจและแก้ไขปัญหาอย่างมีเหตุผล ใช้พิจารณาความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสาร ใช้วิเคราะห์วัตถุประสงค์และเจตนาของผู้เขียน ใช้ป้องกันการตกเป็นเหยื่อของการหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ และรู้เท่าทันสื่อ ดังที่กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและได้กำหนดการอ่านไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1: การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับการอ่านอย่างมีวิจารณญาณไว้ว่า เข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามเชิงเหตุผล ลำดับเหตุการณ์ คาดคะเนเหตุการณ์ สรุปความรู้ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน เข้าใจความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน แสดงความคิดเห็นและโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ประเมินความถูกต้องของข้อมูลที่ใช้นับสนุนเรื่องที่อ่าน สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้ความคิดจากการอ่านมาพัฒนาตน พัฒนาการเรียนและพัฒนาความรู้ทางอาชีพ นำความรู้ ความคิดไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต มีมารยาทและนิสัยรักการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

อย่างไรก็ตามหากย้อนกลับไปดูข้อมูลผลจากการสอบโดยวัดจากคะแนน NT (National Test) ประจำปีการศึกษา 2565 พบว่า เด็กนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและทักษะการใช้ภาษาไทยอยู่ในระดับปานกลาง เฉลี่ยร้อยละ

55.86 ซึ่งผลดังกล่าวเป็นการสะท้อนปัญหาการจัดการศึกษาทั้งระบบ ตลอดจนข้อมูลผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 พบว่ารายวิชาภาษาไทย มีคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 46.40 คะแนน โดยคะแนนในสาระด้านการอ่าน มีคะแนนเฉลี่ย 38.40 อยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, ม.ป.ป.) เช่นเดียวกับข้อมูลการรายงานผลการประเมินระดับการรู้หนังสือของนักศึกษา กศน. ปีงบประมาณ 2562 จากสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ส่งเสริมและสนับสนุนการอ่านออกเขียนได้ให้แก่ประชาชนที่ไม่รู้หนังสือตลอดจนประชาชนทั่วไปที่สนใจเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า จำนวนนักศึกษา กศน. ระดับประถมศึกษา ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมินการอ่าน มีจำนวน 2,451 คน คิดเป็นร้อยละ 9.57 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมินการอ่าน มีจำนวน 3,748 คน คิดเป็นร้อยละ 2.37 และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมินการอ่าน มีจำนวน 2,690 คน คิดเป็นร้อยละ 1.29 (สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, 2562) โดยผลการสำรวจข้างต้นเป็นโจทย์ที่จำเป็นจะต้องนำไปปฏิรูปการศึกษาตั้งแต่กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนตลอดจนการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้และความสนใจของผู้เรียน โดยสภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยในปัจจุบันนั้น พบว่ามีหลายปัจจัยที่ทำให้การเรียนการสอนภาษาไทย ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ดังนี้ 1) สภาพปัญหาจากครูผู้สอน เช่น การวิเคราะห์หลักสูตรและตัวชี้วัด ความตระหนักในการจัดกิจกรรม กลวิธีการจัดการเรียนรู้การวัดและประเมินผลไม่หลากหลาย 2) สื่อและนวัตกรรมที่นำมาใช้ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน ขาดความทันสมัย เข้าถึงยาก 3) สภาพปัญหาจากผู้เรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีสภาพปัญหาด้านต่าง ๆ เช่น สภาพความพร้อมทางสังคม สภาพอารมณ์ 4) สภาพปัญหาจากหนังสือเรียน เช่น ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ความล้าสมัยของเนื้อหาบางเรื่อง (อรรถพงษ์ ผิวเหลืองและคณะ, 2563)

แม้ว่าการศึกษาปัจจุบันจะเต็มไปด้วยความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แต่การเผชิญสถานการณ์ปัญหาในยุคโควิด 19 ที่ผ่านมามีได้ส่งผลกระทบอย่างมหาศาลและความเปลี่ยนแปลงต่อการเรียนการสอนอย่างรวดเร็ว กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ได้กลายมาเป็นทางเลือกหลักของการเรียนการสอนในหลายพื้นที่ทั่วโลกซึ่งแต่ละประเทศต่างพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์ของตนเองออกมาในรูปแบบต่าง ๆ หรือไม่ก็นำโปรแกรมเดิมที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ การปรับรูปแบบการเรียนการสอนมาสู่ออนไลน์แบบฉับพลัน ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับโรงเรียนและนักเรียนที่อยู่ทั่วทุกมุมโลกจะสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็วต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวผลกระทบที่ตามมาจึงมีความหลากหลายและซับซ้อน อาทิ ปัญหาด้านบทบาทของครูกับนักเรียน ปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ปัญหาด้านการกำหนดเนื้อหาในการเรียนและการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ปัญหาด้านการสร้างนวัตกรรมสื่อการเรียนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทผู้เรียน ตลอดจนปัญหาความเหลื่อมล้ำของการเรียนในระบบและนอกระบบที่ไม่สามารถทำให้นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงการเรียนออนไลน์ได้อย่างเท่าเทียมจากสภาพปัญหาการเรียนการสอนทั้งด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณตลอดจนปัญหาด้านสื่อและเทคโนโลยีด้านการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจศึกษาการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ซึ่งกลวิธีดังกล่าวอาจเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาและสามารถพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับ Albee (2000) ได้อธิบายข้อดีของการนำกลวิธี REAP ไว้หลายประการ อาทิ พัฒนาระดับความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น พัฒนาความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ เพิ่มคะแนนในการทำแบบทดสอบ และพัฒนาวิธีการสร้างทักษะที่จำเป็นต่อความต้องการของมนุษย์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียน แอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง

สมมติฐานการวิจัย

1. หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่งแล้ว นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี มีความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณผ่านตามเกณฑ์ร้อยละ 80.00
2. หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่งแล้ว นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) หลักสูตรสาระความรู้พื้นฐาน รายวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หลักสูตรการศึกษานอกระบบระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2) แนวคิดเรื่องการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ 3) กลวิธีอาร์ อี เอ พี 4) แนวคิดเรื่องการออกแบบบทเรียนแอนิเมชัน 5) แนวคิดเรื่องโมบายเลิร์นนิ่ง และ 6) ทฤษฎีความพึงพอใจ

1. หลักสูตรสาระความรู้พื้นฐานรายวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หลักสูตรการศึกษานอกระบบระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การศึกษานอกโรงเรียน (2554) ได้กล่าวถึงสาระการอ่านไว้ว่าการอ่านเป็นการแปลความหมายของตัวอักษรออกมาเป็นความคิดและนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา และสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน โดยมีผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ผู้เรียนสามารถ 1) จบใจความสรุปความ ตีความ แปลความและขยายความเรื่องที่อ่าน 2) วิเคราะห์วิจารณ์ความสมเหตุสมผล ความเป็นไปได้และลำดับความคิดของเรื่องที่อ่านได้ 3) เข้าใจความหมายของภาษาถิ่น สำนวน สุภาษิตในวรรณกรรมท้องถิ่น 4) เลือกอ่านหนังสือจากแหล่งความรู้เป็นผู้มีมารยาทในการอ่านและรักการอ่าน

2. แนวคิดเรื่องการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ

เฮอร์ เนียมน้อย (2550) การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ สรุปไว้ว่า การอ่านที่ผู้อ่านใช้ความคิดพิจารณาสิ่งที่อ่านอย่างรอบคอบ ถี่ถ้วน มีเหตุผล เพื่อวิเคราะห์หาคำตอบ สรุปสาระสำคัญทั้งเข้าใจความหมายโดยนัยของถ้อยคำอารมณ์ จุดประสงค์ของผู้เขียน สามารถแยกแยะข้อเท็จจริงข้อคิดเห็น และประเมินคุณค่าของสิ่งที่อ่านได้อย่างถูกต้องเที่ยงธรรม นอกจากนี้ ดนยา วงศ์ระชัย (2542) ได้เสนอหลักในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณไว้ ดังนี้ 1) พิจารณาความถูกต้องของภาษาที่อ่านในด้านความหมาย การวางตำแหน่งคำ การเว้นวรรคตอน ซึ่งความผิดพลาดดังกล่าวอาจทำให้การสื่อความหมายของสารนั้นผิดพลาดไป 2) พิจารณาความต่อเนื่องของประโยคว่ามีเหตุผลหรือไม่ โดยอาศัยความรู้ด้านตรรกวิทยาเข้ามาประกอบซึ่งข้อความจากสารนั้นไม่ควรขัดแย้งกัน ตลอดจนการเรียงลำดับควรมีความถูกต้อง

ชัดเจน 3) พิจารณาความต่อเนื่องของเรื่องราวระหว่างใจความสำคัญและพลความตลอดจนส่วนประกอบอื่น ๆ ว่ากลมกลืนหรือไม่ 4) แยกข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้แต่ง 5) พิจารณาความสัมพันธ์ของหลักการและตัวอย่างที่นำมาประกอบ 6) วิเคราะห์ความคิดของผู้เขียนกับความคิดเห็นส่วนตัวของผู้อ่าน

3. กลวิธีอาร์ อี เอ พี

Manzo, A, Manzo, U , Albee (2002) อธิบายขั้นตอนของกลวิธี REAP สรุปได้ดังนี้ ขั้นที่ 1 Read อ่านบทความ การอ่านจับใจความสำคัญ ขั้นนี้ครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนอ่านหรือฟังบทความ โดยมีครูกระตุ้นให้นักเรียนได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยครูบันทึก การอภิปรายและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของนักเรียนเป็นการสร้างบรรยากาศการอ่าน ขั้นที่ 2 Encode การใช้ภาษาหรือรูปแบบเฉพาะตัวถ่ายทอดผลการอ่านของตนเอง การใช้ภาษาของตนเองเพื่อบันทึกผลของการอ่านเบื้องต้น คือ ผู้เรียนได้แสดงความรู้สึกเกี่ยวกับบทอ่านเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงผลการอ่าน แสดงความคิดเห็นและตีความ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์ใจความสำคัญและผู้เรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อบทอ่านอย่างไร ขั้นที่ 3 Annotate การเขียนนำเสนอผลการอ่านในรูปแบบต่าง ๆ เป็นศูนย์กลางของกลวิธี REAP ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการเขียนที่สร้างขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ต่าง ๆ ในการเขียนเชื่อมโยง ผู้อ่านจะต้องแยกแยะและสังเคราะห์แนวคิดที่ผู้แต่งนำเสนอ และถ่ายทอดแนวคิดเหล่านี้โดยใช้คำพูดของตนเอง และให้ตกผลึกเป็นผลลัพธ์ในการเขียน และขั้นที่ 4 Ponder คิดพิจารณาผลการอ่าน การพิจารณาและสะท้อนผลการอ่าน การอภิปรายและเปรียบเทียบการเชื่อมโยงข้อมูลแล้วเรียบเรียงเป็นงานเขียน ครูให้นักเรียนฝึกเขียนแสดงความคิดเห็นและเขียนวิพากษ์วิจารณ์อย่างต่อเนื่อง

4. แนวคิดเรื่องการออกแบบบทเรียนแอนิเมชัน

ธรรมปพน สีสานวณิช (2550) กล่าวถึงกระบวนการผลิตแอนิเมชันไว้อย่างเป็นขั้นตอน โดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วงใหญ่ ๆ ดังนี้ 1) Pre-Production ขั้นตอนนี้จะอยู่ในช่วงของการเตรียมงาน เช่น การคิด (Concept) การเขียนเนื้อเรื่อง (Development) การเขียนต้นฉบับ (Script) รวมไปถึงการวาด Storyboard ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เป็นการกำหนดทิศทางของแผนงานทั้งหมด 2) Production ขั้นตอนการผลิต เช่น การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background) และแอนิเมทตัวละครตาม Storyboard ที่วาดขึ้นลำดับขั้น และ 3) Post-Production คือ ขั้นตอนการเก็บงาน เช่น การตัดต่อ รวบรวมคลิปแอนิเมชันเข้าด้วยกัน ใส่เสียงและปรับสี (Editing) การออกแบบไตเติล การให้เครดิตผู้จัดทำ การเลือกสื่อบันทึกและรูปแบบการบันทึกให้เหมาะสมกับเครื่องเล่น ฟอแมตที่ใช้ในการบันทึกเป็นชนิดไหน แล้วทดสอบผลที่ได้จากการบันทึกก่อนนำไปเผยแพร่อีกครั้งหนึ่ง สรุปได้ว่า บทเรียนแอนิเมชันคือ บทเรียนในรูปแบบการสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบกับการนำเสนอข้อความ ภาพนิ่ง เสียงเพลง และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้มองเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน ซึ่งในบริบทนี้ผู้วิจัยจัดทำในรูปแบบบทเรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

5. แนวคิดเรื่องโมบายเลิร์นนิ่ง

โมบายเลิร์นนิ่งเป็นการเรียนรู้โดยใช้อุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่หรือคอมพิวเตอร์แบบพกพา ที่เชื่อมต่อจากโครงข่ายแม่ข่ายผ่านจุดเชื่อมต่อแบบไร้สายในเวลาจริง ณ สถานที่ใดหรือเวลาไหนก็ได้สามารถปฏิสัมพันธ์ หรือโต้ตอบกับโทรศัพท์เคลื่อนที่หรือคอมพิวเตอร์และพกพาเครื่องอื่น เช่น Notebook Computers, Tablet PC, Personal Digital Assistant (PDA), Cellular Phones, Smart Phones โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Bluetooth, (GSM), (WAP), (GPRS) จากคุณลักษณะของโมบายเลิร์นนิ่งถือได้ว่ารูปแบบการเรียนรู้แบบโมบายเลิร์นนิ่ง สอดคล้องพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 มาตรา 15 ที่ได้กำหนดรูปแบบของการศึกษาไว้ คือการศึกษาในระบบ (Formal Education) การศึกษานอกระบบโรงเรียน (Non-formal Education) และการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal Education) ซึ่งโมบายเลิร์นนิ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนที่ช่วยให้การศึกษาเข้าถึงประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะช่วยพัฒนาคนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาตนให้ทันกับสังคมในยุคปัจจุบัน (ปวีณา ใจดี, 2555 อ้างถึงใน ต้นตระกูล ภัทรพล, 2561) สรุปได้ว่า โมบาย

เลิร์นนิ่งเป็นการเรียนการสอน หรือบทเรียนสำเร็จรูป (Instructional Package) ที่มีสื่อทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่นำเสนอผ่านอุปกรณ์พกพา หรือคอมพิวเตอร์แบบพกพา โดยใช้เทคโนโลยีเครือข่ายโทรศัพท์ไร้สายที่สามารถเชื่อมต่อจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนผ่านอุปกรณ์พกพาที่หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต เป็นต้น นับว่าเป็นอุปกรณ์พกพาที่เป็นที่นิยมสุดในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นส่วนสนับสนุนการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ทุกเวลา ทุกโอกาส ด้วยการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

6. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ หมายถึง ผลที่ได้จากการที่บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมในสิ่งนั้น ทักษะจิตด้านบวกจะแสดงให้เห็นเป็นสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น และทักษะจิตด้านลบจะแสดงให้เห็นสภาพความไม่พึงพอใจนั่นเอง (Vroom, 1964 อ้างถึงใน ทิพย์สุดา ไพรงาม, 2565)

สก็อต (Scott, 1967) กล่าวถึง การสร้างเครื่องมือวัดความพึงพอใจว่า จำเป็นจะต้องศึกษาถึงลักษณะของความพึงพอใจ ดังนี้ 1) ทิศทางของความพึงพอใจ มี 2 ทิศทาง คือ ความพึงพอใจเชิงนิมิต หรือ ความพึงพอใจทางบวก (Positive) และความพึงพอใจเชิงนิเสธ หรือความพึงพอใจทางลบ 2) ระดับของความพึงพอใจ หมายถึง การที่บุคคลแสดงความรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นอาจมีความรู้สึกเพียงผิวเผินเล็กน้อย หรือลุ่มลึก ความพึงพอใจระดับผิวเผินจะไม่มี ความคงที่เปลี่ยนแปลงง่าย ส่วนความพึงพอใจระดับลุ่มลึกจะคงทนถาวรและเปลี่ยนแปลงยาก 3) ความเข้มของความพึงพอใจ หมายถึง ปริมาณของความรู้สึก หรือมีความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งจะปรากฏในรูปของความรู้สึกต่อสิ่งนั้นมากน้อยเพียงใด การวัดความพึงพอใจนั้นได้นักจิตวิทยาสร้างมาตรวัดไว้หลายรูปแบบที่นิยมแพร่หลาย ได้แก่ มาตรวัดเจตคติตามวิธีของลิเคิท์ (Likert Scale) มาตรวัดเจตคติตามวิธีของเทอสโตน (Thustone Scale) มาตรวัดเจตคติตามวิธีของออสกู๊ด (Osgood's Scale) และมาตรวัดความพึงพอใจตามวิธีของกัตต์แมน (Guttman Scale) กล่าวโดยสรุป การใช้เครื่องมือวัดความพึงพอใจนั้นจะต้องศึกษาถึงลักษณะของความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ คือ ศึกษาทิศทางความพึงพอใจ ศึกษาระดับของความพึงพอใจและศึกษาความเข้มของความพึงพอใจ แล้วจึงเลือกเครื่องมือหรือมาตรวัดความพึงพอใจตามความเหมาะสม

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ด้วยขั้นตอนการออกแบบ การพัฒนา การทดลองใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลและการประเมินผลการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี จำนวน 30 คน จำนวน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี เน้นการพัฒนาศักยภาพการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 4 แผน

2.2 บทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ จำนวน 4 ตอน

2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2.4 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2.5 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้จากหลักสูตรสาระความรู้พื้นฐานรายวิชา ภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หลักสูตรการศึกษานอกระบบระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน วิเคราะห์หลักสูตร กลุ่มสาระการเรียนรู้และเลือกเนื้อหาที่นำมาใช้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ จำนวน 4 แผน จำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวม 10 ชั่วโมง ร่างและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ นำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.2 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี REAP เพื่อใช้ในการจัดทำบทเรียน แอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ โดยออกแบบบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ โดยแบ่ง ออกเป็น 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 โจอินเทรนด์ กับ R บนโซเซียลมีเดีย ตอนที่ 2 โจอินเทรนด์ กับ E บนไลน์แอปพลิเคชัน ตอนที่ 3 โจอินเทรนด์ กับ A บนชอปปิงแพลตฟอร์มและตอนที่ 4 โจอินเทรนด์ กับ P บนอีเมลเกซีน จัดทำ Story Board จำนวน 4 ตอนและจัดทำต้นแบบบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ นำบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมการศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพของ บทเรียน นำบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองสอนกับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่างแล้วแก้ไขบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจัดทำ บทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ชุด โจอินเทรนด์ ไว้ใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3 ศึกษาเอกสารวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี สร้างแบบทดสอบ นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 ท่าน ด้านนวัตกรรมการศึกษา จำนวน 2 ท่าน และด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพและนำแบบทดสอบที่ผ่านการ พิจารณาดังกล่าวไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน นำข้อมูลมาคำนวณหาคุณภาพ ของเครื่องมือ และเลือกแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 ศึกษาเอกสารวิธีการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำแบบทดสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 ท่าน ด้านนวัตกรรมการศึกษา จำนวน 2 ท่าน และ ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพ นำแบบทดสอบที่ผ่านการพิจารณาดังกล่าวไป ทดลองใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน นำข้อมูลมาคำนวณหาคุณภาพของเครื่องมือ เลือก แบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.5 ศึกษาและออกแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง นำแบบสอบถามที่ คัดเลือกเอาไว้มาจัดทำเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจ นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปใช้กับผู้เรียนที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษา

1. ผลการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 1 แสดงผลความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง จำนวน 30 คน

จำนวน				คะแนน		
คน	เต็ม	สูงสุด	ต่ำสุด	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
30	40	38	23	32.87	5.02	82.16

เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง จำนวน 30 คน โดยกำหนดเกณฑ์ให้มีค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ร้อยละ 80.00 พบว่านักเรียนมีคะแนนความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณเฉลี่ย 32.87 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.16 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 แสดงผลความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณจำแนกรายด้าน

ความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ
1.ความสามารถการอ่านอย่างมีวิจารณญาณด้านการจับใจความ	9.30	1.02	93.00
2.ความสามารถการอ่านอย่างมีวิจารณญาณด้านการสรุปอ้างอิง	8.77	4.02	87.70
3.ความสามารถการอ่านอย่างมีวิจารณญาณด้านการแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น	7.70	2.02	77.00
4.ความสามารถการอ่านอย่างมีวิจารณญาณด้านการวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของผู้เขียน	7.10	3.02	71.00

เมื่อพิจารณาผลความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณจำแนกรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณจำแนกรายด้าน เรียงลำดับจากด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดไปหาต่ำสุด ได้แก่ ด้านการจับใจความ มีคะแนนเฉลี่ย 9.30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93.00 ด้านการสรุปอ้างอิง มีคะแนนเฉลี่ย 8.77 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.70 ด้านการแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น มีคะแนนเฉลี่ย 7.70 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.00 และด้านการวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของผู้เขียน มีคะแนนเฉลี่ย 7.10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.00 ตามลำดับ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง จำนวน 30 คน

ตารางที่ 3 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตร การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบาย เลิร์นนิ่ง จำนวน 30 คน

ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	n	$\bar{x}$	ร้อยละ	S.D.	t	Sig 1
ก่อนเรียน	30	17.00	42.50	5.099	27.809 **	0.000
หลังเรียน	30	33.00	82.50	2.948		

หมายเหตุ* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตร การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบาย เลิร์นนิ่ง พบว่า การทดสอบคะแนนของผู้เรียน มีคะแนนก่อนเรียน เฉลี่ยเท่ากับ 17.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 42.50 และมีคะแนนหลังเรียน เฉลี่ยเท่ากับ 33.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 82.50 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนสอบทั้งสอง ครั้ง พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาคำความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง

ตารางที่ 4 แสดงผลการศึกษาคำความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึง พอใจ
ด้านกิจกรรม			
1. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.77	0.43	มากที่สุด
2. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิด	4.67	0.48	มากที่สุด
3. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ	4.80	0.41	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	4.87	0.35	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน	4.57	0.53	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมรวม	4.74	0.44	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนการสอน			
1. อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.77	0.43	มากที่สุด
2. ภาพและเนื้อหาสอดคล้องกับบทเรียน	4.87	0.35	มากที่สุด
3. ภาพมีความสวยงาม น่าสนใจ	4.93	0.25	มากที่สุด
4. ตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย ไม่สับสน	4.60	0.50	มากที่สุด
5. มีความสะดวกในการเรียน	4.87	0.35	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนการสอนรวม	4.82	0.36	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	4.73	0.45	มากที่สุด
2. การจัดการเรียนรู้ทำให้จำเนื้อหาได้นาน	4.57	0.53	มากที่สุด

3. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้	4.77	0.43	มากที่สุด
4. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ	4.80	0.41	มากที่สุด
5. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนคิดโดยใช้เหตุผล	4.73	0.45	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับรวม	4.72	0.45	มากที่สุด
รวม	4.75	0.42	มากที่สุด

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.42) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง ทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยได้ดังนี้ ด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.36) ด้านกิจกรรม ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.44) และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง จำนวน 30 คน เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 80
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง สามารถอภิปรายผลได้ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 80 เมื่อพิจารณาผลคะแนนความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 82.50 คิดเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 32.87$) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการสอนอ่านอย่างมีวิจารณญาณด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลวิธี REAP เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นพัฒนาความสามารถของผู้เรียนทั้งในด้านการอ่าน การคิดและการเขียนควบคู่กัน ทำให้นักเรียนมีวิธีการที่หลากหลายและมีความสามารถในการวิพากษ์หรือเชื่อมโยงจากสิ่งที่นักเรียนได้อ่าน โดยประเภทของการเชื่อมโยงนั้นมีตั้งแต่การสรุปธรรมดาไปจนถึงการโต้ตอบอย่างมีวิจารณญาณและวิพากษ์วิจารณ์ในระดับสูง ซึ่งการใช้ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ร่วมกับการใช้ทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการสอนที่มีระเบียบแบบแผนนั้นสามารถสร้างผลลัพธ์ให้เกิดการพัฒนาความรู้ด้านข้อมูล ด้านการอ่าน ด้านการเขียน ด้านการคิด ตลอดจน

การพัฒนาด้านคำศัพท์ที่เพิ่มขึ้นและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่ดีขึ้นอีกด้วย สอดคล้องกับความคิดของ Eanet and Manzo (1976) ซึ่งกล่าวไว้ว่า กลวิธี REAP เป็นกลวิธีที่สนับสนุนและส่งเสริมการอ่านที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องที่อ่านและวิเคราะห์สาระสำคัญของเรื่องได้ ผ่านกระบวนการคิดและการเขียนเพื่อเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้ โดยหลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนด้วยโดยกลวิธีอาร์ อี เอ พี มี 4 ขั้นตอน คือ 1) นักเรียนต้องเข้าใจความหมายของการคิดอย่างสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อใช้สำหรับการอ่านอย่างมีวิจารณญาณได้ 2) นักเรียนต้องมีสภาพแวดล้อมในห้องเรียนต้องปลอดภัยและมั่นคงเพื่อจะสนับสนุนให้เกิดการคิดอย่างสร้างสรรค์ 3) นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันจากบทความที่อ่านในห้องเรียนได้ทำให้เกิดความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ 4) นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นทางด้านความคิดที่เพิ่มมากขึ้นเพื่อจะเข้าสู่ระดับสูงขึ้นโดยการเขียนด้วยการใช้คำพูดของตนเอง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ตามกลวิธี REAP โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้น ได้แก่ 1) R-Read การอ่านข้อความจากข้อความหรือเรื่องราว คือ การอ่านข้อความที่กำหนดให้เพื่อทำความเข้าใจความหมายของคำศัพท์ คำนายก และจับใจความสำคัญจากเรื่องราวที่อ่าน ด้วยการกำหนดเนื้อหาบทอ่านที่ผู้วิจัยเลือกให้ผู้เรียนเป็นการอ่านข่าวสารบนสื่อออนไลน์ 2) E-Encode การสรุปเรื่องราวที่อ่านหรือสรุปใจความสำคัญข้อความหรือเรื่องราวที่อ่านได้ ตลอดจนตอบคำถามได้ว่าสิ่งใดคือใจความสำคัญและใจความรองได้ถูกต้อง ในขั้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดบทอ่านที่เกี่ยวกับสารหรือข้อความบนไลน์แอปพลิเคชัน 3) A-Annotate การเขียนอธิบาย คือ การนำใจความสำคัญที่บันทึกได้มาเขียนอธิบาย เช่น การเขียนแผนผังความคิด ซึ่งเป็นการบันทึกข้อความที่แสดงถึงใจความสำคัญที่ได้จากข้อความหรือเรื่องราวที่อ่าน โดยเรียบเรียงสิ่งที่ได้รับจากการอ่านมาสรุปเป็นภาษาของตนเอง ซึ่งในส่วนนี้ได้กำหนดบทอ่านจากบทความจากสื่ออีแมกซีนซึ่งเป็นออนไลน์ และ 4) P-Ponder การพิจารณาไตร่ตรอง คือ การนำสิ่งที่ได้จากการอ่านมาวิเคราะห์ อาทิ การแยกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน ประเมินคุณค่าสารจากเรื่องที่อ่าน แล้วนำมาแลกเปลี่ยนและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ซึ่งในขั้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดบทอ่านเกี่ยวกับสารในโฆษณาออนไลน์ให้แก่ผู้เรียน โดยบทอ่านที่กำหนดนั้นเหมาะสมกับวัยและอยู่ในความสนใจของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ กมลพัทธ์ โพธิ์ทอง (2554) ได้นำเสนอผลของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้กลวิธีอาร์ อี เอ พี ที่มีต่อความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการเขียนเรียงความของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผลจากการทำใบงานในแต่ละขั้นด้วยกลวิธี REAP นั้น พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ อาทิ การจับใจความสำคัญจากใบงานที่กำหนดเนื้อหาเป็นบทละคร การอ่านประเมินค่าและสังเคราะห์สารจากเรื่องที่อ่านด้วยใบงานที่กำหนดเนื้อหาจากโฆษณาและวรรณกรรม ซึ่งผลความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากที่กล่าวมาข้างต้นการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธี REAP ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาศักยภาพด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษาของระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี โดยใช้การจัดการเรียนรู้ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เป็นผลที่สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ พิจารณาได้ว่าอาจเป็นผลมาจากสาเหตุหลายประการ ประการแรก ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกลวิธี REAP นั้น มีข้อดีอย่างหลากหลาย เช่น เมื่อผู้เรียนได้เข้าสู่บทเรียนและได้อ่านเรื่องราวที่กำหนดให้ ผู้เรียนเกิดการกระตือรือร้นในด้านความคิดด้วยการพยายามหาความหมายของคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ปรากฏ หาใจความและสรุปใจความสำคัญของเรื่องราวเหล่านั้น ตลอดจนพยายามเชื่อมโยงเรื่องราว แยกแยะ ประเมินค่าและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สอดคล้องกับ Albee (2000) ซึ่งได้อธิบายข้อดีของการนำกลวิธี REAP มาเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณตลอดจนการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้ กลวิธีอาร์ อี เอ พี มีข้อดีสำหรับผู้เรียนหลายประการ ได้แก่ 1) ช่วยเพิ่มและพัฒนาในระดับความคิดอย่างสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น 2) เพิ่มและพัฒนาความสามารถในการอ่านอย่าง

มีวิจารณ์ญาณ 3) เพิ่มและพัฒนาความสามารถในการเขียน 4) เพิ่มและพัฒนาความรู้เกี่ยวกับบทความ 5) เพิ่มคะแนนในการทำแบบทดสอบ 6) เพิ่มและพัฒนาวิธีการสร้างทักษะที่จำเป็นต่อความต้องการของมนุษย์ ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐพร สายกฤษณะ (2563) ที่ได้นำกลวิธี REAP ไปใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านวิเคราะห์และการเขียนสรุปความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลวิธี REAP ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลวิธี REAP หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีดังกล่าวทำให้นักเรียนมีความสนใจในการอ่านมากขึ้นและสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งในแต่ละขั้นตอนมีส่วนช่วยในการพัฒนาความสามารถในการอ่านและการเขียนของนักเรียน เมื่อผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลวิธี REAP ตามลำดับขั้นตอน จึงทำให้นักเรียนมีขั้นตอนการอ่านที่เป็นระบบมากขึ้น ส่งผลให้นักเรียนสามารถอ่านบทความต่าง ๆ ได้ดี เกิดความเข้าใจและมีความสนใจในการอ่านเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น กลวิธี REAP จึงมีส่วนช่วยในการพัฒนาความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดียิ่งขึ้น

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้การอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณ ด้วยกลวิธี อาร์ อี เอ พี ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในด้านสื่อการเรียนการสอนมากที่สุด ลำดับต่อมาคือด้านประโยชน์ที่ได้รับและด้านกิจกรรมเป็นลำดับสุดท้าย อาจเป็นเพราะบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่งซึ่งจัดทำในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ชุด โจอินเทรนต์ โดยออกแบบบทเรียนด้วยการแบ่งออกเป็น 4 ตอน เพื่อใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนนั้น มีเนื้อหาและการนำเสนอที่น่าสนใจ เป็นต้นว่า มีภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว มีเสียงประกอบ มีตัวหนังสือประกอบ และมีสีสันน่าสนใจ เหมาะกับวัยของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของทิพย์สุตา ไพรงาม (2565) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชันโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผลการวิจัยพบว่าโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.14) ทั้งนี้เพราะการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นที่น่าสนใจ ถูกออกแบบบทเรียนมาให้เหมาะกับวัยของนักเรียน เป็นลักษณะการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ สามารถเรียนได้อย่างอิสระ เรียนได้ตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน อีกทั้งชุดการเรียนรู้มีสื่อลูกเล่นที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและรู้สึกเพลิดเพลินสนใจในการเรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไชรยา พิงญาติ และคณะ (2564) เรื่องการสร้างบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อินเทอร์เน็ต ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่าบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ นั้นมีค่าประสิทธิภาพแบบกลุ่มย่อยเท่ากับ 86.67/88.33 แปลว่าบทเรียนการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อินเทอร์เน็ต ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีผลช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และสามารถเป็นแนวทางในการสร้างบทเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นต้นว่าการออกแบบทางด้าน ภาพ ภาษา ที่ผู้เรียนสามารถเรียกดูเนื้อหาตามความสะดวกของผู้เรียน โดยมีการนำเสนอเนื้อหาจากสื่อประสม เพื่อช่วยในการประมวลผลสารสนเทศของผู้เรียน ทั้งยังทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น รวมไปถึงมีการพัฒนาการเรียนเพิ่มขึ้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำกลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายรายวิชาและทุกระดับชั้น ด้วยการปรับเนื้อหาและการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณให้เหมาะสมกับลักษณะและระดับของผู้เรียน

2. สามารถออกแบบหรือเพิ่มเนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้องกับการใช้กลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ในการพัฒนาความสามารถทางภาษาไทยในด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถด้านการฟัง ความสามารถด้านการเขียน เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจาก กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 และงานวิจัยนี้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์เลขที่การรับรอง อว 0622.7/078

รายการอ้างอิง

- กมลพัทธ์ โพธิ์ทอง. (2554). ผลของการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้กลวิธีอาร์ อี เอ พี ที่มีต่อความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- การศึกษานอกโรงเรียน, กระทรวงศึกษาธิการ. (2554). ชุดการเรียนรู้การสอนสาระความรู้พื้นฐานรายวิชาภาษาไทย (พท31001) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หมวดวิชาภาษาไทย. โรงพิมพ์องค์การค้ำของคุรุสภา.
- ณัฐพร สายกฤษณะ. (2563). การพัฒนาความสามารถในการอ่านวิเคราะห์และการเขียนสรุปความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลวิธี REAP ร่วมกับเทคนิคการใช้ผังกราฟิก. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดนยา วงศ์ณะชัย. (2542). การอ่านเพื่อชีวิต. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- ตันตระกูล ภัทรพล. (2561). ผลการเรียนรู้ด้วยบทเรียนเอ็ม-เลิร์นนิง (M-learning) บนอุปกรณ์พกพา: เรื่อง สถิติสำหรับวิทยาศาสตร์สุขภาพสำหรับนักศึกษา คณะพยาบาลศาสตร์ชั้นปีที่ 1. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ทิพย์สุดา ไพรงาม. (2565). การพัฒนาบทเรียนการตูนแอนิเมชันโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธรรมปณ ลีอานวยโชค. (2550). INTRO to ANIMATION. ฐานบุ๊คส์.
- ไศรยา พิงญาติ, ยศระวี วายทองคำ, และ สุพจน์ อิงอาจ. (2564). บทเรียนการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง อินเทอร์เน็ต ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารรวมคำแหง. 4(3), 56-59.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). ค่าสถิติพื้นฐานผลการทดสอบ O-NET ม. 6 ปีการศึกษา 2561-2564. <https://www.niets.or.th/th/content/uploads/editor/files/Download/IT-16-20-ONET-M6-STATS%20by%20CONTENT.xlsx>
- สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. (2562). รายงานการประเมินระดับการรู้หนังสือของนักศึกษา กศน. ปีงบประมาณ 2562 [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- อรรถพงษ์ ผิวเหลียง, บัญชา เกียรติจรัสพันธุ์, และณัฐกิตติ์ สิริวัฒนาทากุล. (2563). สภาพการจัดการเรียนรู้ของครูภาษาไทย: แนวทางในการแก้ปัญหา. วารสารศึกษาศาสตร์ มจร. 8(2), 10
- เอมอร เนียมน้อย. (2550). การพัฒนาการอ่านอย่างมีวิจารณญาณด้วยวิธี SQ3R. สุวีริยาสาส์น.

- Albee, J.A. (2000). *The effect of Read-Encode-Annotate-Ponder annotation exchange (REAP AnX) on the complex thinking of undergraduate student in children 's literature courses*. (Unpublished doctoral dissertation). University of Missouri-Kansas City.
- Eanet, M.G. and Manzo, A.V. (1976). REAP – strategy for improving reading/writing/study skills. *Journal of Reading*. 19(8), 647 – 652.
- Manzo, A., Manzo, U., & Albee, J. (2002). REAP: Improving reading, writing, and thinking in the wired classroom. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. 46(1), 42.
- Scott, W.A. (1967). *Introduction to Psychology Research*. Wiley and Son.

การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลและผลการเรียนรู้ในบริบทการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน:
กรณีศึกษาศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร¹

Digital Storytelling and Learning Outcomes in Community Cultural
Communication Context: A Case Study of Chanthaboon Waterfront Community

สรียาภา คันธวัลย์², เหมือนฝัน คงสมแสง³
Sariyapa Kantawan², Muanfun Kongsomsawaeng³

Received: September 18, 2025

Revised: March 19, 2026

Accepted: March 24, 2026

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน 2) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มตัวแทนศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร และกลุ่มคนรุ่นใหม่

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน ได้แก่ การนำเสนอด้วยวิดีโอ และการเขียนบล็อกหรือบทความออนไลน์ผ่านสื่อสังคม โดยวิดีโอจะใช้นำเสนอเทศกาลหรือประเพณีท้องถิ่นให้ผู้ชมเห็นภาพที่ชัดเจนเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชน ส่วนการเขียนบล็อกหรือบทความออนไลน์เพื่อให้รายละเอียดเชิงลึกเกี่ยวกับความหมายและประวัติของประเพณีที่มีความสำคัญผ่านการใช้สื่อสังคมที่สามารถสร้างและแบ่งปันเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชุมชนได้อย่างสะดวก รวดเร็ว มีการสร้างแฮชแท็กเฉพาะสามารถช่วยในการรวมกลุ่ม และสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้คนที่สนใจ 2) การประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน พบว่า กลุ่มคนรุ่นใหม่ได้มีส่วนร่วมในการตีความประสบการณ์ใหม่เพื่อที่จะลองสะท้อนมุมมองการผลิตสื่อในรูปแบบของตนเอง ผ่านการตกผลึกทางความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ โดยมีการตั้งคำถามเพื่อให้ได้มาซึ่งการสร้างสื่อดิจิทัลในบริบทของตนเอง การใช้สื่อสังคมสำหรับเป็นสื่อสังคมออนไลน์ ง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย และสามารถเผยแพร่ให้สังคมภายนอกได้รู้จักวิถีชีวิตชุมชนได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล, ผลการเรียนรู้, วัฒนธรรมชุมชน

Abstract

This qualitative research aimed to study the pattern of digital storytelling within the framework of communication in the cultural community and evaluate the learning outcomes associated with the pattern of digital storytelling in the context of communication in the cultural

¹ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรนิเทศศาสตร์ (สามภาษา) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000 (Assistance Professor, Ph.D., Communication Arts (Trilingual), Faculty of Communication Arts, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000) E-mail: sariyapa.k@rbru.ac.th

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หลักสูตรนิเทศศาสตร์ (สามภาษา) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี 22000 (Assistance Professor, Ph.D., Communication Arts (Trilingual), Faculty of Communication Arts, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi 22000) E-mail: muanfun.k@rbru.ac.th

community. The study utilised purposive samples comprising representatives from the Chanthaboon Waterfront Community and the younger generation, and data were collected through in-depth interviews and interactive observation.

The findings reveal two major insights. First, video presentations, online blogging, and social media articles are all examples of digital storytelling forms that are used to transmit community culture. Videos are used to highlight local festivals or customs, giving viewers an accurate image of the community's culture and way of life. Blogs and online publications give in-depth information about the significance and history of important customs. Social media makes it easy to create and share content on community culture. The usage of specialised hashtags aids group development and encourages participation from interested individuals. Second, an examination of storytelling-based learning in digital media for community cultural communication indicated that young people interpreted new experiences to reflect on their own ideas on media production. This was accomplished by refining thoughts, sentiments, and emotions, resulting in the development of digital media in their own context. The use of social media allowed for quick access to information, contact with various target groups, and effective dissemination of information about community enterprises to the larger community.

Keywords: Digital Storytelling, Learning Outcomes, Cultural Community

บทนำ

ชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรี ตั้งอยู่ที่อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี เป็นชุมชนเก่าแก่ยาวนานมากกว่า 100 ปี ของชาวจีนและญวน ที่อพยพมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น เป็นการเรียกรวม 3 ชุมชน คือ ชุมชนท่าหลวง ชุมชนตลาดกลาง และชุมชนตลาดล่าง ย่านนี้มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์มานานตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 (พ.ศ. 2442) สิ่งที่น่าสนใจภายในชุมชน ได้แก่ บ้านหลวงราชไมตรี บ้านไม้ที่มีอายุเก่าแก่กว่า 150 ปี ภายในเก็บรวบรวมเรื่องราวประวัติศาสตร์หลวงราชไมตรี ผู้สร้างคุณูปการให้กับชาวจันทบุรีไว้มากมาย โดยยังคงรักษาสถาปัตยกรรมโบราณเอาไว้ ร้านไอศกรีมตรารจวด โรงงานผลิตไอศกรีมด้วยเครื่องจักรแห่งแรกของจังหวัดจันทบุรี บ้านโกศบาล เป็นบ้านไม้ตะเคียนทั้งหลัง ลักษณะสถาปัตยกรรมแบบผสม แบ่งเป็น 3 เรือน สภาพบ้านปัจจุบันส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในลักษณะเดิม มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงเป็นบางส่วน และมีศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรีอีกด้วย

ศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรี บ้านเลขที่ 69 เริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2553 เกิดจากการรวมกลุ่มเพื่ออนุรักษ์สถาปัตยกรรมในชุมชนโบราณ ซึ่งแต่เดิมเป็นบ้านของขุนอนุสรสมบัติ ลักษณะเป็นบ้านครึ่งตึกครึ่งไม้ขนาดสองชั้น มีอายุเก่าแก่กว่า 100 ปี และเป็นที่รวบรวมเรื่องราว ภาพถ่ายในอดีตและในปัจจุบันที่บอกเล่าเรื่องราววิถีชีวิตคนในชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรี ยุคสมัยดังกล่าวที่มีการคมนาคมทางน้ำเป็นหลัก ส่งผลให้ชุมชนมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการสร้างถนนเส้นแรกของจังหวัดขึ้นที่ชุมชนแห่งนี้ และกลายเป็นศูนย์กลางสำคัญทางเศรษฐกิจและการค้ามาอย่างยาวนาน ด้วยวัฒนธรรมที่หลากหลายจากคนหลายเชื้อชาติมารวมกัน สถาปัตยกรรมบริเวณชุมชนฯ จึงได้รับอิทธิพลจากทั้งตะวันตก ไทย จีน และเวียดนาม ทำให้เกิดรูปแบบใหม่ที่โดดเด่นและแตกต่างไม่เหมือนแห่งใด ผสมกับอาหารท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวจีนที่มีการสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ณ บริเวณนี้

ปัจจุบันมีการส่งเสริมและพัฒนาชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรีให้เป็นแหล่งอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยังคงอนุรักษ์และสืบสานเอกลักษณ์ต่าง ๆ ไว้ได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปแบบอาคารบ้านเรือนเก่า ๆ และวิถีชีวิตที่เป็นเสน่ห์เฉพาะ จากความสำคัญของพื้นที่ดังกล่าว รวมไปถึงการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลจะช่วยให้สามารถอธิบายประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจในการทำวิจัยเรื่องการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลและผลการเรียนรู้ในบริบทการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน: กรณีศึกษาศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมแม่น้ำจันทบุรี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน
2. เพื่อประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน

ขอบเขตในการทำวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน และประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 1 - 31 กรกฎาคม 2567

ประชากร : ประชากรจังหวัดจันทบุรี จำนวน 536,144 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่

1. กลุ่มตัวแทนศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร 2 คน และยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย
2. กลุ่มคนรุ่นใหม่ 10 คน และยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย

การทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล

การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเกิดจากการพัฒนาเครื่องมือในการโต้ตอบ และเสริมสร้างศักยภาพของชุมชน โดย Joe Lambert และ Dana Atchley ในปี 1990 (De Jager et al., 2017) การเล่าเรื่องแบบนี้เป็นการผสมผสานระหว่างการเล่าเรื่องผ่านภาพและเสียงที่มีความยาว 3-5 นาที ซึ่งโดยปกติแล้วจะมีองค์ประกอบที่สะท้อนอารมณ์ที่ชัดเจน (Lambert & Hessler, 2018) อีกทั้งการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลมักจะเน้นไปที่การสร้างประสบการณ์ให้กับผู้พบเห็น มีวิธีการเล่าเรื่องที่ผ่านการไตร่ตรองและตีความมาแล้ว โดยมีความสัมพันธ์กันระหว่างพื้นที่และสถานการณ์ต่าง ๆ (Jamissen, 2008)

ข้อดีของการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลคือความเรียบง่ายที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้เป็นอย่างดี ด้วยเทคนิควิธีการสร้างและการทำความเข้าใจเรื่องราว โดยการนำเสนอแบบนี้เป็นการนำเสนอที่ไม่ซับซ้อน สามารถแสดงภาพพร้อมคำบรรยายประกอบได้ อีกทั้งปัจจุบัน ประสิทธิภาพของการแสดงภาพอยู่ในระดับสูง ซึ่งการเล่าเรื่องเช่นนี้เป็นการผสมองค์ประกอบการเล่าเรื่องให้เข้ากับภาพและเสียงอย่างลงตัว (Martin et al., 2019) นอกจากนี้ยังมีการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความตั้งใจ และการเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

ซึ่งแนวคิดนี้จะเป็นแนวทางในการอธิบายลักษณะของสื่อที่กลุ่มตัวแทนศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูรให้สัมภาษณ์ และการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องของกลุ่มคนรุ่นใหม่

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้จากประสบการณ์

“การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) คือกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ ขึ้น” (Kolb, 2017 อ้างถึงใน McLeod, 2017) โดยการทำเช่นนั้นไปใช้ให้เกิดการเรียนรู้ จำเป็นต้องผ่านวงจรทั้ง 4 ขั้น (Experiential Learning Cycle: ELT Cycle) ซึ่งประกอบไปด้วย

1. การนำตัวเองเข้าไปอยู่ในประสบการณ์ หรือ สถานการณ์ใหม่ หรือ การตีความประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาใหม่ (Concrete Experience)

2. เมื่อเราได้เข้าไปรับประสบการณ์ใหม่นั้น ก็มักทำให้เกิดความไม่สอดคล้องกันระหว่างประสบการณ์และความเข้าใจ ในขั้นนี้เป็นการลองสะท้อน ลองทบทวนให้เกิดการตกผลึกความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ โดยอาศัยวิธีการตั้งคำถาม (Reflective Observation of the New Experience)

3. การสะท้อนมักก่อให้เกิดแนวคิดใหม่ หรือ การดัดแปลงแนวคิดเชิงนามธรรมที่มีอยู่ ซึ่งหมายความว่าผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของตัวเองแล้ว (Abstract Conceptualization)

4. การเรียนรู้จะไม่จบลงเพียงแค่การได้แนวคิดใหม่ ดังนั้นในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ลองใช้ความคิดกับบริบทรอบตัวของตัวเอง เพื่อดูว่าเกิดอะไรขึ้น (Active Experimentation)

หากในอนาคต ผู้เรียนได้เข้าไปรับประสบการณ์ใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นอีก ก็ให้หมุนวงจรกลับไปที่ยุคแรก และทำต่อไปจนขั้นที่ 4 อีกครั้ง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งแนวคิดนี้จะเป็นแนวทางในการอธิบายปรากฏการณ์การเรียนรู้ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในงานวิจัยชิ้นนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล และหาคำตอบให้กับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มตัวแทนศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร และกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีรายละเอียดเกณฑ์คัดเข้า (inclusion criteria) และเกณฑ์การคัดออก (exclusion criteria) ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มตัวแทนศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร 2 คน

เกณฑ์คัดเข้า (inclusion criteria)

- 1) เป็นผู้ทำงานประจำ ณ ศูนย์การเรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร
- 2) มีความสมัครใจและยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย

เกณฑ์การคัดออก (exclusion criteria)

- 1) มีปัญหาสุขภาพที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าร่วมโครงการวิจัย
- 2) ปฏิเสธหรือถอนตัวจากการวิจัยระหว่างดำเนินการวิจัย

2. กลุ่มคนรุ่นใหม่ 10 คน

เกณฑ์คัดเข้า (inclusion criteria)

- 1) เป็นคนรุ่นใหม่ในพื้นที่ที่สามารถผลิตสื่อดิจิทัลได้
- 2) มีความสมัครใจและยินดีเข้าร่วมโครงการวิจัย

เกณฑ์การคัดออก (exclusion criteria)

- 1) มีปัญหาสุขภาพที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าร่วมโครงการวิจัย
- 2) ปฏิเสธหรือถอนตัวจากการวิจัยระหว่างดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured interview) ทำการสัมภาษณ์ทั้งแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เพื่อให้ทราบถึงวิถีคิด มุมมอง และประสบการณ์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยอาศัยหลักการตั้งแนวทางของคำถามแบบเข้าใจง่าย เป็นคำถามที่ไม่ชี้นำ เปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ซึ่งแบบสัมภาษณ์นี้ใช้แนวคำถามแบบกึ่งโครงสร้างสำหรับการสัมภาษณ์ มีจำนวน 2 ฉบับ แบ่งเป็น 2 ส่วนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ฉบับที่ 1 สำหรับกลุ่มตัวแทนศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร

ส่วนที่ 1 ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสผู้ให้ข้อมูล
2. อายุ
3. อาชีพ/ตำแหน่ง
4. สถานที่ทำงาน
5. การใช้สื่อดิจิทัล
 - ท่านใช้อุปกรณ์ดิจิทัลชนิดใดบ้าง และใช้อุปกรณ์ใดมากที่สุด
 - ท่านใช้เวลาทำสื่อดิจิทัลโดยเฉลี่ยวันละกี่ชั่วโมง

- ท่านใช้สื่อดิจิทัลทำอะไรบ้าง
- ท่านใช้เวลากันแอปพลิเคชันใดมากที่สุด เพราะอะไร
- ท่านชอบรูปแบบของสื่อดิจิทัลแบบใด เพราะอะไร

ส่วนที่ 2 ได้แก่ รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน

1. ท่านต้องการให้เรื่องราวใดของชุมชน/ท่านได้รับการเผยแพร่
2. ท่านต้องการให้เรื่องดังกล่าวที่ต้องการเผยแพร่เข้าถึงคนกลุ่มใด
3. ท่านต้องการให้ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลใดในการถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชน/ท่าน
4. ท่านต้องการให้สื่อดิจิทัลเล่าเรื่องของชุมชน/ท่านในรูปแบบใด

ฉบับที่ 2 กลุ่มคนรุ่นใหม่

ส่วนที่ 1 ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป

1. รหัสผู้ให้ข้อมูล
2. อายุ
3. อาชีพ/ตำแหน่ง
4. สถานที่ทำงาน
5. การใช้สื่อดิจิทัล
 - ท่านใช้อุปกรณ์ดิจิทัลชนิดใดบ้าง และใช้อุปกรณ์ใดมากที่สุด
 - ท่านใช้เวลากับสื่อดิจิทัลโดยเฉลี่ยวันละกี่ชั่วโมง
 - ท่านใช้สื่อดิจิทัลทำอะไรบ้าง
 - ท่านใช้เวลากันแอปพลิเคชันใดมากที่สุด เพราะอะไร
 - ท่านชอบรูปแบบของสื่อดิจิทัลแบบใด เพราะอะไร

ส่วนที่ 2 ได้แก่ การประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน

1. ท่านได้เรียนรู้อะไรจากการผลิตสื่อดิจิทัล
2. ท่านใช้วิธีการสร้างสื่อดิจิทัลแบบใด
3. ท่านนำความรู้ที่ได้จากการพูดคุยกับตัวแทนชุมชนมาเชื่อมโยงกับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลอย่างไร
4. ท่านได้อะไรจากการทำสื่อครั้งนี้
5. ท่านคิดว่าจะสามารถประยุกต์การเรียนรู้ครั้งนี้ให้เกิดประโยชน์อย่างไรให้กับชุมชนของตนเอง

2. แบบบันทึกการสังเกต (Observation form) โดยผู้วิจัยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมกับกลุ่มเป้าหมายในลักษณะของการเข้าไปมีส่วนร่วมกับรูปแบบการเล่าเรื่องและการประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน และอาศัยการสัมภาษณ์ในขณะที่ทำการสังเกตด้วยเพื่อให้เข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในประเด็นที่ต้องการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการวิเคราะห์

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลในการวิจัยนี้ใช้วิธีการ ดังนี้

1. ข้อมูลประเภทเอกสาร คณะผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (Documentary research) จากนั้นจึงวิเคราะห์แยกประเด็นต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

2. ข้อมูลประเภทบุคคล คณะผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง โดยมีการประสานงานกับกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยระหว่างสัมภาษณ์จะมีการขออนุญาตจดบันทึกด้วยลายมือ ทำการบันทึกเสียง และถ่ายภาพระหว่างการให้สัมภาษณ์

โดยมีกระบวนการในการเก็บข้อมูล ดังนี้

1. การติดต่อ ประสานงานกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ด้วยการทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากต้นสังกัดของคณะผู้วิจัยไปยังกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงทำการติดต่อเพื่อนัดหมายวัน เวลา และวิธีการสัมภาษณ์
2. การเก็บข้อมูล คณะผู้วิจัย/ผู้ช่วยวิจัยได้แนะนำตัว แจ้งความจำนงค์ และขอความร่วมมือในการสละเวลาตอบคำถามจากกลุ่มตัวอย่าง อธิบายเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย และให้ผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์ลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของอาสาสมัคร
3. ดำเนินการสัมภาษณ์ร่วมกับการสังเกต โดยใช้ระยะเวลาประมาณ 60 นาทีต่อคน ระหว่างสัมภาษณ์จะมีการขออนุญาตจดบันทึกด้วยลายมือ ทำการบันทึกเสียงและถ่ายภาพผู้ให้สัมภาษณ์ด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
4. เมื่อสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างครบแล้ว คณะผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น อาศัยแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อสรุปเป็นผลการวิจัย โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด และบริบททางสังคมไทย ด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytic description) และมีระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตั้งแต่เดือน 1 – 31 กรกฎาคม 2567

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ได้ทำการการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มตัวแทนศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบุรี และกลุ่มคนรุ่นใหม่ คณะผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ จากนั้นจึงนำไปเปรียบเทียบกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาการมีส่วนร่วมกันของข้อมูล หรือข้อค้นพบความแตกต่างที่ต่างไปจากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่มีอยู่ เพื่ออภิปรายผลต่อไป

ผลการวิจัย

รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน

จากการสัมภาษณ์ตัวแทนศูนย์การเรียนรู้ฯ พบว่า รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน ได้แก่ รูปแบบการใช้วิดีโอ และการใช้สื่อสังคม สำหรับการเล่าเรื่องรูปแบบการใช้วิดีโอ ก็เพื่อบันทึกและนำเสนอเทศกาลหรือประเพณีท้องถิ่น โดยตัวแทนศูนย์การเรียนรู้ฯ ระบุว่า “การใช้วิดีโอสามารถให้ผู้ชมเห็นภาพที่ชัดเจนเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชน นอกจากนี้การใช้สื่อหรือบทความออนไลน์ก็เพื่อให้รายละเอียดเชิงลึกเกี่ยวกับความหมายและประวัติของประเพณีที่มีความสำคัญ”

ส่วนการใช้สื่อสังคม พบว่า สามารถสร้างและแบ่งปันเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชุมชนได้อย่างรวดเร็ว โดยการโพสต์เรื่องราว รูปภาพ หรือวิดีโอที่สะท้อนความเป็นอยู่และกิจกรรมของชุมชน โดยตัวแทนศูนย์การเรียนรู้ฯ ระบุว่า “การสร้างแฮชแท็กเฉพาะสามารถช่วยในการรวมกลุ่มและสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ที่สนใจ”

โดยสื่อสังคมที่ใช้จะใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นหลักในการเล่าเรื่อง กิจกรรมที่ทำในชุมชนและมีภาพประกอบ แต่มีข้อจำกัดตรงที่เป็นคนไม่ค่อยชอบโพสต์ ชอบอ่านมากกว่า และสร้างคอนเทนต์ไม่เก่ง แต่ก็พยายามซึ่งอยากได้คนมาเสริมในส่วนนี้

การเผยแพร่เรื่องราวของชุมชนจากการสัมภาษณ์ตัวแทนศูนย์การเรียนรู้ฯ พบว่า การเผยแพร่สามารถทำได้ผ่านหลายช่องทาง เช่น สร้างวิดีโอสารคดีสั้น ๆ ที่นำเสนอเรื่องราว ประเพณี และกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชน การนำเสนอใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคม เพื่อแชร์โพสต์ รูปภาพ และวิดีโอเกี่ยวกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชุมชน หรือเขียนบทความที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีและความหมายของกิจกรรมในชุมชน พร้อมภาพถ่ายที่สวยงาม จัดงานอีเวนต์ (Event) ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนมาเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของชุมชน เช่น งานแสดง-ขายสินค้าหรือกิจกรรมที่เน้นความเป็นเอกลักษณ์ โดยต้องการให้การนำเสนอเรื่องราวเข้าถึงกลุ่มคนต่อไปนี้ได้แก่

- คนในชุมชน เพื่อสร้างความตระหนักรู้และความภูมิใจใน วัฒนธรรมและประเพณีของตน
- เยาวชน เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับ วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของชุมชน
- นักท่องเที่ยว เพื่อดึงดูดให้ผู้มาเยือนเข้าใจและสัมผัสกับ วัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างแท้จริง
- นักวิจัยหรือผู้ศึกษา เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิต ในชุมชนที่อาจมีคุณค่าในการศึกษา
- ชุมชนออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนที่สนใจในวัฒนธรรมและประเพณีจากทั่วโลก เช่น กลุ่มในสื่อสังคม

โดยตัวแทนศูนย์การเรียนรู้ฯ ระบุว่า “สำหรับผู้ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) จะเป็นกลุ่ม Baby Boomer และ Generation X ถ้าหลังจาก Generation X ไปคิดว่าเขาไม่ค่อยดูเฟซบุ๊ก (Facebook) แล้ว”

จากการสัมภาษณ์ตัวแทนศูนย์การเรียนรู้ฯ ถึงความต้องการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในการถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชน พบว่า ต้องการใช้อุปกรณ์สื่อสารโทรคมนาคม ในการถ่ายภาพและวิดีโอที่ง่ายและสะดวก สามารถแชร์ได้ทันทีผ่านสื่อสังคม และใช้คอมพิวเตอร์ สำหรับการเขียนบล็อก แก์วิดีโอ และสร้างกราฟิกหรืออินโฟกราฟิก โดยอยากได้คนสร้างคอนเทนต์ใน TikTok เพราะคนใช้ TikTok เริ่มกว้างขึ้น กลุ่ม Baby Boomer ก็เริ่มเล่นกันแล้ว คิดว่าการเห็นภาพกับข้อความอาจจะจินตนาการยาก แต่ถ้าใน TikTok เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวเลย อาจจะเข้าใจง่าย แต่ก็กลัวว่าการเป็นไวรัสมากเกินไปอาจจะทำให้ชุมชนสูญเสียบางอย่างที่สามารถเอากลับคืนมาได้เหมือนกัน สำหรับรูปแบบที่ต้องการให้สื่อดิจิทัลเล่าเรื่องของชุมชน พบว่า ต้องการโพสต์ในสื่อสังคม เป็นการแชร์เรื่องราวสั้น ๆ รูปภาพ และคลิปวิดีโอที่แสดงถึงกิจกรรมหรือเทศกาลในชุมชน

การประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้จากการผลิตสื่อดิจิทัลครั้งนี้ ได้แก่ การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม ได้เรียนรู้การสื่อสารและการลงมือทำ เรียนรู้การผลิตสื่อและความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนได้เรียนรู้การบริหารจัดการงบประมาณ โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่รายหนึ่งระบุว่า “ได้เรียนรู้หาข้อมูลการทำภาพ อินโฟกราฟิก การใช้สี การเล่นสี การทำคลิป การติดต่อกับชุมชน รวมถึงพูดคุยถึงข้อมูลร้านค้า และศิลปะที่สามารถประยุกต์ได้ตามยุคสมัย”

วิธีที่ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัล จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า ใช้วิธีการออกแบบตัวอักษรและภาพนิ่ง รวมถึงการถ่ายคลิป สำหรับการจัดแสดงนิทรรศการ โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่รายหนึ่งระบุว่า “การทำคลิปสร้างเป็นคิวอาร์โค้ดเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อชมคลิปได้ นอกจากนั้นยังใช้แอปพลิเคชัน และโปรแกรมในการทำภาพอินโฟกราฟิกในการสร้างสรรค์สื่ออีกด้วย”

โดยอุปกรณ์ดิจิทัลที่ใช้สร้างสื่อ ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ ไอแพด โน้ตบุ๊ก กล้องมือถือ โดยส่วนมากจะใช้โทรศัพท์มือถือมากที่สุด เนื่องจากต้องใช้ติดต่อกับงานกับชุมชน คณะอาจารย์ และใช้ในการถ่ายภาพ ถ่ายคลิปวิดีโอ และหาข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ด้วย ส่วนโน้ตบุ๊กจะใช้ทำอินโฟกราฟิก กับภาพกราฟิกเพื่อการนำเสนอโครงการ (Pitching) และการใช้กับสื่อดิจิทัล จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า ใช้สื่อดิจิทัลในการดูสื่อสังคม หาข้อมูลใหม่ ๆ เพิ่มเติม รับข่าวสารใหม่ ๆ โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่รายหนึ่งระบุว่า “ใช้เวลากับสื่อเพื่อดูว่ากระแสช่วงนี้เป็นอย่างไร ควรเล่นอะไรกับเทรนด์นี้ดี เพื่อประโยชน์ในการทำงาน และการเรียน เช่น การยกตัวอย่างเทรนด์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียน การทำงานในห้องเรียนและชุมชน นอกจากนั้นยังใช้สื่อดิจิทัลออกแบบภาพนิ่งและตัวอักษร อีกทั้งใช้เพื่อติดต่อสร้างสรรค์ผลงานและอัปโหลดข้อมูลอีกด้วย”

ในส่วนของการใช้แอปพลิเคชัน จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า มีการใช้แอปพลิเคชัน TikTok มากที่สุด เนื่องจาก TikTok จะเป็นไวรัลข่าวต่าง ๆ ซึ่งจะมาเร็ว ครอบคลุมทุกเหตุการณ์ เป็นสิ่งใหม่รอบตัว รองลงมาจะใช้ Instagram ในการหาเทรนด์และแฟชั่นต่าง ๆ นอกจากนั้นยังมีการใช้แอปพลิเคชัน X ในการหาข้อมูลในช่วงเวลานั้น ๆ เช่น การติดตามกระแส อย่างเรื่องเอไอเอสสัญญาฉลอม ก็จะขึ้นแท็กติดเทรนด์ แท็กลิซ่าเพลงใหม่ หรือแท็ก

ธนาการล่อม ผู้คนจะแจ้งในนั้นหรือสอบถามกันอย่างทันทั่วทั้งที่ เช่น เคยมีเหตุการณ์ยิงกันที่ห้างสยามพารากอน ผู้คนรีบทำการแท็กใน X อย่างรวดเร็ว เพื่อให้ผู้คนอพยพออก และมีการใช้แอปพลิเคชัน핀เทอร์เรส เพิ่มเติมเป็นการหางานอีกด้วย

รูปแบบของสื่อดิจิทัลที่ชื่นชอบ จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า ส่วนใหญ่ชอบสื่อที่อยู่ในสื่อสังคม เนื่องจากสามารถรับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและสามารถตามเทรนด์ได้ทัน โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่รายหนึ่งระบุว่า “หากเป็นรูปแบบวิดีโอ ดูแล้วเข้าใจง่าย หากเป็นรูปแบบข่าว ก็จะทำให้รู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน หากเป็นภาพนิ่งก็จะเป็นการฝึกจินตนาการ และรูปแบบอินโฟกราฟิก สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น”

การนำความรู้ที่ได้จากการพูดคุยกับตัวแทนชุมชนมาเชื่อมโยงกับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า ได้นำความรู้ไปใช้ในการสร้างสตอรี่เชื่อมโยงกับสินค้า ได้ทราบประวัติความเป็นมาของชุมชน โดยการนำเรื่องราวในอดีตมานำเสนอ ถ่ายทอดความรู้ อารมณ์ และความรู้สึก ผ่านทางคลิปวิดีโอ หรือภาพอินโฟกราฟิก ให้ตรงตามความต้องการของชุมชนได้มากที่สุด โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่รายหนึ่งระบุว่า “ได้ใช้เทคโนโลยีมาเก็บข้อมูลและสร้างไว้มันให้สูญหายไปตามกาลเวลา ทำการประชาสัมพันธ์ทางช่องทางออนไลน์ และถามถึงความต้องการของชุมชนว่าชุมชนต้องการอะไรเพิ่มเติม อยากให้ผลลัพธ์ออกมาในทิศทางไหน และนำมาเชื่อมโยงสร้างสรรค์เป็นผลงานผ่านสื่อดิจิทัล”

สิ่งที่ได้จากการทำสื่อครั้งนี้ จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า ได้ความรู้เกี่ยวกับชุมชน ได้เรียนรู้การทำคลิป การทำภาพอินโฟกราฟิก การติดต่อชุมชน พูดคุยสอบถามรายละเอียดจากร้านต่าง ๆ ได้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อ ได้หลักแนวคิดที่แปลกใหม่ ได้ฝึกฝนในการทำงานและความสามัคคีของคนในกลุ่ม

การนำการเรียนรู้ครั้งนี้ไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์กับชุมชนของตนเองในอนาคต จากการสัมภาษณ์กลุ่มคนรุ่นใหม่ พบว่า สามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาชุมชนให้กลายเป็นที่รู้จักและดึงดูดให้ผู้คนเดินทางมาท่องเที่ยวเยอะ ๆ เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนไปในตัวและทำให้ชุมชนกลายเป็นที่รู้จักมากขึ้น นอกจากนั้นการถ่ายภาพเพื่อการท่องเที่ยว และการทำคลิปสั้นเพื่อโปรโมทถึงสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชน การหาข้อมูลจากคนเก่าแก่ของชุมชน ผู้ใหญ่บ้าน หรือ คนสำคัญของชุมชน ถึงข้อมูลสถานที่ต่าง ๆ ทำให้สามารถสร้างจุดเด่นของชุมชน และสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนได้ การนำเสนออาจจะปรับรูปแบบจากภาพนิ่งมาทำเป็นวิดีโอนำเสนอแบบภาพ 3D เพิ่มเข้ามาทำให้น่าสนใจมากขึ้น

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน

ผลการศึกษา พบว่า รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลของชุมชน ใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะเฟซบุ๊กเป็นช่องทางหลักในการสื่อสาร เนื่องจากสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขวางและรวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิดของจริญญา ตุมะแก้ว (2566) ที่กล่าวว่า รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาจะมีรูปแบบการสื่อสาร มีการถ่ายทอดอย่างเป็นระบบผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ เช่น ยูทูบ และเฟซบุ๊ก เพื่อให้ผู้ชมเข้ามาชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยรูปแบบการเล่าเรื่องบนแพลตฟอร์มดังกล่าว แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะเด่น ได้แก่

1) การเล่าเรื่องด้วยวิดีโอ สำหรับการเล่าเรื่องรูปแบบการใช้วิดีโอ ก็เพื่อบันทึกและนำเสนอเทศกาลหรือประเพณีท้องถิ่น สามารถให้ผู้ชมเห็นภาพที่ชัดเจนเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนมากขึ้น สอดคล้องกับนิพัทธา อินทรักษา (2560) กล่าวว่า การเล่าเรื่องในรูปแบบวิดีโอ มีคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการได้รับการแชร์และมีผู้ชมจำนวนมาก ได้แก่ เนื้อหาของคลิป ช่วงเวลาการเผยแพร่ตามเทศกาลและวันสำคัญ ความยาวของคลิปวิดีโอ ตัวหนังสือที่เป็นบทพูดประกอบการเล่าเรื่อง

2) การเล่าเรื่องด้วยบทความออนไลน์ การใช้บล็อกหรือบทความออนไลน์เพื่อให้รายละเอียดเชิงลึกเกี่ยวกับความหมายและประวัติของประเพณีที่มีความสำคัญ ส่วนการการใช้สื่อสังคม สามารถสร้างและแบ่งปันเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชุมชนได้อย่างรวดเร็ว โดยการโพสต์เรื่องราว รูปภาพ หรือวิดีโอที่สะท้อนความเป็นอยู่และกิจกรรมของชุมชน การสร้างแฮชแท็กเฉพาะสามารถช่วยในการรวมกลุ่มและสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้คนที่สนใจสื่อสังคมที่ใช้จะเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นหลักในการเล่าเรื่อง สอดคล้องกับ พรฟ้า สุทธิคุณ (2565, น. 1-18) กล่าวว่า

ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นเรื่องผ่านสื่อในปัจจุบันพบว่า การใช้สื่อสังคมได้รับความนิยมสูงสุด ผู้ใช้สื่อบริโภคผ่านช่องทางออนไลน์มากกว่า โดยสื่อสังคมที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) เนื่องจากสามารถบอกเล่าเรื่องราวทั้งในรูปแบบวิดีโอ รูปภาพ และข้อความต่างๆ ช่วยถ่ายทอดการเล่นเรื่องเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังสอดคล้องกับ อัสภา วรณกานต์ และคณะ (2565, น. 60-76) ที่กล่าวว่า สื่อประชาสัมพันธ์นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย จำนวนมาก กว้างและรวดเร็ว สามารถเผยแพร่องค์ความรู้ก่อให้เกิดการใช้ประโยชน์ ทั้งยังสร้างความน่าเชื่อถือ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีอีกด้วย

การเผยแพร่เรื่องราวของชุมชน พบว่า การเผยแพร่สามารถทำได้ผ่านหลายช่องทาง เช่น สร้างวิดีโอสารคดีสั้น ๆ ที่นำเสนอเรื่องราว ประเพณี และกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชน นำเสนอผ่านสื่อสังคมโดยใช้แพลตฟอร์มสื่อสังคม เพื่อแชร์โพสต์ รูปภาพ และวิดีโอเกี่ยวกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชุมชน หรือเขียนบทความที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีและความหมายของกิจกรรมในชุมชน พร้อมภาพถ่ายที่สวยงาม จัดงานอีเวนต์ (Event) ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนมาเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมของชุมชน สอดคล้องกับ ภากรณ์ โพธิ์ (2564) กล่าวว่า การประชาสัมพันธ์จากสื่อออนไลน์มีอิทธิพลต่อการท่องเที่ยว ดังนั้นวิธีการสื่อสารภาพลักษณ์จึงต้องมีหลายช่องทาง และกิจกรรมหลายอย่างเพื่อสามารถนำเสนอเรื่องราวของชุมชน ชาวบ้าน ผู้ประกอบการให้นักท่องเที่ยวได้มองเห็นภาพและท่องเที่ยวได้อย่างมีรรถรส และสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ที่เหมาะสมพบว่า คือเฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยนี้ โดยมองว่าสำหรับผู้ที่ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) จะเป็นกลุ่ม Baby Boomer และ Generation X ถ้าหลังจาก Generation X ไปคิดว่าเขาไม่ค่อยดูเฟซบุ๊ก (Facebook) แล้ว ยังสอดคล้องกับ ศศิธร ยุโกศล และพัชรี ชมภูคำ (2564, น. 10-25) กล่าวว่า Gen X และ Baby Boomers นิยมการใช้ Facebook มากที่สุด เนื่องจากชอบดูวิดีโอ ขนาดตัวหนังสือต้องใหญ่ ในขณะที่ Gen Z กลับนิยมใช้ Instagram มากที่สุด เนื่องจากจะเลือกออนไลน์แค่จำเป็น และเข้าใจการใช้ Digital และ AI ให้เกิดประโยชน์กับตัวเอง

ความต้องการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลในการถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชน พบว่า ต้องการใช้มือถือสมาร์ทโฟน ในการถ่ายภาพและวิดีโอที่ง่ายและสะดวก สามารถแชร์ได้ทันทีผ่านสื่อสังคมสอดคล้องกับ ธนัท สมณคุปต์ และพัชรัตน์ บุตรนุญ (2562, น. 11-22) กล่าวว่า รูปแบบการสื่อสารข้อมูลที่หลากหลาย มีการนำเอาข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงหรือวีดิทัศน์ มาเรียบเรียงผสมผสานเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นสื่อที่มีความหลากหลายและเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างตรงเป้าหมายมากที่สุด การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารจึงเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟน ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลจึงนับได้ว่าเป็นกลยุทธ์ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง สำหรับรูปแบบที่ต้องการให้สื่อดิจิทัลเล่าเรื่องของชุมชน พบว่า ต้องการโพสต์ในสื่อสังคม เป็นการแชร์เรื่องราวสั้น ๆ รูปภาพ และคลิปวิดีโอที่แสดงถึงกิจกรรมหรือเทศกาลในชุมชน ยังสอดคล้องกับ ธนัท สมณคุปต์ และพัชรัตน์ บุตรนุญ (2562, น. 11-22) ที่กล่าวไว้ว่า การใช้สื่อสังคมสำหรับเป็นสื่อสังคมออนไลน์ ง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย และสามารถเผยแพร่ให้สังคมภายนอกได้รู้จักวิถีชุมชนได้เป็นอย่างดี

การประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบการเล่นเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลที่ใช้ในการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน

จากการสัมภาษณ์ พบว่า สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้จากการผลิตสื่อดิจิทัลครั้งนี้ ได้แก่ การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม ได้เรียนรู้การสื่อสารและการลงมือทำ เรียนรู้การผลิตสื่อและความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนได้เรียนรู้การบริหารจัดการงบประมาณ การหาข้อมูลการทำภาพ อินโฟกราฟิก การใช้สี การเล่นสี การทำคลิป การติดต่อกับชุมชน พูดคุยถึงข้อมูลร้านค้า และศิลปะที่สามารถประยุกต์ได้ตามยุคสมัย สอดคล้องกับ สกุศลศรี ศรีสารคาม และอภิสิทธิ์ ศุภกิจเจริญ (2567, น. 97-116) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการใช้เครื่องมือสื่อดิจิทัลในการสร้างกระบวนการการเล่นเรื่อง ทำให้ผู้ผลิตเข้าใจเรื่อง การออกแบบเนื้อหา กระบวนการปฏิสัมพันธ์ และเลือกใช้สื่อเพื่อให้ผู้รับสารมีส่วนร่วม ได้ลงมือทำบางสิ่งที่มีผลต่อการเข้าใจ ตระหนักถึง ทัศนคติต่อประเด็นที่สื่อสาร การบริหารจัดการต้นทุน และขยายโอกาสของการผลิตสื่อ

วิธีที่ใช้ในการสร้างสื่อดิจิทัล ได้แก่ ใช้วิธีการออกแบบตัวอักษรและภาพนิ่ง รวมถึงการถ่ายคลิป สำหรับการ จัดแสดงนิทรรศการ การทำคลิปเป็นคิวอาร์โค้ดเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อชมคลิปได้ นอกจากนั้นยังใช้แอปพลิเคชัน และโปรแกรมในการทำภาพอินโฟกราฟิกในการสร้างสรรค์สื่อ สอดคล้องกับ ชนาภา แบสท์ และคณะ (2567, น. 62-75) กล่าวว่า รูปแบบสื่อในยุคดิจิทัลที่เหมาะสมกับการส่งเสริมการท่องเที่ยว ได้แก่ วิดีโอ และอินโฟกราฟิก โดยด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์และทันสมัย เทคนิคการ

เล่าเรื่องเข้าใจง่าย เทคนิคการนำเสนอน่าสนใจ เช่น การตัดต่อ การใช้เทคนิคพิเศษ และออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย เนื้อหาการนำเสนอกระชับได้ใจความสื่อถึงกิจกรรมภายในกลุ่มวิสาหกิจชุมชน

รูปแบบของสื่อดิจิทัลที่ชื่นชอบ พบว่า ส่วนใหญ่ชอบสื่อที่อยู่ในสื่อสังคม เนื่องจากสามารถรับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและสามารถตามเทรนด์ได้ทัน หากเป็นรูปแบบวิดีโอ ดูแล้วเข้าใจง่าย หากเป็นรูปแบบข่าว ก็จะทำให้รู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน หากเป็นภาพนิ่งก็จะเป็นการฝึกจินตนาการ และรูปแบบอินโฟกราฟิก สามารถทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับ กฤษณกันต์ เกรียงทวีชัย (2562) กล่าวว่า การสร้างการรับรู้ภาพลักษณ์ของสำนักงาน ควรสร้างรูปแบบเนื้อหาในสื่อดิจิทัลในการนำเสนอเกี่ยวกับการให้เนื้อหาความรู้ต่าง ๆ ที่เข้าใจง่าย การนำเสนอเป็นข่าวก็ควรเป็นประเด็นที่ประชาชนให้ความสนใจ โดยการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของข้อความควรนำเสนอร่วมกับสื่ออื่น ๆ เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรืออินโฟกราฟิก เพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการรับรู้

การนำความรู้ที่ได้จากการพูดคุยกับตัวแทนชุมชนมาเชื่อมโยงกับการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า ได้นำความรู้ไปใช้ในการสร้างสตอรี่เชื่อมโยงกับสินค้า ได้ทราบประวัติความเป็นมาของชุมชน โดยการนำเรื่องราวในอดีตมานำเสนอ ถ่ายทอดความรู้ อารมณ์ และความรู้สึก ผ่านทางคลิปวิดีโอ หรือภาพอินโฟกราฟิก ให้ตรงตามความต้องการของชุมชนได้มากที่สุด สอดคล้องกับ ภูริต สุคนธ์ปัญญา (2564) กล่าวว่า การเล่าเรื่องและการสร้างเนื้อหาบนสื่อออนไลน์ ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว สามารถถ่ายทอดเรื่องราวเชื่อมโยงกับความรู้สึกของผู้ชม เข้าถึงง่าย สนุก และมีความเกี่ยวข้องกับสินค้า และ สิ่งที่ได้รับจากการทำสื่อครั้งนี้ พบว่า ได้ความรู้เกี่ยวกับชุมชน ได้เรียนรู้การทำคลิป การทำภาพอินโฟกราฟิก การติดต่อชุมชน พูดคุยสอบถามรายละเอียดจากร้านต่าง ๆ ได้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อ ได้หลักแนวคิดที่แปลกใหม่ ได้ฝึกฝนในการทำงานและความสามัคคีของคนในกลุ่ม ยังสอดคล้องกับ ภูริต สุคนธ์ปัญญา (2564) กล่าวว่า การสร้างสรรค์เนื้อหาในสื่อดิจิทัลทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ความคิดใหม่ ๆ แนวทางใหม่ ๆ การเข้าใจและมองปัญหาในรูปแบบใหม่ นำมาเกี่ยวข้องกับชุมชน เพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับสินค้า และการนำการเรียนรู้ครั้งนี้ไปประยุกต์ให้เกิดประโยชน์กับชุมชนของตนเองในอนาคต พบว่า สามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาชุมชนให้กลายเป็นที่รู้จักและดึงดูดให้ผู้คนเดินทางมาท่องเที่ยวเยอะ ๆ เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนไปในตัวและทำให้ชุมชนกลายเป็นที่รู้จักมากขึ้น ยังสอดคล้องกับ ภูริต สุคนธ์ปัญญา (2564) ที่กล่าวว่า การเผยแพร่และกระจายเนื้อหาไปยังกลุ่มเป้าหมายบนสื่อสังคมออนไลน์ การใช้เทคนิคทางการตลาด การสร้างเนื้อหาที่มีคุณค่ากับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีจุดประสงค์ให้กลุ่มเป้าหมายกลับมาสร้างรายได้ให้กับชุมชน

รายการอ้างอิง

- กฤษณกันต์ เกรียงทวีชัย. (2562). *ลักษณะของสื่อกับการรับรู้ภาพลักษณ์ของสำนักงานตำรวจแห่งชาติผ่านทางเฟซบุ๊ก* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์] https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2019/TU_2019_6123036078_11200_11794.pdf
- จริญญา ทุมะแก้ว. (2566). *การสื่อสารเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านสื่อออนไลน์ของโครงการสปร้าคยูล้านนา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช] <https://ir.stou.ac.th/bitstream/123456789/13057/1/4641500055.pdf>
- ชนาภา แบล่ รชต สอนสวัสดิ์, เบญญาภา โสอุบล, ประพนมพร ชำขันมาลี และเสกศิลป์ มณีศรี. (2567). การพัฒนาสื่อดิจิทัลประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ กรณีศึกษา กลุ่มวิสาหกิจชุมชนฐานรากสร้างสรรค์กุดหมากไฟ. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*. 6(3), 62-75.
- ธนต์ สมณคุปต์ และพัทธนันท์ บุตรนุญ. (2562). การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลของวิสาหกิจชุมชน. *วารสารเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช*. 16(1), 11-22.
- นิพัทธา อินทรักษา. (2560). *การเล่าเรื่องประเด็นสังคมผ่านคลิปวิดีโอบนสื่อออนไลน์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย] <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=2398&context=chulaetd>
- พรฟ้า สุทธิคุณ. (2565). รูปแบบการจัดการสื่อดิจิทัลการท่องเที่ยวโดยชุมชน. *วารสารวิชาการสังคมมนุษย์ สาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*. 10(1), 1-18.

- ภากรณ์ โพระ. (2564). การพัฒนาชุดสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับการท่องเที่ยวในชุมชนจังหวัดชุมพร [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ] <https://ir.swu.ac.th/server/api/core/bitstreams/69c5998d-0ff4-4071-b2e1-be6ce67872fd/content>
- ภูริต สุนทรปัญญา. (2564). กลยุทธ์การสร้างเนื้อหาบนสื่อออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่มธุรกิจอาหารที่มีผู้ติดตามมากกว่า 1 แสนฉบับในยูทูบ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์] <https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Purit.Suko.pdf>
- ศศิธร ยุวโกศล และพัชรี ชมภูคำ. (2564). เจเนอเรชันกับความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้สื่อในยุคดิจิทัล. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 9(2), 10-25.
- สกุลศรี ศรีสารคาม และอภิสิทธิ์ ศุภกิจเจริญ. (2567). การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 9(1). 97-116.
- อัษฎา วรรณกายนต์, นิคม ลนชุดทด, สุชาติ คุมนิล และอภิชัย ไพโรจน์. (2565). การพัฒนาสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์งานวิจัยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการใช้เฟสบุ๊ก. วารสารมหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 9(12), 60-76.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). รายงานสถิติจังหวัดจันทบุรี พ.ศ. 2566. https://chanthaburi.nso.go.th/images/ebook/Chanthaburi%20Provincial%20Statistical%20Report%202566_compressed.pdf
- De Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. (2017). Digital storytelling in research: A systematic review. *The Qualitative Report*. 22(10), 2548–2582.
- Jamissen, G. (2008). *Digital storytelling for learning and content production*. Oslo University College.
- Lambert, J., & Hessler, B. (2018). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.
- Martin, S. L., McLean, J., Brooks, C., & Wood, K. (2019). “I’ve been silenced for so long”: Relational engagement and empowerment in a digital storytelling project with young women exposed to dating violence. *International Journal of Qualitative Methods*. 18, 1–12. <https://doi.org/10.1177/1609406919825932>
- McLeod, S. (2017). *Kolb’s Learning Styles and Experiential Learning Cycle*. SimplyPsychology. <https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>

การศึกษาชื่อท่ามวยไชยาตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์¹

A Study of Muay Chaiya Movement Names from an Ethnosemantic Perspective ¹

สุวิมล เวชวิโรจน์²

Suwimon Vatviroj ²

Received: November 26, 2025

Revised: May 28, 2026

Accepted: June 9, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาโครงสร้างของคำเรียกชื่อท่ามวยไชยาตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์ 2) เพื่อศึกษาความเชื่อ ค่านิยมที่ได้จากการศึกษาท่ามวยไชยา โดยใช้แนวคิดเรื่องอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์ในการศึกษา ผู้วิจัยเก็บข้อมูลชื่อท่ามวยไชยาจากการสัมภาษณ์ผู้บอกภาษาแบบเจาะจง ได้แก่ ครูมวยและนักมวยไชยา และหนังสือองค์ความรู้มวยไชยา ของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุราษฎร์ธานี รวม 72 ชื่อ ผลการวิจัยพบว่า ชื่อท่ามวยไชยาประกอบด้วย 3 ประเภท คือ 1) คำเรียกชื่อท่ามวยพื้นฐาน ได้แก่ หมัด ศอก เข่า เตะ และโขก แบ่งตามอวัยวะที่ใช้กับส่วนของอวัยวะที่ใช้ต่อสู้ 2) ชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยา จำนวน 22 ชื่อ แบ่งตามประเภทพื้นฐานของชื่อท่ามวย และ 3) ชื่อท่ามวยเชิงซ้อน จำนวน 50 ชื่อ แบ่งตามลักษณะของชื่อท่ามวยไหว้ครู และชื่อท่ามวยไชยา อาศัยเกณฑ์ความแตกต่างทางความหมาย 4 ด้าน ได้แก่ ท่าแม่ไม้ ท่าลูกไม้ ท่าการรุก-การรับในการต่อสู้ และท่าเฉพาะมวยไชยา ส่วนความเชื่อที่ได้จากท่ามวยไชยา ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ด้านค่านิยมจากท่ามวยไชยา ได้แก่ ค่านิยมในการอนุรักษ์ความเป็นไทย และค่านิยมเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติ ท่ามวยไชยาสะท้อนให้เห็นระบบความคิด ความเชื่อของผู้ใช้ภาษาในแต่ละท้องถิ่น

คำสำคัญ: การตั้งชื่อ, ท่ามวยไชยา, อรรถศาสตร์ชาติพันธุ์

Abstract

This study investigates Muay Chaiya movement names through an ethnosemantic perspective, with two main objectives: (1) to examine the structural patterns of naming in Muay Chaiya movements, and (2) to explore the beliefs and values embedded in these names. Data were collected from 72 movement names through purposive interviews with Muay Chaiya masters and practitioners, as well as from the Muay Chaiya Knowledge Book published by the Surat Thani Provincial Cultural Office. The findings of the study demonstrated that the nomenclature of Chaiya boxing techniques could be systematically categorized into three types. It referred to the terminology for basic Muay Thai techniques, including punches, elbows, knees, kicks, and headbutts, categorized according to the body parts used in fighting. The second consists of twenty-two individual Chaiya boxing techniques, classified according to the basic categories. The third included fifty compound techniques, classified on the basis of Wai Khru ritual postures and Chaiya boxing movements. Furthermore, based on four semantic criteria master techniques, derivative techniques, offense-defense in combat and

¹ งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประจำปีงบประมาณ 2567 (This research was funded by the Office of the National Science, Research, and Innovation Policy Council (NSRIPC) under the 2024 fiscal year budget.)

² อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี (Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences. Surat Thani Rajabhat University) E-mail: suwimon026@gmail.com

Chaiya-specific postures, the study highlighted the distinctive meanings embedded in these practices. In terms of beliefs derived from Muay Chaiya techniques, these included the beliefs related to sacred things. In terms of values derived from Muay Chaiya techniques, these included the value of preserving Thainess and values related to nature and the environment. Muay Chaiya techniques reflected the thinking system and beliefs of language users in the local community.

Keywords: Naming, Muay Chaiya Movement, Ethnosemantic

บทนำ

มวยไทยเป็นศิลปะการต่อสู้ของไทยที่มีบทบาทสำคัญในการปกป้องบ้านเมืองมาตั้งแต่อดีต จะเห็นได้จากประวัติศาสตร์นักรบคนสำคัญของไทย ซึ่งล้วนแล้วแต่ต้องร่ำเรียนวิชามวยไทยก่อนที่จะมาถือดาบสู้รบกับข้าศึกศัตรู เป็นเครื่องพิสูจน์ได้ว่ามวยไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่บ่งบอกได้ถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย โดยเฉพาะมวยประจำถิ่นที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของผู้คนในแต่ละท้องถิ่น จนมีคำกล่าวถึงสายมวยไทยผู้เป็นกลอนว่า “หมัดหนักโคราช ฉลาดลพบุรี ท่าดีไชยา” (ประสิทธิ์ ทองแจ่ม และสมบุรณ์ ตะปينا, 2558, น.175) เมื่อกล่าวถึงมวยประจำถิ่นอย่าง “ท่าดีไชยา” นับว่าเป็นเชิงมวยที่แสดงออกให้เห็นถึงความสวยงามทางศิลปวัฒนธรรม และเป็นวิชามวยที่ควรค่าแก่การศึกษา

มวยท่าดีไชยาเป็นศิลปะมวยไทยประจำถิ่นอำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีชื่อเสียงมากในสมัยรัชกาลที่ 5 - 6 มวยไชยามีที่มาจาก “พ่อท่านมา” แห่งวัดทุ่งจับช้าง ตำบลพุมเรียง อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งแต่เดิมก่อนพ่อท่านมาจะเข้าอุปสมบทนั้น ท่านเป็นทหารอยู่ในกรุงเทพมหานคร ดังนั้นมวยไชยาที่แท้จริงแล้วน่าจะมีที่มาที่ยากต่อการสืบสาวได้ เหตุที่เรียกว่า “มวยไชยา” สืบเนื่องจากพ่อท่านมาได้เปื้อนชีวิตการเป็นทหารและเปื้อนต่อพรवासสมบัติ ท่านจึงได้ออกบวชและได้เดินธุดงค์จนได้ไปอยู่ที่วัดทุ่งจับช้าง ทั้งนี้พ่อท่านมาได้เมตตาถ่ายทอดศิลปะการต่อสู้ให้กับคนในชุมชน หนึ่งในลูกศิษย์ของท่าน คือ พระยาวชิรธรราช (ข้า ศรียาภัย) ซึ่งเป็นเจ้าเมืองไชยาในเวลานั้น มวยไทยสายพ่อท่านมาจึงถูกเรียกขานจนติดปากว่า “มวยไชยา” (วีระศักดิ์ เหมหาชาติ, 2553, น.4)

มวยไชยาตั้งแต่ครั้งอดีตจะสอนตั้งแต่การป้องกันตัว โดยเริ่มตั้งแต่ท่าพื้นฐานในการออกอาวุธหรือเรียกว่าท่าลูกไม้ ด้วยการใช้ หมัด เท้า เข่า ศอกและโขก ตามแบบฉบับของมวยไชยา โดยเฉพาะ “ท่าศอกไชยา” ซึ่งเป็นการใช้ศอกในการป้อง ปัด ปิด เปิด หรือเรียกว่า “4 ป” ที่ต้องเรียนรู้และปฏิบัติจนเกิดความชำนาญก่อน จึงจะไปฝึกท่ามวยไชยาท่าอื่นที่ละเอียดและแยบยลมากขึ้น หรือเรียกว่า “แม่ไม้มวยไชยา” เช่น ท่าย่างสามขุม ออกอาวุธด้วยการยกเข่าย่างเดินพร้อมกับการฟันหมัด และยังเป็นหนึ่งในท่าครูของมวยไชยา ท่าเสือกหางอันเป็นท่าทุ่มทับนักมวยคู่ต่อสู้จนได้ฉายา “หมื่นมวยมีชื่อ” เมื่อครั้งที่นายปล่อง จ่านทอง ใช้ท่ามวยเสือกหางอันเป็นท่าลูกไม้สำคัญเข้าทุ่มทับนักมวยจากโคราชลงไปสลบหน้าพระที่นั่งพระพุทธเจ้าหลวง (วีระศักดิ์ เหมหาชาติ, 2553, น.14-16)

นอกจากนี้เมื่อตรวจสอบความเห็นของคนในท้องถิ่น หน่วยงานในระดับชุมชนและจังหวัดทุกฝ่ายแสดงให้เห็นถึงเจตนาในการสืบทอดมวยไชยาในงานสืบสานศิลปวัฒนธรรม โดยความร่วมมือระดับชุมชนกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุราษฎร์ธานีลงพื้นที่มายังตำบลพุมเรียง อำเภอไชยาได้มีการแสดงมวยไชยา ซึ่งผู้นำท้องถิ่นได้ประกาศคำขวัญประจำอำเภอไชยาดังกึกก้องไปทั่วงานว่า “พระบรมธาตุคู่เมือง ลือนามศรีวิชัย ผ้าไหมพุมเรียง ทะเลเคียงหาดทราย แหล่งค้าขายไข่เค็ม เต็มเต็มมวยไชยา” ประกอบกับทางจังหวัดสุราษฎร์ธานี กำหนดให้มวยไชยาเป็นยุทธศาสตร์หนึ่งของทางจังหวัดในการขับเคลื่อนมวยไชยามาใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาไปสู่การจัดการท่องเที่ยวโดยวางเป้าหมายไว้ในยุทธศาสตร์ว่าจะนำมวยไชยามาใช้ในการส่งเสริมอาชีพ สร้างรายได้ให้แก่ท้องถิ่น และเป็นการรองรับการท่องเที่ยวระดับนานาชาติต่อไป

จากการทบทวนงานวิจัยในอดีตที่ผ่านมาเกี่ยวกับบรรดาศาสตร์ชาติพันธุ์ส่วนใหญ่ มุ่งวิเคราะห์ระบบคำศัพท์ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมพื้นฐานหรือระบบปริชาณพื้นฐาน ที่แสดงออกในการจำแนกประเภท หรือการสร้างมโนทัศน์ของมนุษย์ในกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ (อมรา ประสิทธิ์รัฐวิทย์, 2549, น. 89-93) เช่น คำเรียกนามสกุล ญาติ ข้าว อาหาร วาน ผี มวยไทย มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษางานวิจัยทางด้านบรรดาศาสตร์ชาติพันธุ์ในอดีตที่ผ่านมาเกี่ยวกับคำเรียกนามสกุล ได้แก่ การศึกษาของวนิดา เจริญสุข (2532) งานวิจัยเรื่องนามสกุลของคนไทยเชื้อสายจีน

และปานทิพย์ มหาไตรภพ (2545) งานวิจัยเรื่องนามสกุลพระราชทานในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว คำเรียกญาติ ได้แก่ การศึกษาของวิภัสรินทร์ ประพันธ์ศิริ (2535) งานวิจัยเรื่องคำเรียกญาติในภาษาคำเมือง คำเรียกเสียง ได้แก่ การศึกษาของสิริวิมล ศุภคร (2550) งานวิจัยเรื่องคำเรียกเสียงและคำแสดงทัศนคติเกี่ยวกับเสียง ในภาษาไทย คำเรียกข้าว ได้แก่ การศึกษาของวาทีต พุ่มอยู่ (2548) งานวิจัยเรื่องคำเรียกข้าวและระบบโน้ตคำเรียกข้าวในภาษาเอเซียตะวันออกเฉียงใต้ คำเรียกการทำอาหาร ได้แก่ การศึกษาของโกสินทร์ ปัญญาธิสิน (2552) งานวิจัยเรื่องการศึกษาคำเรียกการทำอาหารในภาษาไทยถิ่น และการศึกษาของชนกพร อังศุวิริยะ (2555) งานวิจัยเรื่องชื่ออาหารในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา คำเรียกผี ได้แก่ การศึกษาของมนสิการ เสงสุวรรณ (2550) งานวิจัยเรื่องคำเรียกประเภทผีของคนไทยในชุมชนวัดสวนแก้ว ต.บางเลน อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี และงานวิจัยเรื่องคำเรียกชื่อท่ามวยไทย การศึกษาของปิยลักษณ์ อุปนิสากร (2549) ศึกษาด้านองค์ประกอบทางความหมายและระบบโน้ตคำเรียกชื่อท่ามวยไทย ซึ่งแตกต่างจากงานการศึกษาของผู้วิจัยที่ศึกษามวยท้องถิ่นอย่างมวยไชยา และมุ่งศึกษาโครงสร้างของคำเรียกท่ามวยไชยาและความเชื่อ ค่านิยมที่ได้จากการศึกษาท่ามวยไชยา ซึ่งสามารถสะท้อนตัวตนและบ่งบอกอัตลักษณ์ของผู้คนในแต่ละท้องถิ่น

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยในฐานะลูกหลานเมืองมวยในจังหวัดสุราษฎร์ธานีจึงมีความสนใจศึกษาท่ามวยไชยาตามลักษณะเด่นหรือฉายาของมวยไชยาที่ว่า "ท่าดีไชยา" โดยศึกษาชื่อท่ามวยไชยาอย่างเป็นระบบตามวิธีการทางภาษาศาสตร์ชาติพันธุ์ และคำเรียกชื่อท่ามวยไชยายังสะท้อนให้เห็นถึงระบบความคิด ความเชื่อที่แสดงออกมาให้เห็นผ่านคำเรียกชื่อท่ามวย ดังนั้นเพื่อเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ในรูปแบบงานวรรณกรรมท้องถิ่นและทางจังหวัดสามารถจัดทำเป็นฐานข้อมูลในการสร้างยุทธศาสตร์ให้กับทางจังหวัดแล้ว ยังเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาชาวบ้านที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างของคำเรียกชื่อท่ามวยไชยาตามแนวภาษาศาสตร์ชาติพันธุ์
2. เพื่อศึกษาความเชื่อ ค่านิยมที่ได้จากการศึกษาท่ามวยไชยา

แนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ และคณะ (2555, น.8-9) กล่าวว่า ภาษาศาสตร์ชาติพันธุ์ (Ethnosemantics) เป็นการนำแนวคิดทางด้านภาษาศาสตร์มาผสมผสานกับด้านมานุษยวิทยา ตามหลักการทางภาษาศาสตร์จะศึกษาเฉพาะด้านภาษาเท่านั้น ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่การศึกษาด้านภาษาศาสตร์ควรศึกษาความหมายของคำอย่างเป็นระบบ ในเวลาต่อมาทำให้เปิดการศึกษาในแง่ของวิชาภาษาศาสตร์ (Semantics) ทางด้านมานุษยวิทยาที่ศึกษาทางด้านวัฒนธรรม โดยมีระบบคิดที่มนุษย์จะมีพฤติกรรมแบบใดย่อมเป็นไปตามแบบแผนความคิด ความเชื่อในตนเอง ทั้งนี้สามารถวิเคราะห์จากกระบวนคิดได้จากภาษาที่มีความหมายหรือคำในภาษานั้น ๆ เพราะภาษาเป็นตัวแทน 2 ระบบในมนุษย์ กล่าวคือ มโนทัศน์ (Concept) และสรรพสิ่งประกอบเข้าด้วยกัน หรือเรียกว่า “ระบบปริชาน” (Cognitive system) เป็นการใชภาษาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของมนุษย์ทำให้เกิดการรวมกันของทั้งสองศาสตร์เกิดเป็นแนวคิดภาษาศาสตร์ชาติพันธุ์

หลักการวิเคราะห์ข้อมูลด้านภาษาศาสตร์ชาติพันธุ์ ได้แก่ 1) การวิเคราะห์คำทำให้เห็นและเข้าใจระบบความรู้ ความคิดและวัฒนธรรมของผู้ใช้ภาษาได้ 2) ข้อมูลที่ใช้ต้องได้มาจากธรรมชาติของผู้ใช้ภาษา 3) เน้นการวิเคราะห์ความหมายของคำ 4) เน้นวิธีการทางวิทยาศาสตร์ สามารถตรวจสอบได้ และ 5) การตีแผ่ระบบความรู้จากมุมมองของชาวบ้าน (อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ และคณะ, 2555, น.13-14)

กล่าวสรุปได้ว่าการศึกษานี้เป็นการประยุกต์แนวคิดภาษาศาสตร์ชาติพันธุ์ในการนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการศึกษา “ชื่อท่ามวยไชยา” เป็นตัวแทนของภาษาในการวิเคราะห์องค์ประกอบของคำเรียกชื่อท่ามวยไชยาและสามารถสะท้อนให้เห็นความเชื่อ และค่านิยมของผู้ใช้ภาษาของคนในท้องถิ่นได้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. มวยไชยา หมายถึง ศิลปะการต่อสู้มวยไทยท้องถิ่นในแบบเฉพาะของคนไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีเอกลักษณ์โดดเด่นในด้านการใช้อวัยวะรอบตัวในการต่อสู้ โดยอาศัยอวัยวะตั้งแต่หมัด เท้า เข่า ศอกไชยา และศีรษะ มาใช้ในการออกอาวุธโจมตีคู่ต่อสู้ หรืออาจกล่าวได้ว่ามวยไชยาเป็นมวยรุก อาศัยเคล็ดวิชามวยไชยาที่ใช้หลัก “ป้อง ปิด ปิด เปิด” เป็นการออกอาวุธแก้ทางมวยอย่างว่องไว โดยใช้ “ศอกไชยา” มาใช้ในการออกอาวุธร่วมกับอวัยวะอื่น ๆ มาประยุกต์เป็นท่ามวยสำหรับการใช้ในการต่อสู้

2. ชื่อท่ามวยไชยา หมายถึง คำเรียกท่ามวยไชยาโดยศึกษาโครงสร้างของคำเรียกชื่อท่ามวยไชยา ซึ่งสามารถแบ่งเป็นคำเรียกท่ารำไหว้ครู เป็นคำเรียกเพื่อแสดงถึงความกตัญญูคุณและเคารพต่อครูมวย เช่น ท่าเทพพนม ท่าปฐมม ท่าพรหมสี่หน้า ท่าเทพนิมิต ท่าธารายณ์ขว้างจักร ท่าอย่างสามชุก ท่าคุมเชิงครู ฯลฯ ชื่อท่าแม่ไม้มวยไชยา เป็นท่าพื้นฐานสำหรับผู้ฝึกมวยต้องเรียนรู้ ได้แก่ ท่าประเภทยัด เช่น ท่ายัดตรง ท่ายัดงัด ท่ายัดดัด ท่าประเภทยศอก เช่น ท่าศอกกระทุ้ง ท่าศอกฟุ้ง ท่าศอกไชยา ท่าประเภทยเตะ เช่น ท่าเตะตัด ท่าเตะก้านคอ และท่าประเภทยกด้วย ศีรษะ เช่น ท่าโขกพสุธา ท่าโขกนาสา ฯลฯ และชื่อท่าลูกไม้มวยไชยา เป็นท่าสำหรับต่อสู้ เช่น ท่าเสือกหาง ท่าอย่างสามชุก ท่าอุปราชาดคอช้าง ฯลฯ

วิธีการวิจัย

1. ระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้วิจัยเลือกนำมาศึกษาครั้งนี้คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)
2. วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth Interview) การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation) และเอกสารที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูลและการคัดเลือกข้อมูล ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับมวยไชยา จำนวน 4 คนในฐานะบรมครูมวยและครูมวยฝึกประจำค่ายมวยภายในชุมชน อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้แก่ ค่ายมานิตย์ พรพิชิต ค่ายมวยครูสุรติ มวยไชยาอิม (ค่ายสิงห์เสรี) ค่ายมวย ศ.ศิษย์ครูศักดิ์ และค่ายมวยภายนอกชุมชนในจังหวัดสุราษฎร์ธานี มวยครูเกรสมวยไชยาอิมสอนศิลปะมวยไชยา ในการนำมาใช้อ้างอิงข้อมูลปฐมภูมิจากบรมครูมวยสายตรงในพื้นที่ในฐานะผู้ถือกำเนิด สืบทอดและยังคงดำรงอยู่ในถิ่นกำเนิดมวยไชยา และมีการอ้างอิงข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือองค์ความรู้มวยไชยาของสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) การรวบรวมชื่อท่ามวยไชยา พบคำเรียกประเภทพื้นฐานของท่ามวยไชยา ได้แก่ ชื่อท่ารำไหว้ครู ชื่อท่าแม่ไม้มวยไชยา และชื่อท่าลูกไม้มวยไชยา 2) การคัดเลือกผู้บอกภาษา ในการคัดเลือกผู้บอกภาษา ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการเลือก คือ ผู้บอกภาษาต้องเป็นผู้มีความรู้ในเรื่องชื่อท่ามวยไชยา โดยเป็นครูมวยฝึกประจำค่ายมวยภายในชุมชน (ค่ายมานิตย์ ค่ายมวยครูสุรติ ค่ายมวย ศ.ศิษย์ครูศักดิ์) และค่ายมวยภายนอกชุมชนจังหวัดสุราษฎร์ธานี (มวยครูเกรสมวยไชยาอิม) 3) การสัมภาษณ์ผู้บอกภาษา ก่อนการเริ่มต้นการสัมภาษณ์ ผู้บอกภาษา ผู้วิจัยแสดงเอกสารชี้แจง และเอกสารแสดงความยินยอมแก่ผู้ให้สัมภาษณ์ก่อนทำการเก็บข้อมูล เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยผู้บอกภาษาเป็นครูมวยที่ค่ายมวย จำนวน 4 คน 4) การทดลองปฏิบัติจริง โดยผู้วิจัยได้ทดลองเรียนมวยไชยากับครูมวย พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบไปพร้อม ๆ กับผู้บอกภาษาหรือครูมวยด้วยในขณะสัมภาษณ์ และ 5) การเก็บข้อมูลภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหว (VDO) ท่ามวยไชยาด้วยกล้องถ่ายรูปและบันทึกไฟล์ข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์ ได้แก่ อวัยวะพื้นฐานของท่ามวยไชยา ท่ารำไหว้ครู ท่าแม่ไม้มวยไชยา ท่าลูกไม้มวยไชยาในรูปแบบของภาพถ่าย โดยผู้ที่แสดงท่าคือนักมวย และลูกศิษย์ของครูมวยที่เป็นผู้บอกภาษา ซึ่งภาพที่บันทึกจะนำไปใช้ในการถามย้ำเพื่อความแน่ใจ และนำไปใช้อธิบายประกอบความหมายคำเรียกชื่อท่ามวยไชยา

3. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล โดยให้บุคคลที่เกี่ยวข้องกับมวยไชยาโดยตรงในพื้นที่อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้แก่ ครูมวยไชยาในพื้นที่ ผู้สืบทอดมวยไชยาสายตรงในฐานะนักมวย และปราชญ์ท้องถิ่นที่รู้เรื่องประวัติศาสตร์มวยไชยาอ่านข้อมูลและทักท้วงหรือเสนอแนะข้อมูลที่ได้มา

4. ทดลองปฏิบัติจริง เพื่อทำความเข้าใจลักษณะท่ามวยไชยา ผู้วิจัยจึงต้องทำท่าทางประกอบไปพร้อม ๆ กับผู้บอกภาษาหรือครูมวยด้วยในขณะสัมภาษณ์ ทำให้ผู้วิจัยเห็นภาพรวมของการต่อสู้ในแบบฉบับของมวยไชยาได้อย่างชัดเจนมากขึ้น พร้อมทั้งบันทึกข้อมูลด้วยภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหว โดยผู้ที่แสดงท่าคือนักมวย และลูกศิษย์

ของครูมวยที่เป็นผู้บอกภาษา ซึ่งภาพที่บันทึกจะนำไปใช้ในการถ่มยาเพื่อความแน่ใจ และนำไปใช้อธิบายประกอบความหมายท่ามวยไชยา

ผลการวิจัย

1. โครงสร้างของคำเรียกชื่อท่ามวยไชยาตามแนววรรคศาสตร์ชาติพันธุ์ ผลจากการวิเคราะห์ชื่อท่ามวยไชยาแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ คำเรียกประเภทพื้นฐานของท่ามวยไชยา ชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยา และชื่อท่ามวยไชยาเชิงซ้อน

ตารางที่ 1: แสดงมิติแห่งความแตกต่างของชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยาเรื่องอวัยวะที่ใช้และส่วนของอวัยวะ

ชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยา				
+ หมัด	+ศอก (ไชยา)	+เข้า	+เท้า (เตะ)	+ศีรษะ (โขก)
หมัดตรง	ศอกตรง	เข้าตรง	เตะตรง	โขกนาสา
หมัดคู่	ศอกตัด	เข้าตี	เตะตัด	โขกพสุธา
หมัดวัด	ศอกกลับ	เข้าเฉียง	เตะลำตัว	
หมัดเสีย	ศอกพุ่ง	เข้าโค้ง	เตะก้านคอ	
	ศอกกระทิง	เข้าลอย		
	ศอกคู่			
	ศอกเสีย			

จากผลการวิจัยสามารถจำแนกชื่อท่ามวยไชยาแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ คำเรียกประเภทพื้นฐานของท่ามวยไชยา ชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยา และชื่อท่ามวยไชยาเชิงซ้อน ดังนี้

ประเภทที่ 1 คำเรียกชื่อคำเรียกประเภทพื้นฐานของท่ามวยไชยาพบ 5 คำ ได้แก่ หมัด ศอกไชยา เข้า เตะ และโขก คำเหล่านี้แตกต่างกันตามอวัยวะที่ใช้กับส่วนของอวัยวะที่ใช้ต่อสู้ และเป็นพื้นฐานของชื่อท่าเดี่ยวทั้งหมด

ประเภทที่ 2 ชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยาที่พบมีทั้งหมด 22 ชื่อ แบ่งเป็น 5 ประเภทตามพื้นฐานของชื่อท่ามวย ดังนี้ 1) ประเภทหมัด ได้แก่ หมัดตรง หมัดคู่ หมัดวัด หมัดเสีย 2) ประเภทศอกไชยา ได้แก่ ศอกตรง ศอกตัด ศอกกลับ ศอกเสีย ศอกพุ่ง ศอกกระทิง ศอกคู่ 3) ประเภทเข้า ได้แก่ เข้าตรง เข้าตี เข้าเฉียง เข้าโค้ง เข้าลอย 4) ประเภทเตะ ได้แก่ เตะตรง เตะตัด เตะลำตัว เตะก้านคอ และ 5) ประเภทโขก ได้แก่ โขกนาสา และโขกพสุธา

ผลจากการวิเคราะห์องค์ประกอบทางความหมายของชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยา ชื่อท่าเดี่ยวมวยไชยาแตกต่างกันด้วยมิติทางความหมาย จำนวน 4 มิติ คือ อวัยวะที่ใช้ ส่วนของอวัยวะที่ใช้เป็นอาวุธ ลักษณะของการใช้อวัยวะ และการตอบกลับของคู่ต่อสู้ ชื่อท่าเดี่ยวทั้ง 5 ประเภทมีความแตกต่างที่อวัยวะที่ใช้และส่วนของอวัยวะที่ใช้เป็นอาวุธ เช่น อวัยวะที่ใช้ เช่น หมัดตรง หมัดวัด หมัดวัด และหมัดเสีย ใช้หมัด ศอกคู่ ศอกหน้า ศอกตัด ศอกพุ่ง ศอกกระทิง ศอกกลับ ใช้ศอก เข้าลอย เข้าตรง เข้ากระทิง และเข้าเฉียง ใช้เข้า เตะตรง เตะตัด เตะเฉียง และเตะก้านคอ ใช้เตะ โขกนาสา โขกพสุธา ใช้โขก เป็นต้น

ส่วนวิถีของอวัยวะที่ใช้เป็นอาวุธช่วยทำให้ความหมายของชื่อท่าเดี่ยวแต่ละท่าแตกต่างกัน เช่น หมัดวัด ศอกตัด ศอกทศมาลา เข้าเฉียง และเตะเฉียง เคลื่อนที่โค้งเข้าหาจุดปะทะด้านข้าง ส่วนหมัดวัด หมัดเสีย ศอกวัด ศอกกลับ เข้าลอย เข้ากระทิง เข้าเฉียง เตะตัด และเตะก้านคอ เคลื่อนที่แบบไม่โค้งเข้าหาจุดปะทะด้านข้าง ในขณะที่หมัดวัด หมัดเสีย ศอกวัด ศอกกลับ เข้าลอย เข้ากระทิง เข้าเฉียง เตะตัด และเตะก้านคอ เคลื่อนที่ขึ้นไปหาจุดปะทะด้านบน และศอกคู่ และศอกหน้า เคลื่อนที่ลงไปหาจุดปะทะด้านล่าง

นอกจากนี้ลักษณะของการใช้อวัยวะทำให้เกิดความแตกต่างทางความหมายของชื่อท่าเดี่ยวของมวยไชยาทั้ง 5 ประเภท เช่น 1) ชื่อท่าเดี่ยวประเภทหมัด เช่น หมัดตรง หมัดวัด และหมัดวัด ใช้แขนในการตั้งหลักเกร็งเพื่อใช้ในการออกแรงชก แต่หมัดเสีย ไม่ใช้แขนในการตั้งหลักเกร็งเพื่อใช้ในการออกแรงชก ส่วนหมัดวัด หมัดวัด และหมัดเสีย ใช้หมัดในลักษณะหงายหมัดขึ้น ในการกำหมัดเพื่อการออกแรงชก แต่หมัดตรง ใช้หมัดในลักษณะบิดแขนลง ซึ่งเป็น

ลักษณะเด่นที่พบในทำเดี่ยวเพียงทำเดี่ยวเท่านั้น 2) ชื่อทำเดี่ยวประเภทเข้า เท้า และศีรษะ เช่น สอกไชยา สอกกลับ สอกพุ่ง สอกกระทุ้ง เข้าเฉียง เข้ากระทุ้ง เข้าลอย เข้าเฉียง เตะตัดและ เตะก้านคอ โขกพสุธาใช้การพุ่งขึ้นเมื่อปะทะกับคู่ต่อสู้ แต่เข้าตรง เตะตรง และเตะเฉียง โขกนาสา ใช้การพุ่งลงเมื่อปะทะกับคู่ต่อสู้แต่เป็นแนวนอน ตรงหรือเฉียงเมื่อปะทะกับคู่ต่อสู้

การตอบกลับของคู่ต่อสู้ เป็นอีกวิธีที่ทำให้ทำเดี่ยวบางชื่อแตกต่างจากชื่อทำเดี่ยวอื่น ๆ ด้วย สามารถแบ่งได้เป็น 2 วิธี เช่น วิธีที่ 1 เมื่อคู่ต่อสู้รุกเข้าหาในระยะประชิด มวยไชยาจะใช้ทำสอกพุ่ง สอกทัดมาลา สอกจัด สอกหน้า สอกตัด สอกกลับ ในขณะที่คู่ต่อสู้ไม่ได้รุกเข้าหาในระยะประชิดตัวปะทะเป้าหมายแล้ว มวยไชยาจะใช้ สอกกระทุ้ง สอกคู่ วิธีที่ 2 การโน้มตัวคู่ต่อสู้ เช่น ผู้ชกจะต้องโน้มตัวคู่ต่อสู้ลงมาเพื่อปะทะอาวุธประเภทเข้า ได้แก่ เข้ากระทุ้งและเข้าเฉียง แต่หากผู้ชกไม่ต้องการโน้มตัวคู่ต่อสู้ลงมาเพื่อปะทะอาวุธ มวยไชยาจะใช้ทำเข้าลอยและเข้าตรง

ประเภทที่ 3 ชื่อท่ามวยเชิงซ้อนที่พบทั้งหมดมี 50 ชื่อ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ชื่อท่ามวยไหว้ครู 11 ชื่อ เช่น เทพพนม ปฐม พรหมสี่หน้า เทพนรินทร์ นกยูงพื่อนทาง นารายณ์ขว้างจักร พยัคฆ์ล้อมวง อย่างสามชุก คุมเชิงครุ ดุติสกร พื่อนลองเชิง และชื่อท่ามวยไชยา 39 ชื่อ เช่น จระเข้พาดหาง ปักขาแหวกวัง กาจิกไข่ งูไล่ตุ๊กแก อินทราขว้างจักร อิเหนาแทงกริช นาคมุดบาดาล นาคาสลัดหาง เกรกวาดลาน กิรรีเล่นน้ำ มอญยันหลัก สลับฟันปลา หักวงไอยรา ยกอย่างสามชุก เสือลากหาง ฤษีบิดยา บาทาลูกพัคตร์ กวางเหลียวหลัง ไอยราพาดเศียร ยกเขาพระสุเมรุ ชะแมค้ำเสา หนุมานถวายนวทนต์ หงส์ปีกหัก ผ่ากลางหม่อม พระรามโก่งศร ปีกลูกทอย หนุมานเหยียบลงกา เอร่าวันเสยงา ทัดมาลา กุมภัณฑ์พุ่งหอก ง่างอไอยรา ปิดทวาร อุปราชขาดคอช้าง พาลีข้ามทวีป พยัคฆ์ข้ามห้วย วิรุฬหกกลับ ตาเถรค้ำฝัก ดับขวาลา ขุนยักษ์จับลิ้ง เป็นต้น

ตารางที่ 2: มิติแห่งความแตกต่างของชื่อท่ามวยไชยา

ท่ามวยไชยา (ท่าแม่ไม้มวยไชยา การรุกและการต่อสู้)	
1. จระเข้พาดหาง (เข้าเฉียง, คอ)	18. ไอยราพาดเศียร (เตะก้านคอ, ศีรษะ)
2. ปักขาแหวกวัง (สอกเสย, คอ)	19. ชะแมค้ำเสา (หมัดตรง, ใบหน้า)
3. กาจิกไข่ (หมัดตวัด, ใบหน้า)	20. หนุมานถวายนวทนต์ (หมัดคู่, คาง)
4. งูไล่ตุ๊กแก (หมัดตรง, ศีรษะ)	21. พระรามโก่งศร (สอกตัด, เข้าเฉียง, ศีรษะ, ลำตัว)
5. อินทราขว้างจักร (หมัดตวัด, ศีรษะ)	22. เอร่าวันเสยงา (หมัดเสย, คาง)
6. อิเหนาแทงกริช (หมัดตรง, ท้อง)	23. ทัดมาลา (สอกเสย, คาง)
7. นาคมุดบาดาน (เตะตรง, ขา)	24. กุมภัณฑ์พุ่งหอก (เข้าลอย, หน้าอก)
8. นาคาสลัดหาง (เตะลำตัว, ลำตัว)	25. ง่างอไอยรา (เข้าโค้ง, หน้าผาก)
9. เกรกวาดลาน (เตะตัด, ขา)	26. ปิดทวาร (เตะตรง, ก้น)
10. กิรรีเล่นน้ำ (เตะก้านคอ, คอ)	27. อุปราชขาดคอช้าง (เตะก้านคอ, คอ)
ท่ามวยไชยา (ท่าแม่ไม้มวยไชยา การรุกและการต่อสู้)	
11. มอญยันหลัก (เตะตรง, ท้อง)	28. พาลีข้ามทวีป (เตะลำตัว, ลำตัว)
12. สลับฟันปลา (สอกตัด, ท้อง)	29. พยัคฆ์ข้ามห้วย (เตะตัด, ขา)
13. หักวงไอยรา (สอกพุ่ง, ขา)	30. วิรุฬหกกลับ (เตะตรง, ขาอ่อน)
14. อย่างสามชุก/ (หมัดตรง, เข้าตรง, คอ)	31. ตาเถรค้ำฝัก (หมัดตวัด, ใบหน้า)
15. ฤษีบิดยา (สอกพุ่ง, ศีรษะ)	32. ดับขวาลา (หมัดตรง, ใบหน้า)
16. บาทาลูกพัคตร์ (เตะตรง, คอ)	33. ขุนยักษ์จับลิ้ง (หมัดตรง, ศีรษะ)
17. กวางเหลียวหลัง (เตะตัด, ท้อง)	34. เกรกวาดลาน (เตะตัด, ขา)
	35. พาลีข้ามทวีป (เตะลำตัว, ลำตัว)
ท่ามวยไชยา (ท่าลูกไม้มวยไชยา การรับและการต่อสู้)	
1. เสือลากหาง (ทุ่ม ทับ จับ หัก)	3. ปีกลูกทอย (สอกตรงทั้ง 2 ข้าง, ขาอ่อน)
(รุกและรับ เตะตรง, หมัดตรง, สอกตรง, ทุ่มทั้งตัว และหักแขน)	

2. ยกเขาพระสุเมรุ (หมัดเสย, เข้าตรง, ขา)

4. ผ่ากลางหม่อม (ศอกตรงทั้ง 2 ข้าง, ศีรษะ)

ผลการวิเคราะห์ความหมายของชื่อท่ามวยไชยา พบว่า ชื่อท่าเชิงซ้อนมีมิติแห่งความแตกต่างทางความหมายจำนวน 4 ประเภท คือ ท่าแม่ไม้ การรุก-การรับในการต่อสู้ ท่าลูกไม้ และท่าเฉพาะมวยไชยา

ประเภทที่ 1 ท่าแม่ไม้มวยไชยาที่ใช้ท่าเดียวสัมพันธ์กับการต่อสู้ เช่น ชะแมค้ำเสา ใช้ท่าหมัดตรงปะทะใบหน้า หนุมานถวยแหวน ใช้ท่าหมัดคู่ปะทะคาง กาจิกไข่และตาแตรค้ำฝัก ใช้ท่าหมัดดัดวัดปะทะใบหน้า เอรารวินเสยงา ใช้ท่าหมัดเสยปะทะคาง สลับฟันปลาและกวางเหลียวหลัง ใช้ท่าศอกดัดปะทะท้อง ปักขาแหวกกรัง ใช้ท่าศอกเสยปะทะคอ ฤชียบดยา ใช้ท่าศอกพุ่งปะทะศีรษะ ง่างคอไอยรา ใช้ท่าเข้าโค้งปะทะหน้าผาก เกรกวาดลาน ใช้ท่าเตะตัดปะทะขา พยัคฆ์ข้ามห้วย ใช้ท่าเตะตัดปะทะขา นาคาสลัดหางและพาลีข้ามทวีป ใช้ท่าเตะลำตัวปะทะลำตัว กิรินเล่นน้ำ ใช้ท่าเตะก้านคอปะทะคอ เป็นต้น

ประเภทที่ 2 การรุก-การรับในการต่อสู้เป็นอีกมิติที่ทำให้ความหมายของชื่อท่าเชิงซ้อนมวยไชยาต่างกันได้แก่ ท่าเชิงซ้อนมวยไชยาจะมีทั้งที่ใช้ในการรุกท่าเดียว เช่น ปักขาแหวกกรัง ใช้ท่าศอกเสยปะทะคอ นาคุมดาบาดานใช้ท่าเตะตรงปะทะขา นาคาสลัดหางใช้ท่าเตะลำตัวปะทะลำตัว เกรกวาดลานใช้ท่าเตะตัดปะทะขา กิรินเล่นน้ำใช้ท่าเตะก้านคอปะทะคอ ไอยราพาดเศียรใช้ท่าเตะก้านคอปะทะศีรษะ หนุมานถวยแหวนใช้ท่าหมัดคู่ปะทะคาง เอรารวินเสยงาใช้ท่าหมัดเสยปะทะคาง ทัดมาลา ใช้ท่าศอกเสยปะทะคาง กุมภันท์พุ่งหอกใช้ท่าเข้าลอยปะทะหน้าอก ง่างคอไอยรา ใช้ท่าเข้าโค้งปะทะหน้าผาก ปิดทวารใช้ท่าเตะตรงปะทะกัน อุปราชาดคอช้างใช้ท่าเตะก้านคอปะทะคอ พาลีข้ามทวีป ใช้ท่าเตะลำตัวปะทะลำตัว เป็นต้น รุกหลายท่า เช่น พระรามโก่งศร ใช้ท่าศอกดัด เข้าเฉียงปะทะศีรษะ และลำตัวอย่างสามขุม ใช้ท่าหมัดตรง เข้าตรงปะทะคอ เป็นต้น ส่วนท่าเชิงซ้อนมวยไชยาที่ใช้ในการรับ ยกเขาพระสุเมรุใช้ในการรับท่าเตะกลับหลัง ปักลูกทอย ใช้ในการรับเตะลำตัว เป็นต้น และท่าเชิงซ้อนมวยไชยาที่ใช้ทั้งการรุกและการรับ เช่น หงส์ปีกหัก รุกและรับใช้ท่าศอกดัดปะทะหน้าอก หนุมานเหยียบบลกา รุกและรับใช้ท่าศอกตรงปะทะศีรษะ เสือลากหาง หุ้ม หับ จับ หัก ใช้ท่าเตะตรง หมัดตรง และศอกตรงทั้งตัวและหักแขน เป็นต้น

ประเภทที่ 3 ท่าลูกไม้มวยไชยาต้องผ่านการฝึกหัดท่าแม่ไม้มวยไชยาก่อนจึงจะฝึกท่าลูกไม้มวยไชยาได้ ทำให้ท่าลูกไม้มวยไชยาแยกย่อยมาจากท่าแม่ไม้มวยไชยาและมีความรุนแรงขึ้น การใช้วียะคุ การกระโดด การเหยียบคู่ต่อสู้แล้วท่าท่าเดียว เช่น ง่างคอไอยรา ใช้ท่าเข้าโค้งและมีมือทั้งสองข้างกดหัวคู่ต่อสู้ พยัคฆ์ข้ามห้วย ใช้ท่าเตะตัดและมีมือจับคู่ต่อสู้ เสือลากหาง ใช้การ “หุ้ม หับ จับ หัก” คู่ต่อสู้จนได้รับชัยชนะ จากการที่นายปล้อง จำนวนค์ทองแข่งขันมวยหน้าพระที่นั่งฯ ที่ท้องสนามหลวง จนได้รับการอวยยศเป็นถึง “หมื่นมวยมีชื่อ” ส่งผลให้มวยไชยากลายเป็น “เมืองมวย” และกลายเป็นท้าวสัญลักษณ์ของมวยไชยา ใช้วิธีการผสมผสานเข้าหุ้มคู่ต่อสู้ด้วยท่าเตะตรง หมัดตรง และศอกตรงเข้าหุ้มตัวและหักแขนคู่ต่อสู้ ยกเขาพระสุเมรุ ใช้ท่าหมัดเสยและเข้าตรงปะทะคู่ต่อสู้ที่ขา หนุมานเหยียบบลกา ใช้ท่าศอกตรงแต่เป็นการกระโดดปะทะคู่ต่อสู้ที่ศีรษะ ผ่ากลางหม่อม ใช้ท่าศอกตรงด้วยแขนทั้ง 2 ข้างแต่เป็นการกระโดดปะทะคู่ต่อสู้ที่ศีรษะ

ประเภทที่ 4 ท่าเฉพาะของมวยไชยาทำให้ความหมายของชื่อท่ามวยไชยาเชิงซ้อนแตกต่างแต่ใช้ชื่อท่าเฉพาะแทนท่าเดียวมวยไชยา เช่น ทัดมาลา ใช้แทนศอกเสย กาจิกไข่ ใช้แทนหมัดวัด นาคาสลัดหาง ใช้แทนเตะลำตัว บาทาลูกปัก ใช้แทนเตะตรง หนุมานถวยแหวน ใช้แทนหมัดคู่ เอรารวินเสยงา ใช้แทนหมัดเสย อุปราชาดคอช้าง ใช้แทนเตะก้านคอ

ผลการวิเคราะห์ความหมายของคำเรียกพื้นฐานของท่ามวยไชยา ท่าเดียวมวยไชยา และท่ามวยไชยาเชิงซ้อนแสดงให้เห็นภาพรวมของการต่อสู้ในแบบฉบับของท่ามวยไชยา โดยการนำอวัยวะหมัด เท้า เข่า ศอก และศีรษะ มาใช้ในการออกอาวุธหมัด เตะ เข่า ศอกไชยา และโขก ที่แสดงให้เห็นในการประยุกต์ใช้ท่าเดียวและท่าเชิงซ้อนมวยไชยาในการรุก-รับ และทั้งรุกรับในเวลาเดียวกัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่ามวยไชยาเป็นมวยรุกในการต่อสู้หรือใช้หลัก 4 ป. คือ “ป้อง ปิด ปิด เปิด” ขอให้ผู้ออกอาวุธแก่ทางมวยอย่างว่องไว

2. ศึกษาความเชื่อ ค่านิยมที่ได้จากการศึกษาท่ามวยไชยา

จากการวิเคราะห์ชื่อท่าทั้ง 3 ประเภทผู้วิจัยพบท่ามวยไชยาแสดงให้เห็นว่าคนไทยมีวิถีชีวิตในด้านความเชื่อและค่านิยม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ความเชื่อที่ได้จากการศึกษาท่ามวยไชยา ดังจะอธิบายต่อไปนี้

2.1.1 ความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตามคำบอกเล่าตำนานมวยไชยา สืบเชื้อสายมาจากพ่อท่านมาทราบแต่เพียงว่าท่านเป็นครูมวยใหญ่จากกรุงเทพมหานคร บ้างก็ว่าท่านเป็นขุนศึก แม่ทัพแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ในช่วงพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวตอนปลาย รัชกาลที่ 3 ท่านเชี่ยวชาญวิชาการต่อสู้และมีวิชาอาคมแก่กล้า พ่อท่านมาประจำอยู่ที่วัดทุ่งจับช้าง และได้ถ่ายทอดวิชามวยให้ไว้แก่ชาวไชยาจนได้ชื่อว่าเมืองมวย อาจกล่าวได้ว่าวัดทุ่งจับช้างถือเป็นต้นกำเนิดมวยไชยา บรรจุศพของพ่อท่านมาและเป็นที่เคารพนับถือแก่นักมวยไชยาที่ปรารถนาความสวัสดิมีชัย และประชาชนเดินทางไปกราบไหว้ หากสมความปรารถนาต้องแสดงมวยไชยาแก่บ้น ด้วยท่าหมัดเท้า เข่า ศอก และศีรษะและท่าไหว้ครู ได้แก่ ท่าพรหมสี่หน้า สะท่อนให้เห็นความเชื่อในพระพรหมสี่หน้าให้ช่วยประทานพรและคลันดาลให้พบความสมหวังในสิ่งที่ปรารถนา ท่าเทพพนม และท่าเทพนิมิต สะท่อนให้เห็นความเชื่อเกี่ยวกับเทพหรือเทวดาสี่ศักดิ์สิทธิ์ ท่าคุมเชิงครู สะท่อนให้เห็นการคารวะ ระลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์ที่ฝึกหัดวิชามวยจนเกิดความชำนาญ โดยร่ายมวยหน้าเจดีย์บรรจุอัฐิพ่อท่านมา วัดทุ่งจับช้าง ตำบลพุมเรียง อำเภอยาใจจังหวัดสุราษฎร์ธานี

2.2 ค่านิยมที่ได้จากการศึกษาท่ามวยไชยา แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังจะอธิบายต่อไปนี้

2.2.1 ค่านิยมในการอนุรักษ์ความเป็นไทย ในอดีตคนไทยรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาผ่านรูปแบบของงานวรรณกรรมและวรรณคดี โดยเฉพาะการนำวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์และอิเหนามาใช้ในการตั้งชื่อ พบว่าวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการรบผ่านตัวละครอย่างหนุมานและพระรามที่คนไชยาเปรียบท่ามวยไว้ 3 ท่า ได้แก่ ท่าหนุมานถวายนวทนต์ ท่าพระรามโก่งศร ท่าหนุมานเหยียบบลกกา ส่วนวรรณคดีเรื่องอิเหนาตัวละครอิเหนาเก่งเรื่องศึกสงคราม คนไชยาเปรียบท่ามวยไว้ 1 ชื่อ คือ ท่าอิเหนาแทงกริช

2.2.2 ค่านิยมเกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งมีชีวิตทุกชนิดอยู่ร่วมกันในสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะสิ่งแวดล้อมทางชีวภาพ ได้แก่ พืชพันธุ์ธรรมชาติ สัตว์ ทำให้คนไทยเกิดความผูกพันกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต คนไชยาจึงมีการเปรียบท่ามวยไชยาที่มีความหมายถึงสัตว์ประเภทต่าง ๆ ไว้ 14 ชื่อ ได้แก่ ท่าเอราวัณเสยา ท่างาช้างคองไยรา ท่าขุนยักษ์จับลิง ท่าวิรุฬหกกลับ ท่าพาลีข้ามทวีป ท่าอุปราชาดคองช้าง ท่ากากจิกไข่ ท่าจระเข้พาดหาง ท่างูไล่ตุ๊กแก ท่านาครคุดบาดาน ท่านาคราสลัดหาง ท่าสลับฟันปลา ท่าเสือลากหาง ท่ากวางเหลียว

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

ประเด็นที่ 1 การศึกษาโครงสร้างของคำเรียกชื่อท่ามวยไชยา

ผลการวิเคราะห์โครงสร้างคำเรียกชื่อท่ามวยไชยาตามแนววรรคศาสตร์ชาติพันธุ์ เป็นการศึกษาคำหมายของคำเรียกกระบอวัยวะที่ใช้ในการต่อสู้ด้วยท่ามวยไชยาอย่างเป็นระบบและครอบคลุมทุกองค์ประกอบตั้งแต่ชื่อท่าทำให้ครู คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับท่ามวยพื้นฐาน ไปจนถึงท่ามวยประยุกต์ใช้ในการต่อสู้ และยังสะท้อนให้เห็นระบบความเชื่อและค่านิยมของมนุษย์ในกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ แตกต่างจากการศึกษาของปิยลักษณ์ อุปนิสาร (2549) งานวิจัยเรื่องการศึกษาชื่อท่ามวยไทยตามแนววรรคศาสตร์ชาติพันธุ์ ศึกษาเฉพาะระบบการใช้วัยวะพื้นฐาน ระบบการออกอาวุธ และระบบการต่อสู้ด้วยท่ามวยไทย นำมาเปรียบเทียบให้เห็นความเหมือนและความแตกต่างของระบบท่ามวย ผู้วิจัยพบว่าบางคำศัพท์ชื่อท่ามวยไทยซ้ำคำเรียกกับท่ามวยไชยา แต่แตกต่างในแง่ของความหมายของชื่อท่ามวยดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ชื่อคำเรียกประเภทพื้นฐานของท่ามวยไชยาพบ 5 คำ ได้แก่ หมัด ศอก ไชยา เข่า เตะ และโขก แตกต่างจากคำเรียกพื้นฐานของท่ามวยไทย ได้แก่ หมัด ศอก เข่า เตะ และถีบ

1.2 ชื่อท่าเดียวมวยไชยา ในงานการศึกษาพบว่ามียกคำเรียกชื่อท่าเดียวมวยไชยาซ้ำกับชื่อท่ามวยไทย จำนวน 9 ชื่อ ได้แก่ ท่าหมัดตรง ท่าหมัดเสย ท่าศอกกลับ ท่าศอกกระทิง ท่าเข่าตรง ท่าเข่าเฉียง ท่าเข่าโค้ง ท่าเข่าลอย และท่าเตะตัด แต่จากการศึกษาพบความหมายของชื่อท่าเดียวมวยไชยาแตกต่างจากชื่อท่ามวยไทย กล่าวคือ ประการที่หนึ่ง ท่าหมัดตรง มวยไทยเริ่มจากท่าจดมวย จากนั้นผู้ชกจะชกหมัดข้างที่ถนัดหรือหมัดหลังในลักษณะคว่ำหมัดไปจนสุดแขนตรงเข้าหาคู่ต่อสู้ โดยให้หมัดชนกับไหล่แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะชกหมัด

ข้างที่ถนัดในลักษณะคว่ำหมัดจนสุดแขน มืออีกข้างหนึ่งจับขาของคู่ต่อสู้ไว้ด้วย ประการที่สอง ท่าหมัดเสย มวยไทยเริ่มจากท่าจมมวย จากนั้นจึงขมหมัดข้างใดก็ได้จากด้านล่างขึ้นไปยังจุดปะทะของคู่ต่อสู้ด้านบน คือ ปลายคาง ในลักษณะหงายหมัดโดยการงอข้อศอกข้างไว้หรือเหยียดแขนตรงในภายหลังก็ได้ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะใช้หมัดตัวด้วยการใช้หมัดทั้ง 2 ข้างในการการออกอาวุธใช้หมัดจากด้านล่างเสยขึ้นด้านบนโดยเปิดท่อนแขนหงายหมัดขึ้นเกร็งแขนและกำหมัดให้แน่น ส่งหมัดด้วยแรงส่งจากเท้า บิดตะโพกและกระดูกไหลปะทะบริเวณปลายคางและลิ้นปี่ ประการที่สาม ท่าศอกกลับ มวยไทยเริ่มจากใช้ศอกที่ถนัดหรือศอกหลังเสมอ จากนั้นหมุนตัวเพื่อหันหลังให้คู่ต่อสู้ แล้วเหวี่ยงศอกจากด้านหน้าอ้อมไปหาคู่ต่อสู้ที่อยู่ด้านหลัง ศอกอีกข้างปล่อยหมัด แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะยืนเท้าหน้าเป็นหลัก พร้อมกับหมุนลำตัวไปให้ได้ครึ่งวงกลม พร้อมกับยกข้อศอกขึ้นระดับคาง เกร็งแขนส่งแรงจากหัวไหล่กระชากศอกเฉียงขึ้นเป้าหมายคือปลายคาง ส่วนมืออีกข้างต้องแนบไว้ที่คางอย่าปลดหมัด ประการที่สี่ ท่าศอกกระทุ้ง มวยไทยเริ่มจากการยกศอกให้อยู่ในแนวตั้งแล้วเหวี่ยงจากด้านหน้าไปกระแทกเป้าหมายด้านหลัง โดยจะเหวี่ยงศอกที่อยู่ด้านหน้าหรือศอกที่อยู่ด้านหลังก็ได้ และต้องก้าวเท้าไปด้านหลังด้วยเพื่อทรงตัวด้วยเท้าข้างเดียวกับศอกที่ใช้ด้วย แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะยกศอกไปด้านหลังเท่านั้น พร้อมกับยกเท้าไปด้านหลังด้วยเท้าข้างเดียวกับศอก

ประการที่ห้า ท่าเข้าตรง มวยไทยเริ่มต้นจากหัวเข่าจะตั้งตรงและสามารถใช้เข้าหน้าหรือเข้าหลังก็ได้ จากนั้นงอเข่าข้างใดข้างหนึ่งขึ้นมาด้านหน้าเป็นเส้นตรงพร้อมกับดึงแขนทั้ง 2 ข้างลงมาเหมือนกับการใช้มือโน้มคอกคู่ต่อสู้ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะใช้เฉพาะหัวเข่าหน้าตั้งตรง จากนั้นงอเข่าข้างใดข้างหนึ่งขึ้นมาด้านหน้าเป็นเส้นตรงพร้อมกับใช้หมัดตรงข้างเดียวกับเข่าที่ใช้ ประการที่หก ท่าเข้าเฉียง มวยไทยเริ่มจากการยกเข่าในแนวตั้ง จากนั้นเหวี่ยงเข่าขึ้นไปด้านข้างก่อนแล้วจึงเหวี่ยงเป็นเส้นโค้งเข้ามาที่ด้านข้างของคู่ต่อสู้ เมื่อเหวี่ยงเข่าขึ้นมาแล้วลักษณะการเคลื่อนที่ของเข่าจะเป็นเส้นโค้งเข้าหาเป้าหมาย แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะรวบคอกคู่ต่อสู้หรือรวบได้แขนเหวี่ยงเข่าออกจากด้านข้างปะทะที่ชายโครง ต้นขา โดยอาศัยแรงเหวี่ยงจากการบิดตะโพก ยกเข่าขึ้นเหวี่ยงจะเกือบขนานกับพื้น อาศัยเท้าหลังยันพื้นเป็นแนวส่ง ประการที่เจ็ด ท่าเข้าโค้ง มวยไทยเริ่มต้นจากไม่ต้องยกแขนทั้ง 2 ข้างขึ้น และสามารถเข้าหรือเข้าหลังก็ได้โดยยืนในท่าจมมวย ให้เริ่มจากการยกเข่าในแนวนอน จากนั้นเหวี่ยงเข่าขึ้นไปด้านข้างลักษณะของสะโพกตรงไม่คว่ำ แล้วเหวี่ยงเข่าอ้อมไปยังจุดปะทะด้านหลังแบบคว่ำสะโพก การเคลื่อนที่ของเข่าเป็นเส้นโค้งลงมาที่เป้าหมายเพื่อกดให้คู่ต่อสู้ล้มลง แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะยกแขนข้างเดียวกับเข่าหน้าเท่านั้น เริ่มจากการยกเข่าในแนวนอน จากนั้นเหวี่ยงเข่าขึ้นไปด้านข้างลักษณะคว่ำสะโพก ใช้มือกดศีรษะของคู่ต่อสู้ล้มลงมาที่เข่า ประการที่แปด ท่าเขาลอย ใช้ในกรณีคู่ต่อสู้อยู่ในระยะห่างจากผู้ชกมาก มวยไทยเริ่มต้นยืนท่าจมมวย ผู้ชกต้องอาศัยการวิ่งแล้วกระโดดลอยตัวในอากาศพร้อมกับยกเข่าในแนวตั้งไปกระแทกที่เป้าหมาย แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะวิ่งกระโดดลอยตัวในอากาศพร้อมกับยกเข่าเฉียงออกจากลำตัวไปกระแทกคู่ต่อสู้ และประการที่เก้า ท่าเตะตัด มวยไทยสามารถทำได้ 3 ระดับ คือ ปลายเท้าต่ำกว่าโคนขา ปลายเท้าเท่ากับโคนขา และปลายเท้าสูงกว่าโคนขาทุกระดับเริ่มจากท่าจมมวยในการเตะสามารถใช้ขาหน้าหรือขาหลังก็ได้ แต่ผู้ชกจะต้องเหวี่ยงแขนด้านตรงข้ามกับขาที่เตะขึ้นมาป้องกันใบหน้าและต้องเตะแฉ่งตะโพกไปในทิศทางตรงกันข้ามกับขาที่ใช้เตะด้วย แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกจะจะใช้หมัดตรงข้างเดียวกับขาที่เตะ

1.3 ชื่อท่ามวยเชิงซ้อน จำนวน 50 ชื่อ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วย ชื่อท่ามวยไหว้ครู 11 ชื่อและชื่อท่ามวยไชยา 39 ชื่อ ผู้วิจัยพบว่า คำเรียกชื่อท่ามวยไชยามีคำซ้ำกับชื่อท่ามวยไทย จำนวน 12 ชื่อ ได้แก่ ท่าจะเข้พาดหาง สลับฟันปลา เกรกวาดลาน มอญยันหลัก อิเหนาแทงกริช กวางเหลียวหลัง หนุมานถวายนางพางหงส์ปีกหัก ปีกลูกทอย หนุมานเหยียบบลกา เอราวินเสยงา และดาเถรคำฟัก ทั้งนี้แต่จากการศึกษาพบความหมายของชื่อท่ามวยไชยาเชิงซ้อนแตกต่างจากชื่อท่ามวยไทย กล่าวคือ ประการที่หนึ่ง ท่าจะเข้พาดหาง มวยไทยที่ผู้ชกใช้การรูกด้วยท่าเตะเหวี่ยงหลังที่หน้าอก แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ท่าเตะเหวี่ยงหลังที่คอของคู่ต่อสู้ ประการที่สอง ท่าสลับฟันปลา มวยไทยที่ผู้ชกใช้ท่าหมัดในการปิดหมัดคู่ต่อสู้สลับไปมาทั้งทางซ้ายและขวาเหมือนกับเอียงไปมาของฟันปลา แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ศอกฟันไปที่ท้องของคู่ต่อสู้ ประการที่สาม ท่าเกรกวาดลาน มวยไทยใช้ในกรณีผู้ชกต้องการรูกด้วยเท้าเพียงข้างเดียวด้วยท่าเตะตัดที่ข้อเท้าด้านล่างของคู่ต่อสู้ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้เท้าทั้ง 2 ข้าง โดยเท้าด้านล่างใช้ท่าเตะตัดที่ข้อเท้าของคู่ต่อสู้ และผู้ชกใช้มือจับเท้าด้านบนอีกข้างของคู่ต่อสู้เพื่อให้อีกฝ่ายพลั้งพลั่ว ประการที่สี่ ท่ามอญยันหลัก มวยไทยที่ผู้ชกใช้ในการรับท่าหมัดของคู่ต่อสู้ด้วยการทำท่าถีบ

ตรง ด้วยเท้าด้านเดียวกันกับหมัดของคู่ต่อสู้เข้าปะทะที่ท้อง แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุกถีบขาหลัง ประการที่ห้า ท่าอิเหนาแทงกริช มวยไทยที่ผู้ชกใช้ในการรับท่าหมัดของคู่ต่อสู้ด้วยการเปิดหมัดขึ้นด้านบนด้วยหมัดด้านตรงข้ามกับหมัดของคู่ต่อสู้ จากนั้นใช้ศอกหนึ่งท่าทำศอกตัดเข้าปะทะที่หน้าอกของคู่ต่อสู้ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุกท่าหมัดต่อไปที่ท้องของคู่ต่อสู้ ประการที่หก ท่าควางเหลียวหลัง มวยไทยที่ผู้ชกใช้ในการรุกด้วยท่าถีบหลังที่ท้อง แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุกด้วยท่าถีบหน้าท้องของคู่ต่อสู้

ประการที่เจ็ด ท่าหนุมานถวายนวชน มวยไทยที่ผู้ชกใช้ในการรับท่าหมัดของคู่ต่อสู้ด้วยการย่อตัวหลบหมัดแล้วทำท่าหมัดเสยแบบพลิกพลาง คือ ใช้หมัดทั้งสองข้างปะทะเข้าที่ใต้คางของคู่ต่อสู้ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุกคู่ต่อสู้ด้วยการทำท่าหมัดคู่ปะทะเข้าที่ใต้คางของคู่ต่อสู้ ประการที่แปด ท่าหงส์ปีกหัก มวยไทยที่ผู้ชกใช้ในการรับท่าหมัดของคู่ต่อสู้ด้วยการใช้แขนด้านตรงข้ามกับหมัดของคู่ต่อสู้ปิดหมัดออกวงนอกแล้วจึงทำท่าศอกกลับลงที่หัวไหล่หรือข้อพับแขนของคู่ต่อสู้ด้วยศอกอีกข้างหนึ่ง แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุกและรับด้วยหมัดแล้วตามด้วยท่าศอกตัดกลับลงที่คางของคู่ต่อสู้ ประการที่เก้า ท่าปากลูกทอย มวยไทยที่ผู้ชกใช้ในการรับท่าเตะเฉียงของคู่ต่อสู้ด้วยท่าศอกกลับแบบพลิกแพลง โดยใช้ศอกคู่ปะทะที่แข็งด้านข้างของขาที่คู่ต่อสู้ใช้เตะ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรับด้วยศอกทั้งสองข้างปะทะที่ขาอ่อนของคู่ต่อสู้ ประการที่สิบ ท่าหนุมานเหยียบลงกา มวยไทยใช้ในการรุก โดยผู้ชกจะจู่โจมด้วยการกระโดดขึ้นเหยียบไหล่คู่ต่อสู้ด้วยขาข้างหนึ่ง พร้อมกับทำท่าพลิกแพลง คือ ใช้ศอกด้านตรงข้ามกับขาที่เหยียบทำท่า ศอกกลับลงที่กลางกระหม่อมของคู่ต่อสู้ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุกและรับด้วยศอกไชยาเคลื่อนที่สู่ด้านบนบริเวณศีรษะเพื่อทำร้ายคู่ต่อสู้ ขณะเดียวกันขาอีกข้างก็เตะไปยังบริเวณลำคอของคู่ต่อสู้ ประการที่สิบเอ็ด ท่าเอราวัณเสยงา มวยไทยใช้ในกรณีผู้ชกใช้ในการรับท่าหมัดของคู่ต่อสู้ ด้วยการใช้หมัดด้านตรงข้ามกับหมัดของคู่ต่อสู้เปิดหมัดขึ้นด้านบนแล้วจึงทำท่าหมัดเสยเข้าใต้คางด้วยหมัดอีกข้างหนึ่ง แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุก ด้วยการใช้หมัดเสยเข้าที่คาง หมัดอีกข้างหนึ่งปะทะเข้าที่บริเวณใบหน้าของคู่ต่อสู้ และประการที่สิบสอง ท่าตาเถรคำฟัก มวยไทยใช้ในกรณีผู้ชกใช้ในการรับท่าหมัดของคู่ต่อสู้ด้วยการเปิดหมัดคู่ต่อสู้ขึ้นด้านบนด้วยหมัดด้านตรงข้ามกับหมัดของคู่ต่อสู้แล้วทำท่าหมัดเสยด้วยหมัดอีกด้านหนึ่งเข้าปะทะที่ใต้คางของคู่ต่อสู้ต้องการรุกด้วยเท้าเพียงข้างเดียวด้วยท่า เตะตัดที่ข้อเท้าด้านล่างของคู่ต่อสู้ แตกต่างจากท่ามวยไชยาตรงที่ผู้ชกใช้ในการรุกด้วยการใช้หมัดตวัดเข้าที่บริเวณใบหน้าของคู่ต่อสู้

ผลการวิเคราะห์ที่ชื่อเรียกท่ามวยบางท่าอาจซ้ำกัน แต่จากการศึกษาแสดงให้เห็นชัดแล้วว่าในแง่ของความหมายของคำเรียกประเภทพื้นฐานของท่ามวยไชยา ท่าเดียวมวยไชยา และท่ามวยไชยาเชิงซ้อนแตกต่างจากท่ามวยไทยดังที่ได้อธิบายไปแล้วข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าคนไชยาใช้อวัยวะรอบตัวมาใช้ในการต่อสู้ ซึ่งการต่อสู้ของมวยไชยามีการใช้ข้อเข่าและหมัด เท้า เข่า ศอกไชยา และศีรษะมาใช้ในการออกอาวุธในการจู่โจมคู่ต่อสู้ หรือเรียกอีกนัยหนึ่งได้ว่ามวยไชยาส่วนใหญ่เป็นมวยรุก แต่มวยไทยเป็นมวยทั้งรุกและรับ อาศัยเคล็ดวิชามวยไชยาที่ใช้หลัก “ป้อง ปิด ปิด เปิด” เป็นการออกอาวุธแก่ทางมวยอย่างรอบไว โดยใช้ “ศอกไชยา” มาใช้ในการออกอาวุธร่วมกับอาวุธอื่น ๆ มาประยุกต์เป็นท่ามวยเชิงซ้อนสำหรับใช้ในการต่อสู้ ทั้งนี้จากการเก็บข้อมูลชื่อท่าเดียวมวยไชยา ผู้วิจัยพบชื่อท่าเดียวที่เป็นคำศัพท์ภาษาถิ่นใต้ ได้แก่ หมัดตวัด หรือภาษาถิ่นเรียก “หมัดสวิง” เป็นเครื่องมือชกทั้ง ปู และปลา ลักษณะเป็นตาข่ายถักคล้ายถุง ขอบปากใช้ไม้ไผ่หรือเหล็กเส้นดัดเป็นวงกลม มีด้ามยาว

ประเด็นที่ 2 ระบบความเชื่อและค่านิยมของคนไชยาที่สะท้อนผ่านท่ามวยไชยา จากผลการวิเคราะห์ความหมายของชื่อท่ามวยไชยาทั้ง 3 ประเภท คือ คำเรียกประเภทชื่อพื้นฐานของท่ามวยไชยา ชื่อท่าเดียวมวยไชยา และชื่อท่ามวยเชิงซ้อน ผู้วิจัยพบระบบความเชื่อและค่านิยมที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนไชยา 2 ประการ กล่าวคือ ประการแรก ความเชื่อของคนไชยาที่สะท้อนให้เห็นในท่าไหว้ครูมวยไชยา เช่น ท่าพรหมสี่หน้า สะท้อนให้เห็นความเชื่อในพระพรหมสี่หน้าให้ช่วยประทานพรและดลบันดาลให้พบความสมหวังในสิ่งที่ปรารถนา ท่าเทพพนม และท่าเทพนิมิต สะท้อนให้เห็นความเชื่อเกี่ยวกับเทพหรือเทวดาสี่ศักดิ์สิทธิ์ ท่าคุมเชิงครู สะท้อนให้เห็นการคารวะ ระลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์ที่ฝึกหัดวิชามวยจนเกิดความชำนาญ และประการที่สอง ค่านิยมของคนไชยาที่สะท้อนผ่านท่ามวย โดยเฉพาะการปลุกฝังค่านิยมในด้านความเป็นไทยไว้ในรูปแบบของภาษาผ่านงานวรรณกรรมและวรรณคดีพบว่า วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ตัวละครอย่างหนุมานและพระรามที่คนไชยาเปรียบท่ามวยไว้ 3 ชื่อ ได้แก่ หนุมานถวายนวชน พระรามโก่งศร หนุมานเหยียบลงกา และวรรณคดีเรื่องอิเหนา ตัวละครอิเหนาคนไชยาเปรียบท่ามวยไว้ 1 ชื่อ

คือ อิเหนาแห่งกรีซ และวิธีการหาอยู่หากินตามธรรมชาติ เช่น คำว่าท่าหมัดตวัด หรือภาษาถิ่นใต้เรียก “หมัดสวิง” เป็นวิถีชีวิตแบบหาอยู่หากินตามธรรมชาติด้วยการใช้เครื่องมือจับสัตว์น้ำอย่างสวิงจับกุ้ง ปู และปลา และค่านิยมที่ผูกพันกับวิถีชีวิตตามธรรมชาติ โดยเฉพาะการเปรียบลักษณะของท่ามวยไชยา กับสัตว์ประเภทต่าง ๆ เช่น ช้าง ลิง กา จระเข้ งู ปลา เสือ กวาง เป็นต้น ดังคำเรียกท่ามวยไชยา ได้แก่ เอรารัณเสยงา ง่างค้อไอยรา ขุนยักษ์จับลิง วิรุฬหกกลับ พาลีข้ามทวีป อุปราชาดคองช้าง กาจิไก้ จะเข้าพาดหาง งูไล่ตุ๊กแก นาคมุดบาดาน นาคาสลัดหาง สลับฟันปลา เสือลากหาง กวางเหลียว นับว่าท่ามวยไชยาเป็นเครื่องพิสูจน์ให้เห็นถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่บ่งบอกได้ถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย

นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าท่ามวยไชยาสะท้อนให้เห็นระบบความเชื่อและค่านิยมในแบบของคนไชยา แตกต่างจากผลการศึกษาชื่อท่ามวยไทยตามแนววรรคศาสตร์ชาติพันธุ์ของปิยลักษณ์ อุปนิสากร (2549) ผลการศึกษาพบเพียงระบบความหมายของชื่อท่ามวยไทยที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตคนไทย ได้แก่ วิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับการใช้อาวุธในชีวิตของคนไทย เช่น การใช้อาวุธที่ทำจากไม้ มีดหรือของมีคม ทวน กริช และหอก สะท้อนในชื่อ ท่าศอกดี ศอกพาด ศอกตัด บั้นเคียวทศกัณฐ์ ฝ่าลูกบวบ สับหัวมัจฉา สวนทวน อิเหนาแห่งกรีซ ขวาชัดหอก เป็นต้น วิถีชีวิตเกี่ยวกับสัตว์ สะท้อนให้เห็นในชื่อท่ากวางเหลียวหลัง นกคุ้มเขารัง ปลาหมอแฉกเหือง ไกรศรข้ามห้วย เป็นต้น วิถีชีวิตเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตด้านการทำนา การกิน สะท้อนให้เห็นในชื่อท่า ญวนทอดแห ตาแตรค้ำฟัก เกรกวาดลาน สับหัวมัจฉา เป็นต้น วิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นในท่า คลื่นกระแทกฝั่ง กังหันต้องลม เป็นต้นและวิถีชีวิตที่ผูกพันกับวรรณคดี เรื่องรามเกียรติ์ สะท้อนให้เห็นในชื่อท่า หนุมานเหยียบบลกกา พระรามเดินดง สุครีพถอนต้นรัง วิรุฬหกกลับ บั้นเคียวทศกัณฐ์ ขว้างจักรนารายณ์ นางมณโฑนั่งแทน เป็นต้น (ปิยลักษณ์ อุปนิสากร, 2549: 120-130) เป็นเครื่องยืนยันระบบความคิดของแต่ละวัฒนธรรมในกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ แตกต่างกันไป

ทั้งนี้พบความแตกต่างของการศึกษาชื่อท่ามวยไชยามีการระบุความแตกต่างไว้ 2 ประการ กล่าวคือ ประการแรกความแตกต่างด้านความเชื่อในเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยเฉพาะท่าไหว้ครู ได้แก่ ท่าพรหมสี่หน้า สะท้อนให้เห็นความเชื่อในพระพรหมสี่หน้าให้ช่วยประทานพรและดลบันดาลให้พบความสมหวังในสิ่งที่ปรารถนา ท่าเทพพนม และท่าเทพนิรมิต สะท้อนให้เห็นความเชื่อเกี่ยวกับเทพหรือเทวดาสี่ศักดิ์สิทธิ์ ท่าคุมเชิงครู สะท้อนให้เห็นการคารวะ ระลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์ที่ฝึกหัดวิชามวยจนเกิดความชำนาญ ประการที่สอง ความแตกต่างด้านการหาอยู่หากินตามธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นในท่าหมัดตวัด หรือภาษาถิ่นใต้เรียก “หมัดสวิง” เป็นเครื่องช้อนกุ้ง ปู และปลา ประการที่สามความแตกต่างด้านวรรณคดีอย่างอิเหนา คนไชยาเปรียบท่ามวยไว้ 1 ท่า คือ อิเหนาแห่งกรีซ

รายการอ้างอิง

- โกสินทร์ ปัญญาธิสิน. (2552). การศึกษาคำเรียกการทำอาหารในภาษาไทยถิ่นเหนือตามแนววรรคศาสตร์ชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2009.2049>
- ชนกพร อังศุวิริยะ. (2555). การศึกษาชื่ออาหารในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลาตามแนววรรคศาสตร์ชาติพันธุ์. [รายงานการวิจัย] มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. <https://kb.psu.ac.th/psukb/bitstream/2016/12367/1/373522.pdf>
- ปานทิพย์ มหาไตรภพ. (2545). นามสกุลพระราชทานในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว : การวิเคราะห์ทางวรรคศาสตร์ชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <http://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2002.1855>
- ปิยลักษณ์ อุปนิสากร. (2549). การศึกษาชื่อท่ามวยไทยตามแนววรรคศาสตร์ชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/CU.the.2006.861
- ประสิทธิ์ ทองแจ่ม และสมบุญรณ์ ตะปนา. (2558). บทวิจารณ์องค์ความรู้มวยไชยา. วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี. 2(2), 175-204. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/srj/article/view/123561/93864>

- มนสิการ เสงสุวรรณ. (2550). คำเรียกประเภทผีของคน ไทยในชุมชนวัดสวนแก้ว ต.บางเลน อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี การศึกษาแนววรรณคดีชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย] <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/24667/>
- วนิดา เจริญสุข. (2532). นามสกุลของคนไทยเชื้อสายจีน: การวิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/23307>
- วิภาสรินทร์ ประพันธ์ศิริ. (2535). คำเรียกญาติในภาษาคำเมือง : การวิเคราะห์ทางประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/62679>
- วาที พุ่มอยู่. (2548). การศึกษาคำเรียกข้าวและระบบโน้ตคนเรือข้าวในภาษาเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตามแนววรรณคดีชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย] https://doi.nrct.go.th/admin/doc/doc_599760.pdf
- วีระศักดิ์ เหมหาชาติ. (2553). ผลของการฝึกทำบริหารร่างกายพื้นฐานมวยไทยไชยาที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพในวัยรุ่นนศหญิง. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์] https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/KU.the.2010.775
- สิริวิมล ศุภกร. (2550). การศึกษาคำเรียกเสียงและคำแสดงทัศนคติเกี่ยวกับเสียงในภาษาไทยตามแนววรรณคดีชาติพันธุ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/CU.the.2007.471
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2549). ความสัมพันธ์ระหว่างภาษาและวัฒนธรรม ศาสตร์แห่งภาษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, กันทิมา รังวงษ์วาน, มนสิการ เสงสุวรรณ และสิริวิมล ศุภกร. (2555). บุคคลสำคัญและความคิดหลักในวรรณคดีชาติพันธุ์: การเข้าถึงวัฒนธรรมโดยผ่านภาษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การศึกษาเปรียบเทียบสัมพันธ์บทและความเป็นจีน ตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อ
และปรัชญาสำนักเต๋าที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1”
ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024¹

The Comparative Study of Intertextuality and Chinese Identity Reflected through
the Philosophy of Confucianism and Taoism in the Television Drama
the Legend of the Condor Heroes Part 1 from 1983 to 2024

ัญญารัตน์ มะลาศรี², ศิริวรรณ ลิขิตเจริญธรรม³, กนกพร นุ่มทอง⁴
Tanyarat Malasri², Siriwan Likhidcharoentham³, Kanokporn Numtong⁴

Received: October 23, 2025

Revised: March 19, 2026

Accepted: April 1, 2026

บทคัดย่อ

นวนิยายจีนเรื่องเซอเตียวอิงสงยงจ้วน 《射雕英雄传》 หรือ “มังกรหยก ภาค 1” เป็นนวนิยายที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ทำให้มีการดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” หลายเวอร์ชัน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาลักษณะการดัดแปลงเนื้อหาจากนวนิยายสู่ละครโทรทัศน์ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้แก่ เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน เวอร์ชันปี ค.ศ. 1994 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 2003 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ เวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ โดยมุ่งวิเคราะห์ลักษณะการดัดแปลงที่เกิดขึ้นในด้านโครงเรื่อง และตัวละคร รวมทั้งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทต้นทางกับตัวบทปลายทาง ตามแนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) แนวคิดการดัดแปลง (Adaptation Theory) และแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) นอกจากนี้ ยังมุ่งวิเคราะห์การถ่ายทอดความเป็นจีนที่ปรากฏในแต่ละเวอร์ชัน ผ่านกรอบแนวคิดของปรัชญาสำนักขงจื้อ (儒家) และปรัชญาสำนักเต๋า (道家)

ผลการวิจัยพบว่า นวนิยายจีนเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ได้รับการดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน มีการเปลี่ยนแปลงด้านโครงเรื่อง และตัวละครหลายรูปแบบ พบการคงเดิมเพิ่มเติมดัดแปลง และตัดทอน โดยละครโทรทัศน์ที่พบการดัดแปลงมากที่สุดคือ เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ลักษณะสัมพันธบทในละครโทรทัศน์ทั้ง 7 เวอร์ชันพบว่า โครงเรื่องหลักคล้ายคลึงกับนวนิยายต้นฉบับ แต่มีการดัดแปลงโครงเรื่องบางส่วน โดยใช้รูปแบบการดัดแปลงของละครโทรทัศน์เวอร์ชันที่สร้างขึ้นก่อนหน้า นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงเหตุการณ์ให้กระชับขึ้น มีการสร้าง และตัดตัวละครบางตัว มีการเปลี่ยน หรือเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องใหม่ เป็นต้น ละครโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว เป็นเรื่องราวที่ไม่ได้มีเพียงแค่การต่อสู้ หรือความรักในแบบวรรณกรรมกำลังภายใน แต่ยังสะท้อนแก่นปรัชญาจีน โดยเฉพาะแนวคิดของปรัชญา

¹บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่องการศึกษาเปรียบเทียบสัมพันธ์บทและความเป็นจีนตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อและปรัชญา สำนักเต๋า ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024 หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ภาษาตะวันออก) ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ ลิขิตเจริญธรรม เป็นที่ปรึกษาหลัก และศาสตราจารย์ ดร. กนกพร นุ่มทอง เป็นที่ปรึกษาร่วม

²นักศึกษาระดับปริญญาเอก ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (Doctoral student, Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities, Kasetsart University) Email: tanyarat.ma@ku.th

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (Assistant Professor Dr, Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities, Kasetsart University) Email: siriwan.l@ku.th

⁴ศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (Professor Dr, Department of Eastern Languages, Faculty of Humanities, Kasetsart University) Email: kanokporn.n@ku.th

สำนักขงจื๊อ และปรัชญาสำนักเต๋าที่แทรกอยู่ในความสัมพันธ์ของตัวละคร การตัดสินใจของวีรบุรุษ และโครงสร้างของสังคมในเรื่อง ดังนั้นละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน จึงมีการนำเสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาจีน ได้แก่ แนวคิดสามหลักห้าคุณธรรม (三綱五常) แนวคิดสายสัมพันธ์ทั้งห้า (五倫) แนวคิดการปฏิบัติตามแนวทางของเต๋า (遵道而行) และแนวคิดการปกครองตามหลักนิรกรรม (无为而治) ทำให้เห็นถึงการคงอยู่ การเปลี่ยนแปลง หรือการแปรความหมายใหม่ของปรัชญาเหล่านี้ ซึ่งสะท้อนถึงพลวัตของความเป็นจีน ผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวได้อย่างลึกซึ้ง

คำสำคัญ: สัมพันธบท, ความเป็นจีน, ปรัชญาสำนักขงจื๊อ, ปรัชญาสำนักเต๋า, ละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยกภาค1”

Abstract

The Chinese martial arts novel *She Diao Ying Xiong Zhuan* (《射雕英雄传》), known in The Legend of the Condor Heroes Part 1, is a highly acclaimed and widely popular work that has been adapted into multiple television drama versions. This study investigates the adaptation of the novel into seven television versions: Hong Kong (1983), Taiwan (1988), Hong Kong (1994), Mainland China (2003, 2008, 2017, and 2024). The analysis concentrates on adaptation strategies in terms of plot structure and character portrayal, as well as the relationship between the source text and the adapted texts through the theoretical lenses of Intertextuality, Adaptation Theory, and Narrative Theory. In addition, the study investigates how Chineseness is represented and transmitted in each version by employing analytical frameworks derived from Confucian philosophy (儒家) and Daoist philosophy (道家).

Findings reveal that all seven versions exhibit various forms of modification in both plot and character portrayal, including retention, addition, alteration, and omission. The 2008 and 2024 adaptations from Mainland China show the most extensive modifications. Despite maintaining the main narrative structure, each adaptation displays reinterpretations shaped by earlier television versions. These include plot condensation, reordering of events, character creation or removal, and updated sequencing. Beyond themes of martial arts and romance, the television dramas reflect profound Chinese philosophical values, especially those drawn from Confucianism and Daoism. These values are embedded in character relationships, the decisions of heroic figures, and the sociocultural structures within the story. The television versions explicitly present core philosophical concepts such as the Three Bonds and Five Constants (三綱五常), the Five Cardinal Relationships (五倫), Following the Dao (遵道而行), and Governance through Non-Action (无为而治). These elements reflect both continuity and transformation of Chinese philosophy, highlighting the dynamic expression of “Chineseness” through the medium of television.

Keywords: Intertextuality, Chinese Identity, Confucian Philosophy, Taoist Philosophy, Television Drama The Legend of the Condor Heroes Part 1

บทนำ

ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” หรือ “The Legend of the Condor Heroes ” ใช้ชื่อภาษาจีนว่า เซอเตียอวิงฮงจวน 《射雕英雄传》 เป็นละครโทรทัศน์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายจีนเรื่องเซอเตียอวิงฮงจวน 《射雕英雄传》 หรือ “มังกรหยก ภาค 1” ออกอากาศครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1976 ทางสถานีโทรทัศน์ Commercial Television (CTV) ของฮ่องกง

ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เป็นเรื่องราวการผจญภัยที่เต็มไปด้วยการต่อสู้โดยมีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับความรัก การเสียสละเพื่อความยุติธรรม และการปกป้องบ้านเมือง ก๊วจิ้ง (郭靖) ตัวเอกของเรื่อง เป็นชาย

หนุ่มที่จิตใจดี และมุ่งมั่นทำสิ่งที่ถูกต้อง เขาเป็นบุตรชายผู้กล้าที่ถูกสังหาร เพราะปกป้องบ้านเมือง หวงทรง (黄蓉) มีทักษะการต่อสู้และความเฉลียวฉลาด เธอเป็นคู่รักของก๊วจิ้ง เรื่องราวเริ่มต้นจากก๊วจิ้งต้องการแก้แค้นให้กับบิดา จึงได้ฝึกฝนยุทธ์อย่างมุ่งมั่น กระทั่งได้พบกับหวงทรง และทั้งคู่ร่วมกันต่อสู้กับศัตรูเพื่อปกป้องความยุติธรรม

จากค่านิยมของนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” นอกจากเวอร์ชันฮ่องกงตามทีกล่าวก่อนหน้านี้ ยังมีการดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์เวอร์ชันอื่น ๆ ได้แก่ เวอร์ชันฮ่องกงปี ค.ศ. 1983 เวอร์ชันไต้หวันปี ค.ศ. 1988 เวอร์ชันฮ่องกง ปี ค.ศ. 1994 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2003 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2008 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2017 และเวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2024

การดัดแปลงนวนิยายสู่ละครโทรทัศน์ ส่งผลต่อการดัดแปลงองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับธรรมชาติของการนำเสนอในรูปแบบสื่อแต่ละประเภท เช่น เนื้อหา หรือโครงเรื่องต้องมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับยุคสมัย การให้ความสำคัญกับตัวละครแต่ละตัวอาจให้ความสำคัญมากขึ้น หรือน้อยลง กระบวนการในการดัดแปลงข้ามสื่อจากนวนิยายสู่ละครโทรทัศน์ย่อมมีความแตกต่างกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาการดัดแปลงนวนิยายสู่ละครโทรทัศน์ที่ได้รับการดัดแปลงจากนวนิยายเรื่องเดียวกัน ว่ามีการดัดแปลงอย่างไร อีกทั้งตัวบทของละครโทรทัศน์ที่สร้างขึ้นก่อน (ตัวบทต้นทาง) มีผลต่อตัวบทของละครโทรทัศน์เวอร์ชันที่สร้างขึ้นหลัง (ตัวบทปลายทาง) หรือไม่ ซึ่งการศึกษาตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทาง คือการศึกษาลักษณะสัมพันธ์ระหว่างละครโทรทัศน์ทั้ง 7 เวอร์ชัน นอกจากนี้ยังมีการศึกษาความเป็นจีนตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อ และปรัชญาสำนักเต๋าที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้แก่ แนวคิดสามหลักห้าคุณธรรม (三綱五常) แนวคิดสายสัมพันธ์ทั้งห้า (五倫) แนวคิดการปฏิบัติตามแนวทางของเต๋า (遵道而行) และแนวคิดการปกครองตามหลักนิรกรรม (无为而治) เป็นต้น

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ของณัฐปคัลภ์ อัครภูริณาคินทร์ (2563) ที่อธิบายโครงสร้างของการเล่าเรื่อง เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง รวมถึงแนวคิดของ วิษุวัตม์ ปุชิตากร (2556) ที่กล่าวไว้ว่า ละครโทรทัศน์ดัดแปลง (Adaptation) คือ ละครโทรทัศน์ที่เขียนบทขึ้นมาจากการนำนวนิยาย เรื่องสั้น ภาพยนตร์ ฯลฯ มาผลิตเป็นละครโทรทัศน์ แนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความแตกต่างและการตีความใหม่ของละครโทรทัศน์แต่ละเวอร์ชัน แนวคิดสัมพันธ์ (Intertextuality) ตามแนวคิดของพิเชฐ แสงทอง (2555) ซึ่งเน้นความสัมพันธ์เชิงตัวบทระหว่างเวอร์ชันต้นทางและเวอร์ชันต่อมา โดยพิจารณาองค์ประกอบ 1) การคงเดิม หมายถึง ตัวบทต้นทางได้ถ่ายทอดเนื้อหาไปยังตัวบทปลายทางโดยไม่เปลี่ยนแปลง 2) การขยายความ หมายถึง ตัวบทปลายทางได้มีการต่อยอดเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทาง มีเหตุผลใดในการเพิ่มเติม การขยายความนั้นส่งผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ 3) การตัดทอน หมายถึง ตัวบทปลายทางมีการตัดทอนเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทางไปบ้าง ตัดทอนเพราะเหตุใด และการตัดทอนนั้นส่งผลถึงความหมายของตัวบทหรือไม่ 4) การดัดแปลง หมายถึง ตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาบางส่วนไปจากตัวบทต้นทาง จนทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณ์แตกต่างไปจากเดิม แนวคิดการดัดแปลง (Adaptation Theory) โดยอ้างอิงแนวคิดของธนิส ชุตินธรรานนท์ (2555) ในการวิเคราะห์กลวิธีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านโครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด และภาษา แนวคิดทั้งเหล่านี้ถูกนำไปใช้ศึกษาในงานวิจัยเกี่ยวกับสื่อหลากหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์ วรรณกรรม และละครโทรทัศน์ เพื่อทำความเข้าใจวิธีการเล่าเรื่อง การตีความ และการแปลงตัวบทจากสื่อหนึ่งไปสู่สื่ออีกสื่อหนึ่ง ผู้วิจัยจึงเลือกแนวคิดดังกล่าวมาศึกษาการเปลี่ยนแปลงของ “มังกรหยก” จากนวนิยายสู่ละครโทรทัศน์ ส่วนการวิเคราะห์ความเป็นจีน ผู้วิจัยใช้แนวคิดปรัชญาสำนักขงจื้อ ได้แก่ แนวคิดสามหลักห้าคุณธรรม และสายสัมพันธ์ทั้งห้า ซึ่งเน้นความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคมตามลำดับชั้น และแนวคิดปรัชญาสำนักเต๋า ได้แก่ แนวคิดการปฏิบัติตามเต๋า และการปกครองตามหลักนิรกรรม ซึ่งเสนอแนวทางความสงบ ยึดหยุ่น และเป็นธรรมชาติต่อการดำเนินชีวิตและการบริหารบ้านเมือง การเลือกใช้คำว่า “ความเป็นจีน” ในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึงชุดคุณค่าทางวัฒนธรรมที่หล่อหลอม และแสดงออกผ่านโครงสร้างของเรื่องเล่า ซึ่งรวมถึงจริยธรรมแบบขงจื้อ ความเชื่อเรื่องเต๋า และการจัดระเบียบความสัมพันธ์ในสังคม จึงสามารถใช้เป็นกรอบวิเคราะห์สำคัญควบคู่กับแนวคิดสัมพันธ์ (Intertextuality) เพราะช่วยสะท้อนให้เห็นว่า การดัดแปลงจากนวนิยายสู่ละครโทรทัศน์นั้น ไม่เพียงแค่เปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอ แต่ยังมีผลต่อการคงไว้ หรือเปลี่ยนแปลงสาระทางวัฒนธรรม ที่เป็นรากฐานของตัวบทต้นฉบับด้วย

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า เนื้อหาที่ผู้วิจัยศึกษา มีความเชื่อมโยงกับผลงานของนักวิชาการหลายท่าน อาทิ 1) ถาวร สิกขโกศล (2554) นำเสนอผลงานเรื่อง “สกัดจุดยุทธจักรมังกรหยก” 2) เอกปัญญา ปิยสถิต (2560) ศึกษาวิจัยเรื่อง ความเป็นธรรมเชิงวรรณศิลป์ “กรณีศึกษาตัวละครเอี้ยคัง (杨康) ในนวนิยายแปลจีนกำลังภายในเรื่อง มังกรหยก ฉบับแปลของจำลอง พิศนาคะ” 3) Wu (2020) ศึกษาวิจัยเรื่อง การดัดแปลงบทของตัวละครในละครโทรทัศน์เรื่อง มังกรหยก (《电视剧《射雕英雄传》人物塑造改编研究》) 4) Li (2020) ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวคิดด้านความรักและวัฒนธรรมที่สะท้อนออกมาในนวนิยายเรื่อง มังกรหยก (论《射雕英雄传》中的爱情观及其文化反思) 5) Yu (2021) ศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของสมาชิกในครอบครัวเจงกิสข่านในนวนิยายเรื่อง มังกรหยก (《射雕英雄传》中的成吉思汗家族形象分析) 6) Li (2019) ศึกษาวิจัยเรื่อง ความรุ่งโรจน์ของแนวคิดสตรีนิยมในนวนิยายเรื่อง มังกรหยก (《射雕英雄传》中的女性主义光辉) จากการศึกษาทำให้ทราบว่า งานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการศึกษามีไม่มากนัก ส่วนใหญ่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดสตรีนิยม แนวคิดด้านความรัก วัฒนธรรม ภาพลักษณ์ของเจงกิสข่าน รวมถึงการดัดแปลงบทของตัวละครในละครโทรทัศน์เรื่อง มังกรหยก แต่ยังไม่พบการศึกษาหัวข้อเกี่ยวกับการดัดแปลงนวนิยายต้นฉบับสู่ละครโทรทัศน์ ศึกษาเปรียบเทียบสัมพันธ์บทความและความเป็นจีนตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื๊อ (儒家) และปรัชญาสำนักเต๋า (道家) ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ในฐานะตัวบทที่มีพลวัตและการตีความอย่างต่อเนื่อง หวังว่าการศึกษารั้วนี้จะช่วยให้เข้าใจลักษณะของการดัดแปลงวรรณกรรมในบริบทข้ามสื่อและข้ามกาลเวลา รวมถึงช่วยให้เข้าใจการส่งต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมจีนผ่านสื่อโทรทัศน์ ตลอดจนเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยด้านการเล่าเรื่อง สื่อศึกษา และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจีน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะการดัดแปลงนวนิยายเป็นละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024
2. เพื่อศึกษาสัมพันธ์บทละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ระหว่าง 7 เวอร์ชัน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024
3. เพื่อศึกษาความเป็นจีนตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื๊อ และปรัชญาสำนักเต๋าที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024

ขอบเขตการวิจัย

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับภาษาจีน จำนวน 3 ฉบับ ได้แก่ หนังสือนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับดั้งเดิม (旧版) ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1957 โดยสำนักพิมพ์เซี่ยงกั้งซังเป่า (香港商报) หนังสือนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับปรับปรุง (修订版) ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1980 โดยสำนักพิมพ์ซานเหลียนชูปานเซ่อ (三联出版社) และหนังสือนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับปรับปรุงใหม่ (新修版) ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 2003 โดยสำนักพิมพ์ฮวาเฉิงชูปานเซ่อ (花城出版社) โดยการอ่านและจดบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษา ผู้วิจัยศึกษานวนิยายทั้ง 3 ฉบับ เนื่องจากนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ได้ผ่านการแก้ไขปรับปรุง และเรียบเรียงใหม่หลายครั้ง ซึ่งแต่ละฉบับสะท้อนทัศนะของผู้แต่งที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ดังนั้น การนำทั้ง 3 ฉบับมาเปรียบเทียบกัน จะช่วยให้เข้าใจพัฒนาการของตัวบทนวนิยายที่เป็นต้นทางของการดัดแปลง และสามารถนำไปเปรียบเทียบกับบทละครโทรทัศน์ทั้ง 7 เวอร์ชัน เพื่อวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บท การคงเดิม การเปลี่ยนแปลง หรือการสร้างความหมายใหม่ในการเล่าเรื่องข้ามสื่อได้อย่างมีระบบ

2. ศึกษาวิเคราะห์สัมพันธ์บทความและความเป็นจีน ตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื๊อ และปรัชญาสำนักเต๋าจากละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024 ได้แก่ 1) เวอร์ชันฮ่องกง ปี ค.ศ. 1983 2) เวอร์ชันไต้หวันปี ค.ศ. 1988 3) เวอร์ชันฮ่องกง ปี ค.ศ. 1994 4) เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2003

5) เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2008 6) เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2017 7) เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2024 ทั้งนี้ ผู้วิจัย ไม่ได้รวมเวอร์ชันฮ่องกง ปี ค.ศ. 1976 ไว้ในการศึกษา เนื่องจากไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาของละครเวอร์ชันดังกล่าวจากแหล่งสื่อออนไลน์หรือแหล่งจัดเก็บใด ๆ ได้ในปัจจุบัน

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. งานวิจัยนี้ถ่ายถอดเสียงจากภาษาจีนเป็นภาษาไทย ตามเกณฑ์การถ่ายถอดเสียงภาษาจีนแมนดารินด้วยอักษรวิธีไทย ซึ่งเผยแพร่โดยคณะกรรมการการสืบค้นประวัติศาสตร์ไทยในเอกสารจีน สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี พ.ศ. 2543 เป็นหลัก แต่ปรับให้ง่ายขึ้นตามข้อ 3.2 ของเกณฑ์ดังกล่าว ซึ่งอนุโลมให้ถอดเสียง zh ch sh เป็น จ ช/ฉ ส/ซ โดยไม่มีขีดเส้นใต้ก็ได้
2. ชื่อละครโทรทัศน์และชื่อนวนิยาย เช่อเตียอวิงสงยจ้วน 《射雕英雄传》 และจินยงอู่สยาชื่อเจี่ย 《金庸武侠世界》 แปลเป็น “มังกรหยก ภาค 1”
3. ในกรณีที่ผู้วิจัยนำคำวิพากษ์วิจารณ์มาจากการเขียนของบุคคลอื่น จะอ้างอิงตามการถอดเสียงของบุคคลนั้น

วิธีการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยโดยแบ่งออกเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับภาษาจีน จำนวน 3 ฉบับ ได้แก่ นวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับดั้งเดิม (旧版) ตีพิมพ์ ในปี ค.ศ. 1957 โดยสำนักพิมพ์เซียงกั้งเซ่ป้า (香港商报) นวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับปรับปรุง (修订版) ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1980 โดยสำนักพิมพ์ซานเหลียนชูปานเซ่อ (三联出版社) และนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับปรับปรุงใหม่ (新修版) ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 2003 โดยสำนักพิมพ์ฮวาเฉิงชูปานเซ่อ (花城出版社) โดยการอ่านและจดบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษา

1.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้แก่ เวอร์ชันฮ่องกง ปี ค.ศ. 1983 เวอร์ชันไต้หวันปี ค.ศ. 1988 เวอร์ชันฮ่องกงปี ค.ศ. 1994 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2003 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2008 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2017 จากเว็บไซต์ยูทูป (YouTube) และเวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2024 จากเว็บไซต์ไอ้อี้ฟาน (爱壹帆) โดยการชมและจดบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษา

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 วิเคราะห์กระบวนการดัดแปลงนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ฉบับภาษาจีน สู่อะครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้แก่ เวอร์ชันฮ่องกงปี ค.ศ. 1983 เวอร์ชันไต้หวันปี ค.ศ. 1988 เวอร์ชันฮ่องกง ปี ค.ศ. 1994 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2003 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2008 เวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2017 และเวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2024 วิเคราะห์กระบวนการดัดแปลงโดยยึดแนวคิดการดัดแปลง

2.2 ศึกษาสัมพันธ์บทในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน โดยใช้องค์ประกอบของละครโทรทัศน์ ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก ภาษา และเพลง ในการศึกษาลักษณะสัมพันธ์บทของละครโทรทัศน์ทั้ง 7 เวอร์ชัน โดยยึดแนวคิดสัมพันธ์บท และแนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์

2.3 ศึกษาความเป็นจีนตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อ และปรัชญาสำนักเต๋าที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้กรอบแนวคิด 3 ประการ ได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) แนวคิดสัมพันธ์บท (Intertextuality) และแนวคิดการดัดแปลง (Adaptation Theory) ทั้ง 3 แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างนวนิยายเรื่อง มังกรหยก ภาค 1 ทั้ง 3 ฉบับ กับละครโทรทัศน์ทั้ง 7 เวอร์ชัน (1983–2024) โดยมุ่งวิเคราะห์การดัดแปลงองค์ประกอบทางเนื้อหา การคงเดิม การตัดทอน การเพิ่มความลึกซึ้ง และการ

ตีความใหม่ที่เกิดขึ้นในแต่ละเวอร์ชันของละคร ช่วยให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สามารถวิเคราะห์ทั้งด้านเนื้อหา และการสื่อสารทางวัฒนธรรมได้อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะการแสดงออกถึงความเป็นจีนตามแนวคิดของปรัชญาสำนักขงจื้อและเต๋าที่ปรากฏผ่านโครงเรื่อง ตัวละคร และค่านิยมในแต่ละช่วงสมัย

ผลการศึกษา

1. การดัดแปลงโครงเรื่องและตัวละคร

1.1 การดัดแปลงโครงเรื่องนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” สู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน

จากการศึกษาพบว่า นวนิยายทั้งสามฉบับ ยังคงโครงเรื่องหลักไว้ โดยสังเกตจากชะตากรรมของตัวละครหลัก และเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ไม่ได้เปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่อง ความเคารพต่อโครงสร้างเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน อนึ่งเมื่อมีการดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์ พบลักษณะการคงเดิม เพิ่มเติม ดัดแปลง และตัดทอน ดังนี้

ตารางที่ 1: เปรียบเทียบการดัดแปลงนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” สู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน

ลำดับ	โครงเรื่อง	ละครโทรทัศน์						
		ปี ค.ศ. 1983	ปี ค.ศ. 1988	ปี ค.ศ. 1994	ปี ค.ศ. 2003	ปี ค.ศ. 2008	ปี ค.ศ. 2017	ปี ค.ศ. 2024
1.	ชีวจื่อลอบสังหารหวังเต๋าเฉียน	=	=	=	=	=	=	=
2.	ชีวจื่อตั้งชื่อให้ก๊วงจิ้ง และหย่งคัง	=	=	=	=	=	=	=
3.	เป่าซือช่วยเหลือนางหวนเหยียนหงเหลียน	=	=	=	=	=	=	=
4.	ก๊วงเจียวเทียนและหย่งเฉียนต่อสู้กับทหารเพื่อปกป้องครอบครัว	=	=	=	=	=	=	=
5.	เป่าซือรู้ว่านางหวนเหยียนหงเหลียนเป็นชาวจีน ในโรงเตี๊ยมก่อนที่พวกเขาจะเดินทางไปยังตำบอง	→	→	=	=	-	=	-
6.	ชีวจื่อออกอุบายให้เจ็ดประหลาดเจียงหนานตามหาหาลี้มิง และสอนวรยุทธ์ให้กับบุตรของนาง ส่วนเขาจะตามหาเป่าซือและสอนวรยุทธ์ให้กับบุตรของนางเช่นกัน อีก 18 ปีให้หลังเจอกันที่หอสุราจ๊วยเซียนโหลว	=	=	=	=	=	=	=
7.	ก๊วงจิ้งช่วยเจ้อเป่ย์ที่ได้รับบาดเจ็บ และได้มน้ำและเนื้อแพะมาให้อาบน้ำและกินโดยไม่รับสิ่งตอบแทน ตามคำสอนของมารดา	→	→	→	→	-	→	-
8.	ก๊วงจิ้งได้เรียนรู้การยิงธนูจากเจ้อเป่ย์	=	=	=	=	-	=	-
9.	ก๊วงจิ้งและท้าวเหลียวซาบเป็นพี่น้อง ท้าวเหลียวมอสร้อยคอให้กับก๊วงจิ้ง ส่วนก๊วงจิ้งมอบผ้าเช็ดหน้าสีแดงปักลายดอกไม้ให้ท้าวเหลียว	→	→	=	→	-	→	-
10.	เจ็ดประหลาดเจียงหนานสอนวรยุทธ์ให้กับก๊วงจิ้ง	=	=	=	=	=	=	=
11.	ก๊วงจิ้งได้เรียนรู้การฝึกสมาธิจากนักพรตหมาอีวี่	=	=	=	=	+	=	=
12.	ก๊วงจิ้งใช้ไม้แดงแทงเอนเสวียนเฟิงที่จุดตายโดยบังเอิญ	=	=	=	=	+	=	=
13.	จำมูเหอ ชังคุน ตูสือ และนางหวนเหยียนหงเหลียน วางแผนลอบฆ่าเถียนมู่เจิน	=	=	=	=	→	=	-
14.	จำมูเหอเสียชีวิต เถียนมู่เจินสามารถรวมมงโกลเป็นหนึ่งเดียวได้	=	=	=	=	→	→	-
15.	ก๊วงจิ้งได้รับแต่งตั้งให้เป็นราชบุตรเขยดาบทอง	=	=	=	=	=	=	=
16.	ก๊วงจิ้งและหวงหรงพบกันครั้งแรก ขณะที่หวงหรงขโมยชาลาเป่า ก๊วงจิ้งผ่านมาเห็นจึงจ่ายค่าชาลาเป่าให้นาง และชวนมากินข้าวด้วยกัน	→	=	=	=	→	=	=
17.	มู่เนี่ยนฉื่อประลองเลือกคู่	=	=	=	=	=	=	=
18.	หย่งคังรู้ความจริงว่า นางหวนเหยียนหงเหลียนเป็นบิดาแท้ ๆ ของตน แต่เขาไม่เชื่อเป่าซือจึงเอาหัวโขกกำแพงจนหมดสติ หย่งเฉียนรีบอุ้มนางออกมาจากวังของนางหวนเหยียนหงเหลียน	→	→	=	=	→	=	=
19.	หย่งเฉียนใช้ทวนฆ่าตัวตาย เพราะไม่ต้องการให้ชีวจื่อสหายของตนต้องเดือดร้อน จากนั้นเป่าซือก็รู้สาเหตุตายก่อนฆ่าตัวตายตาม	=	=	=	=	→	=	=
20.	หงซิงรับก๊วงจิ้งเป็นศิษย์	=	=	=	=	=	=	=
21.	ขณะที่ก๊วงจิ้งกำลังต่อสู้กับโอวหย่งเฟิง หย่งคังใช้ฉิ่งหวนนี้ทำร้ายก๊วงจิ้ง เพื่อชิงตำรายุทธพิชัย จนก๊วงจิ้งได้รับบาดเจ็บ	=	=	=	=	=	=	=
22.	หย่งคังถูกพิษของโอวหย่งเฟิง เนื่องจากโอวหย่งเฟิงรู้ความจริงจากหวงหรง และชีวี่สำคัญว่าหย่งคังเป็นคนฆ่าโอวหย่งเฉียนบุตรชายของเขา	=	=	=	=	→	=	=

23.	หลี่ผิงฆ่าตัวตาย	=	=	=	=	=	=	=
24.	กัวจิ้งเลือกที่จะกลับแผ่นดินเกิด จึงเดินทางออกจากมองโกลไปยังจางหยวน	=	=	=	=	=	=	=
25.	เฉียนมูเจินยังธนูไม่แม่นยำเหมือนเคย และได้พูดคุยเกี่ยวกับคำว่าวีรบุรุษกับกัวจิ้ง ก่อนตายเขาได้ครุ่นคิดถึงคำพูดของกัวจิ้งแล้วซ้ำแล้วซ้ำเล่า	-	-	-	→	=	→	-

หมายเหตุ : เครื่องหมายที่ใช้ในตารางประกอบด้วย : 1. เครื่องหมาย = แทนการคงเดิม

2. เครื่องหมาย + แทนการเพิ่มเติม

3. เครื่องหมาย → แทนการตัดแปลง

4. เครื่องหมาย - แทนการตัดทอน

การคงเดิม

ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบการคงเดิมตามเหตุการณ์หลักในนวนิยายต้นฉบับ ได้แก่ 1) ชิวฉูจี้ (丘处机) ลอบสังหารขุนนางชายชาติหวังเต้าเฉียน (王道乾) 2) ชิวฉูจี้ตั้งชื่อให้กัวจิ้งและหยังคัง 3) เปาซีร่ว (包惜弱) ช่วยเหลือหวันเหยียนหงเหลียน (完颜洪烈) 4) กัวเซี่ยวเทียน (郭啸天) และหยิงเถียน (杨铁心) ต่อสู้กับทหารเพื่อปกป้องครอบครัว 5) ชิวฉูจี้บอกอุบายให้เจ็ดประหลาดเจียงหนาน (江南七怪) ตามหาหลี่ผิง (李萍) และสอนวรยุทธ์ให้กับบุตรของนาง ส่วนตัวเขาจะตามหาเปาซีร่วและสอนวรยุทธ์ให้กับบุตรของนางเช่นเดียวกัน อีก 18 ปีข้างหน้า ให้เด็กทั้งสองได้ประลองยุทธ์กันที่หอสุราจួយเซียนโหลว 6) เจ็ดประหลาดเจียงหนานสอนวรยุทธ์ให้กับกัวจิ้ง 7) กัวจิ้งได้รับแต่งตั้งให้เป็นราชบุตรเขยดาบทอง 8) มู่เนี่ยนฉือ (穆念慈) ประลองเลือกคู่ 9) หงซีกิง (洪七公) รับกัวจิ้งเป็นศิษย์ 10) ขณะที่กำลังต่อสู้กับโ้วหย่งเฟิง (欧阳峰) หยังคังใช้จังหวะนี้ทำร้ายกัวจิ้งเพื่อชิงตำรายุทธพิชัยจนกัวจิ้งได้รับบาดเจ็บ 11) หลี่ผิงฆ่าตัวตาย 12) กัวจิ้งเลือกที่จะกลับแผ่นดินเกิดจึงเดินทางออกจากมองโกลไปยังจางหยวน การคงเดิมของเหตุการณ์สำคัญดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความเคารพต่อโครงเรื่องเดิมของนวนิยาย และการรักษาโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นรากฐานของคุณค่าทางวัฒนธรรมจีน ซึ่งสะท้อนอุดมคติของวีรบุรุษจีนตามแนวคิดของปรัชญาสำนักขงจื้อ และปรัชญาสำนักเต๋า โดยปรัชญาสำนักขงจื้อ เน้นความกตัญญู ความจงรักภักดี ความยุติธรรม และลำดับชั้นความสัมพันธ์ในสังคม เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกคงเดิมไว้จึงมักเกี่ยวข้องกับหน้าที่ของตัวละคร เช่น บุตรที่แก้แค้นให้บิดา ครูที่ฝึกศิษย์ ศิษย์ที่ตอบแทนคุณอาจารย์ หรือการเลือกชาติบ้านเมืองเหนือผลประโยชน์ส่วนตัว ส่วนปรัชญาสำนักเต๋า เน้นการดำเนินชีวิตที่สมดุล สอดคล้องกับธรรมชาติ การยอมรับความเปลี่ยนแปลง การไม่ยึดติด และการปกครองอย่างไม่มีฉันทธรรม ทั้งยังตอบสนองต่อความคาดหวังของผู้ชมที่ต้องการเห็นภาพลักษณ์ของวีรบุรุษที่ไม่ใช่เพียงผู้ที่ชนะศึก แต่คือ ผู้รู้จักเสียสละ ยึดมั่นในคุณธรรม และเลือกคุณค่าทางศีลธรรมเหนือชื่อเสียงและอำนาจ

การเพิ่มเติม

ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบการเพิ่มเติมเหตุการณ์ซึ่งแตกต่างจากนวนิยายต้นฉบับ ได้แก่ เหตุการณ์ในเวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ กัวจิ้งได้เรียนรู้การฝึกสมาธิจากนักพรตหมาอัว (马钰) เพื่อแก้ไขปัญหานอนไม่หลับ เขามักฝันเห็นเหตุการณ์ในวัยเด็กที่ตนใช้มีดสั้นแทงไปที่จุดตายของเฉินเสวียนเฟิง (陈玄风) จนทำให้หลี่ผิงผู้เป็นมารดาต้องเข้ามาปลอบใจ และสอนเขาว่า “หากเขาเป็นคนดีเขาก็จะนอนหลับฝันดี ไม่ฝันร้ายอีกต่อไป” การเพิ่มเติมเหตุการณ์ใหม่นี้ดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความพยายามของผู้สร้างในการขยายมิติของตัวละครและเนื้อหาให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในมิติทางจิตวิทยาและคุณค่าทางศีลธรรม ผ่านเหตุการณ์ที่ไม่ได้มีในนวนิยายต้นฉบับ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในแรงจูงใจ การเติบโตภายใน และการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของตัวละครหลัก เช่น การฝึกสมาธิและฝันร้ายของกัวจิ้งไม่เพียงเติมเต็มภูมิหลังของตัวละคร แต่ยังสะท้อนแนวคิดของการฝึกจิตเพื่อควบคุมใจตามปรัชญาสำนักเต๋า ซึ่งเชื่อว่าการบรรลุถึงความสงบและสมดุลภายในเป็นรากฐานของการเป็นคนดีและวีรบุรุษ นอกจากนี้ การเพิ่มเหตุการณ์คำสอนจากมารดาซึ่งสะท้อนหลักของการหล่อหลอมคุณธรรมผ่านความรักในครอบครัว อันสอดคล้องกับปรัชญาสำนักขงจื้อที่ให้ความสำคัญกับความกตัญญู และความเมตตา ซึ่งถือเป็นคุณธรรมพื้นฐานของการเป็นมนุษย์ในสังคมจีน

การตัดแปลง

จากการศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบการตัดแปลงเหตุการณ์ซึ่งแตกต่างจากนวนิยายต้นฉบับ ได้แก่

1) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง และเวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน เปาซีร่วรู้ความจริงดังกล่าวในโรงเตี๊ยมหลังจากที่ไก้อ้วนซิง (盖运聪) เจ้าเมืองจยาซิง ได้นำเงินมามอบให้หวันเหยียนหงเหลี่ย

2) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2003 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ผู้สร้างได้ปรับจากเนื้อหะเป็น ข้าวฟอง พบในเวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน เวอร์ชันปี ค.ศ. 1994 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 2003 และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 โดยจีนแผ่นดินใหญ่

3) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง ไม่มีการแลกสิ่งของให้กันและกัน มีเพียงการสลักคำว่า “อานตา” ไว้บนก้อนหิน เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน ทัวเหลย (托雷) มอบกำไลให้กัวจิ้ง ส่วนกัวจิ้งได้มอบผ้าเช็ดหน้าสีฟ้าให้กับทัวเหลย เวอร์ชันปี ค.ศ. 2003 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ทัวเหลยได้มอบสร้อยคอให้กับกัวจิ้ง ส่วนกัวจิ้งได้มอบผ้าพันคอให้กับทัวเหลย เวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ทัวเหลยได้มอบสร้อยคอให้กับกัวจิ้ง ส่วนกัวจิ้งได้มอบกระเป๋าผ้าที่มารดาปักชื่อของเขาให้กับทัวเหลย

4) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ จำมู่เหอ (朴木合) รับสินบนจากหวันเหยียนหงเหลี่ย ทรมองโกลโดยการบอกแผนการศึกกับเส้นทางเดินทัพของเถี่ยวมุ่จิน (铁木真) ให้ทัพจินทราบ ทำให้ทัพจินรบชนะ

5) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ไม่ได้พูดถึงเหตุการณ์คืนของ แต่เป็นเหตุการณ์ต่อสู้กันระหว่างเถี่ยวมุ่จินกับจำมู่เหอตัวต่อตัว เถี่ยวมุ่จินเป็นฝ่ายชนะ สุดท้ายเถี่ยวมุ่จินสามารถรวมมองโกลเป็นหนึ่งเดียวได้ เวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ตัดแปลงเหตุการณ์ โดยไม่ได้พูดถึงเหตุการณ์คืนของ แต่เป็นเหตุการณ์ที่จำมู่เหอถูกรูทตาย เถี่ยวมุ่จินได้รับชัยชนะ และสามารถรวมมองโกลเป็นหนึ่งเดียวได้สำเร็จ

6) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง หวงหรงกินไก่บนต้นไม้ กัวจิ้งผ่านมาเห็นหญิงวัยกลางคนไล่ตีคนแบกเกี้ยวจึงไปห้าม จากนั้นหวงหรงก็แอบตามกัวจิ้งมายังร้านอาหาร กัวจิ้งส่งสารจึงเลี้ยงข้าวหวงหรง เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ หวงหรงขโมยถุงผ้าของกัวจิ้ง กัวจิ้งยกถุงผ้าและเลี้ยงข้าวหวงหรง

7) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เปาซีร่วบอกความจริงหยังคัง หยังคังไม่เชื่อจึงไปถามหวันเหยียนหงเหลี่ย สุดท้ายเปาซีร่วใช้ทวนแทงตัวตายเพื่อให้หวันเหยียนหงเหลี่ยปล่อยตน เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน หลังจากหยังคังรู้ความจริงจากมารดา เขาก็ไปสืบหาความจริงที่หมู่บ้านหนิว เมื่อทราบความจริงเขาจึงปล่อยตัวหว่าเจิง (华筝) และไม่ต้องการแต่งงานกับนางเพื่อกระชับมิตรระหว่างจักรวรรดิจินกับมองโกลอีกต่อไป เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ หยังคังรู้เรื่องบิดาจากมู่เนี่ยนฉื่อก่อน จากนั้นจึงรู้ความจริงทั้งหมดจากเปาซีร่ว

8) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ หวันเหยียนหงเหลี่ยจับหยังคัง และพวกของกัวจิ้งเป็นตัวประกัน เปาซีร่วแกล้งยอมกลับไปหาหวันเหยียนหงเหลี่ยเพื่อลอบฆ่าเขา ทำให้หยังเถี่ยชินและเปาซีร่วถูกรูทของทหารจินฆ่าตายในเวลาต่อมา ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สร้างต้องการนำเสนอเนื้อหาให้น่าสนใจขึ้น และสะท้อนให้เห็นถึงความรักที่เปาซีร่วมีต่อหยังเถี่ยชิน อีกทั้งการที่นางลอบฆ่าหวันเหยียนหงเหลี่ย ก็แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกผิดที่อยู่ในใจของตน

9) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์ เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ หยังคังได้ใช้ชีวิตอยู่กับมู่เนี่ยนฉื่อและหยังกั๋ว (杨过) กระทั่งถูกโอรสหยังเฟิงฆ่าตาย เนื่องจากผู้สร้างต้องการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบใหม่ที่ น่าสนใจกว่าเดิม แต่สุดท้ายเขาก็ต้องพบกับจุดจบอย่างน่าอนาถ เพราะการกระทำของตนเองในอดีต

10) เมื่อตัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2003 และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ หวงหรงและกัวจิ้งพูดคุยกันบนหลังม้าว่าก่อนตายเถี่ยวมุ่จินได้ละเมอคำว่าวิบุรุษ

การตัดแปลงเหตุการณ์ดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความพยายามของผู้สร้างในการตีความใหม่ โดยไม่ละทิ้งโครงเรื่องหลักจากนวนิยายต้นฉบับ แต่มีการปรับเนื้อหาให้ทันสมัย และสะท้อนค่านิยมทางสังคมของยุคสมัยนั้น ๆ เช่น การเสริมบทบาทตัวละครหญิงให้เข้มแข็งขึ้น เหตุการณ์ที่เปาซีร่วเลือกเสียสละตนเองเพื่อปกป้องคนที่รัก โดยลอบฆ่าหวันเหยียนหงเหลี่ยทั้งที่รู้ว่าจะนำไปสู่ความตายของตนเองและหยังเถี่ยชิน แสดงถึงการข้ามพ้นพันธะทางโชคชะตา อีกทั้งเหตุการณ์ดังกล่าวถูกขยายให้เป็นฉากอารมณ์ที่เข้มข้น สร้างแรงกระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกอินและเห็นความกล้าหาญ

ของตัวละคร นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มมิติความสมจริงของตัวละคร การเปลี่ยนเหตุการณ์การรู้ความจริงไปไว้ในบริบทที่เป็นชีวิตประจำวัน (โรงเตี๊ยม) แทนที่จะเป็นวัง ทำให้เปาชีรู้ว่าเป็นคนมีเหตุผล ไม่ใช่แค่เหยื่อของโชคชะตา เธอสังเกตวิเคราะห์ และเลือกจะเผชิญความจริง ทำให้ผู้ชมเชื่อและเห็นใจตัวละครมากขึ้น เพราะเหตุผลในการรู้ความจริงนั้นมีตรรกะ และไม่อิงเพียงโชคชะตา นอกจากนี้เหตุการณ์วางแผนลอบสังหารเถี่ยวเงินโดยกลุ่มพันธมิตรของราชสำนักจิน (หวันเหยียนหงเหลี่ย ซังคุน ตูสือ และจามู่เหอ) เปลี่ยนเป็นการรับสินบนและการหักหลังเชิงกลยุทธ์ทางทหารโดยจามู่เหอ ตัวละครจามู่เหอในเวอร์ชันนี้ไม่ได้กระทำไปเพราะอุดมการณ์หรือหน้าที่ แต่เพราะผลประโยชน์ส่วนตัว (รับสินบน)

การตัดทอน

โครงเรื่องที่มีการตัดทอน ได้แก่ 1) เปาชีรู้ว่าหวันเหยียนหงเหลี่ยเป็นชาวจินก่อนที่จะเดินทางไปยังต้าจิน 2) กัวจิ้งช่วยเจ้อเปี้ยที่ได้รับบาดเจ็บ และได้ให้น้ำและเนื้อแพะมาให้อาบน้ำกินโดยไม่รับสิ่งตอบแทน 3) กัวจิ้งได้เรียนรู้การยิงธนูจากเจ้อเปี้ย (射别) 4) กัวจิ้งและทัวเหลยสาบานเป็นพี่น้อง ทัวเหลยมอบสร้อยคอให้กัวจิ้ง ส่วนกัวจิ้งมอบผ้าเช็ดหน้าสีแดงปักลายดอกไม้ให้ทัวเหลย 5) จามู่เหอ ซังคุน (桑昆) ตูสือ (都史) และหวันเหยียนหงเหลี่ยลอบฆ่าเถี่ยวเงิน 6) จามู่เหอเสียชีวิต เถี่ยวเงินรวมมอโกลเป็นหนึ่งเดียว 7) เถี่ยวเงินยิงธนูไม่แม่นยำเหมือนเคย และได้พูดคุยเกี่ยวกับคำว่าวีรบุรุษกับกัวจิ้ง

ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจินแผ่นดินใหญ่ ตัดทอนเหตุการณ์เปาชีรู้ความจริงว่า หวันเหยียนหงเหลี่ยเป็นชาวจิน เหตุการณ์ที่กัวจิ้งช่วยเหลี่ยเจ้อเปี้ยที่ได้รับบาดเจ็บ เขาได้นำน้ำและเนื้อแพะมาให้อาบน้ำกินโดยไม่รับสิ่งตอบแทน เหตุการณ์ที่กัวจิ้งได้เรียนรู้การยิงธนูจากเจ้อเปี้ย และเหตุการณ์ที่กัวจิ้งและทัวเหลยสาบานเป็นพี่น้อง เนื่องจากละครโทรทัศน์ในเวอร์ชันดังกล่าว มีการตัดทอนเหตุการณ์ในวัยเด็กของกัวจิ้ง และหยิงคังไปเป็นจำนวนมาก ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจินแผ่นดินใหญ่ ตัดทอนเหตุการณ์จามู่เหอ ซังคุน ตูสือ และหวันเหยียนหงเหลี่ยวางแผนลอบฆ่าเถี่ยวเงิน เหตุการณ์จามู่เหอเสียชีวิต เถี่ยวเงินรวมมอโกลเป็นหนึ่ง เนื่องจากผู้สร้างต้องการตัดทอนเนื้อหาเกี่ยวกับมอโกล และเพิ่มเติมเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอแทน อีกทั้งยังมีการตัดทอนเหตุการณ์ที่หยิงคังถูกพิษของโหวหยิงเฟิง เนื่องจากโหวหยิงเฟิงรู้ความจริงจากหวงหรง และชีว์สาวกู (曲傻姑) ว่าหยิงคังเป็นคนฆ่าโหวหยิงเค่อบุตรชายของเขา เหลือเพียงเหตุการณ์กัวจิ้งเล่าให้มู่เนี่ยนฉือฟังว่า หยิงคังได้เสียชีวิตแล้วที่อารามทวนเหล็ก

จะเห็นว่า ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจินแผ่นดินใหญ่ มีการตัดทอนเหตุการณ์ที่ปรากฏในนวนิยายต้นฉบับ นอกจากนี้ ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน เวอร์ชันปี ค.ศ. 1994 โดยฮ่องกง และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจินแผ่นดินใหญ่ มีการตัดทอนเหตุการณ์ เถี่ยวเงินยิงธนูไม่แม่นยำเหมือนเคย และได้พูดคุยเกี่ยวกับความหมายของคำว่าวีรบุรุษกับกัวจิ้ง ก่อนตายเขาครุ่นคิดถึงคำพูดดังกล่าวของกัวจิ้ง ซึ่งแตกต่างจากนวนิยายต้นฉบับ

การตัดทอนเหตุการณ์ดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มของผู้สร้างในการปรับโครงเรื่องของละครโทรทัศน์ให้มีความกระชับยิ่งขึ้น เพื่อตอบสนองต่อข้อจำกัดของสื่อภาพเคลื่อนไหวที่ต้องดำเนินเรื่องภายในเวลาที่จำกัด และเพื่อให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการรับชมของผู้ชม เช่น การตัดทอนเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะเหตุการณ์ในวัยเด็กของตัวละครเอกอย่างกัวจิ้งและหยิงคัง แสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างต้องการลดระยะเวลาการปูพื้นหลัง เพื่อให้ผู้ชมเข้าสู่เนื้อเรื่องหลักได้เร็วขึ้น ซึ่งเป็นแนวโน้มที่พบได้ทั่วไปในยุคปัจจุบันที่พฤติกรรมการรับชมของผู้ชมเปลี่ยนไป ต้องการจังหวะกระชับและเข้าถึงใจกลางความขัดแย้งหลักอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้การตัดทอนเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับมอโกล เช่น การตายของจามู่เหอ การรวมทัพโดยเถี่ยวเงิน หรือบทสนทนาเกี่ยวกับความหมายของวีรบุรุษ อาจสะท้อนว่า ผู้สร้างเวอร์ชันใหม่ พยายามเลี่ยงประเด็นอ่อนไหวทางการเมือง

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อรูปแบบการดัดแปลงจากนวนิยาย “มังกรหยก ภาค 1” สู่ละครโทรทัศน์ไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดเรื่องราวเดิม หากแต่เป็นกระบวนการตีความใหม่ ซึ่งต้องอาศัยการคัดสรร การตัดทอน การเน้น หรือแม้กระทั่งการปรับเปลี่ยนเนื้อหาเดิม เพื่อให้เหมาะสมกับสื่อใหม่และบริบทของผู้ชมร่วมสมัย แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดว่า ปัจจัยหลายประการมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่อง ตัวละคร และอารมณ์ของเรื่อง

ปัจจัยประการแรกคือ ข้อจำกัดด้านความยาวและเวลาออกอากาศของละครโทรทัศน์ ทำให้มีการตัดทอนเหตุการณ์ที่ไม่ใช่แกนหลักของเรื่อง เช่น เหตุการณ์ในวัยเด็กของกั้วจิ้งอย่างการช่วยเหลือเจ้อเป่ย์ การสาบานเป็นพี่น้องกับทัวเหลย หรือการฝึกยิงธนู จึงมักถูกตัดออกเพื่อเร่งการดำเนินเรื่องไปยังช่วงวัยผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นช่วงที่มีความขัดแย้งสูงและสร้างอารมณ์รามาได้มากกว่า ประการต่อมาคือ บริบททางวัฒนธรรมและอุดมการณ์ของยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ละครโทรทัศน์เวอร์ชันหลัง ๆ มักเลี่ยงการนำเสนอภาพความขัดแย้งเชิงชาติพันธุ์ หรือการสร้างภาพมองไกลในฐานะศัตรุของอารยธรรมจีน เช่น การตัดทอนเหตุการณ์ที่จำมู่เหอทรยศเถียนมู่เจิน หรือเหตุการณ์ที่แสดงความแตกร้างในหมู่มองโกล อาจสะท้อนความพยายามในการลดทอนอคติทางชาติพันธุ์ หรือเป็นมิตรกับผู้ชมกลุ่มหลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ การตัดแปลงยังตอบสนองต่อความต้องการเน้นความสัมพันธ์ของตัวละครหลัก มากกว่าการพัฒนาจริยธรรมของตัวละครรอง เช่น การลดทอนบทบาทของทัวเหลย หรือความสัมพันธ์กับตัวละครรอง เพื่อเน้นความสัมพันธ์ระหว่างกั้วจิ้งกับหวงหรง หรือกั้วจิ้งกับหยังคังแทน

1.2 การดัดแปลงตัวละครนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” สู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน

จากการศึกษาพบว่า ตัวละครหลักของนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 3 ฉบับ พบว่า ตัวละครหลักส่วนใหญ่ยังคงเดิม ส่วนตัวละครรองที่ยังคงเดิม ได้แก่ จ้งสืออู่ (张十五) หยั่งกั้ว ต้วนเทียนเต๋อ (段天德) ฉินฮุย (秦桧) หานทัวโจ้ว (韩侂胄) ไก้อ้วนซง สือหมิฮยวน (史弥远) และเจียวมูไต้ซือ (焦木大师) ตัวละครที่มีการดัดแปลง ได้แก่ หวังเต้ากาน (王道干) ดัดแปลงชื่อเป็นหวังเต้าเจียน ในนวนิยายฉบับปรับปรุงปี ค.ศ. 1980 และหลี่วอัน (吕安) ดัดแปลงชื่อเป็นหลี่วเหวินเต๋อ (吕文德) ในนวนิยายฉบับปรับปรุงปี ค.ศ. 1980 และฉบับปรับปรุงใหม่ปี ค.ศ. 2003

ตัวละครหลักของนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” อนึ่งเมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบการคงเดิม เพิ่มเติม ดัดแปลง และตัดทอน ดังนี้

การคงเดิม

ตัวละครหลักในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชันส่วนใหญ่คงเดิม ได้แก่ กั้วจิ้ง หวงหรง หยั่งคัง กั้วเซียวเทียน หลี่ผิง หยั่งเถียน เปาซีริ้ว เป็นต้น ตัวละครเหล่านี้เป็นแกนหลักของโครงเรื่อง ส่วนกลุ่มตัวละครที่เป็นตัวแทนของความดี ความชั่ว ความยุติธรรม และความหลงผิด ได้แก่ หงซิงกิง ชิวฉูจี โจวปั๋วทง (周伯通) หวังฉงหยัง (王重阳) อี้เต็งไต้ซือ (一灯大师) โอวหยังเฟิง เป็นต้น กลุ่มตัวละครที่เกี่ยวข้องกับราชวงศ์มองโกล และจีน ได้แก่ เถียนมู่เจิน ทัวเหลย หวาเจิง และหวันเหยียนหงเลี่ย เป็นต้น

จากการศึกษาพบว่า ตัวละครหลักจากนวนิยายต้นฉบับได้รับการคงเดิมเกือบทั้งหมด โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นแกนของโครงเรื่อง ตัวละครเหล่านี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงขับเคลื่อนเนื้อเรื่อง แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ทางจริยธรรม และเป็นผู้แทนของปรัชญาสำนักขงจื้อ และเต๋าที่ถูกถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม คำพูด และการตัดสินใจ การคงตัวละครไว้จึงเป็นการรักษาแก่นทางวัฒนธรรมของเรื่องไว้อย่างต่อเนื่อง และสะท้อนความเป็นจีนที่ดำรงอยู่ผ่านบทบาทของตัวละคร

การเพิ่มเติม

ตัวละครหลักในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบการเพิ่มตัวละครในเวอร์ชันปี ค.ศ.1983 โดยฮ่องกวง ซึ่งแตกต่างจากนวนิยายต้นฉบับ ได้แก่ หลี่ไฉ่จู (李寨主) ลูกน้องลู่กวนอิง (陆冠英) ฉินจั้งเหล่า (陈长老) หวังจั้งเหล่า (王长老) หลี่จั้งเหล่า (李长老) ผู้เฒ่าพรรคกระยาจก และเสี่ยวฝู (小福) สมาชิกพรรคกระยาจก แสดงให้เห็นถึงโครงสร้างพรรคกระยาจกที่มีลำดับชั้น อีกทั้งละครโทรทัศน์เวอร์ชันนี้มีจำนวนตอนมาก จึงต้องเพิ่มเหตุการณ์รอง และเพิ่มบทสนทนาให้ตัวละครรองมีบทบาท นอกจากนี้ ยังพบการเพิ่มเติมตัวละครในเวอร์ชันปี ค.ศ.1988 โดยไต้หวัน ซึ่งแตกต่างจากนวนิยายต้นฉบับ คือ ซุนจั้งเหล่า (孙长老) ผู้เฒ่าพรรคกระยาจก เพื่อทดแทนบทบาทของเหลียงจั้งเหล่า (梁长老) และอีว้เจ้าซิง (余兆兴) ที่สุดท้ายเขายอมฆ่าตัวตายเพื่อแสดงให้เห็นถึงความจงรักภักดีที่เขามีต่อพรรคกระยาจก

จากการศึกษาพบว่า การเพิ่มตัวละครดังกล่าว ช่วยเสริมสร้างความสมจริงของโครงสร้างภายในพรรค กระจาย และเพิ่มความลึกให้กับประเด็นด้านคุณธรรม เช่น ความจงรักภักดี การเสียสละ และการรักษาเกียรติของ สำนัก

การดัดแปลง

ตัวละครหลักในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบการดัดแปลงตัวละครอู๋กังเฟิง (武罡风) และเฟิงมั่วเฟิง (冯默风) ในเวอร์ชันปี ค.ศ.1988 และเวอร์ชัน ปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ที่แม้จะมีเนื้อหาเหมือนกับนวนิยายต้นฉบับ แต่ไม่ได้กล่าวถึงชื่อของอู๋กังเฟิงและเฟิงมั่วเฟิงโดยตรง หวงยาซือ (黄药师) ใช้คำว่า ศิษย์พี่และศิษย์น้องคนอื่น ๆ แทน

จากการศึกษาพบว่า การดัดแปลงตัวละครอู๋กังเฟิง และเฟิงมั่วเฟิง โดยการไม่เอ่ยชื่อโดยตรง แต่ใช้คำทั่วไป เช่น ศิษย์พี่ หรือศิษย์น้อง สะท้อนแนวโน้มของผู้สร้างในการปรับลดความซับซ้อนของโครงสร้างตัวละคร เพื่อให้เนื้อเรื่องกระชับขึ้น

การตัดทอน

ตัวละครหลักในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบการตัดทอนตัวละครในเวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ.2024 ได้แก่ อินจื่อผิง (尹志平) ลูกศิษย์ของชีวฉู่จี เขาทำหน้าที่เดินทางมายังมอโกเพื่อส่งสหายเยือนสภามหาประลองยุทธระหว่างกั๊วจิ้งกับหยิงคังที่หอสุราจี้เซียนโหลว และตัดทอนบทบาทลูกศิษย์ของอู๋เต็งไต้ซือ ได้แก่ เตียนซังอีวี่อัน (点苍渔隐) เฉียวฟู (樵夫) อู๋ซานทง (武三通) และจูจื่อหลิว (朱子柳) ในเวอร์ชันปี ค.ศ.2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ โดยทดแทนด้วยตัวละครอื่นที่ไม่ได้ระบุชื่อชัดเจน อีกทั้งยังพบการตัดทอนตัวละครอู๋กังเฟิง และเฟิงมั่วเฟิงในเวอร์ชันปี ค.ศ.1983 และเวอร์ชัน ปี ค.ศ.1994 โดยฮ่องกง พบว่ากลุ่มตัวละครมอโกโล เป็นตัวละครที่พบการตัดทอนมากที่สุดในเวอร์ชันปี ค.ศ.2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ได้แก่ มู่หาหลี (木华黎) บัวเออร์ชู่ (博尔术) บัวเออร์ฮู่ (博尔忽) ซื่อเหล้าเวิน (赤老温) ฮูตูหู่ (忽都虎) หวังฮั่น (王汗)

จากการศึกษาพบว่า การตัดทอนตัวละครดังกล่าว เป็นกลยุทธ์ที่สะท้อนให้เห็นถึง ความพยายามของผู้สร้าง ในการกระชับโครงเรื่อง และมุ่งเน้นไปยังเส้นเรื่องหลักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ตัวละครชาวมอโกโลถูกตัดในปริมาณมาก สะท้อนให้เห็นถึงการลดบทบาทของกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาจซับซ้อน

จากการศึกษาตัวละครรองของนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบการคงเดิม เพิ่มเติม ดัดแปลง และตัดทอน ดังนี้

การคงเดิม

ตัวละครรองในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบการคงเดิมของตัวละครรองตามตัวบทต้นทางในนวนิยาย ทั้ง 3 ฉบับ ได้แก่ 1) หยิงกั๊ว เป็นตัวละครที่มีบทบาทสืบสายเลือดจากหยิงคัง ซึ่งมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องในภาคต่อ 2) ตัวนเทียนเต๋อ ตัวละครที่สะท้อนความชั่วร้ายทางการเมือง เป็นศัตรูของชาติ และทรยศบ้านเมือง 3) เฉียวมูไต้ซือ ตัวละครที่สะท้อนเมตตาธรรมในสังคมจีน

จากการศึกษาพบว่า ตัวละครรองมีความสำคัญด้านการเล่าเรื่อง การสร้างค่านิยม และการถ่ายทอดปรัชญา เช่น ตัวนเทียนเต๋อ เป็นตัวแทนของความชั่วร้ายทางการเมือง สะท้อนแนวคิดความจงรักภักดีต่อแผ่นดินของปรัชญาสำนักจิงจื่อ เฉียวมูไต้ซือ ซึ่งเป็นตัวแทนของเมตตาธรรม ความสงบ และความรักเพื่อนมนุษย์ การคงอยู่ของตัวละครเหล่านี้ช่วยรักษาคุณค่าของเรื่อง และเพิ่มความลุ่มลึกทางจริยธรรม และปรัชญาให้กับเนื้อหา

การเพิ่มเติม

ตัวละครรองในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบการเพิ่มเติมของตัวละครรองในเวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยได้ห้วน คือ สนมจีเหลียน (吉莲) ห้วนเหียนหงเหลียนโกหก หยิงคังว่าเขาเป็นบุตรแท้ ๆ ของตนกับสนมจีเหลียน และยังพบการเพิ่มเติมตัวละครลี่ววิน (绿云) สาวใช้ในวังของห้วนเหียนหงเหลียน นางมีส่วนช่วยในการปกปิดความจริงเรื่องสนมจีเหลียน เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์ในเวอร์ชันอื่น ๆ ได้ตัดทอนตัวละครดังกล่าวทิ้ง เนื่องจากผู้สร้างต้องการรักษาความคงเดิมของเนื้อหาดังกล่าวไว้

จากการศึกษาพบว่า ตัวละครรองในละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน เช่น สมมติให้เลียน และสาวใช้ลั่ววีน ถูกเพิ่มขึ้นเพื่อเสริมสร้างความลึกให้กับตัวละครหลัก โดยเฉพาประเด็นความเข้าใจผิดเกี่ยวกับสายเลือดของตนเอง

การดัดแปลง

ตัวละครรองในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบการดัดแปลงชื่อของหวังเต้ากาน เป็นชื่อตัวละครจากนวนิยายฉบับดั้งเดิมตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1957 ซึ่งเป็นนวนิยายต้นฉบับ ได้มีการดัดแปลงชื่อตัวละครดังกล่าวเป็นหวังเต้าเถียน ในนวนิยายฉบับปรับปรุงปี ค.ศ. 1980 และเมื่อมีการดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์ทั้ง 7 เวอร์ชัน ผู้สร้างเลือกใช้ชื่อหวังเต้าเถียน และพบการดัดแปลงชื่อของฉินฮุ่ย ในละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน และเวอร์ชันปี ค.ศ. 1994 โดยฮ่องกงเป็นฉินไคว เนื่องจากฮ่องกง และไต้หวันยังคงรักษาสายโบลามไว้ แต่ภาษาจีนกลางได้กำหนดมาตรฐานเป็นฉินฮุ่ยแล้ว

จากการศึกษาพบว่า การดัดแปลงชื่อตัวละครรอง เช่น หวังเต้ากาน และฉินฮุ่ย สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของการพัฒนาภาษา และการออกเสียงตามท้องถิ่นในการสร้างละครโทรทัศน์ การเลือกใช้ชื่อตัวละครจึงสะท้อนทั้งการเคารพต้นฉบับ และการแปลตามบริบทท้องถิ่น

การตัดทอน

ตัวละครรองในนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบการตัดทอนตัวละครรอง ได้แก่ 1) จังสืออู่ เป็นตัวละครที่ปรากฏในนวนิยายต้นฉบับ และเมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่ถูกตัดออก คงไว้เพียงเวอร์ชันปี ค.ศ. 2003 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ เนื่องจากบทบาทของจังสืออู่ ไม่ถือเป็นบทสำคัญที่ต้องใช้ในฉากละครโทรทัศน์ 2) หานทัวโจ้ว ขุนนางชายชาติ เป็นตัวละครที่พบในนวนิยายต้นฉบับ เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์ พบการคงเดิมเพียงเวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน เวอร์ชันปี ค.ศ. 1994 โดยฮ่องกง และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ เนื่องจากบทบาทซ้ำซ้อนกับขุนนางชายชาติคนอื่น 3) ไก้อวี่นซง เจ้าเมืองจยาซัง เป็นตัวละครที่พบในนวนิยายต้นฉบับ เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์พบว่าตัวละครดังกล่าวคงเดิมไว้เพียงในเวอร์ชันปี ค.ศ. 1994 โดยฮ่องกง เวอร์ชันปี ค.ศ. 2003 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ส่วนเวอร์ชันอื่น ๆ ถูกตัดทอน เนื่องจากตัวละครดังกล่าวไม่ส่งผลต่อบทหลักของเรื่อง 4) สือหมี่หยวน ขุนนางชายชาติ เป็นตัวละครที่พบในนวนิยายต้นฉบับ แต่เมื่อดัดแปลงสู่ละครโทรทัศน์พบว่าตัวละครดังกล่าวถูกตัดทอน คงเหลือไว้เพียงละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยไต้หวัน และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ นอกจากนี้ยังพบว่า ตัวละครลั่วอาน เจ้าเมืองเซียงหยัง มีการดัดแปลงชื่อตัวละครจากฉบับเจ้าป่าน ตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 1957 ซึ่งเป็นนวนิยายต้นฉบับ เป็นหลิวเหวินเตอ เนื่องจากต้องการปรับชื่อให้สอดคล้องกับคุณธรรม และเป็นชื่อบุคคลที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ อีกทั้งยังพบการตัดทอนตัวละครดังกล่าวในละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่

จากการศึกษาพบว่า ตัวละครรอง เช่น จังสืออู่ หานทัวโจ้ว ไก้อวี่นซง สือหมี่หยวน และหลิวอาน มักถูกตัดทอน เนื่องจากบทบาทของตัวละครเหล่านี้มักซ้ำซ้อนกับตัวละครอื่น หรือไม่มีผลต่อแกนหลักของเนื้อเรื่องอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังพบว่ามีการปรับเปลี่ยนชื่อ เช่น จากหลิวอาน เป็นหลิวเหวินเตอ เพื่อสะท้อนคุณธรรม และเพิ่มความสมจริงทางประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างละครโทรทัศน์ให้ความสำคัญกับความกระชับของเนื้อหา ความเข้าใจของผู้ชม และความเหมาะสมของตัวละครกับประเด็นหลัก

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์ไม่ได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดเนื้อหาในนวนิยายซ้ำซาก หากแต่เป็นการตีความใหม่ ที่คัดเลือกเฉพาะสารหลักของต้นฉบับมาเล่าในรูปแบบที่เหมาะสมกับสื่อสมัยใหม่ แม้ตัวละครบางตัวอาจหายไป แต่จิตวิญญาณของเรื่องยังคงอยู่ครบถ้วน

2. วิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์บทในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน

ลักษณะสัมพันธ์บทในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” มีการคงเดิมและการดัดแปลงเนื้อหาในแต่ละองค์ประกอบของละครโทรทัศน์ องค์ประกอบหลักที่ต้องคงไว้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ คือ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ลักษณะเด่นของตัวละคร และลักษณะเหตุการณ์ ส่วนการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาจะเป็นการเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดแต่ละองค์ประกอบ คือ การตัดทอนหรือการเพิ่มเติมโครงเรื่อง การดัดแปลงรายละเอียดในโครงเรื่อง และการดัดแปลง

ลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง องค์ประกอบที่พบการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ตัวละคร ซึ่งพบทั้งการเพิ่มเติม และการตัดทอนตัวละคร รองลงมาคือ ลักษณะโครงเรื่อง โดยละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ มีการดัดแปลงลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องและการเพิ่มเติมและตัดทอนรายละเอียดในโครงเรื่องเด่นชัดที่สุด

จากการศึกษาพบว่า โครงเรื่องส่วนใหญ่ของละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เป็นตัวบทต้นทางให้กับละครโทรทัศน์เวอร์ชันอื่น ๆ ที่สร้างขึ้นภายหลังอีก 6 เวอร์ชัน โดยมีเหตุการณ์ที่คงเดิม ได้แก่ 1) ชิวฉูจี้ตั้งชื่อให้ก๊วงจิ้ง และหยิงคัง 2) เปาซีร่วช่วยเหลือนางเหียนหงเหลียน 3) ก๊วงจิ้งเตียนและหยิงคังหนีขึ้นต่อสู้กับทหารเพื่อปกป้องครอบครัว 4) ชิวฉูจี้ออกอุบายให้เจ็ดประหลาดเจียงหนานตามหาหสลิ้ง และสอนวรยุทธ์ให้กับบุตรของนาง ส่วนเขาจะตามหาเปาซีร่วและสอนวรยุทธ์ให้กับบุตรของนางเช่นกัน อีก 18 ปีต่อมา เจอกันที่หอสุราจួយเซียนโหลว 5) เจ็ดประหลาดเจียงหนานสอนวรยุทธ์ให้กับก๊วงจิ้ง 6) ก๊วงจิ้งได้รับแต่งตั้งให้เป็นราชบุตรเขยดาบทอง 7) มู่เนี่ยนฉือประลองเลือกคู่ 8) หงซิงรับก๊วงจิ้งเป็นศิษย์ 9) ขณะที่ก๊วงจิ้งกำลังต่อสู้กับโอวหยิงเฟิง หยิงคังใช้จิ้งหวะนี้ทำร้ายก๊วงจิ้ง เพื่อชิงตำรายุทธพิชัย จนก๊วงจิ้งได้รับบาดเจ็บ 10) หลี่ผิงฆ่าตัวตาย 11) ก๊วงจิ้งเลือกที่จะกลับแผ่นดินเกิด จึงเดินทางออกจากมองโกลไปยังจางหยวน ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ เป็นตัวบทต้นทางให้กับละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ โดยมีการตัดทอนเหตุการณ์ ได้แก่ 1) เปาซีร่วรู้ว่านางเหียนหงเหลียนเป็นชาวจีนในโรงเตี๊ยมก่อนที่จะพาเขาเดินทางไปยังต้าจิน 2) ก๊วงจิ้งช่วยเจ้อเปี๋ยที่ได้รับบาดเจ็บ และได้หาน้ำและเนื้อแพะมาให้เจ้อเปี๋ยกินโดยไม่รับสิ่งตอบแทน ตามคำสอนของมารดา 3) ก๊วงจิ้งได้เรียนรู้การยิงธนูจากเจ้อเปี๋ย 4) ก๊วงจิ้งและท้าวเหลยสาบานเป็นพี่น้อง ท้าวเหลยมอบสร้อยคอให้กับก๊วงจิ้ง ส่วนก๊วงจิ้งมอบผ้าเช็ดหน้าสีแดงปักลายดอกไม้ให้ท้าวเหลย

ด้านภาษาในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบลักษณะที่คงเดิมในละครโทรทัศน์ที่สร้างหลังเวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง ส่วนด้านเพลงประกอบละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” พบว่า เวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ใช้เพลงเปิดและเพลงปิดละครเช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง คือเพลง เลี้ยวเซวี่ยตานซิน 《铁血丹心》 โดยใช้เป็นดนตรีบรรเลง ส่วนละครโทรทัศน์เวอร์ชันอื่น ๆ ใช้เพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ จะถูกเรียกว่า “ตัวบทต้นทาง” ส่วนละครโทรทัศน์เวอร์ชันอื่น ๆ จะถูกเรียกว่า “ตัวบทปลายทาง” ดังที่พิเชฐ แสงทอง (2555) กล่าวไว้ว่า ตัวบทแรกที่มีการสร้างเรียกว่า “ตัวบทต้นทาง” และตัวบทต่อไป ที่มีการสร้างมาจากตัวบทแรกเรียกว่า “ตัวบทปลายทาง” ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบว่า ระหว่างตัวบทต้นทางไปตัวบทปลายทาง มีการคงเดิมตามตัวบทแรกอะไรบ้าง และมีอะไรเพิ่มเติมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

อย่างไรก็ตามแม้จะพบว่าองค์ประกอบหลักยังคงเดิม แต่ก็มีส่วนที่เพิ่มเติม ดัดแปลง ตัดทอนในสื่อละครโทรทัศน์ เนื่องจากการตีความของผู้สร้างละครโทรทัศน์ และต้องการนำเสนอเนื้อหาที่ถูกใจผู้ชมมากกว่า

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะสัมพันธ์ทางทฤษฎีของกับหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นบริบททางวัฒนธรรม ยุคสมัย ลักษณะของสื่อ และข้อจำกัดของกระบวนการผลิต ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนหล่อหลอมให้แต่ละเวอร์ชันมีความเหมือนและแตกต่างกันในเชิงเนื้อหา การตีความ และรูปแบบการนำเสนอ ในด้านบริบททางวัฒนธรรม สะท้อนให้เห็นว่า วัฒนธรรมจีนมีอิทธิพลอย่างต่อเนื่องต่อการสร้างจุดร่วมทางความทรงจำให้กับผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นคุณค่าด้านความกตัญญู ความซื่อสัตย์ หรือความรักชาติ ตัวละครเอกอย่างก๊วงจิ้ง จึงมักถูกคงลักษณะความซื่อตรงและยึดมั่นในคุณธรรมไว้ในทุกเวอร์ชัน ทั้งนี้ ผู้ชมชาวจีนความคาดหวังต่อเนื้อหาและเหตุการณ์สำคัญที่ถือว่าเป็นแก่นของเรื่อง เช่น เหตุการณ์ที่ชิวฉูจี้ตั้งชื่อให้ก๊วงจิ้งและหยิงคัง เหตุการณ์การประลองเลือกคู่ หรือเหตุการณ์ที่ก๊วงจิ้งเลือกกลับมาจางหยวนเพื่อปกป้องบ้านเกิด ทั้งหมดนี้เป็นร่องรอยความเชื่อของวัฒนธรรมจีน และกลายเป็นแก่นหลักที่ผู้สร้างละครยากจะเปลี่ยนแปลงมากนัก ในด้านของลักษณะของสื่อ ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวเป็นเครื่องมือหลักของสื่อโทรทัศน์ ทำให้การสื่อความหมายต้องปรับเปลี่ยนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพลงประกอบก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่เสริมสร้างบรรยากาศและความรู้สึกร่วมของผู้ชม เช่น เพลงเลี้ยวเซวี่ยตานซิน ที่ถูกใช้ในเวอร์ชันปี ค.ศ.1983 ได้กลายเป็นเพลงที่มีความหมายพิเศษสำหรับแฟน ๆ มังกรหยก และถูกนำกลับมาใช้ในเวอร์ชันปี ค.ศ. 2017 ในรูปแบบดนตรีบรรเลง เพื่อกระตุ้นความทรงจำและสร้างสัมพันธ์ทางอารมณ์อย่างแนบแน่น ในด้านข้อจำกัดของกระบวนการผลิต ละครโทรทัศน์ที่มีจำนวน

ตอนจำกัด ย่อมหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องเลือกเหตุการณ์ที่จะคงไว้ ตัดทอน หรือเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประมาณ และกลุ่มเป้าหมายของสถานี เช่น การฝึกวิชาเก้าอิมของกั๋วจิ้งเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน กินเวลายาวนาน และมีการบรรยายถึงการภาวนา ผูกจิต การเคลื่อนไหวภายในที่แฝงด้วยปรัชญาสำนักเต๋าและพุทธศาสนา และการต่อสู้กับตนเองทางใจอย่างลึกซึ้งแต่ในละครโทรทัศน์บางเวอร์ชัน เหตุการณ์นี้ถูกตัดให้เหลือเพียงภาพกั๋วจิ้งนั่งสมาธิ เปลี่ยนท่าฝึก ตัดภาพต่อสู้ประกอบดนตรี ซึ่งเน้นด้านภาพลักษณ์ความเท่มากกว่าการเจริญภายใน

3. ความเป็นจีนตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื๊อ (儒家) และปรัชญาสำนักเต๋า (道家) ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024

3.1 ปรัชญาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจีน

1) ปรัชญาสำนักขงจื๊อ

หัวใจสำคัญของระบบคุณธรรมในสังคมศักดินาคือ สามหลักห้าคุณธรรม (三纲五常) สามหลัก (三纲) คือ ประมุขเป็นหลักของขุนนาง (君为臣纲) บิดาเป็นหลักของบุตร (父为子纲) สามีเป็นหลักของภรรยา (夫为妻纲) ซึ่งเป็นหลักความสัมพันธ์ที่ถูกกำหนดไว้อย่างเคร่งครัด ส่วนห้าคุณธรรม (五常) ได้แก่ มนุสธรรม (仁) ความเที่ยงธรรม (义) จารีตธรรม (礼) ปัญญาธรรม (智) สัจจะ (信) จากการศึกษาพบว่า ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดสามหลัก ดังนี้

1.1) สามหลัก (三纲)

1.1.1) ประมุขเป็นหลักของขุนนาง (君为臣纲)

ประมุขเป็นหลักของขุนนาง โดยกษัตริย์มีอำนาจสูงสุด และขุนนางต้องภักดีต่อกษัตริย์โดยไม่มีข้อโต้แย้ง จากการศึกษาพบว่าละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว กล่าวคือ ฉากทำพิธีที่มั่นคงของกั๋วจิ้งในการต่อต้านจักรวรรดิจินและมองโกล สะท้อนให้เห็นถึงความรักชาติและจงรักภักดีต่อราชวงศ์ชังไต้ของกั๋วจิ้ง เขามีส่วนร่วมในการต่อต้านกองทัพของจักรวรรดิจินและมองโกลหลายครั้ง เพื่อปกป้องแผ่นดินเกิด สะท้อนถึงความรับผิดชอบในฐานะขุนนางที่พร้อมเสียสละเพื่อประโยชน์ของชาติ

1.1.2) บิดาเป็นหลักของบุตร (父为子纲)

บิดาเป็นหลักของบุตร บิดามีหน้าที่ในการชี้นำบุตร ส่วนบุตรมีหน้าที่เคารพและเชื่อฟังบิดา จากการศึกษาพบว่าละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) ฉากความกตัญญูต่อมารดาของกั๋วจิ้ง สะท้อนให้เห็นว่า แม้กั๋วเจียวเทียนจะเสียชีวิตตั้งแต่กั๋วจิ้งยังเด็ก แต่ความกล้าหาญ และความภักดีต่อบ้านเมืองของบิดา ได้กลายเป็นแนวทางชีวิตให้กับเขาผ่านการอบรมสั่งสอนจากผู้เป็นมารดา 2) ฉากความกตัญญูของกั๋วจิ้งต่ออาจารย์ สะท้อนถึงสายสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และศิษย์ กั๋วจิ้งได้รับการถ่ายทอดวรยุทธ์จากอาจารย์หลายท่าน พวกเขาต่างทำหน้าที่เสมือนบิดา กั๋วจิ้งแสดงความเคารพ และปฏิบัติตามคำสอนอย่างเคร่งครัด

1.1.3) สามีเป็นหลักของภรรยา (夫为妻纲)

จากการศึกษาพบว่าละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ดังนี้ 1) ความสัมพันธ์ระหว่างกั๋วจิ้งและหวงหรง กั๋วจิ้งแสดงบทบาทของสามี เขายึดมั่นในความรับผิดชอบต่อภรรยากับการกิจต่อบ้านเมือง ส่วนหวงหรงแสดงบทบาทภรรยาด้วยการสนับสนุนสามี 2) ความสัมพันธ์ระหว่างหยิงคังและมู่เนี่ยนฉือ มู่เนี่ยนฉือเชื่อฟังสามี และยึดมั่นในตัวหยิงคัง แม้ว่าหยิงคังจะหลอกหลวงและทรยศเธอหลายครั้ง เธอยังคงให้อภัยและยอมเสียสละเพื่อเขา 3) ความสัมพันธ์ระหว่างกั๋วจิ้งกับหว่าเจิง การที่กั๋วจิ้งต่อต้านมองโกลถือเป็นการปฏิเสธหว่าเจิงและพันธมิตร ทำให้แนวคิดสามีเป็นหลักของภรรยา ไม่ได้ถูกนำเสนออย่างสมบูรณ์แบบในความสัมพันธ์ระหว่างเขาทั้งสอง 4) ความสัมพันธ์ระหว่างหวงเย้าซือกับเฟิงเหิง (冯衡) แม้หวงเย้าซือจะรักเฟิงเหิงอย่างลึกซึ้ง แต่ความรักของเขากลับมีลักษณะของการครอบงำและความเป็นเจ้าของ เฟิงเหิงเป็นตัวแทนของผู้หญิงในจารีตจีนโบราณ เธอเป็นภรรยาที่พร้อมทำทุกอย่างเพื่อสามี 5) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวจื่อชิง (段智兴) กับอิงกุ ตัวจื่อชิง มีหน้าที่ปกป้องและชี้นำครอบครัว อิงกุรักและเชื่อฟังสามี มอบความไว้วางใจ และอุทิศตนเพื่อความสัมพันธ์นี้ 6) ความสัมพันธ์ระหว่างโจวปั่วทงกับอิงกุ (瑛姑) โจวปั่วทงปฏิเสธความรับผิดชอบในฐานะสามี อิงกุยึดติดในจารีตที่ต้องการให้สามีเป็นผู้นำและผู้ปกป้อง ทำให้ความเฉยชาของโจวปั่วทงสร้างความเจ็บปวด และ

ทำลายความหวังของเธอ 7) ความสัมพันธ์ระหว่างกัวเจียวเทียนกับหลี่ผิง หลี่ผิงต้องเปลี่ยนบทบาทจากภรรยาผู้พึ่งพาสามีมาเป็นมารดาที่ต้องปกป้องบุตร เธอทุ่มเทร่างกายและใจเพื่อเลี้ยงดูกัวเจียวให้เป็นคนดี 8) ความสัมพันธ์ระหว่างหยิงเถียนซินกับเปาซีร่ว หยิงเถียนซินพยายามตามหาภรรยาที่พลัดพราก สะท้อนหน้าที่และความรับผิดชอบของสามี เปาซีร่วแม้ต้องแต่งงานกับหวันเหียนหงเหลียน แต่ก็ไม่เคยลืมความรักที่มีต่อหยิงเถียนซิน 9) ความสัมพันธ์ระหว่างหวันเหียนหงเหลียนกับเปาซีร่ว หวันเหียนหงเหลียนพยายามควบคุมชะตาชีวิตของเปาซีร่ว ส่วนเปาซีร่วตกอยู่ภายใต้การพึ่งพาอย่างไร้ทางเลือก

จากการวิเคราะห์ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน พบว่า แนวคิดดังกล่าวได้ปรากฏผ่านพฤติกรรม ความสัมพันธ์ และบทบาทของตัวละครหลัก แม้ในบางกรณีจะมีการตั้งคำถามหรือท้าทายจารีตเดิม แต่ละครก็ยังคงถ่ายทอดอุดมคติของครอบครัว และการเมืองตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื๊อได้เป็นอย่างดี

1.2) ห้าคุณธรรม

1.2.1) เหริน (仁)

Zhang (2019) กล่าวว่า เहरิน หมายถึง มนุสสธรรม คือการแสดงความรักความอาทรต่อผู้อื่น ทั้งในครอบครัวและสังคม นอกจากนั้น Zhuang (2014) ยังกล่าวว่า เहरิน หรือมนุสสธรรม ครอบคลุมคุณธรรมของผู้ปกครองเพื่อให้ประชาชนอยู่เย็นเป็นสุข ละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) ฉากกัวเจียวเลี้ยงข้าวหวงหรง การที่กัวเจียวหวงหรงที่ปลอมตัวเป็นขอทานไปกินข้าวและปฏิบัติต่อเธออย่างเท่าเทียม แสดงถึงการให้เกียรติและเห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ 2) ฉากกัวเจียวขอให้เถียนจินปล่อยตัวเชลยศึก การขอให้ปล่อยตัวพวกเขาแสดงถึงการยอมรับคุณค่าของชีวิตมนุษย์เหนือชัยชนะทางสงคราม 3) ฉากกัวเจียวปกป้องเมืองเซียงหยิงจากการรุกรานของมองโกล กัวเจียวมองเมืองเซียงหยิงเสมือนบ้านของตนเอง การปกป้องเมืองไม่ใช่เพียงเพื่อครอบครัว แต่ยังเพื่อความปลอดภัยของผู้คนมากมาย 4) ฉากเปาซีร่วช่วยเหลือหวันเหียนหงเหลียน แม้อาจถูกมองว่าเป็นการทรยศต่อชาติ แต่ในอีกมุมหนึ่ง การกระทำนี้แสดงถึงการให้ความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ ความขัดแย้งนี้สะท้อนถึงความซับซ้อนของมนุสสธรรม 5) ฉากหวงเย้าซือให้อภัยเหยียเซาเฟิง ไม่เพียงเป็นการให้อภัยในด้านจิตใจ แต่ยังสะท้อนถึงการให้ออกาสในการแก้ไข ส่วนเวอร์ชันปี ค.ศ. 1988 โดยได้หวัน ไม่ปรากฏเรื่องราวดังกล่าว เนื่องจากผู้สร้างได้ลดทอนความซับซ้อนของเนื้อหาในส่วนนี้ จึงตัดทอนเนื้อหาในส่วนนี้ออกไป 6) ฉากหงซิงไม่ได้ฉวยโอกาสทำร้ายโหวงหยิงเฟิง แสดงให้เห็นถึงการไม่ยึดติดกับความเกลียดชัง หรือความโกรธแค้นส่วนตัว การเลือกที่จะไม่ตอบโต้ ชี้ให้เห็นถึงความเมตตา ถือเป็นการใช้สติปัญญาจัดการกับความขัดแย้ง

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์ได้แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าวอย่างลึกซึ้ง อีกทั้งไม่ได้จำกัดเฉพาะการเมตตาในระดับส่วนตัวเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงความยุติธรรม การให้อภัย การเคารพคุณค่าของชีวิต และการเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

1.2.2) อี้ (义)

Zhang (2019) กล่าวว่า อี้ หมายถึง ความเที่ยงธรรม คือการประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องและชอบธรรม นอกจากนั้น Feng (2014) ยังกล่าวว่า ขงจื๊อมองว่า ความเที่ยงธรรม และผลประโยชน์ (利) เป็นคู่ตรงข้ามกัน วิญญูชน คือผู้มีความเที่ยงธรรม คนพาล คือผู้ทำแต่ผลประโยชน์ จากการศึกษาฉากเกี่ยวกับอี้ หรือความเที่ยงธรรมของตัวละครในละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) ฉากการประลองเลือกคู่ของมูเนี่ยนฉือ เมื่อกัวเจียวเผชิญหน้ากับความไม่ยุติธรรมที่มูเนี่ยนฉือต้องเผชิญ เขาไม่ลังเลที่จะทวงความยุติธรรมให้กับเธอ 2) ฉากอี้เต็งได้ซื้อรักษาอาการบาดเจ็บให้กับหวงหรง การที่อี้เต็งได้ซื้อช่วยเหลือหวงหรงด้วยจิตใจที่ปราศจากอคติ แสดงถึงความเที่ยงธรรมที่ก้าวข้ามความขัดแย้งส่วนตัว และการเสียสละเพื่อผู้อื่น

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านการกระทำของตัวละคร ที่ยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้อง แม้ต้องเผชิญกับอุปสรรคหรือความเสียเปรียบ ตัวละครเหล่านี้ก็ยังตัดสินใจบนพื้นฐานของจริยธรรม

1.2.3) หลี่ (礼)

Zhang (2019) กล่าวว่า หลี่ หมายถึง จารีตธรรม ซึ่งเป็นหลักในการปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับการยथाและพิธีกรรมของสังคม รวมถึงการปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสมซึ่ง Li (2010) กล่าวว่า ขงจื๊อต้องการให้

ผู้คนแต่ละชนชั้นปฏิบัติตามกฎของจารีตอย่างเคร่งครัด เช่น ประมุขควรปฏิบัติต่อขุนนางอย่างเหมาะสมตามจารีต ส่วนขุนนางควรทำหน้าที่รับใช้ประมุขด้วยความจงรักภักดี จากการศึกษาฉากเกี่ยวกับหลี่ หรือจารีตธรรมของตัวละคร ในละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) ฉาก เปาชีรุ่มฆ่าตัวตายด้วยการแขวนคอตามสามี สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของหลี่ หรือจารีตธรรมในสังคมจีน แต่ยิ่งเผยให้เห็นถึงความกดดันทางจริยธรรม และความคาดหวังต่อบทบาทของผู้หญิงในสังคม 2) ฉากหงซิงกิงเป็นพ่อสื่อสู่ขอหวง หรงให้ก๊วจิ้ง หงซิงกิงสนับสนุนความสัมพันธ์ระหว่างหวงหรงและก๊วจิ้งบนพื้นฐานของความรัก ไม่ใช่จากแรงกดดันทางสังคม และสนับสนุนให้พวกเขาแสดงออกถึงความรัก และพิสูจน์ตัวเองในแบบที่ไม่ขัดกับประเพณี 3) ฉากมู่เนี่ยนื่อนำศพบิดามารดาบุญธรรมกลับหมู่บ้านหิว ในละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 6 เวอร์ชัน ยกเว้นเวอร์ชันจีนแผ่นดินใหญ่ปี ค.ศ. 2024 ไม่มีฉากดังกล่าว สะท้อนถึงการกตัญญูต่อบิดามารดา ซึ่งไม่เพียงแต่หมายถึงการเลี้ยงดู บิดามารดา แต่ยังหมายถึงการจัดงานศพหลังจากบิดามารดาเสียชีวิตด้วย 4) ฉากหวงเย่าซือเป็นพ่อสื่อให้กับลูกน้อง หวงเย่าซือให้ความสำคัญกับความรักของทั้งสองฝ่ายโดยพิจารณาถึงพื้นฐานครอบครัว สะท้อนให้เห็นว่าหลี่ หรือจารีตธรรม ไม่ได้หมายถึงการปฏิบัติตามแบบแผนเท่านั้น แต่ยังคำนึงถึงความรู้สึกของบุคคลในการตัดสินใจ 5) ฉากความเคารพของก๊วจิ้งที่มีต่ออาจารย์ ไม่เพียงแต่แสดงออกด้วยคำพูด แต่ยังแสดงถึงความซื่อสัตย์และความกตัญญู สะท้อนถึงการเคารพในหลักการของหลี่ หรือจารีตธรรม

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวไม่ได้เป็นเพียงพิธีกรรมหรือกฎเกณฑ์ที่เคร่งครัดเท่านั้น แต่เป็นหลักในการดำเนินชีวิตที่แฝงด้วยความเคารพ ความกตัญญู และการรักษาสัมพันธ์ภาพในสังคม

1.2.4) จื่อ (智)

Zhang (2019) กล่าวว่า จื่อ หมายถึง ปัญญาธรรม หากบุคคลรู้จักเรียนรู้ ก็จะเป็นผู้มีปัญญา ซึ่ง Li (2010) กล่าวว่า เมื่อบุคคลมี จื่อ แค้นแท้ความดีงามประกอบด้วย มนุสธรรม ความเที่ยงธรรม จารีตธรรม ปัญญาธรรม จากการศึกษาฉากเกี่ยวกับจื่อ หรือปัญญาธรรมของตัวละครในละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) ฉากหวงหรงประกาศว่าตนเองคือประมุขพรรคกระยาจกตัวจริง สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการยืนหยัดเพื่อความถูกต้องและความยุติธรรม เธอไม่ได้ทำเพียงเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัว แต่เพื่อสร้างความเป็นธรรมในสังคม 2) ฉากหวงหรงช่วยก๊วจิ้งปกป้องเมืองเซียงหยิง ไม่ได้สะท้อนเพียงความฉลาดเฉลียวในระดับบุคคล แต่ยังผสมผสานกับคุณธรรมได้เป็นอย่างดี

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านตัวละครที่ใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาอย่างมีศีลธรรม ปัญญาในที่นี้จึงหมายถึงความฉลาดที่ควบคู่กับความถูกต้อง ความดี และจิตใจที่เมตตา

1.2.5) ชิน (信)

Zhang (2019) กล่าวว่า ชิน หมายถึง สัจจะ คนที่ไม่มีสัจจะเปรียบเหมือนรถที่ขาดล้อ สัจจะถือเป็นพื้นฐานของการปฏิบัติต่อบุคคลอื่นซึ่ง Li (2010) กล่าวว่า Dong Zhongshu (董仲舒) ได้เพิ่มสัจจะเข้าไปรวมกับห้าคุณธรรม อันเป็นคุณธรรมที่พึงกระทำเพื่อขัดเกลาตนเองให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข จากการศึกษาฉากเกี่ยวกับชิน หรือสัจจะของตัวละคร ในละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) ฉากโจวปั๋วทงอยู่ที่เกาะดอกท้อเป็นเวลาหลายปีเพื่อรักษาสัจจะ แม้ว่าคำมั่นจะเกิดจากความขัดแย้งส่วนตัวกับหวงเย่าซือ แต่โจวปั๋วทงกลับมองว่ามันเป็นหลักการสำคัญที่ต้องรักษา 2) ฉากก๊วจิ้งรักษาสัจจะที่มีต่อโอวหยิงเฟิง แม้ว่าโอวหยิงเฟิงจะเป็นศัตรูและเป็นคนมีเล่ห์เหลี่ยม แต่ก๊วจิ้งก็ยังรักษาสัจจะ แสดงให้เห็นว่าสัจจะเป็นหลักการที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผลประโยชน์ แต่เป็นคุณธรรม

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านพฤติกรรมของตัวละครที่ให้ความสำคัญกับคำมั่น ซึ่งเป็นคุณธรรมพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคม

1.3) สายสัมพันธ์ทั้งห้า

Yang (1960) กล่าวว่า แรกเริ่มขงจื้อได้กล่าวถึงเพียงสายสัมพันธ์ระหว่างบิดาบุตร และเจ้านายกับบริวารเท่านั้น ต่อมาเม้งจื่อ ได้ขยายขอบเขตให้ครอบคลุมสายสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคมมากขึ้น เรียกว่าสายสัมพันธ์ทั้งห้า ได้แก่ ประมุขกับขุนนาง บิดากับบุตร สามีกับภรรยา พี่กับน้อง มิตรสหายกับมิตรสหาย แต่ละคู่

สายสัมพันธ์จะมีคุณธรรมที่ต่างฝ่ายต้องปฏิบัติต่อกันกำกับไว้ และสถานภาพของบุคคลเป็นตัวกำหนดหน้าที่ระหว่างคู่สัมพันธ์

1.3.1) ประมุขกับขุนนาง

Zhang (2019) กล่าวไว้ว่า ผู้ปกครองต้องมีคุณธรรมต่อผู้ใต้ปกครอง ส่วนผู้ใต้ปกครองต้องมีความซื่อสัตย์ (忠) ต่อผู้ปกครอง จากการศึกษาฉากเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประมุขขุนนาง ในละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) ฉากวิชิตตั้งชื่อให้บุตรของหยิงเถียนและกัวเซียวเทียน วิชาตั้งชื่อ “หยิงคัง” และ “กัวจิ้ง” ด้วยความตั้งใจที่สะท้อนถึงอุดมคติในความสัมพันธ์ระหว่างประมุขและขุนนางผ่านการตั้งชื่อ 2) ฉากกัวจิ้งปกป้องเมืองเซียงหยิง กัวจิ้งแสดงให้เห็นถึงการเป็นขุนนางผู้ซื่อสัตย์ต่อชาติ แม้ประมุขจะไร้ความสามารถ แต่กัวจิ้งก็ยังจงรักภักดีต่อราชสำนักช่งได้

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างประมุขและขุนนางควรตั้งอยู่บนฐานของคุณธรรม ความภักดี และความรับผิดชอบ

1.3.2) บิดากับบุตร

Zhang (2019) กล่าวไว้ว่า สายสัมพันธ์บิดาบุตรเป็นกฎเกณฑ์ตามธรรมชาติของสังคม อีกทั้งความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์กับศิษย์ ถือเป็นส่วนหนึ่งของสายสัมพันธ์บิดาบุตร เห็นได้ว่าละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนความสัมพันธ์บิดาบุตร ได้แก่ 1) ฉากกัวจิ้งขอไปแก้แค้นให้บิดาก่อนแล้วจะกลับมารับผิดชอบที่เกาะดอกท้อ สะท้อนให้เห็นว่า กัวจิ้งให้ความสำคัญกับการแก้แค้นแทนบิดา ถือเป็น การแสดงความกตัญญูและภักดีต่อบิดา 2) ฉากกัวจิ้งในวัยเด็กต้องการให้เจ็ดประหลาดแห่งเจียงหนานรับเป็นศิษย์ สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดบิดาบุตรที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์เชิงจริยธรรมที่ลึกซึ้งระหว่างตัวละครกับครอบครัวและผู้คนรอบตัว 3) ฉากหลี่มิงเลียงดูกัวจิ้งด้วยความยากลำบาก หลังการเสียชีวิตของกัวเซียวเทียน หลี่มิงเลียงดูกัวจิ้งด้วยความเข้มงวด ทั้งหมดนี้เพื่อให้เขาเติบโตตามความตั้งใจของบิดา ถือเป็น การรักษากฎจริยธรรมครอบครัวในบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลง 4) ฉากเจ้อเปี่ยมมอบของให้กัวจิ้งเป็นการตอบแทน แต่กัวจิ้งไม่รับตามคำสอนของมารดา สะท้อนให้เห็นถึงจริยธรรมส่วนบุคคลและแนวคิดเกี่ยวกับครอบครัวในวัฒนธรรมจีน 5) ฉากความรักที่ไม่มีเงื่อนไขของเปาชีว์วี่ที่มีต่อหยิงคัง แม้หยิงคังจะทำสิ่งที่ผิดพลาด หรือสร้างความเดือดร้อน เธอยังคงปกป้องเขาเสมอ เธอยอมเสียสละทุกอย่างเพื่อความสุขของบุตร 6) ฉากการเลี้ยงดูหยิงคังของหว้นเหียนหงเลี้ย เขาไม่ได้เลี้ยงดูหยิงคังเพียงเพื่อความรัก แต่เป็นการสร้างอำนาจผ่านหน้าที่บิดา เขาหวังว่าหยิงคังจะตอบแทนคุณผ่านความภักดี และการรับใช้ในบทบาทที่เขาให้ 7) ฉากหยิงคังปฏิเสธหยิงเถียนในฐานะบิดา เป็นการตั้งคำถามต่อปรัชญาสำนักขงจื้อในยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ที่ความสัมพันธ์ในครอบครัวต้องอาศัยความรักและความเข้าใจ มากกว่าความผูกพันทางสายเลือดเพียงอย่างเดียว

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวนอกจากการยกย่องอำนาจของบิดา ยังแสดงให้เห็นถึงความรัก การเสียสละ ความคาดหวัง รวมถึงการตั้งคำถามต่อค่านิยมตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อที่ไม่ใช่ การต่อต้าน ขงจื้ออย่างสิ้นเชิง หากแต่เป็นกระบวนการปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรม ที่ทำให้ละครสามารถดำรงอยู่ได้ในแต่ละยุคสมัย และสื่อสารกับผู้ชมรุ่นใหม่ที่มีความเข้าใจความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ซับซ้อนและหลากหลายมากยิ่งขึ้น

1.3.3) สามีกับภรรยา

Zhang (2019) กล่าวไว้ว่า สายสัมพันธ์สามีภรรยา ถือเป็นหัวใจสำคัญของสายสัมพันธ์ทั้งห้า หากสามีภรรยามีสายสัมพันธ์ที่ดี และปฏิบัติต่อกันอย่างเหมาะสม ครอบครัวก็จะสงบสุข จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนสายสัมพันธ์สามีภรรยา ได้แก่ 1) ฉากหยิงเถียนต่อสู้กับทหารเพื่อปกป้องครอบครัว การกระทำของหยิงเถียนสะท้อนถึงความรับผิดชอบสูงสุดของสามีในการดูแลภรรยา และบุตรให้ปลอดภัยจากอันตราย 2) ฉากหยิงเถียนและเปาชีว์วี่ฆ่าตัวตาย เป็นการแสดงออกถึงความรักและความรับผิดชอบต่อสามีในฐานะผู้นำครอบครัว และภรรยาในฐานะผู้ที่พึ่งพาสามี 3) ฉากเปาชีว์วี่ยอมให้หว้นเหียนหงเลี้ยคุมชะตาชีวิต เพื่อทำตามบทบาทภรรยาตามจารีต แม้ในใจของเธอยังรักหยิงเถียนอยู่ แต่เธอเลือกที่จะเก็บความรู้สึกเหล่านั้นไว้ลึก ๆ และแสดงออกเพียงบทบาทภรรยาที่ดีของเธอเท่านั้น 4) ฉากหลี่มิงและกัวจิ้งไหว่ป่วยวิญญูณกัวเซียวเทียน หลังการเสียชีวิตของกัวเซียวเทียน หลี่มิงต้องรับบทบาททั้งมารดาและบิดาในการเลี้ยงดูกัวจิ้ง หลี่มิงไม่ได้เป็นเพียงภรรยาของกัวเซียวเทียน แต่ยังเป็นผู้ที่สร้างสายใยบิดากับบุตรอีกด้วย 5) ฉากหยิงคังใช้ไม้ด

เส้นทางกัวจังจนกัวจังบาดเจ็บสาหัส เพื่อช่วงชิงตำรายุทธพิชัย กัวจังปกป้องหวงทรงภรรยาของเขา แม้ในยามที่เขาได้รับบาดเจ็บสาหัส แสดงออกถึงการเสียสละ และความรับผิดชอบที่เขาที่มีต่อภรรยาและครอบครัว 6) ฉากหวงทรงได้รับบาดเจ็บ กัวจังในฐานะสามี ในเวลาที่หวงทรงได้รับบาดเจ็บ เขาก็ดูแลเธอเป็นอย่างดี เป็นการแสดงออกถึงความรับผิดชอบต่อสามีที่มีต่อภรรยาตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อ

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า สายสัมพันธ์สามีภรรยาในละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ถูกตีความอย่างลึกซึ้ง มีทั้งมิติของหน้าที่ การเสียสละ และความรักที่ไม่ถูกบีบบังคับ โดยตัวละครหญิงแสดงออกถึงอิทธิพลที่ยิ่งใหญ่ในครอบครัว ส่วนตัวละครชายก็สะท้อนภาพสามีผู้รับผิดชอบ ปกป้อง และเสียสละอย่างเต็มที่

1.3.4) พี่น้อง

Zhang (2019) กล่าวว่า พี่น้องให้ความช่วยเหลือกันด้วยความเมตตา ส่วนน้องต้องให้ความเคารพ เชื่อฟังและช่วยเหลือพี่ ครอบครัวจึงจะอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนสายสัมพันธ์พี่น้อง ได้แก่ 1) ฉากหยิงคังใช้มีดแทงกัวจัง หยิงคังเลือกเส้นทางที่เห็นแก่ตัว และพยายามฆ่ากัวจัง ถือเป็นการทำลายหลักจริยธรรม ในแง่ของพี่น้องต้องมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน 2) ฉากกัวจังกับท้าวเหลยสาบานเป็นพี่น้องกัน แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของอิ หรือจารีตธรรมที่ยึดโยงผู้คนไว้ด้วยความซื่อสัตย์และการเสียสละ แทนที่จะยึดอยู่กับสายเลือดหรือสถานะทางสังคม

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าว ไม่ได้จำกัดแค่เครือญาติทางสายเลือด แต่ขยายความไปถึงพี่น้องโดยมิตรภาพ ซึ่งยึดหลักคุณธรรมและความซื่อสัตย์ต่อกัน

1.3.5) มิตรสหายกับมิตรสหาย

Zhang (2019) กล่าวว่า เพื่อนต้องมีความซื่อสัตย์ และจริงใจต่อกัน ขงจื้อมองว่าการคบเพื่อนควรเลือกที่มีคุณธรรมเสมอกัน หรือสูงกว่า จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนสายสัมพันธ์มิตรสหาย ได้แก่ 1) ฉากกัวจังเยียนสละชีวิตตัวเองเพื่อช่วยภรรยาและครอบครัวของหยิงเถียนซิน กัวจังเยียนไม่ได้รักษาความสัมพันธ์ในฐานะเพื่อนที่เท่าเทียมกัน แต่เลือกที่จะเสียสละชีวิตของตัวเองเพื่อครอบครัวของผู้อื่น ซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดดั้งเดิมที่ให้ความสำคัญกับความเสมอภาค 2) ฉากหยิงเถียนซินตามหากัวจังจนพบ หยิงเถียนซินไม่ได้มองเพียงความสัมพันธ์ระหว่างตนกับกัวจังเยียน แต่ขยายความสัมพันธ์ไปยังกัวจังบุตรของกัวจังเยียน

ดังที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า แนวคิดดังกล่าวไม่ได้จำกัดแค่ความสัมพันธ์แบบเพื่อนเท่าเทียมตามปรัชญาสำนักขงจื้อเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเสียสละและความรับผิดชอบต่อลึกซึ้งด้วย

2) ปรัชญาสำนักเต๋า (道家)

แก่นแท้ของเต๋า (道) คือ ความไม่มี (无) ธรรมชาติ (自然) และลักษณะโดยกำเนิด (天性) นอกจากนี้ยังเสนอแนวทางการใช้ความอ่อนโยนเอาชนะความแข็งแกร่ง ใช้ความอ่อนโยนปกป้องความแข็งแกร่ง และการปกครองตามหลักนิรกรรม (无为而治) ถือเป็นแนวคิดสำคัญอย่างหนึ่งของปรัชญาสำนักเต๋า ซึ่งมองว่า เอกภาพ (一) คือ แนวคิดของความเป็นนิรันดร์ โดยเชื่อว่า เอกภาพ มีความซับซ้อน และเปลี่ยนแปลงได้หลากหลาย เป็นจุดเริ่มต้นของทุกสรรพสิ่งบนโลก และเป็นกฎรวบยอดของทุกสรรพสิ่งบนโลกอีกด้วย

2.1) การปฏิบัติตามแนวทางของเต๋า (遵道而行)

Wang (2010) กล่าวว่า การปฏิบัติตามแนวทางของเต๋า สื่อความหมายรวมถึงแนวทางการปกครองที่ต้องการให้ผู้ปกครองเคารพในสัจยวาทญาณของมนุษย์ ปกครองประชาชนตามครรลองของธรรมชาติ เหล่าจื้อเชื่อว่า หากผู้มีอำนาจใช้ความฉลาดแกมโกงในการปกครอง ก็จะทำให้ผู้คนมีความโลภมากขึ้น สังคมก็ยิ่งห่างไกลความสมณะ และเกิดความวุ่นวายตามมา จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์ เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนการปฏิบัติตามแนวทางของเต๋า คือ ฉากกัวจังขอให้เหลียวเจินปล่อยตัวเชลยศึก กัวจังในฐานะชาวฮั่นที่เติบโตในมองโกล การกระทำของเขาแสดงถึงความพยายามก้าวข้ามความขัดแย้งทางเชื้อชาติ และยึดมั่นในคุณค่าของมนุษย์ แสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติตามแนวทางของเต๋า ที่ผู้ปกครองต้องปกครองสังคมด้วยความยุติธรรม ไม่หมกมุ่นอยู่กับการสร้างความมั่งคั่งส่วนตน

2.2) การปกครองตามหลักนิรกรรม

Wang (2010) กล่าวว่า การปกครองตามหลักนิรกรรมได้แฝงความหมายของการปกครองแบบมนุษยนิยม ดังนี้ ประการแรกคือ นิรกรรม (无 为) ต้องการให้ผู้ปกครองละทิ้งอัตวิสัยที่ว่าตนเองเป็นผู้ถูกเสมอ และคอยช่วยเหลือสมาชิกในสังคม ประการที่สองคือ การปกครองตนเอง (自 为 自 治) หมายถึง การไม่บีบบังคับผู้คนให้กระทำในสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา ถือเป็นการปกครองตามสัญญาประชาคมของมนุษย์ ประการที่สามคือ ปกครองโดยยึดถือหัวใจของประชาชนเป็นสำคัญ (以 百 姓 之 心 为 心) คือการที่ผู้ปกครองไม่นำอัตวิสัยส่วนตัว และความปรารถนาส่วนตัวมายึดยึดกับส่วนรวม และจะต้องถือเอาสิทธิประโยชน์ที่แท้จริงของประชาชนเป็นหลัก จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน ได้ปรากฏฉากที่สะท้อนการปกครองตามหลักนิรกรรม ได้แก่ 1) ฉากการพูดคุยระหว่างชีวจุ๊และเฉียวมุ่เงินเกี่ยวกับคัมภีร์เต๋าเต๋อจิง เฉียวมุ่เงินในฐานะผู้ก่อตั้งจักรวรรดิมองโกล มีรูปแบบการปกครองที่เน้นการรวมศูนย์อำนาจ การพิชิตด้วยกำลังทหาร ซึ่งแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับแนวคิดการปกครองตามหลักนิรกรรมของปรัชญาสำนักเต๋า ที่สนับสนุนแนวคิดการปกครองตามหลักนิรกรรมโดยลดการแทรกแซง และส่งเสริมความเมตตา 2) ฉากที่กั้วจิ้งพูดคุยกับเฉียวมุ่เงินก่อนเฉียวมุ่เงินเสียชีวิต เฉียวมุ่เงินเป็นผู้นำที่มีความมุ่งมั่นและใช้การแทรกแซงเชิงรุกเพื่อสร้างมองโกล กั้วจิ้งเป็นตัวละครที่มีความเรียบง่าย ซื่อตรง และเมตตา ในบทสนทนากับเฉียวมุ่เงิน กั้วจิ้งใช้ท่าทีที่ไม่พยายามแทรกแซงหรือเอาชนะ ทำให้เกิดการทบทวนความคิดโดยไม่รู้ตัว

ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” ทั้ง 7 เวอร์ชัน สะท้อนการหลอมรวมแนวคิดปรัชญาสำนักขงจื้อ และปรัชญาสำนักเต๋า อาทิ แนวคิดสามหลักห้าคุณธรรม แนวคิดสายสัมพันธ์ทั้งห้า แนวคิดการปฏิบัติตามแนวทางของปรัชญาสำนักเต๋า และแนวคิดการปกครองตามหลักนิรกรรม ผ่านโครงเรื่อง และตัวละคร

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

1. จากการศึกษาการดัดแปลงโครงเรื่องของนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” สู่วีซีละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบว่า ยังคงรักษาโครงเรื่องหลักจากต้นฉบับไว้อย่างครบถ้วน เช่น การเปิดเผยที่มาของชื่อกั้วจิ้งและหยิงคัง การฝึกวิทยายุทธกับอาจารย์ต่าง ๆ การได้รับตำแหน่งราชบุตรเขย การต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรม รวมถึงความรักของตัวละคร ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเคารพ และคงไว้ซึ่งเจตนารมณ์ของผู้แต่ง โดยเฉพาะหลักความกตัญญู ความเสียสละ และวีรบุรุษในอุดมคติ และพบการเพิ่มเติมเหตุการณ์ในละครโทรทัศน์ตามเจตนารมณ์ของผู้ผลิต และบริบทของยุคสมัยที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะเวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ เกี่ยวกับฝันร้ายในวัยเด็กของกั้วจิ้ง เพื่อเพิ่มมิติด้านจิตใจของตัวละคร ตลอดจนบทบาทของหลี่มิงผู้เป็นมารดาในการปลอบใจ และสั่งสอนลูกชายให้เป็นคนดี ทำให้ตัวละครมีความสมจริง และเข้าถึงได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าการปรับเปลี่ยนรายละเอียด เช่น เหตุการณ์ที่เปาซีร่วรับรู้ตัวตนของหวันเหยียนหงเหลี่ย ความสัมพันธ์ระหว่างกั้วจิ้งกับทัวเหลย และการตีความคำว่า “วีรบุรุษ” ของเฉียวมุ่เงิน เพื่อให้เนื้อหาเข้ากับบริบททางสังคม และวัฒนธรรมของผู้ชมในแต่ละยุค เช่น การเน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมากขึ้น การตีความคำว่า “วีรบุรุษ” ในแง่มุมใหม่ ที่ไม่ใช่เพียงผู้เก่งกล้า แต่ต้องมีเมตตาและคุณธรรม ล้วนเป็นการปรับให้สอดคล้องกับบริบทของผู้ชม การตีความใหม่ของผู้สร้าง นอกจากนี้ยังพบว่า ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 และเวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ ได้ดัดทอนเหตุการณ์รองต่าง ๆ เช่น เหตุการณ์ที่เจ้อเปี่ยสอนกั้วจิ้งยิงธนู เหตุการณ์ให้ของแทนใจกับทัวเหลย เพื่อกระชับเนื้อเรื่องให้เหมาะสมกับความเร็วในการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ อีกทั้งยังเป็นการปรับเนื้อหาสำหรับจำนวนตอนที่ยาวขึ้น หรือเพื่อเว้นพื้นที่ให้กับเส้นเรื่องอื่นที่ผู้สร้างต้องการขยาย

2. จากการศึกษาการดัดแปลงตัวละครของนวนิยายเรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” สู่วีซีละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบว่าละครโทรทัศน์ทุกเวอร์ชันยังคงตัวละครหลักจากนวนิยาย เช่น กั้วจิ้ง หวงหรง หยิงคัง มู่เนี่ยนฉือ หยิงเถียนซิน เปาซีร่ว หลี่มิง หวันเหยียนหงเหลี่ย เฉียวมุ่เงิน เป็นต้น มีการเพิ่มเติมตัวละครเพื่อเสริมเนื้อเรื่อง หรือความขัดแย้งในบางเวอร์ชัน เพื่อเสริมความสมจริงของเหตุการณ์ หรือเพิ่มปมความขัดแย้ง ส่วนตัวละครรอง พบการดัดทอนตัวละครกลุ่มเดียวกันในหลายเวอร์ชัน เช่น ขุนนางชายชาติ เจ้าเมือง และขุนนางท้องถิ่น การดัดทอนนี้มีจุดประสงค์เพื่อลดความซับซ้อนของเนื้อเรื่อง โดยเฉพาะสำหรับผู้ชมในยุคปัจจุบันที่มีช่วงความสนใจสั้นลง การดัดทอนบทบาทที่ไม่จำเป็นต่อเส้นเรื่องหลักจึงช่วยให้เรื่องราวกระชับ และเข้าใจง่ายขึ้น การดัดทอนตัวละคร

รองเหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงการลดจำนวนตัวละครเท่านั้น แต่ยังเป็นทางเลือกตีความใหม่ของผู้อ่าน โดยเน้นให้เรื่องราวมี
โฟกัสที่ชัดเจน และเข้าถึงอารมณ์ผู้ชมได้ง่ายขึ้น

3. ละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 1983 โดยฮ่องกง เป็นตัวบทต้นทางให้กับละครโทรทัศน์อื่น ๆ ที่สร้างขึ้น
ภายหลังอีก 6 เวอร์ชัน และละครโทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2008 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ เป็นตัวบทต้นทางให้กับละคร
โทรทัศน์เวอร์ชันปี ค.ศ. 2024 โดยจีนแผ่นดินใหญ่ พบทั้งการคงเดิม เพิ่มเติม ดัดแปลง และตัดทอน การคงเดิมใน
แก่นเรื่องสะท้อนความเคารพต่อคุณค่าดั้งเดิมของนวนิยาย การเปลี่ยนแปลงในรายละเอียด สะท้อนถึงพลวัตทาง
วัฒนธรรม และการผลิตสื่อ ซึ่งต้องตีความ และเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับความนิยม และวิถีรับชมของผู้ชมในแต่ละ
ช่วงเวลา แนวคิดสัมพันธ์บทช่วยให้เข้าใจว่า ละครแต่ละเวอร์ชันไม่ใช่การเล่าเรื่องซ้ำ แต่คือการตีความใหม่ และ
สร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

4. จากการศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1” จำนวน 7 เวอร์ชัน พบว่า มีการคงคุณค่าดั้งเดิมของ
แนวคิดด้านปรัชญาสำนักขงจื้อและปรัชญาสำนักเต๋าไว้ รวมถึงเพิ่มการย้าเตือนจิตวิญญาณแบบจีนในสื่อร่วมสมัย
อนึ่ง แนวคิดปรัชญาสำนักขงจื้อให้ความสำคัญกับจริยธรรม ความกตัญญู ความจงรักภักดี มีการสะท้อนอย่างชัดเจนใน
ความสัมพันธ์ของตัวละครและการตัดสินใจในสถานการณ์สำคัญ สำหรับปรัชญาสำนักเต๋าให้ความสำคัญกับการวางตน
การไม่แทรกแซง ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านพฤติกรรม และการเติบโตของก๊วจิ้ง ทำให้ละครโทรทัศน์เรื่อง “มังกรหยก ภาค 1”
กลายเป็นละครโทรทัศน์ที่มีใช้เพียงผลงานบันเทิง แต่ยังเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนแก่นแท้ของความเป็นจีนสู่
ผู้ชมหลากหลายยุคสมัย

เมื่อพิจารณางานวิจัยและบทความที่มีอยู่ก่อนหน้า จะเห็นได้ว่านักวิชาการส่วนใหญ่มีมุมมองเน้นไปที่การตีความ
นวนิยายต้นฉบับเป็นหลัก โดยเน้นการถอดรหัสค่านิยมทางวัฒนธรรม เช่น ความรักชาติ ความกตัญญู และคุณธรรม
ตามแนวคิดขงจื้อ ซึ่งเป็นโครงสร้างความหมายที่ฝังรากลึกอยู่ในตัวบทอย่างเด่นชัด ตัวอย่างเช่น งานของ ถาวร
ลิขโกศล (2554) ที่วิเคราะห์ตัวละคร ก๊วเจ๋งและเอี้ยคังในฐานะภาพแทนของอุดมการณ์ชาติพันธุ์จีน งานของ
เอกปัญญา ปิยสสิต (2560) ก็ยังคงอยู่ภายใต้กรอบการวิเคราะห์เชิงวรรณศิลป์ โดยเน้นว่าทฤษฎีของความเป็นธรรม
ในการตีค่าการกระทำของเอี้ยคังว่าอาจมีมิติของความซับซ้อนทางอารมณ์และบริบทรอบครัอยู่ด้วย ถึงแม้จะมี
เจตนาเห็นแก่ตัวบางประการก็ตาม อย่างไรก็ตาม ทั้งสองงานข้างต้นยังมิได้ก้าวข้ามตัวบทวรรณกรรม มาสู่การพิจารณาว่า
ตัวละครเหล่านี้ได้รับการตีความอย่างไรในสื่ออื่น เช่น ละครโทรทัศน์ ที่ต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลา รูปแบบ
การเล่าเรื่อง และตลาดผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงไป ในส่วนของงานวิจัยภาษาจีน งานของ Wu (2020) ถือว่าเป็นหนึ่งในงาน
บุกเบิกที่เริ่มตั้งคำถามต่อการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ในกระบวนการดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ โดยเฉพาะตั้งแต่
ปี ค.ศ. 1994 เป็นต้นมา ซึ่งงานดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ตัวละครในละครโทรทัศน์เริ่มมีความซับซ้อนทางจิตวิทยามากขึ้น
ไม่แบ่งแยกชัดเจนระหว่างความดีความชั่ว เช่น ก๊วจิ้งไม่จำเป็นต้องเป็นวีรบุรุษไร้ที่ติอีกต่อไป และหยกคังก็สามารถ
แสดงออกถึงความเจ็บปวดและความขัดแย้งในใจได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม งานดังกล่าวยังมิได้สังเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผล
ต่อการเปลี่ยนแปลงลักษณะของตัวละครและโครงเรื่อง งานวิจัยนี้จึงเสนอกรอบวิเคราะห์ที่ก้าวข้ามการตีความ
วรรณกรรมมาเป็นการศึกษาสัมพันธ์ระหว่างต้นฉบับวรรณกรรม กับบริบทใหม่ของละครโทรทัศน์ โดยพิจารณา
เงื่อนไขของแต่ละยุคอย่างเป็นระบบ เช่น ในเวอร์ชันปี 2008 ของจีนแผ่นดินใหญ่ เหตุการณ์ที่กลุ่มราชสำนักจินวาง
แผนลอบสังหารเถี่ยวมู่เจินในนวนิยายต้นฉบับ ได้ถูกดัดแปลงให้จำมู่เหอรับสินบนและหักหลังเชิงกลยุทธ์แทน เพื่อให้
สอดคล้องกับแนวทางละครที่มุ่งเน้นเหตุผล การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ มากกว่าความขัดแย้งทางชาติพันธุ์แบบตรงไปตรงมา
งานของ Li (2020) Li (2019) และ Yu (2021) พบว่ามีความพยายามในการเปิดมุมมองใหม่เกี่ยวกับนวนิยายมังกรหยก
โดยเฉพาะในประเด็นด้านแนวคิดความรัก เสรีภาพทางเพศ และภาพแทนทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ แต่ยังคง
ดำเนินอยู่ภายใต้กรอบการตีความวรรณกรรมต้นฉบับเป็นหลัก และยังไม่ลงลึกถึงผลของการดัดแปลงเป็นละคร
โทรทัศน์ในแต่ละยุค ส่วนงานวิจัยนี้จึงมุ่งวิเคราะห์อย่างเป็นระบบว่า ในแต่ละเวอร์ชันของละครโทรทัศน์ ผู้ผลิตได้
สร้างสัมพันธ์ใหม่กับต้นฉบับในด้านใดบ้าง และกระบวนการนั้นส่งผลต่ออุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยมของตัว
บทต้นฉบับอย่างไร

รายการอ้างอิง

- ณัฐปคัลภ์ อัครภูริณาคินทร์. (2563). *กลวิธีการเล่นเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ที่กำกับโดย หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ถาวร ลิกขโกศล. (2554). *สภักดิ์ดุจดุทธจักรมิ่งกรหยก* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สร้างสรรค์บุ๊คส์.
- ธนสิน ชุตินธรรานนท์. (2555). *สัมพันธ์ของบทละครเวทีเรื่องสาวตรีและการสร้างสรรค์ใหม่เพื่อสื่อสารอุดมคติแห่งรัก* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิเชฐ แสงทอง. (2555). Intertextuality จากตัวบทสู่สัมพันธ์. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*. 18(3), 261-270. <https://pichate2000.wordpress.com>
- วิษุทธิ์ ภูชิตาการ. (2556). *สัมพันธ์บทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2543). *เกณฑ์การถ่ายถอดเสียงภาษาจีนแมนดารินด้วยอักษรวิธียไทย*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เอกปัญญา ปิยสถิต. (2560). *ความเป็นธรรมเชิงวรรณศิลป์ กรณีศึกษาตัวละครหยางคังในนวนิยายแปลจีนกำลังภายในเรื่องมังกรหยก ฉบับแปลของจำลอง พิศนาคะ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Li, F. (2019). A Discussion on Feminist Themes in The Legend of the Condor Heroes (论《射雕英雄传》中的女性主义光辉). *Journal of Lanzhou Vocational Technical College*. 2019(09), 21-25. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1008-5823.2019.09.011>
- Li, J. (2010). A Brief Discussion on the Formation and Influence of the “Three Cardinal Guides and Five Constant Virtues (《略论“三纲五常”的形成和影响》). *Journal of Literature and History*. 2010(03), 22-24. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1003-6903.2010.03.007>
- Li, Y. (2020). On the Concept of Love in The Legend of the Condor Heroes and Its Cultural Reflections (《论《射雕英雄传》中的爱情观及其文化反思》). *Satellite TV & IP Multimedia*. 2020(03), 153. https://qikan.cqvip.com/Qikan/Article/Detail?id=7101797_993
- Feng, Y. (2014). A Short History of Chinese Philosophy (中国哲学简史). Zhonghua Book Company.
- Wang, Zh. (2010). The Contemporary Value of Political Wisdom in the Dao De Jing (《道德经》政治智慧的现代价值). *Seeker Journal*. 2010(06), 128-129. <https://www.ncpssd.cn/Literature/articleinfo?id=34651263&synUpdateType=&type=journalArticle&typename=%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%9C%9F%E5%88%8A%E6%96%87%E7%AB%A0>
- Wu, G. (2020). A Study on the Character Adaptation and Representation in the TV Series The Legend of the Condor Heroes (电视剧《射雕英雄传》人物塑造改编研究). [Unpublished master's thesis]. Nanjing Normal University.
- Yang, B. (1960). Annotated Translation of the Mencius (孟子译注). Zhonghua Book Company.
- Yu, X. (2021). An Analysis of the Representation of Genghis Khan's Family in The Legend of the Condor Heroes (《论《射雕英雄传》中的成吉思汗家族形象分析》). *Journal of Lanzhou Vocational Technical College*. 2021(01), 24. <https://doi.org/10.3969/j.issn.10085823.2021.01.009>
- Zhang, Zh. (2019). Educational Wisdom in Traditional Culture (传统文化里的教育智慧). Qingdao Publishing House.

Zhuang, Sh. (2014). On the Political Value of the “Three Cardinal Guides and Five Constant Virtues” and Their Contemporary Relevance (《论“三纲五常”的政治价值及其当代归宿》). *The Journal of Yunnan Administration College*. 2014(02), 21-22. <https://www.ncpssd.cn/Literature/articleinfo?id=48974212&synUpdateType=&type=journalArticle&typename=%E4%B8%AD%E6%96%87%E6%9C%9F%E5%88%8A%E6%96%87%E7%AB%A0>

เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ:
การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ¹
Gamification for Teaching Thai as a Foreign Language: Integrating Instructor and
Learner Needs into Learner-Centered Design¹

กนิษฐา พุทธเสถียร²
Kanitha Putthasatien²

Received: January 6, 2026

Revised: April 27, 2026

Accepted: May 8, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ความต้องการในการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างประเทศ 2) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้สอนกับผู้เรียน และ 3) เสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันที่สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างคือผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ 20 คน และผู้เรียนชาวต่างชาติ 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามความต้องการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ Mann-Whitney U Test ผลการวิจัยพบว่า 1) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีความต้องการพัฒนานวัตกรรมในระดับมากที่สุด จุดรวมที่สำคัญในด้านเนื้อหา คือ การทักทายและการสั่งอาหาร ด้านรูปแบบคือเกมการจับคู่ที่ใช้งานง่าย 2) ผลการเปรียบเทียบพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในรายการด้านเสียงภาษาไทยประกอบ ($p=.001$) ภาพประกอบที่สมจริง ($p=.042$) และการรองรับหลายอุปกรณ์ ($p=.020$) โดยกลุ่มผู้สอนมีความต้องการสูงกว่ากลุ่มผู้เรียน และ 3) แนวทางการออกแบบนวัตกรรมจึงควรเน้นความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานวิชาการผ่านสื่อประสมคุณภาพสูงร่วมกับการใช้ภาษาแม่ของผู้เรียนสนับสนุนควบคู่กับภาษาไทย เพื่อลดอุปสรรคทางการสื่อสารและส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : เกมมิฟิเคชัน, ภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ, ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง, นวัตกรรมดิจิทัล

Abstract

The objectives of this research were: 1) to analyze the needs for developing gamification innovation teaching Thai as a foreign language, 2) to compare the differences between instructor and

¹ งานวิจัยนี้ได้รับงบประมาณสนับสนุน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 จากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) (This project is funded by the Fund for the Promotion of Science, Research, and Innovation, Office of the National Science, Research and Innovation Fund (NSRF), for the fiscal year 2026.)

² อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับชาวต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (Lecturer at the Communicative Thai for Foreigners Major, Faculty of Humanities and Social Sciences, Nakhon Ratchasima Rajabhat University) E-mail: kanitha.p@nrru.ac.th

Learner needs, and 3) to propose guidelines for developing gamification innovation aligned with the digital learning context. The sample consisted of 20 instructors of Thai as a foreign language and 20 foreign Learners, totaling 40 participants. The research instrument was a needs assessment questionnaire. Data were analyzed using mean ($\bar{X}$), percentage, standard deviation (S.D.), and the Mann-Whitney U Test. The research findings revealed that: 1) both instructors and learners reported a very high level of need for innovation development. Key shared needs in terms of content included greetings and food ordering, while the preferred format was simple-to-use matching games; 2) the comparative analysis showed statistically significant differences at the .05 level in terms of Thai audio accompaniment ($p=.001$), realistic illustrations ($p=.042$), and multi-device compatibility ($p=.020$), with the instructors reporting higher needs than learners; and 3) guidelines for innovative design should focus on balancing academic standards through high-quality multimedia with the integration of the learners' native language (L1) alongside the Thai language. This approach aims to reduce communication barriers and effectively enhance motivation for self-directed learning.

Keywords : Gamification, Thai as a Foreign Language, Learner-Centered Design, Digital Innovation

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้กลายเป็นปัจจัยเชิงกลยุทธ์ที่ขับเคลื่อนการศึกษาทั่วโลก ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิมไปสู่กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หนึ่งในนวัตกรรมที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางคือ "เกมมิฟิเคชัน" (Gamification) หรือการนำกลไกและองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจ และเพิ่มความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียน (Deterding et al., 2011, pp. 9-10; Kapp, 2012, pp. 10-12)

สำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ (Thai as a Foreign Language: TFL) ผู้เรียนมักประสบปัญหาสำคัญจากโครงสร้างภาษาที่มีความเฉพาะตัว ทั้งระบบเสียง วรรณยุกต์ และไวยากรณ์ที่แตกต่างจากภาษาแม่ ส่งผลให้เกิดความวิตกกังวลและขาดแรงจูงใจในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูง เนื่องจากกลไกของเกมสามารถเปลี่ยนอุปสรรคทางภาษาที่ซับซ้อนให้กลายเป็นสถานการณ์จำลองที่ท้าทาย ช่วยลดความประหม่า และสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สมจริง (Authentic Learning Environment) ซึ่งเอื้อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะทางภาษาอย่างแม่นยำและเป็นธรรมชาติ (Cheng, Lu, & Xiao, 2025)

อย่างไรก็ตาม การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพไม่สามารถพึ่งพาเพียงเทคโนโลยีขั้นสูงหรือทักษะของผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว แต่จำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลที่รอบด้านผ่านการออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Design) เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความคาดหวังเชิงวิชาการของผู้สอนและความพึงพอใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน งานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การบูรณาการเสียงประกอบจากเจ้าของภาษาและภาพประกอบที่สมจริงตามความต้องการของผู้สอน ยังเป็นหัวใจสำคัญในการรักษามาตรฐานวิชาการและป้องกันความคลาดเคลื่อนทางการสื่อสาร (ศิวพร โกสิยกุล และณัฐกฤตา บุญบงการ, 2566, น. 1625-1626) และช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่แท้จริง (Authentic Learning Environment) ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสนำทักษะทางภาษาไปใช้ในสถานการณ์จำลองได้อย่างแม่นยำ (Cheng, Lu, & Xiao, 2025, pp. 12-14) และผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้นเมื่อมีการนำ

องค์ประกอบของเกมมาใช้ (Rofiah & Waluyo, 2024, pp. 40-42) ถึงแม้ว่าผู้เรียนจะมีทัศนคติที่ดีต่อการนำเทคนิคของเกมมาใช้ แต่การพัฒนาเครื่องมือที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของทั้งผู้สอนและผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมยังคงมีจำกัด โดยเฉพาะในบริบทของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันตามแผนด้านวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรมของประเทศ พ.ศ. 2566-2570

บทความวิจัยเรื่อง “เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ” จึงมุ่งเน้นการศึกษาเชิงเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์จุดร่วมและจุดต่างความต้องการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัล ผลลัพธ์ที่ได้จะช่วยให้ทราบถึงความต้องการที่จำเป็นในยุคดิจิทัล เช่น การรองรับหลายอุปกรณ์ (Shortt et al., 2023, pp. 548-550) และแนวทางสำคัญในการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะทางภาษาควบคู่ไปกับการเข้าใจในวัฒนธรรมไทยอย่างยั่งยืน อันจะเป็นรากฐานสำคัญในการยกระดับนวัตกรรมการสอนภาษาไทยสู่ระดับสากลต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของกลุ่มผู้เรียนและกลุ่มผู้สอน
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
3. เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล

ทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ” ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยจัดระบบเนื้อหาออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การนำองค์ประกอบและกลไกของเกม (Game Elements) มาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นพฤติกรรมและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน (Deterding et al., 2011) โดยในบริบททางการศึกษา Kapp (2012) อธิบายว่าองค์ประกอบสำคัญ เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับความยาก (Levels) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Engagement) ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ของ Davis (1989) ที่ระบุว่า ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) เป็นปัจจัยตัดสินใจหลักที่ทำให้ผู้ใช้งานยอมรับนวัตกรรมใหม่ ซึ่งงานวิจัยในปัจจุบันพบว่าเกมมิฟิเคชันสามารถลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา และเปลี่ยนภาระงานที่ยากให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกสนาน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สมบูรณ์ (Huang & Hew, 2018; Rofiah & Waluyo, 2024)

2. การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

การสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ (Thai as a Foreign Language: TFL) มีความซับซ้อนและลักษณะเฉพาะตัว โดยเฉพาะในด้านระบบสัทอักษรและเสียงวรรณยุกต์ (Tonal Language) ซึ่งมักเป็นอุปสรรคสำคัญที่สร้างความวิตกกังวลให้แก่ผู้เรียนชาวต่างชาติ การพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลจึงต้องให้ความสำคัญกับระบบเสียง

(Audio) ที่มีความชัดเจนและบันทึกจากเจ้าของภาษาโดยตรง เพื่อเป็นต้นแบบที่ดีในการฝึกทักษะการฟังและการออกเสียงที่แม่นยำ (ศิวพร โกสิยกุล และณัฐฤตา บุญบงการ, 2566)

นอกจากนี้ แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ยังเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การสอนภาษาไทยในปัจจุบันจึงมุ่งเน้นการสร้างสถานการณ์จำลอง (Simulation) เช่น การสั่งอาหาร การไปตลาด หรือการถามทาง ซึ่งเป็นเนื้อหาพื้นฐานที่ผู้เรียนมีความต้องการสูงสุด (เพ็ญภา มาตังแสง, 2568) การบูรณาการวัฒนธรรมไทย เช่น การใช้คำลงท้าย "ครับ/ค่ะ" และภาพประกอบที่สมจริงของสถานที่ในไทยเข้าไปในนวัตกรรม จะช่วยสร้างภาพจำ และความเข้าใจเชิงบริบท (Contextual Learning) ให้แก่ผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

3. การออกแบบนวัตกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและสื่อคุณภาพสูง

หัวใจสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาคือการสร้างสมดุลระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับความถูกต้องเชิงวิชาการของผู้สอน (Learner-Centered Design) งานวิจัยของ Shortt et al. (2023) ชี้ให้เห็นว่าการเรียนภาษาผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ (Mobile-Assisted Language Learning: MALL) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงบทเรียนได้แบบไร้พรมแดน (Seamless Learning)

ขณะที่ Cheng, Lu, & Xiao (2025) พบว่าผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นเมื่อเรียนผ่านระบบที่มีองค์ประกอบของเกม เนื่องจากช่วยให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการทำซ้ำโดยไม่เบื่อหน่าย นอกจากนี้ งานวิจัยของ Lu และ ไพทยา มีสตัย (2567) ยังเน้นย้ำถึงอิทธิพลของภาษาแม่ (L1) ในการช่วยส่งเสริมความเข้าใจในช่วงเริ่มต้น การออกแบบนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม เช่น ชาวจีน จึงควรพิจารณาการใช้ภาษาที่ผู้เรียนคุ้นเคยควบคู่ไปกับภาษาเป้าหมาย เพื่อลดอุปสรรคทางการสื่อสารและเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ในยุคดิจิทัล

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1) ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) ผู้เรียนชาวต่างประเทศที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาภาษาไทยในระดับอุดมศึกษาในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง และ 2) ผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศที่สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง

1.2) กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากงานวิจัยนี้อยู่ในขั้นตอน การสำรวจความต้องการเบื้องต้น เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมดิจิทัลในระยะถัดไป ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นความลึกของข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรง (Stakeholders) เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะที่สะท้อนบริบทการใช้งานจริงในพื้นที่ศึกษา จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มผู้เรียนชาวต่างประเทศที่กำลังศึกษาภาษาไทยในมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 20 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ เป็นผู้ที่สามารถสื่อสารและอ่านภาษาไทยได้ในระดับพื้นฐาน และมีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัย

2) กลุ่มผู้สอนชาวไทยที่สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์การสอนอย่างน้อย 5 ปี และมีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการวิจัย จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1) แบบสำรวจความต้องการการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนภาษาไทยสำหรับผู้เรียนที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

2.2) แบบสำรวจความต้องการการใช้เกมมิฟิเคชันในการสอนภาษาไทยสำหรับผู้สอนที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

3. จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ผู้วิจัยได้ผ่านการอบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และได้รับการพิจารณารับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของสถาบันวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เลขที่ใบรับรอง HE 260-2568

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ที่บูรณาการระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเน้นการสำรวจความต้องการเบื้องต้นจากกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และขอความสมัครใจในการเข้าร่วมการวิจัย ส่งแบบสำรวจความต้องการผ่านรูปแบบออนไลน์ (Google Forms) หรือแบบสอบถามกระดาษตามความสะดวกของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลก่อนนำไปวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติและวิธีการดังนี้

5.1) วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติร้อยละ (Percentage)

5.2) วิเคราะห์ระดับความต้องการใช้เกมมิฟิเคชัน ด้านเนื้อหา (Content) ด้านรูปแบบ (Format) และด้านการใช้งาน (Functionality) โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

5.3) วิเคราะห์ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากแบบสอบถามปลายเปิด โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

5.4) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอน โดยใช้สถิติ นอนพาราเมตริก Mann-Whitney U Test

ผลการศึกษา

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัย โดยแบ่งเป็น 1) ความต้องการที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของกลุ่มผู้เรียนและกลุ่มผู้สอน 2) ความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ และ 3) แนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ความต้องการที่มีต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของกลุ่มผู้เรียนและกลุ่มผู้สอน

1.1) ผลการสำรวจความต้องการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศของผู้เรียน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจความต้องการใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนภาษาไทยของผู้เรียนจากกลุ่มตัวอย่างผู้เรียนจำนวน 20 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 16 คน (ร้อยละ 80.0) โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีสัญชาติจีน (ร้อยละ 100.0) มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 21.65 ปี (S.D. = 1.14) ซึ่งส่วนใหญ่อายุ 21-23 ปี

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เรียนภาษาไทยมาแล้วเป็นเวลา 3-4 ปี จำนวน 18 คน (ร้อยละ 90.0) ในด้านประสบการณ์การใช้เกมเพื่อเสริมทักษะภาษาไทยจากผู้สอน พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ระบุว่าผู้สอนมีการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนเพียงบางครั้ง จำนวน 18 คน (ร้อยละ 90.0) ในขณะที่มีเพียงจำนวน 2 คน (ร้อยละ 10.0) ที่ระบุว่าได้เล่นเกมทุกครั้งที่เรียนภาษาไทย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแม้กลุ่มตัวอย่างจะมีพื้นฐานภาษาไทยในระดับดีและคุ้นเคยกับการเรียนมานาน แต่การนำเกมมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอยังมีค่อนข้างจำกัด

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี (Non-Digital Games) พบว่าผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับการเล่นเกมในห้องเรียน โดยมีผลรวมของความถี่ของรูปแบบเกมที่เลือกตอบ 61 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.05 รูปแบบต่อคน เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า เกมคำศัพท์จากบัตรคำ เช่น การจับคู่คำ-ความหมาย / คำ-ภาพ เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด โดยมีจำนวนผู้เคยเล่นถึง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 ($\bar{X} = 0.90$, S.D. = 0.31) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงนันทนาการในชั้นเรียนที่เน้นสื่อรูปธรรมและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในระดับดีมาก โดยเฉพาะกิจกรรมที่เกี่ยวกับการจำคำศัพท์และโครงสร้างประโยคพื้นฐาน

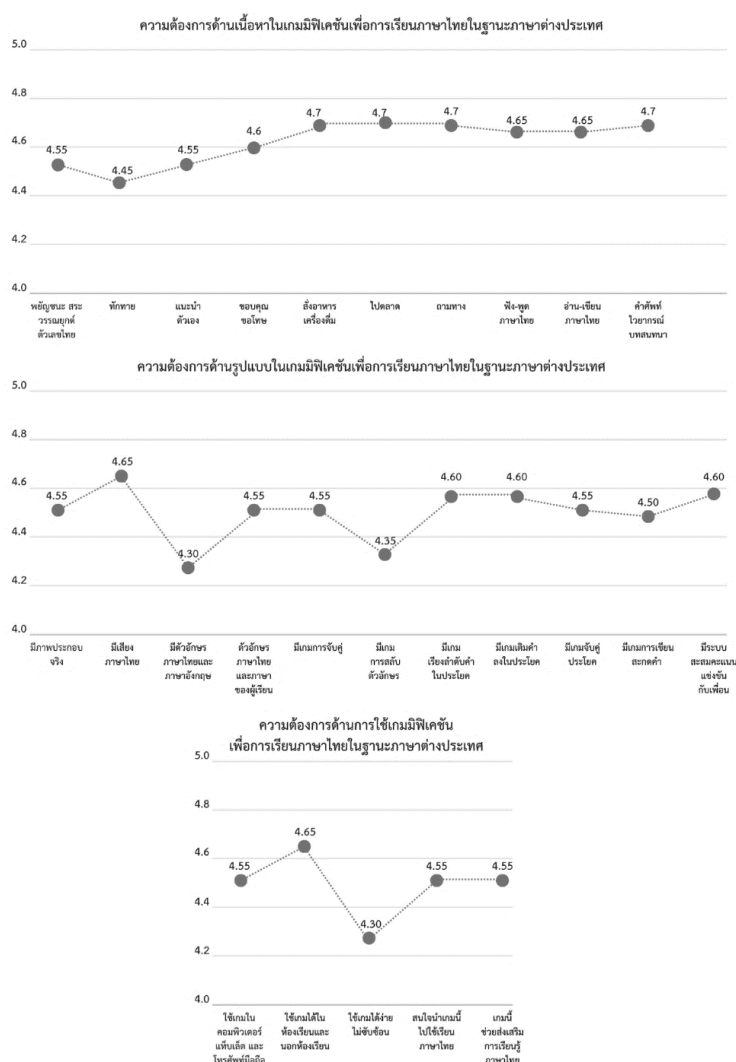
ส่วนประสบการณ์การเล่นเกมที่ใช้เทคโนโลยี/อินเทอร์เน็ต (Digital Games) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่าผู้เรียนมีประสบการณ์การใช้สื่อดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย โดยมีผลรวมของรูปแบบเกมที่เคยใช้งานทั้งหมด 39 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.95 รูปแบบต่อคน เมื่อพิจารณารายชื่อพบว่า แพลตฟอร์ม Wordwall เป็นแพลตฟอร์มที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคยมากที่สุด โดยมีจำนวนผู้ใช้งานสูงถึง 16 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 ($\bar{X} = 0.80$, S.D. = 0.41) รองลงมาคือ แพลตฟอร์ม Kahoot! จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ($\bar{X} = 0.50$, S.D. = 0.51) และแพลตฟอร์ม Quizizz จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 ($\bar{X} = 0.30$, S.D. = 0.47) ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลพื้นฐานและคุ้นเคยกับระบบเกมออนไลน์ในระดับดี โดยเฉพาะในรูปแบบการจับคู่และการตอบคำถามแข่งขัน รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1: ผลการสำรวจประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกม

รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยเล่นเกมแบบที่ไม่ใช้เทคโนโลยี (เกมทำมือ / เกมในห้องเรียน)	1	5	0.05	0.22
2. เกมคำศัพท์จากบัตรคำ (เช่น เกมจับคู่คำ - ความหมาย / คำ - ภาพ)	18	90	0.90	0.31
3. เกมไวยากรณ์แบบกระดาน (เช่น เกมเรียงประโยค เกมเติมคำในช่องว่าง)	13	65	0.65	0.49
4. เกมบทบาทสมมติ (Role-play) หรือเกมสถานการณ์	6	30	0.30	0.47
5. เกมกระดาน / การ์ดเกมภาษาไทย	5	25	0.25	0.44
6. เกมเคลื่อนไหวในห้องเรียน (เช่น เกมบิงโก เกม Simon Says ภาษาไทย)	9	45	0.45	0.51
7. เกมแข่งขันกลุ่ม (เช่น แข่งสะกดคำ แข่งแต่งประโยค)	9	45	0.45	0.51
รวม	61	305	3.05	2.95
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี	8.71	43.57	0.44	0.42
ประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยใช้เกมแบบที่ใช้เทคโนโลยี / อินเทอร์เน็ต	2	10	0.10	0.31
2. เกมจากเว็บไซต์ Quizizz	6	30	0.30	0.47
3. เกมจากเว็บไซต์ Quizlet	2	10	0.10	0.31
4. เกมจากเว็บไซต์ Kahoot!	10	50	0.50	0.51

รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
5. เกมจากเว็บไซต์ Wordwall	16	80	0.80	0.41
6. เกมจากเว็บไซต์ Flippity	1	5	0.05	0.22
7. เกมจากเว็บไซต์ Edpuzzle	0	0	0.00	0.00
8. เกมจากเว็บไซต์ Baamboozle	2	10	0.10	0.31
รวม	39	195	1.95	2.54
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี	4.88	24.38	0.24	0.32

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการด้านเนื้อหา รูปแบบ และการใช้เกมมิฟิเคชัน รายละเอียดดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1: ผลการสำรวจความต้องการด้านภาษา รูปแบบ และการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

จากภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่า ความต้องการด้านเนื้อหาในเกมมิฟิเคชันในภาพรวมมีความต้องการอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.77) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยความต้องการสูงที่สุดเท่ากัน จำนวน 4 รายการ ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับการสั่งอาหารและเครื่องดื่ม การไปตลาด การถามทาง และเนื้อหาที่ส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ ไวยากรณ์ และบทสนทนา ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.73)

สำหรับความต้องการด้านรูปแบบ พบว่าในภาพรวมมีความต้องการอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.80) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยความต้องการสูงที่สุดคือ การมีเสียงภาษาไทยประกอบในเกม ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.75)

ความต้องการด้านการใช้เกมมิฟิเคชันในภาพรวมมีความต้องการและการยอมรับอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.60) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากันคือ เกมควรมีวิธีการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน และผู้เรียนมีความสนใจที่จะนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการเรียนภาษาไทยหากมีการพัฒนาขึ้นจริง ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.57) สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพร้อมและทัศนคติเชิงบวกอย่างมากต่อการนำนวัตกรรมนี้มาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาทักษะภาษาไทยของตนเอง

เมื่อพิจารณาข้อเสนอแนะเพิ่มเติม พบว่ากลุ่มผู้เรียนต้องการให้ความสำคัญกับ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือในการละลายพฤติกรรม (Ice Breaker) เปลี่ยนภาระงานที่เคร่งเครียดให้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เพื่อลดความวิตกกังวลเรื่องความถูกต้องและสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย 2) ด้านรูปแบบกิจกรรม ควรเน้นกลไกการเล่าเรื่องผ่านการเติมคำในช่องว่าง เพื่อฝึกฝนไวยากรณ์ผ่านบริบทแทนการท่องจำกฎเกณฑ์ และ 3) ด้านเนื้อหาและคำศัพท์ ควรคัดเลือกคำศัพท์ที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสารในที่สาธารณะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ทันที ซึ่งข้อเสนอแนะเหล่านี้จะช่วยให้เกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือที่ช่วยทำให้การเรียนภาษาไทยมีชีวิตชีวาและมีประสิทธิภาพสูงสุด

1.2) ผลการสำรวจความต้องการใช้เกมมิฟิเคชันในการสอนภาษาไทยของผู้สอน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสำรวจกลุ่มผู้สอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ จำนวน 20 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง (ร้อยละ 85.0) โดยมีอายุส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 31 – 40 ปี และ 41 – 50 ปี ในสัดส่วนที่เท่ากัน (ร้อยละ 40.0) ผู้ตอบแบบสำรวจทั้งหมดมีสัญชาติไทย (ร้อยละ 100.0) ส่วนใหญ่เป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีระยะเวลาการสอนมาอย่างยาวนาน โดยมีผู้สอนมากกว่า 20 ปี มากที่สุด (ร้อยละ 30.0) รองลงมาคือ 11 – 15 ปี (ร้อยละ 25.0) ด้านประสบการณ์การใช้สื่อการสอนพบว่า ผู้สอนทุกคน (ร้อยละ 100.0) เคยใช้เกมประกอบการเรียนการสอน โดยส่วนใหญ่ใช้เป็นบางครั้ง (ร้อยละ 65.0) และมีผู้สอนที่ใช้เกมประกอบการสอนทุกครั้งถึงร้อยละ 35 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มผู้สอนมีความคุ้นเคยและยอมรับการใช้กิจกรรมเกมในชั้นเรียนภาษาไทยเป็นอย่างดี

สำหรับประสบการณ์การใช้เกมแบบที่ไม่ใช้เทคโนโลยีของกลุ่มผู้สอน พบว่าผู้สอนทุกคน (ร้อยละ 100.00) เคยใช้เกมรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งในการสอน โดยมีค่าเฉลี่ยจำนวนรูปแบบเกมที่ใช้ต่อคนอยู่ที่ 4.55 รูปแบบ (S.D. = 1.23) จากทั้งหมด 7 รูปแบบ โดยรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ เกมคำศัพท์จากบัตรคำ (ร้อยละ 95.00, $\bar{X} = 0.95$, S.D. = 0.22)

สำหรับประสบการณ์การใช้เกมที่ใช้เทคโนโลยีในการสอน พบว่าผู้สอนทุกคน (ร้อยละ 100.00) มีการใช้เกมที่ใช้เทคโนโลยี โดยมีการเลือกใช้แพลตฟอร์มยอดนิยมอย่าง Kahoot! และ Wordwall มากที่สุด (ร้อยละ 100.00, $\bar{X} = 1.00$, S.D. = 0.00) ในภาพรวมผู้สอน 1 คน จะเลือกใช้สื่อเทคโนโลยีเฉลี่ยอยู่ที่ 3.20 รูปแบบ (S.D. = 1.61) แสดงให้เห็นว่าผู้สอนส่วนใหญ่เลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลาย แตกต่างกันไปตามความถนัด เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนภาษาไทย รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2: ผลการสำรวจประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกม

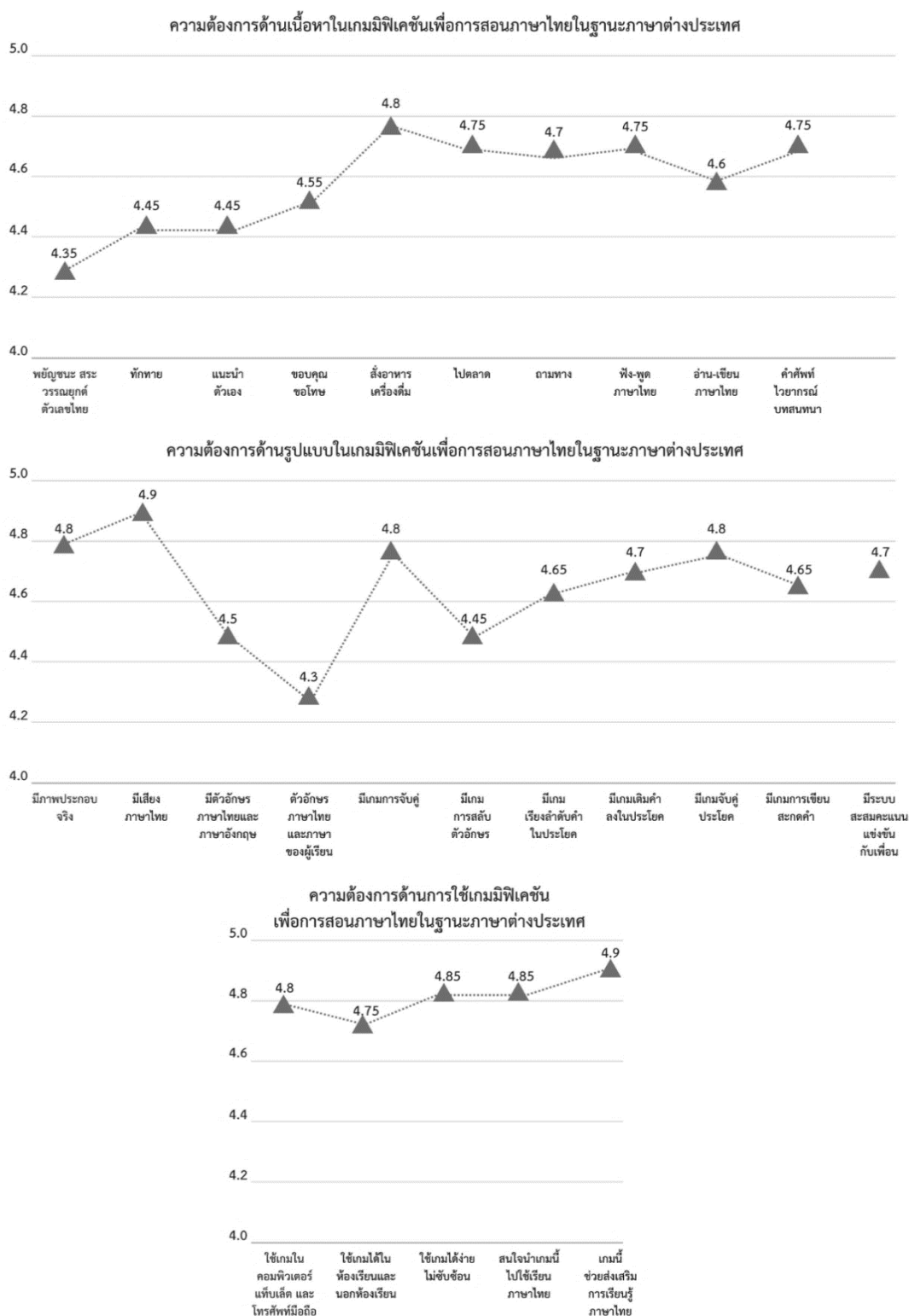
รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
ประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยเล่นเกมแบบที่ไม่ใช้เทคโนโลยี (เกมทำมือ / เกมในห้องเรียน)	0	0.00	0.00	0.00
2. เกมคำศัพท์จากบัตรคำ (เช่น เกมจับคู่คำ – ความหมาย / คำ – ภาพ)	19	95.00	0.95	0.22
3. เกมไวยากรณ์แบบกระดาน (เช่น เกมเรียงประโยค เกมเติมคำในช่องว่าง)	17	85.00	0.85	0.37
4. เกมบทบาทสมมติ (Role-play) หรือเกมสถานการณ์	16	80.00	0.80	0.41

รายการประเมิน	n	%	$\bar{X}$	S.D.
5. เกมกระดาน / การ์ดเกมภาษาไทย	11	55.00	0.55	0.51
6. เกมเคลื่อนไหวในห้องเรียน (เช่น เกมบิงโก เกม Simon Says ภาษาไทย)	13	65.00	0.65	0.49
7. เกมแข่งขันกลุ่ม (เช่น แข่งสะกดคำ แข่งแต่งประโยค)	15	75.00	0.75	0.44
รวม	91	455.00	4.55	2.44
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ไม่ใช้เทคโนโลยี	13	65.00	0.65	0.35
ประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี				
1. ไม่เคยใช้เกมแบบที่ใช้เทคโนโลยี / อินเทอร์เน็ต	0	0.00	0.00	0.00
2. เกมจากเว็บไซต์ Quizizz	11	55.00	0.55	0.51
3. เกมจากเว็บไซต์ Quizlet	3	15.00	0.15	0.37
4. เกมจากเว็บไซต์ Kahoot!	20	100.00	1.00	0.00
5. เกมจากเว็บไซต์ Wordwall	20	100.00	1.00	0.00
6. เกมจากเว็บไซต์ Flippity	0	0.00	0.00	0.00
7. เกมจากเว็บไซต์ Edpuzzle	1	5.00	0.05	0.22
8. เกมจากเว็บไซต์ Baamboozle	9	45.00	0.45	0.51
รวม	64	320.00	3.20	1.61
ค่าเฉลี่ยรวมประสบการณ์การสอนภาษาไทยผ่านเกมที่ใช้เทคโนโลยี	8	40.00	0.40	0.20

ผลการวิเคราะห์การสำรวจความต้องการด้านเนื้อหา พบว่าผู้สอนมีความต้องการด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผู้สอนให้ความสำคัญกับเนื้อหา "การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม" มากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.41)

สำหรับความต้องการด้านรูปแบบอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.48) โดยผู้สอนให้ความสำคัญกับ "การมีเสียงภาษาไทยประกอบ" สูงที่สุด ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.31) ซึ่งสะท้อนว่าสื่อการสอนต้องเน้นทักษะการฟังควบคู่ไปกับการเล่น

ในภาพรวม ผู้สอนเห็นด้วยและต้องการนำเกมไปใช้งานจริงอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) โดยมีความเชื่อมั่นสูงกว่าเกมมิฟิเคชันจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติได้จริง มีค่าเฉลี่ยสูงถึง 4.90 ซึ่งเป็นคะแนนที่สูงที่สุดและยังให้ความสำคัญกับความสะดวกในการใช้งาน โดยต้องการให้เกมใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.37) ส่วนการเข้าถึงข้อมูล ผู้สอนต้องการความยืดหยุ่นในการใช้งาน โดยเน้นการรองรับทุกอุปกรณ์ ทั้งคอมพิวเตอร์และมือถือ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.41) ทั้งในและนอกห้องเรียน ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2: ผลการสำรวจความต้องการด้านภาษา รูปแบบ และการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้สอนมุ่งเน้นการพัฒนาวัฒนธรรมที่บูรณาการทักษะการสื่อสารควบคู่ไปกับวัฒนธรรมไทย โดยควรออกแบบกลไกเกมให้มีระบบการไล่ระดับความยากและการสะสมคะแนนเพื่อสร้างแรงจูงใจ

และแสดงพัฒนาการของผู้เรียนให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม ในขณะที่ด้านเทคนิคควรให้ความสำคัญกับความเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน และความสามารถในการรองรับอุปกรณ์ที่หลากหลาย เพื่อความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนชาวต่างชาติเข้าใจภาษาและบริบททางสังคมไทยเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ความแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบแตกต่างระหว่างความต้องการของผู้เรียนกับผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ โดยคัดเลือกรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกในแต่ละด้าน และใช้สถิติทดสอบ Mann-Whitney U Test เพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม เนื่องจากข้อมูลเป็นระดับอันดับ (Ordinal Scale) และกลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3: เปรียบเทียบความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนต่อการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

ความต้องการ	ค่าอันดับเฉลี่ย (Mean Rank)		Mann-Whitney U Test
	กลุ่มผู้เรียน (n=20)	กลุ่มผู้สอน (n=20)	
1. ด้านเนื้อหา			
การสั่งอาหารและเครื่องดื่ม	18.25	22.75	155.0
การทักทายและการแนะนำตัว	22.10	18.90	168.0
การไปตลาด / การฟัง-พูด	16.15	24.85	113.0
2. ด้านรูปแบบ			
เสียงภาษาไทยประกอบ	14.80	26.20	86.0
ภาพประกอบที่สมจริง	17.10	23.90	132.0
เกมการจับคู่ (คำ-ภาพ)	18.25	22.75	155.0
3. ด้านการใช้งาน			
ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	19.45	21.55	179.0
รองรับหลายอุปกรณ์	16.40	24.60	118.0
ใช้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน	17.55	23.45	141.0

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางเปรียบเทียบความต้องการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันระหว่างกลุ่มผู้เรียนกับผู้สอน สามารถอธิบายผลการวิเคราะห์แบ่งตามประเด็นสำคัญได้ดังนี้

2.1) ด้านเนื้อหา (Content)

ในภาพรวมทั้งสองกลุ่มมีความต้องการไม่แตกต่างกัน ในหัวข้อการสั่งอาหารและการทักทาย ($p > .05$) ซึ่งเป็นเนื้อหาหลักที่ทั้งผู้สอนและผู้เรียนเห็นตรงกันว่าเป็น พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในหัวข้อ "การไปตลาด / การฟัง-พูด" ($U = 113.0, p = .018$) โดยเมื่อพิจารณาค่าอันดับเฉลี่ย (Mean Rank) พบว่ากลุ่มผู้สอน (24.85) มีความต้องการสูงกว่ากลุ่มผู้เรียน (16.15) ซึ่งสะท้อนว่าผู้สอนมุ่งเน้นการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลองที่ซับซ้อนมากกว่าที่ผู้เรียนคาดหวัง

2.2) ด้านรูปแบบ (Format)

พบประเด็นความแตกต่างที่ชัดเจนในเชิงสถิติ โดยกลุ่มผู้สอนให้ความสำคัญกับ "เสียงภาษาไทยประกอบ" ($U = 86.0, p = .001$) และ "ภาพประกอบที่สมจริง" ($U = 132.0, p = .042$) สูงกว่ากลุ่มผู้เรียนอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าผู้สอนต้องการเน้นความถูกต้องและความสมจริงของสื่อ (Media Authenticity) เพื่อเป็นต้นแบบการเรียนรู้ที่แม่นยำ ในขณะที่หัวข้อ "เกมการจับคู่" ทั้งสองกลุ่มมีอันดับความต้องการไม่แตกต่างกัน ($U = 155.0, p = .205$)

2.3) ด้านการใช้งาน (Usability)

ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีความเห็นตรงกันว่า "ความง่ายและไม่ซับซ้อน" รวมถึง "การใช้งานได้ทั้งในและนอกห้องเรียน" เป็นสิ่งสำคัญโดยไม่มีความแตกต่างทางสถิติ ($p > .05$) อย่างไรก็ตามพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในเรื่อง "การรองรับหลายอุปกรณ์" ($U = 118.0, p = .020$) โดยกลุ่มผู้สอนสูงกว่าผู้เรียน เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนทุกคนจะสามารถเข้าถึงนวัตกรรมได้ทุกอุปกรณ์

3. แนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล

ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 4 ประเด็นสำคัญ ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3: แนวทางการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ
ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้สอนในยุคดิจิทัล

3.1) เนื้อหาเชิงสถานการณ์และวัฒนธรรม

นวัตกรรมควรเปลี่ยนจากการสอนแบบท่องจำพยัญชนะมาเป็นการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันเป็นหลัก โดยออกแบบสถานการณ์ที่เน้นการสื่อสารในชีวิตจริง มุ่งเน้นไปที่เนื้อหา "การทักทายและการแนะนำตัว" และ "การสั่งอาหาร/การไปตลาด" ซึ่งเป็นความต้องการสูงสุด สอดแทรกวัฒนธรรมไทย ความรู้ด้านมารยาทไทย เช่น การไหว้ คำลงท้าย "ครับ/ค่ะ" เข้าไปในบทสนทนาเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจบริบททางสังคมควบคู่ไปกับการเรียนรู้ภาษา

3.2) กลไกเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจ

การพัฒนาต้องใช้กลไกเกมตามทฤษฎี MDA Framework เพื่อเปลี่ยนการเรียนรู้ให้มีความท้าทาย โดยใช้เกมที่เข้าใจง่าย เช่น ใช้ระบบเกมจับคู่ และการเติมคำในช่องว่างที่ไม่ซับซ้อน มีการติดตามพัฒนาการของผู้เรียน มีระบบการสะสมคะแนน และการเลื่อนระดับความยาก เพื่อให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการของตนเอง และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน โดยการออกแบบบรรยากาศในเกมให้มีความสนุกสนาน และลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา

3.3) สื่อคุณภาพสูงตามมาตรฐานวิชาการ

นวัตกรรมในยุคดิจิทัลต้องมีความแม่นยำทางวิชาการ ระบบเสียง ต้องใช้เสียงบันทึกจากเจ้าของภาษาที่ชัดเจน มีจังหวะการพูดที่เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน เพื่อเป็นต้นแบบในการฝึกทักษะการฟังและพูด และใช้ภาพถ่ายจริงของสถานที่และอาหารในประเทศไทยแทนการใช้การ์ตูนเพียงอย่างเดียวเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่เห็นในเกมเข้ากับสถานการณ์จริงได้ทันที

3.4) การเข้าถึงง่ายแบบไร้พรมแดน

ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ รองรับทุกอุปกรณ์ ทั้งระบบปฏิบัติการ iOS, Android และ Web Browser เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงได้จากทุกอุปกรณ์ และบทเรียนสั้น กระชับ ออกแบบบทเรียนให้มีขนาดสั้น (5-10 นาที) เหมาะสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเองนอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนยุคใหม่

แนวทางการพัฒนานี้ได้ทั้งความสนุกสนาน และยังเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริงที่ช่วยให้ชาวต่างชาติเข้าถึงภาษาไทยได้ง่ายขึ้น โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างความถูกต้องทางวิชาการของผู้สอนกับความต้องการใช้งานจริงของผู้เรียน

อภิปรายและสรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง “เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยืดหยุ่นเป็นสำคัญ” ผู้วิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลการศึกษาพบว่าทั้งกลุ่มผู้เรียนและผู้สอนมีความต้องการพัฒนานวัตกรรมในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะเกมการจับคู่ และระบบสะสมคะแนน/การแข่งขัน ซึ่งสะท้อนว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคุ้นเคยและมีการรับรู้เชิงบวกต่อระบบเกมออนไลน์ที่ใช้ในห้องเรียนปัจจุบัน เช่น Wordwall และ Kahoot! สอดคล้องกับแนวคิดของ Deterding et al. (2011) ที่ระบุว่าองค์ประกอบของเกมช่วยเพิ่มความยึดมั่นผูกพันของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lu และ ไพทยา มีสัจย์ (2567) ที่พบว่ากลไกการให้รางวัลช่วยลดความกังวลและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนชาวจีนได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ทำให้เกมมิฟิเคชันเป็นสื่อที่สร้างความสนุก และยังเป็นเครื่องมือสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมบูรณ์ตามแนวคิดของ Huang and Hew (2018)

นอกจากนี้ยังพบประเด็นความแตกต่างในด้านความถูกต้องสมจริงของสื่อกับการเรียนรู้ผ่านบริบท ซึ่งผลจากการทดสอบด้วยสถิติ Mann-Whitney U Test พบว่ากลุ่มผู้สอนให้ความสำคัญกับ "เสียงภาษาไทยประกอบ" ($U = 86.0, p = .001$) และ "ภาพประกอบที่สมจริง" ($U = 132.0, p = .042$) สูงกว่ากลุ่มผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ประเด็นนี้อธิบายได้ว่าผู้สอนในฐานะผู้เชี่ยวชาญมุ่งเน้นไปที่ความถูกต้องของสื่อเพื่อใช้เป็นต้นแบบการเรียนรู้ที่แม่นยำและป้องกันความเข้าใจคลาดเคลื่อนในเชิงวัฒนธรรม ในขณะที่ผู้เรียนอาจมุ่งเน้นไปที่ความสนุกและการเล่นเกมมากกว่าความสมจริงเชิงวิชาการ อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างนี้แสดงให้เห็นว่าการออกแบบนวัตกรรมจำเป็นต้องรักษาสมดุลระหว่างความสนุกของผู้เรียนกับความถูกต้องของผู้สอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT) ที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงคำศัพท์เข้ากับสถานการณ์จริง เช่น การสั่งอาหารหรือการไปตลาด สอดคล้องกับงานวิจัยของ

เพ็ญภา มาตังแสง (2568) ที่เน้นย้ำว่าการสอนภาษาไทยยุคดิจิทัลควรเน้นเนื้อหาเชิงหน้าที่เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์และนำไปใช้ได้ทันที

สำหรับการออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญและอิทธิพลของภาษาแม่ มีข้อค้นพบว่าผู้เรียนมีความต้องการเห็นตัวอักษรภาษาไทยคู่กับภาษาจีน (L1) มากกว่าภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน ($\bar{X} = 4.55$) สะท้อนถึงกลยุทธ์การลดภาระทางพุทธิปัญญาในกลุ่มผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม การนำภาษาแม่มาช่วยสนับสนุนในระดับพื้นฐานมีความสำคัญต่อการลดกำแพงทางภาษาและเพิ่มประสิทธิภาพในการจำคำศัพท์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Cheng, Lu, & Xiao (2025) ที่พบว่าความสนุกสนานในการเรียนรู้ส่งผลต่อความสำเร็จของผู้เรียนชาวจีน อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยตระหนักถึงข้อจำกัดในกรณีชั้นเรียนที่มีความหลากหลายทางสัญชาติ การออกแบบในอนาคตจึงควรคำนึงถึงระบบที่สามารถปรับเปลี่ยนภาษาคำแปลได้ตามความต้องการของผู้เรียนเพื่อไม่ให้ภาษาแม่กลายเป็นอุปสรรคต่อผู้เรียนกลุ่มอื่น แต่ยังคงรักษาจุดเด่นในการละลายพฤติกรรมตามที่ยึดผู้เรียนเสนอแนะ

ส่วนประเด็นด้านความสะดวกในการเข้าถึงและการยอมรับเทคโนโลยี มีข้อค้นพบว่า สองกลุ่มให้ความสำคัญกับ "ความง่ายในการใช้งาน" และ "การรองรับหลายอุปกรณ์" ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับการใช้เทคโนโลยี (TAM) ของ Davis (1989) ที่ระบุว่าการรับรู้ถึงความง่าย (Perceived Ease of Use) เป็นปัจจัยตัดสินใจหลัก การพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในรายการ "การรองรับหลายอุปกรณ์" ($U = 118.0, p = .020$) โดยผู้สอนมีความต้องการสูงกว่านั้น อาจเนื่องมาจากผู้สอนต้องการรับประกันความเท่าเทียมในการเข้าถึงสื่อของนักศึกษาทุกคน การพัฒนานวัตกรรมให้มีลักษณะข้ามแพลตฟอร์มและมีบทเรียนขนาดเล็ก จึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์พฤติกรรมผู้เรียนในยุคดิจิทัลตามข้อเสนอแนะของ Shortt et al. (2023) ที่ต้องการความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน

การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า การพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศต้องบูรณาการระหว่างความต้องการของผู้เรียนที่เน้นความง่าย ความสนุก และการใช้ภาษาแม่สนับสนุน เข้ากับความต้องการของผู้สอนที่มุ่งเน้นความถูกต้องของสื่อและความยืดหยุ่นในการเข้าถึง โดยมีกลไกเกมเป็นตัวกระตุ้นแรงจูงใจ ผลการวิจัยนี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างนวัตกรรมที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญและตอบโจทย์บริบทการเรียนการสอนภาษาไทยในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1) ควรจัดลำดับเนื้อหาโดยมุ่งเน้นภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันเป็นอันดับแรกเพื่อให้ผู้เรียนนำไปใช้ได้จริงทันที โดยใช้กลไกการสะสมคะแนนและการจับคู่เป็นแกนหลักควบคู่กับสื่อประสมที่มีคุณภาพสูง ทั้งเสียงจากเจ้าของภาษาและภาพถ่ายสถานการณ์จริงเพื่อตอบโจทย์ความถูกต้องแม่นยำทางวิชาการตามความคาดหวังของผู้สอน

1.2) ควรสร้างจุดสมดุลในการออกแบบโดยใช้ภาษาแม่ของผู้เรียน (L1) สนับสนุนควบคู่กับภาษาไทยแทนการใช้ภาษาอังกฤษเพียงอย่างเดียว เพื่อลดอุปสรรคในการสื่อสารและเพิ่มความมั่นใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความยืดหยุ่นให้ผู้สอนสามารถเลือกปรับเปลี่ยนภาษาสนับสนุนได้ตามบริบทความหลากหลายของผู้เรียน

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

2.1) ควรมีการทดลองใช้เชิงประจักษ์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประเมินพฤติกรรมการใช้งานในระยะยาว รวมถึงให้คำแนะนำรายบุคคลเพื่อยกระดับประสิทธิภาพของนวัตกรรมผู้เรียน

2.2) ควรขยายผลสู่เนื้อหาในระดับที่สูงขึ้นและบูรณาการเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น ระบบจดจำเสียง (Speech Recognition) เพื่อฝึกทักษะการออกเสียงให้แม่นยำ ซึ่งจะช่วยตอบโจทย์ความต้องการด้านทักษะการฟัง-พูดที่ผู้สอนให้ความสำคัญ และส่งเสริมให้นักศึกษามีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นในอนาคต

รายการอ้างอิง

- Lu, J. และ ไพทยา มีสัตย์. (2567). การพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาจีนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสาร มจร. อุบลปริทรรศน์*. 9(3), 283-294. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/281623/187800>
- เพ็ญนภา มาตวงแสง. (2568). การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. 8(26), 7-18. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/276928/185142>
- ศิวพร โกสิยกุล และณัฐฤดา บุญบงการ. (2566). เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษา. ใน *มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 15 วิจัยและพัฒนา บนฐานเศรษฐกิจ BCG สู่การพัฒนาประเทศไทยอย่างยั่งยืน*. (1619-1627). สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. <https://publication.npru.ac.th/bitstream/123456789/2030/1/156.pdf>
- Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of gamification on EFL learning: a quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. *Front. Psychol.* 16, Article 1448916, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*. 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In A. Lugmayr (Ed.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Huang, B., & Hew, K. F. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activities and intrinsic motivation. *Computers & Education*. 125, 254-271. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.018>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Rofiah, N., & Waluyo, B. (2024). Effects of Gamified Grammar and Vocabulary Learning in an English Course on EFL Students in Thailand. *Teaching English with Technology*. 24(2), 22-46. <https://doi.org/10.56297/vaca6841/LRDX3699/DJL1101>
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2023). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature. *Computer Assisted Language Learning*. 36(3), 517-554. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>

คำอุทานและวัจนกรรม: การสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด”
Interjections and Speech Acts: Constructing Identity and Narrative Voice
in the “Banthuek Khong Toot” Literary Series

ทรงภพ ขุนมธุรส¹

Songphop Khunmathurot¹

Received: January 18, 2026

Revised: June 8, 2026

Accepted: June 10, 2026

บทคัดย่อ

การแสดงออกทางภาษาในวรรณกรรมร่วมสมัย โดยเฉพาะวรรณกรรมที่สะท้อนประสบการณ์ของบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ มีบทบาทสำคัญในการประกอบสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าของผู้เขียน งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์คำอุทาน 2) วิเคราะห์วัจนกรรม และ 3) วิเคราะห์บทบาทของคำอุทานและวัจนกรรมในการสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าในวรรณกรรมชุด บันทึกของตุ๊ด เล่ม 1–3 การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยแนวคิดคำอุทานของ Ameka (1992) ทฤษฎีวัจนกรรมของ Searle (1979) และแนวคิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าของ Bucholtz และ Hall (2005) เป็นกรอบในการวิเคราะห์ เกณฑ์การคัดเลือกข้อมูลคือถ้อยคำที่ปรากฏในตัวบทซึ่งมีลักษณะเป็นคำอุทานและข้อความที่แสดงเจตนาเชิงวัจนกรรมอย่างชัดเจน จากการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) พบว่า คำอุทานสามารถจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ คำอุทานแสดงอารมณ์ คำอุทานปฏิเสธ และคำอุทานเชิงสัญญาวัฒนธรรม ส่วนวัจนกรรมจำแนกได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ วัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง วัจนกรรมชี้แนะ วัจนกรรมแสดงความตั้งใจหรือสัญญา และวัจนกรรมแสดงความรู้สึก นอกจากนี้ คำอุทานและวัจนกรรมมีบทบาทสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของผู้เล่าในฐานะบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ โดยปรากฏผ่านการใช้ภาษาเชิงอารมณ์ ภาษาเชิงประชดประชัน และภาษาที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่ม ซึ่งก่อให้เกิดเสียงเล่า 2 ลักษณะ ได้แก่ เสียงเล่าแบบแสดงอารมณ์เกินจริง และเสียงเล่าแบบประชดประชัน อันสะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เล่าที่เรียกตนเองว่า “ตุ๊ด” อย่างชัดเจน งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า คำอุทานและ วัจนกรรมมิได้เป็นเพียงเครื่องมือในการแสดงอารมณ์และเจตนา แต่เป็นทรัพยากรทางภาษาที่ใช้ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์และสร้างความหมายทางสังคมภายในวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มดังกล่าว

คำสำคัญ: คำอุทาน, วัจนกรรม, การสร้างอัตลักษณ์, เสียงเล่า, บันทึกของตุ๊ด

Abstract

Linguistic expression in contemporary literature, particularly in works that reflect the experiences of individuals with diverse gender identities, plays a significant role in constructing both

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (Assistant Professor in Thai Language, Department of Education, Faculty of Education, Naresuan University) E-mail: songphop.kh@gmail.com

identity and narrative voice. This study aims to (1) analyze interjections, (2) examine speech acts, and (3) investigate the roles of interjections and speech acts in constructing identity and narrative voice in the literary series Banthuek Khong Toot (Volumes 1–3). This research adopts a qualitative approach, employing Ameka's (1992) framework of interjections, Searle's (1979) speech act theory, and the concepts of identity construction and narrative voice proposed by Bucholtz and Hall (2005) as analytical frameworks. Data were selected based on textual units that function as interjections and utterances that clearly convey illocutionary force. Content analysis was employed as the primary method of analysis. The findings reveal that interjections can be classified into three types: emotive interjections, interactional interjections, and cultural/stylistic interjections. Speech acts are categorized into four types: assertives, directives, commissives, and expressives. Furthermore, interjections and speech acts play a crucial role in constructing the narrator's identity as a gender-diverse individual. This is reflected through the use of emotionally expressive language, sarcastic language, and group-specific linguistic styles. These linguistic features contribute to the formation of two types of narrative voice: exaggerated expressive voice and sarcastic voice, which collectively reflect the identities of narrators who self-identify as "toot." The study demonstrates that interjections and speech acts are not merely tools for expressing emotion and intention; rather, they function as linguistic resources for constructing identity and producing social meaning within a specific subcultural context.

Keywords: Interjections, Speech Acts, Constructing Identity, Narrative Voice, Banthuek Khong Toot

บทนำ

วรรณกรรมร่วมสมัยของไทยในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาได้รับอิทธิพลอย่างมากจากการขยายตัวของสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเปิดพื้นที่ให้บุคคลทั่วไปสามารถเผยแพร่ประสบการณ์ ความคิด และตัวตนผ่านการเขียนในลักษณะกึ่งบันทึก (personal narrative) ได้อย่างกว้างขวาง (boyd, 2014) งานเขียนจำนวนหนึ่งที่มีจุดเริ่มต้นจากแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น เพชบุรีหรือบล็อกส่วนตัว ได้รับการพัฒนาและต่อยอดจนกลายเป็นวรรณกรรมรูปแบบที่มีผู้อ่านจำนวนมาก วรรณกรรมชุด "บันทึกของตุ๊ด" เป็นตัวอย่างสำคัญของปรากฏการณ์ดังกล่าว โดยเริ่มต้นจากการเล่าเรื่องประสบการณ์ชีวิตในพื้นที่ออนไลน์ ก่อนจะได้รับการตีพิมพ์เป็นหนังสือและแพร่หลายสู่สาธารณะในวงกว้าง ตัวบทดังกล่าวสะท้อนวิถีชีวิต มุมมอง และการดำรงอยู่ของบุคคลที่เรียกตนเองว่า "ตุ๊ด" ผ่านการใช้ภาษาที่มีลักษณะเฉพาะทั้งในระดับคำ วลี และประโยค

ลักษณะเด่นของวรรณกรรมชุดนี้อยู่ที่การใช้ภาษาอย่างมีสีสันและมีพลังในการสื่อสาร โดยเฉพาะการใช้คำอุทาน ถ้อยคำแสดงอารมณ์ การประชดประชัน และการเล่นกับความหมายของภาษา ซึ่งมีได้ทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดเหตุการณ์หรือเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้าง "น้ำเสียงของเรื่องเล่า" (narrative voice) และการประกอบสร้าง "อัตลักษณ์" (identity) ของผู้เล่าในฐานะตัวแทนของกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ กล่าวคือ ภาษาในวรรณกรรมนี้ได้เป็นเพียงสื่อกลางของความหมาย หากเป็นเครื่องมือเชิงปฏิบัติการ (performative resource) ที่ผู้เขียนใช้ในการแสดงตัวตน สร้างความสัมพันธ์กับผู้อ่าน และต่อรองความหมายทางสังคมในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัย (Butler, 1990; Bucholtz & Hall, 2005)

ในแวดวงการศึกษาด้านภาษาและวรรณกรรมที่ผ่านมา มีงานวิจัยจำนวนมากหนึ่งที่มุ่งศึกษาการใช้ภาษาเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ทางเพศ รวมถึงการวิเคราะห์ข้อความของกลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ (Cameron & Kulick, 2003; Leap, 2011) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นในระดับคำศัพท์ สำนวน หรือการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละคร ขณะที่การศึกษาที่เชื่อมโยง “คำอุทาน” ซึ่งเป็นหน่วยภาษาที่สะท้อนอารมณ์และปฏิสัมพันธ์โดยตรง (Ameka, 1992) เข้ากับ “วัจนกรรม” ซึ่งสะท้อนเจตนาในการสื่อสาร (Searle, 1979) และนำทั้งสององค์ประกอบมาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่ออธิบาย “การประกอบสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่า” ในวรรณกรรมไทยร่วมสมัยนั้นยังมีอยู่อย่างจำกัด ช่องว่างดังกล่าวทำให้ยังไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนว่า กลไกทางภาษาระดับจุลภาค เช่น คำอุทานและวัจนกรรม มีบทบาทอย่างไรในการสร้างความหมายทางสังคมและอัตลักษณ์ในตัวบทวรรณกรรม

ด้วยเหตุนี้ การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งวิเคราะห์คำอุทานและวัจนกรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3 โดยอาศัยกรอบแนวคิดเกี่ยวกับคำอุทาน (Ameka, 1992) ทฤษฎีวัจนกรรม (Searle, 1979) และแนวคิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่า (Bucholtz & Hall, 2005; Rimmon-Kenan, 2002) เพื่ออธิบายบทบาทของภาษาในฐานะเครื่องมือในการสร้างและสื่อสารตัวตนของผู้เล่า ตลอดจนวิเคราะห์ลักษณะของเสียงเล่าที่เกิดขึ้นจากการใช้ภาษารูปแบบดังกล่าว อันจะช่วยขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างภาษา อัตลักษณ์ และวัฒนธรรมย่อยในสังคมไทยร่วมสมัย และชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของภาษาในฐานะกลไกสำคัญในการประกอบสร้างความหมายทางสังคมในงานวรรณกรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อวิเคราะห์คำอุทานที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3
- 2) เพื่อวิเคราะห์วัจนกรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3
- 3) เพื่อวิเคราะห์บทบาทของคำอุทานและวัจนกรรมในการสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาคำอุทานและวัจนกรรมในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” ในครั้งนี้อาศัยกรอบแนวคิดสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ (1) แนวคิดเกี่ยวกับคำอุทาน (2) ทฤษฎีวัจนกรรม (3) แนวคิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์ในวรรณกรรม และ (4) แนวคิดเกี่ยวกับเสียงเล่า โดยผู้วิจัยมุ่งเชื่อมโยงแนวคิดทั้งสี่เข้าด้วยกันเพื่ออธิบายบทบาทของภาษาในการสร้างความหมายและอัตลักษณ์ในตัวบท

คำอุทาน (interjection) เป็นหน่วยภาษาที่ใช้แสดงอารมณ์ ความรู้สึก และปฏิสัมพันธ์ของผู้พูดโดยตรง มักปรากฏในรูปของคำเดี่ยวหรือวลีสั้น และไม่จำเป็นต้องมีโครงสร้างไวยากรณ์สมบูรณ์ (Ameka, 1992) ทั้งนี้ Ameka (1992) ได้จำแนกคำอุทานออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (1) อุทานแสดงอารมณ์ (emotive interjections) เช่น โอ๊ย ว้าย กรีด (2) อุทานปฏิสัมพันธ์ (interactional interjections) เช่น ห๊ะ เอ่อ อืม และ (3) อุทานเชิงสัญลักษณ์วัฒนธรรม (cultural/stylistic interjections) ซึ่งสะท้อนบริบททางสังคมและอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้ใช้ภาษา ดังนั้นคำอุทานจึงมิได้เป็นเพียงการแสดงอารมณ์ แต่ยังเป็นเครื่องมือทางภาษาที่สัมพันธ์กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ในขณะเดียวกัน ทฤษฎีวัจนกรรม (Speech Act Theory) ของ Austin (1962) และ Searle (1979) อธิบายว่าการใช้ภาษาเป็นการกระทำอย่างหนึ่ง โดย Searle (1979) ได้จำแนกวัจนกรรมแฝงเจตนา (illocutionary acts) ออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ Assertive, Directive, Commissive, Expressive และ Declarative ซึ่งสะท้อนเจตนา

ของผู้พูดในการสื่อสาร ทั้งนี้ วจนกรรมาอาจปรากฏในลักษณะตรงหรือแฝงเจตนา (indirect speech acts) ซึ่งต้องอาศัยบริบทในการตีความ ทำให้การวิเคราะห์วจนกรรมาสามารถอธิบาย “เจตนา” ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังถ้อยคำได้

แม้คำอุทานจะเน้นการแสดงอารมณ์ และวจนกรรมาจะเน้นเจตนาในการสื่อสาร แต่ทั้งสองแนวคิดสามารถทำงานร่วมกันในการสร้างความหมาย กล่าวคือ คำอุทานสามารถทำหน้าที่เสริมแรง ขยาย หรือเปลี่ยนแปลงน้ำหนักของวจนกรรมา ทำให้ถ้อยคำเดียวกันมีทั้งมิติด้านอารมณ์และเจตนาในเวลาเดียวกัน การวิเคราะห์คำอุทานร่วมกับวจนกรรมาจึงช่วยให้เข้าใจการสื่อสารในตัวบทได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

แนวคิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์เสนอว่า อัตลักษณ์มิได้เป็นสิ่งที่มียู่โดยธรรมชาติ แต่ถูกสร้างขึ้นผ่านการใช้ภาษาในบริบททางสังคม (Bucholtz & Hall, 2005) การเลือกใช้ถ้อยคำ รูปแบบภาษา และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมจึงเป็นกลไกสำคัญในการแสดงตัวตนของผู้พูดหรือผู้เล่าเรื่อง ดังที่ สุธเดช โชติอุดมพันธ์ (2559) อธิบายว่า การเล่าเรื่องในวรรณกรรมเป็นกระบวนการทางสังคมที่ช่วยให้บุคคลสร้างความหมายเกี่ยวกับตนเอง ขณะเดียวกัน งานวิจัยของ สุพิศตรา อภิชาติ และคณะ (2564) ชี้ให้เห็นว่า การใช้คำสแลงในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เป็นกลไกในการสร้างวัฒนธรรมย่อยและต่อรองอำนาจทางสังคมผ่านภาษา

นอกจากนี้ แนวคิดเกี่ยวกับเสียงเล่า (narrative voice) ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนมุมมอง อารมณ์ และท่าทีของผู้เล่า (Rimmon-Kenan, 2002) โดยเสียงเล่าสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อ่านผ่านรูปแบบการใช้ภาษา เช่น การใช้ภาษาตนเอง การประชดประชัน หรือการใช้ถ้อยคำเฉพาะกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bucholtz และ Hall (2005) ที่มองว่าเสียงเล่าเป็นกลไกหนึ่งในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ทางภาษา เห็นได้จากงานวิจัยของ อร์ทัย เพี้ยยุระ และคณะ (2566) ที่ศึกษาการสร้างภาพลักษณ์ตัวละครเกย์โดยผ่านเสียงเล่า (Narrative Voice) ว่า มีการใช้เสียงเล่าที่สดใส ร่าเริง น้ำเสียงแห่งความสุข สมหวัง ในการประกอบสร้างตัวละครนายเอก และพบการใช้เสียงเล่าที่เข้ม สุขุม จริงจัง มุ่งมั่น ในการประกอบสร้างตัวละครพระเอก ทำให้เกิดเป็นภาพลักษณ์ของเกย์ 2 รูปแบบ คือ 1) การสร้างภาพลักษณ์ของเกย์รุ่นใหม่ (New Generation Gay) 2) การสร้างภาพลักษณ์เกย์รุ่นเก่า ดังนั้นเสียงเล่าช่วยเปิดเผยตัวตน และสามารถใช้เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ได้

ดังนั้น ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงบูรณาการแนวคิดคำอุทานและทฤษฎีวจนกรรมาเข้ากับแนวคิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่า เพื่ออธิบายว่าการใช้ภาษาในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” มิได้ทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดเนื้อหา แต่เป็นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้เล่าและสื่อสารความหมายทางสังคมผ่านรูปแบบภาษาที่มีลักษณะเฉพาะ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอนิยามศัพท์เพื่อให้เข้าใจตรงกัน ดังนี้

ตุ๊ด หมายถึง บุคคลเพศชายที่มีการแสดงออกทางเพศหรืออัตลักษณ์ทางเพศในลักษณะที่ต่างจากบรรทัดฐานชายแบบดั้งเดิม โดยคำดังกล่าวถูกใช้ทั้งในเชิงเรียกตนเองและการนิยามจากสังคม ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้คำนี้ในฐานะ “อัตลักษณ์เชิงภาษาและวัฒนธรรม” มิใช่ในเชิงเหมารวมหรือกำหนดคุณลักษณะตายตัว

กลุ่มชายขอบ หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีสถานะทางสังคม วัฒนธรรม หรืออำนาจที่แตกต่างจากกระแสหลัก และอาจถูกจำกัดพื้นที่ในการแสดงออก ทั้งนี้การศึกษานี้ใช้คำดังกล่าวในการวิเคราะห์เชิงสังคม มิใช่การตีตราหรือกำหนดคุณค่า

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้แนวทางการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อศึกษาคำอูทานและวัจนกรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1–3 ซึ่งเป็นวรรณกรรมประเภทบันทึกประสบการณ์ส่วนบุคคล (personal narrative) ที่สะท้อนวิถีชีวิต มุมมอง และการใช้ภาษาของตัวละครที่มีความหลากหลายทางเพศ โดยเนื้อหามีลักษณะเป็นการเล่าเรื่องในชีวิตประจำวันผ่านมุมมองบุรุษที่หนึ่ง ผสมผสานอารมณ์ขัน การเสียดสี และการวิพากษ์สังคม

วรรณกรรมชุดนี้เดิมเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และได้รับการตีพิมพ์เป็นรูปเล่มในปี พ.ศ. 2557 – 2558 รายละเอียดดังตาราง 1

ตารางที่ 1: ตารางแสดงข้อมูลของวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1–3

เล่มที่	ผู้เขียน	ปีที่เผยแพร่	จำนวนหน้า
บันทึกของตุ๊ด เล่ม 1	ธีรธวัช เศรษฐไชย	พ.ศ. 2557	240 หน้า
บันทึกของตุ๊ด เล่ม 2	ธีรธวัช เศรษฐไชย	พ.ศ. 2558	260 หน้า
บันทึกของตุ๊ด เล่ม 3	ธีรธวัช เศรษฐไชย	พ.ศ. 2558	280 หน้า

วรรณกรรมชุดนี้มีตัวละครหลักที่ปรากฏซ้ำ ได้แก่ ช่า คิม กอล์ฟ และตัวละครอื่น ๆ ซึ่งมีลักษณะการใช้ภาษาที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม บริบทดังกล่าวช่วยให้สามารถมองเห็นลักษณะการใช้ภาษาและความสัมพันธ์เชิงปฏิสัมพันธ์ในตัวตนได้อย่างชัดเจน

การคัดเลือกข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดหน่วยวิเคราะห์ (unit of analysis) เป็น “คำ วลี และข้อความ” ที่ปรากฏในตัวตน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกข้อมูล ดังนี้

- 1) เป็นถ้อยคำที่มีลักษณะเป็นคำอูทานตามแนวคิดของ Ameka (1992)
- 2) เป็นข้อความที่สามารถตีความเป็นวัจนกรรมตามแนวคิดของ Searle (1979) โดยพิจารณาที่ระดับวัจนกรรมแฝงเจตนา (illocutionary act)
- 3) เป็นถ้อยคำและข้อความที่ปรากฏในบริบทการสื่อสารที่แสดงอารมณ์ เจตนา หรือปฏิสัมพันธ์อย่างชัดเจน

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดคำอูทานของ Ameka (1992) ทฤษฎีวัจนกรรมของ Searle (1979) และแนวคิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าของ Bucholtz และ Hall (2005) เพื่อใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์
- 2) อ่านวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1–3 อย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจบริบท เนื้อหา และลักษณะการใช้ภาษา
- 3) คัดเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และจัดเก็บเป็นชุดข้อมูลแต่ละรายการ
- 4) วิเคราะห์คำอูทาน โดยจำแนกตามกรอบของ Ameka (1992) ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ คำอูทานแสดงอารมณ์ คำอูทานปฏิสัมพันธ์ คำอูทานเชิงสัญลักษณ์วัฒนธรรม

5) วิเคราะห์วัจนกรรม โดยใช้กรอบของ Searle (1979) จำแนกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ วัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง วัจนกรรมชี้แนะหรือชักชวนให้ผู้ฟังกระทำบางอย่าง วัจนกรรมแสดงความตั้งใจหรือสัญญา และ วัจนกรรมแสดงความรู้สึก โดยพิจารณาจากเจตนาของผู้พูดร่วมกับบริบทของข้อความ

6) วิเคราะห์บทบาทของคำอุทานและวัจนกรรมในการสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่า ตามแนวคิดของ Bucholtz และ Hall (2005) เพื่ออธิบายกลไกการประกอบสร้างอัตลักษณ์ผ่านภาษา

7) วิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยกำหนดหน่วยวิเคราะห์เป็นคำอุทานและวัจนกรรมที่ปรากฏในตัวอย่าง จากนั้นดำเนินการเข้ารหัสข้อมูล (coding) ตามกรอบแนวคิดที่กำหนด และนับความถี่ของการปรากฏในลักษณะ token-based กล่าวคือ นับทุกครั้งที่ถ้อยคำปรากฏในตัวอย่าง เพื่อสะท้อนรูปแบบการใช้ภาษาที่เกิดขึ้นจริงในบริบทของการสื่อสาร

8) นำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (descriptive analysis)

ดังนั้นการศึกษานี้จึงเป็นการบูรณาการแนวคิดคำอุทานและทฤษฎีวัจนกรรมในฐานะเครื่องมือวิเคราะห์ “รูปแบบการใช้ภาษา” และใช้แนวคิดการประกอบสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าเพื่ออธิบาย “ผลของการใช้ภาษา” ที่ปรากฏในตัวอย่าง

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์วรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3 พบว่า “คำอุทาน” ไม่ได้มีบทบาทเพียงการแสดงอารมณ์ฉับพลันเท่านั้น แต่ยังมีเป็นวัจนกรรมและเป็นกลไกสำคัญในการสร้างเสียงเล่าที่สะท้อนอัตลักษณ์ของผู้พูด ซึ่งในที่นี้หมายถึง “ตุ๊ด” หรือกลุ่มชายขอบที่มีอัตลักษณ์ทางเพศไม่ตรงตามเพศสภาพ โดยผลการวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ประเภทของคำอุทาน

จากการศึกษาพบว่า สามารถจำแนกคำอุทานออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ คำอุทานแสดงอารมณ์ คำอุทานปฏิเสธ และคำอุทานเชิงสัญญาวัฒนธรรม ซึ่งแต่ละกลุ่มมีหน้าที่และบริบทการใช้ที่แตกต่างกัน โดยพบคำอุทานแต่ละประเภท ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 : ความถี่ของคำอุทานแต่ละประเภทที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3

ประเภทคำอุทาน	ความถี่ (ครั้ง)	ร้อยละ
คำอุทานแสดงอารมณ์	264	52.48
คำอุทานปฏิเสธ	148	29.42
คำอุทานเชิงสัญญาวัฒนธรรม	91	18.09
รวม	503	100.00

ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างคำอุทานที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3 ดังต่อไปนี้

1) คำอุทานแสดงอารมณ์ หมายถึง คำหรือวลีที่ผู้พูดใช้แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกฉับพลัน เช่น ความตกใจ ความเจ็บปวด ความกลัว หรือความโกรธ โดยมักไม่มีความหมายทางเนื้อหา แต่ใช้เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของผู้พูดในสถานการณ์เฉพาะหน้า คำอุทานเหล่านี้มักใช้แพร่หลายในชีวิตประจำวัน เช่น คำว่า “เฮ้ย!!!” คำว่า “โห้ววววววววววว...” และคำว่า “โหยยยยยยย!!!” ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

ปรากฏพอลถึงที่หมายลมแทบจับ คือเป็นห้องน้ำชายที่มีผู้หญิงต่อแถวด้วยงมมะคะ เนื่องจากคนมันเยอะ น้องนี่จึงมาต่อแถวด้วยเพราะห้องพวกนางคงล้นมาก...

...พอลถึงคิวข้า นี่ในห้องสวนออกมาแบบเร็วมากแทบชนไหล่ ข้าก็เอ๊ะนี่!! ข้าแล้วจะรีบทำไม? พอลเดินเข้าไปด้วยความที่อุณจิโผล่มาสูดออกซิเจนแล้ว ข้าจึงลนลานรีบถอดกางเกง แต่เอ๊ะ...ฝาชักโครกถูกปิด คิดในใจไม่นะ นางก็สวยไม่น่าจะ...ค่อยๆ แ้มเปิดโป๊ะซะละ ข้าวเมาลอยอืดสุด ข้าถึงกับอุทาน “เชี่ย!!” เสียงดัง

(ธีรวิธ เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 144

คำอุทาน “เชี่ย...” ในบทสนทนานี้เป็นคำอุทานแสดงอารมณ์ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความตกใจ โดยเล่าถึงสถานการณ์ที่ข้ากำลังเข้าห้องน้ำต่อจากผู้หญิงสวยหน้าตาดีคนหนึ่ง และเมื่อเปิดฝาชักโครกออก ข้าตกใจที่เห็นอุจจาระของผู้หญิงสวยคนนั้นลอยอยู่ในโถส้วม ข้าจึงอุทานออกมาว่า “เชี่ย!!” สะท้อนให้เห็นถึงพลวัตของภาษาไทยในสังคมปัจจุบัน

ตัวอย่างที่ 2

“กระเป๋เปิดครับ”

หันไปมอง... นี่ลืมปิดกระเป๋าสะพาย

โอโหวววววววววววว!!... รู้สึกประทับใจมาก มากจริง ๆ ถือว่าเป็นแท็กซีในฝันของชาวกรุงเทพฯ อารมณ์ดี ยิ้มแย้ม เป็นห่วงเป็นใย รู้เส้นทาง ไม่พาอ้อม แนะนำดี ไม่ชวนคุยเรื่องบางอย่างให้อึดอัด...

(ธีรวิธ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 102

คำอุทาน “โอโหวววววววววววว!!...” ในบริบทนี้เป็นคำอุทานแสดงอารมณ์ที่ผู้พูดใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก “ประทับใจ” อย่างมาก ในสถานการณ์ที่ช่างลงจากรถแท็กซี่ แล้วลืมปิดกระเป๋าสะพาย แล้วแท็กซี่บีบแตรรัว ๆ พร้อมกับตะโกนบอกว่า “กระเป๋เปิดครับ” ข้าจึงอุทานออกมาด้วยความรู้สึกประทับใจในบริการของคนขับแท็กซี่

ตัวอย่างที่ 3

แทน : โอ้ยยยยย!!! (ปิดตา)

คิม : พี่แทนเป็นอะไร

แทน : พริกเข้าตา!!!! (ฮึดตะโกนด้วยเสียงที่ดูเหมือนโดนตุ๊ดตู่เคาะข้างๆ ลิง)

ข้า : ต...ตายแล้ว!! (แอบหัวเราะนิด ๆ แบบคุมตัวเองไม่ได้) เอาน้ำมัยพี่ น้อง ๆ (หันไปหาเด็กเสิร์ฟ) ขอน้ำเปล่าหน่อย

(ธีรวิธ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 67

คำอุทาน “โอ้ยยยยย!!!” เป็นคำอุทานแสดงอารมณ์ที่ผู้พูดใช้เพื่อแสดงอารมณ์ตกใจ จากสถานการณ์ข้างต้น พี่แทนอุทานออกมาด้วยความรู้สึกตกใจ เพราะพริกเข้าตา แล้วก็นึกว่าเสบตา ซึ่งในบริบทนี้เป็นการเปล่งเสียงที่ไม่ต้องการการตอบสนองจากผู้ฟังโดยตรง แต่ต้องการแสดงภาวะทางอารมณ์ให้ผู้ฟังรับรู้และเห็นใจ

2) คำอุทานปฏิเสธ หมายถึง คำหรือวลีที่ผู้พูดใช้เพื่อเรียกความสนใจหรือเพื่อตอบสนองจากผู้อื่น โดยใช้เพื่อแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบทางสังคมหรือเชิงปฏิเสธ มักใช้ในการเริ่มต้นหรือยุติการสนทนา รวมถึงเพื่อดึงดูดความ

สนใจ ตอบสนองอย่างสุภาพ หรือแสดงความคิดเห็นมีส่วนร่วมในบทสนทนา เช่น คำว่า “ว่า... เอ้ย ค่ะ ?” คำว่า “ห...หะ!!” และคำว่า “เอ่อ!! ค่ะ” ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

เจ้เพ็ญ : มันเป็นขั้นตอน แล้วอย่าลืมนะค่ะ ทุกครั้ง ต้องมีเอกสารยืนยัน ถ้าไม่มีพี่ไม่ให้เบิก

ข้า : ขึ้นแท็กซี่ ต้องขอใบกำกับภาษีด้วยมั๊ยค่ะ ?

เจ้เพ็ญ : เอามาได้ก็ดี (หลบไปที่อีคอม) คิมคะ

คิม : ว่า... เอ้ย!! ค่ะ

(ธีรวิต เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 176

คำอุทาน "เอ้ย!" ที่หลุดออกมาจากปากของ “คิม” ก่อนจะรีบแก้เป็น “ค่ะ” ในบทสนทนานี้เป็นคำอุทานปฏิเสธที่ไม่ได้แสดงอารมณ์อย่างเดียว แต่ทำหน้าที่สื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง ในกรณีนี้คิม “หลุดบุคลิก” ที่ไม่เหมาะสมแล้วต้องรีบปรับโหมดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่พูดกับผู้ใหญ่ ด้วยเหตุนี้ “เอ้ย!” จึงเป็นจุดสะท้อนการเปลี่ยนบทสนทนาอย่างฉับพลัน แผงทั้งความตกใจ เล็กน้อย และความพยายามรักษามารยาททางสังคม

ตัวอย่างที่ 2

พี่กร : แน่ดีดี...

แน็ตดี : ไม่เอา น้องกินไม่เป็น

พี่กร : (ถอนหายใจ) อีหยาก็ไม่แตกเหล้าอีก อีซ่า ?

ซ่า : ห...หะ!!

(ธีรวิต เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 155

คำอุทาน “ห...หะ!!” ของตัวละคร “ซ่า” ในบทสนทนานี้จัดเป็นคำอุทานปฏิเสธ เนื่องจากเป็นถ้อยคำที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อคำเรียกจากอีกฝ่ายในสถานการณ์เฉพาะหน้า มากกว่าจะสื่อถึงอารมณ์ส่วนตัวหรือสภาพภายในจิตใจ คำว่า “หะ” มักใช้เพื่อแสดงความตกใจ เล็กน้อย หรือตั้งรับต่อสิ่งที่ไม่คาดคิด ทั้งยังมีน้ำเสียงที่บ่งชี้ว่าไม่แน่ใจว่าตนเองกำลังถูกพูดถึงหรือถูกเรียกให้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารที่มีความหมายในเชิงแสดงตัวว่าอยู่ในวงสนทนา เพื่อให้คู่สนทนาทราบว่าตนตอบรับแล้ว

ตัวอย่างที่ 3

ปู : หนูเป็นไงจ๊ะที่บ้าน

ฉิน : ก็ดีค่ะ

ปู : เนี่ย “เค้า” บอกว่ากระสอบทรายนะ เอาไม่อยู่นะ น้ำมันจะซึม ยังไงก็เข้าบ้านแน่ ๆ

ฉิน : เอ่อ!! ค่ะ

ปู : โอ้ยยยยยยย (เสียงสูงมาก) รั้มยัวคีนี่ “เค้า” บอกว่ามันมาแล้ว มาแน่ๆ แล้วจะมาเร็วมาก

ฉิน : ใครบอกคะ

(ธีรวิต เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 3), น. 213

คำอุทาน “เอ่อ!!” ในบทสนทนาจัดเป็นคำอุทานปฏิเสธที่ทำหน้าที่ประคองบทสนทนา และแสดงท่าทีระหว่างบุคคล ผู้พูดใช้คำว่า “เอ่อ!!” เพื่อชะลอการตอบสนองในเชิงถ้อยคำ และในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นว่าได้รับฟัง รับรู้ และกำลังประมวลข้อมูลที่อีกฝ่ายพูดมา ด้วยจังหวะการพูดแบบลังเลหรือระงับถ้อยคำ เป็นการสื่อสารที่แฝงความเกรงใจ หรือความไม่แน่ใจว่าจะ “ค้าน” หรือ “เห็นด้วย” ดี นอกจากนี้ “เอ่อ!!” ยังสะท้อนน้ำเสียงสุภาพ กังวล ที่ช่วยส่งสัญญาณให้คู่สนทนารับรู้ถึงความลังเลแต่ไม่ปฏิเสธของผู้พูด การใช้คำอุทานนี้จึงช่วยรักษาความสัมพันธ์เชิงสังคมกับคู่สนทนา และแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของผู้พูดที่สุภาพ ระมัดระวังคำพูด และใช้ภาษาอย่างรอบคอบในบริบทระหว่างบุคคลที่อายุแตกต่างกัน

นอกจากนี้ คำอุทาน “โอ้ยยยยย (เสียงสูงมาก)” ที่ปรากฏในบทสนทนาข้างต้น แม้โดยทั่วไปจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มคำอุทานแสดงอารมณ์ เช่น ความตกใจ ความรำคาญ หรือความตื่นตระหนก แต่เมื่อพิจารณาในบริบทของบทสนทนา พบว่าคำอุทานดังกล่าวทำหน้าที่มากกว่าการแสดงอารมณ์ กล่าวคือ ทำหน้าที่เป็นคำอุทานปฏิเสธที่ช่วยให้ผู้ฟังรับรู้ถึงความสำคัญของข้อมูลที่กำลังจะถูกสื่อสารในลำดับถัดไป เช่น ข้อความว่า “รู้มั๊ยว่าคืนนี้ ‘เค้า’ บอกว่ามันมาแล้ว...” ซึ่งเป็นข้อมูลที่ผู้พูดต้องการเน้นย้ำเป็นพิเศษ สะท้อนถึงความสัมพันธ์เชิงปฏิเสธระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังด้วย

3) คำอุทานเชิงสัญลักษณ์วัฒนธรรม หมายถึง คำหรือวลีที่ใช้แสดงลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม และสะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มคนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นคำอุทานที่เป็นภาษาถิ่น คำสแลงที่นิยมในกลุ่มย่อย หรือคำที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่ม คำเหล่านี้มักไม่ใช่คำที่ใช้ในสถานการณ์ที่เป็นทางการ แต่เป็นภาษาพูดหรือภาษาเฉพาะกลุ่มที่สื่อถึงความเป็นกันเอง ความใกล้ชิด มักมีความหมายเฉพาะในบริบททางสังคมหรือวัฒนธรรมที่ผู้พูดและผู้ฟังรับรู้ร่วมกัน เช่น คำว่า “อ๊อฟาย !!!” คำว่า “อ๊วอก!!!!!!” และคำว่า “อ๊อดอก!!!” ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

อ๊อฟาย !!!

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 107

คำอุทาน “อ๊อฟาย!!!” เป็นคำอุทานเชิงสัญลักษณ์วัฒนธรรมที่เต็มไปด้วยสีส่นและเสียงเล่าเฉพาะตัว สื่อถึงอารมณ์ขี้ใจหรือระบายความรำคาญแต่กลับมีลีลาที่ขบขัน คำว่า “อ๊อฟาย” ซึ่งมาจากคำว่า “อ๊ควาย” แต่ถูกดัดแปลงเสียงเป็น “ฟ” เพื่อให้สื่อความหมายที่เบาสมองและใช้การซ้ำพยัญชนะ “ยยย” เพื่อให้เป็นการลากเสียงยาวท้ายคำ ช่วยเปลี่ยนอารมณ์ของคำจากคำด่าเป็นคำแซว คำด่าในแบบ “ต๊ึด” ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ของผู้พูดที่ใช้ถ้อยคำเชิงต่อว่าหรือตำหนิว่าเป็นคนที่ไม่ค่อยสุภาพเรียบร้อย และสะท้อนการใช้ภาษาของกลุ่ม LGBTQ+ ด้วย

ตัวอย่างที่ 2

อ๊วอก!!!!!!”

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 98

คำอุทาน “อ๊วอก!!!!!!” ทำหน้าที่เป็นคำอุทานเชิงสัญลักษณ์วัฒนธรรมสะท้อนอัตลักษณ์ของผู้พูดในหลายมิติผ่าน “รูปแบบการใช้ภาษา” อย่างเป็นระบบ กล่าวคือ การเติมคำขึ้นต้นว่า “อ๊” ซึ่งโดยทั่วไปในภาษาไทยมาตรฐานมักมีนัยเชิงดูหมิ่นหรือใช้ในการตำหนิ กลับถูกนำมาใช้ในบริบทของกลุ่มเพื่อนสนิทหรือกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศใน

ลักษณะ “การล้อเลียนเชิงหยอกล้อ” (playful mockery) ทำให้ความหมายของคำลวดทอนความรุนแรงลงและแปรเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์ของความใกล้ชิดและความเป็นกันเอง ในขณะเดียวกัน การใช้คำว่า “วอก” ซึ่งเป็นภาษาถิ่นเหนือหมายถึง คนขี้โกหก คนเจ้าเล่ห์ แต่มักนำมาใช้ในลักษณะต่อว่าแบบหยอกล้อในกลุ่ม ซึ่งจะสื่อถึงทั้งความขำขัน ซึ่งเป็นหนึ่งในลักษณะเด่นของเสียงเล่าใน “บันทึกของตุ๊ด”

ตัวอย่างที่ 3

อีดอก!!!

(ธีรวิธ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 3), น. 17

คำอุทาน “อีดอก!!!” เป็นคำอุทานเชิงสัญลักษณ์วัฒนธรรมที่ปรากฏในวรรณกรรม “บันทึกของตุ๊ด” จำนวนมาก เป็นถ้อยคำที่แปรเปลี่ยนจากคำหยาบที่มีรากฐานทางเพศและความรุนแรงทางวัฒนธรรม มาสู่ภาษาเชิงสัญลักษณ์เฉพาะกลุ่มที่สื่อถึงอารมณ์ร่วมแบบประชดประชันและขบขันภายในกลุ่มเพศทางเลือก โดยเฉพาะกลุ่ม “ตุ๊ด” ที่มีลักษณะการใช้ภาษาที่แสดงอารมณ์อย่างเกินจริงและมีลีลาเฉพาะตัว การใช้คำขึ้นต้นว่า “อี” ประกอบกับคำว่า “ดอก” แสดงให้เห็นถึงการเรียกที่แฝงความสนิทสนม และมักไม่มีเจตนาดูหมิ่นในบริบทของผู้พูดกับผู้ฟังที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าคำอุทานทั้งสามประเภทข้างต้น สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายเชิงโครงสร้างและหน้าที่ทางสังคม กล่าวคือ คำอุทานกลายเป็นภาษาที่สื่อสารมากกว่าอารมณ์ฉับพลัน แต่เป็นหน่วยที่แสดงท่าที อารมณ์ และทัศนคติของผู้พูดอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะในกลุ่มชายขอบ ซึ่งการใช้ภาษาลักษณะนี้เป็นเครื่องมือในการสร้างโลกทัศน์และความหมายร่วมกันภายในกลุ่มของตน

2. ประเภทของวัจนกรรม

วัจนกรรม (Speech Acts) ที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3 ทำหน้าที่บอกเจตนาที่แฝงอยู่ในการสื่อสาร จากการวิเคราะห์พบวัจนกรรม 4 ประเภท ได้แก่ 1) วัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง (Assertive) 2) วัจนกรรมชี้แนะหรือชักชวนให้ผู้ฟังกระทำการบางอย่าง (Directive) 3) วัจนกรรมแสดงความตั้งใจหรือสัญญา (Commissive) และ 4) วัจนกรรมแสดงความรู้สึก (Expressive) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3: ความถี่ของวัจนกรรมแต่ละประเภทที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3

ประเภทวัจนกรรม	ความถี่ (ครั้ง)	ร้อยละ
วัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง	18	33.96
วัจนกรรมชี้แนะหรือชักชวนให้ผู้ฟังกระทำการบางอย่าง	4	7.55
วัจนกรรมแสดงความตั้งใจหรือสัญญา	4	7.55
วัจนกรรมแสดงความรู้สึก	27	50.94
รวม	53	100.00

ผู้วิจัยยกตัวอย่างวัจนกรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3 ดังต่อไปนี้ต่อไป

1) วัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง (Assertive) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้พูดใช้เพื่อแสดงความเชื่อ ความคิดเห็น หรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีเจตนาสื่อสารให้ผู้ฟังรับรู้หรือยอมรับในสิ่งที่ผู้พูดกล่าวว่าเป็นจริง (ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงหรือไม่ก็ตาม) วัจนกรรมประเภทนี้มีลักษณะบอกเล่าเพื่อถ่ายทอดข้อมูลหรือความคิดเห็นของผู้พูดโดยไม่คาดหวังให้ผู้ฟังต้องกระทำการใด ๆ ตอบสนองในทันที ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

...นางบอกว่าเหมือน “เงินต่อชีวิต” ที่จะเอาไปซื้อข้าวปลาเข้าบ้าน พอนางเริ่มเห็นช่องทาง นางก็มาปรึกษากับพ่อ และครอบครัวเราก็ตัดสินใจว่านี่น่าจะเป็นทางหาเงินที่ดีที่สุดในช่วงนั้น

(ธีรธิดา เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 15)

ข้อความข้างต้น เป็นวัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง โดยมีการใช้ถ้อยคำ เช่น “นางบอกว่า...”, “นางก็มาปรึกษากับพ่อ...”, “ครอบครัวเราก็ตัดสินใจ...” แสดงให้เห็นถึงการเล่าข้อมูลตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และสะท้อนความเชื่อที่มีต่อการหารายได้ในช่วงเวลายากลำบาก โดยเฉพาะคำว่า “เงินต่อชีวิต” ที่เปรียบเปรยสถานการณ์ให้เห็นคุณค่าของรายได้ในฐานะเครื่องหล่อเลี้ยงครอบครัว เป็นการบอกเล่าข้อเท็จจริงที่สะท้อนแนวคิดและแบ่งปันประสบการณ์ส่วนตัวผ่านการสื่อสารที่มีน้ำเสียงจริงจังและเน้นความรู้สึกร่วมของผู้ฟัง

ตัวอย่างที่ 2

Gay World ทุกคน จะเริ่มต้นที่เกย์เด็ก บางคนอาจจะเรียกว่าตุ๊ดเด็ก ถ้าสาว กลุ่มสิ่งมหัศจรรย์เหล่านี้เมื่อเติบโตขึ้นจะแยกทางเดินออกเป็น 2 Type ใหญ่ ๆ คือ ถ้ามองไกลแล้วสวยแน่ ชั้นเทศาคุ่มแต่เด็ก เตรียมการมาดี ชั้น Go สู่ Type เกเทย ส่วนอีกกลุ่มคือกลุ่มที่แมนอยู่แล้ว และ/หรือ แต่งหญิงไม่รอด จึงต้องผัน Type มาเป็นเกย์ หากินง่ายกว่า (เยอะ)

(ธีรธิดา เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 19)

ข้อความดังกล่าวจัดเป็นวัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง เนื่องจากผู้พูดใช้ภาษาเพื่อ “บอกเล่า อธิบาย และจัดหมวดหมู่” ประสบการณ์เกี่ยวกับโลกของบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศในลักษณะเสมือนข้อเท็จจริง โดยมีการใช้ถ้อยคำ เช่น “จะเริ่มต้นที่...”, “จะแยกทางเดินออกเป็น 2 Type”, “ส่วนอีกกลุ่มคือ...” ซึ่งสะท้อนการเสนอข้อมูลเชิงสรุปและการจำแนกประเภทของผู้พูด โดยมีได้มุ่งให้ผู้ฟังกระทำการใด ๆ ตอบสนองโดยตรง หากแต่ต้องการให้ผู้ฟัง “รับรู้และยอมรับ” มุมมองดังกล่าวในฐานะความจริงเชิงประสบการณ์

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในเชิงวัจนปฏิบัติศาสตร์ ข้อความนี้มิได้เป็น “ข้อเท็จจริงเชิงวัตถุวิสัย” หากเป็นความเชื่อหรือการเหมารวมเชิงประสบการณ์ของผู้พูด ที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของข้อเท็จจริง ผ่านกลวิธีการใช้ภาษาเชิงอธิบายและการจัดประเภทอย่างชัดเจน

ดังนั้นข้อความนี้จึงเป็นวัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง (Assertive) ที่ทำหน้าที่ทั้ง “ถ่ายทอดความเชื่อ” และ “ประกอบสร้างความเข้าใจต่อโลกทางสังคม” ของกลุ่มผู้พูด ผ่านการใช้ภาษาเชิงจัดหมวดหมู่และการอธิบายแบบเหมารวม ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ของผู้เล่าในฐานะผู้มีประสบการณ์ภายในกลุ่ม และใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการนิยามและอธิบายโลกของตนเอง

2) วัจนกรรมชี้แนะหรือชักชวนให้ผู้ฟังกระทำบางอย่าง (Directive) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้พูดใช้เพื่อพยายามให้ผู้ฟังดำเนินการบางอย่าง กล่าวคือ ผู้พูดตั้งใจ “ชี้แนะ” “ชักชวน” “สั่ง” “ขอร้อง” เพื่อให้ผู้ฟังตอบสนองด้วยพฤติกรรมหรือการกระทำบางอย่าง ไม่ว่าจะโดยสมัครใจหรือทำเพราะถูกโน้มน้าวก็ตาม ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

...เหนื่อยมามาก พักผ่อนมาก ๆ เลิกกวาดถูบ้าน หรือซักผ้าสักวัน...บ้านไม่เลอะหรอกค่ะ

(ธีรธิดา เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 17)

ข้อความข้างต้น เป็นวัจนกรรมชี้แนะหรือชักชวนให้ผู้ฟังกระทำบางอย่าง ที่ผู้พูดใช้เพื่อขอร้องหรือแนะนำให้อีกฝ่ายหยุดพักจากงานบ้าน ด้วยการโน้มน้าวโดยใช้เหตุผลในเชิงปลอบโยนว่า "บ้านไม่เละหรือ" จึงไม่ต้องกังวล ทั้งนี้ผู้พูดไม่ได้ใช้คำสั่งตรง ๆ แต่ใช้ถ้อยคำที่นุ่มนวลและเป็นมิตร เพื่อสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติตามอย่างไม่รู้สึกรู้สีกบังคับสะท้อนให้เห็นถึงการใช้วัจนกรรมอย่างอ่อนโยนแต่ทรงพลังในการสื่อสารด้วยความเข้าใจและเคารพในความรู้สึกของผู้ฟัง

ตัวอย่างที่ 2

กอล์ฟ : แต่เอาจริง ๆ การทำให้พ่อแม่สบายใจก็เหมือนกับการทำบุญแหละมีง

หยก :

กอล์ฟ : การทำบุญกับพระที่บ้านมันเป็นอย่างไร...

ข้า/คิม/หยก : อีกอล์ฟหยุด!!!!!!

กอล์ฟ : หยุดอะไร?

ข้า/คิม/หยก : หยุดต่อแหละ!!!!!!

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 3), น. 106

บทสนทนาข้างต้น เป็นการแสดงวัจนกรรมชี้แนะหรือชักชวนให้ผู้ฟังกระทำบางอย่าง โดยใช้คำว่า “อีกอล์ฟหยุด!!!!!!” และ “หยุดต่อแหละ!!!!!!” โดยผู้พูดออกคำสั่งให้กอล์ฟหยุดพูด ในสิ่งที่พวกเขาเห็นว่าไม่น่าเชื่อถือหรือพูดเกินจริง การใช้เครื่องหมายตกใจซ้ำหลายครั้งเน้นน้ำหนักของคำสั่งให้มากขึ้น

ดังนั้นวัจนกรรมชี้แนะหรือชักชวนให้ผู้ฟังกระทำบางอย่าง (Directive) ในบันทึกของดีด มีลักษณะพิเศษ คือ เป็นข้อความที่แฝงด้วยคำสั่งหรือคำชี้แนะไว้ในถ้อยคำอย่างขบขันและประชดประชัน ผู้พูดไม่จำเป็นต้องแสดงอำนาจตรง ๆ แต่ใช้พลังของภาษาในวัฒนธรรมย่อยเพื่อขับเคลื่อนให้เกิดการกระทำ

3) วัจนกรรมแสดงความตั้งใจหรือสัญญา (Commissive) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้พูดให้คำมั่น สัญญา หรือแสดงเจตนาที่จะกระทำการบางอย่างในอนาคต โดยมีความมุ่งมั่นที่จะผูกพันตนเองต่อผู้ฟังหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง แสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นของผู้พูดในการกระทำบางสิ่งในอนาคต ซึ่งถือเป็นการผูกพันทางวัจนกรรมที่แสดงความตั้งใจของผู้พูด โดยไม่มีการบังคับ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

กอล์ฟ : ภูเขา

ข้า : อีกอล์ฟ

กอล์ฟ : อย่าห้าม

ข้า : เปล่า...จะบอกว่าเอาใหญ่ ๆ

ข้า : เอาให้ชนะ

กอล์ฟ : อย่าห่วง...กูไม่มีวันแพ้ทางเครื่องบ้านนาแม่ ๆ

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 83

บทสนทนาเป็นวัจนกรรมความตั้งใจหรือสัญญาอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในประโยคที่ว่า “อย่าห่วง...กูไม่มีวันแพ้หรือหาเครื่องบ้านน้านี้แน่ ๆ” ซึ่งเป็นการประกาศเจตนาหรือแสดงคำมั่นสัญญาของผู้พูดที่ยืนยันว่าจะไม่ยอมแพ้ในการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น คำพูดนี้ได้เป็นแค่การบอกเล่าแต่เป็นการให้สัญญาและแสดงความตั้งใจที่ระบุว่า ผู้พูดได้ผูกตัวเองกับการกระทำในอนาคต นอกจากนี้เสียงเล่าของกอล์ฟในบทสนทนายังสะท้อนอัตลักษณ์การแสดงอารมณ์อย่างเกินจริง และมุ่งมั่น ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของเสียงเล่าใน “บันทึกของตุ๊ด” ที่ประกอบสร้างตัวตนของผู้เล่าที่มีความตั้งใจ

ตัวอย่างที่ 2

...ซึ่งถ้าพูดกันตามตรง มนุษย์กินเงินเดือนเกือบทั้งหมดไม่ได้มีเงินมากพอที่จะลงทุนเปิดธุรกิจเอง เพราะถ้ามี... ก็คงไม่เป็นลูกจ้างเค้า ฤกมะ ดังนั้นการที่วันหนึ่งตื่นมาทำท่าโดฟขณะเลิกแล้วบอกกับตัวเองว่า “วันนี้ฉันจะออกจากงานแล้วไปตามล่าความฝัน” ถือเป็นเรื่องที่พินาศและน้อยคนนักที่จะประสบความสำเร็จในขั้นตอนนี้ แต่ก็ไม่ใช่ว่าจะไม่มีวิธีเลย

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 230)

ข้อความข้างต้น เป็นวัจนกรรมแสดงความตั้งใจ เห็นได้จากข้อความที่ว่า “การที่วันหนึ่งตื่นมาทำท่าโดฟขณะเลิกแล้วบอกกับตัวเองว่า “วันนี้ฉันจะออกจากงานแล้วไปตามล่าความฝัน” ถือเป็นเรื่องที่พินาศ...” แสดงวัจนกรรมความตั้งใจที่ถูกนำเสนอในเชิงวิพากษ์ ล้อเลียน และสะท้อนความจริงในสังคมแรงงานไทย โดยผู้เขียนจำลองสถานการณ์ของการ “ลุกขึ้นมาเปลี่ยนชีวิต” ด้วยความหาญกล้า เพื่อชี้ให้เห็นถึงความฝันที่เกินจริงของบางคน คำพูดดังกล่าวเป็นการจำลองเสียงของบุคคลที่ประกาศเจตนาออกจากงาน และสะท้อนถึงการให้คำมั่นสัญญากับตัวเอง และเพื่อวิจารณ์หรือแสดงท่าทีเชิงตลกร้ายต่อค่านิยมการลาออกเพื่อทำตามความฝันที่ปรากฏในสังคมออนไลน์ และเพื่อเสียดสีสังคมแรงงาน พร้อมทั้งสะท้อนอัตลักษณ์ของผู้เล่าที่แฝงอารมณ์ขันและการมองโลกอย่างรู้เท่าทัน

4) วัจนกรรมแสดงความรู้สึก (Expressive) หมายถึง วัจนกรรมที่ผู้พูดใช้เพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึก หรือทัศนคติเกี่ยวกับสิ่งที่พูด เช่น การขอบคุณ การขอโทษ การยินดี การเสียใจ การชื่นชม ฯลฯ ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

ข้า : แล้วป้าอายุเท่าไรแล้ว?

คนขาย : รุ่นแม่เธอก็แล้วกัน

ข้า : โอ้ยยยยย แม่ไม่แม่นั่นไม่เกี่ยวหรอกค่า ของแบบนี้มันวัดกันที่วุฒิภาวะ!!

คนขาย : แล้ววุฒิภาวะขึ้นมันยังงี้!

ข้า : ก็ไม่ได้ใกล้กับแม่หนูเลยใจข้า ฮัลโหลวววว!!!!

คนขาย : นี่จะกวตติงคุไข่ม้อย!!!

ข้า : เอออออออ!!!!

คนขาย : โอ้ได้กอมตื้น!!!!

ข้า : อี้แ่กะโหลกกะลา!!!!!!

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 245)

ข้อความข้างต้น แสดงถึงวัจนกรรมแสดงความรู้สึกไม่พอใจ โกรธ หรือดูหมิ่นผ่านถ้อยคำที่ใช้ด้วยน้ำเสียงรุนแรง หยาดคาย และไม่ให้เกียรติ เช่น คำว่า “โอ้ยยยยย”, “ของแบบนี้มันวัดกันที่วุฒิภาวะ!!”, “ก็ไม่ได้ใกล้กับแม่หนูเลย

โง่คำ ฮัลโหลวาวว!!!” สะท้อนความไม่พอใจและประชดประชันของทั้งสองฝ่าย มีการใช้น้ำเสียงที่แสดงอารมณ์อย่างเกินจริงซึ่งเป็นรูปแบบของเสียงเล่าใน “บันทึกของตุ๊ด” ขณะเดียวกัน ฝ่าย “คนขาย” ก็ตอบโต้ด้วยวัจนกรรมแสดงอารมณ์แบบตรงไปตรงมา เช่น “นี่จะกวนตีนกูไฉน!!!” และ “ไอ้เด็กกอมตีน!!!!” ซึ่งเป็นการแสดงความโกรธ เช่น คำว่า “อีแก่” (คำเรียกสตรีเชิงลบ) และ “กะโหลกกะลา” ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบถึงคนที่ไร้สาระ ไร้ความคิด

นอกจากนี้ ถ้อยคำที่ใช้ในบทสนทนาดังกล่าวยังสะท้อนทัศนคติทางลบและการวางตำแหน่งความเหนือกว่าเชิงสัญลักษณ์ของผู้พูด ผ่านการเลือกใช้คำที่มีนัยทางวัฒนธรรมอย่างชัดเจน กล่าวคือ คำอย่าง “อีแก่” และ “กะโหลกกะลา” มิได้เป็นเพียงคำด่าทั่วไป หากแต่เป็นคำที่ฝังอยู่ในระบบความหมายทางสังคมของภาษาไทย โดยคำว่า “อี” ทำหน้าที่เป็นคำเรียกเชิงลดทอนคุณค่าที่ใช้กับเพศหญิงในบริบทไม่สุภาพ ส่วนคำว่า “แก่” สื่อถึงอายุที่มาก ซึ่งในบริบทวัฒนธรรมไทยบางช่วงวัยอาจเชื่อมโยงกับภาพลักษณ์ด้านลบ เช่น ความล้าสมัยหรือขาดความยืดหยุ่น ขณะที่คำว่า “กะโหลกกะลา” เป็นสำนวนเปรียบเทียบที่สื่อถึงความไร้สาระหรือขาดเหตุผล

เมื่อคำเหล่านี้ถูกนำมาใช้ร่วมกันในสถานการณ์โต้แย้ง จึงก่อให้เกิดการ ประกอบสร้างความหมายเชิงลดทอนต่อผู้ถูกกล่าวถึง พร้อมทั้งยกระดับสถานะของผู้พูดในเชิงเปรียบเทียบ กล่าวคือ ผู้พูดกำลังวางตนเองให้อยู่ในตำแหน่งของ “ผู้มีเหตุผล/เหนือกว่า” ขณะที่อีกฝ่ายถูกทำให้เป็น “ผู้ด้อยค่า/ไม่น่าเชื่อถือ” ผ่านภาษาโดยตรง ยิ่งไปกว่านั้น การใช้ถ้อยคำในลักษณะนี้ยังสะท้อน การใช้ภาษาเป็นเครื่องมือจัดการอำนาจเชิงปฏิสัมพันธ์ กล่าวคือ ผู้พูดไม่ได้เพียงแสดงอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจเท่านั้น แต่ใช้ภาษาเพื่อ “ควบคุมสถานการณ์” และ “กดทับอีกฝ่าย” ในเชิงวัจนปฏิบัติ ทำให้บทสนทนากลายเป็นพื้นที่ของการต่อรองอำนาจผ่านภาษา

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในบริบทของวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” ซึ่งมีลักษณะเด่นด้านการใช้ภาษาเชิงขบขันและการแสดงอารมณ์อย่างเกินจริง ถ้อยคำเหล่านี้ยังสามารถตีความได้ว่าเป็น การล้อเลียนและการขยายภาพทางภาษามากกว่าการดูหมิ่นในเชิงจริงจังเพียงอย่างเดียว กล่าวคือ เป็นการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมและความขบขันในตัวเอง ขณะเดียวกันก็สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของเสียงเล่าที่กล้าแสดงออก ตรงไปตรงมา และไม่ยึดติดกับขนบการสื่อสารแบบสุภาพตามแบบแผนดั้งเดิม

ตัวอย่างที่ 2

ถึง Homepro เฟลนิจิต มีอยู่จริงและติดรถไฟฟ้าจริง เดินเข้าไปถามพนักงานว่า “มีทีวีมัย?” นางบอกมี นี่ทวนคำถามให้นางยืนย่นอีกรอบ นางยืนกรานหนักแน่นว่า “มี” และชี้ทิศทางเสร็จสรรพ

เดินไปแผนกทีวี ปริ้มฤดีใจแทบขาด พนักงานเดินมาต้อนรับหน้าตาผ่องใสพร้อมพูดว่า “สวัสดีครับ”

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 3), น. 144

ข้อความข้างต้น แสดงวัจนกรรมแสดงความรู้สึก เห็นจากข้อความที่ว่า “ปริ้มฤดีใจแทบขาด” ซึ่งเป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้พูดต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยใช้ถ้อยคำที่เน้นความรู้สึกปลาบปลื้ม อิ่มเอมใจ หรือมีความสุขอย่างมาก สะท้อนอารมณ์ของผู้เล่าที่มีความสุข ตื่นเต้น และโล่งใจในขณะเดียวกัน ซึ่งเกิดจากประสบการณ์จริงที่ได้รับการบริการจากพนักงาน Homepro สาขาเฟลนิจิต ในการบรรยายถึงพนักงานที่ “หน้าตาผ่องใสพร้อมพูดว่า สวัสดีครับ” ยิ่งตอกย้ำถึงความรู้สึกดีและประทับใจของผู้เล่า เป็นวัจนกรรมที่แสดง ความพึงพอใจ เสียงเล่าเน้นการใช้ภาษาที่แสดงอารมณ์เกินจริงเพื่อสร้างสีสันและสื่อสารอัตลักษณ์ของผู้เล่าซึ่งเต็มไปด้วยความขี้เล่น

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าวัจนกรรมทั้งสี่ประเภทข้างต้น เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่สะท้อนทั้งเจตนา อารมณ์ และอัตลักษณ์ของกลุ่มชายขอบ ที่ใช้ในการบอกเล่าประสบการณ์ส่วนตัว แสดงความคิดเห็น เร่งเร้าให้เกิดการลงมือทำ

โดยมีลีลาการพูดแบบซ้ำซ้อน ประชดประชัน ล้อเลียนสังคม และแสดงอารมณ์ความรู้สึกด้วยภาษาที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของกลุ่ม LGBTQ+

3. บทบาทของคำอุทานและวัจนกรรมในการสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่า

คำอุทานและวัจนกรรมในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3 ทำหน้าที่สำคัญในการประกอบสร้าง “เสียงเล่า” (Narrative Voice) และ “อัตลักษณ์” ของผู้พูดในฐานะผู้ที่มีทั้งอารมณ์ขัน การเสียดสี และความกล้าแสดงออกอย่างเป็นตัวของตัวเอง ตามแนวคิดของ Bucholtz & Hall (2005) ที่มองว่าสารหรือภาษาที่ใช้มีผลต่อเสียงของผู้เล่า (Narrative Voice) และการสร้างอัตลักษณ์ (Constructing Identity) ดังต่อไปนี้

1) คำอุทานที่สร้างอัตลักษณ์ของผู้พูด หมายถึง คำอุทานที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของผู้พูด ดังตัวอย่าง ตัวอย่างที่ 1

อียกยีนขึ้นแล้วตะโกน

หยก : อี้คิม!!!

คิม : ...ห๊ะ !!!

หยก : ขึ้นได้แล้วฝนมาแล้ว

คิม : เออๆ แป๊ปๆ กรี้ดดดดดด

แล้วคลื่นลูกโตก็ซัดนางหน้าคว่ำหายไป ทุกคนตกใจเล็กน้อย แต่สักพักนางก็โผล่หัวขึ้นมาร้องตะโกนสาวแตก

“กูยังไม่ตายยยย แอริยยย เดียวขึ้นไป”

“...Oh...God...”

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 60-61)

ข้อความข้างต้น ปรากฏคำอุทานสำคัญหลายรูปแบบ ได้แก่ “อี้คิม!!!”, “ห๊ะ !!!”, “กรี้ดดดดดด”, “กูยังไม่ตายยยย แอริยยย” และ “Oh...God...” ซึ่งเมื่อพิจารณาในเชิงวัจนปฏิบัติพบว่า คำอุทานเหล่านี้มิได้ทำหน้าที่เพียงแสดงอารมณ์เฉพาะหน้า แต่ทำหน้าที่ร่วมกันในการประกอบสร้างทั้ง “อัตลักษณ์” และ “เสียงเล่า” ของผู้พูดอย่างมีนัยสำคัญ

ประการแรก คำอุทานอย่าง “กรี้ดดดดดด” และ “แอริยยย” เป็นตัวอย่างของการใช้ภาษาแบบลากเสียงยาวและขยายระดับอารมณ์ สะท้อนการแสดงอารมณ์อย่างเปิดเผยและเกินระดับปกติ การใช้รูปภาษาลักษณะนี้ทำให้ผู้พูดถูกประกอบสร้างให้เป็นบุคคลที่มีอารมณ์ชัดเจน แสดงออกตรงไปตรงมา และไม่ยึดติดกับกรอบความสุภาพแบบดั้งเดิม อันเป็นลักษณะสำคัญของอัตลักษณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมชุดนี้

ประการที่สอง การใช้คำขึ้นต้นว่า “อีย” ใน “อียกยีน!!!” ทำหน้าที่เป็นสัญญาณทางสังคมของความสนิทสนมมากกว่าการดูหมิ่นในเชิงจริงจัง กล่าวคือ แม้คำดังกล่าวจะมีนัยเชิงลบในภาษาไทยมาตรฐาน แต่เมื่อใช้ในบริบทของกลุ่มเพื่อน กลับทำหน้าที่สร้างความใกล้ชิดและความเป็นพวกเดียวกัน ซึ่งเป็นลักษณะของ “ภาษาภายในกลุ่ม” ที่ช่วยประกอบสร้างอัตลักษณ์ของผู้พูดในฐานะสมาชิกของกลุ่มที่มีรูปแบบการสื่อสารเฉพาะตัว

ประการที่สาม การสลับใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น “Oh...God...” สะท้อนลักษณะของภาษาลูกผสม (code-mixing) ที่มักพบในภาษาไทยร่วมสมัย โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่หรือกลุ่มที่มีวัฒนธรรมย่อยเฉพาะ การใช้รูปภาษาลักษณะนี้ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของผู้พูดให้มีความร่วมสมัย และมีลีลาการสื่อสารที่หลากหลาย

ตัวอย่างที่ 2

พีต : อริยยยยยย

พวกเรา : อีเจ๊สวัสดิ์ค๊ะ (กราบ)

พี่ศ : มาช้านะเนี่ย พวกเขานิมาหมดละ

ข้า : อ้าว ใครมาแล้วบ้างคะ

พี่ศ : ก็มีเพื่อนๆ พี่ พรึมกับแนตตีมาแล้วนะ

หยก : หืม? ...พวกนางมาไวจัง

พี่ศ : นี่...ได้ข่าวเข้าไปในห้องคลอดกันหรือ

กอล์ฟ : โอ้ยยยย...อีเจ๊ พูดแล้วยังได้กลืนอยู่เลย

(ธีรวิธ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 122

ข้อความข้างต้น ปรากฏคำอุทานสำคัญ ได้แก่ “อรัยยยยยย”, “หืม?” และ “โอ้ยยยย...” ซึ่งเมื่อพิจารณาในเชิงวจนปฏิบัติ พบว่าคำอุทานเหล่านี้ทำหน้าที่มากกว่าการแสดงอารมณ์เฉพาะหน้า หากแต่เป็นกลไกสำคัญในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของผู้พูดและกำหนดลักษณะของเสียงเล่าในตัวอย่างชัดเจน

ประการแรก คำอุทาน “อรัยยยยยย” ที่ใช้โดยตัวละคร “พี่ศ” เป็นตัวอย่างของการใช้ภาษาแบบลากเสียงยาวและเพิ่มระดับอารมณ์ ซึ่งสะท้อนการแสดงความคิดเห็นหรือความดีใจในลักษณะที่เกินระดับปกติ การใช้รูปภาษาลักษณะนี้มีได้เพียงสื่ออารมณ์ แต่ทำหน้าที่สร้างภาพลักษณ์ของผู้พูดให้เป็นบุคคลที่มีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเปิดเผย มีลีลาการสื่อสารที่เด่นชัด และมีลักษณะของการ “แสดงออกเชิงการแสดง” (performative expression) ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของอัตลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาษาในวรรณกรรมชุดนี้

ประการที่สอง คำอุทาน “หืม?” ซึ่งปรากฏในถ้อยคำของ “หยก” ทำหน้าที่เป็น คำอุทานปฏิสัมพันธ์ที่ใช้แสดงความสงสัยหรือประหลาดใจ พร้อมทั้งทำหน้าที่ “เปิดพื้นที่ให้เกิดการสื่อสารต่อ” กล่าวคือ เป็นกลไกที่ช่วยเชื่อมโยงบทสนทนาและกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง การใช้คำลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นถึงความยืดหยุ่นในการใช้ภาษาและความไวต่อบริบทของผู้พูด

ประการที่สาม คำอุทาน “โอ้ยยยย...” ที่อุทานโดย “กอล์ฟ” มีลักษณะของการแสดงอารมณ์เชิงปฏิกิริยาต่อเหตุการณ์หรือข้อมูลที่กล่าวถึง โดยเฉพาะการเชื่อมโยงกับข้อความ “พูดแล้วยังได้กลืนอยู่เลย” ทำให้คำอุทานดังกล่าวมีลักษณะเป็นการแสดงความรังเกียจหรือไม่พึงพอใจในเชิงขบขัน ทั้งนี้การลากเสียงยาวช่วยเพิ่มระดับของอารมณ์และสร้างผลทางอารมณ์ร่วมกับผู้ฟัง

ตัวอย่างที่ 3

เมื่อข้าขึ้นรถใต้ดินค๊ะ มีผู้หญิงคนนึงเดินเข้ามา ตัวเปียกหัวแฉะนางก้มๆ เงยๆ ตรงหน้าประตู แล้วก็เดินมายืนอยู่ตรงข้ามข้าที่ตัวเชื่อมขบวน นางพึดพึดดูหัวเสีย พอนางเงยหน้า “ขุนพระ!!!” ใบหน้าของนางเต็มไปด้วยความสุข... ที่ละลายแล้ว อายแซ่ดว้ มาสคาร่าต่างทำลายตัวเองแล้วเกาะอยู่เต็มใต้ตาที่ร้ายกับชีวิตนางมากที่สุด คือ ขนตาปลอมที่หลุดย้อยมาครึ่งแผง...

(ธีรวิธ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 69

ข้อความข้างต้น คำอุทาน “ขุนพระ!!!” ซึ่งปรากฏในจังหวะที่ผู้เล่าเงยหน้าขึ้นและรับรู้ภาพที่ไม่คาดคิด กล่าวคือ ใบหน้าของหญิงคนหนึ่งที่เคยสร้างภาพ “ละลาย” จากสภาพเปียกฝน เมื่อพิจารณาในเชิงวจนปฏิบัติศาสตร์ คำอุทานดังกล่าวมิได้ทำหน้าที่เพียงแสดงความตกใจเท่านั้น แต่เป็นกลไกทางภาษาที่ช่วย “กำหนดมุมมองของผู้เล่า” และสร้างน้ำหนักทางอารมณ์ให้กับเหตุการณ์ที่กำลังบรรยาย

ประการแรก คำว่า “ขุนพระ!!!” เป็นคำอุทานที่มีรากฐานจากวัฒนธรรมภาษาไทยในบริบทศาสนาและพิธีกรรม แต่ถูกนำมาใช้ในบริบทชีวิตประจำวันเพื่อแสดงความตกใจหรือประหลาดใจ การเลือกใช้คำนี้แทนคำอุทานทั่วไป เช่น “โอ้โฮ” หรือ “ตกใจ” แสดงให้เห็นถึงการดัดแปลงความหมายเชิงวัฒนธรรม (cultural recontextualization) กล่าวคือ ผู้พูดนำคำที่มีน้ำหนักเชิงศักดิ์สิทธิ์มาใช้ในบริบทสามัญเพื่อสร้างอารมณ์ที่เข้มข้นและมีสีสันมากขึ้น

ประการที่สอง การใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์หลายตัว (!!!) ทำหน้าที่เพิ่มระดับของอารมณ์ (intensification) และทำให้คำอุทานดังกล่าวมีลักษณะของการแสดงออกเชิงการแสดง (performative expression) กล่าวคือ ไม่ใช่เพียงการ “รู้สึกตกใจ” แต่เป็นการ “แสดงความตกใจ” ให้ผู้อ่านรับรู้และมีส่วนร่วมทางอารมณ์ร่วมกับผู้เล่า

ดังนั้นจะเห็นว่าเสียงเล่าที่ปรากฏผ่านคำอุทานข้างต้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองแบบธรรมชาติ แต่เป็นผลจากการจัดวางทางภาษาหรือถ้อยคำที่สะท้อน “ตัวตน” กล่าวคือ คำอุทานในที่นี้เป็นภาษาที่บอกสถานะของผู้พูด ในฐานะบุคคลชายชอบที่ใช้อารมณ์ขันและภาษาที่แหวกแนวเป็นเครื่องมือทางอำนาจในการเล่าเรื่องและวิพากษ์สังคม

2) **วาทกรรมที่สร้างอัตลักษณ์ของตัว** หมายถึง ข้อความหรือเนื้อหาที่บอกการกระทำบางอย่างที่แสดงให้เห็นลักษณะเฉพาะของตัว ดังตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ 1

ถึงในใจอยากจะตะโกนใส่พวกนางว่า “กูเป็นตุ๊ด !!!” พร้อมเดินปอม ๆ เซียร์หนึ่งเซตเล็กให้ดูหน้าร้าน

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2557 (เล่ม 1), น. 226)

ข้อความ “กูเป็นตุ๊ด !!!” เป็นวาทกรรมแสดงข้อเท็จจริงที่ผู้พูดใช้เพื่อประกาศอัตลักษณ์ทางเพศอย่างภาคภูมิใจ พร้อมแฝงด้วยอารมณ์ขันผ่านท่าทาง “เดินปอม ๆ เซียร์หนึ่งเซตเล็ก” ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการเล่าเรื่อง แต่ยังเป็นการแสดงตัวตนผ่านภาษา การใช้ถ้อยคำหยาบปนขำ เช่น “กูเป็นตุ๊ด” ไม่ได้มีเจตนาเสียดสีตนเอง แต่กลับเป็นการแสดงอัตลักษณ์ในเชิงสร้างสรรค์ สะท้อนถึงกลยุทธ์ทางวาทกรรมที่ใช้วาทกรรมเพื่อแสดงตัวตนอย่างเปิดเผย ขณะเดียวกันก็สร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมสำหรับความหลากหลายทางเพศผ่านการใช้ภาษาและผ่านเสียงเล่าที่มีลีลาเฉพาะตัว

ตัวอย่างที่ 2

วันนี้นางจะเปลี่ยนจากการกินยำเล็บมือนาง มาเป็นไส้กรอกอีสานรสแซ่บ

(ธีรวิทย์ เศรษฐไชย, 2558 (เล่ม 2), น. 105)

ข้อความข้างต้น ทำหน้าที่เป็นวาทกรรมแสดงข้อเท็จจริง ที่บอกเล่าเหตุการณ์ธรรมดาในชีวิตประจำวันอย่าง “การเลือกเมนูอาหาร” แต่ปรากฏผ่านภาษาที่มีลีลาเฉพาะตัว เช่น คำว่า “ยำเล็บมือนาง” และ “ไส้กรอกอีสานรสแซ่บ” ซึ่งไม่ใช่แค่การบอกสิ่งที่กิน แต่เป็นการเลือกคำที่มีก่อให้เกิดจินตภาพ สะท้อนความเป็น “ตุ๊ดสายกิน” ที่ชอบรับประทานอาหารรสชาติจัด เช่น ยำและอาหารอีสาน เป็นต้น คำว่า “นางจะเปลี่ยน...” ก็เป็นการอ้างถึงบุคคลที่สามในแบบที่เป็นที่นิยมในกลุ่ม โดยเฉพาะการใช้คำว่า “นาง” ซึ่งสร้างระยะห่างแบบหยอกล้อและเติมอารมณ์ สนุกหยิกแกมหยอก ให้กับเรื่องเล่าธรรมดา สะท้อนถึงเสียงเล่าที่มีอัตลักษณ์เฉพาะภาษาและบริบททางสังคม ด้วยน้ำเสียงและการเลือกใช้คำที่แสดงบทบาททางเพศของผู้เล่าอย่างชัดเจน

จากการวิเคราะห์เนื้อเรื่องในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1-3 พบว่า คำอุทานและวาทกรรมในวรรณกรรมชุดนี้ทำหน้าที่สำคัญในการประกอบสร้าง “เสียงเล่า” ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของผู้พูดในฐานะตัวแทนของกลุ่มชายชอบ โดยเสียงเล่าที่พบมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น ได้แก่

- 1) เสียงเล่าแบบแสดงอารมณ์เกินจริง เช่น คำว่า “กรี้ดดดดดดด!!!”, “โอ้ยยยยยยย!!!”
- 2) เสียงเล่าแบบประชดประชัน เช่น คำว่า “ฮัลโหลวาวว”

การสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าที่พบข้างต้น เป็นการประกอบสร้างจากการใช้ภาษาของกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นการใช้คำเสียง การใช้คำอุทาน และการใช้วัจนกรรมที่แฝงเจตนาที่แสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มชายขอบที่เรียกตัวเองว่า “ตุ๊ด”

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า คำอุทานเป็นทรัพยากรทางภาษาหลักของตัวบท โดยเฉพาะคำอุทานแสดงอารมณ์ที่ปรากฏมากที่สุด รองลงมาคือคำอุทานปฏิเสธและคำอุทานเชิงสัญญาวัฒนธรรม ตามลำดับ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ภาษาเพื่อสร้างทั้งอารมณ์ร่วม ความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูด และอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของกลุ่มผู้เล่า ขณะที่วัจนกรรมที่พบส่วนใหญ่ คือ วัจนกรรมแสดงความรู้สึก วัจนกรรมแสดงความเชื่อหรือข้อเท็จจริง แสดงให้เห็นว่าการสื่อสารในตัวบทมุ่งเน้นการถ่ายทอดประสบการณ์และโลกทัศน์ผ่านอารมณ์และท่าทีของผู้พูดเป็นสำคัญ โครงสร้างดังกล่าวส่งผลให้เกิดเสียงเล่าที่เด่นชัด 2 ลักษณะ ได้แก่ เสียงเล่าแบบแสดงอารมณ์เกินจริง และเสียงเล่าแบบประชดประชัน ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของผู้เล่าในฐานะ “ตุ๊ด” ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์คำอุทานและวัจนกรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมชุด “บันทึกของตุ๊ด” เล่ม 1–3 พบว่า การใช้ภาษาในตัวบทได้ทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดอารมณ์หรือเจตนาในระดับพื้นฐานเท่านั้น หากแต่เป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงระหว่างรูปภาษา เจตนาการสื่อสาร และการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของผู้เล่าอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ คำอุทานซึ่งโดยทั่วไปมักถูกมองว่าเป็นเพียงหน่วยภาษาที่แสดงอารมณ์ กลับปรากฏบทบาทในเชิงปฏิบัติการทางภาษา (pragmatic function) ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น โดยสามารถทำหน้าที่ร่วมกับวัจนกรรมในการกำกับท่าทีของผู้พูด สร้างจังหวะของบทสนทนา และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังผ่านบริบทเฉพาะของการสื่อสาร ซึ่งข้อค้นพบนี้ช่วยขยายขอบเขตความเข้าใจเกี่ยวกับคำอุทานในภาษาไทยจากเดิมที่เน้นมิติด้านอารมณ์ ไปสู่การมองคำอุทานในฐานะหน่วยภาษาที่มีบทบาทในการสร้างความหมายเชิงปฏิบัติอย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ ผลการศึกษายังแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า คำอุทานและวัจนกรรมมิได้ทำงานแยกส่วนกัน หากแต่ทำงานร่วมกันในการสร้าง “เสียงเล่า” (narrative voice) ผ่านรูปแบบการใช้ภาษาที่หลากหลาย ได้แก่ การแสดงอารมณ์อย่างเข้มข้น การใช้ภาษาเชิงประชดประชัน และการใช้ภาษาเชิงหยอกล้อในกลุ่ม ซึ่งลักษณะดังกล่าวไม่ได้เกิดจากหน่วยภาษาใดหน่วยภาษาหนึ่งโดยลำพัง แต่เป็นผลจากการประสานกันของหน่วยภาษาภายในบริบทเดียวกัน อันสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของภาษาในวรรณกรรมร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับ “วิธีการพูด” ควบคู่ไปกับ “สิ่งที่พูด” ข้อค้นพบในประเด็นนี้จึงถือเป็นจุดเด่นของงานวิจัยที่ช่วยเติมเต็มการศึกษาก่อนหน้าที่มักวิเคราะห์คำอุทานหรือวัจนกรรมแยกจากกัน

ในมิติของการประกอบสร้างอัตลักษณ์ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การใช้คำอุทานและวัจนกรรมในวรรณกรรมชุดนี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพตัวตนของผู้เล่าในฐานะบุคคลที่เรียกตนเองว่า “ตุ๊ด” ผ่านรูปแบบการใช้ภาษาที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น การใช้ภาษาที่ไม่ยึดติดกับขนบมาตรฐาน การแสดงอารมณ์อย่างเปิดเผย และการใช้ภาษาเชิงล้อเลียนหรือวิพากษ์สังคม ทั้งนี้ อัตลักษณ์ดังกล่าวมิได้เกิดจากคำใดคำหนึ่งโดยเฉพาะ หากแต่เกิดจากรูปแบบการใช้ภาษาร่วมกันอย่างต่อเนื่องในตัวบท ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Bucholtz และ Hall (2005) ที่เสนอว่า อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างผ่านปฏิสัมพันธ์ทางภาษาในบริบททางสังคม มิใช่สิ่งที่มีอยู่โดยกำเนิด นัยสำคัญของข้อค้นพบนี้จึงอยู่ที่การทำให้เห็นว่า ภาษาไม่เพียงสะท้อนตัวตนของผู้พูด แต่ยังเป็นเครื่องมือในการ “สร้าง” ตัวตนดังกล่าวขึ้นมาในกระบวนการสื่อสาร

ในด้านประโยชน์ของงานวิจัย การศึกษานี้มีส่วนช่วยขยายกรอบการวิเคราะห์ทางภาษาศาสตร์เชิงปฏิบัติในบริบทภาษาไทย โดยเฉพาะการเชื่อมโยงคำอุทาน วัจนกรรม และการประกอบสร้างอัตลักษณ์เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในมิติของ “ภาษาในบริบทจริง” เพื่อให้ นักเรียนหรือผู้เรียนเข้าใจการใช้ภาษาในระดับที่ลึกกว่ากฎเกณฑ์เชิงโครงสร้าง นอกจากนี้ ในเชิงสังคม งานวิจัยยังช่วยสร้างความเข้าใจต่อรูปแบบการใช้ภาษาของกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศ อันอาจนำไปสู่การลดอคติและการเปิดพื้นที่ทางวัฒนธรรมให้กับความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม การศึกษานี้ยังมีข้อจำกัด เนื่องจากใช้ข้อมูลจากตัวบทหลายลักษณะอักษรเป็นหลัก จึงไม่สามารถสะท้อนน้ำเสียง (intonation) และอวัจนภาษา (non-verbal communication) ได้อย่างครบถ้วน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความเจตนาบางประการของผู้พูด ดังนั้น การศึกษาในอนาคตอาจขยายขอบเขตไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสื่อสารจริงหรือสื่อดิจิทัล เพื่อให้เห็นมิติของภาษาในเชิงปฏิสัมพันธ์ที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

- ธีรฉัตร เศรษฐไชย. (2557). *บันทึกของตุ๊ด เล่ม 1*. ธิงค์ ปิยอนต์ บุ๊คส์.
- ธีรฉัตร เศรษฐไชย. (2558). *บันทึกของตุ๊ด เล่ม 2*. ธิงค์ ปิยอนต์ บุ๊คส์.
- ธีรฉัตร เศรษฐไชย. (2558). *บันทึกของตุ๊ด เล่ม 3*. ธิงค์ ปิยอนต์ บุ๊คส์.
- สุพิศตรา อภิชาติ ไพบูลย์ ดวงจันทร์ และสมิทธิ์ชาติ พุมมา. (2564). *การสร้างคำสแลงในหนังสือบันทึกของตุ๊ด*. ในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 12, น. 606–616. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่. [https://www.hu.ac.th/Conference/conference2021/Proceeding/doc/02%20HU/103-HU%20\(P.606%20-%20616\).pdf](https://www.hu.ac.th/Conference/conference2021/Proceeding/doc/02%20HU/103-HU%20(P.606%20-%20616).pdf)
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2559). *ทฤษฎีวรรณคดีวิจารณ์ตะวันตกในคริสต์ศตวรรษที่ 20*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรทัย เพ็ญยุระ มารศรี สอทิพย์ และอุมารินทร์ ตูลารักษ์. (2566). การสร้างภาพลักษณ์เกย์แบบใหม่ผ่านน้ำเสียงผู้เล่า ในวรรณกรรมเรื่องฤดูหลงป่า. *Journal of Roi Kaensam Academi*. 8(4), 161–173. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/262300>
- Ameka, F. (1992). Interjections: The universal yet neglected part of speech. *Journal of Pragmatics*. 18(2-3), 101–118.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford University Press.
- boyd, d. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Bucholtz, M., & Hall, K. (2005). Identity and interaction: A sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies*. 7(4–5), 585–614. <https://doi.org/10.1177/1461445605054407>
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Cameron, D., & Kulick, D. (2003). *Language and sexuality*. Cambridge University Press.
- Leap, W. L. (2011). *Language, sexuality, and gender*. Cambridge University Press.
- Rimmon-Kenan, S. (2002). *Narrative fiction: Contemporary poetics* (2nd ed.). Routledge.
- Searle, J. R. (1979). *Expression and meaning: Studies in the theory of speech acts*. Cambridge University Press.

“โต๊ะ” ของชาวเลฝั่งอันดามัน: อัตลักษณ์และการสร้างความหมาย
ในพื้นที่พิธีกรรมสู่บริบทการท่องเที่ยว

“Toh” of the Sea Gypsies on the Andaman Coast:
Identity and Creating Meanings in Ritual Areas within the Tourism Context

รุ่งรัตน์ ทองสกุล¹
Rungrat Thongsakul¹

Received: August 29, 2025
Revised: March 23, 2026
Accepted: April 1, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน 2) อัตลักษณ์และการดำรงชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน 3) รูปแบบความเชื่อ พิธีกรรม และการสร้างความหมาย ในพื้นที่พิธีกรรมเกี่ยวกับ “โต๊ะ” ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน และ 4) ภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โต๊ะ” ของชาวเลฝั่งอันดามันในบริบทการท่องเที่ยว โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการเก็บข้อมูลสนามกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลในพื้นที่จังหวัดฝั่งอันดามัน 5 จังหวัด 8 พื้นที่ ด้วยวิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ และการประชุมกลุ่ม วิเคราะห์ปรากฏการณ์สนามโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเชิงบูรณาการ เช่น ทฤษฎีหน้าที่นิยม สัญวิทยาแนวคิดอัตลักษณ์ การดำรงชาติพันธุ์ ภูมิทัศน์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม มาใช้ประกอบการทำความเข้าใจความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างมนุษย์ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม โดยนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่า 1. ชาวเลอุรักลาไวย์ มอแกน และมอแกลน มีพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และระบบนิเวศ ก่อนจะตั้งถิ่นฐานกระจายทั่วชายฝั่งอันดามัน และพัฒนาเป็นชุมชน ความผูกพันกับทะเล ทำให้วิถีชีวิตถูกกำหนดด้วยทรัพยากร และความเชื่อดั้งเดิม 2. ชาวเลยังคงรักษาอัตลักษณ์ และการดำรงชาติพันธุ์ที่ยึดโยงกับบรรพบุรุษ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ผ่านความเชื่อ “โต๊ะ” ที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ 3. รูปแบบความเชื่อ และพิธีกรรมของชาวเลเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการบูชาทะเล วิญญาณบรรพบุรุษ และสร้างความรู้สึกร่วมเป็นเครือญาติ โดยมี “โต๊ะหมอ” ผู้ประกอบพิธีกรรม ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางระหว่างคนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในพื้นที่พิธีกรรม และ 4. ภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โต๊ะ” เป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่ดึงดูดนักท่องเที่ยว แต่เสี่ยงต่อการทำให้เป็น “สินค้า” หากขาดการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการอย่างเหมาะสม การศึกษาครั้งนี้จึงเห็นว่าพิธีกรรมเกี่ยวกับ “โต๊ะ” เป็นการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ การดำรงอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ และเป็นเครื่องมือสื่อสารตัวตนต่อสังคมภายนอก

คำสำคัญ: โต๊ะ, ชาวเลฝั่งอันดามัน, พิธีกรรม, อัตลักษณ์, การท่องเที่ยว

Abstract

The objectives of this research were to study: 1) the historical development of the Andaman Sea Gypsies, 2) their ethnic identity and preservation, 3) the forms of beliefs, rituals, and meaning-creating in ritual areas related to “Toh,” and 4) the cultural landscapes associated with “Toh” within the tourism context. This qualitative research emphasized fieldwork conducted in five provinces and

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต (Lecturer, Program in Thai, Faculty of Humanities and Social Sciences, Phuket Rajabhat University) Email: rungrat.t@pkr.ac.th

eight areas along the Andaman coast. Data were collected through observation, interviews, and focus group discussions. The analysis of field phenomena was guided by integrated theories and concepts, including Functionalism, Semiotics, Identity, Ethnic Preservation, Cultural Landscapes, and Cultural Wisdom, to understand the complex relationships between humans, culture, and the environment. The findings were presented through descriptive and analytical approaches.

The study revealed four key findings. First, the Urak Lawoi, Moken, and Moklen have undergone historical developments closely linked to their environment and ecosystems before eventually settling across the Andaman coastline and forming communities. Their strong connection to the sea has shaped their way of life through resource dependence and traditional beliefs. Second, sea Gypsies has continued to maintain their identity and ethnic preservation linked to their ancestors and sacred beings through the belief in “Toh,” which reflected the relationship between humans and nature. Third, the forms of Sea Gypsy beliefs and rituals have symbolized reverence for the sea and ancestral spirits while fostering kinship ties. Ritual leaders known as “Toh Mo” served as intermediaries between humans and the sacred within the ritual areas. Finally, the cultural landscapes associated with “Toh” represent valuable cultural resources that attracted tourism; however, they were at risk of commodification if appropriate management participation was lacking. This study concludes that rituals related to “Toh” serve as a means of maintaining the relationship between humans and nature, preserving ethnic identity, and acting as a communication tool for self-representation to the outside society.

Keywords: Toh, Sea Gypsies on the Andaman Coastline, Rituals, Identity, Tourism

บทนำ

กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลพื้นที่ฝั่งทะเลอันดามัน อาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต พังงา ระนอง กระบี่ และสตูล แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ อูรักลาโว้ย (Urak Lawoi) เป็นชาวเลที่มีภาษาพูดเฉพาะแตกต่างจากกลุ่มอื่น และอาศัยอยู่ตามเกาะแก่งต่าง ๆ ในจังหวัดภูเก็ต กระบี่ และสตูล มอแกน (Moklen) เป็นชาวเลที่ตั้งบ้านเรือนอาศัยอยู่ชายฝั่งทะเล มีวิถีชีวิตผสมผสานกับสังคมสมัยใหม่ อาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต และพังงา และมoken (Moken) เป็นชาวเลที่มีวิถีชีวิตอยู่กับทะเลมากกว่าบนฝั่ง มักสื่อสารด้วยภาษามอแกน และอาศัยตามเกาะแก่งต่าง ๆ ในจังหวัดภูเก็ต พังงา และระนอง (นฤมล อรุโณทัย, 2557, น. 29; ปรีดา คงแป้น, 2555, น. 11-12) จะเห็นว่าชาวเลทั้ง 3 กลุ่มเป็นชนกลุ่มน้อยที่มีได้เป็นกลุ่มชาติพันธุ์เดียวกัน แต่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ย่อยที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของตนเอง เช่น ภาษา วิถีชีวิต การตั้งถิ่นฐาน โดยมีรากฐานร่วมกันในฐานะกลุ่มชนที่พึ่งพาทะเลเป็นศูนย์กลางของชีวิต

ด้วยวิถีชีวิตที่ผูกพันกับท้องทะเลจนเรียกว่าเกิด และตายในทะเล ชาวเลจึงหาสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจเพื่อให้การดำรงชีพแคล้วคลาดปลอดภัย และประสบความสำเร็จในการทำมาหากิน พวกเขาจึงมีความเชื่อเรื่องผีหรือวิญญาณต่าง ๆ ที่เรียกว่า “โต๊ะ” มีศาลประจำชุมชนเป็นที่สถิตของ “โต๊ะ” และเป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรม โดยเชื่อว่า “โต๊ะ” มีความศักดิ์สิทธิ์สามารถดลบันดาลให้เกิดคุณหรือโทษได้ จึงต้องประกอบพิธีกรรมเพื่อแสดงออกถึงความเคารพ

“โต๊ะ” วิญญาณบรรพบุรุษที่ชาวเลยกย่องให้เป็นเทพศักดิ์สิทธิ์ทางจิตวิญญาณที่สร้างปรากฏการณ์ทางสัญญาณในคติความเชื่อผ่านสื่อสัญลักษณ์มนุษย์ สัตว์ พืช หรือสิ่งไม่มีชีวิต จากความหลากหลายทางรูปธรรมกลายเป็น “Signifier” รูปสัญญาณในความหมายที่เป็นเทพทางจิตวิญญาณซึ่งเป็นสิ่งสมมุติ มีการประจุความหมายให้กลายเป็น “Signified” ว่า “โต๊ะ” เป็นเทพที่ศักดิ์สิทธิ์ เป็นความเชื่อทางอุดมคติที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ ด้วยการใส่รหัสความหมายในฐานะของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ทับซ้อนทางสัญญาณของเทพอันศักดิ์สิทธิ์ในอีกมิติโดยชาวเลเชื่อว่ามิดวงวิญญาณบรรพบุรุษสิงสถิตอยู่ และมีพลังอำนาจที่สามารถปฏิบัติการณ์ผ่านผู้ประกอบพิธีกรรมที่เรียกว่า “โต๊ะหมอ” ทำหน้าที่เป็น “ตัวกลาง” เชื่อมโยงวิญญาณบรรพบุรุษกับมนุษย์ ภายใต้การประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ในประเด็นนี้ ประสิทธิ์ เอื้อตระกูลวิทย์ (2534, น. 107) กล่าวว่า ชาวเลเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ของไทยที่ดำรงชีวิต

แบบดั้งเดิม มีวิถีชีวิตผูกพันกับธรรมชาติ และสิ่งเหนือธรรมชาติอย่างเหนียวแน่น มีการนับถือเทวดา ผี วิญญาณบรรพบุรุษ มีความเชื่อทางไสยศาสตร์ โชคลาง ดังที่ จารุวัฒน์ นวลไย, เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี และเรวดี อังโพธิ์ (2564, น. 14) กล่าวถึงพิธีกรรมสำคัญอย่างหนึ่งของชาวเล คือ พิธีกรรมแก้บน ว่าเป็นการเซ่นสรวงวิญญาณของบรรพบุรุษ หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามที่อธิษฐานไว้ เมื่อประสบความสำเร็จในสิ่งที่ต้องการจะมีการทำพิธีแก้บน

เรื่องเล่าหรือตำนานที่เกี่ยวกับ “โตะ” กลายเป็นความเชื่อ ความศรัทธาที่ส่งผลต่อแนวคิด ค่านิยม วิถีปฏิบัติที่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรม และกลายเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวเล โดยมีบุคคลสำคัญ คือ “โตะหมอ” ทำหน้าที่ประสานความเชื่อมโยงส่งต่อความศรัทธาไปยัง “โตะ” เพื่อสร้างความศักดิ์สิทธิ์ให้เกิดขึ้น และดำรงอยู่ในชุมชนชาวเล ณ รัฐฉาน ปรียานิตย์ (2556, น. 230-231) กล่าวว่า เมื่อไม่มีคำอธิบายในทางวิทยาศาสตร์อย่างชัดเจนเกี่ยวกับความศักดิ์สิทธิ์ จึงต้องยอมรับกันต่อไปว่าความศักดิ์สิทธิ์ไม่มีอยู่ในธรรมชาติ แต่เป็นประดิษฐกรรมทางสังคมที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อรับมือกับความเกรงกลัวปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มนุษย์ไม่เข้าใจถึงที่มาที่ไป รวมถึงความรู้สึกที่ไม่มั่นคงปลอดภัย เมื่อต้องเผชิญกับความแปรปรวนทางธรรมชาติ จึงแสดงพฤติกรรมทางสังคมผ่านพิธีกรรม ประเพณี และวิถีชีวิตที่อ่อนน้อมต่อธรรมชาติ

ความเชื่อทางจิตวิญญาณของชาวเลที่ปรากฏในรูปแบบของ “โตะ” สะท้อนถึงพลังศรัทธาที่เกิดจากความเชื่อในรูปแบบสัญลักษณ์ของพิธีกรรม และนำไปสู่การประพฤติปฏิบัติอย่างชัดเจน ในประเด็นนี้ วิมล คำศรี และไพรินทร์ รุยก้าว (2549) กล่าวถึงความเชื่อลักษณะดังกล่าวว่า เป็นรูปแบบความเชื่ออันเนื่องด้วยบุคลาธิษฐาน เพื่อให้สิ่งที่มีอยู่เหนือธรรมชาติ มีจิตวิญญาณ มีพละนาภาพ มนุษย์จึงสร้างวิถีปฏิบัติบูชาในลักษณะต่าง ๆ เพื่อแสดงความกตัญญูรู้คุณ อย่างไรก็ตาม ด้วยค่านิยมทางวัตถุที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้นทำให้ความเชื่อดั้งเดิมเริ่มลดบทบาทลง ดังที่ ศิรินันต์ สุวรรณโมลี (2558, น. 124) กล่าวว่า ชาวเลรับวัฒนธรรมจากภายนอกเข้ามา ส่งผลต่อการยอมรับค่านิยมทางวัตถุมากขึ้น การศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ที่นำไปสู่ความเชื่อเกี่ยวกับ “โตะ” การประกอบพิธีกรรมเพื่อชำระอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวเลจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพื่อศึกษาค้นคว้าในเชิงลึก และเพื่อค้นหาคำตอบก่อนที่อัตลักษณ์ของชาวเลจะสูญหายไปด้วยวัฒนธรรมภายนอกที่เข้ามา

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาเรื่อง “โตะ” ของชาวเลฝั่งอันดามัน : อัตลักษณ์และการสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรมสู่บริบทการท่องเที่ยว ทั้งนี้ เพื่อศึกษาความเชื่อที่เกี่ยวกับ “โตะ” ของชาวเลที่สัมพันธ์กับเรื่องเล่า ตำนาน พิธีกรรม อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ความเป็นตัวตน การสำนึก และอารมณ์ร่วมซึ่งกลุ่มชาติพันธุ์ที่สร้างคุณค่าและน่าสนใจ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจชาวเลที่ความเป็นอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์กำลังเปลี่ยนแปลงและเสี่ยงต่อการสูญหายตามสภาพสังคม จึงส่งผลกระทบต่อสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจ ด้วยเพราะมุ่งเน้นและให้ค่าต่อสิ่งที่สร้างรายได้ทางเศรษฐกิจเป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังเป็นประโยชน์ต่อการจัดเก็บ การอนุรักษ์ตำนาน ความเชื่อ พิธีกรรมไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของชาวเล รวมถึงผู้สนใจที่จะศึกษาข้อมูลในอนาคต ตลอดจนเป็นประโยชน์ในบริบทของการท่องเที่ยวในพื้นที่กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามันอาศัยอยู่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน
2. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ และการดำรงชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน
3. เพื่อศึกษารูปแบบความเชื่อ พิธีกรรม และการสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรมเกี่ยวกับ “โตะ” ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน
4. เพื่อนำเสนอภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โตะ” ของชาวเลฝั่งอันดามันในบริบทการท่องเที่ยว

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เน้นการวิจัยภาคสนาม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ฝั่งอันดามัน 5 จังหวัด จำนวน 8 พื้นที่ ได้แก่ 1) ชาวเลอุรักลาไว้อยู่ พื้นที่เกาะสิเหร่ จังหวัดภูเก็ต เกาะจำ จังหวัดกระบี่ และเกาะหลีเป๊ะ จังหวัดสตูล 2) ชาวเลมอแกน พื้นที่ราไวย์ จังหวัดภูเก็ต หมู่เกาะสุรินทร์ จังหวัดพังงา เกาะพยาม จังหวัดระนอง และ 3) ชาวเลมอกลอน พื้นที่บ้านหินลูกเดียว และบ้านทับปลา จังหวัดพังงา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล เพื่อสร้างพื้นฐานความเข้าใจอดีตของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลในวิถีดั้งเดิมก่อนสมัยรัฐชาติกับวิถีที่เปลี่ยนไปหลังประเทศสยามสู่การปรับตัวจนสร้างถิ่นฐานอย่างถาวร การปรับตัวหลังเกิดภัยพิบัติสึนามิ การต่อสู้ทางสิทธิของตนเองเพื่อให้ได้มาซึ่งพื้นที่ทางวัฒนธรรม และพื้นที่ทางจิตวิญญาณ การศึกษาอัตลักษณ์และการดำรงชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลผ่านตำนาน ความเชื่อ พิธีกรรม และระบบความสัมพันธ์ทางสังคม การศึกษารูปแบบความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับ “โຕ๊ะ” ในฐานะบุคลาธิษฐาน โดยมุ่งวิเคราะห์การสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรม บทบาทของ “โຕ๊ะหมอ” ในฐานะผู้นำทางจิตวิญญาณ และกระบวนการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ระหว่างมนุษย์ วิญญาณบรรพบุรุษ และธรรมชาติ โดยสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลให้กลายเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม เป็นปรากฏการณ์ภูมิทัศน์วัฒนธรรม รวมถึงการสื่อสารประเพณี และพิธีกรรมในบริบทการท่องเที่ยว ผ่านการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน

ขอบเขตด้านเวลา

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลภาคสนามตั้งแต่เดือนเมษายน 2567 – พฤษภาคม 2568 ครอบคลุมช่วงเวลาของพิธีกรรมสำคัญตามฤดูกาล จำนวน 3 พิธีกรรม ได้แก่ 1) พิธีลอยเรือของชาวเลอุรักลาไว้อยู่ พื้นที่เกาะสิเหร่ จังหวัดภูเก็ต และเกาะหลีเป๊ะ จังหวัดสตูล ตรงกับขึ้น 13 - 15 ค่ำ เดือน 6 และเดือน 11 (ตามจันทรคติ) พื้นที่เกาะจำ จังหวัดกระบี่ ตรงกับแรม 3 ค่ำ หรือ 5 ค่ำ เดือน 6 (ตามจันทรคติ) 2) พิธีเห่เอนหล่อโองของชาวเลมอแกน พื้นที่หมู่เกาะสุรินทร์ จังหวัดพังงา ตรงกับขึ้น 15 ค่ำ - แรม 2 ค่ำ เดือน 5 (ตามจันทรคติ) ส่วนพื้นที่ราไวย์ จังหวัดภูเก็ต และเกาะพยาม จังหวัดระนอง ปัจจุบันไม่มีการประกอบพิธีกรรม และ 3) พิธีนอนหาดของชาวเลมอกลอน พื้นที่บ้านหินลูกเดียว จังหวัดพังงา ตรงกับขึ้น 13-15 ค่ำ เดือน 3 (ตามจันทรคติ)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้มีผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 40 คน ได้แก่ 1) ประชาชนชาวบ้าน เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล ผู้ประกอบพิธีกรรมที่มีความรู้เกี่ยวกับความเชื่อ พิธีกรรม การสืบทอด และการดำรงอยู่ของพิธีกรรม เกิด เติบโต และอาศัยในพื้นที่ที่ศึกษา และยังคงประกอบพิธีกรรมอย่างต่อเนื่องอย่างน้อย 5 ปี เลือกแบบเจาะจงพื้นที่ละ 2 คน รวม 16 คน 2) ผู้นำชุมชนที่มีความรู้เกี่ยวกับชุมชนนั้น ๆ พื้นที่ละ 2 คน รวม 16 คน และ 3) นักวิชาการด้านวัฒนธรรม มัคคุเทศก์ นักเล่าเรื่องชุมชน บุคลากรจากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับชาวเล หรือผู้ปฏิบัติงานด้านการท่องเที่ยว และนักท่องเที่ยว รวม 8 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ภาพถ่าย วิดีทัศน์ ควบคู่กับการเก็บข้อมูลเชิงลึกที่เน้นปฏิบัติการวิจัยสนามในพื้นที่ที่ศึกษา และพื้นที่นอกชุมชนตามบริบทของพิธีกรรมที่จัดขึ้น โดยเน้นการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งแบบเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม การสนทนาและประชุมกลุ่มย่อย ตลอดจนการบันทึกข้อมูลภาคสนามอย่างเป็นระบบ เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการประกอบการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลมาสังเคราะห์เนื้อหา โดยจัดระบบขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อจำแนกประเภทของข้อมูล การอธิบายการวิเคราะห์ความหมาย ปรากฏการณ์ที่พบ การแปลความหมายของปรากฏการณ์ การเรียบเรียงข้อมูล และสรุปข้อค้นพบด้วยวิธีการพรรณนา ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเชิงบูรณาการ เพื่อพรรณนาและวิเคราะห์ปรากฏการณ์สนาม ได้แก่ ทฤษฎีหน้าที่นิยม เพื่อทำความเข้าใจบทบาท หน้าที่ของความเชื่อและพิธีกรรมในฐานะกลไกทางสังคมที่ช่วยรักษาความสมดุล ความเป็นระเบียบ และความต่อเนื่องของชุมชนชาวเลฝั่งอันดามัน

แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ และการอ้างชาติพันธุ์ เพื่ออธิบายความเป็นมา โครงสร้างความสัมพันธ์ ความเป็นพลวัต และกระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน ทฤษฎีสัญวิทยา เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายผ่านสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะการประดิษฐ์สร้างสัญลักษณ์ในรูปแบบความเชื่อเชิงบุคลาธิษฐานที่เรียกว่า “โติ๊ะ” แนวคิดเรื่องพิธีกรรม เพื่อวิเคราะห์บทบาทของวัฒนธรรมวัตถุ การจัดวางสัญลักษณ์และการปฏิบัติทางพิธีกรรมที่ปรากฏในพิธีกรรมสำคัญของชาวเลฝั่งอันดามัน แนวคิดภูมิทัศน์วัฒนธรรม และพื้นที่เพื่อวิเคราะห์กระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตพื้นที่พิธีกรรม อันเป็นผลจากวิถีคิดความสัมพันธ์ทางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมที่หล่อหลอมให้พื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ และพื้นที่แสดงอัตลักษณ์ของชาวเลฝั่งอันดามัน ขณะเดียวกันได้นำแนวคิดภูมิปัญญาวัฒนธรรม มาใช้อธิบายองค์ความรู้ ประสบการณ์ และการปฏิบัติที่สืบทอดจากบรรพบุรุษ ซึ่งปรากฏผ่านพิธีกรรม ภาษา และวิถีชีวิต และทำหน้าที่เป็นฐานความรู้ในการอ้างอัตลักษณ์ของชาวเล และนำแนวคิดการสื่อสาร มาใช้ในการตีความ การถ่ายทอดความหมาย อัตลักษณ์ และความศรัทธาผ่านพิธีกรรม สัญลักษณ์ และพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ นอกจากนี้ยังตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation Technique) จากแหล่งข้อมูลบุคคลเป็นหลัก จากนั้นนำเสนอข้อมูล และผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัยในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยทบทวนแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับชาติพันธุ์ (Ethnicity) และการอ้างอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญในการทำความเข้าใจการดำรงอยู่ของกลุ่มชนในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม สุเทพ สุนทรเณสัช (2548) อธิบายว่า เงื่อนไขหรือภาวะการณ์ที่นำไปสู่การกำหนดอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ (Ethnicity Identification) เป็นแหล่งสำคัญของการกระทำทางสังคมที่ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มของผู้คนที่มีลักษณะร่วมกัน ทั้งในด้านความสัมพันธ์ทางเครือญาติ การสืบเชื้อสายจากบรรพบุรุษ และการมีวัฒนธรรมร่วมกัน เช่น ตำนาน นิทานปรัมปรา เรื่องเล่าเกี่ยวกับอดีต คติความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม ภาษา ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยหล่อหลอมให้เกิดความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ในทำนองเดียวกัน ศรีศักร วัลลิโภดม (2544) เสนอแนวคิดเรื่อง “สำนึกชาติพันธุ์” ซึ่งหมายถึงการตระหนักรู้ถึงความเป็นตัวตนของกลุ่มว่าเป็นใคร มาจากไหน และควรดำรงตนอย่างไรเพื่อให้กลุ่มสามารถคงอยู่ได้อย่างมั่นคงในสังคม การสร้างความเป็นหมู่หรือความเป็นกลุ่มดังกล่าวเกิดขึ้นภายใต้โครงสร้างทางสังคม (Social Structure) ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันทั้งในระดับเครือญาติและวัฒนธรรม เมื่อกลุ่มชนมีความสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกันย่อมก่อให้เกิดสำนึกชาติพันธุ์ และนำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มผ่านการผูกเรียงเรื่องราวและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม เช่น การนำประเพณี พิธีกรรม แนวปฏิบัติที่เกิดขึ้นในอดีตมาปฏิบัติซ้ำในสังคม แนวคิดนี้สอดคล้องกับฉวีวรรณ ประจวบเหมาะ (2547) ที่กล่าวว่า การสำนึกว่าตัวเราเป็นใครเป็นฐานในการจำแนกกลุ่มชาติพันธุ์ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม ความสัมพันธ์นี้เป็นความสัมพันธ์ที่ดีเมื่อเรารู้ว่าตัวเราเป็นใคร และเป็นสิ่งที่เกี่ยวกับจิตสำนึกและความคิดทางชาติพันธุ์ ดังเช่นชาวเลกลุ่มอูรักลาโว้ย มอแกน และมอแกลน ตระหนักถึงรากเหง้าความเป็นตัวตนและคุณค่าทางชาติพันธุ์ เสมือนเป็นเกราะป้องกันให้พวกเขากล้าเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจจากภายนอก ด้วยการสร้างจิตสำนึก การรักษาอัตลักษณ์ความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม และการเลือกดำรงอยู่ในแบบที่ไม่ให้ถูกกลืนไปกับกระแสสังคมที่ล้นไหลตลอดเวลา

กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลพยายามรักษาอัตลักษณ์ และวิถีชีวิตความเป็นดั้งเดิมให้ดำรงอยู่ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ และยังคงยึดถือโลกทัศน์ ระบบความเชื่อ พิธีกรรมที่สืบทอดจากบรรพชน ซึ่งสะท้อนผ่านวิถีชีวิต การทำมาหากิน และความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตน การสร้างความสัมพันธ์ในการรวมตัวของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลทำให้รู้ว่าเขาเป็นใคร โดยมีการสร้างปรากฏการณ์ผ่านความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรมเพื่อบอกตัวตน และอัตลักษณ์ทางสังคมอย่างมีนัย Brian Morris (2006, อ้างถึงใน นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, 2560, น. 176-179) จำแนกกระบวนการทัศนคติความเชื่อ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ อำนาจเหนือธรรมชาติ และไสยศาสตร์ โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีของนักวิชาการท่านอื่น ๆ แบ่งได้เป็น 6 ประเภท ได้แก่ 1) กระบวนทัศน์หน้าที่นิยม แนวคิดนี้ปรากฏในผลงาน Taboo: The Frazer Lecture ซึ่ง Radcliffe-Brown นำเสนอในปี ค.ศ. 1939 (Radcliffe-Brown, 2014) ว่า ความเชื่อทาง

ศาสนา ศิลปะ และข้อห้ามทางพิธีกรรมเป็นส่วนหนึ่งของระบบกฎเกณฑ์ทางสังคมที่ทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคม และช่วยรักษาความเป็นระเบียบของโครงสร้างสังคม การละเมิดข้อห้ามจะถูกมองว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงสถานะทางพิธีกรรมของบุคคล ซึ่งอาจนำไปสู่ความโชคร้ายหรืออันตราย จึงจำเป็นต้องมีพิธีกรรมเพื่อฟื้นฟูสถานะดังกล่าว 2) กระบวนทัศน์จิตวิเคราะห์ La Barre (1970) อธิบายถึงพฤติกรรมเชิงศาสนา และความเชื่อที่สะท้อนพฤติกรรมของมนุษย์ การจินตนาการถึงอำนาจเหนือธรรมชาติ ความปรารถนาที่จะสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยอาศัยเวทมนต์คาถา การเซ่นไหว้ เพื่อขอความช่วยเหลือให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ปกป้องคุ้มครอง ซึ่งความกลัวต่ออำนาจเหนือธรรมชาติ ทำให้มนุษย์สะท้อนผ่านการประกอบพิธีกรรมที่เป็นเครื่องมือสื่อสารกับดวงวิญญาณของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ 3) กระบวนทัศน์โครงสร้างนิยม Spiro (1966) อธิบายว่า ความเชื่อทางศาสนา เป็นระบบความคิดเกี่ยวกับอำนาจเหนือธรรมชาติที่มนุษย์ใช้ในการอธิบายโลกและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ 4) กระบวนทัศน์สัญลักษณ์นิยม Turner (1967) อธิบายว่า พิธีกรรมเป็นระบบของสัญลักษณ์ที่สะท้อนความเชื่อและค่านิยมของสังคม โดยสัญลักษณ์เหล่านี้ปรากฏผ่านวัตถุ สิ่งของ และการกระทำในพิธีกรรม ซึ่งทำหน้าที่สื่อความหมายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และโครงสร้างทางสังคม 5) กระบวนทัศน์นิเวศวัฒนธรรม สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ มีผลต่อการสร้างความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นวิธีการแสดงความเชื่อที่สอดคล้องกับวิถีชีวิต และ 6) กระบวนทัศน์อำนาจ/ความรู้ ความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์คือความรู้ที่มนุษย์ใช้อธิบายชีวิต และสังคม

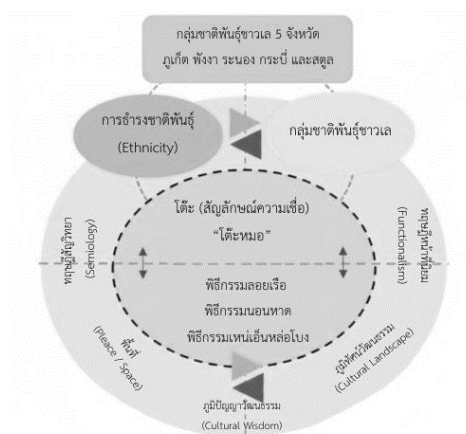
กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลมีการจำแนกกลุ่มชาติพันธุ์ การสร้างความสัมพันธ์ และความเชื่อทางสัญลักษณ์ เป็นลักษณะของ “บุคลาธิษฐาน” ที่เรียกว่า “ไต่ะ” ซึ่งปฏิบัติการผ่านพิธีกรรม ประเพณี วิถีชีวิต ภาษา รวมถึงวรรณกรรมท้องถิ่นที่บ่งบอกความเป็นอัตลักษณ์ทางสังคม และวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือหรือกลไกต่อรองเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายและผลประโยชน์ ดังนั้นพิธีกรรมสำคัญของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลทั้ง 3 กลุ่ม จึงเป็นปรากฏการณ์ที่มีความหมายต่อภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เลื่อนไหลอยู่ตลอดเวลาในพื้นที่บริเวณชายฝั่งทะเลอันดามัน Michel Foucault (1984, อ้างถึงในไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2554, น. 183-184) ชี้ให้เห็นว่า สภาพดั้งเดิมตามธรรมชาติ และชุมชนแบบดั้งเดิมต่างมีฐานะเป็นพื้นที่ที่ได้รับการชู และเน้นย้ำมาโดยตลอด พื้นที่ทั้ง 2 แบบเป็นเพียงผลผลิตของเทคนิควิทยาการของการสร้างพื้นที่ ในขณะที่ Sibley (1988) กล่าวถึงการทำให้พื้นที่ให้บริสุทธิ์น่ายกย่องบูชา (The Purification of Space) มากกว่าการทำให้เป็นพื้นที่ธรรมชาติ

พื้นที่ชายฝั่งทะเลอันดามันมีระบบนิเวศธรรมชาติที่กลุ่มชนต่างจับจองเพื่อผลิตพื้นที่ที่มีความหมายทางสังคม ในมิติวิธีการดำรงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ มนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ และมนุษย์กับมนุษย์ผ่านปรากฏการณ์ การประกอบพิธีกรรม เพื่อสื่อสัญลักษณ์ Ferdinand de Saussure (1857-1912) อธิบายองค์ประกอบของสัญลักษณ์ว่า ประกอบด้วย ตัวหมาย (Signifier) แทนเสียง/ภาพ และสิ่งที่ถูกหมาย (Signified) แทนความคิด (Concept) หรือความคิดรูปสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อ “สัญลักษณ์” และ “รูปสัญลักษณ์” (ธีรยุทธ บุญมี, 2551, น. 162) ในพิธีกรรมจึงมี “บุคลาธิษฐาน” ที่เรียกว่า “ไต่ะ” หรือ “ดาไต่ะ” ซึ่งเป็นวิญญาณบรรพบุรุษที่ชาวเลสื่อสารผ่านรูปลักษณะของมนุษย์ สัตว์ พืช และสิ่งไม่มีชีวิต เป็นความเชื่อทางอุดมคติ ที่เป็นนามธรรมเพื่อสื่อความหมายของสัญลักษณ์ ด้วยการใส่รหัสความหมายในฐานะของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ผ่านผู้ประกอบพิธีกรรมที่เรียกว่า “ไต่ะหมอ” ทำหน้าที่เป็น “ตัวกลาง” เชื่อมโยงระหว่างดวงวิญญาณบรรพบุรุษกับมนุษย์ เพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสารกับเทวโลกในโลกสามัญ ดังนั้น ปรากฏการณ์พิธีกรรมของชาวเลเกิดจากการก่อตัวทางโครงสร้างทางสังคม และอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่ฝั่งทะเลอันดามันที่กลายเป็นฉาก/เวที ในการสร้างความหมายผ่านการนำเสนอภาพแทนกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล

จากการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล พบว่า กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลต่างมีอัตลักษณ์เป็นของตนเอง โดยมีรายละเอียดด้านชาติพันธุ์ ภาษา วัฒนธรรม การตั้งถิ่นฐานที่แตกต่างกัน เช่น การแบ่งกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลในประเทศไทยเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) อูรักลาไวก์ 2) มอแกน และ 3) มอแกน (Hogan, 1972; นฤมล อรุณทัย (ทิญชีระนันท์), 2546; นฤมล ชุนวิช่วย และมานะ ชุนวิช่วย, 2553) ในขณะที่ อาภรณ์ อุกฤษณ์ (2532) แบ่งชาวเลเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ อูรักลาไวก์ และมอแกน งานวิจัยบางเรื่องมุ่งศึกษาวัฒนธรรมเฉพาะเรื่อง บางเรื่องศึกษาปัจจัยพื้นฐานของการดำรงชีวิต ส่วนงานวิจัยอีกกลุ่มให้ความสำคัญกับ “พลวัต” ของชาวเลภายใต้แรง

กระทบจากความทันสมัย อำนาจรัฐ เศรษฐกิจ การท่องเที่ยว ส่งผลให้ระบบยังชีพเปลี่ยนเป็นการผลิตเพื่อการค้า ผู้นำทางพิธีกรรมมีบทบาทลดลง ภาษาและพิธีกรรมเสี่ยงต่อการสูญหาย แต่อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ยังดำรงอยู่ผ่านความเชื่อ ประเพณี พิธีกรรม สายสัมพันธ์ทางเครือญาติ และยังมีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นกระบวนการธำรงชาติพันธุ์ผ่านการปฏิสัมพันธ์ การแต่งงานข้ามกลุ่ม การสำนักร่วมทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ภาพรวมของวิจัยดังกล่าวจึงสะท้อน “การดำรงอยู่ควบคู่กับการเปลี่ยนแปลง” ของวิถีชีวิตกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาต่าง ๆ ซึ่งเป็นฐานข้อมูลสำคัญในการนำไปสู่การวิเคราะห์ว่า ความเชื่อเรื่อง “โตะ” และพื้นที่พิธีกรรมทำหน้าที่เป็นกลไกทางวัฒนธรรมในการจัดระเบียบความสัมพันธ์ การสื่อสารความหมาย และการธำรงอัตลักษณ์ของชาวเล ภายใต้บริบทชายฝั่งอันดามันที่เปลี่ยนแปลงไป (จรัส ธีระสมัน, 2534; เยาวนิตย์ ศรีละมูล, 2541; เยาวลักษณ์ ศรีสุกใส, 2545; อภรณ์ อุกฤษณ์, 2554; จารุวัฒน์ นวลโย และคณะ, 2564)

การศึกษาค้นคว้ากำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยโดยใช้แนวคิดและทฤษฎีเชิงบูรณาการ เพื่อพรรณนาและวิเคราะห์ปรากฏการณ์สนาม โดยมี “โตะ” และ “โตะหมอ” เป็นแกนกลางของระบบความเชื่อที่เชื่อมโยงพิธีกรรมสำคัญในชุมชน กรอบแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ และการธำรงชาติพันธุ์ในบริบทของพื้นที่ ภูมิทัศน์ วัฒนธรรม ภูมิปัญญาวัฒนธรรม การวิเคราะห์โดยอาศัยทฤษฎีหน้าที่นิยม สัตว์วิทยา เป็นต้น เพื่ออธิบายบทบาท และความหมายของพิธีกรรมในฐานะกลไกทางวัฒนธรรมที่ธำรงอัตลักษณ์ของชาวเล สรุปได้ดังภาพจากกรอบแนวคิดต่อไปนี้



ภาพที่ 1: กรอบแนวคิดของการวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

ผลการวิจัย

1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน

1.1 ความเป็นมาของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลในคาบสมุทรมลายู และยุคแรกเริ่มตั้งถิ่นฐาน

ดินแดนคาบสมุทรมลายูเป็นศูนย์กลางเส้นทางเดินเรือตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 3-17 เชื่อมโยงอินเดีย เปอร์เซีย อาหรับ จีน และชาติอื่น ๆ ที่แวะพักหาเสบียง และหลบหลุมมรสุม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนการค้า วัฒนธรรม และเผยแผ่ศาสนาอิสลามจากสุมาตราสู่ภาคใต้ของไทย ช่วงปลายอยุธยาถึงต้นรัตนโกสินทร์ ชาติตะวันตกเข้ามาตั้งสถานการค้า และผูกขาดแร่ดีบุก ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมในภาคใต้ ขณะเดียวกันกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลมีบทบาทในฐานะกองกำลังทางทะเลในยุคแรก และแรงงานจัดหาอาหาร ก่อนถูกลดคุณค่าในยุคการค้าอาณานิคม ชาวเลจึงกลายเป็น “ยิปซีทะเล” ที่เร่ร่อนตามเกาะต่าง ๆ และค่อย ๆ ผสมผสานเข้าสู่สังคมไทยที่เรียกว่า “ชาวไทยใหม่” เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกัน

1.2 การแบ่งกลุ่ม และการกระจายกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลชายฝั่งทะเลอันดามัน

กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลที่อาศัยตามแนวชายฝั่งทะเลอันดามันของประเทศไทย ประกอบด้วย 3 กลุ่ม ได้แก่ อูรักลาโว้ย มอแกน และมอแกลน พวกเขาถูกจัดเป็นกลุ่มคนชายขอบที่เรียกว่า “ชาวเล” โดยอ้างความเป็นชาติพันธุ์ และการนิยามตัวตนของแต่ละกลุ่มอย่างเด่นชัดเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์กับชนกลุ่มอื่น ทำให้เห็นความแตกต่างทางอัตลักษณ์ที่เป็นเส้นแบ่งระหว่าง “พวกเรา” กับ “พวกเขา” การเรียกชื่อตามชนเผ่า และปรากฏการณ์ของกลุ่มคนที่กำหนดพฤติกรรม วิธีคิด กระบวนการสร้างวิถีชีวิตที่ออกแบบอัตลักษณ์ความเป็นตัวตน ทั้งลักษณะการตั้งถิ่นฐาน ภาษา สังคม วัฒนธรรม และพิธีกรรม โดยกระจายตัวอาศัยอยู่ในพื้นที่ฝั่งทะเลอันดามัน 5 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดภูเก็ต พังงา ระนอง กระบี่ และสตูล

1.3 พื้นที่ตั้งถิ่นฐาน พื้นที่ทางสังคม และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลในการเป็นพลเมืองชาติไทย

การตั้งถิ่นฐานของชาวเลฝั่งอันดามันเริ่มจากการร่อนเร่ลงเรือตามฤดูกาล การตั้งถิ่นฐานที่มีการอพยพย้ายถิ่นด้วยความจำเป็นในการแสวงหาที่พัก และแหล่งทำกินที่มั่นคง พื้นที่ที่อาศัยอยู่เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติเกิดโรคระบาด ไม่เหมาะต่อการตั้งถิ่นฐาน จึงต้องปรับตัวให้เข้ากับธรรมชาติ และอยู่ภายใต้ปัจจัยสิ่งแวดล้อมทางสังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ นโยบายของรัฐ การช่วยเหลือจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน การรับอิทธิพลวัฒนธรรมของบุคคลภายนอก และคนท้องถิ่น การแต่งงานกับคนต่างถิ่น สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการปรับตัว และการเปลี่ยนแปลงที่สัมพันธ์ต่อแนวทางการตั้งถิ่นฐาน รวมถึงวิถีชีวิตของชาวเล การแสดงความเป็นตัวตนเพื่อบอกว่าเรากลุ่มชาติพันธุ์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่ม เช่น การใช้ภาษาที่แตกต่างกัน ส่วนวิถีการทำมาหากินแม้จะคล้ายกันด้วยความสัมพันธ์กับทะเล แต่ชาวเลอูรักลาโว้ยมีวิถีทำกินที่เกี่ยวข้องกับ “บาชัด” เป็นที่พักชั่วคราว และเคลื่อนย้ายไปตามแหล่งที่ทำกิน อย่างไรก็ตาม อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมดังกล่าวมีการปรับเปลี่ยนตามทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ทั้งในแง่ของการเผยแพร่วัฒนธรรมดั้งเดิมไปยังชุมชนใหม่ การรับวัฒนธรรมจากภายนอก เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้สะท้อนถึงกระบวนการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นตลอดเวลา และหากแบ่งพัฒนาการที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล สามารถแบ่งเป็นช่วงเวลาต่าง ๆ ได้ เช่น ยุคที่ชาวเลตั้งถิ่นฐานไม่เป็นหลักแหล่งที่แน่นอน ยุคอุตสาหกรรมเหมืองแร่ ยุคของการส่งเสริมเศรษฐกิจด้านการท่องเที่ยว ยุคหลังภัยพิบัติสึนามิ ยุคการรุกคืบของธุรกิจการท่องเที่ยว ยุคของการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา และยุคปัจจุบัน คือการท่องเที่ยวฟื้นตัว มีการผลักดันให้พื้นที่ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลเป็นส่วนหนึ่งของทรัพยากรการท่องเที่ยว รวมทั้งให้พวกเขาเข้ามามีบทบาทด้านการท่องเที่ยวมากขึ้น

1.4 นิเวศวิทยาวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลกับการเปลี่ยนแปลงหลังเหตุการณ์ภัยพิบัติสึนามิ และสถานการณ์โควิด 19

พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเลมีความซับซ้อน และเปลี่ยนแปลงตามเวลา สัมพันธ์กับแนวคิด Production of Space ของ Lefebvre (1991) ที่ได้แบ่งพื้นที่ออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ พื้นที่กายภาพ “เกาะ” เป็นแหล่งทำกิน ที่อยู่อาศัย พื้นที่สังคม เป็นพื้นที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน รวมถึงพิธีกรรมที่สร้างสำนึกร่วมของผู้คน และพื้นที่จินตนาการ เป็นพื้นที่พิธีกรรมที่ส่งผลต่อจิตใจ รวมถึงความเชื่อทางจิตวิญญาณ

นิเวศวิทยาวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลกับการเปลี่ยนแปลงหลังเหตุการณ์ภัยพิบัติสึนามิ และสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา เป็นกระบวนการวิวัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมที่กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลต้องปรับตัวจากสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น เป็นปรากฏการณ์ที่ไม่อาจควบคุมได้ ปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลเป็นที่รู้จักมากขึ้น และนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงในมิติต่าง ๆ เช่น สภาพความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพ การเข้ามาของบุคคลภายนอก ชาวเลจึงต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้คนที่หลากหลาย

2. อัตลักษณ์ และการอ้างชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน

2.1 คติชนสร้างสรรค์จากตำนานกับการสร้างอัตลักษณ์ และการอ้างชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน

ชาวเลใช้เรื่องเล่า ตำนาน และนิทานปรัมปรา เป็นฐานการสร้างอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ผ่านสัญลักษณ์ “โต๊ะ” สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางจิตวิญญาณ ซึ่งมีชื่อเรียกแตกต่างกันไป เช่น โต๊ะ พอตตา ตายาย ชาวเลอูรักลาโว้ยมีตำนาน

“โตะฮีรี” ผู้บุกเบิกเกาะหลีเป๊ะ “โตะบุหรัง” ผู้คุ้มครองอันตรายจากลมพายุ “โตะอาดัม” “โตะลิตีฮาวา” ผู้เชื่อมโยงรากเหง้ากับความเชื่อของศาสนาอิสลาม และคริสต์ “โตะตามี โตะปิราห์” วิทยุญาณสื่อที่ปกป้องลูกหลาน ในขณะที่ชาวเลมอแกนมีนิทาน “กะเอ็ด” “กามัน” สะท้อนวิถีเร่ร่อน การอพยพ และนิทานที่เชื่อมโยงกับสัตว์ในทะเล ส่วนชาวเลมอกลันมีตำนาน “พ่อตาสามพัน” วีรบุรุษที่พาผู้คนอพยพไปตั้งถิ่นฐานได้อย่างปลอดภัย “พ่อตาหลวงจักร” วิทยุญาณที่คุ้มครองชุมชน ตำนานและเรื่องเล่าสะท้อนการผสมผสานความเชื่อของศาสนาพุทธ อิสลาม คริสต์ และความเชื่อดั้งเดิม ทำให้ “โตะ” กลายเป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ที่มีพลังในการสร้างสำนึกความเป็นชาติพันธุ์ร่วมกัน คติชนที่ถ่ายทอดในรูปแบบวรรณกรรมมุขปาฐะจึงเป็นทั้งเรื่องเล่า และกลไกทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างและต่อยอดอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดสัญวิทยาในการอธิบายความหมายของ “โตะ” ในฐานะปรากฏการณ์ทางสัญลักษณ์ โดยรูปแบบที่ปรากฏผ่านรูปลักษณะของมนุษย์ สัตว์ พืช และสิ่งไม่มีชีวิต ซึ่งทำหน้าที่เป็น signifier ที่ถูกประจุความหมายให้กลายเป็น signified ในฐานะเทพทางจิตวิทยุญาณอันศักดิ์สิทธิ์ ความหมายดังกล่าวเป็นความเชื่อเชิงอุดมคติที่มีลักษณะเป็นนามธรรม และมีความทับซ้อนทางสัญลักษณ์ของอำนาจเหนือธรรมชาติ หลายมิติ ชาวเลเชื่อว่าดวงวิทยุญาณ ฝี่ วิทยุญาณบรรพบุรุษสิงสถิตอยู่ใน “โตะ” และสามารถปฏิบัติการผ่านผู้ประกอบพิธีกรรมที่เรียกว่า “โตะหมอ” ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างโลกวิทยุญาณกับโลกสามัญ พื้นที่ศาลของโตะจึงเป็นสัญลักษณ์ทางวัตถุที่มีความสำคัญต่อจิตวิทยุญาณของชาวเล ทั้งในฐานะพื้นที่ประกอบพิธีกรรม พื้นที่สื่อสารกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ และพื้นที่รวมพลังของสมาชิกในชุมชน รวมถึงเครื่องเซ่นไหว้ที่มีบทบาทในการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันไป คติชนสร้างสรรค์จากตำนานจึงทำหน้าที่อธิบายความเชื่อ และเป็นกลไกสำคัญของการธำรงชาติพันธุ์ ด้วยการทำให้ชาวเลมีชุดความหมายร่วมเกี่ยวกับรากเหง้า บรรพบุรุษ และอำนาจศักดิ์สิทธิ์ที่ยึดโยงสมาชิกในกลุ่มไว้ด้วยกัน การยึดถือ “โตะ” ในฐานะสัญลักษณ์ร่วมของกลุ่มจึงสร้างการรับรู้ความเป็นพวกเดียวกัน และต่อยอดอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ชาวเลอย่างต่อเนื่อง

2.2 การสืบทอดอัตลักษณ์ และการธำรงชาติพันธุ์ผ่านพิธีกรรมรอบปีของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่ง

อันดามัน

คติชนมีบทบาทในการอธิบายอัตลักษณ์ของกลุ่มชน ทั้งในมิติของวัฒนธรรม ความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบูชาอำนาจเหนือธรรมชาติ รวมถึงพิธีกรรมในรอบปี ซึ่งทฤษฎีหน้าที่นิยมมองว่าวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญของสังคม โดยประเพณี และพิธีกรรมทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ ทั้งในด้านจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม พิธีกรรมจึงเป็นพื้นที่ของเรื่องราวร่วมของกลุ่มชน และเป็นกระบวนการรวมพลังของคนในสังคม การประกอบพิธีกรรมแต่ละครั้งส่งผลให้สมาชิกรู้สึกถึงความมั่นคง อบอุ่น และรับรู้ถึงความเป็นพวกเดียวกัน (ศิริพร ณ กลาง, 2552, น. 364-365) การสืบทอดอัตลักษณ์ และการธำรงชาติพันธุ์ของชาวเลปรากฏผ่านพิธีกรรมรอบปีที่สำคัญ ได้แก่ พิธีลอยเรือของชาวเลอุรักลาโว้ย ตรงกับแรม 13-15 ค่ำ เดือน 6 และเดือน 11 (ตามจันทรคติ) พิธีฉลองเสาวิทยุญาณบรรพบุรุษ (เหนเอ็นหล่อโบง) ของชาวเลมอแกน ตรงกับขึ้น 15 ค่ำ – แรม 2 ค่ำ เดือน 5 (ตามจันทรคติ) และพิธีนอนหาดของชาวเลมอกลัน ตรงกับขึ้น 13-15 ค่ำ เดือน 3 (ตามจันทรคติ) พิธีกรรมเหล่านี้เป็นพื้นที่ทางสังคม และวัฒนธรรมที่ทำหน้าที่ผลิตซ้ำอัตลักษณ์ชาติพันธุ์อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ กระบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นจากปัจจัยสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) อิทธิพลจากความเชื่อของบรรพบุรุษ ซึ่งเป็นแหล่งพลังอำนาจทางจิตวิทยุญาณที่มีบทบาทในการปกป้องชุมชน สร้างความสมดุลในธรรมชาติ และถ่ายทอดวิถีชีวิตจากรุ่นสู่รุ่น 2) การรวมกลุ่มชาติพันธุ์ของสมาชิกในชุมชน พิธีกรรมรอบปีเป็นพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้ชาวเลมารวมตัวกันทั้งในระดับเครือญาติ และเครือข่ายที่กว้างขึ้น 3) การปลุกฝัง และถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วมในพิธีกรรม เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบปากต่อปาก และจากประสบการณ์ตรงผ่านการมีส่วนร่วมในพิธีกรรม โดยมี “โตะหมอ” เป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ความเชื่อ และบทบาททางพิธีกรรม 4) การสร้างเครือข่ายของกลุ่มชาติพันธุ์ พิธีกรรมสำคัญทำให้เครือญาติ และเครือข่ายภายนอก เข้ามามีส่วนร่วม เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การเคลื่อนไหวเพื่อปกป้องสิทธิ และวัฒนธรรมชุมชน และ 5) การสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ในอำนาจเชิงสัญลักษณ์ เป็นการสร้างตัวตนจากความเป็น “ชายขอบ” สู่การกำหนด “ศูนย์กลาง” ทางวัฒนธรรมของตนเอง โดยยึดโยงชีวิตกับอำนาจเหนือธรรมชาติ และการเคารพบรรพ

บุรุษ ด้วยเหตุนี้พิธีกรรมรอบปีจึงทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญของการธำรงชาติพันธุ์ของชาวเล โดยเปิดพื้นที่ให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ ความเชื่อ และบทบาททางสังคมจากรุ่นสู่รุ่น ผ่านการมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน และเครือญาติ

2.3 การปรับตัว และการธำรงชาติพันธุ์ภายใต้การเปลี่ยนแปลงของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน

อัตลักษณ์ของชาวเลมีลักษณะลิ้นไหล และปรับตัวไปตามเงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่าง “ศูนย์กลาง” และ “ชายขอบ” ซึ่งเป็นกระบวนการที่เต็มไปด้วยการทำทลาย ต่อรอง และผลิตซ้ำอัตลักษณ์อยู่เสมอ ด้วยอิทธิพลของปัจจัยต่าง ๆ เช่น การพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว นโยบายของรัฐ การปฏิสัมพันธ์กับสังคมภายนอก การถูกมองว่าเป็นคนชายขอบที่ล้าหลัง และการด้อยค่าในเชิงวาทกรรมทางสังคม ภายใต้บริบทดังกล่าว พวกเขาพยายามตอบโต้ และต่อรองเชิงวัฒนธรรมด้วยการชูอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งการยึดถือขนบประเพณีเดิม และการสร้างประเพณีใหม่ เพื่อสร้างพื้นที่ทางสังคมในการนิยามตัวตน และยืนยันความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ทั้งนี้ ความเชื่อเรื่อง “โตะ” ยังคงเป็นแกนกลางของพิธีกรรม และจิตวิญญาณ นับตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันชาวเลมีการสร้างระบบบริหารจัดการในตัวเอง เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมในแต่ละยุคสมัย เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรม ความเชื่อ และพิธีกรรมบางส่วนจึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ เพื่อให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมร่วมสมัยได้ ดังจะเห็นว่าภายหลังเหตุการณ์สึนามิ และการขยายตัวของอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ชาวเลจำนวนมากต้องปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจสมัยใหม่ เช่น ทำงานด้านท่องเที่ยว ค่าขาย ช่างซ่อมเรือ ขณะเดียวกันก็มีการดัดแปลงพิธีกรรมให้สอดคล้องกับบริบทใหม่ และใช้วัฒนธรรมเป็นทุนทางสังคมและเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตาม การปรับตัวดังกล่าวมิได้ทำให้เกิดการสูญเสียอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ แต่เป็นรูปแบบของการธำรงชาติพันธุ์ในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยชาวเลเลือกปรับเปลี่ยนองค์ประกอบบางส่วนของพิธีกรรม และการปฏิบัติทางวัฒนธรรมให้สอดคล้องกับเศรษฐกิจ การท่องเที่ยว และนโยบายของรัฐ ขณะเดียวกันยังคงรักษาแกนกลางของความเชื่อเรื่อง “โตะ” และการเคารพบรรพบุรุษไว้เป็นศูนย์กลางทางจิตวิญญาณ กระบวนการดังกล่าวสะท้อนถึงพลังของชาวเลในการดำรงความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง

3. รูปแบบความเชื่อ พิธีกรรม และการสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรมเกี่ยวกับ “โตะ” ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน

3.1 พิธีกรรม และการสร้างความหมายในจินตชุมชนแห่งการสรรค์สร้างอัตลักษณ์ความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์

พิธีกรรมของชาวเลทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ในการเน้นย้ำอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ ทั้งในมิติของการสร้างความรู้สึกร่วมเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน การยืนยันตัวตนทางวัฒนธรรม และการแสดงออกเชิงอำนาจต่อสังคมภายนอก พิธีกรรมจึงเป็นพื้นที่ทางสังคมที่ชาวเลใช้เรียกร้องเพื่อให้เกิดการยอมรับ การแสดงสิทธิในการดำรงอยู่ และการสร้างความหมายร่วมในฐานะกลุ่มชาติพันธุ์เฉพาะ โดยมีพิธีกรรมสำคัญ ได้แก่ พิธีลอยเรือของชาวเลอุรักลาโว้ย จัดขึ้นปีละ 2 ครั้ง เพื่อบูชาทะเล วิญญาณบรรพบุรุษ สะเดาะเคราะห์ ปิดเป่าสิ่งชั่วร้าย และเป็นโอกาสในการรวมญาติ แม้รายละเอียดพิธีกรรมในแต่ละพื้นที่จะมีความแตกต่างกัน แต่ยังคงยึดหลักการลอยเรือเพื่อปล่อยความทุกข์ออกไป ในขณะที่ชาวเลมอแกน ประกอบพิธีเห่เอนหล่อโบง เป็นพิธีฉลองเสาวิญญาณบรรพบุรุษ สะเดาะเคราะห์ และลอยเรือเช่นเดียวกัน สะท้อนความเชื่อเรื่องวิญญาณ ผี อำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติ มีการแกะสลักเสาหล่อโบงเป็นสัญลักษณ์ของบรรพบุรุษ หลายพื้นที่พิธีกรรมนี้สูญหายไป เพราะขาด “โตะหมอ” แต่ชาวเลเกาะสุรินทร์ยังคงรักษาพิธีนี้ไว้ได้ ส่วนชาวเลมอแกน มีพิธีนอหนาด เป็นพิธีแก้บน สะเดาะเคราะห์ เชื่อมโยงคนใน และคนนอกชุมชน นอกจากนี้ยังมีพิธีบูชาบรรพบุรุษ และทะเลคล้ายกับชาวเลกลุ่มอื่น รวมทั้งการแสดงความกตัญญูต่อ “พ่อตาหินลูกเดียว” โดยใช้พิธีกรรม เป็นพื้นที่พบปะ และสังสรรค์ของสมาชิกในชุมชน

ความหมายและหน้าที่ของพิธีกรรม คือ การบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์และธรรมชาติ การแสดงความเคารพต่ออำนาจเหนือธรรมชาติที่เชื่อว่าบันดาลความอุดมสมบูรณ์ ความปลอดภัย และแสดงออกถึงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษที่ปกป้องคุ้มครองลูกหลาน การใช้พิธีกรรมเป็นที่พึ่งทางใจ แม้บางโอกาสสมาชิกไม่สามารถเข้าร่วมพิธีหรือพบปะกันได้ทั้งหมด แต่พิธีกรรมยังคงทำหน้าที่สร้างความรู้สึกร่วมเป็นเครือญาติ และความภาคภูมิใจในรากเหง้าร่วมกัน ในมิตินี้พิธีกรรมจึงเป็นส่วนหนึ่งของจินตชุมชนแห่งการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล โดยมีผู้ประกอบพิธีกรรม “โตะหมอ”

ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างวิญญาณบรรพบุรุษ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า “โຕະ” และสมาชิกผู้เข้าร่วมพิธีกรรม กระบวนการสื่อสารดังกล่าวเกิดขึ้นผ่านช่องทางของการประกอบพิธี เวลา และสถานที่ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการผลิตซ้ำความหมาย และอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ พิธีกรรมในจินตชุมชนแห่งนี้จึงเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงความเชื่อดั้งเดิม วิถีชีวิต และความสัมพันธ์กับธรรมชาติ เข้ากับความพยายามในการสร้าง และธำรงอัตลักษณ์ร่วมของชาวเลในฐานะกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวภายใต้สังคมร่วมสมัย

3.2 รูปแบบความเชื่อ และบทบาทโຕະหมอของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลในชายฝั่งอันดามัน

ความเชื่อเกี่ยวกับ “โຕະ” ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลเป็นระบบความเชื่อเชิงพิธีกรรมที่มีโครงสร้างและรูปแบบที่ชัดเจน ประกอบด้วย ผู้ประกอบพิธี ขั้นตอนของพิธีกรรม การสื่อสารกับวิญญาณผ่านการเข้าทรง และพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ โดยมี “โຕะหมอ” ทำหน้าที่เป็นแกนกลางของระบบความเชื่อในฐานะผู้นำทางจิตวิญญาณ และผู้เชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ โลกวิญญาณ และบรรพบุรุษ

“โຕะหมอ” ผู้นำทางจิตวิญญาณของชาวเลเป็นผู้ที่ได้รับคัดเลือก หรือสืบทอดทางสายเลือดให้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางระหว่างมนุษย์กับโลกวิญญาณ โดยเฉพาะวิญญาณบรรพบุรุษ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นผู้ประกอบพิธีสำคัญ เช่น พิธีลอยเรือ เหน่เอ็นหล่อโบง นอนหาด แก่บ่น ไหว้ครู ดูแลทุกข์สุขของชุมชน ไกล่เกลี่ยความขัดแย้ง รักษาผู้ป่วยด้วยสมุนไพรพื้นบ้าน น้ำมัน และ การเข้าทรง ซึ่งการเป็นร่างทรงของโຕะหมอเป็นการสื่อสารกับวิญญาณบรรพบุรุษผ่านการประทับทรง เสียบบทสด เสียบกลอง และการรับของเซ่นไหว้ นอกจากแสดงถึงความสามารถเหนือธรรมชาติแล้วยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ และสังคมที่มีระบบและแบบแผน ดังที่ Pierini (2016) กล่าวถึงการเป็นร่างทรงว่า เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างและระบบที่ชัดเจน เป็นการสะท้อนถึงวิธีที่บุคคลสร้างความหมายให้แก่ตัวเอง และโลกที่พวกเขาคายอยู่ โดยเฉพาะในบริบทของชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม และความเชื่อ การเป็นร่างทรงที่ Pierini ศึกษาใน Vale do Amanhecer จึงเป็นมากกว่าการประกอบพิธีกรรม แต่เป็นการเดินทางของการเปลี่ยนแปลงตัวตนที่ผูกโยงกับการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ และสังคม กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารกับวิญญาณ แต่ยังเกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนใหม่ในฐานะส่วนหนึ่งของชุมชนที่มีบทบาทสำคัญด้านวัฒนธรรม และจิตวิญญาณ ดังนั้น โຕะหมอจึงเป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของพิธีกรรม พิธีลอยเรือ เหน่เอ็นหล่อโบง นอนหาด ประกอบด้วยขั้นตอนของพิธีกรรมที่มีแบบแผนคล้ายกัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิญญาณบรรพบุรุษ และผู้เข้าร่วมพิธี โดยเริ่มจากการสวด การเชื้อเชิญวิญญาณบรรพบุรุษ โຕะหมอที่เป็นคนทรงทำพิธีเซ่นไหว้บูชา การประทับทรงอาจมีการตีมีด มีการตีกลองรำมะนา มีการสื่อสารผ่านคนทรงด้วยการทักทาย การแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ และช่วงท้ายของพิธีกรรม ร่างทรงยื่นเครื่องเซ่นไหว้ให้แก่ผู้ที่เข้าร่วมพิธี ถือเป็นสัญลักษณ์ของการอำนวยพร และคุ้มครองผู้เข้าร่วมพิธี

ผู้ที่ได้รับคัดเลือกให้เป็น “โຕะหมอ” ต้องมีคุณธรรม มีความรู้ความสามารถ ยึดมั่นในแบบแผนของกลุ่มบทบาทหลักของโຕะหมอ เช่น 1) ด้านสังคมและวิถีชีวิต เป็นศูนย์รวมจิตใจ ไกล่เกลี่ยข้อขัดแย้ง ดูแลทุกข์สุขของชุมชน 2) ด้านการพยากรณ์ทรัพยากรธรรมชาติ เป็นผู้ดูแลรักษา ทำนายสภาพอากาศทรัพยากรธรรมชาติ เพื่อวางแผนการใช้ชีวิต และการทำประมง 3) ด้านพิธีกรรมความตาย เป็นผู้นำในการประกอบพิธีศพ ช่วยส่งวิญญาณผู้ตายให้สงบ และบอกกล่าวสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือวิญญาณให้เปิดทาง 4) ด้านจริยธรรมและคุณธรรม คอยอบรม ตักเตือน ชดเชยพฤติกรรมสมาชิกในชุมชนให้ยึดถือคำสอนของบรรพบุรุษ และอยู่ร่วมกันอย่างสันติ และ 5) ด้านการรักษาโรค และการเยียวยาจิตใจ ใช้วิธีการเข้าทรง และใช้สมุนไพรพื้นบ้าน น้ำมันรักษาผู้ป่วย รวมถึงบรรเทาความทุกข์ของผู้คน

รูปแบบการสืบทอด และการประกอบพิธีกรรมของโຕะหมอจะแตกต่างกันตามบริบทพื้นที่ แต่โดยภาพรวมโຕะหมอบำทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางทางจิตวิญญาณ และผู้ธำรงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน อย่างไรก็ตาม ในบริบทสังคมร่วมสมัย การสืบทอดบทบาทโຕะหมอเริ่มขาดช่วง ซึ่งสะท้อนความท้าทายต่อการดำรงอยู่ของระบบความเชื่อ และพิธีกรรมของชาวเล

4. ภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โຕະ” ของชาวเลฝั่งอันดามันในบริบทการท่องเที่ยว

“โຕະ” ในฐานะแกนกลางภูมิทัศน์วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล เป็นองค์ประกอบสำคัญในการประกอบพิธีกรรม และการดำรงอยู่ของชุมชน โดยทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์บุคลาธิษฐานแทนวิญญาณบรรพบุรุษ และ

สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวเลเคารพศรัทธา การดำรงอยู่ของ “โต๊ะ” ผู้เชื่อมโยงชุมชนเข้ากับพื้นที่ และการประกอบพิธีกรรม กลายเป็นฉากภูมิทัศน์วัฒนธรรมผ่านสัญลักษณ์ทางความเชื่อที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และโลก แห่งจิตวิญญาณ โดยเฉพาะการแสดงออกผ่านพิธีกรรมสำคัญประจำปีที่มีสัมพันธ์กับฤดูกาล และพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ เช่น พิธีลอยเรือ เหน่เอ็นหล่อโง นอนหาด ซึ่งพื้นที่กลายเป็นจุดภูมิทัศน์ศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของชุมชนที่เชื่อมโยงกับ ธรรมชาติ “โต๊ะ” จึงทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่ประสานมนุษย์กับภูมิทัศน์ธรรมชาติ และภูมิทัศน์ทางจิตวิญญาณ พื้นที่ แห่งนี้จึงกลายเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ในช่วงเวลาของการประกอบพิธีกรรม และเป็นพื้นที่แห่งความทรงจำร่วมของชุมชน

อย่างไรก็ตาม ในบริบทสังคมร่วมสมัย การประกาศพื้นที่อนุรักษ และการขยายตัวของอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว ส่งผลให้วิถีชีวิตของชาวเลเปลี่ยนแปลง ชาวเลจำนวนมากสูญเสียพื้นที่ทำกิน และสิทธิการเข้าถึงทรัพยากร ทางทะเล แต่ยังคงรักษาความเชื่อ และการประกอบพิธีกรรมตามอัตลักษณ์ของตน ส่งผลให้ “โต๊ะ” “โต๊ะหมอ” และ พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องถูกปรับบทบาทให้สอดคล้องกับบริบทสมัยใหม่ และแปรสภาพเป็น “ทรัพยากรวัฒนธรรม” ที่ดึงดูด นักท่องเที่ยว พิธีกรรมลอยเรือของชาวเลอุรักลาไว พิธีเหน่เอ็นหล่อโงของชาวเลมอแกน พิธีนอนหาดของชาวเล มอแกน กลายเป็นจุดขายที่เปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสวิถีชีวิต ความเชื่อ และภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชาวเล ผ่านการมีส่วนร่วมเชิงประสบการณ์ในพิธีกรรมต่าง ๆ

แม้การท่องเที่ยวทางชาติพันธุ์จะกลายเป็นกลไกสำคัญที่ส่งผลต่อการปรับตัวของชาวเล แต่การนำเสนอ พิธีกรรม และบทบาทของ “โต๊ะ” และ “โต๊ะหมอ” ในพื้นที่สาธารณะยังต้องคำนึงถึงการธำรงอัตลักษณ์ และความ ศักดิ์สิทธิ์ของพิธีกรรม เพื่อหลีกเลี่ยงการจัดฉากจนสูญเสียความศักดิ์สิทธิ์ และความหมายทางวัฒนธรรม ด้วยเหตุนี้ ชุมชนชาวเลร่วมกับหน่วยงานภาคส่วนที่เกี่ยวข้องจึงร่วมกันเสนอแนวทางการจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบมี ส่วนร่วม โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกแบบ และจัดการการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การจัดสรรพื้นที่สำหรับ การประกอบพิธีกรรม และการจัดวางสัญลักษณ์สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า “โต๊ะ” เพื่อให้บุคคลภายนอกได้รับรู้ถึงสัญลักษณ์ ที่คงความศักดิ์สิทธิ์ แต่ยังมีเป็นส่วนตัวตามกาลเทศะที่เหมาะสม และการพัฒนาชาวเลให้เป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้สื่อสาร วัฒนธรรม หรือผู้ประกอบพิธีกรรม “โต๊ะหมอ” เป็นผู้แสดงอัตลักษณ์ที่เป็นตัวแทนทางวัฒนธรรมสำคัญในการนำเสนอ พิธีกรรมแก่นักท่องเที่ยว เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ และสร้างความเข้าใจในอัตลักษณ์ชุมชน นำมาซึ่งรายได้เพื่อความอยู่ รอดของชุมชน รวมทั้งเป็นช่องทางการส่งเสริมบทบาทของ “โต๊ะหมอ” และการหาผู้สืบทอดอย่างต่อเนื่อง สิ่งเหล่านี้ ถือเป็นหัวใจสำคัญของการธำรงรักษาอัตลักษณ์ และภูมิทัศน์วัฒนธรรมของชาวเลฝั่งอันดามันท่ามกลางความ เปลี่ยนแปลง ของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในยุคปัจจุบัน

สรุปและอภิปรายผล

1. พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า พัฒนาการทาง ประวัติศาสตร์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามันทั้ง 3 กลุ่ม สัมพันธ์กับการย้ายถิ่น การตั้งถิ่นฐานด้วยเงื่อนไขของ สิ่งแวดล้อม และโครงสร้างทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง โดยชาวเลได้กระจายตัวอยู่ตามพื้นที่ชายฝั่ง และหมู่ เกาะของฝั่งอันดามัน มีการปรับตัวต่อบริบทธรรมชาติ และบริบทสังคม ส่งผลให้รูปแบบที่อยู่อาศัย และวิถีการดำรงชีพ บางส่วนเปลี่ยนไป ผลการวิจัยยังพบว่า “ความเป็นชาวเล” มิได้ถูกลดทอนจนหมดสิ้นแต่มีองค์ประกอบที่สืบเนื่องจาก วิถีดั้งเดิมปรากฏอยู่ในมิติความเชื่อ พิธีกรรม และความสัมพันธ์กับธรรมชาติ ทั้งนี้ มีข้อค้นพบสำคัญ คือ ปัจจัยนิเวศ วัฒนธรรมทำหน้าที่เป็นฐานของพัฒนาการดังกล่าว เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาของ ศุภโชค สนธิไชย และอาติยาพร ลินประเสริฐ (2562) ที่ศึกษาการย้ายถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์ไทเบิ่งในลุ่มแม่น้ำชี ทำให้เห็นว่าปัจจัยนิเวศวัฒนธรรมส่งผล ต่อภูมิทัศน์วัฒนธรรม โครงสร้างสังคม และเศรษฐกิจในแต่ละยุคสมัย โดยองค์ประกอบทางวัฒนธรรมบางประการอาจ สูญหายตามเวลา แต่ยังคงมีร่องรอยที่สะท้อนพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ผลการวิจัยครั้งนี้ยังแสดงให้เห็นว่าแม้การ ย้ายถิ่นฐาน การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้วิถีบางส่วนของชาวเลเปลี่ยนไป แต่ยังคงเหลือร่องรอยทางวัฒนธรรมอย่าง เด่นชัด โดยเฉพาะความเชื่อที่ผูกโยงกับสิ่งเหนือธรรมชาติ พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ การเคารพบรรพบุรุษ และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้อง กับการคุ้มครองลูกหลานจากภัยอันตราย ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ Lee (2009) ที่ศึกษาอัตลักษณ์ ชาวเลมอแกนในอำเภอคุระบุรี จังหวัดพังงา ซึ่งพบว่า หลังเหตุการณ์สึนามิ ชาวเลมอแกนมีการปรับตัวเข้ากับ

วัฒนธรรมไทยมากขึ้น แต่ยังคงรักษาภาษา ประเพณี และความเชื่อดั้งเดิมบางส่วนไว้ ผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้เห็นว่า “การปรับตัว” ไม่ได้หมายถึงการละทิ้งอัตลักษณ์ แต่กระบวนการต่อรองภายใต้เงื่อนไขเชิงโครงสร้าง และภาพแทนจากสังคมภายนอกที่มองชาวเลเป็น “คนชายขอบ” ยังคงเป็นกรอบที่ส่งผลต่อสถานะ และการเข้าถึงสิทธิของชาวเลในบางพื้นที่ ดังนั้น พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของชาวเลฝั่งอันดามันจึงควรมองเป็นประวัติศาสตร์ของการย้ายถิ่น การปรับตัว และการดำรงอยู่บนฐานนิเวศวัฒนธรรม

2. อัตลักษณ์ และการอ้างชาติพันธุ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลฝั่งอันดามัน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า อัตลักษณ์ และการอ้างชาติพันธุ์ของชาวเลฝั่งอันดามันมีการประกอบสร้างผ่านระบบความเชื่อ พิธีกรรม พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ ที่ยึดโยงกับบรรพบุรุษ และธรรมชาติ โดย “โตะ” ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ และไม่ว่า “โตะ” จะปรากฏในชื่อเฉพาะที่หลากหลาย หรือจากเรื่องเล่าที่แตกต่างกันตามกลุ่มชาติพันธุ์และพื้นที่ เช่น โตะหิรี โตะบุหรัง โตะตามี โตะปรีห์ พ้อตาหินลูกเดียว พ้อตาหลวงจักร พ้อตาสามพัน ความเชื่อดังกล่าวทำให้ชาวเลมีความหมายร่วมเกี่ยวกับรากเหง้า การรับรู้ “ความเป็นพวกเดียวกัน” นอกจากนี้ยังพบว่าคติชนจากตำนาน ทำหน้าที่เป็นพลังความทรงจำร่วมที่หล่อหลอมการรับรู้ตัวตนของกลุ่ม ในขณะเดียวกันพิธีกรรมรอบปีทำหน้าที่เป็นพื้นที่ทางสังคมในการ “ผลิตซ้ำอัตลักษณ์” ผ่านการรวมกลุ่มเครือญาติ การถ่ายทอดความรู้แบบปากต่อปาก และการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วม โดยมี “โตะหมอ” และ “ศาลของโตะ” เป็นแกนกลางของการสื่อสารกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ และการจัดระเบียบความหมายของพิธีกรรม จึงกล่าวได้ว่า การอ้างชาติพันธุ์ของชาวเลมิได้เกิดจากการรักษา “รูปแบบ” ภายนอกเท่านั้น แต่เกิดจากการรักษา “โครงสร้างความหมาย” ที่ผูกโยงผู้คน และทำให้ชุมชนยังคงมีศูนย์กลางทางจิตวิญญาณร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยทำให้เห็นแรงกดดันจากบริบทสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะการท่องเที่ยว การพัฒนาเศรษฐกิจ และการแทรกแซงจากภายนอกภายหลังเหตุการณ์สึนามิ ซึ่งส่งผลให้พรมแดนชาติพันธุ์บางส่วนอ่อนแอลง หรือถูกทำให้เป็นปัจเจกมากขึ้น รวมถึงพิธีกรรมบางอย่างสูญหายจากการขาด “โตะหมอ” ประเด็นนี้สอดคล้องกับที่ อารณ อุกฤษณ์ (2554) กล่าวถึงกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลเกาะลันตา และพื้นที่อื่น ๆ ว่า การอ้างอัตลักษณ์และพรมแดนทางชาติพันธุ์อ่อนแอลง เพราะถูกกระทำให้เป็นปัจเจกมากขึ้น โดยเฉพาะการเข้ามาของสื่อวัฒนธรรมภายนอกในยุคของการท่องเที่ยวที่เจริญเติบโต รวมถึงการเข้ามาขององค์กรต่าง ๆ ภายหลังเหตุการณ์ภัยพิบัติสึนามิ สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางชาติพันธุ์ ชาวเลจึงต้องตั้งมั่น และปรับตัวให้เท่าทันต่อสิ่งที่เร้าที่เข้ามา ขณะเดียวกันแนวคิดของ สุจิตรา เบลีนรุ่ง (2565) จากบทความเรื่อง “อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ในพหุวัฒนธรรมและการสื่อสาร” มีเนื้อหาสาระที่สนับสนุนข้อสรุปดังกล่าว โดยกล่าวถึงการสำนึกอัตลักษณ์ในแต่ละบุคคล โดยเฉพาะในกลุ่มชาติพันธุ์ว่าระดับความเข้มข้นในการแสดงอัตลักษณ์แตกต่างกัน นอกจากขึ้นอยู่กับความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลหรือกลุ่มแล้ว ยังต้องมีความสำนึกของการดำรงอยู่เพื่อบอกว่าตนเองเป็นใคร เช่นเดียวกับกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลที่สำนึกต่อความเป็นปัจเจกแตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลส่วนหนึ่งที่แสวงหาความเป็นตัวตนด้วยความภาคภูมิใจในการนำเสนออัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่โดดเด่น ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และชุมชน จากการมีส่วนร่วม การเป็นเจ้าของ และความต้องการให้สังคมภายนอกยอมรับอันนำมาซึ่งผลประโยชน์ และสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ

เมื่อเปรียบเทียบกับกรณีศึกษาของกลุ่มชาติพันธุ์อื่น เช่น วันดี สันติวิเมธี (2545) ศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ชายแดนไทย-พม่า พบว่ากลไกการอ้างอัตลักษณ์สัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับเงื่อนไขทางการเมืองและความไม่แน่นอนของพื้นที่ชายแดน ผลการวิจัยนี้เน้นย้ำว่า “นิเวศวัฒนธรรม” และโครงสร้างปัญหาที่เผชิญแตกต่างกันย่อมทำให้รูปแบบการต่อรองอัตลักษณ์แตกต่างกัน สำหรับกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลกลไกสำคัญมิใช่เพียงการต่อสู้ทางสิทธิของตนเองโดยตรง แต่เป็นการยึดโยงกับธรรมชาติ และบรรพบุรุษผ่าน “โตะ พิธีกรรม พื้นที่ศักดิ์สิทธิ์” ซึ่งทำหน้าที่เป็นทั้งศูนย์กลางจิตวิญญาณและเครื่องมือทางวัฒนธรรมในการอ้างชาติพันธุ์ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมร่วมสมัย

3. รูปแบบความเชื่อ พิธีกรรม และการสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรมเกี่ยวกับ “โตะ” ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า “โตะ” เป็นสัญลักษณ์แทนวิญญาณบรรพบุรุษและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติ ซึ่งดำรงอยู่ผ่านตำนาน พิธีกรรม และพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ สอดคล้องกับงานของ ศุภชัย ภักดี และสนม ครุฑเมือง (2550) เรื่อง “นกกะเต็นดอน : วิเคราะห์ความเชื่อและภาพสะท้อนของสังคม” ที่ปรากฏความเชื่อต่าง ๆ เช่น ความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ด้วยสมัยก่อนวิทยาการ

สมัยใหม่ยังไม่เจริญ เมื่อเกิดปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่ไม่สามารถหาเหตุผลทางวิทยาศาสตร์มาอธิบายได้ จึงเชื่อว่า มีผู้บันดาลสรรพสิ่งให้เกิดขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นกลไกทางวัฒนธรรมที่มนุษย์ใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ที่อยู่นอกเหนือ การควบคุมของวิทยาการสมัยใหม่ ในทำนองเดียวกันชาวเลใช้ตำนาน และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โตะ” เป็นกรอบ อธิบายภัยพิบัติทางธรรมชาติและความเสี่ยงในชีวิตประจำวัน ผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับงานของ ชานนท ไชยทองดี (2558) เรื่อง “นิทาน ตำนานเรื่องเล่า : อัตลักษณ์และความหมายทางวัฒนธรรมในจังหวัดศรีสะเกษ” พบว่า นิทาน ตำนาน สะท้อนอัตลักษณ์ และสื่อความหมายทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์กับการสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรม และสะท้อนความสำนึกในบ้านเกิด ความเคารพในวิถีธรรมชาติ ด้วยสภาพภูมิศาสตร์ที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่มีความอุดม สมบูรณ์ เหมาะสำหรับการตั้งถิ่นฐาน เป็นบ่อเกิดวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และความเชื่อของกลุ่มชน ใน กรณียของชาวเล พื้นที่ประกอบพิธีกรรม เช่น ศาลของ “โตะ” และพื้นที่ชายฝั่งที่ใช้ประกอบพิธีลอยเรือกลายเป็นพื้นที่ แห่งความทรงจำร่วม และการประกอบสร้างอัตลักษณ์ชาติพันธุ์

แนวคิดของ ชูศักดิ์ วิทยาก็ค (2561) มองว่าศาสนาทำหน้าที่ดำรงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ทางกายภาพ เป็นส่วนหนึ่งของการปรับตัวของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะสถานการณ์ภัยพิบัติทางธรรมชาติที่อยู่ นอกเหนือการควบคุม เช่นเดียวกับผลการวิจัยนี้ที่พบว่า เมื่อกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลไม่สามารถควบคุมภัยพิบัติทาง ธรรมชาติได้ จึงต้องอาศัยการเช่นไหว้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เชื่อว่าดูแลปกป้องตนเองได้ พิธีกรรมจึงเป็นไปเพื่ออ้อนวอน และบนบานให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์คุ้มครอง อคิน รพีพัฒน์ (2551) ให้ข้อมูลในประเด็นนี้ว่า พฤติกรรมการแสดงที่สร้างความ เชื่อมั่นในความคิดทางศาสนาเพิ่มความลึกซึ้ง และพยายามสร้างรศมีของความเป็นจริง นำไปสู่ความศรัทธาในพิธีกรรม โลกที่เป็นจริงกับโลกแห่งจินตนาการผสมผสานเป็นโลกเดียวกัน การปฏิบัติศาสนกิจทำให้ความเชื่อทางศาสนาปรากฏ ขึ้นในระนาบของมนุษย์ หรือเรียกว่า “การแสดงทางวัฒนธรรม” ผลการวิจัยนี้พบว่า กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลบางพื้นที่ไม่ได้ ยึดมั่นในหลักศาสนาใดศาสนาหนึ่ง เช่น ชาวเลเกาะพยาม บางส่วนนับถือศาสนาคริสต์ บางส่วนเชื่อในเรื่องวิญญาณสิ่ง ศักดิ์สิทธิ์ การปฏิบัติศาสนกิจจึงไม่เข้มแข็งเหมือนอดีต เพราะขาดแก่นของศาสนาไว้คอยยึดมั่น สุภางค์ จันทวานิช (2557) กล่าวอ้างอิงถึง ก้องต์ ดุริโคม เวเบอร์ นักทฤษฎีสังคมวิทยาที่กล่าวถึงสิ่งที่มนุษย์ในสังคมช่วยกันสร้างขึ้น มา และรับรู้ร่วมกัน คือ ศาสนา วัฒนธรรม และกล่าวถึงศาสนาว่า เป็นสิ่งประดิษฐ์ของสังคมที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ควบคุมคน ทำให้สังคมศักดิ์สิทธิ์ ศาสนาจึงไม่ใช่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่เป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อปฏิบัติ เมื่อบอกต่อกันจึงเกิดเป็น ความเลื่อมใส ดังเช่นผลการวิจัยที่พบว่ากลุ่มชาติพันธุ์ชาวเลมีความเชื่อที่แสดงออกในรูปแบบสัญลักษณ์ของพิธีกรรม สอดคล้องกับที่ วิมล คำศรี และไพรินทร์ รุยก้าว (2549) กล่าวถึงความเชื่อดังกล่าวว่าเป็นรูปแบบความเชื่ออันเนื่อง ด้วยบุคลาธิษฐาน เพื่อให้สิ่งที่มีอยู่เหนือธรรมชาติมีจิตวิญญาณ มีพลานุภาพ มนุษย์จึงสร้างวิธีปฏิบัติบูชาลักษณะต่าง ๆ เพื่อแสดงความกตัญญูรู้คุณ

ในส่วนของพื้นที่พิธีกรรมศาลของ “โตะ” เป็นสถานที่สิ่งสถิตของวิญญาณบรรพบุรุษที่กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล ในฐานะ “คนใน” ให้ความเคารพนับถือ รวมทั้งยังมี “คนนอก” ที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการเคารพบูชาตามความเชื่อและ ความศรัทธา พื้นที่ดังกล่าวถือเป็นพื้นที่แห่งจินตนาการในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ ชาวเล ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดการผลิตพื้นที่ของ Lefebvre (1991) ที่มองว่าพื้นที่เป็นการผลิตสร้างสังคม ที่มีการผลิตซ้ำในฐานะสิ่งที่ได้รับการปลูกสร้าง และมีกระบวนการเชื่อมโยงภายในกระบวนการผลิตพื้นที่จินตนาการ ดังนั้น พื้นที่ประกอบพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โตะ” จึงมีความสำคัญต่อการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล เกิดเป็นสัญลักษณ์ทางวัตถุที่ชาวเลร่วมกันประกอบสร้างอย่างเป็นรูปธรรม และใช้เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ในการประกอบ พิธีกรรมสำคัญสืบเนื่องต่อกันมา อย่างไรก็ตาม บุคคลสำคัญที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการสื่อสารในพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ คือ “โตะหมอ” ที่ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับ และสื่อสารความหมายในพื้นที่ดังกล่าว

4. ภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โตะ” ของชาวเลฝั่งอันดามันในบริบทการท่องเที่ยว ผลการวิจัย ชี้ให้เห็นว่า “โตะ” นอกจากเป็นสัญลักษณ์ทางความเชื่อ และพิธีกรรมแล้ว ยังเป็นแกนกลางของภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่ หล่อหลอมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และโลกแห่งจิตวิญญาณของชาวเล โดยความศักดิ์สิทธิ์ของ “โตะ” ถูกทำให้ปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมผ่านพื้นที่พิธีกรรม และพิธีกรรมสำคัญประจำปี พื้นที่ดังกล่าวจึงเป็นพื้นที่แห่งความ ทรงจำร่วม และเวทีที่ชุมชนใช้สื่อสารตัวตนต่อสมาชิกภายใน และต่อสายตาค้นนอก จึงกล่าวได้ว่าภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่

เกี่ยวข้องกับ “โตะ” ทำหน้าที่เป็นทั้งพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ และพื้นที่ทางสังคมที่ประกอบสร้างอัตลักษณ์ชาติพันธุ์อย่างต่อเนื่อง

เมื่อเข้าสู่บริบทสังคมร่วมสมัย ชาวเลเผชิญกับข้อจำกัดด้านพื้นที่ทำกิน และสิทธิการเข้าถึงทรัพยากรทางทะเล อย่างไรก็ตาม ชุมชนยังคงรักษาความเชื่อและพิธีกรรมเดิมผ่านการปรับตัว ทำให้ “โตะ” “โตะหมอ” และพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องขยายบทบาทจากพื้นที่ภายในชุมชนสู่พื้นที่สาธารณะ และเป็น “ทรัพยากรวัฒนธรรม” ในระบบการท่องเที่ยว พิธีกรรมจึงทำหน้าที่เป็น “สื่อ” ที่ทำให้ผู้มาเยือนเข้าถึงภูมิทัศน์วัฒนธรรมและความหมายเชิงอัตลักษณ์ของชาวเลผ่านประสบการณ์ร่วม สอดคล้องกับที่ ประสิทธิ์ ลิขิต (2565) มองว่าการท่องเที่ยวทางชาติพันธุ์เป็นรูปแบบหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้มาเยือนกับชุมชน และทำให้ความสัมพันธ์ทางวิถีชีวิตกับธรรมชาติกลายเป็นจุดขายสำคัญ อย่างไรก็ตาม การเปิดพื้นที่พิธีกรรมเข้าสู่ระบบการท่องเที่ยวทำให้เกิดทั้ง “โอกาส” และ “ความเสี่ยง” ในเชิงวัฒนธรรม และเชิงอำนาจ ดังเช่นงานของ Smith (2009) กล่าวถึงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมว่า สามารถสร้างสมดุลระหว่างการอนุรักษ์กับการพัฒนาได้ หากมีการวางแผนที่รอบคอบ แต่มีความเสี่ยงต่อการทำให้พิธีกรรมและวิถีชีวิตกลายเป็น “สินค้า” ในทำนองเดียวกัน Verschuur (2019) ระบุว่าแรงกดดันจากการท่องเที่ยวอาจนำไปสู่การลดทอนความหมายทางจิตวิญญาณ และปัญหาทางสังคมอื่น ๆ เมื่อพิจารณาจากผลการวิจัยครั้งนี้ “โตะ” จึงเป็นสัญลักษณ์เชิงพื้นที่ และเชิงอำนาจในการต่อรองอัตลักษณ์ท่ามกลางการแย่งชิงพื้นที่ และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจในพื้นที่ฝั่งทะเลอันดามัน

ด้วยเหตุนี้ แนวทางที่เหมาะสมจึงควรยึดหลัก “การมีส่วนร่วมของชุมชน” เป็นฐาน เพื่อสร้างสมดุลระหว่างความศักดิ์สิทธิ์ ความแท้จริงของพิธีกรรมกับการนำเสนอเพื่อการท่องเที่ยว โดยชุมชนควรมีบทบาทในการออกแบบรูปแบบการท่องเที่ยว การกำหนดกติกาและขอบเขตการเข้าถึงพื้นที่พิธีกรรม การจัดวางสัญลักษณ์ “โตะ” ให้สอดคล้องกับกาลเทศะ และความเป็นส่วนตัวของพิธีกรรม ตลอดจนการพัฒนาสมาชิกในชุมชนให้เป็น “ผู้เล่าเรื่อง” และ “ผู้สื่อสารวัฒนธรรม” เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ด้วยมุมมองของคนใน แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับงานของ ประมินทร์ จารูร (2558) ที่เสนอการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนในลักษณะที่ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม รวมทั้งสอดคล้องกับการศึกษาของ พงศ์วิชัย เขียวฉวีรัตน์ และคณะ (2561) ที่กล่าวว่าการมีส่วนร่วมของชุมชนในการกำหนดยุทธศาสตร์และคัดเลือกสัญลักษณ์ชาติพันธุ์ช่วยให้การท่องเที่ยวยั่งยืน และก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ดั้งเดิม ในขณะที่กรณีศึกษาของ อิศราพร วิจิตร (2559) เรื่อง “การสื่อสารอัตลักษณ์ความเป็นบุรีรัมย์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว” ชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมต้องมีการออกแบบสาร และช่องทางที่เหมาะสมเพื่อให้ชุมชนได้รับประโยชน์อย่างแท้จริง ดังนั้น หัวใจของการจัดการท่องเที่ยวเชิงภูมิทัศน์วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โตะ” จึงอยู่ที่การทำให้พิธีกรรมยังคงความหมายเชิงจิตวิญญาณ ขณะเดียวกันก็สร้างพื้นที่ทางเศรษฐกิจอย่างเหมาะสมด้วยความเคารพต่ออัตลักษณ์ของชุมชน

การศึกษาครั้งนี้ทำให้เห็นว่า “โตะ” ไม่ได้เป็นเพียงสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณ แต่เป็นบุคลากรฐานที่มีพลังกำหนดโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเล พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โตะ” เป็นทั้งการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ และเป็นเครื่องมือสื่อสารตัวตนต่อสังคมภายนอก ขณะเดียวกันก็สามารถประยุกต์ให้เข้ากับบริบทสมัยใหม่ได้ โดยไม่ทำลายรากเหง้าวัฒนธรรมที่แท้จริงของชาติพันธุ์ชาวเล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. นำไปใช้เพื่อสนับสนุนการอนุรักษ์ และฟื้นฟูพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับ “โตะ” ของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล โดยทำงานร่วมกับชุมชน ท้องถิ่น ภาครัฐ เอกชน เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่า รวมถึงความสำคัญของวัฒนธรรมและประเพณี
2. นำไปใช้เป็นข้อมูลการออกแบบโปรแกรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การท่องเที่ยวตามปฏิทิน ประเพณี/พิธีกรรม ที่สร้างความภาคภูมิใจในคุณค่าของวิถีวัฒนธรรมให้แก่กลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล รวมทั้งสร้างมูลค่าจากรายได้ทางการท่องเที่ยว โดยมุ่งเน้นการเคารพต่อวัฒนธรรมท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับตำนาน นิทาน เรื่องเล่าปรัมปราของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อที่เกี่ยวกับ “โຕະ” กับแนวคิดทางจิตวิญญาณ และศาสนาที่หลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิตของกลุ่มชาติพันธุ์ชาวเล
2. ควรศึกษาแนวทางการออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยว โปรแกรมการท่องเที่ยว หรือสื่อการท่องเที่ยวที่นำเสนอจิตวิญญาณความเชื่อ “โຕະ” และพิธีกรรมของชาวเล โดยมุ่งเน้นความเคารพต่อวัฒนธรรม และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์รับรองโครงการวิจัย เลขที่ (COA NO) : PKRU2566/07 รหัสโครงการ (Study Code) : SC2566/07

รายการอ้างอิง

- จรัส งามมัน. (2534). การศึกษานิทานชาวเลจังหวัดสตูล. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ ภาควิชาภาษาไทย]. มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.
- จารุวัฒน์ นวลใย, เณริศศักดิ์ พิภพศรี และเรวดี อังโฬ. (2564). ดนตรีลูกทุ่งในพิธีกรรมแก้บนของกลุ่มชาติพันธุ์อุรักลาไวก้อ. แก่นดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 3(1), 9-26. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/JournalofMUSPAKKU/article/view/252060>
- ฉวีวรรณ ประจวบเหมาะ. (2547). ว่าด้วยแนวทางการศึกษาชาติพันธุ์. ใน บทความจากการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 2 ชาติและชาติพันธุ์ วิถีชีวิต และความหลากหลายทางชาติพันธุ์ในโลกปัจจุบัน. (น. 4-114). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ชานนท์ ไชยทองดี. (2558). นิทาน ตำนาน เรื่องเล่า : อัตลักษณ์และความหมายทางวัฒนธรรมในจังหวัดศรีสะเกษ. วารสารวิชาการวิจัยสังคมมนุษย์. 3(1), 162-181. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/wh/article/view/89231>
- ชูศักดิ์ วิทยากิต. (2561). นิเวศวิทยามนุษย์ : การศึกษาสิ่งแวดล้อมในมิติสังคมและวัฒนธรรม. ศูนย์บริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2554). วาทกรรมการพัฒนา : อำนาจความรู้ความจริง เอกลักษณ์ และความเป็นอื่น. (พิมพ์ครั้งที่ 5). วิชาษา.
- ณัฐภูมิ ปริยวณิช. (2556). บุคลิกฐานในธรรมชาติ. หน้าจั่ว. 10, 210-233. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NAJUA/article/view/10683/11333>
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). การปฏิวัติศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางโพสโตโมเดิร์นนิส. วิชาษา.
- นฤพนธ์ ตัววิเศษ. (2560). แนวคิดมานุษยวิทยาการศึกษาความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 25(47), 173-197. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/husojournal/article/view/76724/61652>
- นฤมล ขุนวิชัย และมานะ ขุนวิชัย. (2553). ชีวิตและวัฒนธรรมชาวเลอุรักลาไวก้อแห่งท้องทะเลอันดามัน. สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม.
- นฤมล อรุโณทัย, (บก). (2557). ทักษะวัฒนธรรมชาวเล : ร้อยเรื่องราวชาวเล มอแกน มอกลาน และอุรักลาไวก้อผู้กล้าแห่งอันดามัน. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.

- นฤมล อรุโณทัย (ทิญชีระนันท์). (2546). เพื่อความเข้าใจในมอแกน ความรู้และมายาคติเกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธุ์.
ใน *ชาติพันธุ์และมายาคติ*. (น. 103-138). สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติกระทรวงวัฒนธรรม.
- ปรมินทร์ จารุวร. (2558). การสร้างภาพลักษณ์หมู่บ้านวัฒนธรรมจากคติชนบนเวทีการท่องเที่ยวที่บ้านหนองขาว.
ใน *ประเพณีสร้างสรรค์ในสังคมไทยร่วมสมัย*. (น. 17-64). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ประสิทธิ์ ลีปรีชา. (2565). *ชาติพันธุ์สัมพันธ์ : การเมืองของความสัมพันธ์และแนวทางการศึกษา*. ศูนย์มานุษยวิทยา
สิรินธร.
- ประสิทธิ์ เอื้อตระกูลวิทย์. (2534). *พิธีกรรมและความเชื่อของชาวเล : ศึกษาจากภาพเขียนสมัยก่อนประวัติศาสตร์ใน
ภาคใต้ของประเทศไทย*. [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปรีดา คงแป้น, (บก). (2555). *วิกฤตวิถีชาวเล*. https://www.tcijthai.com/uploads/ebooks/nomad_crisis.pdf
- พงศ์วิชัย เทียมฉัตรน, สพลันต์ เพชรคำ, ชินนทร์ วะสินนท์ และศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2561). บ้านกู : อัตลักษณ์ทาง
ชาติพันธุ์ผู้ให้การบริหารการพัฒนาในบริบทการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน. *วารสารมหาวิทยาลัย
นครพนม*. 8(2), 17-25. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/npuj/article/view/136588>
- เยาวนิตย์ ศรีละมุล. (2541). *ศึกษาวัฒนธรรมเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิตของชาวเลเกาะหลีเป๊ะ ตำบลเกาะ
สาหร่าย อำเภอเมือง จังหวัดสตูล*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- เยาวลักษณ์ ศรีสุกใส. (2545). *การเปลี่ยนแปลงทางสังคม-เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม : ศึกษากรณีชาวเลสงขลา
อ.เกาะลันตา จ.กระบี่*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- วันดี สันติวุฒิเมธี. (2545). *การศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของชาวไทยใหญ่ชายแดนไทย-พม่า
การศึกษาหมู่บ้านเปียงหลวง อำเภอแหง จังหวัดเชียงใหม่*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์].
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิมล คำศรี และไพรินทร์ รุยแก้ว. (2549). *วัฒนธรรมข้าว และพลังอำนาจชุมชนรอบทะเลสาบสงขลา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2).
โรงพิมพ์ ไทม์ พรินต์.
- ศรีศักร วัลลิโกดม. (2544). *สำนึกทางชาติพันธุ์*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) อาวุโส สกว. ศูนย์
มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ศิริพร ณ ถลาง. (2552). *ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนานนิทานพื้นบ้าน*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ศิรินันต์ สุวรรณโมลี. (2558). ชาวเลในขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่เพื่อการอยู่รอดของชุมชนและวิถี
วัฒนธรรม. *วารสารวิจัยสังคม*. 38(1), 109-136. <http://www.andaman.cusri.chula.ac.th/media/2019/07/a-3-4-cusri1-2558.pdf>
- ศุภชัย ภักดี และสนม ครุฑเมือง. (2550). นกกระเต็นด่อน : วิเคราะห์ความเชื่อและภาพสะท้อนของสังคม. *วารสาร
ครุศาสตร์*. 35(4). 64-73. <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=3154&context=educujournal>
- ศุภโชค สนธิไชย และอาติยาพร สิ้นประเสริฐ. (2562). การศึกษาการย้ายถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์ไทเบิ่งในลุ่มแม่น้ำชี.
วารสารวิชาการ พลังงานและสิ่งแวดล้อมในอาคาร. 2(2), 66-77. <https://ph03.tci-thaijo.org/index.php/bee/article/view/18>
- สุจิตรา เปลี่ยนรุ่ง. (2565). อัตลักษณ์แห่งชาติพันธุ์ในพหุวัฒนธรรมและการสื่อสาร. *วารสารศาสตร์*, 15(1), 198-228.
<https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcmag/article/view/252951>
- สุเทพ สุนทรเถาส. (2548). *ชาติพันธุ์สัมพันธ์ : แนวคิดพื้นฐานทางมานุษยวิทยาในการศึกษาอัตลักษณ์กลุ่มชาติพันธุ์
ประชากร และการจัดองค์กรความสัมพันธ์ทางชาติ*. เมืองโบราณ.
- สุภาภรณ์ จันทวานิช. (2557). *ทฤษฎีสังคมวิทยา*. วี.พรินท์ (1991).
- อคิน รพีพัฒน์. (2551). *วัฒนธรรมคือความหมาย : ทฤษฎีและวิธีการของคลิฟฟอร์ด เกียร์ช*. โอ.เอส.พรินต์ติ้งเฮาส์.

- อาภรณ์ อุกฤษณ์. (2532). พิธีลอยเรือ : ภาพสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมของชาวเล กรณีศึกษาชุมชนบ้านหัวแหลม เกาะลันตา จังหวัดกระบี่. [ม.ป.ท.].
- อาภรณ์ อุกฤษณ์. (2554). พลวัตการปฏิสัมพันธ์และชาติพันธุ์อำนาจชาวเลเกาะลันตา จังหวัดกระบี่. งานวิจัยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม. <http://research.culture.go.th>.
- อิสราพร วิจิตร. (2559). การสื่อสารอัตลักษณ์ความเป็นบุรุษเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- Hogan, D. W. (1972). *Men of the Sea: Coastal Tribes of South Thailand's West Coast*. Siam Society. https://thesiamsociety.org/wp-content/uploads/1972/03/JSS_060_1h_Hogan_MenOfSeaCoastalTribesOfThailandsWestCoast.pdf
- La Barre, W. (1970). *The ghost dance: Origins of religion*. Doubleday.
- Lee, S. M. (2009). *Construction of Moken identity in Thailand: A case study in Kuraburi*, [Master's thesis, Lund University]. <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=1433484&fileId=1433485>
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Malden, Massachusetts: Blackwell.
- Pierini, E. (2016). Becoming a Spirit Medium: Initiatory Learning and the Self in the Vale do Amanhecer. *Ethnos*, 81(2), 290-314. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00141844.2014.929598>
- Radcliffe-Brown, A. R. (2014). *Taboo: The Frazer Lecture 1939*. Cambridge University Press. https://assets.cambridge.org/97811076/95795/excerpt/9781107695795_excerpt.pdf
- Sibley, D. (1988). Purification of space. *Environment and Planning D: Society and Space*. 6(4), 409–421. <https://doi.org/10.1068/d060409>
- Smith, M. K. (2009). *Issues in cultural tourism studies* (2nd ed.). Routledge.
- Spiro, M. E. (1966). Religion: Problems of definition and explanation. In M. Banton (Ed.), *Anthropological approaches to the study of religion*. (pp. 85–126). Tavistock Publications.
- Turner, V. (1967). *The forest of symbols: Aspects of Ndembu ritual*. Cornell University Press.
- Verschuur, X. (2019). *The impact of tourism on the livelihood strategies of the Moken 'Sea Gypsies': A case study on Koh Phayam, Thailand*. [Master's Thesis Wageningen University & Research]. <https://edepot.wur.nl/526916>

ต้องลายไทใหญ่: การรับรู้ของชาวแม่ฮ่องสอนและการกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย Tai's Tong Lai: Perceptions and Entrepreneurial Transformation among Mae Hong Son Residents

จิรวรรณ รักชาติ¹, สุรชัย ศรีนรจันทร์², พสุนิต สารมาศ³, อธิพงษ์ ทองศรีเกตุ⁴
Jirawat Rugchat¹, Surachai Srinorajan², Phasunit Saramas, Ittipong Thongsrikate⁴

Received: October 16, 2025

Revised: March 23, 2026

Accepted: April 9, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นงานศึกษาทางสังคมวิทยาที่มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจการรับรู้เกี่ยวกับสินค้าต้องลายของชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอน และ 2) ศึกษาเงื่อนไขการผันตัวของชาวพื้นเมืองไทใหญ่สู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายผ่านกรอบคิดผู้ประกอบการและการกลายเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในสังคมชนบท การวิจัยนี้เก็บข้อมูลที่จังหวัดแม่ฮ่องสอนในเดือนมีนาคม 2566 ถึงเดือนธันวาคม 2567 โดยเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากตัวแทนครัวเรือนจำนวน 398 คน อายุ 18 – 65 ปี ที่อาศัยใน 3 อำเภอ คือ อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน อำเภอขุนยวม อำเภอแม่สะเรียง และเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกรณีศึกษาผู้ประกอบการสินค้าต้องลายในอำเภอเมืองแม่ฮ่องสอนและอำเภอขุนยวม 4 คน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติที่เห็นว่าสินค้าต้องลายส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบสิ่งตกแต่งประดับวัด งานต้องลายบางประเภทถูกใช้ในงานบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ขณะที่กลุ่มตัวอย่างไม่ถึงกึ่งหนึ่งคิดว่าสินค้าต้องลายสามารถประยุกต์เป็นสินค้าของที่ระลึก ของตกแต่งบ้าน หรือเครื่องประดับ และผลการศึกษา ยังพบว่าการพัฒนาตัวสู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายขึ้นอยู่กับ 5 เงื่อนไข ได้แก่ 1) กระบวนการเรียนรู้ เป็นผลจากการสะสมประสบการณ์พื้นฐานเกี่ยวกับงานต้องลายหรืองานหัตถกรรมของชาวไทใหญ่ตั้งแต่วัยเด็ก 2) การฝึกฝนทักษะเป็นการทำงานและฝึกฝนการทำสินค้าต้องลายอย่างต่อเนื่อง 3) ความรักและตระหนัก หมายถึงขั้นรัก ห่วงและปรารถนาจะอนุรักษ์งานหัตถกรรมต้องลาย 4) การเข้าถึงโอกาส ช่างต้องลายมีโอกาสผันตัวเองเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย และ 5) ความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสินค้าต้องลายไทใหญ่

คำสำคัญ: สินค้าต้องลาย, การรับรู้, ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม, กลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่, แม่ฮ่องสอน

Abstract

This research article presents a sociological study that aims to: 1) explore perceptions of Tong Lai products among residents of Mae Hong Son province, and to 2) study the transformation

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชานวัตกรรมสังคม และหัวหน้าศูนย์ศึกษานวัตกรรมสังคมและสันติภาพ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (Assistant Prof. Dr. at Social Innovation Program and Head of Social Innovation and Peace Studies Center, Faculty of Liberal Arts, Maejo University) Email: jira_r@hotmail.com, jirawat.r@mju.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขานิเทศศาสตร์บูรณาการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (Lecturer at Integrated Communication Program, Faculty of Liberal Arts, Maejo University) Email: surachai-s@mju.ac.th

³ อาจารย์ประจำสาขาวิชานวัตกรรมสังคม และกรรมการศูนย์ศึกษานวัตกรรมสังคมและสันติภาพ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (Lecturer at Social Innovation Program and committee of Social Innovation and Peace Studies Center, Faculty of Liberal Arts, Maejo University) Email: phasunit@mju.ac.th

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชานวัตกรรมสังคม และกรรมการศูนย์ศึกษานวัตกรรมสังคมและสันติภาพ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (Assistant Prof. Dr. at Social Innovation Program and committee of Social Innovation and Peace Studies Center, Faculty of Liberal Arts, Maejo University) Email: ittipong@mju.ac.th

conditions through which Tai craftsmen become Tong Lai entrepreneurs, drawing upon conceptual frameworks of entrepreneurship and cultural entrepreneurship in rural societies. Data collection was conducted in Mae Hong Son province from March 2023 to December 2024. The study employed a questionnaire survey with 398 household representatives aged 18–65 years from three districts (Mueang Mae Hong Son, Khun Yuam, and Mae Sariang), and in-depth interviews with four Tong Lai entrepreneurs from Mueang Mae Hong Son and Khun Yuam districts as case studies. Findings reveal that the majority of respondents primarily perceive Tong Lai products as temple decorations, with some products utilized in sacred worship ceremonies. Fewer than half of the respondents recognize that Tong Lai products can be adapted as souvenirs, home decorations, or accessories. Additionally, the study identifies five conditions in the transformation to Tong Lai entrepreneurship: 1) the learning process, characterized by the accumulation of experiences from childhood about Tong Lai products and other Tai handicrafts; 2) the skill development phase, involving continuous practice and production of Tong Lai products; 3) the appreciation and awareness phase, marked by love of the craft, cherishing its value, and commitment to preserving Tong Lai handicrafts; 4) the opportunity phase, during which craftsmen leverage opportunities to transform themselves into Tong Lai entrepreneurs; and 5) the creativity for developing Tong Lai products.

Keywords: Tong Lai Products, Perceptions, Cultural Entrepreneur, Tai Ethnicity, Mae Hong Son

บทนำ

จังหวัดแม่ฮ่องสอนเป็นจังหวัดทางภาคเหนือของประเทศไทยที่มีเขตติดต่อกับประเทศเมียนมาและมีกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มชาวไทยใหญ่มีจำนวนมากและเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีประเพณีและวัฒนธรรมอันโดดเด่น เช่น การพูดคำไต (ภาษาไทใหญ่) ประเพณีปอยส่างลอง ประเพณีเหลินสิบเอ็ด ประเพณีแห่จองพารา ประเพณีออกหว่า ประเพณีสิบสองม่นล่องผ่องโต เป็นต้น (สำนักงานจังหวัดแม่ฮ่องสอน, 2565) และยังพบว่า ชาวไทใหญ่มิมีภูมิปัญญาด้านศิลปหัตถกรรมอย่าง “การต้องลาย” อันมีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่เป็นการบูรณโลหะด้วยการใช้แท่งเหล็กแซ่ดตอกเป็นลวดลายลงบนแผ่นโลหะบางเรียบหรือแผ่นอะลูมิเนียมเป็นลวดลายต่าง ๆ ซึ่งโดยมากเป็นลวดลายที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาและเป็นลวดลายประดับวัด เช่น ปานชอย จองพารา เป็นต้น

อย่างไรก็ตามในช่วงเวลากว่า 2 ทศวรรษที่ผ่านมา การต้องลายของชาวไทยใหญ่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอนได้ถูกนำมาปรับเปลี่ยนจากสิ่งบูชาทางพระพุทธศาสนาให้กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในรูปแบบ “สินค้าต้องลายไทใหญ่” ในลักษณะของสินค้าที่ระลึก และการนำสินค้าทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชาวไทยใหญ่เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจยังเป็นยุทธศาสตร์สำคัญที่ถูกกำหนดไว้ในแผนพัฒนาจังหวัดแม่ฮ่องสอน 5 ปี ที่ได้วิเคราะห์จุดเด่นของจังหวัดที่มีประเพณีและวัฒนธรรมหลากหลายเพื่อส่งเสริมให้เกิดสินค้าภูมิปัญญา สร้างสรรค์วิสาหกิจชุมชน และมีนโยบายเพื่อส่งเสริมให้เกิดผู้ประกอบการที่มีประสิทธิภาพ (สำนักงานจังหวัดแม่ฮ่องสอน, 2565)

ผลการลงพื้นที่สำรวจเบื้องต้นและการสอบถามชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนช่วงกลางปีพ.ศ. 2565 พบว่า จังหวัดแม่ฮ่องสอนมีสถานที่จำหน่ายสินค้าต้องลายไม่มากนัก มีเพียงร้านค้าจำหน่ายสินค้าที่ระลึกประจำจังหวัด คือ ร้านเฮ็ดกอกเหลียวเท่านั้นที่จำหน่ายสินค้าต้องลายหรือผู้สนใจอาจต้องไปติดต่อสั่งซื้อสินค้าต้องลายด้วยตนเองจากผู้ขายคือช่างต้องลาย อีกทั้งการประกอบการและการค้าขายสินค้าต้องลายมักเป็นงานของช่างฝีมือต้องลายที่อาศัยอยู่กระจัดกระจายในหลายอำเภอของจังหวัดแม่ฮ่องสอน ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคลและมีการรวมตัวเป็นกลุ่มเพียงเล็กน้อย ช่างต้องลายส่วนใหญ่รวมถึงช่างฝีมือด้านงานหัตถกรรมของชาวไทยใหญ่มักประกอบอาชีพอื่นร่วมด้วย เช่น เกษตรกร รับราชการ เจ้าหน้าที่รัฐ ลูกจ้าง นักดนตรี เป็นต้น ซึ่งรายได้ส่วนใหญ่ของพวกเขาจะได้รับจากการประกอบ

อาชีพหรืองานอื่นที่ไม่ใช่งานต้องลาย และช่างต้องลายมักได้รับการฝึกฝนทักษะการทำงานต้องลายและงานหัตถกรรม ชาวไทใหญ่แบบอื่นผ่านการเรียนรู้จากพ่อแม่หรือญาติพี่น้อง การเรียนรู้จากครูอาจารย์ หรือการเรียนรู้แบบครูพักลักจำ

นอกจากนั้นยังเป็นที่น่าสังเกตว่า ขณะที่หน่วยงานรัฐจังหวัดแม่ฮ่องสอนพยายามส่งเสริมผลงานด้าน ศิลปวัฒนธรรมการต้องลายของชาวไทใหญ่อย่างเต็มที่ อาทิ การส่งเสริมผ่านการนำเสนอภาพงานหัตถกรรม สินค้า หัตถกรรม โบราณสถาน และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่จังหวัดแม่ฮ่องสอนในเว็บไซต์ของ หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน การจัดนิทรรศการและงานประจำปีเพื่อนำเสนอประเพณี งานศิลปะและวัฒนธรรมของ ชาวไทใหญ่จังหวัดแม่ฮ่องสอน (สำนักงานพาณิชย์จังหวัดแม่ฮ่องสอน, 2567; อธิชา ชื่นใจ, 2567, พิศิธภัณท์มีชีวิต เมืองแม่ฮ่องสอน, ม.ป.ป.; สัมผัสวิถีชุมชนไทใหญ่..., 2563) แต่แม้ว่าจะมีการนำเสนอและเผยแพร่ประเพณี วัฒนธรรม งานศิลปะ และงานหัตถกรรมของชาวไทใหญ่จังหวัดแม่ฮ่องสอนหลายช่องทางข้างต้น ประชาชนชาวจังหวัด แม่ฮ่องสอนก็ยังอาจไม่ได้รับทราบเกี่ยวกับกิจกรรมการส่งเสริมด้านศิลปะและวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่จังหวัด แม่ฮ่องสอน รวมถึงยังไม่รับทราบถึงงานทางวัฒนธรรมที่กลายเป็นสินค้าต้องลายและสินค้าหัตถกรรมอื่นเท่าที่ควร ขณะที่ในทางวิชาการก็ยังคงขาดแคลนองค์ความรู้และงานศึกษาด้านการประกอบการทางวัฒนธรรม ความรู้เกี่ยวกับ การผันตัวสู่การเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม การทำวัฒนธรรมและหัตถกรรมไทใหญ่สู่การเป็นสินค้า ซึ่งอาจ นำไปสู่การพัฒนาความเป็นผู้ประกอบการด้านสินค้าต้องลายไทใหญ่ของจังหวัดแม่ฮ่องสอนอย่างไม่มีเป้าหมายและไร้ ทิศทาง

ดังนั้นบทความวิจัยนี้จึงให้ความสำคัญกับการศึกษางานต้องลายไทใหญ่ใน 2 ประเด็น ประเด็นแรก ผู้วิจัย ต้องการสำรวจการรับรู้ของชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนถึงสินค้าต้องลายไทใหญ่ โดยอธิบายผ่านการวิเคราะห์ผลการวิจัยเชิง ปริมาณเป็นหลักเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้และมุมมองของชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนที่มีต่องานต้องลายและสินค้าต้อง ลายไทใหญ่ และประเด็นที่สอง คือกระบวนการผันตัวของชาวไทใหญ่บางรายสู่การเป็นผู้ประกอบการและค้าขายสินค้า ต้องลาย เพื่อเป็นข้อมูลให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการหรือกลยุทธ์ส่งเสริมการรับรู้ถึง สินค้าต้องลายแก่ประชาชนชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอน และยังเป็นแนวทางสำหรับยกระดับการประกอบการทางวัฒนธรรม สินค้าต้องลายของชาวไทใหญ่ อันจะนำไปสู่แนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มแก่สินค้าทางวัฒนธรรม ลดปัญหาความยากจน และความเหลื่อมล้ำด้านรายได้ และยังเป็นการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมการต้องลายไทใหญ่ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจการรับรู้เกี่ยวกับสินค้าต้องลายของชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอน
2. เพื่อศึกษากระบวนการผันตัวของชาวไทใหญ่สู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย

ทบทวนวรรณกรรม

แนวคิด “ผู้ประกอบการ” และการกลายเป็น “ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม” ในสังคมชนบท

ความเป็นผู้ประกอบการได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่องยาวนาน ในมิติทางสังคมศาสตร์การเป็นผู้ประกอบการ หมายถึง การเป็นผู้มีลักษณะพิเศษ เป็นคนที่มีบารมีสามารถทำให้ผู้อื่นยอมทำตาม และเป็นผู้มีความสามารถในการ ควบคุมจัดการกิจกรรมทางเศรษฐกิจเพื่อให้ได้รับประโยชน์ โดยการเป็นผู้ประกอบการอาจเกิดขึ้นหลังจากการ ปฏิวัติอุตสาหกรรมในประเทศแถบตะวันตก อีกทั้งหลักคำสอนของศาสนาคริสต์นิกายโปรเตสแตนต์ยังมีส่วนทำให้ บัณฑิตยุคแรกมีวิถีคิดสู่การเป็นผู้ประกอบการ (Weber, 1958; Swedberg, 2000) ขณะที่ในทางเศรษฐศาสตร์ การศึกษาถึงความเป็นผู้ประกอบการปรากฏชัดเจนในงานของ Joseph Schumpeter ปี 1961 ที่เน้นว่าการ เปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจเริ่มจากผู้ประกอบการและการเปลี่ยนแปลงจะต้องเกิดขึ้นผ่านความคิดสร้างสรรค์ โดย ผู้ประกอบการจะต้องมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม (Innovation) ที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรม

แนวคิดของ Schumpeter ถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาด้านการจัดการและงานด้านธุรกิจ (Schumpeter, 1961)

ในสังคมชนบทไทยมีการศึกษาเกี่ยวกับความเป็นผู้ประกอบการอย่างต่อเนื่อง งานศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมชนบทหลายชิ้นอธิบายว่า ชาวนาหรือเกษตรกรในชนบทหลายแห่งกำลังการกลายเป็นผู้ประกอบการอย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น งานศึกษาของอรรถจักร สัตยานุรักษ์ (2559) อธิบายว่า เกษตรกรในชนบทกำลังเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นผู้ประกอบการมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยมีการผันตัวเป็นผู้ประกอบการ 5 รูปแบบ คือ การเป็นผู้จัดการนา การเป็นผู้ประกอบการไร่หรือสวน การเป็นผู้ประกอบการแบบรับเหมาช่วง การเป็นผู้ประกอบการแร่ และการเป็นผู้ประกอบการในตลาดรูปแบบใหม่ ขณะที่งานศึกษาของจิรวัดน์ รักชาติ (2564) ที่ศึกษาความเป็นผู้ประกอบการของชาวกะเหรี่ยงในหมู่บ้านบนพื้นที่สูงได้ระบุว่า ผู้ประกอบการชาวกะเหรี่ยงมีลักษณะ 7 ประการ คือ 1) ประกอบกิจกรรมทางเศรษฐกิจอันหลากหลาย 2) อยากเป็นอิสระ กล้าเสี่ยง กล้าลงทุน ให้ความสำคัญกับการได้รับกำไรหรือขาดทุน 3) คิดเป็นระบบ 4) พึ่งพาเครือข่ายทางสังคม 5) มีการประกันความเสี่ยงหากกิจการล้มเหลวหรือขาดทุน 6) สามารถสร้างนวัตกรรมใหม่จากทรัพยากรชุมชน และ 7) มีทักษะด้านการตลาดออนไลน์ งานศึกษาของ Somkaun, Chumnanmak, Narongchai & Suppatkul (2019) ระบุว่า การจะเป็นผู้ประกอบการได้นั้น เกษตรกรชาวอีสานจะต้องผ่าน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นก่อร่างสร้างตัว ที่เป็นการสืบหาข้อมูลข่าวสารและสะสมองค์ความรู้ขั้นต่อสู้อยู่ เป็นขั้นตอนเกษตรกรพยายามปลูกพืชและขายผลผลิต ขั้นตั้งเป้าหมาย เป็นการเรียนรู้เทคนิควิธีการใหม่ทำความเข้าใจความหมายและกลยุทธ์ในการเป็นผู้ประกอบการ และปรับปรุงวิธีการผลิต ขั้นสร้างเครือข่าย เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ในการผลิตและเทคนิคด้านการตลาด และขั้นกลายเป็นเกษตรกรผู้ประกอบการเต็มรูปแบบ คือ มีช่องทางการกระจายสินค้าและมีผลผลิตที่มีคุณภาพเพื่อจำหน่าย

จึงอาจกล่าวได้ว่า การศึกษาความเป็นผู้ประกอบการในสังคมชนบทของประเทศไทยมักให้ความสำคัญกับประเด็นความเปลี่ยนแปลงและขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงของเกษตรกรสู่การเป็นผู้ประกอบการ และมุ่งศึกษาถึงลักษณะของการเป็นผู้ประกอบการในมิติต่าง ๆ เช่น การประกอบกิจกรรมที่หลากหลาย การคิดแบบนักลงทุน การให้ความสำคัญกับการตลาดสมัยใหม่ การสร้างสรรค์นวัตกรรม การมีเครือข่ายทางสังคม เป็นต้น เพื่อจะเป็นแนวทางในการพัฒนาให้เกษตรกรในชนบทกลายเป็นผู้ประกอบการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับประเด็นของการประกอบการทางวัฒนธรรมพบว่า การศึกษา “การประกอบการทางวัฒนธรรม” (cultural entrepreneurship) เริ่มพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรมจากงานศึกษาช่วงต้นทศวรรษที่ 1980 ที่ศึกษาการประกอบการทางวัฒนธรรมในบอสตันช่วงศตวรรษที่ 19 ได้ทำให้เกิดชนชั้นนำที่มีอำนาจและการจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ และงานศึกษาชิ้นนี้ระบุถึงผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมและคุณสมบัติของการประกอบการทางวัฒนธรรมอย่างชัดเจนโดยเรียกผู้ที่มีลักษณะเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมว่า “นายทุนทางวัฒนธรรม” (cultural capitalist) ที่หมายถึง ชายหรือหญิงที่เป็นนายทุน มีความเชี่ยวชาญและความมั่งคั่งจากตระกูลที่มาจากอุตสาหกรรมเหมือง เป็นนายทุนที่เริ่มกิจการด้านพิพิธภัณฑ์ งานศิลปะ งานดนตรี ที่เป็นเหมือนเครื่องบ่งชี้ว่าเป็นผู้มีวัฒนธรรมชั้นสูง (Dimaggio, 1982: pp. 35-50) ซึ่งในแง่นี้นักสังคมวิทยาอย่าง Pierre Bourdieu ก็ได้อธิบายว่า ทุนทางวัฒนธรรมเป็นทุนสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นชนชั้นที่แตกต่างกัน และชนชั้นเหล่านี้ก็จะมีสนิยมและถูกบ่มเพาะมาจากสังคมที่แตกต่างกัน โดยทุนทางวัฒนธรรมจะประกอบไปด้วยทุนที่เป็นฮาบิทัส ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ และทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสถาบัน (สุภางค์ จันทวนิช, 2566)

งานศึกษาของ Klamer ในปี 2011 ระบุว่า ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมมีความหมายที่สลับซับซ้อนกว่านายทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งงานศึกษาของ Rick Van der Ploeg, 1999, อ้างใน Klamer, 2011, pp. 146 – 147 ระบุว่า ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมต้องเป็นบุคคลที่สามารถหาความรู้ 2 กลุ่มเข้าด้วยกัน คือ กลุ่มแรก ความรู้ด้านศิลปะและความรู้สีกนักคิดในทางศิลปะตลอดจนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ กลุ่มที่สอง ความรู้และความเข้าใจด้านการตลาด ทักษะเชิงธุรกิจและการจัดการงานด้านศิลปะ อีกทั้ง Klamer ยังอธิบายว่า ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมที่ดี

ต้องมียุทธศาสตร์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ เป็นผู้ตื่นตัวกับโอกาส เป็นผู้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ทางงานศิลปะ ให้ความสำคัญกับการจัดการด้านการเงิน มีงานศิลปะเป็นแรงบันดาลใจ สามารถโน้มน้าวศิลปินในการทำงาน สามารถแสวงหาประโยชน์จากงานศิลปะ สามารถจัดหาเงินทุนและสามารถบริจาคเงินให้กิจการหรืองานด้านศิลปะ มีความสุขุมรอบคอบและกล้าหาญ มีความหวังและซื่อสัตย์ในการทำงานของตนเอง (Klamer, 2011)

งานเขียนของเอกรินทร์ พึ่งประชา (2566) ได้อธิบายถึงความสำคัญของผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมว่า เป็นผู้มีความบทบาทสำคัญในการรักษาและส่งเสริมหรือเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรมไปพร้อมกันกับการสร้างมูลค่าเพิ่ม ด้วยการนำวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เป็นสิ่งใหม่หรือนวัตกรรม หรือเป็นสินค้า บริการ และอาศัยช่องทางเทคโนโลยีและสื่อในการทำธุรกิจ ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมจึงเป็นแนวคิดสำคัญทำให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจไปพร้อมกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้ อีกทั้งผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมยังเป็นผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลง (change agent) ที่สำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจโดยใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการดำเนินธุรกิจ และเอกรินทร์ พึ่งประชา (2566) ยังรวบรวมองค์ความรู้จากงานศึกษาหลายชิ้นและสรุปว่าคนในชุมชนหรือองค์กรต่าง ๆ สามารถเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมได้ โดยผ่านเงื่อนไข 5 ประการ ได้แก่ ประการแรก ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมจำเป็นต้องมีแรงผลักดันในวัฒนธรรมของตนเอง แรงผลักดันจะเป็นตัวส่งเสริมให้บุคคล บริษัท องค์กรสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อรักษาวัฒนธรรมของตนเองได้ ประการที่สอง ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมต้องมีทักษะในการประยุกต์และนำวัฒนธรรมมาจัดการอย่างเป็นระบบในกระบวนการผลิต ประการที่สาม ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมต้องพร้อมเรียนรู้ พร้อมปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เพื่อให้สามารถอยู่ในโลกของการแข่งขันทางธุรกิจ ประการที่สี่ ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมต้องมีทักษะในการทำธุรกิจที่ดี รู้จักใช้แพลตฟอร์มสื่อต่าง ๆ เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจ ประการที่ห้า ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมต้องใส่ใจถึงผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมอันเกิดจากการนำวัฒนธรรมมาเป็นสินค้าหรือบริการ

กล่าวโดยสรุป ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมจะมีลักษณะของผู้มีความรักด้านงานศิลปะ ชื่นชอบงานด้านวัฒนธรรม มีทักษะในการประยุกต์และนำวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์ ต้องการจะดำรงรักษาภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเอาไว้ ทั้งยังเป็นผู้ต้องเข้าใจตลาดและกระบวนการค้าขาย แต่อย่างไรก็ตามงานศึกษาทางด้านการประกอบการทางวัฒนธรรมส่วนใหญ่ก็ยังไม่ถึงขั้นศึกษาถึงคุณลักษณะของผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ โดยมีได้อธิบายถึงบริบทพื้นฐานเรื่องการรับรู้ถึงการดำรงอยู่หรือคุณค่าของสินค้าทางวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่ อีกทั้งยังไม่ค่อยมีงานศึกษาที่อธิบายถึงเงื่อนไขการกลายเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม รวมถึงยังไม่อาจจะระบุถึงขั้นตอนเฉพาะในการผันตัวของผู้คนหรือช่างหัตถกรรมสู่การเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมอย่างเด่นชัดมากนัก

นิยามศัพท์เฉพาะ

สินค้าต้องลาย หมายถึง ผลิตภัณฑ์หรือผลงานที่เกิดจากการฉลุลายหรือตอกลายลงบนแผ่นโลหะ เช่น สังกะสี อะลูมิเนียม เพื่อนำไปจำหน่ายหรือสร้างรายได้ เช่น ปานชอย จองพารา และสินค้าต้องลายอาจปรับเปลี่ยนรูปร่างจากงานต้องลายแบบเดิมของชาวไทใหญ่เป็นงานสินค้าต้องลายประยุกต์ที่ตรงกับความต้องการของลูกค้าทั่วไป

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการเป็นการวิจัยทางสังคมวิทยาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “การยกระดับหัตถศิลป์ไทใหญ่ด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์” ที่ดำเนินการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคม 2566 จนถึงเดือนธันวาคม 2567 ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคนเลขที่รับรอง MJUIRB No. HS014/66 งานวิจัยนี้เก็บข้อมูลภาคสนามในจังหวัดแม่ฮ่องสอน 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน อำเภอขุนยวม และอำเภอแม่สะเรียง โดยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างประชาชนทั่วไปที่เป็นตัวแทนครัวเรือนในจังหวัดแม่ฮ่องสอนจำนวน 398 คน และเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย 4 คน และมีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่

ประสบการณ์ในการทำงานต้องลายไทใหญ่ การผันตัวสู่การเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมสินค้าต้องลายไทใหญ่ รูปแบบและการสร้างสรรค์งานหัตถศิลป์ต้องลายแบบไทใหญ่ เป็นต้น ซึ่งงานวิจัยนี้มีรายละเอียดการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างและกรณีศึกษาดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยนี้ประกอบด้วยประชาชนชาวแม่ฮ่องสอนอ้างอิงข้อมูลจากสำนักงานจังหวัดแม่ฮ่องสอน (2565) พบว่า ประชากรพื้นที่ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน อำเภอขุนยวม และอำเภอแม่สะเรียง มีประชากรชายและหญิง 142,470 คน ประชากรรวม 59,593 หลังคาเรือน⁵ ซึ่งในจำนวนประชากรรวมข้างต้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างหลังคาเรือนละ 1 คน ด้วยการสุ่มแบบบังเอิญเพื่อตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยใช้วิธีการคำนวณกลุ่มตัวอย่างตามแบบ Taro Yamane ที่ความคลาดเคลื่อน 0.05 ซึ่งได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 18-65 ปี จำนวน 398 คน (ตัวแทนหลังคาเรือน) ด้วยแบบสอบถาม “การรับรู้เรื่องต้องลายและการประกอบการต้องลายไทใหญ่ของจังหวัดแม่ฮ่องสอน” และแบ่งสัดส่วนการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนประชากรแต่ละอำเภอ คือ อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอนเก็บข้อมูล 182 คน อำเภอขุนยวม 62 คน และอำเภอแม่สะเรียง 154 คน

กรณีศึกษา

งานวิจัยนี้คัดเลือกเก็บข้อมูลกรณีศึกษาแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากกรณีศึกษาที่มีลักษณะเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมชาวไทใหญ่อยู่ระหว่าง 18-70 ปี จำนวน 4 คน ที่มีภูมิลำเนาและอาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมืองแม่ฮ่องสอนและอำเภอขุนยวมเป็นเวลานานไม่น้อยกว่า 5 ปี พวกเขาเป็นช่างฝีมือทำงานต้องลาย (สล่าต้องลาย) สนใจในการตอบคำถามสัมภาษณ์เชิงลึก รวมถึงมีความพร้อมด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ในการตอบคำถามสัมภาษณ์ ซึ่งรายนามกรณีศึกษาทั้งหมดที่ปรากฏในบทความวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้เป็นนามสมมุติ

ผลการวิจัย

แนวทางการส่งเสริมงานด้านวัฒนธรรมของจังหวัดแม่ฮ่องสอน

ช่วงเวลาที่ผ่านมามีจังหวัดแม่ฮ่องสอนมีแนวทางส่งเสริมด้านวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง โดยแผนพัฒนาจังหวัดแม่ฮ่องสอนระบุถึงแนวทางการพัฒนาด้านอาชีพและรายได้ของประชาชนในปี.ศ. 2566–2570 ที่มีแนวทางการพัฒนาด้านหนึ่งในการมุ่งส่งเสริมให้ “ประชาชนพัฒนาทักษะด้านอาชีพและมีมือแรงงาน ส่งเสริมการมีงานทำ การสร้างรายได้ของแรงงานนอกระบบและในระบบ รวมถึงพัฒนาผู้ประกอบการให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน และการเสริมทักษะในการทำงาน เพื่อการมีงานทำให้นักศึกษาและเยาวชน รวมถึงพัฒนาและส่งเสริมผลิตภัณฑ์ OTOP และหมู่บ้าน OTOP นวัตกรรม วิสาหกิจชุมชน ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม พัฒนาสินค้าของฝากของที่ระลึกและบริการ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวโดยชุมชน และมีการส่งเสริมและพัฒนากิจการท่องเที่ยวให้มีคุณภาพผ่านแนวทางการอนุรักษ์และพัฒนากิจการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ วิถีเกษตร ชุมชน วัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตชาติพันธุ์ ส่งเสริมการตลาดและประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ที่ดีด้านการท่องเที่ยวของจังหวัด ส่งเสริมการจำหน่ายสินค้าของที่ระลึก หัตถกรรมพื้นบ้าน บริการของชุมชน” (สำนักงานจังหวัดแม่ฮ่องสอน, 2565: นน. 135–138) ในระดับจังหวัดก็มีการส่งเสริมสินค้าเชิงวัฒนธรรมและสินค้าท้องถิ่นผ่านงานเทศกาลต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานกว่าทศวรรษ เช่น งานประเพณีออกหว่า งานเทศกาลประจำปีเปิดเมืองไต เป็นต้น และผู้ว่าราชการจังหวัดก็ให้ความสำคัญในงานประเพณีของชาวไทใหญ่ เช่น ปอยเหลินสิบเอ็ด ในฐานะเป็นประเพณีสำคัญที่มีมาตั้งแต่อดีตของชาวไทใหญ่จังหวัดแม่ฮ่องสอน (ผู้ว่าฯ แม่ฮ่องสอน..., 2568)

⁵ อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน มีประชากร 27,252 หลังคาเรือน อำเภอขุนยวม มีประชากร 9,231 หลังคาเรือน และอำเภอแม่สะเรียง มีประชากร 23,110 หลังคาเรือน ประชากรทั้ง 3 อำเภอ รวม 59,593 หลังคาเรือน (สำนักงานจังหวัดแม่ฮ่องสอน, 2565)

ขณะที่แผนงานด้านการท่องเที่ยวและงานวัฒนธรรมจังหวัดแม่ฮ่องสอนได้เน้นย้ำถึงการพัฒนานโยบายการท่องเที่ยว ปี พ.ศ. 2566–2570 ผ่านแผนท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับสินค้าวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยในแผนที่ 1 ซึ่งเป็นแผนยกระดับการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ การท่องเที่ยวเชิงผจญภัย สุขภาพ ชุมชน กีฬา ดนตรี ศิลปะ วัฒนธรรม เมืองเก่า และวิถีชีวิตชาติพันธุ์สู่มาตรฐานวัดกรรมที่เหมาะสม ที่ประกอบไปด้วยโครงการสำคัญที่เกี่ยวข้องคือ โครงการยกระดับสินค้าบริการและการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ และโครงการพัฒนาศักยภาพชุมชน ผู้ประกอบการและบุคลากรในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวจังหวัดแม่ฮ่องสอน และแผนที่ 2 เป็นแนวทางการส่งเสริมให้จังหวัดแม่ฮ่องสอนเป็นจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยว ประกอบด้วยโครงการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสินค้าทางวัฒนธรรม เช่น โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ดนตรีและศิลปะ โครงการส่งเสริมพัฒนาประเพณี พื้นฟูอนุรักษ์วัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยว โครงการส่งเสริมการตลาดและประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ด้านการท่องเที่ยว เป็นต้น (กรมประชาสัมพันธ์, 2567) อีกทั้งแผนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดแม่ฮ่องสอนได้พยายามเชื่อมโยงเอาประเพณี ภูมิปัญญา และสินค้าท้องถิ่นของชาวไทใหญ่มาเป็นจุดเด่นของโปรแกรมการท่องเที่ยวจังหวัดแม่ฮ่องสอนในปีพ.ศ. 2568 ได้บรรจุเส้นทางท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ตามเส้นทางแหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดแม่ฮ่องสอน เช่น เส้นทางท่องเที่ยววัดพระธาตุดอยกองมู-วัดพระนอน-ศูนย์ไทใหญ่ศึกษา-วัดจองคำ-วัดจองกลาง-พิพิธภัณฑ์มีชีวิต-ร้านเอ็ดกอเหลียว-ศูนย์การเรียนรู้ กฟผ.ผาป่อง เป็นต้น และศึกษาข้อมูลวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิต และมีกิจกรรมเสริมในโปรแกรมท่องเที่ยว ได้แก่ ชมนิทรรศการมีชีวิต การทอดผ้ากระเหียง การสานกูปไต การดองลายปานขอย การทำจองพารา ซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชน การประดิษฐ์ตุ๊กตาไทใหญ่ ทำป๊อปปิ้งกั้งกะหั่ว ชุตสาบลอง การตัดตุ๊กใส่หมู ขมการแสดงท้องถิ่น รำไต รำกลองมอชิง เป็นต้น (วัฒนธรรม จ.แม่ฮ่องสอน..., 2568) และยังพบว่าความต้องการถูกนำมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับธุรกิจท่องเที่ยวในการจูงใจให้นักท่องเที่ยวเข้ามาเที่ยวชมสินค้าต้องลายในหมู่บ้านและพักผ่อนที่บ้านโฮมสเตย์ของชาวไทใหญ่จังหวัดแม่ฮ่องสอน (Rugchat & Buochareon, 2021) ซึ่งจากการสำรวจแผนงานด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมข้างต้น นักวิจัยพบข้อสังเกตว่าการส่งเสริมหรือนำเสนอภาพของงานด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมส่วนใหญ่มักเป็นการนำเสนอเฉพาะเส้นทางท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม ธรรมชาติ ประเพณี แต่ก็ยังไม่ค่อยปรากฏภาพของการนำเสนองานด้านศิลปกรรมแบบไทใหญ่โดยเฉพาะงานหัตถกรรมต้องลายแบบไทใหญ่มากเท่าที่ควร

นอกจากนี้เมื่อนักวิจัยลงพื้นที่วิจัยยังพบว่า ร้านค้าที่จำหน่ายสินค้าต้องลายไทใหญ่ยังมีจำนวนน้อยโดยพบว่ามีร้านค้าเพียง 1 ร้านที่ตั้งอย่างถาวรและพอจะได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวอยู่บ้างก็คือ “ร้านเอ็ดกอเหลียว” (Hed-Kor-Leaw) โดยคำว่าเอ็ดกอเหลียวเป็นภาษาไทใหญ่แปลว่า ทำด้วยตัวเองหรือทำเอง ซึ่งร้านนี้มี 2 สาขาคือสาขาอำเภอเมืองแม่ฮ่องสอนและสาขาแม่สะเรียงเท่านั้น โดยร้านเอ็ดกอเหลียวก่อตั้งและบริหารงานโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดแม่ฮ่องสอน (อบจ.แม่ฮ่องสอน) เป็นผู้สนับสนุน รับซื้อและเป็นที่วางสินค้าท้องถิ่นประเภทต่าง ๆ เช่น ถ้วยลายเสือ กาแฟชุมชน ไวน์ น้ำพริก ผ้าทอ ยาม ชุตไทใหญ่ ของที่ระลึก น้ำผึ้ง สร้อย แหวน เครื่องประดับเงิน เป็นต้น⁶ และประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวมาเยี่ยมชม ภายในร้านเอ็ดกอเหลียวก็มีสินค้าต้องลายเป็นภาพของที่

⁶ ร้านเอ็ดกอเหลียวเป็นร้านค้าที่ดำเนินการโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดแม่ฮ่องสอน รับซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชนหรือสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) รวมถึงสินค้าต้องลายไทใหญ่เพื่อจำหน่ายแก่ลูกค้าและนักท่องเที่ยวที่มาเยือนจังหวัดแม่ฮ่องสอน การเก็บข้อมูลวิจัยด้วยการสังเกตสภาพและสินค้าในร้านช่วงเดือนพฤษภาคมพบว่า ร้านเอ็ดกอเหลียว สาขาอำเภอแม่สะเรียง เป็นร้านค้าท้องถิ่นที่มีลักษณะเป็นอาคารไม้ 2 ชั้น ไม่กว้างมากนัก ชั้นล่างเป็นพื้นที่จัดแสดงสินค้า ชั้นบนใช้เป็นศูนย์ประสานงานและห้องประชุมของร้านค้า ด้านข้างเป็นลานจอดรถขนาดเล็ก ภายในร้านมีสินค้าประเภทต่าง ๆ เช่น ชุตไทใหญ่ ชุตกะเหียง กระเป๋าผ้าพื้นเมือง ถ้วยยาม น้ำผึ้ง แยมผลไม้ ไวน์ชุมชน ถ้วยลายเสือ ยาดมสมุนไพร กาแฟชุมชน ขนมหไทใหญ่ งา แมคคาเดเมีย งานต้องลายรูปทรงต่าง ๆ ได้แก่ พระโพธิสัตว์ พระพิฆเนศ พญาครุฑ เป็นต้น ขณะที่ร้านเอ็ดกอเหลียว สาขาอำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน เป็นอาคารร้านค้าขนาดใหญ่แบบตึกชั้นเดียว มีลานจอดรถกว้างขวาง สินค้ามีจำนวนมากกว่าสาขาอำเภอแม่สะเรียง เช่น ชุตไทใหญ่ ชุตกะเหียง กูปไต (หมวกทรงไทใหญ่) ผ้าถุงชาวกะเหรี่ยง ถ้วยยาม เสื้อพื้นเมือง กระเป๋าผ้า สร้อย แหวน เครื่องประดับเงิน น้ำมันงา น้ำผึ้ง ขนมหไทใหญ่ ถ้วยลายเสือ แมคคาเดเมีย แชมพูและครีมนวดผมสมุนไพร ยาสมุนไพร กาแฟ ชา แยมผลไม้ งานต้องลายไทใหญ่ เป็นต้น

ระลึกรูปต่าง ๆ เช่น รูปพระธาตุ รูปพระภิกษุ รูปดอกไม้และโคมไฟต้องลายวางอยู่ด้านในสุดของร้าน ผลงานต้องลายบางชิ้นถูกนำไปแขวนไว้ในจุดที่สูงยากแก่การมองเห็นและการสัมผัสของลูกค้ำ และในจังหวัดแม่ฮ่องสอนก็ยังคงมีร้านค้าขนาดเล็กบางร้านที่เป็นร้านขายของเก่า จำหน่ายของที่ระลึกเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่เท่าที่สังเกตพบ ร้านค้าเล็ก ๆ ในจังหวัดแม่ฮ่องสอนก็ไม่ได้ได้รับความสนใจจากลูกค้ำหรือนักท่องเที่ยวมากนัก

การรับรู้ถึงสินค้าต้องลายในจังหวัดแม่ฮ่องสอน: บทสะท้อนเบื้องต้นจากผลสำรวจเชิงปริมาณถึงการรับรู้ของชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนที่มีต่อสินค้าต้องลายไทใหญ่

ท่ามกลางนโยบายการพัฒนาจังหวัดและการส่งเสริมการประกอบการและการสร้างมูลค่าสินค้าทางวัฒนธรรมของจังหวัดแม่ฮ่องสอนที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่ผลการวิจัยเชิงปริมาณกลับพบว่า ผู้คนในจังหวัดแม่ฮ่องสอนก็ยังคงมีการรับรู้เกี่ยวกับสินค้าต้องลายในจำนวนที่ไม่มากนัก ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่างประชาชนชาวแม่ฮ่องสอนจำนวน 398 คน อายุระหว่าง 18 – 65 ปี จาก 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน อำเภอขุนยวม และอำเภอแม่สะเรียง ผ่านแบบสอบถามเรื่อง “การรับรู้เรื่องต้องลายและการประกอบการต้องลายไทใหญ่ของจังหวัดแม่ฮ่องสอน” พบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 38.94 รองลงมาเป็นชาติพันธุ์กะเหรี่ยง 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.91 เป็นกลุ่มคนพื้นเมือง 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.88 และกลุ่มชาติพันธุ์ม้ง 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.26 ผลการวิจัยเชิงปริมาณสะท้อนให้เห็นว่า แท้จริงแล้วกลุ่มตัวอย่าง 3 อำเภอของจังหวัดแม่ฮ่องสอนอาจยังไม่ได้รับรู้และยังไม่มีค่านิยมเกี่ยวกับการนำงานต้องลายไปสู่การเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมและการสร้างมูลค่าที่เป็นรายได้เพิ่มเติมเท่าที่ควร โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม มากกว่าครึ่งหนึ่งคือจำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 55.53 ทราบถึงงานต้องลายไทใหญ่เพื่อเป็นสินค้าแต่เพียงชื่อ ขณะที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 177 คน คิดเป็นร้อยละ 44.47 รู้จักผลงานศิลปะการต้องลายเป็นอย่างดี ซึ่งข้อมูลตัวเลขนี้อาจสะท้อนให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ซึ่งเป็นตัวแทนประชากรจังหวัดแม่ฮ่องสอน 3 อำเภอ ไม่ได้รับรู้และอาจไม่เข้าใจเกี่ยวกับการต้องลายไทใหญ่ในลักษณะที่เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ไม่ได้ประทับใจผลงานต้องลายในลักษณะเชิงสินค้า แต่อาจจะมองเห็นผลงานต้องลายเป็นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์หรือเป็นเพียงเครื่องประดับตกแต่งหรือองค์ประกอบหนึ่งของวัดวาอารามและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของชาวไทใหญ่ (สอดคล้องกับผลการศึกษาดารงที่ 1)

เมื่อสอบถามถึงความเข้าใจเรื่องประเภทของงานต้องลายและสินค้าต้องลายที่มีจำหน่ายในจังหวัดแม่ฮ่องสอนจากกลุ่มตัวอย่าง 398 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ร้อยละ 80.40 มักเข้าใจว่า ศิลปะการต้องลายหรืองานต้องลายไทใหญ่นั้นถูกซื้อขายและใช้เป็นของประดับตกแต่งวัด ศาสนสถาน และสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ต่าง ๆ ของชาวไทใหญ่ รองลงมาคือร้อยละ 57.04 เข้าใจว่าการต้องลายถูกทำให้เป็นสินค้าประดับตกแต่งบ้านเรือน ร้านค้าและโรงแรม กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 40.20 เข้าใจว่าการต้องลายเป็นสินค้าประเภทของที่ระลึก เช่น พวงกุญแจ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 37.69 เข้าใจว่าการต้องลายถูกใช้เป็นสินค้าประเภทใช้ในบ้าน (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1: การรับรู้ถึงสินค้าต้องลายที่มีจำหน่ายในจังหวัดแม่ฮ่องสอน เรียงลำดับ 1 – 5 จากมากไปหาน้อย

ลำดับ	สินค้าต้องลายในจังหวัดแม่ฮ่องสอน	จำนวนผู้ตอบ (คน)	ร้อยละ
1	สินค้าตกแต่งวัดวาอาราม ศาสนสถาน และสถานที่ศักดิ์สิทธิ์	320	80.40
2	สินค้าประดับตกแต่งบ้านเรือน ร้านค้า และโรงแรม	227	57.04
3	สินค้าของที่ระลึก เช่น พวงกุญแจ	160	40.20
4	สินค้าที่เป็นของใช้ในบ้านเรือน เช่น ชัน ถาด	150	37.69
5	เครื่องประดับ เช่น ต่างหู สร้อยคอ	102	25.63

ข้อมูลจากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า ชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนในพื้นที่ศึกษา 3 อำเภอมีความตระหนักว่า ศิลปะในการต้องลายและสินค้าที่ใช้เทคนิคการต้องลายแบบไทใหญ่จะต้องเป็นลวดลาย เป็นเครื่องประดับหรือของตกแต่งในวัดหรือ

สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และเข้าใจว่าเครื่องประดับตกแต่งที่มีการต้องลายมักใช้ในงานที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาหรือการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น พระพุทธรูป บุรพทิศตรีพระโพธิสัตว์ บุคคลชั้นสูง รวมถึงสัตว์ในวรรณคดี เช่น ราชสีห์ พญาครุฑ พญานาค นกยูง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีประชาชนบางกลุ่มเชื่อว่า ศิลปะการต้องลายไทใหญ่สามารถกลายเป็นสินค้าประเภทเครื่องประดับตกแต่งอาคาร สถานที่ ร้านค้า รวมไปถึงสร้างเป็นเครื่องประดับร่างกาย ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจสภาพทั่วไปและบริบทของร้านค้า โรงแรม และสถานที่ต่าง ๆ ในอำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน อำเภอขุนยวม และอำเภอแม่สะเรียง ที่พบเห็นการประดับตกแต่งงานต้องลายตามอาคาร โรงแรม และร้านค้าด้วยสินค้าต้องลายจำนวนมาก โดยเฉพาะอาคารบ้านเรือนและร้านค้าที่อำเภอแม่ฮ่องสอนและอำเภอขุนยวมที่มีประชากรชาวไทใหญ่อาศัยอยู่มาก และผลการศึกษาจากตารางที่ 1 สะท้อนเห็นว่า มีการรับรู้ของชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนไม่ถึงกึ่งหนึ่งที่คิดว่ารูปแบบและลวดลายของการต้องลายไทใหญ่สามารถปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ให้เป็นของที่ระลึก ของตกแต่งบ้าน หรือเครื่องประดับได้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอุปสรรคที่ทำให้ช่างต้องลายไทใหญ่หลายรายไม่อาจสร้างสรรค์ผลงานจนไปสู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายได้ แต่บทความวิจัยนี้จะชี้ให้เห็นเงื่อนไขของกรณีศึกษาบางรายบางรายที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถประยุกต์ลวดลายและผลงานต้องลายไทใหญ่ให้กลายเป็นสินค้าที่ทันสมัยและสร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมสินค้าต้องลาย

จำนวนร้านจำหน่ายสินค้าต้องลาย รวมถึงสินค้าท้องถิ่นอื่น ๆ ที่มีอยู่ไม่มากนักและมักดำเนินการโดยรัฐ สอดคล้องกับผลสำรวจถึงการรับรู้ถึงลักษณะของร้านค้าและสถานที่จำหน่ายสินค้าต้องลายที่ประชาชนชาวแม่ฮ่องสอนพบเห็น โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 275 คน คิดเป็นร้อยละ 69.09 รับรู้ว่ามีร้านจำหน่ายสินค้าต้องลายแบบชั่วคราวและแบบถาวร ขณะที่ก็มีประชาชนกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยคือจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 ที่รับรู้และเข้าใจว่า ไม่มีร้านค้าที่ขายสินค้าต้องลายและไม่ทราบหรือไม่สนใจว่ามีร้านค้าประเภทนี้อยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน อีกทั้งผลการวิจัยเชิงปริมาณยังแสดงให้เห็นว่า ประชาชนชาวแม่ฮ่องสอนส่วนมากรับรู้ว่ามีสินค้าต้องลายไทใหญ่จำหน่ายในสถานที่ประเภทศูนย์การเรียนรู้ ร้านขายของที่ระลึก วัด ในงานเทศกาลและงานประเพณี วิสาหกิจชุมชน และพื้นที่อื่น ๆ ตามลำดับ โดยสถานที่จำหน่ายสินค้าต้องลายซึ่งกลุ่มตัวอย่างรับรู้มากที่สุดคือ ศูนย์การเรียนรู้ โดยมีกลุ่มตัวอย่างรับรู้ว่าเป็นสถานที่จำหน่ายสินค้าต้องลายจำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 41.21 รองลงมาคือร้านขายของที่ระลึก เช่น ร้านเฮ็ดดอกเหลียว จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 39.93 วัด จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.92 จำหน่ายสินค้าต้องลายในงานเทศกาลหรืองานประเพณี จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.88 วิสาหกิจชุมชน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.12 โรงแรม โฮมสเตย์ สถานที่ท่องเที่ยว สถานที่ราชการและโรงเรียน จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 17.09 และมีกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ทราบหรือไม่รู้ว่ามีสถานที่จำหน่ายสินค้าต้องลายจำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90

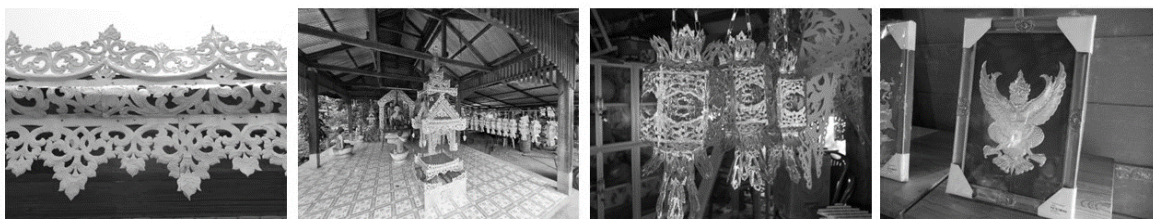
นอกจากนั้นผลการวิจัยเชิงปริมาณยังพบว่า แม้กลุ่มตัวอย่างจะรับรู้ถึงสถานที่จำหน่ายสินค้าต้องลาย แต่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 53.27 ไม่เคยเข้าชมสินค้าต้องลาย ขณะที่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.72 เคยเข้าชมสินค้าต้องลาย และมีกลุ่มตัวอย่าง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.02 ยังคงรับรู้และเข้าใจว่าไม่มีสินค้าต้องลายในจังหวัดแม่ฮ่องสอน ผลจากข้อมูลนี้สะท้อนเห็นว่า ประชาชนจังหวัดแม่ฮ่องสอนส่วนใหญ่ (อย่างน้อยใน 3 อำเภอพื้นที่วิจัย) ไม่เคยรับรู้หรือชมสินค้าต้องลายในสถานที่จำหน่ายสินค้าของจังหวัด และเมื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่างชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนที่เคยซื้อสินค้าต้องลายจะพบว่า สินค้าต้องลายที่ลูกค้านิยมซื้อเป็นอันดับแรกคือ สินค้าต้องลายประเภทของที่ระลึกหรือของฝาก เช่น พวงกุญแจ ภาพต้องลาย อันดับที่สองคือ สินค้าต้องลายที่เป็นของใช้ในบ้านเรือน เช่น ชัน ถาด อันดับสามคือ สินค้าต้องลายประเภทเครื่องตกแต่งประดับประดาวัตถุและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และตกแต่งในโรงแรมหรือโฮมสเตย์ อันดับที่สุดคือ สินค้าต้องลายประเภทเครื่องประดับร่างกาย เช่น ต่างหู เป็นต้น

โดยสรุปแล้ว การวิเคราะห์จากข้อมูลผลการวิจัยเชิงปริมาณและการลงพื้นที่ศึกษาภาคสนามแสดงให้เห็นว่า มุมมองและการรับรู้ของชาวแม่ฮ่องสอนปัจจุบัน สินค้าต้องลายยังคงไม่เป็นที่ได้รับความนิยมมากนัก ชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนยังคงเข้าใจว่างานต้องลายมักจะถูกโยงอยู่กับพระพุทธศาสนาและความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นหลัก

ซึ่งเมื่อผลงานศิลปะการต้องลายและการรับรู้ของคนในพื้นที่จังหวัดแม่ฮ่องสอนถูกผูกโยงกับความเชื่อ หลักคำสอน ศาสนา และความศักดิ์สิทธิ์ จึงทำให้ภาพลักษณ์ของการส่งเสริมหรือให้ความสนใจของคนในพื้นที่ต่อผลงานหัตถกรรม ต้องลายมักไม่ได้เป็นไปเพื่อการค้าและการประกอบการเท่าใดนัก แต่ผลงานต้องลายก็กำลังถูกกระตุ้นจากหน่วยงานรัฐ และองค์กรต่าง ๆ ให้กลายเป็นสินค้าเพิ่มมากขึ้นโดยจะนำไปขายเป็นสินค้าที่ระลึกหรือจัดแสดงผลงานต่อนักท่องเที่ยว หรือผู้มาเยือนจากพื้นที่จังหวัดอื่นเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนั้นจำนวนของช่างฝีมือและผู้ประกอบการต้องลายเพื่อการผลิตให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมก็ยังมีจำนวนน้อยเกินไป จึงทำให้สินค้าต้องลายยังไม่เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย และจากงานวิจัยยังพบว่า ก็ยังมีชาวไทใหญ่บางรายที่สามารถผันตัวกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายได้ ทั้งนี้จึง น่าสนใจว่าการผันตัวไปสู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายขึ้นอยู่กับเงื่อนไขใดบ้าง

เงื่อนไขการผันตัวสู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย

การเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ประกอบการสินค้าต้องลายกรณีศึกษาพบว่า สินค้าต้องลายสร้าง รายได้ให้แก่ผู้ประกอบการและช่างต้องลายมี 3 ประเภท ได้แก่ จองพารา ปานชอย และสินค้าของที่ระลึกต้องลาย โดยจองพารา⁷ มักเป็นสินค้าเบื้องต้นที่ผู้ประกอบการต้องลายเริ่มทำโดยมีราคาตั้งแต่หลังละ 300–1,500 บาท ขึ้นอยู่ ขนาด องค์ประกอบ วัสดุที่ใช้ และความยากของจองพารา ส่วนปานชอยเป็นงานต้องลายที่ฉลุลายแผ่นโลหะไว้สำหรับ ติดประดับบริเวณชายคาของวัดไทใหญ่ ซึ่งทางวัดจะต้องจ้างช่างต้องลายที่ชำนาญงานเพื่อมาวัดระยะและทำปาน ชอยประดับตามจุดต่าง ๆ รอบโบสถ์หรือวิหารวัด และสินค้าต้องลายไทใหญ่เป็นการต้องลายภาพโลหะให้เป็นรูปแบบ ต่าง ๆ เช่น ภาพพญาครุฑ ภาพยักษ์ ภาพฤๅษี ภาพตราสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1: ภาพปานชอย จองพารา โคมไฟต้องลาย และภาพครุฑต้องลายสินค้าที่ระลึก (ภาพจากซ้ายไปขวา)

ที่มา: จิรวัดน์ รักชาติ (รวมรวมภาพระหว่างเดือนพฤษภาคม – ธันวาคม 2566)

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์เชิงลึกช่างต้องลายและผู้ประกอบการสินค้าต้องลายชาวไทใหญ่ที่เป็นกรณีศึกษา ทั้ง 4 คน ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน พบว่า ลุงทอง เป็นชายสูงวัยอายุ 73 ปี อยู่ที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งของตำบลแม่เงา อำเภอ ขุนยวม เดิมมีอาชีพเป็นนักการภารโรงของโรงเรียนชุมชนแห่งหนึ่ง และเริ่มทำงานต้องลายด้วยความรัก ผลผลิตที่ทำ ต้องลาย ได้แก่ ปานชอย จองพารา และโคมไฟต้องลาย พี่สมบุญ เป็นชายวัย 55 ปี อาศัยอยู่ในหมู่บ้านแห่งหนึ่งของ ตำบลแม่เงา อำเภอขุนยวม จบการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ ปัจจุบันเขาประกอบ อาชีพเป็นเกษตรกรและได้รับตำแหน่งเป็นผู้ใหญ่บ้านอีกด้วย สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ต้องลายที่เขาทำก็คือ จองพารา และปานชอย ครูดวง ครูหนุ่มวัย 37 ปี อาศัยอยู่ที่หมู่บ้านในตำบลในสอย อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน จบการศึกษาสูงสุด ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปกรรม อดีตเป็นครูอัตราจ้างในโรงเรียนแห่งหนึ่ง ปัจจุบันเป็นเกษตรกร ผู้ประกอบการ ร้านอาหาร และเป็นสมาชิกองค์การบริหารส่วนตำบลในสอย อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน สินค้าต้องลายที่เขาทำคือ ปานชอย

⁷ จองพารา เป็นภาษาไทใหญ่ หมายถึง “ปราสาทพระ” คำว่า “จอง” แปลว่า “วัด” คำว่า “พารา” คือ “พระพุทธรูปหรือพระพุทธรเจ้า การบูชาจองพาราคือการสร้างปราสาทเพื่อรับเสด็จพระพุทธรเจ้าที่เสด็จลงจากสวรรค์ขึ้นดาวดึงส์ในวันออกพรรษา ประเพณีบูชาจองพารา เป็นประเพณีสำคัญของชาวไทใหญ่จังหวัดแม่ฮ่องสอน ครอบครัวหรือหมู่บ้านใดได้จัดทำจองพาราบูชาพระพุทธรเจ้าจะส่งผลในการเป็นสิริมงคลแก่ชีวิต ทำให้ครอบครัวอยู่เย็นเป็นสุข (อ่านเพิ่มในเว็บไซต์จังหวัดแม่ฮ่องสอน, <https://www.maehongson.go.th/new/locations/ประเพณีจองพารา>)

จองพารา สีนคำที่ระลึกภาพต้องลาย และก้อน หนุ่มวัย 43 ปี จบการศึกษาสูงสุดคือปริญญาตรี สาขาวิชาบัญชี เขาอาศัยอยู่หมู่บ้านแห่งหนึ่งในตำบลผาบ่อง อำเภอเมืองแม่ฮ่องสอน เดิมประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชนหลายบริษัท ปัจจุบันทำงานเป็นนักดนตรีในร้านอาหารแห่งหนึ่ง และสินคำต้องลายที่ทำ ได้แก่ ปานชอย จองพารา ภาพสินคำต้องลายรูปแบบต่าง ๆ (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2: ข้อมูลของผู้ประกอบการสินคำต้องลายชาวไทใหญ่จังหวัดแม่ฮ่องสอนที่เป็นกรณีศึกษา (ข้อมูลปีพ.ศ. 2567)

ชื่อ (ที่อยู่)	อายุ	การศึกษาสูงสุด	อาชีพอื่น	สินคำต้องลาย
ลุงทอง (ต.แม่เงา อ.ขุนยวม)	73 ปี	N/A	• นักการภารโรง (เดิม)	ปานชอย, จองพารา, โคมไฟต้องลาย
พี่สมบุญ (ต.แม่เงา อ.ขุนยวม)	55 ปี	ปริญญาตรี สาขา รัฐ ประศาสนศาสตร์	• เกษตรกร • ผู้ใหญ่บ้านในหมู่บ้านหนึ่ง	ปานชอย, จองพารา
ครูดวง (ต.ในสอย อ.เมือง แม่ฮ่องสอน)	37 ปี	ปริญญาตรี สาขา ศิลปกรรม	• ครู (เดิม) • สมาชิกอบต. • เกษตรกร • เจ้าของร้านอาหาร	ปานชอย, จองพารา, ภาพต้องลาย
นายก้อน (ต.ผาบ่อง อ.เมือง แม่ฮ่องสอน)	43 ปี	ปริญญาตรี สาขา บัญชี	• พนักงานบริษัทเอกชน (เดิม) • นักดนตรีร้านอาหาร	ปานชอย, จองพารา, ภาพต้องลาย

ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ประกอบการสินคำต้องลายที่เป็นกรณีศึกษาจะเป็นผู้ประกอบการสินคำต้องลายที่ทำงานค้าขายสินคำต้องลายเป็นบางเวลาและประกอบอาชีพอื่น ๆ ไปด้วยควบคู่กันไป ทั้งยังพบว่าการผันตัวเข้าสู่การเป็นผู้ประกอบการสินคำต้องลายขึ้นอยู่กับ 5 เงื่อนไข คือ กระบวนการเรียนรู้ การฝึกฝนทักษะ ความรักและตระหนัก การเข้าถึงโอกาส และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสินคำต้องลาย

กระบวนการเรียนรู้ เป็นการบ่มเพาะทักษะ องค์ความรู้ และองค์ประกอบต่าง ๆ ของงานหัตถกรรมของชาวไทใหญ่เพื่อเป็นพื้นฐานสู่การทำงานฝีมือต้องลาย บางกรณีเช่นกรณีของลุงทองและครูดวงอาจได้เรียนรู้งานศิลปะของชาวไทใหญ่แบบอื่นมาก่อนในช่วงวัยเด็กก่อนที่จะเริ่มฝึกฝนการทำงานต้องลาย เช่น การทำจองพารา งานหัตถกรรมอื่นของชาวไทใหญ่ แต่ในหลายกรณีผู้ประกอบการได้เรียนรู้งานต้องลายรูปแบบต่าง ๆ โดยตรงตั้งแต่ยังเด็ก โดยพวกเขาได้พบเห็นหรือได้ฝึกฝนงานการทำงานต้องลายในรูปแบบต่าง ๆ โดยทักษะในงานที่เรียนรู้มาก็จะเป็นการเริ่มลงมือทำงานที่เกี่ยวข้องกับการบูชาพระพุทธรูปศาสนาหรือเทศกาลงานบุญสำคัญ อย่างเช่น งานปานชอย งานจองพารา เป็นต้น เช่น ในกรณีของนายก้อน ผู้ประกอบการสินคำต้องลายกล่าวว่า ตนเองเริ่มมีความสนใจในงานต้องลายตั้งแต่วัยเด็ก เพราะครูส่ง (นามสมมุติ) ผู้เป็นพ่อได้ทำงานเป็นช่างต้องลายและเริ่มจากงานปานชอยและจองพารา ก่อน เมื่อเห็นผู้เป็นพ่อทำงานต้องลายนายก้อนจึงมองดูด้วยความสนใจ แล้วจึงเกิดความมานะพยายามหัดเรียนและฝึกฝนจากครูส่งผู้เป็นพ่อจนเริ่มชำนาญตั้งแต่นายก้อนยังเป็นเด็ก นายก้อนเล่าถึงความสนใจเรียนรู้งานต้องลายของตนเองว่า

“...ผมได้ช่วยพ่อทำต้องลายตั้งแต่เด็ก ส่วนใหญ่เป็นงานจองพารา วาดลาย ทำตุ้ง (ธงแขวนแบบล้านนา) และงานฝีมือต่าง ๆ พ่อสอนงานต้องลายและงานอื่นตั้งแต่เด็ก ขณะที่เด็กคนอื่นเขาไม่สนใจ เพราะงานแบบนี้(งานต้องลาย) ไม่น่าสนใจ งานพวกนี้พูดตามตรงก็ต้องมานั่งศึกษา นั่งเรียน นั่งฝึกฝน กว่าจะทำได้ก็ต้องใช้เวลา คนอื่นเขาอยากไปวิ่ง ไปเที่ยวเล่น...” (สัมภาษณ์นายก้อน (นามสมมุติ), 12 ตุลาคม 2566)

ในบางกรณีผู้ประกอบการสินค้าต้องลายเรียนรู้งานต้องลายในวัยผู้ใหญ่โดยผ่านวิธีการเรียนแบบครูพักลักจำ หรือการเรียนรู้โดยตรงจากช่างต้องลายผู้ชำนาญ ในกรณีผู้ประกอบการโคมไฟต้องลายอย่างลุงทอง ผู้เรียนรู้งานต้องลายเมื่อมีอายุมากแล้ว เขามักใช้วิธีการเรียนต้องลายแบบการลักจาดจำเทคนิคการต้องลายจากส่ล่าต้องลายอาวุโส โดยลุงทองกล่าวถึงการเรียนรู้งานต้องลายของเขาว่า

“ตอนฝึกทำจองพารา ลุงเริ่มเรียนรู้โดยไปดูเขาทำในกระดาศแล้วเอาไม้มาทำเป็นจองพารา ลุงเห็นก็เลยเอามาทำเองที่บ้าน จากนั้นก็รับทำจองพาราขายให้กับชาวบ้าน ทำจองพาราขายได้ 42 หลัง” (สัมภาษณ์ลุงทอง (นามสมมุติ), 4 ธันวาคม 2567)

ขณะที่ครูดวงผู้มีพื้นฐานความรู้และเรียนจบด้านศิลปะเริ่มเรียนรู้งานต้องลายไทใหญ่จากการช่วยเหลือช่างในหมู่บ้านทำงานปานซอยและจองพาราในหมู่บ้าน จนกระทั่งเมื่อมาเป็นครูผู้สอนในโรงเรียนเขาได้เรียนรู้เทคนิควิธีการต้องลายสินค้าของที่ระลึกอย่างละเอียดอีกครั้งจากครูส่ง(บิดาของนายก้อน)โดยครูดวงเรียนรู้จากการผ่านการอบรมพร้อมกับนักเรียนในโรงเรียนจนมีทักษะที่ชำนาญในงานต้องลายไทใหญ่

กล่าวโดยสรุป การเรียนรู้งานฝีมือต้องลายอาจเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงที่ผู้ประกอบการสินค้าต้องลายกรณีศึกษาอยู่ในวัยเด็ก โดยผ่านการมีโอกาสได้คลุกคลีอยู่กับช่างฝีมือหรือส่ล่าต้องลาย รวมถึงมีประสบการณ์พบเห็นงานต้องลายอยู่บ่อยครั้งจนเกิดความสนใจและความรักในงานต้องลาย ขณะที่ผู้ประกอบการต้องลายที่เรียนรู้วิธีการต้องลายเมื่ออายุมากขึ้น อาจอาศัยโอกาสในการเห็นช่างต้องลายทำงานต้องลายแล้วจดจำ ทดลองมาทำด้วยตนเองในลักษณะแบบครูพักลักจำ หรือบางรายอาจเรียนรู้ด้วยการไปอบรมการทำงานต้องลายจากช่างต้องลายโดยตรง

การฝึกฝนทักษะ โดยมากผู้ประกอบการต้องลายไทใหญ่มักจะประกอบอาชีพอื่น ๆ เช่น เกษตรกร ลูกจ้างงานราชการ ฯลฯ ไปพร้อมกัน และขณะเดียวกันพวกเขายังฝึกฝนทักษะการทำงานต้องลายอยู่อย่างต่อเนื่อง โดยพวกเขาฝึกฝนทักษะผ่านการการทำงานต้องลายซ้ำ ๆ กันอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น นายก้อนได้ฝึกฝนทักษะการทำงานต้องลายอย่างต่อเนื่องผ่านการรับทำงานต้องลายในพื้นที่ต่าง ๆ ซึ่งโดยมากมักจะเป็นการทำงานต้องลายเพื่อประดับตกแต่งวัดไทใหญ่ นายก้อนเล่าถึงการฝึกฝนฝีมือการทำงานต้องลายว่า

“จริง ๆ แล้วเริ่มจากการทำปานซอย (ในวัด) ก่อน แล้วก็ค่อยไปรับทำงานตามสถานที่ต่าง ๆ เราก็รับหมดเวลาที่เขาส่งมา ครั้งแรกทำปานซอยก็มีคนสั่งให้ทำ” (สัมภาษณ์นายก้อน (นามสมมุติ), 12 ตุลาคม 2566)

ในกรณีของครูดวง เขาฝึกฝนทักษะการทำงานฝีมือต้องลายผ่านการสอนนักเรียนในโรงเรียน โดยหลังจากได้เรียนรู้เทคนิคการต้องลายจากครูส่งพร้อมกับนักเรียนแล้ว เขาก็นำมาสอนนักเรียนในโรงเรียนต่ออีกทอดหนึ่ง ซึ่งการได้สอนนักเรียนซ้ำ ๆ ทำให้เขาได้พัฒนาทักษะฝีมือไปด้วยพร้อม ๆ กัน ครูดวงเล่าถึงการฝึกฝนทักษะของเขาว่า

“ตอนเริ่มก็เรียนรู้ (งานต้องลาย) ด้วยการอบรมพร้อมกับเด็กนักเรียน แล้วนำเอามาศึกษาในชุมชน จากนั้นก็ฝึกทำมากขึ้น แล้วก็สอนให้นักเรียนทำด้วย จนได้เรียนรู้เยอะมากขึ้นจนชำนาญ” (สัมภาษณ์ครูดวง (นามสมมุติ), 25 เมษายน 2567)

ส่วนที่สมบุรณ์ผู้นำหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เขาอธิบายว่า ทักษะฝีมือการทำงานต้องลายของเขาเกิดขึ้นจากการมีโอกาสไปช่วยเหลืองานพิธีกรรมของผู้สูงอายุในหมู่บ้าน เช่น งานศพ การตกแต่งจองพารา โดยผู้อาวุโสจะเป็นผู้ออกแบบและที่สมบุรณ์จะเป็นผู้ใช้ส่วลวดลายออกมา ซึ่งการฝึกทักษะการทำงานต้องลายเช่นนี้ ที่สมบุรณ์มีการฝึกฝนตั้งแต่ช่วงที่เขาบวชเป็นสามเณร โดยที่สมบุรณ์เล่าถึงการฝึกทักษะการต้องลายว่า

“ทักษะการต้องลายผมได้มาจากคนเฒ่าคนแก่ ผมไปช่วยงานศพ ตกแต่งปราสาท บางครั้งคนเฒ่าจะเป็นคนวาดแบบ แล้วเขาจะเอาส่วให้ผมมาต้องลายกระดาศ ผมทำแบบนี้ตั้งแต่ตอนบวชเป็นเณรอยู่ที่วัดอายุได้ 13-14 ปี เมื่อได้ฝึกฝนทักษะการต้องลายจากคนเฒ่าคนแก่แล้วก็ทำให้ต้องลายได้จนถึงทุกวันนี้” (สัมภาษณ์ที่สมบุรณ์ (นามสมมุติ), 29 กรกฎาคม 2566)

จึงอาจกล่าวได้ว่า การฝึกฝนทักษะเป็นเงื่อนไขสำคัญในการพัฒนาทักษะและฝีมือในการทำงานต้องลายของผู้ประกอบการสินค้าต้องลายให้มีความชำนาญยิ่งขึ้น โดยอาจใช้โอกาสต่าง ๆ ในการฝึกฝนทักษะงานต้องลาย

โดยเฉพาะช่วงเวลางานบุญและงานเทศกาลของชาวไทใหญ่ ที่ต้องมีการทำงานจองพาราจำนวนมาก หรือบางครั้งผู้ประกอบการสินค้าต้องลายอาจมีโอกาสนในการฝึกฝนทักษะการต้องลายผ่านการช่วยงานการทำปานซอยติดประดับตามชายคาโบสถ์หรือวิหารของวัดไทใหญ่ด้วยกัน

ความรักและตระหนักรู้ เป็นเงื่อนไขสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ผู้ประกอบการต้องลายอยากผันตัวมาทำงานและผลิตสินค้าต้องลายเพื่อค้าขายมากขึ้น ภายใต้เงื่อนไขนี้ช่วงต้องลายจะมีความรักในการทำงานต้องลาย งานหัตถกรรมไทใหญ่อื่น รวมถึงงานศิลปะ ลุงทองกล่าวถึงความรักในการทำงานต้องลายว่า

“...ความรักนะ ถ้าพูดถึงเงิน ลูกก็พอมีจ่ายอยู่ มีเงินเดือนอยู่ ทำฟรีลูกก็ทำให้นะ บางทีไปทำงานต้องลายที่วัดลูกไม่ได้เงินนะ เอาบุญ...” (สัมภาษณ์ลุงทอง (นามสมมติ), 12 ตุลาคม 2566)

นอกจากนั้น ช่วงต้องลายยังต้องตระหนักถึงการเริ่มสูญหายไปหรือการลดลงของภูมิปัญญาการต้องลายไทใหญ่ตามความเปลี่ยนแปลงไปของสังคมวัฒนธรรมสมัยใหม่ ซึ่งในกรณีนี้ลุงทองได้อธิบายว่า สาเหตุที่ทำให้ตนเองหันมาสนใจที่จะผลิตสินค้าต้องลายอย่างจริงจังก็เป็นเพราะความศรัทธาในพระพุทธศาสนาของชาวไทใหญ่ในช่วงเทศกาลออกพรรษา แต่ละหลังคาเรือนจะต้องทำจองพาราบูชาพระพุทธเจ้า แต่ความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมก็ส่งผลให้ชาวไทใหญ่ส่วนใหญ่ไม่สามารถทำจองพาราได้เอง จึงทำให้ลุงทองจำเป็นต้องทำจองพาราเพื่อขายและเป็นการรักษาประเพณีและวัฒนธรรมอันดีงามของชาวไทใหญ่ไปด้วยพร้อมกัน

เช่นเดียวกับที่สมบูรณ์ที่มักให้ความสำคัญกับประเพณี วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของชาวไทใหญ่ และกังวลว่าภูมิปัญญาของชาวไทใหญ่จะสูญหายไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้เขาจำเป็นต้องเรียนรู้ ฝึกฝนฝีมือและผลงานการต้องลายไทใหญ่ไว้ โดยที่สมบูรณ์เล่าถึงความตระหนักการสูญหายของงานต้องลายไทใหญ่ว่า

“ผมอยากเรียนรู้การต้องลายไทใหญ่ เพื่อจะเอาไปใช้ในงานอื่น ผมคิดว่าถ้าคนรุ่นเก่าเสียชีวิตไปหมด ก็จะไม่เหลือสืบทอด ไม่มีใครเรียนรู้ แต่ถ้าผมเรียนรู้ไว้บ้าง บางทีงานในชุมชนก็ยังคงต้องใช้(ต้องลาย)อยู่ คนก็น้อยลง คนช่วยงานก็น้อยลง บางอย่างเราก็ต้องเรียนรู้และต้องทำได้บ้าง” (สัมภาษณ์ที่สมบูรณ์ (นามสมมติ), 29 กรกฎาคม 2566)

จึงอาจกล่าวได้ว่า การกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายในบางกรณีมักผูกพันอยู่กับการยึดมั่นในขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ ซึ่งเมื่อเข้าสู่การเป็นสังคมสมัยใหม่ กระแสการเปลี่ยนแปลงได้ทำให้ประเพณีและวัฒนธรรมการต้องลายเริ่มลดลงหรือสูญหายไป เมื่อเป็นเช่นนี้ชาวไทใหญ่ที่มีทักษะและความสามารถในการต้องลายที่ต้องการอนุรักษ์ ดำรงรักษาและสืบสานวัฒนธรรมการต้องลายของชาวไทใหญ่พวกเขาจึงต้องทำงานต้องลายอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นสินค้าต้องลายในที่สุด

การเข้าถึงโอกาส เป็นเงื่อนไขที่ผู้ประกอบการสินค้าต้องลายเริ่มมีโอกาสมากขึ้นในการผันตัวเองสู่การค้าสินค้าต้องลายจนกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย โดยกรณีศึกษา 3 ใน 4 ราย กรณีลุงทองและครูดวงเป็นที่มีโอกาสมากขึ้นในการกลายเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือเป็นวิทยากรนำเสนอองค์ความรู้และทักษะงานต้องลายสู่นักเรียนในโรงเรียนต่าง ๆ หรือกลุ่มประชาชนทั่วไปของจังหวัดแม่ฮ่องสอน โดยหน่วยงานรัฐและสถาบันการศึกษามักเชิญพวกเขาให้เป็นวิทยากรในการนำองค์ความรู้เผยแพร่สู่กลุ่มคนอื่น ซึ่งในขณะเดียวกันการได้เป็นวิทยากรก็กลายเป็นโอกาสให้ทั้งลุงทองและครูดวง ส่วนนายก้อนเป็นผู้ที่เผยแพร่องค์ความรู้ ทักษะและวิธีผลิตสินค้าต้องลายผ่านสื่อสังคมออนไลน์สาธารณะในรูปแบบเฟซบุ๊ก หรือยูทูบ ให้กับประชาชนผู้สนใจได้ติดตามรับชม ซึ่งทั้งลุงทอง ครูดวง และนายก้อนจึงกลายเป็นบุคคลซึ่งเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในวงกว้างในฐานะที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการต้องลายและผู้ผลิตงานฝีมือต้องลายไทใหญ่

ในขณะเดียวกันกลุ่มผู้ประกอบการสินค้าต้องลายไทใหญ่ยังเป็นผู้มองเห็นโอกาสในการผลิตสินค้าต้องลายเพื่อสร้างรายได้ในช่วงเวลาที่ประเพณีวัฒนธรรมและศิลปะแบบไทใหญ่เริ่มลดลงหรือสูญหายไป ตัวอย่างกรณีของลุงทองที่แม้ว่าจะต้องการอนุรักษ์ภูมิปัญญาการต้องลายไว้ แต่ก็มองเห็นถึงโอกาสในการสร้างรายได้จากการผลิตสินค้าต้องลายในเวลาเดียว ลุงทองเล่าว่า

“ในช่วงออกพรรษา ประเพณีของชาวไทใหญ่จะต้องจองพาราเพื่อเป็นการต้อนรับพระพุทธเจ้าเสด็จลงมาจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ชาวไทใหญ่จะต้องสร้างสิ่งบูชาต่าง ๆ เช่น นกกิ่งกะหว่า โต จองพารา เพื่อต้อนรับพระพุทธเจ้า แต่คนส่วนใหญ่ทำไม่เป็น เขาก็เลยต้องมาจ้างลุงทำ” (สัมภาษณ์ลุงทอง (นามสมมุติ), 4 ธันวาคม 2567)

นอกจากนั้นปัจจัยด้านการประกอบอาชีพอิสระหรือการทำงานที่ไม่จำเป็นต้องเข้าออกงานตามเวลากำหนดของกลุ่มตัวอย่างทุกราย และกลยุทธ์ในการจัดสรรเวลาว่างของผู้ประกอบการสินค้าต้องลายกรณีศึกษาก็ยังเป็นเงื่อนไขส่งเสริมด้านการเข้าถึงโอกาสอีกประการหนึ่งที่เป็นกลไกในการสนับสนุนให้ผู้ประกอบการมีเวลาเพียงพอที่จะทำงานและผลิตผลงานต้องลายที่สร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ขั้นตอนการเข้าสู่โอกาสเป็นขั้นตอนที่ผู้ประกอบการสินค้าต้องลายมีโอกาสในการเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางมากขึ้น ในขั้นตอนนี้ผู้ประกอบการสินค้าต้องลายจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์สามารถประยุกต์และพัฒนางานต้องลายแบบเดิมให้เป็นผลงานต้องลายสมัยใหม่ในรูปแบบของตนเอง และยังต้องมีเข้าใจด้านความต้องการของลูกค้า มีความสามารถในการแสวงหาโอกาสด้านการตลาดและการค้าขายสินค้าต้องลายได้ในเวลาเดียวกัน

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นเงื่อนไขที่ทำให้เกิดการผันตัวสู่การกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายได้ ผลการวิจัยพบว่าผู้ประกอบการสินค้าต้องลายที่เป็นกรณีตัวอย่าง ได้แก่ ลุงทอง พี่สมบุรณ์ ครูดวง นายก้อน มีความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถปรับเปลี่ยนประยุกต์รูปแบบผลงานต้องลายหรือลวดลายในการต้องลายให้กลายเป็นสินค้ารูปแบบต่าง ๆ นอกเหนือจากการต้องลายให้เป็นของตกแต่งวัดวาอาราม ศาสนสถาน และสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของชาวไทใหญ่ พวกเขาเริ่มสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สินค้าต้องลายแบบใหม่ ๆ รูปแบบอื่นนอกเหนือจากการทำพานขอยหรือจองพารา โดยจะออกแบบประยุกต์สินค้าต้องลายแบบใหม่ให้สร้างสรรค์เหมาะสมกับความต้องการของตลาด ยกตัวอย่างเช่น กรณีของลุงทองที่ปรับเปลี่ยนผลงานต้องลายของตนเองให้กลายเป็นโคมไฟโลหะต้องลายที่มีรูปแบบและลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง นายก้อนออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานต้องลายเป็นรูปครุฑ รูปราชสีห์ รูปพญานาค และรูปทรงอื่น เพื่อมอบเป็นของที่ระลึกแก่ผู้เกษียณอายุราชการ ขณะที่ครูดวงก็ประยุกต์รูปแบบและลวดลายของสินค้าต้องลายแบบไทใหญ่ด้วยเทคนิควิธีต่าง ๆ เช่น การต้องลายเป็นรูปยักษ์ รูปพระฤๅษี เป็นต้น

สรุปและอภิปรายผล

การรับรู้ของชาวแม่ฮ่องสอนเกี่ยวกับสินค้าต้องลายมีความเชื่อมโยงกับการกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ โดยทั่วไปการรับรู้ถึงผลงานต้องลายไทใหญ่ของชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนส่วนใหญ่เป็นเพียงแต่การรับรู้ว่า งานต้องลายเป็นองค์ประกอบประดับประดาในศาสนสถาน เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเป็นศิลปะและประเพณีวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ที่ไม่อาจปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์ให้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ จึงส่งผลให้งานต้องลายไทใหญ่ไม่ได้รับโอกาสในการพัฒนาและปรับปรุงหรือส่งเสริมจากหน่วยงานภาครัฐหรือองค์กรต่าง ๆ ให้เกิดเป็นการประกอบการสินค้าต้องลายไทใหญ่มากนัก

อย่างไรก็ตามแม้ว่าในปัจจุบันสินค้าต้องลายบางประเภทจะมีผู้ประกอบการบางรายนำมาสร้างมูลค่าและประยุกต์ดัดแปลงให้เป็นสินค้าต้องลายสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ เช่น ของที่ระลึก พวงกุญแจ ของใช้ในบ้านเรือน ภาพบุคคลหรือสัตว์ที่สำคัญ สัญลักษณ์องค์กรหรือหน่วยงาน รวมถึงเครื่องประดับแบบต่าง ๆ แต่ผลการศึกษายืนยันว่ามีชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนจำนวนไม่มากนักที่รับรู้ถึงการดำรงอยู่ของสินค้าต้องลายในจังหวัด และมักจะเข้าใจว่าการต้องลายมักจะเป็นสิ่งที่อยู่กับพระพุทธศาสนา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และความเชื่อเกี่ยวกับผู้มีบารมี รวมถึงสิ่งประดับตกแต่งในสถานที่สำคัญ ซึ่งในจังหวัดก็ยังมีผู้ประกอบการสินค้าต้องลายไม่มากนักเนื่องจากเป็นงานที่ยาก ประณีต และต้องใช้เวลา

การประกอบการทางวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ในกรณีของสินค้าต้องลายไทใหญ่มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับแนวคิดการสร้างความเป็นผู้ประกอบการของ Joseph Schumpeter ที่ผู้ประกอบการจะต้องให้ความสำคัญกับการมีแนวคิดสร้างสรรค์และมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมได้ ขณะที่ยังสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะ

ของผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมตามแนวคิดการกลายเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในสังคมชนบทที่จะต้องมีความรักด้านงานศิลปะ ชื่นชอบงานด้านวัฒนธรรม และมีความสามารถในการประยุกต์วัฒนธรรม รวมถึงมีความต้องการในการสร้างมูลค่าและดำรงรักษาภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเอาไว้ โดยพบว่าผู้ทำงานต้องลายไทใหญ่บางรายที่เป็นผู้มีฝีมือด้านงานต้องลายพื้นตัวสู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายซึ่งเป็นทั้งผู้ผลิตและผู้ค้าไปพร้อมกัน และพวกเขามีกระบวนการผันตัวสู่การเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลายที่ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขต่าง ๆ แบ่งเป็น 5 เงื่อนไข ได้แก่ การเรียนรู้ การฝึกฝนทักษะ ความรักและตระหนัก การเข้าถึงโอกาส และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งงานศึกษานี้แสดงให้เห็นแตกต่างจากแนวคิดการกลายเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมในงานศึกษาชิ้นอื่นว่า สำหรับผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ในชุมชนที่ประกอบอาชีพหลากหลายและมีเงินทุนไม่มากนัก นอกจากพวกเขาจะต้องมีความรักด้านงานศิลปะ มีความชื่นชอบงานด้านวัฒนธรรม มีความเข้าใจตลาดและการค้าขายแล้ว ความสำเร็จของการเป็นผู้ประกอบการทางวัฒนธรรมยังต้องขึ้นอยู่กับเงื่อนไขสิ่งแวดล้อมและปัจจัยสนับสนุนในลักษณะที่เป็นการเข้าถึงโอกาสที่ส่งเสริม เช่น การได้รับบทบาทให้เป็นวิทยากร การสนับสนุนจากภาครัฐ ภาคเอกชน และองค์กรอื่น รวมถึงความสามารถในการจัดสรรเวลาให้เหมาะสมกับการทำงานต้องลายไทใหญ่

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าต้องลายไทใหญ่เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม สร้างรายได้และแนวทางสู่การประกอบการให้แก่ผู้ทำงานต้องลายไทใหญ่หรือช่างฝีมือด้านงานหัตถกรรมชาวไทใหญ่ หน่วยงานภาครัฐหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องควรสร้างความรู้และการตระหนักแก่ชาวจังหวัดแม่ฮ่องสอนในการนำผลงานต้องลายรูปแบบต่าง ๆ สู่การเป็นสินค้าสร้างสรรค์เพื่อสร้างมูลค่าในตลาด
2. หน่วยงานภาครัฐหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องควรดำเนินนโยบายหรือกลยุทธ์ด้านการพัฒนาการประกอบการสินค้าต้องลายอย่างจริงจัง โดยพัฒนาศักยภาพและความสามารถแก่ผู้ทำงานต้องลาย (รวมถึงหัตถกรรมด้านอื่น) ในมิติต่าง ๆ ได้แก่ การส่งเสริมการเรียนรู้ การฝึกฝนทักษะการฝึกประสบการณ์ทำงาน การสร้างสำนึก ความรัก และความตระหนักภูมิปัญญาต้องลายไทใหญ่ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานต้องลายไทใหญ่และงานหัตถกรรมไทใหญ่อื่น ๆ
3. ในอนาคตควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมถึงสินค้าหัตถกรรมต้องลายในมิติด้านการตลาด การออกแบบผลิตภัณฑ์ การใช้สื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาสินค้าต้องลายไทใหญ่ให้มีความสร้างสรรค์และเพิ่มมูลค่าให้สูงขึ้น

รายการอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (2567). จังหวัดแม่ฮ่องสอนขับเคลื่อนแผนพัฒนาจังหวัดแม่ฮ่องสอน พ.ศ. 2566 – 2570 ด้านส่งเสริมการท่องเที่ยว. <https://maehongson.prd.go.th/th/content/category/detail/id/9/iid/294779>
- จิรวรรณ รักชาติ. (2564). ความเป็นเกษตรกรผู้ประกอบการของชาวกะเหรี่ยงในชุมชนบ้านแม่ต๋อม อำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่. [รายงานการวิจัย]. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ผู้ว่าฯ แม่ฮ่องสอน เปิดงานประเพณีปอยเหลินสิบเอ็ด 2568 ปชช.-นักท่องเที่ยวคึกคัก. (2568). ท็อปนิวส์. <https://www.topnews.co.th/news/1343689>
- พิพิธภัณฑ์มีชีวิตเมืองแม่ฮ่องสอน. (ม.ป.ป.). ตุ๊กตาทองกะเหรี่ยง แม่ฮ่องสอน. <https://museum.mmhs.go.th/product/raitional-king-kala-dol/>
- วัฒนธรรม จ.แม่ฮ่องสอน พัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวกลุ่มชาติพันธุ์ชุมชนในพื้นที่. (2568). เชียงใหม่นิวส์. https://www.chiangmainews.co.th/news/3788102/#google_vignette
- สัมผัสวิถีชุมชนไทใหญ่ ณ เมืองปอน จ.แม่ฮ่องสอน. (2563). ชานาฟิงค์. <https://travel.trueid.net/detail/46WQQkkyLkVX>

- สุภางค์ จันทวานิช. (2566). *ทฤษฎีสังคมวิทยา*. (พิมพ์ครั้งที่ 11). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานจังหวัดแม่ฮ่องสอน. (2565). *แผนพัฒนาจังหวัดแม่ฮ่องสอน (พ.ศ. 2566 – 2570) ฉบับทบทวนปี พ.ศ. 2567*. สำนักงานจังหวัดแม่ฮ่องสอน.
- สำนักงานพาณิชย์จังหวัดแม่ฮ่องสอน. (2567). *เปิดเมิงโต ชิมอาหารไทใหญ่ ชมนิสัยท้องถิ่น*. <http://maehongson.moc.go.th/th/content/category/detail/id/161/iid/77222>
- อิริชา ชื่นใจ. (2567). *รวมพล “ยลนก-ชมโต” วิถีไทใหญ่แห่ง “แม่ฮ่องสอน”*. <https://www.dailynews.co.th/news/3358285/>
- อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2559). *ลืมนตาอำปากจาก “ชาวนา” สู่ “ผู้ประกอบการ”*. มติชน.
- เอกรินทร์ พึ่งประชา. (2566). *ผู้ประกอบการทางวัฒนธรรม “กลไก” การเพิ่มคุณค่าวัฒนธรรมและมูลค่าเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน*. <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/532>
- Dimaggio, P. (1982). Cultural Entrepreneurship in Nineteenth-century Boston: the Creation of an Organizational Base for High Culture in America. *Media, Culture and Society*. 4, 33–50.
- Klamer, A. (2011). Cultural Entrepreneurship. *Rev. Austrian Econ*. 24, 141–156.
- Rugchat, J. & Buochareon, P. (2021). The Relationship between Community Cultures and Homestay Social Enterprises in Tai Community, Mae Hong Son Province, Thailand. *KKU International Journal of Humanities and Social Sciences*. 11(3), 55 – 86.
- Schumpeter, J. A. (1961). *The Theory of Economic Development: An Inquiry into Profits, Capital, Credit, Interest, and the Business Cycle*. Oxford University Press.
- Somkaun, N., Chumnanmak, R., Narongchai, W. & Suppatkul, P. (2019). The Transformation from Farmer to Entrepreneur in Khon Kaen Province, Thailand. *Journal of Mekong Societies*. 15(3), 95 – 120.
- Swedberg, R. (2000). *The Social Science View of Entrepreneurship: Introduction and Practical Application*. Oxford University Press.
- Weber, M. (1958). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Scribner.

Essential Skills for Thai Graduates to Work in the 21st - Century Workforce: An Entrepreneurs' Perspective

Kanda Janyam¹

Received: August 27, 2025

Revised: March 25, 2026

Accepted: April 1, 2026

Abstract

This study aimed to: 1) investigate the essential skills required for Thai graduates in the 21st -century workforce from the perspective of entrepreneurs, and 2) examine the entrepreneurs' perspective on essential skills for Thai graduates entering the 21st -century workforce across various types of establishments. Employing a sequential mixed-methods approach with multilevel sampling, the study utilized in-depth interviews with ten entrepreneurs for the qualitative phase and surveys with 400 entrepreneurs for the quantitative phase. Qualitative data were analyzed using typological analysis and analytic induction, while quantitative data were processed using mean, standard deviation, and one-way ANOVA. The results revealed that communication, teamwork, critical thinking, problem-solving, technology, information literacy, media literacy, accountability, leadership, and adaptability are essential skills for 21st - century Thai graduates. Within the 'learning and innovation' domain, critical thinking, communication, and problem-solving were rated at a high level, whereas teamwork received a moderate rating. Skills in the 'technology, information, and media literacy' domain were rated highly across all categories. Regarding 'life and career skills,' leadership and adaptability were rated at a high level, while accountability was rated moderately. In addition, the results indicated no significant differences in entrepreneurs' perspectives on these essential skills across different establishment types.

Keywords: Thai Graduates, 21st Century Skills, Entrepreneur's Perspective

Introduction

The concept of preparing graduates for work in the 21st century is gaining increased attention due to the rapidly changing nature of work in the new era. 21st-century entrepreneurs are seeking individuals with both soft and hard skills as they enter the labor market. Skills are the ability to apply knowledge and know-how to accomplish a task or solve a problem, whether in professional or learning contexts and in personal and social life. In terms of work, 21st-century entrepreneurs are looking for graduates who possess soft skills such as responsibility, self-confidence, communication skills, flexibility, and teamwork. Many skills acquired through project-based learning are highly sought by today's entrepreneurs, including the ability to collaborate effectively, resolve interpersonal conflicts, make informed decisions, and address complex problems (Musa et al., 2012; Asefer & Zainal Abidin, 2021). Skills development is not limited to formal technical, vocational, education and training.

¹ Associate professor at Prince of Songkla University. Email: kanda.j@psu.ac.th

It encompasses the productive capacities acquired through all levels of education and training, occurring in formal, non-formal, and on-the-job settings. These skills enable individuals in all sectors of the economy to engage fully and productively in livelihoods and to adapt to the evolving demands and opportunities of the economy and labor market. Previous research highlights a widespread mismatch between entrepreneurs' expectations and graduates' skills. This underscores the need for collaboration among entrepreneurs, educators, and policymakers to better align graduate skills with the demands of the modern workplace (Tushar and Sooraksa, 2023).

As mention above, employers are seeking well- rounded individuals who can perform technical tasks and contribute to a positive and productive work environment. By developing a strong technical and soft skills foundation, individuals can position themselves for success in the 21st-century labor market. In Thailand since 2016, the Thai government launched the Thailand 4.0 policy, which was integrated into the 12th National Economic and Social Development Plan (2017-2021) and aligned with the 20-year national development plan. The government set three main objectives for Thailand 4.0: 1) to elevate Thailand to a high-income country, 2) to reduce inequality, and 3) to achieve sustainable development. Additionally, the government defined New S-Curve target industries and the direction of human resource development policy for 2020-2024 (Demand New S-Curve 2563-2567). To support this growth, it is necessary to survey entrepreneurs about the required skills to obtain information aligned with the labor market's needs. Accordingly, the current study aims to investigate skills needed for Thai graduates to work in the 21st-century labor market from the viewpoint of entrepreneurs. This information can then be used to develop strategies for preparing the future workforce.

Researchers seek to understand business executives' views on the skills needed by recent graduates to inform workforce development strategies for the 21st century. Accordingly, this study aims to: 1) investigate essential skills for Thai graduates to work in the 21st-century labor market from the perspective of entrepreneurs and 2) examine the entrepreneurs' perspective on essential skills for Thai graduates entering the 21st-century workforce across various types of establishments.

Literature Review

The term “21st-Century Skills” refers to a broad range of knowledge, skills, work habits, and character traits that are thought to be critical to success in today's world (Ultay, Dönmez-Usta & Ultay, 2021). One of the most detailed and adopted frameworks was developed by the Partnership for 21st Century. 21st-Century Skills have been extensively explored by scholars such as Trilling and Fadel (2009). They outlined the core 21st-century skills, beginning with the letter "C": Critical thinking and problem-solving, creativity and innovation, they were identified as teamwork and leadership, cross-cultural understanding, communication and media fluency, computing and ICT fluency, and career and learning self-reliance. Additionally, they emphasized the three "R" skills: Reading, Writing, and Arithmetic. Similarly, Dede (2010) used the P21 framework as a basis for a comparative analysis of various 21st-century frameworks. He divided the skills into three sets:

1. Learning and innovation skills: This set focuses on communication and thinking abilities.
2. Information, media, and technology skills: This set emphasizes traditional IT skills (e.g., keyboarding, web surfing, word processing) and information literacy skills (e.g., searching, evaluating, and citing information ethically).

3. Life and career skills: This set focuses on the ethical aspects of citizenship and the ability to live and work in a rapidly changing world.

Accordingly, Chu et al. (2016) found that all three reviewed frameworks considered similar sets of skills and competencies as follows;

Skill Set 1: Learning and innovation

The learning and innovation skill set comprises four key components including 1.1) core subjects: These fundamental subjects, often represented by the "three Rs" (Reading, Writing, and Arithmetic), form the bedrock of a 21st-century education, 1.2) critical thinking and problem-solving: these skills are essential for analyzing complex issues, developing creative solutions, and making informed decisions, 1.3) communication and teamwork: effective communication and teamwork are vital for success in both academic and professional settings, and 1.4) creativity and innovation: fostering creativity and innovation empowers learners to think outside the box, generate new ideas, and adapt to change.

Skill Set 2: Digital Literacies

In today's digital age, these skills are crucial for navigating the vast information available online and for participating effectively in a globalized world. Digital literacies encompass three key components including 2.1) information literacy: this involves the ability to effectively search for, evaluate, and use information from various sources, 2.2) information and communication technology (ICT) skills: these skills enable individuals to use digital tools and networks to access, manage, and create information, and 2.3) media literacy: this involves the ability to critically analyze and evaluate media messages in various formats.

Skill Set 3: Life and career skills

Life and career skills equip learners with the necessary tools to succeed in the 21st-century workplace. These skills include: 3.1) flexibility and adaptability: the ability to adjust to change and embrace new challenges, 3.2) initiative and self-direction: the capacity to take initiative, set goals, and work independently, 3.3) social and cross-cultural interaction: the ability to build relationships, collaborate with others, and understand diverse perspectives, 3.4) productivity and accountability: the ability to manage time effectively, prioritize tasks, and take responsibility for one's work, and 3.5) leadership and Responsibility: the capacity to lead, inspire, and contribute positively to a team.

Previous research about skills needs for work in the 21st century labor market.

Previous research has indicated that in real-world work settings, skills such as decision-making, problem-solving, conflict resolution, teamwork, and innovation are crucial components of job competence (Musa et al., 2012). In today's rapidly evolving knowledge economy, 21st-century digital skills are essential for driving organizational competitiveness and innovation. While these skills are widely recognized as crucial, the intersection of digital skills and broader 21st-century skills is not yet fully defined. A meta-analysis by Laar et al. (2017) revealed that 21st-century skills encompass a broader range of competencies than digital skills, and they are not necessarily reliant on ICT. The study identified seven core skills: technical skills, information management, communication, teamwork, creativity, critical thinking, and problem-solving. In line with Thai studies, individuals need a multifaceted skill set to succeed in today's job market, encompassing technology, creativity, learning agility, teamwork, effective communication, and personal resilience. (Akkarathitiphong, 2019).

Based on the literature review, the researcher has categorized the essential skills for the 21st-century workforce into three groups: learning and innovation skills, digital literacy skills, and life and career skills. These categories have been used to develop a theoretical framework for this research, as illustrated in Figure 1.

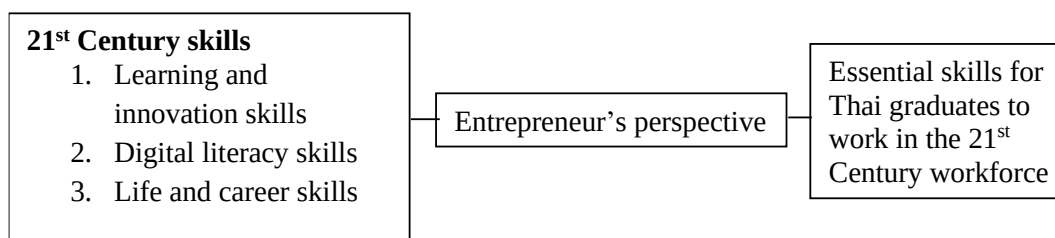


Figure 1: Theoretical Framework

Research Methodology

Research design

A sequential mixed-methods approach was employed to gather comprehensive, contextually relevant data on the essential 21st-century skills required for Thai graduates. Due to funding constraints, the study focused on Southern Thailand, a region where the industrial sector is developing rapidly. This growth is driven by the ten core S-curve industries outlined in the Thailand national development plan. The design employs a mixed methods approach to data collection and sampling, as illustrated in Figure 2. This strategy was chosen for its flexibility and ability to incorporate multiple lines of evidence and data sources, enabling multiple interpretations for triangulation. Following a document review that identified essential skills for the 21st-century labor market, an in-depth study was conducted, building upon those findings. A questionnaire, informed by the qualitative phase, was then designed and used to collect data from a larger sample of entrepreneurs, providing a broader understanding of the skills in demand.

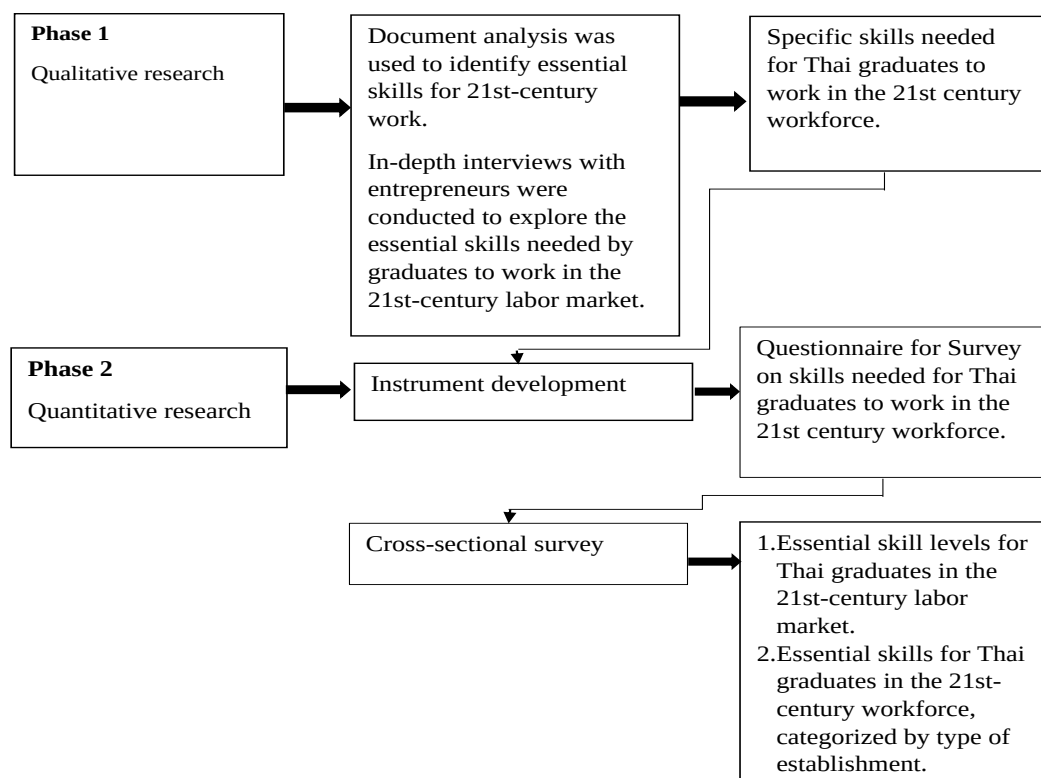


Figure 2: Methodological framework

The qualitative study

The qualitative study was conducted the following:

Participant selection: The researcher identified and interviewed entrepreneurs from a diverse range of sectors, specifically selecting ten key informants to represent Thailand's S-curve industries. This sample size is adequate for identifying the required skills; as Hennink and Kaiser (2022) noted, core themes in qualitative research typically emerge after interviewing at least nine participants. These ten entrepreneurs were selected based on their extensive experience in organizational management and human resources, having held their leadership positions for at least three years. Consequently, they were well-positioned to provide in-depth insights into the essential skills required for the 21st-century workforce. Participants were drawn from ten major industries outlined in the national development plan. The sample consisted of six women and four men, with an average age of 41.60 years.

Development of interview questions: The researcher followed these steps: 1) reviewed relevant literature; 2) developed interview questions to comprehensively address the research objectives; 3) submitted the draft questions to experts for review; 4) conducted a pilot test of the interview protocol; 5) revised the interview protocol based on the pilot test; and 6) used the finalized interview protocol to collect data.

Data collection through interviews: The researcher conducted the following steps: 1) obtained permission from organizations to collect data; 2) scheduled interviews with key informants; 3) informed participants of their rights using consent forms; and 4) conducted interviews.

Data analysis: The researcher employed a two-pronged approach: typological analysis and analytic induction. Typological analysis involves categorizing data into specific types, while analytic induction involves interpreting and drawing conclusions from the data. By applying these methods to the data gathered from entrepreneurs, the researcher identified the key skills essential for Thai graduates to work in the 21st-century workforce.

The Quantitative study

The quantitative research was carried out in the following sequential steps.

Participant: The study population consisted of entrepreneurs from establishments in the southern region of Thailand. To select a representative sample, a stratified random sampling technique was employed to ensure proportionate representation from the ten major industrial categories as outlined in the national development plan and the Department of Employment. Given a combined population of 101,277 establishments (National Statistical Office data, 2017), a sample size of 400 was determined using Yamane's formula (Yamane, 1967). Simple random sampling was then conducted within each stratum to finalize the sample.

Instrument development: The instrument was developed based on the findings of the qualitative phase and a thorough literature review. To ensure its quality and reliability, a rigorous validation process was conducted. A 30-item questionnaire was developed to assess the skills necessary for Thai graduates to work in the 21st-century workforce, divided into three skill groups: learning and innovation (communication, teamwork, critical thinking, and problem-solving), digital literacy (technology, information, and media literacy), and life and career skills (accountability, leadership, and adaptability). The questionnaire employed a 5-point Likert-type scale to measure the extent to which participants rated with various statements, with 5 indicating very high and 1 indicating very low. The criteria for interpreting results based on the mean are as follows: 4.51-5.00 = very high, 3.51-4.50 = high, 2.51-3.50 = moderate, 1.51-2.50 = low, 1.00-1.50 = very low (Srisa-ad, 2017). A panel of three experts in relevant fields evaluated the questionnaire for content validity. The experts assessed each item aligned with the study's objectives. The average Index of Item-Objective Congruence (IOC) score ranged from 0.67 to 1.00, indicating an acceptable level of validity for the questionnaire (Rovinelli and Hambleton, 1977). Based on the experts' feedback, the questionnaire was revised to enhance its clarity and relevance.

To evaluate the reliability of the questionnaire, a pilot test was conducted with 30 entrepreneurs to assess the questionnaire's internal consistency. Cronbach's alpha, a measure of reliability, was calculated to be 0.82, indicating a high degree of internal consistency among the items (Cortina, 1993).

These results support the reliability and validity of the questionnaire for use in the main study.

Data Collection: Data was collected between March and April 2020. The data collection process involved the following steps: 1) Formal requests were sent to various establishments seeking permission to conduct the study. 2) Appointments were scheduled with establishment coordinators. 3) Participants were informed of their rights through an informed consent form. 4) Upon completion, questionnaires were collected and checked for completeness. A total of 400 completed

questionnaires were received from executives of various establishments. The majority of respondents (52.75%, or 211 individuals) were male.

Data analysis: Descriptive statistics, including mean and standard deviation, were utilized to examine the level of essential skills required for Thai graduates in the 21st-century workforce. One-way ANOVA was used to compare the entrepreneur's perspective of essential skills for Thai graduates for work in the 21st-century workforce.

Ethical approval: This research has been approved by the Human Research Ethics Committee, Social Sciences, Prince of Songkla University, as evidenced by document number PSU IRB 2019-PSU-L-002.

Research Findings

The researcher presents the findings in two sections: (1) essential 21st-century skills for Thai graduates from the perspective of entrepreneurs, and (2) entrepreneurs' perspectives on essential 21st-century skills for Thai graduates, categorized by establishment type, as follows.

Essential 21st-century skills for Thai graduates from the perspective of entrepreneurs

Through interviews with ten entrepreneurs from a diverse range of industries, the research found that ten key skills were deemed crucial for Thai graduates to work in the 21st-century.

Participants highlighted the importance of skills related to learning and innovation, including communication, teamwork, critical thinking, and problem-solving as fundamental for workplace success. They emphasized the need for 21st-century workers to possess innovative and critical thinking skills, allowing them to apply theories and principles effectively and develop novel ideas or inventions. Furthermore, the ability to build social connections and collaborate effectively within a team was deemed crucial. Participants noted that while analytical skills are essential, the ability to communicate and collaborate with others is equally important for overall organizational success, especially in today's fast-paced, data-driven work environment.

In terms of digital literacy skills, encompassing technology, information literacy, and media literacy, entrepreneurs emphasized that these skills are crucial in today's rapidly evolving digital world. Employees must be able to effectively access and select information, using appropriate language and methods, to fulfill their job responsibilities. Furthermore, these skills are inherently linked to social skills as they facilitate interactions and understanding among individuals. Employees must be able to perceive, understand, create, and manage relationships, as well as solve problems and address interpersonal issues.

Regarding life and career skills, participants emphasized the importance of accountability, leadership, and flexible and adaptability. They noted that individuals must be accountable for their own work and be able to manage themselves effectively. Employees should be confident in voicing their opinions and be adaptable to changing circumstances within organizational guidelines. Additionally, employees should possess leadership skills, particularly the ability to supervise and monitor work, as well as the confidence to make decisions and give instructions within their scope of authority. These skills promote collaboration and contribute to organizational goals.

Table 1: Highlights of interview results

Skills	Findings
Critical thinking and problem-solving	The ability to think critically, analyze information, and present ideas in an engaging manner. The ability to synthesize and present information in innovative ways, such as through Google searches, and the ability to process and present this information in new and innovative ways to create original works is highly valued. This includes the ability to offer diverse perspectives, conduct thorough research to support one's work, and build upon existing knowledge to develop new insights and create unique outputs.
Communication and teamwork	Able to communicate in a way that ensures mutual understanding. Able to explain or provide information logically. Communicates based on accurate information. Has the ability to seek sufficient information and can select appropriate information to support decision-making. Must choose an appropriate method, communicating what, to whom, and how. Demonstrates consideration for colleagues and the overall team goals. Responsible for oneself and colleagues, especially regarding punctuality because some tasks can be delayed, while others cannot, due to their interconnectedness within a system.
Information literacy	Able to make decisions independently on tasks related to their work. Can solve problems as they arise. Possesses systematic thinking abilities. Can seek out information and facts to make informed decisions. Demonstrates flexibility in decision-making based on facts. Demonstrates courage and confidence in decision-making.
Information and communication technology skills	Proficient in using computers for information retrieval, storage, management, and data-driven decision-making. Skilled in utilizing technology to manage various tasks, including communication and teamwork in the workplace. Proficient in using various software programs for production, even as they become increasingly complex, to significantly enhance work efficiency.
Media literacy	Able to utilize technology platforms in a creative manner, such as seeking information to enhance personal and professional development while being mindful of potential risks and pitfalls associated with online platforms. Possesses the ability to manage emotions when communicating through digital channels, especially in stressful, frustrating, or pressured situations.
Flexible and adaptability	Able to work effectively in diverse and dynamic environments. For example, some jobs require patience and resilience to handle

	uncertainty and pressure, while others demand adherence to strict rules and regulations for safety purposes. Demonstrates the ability to collaborate with others without being self-centered.
Accountability	Works systematically, using facts as a guiding principle. They are dedicated and meticulous in their work. Works with a focus on efficiency. Able to work effectively as part of a team. Understands their role and responsibilities.
Leadership	Leadership is crucial. A leader must understand their role and responsibilities, be able to oversee tasks to achieve goals, know who to assign tasks to and how, motivate and inspire others. Effective communication and negotiation skills are also essential. Consistently makes decisions based on careful consideration rather than impulsive emotions.

Based on the results from the qualitative phase, the researchers categorized the essential skills from the study, expert evaluations, and the main concepts from the literature review according to the research framework. The three essential skill groups identified were 1) learning and innovation, comprising communication, teamwork, creativity, critical thinking, and problem-solving, 2) digital literacy including technology, information literacy, and media literacy, and 3) life and career skills including, accountability, leadership and adaptability. After these findings, the researchers proceeded to develop a research tool and engage in quantitative research to further explore the topic.

A survey of 400 entrepreneurs revealed that all ten skills are considered necessary for Thai graduates to work in the 21st -century, as shown in Table 2.

Table 2: Presents the mean and standard deviation of entrepreneur opinions regarding the necessary skills for Thai graduates to work in the 21st century. (n=400)

Skills	$\bar{X}$	S.D.	Level
1. Learning and innovation			
1.1 Communication	4.078	.434	High
1.2 Teamwork	3.006	1.300	Moderate
1.3 Critical thinking,	4.147	.463	High
1.4 Problem-solving	4.061	.449	High
2. Digital literacy			
2.1 Technology	4.183	.452	High
2.2 Information Literacy	4.129	.464	High
2.3 Media literacy	3.743	.612	High
3. Life and career skills			
3.1 Accountability	3.42	1.143	Moderate
3.2 Leadership	3.530	.991	High
3.3 Adaptability	3.900	.546	High

Table 2 indicates that entrepreneurs highly rated three skills within the learning and innovation group: critical thinking, communication, and problem-solving. Critical thinking was deemed highest, while teamwork was rated moderately. The second skill group, technology skills, was rated highly across the board, with technology skills specifically receiving the highest rating. For life and career skills, leadership and adaptability were considered at a high level, while accountability was rated moderately.

Entrepreneurs' perspectives on essential 21st-century skills for Thai graduates, categorized by establishment type

The findings from Section 1 identify ten essential skills for graduates entering the labor market. While the majority of these skills were rated as highly necessary, two were rated at a moderate level. However, when categorized by organization type, the mean scores for these 21st-century skills varied, as illustrated in Table 3.

Table 3: Average required skills for Thai graduates to work in the 21st century, by type of establishment. (n=400)

Type \ Skills	Learning and innovation								Digital literacy						Life and career skills					
	Communication		Teamwork		Critical thinking		Problem-solving		Technology		Information Literacy		Media literacy		Accountability		Leadership		Adaptability	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
Petroleum industry	4.07	.35	2.75	1.55	4.02	.61	4.00	.57	4.14	.41	4.04	.37	3.57	.63	3.21	1.40	3.40	1.40	3.45	.71
Media and technology company	3.97	.63	2.98	1.23	4.17	.51	4.13	.41	4.17	.47	4.05	.51	3.73	.63	3.53	.97	3.50	.79	3.87	.62
Real estate and construction	3.92	.75	2.83	1.28	4.02	.23	3.91	.39	4.17	.34	4.15	.36	3.46	.58	3.52	1.22	3.31	1.06	3.90	.57
Logistic	4.06	.41	2.93	1.31	4.16	.38	4.00	.47	4.10	.52	4.09	.36	3.68	.58	3.39	1.16	3.42	1.05	3.80	.59
Gas station	4.13	.47	2.86	1.36	4.27	.46	4.16	.46	4.29	.52	4.22	.50	3.89	.68	3.18	1.30	3.35	1.12	3.93	.54
Hotel	4.13	.49	2.94	1.41	4.13	.46	4.01	.48	4.21	.47	4.17	.47	3.75	.54	3.50	1.17	3.67	1.06	3.88	.55
Retail	4.17	.45	3.01	1.18	4.37	.39	4.31	.53	4.39	.43	4.31	.48	3.80	.66	3.69	.98	3.57	.84	4.04	.48
Healthcare facility	4.18	.44	2.85	1.37	4.18	.70	4.13	.47	4.21	.46	4.13	.68	3.70	.73	3.29	1.13	3.43	1.04	3.98	.56
Financial	4.05	.32	2.88	1.43	4.06	.31	4.04	.29	4.13	.46	4.07	.30	3.73	.62	3.27	1.20	3.50	1.13	3.84	.55
Factory	4.02	.08	3.18	1.08	4.10	.29	3.99	.29	4.12	.32	4.05	.27	3.75	.52	3.57	.94	3.57	.68	4.00	.37

Table 3 shows that entrepreneurs in all organizations rate three skills within the learning and innovation group as highly important: communication, critical thinking, and problem-solving. Teamwork, however, is rated as moderately important. In the digital literacy group, all skills—technology literacy, information literacy, and media literacy—are rated highly by executives in all organizations except for those in real estate and construction. Entrepreneurs in these sectors rate

media literacy as moderately important. Within the life and career skills group, adaptability is the only skill consistently rated as highly important across almost all industries, except for the petroleum industry, where it is rated as moderately important.

To compare the differences in essential skills required for work in the 21st century from the perspective of entrepreneurs, categorized by the type of organization, a one-way ANOVA was conducted. However, the results revealed that no statistically significant differences were found at the .05 level, as shown in Table 4.

Table 4: A comparison of the entrepreneurs' perspective of essential skills for Thai graduates to work in the 21st-century workforce across different establishment types. (n=400)

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Communication	Between Groups	1.716	9	.191	1.074	.381
	Within Groups	64.777	365	.177		
	Total	66.493	374			
Teamwork	Between Groups	4.018	9	.446	.252	.986
	Within Groups	645.730	365	1.769		
	Total	649.748	374			
Critical thinking	Between Groups	2.273	9	.253	1.260	.257
	Within Groups	73.142	365	.200		
	Total	75.415	374			
Problem-solving	Between Groups	2.805	9	.312	1.605	.112
	Within Groups	70.870	365	.194		
	Total	73.675	374			
Technology	Between Groups	2.197	9	.244	1.216	.283
	Within Groups	73.268	365	.201		
	Total	75.465	374			
Information literacy	Between Groups	1.707	9	.190	.881	.542
	Within Groups	78.567	365	.215		
	Total	80.274	374			
Media literacy	Between Groups	2.774	9	.308	.804	.612
	Within Groups	139.863	365	.383		
	Total	142.637	374			
Accountability	Between Groups	7.212	9	.801	.606	.792
	Within Groups	482.615	365	1.322		
	Total	489.826	374			
Leadership	Between Groups	4.787	9	.532	.509	.868
	Within Groups	381.629	365	1.046		
	Total	386.417	374			
Adaptability	Between Groups	4.663	9	.518	1.729	.081
	Within Groups	109.371	365	.300		
	Total	114.034	374			

As shown in Table 3, although the mean scores for essential 21st-century skills varied slightly, a one-way ANOVA revealed no statistically significant differences in entrepreneurs' perspectives across various establishment types (see Table 4).

Discussion

The researcher discusses the findings in two parts, corresponding to the study's objectives as follows:

Essential 21st-century skills for Thai graduates from the perspective of entrepreneurs

The results revealed the highlight that entrepreneurs identified communication, teamwork, critical thinking, problem-solving, technology, information literacy, media literacy, accountability, leadership, and adaptability as essential skills for Thai graduates to work in the 21st-century workforce. Three skills within the learning and innovation group were rated as highly important: communication, critical thinking, and problem-solving. In the digital literacy group, all skills—technology literacy, information literacy, and media literacy—were rated at a high level. Within the life and career skills group, adaptability and leadership were rated as highly important.

The findings of this study provide valuable insights into the essential skills required for 21st-century Thai graduates. Notably, the consistently high ratings for communication, critical thinking, and problem-solving across various industries underscore the importance of these core skills in the modern workplace. Recent studies have revealed that creativity is a skill gap for half of Thailand's workforce, highlighting the need for development in this area (Centre for the new economy and society, 2018). These skills are fundamental for effective interpersonal interactions, decision-making, and innovative problem-solving, which are essential to thriving as a citizen in the 21st-century (Carlgren, 2013) and modern workplace (Tripathy, 2020; Thornhill-Miller, et al, 2023).

The emphasis on digital literacy skills, including technology, information, and media literacy, reflects the increasing digitalization of the global economy. Additionally, the work sector demand for labor qualifications has transformed with digital skills becoming a strong requirement for the sustainability of businesses, the livelihood of workers, and the growth of economies (Reddy, Chaudhary, & Hussein, 2023). Innovation starts with people, making human capital within the workforce decisive. In today job's market, 21st- century digital skills drive organizations' competitiveness and innovation capacity. To thrive in a rapidly changing world, employees need to develop 21st-century digital skills (Laar et al, 2017).

The high rating for adaptability underscores the importance of flexibility and resilience in today's dynamic and rapidly evolving job market. The ability to learn new skills, embrace new technologies, and adapt to changing circumstances is crucial for career advancement. As highlighted by Mustafa and Lleshi (2024), cultivating a resilient and adaptive workforce capable of navigating the changing needs of the modern workplace is essential for improving employee performance.

Finally, the high rating for leadership also underscores its importance in the 21st-century workforce. Previous research reveals that leadership is associated with employees' innovative work behavior (Alheet et al., 2021), which is important for work in the new era. As indicated in previous studies leadership skills are confirmed as essential for a modern workforce (Northouse, 2024).

Entrepreneurs' perspectives on essential 21st-century skills for Thai graduates, categorized by establishment type.

The results indicated no significant differences in entrepreneurs' perceptions of essential skills—including communication, teamwork, critical thinking, problem-solving, and various literacies—for Thai graduates across different industries. This suggests a universal demand for a specific competency set in the contemporary workforce, regardless of the organizational sector. Consequently, these competencies are vital for Thai graduates seeking to thrive in the 21st-century labor market. This finding aligns with Akkarathitiphong (2019), who suggests that individuals entering today's workforce must possess more than just technical knowledge; they must also demonstrate creativity, adaptability, collaboration, and self-management traits such as resilience. Furthermore, these results are consistent with Nadarajah (2021), who identified communication, analytics, and leadership as essential employability skills. They also echo the summary by Tushar and Sooraksa (2023) regarding the top ten employability skills of the decade, which include problem-solving, integrity, and a willingness to learn.

Conclusion and Recommendation

This study concludes that three skills within the learning and innovation domain—critical thinking, communication, and problem-solving—were rated at a high level, while teamwork was rated moderately. In the second category, technology, information literacy, and media literacy were rated highly across all metrics. Regarding life and career skills, leadership and adaptability were perceived at a high level, whereas accountability received a moderate rating. Furthermore, no significant differences were found in entrepreneurs' perspectives regarding essential skills for Thai graduates across different types of establishments. These skills are crucial for Thai graduates, driving innovation and organizational success in the 21st-century labor market, as presented in Figure 3.

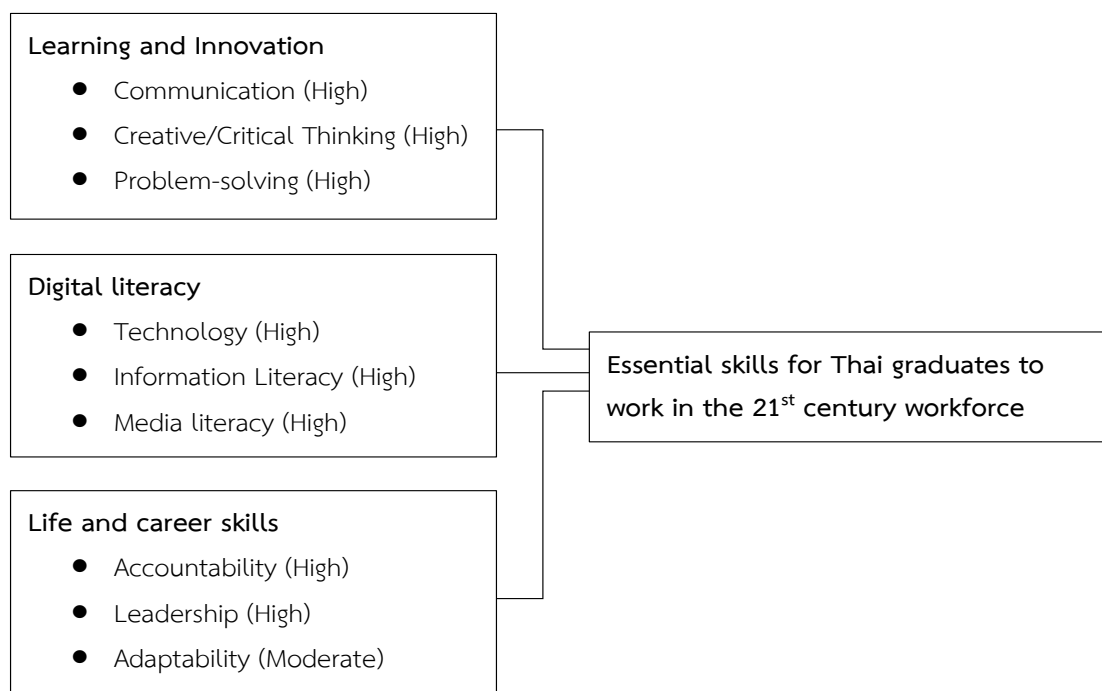


Figure 3: Essential skills for Thai graduates to work in the 21st century workforce

Refer to the study findings, we have some suggestions for policy application and further study as follows:

1. To equip Thai graduates with these essential skills, policymakers, educators, and employers should prioritize and consider curriculum reform such as incorporating 21st-century skills into education at all levels to promote continuous learning and skills development as tools for lifelong learning.

2. It is interesting to note that while the study found no significant differences in the perception of essential skills across various industries, there may be subtle nuances in the specific skill requirements for different sectors. Future research could delve deeper into these nuances to provide more tailored insights for specific industries.

3. Additionally, while this study focuses on the perspective of entrepreneurs, it would be valuable to explore the views of other stakeholders, such as employees, HR professionals, and policymakers, to gain a more comprehensive understanding of the evolving skill landscape.

4. As this study was limited to Southern Thailand, future research should include other regions to determine nationwide skill requirements. This broader perspective would help policymakers develop national strategies for organizations tasked with preparing graduates for the 21st-century workforce.

Conflict of Interest

The author declares that there is no conflict of interest.

Fundings

This research received budget support from the National Research Council of Thailand, with the research code LIA62010205.

References

- Akkarathitiphong, C. (2019). Skills demand for the labor market in the 4.0. *Journal of Management Sciences Review Humanities and Social Science*. 21(1), 181–190.
- Alheet, A., Adwan, A., Areiqat, A., Zamil, A., & Saleh, M. (2021). The effect of leadership styles on employees' innovative work behavior. *Management Science Letters*. 11(11), 239–246.
- Asefer, M., & Zainal Abidin, N. S. (2021). Soft skills and graduates' employability in the 21st century from employers' perspectives: A review of literature. *International Journal of Infrastructure Research and Management*. 9(2), 44–59.
- Carlgren, T. (2013). Communication, critical thinking, problem solving: A suggested course for all high school students in the 21st century. *A Quarterly Review of Education*. 44(1–2), 63–81.
- Centre for the New Economy and Society. (2018). *The future of jobs report 2018*. World Economic Forum.
- Chu, S., Reynolds, R., Notari, M., Taverses, N., & Lee, C. (2016). *21st century skills development through inquiry-based learning: From theory to practice*. Springer Science.
- Cortina, J. M. (1993). What is coefficient alpha? An examination of theory and applications. *Journal of Applied Psychology*. 78(1), 98–104. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.78.1.98>

- Dede, C. (2010). Comparing frameworks for 21st century skills. In J. Bellanca & R. Brandt (Eds.), *21st century skills: Rethinking how students learn* (pp. 51–75). Solution Tree Press.
- Hennink, M., & Kaiser, B. N. (2022). Sample sizes for saturation in qualitative research: A systematic review of empirical tests. *Social Science & Medicine*. 292, Article 114523. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2021.114523>
- Laar, E., Van Deursen, A. J. A. M., Van Dijk, J. A. G., & De Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588.
- Musa, F., Mufti, N., Latiff, R. A., & Amin, M. M. (2012). Project-based learning (PjBL): Inculcating soft skills in 21st century workplace. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 59, 565–573.
- Mustafa, B., & Lleshi, S. (2024). The impact of lifelong learning and investments in employee development on employee productivity and performance. *Multidisciplinary Reviews*, 7(8), Article 2024175. <https://doi.org/10.31893/multirev.2024175>
- Nadarajah, J. (2021). Measuring the gap in employability skills among Malaysian graduates. *International Journal of Modern Trends in Social Sciences*. 4(15), 81–87.
- National Statistical Office. (2017). *The 2017 industrial census, basic information: Southern region*. Text and Journal Publication.
- Northouse, P. G. (2024). *Leadership: Theory and practice* (8th ed.). Sage.
- Reddy, P., Chaudhary, K., & Hussein, S. (2023). A digital literacy model to narrow the digital literacy skills gap. *Heliyon*. 9(4), Article e14878. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14878>
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*. 2, 49–60.
- Srisa-ad, B. (2017). *Research fundamentals* (10th ed.). Suweeriyasan.
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., et al. (2023). Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: Assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*. 11(3), 54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Tripathy, M. (2020). Dimensions of critical thinking in workplace management & personal development: A conceptual analysis. *Multidisciplinary Journal for Education, Social and Technological Sciences*. 7(2), 1–19.
- Tushar, H., & Sooraksa, N. (2023). Global employability skills in the 21st century workplace: A semi-systematic literature review. *Heliyon*. 9(11), Article e21023. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e21023>
- Ültay, N., Dönmez Usta, N., & Ültay, E. (2021). Descriptive content analysis of studies on 21st century skills. *SDU International Journal of Educational Studies*. 8(2), 85–101. <https://doi.org/10.33710/sduijes.895160>
- Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). Harper and Row.

Learning Behaviors and Strategies Influencing English Self-Directed Learning Achievement among Thai Undergraduate Students Using an Online Program

Supanita Phongsuwan¹

Received: December 31, 2025

Revised: May 7, 2026

Accepted: June 9, 2026

Abstract

This mixed-methods study examined self-directed learning behaviors and strategies that influence English language achievement according to the university criteria through the English Discovery Online (EDO) program at Rajamangala University of Technology Lanna, Tak. The research objectives were (1) to investigate the behaviors of RMUTL Tak undergraduates associated with achievement in English self-directed learning through the EDO program, and (2) to study which learning strategies students use the most to achieve in English self-directed learning through the EDO program. The research involved 49 of 938 first-year undergraduates who completed a placement test, ten-unit exercises, a summary post-test, and showed growth in CEFR proficiency during the 2024–2025 academic year, and was guided by Garrison’s (1997) theoretical framework, consisting of self-management, self-monitoring, and motivation. Qualitative data were collected through 6 in-depth interviews to answer the first research question, while quantitative data were obtained through questionnaires to address both research questions. The qualitative results revealed that successful learners depended heavily on both internal and external factors, such as strong motivation, effective time management, self-monitoring, the use of artificial intelligence (AI), external translation tools, and instructor-granted bonuses. Notably, the quantitative results revealed that using additional digital tools such as ChatGPT, Gemini, and Google Translate was ranked highest among learning strategies ($M = 4.41$, $S.D. = 0.66$). The findings showed a gap between SDL theory and practice. Although Garrison (1997) emphasized intrinsic motivation, students often relied on external supports like AI tools and instructor incentives. This suggests SDL has evolved into a hybrid form, and online self-study may require external motivation to be effective.

Keywords: English Discovery Online Program, Learning Behaviors, Learning Strategies, Self-Directed Learning

¹ Lecturer, Faculty of Business Administration and Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Lanna Tak.
Email: supanita@rmutl.ac.th

Introduction

In the era of globalization, English has become a vital international language for communication, education, and professional purposes. And that means every educational institution consequently has a crucial role in enhancing English language competency for learners, especially in tertiary-level education. English proficiency is essential for university students to compete in the global job market. Although it's a challenge in an English foreign language context like Thailand, there's still a serious endeavour of national action. According to the Ministry of Higher Education, Science, Research, and Innovation (MHESI, 2024) has announced a policy to improve English language proficiency in higher education institutions. It requires institutions to incorporate English language activities into their curricula and create an environment outside the classroom where students can access documents and online learning materials, giving them the opportunity and motivation to improve their English language proficiency independently before graduation. The undergraduate students should have an English language proficiency achievement goal based on a test created by the university or another globally recognized assessment that is equivalent to the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) at a level of B2 or higher.

Rajamangala University of Technology Lanna, a university in the north of Thailand, has recognized this importance and has instantly implemented strategies to enhance students' English proficiency by encouraging the use of English language learning platforms like the EDO program, a self-directed learning platform that allows students to practice various language skills flexibly at their own pace. In 2024, the university, therefore, has promoted 5,116 first-year students throughout 6 campuses in 6 different provinces, which include Chiang Mai, Tak, Chiang Rai, Nan, Lampang, and Phitsanulok, to systematically develop their English proficiency from the beginning of their studies by using the EDO program, focusing on core skills to prepare them to meet the needs for further education and future employment, including MHESI policy. Consequently, Rajamangala University of Technology Lanna Tak places importance on tracking students' self-directed learning behaviors and ensuring consistent participation in online activities. These processes foster effective learning habits and increase students' confidence in using English. However, the achievement of English language learning through this platform rather depends on internal controls, such as personal motivation, learning habits, self-management, self-monitoring, learning environment, etc. (Garrison, 1997; Knowles, 1975).

Recently, the university has continuously promoted the use of the EDOP among first-year students to support self-directed English learning for four months during the second semester of the 2024 academic year, a practice that will be consistently followed up on until their graduation. Although the university has continuously promoted the use of EDOP to support students' self-directed English learning, so far, there has not yet been a systematic study to examine the outcomes of using this platform in relation to students' achievement. It was found that only 221 out of 938

students met the university's requirements, which included completing a placement test, all ten-unit activities, and the summative post-test, based on students' CEFR placement results from self-directed learning with the EDO program. There is still a limited understanding of how students interact with the platform. Inquiringly, research related to students' self-learning behaviors and strategies exhibited in the achievement should be fostered to further contribute to both university students and the university to encourage the rest of them to pursue an autonomous learning pace.

Context of the study

Within this context, **the English Discoveries Online Program** (EDOP/EDO) functions as a comprehensive digital tool integrating technology, adaptive content, and language skills to improve learning outcomes. According to ETS Global (2024), EDO enhances listening, speaking, reading, and writing skills through speech-recognition technology and level-appropriate instruction. Its design supports Self-Directed Learning (SDL) by enabling learners to control their own pace and use real-time assessment tools, thereby fostering autonomy, responsibility, and motivation. Learners' success in EDO depends on behavioural and attitudinal elements such as goal-setting, systematic study plans, and regular self-assessment (Artino & Jones, 2018).

Research further shows that EDO's multimedia materials, authentic tasks, and adaptive learning tools enhance engagement and personalize instruction (Pham, 2020). Puripunyanich (2022) found that EDOP improves listening comprehension and overall English skills through self-paced modules, multimedia lessons, and built-in assessments that enable learners to monitor progress and reflect on performance. The program's flexibility allows students to choose content areas, sequence lessons, manage study schedules, and strengthen SDL skills such as time management and self-discipline. Additionally, EDO connects academic English learning with real-world communication needs, supporting goals such as TOEIC preparation and workplace English (Pham, 2020; Puripunyanich, 2022). To sum up, its adaptive pathways, feedback tools, and progress-tracking features make it especially valuable for university students balancing academic and personal responsibilities, thereby promoting consistent practice and long-term language development.

Furthermore, the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) provides standardized descriptors for assessing proficiency in listening, speaking, reading, and writing. It is widely used among non-native English learners for curriculum design, evaluation, and self-directed learning. The CEFR categorizes language proficiency into six levels; A1, A2, B1, B2, C1, and C2, across three user groups which include basic, independent, and proficient. Thus, CEFR remains a crucial tool for supporting self-directed English learning and ensuring learners achieve internationally recognized proficiency standards (Council of Europe, 2001).

To elaborate on the EDO assessment framework, it uses an adaptive placement test (34–50 items), formative 10-unit exercises (10–15 items each), and summative assessments (34–50 items) to benchmark learner proficiency against CEFR levels A1–C2. While initial placement is determined by a 0–50+ point scale, subsequent modular and summative post-tests typically require a 70%

achievement threshold to validate mastery. The benchmarks proficiency across six distinct CEFR tiers based on a 100-point scale: scores from 0 to 40 correspond to A1 (Beginner), 41 - 55 to A2 (Elementary), 56 - 70 to B1 (Intermediate), 71 - 85 to B2 (Upper-Intermediate), 86 - 95 to C1 (Advanced), and 96 - 100 to C2 (Mastery or Proficiency) (Edusoft, n.d.). Therefore, CEFR served as a guide for setting realistic goals and monitoring progress, helping learners develop skills systematically from beginner to mastery.

In this study, learning achievement partly refers to the university's requirement, which are the students completing a placement test, all ten-unit exercises, and the summative post-test. Remaining, they advanced one or two CEFR proficiency levels based on all exercises and test scores compared to the pretest, reflecting growth in self-direction and English skill development. The following tables are the summary of participation rates and the English proficiency levels for RMUTL Tak undergraduates.

Table 1: Participation Summary

Category	Pre-test (N)	Percentage (%)	Post-test (N)	Percentage (%)
1. Participated	799	85.18	770	80.09
2. Missed Test	139	14.82	168	17.91
Total Undergraduates	938	100	938	100

Table 1 summarized the overall participation of the total 938 RMUTL TAK undergraduates. During 2024, 799 of the 938 students from four faculties took the pre-test (85.18%), and 139 students missed the test (14.82%). While 770 students (80.09%) participated in the post-test, 168 students (17.91%) skipped it. The following table 2 shows the distribution of the students across CEFR levels.

Table 2: Distribution of students across CEFR levels among those who participated in the tests.

CEFR Level	Pre-test (N)	Percentage (%)	Post-test (N)	Percentage (%)
A1 (Beginner)	584	73.09	545	70.78
A2 (Elementary)	206	25.78	206	26.75
B1 (Intermediate)	8	1.00	18	2.34
B2 (Upper-Intermediate)	1	0.13	1	0.13
C1 (Advanced)	0	0.00	0	0.00
C2 (Proficiency)	0	0.00	0	0.00
Total Participants	799	100	770	100

From table 2, it could be noted that almost all RMUTL Tak undergraduates were basic language users: 584 students were at the A1 level (73.09%), 206 students were A2 level users

(25.78%), 8 students were B1 level users (1%), and one student was at the B2 level (0.13%); none of them could reach the C1 or C2 level. After they took the posttest, 545 students were still at the A1 level (70.78%), 206 students were A2 level users (26.75%), 18 students were B1 level users (2.34%), and one student was at the B2 level (0.13%); same as the pretest, none of them could reach the C1 or C2 level. Based on the evidence presented above, only 221 of 938 (23.56%, approximately 1:4) were qualified under the program.

Consequently, there is still a gap or a limited understanding of how students interact with the platform and which specific behaviors contribute to successful language learning outcomes. Therefore, this study addresses this gap by investigating the specific learning behaviors as well as strategies associated with achievement in English self-directed learning through the English Discovery Online program. The findings from this research will not only contribute to the academic field but will also help student readers better understand their learning paces and apply the insights to improve their personal English learning strategies. Additionally, it provides students with greater opportunities for English self-directed learning in meaningful contexts that reflect real-life situations, as well as their attitudes toward the use of this program. Moreover, this research plays an important role in supporting the integration of digital technology into English language education at the higher education level, aiming to increase learning efficiency and prepare students for real-life communication and future professional use of English.

To achieve these objectives, this study addresses the following two research questions:

1. What are common learning behaviors demonstrated by successful students in self-directed English learning through the EDO program?
2. What learning strategies do they use the most to achieve in self-directed English learning through the EDO program?

Literature Review

The following literature review aims to provide a clearer and more comprehensive understanding of the present study by examining key theories, concepts, and previous research related to the topic.

1. Self-Directed Learning (SDL)

Self-Directed Learning (SDL) is a learner-centered approach that emphasizes autonomy, responsibility, and control over the learning process. According to Knowles (1975), SDL involves identifying learning needs, setting goals, selecting resources, and evaluating outcomes, while Garrison (1997) further conceptualizes it as a multidimensional process including self-management, self-monitoring, and motivation. These frameworks highlight that effective SDL requires both cognitive regulation and sustained motivation.

Empirical studies support these theoretical perspectives by showing that SDL is influenced by both internal and external factors. In Thailand, Kongyai (2023) found that learners struggled with goal setting and resource selection despite engaging in SDL, whereas Chaikhirin, Pimpa and Buanil (2025) demonstrated that structured SDL activities improved motivation and language proficiency. Similarly, studies in Asia indicate that SDL is shaped by factors such as motivation, time management, self-efficacy, and technological support (Nguyen, 2020; Huang, 2023).



Figure 1: Garrison's Self-Directed Learning (SDL) Theory (1997)

Furthermore, SDL is most effective when internal readiness aligns with external support (Brockett & Hiemstra, 2018). While frameworks such as Arndt's (2017) SDL process promote learner autonomy, teacher guidance remains essential, particularly for sustaining motivation and developing self-regulation (Song & Bonk, 2016; Smith, 2021).

In summary, the synthesis of these theories and empirical studies indicates that SDL is a holistic and evolving process that requires the integration of internal factors, such as motivation, self-regulation, and self-efficacy with external factors, including instructional support, technological systems, and learning environments. Effective SDL, particularly in online English learning contexts, emerges not from complete learner independence but from a balanced interplay between autonomy and structured support, where both learners and educators share responsibility for achieving sustainable and meaningful learning outcomes.

2. Online learning materials

Essentially, online learning materials play a crucial role in promoting learner autonomy, engagement, and language proficiency. Pham (2020) emphasized that well-structured, learner-centered materials that integrate multimedia elements such as text, audio, and video enhance comprehension and retention by appealing to multiple learning styles. These materials enable learners to revisit challenging content, practice independently, and tailor their learning experiences to individual goals, aligning closely with Self-Directed Learning (SDL) principles. Empirical evidence also supports the effectiveness of online education. Means et al. (2009), through a meta-analysis of

over 1,000 studies, found that students in online or blended learning environments generally achieved better outcomes than those in traditional classrooms, particularly when online instruction was combined with interactive and extended learning opportunities.

Additionally, the rapid advancement of digital technology has expanded English language learning into flexible online environments that promote autonomy and self-directed learning. Online learning, defined by Seesasua (2016) as instruction delivered through the World Wide Web, removes time and place constraints while enhancing teaching efficiency. Access to high-quality online resources also strengthens motivation, lifelong learning, and learner self-awareness (Suntornsaewate, 2022). However, personal factors such as socioeconomic background and device availability significantly influence learners' readiness and success in online contexts. Online lessons frequently incorporate multimedia elements; text, images, animation, and audio to increase engagement and comprehension (Jarmonmarn, 2022).

3. Learning behaviours

Mainly, learner behaviours are essential to successful self-directed English learning in online environments, and the theories of Knowles (1975) and Garrison (1997) offer foundational frameworks for understanding these behaviours. Knowles (1975) conceptualized Self-Directed Learning (SDL) as a learner-initiated process involving identifying learning needs, setting goals, planning strategies, monitoring progress, evaluating outcomes, and revising approaches. These five components; goal setting, self-planning, self-monitoring, self-evaluation, and revision, which support independence, intrinsic motivation, and lifelong learning.

Expanding on this perspective, Garrison (1997) proposed a three-dimensional SDL model consisting of self-management, self-monitoring, and motivation. Self-management refers to controlling external factors such as time and resources, whereas self-monitoring includes goal-setting, progress tracking, and performance evaluation. Motivation underpins sustained effort throughout the learning process. Garrison (1997) emphasized that all three dimensions must work in balance, as motivation alone cannot lead to effective learning without organized planning and reflective evaluation. Together, these theories underscore that effective self-directed learners actively manage their learning contexts, regulate cognitive processes, and maintain motivation. In online programs such as EDOP, these behavioural and attitudinal principles guide the development of assessment tools and instructional strategies that enhance autonomy, engagement, and achievement (Knowles, 1975; Garrison, 1997).

Furthermore, attitudes toward English strongly influence learning behaviors. Poomarin et al. (2020) investigated attitudes and behaviors related to English learning among students of the Faculty of Liberal Arts at Rajamangala University of Technology Thanyaburi. The study highlighted the significant relationship between attitudes and behaviours as key factors promoting successful self-directed English learning, which can be applied to develop effective online English learning programs like English Discovery to better suit learner characteristics. It showed that learners with positive

attitudes exhibited stronger habits, including consistent attendance and homework completion, motivated by both intrinsic and extrinsic factors.

4. Learning strategies

Primarily, learners can enhance their academic performance by employing a range of effective learning strategies. Setting clear goals provides direction and helps learners monitor their progress toward desired outcomes (Garrison, 1997). Metacognitive strategies such as planning, monitoring, and evaluating allow learners to reflect on their understanding and adjust their approach as needed (Schraw & Dennison, 1994). Consistent practice and repetition also support long-term retention, especially in language learning, where frequent exposure strengthens automaticity and fluency (Nation, 2013).

In addition, using diverse learning resources such as multimedia materials, digital tools, and peer collaboration, encourages deeper engagement and accommodates different learning preferences (Oxford, 2011). Actively seeking feedback from instructors or peers helps learners correct errors and refine their skills, contributing to improved academic performance (Hattie & Donoghue, 2016). Together, these strategies promote learner autonomy and foster continuous improvement across various learning contexts.

To summarize, foundational models of self-directed learning (SDL) emphasize that learners must take initiative by balancing internal motivation with external resource management (Garrison, 1997; Knowles, 1975). However, studies in Asian and Thai contexts highlight a gap between theory and practice: while structured SDL environments can enhance motivation and language proficiency, students often struggle with key skills such as goal setting, time management, and selecting appropriate materials (Chaikhirin, Pimpa and Buani, 2025; Nguyen, 2020; Kongyai, 2023; Song & Bonk, 2016). Moreover, despite recognizing the importance of both internal and external regulation, there is limited research on how Thai EFL undergraduates apply specific self-directed learning habits and strategies within structured platforms like the English Discovery Online (EDO) program to achieve CEFR proficiency standards.

Research Methodology

1. Participants

The participants were first-year students at Rajamangala University of Technology Lanna, Tak Campus, during the 2024 academic year and were followed up with the survey and in-depth interviews in their second year, 2025. First, to achieve the research objectives, the sample group was selected based on specific criteria aligned with the university's requirements, including regular attendance, a placement test, completion of ten-unit exercises, and a summative post-test. These indicators may reflect students' learning behaviors and practices. Importantly, progress demonstrated across one or more stages of proficiency development may reveal the learning strategies employed

by the students. 221 of 938 students were eligible for learning behaviors and learning practices criteria; however, 172 of 221 students were not eligible for proficiency growth criteria. Finally, a total of 49 sample students met the research study criteria, with CEFR progress as follows: 45 students improved from A1 to A2 (91.84%), 3 students improved from A2 to B1 (6.12%), and one student improved from A2 to B2 (2.04%). There were 44 out of 49 students who responded to the questionnaires. In addition, there was a tryout group of 5 out of 49 students who did a pilot study.

Among 49 participants, 32 students were from the Faculty of Engineering (65.31%), 15 students from the Faculty of Business Administration and Liberal Arts (30.61%), while one student came from the Faculty of Science and Agricultural Technology (2.04%) and the Faculty of Fine Arts and Architecture (2.04%). In terms of age, 22 students were 18–20 years old (44.90%), 21 students were 21–23 years old (42.86%), and 6 students were above 24 years old (12.24%). Regarding gender, 26 participants were female (53.06%), 20 participants were male (40.82%), and 3 participants were other (6.12%). All 49 respondents reported that they had used the EDO program (100%).

Subsequently, 6 participants were selected using recommended sample sizes for case study qualitative research designs (Creswell & Creswell, 2017), based on representativeness, to take part in an in-depth interview. The sample group consisted of 6 students from 4 different faculties, as shown in the following Table 3.

Table 3: Samples of in-depth interviews

Faculty	Population (N)	Samples (n)
1. Engineering	32	2
2. Business Administration and Liberal Arts	15	2
3. Science and Agricultural Technology	1	1
4. Fine Arts and Architecture	1	1
Total	49	6

This study used a mixed-methods design, employing a questionnaire for quantitative data and interviews for qualitative data. The research instruments were presented in the research instrument section.

2. Research instrument

2.1 Quantitative research instrument

First, according to the research objectives, relevant literature, documents, articles, theses, and research studies were reviewed to create the research concept and content scope. Therefore, the questionnaire consists of three main parts, which were as follows.

1. Demographic information; gender, faculty, age, and experience using EDOP

2. Self-directed learning behaviours; measured with a five-point rating scale across six dimensions: consistency and learning discipline, time management, motivation, learning strategies, satisfaction with the program, self-evaluation
3. Suggestions; open-ended feedback from students

In questionnaire part 2: self-directed learning behaviors, the rating scale ranged from 1 to 5 and was used to interpret and analyze quantitative data. The study employed a five-point Likert rating scale to measure participants' levels of agreement with the questionnaire items. The scale ranges from 1 to 5, where each numerical value corresponds to a specific meaning: 1 = Strongly Disagree, 2 = Disagree, 3 = Neutral, 4 = Agree, and 5 = Strongly Agree. (Likert, 1961).

Next, to examine the content validity of the questionnaire, the instrument was reviewed by three expert English lecturers who specialize in teaching English at Rajamangala University of Technology, Lanna, Tak. The Index of Item-Objective Congruence (IOC) was used to determine the content validity of the items. According to Agah et al. (2024), if the IOC value ranges from 0.57 to 1.00, the items are considered valid. The content of 24 questions under six aspects, including 4 general information questions in the questionnaire section were validated against the research objectives. The IOC values were calculated for all items.

Finally, the results revealed that the IOC values of each item ranged from 0.67 to 1.00, and the overall average IOC value of 28 questions from questionnaire was 0.91, 20 items were 1.00 and 8 items were 0.67.

2.2 Qualitative research instrument

The study employed qualitative methods to explore learning behaviors exhibited by successful students of English self-directed learning through the EDO program. The qualitative research instrument was developed through the following steps.

First, the interview questions were systematically developed by examining the research objectives and questions to ensure alignment with the research objectives and conceptual framework and to determine the required information.

Second, relevant literature, including theoretical frameworks based on the models of Fukuda (2022), Knowles (1975), and Garrison (1997) regarding learning behaviors, as well as previous studies, was reviewed to identify the key themes for the interview questions, which were self-management, motivation, self-monitoring, learning strategies, satisfaction with the program, and suggestions.

Third, the questions were organized into categories and constructed as open-ended items to elicit detailed responses from the participants.

Next, the interview questions were reviewed by 3 experts to ensure content validity and clarity.

Finally, the interview protocol was pilot-tested with participants who had characteristics similar to the target sample, and necessary revisions were made before the actual data collection.

Moreover, one-on-one interviews offer superior depth, personalized rapport, and detailed assessment compared to group formats. Therefore, the interview was conducted one-on-one to draw insights from a sample group focusing on their self-directed English learning behaviors. Structured interview questions were used to ensure fairness and consistency by asking every candidate the same questions. This method reduces personal bias and facilitates more objective comparison of responses (Creswell & Creswell, 2017). The fourteen interview questions from six aspects are shown as follows.

1. Self-management

- 1.1 Did you set learning goals to study the online self-learning program?
and what were your learning goals?
- 1.2 How did you manage your study time?
- 1.3 How often did you use the EDOP?

2. Motivation

- 2.1 What did motivation affect your learning goals?
- 2.2 Did the challenges in the exercises affect your motivation to continue learning?
- 2.3 How did the reinforcement from your teacher affect your self-learning goal?

3. Learning strategies

- 3.1 What techniques or strategies did you use to make your learning effective?
- 3.2 What problems or difficulties did you face when using the EDOP?
- 3.3 How did you overcome such difficulties?

4. self-monitoring

- 4.1 After using the EDOP, how were your English skills improved?
- 4.2 Were you satisfied with your self-improvement?

5. Satisfaction with the program

- 5.1 Were you satisfied with the format, content, and learning methods of the EDOP?
If yes, in what ways?
- 5.2 Did you feel that the language level of the EDOP was appropriate for your level of English proficiency?

6. Suggestions

- 6.1 Do you have any additional comments or suggestions about self-learning through the EDOP or through any other online program?

Simultaneously, the overall average IOC value reviewed by 3 experts of 14 in-depth interview questions was 0.98, 13 items were 1.00, and 1 item was 0.67. Overall, from the total of 42 items to be evaluated, 33 items were 1.00 and 9 items were 0.67. In summary, the Index of Item Objective Congruence, or IOC, was at 0.95, which was above 0.5. This indicated that the questions were measurable and objective in terms of the content. Subsequently, the survey and interview questions were piloted to a tryout group of 5 out of 49 students to find out the internal consistency reliability.

The reliability of the questionnaire was examined using Cronbach's alpha, which yielded a coefficient of 0.78, indicating acceptable internal consistency (Cronbach, 1951).

3. Research procedure

This study employed a mixed-methods research design in the form of an explanatory sequential design (Creswell, 2021) as presented below:

3.1 Prior to starting the survey, the participants' appointments were officially approved through each faculty authority. The data collections were conducted by the author during students' self-study periods in a study room at the university's library when they were free to answer questions. Participants were informed of the study's objectives and the right to refuse participation or withdraw from the study at any time. The author confirmed that this study adheres to the relevant ethical guidelines for human subjects and that the anonymity and confidentiality of the participants were maintained throughout the research study. This study's procedures were reviewed and approved by the university's Ethics Review Board of RMUTL-IRB 153/2025.

3.2. The questionnaires were administered to the 44 students from the 49 populations for quantitative data collection.

3.3. The one-on-one in-depth interviews were conducted with 6 from the 44 sample students for qualitative data collection in the Thai language because of language difficulty avoidance. Afterward, the author and the co-rater interpreted and translated the transcription into English in the research paper. Lastly, the questionnaires were analyzed using statistical analysis, and the interviews were analyzed using thematic analysis (Braun & Clarke, 2006), displayed in the following section.

4. Methods of data analysis

The research employed a questionnaire for the quantitative data and interviews for the qualitative data. The data analysis procedures were shown in 4.1 and 4.2.

4.1 Data analysis in quantitative research

To analyze the results, the percentage, the mean or average ($\bar{x}$), and the standard deviation (SD) were also conducted by using the statistical computer program, SPSS, following these procedures:

First, in the initial part of the questionnaire that collected demographic information from the respondents, the data were analyzed by categorizing them according to gender, age, faculty, and use of the EDOP, employing percentage analysis. Second, in the second part of the questionnaire, which focused on self-directed English learning behaviors, the data were analyzed using mean scores across six main aspects. Finally, the interpretation of mean scores followed the standard equal-interval approach for 5-point Likert scales (Thannimalai & Raman, 2018), where 1.00–1.80 = very low, 1.81–2.60 = low, 2.61–3.20 = medium, 3.21–4.20 = high, and 4.21–5.00 = very high.

4.2 Data analysis in qualitative research

The qualitative data analysis of interview questions employed self-directed learning principles aligned with Garrison's (1997) model and was analyzed through thematic analysis, which involved systematically identifying, analyzing, and interpreting recurring patterns of meaning across qualitative data (Braun & Clarke, 2006). Using this analytical approach, the researcher categorized the potential findings into six aspects. They were outlined as follows:

1. Self-management

This theme captured learners' ability to regulate their own learning processes. Participants set clear learning goals, such as improving vocabulary, grammar, or overall English proficiency. Time management strategies varied, with some students allocating fixed daily or weekly schedules, while others studied flexibly based on availability. The frequency of program use reflected different levels of commitment, ranging from regular engagement to occasional use, which in turn influenced learning outcomes.

2. Motivation

Motivation emerged as a crucial factor shaping learners' engagement and persistence. Both intrinsic motivations, for example, personal interest in improving English, and extrinsic motivation, for example, academic requirements or teacher expectations, were evident. Challenging exercises had a dual effect: they encouraged some learners to persist while discouraging others. Additionally, teacher reinforcement, such as feedback and encouragement, played a significant role in sustaining learners' motivation and commitment to their self-directed goals.

3. Learning strategies

This aspect highlighted the techniques learners employed to enhance their learning effectiveness. Common strategies included repetition, note-taking, practicing exercises multiple times, and using supplementary resources such as dictionaries or translation tools. Learners demonstrated adaptive strategies by seeking help, revisiting difficult content, adjusting their learning approaches.

4. Self-monitoring

Self-monitoring referred to learners' ability to evaluate their progress. Participants reported noticeable improvements in various English skills, particularly listening and vocabulary. Learners assessed their progress through completed exercises and test results within the program. Levels of satisfaction with self-improvement varied, with some expressing high confidence in their progress, while others felt only moderate improvement, often linked to inconsistent study habits.

5. Satisfaction with the program

This theme reflected learners' perceptions of the EDOP. Participants expressed satisfaction with the program's structure, interactive format, and variety of learning activities. However, opinions differed regarding the appropriateness of language difficulty. While some learners found the content suitable for their proficiency level, others perceived it as either too easy or too challenging, suggesting a need for more adaptive or levelled content.

6. Suggestions

Participants provided constructive feedback for improving the self-learning experience. Common suggestions included enhancing user interface design, providing clearer instructions, increasing interactive and engaging activities, and offering more personalized learning paths. Some recommendations might be integrating additional support mechanisms, such as real-time feedback or teacher guidance, to improve learning effectiveness in online environments.

All of these components were employed as a framework to analyze students' learning behaviors through in-depth interviews. The data from both the questionnaires and interviews were then analyzed and synthesized to examine the learning behaviors exhibited by successful learners.

To enhance the credibility and reliability of the qualitative analysis in examining students' self-directed learning (SDL) behaviors within the EDOP, a co-rater independently coded the data using thematic analysis alongside the researcher. Inter-rater agreement was assessed using Cohen's kappa, yielding a coefficient of 0.86, which indicated substantial agreement and suggested that the coding of students' learning behaviors was reliable and consistently applied (Cohen, 1960; Creswell, 2021). Subsequently, the research findings are presented in the following section.

Research Findings

1. The results for research question no. 1; what are the common learning behaviors demonstrated by successful students through the English Discovery Online program? The following table 4, displays the learners' consistency and discipline.

Table 4: Consistency and discipline

Statements	Mean	S.D.	Meaning
1. I take responsibility for my learning through the EDOP.	4.25	0.62	Very High
2. If I miss a study session, I find a way to make up for it later.	4.16	1.26	High
3. I regularly set a study schedule for the EDOP?	4.00	1.27	High
4. I follow my study plan without procrastination.	3.91	1.08	High
Average Total	4.08	1.06	High

Table 4 shows that the majority of students agreed most with the statement "I take responsibility for my learning through the EDO program." with a high mean score ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.62). This indicated that students showed a strong sense of responsibility and discipline in managing their learning through the program. The overall results showed that students had a high level of agreement ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 1.06), indicating they had high consistency and discipline in learning through the EDOP. The following table, Table 5, displays the learners' time management.

Table 5: Time management

Statements	Mean	S.D.	Meaning
1. I allocate time for EDOP appropriately with my other subjects.	4.41	0.66	Very High
2. I effectively control the amount of time I spend on each unit.	4.33	0.88	Very High
3. I plan ahead to ensure continuous learning in the EDOP.	4.00	1.20	High
4. I use my free time productively by studying in the EDOP.	3.91	1.08	High
Average Total	4.16	0.96	High

Here are the summarized results of students' behaviors of time management based on Table 5 above: Item 1 had the highest mean score ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.66); they allocated their time for the EDOP appropriately with their other subjects. This suggested that students could manage and allocate their study time effectively between the EDOP and other academic subjects. Overall, the results showed that students also had a high level of agreement ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.96), indicating they could control themselves and manage their time effectively in the EDO learning. The following table, Table 6, presents the learners' motivation.

Table 6: Motivation

Statements	Mean	S.D.	Meaning
1. I feel proud when I achieve my learning goals in the EDOP.	4.75	0.45	Very High
2. The challenges in EDOP lesson motivate me to continue learning.	4.08	0.90	High
3. I choose the EDOP because I want to improve my English skills.	3.75	1.05	High
Average Total	4.19	0.80	High

Table 6 shows that Item 1 had the highest mean score ($\bar{x} = 4.75$, S.D.= 0.45); the learners felt proud when they achieved their learning goals in the EDOP. This reflected that students had a high level of intrinsic motivation and felt proud when achieving their learning goals through the program. Overall, the motivation results showed that students also had a high level of agreement ($\bar{x} = 4.19$, S.D. = 0.80), indicating the learners felt motivated and proud of their progress in the EDOP, and were encouraged by its challenges. The following table, Table 7, shows the learners' learning strategies.

Table 7: Learning strategies

Statements	Mean	S.D.	Meaning
1. I seek additional learning resources outside the EDOP (e.g., online dictionaries, articles, videos, or practice exercises) to enhance my understanding.	4.41	0.66	Very High

2. I adjust my learning methods when the results do not meet my goals.	4.25	0.96	Very High
3. I make full use of multimedia resources (e.g., videos, audio, and online quizzes) in the EDOP.	4.25	0.75	Very High
4. I review what I have learned from the EDOP using my methods, such as note-taking or extra practice.	4.00	1.12	High
5. I practice English regularly by applying what I have learned from the EDOP in real-life situations.	4.00	0.85	High
6. Before I started the test, I reviewed the previous one again.	3.33	1.23	High
Average Total	4.04	0.93	High

Here are the summarized results of students' learning strategies based on Table 7 above: Item 1 had the highest mean score ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.66); the students actively used various learning strategies and sought supplementary materials to strengthen their understanding. The overall results showed that students had a high level of agreement on learning strategies ($\bar{x} = 4.04$, S.D. = 0.93), indicating they all found their own tactics to apply for self-directed learning through the EDOP. Learners' satisfaction with the program is presented in Table 8.

Table 8: Satisfaction with the program

Statements	Mean	S.D.	Meaning
1. I believe that the EDOP is a useful tool for English learning.	4.58	0.66	Very High
2. I found that the language level of the EDOP is appropriate for my English proficiency level.	4.41	0.66	Very High
3. I am satisfied with the format and content of the EDOP.	4.33	0.65	Very High
4. The EDOP increases my confidence in using English in real-life situations.	3.83	0.83	High
Average Total	4.29	0.70	Very High

Table 8 shows that the students rated Item no. 1, "I believe that the EDOP is a useful tool for English learning," with the highest mean score ($\bar{x} = 4.58$, S.D. = 0.66). This demonstrated that students were satisfied with and confident in the program's effectiveness in improving their English language skills. Overall, the results showed that students had a very high level of agreement ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.70), indicating the learners had a very positive attitude towards the EDOP. Lastly, self-learning evaluation is presented in Table 9.

Table 9: Self-learning evaluation

Statements	Mean	S.D.	Meaning
1. I found that my English ability has improved compared to before using the EDOP.	4.58	0.66	Very High
2. After using the EDOP, my test scores and English proficiency have improved.	4.50	0.52	Very High
3. I can apply the knowledge gained from the EDOP to other subjects or real-life situations.	4.33	0.77	Very High
Average Total	4.47	0.65	Very High

Here are the summarized results of students' self-evaluation based on Table 9 above: Item 1 had the highest mean score ($\bar{x} = 4.58$, S.D. = 0.66); the learners found that their English ability had improved compared to before using the EDOP. The overall results indicated that students had a very high level of self-learning evaluation ($\bar{x} = 4.47$, S.D. = 0.65); that they evaluated themselves either during or after they had experienced clear improvement in English ability and test performance; and that they could transfer what was learned through the EDOP to other courses and real-life contexts.

To support the quantitative results, the qualitative data were collected and presented based on the six interview excerpts from high-achieving learners. The data were analyzed using a thematic approach (Braun & Clarke, 2006). The findings could be organized into six aspects that reflected recurring patterns across participants' experiences, as follows:

1. Self-management

The findings indicated that learners demonstrated **a strong capacity for self-management through goal-setting, time management, and learning planning**. Most participants established clear objectives and followed consistent study routines, reflecting a high level of organization and commitment to their learning. At the same time, some learners adopted a more flexible approach, adjusting their study schedules based on personal convenience.

Most participants established clear and structured goals, such as improving English proficiency or progressing to a higher level. For example, one learner stated, *"I planned to study 5 units every 2 days..."* (#Student1), while another noted, *"I scheduled study time after school, from 7:30 PM to 10:30 PM..."* (#Student2). Regular study routines were also evident in *"I studied in the evening, around 5 PM., one unit a day..."* (#Student3) and *"I studied a unit a day for an hour..."* (#Student6). However, some flexibility was observed, as reflected in *"I did not fix several units per day, but joined whenever convenient"* (#Student4). These findings suggested that effective self-regulation and planning behaviors contributed to sustained engagement.

2. Motivation

The findings suggested that learners' motivation was shaped by the interaction of both **intrinsic and extrinsic factors**. Intrinsically, learners were driven by personal goals such as improving English proficiency and achieving academic success, which sustained their engagement. Extrinsically, teacher support and reward systems played a significant role in reinforcing effort and persistence.

For instance, one participant expressed intrinsic motivation, as seen in *"I was motivated by the desire to succeed in listening, reading, and writing"* (#Student3). Extrinsic motivations were evidenced, as seen in *"I would earn 10 points"* (#Student1) and *"an additional 5 points from the teacher"* (#Student2). Moreover, encouragement from teachers played a key role, as indicated by *"Her support helped through guidance, encouragement, and 10-point scores"* (#Student6). This demonstrated that external reinforcement significantly enhanced learners' persistence.

3. Learning strategies

The findings of strategic learning behaviors indicated that learners employed diverse **learning strategies** and **support tools**. Learners used a wide range of strategic learning behaviors, combining traditional techniques such as repetition, review, and memorization with digital tools and multimedia resources to support comprehension and vocabulary development.

Common strategies included **repetition**, **review**, and **memorization**, as illustrated by *"My strategy focused on review and repetition..."* (#Student2) and *"My strategy was mainly memorization..."* (#Student6). Learners also relied on digital tools such as ChatGPT, Google Translate, Duolingo, and Longdo Dictionary to support **vocabulary acquisition** and **comprehension**, for example, *"I used Longdo Dictionary or ChatGPT to find vocabulary..."* (#Student1).

Additionally, some participants integrated **multimedia strategies**, such as *"watching English movies... and reading English fantasy novels"* (#Student3). These patterns indicated that learners actively combined **program-based learning** with **external resources**. Moreover, the majority of participants used **adaptive self-regulation and strategy modification**, as evidenced in the statement. *"When the outcomes did not meet my goals, I adjusted my learning methods, reviewed the correct answers, and retook the quizzes"* (#Student1, 2, 3, and 6). This indicated that learners did not passively accept unsatisfactory results; rather, they engaged in reflective practices and strategic modification of their learning behaviors to enhance performance.

4. Self-monitoring

The findings indicated that **self-monitoring** enabled learners to **evaluate their progress** and **reflect on their development**. Most participants reported gains in **vocabulary**, **listening**, and **reading skills**, although the level of improvement varied. For example, *"My skills have improved, especially in learning new vocabulary..."* (#Student1) and *"I got a slight improvement, moving from A1 to A2"* (#Student2) demonstrated positive self-assessment. Similarly, *"I found improvement in reading and listening"* (#Student3) highlighted perceived progress. However, some learners reported limited improvement, as in *"My English skills did not improve much, as I relied on prior knowledge."*

(#Student5). These findings suggested that self-evaluation played a key role in shaping learners' perceptions of success. At the same time, the ability to adjust learning strategies further reflects an active and adaptive self-monitoring.

5. Satisfaction with the program

The findings indicated that participants expressed **positive perceptions**, particularly regarding **vocabulary development** and opportunities for **independent learning**. Statements such as *"I was satisfied with my progress and the EDOP"* (#Student1) and *"I was satisfied with my progress"* (#Student4) reflected general approval. Additionally, emotional responses like *"I felt proud..."* (#Student2) indicated a sense of achievement. However, some limitations were noted, particularly regarding the **lack of explanations**, as one learner mentioned, *"Answer explanations were not provided..."* (#Student5). This suggested that while satisfaction was generally high, improvements in **instructional feedback** could enhance the learning experience.

6. Suggestions

The findings for the final aspect, **suggestions or learner-driven improvements**, indicated that learners actively reflected on their learning experiences and proposed practical improvements for both their own development and the program. For instance, many emphasized the need for greater **learning consistency** and **serious engagement**, as reflected in *"I want to study English more seriously..."* (#Student1) and *"I plan to study more seriously and accumulate more vocabulary"* (#Student3). Others focused on specific areas for development, such as *"I want to improve my reading skills further..."* (#Student2), *"Explanations for the answers should be included..."* and *"Plans included better time management"* (#Student5). Additionally, learners suggested integrating more **diverse learning resources**, including video-based content, as seen in *"using YouTube for daily-life vocabulary"* (#Student6). These suggestions underlined the importance of **continuous improvement** and **enhanced learning support systems**.

In summary, these six aspects demonstrated that effective self-directed learning was shaped by the interaction of **self-management**, **motivation**, **strategic learning behaviors**, **self-monitoring**, **program satisfaction**, and **learner-driven improvements**, all of which contributed to successful learning outcomes. The behavioural results indicated learners' high motivation, reflected in persistence, goal-setting, and proactive independent learning, along with teachers' rewards support. Together, these factors showed that successful learners regulated their cognitive and motivational processes while benefiting from external support, leading to sustained engagement in SDL (Garrison, 1997). The results could be discussed in the discussion section.

2. Statistic results for research question no. 2; what learning strategies do students at RMUTL Tak use the most to achieve in English self-directed learning through the English Discovery Online program? The following research findings on Figure 2 revealed a descriptive analysis that successful students at Rajamangala University of Technology Lanna Tak employed the three main learning strategies as follows:

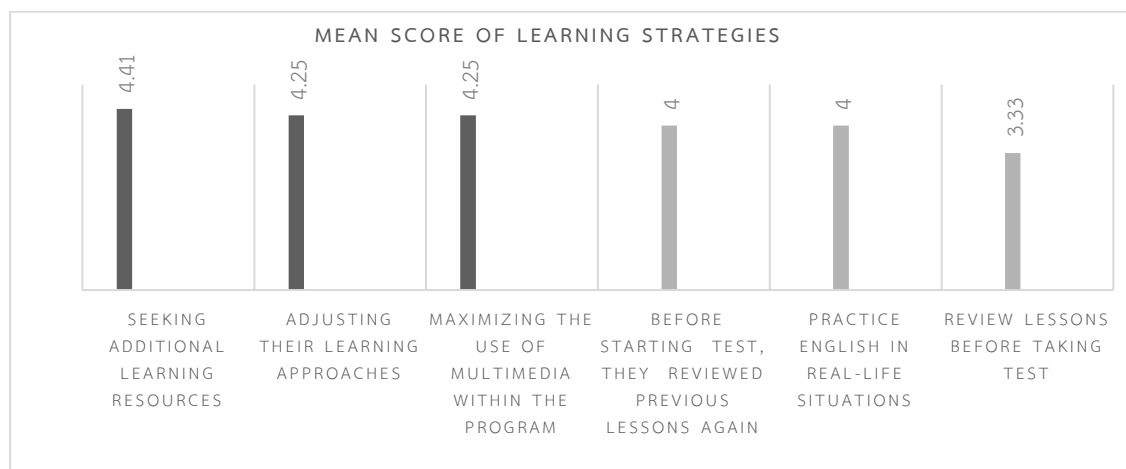


Figure 2: The most commonly used learning strategies among students

First, most students actively searched for additional online learning resources beyond the EDOP while completing exercises and post-exercise quizzes. They utilized various online platforms, including ChatGPT, Gemini, Copilot, Longdo Dictionary, and Google Translate, to support their learning and enhance their understanding. So, the results showed that students had a very high level of agreement ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.66). This indicated that they strongly used additional learning resources.

Second, students adjusted their learning approaches by reviewing the correct answers and retaking the quizzes when the outcomes did not meet their expectations. This process helped them achieve higher scores and reinforced their understanding of the content. The results showed that students had a very high level of agreement ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.96), indicating they significantly adopt their learning strategies when the outcomes did not meet their goals.

Third, students fully utilized the multimedia resources available in the EDOP, including instructional videos, audio files, and interactive online exercises, to enhance their English language skills. Thereby, the results showed that students had a very high level of agreement ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.75) with statements related to maximizing the use of multimedia within the program, suggesting overall high recognition.

To summarize, the successful students at Rajamangala University of Technology Lanna Tak effectively applied self-directed learning strategies by leveraging technology as a tool to increase their scores, enhance their English language proficiency, and find ways to adjust their learning approaches to meet their goals. These results were discussed in the discussion section.

Discussion

The discussion of self-directed learning was grounded by the theoretical frameworks of Knowles (1975) and Garrison (1997), which conceptualize self-directed learning through three core

dimensions: self-management, motivation, and self-monitoring. Accordingly, the six themes identified from the thematic analysis were synthesized into three broad dimensions to provide a more coherent interpretation of the findings. First, **self-management** encompassed learners' planning, strategic learning behaviors, and learner-driven improvements. Second, **motivation** reflected learners' engagement, persistence, goal orientation, and responsiveness to external support. Third, **self-monitoring** highlighted learners' capacity to regulate and evaluate their learning processes. Collectively, these dimensions demonstrated the interconnected nature of learners' experiences and the dynamic processes underlying effective self-directed learning.

To discuss according to research question no. 1, what are common learning behaviors demonstrated by successful students in self-directed English learning through the EDO program?

First, self-management, as evidenced by the questionnaire and interview data, revealed that the successful RMUTL Tak students paid close attention to self-management by taking responsibility for their EDO learning and allocating their time appropriately alongside other classroom tasks. They effectively managed the amount of time spent on each exercise unit. This could be noted that they have self-regulation on EDO learning, which align with Sadeghi et al. (2024), who insisted that students with strong time management skills demonstrated higher levels of self-directed learning readiness and academic achievement, while poor time management was associated with procrastination and lower performance. In addition, Zimmerman (2000) highlighted that time management was a key component of self-regulated learning, enabling learners to plan, monitor, and control their learning behaviors. Collectively, these studies indicated that time management functions as a crucial sub-skill within the broader construct of self-management, both of which are fundamental to effective SDL.

Second, motivation, as noted in the questionnaire and interview data, revealed that all students set clear objectives to improve their English proficiency, maintained positive attitudes toward learning derived from both themselves and their instructors, and sought ways to achieve their goals. As a result, they felt proud when they achieved their learning goals. As a result, they felt proud when they achieved learning goals. It implied that the learners with positive attitudes, motivated by both intrinsic and extrinsic factors, exhibited strong habits. It is the same line as Huang (2023), Kongyai (2023), Nguyen (2020), Poomarin et al. (2020), Song and Bonk (2016), who indicated that intrinsic motivation, including curiosity, personal interest, and freedom of choice, as the strongest influence on online informal learning, while noting common challenges such as time constraints and inconsistent motivation. Additionally, previous studies strongly supported this research results, scholars Arndt's (2017) and Smith (2021) studied on behaviors influencing success in self-directed English language learning through online platforms reveals several key findings. The study highlighted that although learners could develop autonomy, they still require guidance from instructors to maintain motivation and direction.

Third, self-monitoring, as indicated by the questionnaire and interview data, revealed that when learners' outcomes did not meet their goals, they engaged in self-monitoring by adjusting their

learning approaches, reviewing the correct answers, and retaking the quizzes. They felt confident and satisfied with their progress because they improved their scores and strengthened their comprehension of the subject matter as a result of this procedure. This research finding was corroborated by earlier studies; establishing specific objectives gives students focus and enables them to track their advancement toward the intended results (Garrison, 1997). It is similar to Schraw and Dennison (1994), who noted that planning, monitoring, and assessing are examples of metacognitive techniques that enable students to consider their comprehension and modify their strategy as necessary. Likewise, long-term memory is also supported by regular practice and repetition, particularly in language learning, where regular exposure enhances automaticity and fluency (Nation, 2013). Obviously, it is the same line as Artino and Jones (2018), ETS Global (2024), Huang (2023), Jarmonmarn (2022), Oxford (2011), Pham (2020), and Puripunyanich (2022), who noted that learning achievement in EDO depends on behavioral and attitudinal factors such as goal setting, structured study plans, and regular self-assessment.

Regarding research question no. 2, what learning strategies do they use the most to achieve in self-directed English learning through the EDO program?

Significantly, as indicated in the questionnaire data, the majority of students actively sought additional online learning materials beyond the EDOP. To aid in their education and improve their comprehension, they made use of a number of internet resources, such as ChatGPT, Gemini, Copilot, Longdo Dictionary, and Google Translate. It implied that encouraging self-directed learning supported by digital technologies could significantly enhance English proficiency. Online learning success was closely linked to self-efficacy, perceived usefulness, ease of use, and system quality. The finding was consistent with previous studies, Seesasua (2016), and Suntornsawate (2022) indicated that advances in digital technology had further enabled flexible, web-based English learning environments that removed time and place constraints while improving learning efficiency. Access to high-quality online resources enhanced motivation, lifelong learning, and learner self-awareness, though learner readiness and success were influenced by factors. Likewise, Pham (2020) emphasized that well-structured, learner-centered materials enabled learners to revisit challenging content, practice independently, and tailor their learning experiences to individual goals, aligning closely with Self-Directed Learning (SDL) principles. The findings of this research are summarized in the following conclusion section.

To summarize, the findings revealed a clear gap between theory and practice in self-directed learning (SDL). While theories by Knowles (1975) and Garrison (1997) emphasized intrinsic motivation and learner autonomy, the data indicated that successful students often depended on external supports such as AI tools, translation aids, and instructor-provided incentives. This suggested that in the digital age, SDL has evolved into a more hybrid form, where learners actively used external resources to guide their learning. Consequently, online self-study systems may not be fully effective

without external motivation and support from instructors, reflecting the current realities of educational practice.

For the implications of the Study, the findings of this study have important policy, practical, and academic implications for English self-directed learning in higher education. From a policy perspective, the results suggest that institutions should complement self-directed learning initiatives with structured support systems, including instructor guidance, motivational reinforcement, and digital literacy development. Practically, the findings indicate that successful learners benefit from effective self-management, self-monitoring, and the strategic use of digital tools such as AI applications and online learning resources, highlighting the need for instructional practices that foster these competencies. Academically, this study extends Garrison's (1997) self-directed learning framework by demonstrating that successful self-directed learning in contemporary online environments is not solely dependent on learner autonomy and intrinsic motivation but is also facilitated by external technological and pedagogical support. Consequently, the study proposes a more hybrid conceptualization of self-directed learning in the digital era, contributing to the ongoing development of theory and research in online language learning and educational technology.

Conclusion

In conclusion, the findings support self-directed learning theories by highlighting the importance of both internal factors and external support. Successful students demonstrated strong motivation, effective self-evaluation, and time management, while also benefiting from teacher support and the use of AI and multimedia resources. Their ability to adapt learning strategies when needed contributed to deeper learning, offering valuable insights for promoting sustainable and effective English language learning. Additionally, the learners were satisfied with the use of the program with both the layout and content of the lessons, as it helped learners increase their confidence in using English, and enabled them to apply their knowledge effectively in real-life contexts. The suggestion for the program buttons was to enlarge them for better vision.

For future studies related to English self-directed learning through the English Discovery Online Program should involve larger and more diverse samples across different academic years, faculties, and campuses to enhance the generalizability of the findings and examine variations in learning behaviors and achievement across educational contexts. Additionally, future studies should explore external and contextual factors that may influence self-directed learning success, including teacher feedback, peer interaction, access to learning resources, artificial intelligence, and digital literacy. Comparative investigations of different online English learning platforms may also provide valuable insights into how system design, interface features, and learning activities contribute to effective and sustainable self-directed learning.

References

- Agah, J. J., Ocheni, C. A., Ezugwu, I. J., Nnaji, A. D., Nnenanya, G. C., & Eke, J. C. (2024). Application of item objective congruence index (ioc-index) for proper alignment of 2020 physics wassce items with objectives and content. *Journal of education*. 9(1), 57-63.
- Arndt, J. D. (2017). *Self-directed learning for English language learners*. *The Center for ELF Journal*, 3, 38–58. https://doi.org/10.15045/ELF_0030105
- Artino, A. R., & Jones, K. D. (2018). *Factors influencing success in self-directed online learning programs*. *Journal of Educational Technology Systems*. 46(1), 35–53. <https://doi.org/10.1177/0047239517750187>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*. 3(2), 77-101.
- Brockett, R. G., & Hiemstra, R. (2018). *Self-direction in adult learning: Perspectives on theory, research, and practice*. Routledge.
- Chaikhirin, A., Pimpa, W., & Buanil, W. (2025). *Developing English for Daily Life Communication Skills by Using Self-directed Learning Methods*. *Journal of Academic and Research, Northeastern Universit*. 15(2), 217–228.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*. 16(3), 297–334.
- Cohen, J. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological Measurement*. 20(1), 37–46. <https://doi.org/10.1177/001316446002000104>
- Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment*. Cambridge University Press.
- Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Edusoft. (n.d.). *English Discoveries Online*. Retrieved January 1, 2025, from <http://www.edusoft.co.th/index.php/th/2015-03-18-04-58-39>
- ETS Global. (2024). *English Discovery Online: Enhancing English language skills through technology*. Retrieved from <https://etsglobal.org>
- Fukuda, A. (2022). *The development of a self-regulated second language learning questionnaire for an L2 self-study setting*. *The Journal for the Psychology of Language Learning*. 4(2), 1–17.
- Garrison, D. R. (1997). *Self-directed learning: Toward a comprehensive model*. *Adult Education Quarterly*. 48(1), 18–33.
- Hattie, J. A., & Donoghue, G. M. (2016). Learning strategies: A synthesis and conceptual model. *npj Science of Learning*. 1(1), 1–13.

- Huang, T. (2023). Factors affecting students' online courses learning behaviors. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11882-7>
- Jarmonmarn, S. (2022). *The development of online learning to promote using skills of digital technology to education for undergraduate students in education programs Srinakharinwirot University*. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/2830>
- Kongyai, S. (2023). *A study of self-directed learning in online English reading of high school students participating in computer-assisted language learning training* [Master's thesis]. Chulalongkorn University.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning* (Vol. 291). New York: Association Press.
- Likert, R. A. (1961). *New patterns of management*. New York: McGraw-Hill Book Company Inc.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2009). *Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies*. U.S. Department of Education.
- Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation (MHESI). (2024). *Announcement of the Higher Education Standards Committee on the Policy for Enhancing English Language Standards in Higher Education Institutions*. <https://www.ops.go.th/th/ches-downloads/edu-standard/item/9625-2567>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nguyen, V. T. (2020). Factors affecting students' self-learning ability and the effectiveness of self-learning activities. *International Journal of Mechanical and Production Engineering Research and Development*. 10(3), 7315–7326. <https://doi.org/10.24247/ijmperdjun2020691>
- Oxford, R. L. (2011). Strategies for learning a second or foreign language. *Language teaching*. 44(2), 167-180.
- Pham, N. T. (2020). Factors influencing interaction in an online English course in Vietnam. *VNU Journal of Foreign Studies*. 36(3), 149–163.
- Poomarin, W., Meeprom, B., Teptong, N., Sittironnarit, S., Worakul, K., Chinsri, C., & Tapin, J. (2020). *Impact of learning attitudes on learning behavior of students in Rajamangala University of Technology Thanyaburi*. *Journal of Language and Arts*. 15(2), 29–42.
- Puripunyanich, M. (2022). The implementation of a large-scale online extensive reading program in Thailand: From decision-making to application. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Networ*. 15(1), 320–360.
- Sadeghi, N., Janatolamakh, M., Rezaeian, S., Rashi, M., & Khatony, A. (2024). Exploring self-directed learning readiness and related factors: The role of time management skills in nursing students. *BMC Medical Education*. 24, 1088. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06083-w>
- Seesasua, P. (2016). *Development of online learning on English reading comprehension for Matthayomsuksa 3 students* [Master's thesis]. Rajamangala University of Technology Thanyaburi.

- Schraw, G., & Dennison, R. S. (1994). *Assessing metacognitive awareness*. Contemporary Educational Psychology. 19(4), 460–475.
- Smith, J. (2021). Self-directed learning in digital contexts. *Journal of Educational Technology*. 18(4), 77–89.
- Song, D., & Bonk, C. J. (2016). Motivational factors in self-directed informal learning from online learning resources. *Cogent Education*. 3(1), 1205838. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1205838>
- Suntornsawate, P. (2022). The use of online tools for developing English reading skills. *Warasan Khru Sat Parithat*. 9(3), 38–55.
- Thannimalai, R., & Raman, A. (2018). The influence of principals' technology leadership and professional development on teachers' technology integration in secondary schools. *Malaysian Journal of learning and Instruction*. 15(1), 203-228.
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13–39). Academic Press.

หลักเกณฑ์การเสนอบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารศิลปศาสตร์

1. เป็นบทความด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภาษาและภาษาศาสตร์ นิเทศศาสตร์และการสื่อสาร และด้านการพัฒนาสุขภาพ
2. เป็นบทความภาษาไทยหรือบทความภาษาอังกฤษ ในกรณีเป็นบทความภาษาอังกฤษต้องผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา ก่อนส่งบทความมายังกองบรรณาธิการ
3. ต้องเป็นบทความที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
4. บทความที่ส่งมาเพื่อตีพิมพ์จะได้รับการอ่านประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับบทความอย่างน้อยสองท่าน

รูปแบบและหลักเกณฑ์การส่งต้นฉบับ

กองบรรณาธิการได้กำหนดรูปแบบและหลักเกณฑ์การส่งต้นฉบับไว้ให้ผู้เขียนยึดเป็นแนวทางในการจัดทำ และส่งต้นฉบับสำหรับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ดังนี้

1. การเตรียมต้นฉบับ มีรายละเอียดดังนี้

1.1 ขนาดของต้นฉบับ พิมพ์หน้าเดียวบนกระดาษขนาดเอ 4 โดยเว้นระยะห่างระหว่างขอบกระดาษ ด้านบนและซ้ายมือ 3.5 เซนติเมตร ด้านล่างและขวามือ 2.5 เซนติเมตร

1.2 รูปแบบอักษรและการจัดวางตำแหน่ง ใช้รูปแบบอักษร TH SarabunPSK ทั้งภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ พิมพ์ด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด โดยมีขนาด ชนิดของตัวอักษร และการจัดวางตำแหน่งดังนี้

1.2.1 ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.2.2 ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษ

1.2.3 ชื่อผู้เขียน ให้ระบุทั้งชื่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษของผู้เขียนทุกคน เรียงลำดับจากซ้ายไปขวา ชื่อผู้แต่งภาษาอังกฤษให้ระบุในบรรทัดต่อไปจากชื่อภาษาไทย ขนาด 14 ชนิดตัวหนา ชิดขวาใต้ชื่อเรื่อง (ใส่เลขเชิงอรรถท้ายชื่อ)

1.2.4 รายละเอียดในส่วนเชิงอรรถ (ท้ายกระดาษหน้าแรก) ระบุตำแหน่งและต้นสังกัดพร้อม E-mail ของผู้เขียนทุกคน ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 12 ชนิดตัวบาง

1.2.5 บทคัดย่อ (Abstract)

- หัวข้อของบทคัดย่อไทย/อังกฤษ ขนาด 14 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้ายบรรทัดใต้ชื่อผู้เขียน

- เนื้อหาบทคัดย่อไทย/อังกฤษ ขนาด 14 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ บรรทัดแรกเว้น 1 ซม. จากขอบกระดาษด้านซ้าย และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้านความยาวไม่ควรเกิน 250 คำ หรือ 15 บรรทัด กรณีบทคัดย่อของบทความวิจัย เนื้อหาควรประกอบไปด้วยวัตถุประสงค์ (objective) ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology) ผลการศึกษา (Results) บทสรุปและวิจารณ์(Discussion and Conclusion) โดยให้ลำดับบทคัดย่อภาษาไทยก่อน บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract) บทคัดย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษต้องมีเนื้อหาตรงกัน ใช้อักษรตัวตรง และใช้ตัวเอนเฉพาะศัพท์วิทยาศาสตร์

1.2.6 คำสำคัญ (Keywords) ระบุคำสำคัญจำนวนสูงสุดไม่เกิน 5 คำ ซึ่งเกี่ยวข้องกับบทความที่นำเสนอ ชื่อ “คำสำคัญ หรือ Keywords” ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ชนิดตัวหนา เนื้อความขนาด 14 ชนิดตัวธรรมดา

1.2.7 การพิมพ์เนื้อหาในบทความ

- หัวข้อเรื่อง ขนาด 14 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย

- หัวข้อย่อย ขนาด 14 ชนิดตัวธรรมดา ระบุหมายเลขไว้หน้าหัวข้อย่อยโดยเรียงตามลำดับหมายเลขตำแหน่งเว้น 1 ซม. จากขอบกระดาษด้านซ้าย

- เนื้อหา ขนาด 14 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ชิดขอบทั้งสองด้าน

- **ชื่อตาราง** ระบุชื่อเนื้อหาตาราง ขนาด 14 ตัวธรรมดา ตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านซ้าย เนื้อหาของตารางจัดอยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ

- **ชื่อภาพประกอบ** ระบุชื่อภาพขนาด 14 ตัวธรรมดา ตำแหน่งกึ่งกลางหน้ากระดาษและใส่ชื่อได้ภาพประกอบ

1.3 จำนวนหน้าต้นฉบับ ควรมีความยาวระหว่าง 10 -15 หน้ารวมบทคัดย่อและเอกสารอ้างอิง และใส่เลขหน้าในตำแหน่งชิดขอบกระดาษด้านขวาล่าง

2. หัวข้อและเนื้อหาของบทความ

ผู้เขียนต้องกำหนดประเภทของบทความให้ชัดเจนว่าเป็นบทความวิชาการ บทความวิจัย ดังรายละเอียดและองค์ประกอบของบทความแต่ละประเภท ดังนี้

2.1 บทความวิชาการ

บทความวิชาการ คืองานเขียนทางวิชาการซึ่งมีการกำหนดประเด็นที่ต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์อย่างชัดเจน ทั้งนี้มีการวิเคราะห์ประเด็นดังกล่าวตามหลักวิชาการ โดยมีการสำรวจวรรณกรรมเพื่อสนับสนุน จนสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ อาจเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยที่ผู้เขียนแสดงทัศนะทางวิชาการของตนไว้อย่างชัดเจนด้วย

2.2 บทความวิจัย

บทความวิจัย คือผลงานทางวิชาการที่เป็นงานศึกษาหรืองานค้นคว้าอย่างมีระบบด้วยวิธีวิทยาการวิจัยที่เป็นที่ยอมรับในสาขาวิชานั้น ๆ และมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลคำตอบหรือข้อสรุปรวมที่จะนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการ หรือเอื้อต่อการนำวิชาการนั้นไปประยุกต์

บทความควรมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้ (สามารถมีหัวข้อหรือองค์ประกอบที่แตกต่างได้)

- **บทนำ (Introduction)** ที่ครอบคลุมความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัยพร้อมทั้งเสนอภาพรวมของบทความ
- **ทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)**
- **วิธีการวิจัย (Research Methodology)** ที่สามารถอธิบายวิธีดำเนินการวิจัยรวมถึงการเก็บข้อมูลหรือเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยอย่างชัดเจน
- **ผลการศึกษา (Research Finding)**
- **อภิปรายและสรุปผลการวิจัย (Discussion/Conclusion)**

3. รูปแบบการเขียนรายการอ้างอิง

3.1 การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citations) ให้ใช้การอ้างอิงแบบนาม-ปี (the author-date method of in-text citation) โดยระบุ ชื่อ-สกุล ผู้แต่ง ไว้ในเนื้อหาตามด้วยปีที่พิมพ์ และตามด้วยเลขหน้าของเอกสารที่อ้างถึง สำหรับผู้แต่งที่เป็นชาวต่างชาติให้ใส่เฉพาะนามสกุลเท่านั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

รูปแบบ	ภาษาไทย	ภาษาต่างประเทศ
1. ผู้แต่ง 1 คน	(วิทยา สุตบรร, 2548) วิทยา สุตบรร (2548) จากการสำรวจข้อมูลโดย ญัฐพร มัก อุดมลาภ (2548, น. 273) พบว่า...	(Easier, 2003, p. 25) Easier (2003, p. 25) Naugle (1994) ได้เสนอวิธีการ....

รูปแบบ	ภาษาไทย	ภาษาต่างประเทศ
2. ผู้แต่ง 2 คน	(ไพบูลย์ เกียรติโกมล และณัฐพันธ์ เขจรนันท์, 2551)	(Laudon & Parker, 1994, pp. 2-10)
3. ผู้แต่งตั้งแต่ 3 คน ขึ้นไป	(วิศาล สุขกระสานติ และคณะ 2564, น.12)	(Davis et al., 2001)
4. ผู้แต่งเป็นหน่วยงาน (เช่น มหาวิทยาลัย กระทรวง กรม องค์กรต่างๆ)	(คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย แม่โจ้, 2567) ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กรมการ ปกครอง (2566)	
5. ไม่มีชื่อผู้แต่ง ใช้ชื่อเรื่อง โดยใช้ เครื่องหมาย “ ”	(“เปลี่ยนวิกฤติให้เป็นโอกาส”, 2552)	“Anthocyanins in health and disease” (2017, p. 9)
6. การอ้างอิงข้อมูลจากแหล่งระดับทุ ติยภูมิ (อ้างอิงสารที่ผู้อื่นอ้างอิงไว้)	(อินทิรา สมประกอบ, 2548 อ้างถึงใน วัชร นิลแก้ว, 2561)	Wallace, 2019 as cited in Giusti, 2025)
7.การอ้างอิงจากบทสัมภาษณ์ **การอ้างอิงจากการสัมภาษณ์ กรณี ไม่ได้เผยแพร่เป็นสาธารณะ ให้เขียนอ้างอิงในเนื้อหาเท่านั้น ไม่ต้อง ใส่รายการอ้างอิงท้ายเล่ม	(คำผัน โคกสูง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 12 มกราคม 2567) สุรชาติ บำรุงสุข (การสื่อสารส่วน บุคคล, 12 มกราคม 2567)	** ใส่อักษรย่อชื่อตัว ตามด้วยสกุลแบบ เต็ม เช่น Matin King (M. King, personal communication, December 30,2022) M. King (personal communication, December 30, 2022)
8.หากอ้างอิงเอกสารบุคคลเดียวกัน ปี พิมพ์เดียวกัน ในเล่มเดียวกันพร้อมกัน ให้ใช้ ก ข ค กำกับหลังปี พ.ศ และ a b c หลังปี ค.ศ	(กรกต พิมพ์สาร, 2535ก) (กรกต พิมพ์สาร, 2535ข)	(Nunnally, 2005a) (Nunnally, 2005b)
9. การอ้างอิงสื่อออนไลน์ 9.1 เว็บไซต์ การอ้างอิงเว็บไซต์ ระบุ ชื่อผู้แต่งหรือองค์กรที่รับผิดชอบ หากไม่มีชื่อผู้แต่ง ไม่มีหน่วยงาน รับผิดชอบข้อมูล เป็นเว็บไซต์ทั่วไป ให้ ลงรายการด้วย ชื่อเรื่อง หมายรวมถึง ข้อมูลจากวิกิพีเดีย	(“ภาวะโลกร้อน”, ม.ป.ป.)	(National Geographic, 2007)

9.2 Facebook	(ชื่อผู้โพสต์/ชื่อผู้อัปโหลด, ปี)	
9.3 Twitter (X)	เช่น	
9.4 Instagram	(กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยแม่โจ้, 2567)	
9.5 YouTube	(Kawaaii@Kawaaii13, 2024) (ThaiWikiHow, 2023)	
หมายเหตุ 1. การระบุเลขหน้า หากเป็น คำนำ บทคัดย่อ Abstracts ให้ระบุด้วย	(ดำรง เจียมสกุล, 2539, คำนำ)	
2. หากไม่มีปีพิมพ์หรือปีที่โพสต์ ให้ใช้ ม.ป.ป. ในภาษาไทย และ n.d. ในภาษาอังกฤษ	(กาญจนาพร คำมา, ม.ป.ป., น.112)	(Brown, n.d.)

3.2 การอ้างอิงท้ายบทความ

ให้มีการอ้างอิงโดยการรวบรวมเอกสารทั้งหมดที่ใช้อ้างอิงในการเขียนบทความ จัดเรียงรายการตามลำดับอักษรชื่อผู้แต่ง ภายใต้หัวข้อ “รายการอ้างอิง” สำหรับบทความภาษาไทย หรือ “Reference” สำหรับผลงานภาษาอังกฤษ และให้ใช้การอ้างอิงตามรูปแบบ Publication Manual of the American Psychological Association (7th Edition) โดยมีหลักเกณฑ์ดังนี้

หมายเหตุ 1

- ** ไม่มีปีพิมพ์ ภาษาไทยใช้ ม.ป.ป. ภาษาอังกฤษใช้ n.d.
- ** การพิมพ์ครั้งแรก/พิมพ์ครั้งที่ 1 ไม่ต้องใส่ ข้ามครั้งที่พิมพ์ได้เลย
- ** ไม่มีสถานที่พิมพ์(โรงพิมพ์หรือสำนักพิมพ์) ใช้ ม.ป.ท.

หมายเหตุ 2 (สำนักวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ม.ป.ป.)

***หลักเกณฑ์การลงรายการ DOI และ URL

**DOI และ URL ให้ใช้แบบ hyperlinks (เช่น เริ่มต้นด้วย <http://> หรือ <https://>)

**DOI ให้รูปแบบ <https://doi.org/xxxx>

**ห้ามใช้เครื่องหมายมหัพภาค (.) หลัง DOI หรือ URL

**กรณีที่ DOI หรือ URL ยาว ให้ใช้แบบสั้นได้ กรณี DOI ให้ใช้ที่บริการของ International DOI Foundation และ URL สามารถใช้เว็บไซต์ที่ให้บริการได้

หนังสือทั่วไปภาษาไทยและภาษาอังกฤษ	
รูปแบบ	ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. (ครั้งที่พิมพ์). สำนักพิมพ์.
ผู้แต่ง 1 คน	ประสาท เนืองเฉลิม. (2556). <i>การวิจัยการเรียนการสอน</i> . (พิมพ์ครั้งที่ 2). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. Taylor, T. (2007). <i>100% Information Literacy Success</i> . Thomson Delmar Learning.
ผู้แต่ง 2 คน	ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2536). <i>เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา</i> . ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ. Deegan, M. & Tanner, S. (2002). <i>Digital Futures: Strategies for the Information Age</i> . (2 nd ed). Library Association.
ผู้แต่ง 3-20 คน ให้ใส่ชื่อทุกคนทั้งเอกสารภาษาไทยและภาษาอังกฤษหากผู้แต่งมากกว่า 20 คน ให้ใส่ชื่อคนที่1-19 แล้วใส่จุด, ... ก่อนระบุชื่อผู้เขียนคนสุดท้าย	พชร สันทัด, สุรชาติ ฒ หนองคาย, สมาน งามสนิท, รัชดา พรรณาธิกุล, ฤกษ์ฤณี สติธยัพัฒนานนท์ และประยงค์ เต็มขวลา. (2557). <i>ศาสตร์และศิลป์การบริหารการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์</i> . สมาคมส่งเสริมคุณธรรม. Wolchik, S.A., West, S.G., Sandler, I. N., Tein, J.-Y., Coatsworth, D., Lengua, L. & Griffin, W.A. (2000). <i>An experimental evaluation of theory-based mother and mother-child programs for children of divorce</i> . Academic Press.
ผู้แต่งเป็นหน่วยงาน/สถาบัน	กรมประมง. (2561). <i>15 เดือนขับเคลื่อนเกษตรไทย</i> . กระทรวงเกษตรและสหกรณ์.
ผู้รวบรวมหรือบรรณาธิการ	พิทยา ว่องกุล, (บก). (2541). <i>ไทยยุควัฒนธรรมทาส</i> . โครงการวิถิทรศน์.
ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่งทั้งที่เป็นบุคคลและสถาบันให้ใช้ชื่อหนังสือลงรายการแทนผู้แต่ง	พระเจ้าอยู่หัวกับการแพทย์ไทย. (2534). โรงพยาบาลภูมิพลอดุลยเดช. <i>Adaptive digital filters</i> . (1987). Marcel Dekker.
หนังสือแปล	
รูปแบบ	ชื่อ สกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่องภาษาต้นฉบับ. [ชื่อเรื่องฉบับแปลภาษาไทย]. (ครั้งที่พิมพ์). สำนักพิมพ์. ชื่อ สกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่องภาษาต้นฉบับ. [ชื่อเรื่องฉบับแปลภาษาอังกฤษ]. (ครั้งที่พิมพ์). สำนักพิมพ์.
	เดล คาร์เนกี (2562). <i>How to Win Friends and Influence People</i> . [วิธีชนะมิตรและจูงใจคน]. (พิมพ์ครั้งที่3). แสงดาว.

บทความหรือบทในหนังสือ (Books Chapter)	
รูปแบบ	ชื่อ นามสกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). <i>ชื่อบทหรือชื่อบทความ</i> . ใน <i>ชื่อบรรณาธิการ</i> (บ.ก.), <i>ชื่อหนังสือ</i> (เลขหน้า). สำนักพิมพ์.
	ณัฐพล ปัญญาโสภณ. (2544). มุมมองของนักศึกษานิเทศศาสตร์ต่อกระบวนการผลิตละครเพื่อการสื่อสาร. ใน ชนัญชี ภั้งคานนท์ (บ.ก.), กระบวนทัศน์มหาวิทยาลัยไทยบนความท้าทายของเอเชียแปซิฟิก. (น.23-24). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
E-books	
1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มี DOI	ชื่อ นามสกุล. (ปีพิมพ์). <i>ชื่อหนังสือ</i> . (พิมพ์ครั้งที่). https://doi.org/xxxxxxx Author, A. A. (Year). <i>Title of the book</i> . (Edition). https://doi.org/xx
	Magnat, V. (2 0 1 3). <i>Grotowski, Women, and Contemporary Performance</i> . https://doi.org/10.4324/9780203068069
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่มี DOI	ชื่อ นามสกุลผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). <i>ชื่อหนังสือ</i> . (พิมพ์ครั้งที่). URL Author, A. A. (Year). <i>Title of the book</i> . (Edition). URL
	Jansson, J. (2020). <i>Terrorism, Criminal Law and Politics</i> . (2 nd ed). https://www.taylorfrancis.com/books/oamono/10.4324/9780429199110/terrorism-criminal .
บทความวารสาร	
1.รูปแบบวารสารฉบับพิมพ์	ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). <i>ชื่อบทความ</i> . <i>ชื่อวารสาร</i> . ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้า.
	พรภิรมณ์ เชียงกุล. (2550). การเข้ามาของลัทธิคอมมิวนิสต์ในประเทศไทยก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2. <i>วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์</i> . 33(1), 1-12. Shaw, J. (2002). Hybrid Orchid Names: A History of the Registration of Orchid Hybrids. <i>Orchid</i> . 71(6), 54-55.

2.รูปแบบวารสารออนไลน์ (E-journal, E-Article)	
2.1 กรณีมี DOI	ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร, เลขของปีที่ (เลขของฉบับที่), เลขหน้า. https://doi: xxxxxxxx
	ไพศาล นาคกลาย. (2566). แนวทางและกลยุทธ์การพัฒนาเศรษฐกิจในแหล่งท่องเที่ยวชุมชนตำบลบางสวรรค์ อำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. <i>วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น</i>. 8(1), 45-62. https://doi.org/10.14456/jlgisrru. Bromo, F. & Pacek, A. C. (2024). Varieties of democracy and life satisfaction: Is there a connection. <i>Social Science Quarterly</i>. 10(9), 112-114. https://doi.org/10.1111/ssqu.13404
2.2 กรณีไม่มี DOI	ชื่อผู้แต่ง. (ปีพิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร. ปีที่(ฉบับที่), เลขหน้า. URL
	จิณห์นิภา มณีกิจ. (2566). ฝ่ายนิตเสพนาง: การสื่อสารเพื่อสืบทอดทางวัฒนธรรมเครื่องรางล้านนา. <i>วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้</i>. 11(2), 135-156. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/liberalartsjournal/article/view/270220/181415 Nordin, M, et al. (2009). Investigating KM antecedents: KM in the criminal justice system. <i>Journal of Knowledge Management</i>, 13(2), 4-20. http://www.emeraldinsight.com
หนังสือพิมพ์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์ (Newspaper)	
รูปแบบ *** กรณีเนื้อหาไม่มีผู้แต่งให้ใช้ชื่อเรื่อง/หัวข้อข่าวในการลงรายการแทนผู้แต่ง ไม่ใช่ชื่อสำนักข่าวในการลงรายการทั้งในเนื้อหาและท้ายเล่ม	ไทย ชื่อ สกุล. (ปี, วัน เดือน). ชื่อเรื่อง. ชื่อหนังสือพิมพ์, เลขหน้า. อังกฤษ สกุล, อักษรชื่อย่อ. (ปี, เดือน วัน). ชื่อเรื่อง. ชื่อหนังสือพิมพ์, เลขหน้า. ***หมายเหตุ หากเป็นหนังสือพิมพ์ออนไลน์ หลังชื่อหนังสือพิมพ์ใส่ URL **การอ้างอิงในเนื้อหาในกรณีไม่มีผู้แต่งและใช้ชื่อเรื่อง/หัวข้อข่าวในการลงรายการ หากชื่อเรื่องยาวให้ใส่หัวข้อเรื่องแค่ บางส่วน แล้วตามด้วย ... เช่น (“เปิดเงินเดือนข้าราชการ...”, 2567).

	นฤตย์ เสกธีระ. (2566, 19 กุมภาพันธ์). แท้ทั้งความคิด: อ่านแล้วสนุก. <i>มติชนออนไลน์</i>. https://www.matichon.co.th/prachachuen/news_3829181
	เปิดเงินเดือน ข้าราชการครู 6 ระดับ ต่ำสุด 1.5 หมื่น สูงสุด 108,000 บาท. <i>มติชนออนไลน์</i>. (2567, 17 มิถุนายน) https://www.matichon.co.th/social/news_4632321 ตัวอย่างการอ้างอิงในเนื้อหา (“เปิดเงินเดือนข้าราชการ...”, 2567).
	Ives, M. (2024, May 14). Dozens of Lobster Restaurants Are Auctioning off Equipment. <i>The New York Times</i>. https://www.nytimes.com/topic/
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต (Master’ Thesis/ Doctoral dissertation)	
รูปแบบ 1	1. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตที่ไม่ได้ตีพิมพ์ ชื่อ นามสกุล. (ปีที่เผยแพร่). <i>ชื่อวิทยานิพนธ์</i> [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตที่ไม่ได้ตีพิมพ์หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตที่ไม่ได้ตีพิมพ์]. ชื่อมหาวิทยาลัย. Author, A. A. (Year). <i>Title</i>. [Unpublished doctoral or master’s thesis]. Name of the Institution awarding the degree.
	ศิริจันทร์ จันทโพธิ์. (2554). <i>ความสัมพันธ์ของการเพิ่มชุดโครโมโซมพื้นฐานในกล้วยไม้บางชนิด</i>. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยแม่โจ้. Nickels, D.W. (2005). <i>The relationship between IT-business alignment and organization culture: An exploratory study</i>. [Unpublished Doctoral dissertation]. University of Memphis.
รูปแบบ 2	2. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตจากฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์ ชื่อ นามสกุล. (ปีที่เผยแพร่). <i>ชื่อวิทยานิพนธ์</i> (หมายเลข UMI หรือ เลขลำดับอื่น ๆ) [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ชื่อมหาวิทยาลัย]. ชื่อฐานข้อมูล.

	สกุล, อักษรย่อชื่อ. (ปีที่เผยแพร่). ชื่อวิทยานิพนธ์ (หมายเลข UMI หรือ เลขลำดับอื่น ๆ) [Doctoral dissertation หรือ Master's Thesis, ชื่อมหาวิทยาลัย]. ชื่อฐานข้อมูล.
	Martin, K. S. (2023). <i>The Entrance: The Poem As Embodied Experience</i> . (UMI No. 30417230) [master's Thesis, California State University] ProQuest Dissertations & Theses.
รูปแบบ 3	3. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตจากเว็บไซต์ ที่ไม่ใช้ฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์ (เช่น เว็บไซต์ของห้องสมุดสถาบันการศึกษา) ชื่อ นามสกุล. (ปีที่เผยแพร่).ชื่อวิทยานิพนธ์ [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตหรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ชื่อมหาวิทยาลัย]. URL
	เสนาะจิต ชลาลัย. (2564). แนวทางการปลูกพืชผักแบบผสมผสานของกลุ่มผู้สูงอายุบ้านเกษตรพัฒนา ตำบลป่าไผ่ อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยแม่โจ้]. http://mdc.library.mju.ac.th/thesis/2564/fulltext.pdf
เอกสารประกอบการประชุม/การประชุมวิชาการ ที่ไม่มี proceeding (Symposium)	
รูปแบบ	ชื่อ นามสกุล.(ปี, วัน เดือน). ชื่อเรื่องที่นำเสนอ. ใน ชื่อ (ประธาน), ชื่อการประชุม [Symposium].ชื่องานที่จัดประชุม, สถานที่ประชุม. Contributor, A. & Contributor, B. (Year, Month Day). Title of contribution. In Chair name (Chair), Title of the Symposium [Symposium]. Conference Name, Location. ***กรณีมีเลข DOI หรือ URL ให้เติมต่อท้ายจากสถานที่
รายงานการประชุมเชิงวิชาการที่มี proceeding	
รูปแบบเล่ม	ชื่อ นามสกุล. (ปี). ชื่อบทความ. ใน ชื่อบรรณาธิการ (บ.ก.), ชื่อหัวข้อการประชุม. ชื่อการประชุม (น. เลขหน้า). สถานที่ประชุม/ฐานข้อมูล. Contributor, A. & Contributor, B. (Year). Title. In Editor (Ed. หรือ Eds.), Title of conference. <i>Title of conference</i> (pp. xx-xxx). location/database. ***กรณีเป็นฉบับพิมพ์ให้ใส่สถานที่จัดการประชุมเป็นรายการสุดท้าย ***กรณีเป็นออนไลน์มีเลข DOIหรือ URL ให้เติมต่อท้ายจากฐานข้อมูล

	ฉมนวรรณ กัญญาหัตถ์, และศรันยพงศ์ เทียงธรรม. (2554). ความพึงพอใจของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อประโยชน์ของสมาร์ตโฟน. ใน บุญภาค อำมาตย์ (บ.ก.). <i>กระบวนการพัฒนมหาวิทยาลัยไทยบนความท้าทายของเอเชียแปซิฟิก</i> . (น. 119-121). กรุงเทพฯ, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
การนำเสนองานวิจัยหรือการนำเสนอโปสเตอร์ (Paper/ Poster Presentation)	
รูปแบบ	ชื่อ นามสกุล. (ปี, วัน เดือน). <i>ชื่อเอกสาร หรือโปสเตอร์</i> [เอกสารนำเสนอในที่ประชุม หรือ โปสเตอร์นำเสนอในที่ประชุม]. ชื่อการประชุม, สถานที่. Presenter (Year, Month Day). <i>Title of conference paper or poster</i> [Paper presentation or Poster presentation]. Name, Location. พิศณุพงษ์ ชุ่มใจ, ภาณุวัฒน์ เมฆะ, พาสน์ ปราโมกชนัน, และปวีณ เชื้อนแก้ว. (2567, 28 มีนาคม). <i>ขั้นตอนวิธีการคัดแยกสั้มด้วยการประมวลผลภาพ</i> [Poster Presentation] งานประชุมระดับชาติ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม, คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้. *กรณีมีเลข DOI หรือ URL ให้เติมต่อท้ายจากสถานที่ (ใช้งานแบบออนไลน์)
รายงานการประชุม/การสัมมนา/อภิปราย	
รูปแบบ	ชื่อหน่วยงานที่จัดประชุม. (ปีพิมพ์). ชื่อเรื่องการประชุม. <i>ชื่อการประชุม</i> . สถานที่จัดประชุม.
	รายงานการประชุม ผู้ตรวจราชการกระทรวงมหาดไทย. (2554). การบริหารจัดการงบประมาณ สตร. <i>การบริหารจัดการงบประมาณกระทรวงมหาดไทย</i> . กรุงเทพฯ, สถาบันดำรงราชานุภาพ.
	กรมวิชาการ. (2538). ทักษะการอ่านในศตวรรษที่ 21. <i>การประชุมเชิงปฏิบัติการรณรงค์เพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน</i> . กรุงเทพฯ, กระทรวง ศึกษาธิการ.
เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์ (เอกสารการสอน เอกสารประกอบการเรียน)	
รูปแบบ	ชื่อ สกุล. (ปี). <i>ชื่อเอกสาร</i> [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะ มหาวิทยาลัย.
	วิไลวรรณ รัตนพันธ์. (2566). <i>การใช้ฐานข้อมูลทางการเกษตร</i> [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้.

ราชกิจจานุเบกษา	
รูปแบบ	ชื่อกฎหมาย. (ปี, วัน เดือน). ราชกิจจานุเบกษา. เลขเล่ม เลขตอน เลขหน้า.
	ประกาศการทำเรือแห่งประเทศไทย เรื่อง วิธีปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดการของเสียจากเรือในเขตท่าเรือกรุงเทพฯ. (2567, 18 มิถุนายน). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 141 ตอนพิเศษ 166 ง. หน้า 14.
เว็บไซต์	
รูปแบบ	ชื่อ นามสกุลผู้เขียน. (ปี, วัน เดือน ที่เผยแพร่). ชื่อบทความ. ชื่อเว็บไซต์. URL Author, A. A. (Year, Month date). <i>Title of the work: Subtitle</i>. Website name. URL **กรณีไม่มีวันที่เผยแพร่ให้ใช้ ม.ป.ป. ในภาษาไทย หรือ n.d. ในภาษาอังกฤษ **กรณีที่ระบุไว้แค่ ปี พ.ศ หรือปี ค.ศ (ไม่มี วัน เดือน) ให้ใส่แค่ปี **กรณีชื่อผู้เขียนและชื่อเว็บไซต์เป็นชื่อเดียวกัน ให้ตัดชื่อเว็บไซต์ออก ** การลงวันที่ ให้ใช้ (ปี, เดือน วัน) สำหรับภาษาอังกฤษ และ (ปี, วัน เดือน) สำหรับภาษาไทย โดยเปลี่ยนปี ค.ศ เป็น ปี พ.ศ
	“วันทอง” หญิงปากráยยืนหนึ่งแห่งเมืองสุพรรณ. (2564, 9 มีนาคม). ทรูปลูกปัด ญ ญ ๑ . https://www.trueplookpanya.com/plookfriends/blog/content/detail/88156 การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2566, 20 พฤศจิกายน). ประเพณีลอยกระทง. กรมประชาสัมพันธ์. https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/31/iid/233850 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (ม.ป.ป.). การเปลี่ยนแปลงตามวัยของผู้สูงอายุ ทั้งร่างกายและจิตใจ. Patransit hospital. https://www.patransit.com/%E0% Anonymous. (2530, 1 กันยายน). การเปลี่ยนแปลงของร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุ. หมอชาวบ้าน. https://www.doctor.or.th/article/detail/4930 Boston University. (n.d.). <i>Cultural Awareness</i>. https://sphweb.bumc.bu.edu/

รูปแบบ Wikipedia	ชื่อเรื่อง. (ปี, วัน เดือน). ใน <i>วิกิพีเดีย</i>. URL Title. (Year, Month Date). In <i>Wikipedia</i>. URL ข้าว. (2567, 16 มิถุนายน). ใน <i>วิกิพีเดีย</i>. https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A7 **อ้างอิงในเนื้อหา Ex. (“ข้าว”, 2567) หรือ “ข้าว” (2567) Revolution. (2024, June 14). In <i>Wikipedia</i>. https://en.wikipedia.org/wiki/Revolution **อ้างอิงในเนื้อหา Ex. (“Revolution”, 2024) หรือ “Revolution” (2024)
สื่อสังคมออนไลน์ (Social media)	
Instagram **หมายเหตุ ระบุว่าเป็น [Photograph] หรือ [Video]	Author, A. A. [@username]. (Year, Month date หรือ n.d.). เนื้อหาของโพสต์ 20 คำแรก. [Photograph]. Instagram. URL ชื่อผู้อัปโหลด. [@username]. (ปี, วัน เดือน). เนื้อหาของโพสต์ 20 คำแรก นับรวม hashtag Iemoji [Video]. Instagram. URL ตัวอย่าง Hommmflower. [@Hommmflower]. (2567, 14 เมษายน) ความหอมไม่มีวันตาย. [Photograph]. Instagram. https://www.instagram.com/hommmflower/
Facebook หมายเหตุ ระบุว่าเป็น [Status update, Image หรือ Video]	Author, A. A. (Year, Month date หรือ n.d.). เนื้อหาของโพสต์ 20 คำแรก. [Status update Video or Image attached]. Facebook. URL ตัวอย่าง Abhisit, V. (2562, 21 มีนาคม). ปล่อยขบวนรถณรงค์ "ด้านการซื้อสิทธิขายเสียง - ไม่มีของแจก ไม่มีเงินจะให้ มีแต่ความมุ่งมั่นตั้งใจจะดูแลและรับใช้พี่น้องประชาชน. [Image]. Facebook. https://www.facebook.com/photo/?fbid=10156685935396144&set กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กองสิ่งแวดล้อม. (2566, 21 มิถุนายน). งานประกาศความสำเร็จการจัดการขยะอาหารจากครัวเรือนเพื่อรับมือการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ. [Video]. Facebook. https://www.facebook.com/nsdivision.dla/

Twitter X	Author, A. A. [@username]. (Year, Month date หรือ n.d.). เนื้อหาของโพสต์ 20 คำแรกนับรวม hashtag lmoji [Tweet]. Twitter. URL ชื่อผู้อัปโหลด. [@username]. (ปี, วัน เดือน). เนื้อหาของโพสต์ 20 คำแรก นับรวม hashtag lmoji [Tweet]. Twitter. URL ตัวอย่าง Freddy, T. [@TedFreddy]. (2024, June 19). I Wish the LGBTQ crown would stop pushing their lifestyles on everyone eles. [Tweet]. Twitter. https://x.com/TedFreddy1950/status/1795235186214310285 กรมการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศ. [@dccethailand]. (2565, 21 กุมภาพันธ์). ขยะในมือท่านทิ้งให้ลงถังนะจ้ะ. [video]. Twitter. https://x.com/dcce-thailand/status/1365092715608743937
YouTube หมายเหตุ ระบุว่าเป็น[Video หรือYouTube Channel]. **หากระบุว่าเป็น Video คือ คลิปที่ถูกอัปโหลดโดยบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่ไม่ได้มีช่องที่ชัดเจน	ชื่อผู้อัปโหลด. (ปี, วัน เดือน). ชื่อเรื่อง [Video/ YouTube Channel]. ยูทูป. URL Uploader, U. U. (Year, Month Day). Title of work [Video/ YouTube Channel]. YouTube. URL ตัวอย่าง ดวงใจ ศิริเดชอุดม. (2563, 24 มิถุนายน). ผู้คนรับขวัญเด็กเกิดใหม่ [Video]. ยูทูป. https://www.youtube.com/watch?v=fmNg94GT DLTV13 Channel. (2563, 30 กันยายน) บทบาทของสตรีไทยในประวัติศาสตร์ไทย [YouTube Channel]. ยูทูป. https://www.youtube.com/watch?v=D7b4ewCPHtE ประวัติศาสตร์นอกตำรา. (2564, 31 มกราคม). นาคมาจากไหน ep.43. [YouTube Channel]. ยูทูป. https://www.youtube.com/watch?v=4rvWYhVrp58&list=PLKMKzrWiWj1C8XvB-6rDpEKcCxBxmM4Wv
TikTok	ชื่อผู้อัปโหลด. [@username]. (ปี, วัน เดือน). เนื้อหาของโพสต์ 20 คำแรก นับรวม hashtag lmoji [Video]. TikTok. URL เบญ' โอ. [@beno. bk]. (2563, 2 พฤศจิกายน). ระวังยาแก้ไออันตราย กินแล้วตุย บอกต่อให้มากที่สุด ⚠️ #ยาแก้ไอ [Video]. TikTok. https://www.tiktok.com/@beno.bk/video/7296865289692810501

4. การส่งต้นฉบับ

ผู้เขียนส่งต้นฉบับไฟล์ word และ pdf ที่พิมพ์ตามข้อกำหนดของหลักเกณฑ์วารสารพร้อมหนังสือนำส่งบทความผ่านระบบออนไลน์ที่ <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/liberalartsjournal/about/submissions> เมื่อกองบรรณาธิการได้รับบทความจะดำเนินการตามขั้นตอนการพิจารณาของวารสาร และแจ้งผลการพิจารณาให้ผู้เขียนบทความทราบ สำหรับบทความที่ผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิแล้วจะได้รับการตีพิมพ์ลงในวารสารเพื่อเผยแพร่ต่อไป

5. กระบวนการพิจารณาต้นฉบับ

เมื่อวารสารได้รับบทความต้นฉบับ กองบรรณาธิการจะพิจารณากลับกองบทความ (ขั้นต้น) ตามหลักเกณฑ์การเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์ หากบทความต้นฉบับไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์ฯ กองบรรณาธิการจะแจ้งผลการพิจารณากลับกองพร้อมส่งคืนผลงานให้แก่ผู้เขียนเพื่อแก้ไข หากเป็นไปตามหลักเกณฑ์ฯ จะเข้าสู่กระบวนการพิจารณา ดังนี้

1. กองบรรณาธิการทำหนังสือแจ้งผลการพิจารณากลับกองบทความ (ขั้นต้น) และให้ผู้เขียนดำเนินการชำระค่าธรรมเนียมตามประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เพื่อวารสารจะดำเนินการนำส่งบทความให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณา
2. กองบรรณาธิการพิจารณาและทบทวนผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่านต่อบทความ และผลการพิจารณาต้องได้รับการประเมินให้ผ่าน 2 ท่านขึ้นไป
3. ส่งบทความให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาประเมิน
4. เมื่อได้รับผลการประเมิน กองบรรณาธิการรวบรวมผล และ/หรือสรุปข้อเสนอแนะเพื่อแจ้งผู้เขียน
 - กรณีผลการประเมินไม่ผ่าน กองบรรณาธิการ แจ้งปฏิเสธการตีพิมพ์ผลงาน
 - กรณีผลการประเมินผ่าน แต่มีข้อแก้ไข ให้ผู้เขียนพิจารณาแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้น ส่งผลงานฉบับแก้ไขมายังกองบรรณาธิการอีกครั้ง
5. หากผลงานแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นที่เรียบร้อย กองบรรณาธิการจะแจ้งตอบรับการตีพิมพ์ผลงานไปยังผู้เขียน

6. ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ห้ามนำข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำ เว้นเสียแต่จะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็นลายลักษณ์อักษร

7. ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาดอันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์



วารสาร ศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยแม่โจ้

Journal of Liberal Arts, Maejo University

- การประกอบสร้างภาพตัวแทนของแพทองธาร ชินวัตร ผ่านกลวิธีทางภาษาในเฟซบุ๊กแฟนเพจพรรคเพื่อไทย
- การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในหลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จังหวัดอุดรธานี ด้วยกลวิธีอาร์ อี เอ พี (REAP) ผ่านบทเรียนแอนิเมชันโมบายเลิร์นนิ่ง
- การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลและผลการเรียนรู้ในบริบทการสื่อสารวัฒนธรรมชุมชน: กรณีศึกษาศูนย์เรียนรู้ประจำชุมชนริมน้ำจันทบูร
- การศึกษาชื่อท่ามวยไชยาตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์
- การศึกษาเปรียบเทียบสัมพันธบทและความเป็นจีน ตามแนวทางของปรัชญาสำนักขงจื้อ และปรัชญาสำนักเต๋าที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่อง "มังกรหยก ภาค 1" ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1983 - ค.ศ. 2024
- เกมมิฟิเคชันสำหรับการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ: การบูรณาการความต้องการของผู้สอนและผู้เรียนสู่การออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ
- คำอุทานและวัจนกรรม: การสร้างอัตลักษณ์และเสียงเล่าในวรรณกรรมชุด "บันทึกของตุ๊ด"
- "โต๊ะ" ของชาวเลฝั่งอันดามัน: อัตลักษณ์และการสร้างความหมายในพื้นที่พิธีกรรมสู่บริบทการท่องเที่ยว
- ต้องลายไทใหญ่: การรับรู้ของชาวแม่ฮ่องสอนและการกลายเป็นผู้ประกอบการสินค้าต้องลาย
- Essential Skills for Thai Graduates to Work in the 21st - Century Workforce: An Entrepreneurs' Perspective
- Learning Behaviors and Strategies Influencing English Self-Directed Learning Achievement among Thai Undergraduate Students Using an Online Program

63 หมู่ 4 ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่
โทรศัพท์ 0 5387 5200-7 โทรสาร 0 53875208

<https://so03.tci-thaijo.org/index.php/liberalartsjournal>