

ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบท  
ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

ภัทริยา ศรีสุข

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปีการศึกษา 2564

**RAVANA: COMMUNICATION OF MEANING AND INTERTEXTUALITY  
IN POPULAR CULTURE**

**PATRIYA SRISUK**

**A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Doctor of Philosophy Program in Communication Arts  
Program Faculty of Communication Arts, Durakij Pundit University  
Academic Year 2021**



**ใบรับรองวิทยานิพนธ์**

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญา นิเทศศาสตรบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรม  
ประชานิยม

เสนอโดย นางภัทริยา ศรีสุข

หลักสูตร ปรัชญาคุณฐิบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปึก

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ศักดิ์ ภิศภาภรณ์)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปึก)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อัสวิน เนตร โพธิ์แก้ว)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หอชยะพงศ์)

คณะนิเทศศาสตร์รับรองแล้ว

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(อาจารย์กอบกิจ ประดิษฐ์ผลพานิช)

วันที่ 14 เดือน ๗ พ.ศ. ๒๕๖๕

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม
ชื่อผู้เขียน	ภัทริยา ศรีสุข
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาโนช ชุ่มเมืองปัก
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน
หลักสูตร	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์
ปีการศึกษา	2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมในช่วง พ.ศ. 2557- 2561 โดยมีตัวบทต้นทาง ได้แก่ ทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (ร.1) จิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และนาฏศิลป์โขนของกรมศิลปากรที่มีสัมพันธบททศกัณฐ์ร่วมกับวรรณคดี และตัวบทปลายทาง ได้แก่ นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “ธ ศาสตร์รา” และโฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” โดยใช้แนวคิด สัมพันธบท (Intertextuality) วิเคราะห์บริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่างหน้าตา สีกาย เครื่องแต่งกาย อาวุธ และฉากที่มีการปรากฏตัวของตัวละครทศกัณฐ์ รูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง บทบาท และเนื้อหาในการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ว่ามี การคงเดิม (Convention) การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และการดัดแปลง (Modification) และศึกษาผู้รับสารโดยใช้แนวคิดการถอดรหัส (Decoding) และการตีความหมาย (Interpretation) ตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กลุ่มผู้รับสารเฉพาะเจาะจงที่เป็นนักวิชาการและวิชาชีพด้านการผลิตสื่อ ที่มีความแตกต่างในด้าน อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร

ผลการวิจัยพบว่า ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมมีสัมพันธบทกับวัฒนธรรมชั้นสูง ทั้งรูปแบบและเนื้อหาในลักษณะคงเดิม (Convention) ตัดทอน (Reduction) และดัดแปลง (Modification) และได้มีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมรูปแบบอะมีบา (Amoeba Pattern) ในหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly Pattern) ในภาพยนตร์

แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตร์” และรูปแบบปะการัง (Coral Pattern) ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เพื่อการสืบทอดวัฒนธรรมและผลิตซ้ำเพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่นำเสนอความเป็นไทย โดยกลุ่มผู้รับสารมีการอ่านและตีความหมายภายใต้จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแตกต่างกัน ดังนี้ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม (Conservatism) มีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred Reading) ให้ความสำคัญกับทงเดิมในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ แต่มีการต่อรองความหมาย (Negotiated Reading) ให้ความสำคัญของตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันให้คงไว้ และมีการอ่านและตีความหมายในจุดยืนตรงกันข้าม (Oppositional Reading) กับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา โดยให้ความสำคัญกับทงเดิมที่เป็นแก่นและกระพี้ของความเป็นโขนทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา เพื่อเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงให้คงอยู่ ในขณะที่กลุ่มที่มีจุดยืนแนวเสรีนิยม (Liberalism) มีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred Reading) ในทุกประเภทสื่อ โดยพิจารณาจากวัตถุประสงค์การสร้างงาน บริบทสังคมและประเภทสื่อ ตลอดจนผู้รับสาร ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายทางธุรกิจเป็นสำคัญ

**คำสำคัญ:** ทศกัณฐ์, วัฒนธรรมชั้นสูง, วัฒนธรรมประชานิยม



Thesis Title	Ravana: Communication of Meaning and Intertextuality in Popular Culture
Author	Patriya Srisuk
Thesis Advisor	Assistant Professor Manoch Chummuangpak, Ph.D.
Co-Advisor	Associate Professor Somsuk Hinviman, Ph.D.
Department	Doctor of Philosophy Program in Communication Arts
Academic year	2021

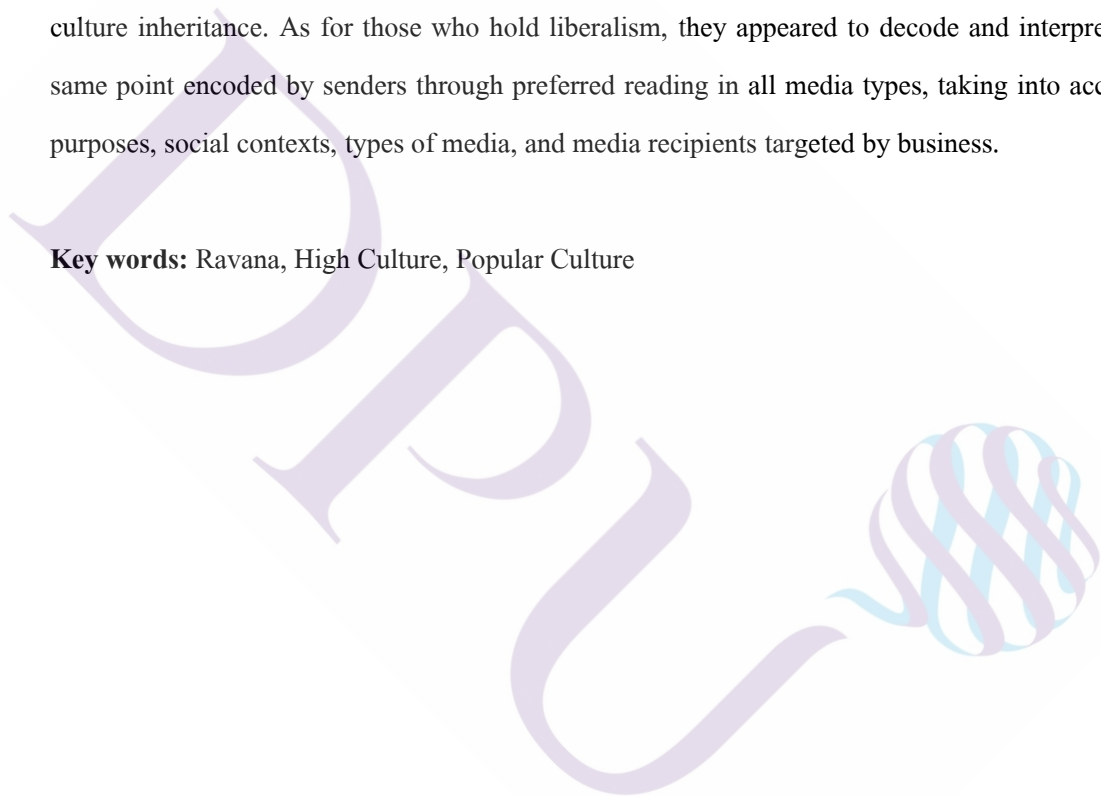
### ABSTRACT

This qualitative study aimed to analyze Ravana in the context of popular culture during the period between 2014 and 2018. The primary texts included Ravana featuring in King Rama I's rendition of Thai Ramakien, mural paintings along the galleries of the Temple of the Emerald Buddha, as well as Khon of the Fine Arts Department, indicating intertextuality between Ravana and literature. Meanwhile, the secondary texts were Ramakien series in graphic novels, an animated movie "9 Satra: The Legend of Muay Thai," and a television commercial "Thailand is awesome" used for promoting tourism of Thailand. Intertextuality was conducted to analyze social contexts and types of media. External patterns were physical appearance, skin colours, clothes, weapons, and scenes with the appearance of Ravana. Internal patterns were, on the other hand, character, abilities, backgrounds, roles, and messages conveying meaning of Ravana, including convention, extension, reduction, and modification. Decoding was utilized to understand recipients of messages, and interpretation was employed to know Ravana in popular culture's media. In-depth interviews were carried out with certain message recipients including academics, media production professionals with varied ages, genders, educational levels necessary for a basic understanding of Ravana, social class (occupations), political standpoints, and cultures.

The study revealed that Ravana in popular culture and high culture shared intertextuality in terms of patterns and messages in the form of convention, reduction, and modification. The study could also identify cultural hybridization in the form of amoeba pattern in the graphic novels "Ramakien," butterfly pattern in the animated movie "9 Satra: The Legend of Muay Thai," and coral pattern in the television commercial "Thailand is awesome" for cultural

inheritance and reproduction of cultural products representing Thainess. As for recipients of messages, they were found to be able to read and interpret meanings based on their varied political standpoints and cultures. Specifically, those adopting political standpoints and supporting conservatism tended to decode and interpret the same point encoded by senders through preferred reading in order to maintain original intertextuality in the graphic novels. Moreover, negotiated reading was employed to preserve the main character of Ramakien in the animated film. Oppositional reading was also used with encoders. This was to maintain intertextuality of the originality which was the core of Ravana Khon in the television commercial to preserve high culture inheritance. As for those who hold liberalism, they appeared to decode and interpret the same point encoded by senders through preferred reading in all media types, taking into account purposes, social contexts, types of media, and media recipients targeted by business.

**Key words:** Ravana, High Culture, Popular Culture



## กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก มีความแตกต่างกันในกระบวนการเรียนรู้ ในระดับปริญญาตรี เป็นการศึกษาเพื่อเปิดโลกทัศน์ในแง่มุมต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้รอบรู้และค้นพบในสิ่งที่ตนเองสนใจ อันนำไปสู่การศึกษาต่อเนื่องในระดับปริญญาโทเพื่อค้นคว้าและวิจัยเฉพาะศาสตร์ที่ผู้เรียนสนใจ และการศึกษาในระดับปริญญาเอก เป็นการนำความรู้ไปสังเคราะห์เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในศาสตร์เฉพาะด้านให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้บูรณาการความรู้ในทุกระดับการศึกษามาใช้ประโยชน์เพื่อการวิจัยและเรียบเรียงเป็นวิทยานิพนธ์ ความสำเร็จที่เกิดขึ้นครั้งนี้ ไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากขาดครอบครัวส่งเสริมด้านทุนทรัพย์และกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอมา ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณบุพการี ญาติพี่น้อง คู่สมรส และครอบครัว และขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปัก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ที่กรุณาให้คำปรึกษาเป็นอย่างดีตลอดระยะเวลาของการทำวิจัย และยังได้ช่วยให้ผู้วิจัยมีกรอบในการคิดวิเคราะห์เพื่อแสวงหาคำตอบในงานวิจัยเป็นได้อย่างดี

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ศักดิ์ ติศาภักย์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำทางวิชาการ และกระตุ้นเตือนให้ผู้วิจัยมีความวิริยะอุตสาหะด้วยความเมตตา เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการศึกษาตลอดมา ผู้วิจัยขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาใช้เวลาอันมีค่า เพื่อชี้แนะและเสริมแรงมุงในการทำงานวิจัยครั้งนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คณาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ที่ได้ให้ห้องความรู้ ส่งผลให้ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการต่อยอดความรู้ในงานวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งขอขอบพระคุณ กลุ่มตัวอย่างทั้งนักวิชาการและนักวิชาชีพด้านการผลิตสื่อ ผู้ให้ข้อมูลสัมภาษณ์ในการทำวิจัยครั้งนี้ เพื่อนำมาวิเคราะห์และหาแนวทางในการพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการในการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรม อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ผลิตสื่อเชิงพาณิชย์ และเพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้เป็นที่รู้จักในบริบทโลกต่อไป อีกทั้งขอขอบพระคุณ อาจารย์สุชาดา วราหพันธ์ บรรณาธิการบริหาร และคุณธรรมรัตน์ วัฒนกิจ รองบรรณาธิการบริหารฝ่ายกราฟิก บริษัท สำนักพิมพ์เอ็มพันธ์ จำกัด น้องโจ น้องปอ น้องโดนัท น้องเกม และเพื่อน ๆ นิเทศ ป. เอกฯ รุ่น 11 ที่ได้ให้การสนับสนุนช่วยเหลือในการทำวิจัย และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาของการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้



ขอขอบคุณคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต สถาบันการศึกษาที่ได้มอบ  
องค์ความรู้ทางนิเทศศาสตร์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพของผู้วิจัยทั้งในปัจจุบันและ  
อนาคตต่อไป

ภัทริยา ศรีสุข



สารบัญ

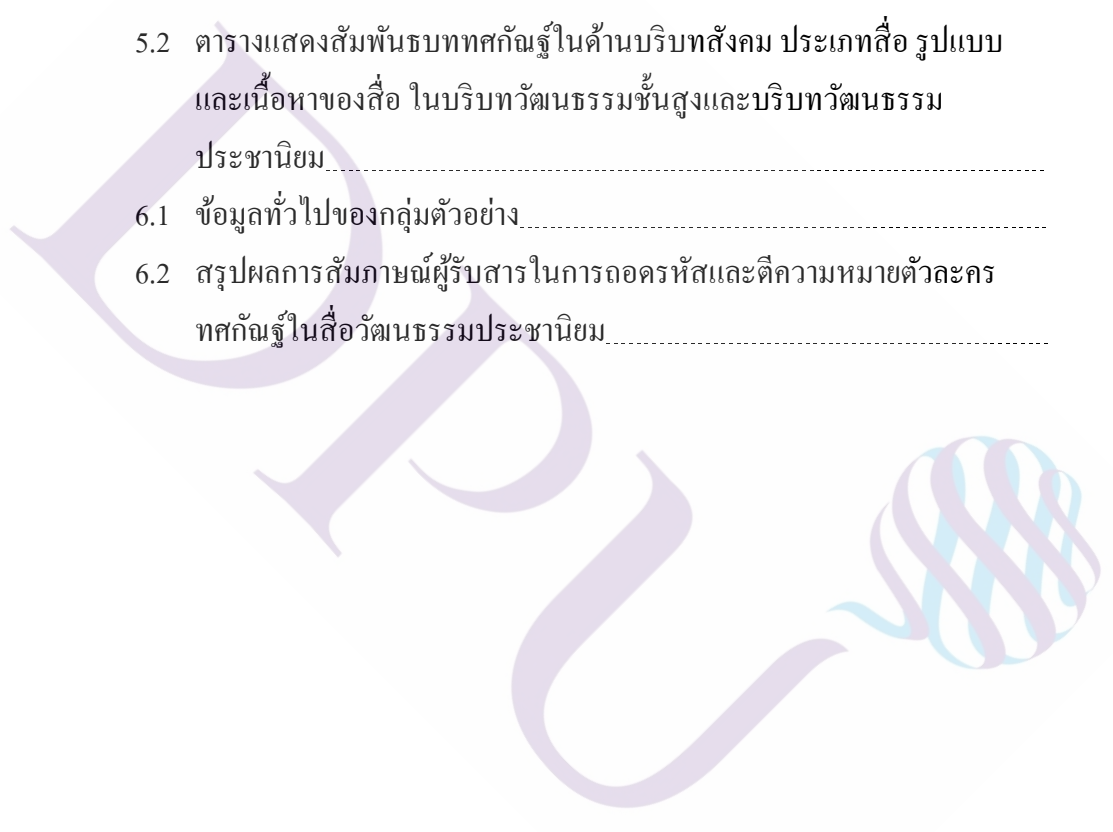
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฉ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฉ
สารแผนภูมิ.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	13
1.3 ประเด็นปัญหาหรือคำถามการวิจัย.....	13
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	13
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	17
1.6 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	17
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	21
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22
2.1 กำเนิดทศกัณฐ์ในสังคมไทย.....	22
2.2 แนวคิดเรื่องสัมพันธบท.....	46
2.3 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละคร.....	49
2.4 แนวคิดอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม.....	57
2.5 แนวคิดการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม.....	66
2.6 แนวคิดการถอดรหัส โดยผู้รับสาร.....	69
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	71
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	92
3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล.....	94
3.2 ตัวอย่างและจำนวนตัวอย่าง.....	94
3.3 เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม.....	112

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	114
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	118
3.6 การนำเสนอผลงานวิจัย.....	118
4. ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง.....	120
4.1 บริบททางสังคมและประเภทสื่อ.....	120
4.2 รูปแบบและเนื้อหา.....	127
5. สัมพันธบทและการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม.....	154
5.1 ตัวละครทศกัณฐ์ใน “นิยายภาพชุดรามเกียรติ์”.....	155
5.2 ตัวละครทศกัณฐ์ใน “ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ๘ ศาสตรา”.....	187
5.3 ตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ”.....	214
5.4 สรุปผลการวิจัย.....	242
6. การวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อ วัฒนธรรมประชานิยม.....	255
6.1 การวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม.....	265
6.2 สรุปและอภิปรายผลการสัมภาษณ์ผู้รับสารในการถอดรหัสและ ตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม.....	286
7. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	293
7.1 สรุปผลการวิจัย.....	293
7.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	303
7.3 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย.....	314
บรรณานุกรม.....	323
ภาคผนวก.....	332
แบบสัมภาษณ์.....	333
ประวัติผู้เขียน.....	337

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ตารางวิเคราะห์ตัวบททศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชาานิยมจำแนกตามแนวคิด สัมพันธ์ท ตั้งแต่ พ.ศ. 2527-2561.....	95
5.1 ตารางแสดงทางการเปรียบเทียบทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคม ประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ของสื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและบริบทวัฒนธรรม ประชาานิยม.....	245
5.2 ตารางแสดงสัมพันธ์ทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคม ประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาของสื่อ ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและบริบทวัฒนธรรม ประชาานิยม.....	249
6.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	258
6.2 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้รับสารในการถอดรหัสและตีความหมายตัวละคร ทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชาานิยม.....	287



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพแสดงจิตรกรรมฝาผนังรอบพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอนทศกัณฐ์ทรงหอกกบิลพัท.....	6
1.2 ภาพแสดงนาฏศิลป์โขน ท่าทศกัณฐ์ทรงศร.....	7
1.3 ภาพแสดงหุ่นหลวงวังหน้าลำดับที่สามจากซ้าย “หุ่นหลวงทศกัณฐ์” ปัจจุบันเก็บรักษาไว้ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เขตพระนคร กรุงเทพฯ.....	7
1.4 ภาพทศกัณฐ์และสหัสเดชะที่ประตูตะวันตกมุมฝั่งใต้ของฐานไพที พระศรีรัตนเจดีย์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (ซ้าย).....	8
1.5 ภาพทศกัณฐ์และสหัสเดชะ หน้าประตูซุ้มยอดมงกุฎ วัดอรุณราชวราราม (ขวา)	9
2.1 ภาพลัทธิพระราม จังหวัดสุโขทัย.....	23
2.2 ภาพแสดงโขนพระราชทาน พ.ศ. 2557 ชุดศึกอินทรชิต ตอน นาคบาศ.....	28
2.3 ภาพแสดงการเชิดหนังใหญ่.....	29
2.4 ภาพแสดงหุ่นหลวงวังหน้า ปัจจุบันเก็บรักษาไว้ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร กรุงเทพฯ.....	30
2.5 ภาพแสดงช่างศิลป์วาดภาพจิตรกรรมบริเวณฝาผนังรอบพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม.....	31
2.6 ภาพแสดง ชนกฤษีทำพิธีขุดหาพอบนางสีดา.....	31
2.7 ภาพแสดง หุ่นมานถวายตัวเป็นสมุนรับใช้พระราม.....	32
2.8 ภาพแสดง พระรามยกทัพข้ามมหาสมุทรสู่กรุงลงกา.....	32
2.9 ภาพแสดง พิธีอภิเษกสมรสระหว่างพระรามกับนางสีดา.....	32
2.10 ภาพทศกัณฐ์และสหัสเดชะที่ประตูตะวันตกมุมฝั่งใต้ของฐาน ไพทีพระศรีรัตนเจดีย์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (ซ้าย).....	33
2.11 ภาพทศกัณฐ์และสหัสเดชะ หน้าประตูซุ้มยอดมงกุฎ วัดอรุณราชวราราม (ขวา).....	33
2.12 ภาพทศกัณฐ์ ณ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ.....	34
2.13 ภาพแสดงนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ปฐมบท (2557) สุ่มหาสงคราม (2558) และอวสานทศกัณฐ์ (2559).....	36
2.14 ภาพแสดงเกมรามเกียรติ์บนระบบของโทรศัพท์เคลื่อนที่อัจฉริยะ.....	37

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.15 ภาพแสดงเกมรามเกียรติ์บน Google Chrome.....	38
2.16 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชัน รามเกียรติ์จักรกรรมยนตร์ 2 ตอนหนุมานถวายตัว..	38
2.17 ภาพแสดงตัวอย่าง “รามาวตารแอนิเมชัน” ผ่านเฟสบุ๊กแอปพลิเคชัน.....	39
2.18 วรรณกรรมออนไลน์เรื่อง “ทศกัณฐ์ออนไลน์”.....	41
2.19 ภาพตัวการ์ตูนน้ำเขียวในภาพยนตร์เรื่องยักษ์.....	41
2.20 ภาพแสดงตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันตอนราม: สะพานสู่ลังกา.....	42
2.21 ภาพโปรสเตอร์ส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “9 ศาตรา”.....	43
2.22 ภาพทศกัณฐ์ในเพลงตัวร้ายที่รักเธอ.....	45
2.23 ภาพนางสีดาในเพลง I’m SORRY (สีดา).....	45
2.24 ภาพทศกัณฐ์-สีดาในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการท่องเที่ยว.....	45
2.25 ภาพคลิปวิดีโอจัดทำโดยสถานทูตสหรัฐอเมริกาในประเทศไทยในวาระพิเศษ ของการฉลองครบรอบ 200 ปี ความสัมพันธ์ไทย-สหรัฐ.....	46
2.26 ภาพทศกัณฐ์ในดอกกุหลาบ.....	75
2.27 ภาพแสดงให้เห็นความเจ้าชู้ของทศกัณฐ์.....	84
2.28 ภาพแสดงสัญลักษณ์ภาพ ‘ทศกัณฐ์’ ที่มีสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ภาพ พญามาร ในภาพจิตรกรรมฝาผนังตอน มารผจญ.....	84
3.1 ภาพแสดงนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ปฐมบท (2557) คู่มหาสงคราม (2558) และอวสานทศกัณฐ์ (2559).....	108
3.2 ภาพตัวละครเทหะยักษ์ ยักษ์ตัวร้ายในเรื่อง “๙ ศาตรา”, 2561 (ซ้าย).....	110
3.3 โปรสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๙ ศาตรา”.....	110
3.4 ภาพทศกัณฐ์-สีดาในภาพยนตร์โฆษณา “เที่ยวไทยมีเฮ” เพื่อการท่องเที่ยว เผยแพร่ใน พ.ศ. 2559.....	111
4.1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอนทศกัณฐ์ขึ้นราชรถ.....	124
4.2 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอนพระเมรุมาศของทศกัณฐ์.....	125

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.3 ภาพผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ใน “ชุดโขนทศกัณฐ์ ทรงสร”.....	126
4.4 จากซ้าย-ขวา ตามลำดับ ภาพเทวรูปราวณะจากอินเดียใต้ คริสต์ศตวรรษที่ 18..	130
4.5 จากซ้าย-ขวา ตามลำดับ ภาพแสดงพระรามประทับบนไหล่หนุมาน เข้าต่อรบ กับพญายักษ์ราวณะ (ทศกัณฐ์), ภาพวาดบนกระดาน, ศิลปะอินเดีย, ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 1820 (สมบัติของบริติชมิวเซียม).....	130
4.6 จากซ้าย-ขวา ภาพทศกัณฐ์จากโคลงประจำภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่พระระเบียง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม.....	130
4.7 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงรูปลักษณะ โขนที่แต่งตัวเป็นทศกัณฐ์ ของกรมศิลปากร.....	130
4.8 ภาพแสดงรายละเอียดการแต่งกาย โขน ตัวยักษ์ทศกัณฐ์.....	132
4.9 ภาพแสดงนนทกล้างเท้าเทวดาเชิงเขาไกรลาส.....	134
4.10 ภาพแสดงนนทกขอพรและนิ้วเพชรจากพระอิศวร (จากซ้าย-ขวา).....	134
4.11 ภาพแสดงนนทกร่ายรำตามนางอัปสร และพระนารายณ์ปราบนกกก (จากซ้าย-ขวา).....	134
4.12 ภาพแสดงเหตุการณ์ ศรีต้องพระอินทร์แปลง จึงกลายเป็นทศกัณฐ์ ตกจากรถทรง (บน) และภาพแสดงเหล่านางกำนัลรำให้ นางมณฑิมา นางอัคคี และภิกษุ นั่งร้องให้ข้างศพทศกัณฐ์ (ล่าง).....	135
4.13 ภาพแสดงหนุมานขี้ก่ล่องดวงใจทศกัณฐ์.....	135
4.14 ภาพแสดงลำดับเหตุการณ์ทศกัณฐ์แสดงความสามารถยกเขาไกรลาส และได้รางวัลเป็นพระอุมาลับเมืองเป็นรางวัลจากพระอิศวร.....	136
4.15 ภาพแสดงเหตุการณ์ในอาศรม มาริศแปลงเป็นกวาง พระรามตามกวาง นางสีดา ให้ พระลักษมณ์ออกไปช่วยพระราม ฤๅษีแปลงเข้ามาในอาศรม และทศกัณฐ์อุ้มนางสีดา.....	137
4.16 (ซ้าย) ภาพแสดงทศกัณฐ์เกี่ยวพาราสีนางสีดาซึ่งถือไม้ไผ่.....	138
4.17 (ขวา) ภาพแสดงหนุมานแก้เชือก(บน) ถวายแหวนและผ้าสไบ ให้นางสีดา(ล่าง).....	138

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.18 ภาพแสดงทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู และถูกองคตลูกของพาลีแกล้ง.....	138
4.19 ภาพแสดงหนุมาณผูกผมนางมณโฑกับทศกัณฐ์รอบระเบียบ วัดพระศรีศาสดาราม.....	138
5.1 การนำเสนอนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ที่ผู้อ่านสามารถให้เทคโนโลยี AR เห็นภาพตัวละครในวรรณคดี รามเกียรติ์เสมือนจริงในรูปแบบสามมิติ ผ่านกล้องจากโทรศัพท์มือถือ.....	156
5.2 ภาพจำลองแสดงการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality ผ่านอุปกรณ์ โทรศัพท์มือถือ หรือแว่นตา AR.....	157
5.3 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงกำเนิดทศกัณฐ์ (หนังสือนิยายภาพ).....	160
5.4 จากซ้าย-ขวา ภาพทศกัณฐ์จากโคลงประจำภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่พระระเบียง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม.....	160
5.5 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายและอาวุธธนูศรของทศกัณฐ์.....	162
5.6 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายและจักรอาวุธของทศกัณฐ์.....	162
5.7 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงฉากดินเขาไกรลาส(สวรรค์) แสดงภาพทศกัณฐ์ ตอนเกิดเป็น นนทก (นิยายภาพ).....	164
5.8 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงฉากทศกัณฐ์เป็นนนทกมีหน้าที่ล้างเท้าให้เทวดา ที่เชิงเขาไกรลาส (จิตรกรรมฝาผนัง).....	164
5.9 ภาพแสดงซ้าย-ขวา “พระนารายณ์ปราบนนทก” (นิยายภาพ).....	165
5.10 ภาพแสดงนนทกร่ายรำตามนางอัปสร และพระนารายณ์ปราบนทก (จากซ้าย-ขวา).....	165
5.11 – 5.13 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงอวสานทศกัณฐ์ โดยศรพรหมาสของ พระราม และหนุมาณทำลายกลองดวงใจทศกัณฐ์.....	165
5.14 ภาพแสดงพละกำลังของทศกัณฐ์ในการผลักเขาไกรลาสให้ตั้งตรง.....	166
5.15 ภาพแสดงทศกัณฐ์ถอดดวงใจเก็บไว้ที่พระฤาษีโคบุตร.....	167
5.16 ภาพแสดงทศกัณฐ์ลักนางสีดาจากอศรมพระราม.....	168
5.17 ภาพแสดงทศกัณฐ์เกี่ยวพาราสีนางสีดา แต่นางสีดาแสดงความรังเกียจ.....	169
5.18 ภาพแสดงทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู และถูกองคตลูกของพาลีแกล้ง.....	169



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.19 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงทศกัณฐ์และนางมณโฑในห้องบรรทม.....	170
5.20 ภาพจิตรกรรมฝาผนังแสดงทศกัณฐ์และนางมณโฑในห้องบรรทม.....	170
5.21 ภาพแสดงทศกัณฐ์แปลงกายเพื่อไปหาความสำราญทางเพศ.....	172
5.22 ภาพแสดงทศกัณฐ์แสดงอารมณ์โกรธและนุญเฉียวพิเภกนอ้งชายด้วย คิดว่าไปเข้าพวกกับพระราม.....	173
5.23 ภาพแสดงทศกัณฐ์อำมาตย์พิเภกที่มาสวามีภักดีพระราม จึงต้องการสังหารพิเภกให้ตาย.....	173
5.24 ภาพแสดงทศกัณฐ์แสดงอารมณ์โกรธและนุญเฉียวที่ต้องพ่ายแพ้ต่อพระราม....	174
5.25 ภาพแสดงทศกัณฐ์แย่งชิงนางบุษบกแก้วจากท้าวทศบาล.....	175
5.26 ภาพแสดงทศกัณฐ์ว่าจาเจ้าเล่ห์กลอุบายขณะให้เหตุผลองคค ที่นำนางสีดามากรุงลงกา.....	176
5.27 – 5.28 ซ้าย-ขวา ภาพแสดงทศกัณฐ์วางแผนกลอุบายให้มารีตแปลงเป็น กวางทอง เพื่อหลอกให้พระรามออกจากอาศรม.....	176
5.29 – 5.30 ภาพแสดงการต่อสู้ในสนามรบระหว่างกองทัพพระรามและทศกัณฐ์.....	180
5.31 ภาพแสดงการต่อสู้ในสนามรบระหว่างกองทัพพระรามและทศกัณฐ์.....	181
5.32 ภาพแสดงทศกัณฐ์เกี่ยวพาราสีนางสีดา แต่นางสีดาแสดงความรังเกียจ.....	182
5.33 – 5.34 ภาพแสดงทศกัณฐ์เสียใจต่อการตายของอินทรชิต ลูกชายที่ออกรบ เพื่อทำสงครามระหว่างวงศ์ยักษ์ และวงศ์พระราม.....	184
5.35 ภาพแสดงต้นทุนการผลิตและรายได้ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย จากเพจ The Movies Addict.....	189
5.36 ภาพโปรสเตอร์ส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”.....	191
5.37 – 5.39 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงตัวละครเทหะยักษ์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”.....	193
5.40 – 5.41 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงตัวละครเทหะยักษ์ตอนขยายร่างใหญ่ จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”.....	194

## สารบัญภาพ (ต่อ)

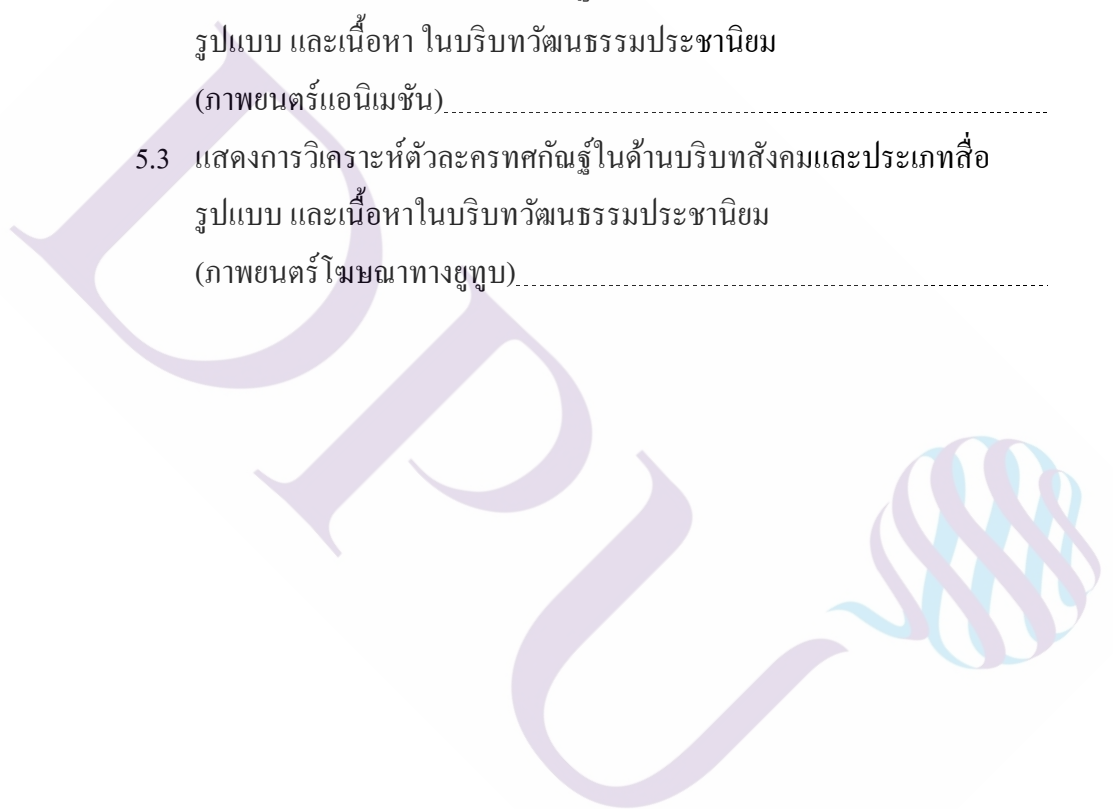
ภาพที่	หน้า
5.42 – 5.43 จากซ้าย-ขวา ภาพทศกัณฐ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และทศกัณฐ์จากหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” .....	194
5.44 ภาพแสดงตัวละครเทหะยักษ์จากตอนขยายร่างใหญ่ จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	196
5.45 – 5.46 ซ้าย-ขวา ภาพเดอะฮัลค์ จากมาร์เวลคอมิกส์ สหรัฐอเมริกา และไคเมร่า สัตว์ในเทพนิยายกรีก .....	197
5.47 จากภาพแสดงการออกแบบกายวิภาคของตัวละครแบบอเมริกัน .....	198
5.48 – 5.49 จากซ้าย- ขวาภาพแสดงเครื่องแต่งกายและอาวุธของเทหะยักษ์ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	199
5.50 – 5.51 จากซ้าย- ขวา ภาพทศกัณฐ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และภาพแสดงเครื่องแต่งกายและอาวุธของ ของทศกัณฐ์ในภาพจิตรกรรมฝาผนังและนิยายภาพ .....	199
5.52 ฉากลานพิธีกรรม จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	200
5.53 ฉากคุกใต้ดิน จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	201
5.54 ฉากห้องท้องพระโรงจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	202
5.55 ฉากห้องท้องพระโรง เทหะยักษ์โกรธมาก จนปรากฏเปลวไฟอยู่รอบตัว จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	206
5.56 ฉากห้องท้องพระโรงเทหะยักษ์ฆ่าบงกชต่อหน้าอสูรสีชาด จากภาพยนตร์ แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	207
5.57 ฉากห้องท้องพระโรงเทหะยักษ์เหยียบหน้าอกอสูรสีชาดจนจมดิน ด้วยความโกรธ จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” .....	207
5.58 ภาพ นายชชย ประทุมวรรณ และนางสาวบงกช เจริญธรรม แต่งกายเป็น ทศกัณฐ์- สีดา ขับร้องเพลงในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเผยแพร่ทางยูทูปใน พ.ศ. 2559 .....	220
5.59 ซ้าย- ขวา ภาพผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ใน “ชุดโขนทศกัณฐ์ทรงสร” .....	223

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
5.60 ซ้าย- ขวา ภาพโฆษณาทัศนฐ์ในเครื่องแต่งกายในการแสดง โขนมูลนิธิส่งเสริม ศิลปาชีพฯ ตอน “สี่บรมราชา” จัดแสดงในวันที่ 6 พฤศจิกายน ถึง วันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2562.....	223
5.61 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายของตัวละคร โขนยักษ์ทัศนฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ”.....	225
5.62 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายของตัวละคร โขนยักษ์ทัศนฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เข้าฉากร่วมกับอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ศิลปินแห่งชาติ ณ วัดร่องขุ่น จ.เชียงราย”.....	225
5.63 ภาพทัศนฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ยืนถือธนูศรและ กระเป๋าดินทางโบราณแก่กึ่งๆ เหมือนนักท่องเที่ยวบริเวณสนามหลวง.....	226
5.64 – 5.66 ภาพ นายชชย ประทุมวรรณ และนางสาวบงกช เจริญธรรม แต่งกายเป็น ทัศนฐ์- สีดา ขับร้องเพลงในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” และแสดงทำร้ายบริเวณเสาชิงช้า กรุงเทพฯ.....	230
5.67 ฉากทัศนฐ์ขี่โกคาร์ท (โคนตัดออก).....	231
5.68 ฉากทัศนฐ์ขี่ม้า (โคนตัดออก).....	232
5.69 ฉากทัศนฐ์เซลฟี่ริมทะเล (โคนตัดออก).....	232
5.70 ฉากทัศนฐ์นั่งเตียงชายหาด (โคนตัดออก).....	232
5.71 ฉากทัศนฐ์ปั่นจักรยานริมทะเล (โคนตัดออก).....	233
5.72 ฉากทัศนฐ์เล่นบานานาโบ๊ท (โคนตัดออก).....	233
5.73 ฉากทัศนฐ์เล่นว่าวริมทะเล (โคนตัดออก).....	233
5.74 ฉากทัศนฐ์หยอดขนมครก (โคนตัดออก).....	234
5.75 นายบัณฑิต ทองดี ผู้กำกับ (ซ้าย) ทำร้ายรับทเข้าพระ-นาง ตามแบบ การแสดง โขน (ขวา-ล่าง) นายเก่ง ชชย นักร้องเพลงประกอบภาพยนตร์ โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” (ซ้าย- บน) ทัศนฐ์หยอดขนมครก (ขวา-บน).....	236
7.1 ภาพแสดง ลิซ่าสวมรัดเกล้ายอดสร้างสรรค์ ในมิวสิกวิดีโอ ชุด LALISA ของ ลิซ่า มโนบาล สมาชิกวงแบล็ค핑크.....	321

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
4.1 แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง.....	152
5.1 แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม (นิยายภาพ).....	185
5.2 แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม (ภาพยนตร์แอนิเมชัน).....	213
5.3 แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม (ภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป).....	241



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อก้าวถึงชนชาติที่มีรากทางวัฒนธรรม เอกลักษณะ และประวัติศาสตร์อันยาวนาน ประเทศไทยจัดเป็นประเทศที่มีความโดดเด่นในด้านทุนทางวัฒนธรรม สามารถสร้างผลผลิตทางวัฒนธรรมเป็นสินค้าและบริการได้เป็นอย่างดี และยังสามารถสืบทอดเอกลักษณ์ความเป็นไทยจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน กระบวนการผลิตวัฒนธรรมและการผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอดทางวัฒนธรรมถือเป็นการคัดเลือกเพียงบางส่วนของวัฒนธรรมให้ยังคงอยู่ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams) ได้กล่าวว่า “การนำวัฒนธรรมเก่ามาผลิตซ้ำใหม่ (Reproduction) โดยยังคงรักษาของเดิมไว้บางส่วน แต่ต้องมีการเพิ่มเติมเปลี่ยนแปลง และใส่ของใหม่เสริมเข้าไป” (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545) จากคำกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การผลิตซ้ำมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำแนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) มาใช้เป็นเครื่องมือในการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ดังจะเห็นได้ว่าการดำรงอยู่ของวรรณคดี หรือวรรณกรรมชิ้นเอกของไทย เช่น รามเกียรติ์ ซึ่งถือเป็นวรรณกรรมชิ้นสูงของไทย หรือแม้แต่นิทานพื้นบ้าน เช่น สังข์ทอง พระอภัยมณี หรือขุนช้างขุนแผน เมื่อมีการก้าวข้ามจากสื่อประเพณีมายังสื่อใหม่ในวัฒนธรรม ประชานิยม ต่างมีความจำเป็นต้องใช้สัมพันธบทเข้าไปอยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์งานเพื่อการผลิตซ้ำทั้งสิ้น

นอกจากนั้น ยังมีคำกล่าวของ มิคาอิล บัคทิน (Mikhail Bakhtin) นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ แนวรูปแบบนิยมรัสเซีย ได้กล่าวว่า “สิ่งต่าง ๆ ทั้งหมดที่เรา กำลังพูดในวันนี้ ก็คือสิ่งที่เราได้พูดมาแล้วเมื่อวานนี้ และเป็นสิ่งที่เราจะพูดในวันพรุ่งนี้” (พิเชฐ แสงทอง, 2555) จากคำกล่าวข้างต้นได้สะท้อนให้เห็นพลังของตัวบทวรรณกรรมไทยที่ยังคงสามารถเดินทางผ่านกาลเวลาโดยมีสัมพันธบทเป็นเครื่องมือ ที่ผู้สร้างสรรค์งานจะต้องพิจารณาหัวใจสำคัญของการใช้สัมพันธบทสองประการ คือ การคงไว้ซึ่งขนบเดิม (Convention) และเพิ่มส่วนเลี้ยวของความแปลกใหม่ที่มีความเป็นตัวเองของศิลปินผู้สร้างที่เรียกว่า การสร้างสรรค์ใหม่ (Invention) อยู่ในกระบวนการสร้างสรรค์งาน อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์โดยใช้สัมพันธบทในวัฒนธรรมประชานิยม มีความจำเป็นที่จะต้องเผชิญกับความท้าทายกับรูปแบบของสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม สื่อดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้รับสารในยุคสมัยที่มีความเจริญของการใช้เทคโนโลยีบริบทสังคมที่เปลี่ยนไป วิธีการนำเสนอรูปแบบ และเนื้อหาของวรรณคดีในวัฒนธรรมประชานิยมยุคดิจิทัล จึงต้องเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จึงถือเป็นการท้าทายกระบวนการผลิตของผู้ที่นำเอา

วัฒนธรรมมาผลิตเป็นสินค้า โดยเฉพาะการนำตัวละครในวรรณคดีไทยมาใช้สื่อสารความหมาย และสืบทอดวัฒนธรรมดั้งเดิม แต่สร้างความแปลกใหม่และยังคงตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ในขณะเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อก้าวถึงวรรณคดีชั้นสูงที่ประเทศไทยได้รับอิทธิพลมาจากมหากาพย์รามายณะ ประเทศอินเดีย จากการศึกษาพบว่า ด้วยเหตุที่รามเกียรติ์มีสัมพันธ์กับศิลปะชั้นสูงในลักษณะ “สองทางแก่กัน” โดยศิลปะชั้นสูงที่ได้นำเอาวรรณคดีรามเกียรติ์มาเป็นสัมพันธ์ทนาการเล่าเรื่องในรูปแบบของการสื่อสารด้วยภาพ คือ จิตรกรรมฝาผนังรอบพระระเบียง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ด้านนาฏศิลป์ และการแสดงหุ่นหลวง ต่างพบว่า ได้นำเรื่องราวจากวรรณคดีรามเกียรติ์ไปจัดแสดงเป็นบทละคร โขนและการแสดงหุ่นหลวง โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร โขนนั้นได้สัมพันธ์มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุที่วรรณคดีรามเกียรติ์ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ก่อให้เกิดการแตกแขนงศิลปะในด้านต่าง ๆ มากมาย หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนต่างนำเอาตัวบทวรรณคดี อนุภาค และตัวละครของรามเกียรติ์มาใช้ในการสืบทอดวัฒนธรรมในรูปแบบของสื่อดั้งเดิม สื่อร่วมสมัย และสื่อดิจิทัล โดยใช้แนวคิดสัมพันธ์ทนาการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ทั้งสิ้น แต่อาจมีความแตกต่างในการสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตและประเภทสื่อ วรรณคดีรามเกียรติ์ไม่เพียงแต่เป็นที่แพร่หลายในหมู่วชนชั้นสูง แต่ยังเป็นที่ยึดใจในชนชั้นกลางที่ได้รับการศึกษา เนื่องจากรามเกียรติ์เป็นวรรณคดีไทยที่ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยทั้งในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา เช่นเดียวกัน

สืบเนื่องจากความเป็นพลวัตของวรรณคดีรามเกียรติ์จากอดีตถึงปัจจุบัน ในแวดวงวิชาการ โดยเฉพาะทางด้านอักษรศาสตร์ รัฐศาสตร์ และนิเทศศาสตร์เริ่มให้ความสนใจในการศึกษาวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยทางด้านอักษรศาสตร์จะมุ่งเน้นไปที่การศึกษาตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์ฉบับต่าง ๆ ที่แพร่กระจายในสังคมไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันมีความแตกต่างจากวรรณคดีรามายณะของประเทศอินเดียอย่างไร โดยตัวบทวรรณคดีที่มักได้รับการศึกษาเพราะมีความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหามากที่สุดคือ บทละครรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 โดยการศึกษาทางอักษรศาสตร์จะนำตัวบทแต่ละตัวบทมาเปรียบเทียบความแตกต่างในการนำเสนอเนื้อหาว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร และขยายการศึกษาไปยังตัวบทที่มีลักษณะเป็นสื่อร่วมสมัย เช่น การ์ตูน นิยายภาพ นิทาน ภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นต้น ซึ่งวรรณคดีรามเกียรติ์ในสื่อร่วมสมัยเหล่านี้มีความน่าสนใจ เพราะมีการนำเสนอและการเล่าเรื่องแตกต่างไปจากตัวบทวรรณคดี งานวิจัยทางอักษรศาสตร์ในปัจจุบันที่น่าสนใจ คือ บทความวิชาการของ รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2557) เรื่อง “จาก ‘หนุมาน’ ถึง ‘หนุแมน’: การสืบทอดวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ในคนรุ่น Gen Z” ได้สรุปให้เห็นถึงการนำเอา



วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ไปเล่าเรื่องผ่านการนำเสนอในรูปแบบสื่อประเภทต่าง ๆ และในศิลปะทุกแขนง เช่น ทัศนศิลป์ วรรณศิลป์ ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อประสม โดยได้ตั้งข้อสังเกตว่า ตัวละครของวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์มีความโดดเด่น และถูกนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ให้มีลักษณะร่วมสมัยขึ้นได้อย่างน่าสนใจ โดยอาจกล่าวได้ว่า นักวิชาการทางอักษรศาสตร์เริ่มตระหนักเห็นถึงความสำคัญในบทบาทของสื่อสารมวลชนในการถ่ายทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ในยุควัฒนธรรมประชานิยม นอกจากนี้ ชลลดา มงคล (2560) ศึกษางานวิจัย เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับต่าง ๆ โดยการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นลักษณะตัวละครทศกัณฐ์ฉบับท้องถิ่นตามภูมิภาคต่าง ๆ ของไทยมีความแตกต่างจากตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ซึ่งข้อสรุปของงานวิจัยได้กล่าวว่า กลวิธีในการสร้างตัวละครมีความแตกต่างกันมาจากปัจจัยในด้านขนาดของเรื่องและวัตถุประสงค์ในการแต่งที่แตกต่างกัน ซึ่งงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้วิจัยตระหนักถึงบทบาทและความโดดเด่นของตัวละครทศกัณฐ์ที่มีสีสันและช่วยจับเน้นให้เห็นความเป็นวีรบุรุษของพระรามได้ชัดเจน ซึ่งนั่นหมายความว่า วรรณคดีรามเกียรติ์ไม่สามารถขาดตัวละครเอกทศกัณฐ์จากเรื่องได้ เพราะจะส่งผลให้เรื่องรามเกียรติ์ขาดเอกภาพของการเล่าเรื่องลงไป

ในขณะที่ทางอักษรศาสตร์เริ่มตระหนักถึงความสำคัญของสื่อมวลชนที่ได้นำวรรณคดีมานำเสนอในสื่อประเภทต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ ทางด้านรัฐศาสตร์ได้เคยมีการศึกษาความหมายของวรรณคดีรามเกียรติ์ไว้เช่นเดียวกัน ในงานวิจัยของ สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2526) เรื่อง “รามเกียรติ์: การแปลความหมายทางการเมือง” งานวิจัยดังกล่าว ใช้วิธีตีความหมายจากสาระและพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครภายในตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 โดยได้อธิบายพื้นฐานสังคมวิทยาการเมืองไทยที่เกี่ยวกับชนชั้น ครอบครัวยุค และความเชื่อในการเมือง การบริหารที่เน้นโครงสร้างและหน้าที่ของรัฐ และในด้านปรัชญาจำแนกให้เห็นถึงอิทธิพลของชนชั้นนำโดยเฉพาะชนชั้นราชา ซึ่งอยู่เหนือชนชั้นอื่นอย่างเด็ดขาด ในแง่ของสถานภาพและระบบความสัมพันธ์ในรัชสมัยของรัชกาลที่ 1 อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมในยุคที่มีการสร้างสรรค์วรรณคดี และแสดงให้เห็นถึงความชอบธรรมของชนชั้นกษัตริย์ในการปกครองประเทศ หรืออาจกล่าวได้ว่า วรรณคดีรามเกียรติ์เป็นเครื่องมือของชนชั้นปกครองในการสื่อสารความหมายไปยังประชาชน นอกจากนี้ทางนิเทศศาสตร์ ได้มีการศึกษารามเกียรติ์วิจัย โดยวิเคราะห์การนำวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ในสื่อใหม่ของ กัมปนาท เตชะคงคา (2556) ได้ศึกษา “การใช้สัญลักษณ์ภาพ ‘ทศกัณฐ์’ ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยสำหรับงานสื่อใหม่” เป็นงานวิจัยที่มุ่งศึกษาไปที่ตัวละครเอกของรามเกียรติ์ โดยตัวละครทศกัณฐ์เป็นตัวละครที่ถูกนำมาศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ จากการศึกษพบว่า สัญลักษณ์ภาพทศกัณฐ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรม

ฝาผนังรอบพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดารามมีสองลักษณะ คือ ยักษ์ทศกัณฐ์และ  
ร่างแปลงสื่อถึงลักษณะความร้ายกาจ อหังการ สถิติปัญญาเฉลียวฉลาด และพลังมหาศาล  
ผ่านสัญลักษณ์ของความเป็นยักษ์จากสัญลักษณ์ภาพพญามาร และสัญลักษณ์ภาพที่สื่อถึง  
ความเป็นยักษ์เจ้าชู้และจอมอุบาย โดยสัญลักษณ์ภาพดังกล่าวได้ถูกนำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์  
แอนิเมชันในสื่อดิจิทัลในเวลาต่อมา

จากงานวิจัยทางอักษรศาสตร์ รัฐศาสตร์ และนิเทศศาสตร์ ดังกล่าวได้แสดงให้เห็นถึง  
การศึกษาวรรณคดีรามเกียรติ์ และศิลปะชั้นสูงที่มีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์ และการศึกษา  
ตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์ได้รับความสนใจยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม  
ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยม  
เนื่องจากปรากฏการณ์ของการนำตัวละครทศกัณฐ์ที่มีสัมพันธ์กับศิลปะการแสดงโขนไป  
เพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวไทยในภาพยนตร์โฆษณาในรูปแบบมิวสิกวิดีโอ ชุด “เที่ยว  
ไทยมีเฮ” (2559) ได้สร้างปรากฏการณ์ของความขัดแย้งทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงกับ  
วัฒนธรรมประชานิยมเกี่ยวกับการนำตัวละคร โขนทศกัณฐ์ไปใช้ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมว่า  
มีความเหมาะสมเพียงใด ดังนั้น จึงเป็นที่มาของความสนใจในการศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในการ  
สื่อสารความหมายจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงไปสู่วัฒนธรรมประชานิยมว่า มีความเป็นพลวัต  
อย่างไร และการสื่อสารความหมายที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างกันไปตามประเภทสื่อ  
ต่าง ๆ อย่างไร สื่อแต่ละประเภทสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เสพในยุควัฒนธรรม ประชา  
นิยมอย่างไร ผู้วิจัยจึงขอกล่าวถึงที่มาและความหมายของทศกัณฐ์ในสังคมไทย ดังต่อไปนี้

**ทศกัณฐ์: กำเนิดในสังคมไทย**

เมื่อกล่าวถึงตัวละครทศกัณฐ์ในมิติของศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู ยักษ์แสดงถึงชนชั้นที่  
ต่ำต้อยซึ่งถือกำเนิดขึ้นจากการสร้างสรรค์มหากาพย์รามายณะของฤาษี वालเมกิ โดยตัวละครทศกัณฐ์  
ในสังคมอินเดียมีชื่อว่า “รากษส” เป็นชื่อเรียก “ชาวคราวาเดียน” ชนพื้นเมืองของอินเดีย ดังนั้น  
ทศกัณฐ์ในรามายณะ คือ ภาพตัวแทนชาวคราวาเดียนที่มีรูปร่างสูงใหญ่ ผิวดำคล้ำ ผมหยิก ในขณะที่  
พระราม คือ ภาพตัวแทนชาวอารยันซึ่งเป็นคนผิวขาว ไร้กึ๋นตาม ในมิติทางประวัติศาสตร์  
วรรณคดีรามายณะ คือ บันทึกการสงครามระหว่างชาวอารยันและชาวคราวาเดียน รามายณะเป็น  
วรรณคดีที่ประกาศชัยชนะของชาวอารยันในการขยายอำนาจจากภาคเหนือสู่ภาคกลาง ตะวันออก  
ตะวันตก และลงมาถึงตอนใต้ของชมพูทวีป ซึ่งหมายถึงบริเวณเกาะลังกาซึ่งทศกัณฐ์ปกครองอยู่  
โดยในปัจจุบันหมายถึงประเทศศรีลังกา ดังนั้นภาพตัวแทนทศกัณฐ์ที่ปรากฏในรามายณะจึงเป็น  
เรื่องของการกำหนด วาทกรรมการแบ่งแยกชนชั้นและเชื้อชาติของชาวอินเดียโดยผู้สร้างสรรค์  
วรรณคดีรามายณะ (ชานันท์ ยอดหงษ์, 2553)



ต่อมาเมื่อมหากาพย์รามายณะส่งอิทธิพลมายังประเทศไทย คนไทยเรียกรามายณะว่า “รามเกียรติ์” หมายถึง “เกียรติของพระราม” เน้นเรื่องราวมหายุทธระหว่างเจ้าชายแห่งโยชยา กับ ทศกัณฐ์เจ้าเมืองลงกา ที่ลักพาตัวนางสีดาชายาของพระราม เป็นเหตุให้พระรามต้องทำศึกพาดำรงสีดาลากลับคืน ซึ่งต่างจากรามายณะ ที่แปลตามศัพท์ได้ว่า “การไปของราม” ซึ่งหมายถึงการเดินทางของพระรามผ่านถิ่นทุรกันดารเป็นเวลา 14 ปี โดยจากการศึกษาพบว่า รามเกียรติ์ปรากฏอยู่ในวรรณคดีและศิลปะชั้นสูง และในเวลาต่อมาเมื่อวรรณคดีและศิลปะชั้นสูงถูกส่งผ่านทางวัฒนธรรมพื้นบ้านมาสู่ประชาชนจึงพบว่า ตัวละครต่าง ๆ ในรามเกียรติ์ อาทิ บทบาทของพระราม นางสีดา ทศกัณฐ์ (ราพณาสูร) หนุมาน ก็ปรากฏเป็นชื่ออ้างอิงในวรรณคดีต่าง ๆ อย่างกว้างขวางสืบเนื่องมาจากเมื่อนำตัวละครในรามเกียรติ์มาอ้างอิงในวรรณคดีเรื่องใด ๆ ก็จะเป็นที่รู้จักกันทั่วไป ตัวอย่างตัวละครที่น่าสนใจและได้รับการกล่าวถึงในวรรณคดีไทยเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ เรื่องขุนช้างขุนแผน ตอนที่ขุนแผนตัดพ้อนางวันทอง ได้อ้างถึงนางสีดา ดังนี้ “ถ้าเจ้าชื้อสตัยสุจริต นิดหนึ่งเหมือน นางสีดาหาว่าไม่” แสดงให้เห็นว่า เมื่อมีการกล่าวถึงความซื่อสัตย์ต่อสามี นางสีดาจะเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อสัตย์ที่วรรณคดีเรื่องอื่น ๆ สามารถนำไปอ้างอิงถึง เช่นเดียวกับคำพังเพยที่กล่าวว่า “อาภัพเหมือนหนุมาน” ใช้กล่าวถึงความจงรักภักดีของข้าราชการที่มีต่อพระมหากษัตริย์ แต่ข้าราชการที่เปรียบเทียบกับคำพังเพย เช่น หนุมาน หมายถึงคนที่ทำดีแล้วไม่ถูกใจเจ้านาย (ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และ สุมาลย์ บ้านกล้วย, 2524)

ในขณะที่ ชาวไทยรู้จักยกย่องทศกัณฐ์จากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์เช่นเดียวกัน แต่อาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์เป็นตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องรามเกียรติ์แตกต่างจากตัวละครอื่น ๆ เมื่อพิจารณาถึงบทบาทของยักษ์ในรามเกียรติ์ มีการสื่อสารความหมายที่ชัดเจนมากในด้านของเป็นตัวละครฝ่าย “อธรรม” ดังนั้นการสร้างวาทกรรมความเชื่อตามแนวขนบดั้งเดิมตามที่ปรากฏในวรรณคดีไทยในด้านสัญลักษณ์ภาพ คือ “ยักษ์มีเขี้ยว นิสัย คุร้าย หน้าตาน่าเกลียด” ส่วนในทางสัญลักษณ์เชื่อว่า “ถ้าไม่ดีคือยักษ์ ถ้าดีคือเทวดา” ก็เพื่อใช้ยักษ์เป็นตัวแทนในการสอนคนถึงความไม่ดีผ่านการเล่าเรื่องในวรรณคดีไทย ดังนั้นยักษ์จึงต้องมีภาพลักษณ์ด้านลบเพื่อเป็นตัวแทนของความไม่ดีในการสอนคน (ชลดา มงคล, 2560) ตัวละครทศกัณฐ์มีการสื่อสารความหมายในเรื่องรูปลักษณะและสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ ประการแรก คือ ทศกัณฐ์เป็นสัญลักษณ์ของความชั่ว ในด้านความรักทศกัณฐ์ยังปรากฏในคำพังเพย “เจ้าชู้ยักษ์” ซึ่งหมายถึงเจ้าชู้แบบทศกัณฐ์ ฝ่ายหญิงไม่ยินยอมแต่ก็ยังไม่ยอมเลิก (ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และ สุมาลย์ บ้านกล้วย) ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า วาทกรรมทศกัณฐ์ในสังคมไทยในอดีต คือ ภาพแทนความชั่วร้ายของฝ่ายอธรรมนั่นเอง และชายที่ลักษณะเจ้าชู้นั่นเอง (ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และ สุมาลย์ บ้านกล้วย)

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงมีสัมพันธ์กับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ โดยสามารถเห็นบทบาทของตัวละครทศกัณฐ์ปรากฏอยู่ในการเล่าเรื่องผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนังพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดารามในพระบรมหาราชวัง โดยจะถ่ายทอดจินตภาพของ ตัวละครทศกัณฐ์จากวรรณคดีไว้ได้อย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 1.1 ภาพแสดงจิตรกรรมฝาผนังรอบพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอน ทศกัณฐ์ทรงหอกกบิลพัท

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ทศกัณฐ์>

ในขณะที่การแสดงนาฏศิลป์โขนและการแสดงหุ่นเชิดหลวงซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) จัดแสดงให้กษัตริย์และเจ้านายชั้นสูงชมเท่านั้น ต่างมีสัมพันธ์กับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ นอกจากนั้น การสร้างสรรค์ตัวละครหุ่นเชิดยังออกแบบตามตัวละครในนาฏศิลป์โขนอีกด้วย จึงกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นศิลปะราชสำนักของชนชั้นสูงและถือเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เพราะในการแสดงโขนบททศกัณฐ์ถือว่า เป็นท่ารำที่ยากต่อการฝึกซ้อม สาเหตุจากทศกัณฐ์เป็นตัวละครที่เป็นราชาแห่งยักษ์ จึงมีท่ารำที่มีลักษณะท่วงท่าที่เกรี้ยวกราด และท่าทางการต่อสู้ที่สง่างามผสมศักดิ์ศรีของการเป็นตัวละครเอกฝ่ายอธรรม เป็นต้น



ภาพที่ 1.2 ภาพแสดงนาฏศิลป์โขน ทำทศกัณฐ์ทรงศรี

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ทศกัณฐ์>



ภาพที่ 1.3 ภาพแสดงหุ่นหลวงวាំងหน้าลำดับที่สามจากซ้าย “หุ่นหลวงทศกัณฐ์” ปัจจุบันเก็บรักษาไว้ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เขตพระนคร กรุงเทพฯ

ที่มา: พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ เขตพระนคร กรุงเทพฯ, 2559.

อย่างไรก็ตาม ในรัชสมัยของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ในรัชกาลที่ 9 ทรงมีพระราชดำริในการฟื้นฟูการแสดงโขนไม่ให้อยู่ในแต่หมู่ชน

ชั้นเจ้านาย จึงทรงจัดตั้งการแสดงโขนพระราชทานและอยู่ในกำกับและการดูแลของกรมศิลปากร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ในการแสดงโขนให้คงอยู่ต่อไป และได้ให้ประชาชนทั่วไปมีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นสื่อประเพณีของไทยยิ่งขึ้น นอกจากนี้ตัวละครทศกัณฐ์เป็นตัวละครที่มีความน่าสนใจในวรรณคดีรามเกียรติ์ จิตรกรรม และนาฏศิลป์ชั้นสูงในการสื่อความหมายแทนความชั่วและเป็นฝ่ายอธรรมแล้ว ตัวละครทศกัณฐ์ยังเป็นตัวละครที่มีความเป็นพลวัตสูงในการนำมาสื่อสารความหมายอื่น ๆ ดังปรากฏในศิลปะชั้นสูงกลุ่มประติมากรรม กล่าวคือ ได้มีการสร้างสรรค์ประติมากรรมรูปทศกัณฐ์ประดิษฐานไว้ที่ประตูตะวันตกมุมฝั่งใต้ฐานไพที พระศรีรัตนเจดีย์คู่กับสหเสเดชะทั้งในวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และวัดอรุณราชวราราม เพื่อทำหน้าที่ปกป้องคุ้มครองวัดให้พ้นจากภัยอันตรายใด ๆ จากการสร้างประติมากรรมยักษ์ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ตัวละครทศกัณฐ์นั้นมีการสื่อสารความหมายแตกต่างไปจากศิลปะชั้นสูงดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงอาจกล่าวได้ว่า การสื่อสารความหมายทศกัณฐ์จะเปลี่ยนไปตามประเภทสื่อและวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งานศิลปะในวัฒนธรรมชั้นสูงให้มีความแตกต่างกันได้อย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 1.4 ภาพทศกัณฐ์และสหเสเดชะที่ประตูตะวันตกมุมฝั่งใต้ของฐานไพทีพระศรีรัตนเจดีย์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม (ซ้าย)

ที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/voranai/2016/11/21/entry-1>



ภาพที่ 1.5 ภาพทศกัณฐ์และสหัสเดชะ หน้าประตูซุ้มยอดมงกุฎ วัดอรุณราชวราราม (ขวา)

ที่มา: <https://rattanakosilgiant.wordpress.com>

ในปัจจุบันตัวละครจากวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้แก่ พระราม พระลักษมณ์ สีดา และหนุมาน แม้มีการกล่าวถึงการสร้างสรรค์ตัวละครต่าง ๆ จากวรรณคดีรามเกียรติ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม แต่ตัวละครดังกล่าวยังคงมีภาพลักษณ์และการสื่อความหมายซึ่งมีสัมพันธ์ที่ ไม่แตกต่างจากตัวบทต้นทางที่เป็นวัฒนธรรมชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดี จิตรกรรมฝาผนัง และนาฏศิลป์ โจนแต่อย่างใด ในขณะที่ตัวละครทศกัณฐ์มีความหมายเป็นพลวัต เพราะเนื่องจาก แต่เดิมใน วัฒนธรรมชั้นสูงทศกัณฐ์เป็นตัวละครที่เป็นราชาแห่งยักษ์อยู่ในชนชั้นปกครอง สื่อสารความหมาย ของฝ่ายอธรรม แต่ในปัจจุบันตัวละครทศกัณฐ์มีการนำเสนอภาพลักษณ์และการสื่อสารความหมาย แตกต่างไปตามประเภทสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม

อย่างไรก็ตาม การสืบทอดวัฒนธรรมโดยการนำวรรณคดีไทยมานำเสนอใหม่ใน วัฒนธรรมประชานิยม โดยพบว่า วรรณคดีรามเกียรติ์ที่ปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยม อาทิ การตีพิมพ์วรรณคดีรามเกียรติ์ในรูปแบบร้อยแก้ว เช่น หนังสือนิยายภาพ หนังสือการ์ตูน ซึ่งมีให้อ่านหลายสำนวน นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย และปรับปรุง เปลี่ยนเป็นงานศิลปะอีกหลายประเภท ดังนั้น การถ่ายทอดวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์เรื่องรามเกียรติ์ จึงปรากฏในรูปแบบการสืบทอดศิลปะแบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบใหม่ และ ผสมผสานศิลปะเก่า- ใหม่เข้าด้วยกัน (รินฤทัย สัจจพันธ์, 2554) จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า ตัวละครทศกัณฐ์ที่มีความโดดเด่นในด้านความเป็นพลวัตมากที่สุดในบรรดาตัวละครที่ปรากฏ ในวรรณคดีรามเกียรติ์ จึงเป็นที่มาของการศึกษาและวิจัยการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์จากบริบท



วัฒนธรรมชั้นสูงสู่ประชานิยม ว่ามีลักษณะเป็นเช่นใด เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น และผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายจากการเปิดรับตัวละครทศกัณฐ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างไร

ทศกัณฐ์: จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงสู่วัฒนธรรมประชานิยม

เมื่อเวลาผ่านไปการสืบทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ไม่สามารถดำรงอยู่ในกลุ่มชนชั้นเจ้านาย หรือศิลปะชั้นสูงได้เท่านั้น ดังนั้น การแพร่กระจายวัฒนธรรมระยะที่สองจึงปรากฏขึ้น เหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า วรรณคดีรามเกียรติ์มีความเป็นพลวัตในการไหลเลื่อนจากชนชั้นสูงไปสู่ประชาชนในปัจจุบัน ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลให้วรรณคดีรามเกียรติ์ซึ่งเป็นวัฒนธรรมชั้นสูงได้ปรับตัวเข้าหาประชาชน และแปรเปลี่ยนเป็นวรรณกรรมของชนชั้นกลาง และกลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ในเวลาต่อมา การสร้างสรรค์งานศิลปะโดยมีวรรณคดีรามเกียรติ์เป็นตัวบทต้นทางนั้น มีข้อสังเกตว่า ความเจริญของเทคโนโลยีที่คนไทยได้รับจากสังคมโลก ทำให้รูปแบบการนำเสนอรามเกียรติ์แตกต่างไปจากสื่อดั้งเดิม และด้วยแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modernism) จึงส่งผลให้ตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่องค์กรสื่อพยายามนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างแพร่หลาย

ในปัจจุบันองค์กรสื่อ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน ภาพยนตร์โฆษณา เกมออนไลน์ และเพลงได้ใช้ประโยชน์จากความคุ้นเคยที่คนไทยมีต่อวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยองค์กรสื่อได้นำเอาตัวละครที่มีความโดดเด่น ได้แก่ ตัวละครพระราม หนุมาน ทศกัณฐ์ และนางสีดา มาสร้างสรรค์งานศิลปะเชิงพาณิชย์จำนวนมาก โดยมีข้อสังเกตที่น่าสนใจว่า ตัวละครทศกัณฐ์ได้รับความนิยมน้อยในวัฒนธรรมประชานิยมในยุคปัจจุบัน โดยมีการสื่อสารความหมายของทศกัณฐ์แตกต่างไปจากการสื่อสารความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงได้อย่างน่าสนใจ ประเด็นดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการเลือกศึกษาการสร้างสรรคตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์เพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม โดยสื่อใหม่มีบทบาทในการขับเคลื่อน สืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงสู่วัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร

การสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงในแบบวัฒนธรรมประชานิยม คือ การใช้สัมพันธ์ตัวละครทศกัณฐ์ จากตัวบทต้นทาง แต่มีการประกอบสร้างความหมายใหม่ในบริบทสังคมยุควัฒนธรรมประชานิยมผ่านสื่อต่าง ๆ ซึ่งกลุ่มคนที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างพลวัตให้แก่ตัวละครทศกัณฐ์ในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรม เพื่อให้ตัวละครจากวรรณคดีเอกของไทยยังคงสืบทอดมายังปัจจุบัน และทำให้ทุกคนชั้นได้เสพงานศิลปะผ่านตัวละครทศกัณฐ์ที่ถูกนำมาสร้างสรรค์ใหม่ ได้แก่ ผู้ผลิตสื่อบันเทิง และสื่อโฆษณา ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่และสร้างความนิยมในการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม หรือผู้บริโภค โดยอาจกล่าวได้ว่า สถาบันสื่อได้ถูกเชื่อมโยงเข้ากับระบบทุนนิยม จึงมีหน้าที่ในการนำทศกัณฐ์ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมมาแปรสภาพ

เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม โดยผ่านกระบวนการผลิตที่ได้ไตร่ตรองว่า สามารถตอบสนองอุปทานของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี แล้วจึงนำเสนอสินค้าทางวัฒนธรรมผ่านสื่อต่าง ๆ และทำให้ผู้บริโภคได้รู้จักกับทัศนคติในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่แตกต่างกัน ก่อให้เกิดทางเลือกและรสนิยมในการบริโภค ดังนั้น สื่อในฐานะองค์กรผู้ผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมจึงมีบทบาทต่อการประกอบสร้างความหมายของทัศนคติแตกต่างไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

ทัศนคติ: การผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรมในวัฒนธรรมประชานิยม

ในปัจจุบันกิจกรรมทางวัฒนธรรมได้เคลื่อนย้ายจากงานศิลปะและวรรณกรรมมาอยู่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์นิเมชัน เพลงจากเทป เกม และโฆษณา ซึ่งเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมของสื่อมวลชนที่ทำให้วัฒนธรรมมีความเป็นพลวัต (Dynamic) มีการปรับตัว (Adaptation) และถ่ายทอด (Transmission) ผ่านกระบวนการสร้าง และผลิตซ้ำวัฒนธรรมอยู่ตลอดเวลา ตามแนวคิดของ เรมอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams) ได้กล่าวว่า สิ่งเหล่านี้จะเป็นหลักประกันความอยู่รอดของวัฒนธรรม (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) โดยการสื่อสารความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปของตัวละครทัศนคติส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากการผลิตซ้ำ เพื่อประโยชน์ของสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของประเทศ แต่เหตุผลประการสำคัญอีกประการ คือ การเปลี่ยนแปลงของ ภูมิทัศน์สื่อจากสื่อดั้งเดิมไปสู่สื่อใหม่ในยุคดิจิทัล ทำให้ตัวละครในวรรณคดีและศิลปะชั้นสูงต้องปรับตัวเพื่อเข้าสู่วัฒนธรรมประชานิยมในสังคมยุคดิจิทัล โดยสถาบันสื่อมวลชนในยุคปัจจุบันได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่ถ่ายทอดวัฒนธรรม และด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ส่งผลให้องค์กรผลิตสื่อได้มีการสื่อสารความหมายทัศนคติเปลี่ยนแปลงไปจากตัวบทต้นทาง ซึ่งการศึกษาการสื่อสารความหมาย “ทัศนคติ” จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง สู่วัฒนธรรมประชานิยม เป็นการศึกษาตัวละครที่มีความโดดเด่นจากวรรณคดีรามเกียรติ์ และเป็นที่รู้จักในสังคมไทยเป็นอย่างดี ในวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งเป็นยุคที่ผู้ผลิตสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการกำหนดความหมายของตัวละครในวรรณคดีซึ่งเป็นที่รู้จักในสังคมไทยมาช้านาน ให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง และทำให้ตัวละครทัศนคติกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกผลิตความหมายใหม่ให้แตกต่างไปตามลักษณะประเภทของสื่อที่นำตัวละครทัศนคติไปใช้ในการสร้างสรรค์งาน ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจสื่อสิ่งพิมพ์ประเภท นิยายภาพ เพราะได้รับความนิยมในปัจจุบันเนื่องจากสามารถสื่อสารความหมายและเล่าเรื่องผ่านภาพแทนภาษา ทำให้เยาวชนเกิดความเพลิดเพลินและเข้าถึงวรรณคดีด้วยภาพและภาษาร้อยแก้วที่เข้าใจง่ายขึ้น เช่นเดียวกับ การใช้ตัวละครในวรรณคดีเพื่อเป็นอนุภาคสำคัญในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคือ เยาวชนได้คุ้นเคยกับตัวละครในเรื่องอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเป็นตัวละครที่เคย

เรียนในชั้นเรียน ตลอดจนการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ทำให้ตัวละครในวรรณคดีไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันมีความเป็นสากลยิ่งขึ้น และการปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรม ซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์ของไทย สื่อทั้งสามประเภทนี้มีความน่าสนใจ ในการที่จะนำมาใช้เป็นกรณีศึกษา การสื่อสารความหมายทศกัณฐ์ที่มีสัมพันธ์กับวัฒนธรรมชั้นสูง ดังกล่าวข้างต้น

อย่างไรก็ตาม ตัวละครเอกต่าง ๆ ที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์ อาทิ พระราม นางสีดา หนุมาน และทศกัณฐ์ ต่างเป็นตัวละครที่ถูกนำมาใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในสมัยวัฒนธรรมประชานิยม การเคลื่อนย้ายของรามเกียรติ์จากสื่อในวัฒนธรรมชั้นสูงสู่สื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยม ทำให้ตัวละครดังกล่าวถูกสร้างความหมายใหม่ แต่เมื่อพิจารณาถึงพัฒนาการของตัวละครแต่ละตัวจะพบว่า รากความหมายเดิมของบุคลิกลักษณะตัวละคร พระราม นางสีดา และหนุมาน จะยังคงอยู่ในมิติเดิมดังตัวบทต้นทางได้สื่อสารความหมายไว้ แต่สำหรับตัวละครทศกัณฐ์ ในวัฒนธรรมประชานิยม มีความน่าสนใจ คือ ทศกัณฐ์ มีการสร้างความหมาย อย่างเป็นพลวัตจากเป็นตัวร้ายและสัญลักษณ์แห่งธรรมไปสู่การเป็นตัวแทนของชายที่มีรักแท้ แต่ผิดหวังในความรัก ดังปรากฏในเพลง ไทยสากลร่วมสมัย เป็นตัวละครตลกสร้างความบันเทิงให้กับเด็กในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยถือเป็นสัญลักษณ์แห่งความแข็งแกร่งและการต่อสู้ในเกมออนไลน์ ตลอดจนการเป็นตัวแทนทูตทางวัฒนธรรมให้กับการท่องเที่ยวไทยในภาพยนตร์โฆษณา เป็นต้น จากบุคลิกลักษณะของทศกัณฐ์ที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยม ดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ว่า ในอดีตทศกัณฐ์เป็นตัวละครในวรรณคดีชั้นสูงที่มีสัมพันธ์กับศิลปะชั้นสูงในลักษณะ “ส่องทางแก่กัน” กล่าวคือ วรรณคดีชั้นสูงได้ส่องทางให้แก่ศิลปะชั้นสูงจนเกิดการแตกกิ่งก้านเป็นศิลปะแขนงต่าง ๆ ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเช่นเดียวกัน แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป ได้มีการนำเอาตัวละครทศกัณฐ์มาใช้ในการสืบทอดวัฒนธรรมในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม “ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงยังคงสามารถส่องทางให้แก่งานศิลปะสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ที่เกิดขึ้นในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมได้หรือไม่ และอย่างไร” ในหัวข้องานวิจัยในครั้งนี้จึงได้ศึกษาว่า ทศกัณฐ์มีการสื่อสารความหมายและมีสัมพันธ์จากตัวบทต้นทางในระดับใด เมื่อมีการนำตัวละครทศกัณฐ์ไปใช้ในสื่อต่าง ๆ ที่เป็นกรณีศึกษาในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ยังคงสามารถรักษาขนบความหมายเดิมจากวัฒนธรรมชั้นสูง (Convention) หรือนำไปสู่การสร้างสรรคใหม่ที่มีของความคิดริเริ่มแตกต่างไปจากเดิม (Invention) อย่างไร โดยพิจารณาจากการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของทศกัณฐ์สู่ความเป็นสากลในนิยายภาพที่มีเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Augmented Reality) เป็นสื่อเสริม และภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการผสมผสานความเป็นท้องถิ่นและสากลในองค์ประกอบของภาพเคลื่อนไหว และการก้าวข้ามผ่านรูปแบบการแสดง



นาฏศิลป์โขนไปสู่การนำตัวละคร โขนออกมาร้องและรำร่ายอยู่ในเพลงไทยเดิมร่วมสมัยในบริบทของวัฒนธรรมประชาานิยมได้อย่างน่าสนใจ

นอกจากนั้น คำถามการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยยังต้องการถอดรหัสความหมาย “ทศกัณฐ์” จากผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมไทยที่มีต่อการสร้างสรรค์ทศกัณฐ์ อาทิ องค์กรผู้ผลิตสื่อบันเทิงและสื่อโฆษณาว่า “การสร้างสรรค์ตัวละครจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่วัฒนธรรมประชาานิยม ทศกัณฐ์ที่มีการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชาานิยมต้องมีการปรับตัวในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาไปได้มากที่สุดในระดับใด จึงจะเป็นที่ยอมรับของกลุ่มผู้รับสารที่มีต้นทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์” โดยความคิดเห็น และทัศนคติของกลุ่มผู้รับสารที่มีโครงสร้างทางสังคมแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) ตลอดจนจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยม จะเป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาและการผลิตซ้ำตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อเชิงพาณิชย์ศิลป์ในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยมได้เป็นอย่างดี

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ทตัวละครทศกัณฐ์ ในบริบทวัฒนธรรม ประชาานิยม

1.2.2 เพื่อศึกษาการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ ของกลุ่มผู้รับสารที่มีทุนความรู้เดิม เกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ ในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยม

## 1.3 ประเด็นปัญหาหรือคำถามการวิจัย

1.3.1 การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ทตัวละครทศกัณฐ์ ในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยมเป็นอย่างไร เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

1.3.2 ผู้รับสารที่มีทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์มีการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยมอย่างไร เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ทในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยม ผู้วิจัยได้แบ่งขอบเขตของการศึกษาเป็น ดังนี้

#### 1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหาและเวลา

ขอบเขตทางด้านเนื้อหาของสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม ผู้วิจัยได้พิจารณาจากขอบเขตของเวลา และขอบเขตของเนื้อหา โดยพิจารณาตามแนวคิดของการผลิตสื่อที่มีความโดดเด่นในวัฒนธรรมประชานิยมช่วงระยะเวลาตั้งแต่ พ.ศ. 2557- 2561 โดยผู้วิจัยแบ่งกลุ่มของการสร้างสรรค์งานให้มีความแตกต่างจากตัวบทต้นทาง ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังรามเกียรติ์รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน (ตามรูปแบบกรมศิลปากร) ตามแนวคิดสัมพันธภาพ โดยผู้วิจัยจะศึกษาเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งคัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษา ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ยังคงรักษาแนวรูปแบบดั้งเดิมไว้

หนังสือภาพชุดรามเกียรติ์ จำนวน 3 ภาค ได้แก่ ภาคแรกคือ “รามเกียรติ์ ปฐมบท” ได้รับรางวัลชมเชยหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพ(ทั่วไป)จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ปีพ.ศ. 2557 ภาคต่อไปคือ “รามเกียรติ์สู่มหาสงคราม” ได้รับรางวัลดีเด่นหนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพ (สำหรับเด็ก) ของสพฐ. ปีพ.ศ. 2558 และในภาคสุดท้ายคือ “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” ได้รับรางวัลดีเด่นประเภทหนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพ (สำหรับเด็ก) ของสพฐ. ปีพ.ศ. 2559 ตามลำดับ โดยมีผู้เขียน คือ รัตนา ชชนาท นอกจากนั้น หนังสือทั้ง 3 เล่มนี้ยังได้รับคัดเลือกให้เป็นหนังสือโครงการคัดสรร 100 เล่ม หนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชน ปี พ.ศ. 2560 กลุ่มอายุ 7-11 ปี จัดโดยกระทรวงวัฒนธรรมอีกด้วย

กลุ่มที่ 2 มีการสร้างสรรค์ใหม่ และผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแอ็คชั่น เรื่อง “๕ ศาตรา” ที่เผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2561 เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการกล่าวถึงในสื่อมวลชน และมีรายได้เกินร้อยล้านบาทในธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทย และยังได้ถูกนำส่งขายไปยังต่างประเทศอีกด้วย

กลุ่มที่ 3 มีการสร้างสรรค์ใหม่ เปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา เป็นที่มาของการปะทะทางวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม

ภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยในมิวสิกวิดีโอ ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ที่จัดทำโดย บัณฑิต ทองดี เผยแพร่ในสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ตั้งแต่เดือนกันยายน พ.ศ. 2559

#### 1.4.2 ขอบเขตด้านเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

ตัวบทต้นทาง ได้แก่ ทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช จิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และนาฏศิลป์โขนของกรมศิลปากร (มีสัมพันธภาพร่วมกับวรรณคดี)

ตัวบทปลายทาง ได้แก่ นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ (ตัวบทที่ 1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” (ตัวบทที่ 2) และภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยในมิวสิควีดีโอ ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” (ตัวบทที่ 3)

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การศึกษาสัมพันธภาพ โดยพิจารณาด้านรูปแบบและเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรม ประชานิยมที่เป็นกรณีศึกษา ดังนี้ การคงเดิม(Convention) การสร้างขึ้นมาใหม่ (Invention) การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และการตัดแปลง (Modification) ร่วมกับการวิเคราะห์ตัวละคร(Characterization) แก่น (Theme) และฉาก (Setting) ที่ปรากฏในองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Narration) จากตัวบทต้นทาง (Primary text) และตัวบทปลายทาง (Secondary texts) ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

#### 1.4.2.1 บริบททางสังคมและประเภทสื่อ

#### 1.4.2.2 รูปแบบ

รูปแบบภายนอก - รูปร่างหน้าตา

- สีกาย

- เครื่องแต่งกาย

- อาวุธ

- ฉาก (ที่มีการปรากฏตัวของทศกัณฐ์)

รูปแบบภายใน - ลักษณะนิสัย

- ความสามารถ

- ภูมิหลัง

- บทบาท

#### 1.4.2.3 เนื้อหาของเรื่อง - การสื่อสารความหมายจากบทบาทของตัวละครทศกัณฐ์

#### 1.4.3 ขอบเขตการสัมพันธภาพเจาะลึกกลุ่มผู้รับสาร

กลุ่มผู้รับสาร (Receiver) ที่ผู้วิจัยคัดเลือกโดยพิจารณาตามแนวคิดแนวคิดการถอดรหัส (Decoding) ของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) และแนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารแนวใหม่ของ David Morley (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) โดยพิจารณาโครงสร้างทางสังคมของกลุ่มผู้รับสาร ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร ในการตีความหมาย

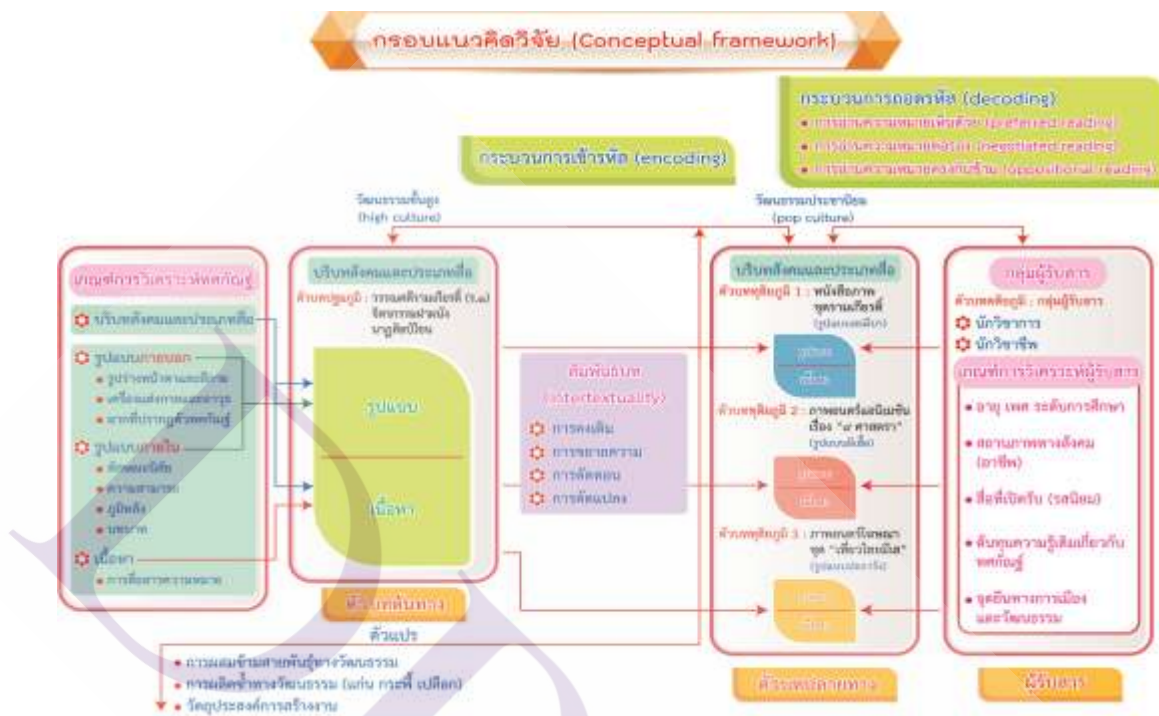
(Interpretation) ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กลุ่มผู้รับสารอย่างเฉพาะเจาะจง ที่ได้ชมสื่อต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาจำนวน 3 ตัวอย่าง โดยสามารถจำแนกกลุ่มผู้รับสารออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มผู้รับสารที่เป็นนักวิชาการและครูอาจารย์ที่มีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดี ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ด้านทัศนศิลป์ และด้านนาฏศิลป์โขน เป็นต้น โดยตั้งสมมติฐานว่า กลุ่มดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะมีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยม (Conservatism) ด้วยเพราะมีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดีจากประสบการณ์ในการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านวิชาการและการศึกษาในอยู่ภายใต้กำกับของรัฐ ซึ่งถือเป็นผู้มีอำนาจและบทบาทในการสืบทอดและรักษาวัฒนธรรมชั้นสูงให้คงอยู่ในสังคมไทย

2) กลุ่มผู้รับสารที่เป็นนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ (นิตยสาร) สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อภาพยนตร์โฆษณา เป็นต้น โดยตั้งสมมติฐานว่า กลุ่มดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะมีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม (Liberalism) ด้วยเพราะมีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดีจากประสบการณ์ในการศึกษาและการประกอบอาชีพทางการผลิตสื่อสร้างสรรค์ โดยการนำวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในเชิงพาณิชย์ศิลป์ ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มแรก โดยถือว่า กลุ่มนักวิชาชีพเป็น “เจ้าของวัฒนธรรมร่วม” ผู้เข้าใจคุณค่า ความหมายของวรรณคดี และศิลปะชั้นสูงซึ่งมีสัมพันธภาพกับทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยม โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษาได้เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตาม ผู้รับสารทั้งสองกลุ่มจะเป็นกลุ่มตัวอย่างของประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาแนวทางการปรับตัวของการใช้ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงมาผลิตซ้ำ เพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในสื่อที่มีความแตกต่างกันในวัฒนธรรมประชานิยม และสามารถสืบทอดเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทย โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบอย่างเหมาะสมให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

### 1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย



### 1.6 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

1.6.1 การสื่อสารความหมาย (Communication of Meaning) หมายถึง การพิจารณาตัวละคร ทศกัณฐ์ที่ปรากฏในบริบทสื่อวัฒนธรรมประชานิยม โดยมีสัมพันธ์กับทศกัณฐ์ในบริบท วัฒนธรรมชั้นสูงตามแนวคิด ผู้รับสารของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) นักวิชาการสายวัฒนธรรม ศึกษา (Cultural Studies) ของสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) ที่กล่าวถึง กระบวนการ สื่อสาร คือ กระบวนการที่ผู้ส่งสารเป็นผู้ใส่ความหมายลงไปในการ และส่งผ่านความหมายผ่านสื่อ ไปยังผู้รับสาร และผู้รับสารจะทำการถอดความหมายนั้นออกมา เรียกว่า แบบจำลอง “Transmission Model” โดยการกระจายความหมายมีอยู่ 3 ช่วงตอนในการสร้างความหมาย ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ออลล์ได้ให้ความสำคัญต่อผู้ส่งสารและผู้รับสารใน การสร้างความหมายอย่างเท่าเทียมกัน โดยออลล์เชื่อว่า ระเบียบรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสที่สื่อสารในชุดเดียวกัน มีเหตุผลมากมายที่การเข้ารหัสของผู้ส่งสาร และการถอดรหัสของผู้รับสารไม่ตรงกัน หรือขัดแย้ง กัน เช่น ภูมิหลัง ประสบการณ์ การศึกษา อาชีพ เพศ เป็นต้น โดยออลล์แบ่งแบบแผนของการ ถอดรหัส (Decoding) ของผู้รับสารเป็น 3 รูปแบบ (กาญจนา แก้วเทพ) มีดังนี้



- Preferred code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา เช่น ผู้ส่งสารนำเสนอทศกัณฐ์ในรูปแบบและเนื้อหาอย่างไร ผู้รับสารก็ได้รับความหมายเช่นเดียวกับที่ผู้ส่งสารส่งมา
- Negotiated code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่มีการต่อรองความหมายใหม่ที่แปลกไปจากความตั้งใจของผู้รับสาร แต่ไม่ได้คัดค้านโดยตรง เช่น ผู้ส่งสารนำเสนอทศกัณฐ์ในรูปแบบและเนื้อหาอย่างหนึ่ง แต่ผู้รับสารอาจมีความคิดเห็นแตกต่างไปจากผู้ส่งสาร แต่ไม่ได้คัดค้านแต่อย่างใด
- Oppositional code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ต่อต้านสารที่ผู้ส่งสารส่งมายังผู้รับสาร เช่น ผู้ส่งสารนำเสนอทศกัณฐ์ในรูปแบบและเนื้อหาอย่างหนึ่ง แต่ผู้รับสารแสดงการต่อต้านสารที่ผู้ส่งสารส่งมา ด้วยการอ่านความหมายที่แตกต่างและไม่เห็นด้วย

อย่างไรก็ตาม ออลล์กล่าวว่า ผู้รับสารนั้นไม่ใช่กลุ่มคนที่มีลักษณะเนื้อเดียวกันหมด กลุ่มผู้รับสารก็ยังคงมีความแตกต่างกัน และการตีความหมายของผู้รับสารมาจากการเลือกรับรู้ (Selective perception) เลือกเปิดรับ เลือกตีความหมาย และเลือกจดจำ จึงมีปัจจัยที่เป็นอัตวิสัย (Subjective capacity) ของผู้รับสาร การตีความผิดไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร โดยกลุ่มผู้รับสารเป็นกระบวนการสื่อสารที่ถูกสารขึ้นโดยมีชุดความหมายที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสารที่เรียกว่า กลุ่มของความหมายที่หลากหลายชุดหนึ่ง (Polysemic)

1.6.2 จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร เป็นการใช้นิวทิกของ เดวิด มอร์เลย์ (David Morley) ในการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างที่จะเป็นผู้อ่านและตีความหมายทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมครั้งนี้ เนื่องจากพิจารณาแล้วว่า กลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษาครั้งนี้มีความแตกต่างภายในโครงสร้างทางสังคม โดยเฉพาะจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร เพื่อให้การกำหนดขอบเขตคุณลักษณะของประชากรแคบลง โดยใช้หลักเกณฑ์ที่เฉพาะเจาะจงขึ้น คือ จุดยืนทางการเมืองหรือวัฒนธรรม (Political/Cultural disposition) มาใช้ในการพิจารณากลุ่มผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันในจุดยืน โดยพิจารณาจากเบื้องต้นจากโครงสร้างทางสังคมของผู้รับสาร ได้แก่ การใช้เกณฑ์ด้านประชากร เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) การเปิดรับสื่อ (รสนิยม) เป็นต้น โดยสามารถแบ่งจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยม (Conservatism) คือ กลุ่มที่มีจิตสำนึกทางประวัติศาสตร์ผูกโยงกับศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี และอุดมการณ์ทางการเมือง ซึ่งฝังรากลึกในจิตใจ ดังนั้น กลุ่มนี้จะมีแนวคิดที่มุ่งรักษาความเชื่อและคุณค่าแบบเก่า เมื่ออ่านและ

ตีความหมายสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นกรณีศึกษา จะพิจารณาตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นต้นแบบ เพื่ออ่านและตีความหมายตัวบทในวัฒนธรรมประชานิยม

- กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม (Liberalism) คือ กลุ่มที่ปฏิเสธแนวคิดและความเชื่อแบบอนุรักษนิยม โดยมีหลักการว่า ปึงเจกบุคคลมีสิทธิอย่างสมบูรณ์เหนือชีวิตและจิตใจ และอิสรภาพของปัจเจกบุคคลเป็นเอกภาพทางสังคม ทำให้บุคคลมีสิทธิและเสรีภาพเลือกความคิดและความเชื่อแบบใดก็ได้ แต่ต้องไม่ละเมิดเสรีภาพคนอื่น และมีสำนึกในการใช้เสรีภาพเชิงบวก ดังนั้น กลุ่มนี้จะไม่ได้ยึดโยงกับการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ที่มาจากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นต้นแบบ มีแนวคิดเสรีภาพในการให้ความหมายใหม่ตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

1.6.3 ทศกัณฐ์ คือ ตัวละครที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์ของไทย ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากมหากาพย์ รามายณะ ประเทศอินเดีย โดยวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์เป็นเรื่องรวมหายุทธระหว่างเจ้าชายแห่งอโยธยากับทศกัณฐ์เจ้าเมืองลงกา ที่ลักพาตัวนางสีดาชายาของพระราม เป็นเหตุให้พระรามต้องทำศึกพาดำรงสีดากลับคืน รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีของชนชั้นสูง และปรากฏเรื่องราวอยู่ในงานศิลปะชั้นสูง ได้แก่ จิตรกรรมฝาผนัง หุ่นหลวง และการแสดงโขน เป็นต้น ตัวละครทศกัณฐ์จึงเป็นที่รู้จักในสังคมไทยเช่นเดียวกับตัวละครเอกต่าง ๆ ในรามเกียรติ์ อาทิ พระราม นางสีดา และหนุมาน ตัวละครเหล่านี้มีความเป็นพลวัตและถูกนำมาเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในสื่อต่าง ๆ ของวัฒนธรรมประชานิยม การศึกษาครั้งนี้ได้เลือกศึกษาเฉพาะ การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์บทของตัวละครทศกัณฐ์ ด้านรูปแบบและเนื้อหาที่ปรากฏในบริบทสังคมและสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมยุคปัจจุบัน ได้แก่ นิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาตามลำดับ

**การวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์** หมายถึง การวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ทั้งตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทาง และนำเอาเกณฑ์การศึกษาสัมพันธ์มาพิจารณา ด้านบริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ ที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นกรณีศึกษา

บริบททางสังคมและประเภทสื่อ หมายถึง สภาพสังคมและประเภทสื่อที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ ในงานวิจัยนี้หมายถึง บริบททางสังคมและประเภทสื่อที่อยู่ในวัฒนธรรมชั้นสูง และวัฒนธรรมประชานิยม

รูปแบบ หมายถึง การนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูง และสื่อต่าง ๆ ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม โดยผู้วิจัยศึกษาตัวละครทศกัณฐ์จาก รูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่าง

หน้าตา สีกาย เครื่องแต่งกาย อาวุธ ฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ และรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง โดยศึกษาสัมพันธ์ที่มีต่อบทต้นทางอีกด้วย

เนื้อหา หมายถึง การศึกษาการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ในสถานภาพและบทบาทที่แตกต่างกันในสื่อต่าง ๆ ที่ปรากฏในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

1.6.4 สัมพันธบท (Intertextuality) คือ การก้าวข้ามจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทางที่มีสื่อในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน ในงานวิจัยนี้หมายถึง ทศกัณฐ์ในตัวบทต้นทางที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์ (ฉบับ ร .1) ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และนาฏศิลป์โขน ตามแบบกรมศิลปากร ซึ่งจัดเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง และได้เคลื่อนย้ายมาสู่สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมในปัจจุบัน โดยพิจารณาคัดเลือกสื่อเฉพาะสื่อที่ได้รับความนิยม และถูกกล่าวถึงในสื่อมวลชนในช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2557-2561 ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ (นิตยภาพ) ภาพยนตร์แอนิเมชัน และโฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวประเทศไทย โดยเกณฑ์ในการวิเคราะห์สื่อในด้านสัมพันธบทพิจารณาจากการคงเดิม (Convention) การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และการดัดแปลง (Modification)

- **ตัวบทต้นทาง (Primary text)** คือ วรรณคดีรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์รอบพระเบ็ญจวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และนาฏศิลป์โขน ตามแบบกรมศิลปากร โดยศึกษาเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและตัวละครทศกัณฐ์ที่อยู่ในเนื้อหาของ การเล่าเรื่อง ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงระยะเวลา ดังกล่าวข้างต้น

- **ตัวบทปลายทาง (Secondary text)** ประกอบด้วยบทจากผู้ผลิตสื่อประเภทต่าง ๆ ดังนี้ สื่อสิ่งพิมพ์ คือ หนังสือภาพชุดรามเกียรติ์ จำนวน 3 ภาค ได้แก่ ภาคแรกคือ “รามเกียรติ์ปฐมบท” (2557) ภาคต่อไปคือ “รามเกียรติ์สู่มหาสงคราม” (2558) และในภาคสุดท้าย คือ “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” (2559) ตามลำดับ โดยมีผู้เขียน คือ รัตนา คชนาท

สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแอ็คชั่น เรื่อง “๕ ศาสตรา” ที่เผยแพร่ใน โรงภาพยนตร์ ประเทศไทย ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2561

สื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย คือ ภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป ชุด “เที่ยวไทย มีเฮ” จัดทำโดย บัณฑิต ทองดี เผยแพร่ในสื่อออนไลน์ยูทูป ตั้งแต่เดือนกันยายน พ.ศ. 2559

1.6.5 วัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) เป็นวัฒนธรรมของชนชั้นนำในสังคม และเนื่องจากความมั่งคั่งของ ชนชั้น จึงทำให้งานศิลปะของวัฒนธรรมชั้นสูงมีความประณีตงดงาม กระบวนการผลิตเต็มไปด้วยความพิถีพิถันและเต็มไปด้วยสุนทรียะ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ในงานวิจัยนี้จึงหมายถึง บทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช



(ร.1) ซึ่งทรงโปรดให้รวบรวมและเรียบเรียงใหม่เมื่อครั้งสมโภชกรุงเทพมหานครในรัชสมัย วรรณคดีรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 มีความสมบูรณ์ในด้านเนื้อหามากที่สุด และเป็นศิลปะที่ส่งทาง ให้กับงานศิลปะชั้นสูงแขนงต่าง ๆ ได้แก่ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เล่าเรื่องราวเกียรติ์รอบพระระเบียง อุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และยังคงเป็นที่มาของการประพันธ์บทละครเพื่อใช้ในการ แสดงนาฏศิลป์โขนของพระมหากษัตริย์ในรัชสมัยต่าง ๆ ในเวลาต่อมา

1.6.6 วัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) คือ วัฒนธรรมที่เกิดจากวัฒนธรรมชั้นสูงและ วัฒนธรรมพื้นบ้านโน้มเข้าหากัน และกลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่เรียกว่า “วัฒนธรรมประชานิยม” ซึ่งเกิดขึ้นหลังจากการเกิดของสื่อมวลชน โดยสื่อมวลชนจะเป็นตัวกลางในการผสมผสาน วัฒนธรรม (เรื่องเดียวกัน, 2557) ในงานวิจัยนี้หมายถึงการเคลื่อนย้ายของวัฒนธรรมชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์และศิลปะชั้นสูงที่มีสัมพันธ์กับตัวบทวรรณคดี ไปยังประชาชน โดยมี องค์กรผู้ผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมเป็นผู้สร้างสรรค์งาน โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะตัวละคร ทศกัณฐ์ที่มีความเป็นพลวัตในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม และถูกนำมาใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ได้อย่างน่าสนใจ ได้แก่ หนังสือภาพชุดรามเกียรติ์ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” และ ภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ตามลำดับ

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ด้านวิชาการ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจกระบวนการศึกษาที่เป็นสหวิทยาการทั้งใน ด้านนิเทศศาสตร์และอักษรศาสตร์ เกิดความเข้าใจองค์ประกอบของการวิเคราะห์สัมพันธ์บท ตัวละครทศกัณฐ์ในตัวบทวรรณคดีประเภทต่าง ๆ ทั้งในสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ อีกทั้งมีความรู้ความ เข้าใจด้านการสื่อสารความหมายจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร หรือจากผู้ผลิตไปยังผู้บริโภคในสื่อ ดิจิทัลประเภทต่าง ๆ ซึ่งปรากฏอยู่ในวัฒนธรรม ประชานิยม ถือเป็นแนวทางในบูรณาการความรู้ ข้ามศาสตร์ทางด้านนิเทศศาสตร์และอักษรศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ ทางด้านวรรณคดีเปรียบเทียบและสื่อศึกษา เป็นต้น

1.7.2 ด้านวิชาชีพ เพื่อเป็นองค์ความรู้แก่ผู้ประกอบการอาชีพในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใน อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะการผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมที่มีการนำต้นทุนจาก วัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจกระบวนการในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ตัวบทต้นทางที่มาจากวัฒนธรรมชั้นสูง เพื่อจะได้ผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ตามหลักวิชาการและการ จัดการเชิงวัฒนธรรม โดยสามารถวางแผนงานในการผลิตสื่อได้อย่างเหมาะสม สามารถนำเอา เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาปรับใช้เพื่อให้เกิดความพึงพอใจต่อผู้บริโภคจนสามารถสร้าง มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ แต่ยังคงรักษาและสืบทอดวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ได้ต่อไป

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ในบริบทวัฒนธรรม ประชานิยม” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ ซึ่งมีสัมพันธ์ จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ผู้วัฒนธรรมประชานิยม ทั้งยังศึกษาการใส่รหัส (Encoding) โดยผู้ผลิต สื่อ และการถอดรหัส (Decoding) โดยผู้รับสารว่าอ่านและตีความหมายต่อการสร้างสรรค์ทศกัณฐ์ ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้เป็น แนวทางในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1. กำเนิดทศกัณฐ์ในสังคมไทย
2. แนวคิดเรื่องสัมพันธ์ (Intertextuality)
3. แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละคร (Characterization)
4. แนวคิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural Reproduction)
5. แนวคิดการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization)
6. แนวคิดการถอดรหัสโดยผู้รับสาร (Decoding)
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 กำเนิดทศกัณฐ์ในสังคมไทย

##### 2.1.1 พัฒนาการของตัวละครทศกัณฐ์จากอดีตถึงปัจจุบัน

เมื่อก้าวถึงตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้อง เข้าใจความสำคัญของวรรณคดีรามเกียรติ์ในประเทศไทย เนื่องจากทศกัณฐ์เป็นตัวละครเอกฝ่าย อธรรมที่ปรากฏอยู่ในวรรณคดีรามเกียรติ์และวัฒนธรรมชั้นสูง มีความเป็นพลวัตอย่างต่อเนื่อง เมื่อนำมาสร้างสรรค์ใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอก้าวถึงความเป็มาของ วรรณคดีรามเกียรติ์ในประเทศไทย (รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2554) ดังนี้

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่มีความเก่าแก่ยาวนานกว่า 700 ปี ในสังคมไทย ชื่อของ ถ้ำพระราม<sup>1</sup> ที่ปรากฏในศิลาจารึกสุโขทัยหลักที่ 1 และพระนามของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช พระมหากษัตริย์องค์ที่ 3 แห่งสุโขทัย เป็นหลักฐานความเก่าแก่ของวรรณคดีรามเกียรติ์ที่ปรากฏในประเทศไทย วรรณคดีรามเกียรติ์แม้มีอายุยาวนานในประเทศไทย แต่กลับเป็นวรรณคดีที่ได้รับอิทธิพลมาจากมหากาพย์เรื่องรามายณะ อันเป็นคัมภีร์สำคัญของศาสนา ฮินดูในประเทศอินเดีย เรื่องรามายณะเป็นวรรณคดีที่แพร่หลายเพราะมีความสำคัญทั้งทางประวัติศาสตร์และศาสนามหากาพย์เรื่องรามายณะแต่งโดยฤาษีวาถมิถิเป็นภาษาสันสกฤต ประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีรามเกียรติ์ผ่านความสัมพันธ์ทางศาสนา และวัฒนธรรมระหว่างไทยกับอินเดียตั้งแต่อดีตกาล ส่งผลให้ประเทศไทยสืบทอดวรรณคดีจำนวนมากจากประเทศอินเดีย จากการค้นคว้าทางวิชาการพบว่า พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงเป็นนักวิชาการพระองค์แรกที่เริ่มศึกษาเรื่องที่มาจากรามเกียรติ์ และทรงพระราชนิพนธ์ผลงานการศึกษาค้นคว้าของพระองค์ลงในหนังสือชื่อ “บ่อเกิดแห่งรามเกียรติ์” เมื่อ พ.ศ. 2456 โดยการค้นคว้าของ



ภาพที่ 2.1 ภาพถ้ำพระราม จังหวัดสุโขทัย

ที่มา: <http://www.info.ru.ac.th/province/Sukhotai/naturecave.htm>

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวและเสฐียร โกเศศ<sup>2</sup> แสดงให้เห็นว่า รามเกียรติ์ของไทยไม่ได้รับอิทธิพลจากรามายณะของวาถมิถิเพียงแหล่งเดียว หากแต่ได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีเรื่อง

<sup>1</sup> ถ้ำเจ้าราม หรือ ถ้ำพระราม ตั้งอยู่ในเขตอุทยานแห่งชาติศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย โดยมีความเชื่อว่าการตั้งชื่อกษัตริย์ในอดีตเป็นธรรมเนียมนิยมในการขนานพระนามพระมหากษัตริย์ว่า พระรามธิบดี พระรามศวร พระนารายณ์ หรือ การตั้งชื่อบ้านเมือง เช่น อยุธา บึงพระราม ล้วนแล้วแต่ได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีรามเกียรติ์ทั้งสิ้น

<sup>2</sup> คือ พระยาอนุমানราชชน เป็นนักวิชาการที่สืบค้นเรื่องบ่อเกิดรามเกียรติ์ในสมัยต่อมา

พระราม ที่แพร่หลายอยู่ในดินแดนต่างๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อีกด้วย ดังนั้นรามเกียรติ์จึงไม่ได้เหมือนกับรามายณะฉบับใดฉบับหนึ่งทั้งหมด นอกจากนี้ ยังรับการถ่ายทอดอิทธิพลในลักษณะมุขปาฐะ คือ การบอกเล่า จดจำต่อกันมา ทำให้เรื่องราวต่าง ๆ ประสมปนเปกัน สืบเนื่องจากการที่กวีไทยได้ประสมประสานปรุงแต่ง ตัด เติม เนื้อหาเรื่องราวเพื่อให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม ค่านิยม และรสนิยมของคนไทย นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการคนอื่น ๆ ศึกษาค้นคว้าเรื่องที่มาและวิเคราะห์เปรียบเทียบเรื่องรามเกียรติ์ต่อมาอีกหลายคน เนื่องจากมหากาพย์เรื่องรามายณะเป็นวรรณคดีที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นวรรณคดีชิ้นเอกของโลก จึงมีการศึกษาค้นคว้าอย่างแพร่หลาย

วรรณคดีรามเกียรติ์มีหลายสำนวน ผู้วิจัยจะขอยกตัวอย่างสำนวนที่ได้รับความนิยมนำมาใช้แสดงเป็นบทละคร โดยได้มีการแต่งเป็นตอน ๆ หรือทั้งเรื่อง เพื่อใช้สำหรับการแสดงโขน หนังใหญ่ และละคร ซึ่งมีหลักฐานปรากฏว่า ได้แต่งขึ้นในยุคสมัยที่แตกต่างกัน ดังนี้ วรรณคดีรามเกียรติ์ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราชแห่งกรุงศรีอยุธยา ได้แก่ “รามเกียรติ์คำฉันท์” ปรากฏในหนังสือจินตคามณี ซึ่งแต่งโดยพระโหราธิบดี โดยได้นำมาจากคำพากย์ของเก่าที่แต่งไว้สำหรับเล่นโขนหรือเล่นหนัง ซึ่งแต่งไว้เป็นเรื่องราวแต่ได้สูญหายไปแล้ว คงเหลือที่นำมาเป็นตัวอย่างในหนังสือจินตคามณี 3-4 บทเท่านั้น ส่วน “รามเกียรติ์คำพากย์” รามเกียรติ์สำนวนนี้หอสมุดแห่งชาติ กรมศิลปากร ได้แบ่งตีพิมพ์ไว้เป็นภาค โดยมีเนื้อเรื่องติดต่อกันไปตั้งแต่ภาค 2 ตอน “เสียดาหยา” ไปจนถึงภาค 9 ตอน “กุมภกรรณลัม” เข้าใจว่าคำพากย์เหล่านี้แต่เดิมใช้เล่นหนัง ต่อมาภายหลังได้มีผู้นำมาใช้เล่นโขนด้วย และ “รามเกียรติ์บทละครครั้งกรุงเก่า” สำนวนนี้กล่าวความตั้งแต่ตอน “พระรามประชุมพล” จนถึง “องคตสี่สาร” บทละครนี้ไม่เคยตีพิมพ์ออกเผยแพร่ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับรามเกียรติ์บทละครในรัชกาลที่ 1 จะเห็นว่ามีความไม่ตรงกันในบางแห่งบางตอน และถ้อยคำในบทละครก็ดูไม่เหมาะสม จึงเข้าใจว่าน่าจะเป็นบทละครรามเกียรติ์ฉบับเชลยศักดิ์ ที่เจ้าของละครคนใดคนหนึ่ง ในสมัยกรุงศรีอยุธยาคัดลอกไว้ ต่อมาในสมัยกรุงธนบุรี บทละครรามเกียรติ์สำนวนนี้ สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีทรงพระราชนิพนธ์ไว้เพียง 4 ตอน โดยทรงพระราชนิพนธ์ไม่เรียงตามลำดับเรื่อง คือ “ตอนพระมงกุฎ” “หนุมานเกี้ยวนางวานริน” “ท้าวมาลีวราชว่า” ความจนถึง “ทศกัณฐ์เข้าเมือง” และตอน “ทศกัณฐ์ตั้งพิธีทรายกรด” และ “พระลักษมณ์ต้องหอกกบิลพัท” จนถึง “หนุมานผูกผมนางมโหฬารกับทศกัณฐ์”

ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ พระราชนิพนธ์บทละครรามเกียรติ์ในสมัยรัชกาลที่ 1 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ทรงมีพระราชประสงค์จะรวบรวมเรื่องราวรามเกียรติ์ที่กระจัดกระจายให้รวมเป็นเรื่องเดียวกัน จึงมีพระบรมราชโองการให้ประชุมบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 มีเรื่องราวยึดยาวติดต่อกันไป นับเป็นวรรณคดีไทยเรื่องเดียวที่ยาวที่สุดในวรรณกรรมไทย เพราะต้องเขียนในสมุดไทยถึง 117 เล่มสมุดไทย ดังนั้น บทละครเรื่องรามเกียรติ์

บทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 จึงเป็นบทละครที่มีความสมบูรณ์ของเนื้อหามากที่สุด ต่อมาในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 ทรงเห็นว่า บทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 มีความยาวเกินไปไม่เหมาะสำหรับนำมาเล่น โขน พระองค์จึงทรงคัดเลือกเอาเรื่องรามเกียรติ์ บางตอน คือตั้งแต่ตอน “หนุมานถวายนวทนต์” ไปจนถึง “ทศกัณฐ์ล้ม” มาแต่งขึ้นใหม่สำหรับเล่นโขนหลวงเป็นหนังสือจำนวน 36 เล่มสมุดไทย ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 4 ทรงพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องรามเกียรติ์ขึ้นอีกสำนวนหนึ่ง คือ ตอน “พระรามเดินดง” เป็นหนังสือ 4 เล่มสมุดไทย และทรง พระราชนิพนธ์แปลงบทละครเบิกโรงเรื่อง “นารายณ์ปราบนาทก” กับเรื่อง “พระรามเข้าสวนพระพิราพ” ขึ้นอีก 2 ตอน บทร้อง และบทพากย์รามเกียรติ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงค้นคว้าศึกษาที่มาของเรื่องรามเกียรติ์จากคัมภีร์รามายณะของฤาษีวาlmiki แล้วทรงพระราชนิพนธ์หนังสือ “บ่อเกิดแห่งรามเกียรติ์” ขึ้น และได้ทรงพระราชนิพนธ์บทร้องและบทพากย์สำหรับเล่นโขนขึ้นอีก 6 ชุด คือ ชุดสีดาหาย ชุดผลางกา ชุดพิเภกถูกจับ ชุดจองถนน ชุดประเดิมศึกกลางก่า และชุดนาคบาศ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในแต่ละรัชกาลพระมหากษัตริย์จะทรงมีพระราชดำริในการนิพนธ์บทละคร บทร้องหรือบทพากย์รามเกียรติ์แตกต่างกันตาม พระราชประสงค์ของการแสดงโขนในแต่ละสมัย

อย่างไรก็ตาม เมื่อกล่าวถึงเรื่องรามเกียรติ์หรือรามายณะ เป็นเรื่องราวของพระนารายณ์ที่อวตารปางหนึ่งเป็น “พระราม” เพื่อคอยปราบอสูรที่คอยเบียดเบียนเหล่าเทวดา และมนุษย์ให้ได้รับความเดือดร้อนอยู่เสมอ สงครามระหว่างพระรามกับทศกัณฐ์ซึ่งเป็นพญายักษ์ครองกรุงลงกาเกิดจากทศกัณฐ์ไปลักพานางสีดามเหสีของพระรามมาเพื่อเป็นชายาของตนเอง พระรามและพระอนุชาคือ พระลักษมณ์จึงได้ออกติดตาม จนกระทั่งได้สองพญาวานรคือ พญาสุกรีพเจ้าเมืองจิดจัน และท้าวมหาชมพูเจ้าเมืองชมพูมาเป็นบริวาร โดยมีหนุมานเป็นทหารเอก กองทัพของพระรามจึงจองถนนข้ามทะเลไปสร้างพลับพลา และตั้งค่ายประชิดกรุงลงกาเพื่อทำศึกกับทศกัณฐ์ จนกระทั่งฝ่ายพระรามได้รับชัยชนะ แม้จะได้เค้าโครงเรื่องจากมหากาพย์รามายณะของอินเดียและเรื่องรามายณะของประเทศเพื่อนบ้าน แต่กวีไทยก็ได้สร้างสรรค์เรื่องรามเกียรติ์ขึ้นมาใหม่ด้วยขนบทาง วรรณศิลป์และวิถีชีวิตไทยรามเกียรติ์จึงแสดงความเชื่อ ค่านิยมและอุดมคติของสังคมไทยอันสืบทอดต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันด้วย ได้แก่ ความจงรักภักดี ความอ่อนน้อมถ่อมตน การเคารพผู้ใหญ่ การยึดมั่นในสัจจะ ความกตัญญู และความกล้าหาญ เป็นต้น ในสมัยอยุธยา กวีไทยรจนารามเกียรติ์ในรูปแบบของวรรณกรรมกรแสดงได้แก่ บทละครและบทโขนซึ่งมีเป็นตอน ๆ ไม่ต่อเนื่องกันและไม่ครบถ้วน ในสมัยรัตนโกสินทร์ รัชกาลที่ 1 ทรงโปรดเกล้าฯ ให้กวีในราชสำนักรวบรวมซ่อมเสริมบทละครเรื่องรามเกียรติ์จนครบสมบูรณ์ เป็นต้นฉบับสำหรับเรื่องรามเกียรติ์ที่แต่งในสมัยต่อมา รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่แสดงอานุภาพยิ่งใหญ่ของสถาบันกษัตริย์



ตามคติความเชื่อที่ว่า “พระมหากษัตริย์คือสมมุติเทพผู้อวตารลงมาปราบทุกข์เข็ญ” นอกจากความศักดิ์สิทธิ์ของเทวะกษัตริย์แล้ว ยังเน้นความมีคุณธรรมและเมตตาธรรม รามเกียรติ์เป็นบทละครใน ซึ่งหมายถึง “ละครของพระเจ้าแผ่นดิน” พระมหากษัตริย์ทรงสร้างสรรค์และอุปถัมภ์วรรณคดีเรื่องนี้อย่างต่อเนื่อง ทั้งในรูปของวรรณศิลป์และศิลปะประเภทอื่น ๆ วรรณคดีรามเกียรติ์จึงเป็นเรื่องสูงส่งและศักดิ์สิทธิ์ และเป็นเรื่องที่ส่งเสริมสถาบันกษัตริย์ให้มั่นคง

นอกจากนั้น รามเกียรติ์ยังเป็นวรรณคดีที่มีการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายแก่ผู้อ่าน วรรณคดีและผู้ชมการแสดงนาฏศิลป์โขน ได้อย่างน่าสนใจ โดยรามเกียรติ์ได้แสดงแนวคิดอุดมคติสูงสุดของสังคม คือ “ธรรมต้องชนะอธรรม อันจะทำให้เกิดสันติสุขแก่โลก” พระราม พระลักษมณ์ และพลวานรจึงทำสงครามสังหารยักษ์ร้ายเพื่อขจัดความชั่วร้ายไปจากโลก การเอาชนะศึกแต่ละครั้งไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะยักษ์มีฤทธิ์มาก ฝ่ายพระรามต้องทำลายกลศึกของศัตรูหลายครั้ง บางครั้งเป็นฝ่ายเพลี่ยงพล้ำต้องหาทางแก้ไข แม้จะสังหารทศกัณฐ์ได้แล้ว พระอนุชาและพระโอรสของพระรามก็ยังคงทำศึกปราบยักษ์ร้ายอีกหลายครั้ง แต่ในที่สุดก็สามารถทำลายเผ่าพงศ์ยักษ์ได้หมดสิ้น แสดงให้เห็นว่าความชั่วร้ายเกิดขึ้นอยู่เสมอ คนดีมีพันธะกิจในการทำลายล้างความชั่วร้ายเหล่านั้นอยู่ตลอดเวลา

ดังนั้น อาจพิจารณาได้ว่าพระรามเป็นสัญลักษณ์ของ ความดีงาม ตามอุดมคติ พระรามเป็นคนดีสมบูรณ์แบบ เป็นลูกที่ดี พี่ที่ดี สามีที่ดี พ่อที่ดี และนายที่ดี นักรบและผู้ปกครองที่ดี แม้จะควบคุมอารมณ์ไม่ได้ในบางครั้งก็เป็นไปตามลักษณะปุถุชน พระลักษมณ์เป็นน้องที่ดีที่มีความจงรักภักดีและซื่อสัตย์ต่อพี่ชาย นางสีดาเป็นสตรีที่มีคุณสมบัติครบถ้วน มีความรักและซื่อสัตย์ต่อสามี ส่วนหนุมานเป็นสัญลักษณ์ของสติปัญญาและพลังความสามารถของมนุษย์ เป็นผู้กล้าหาญ และเชี่ยวชาญการรบ มีความซื่อสัตย์ต่อพระราม ในขณะที่ทศกัณฐ์เป็นสัญลักษณ์ของความชั่ว มีกิเลสตัณหา หลงผิด ไม่ฟังผู้ทัดทาน เมื่อตัวละครทศกัณฐ์ปรากฏอยู่ในรามเกียรติ์เสมอ (ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และสุมาลย์ บ้านกล้วย, 2524) และสิ่งที่ทำให้รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมสืบทอดมาถึงปัจจุบันนี้ด้วยเหตุที่รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่เข้าถึงอารมณ์มนุษย์ มีรสทางวรรณคดีครบ 8 รส ได้แก่ ความรัก ความกล้าหาญ ความเกลียด โกรธ รื่นเริง กลัว สงสาร และความประหลาดใจ (A.L. Basham, อ้างถึงใน ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และสุมาลย์ บ้านกล้วย, 2524)

อย่างไรก็ตาม รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีที่มีคุณค่า โดยสมเด็จพระบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงกล่าวไว้ในหนังสือสมาคมวรรณคดีปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (อ้างถึงใน ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และสุมาลย์ บ้านกล้วย, 2524) ว่า “พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้แต่งรามเกียรติ์ขึ้นไว้สำหรับพระนครให้ครบตามจำนวนที่เคยมีมาในกรุงศรีอยุธยาทั้ง 4 เรื่อง คือ รามเกียรติ์ อุณรุท อิเหนา และดาหลัง” (ศาสตราจารย์ พระยาอนุমান

ราชชน งานชิ้นเดิม, หน้า 200, อ้างถึงใน ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และสุมาลย์ บ้านกล้วย, 2524) ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่ารามเกียรติ์เป็นวรรณคดีมรดกของชาติและเป็นวัฒนธรรมทางวรรณกรรมของชาติด้วยเช่นกัน

2.1.1.1 โขน หนังใหญ่ และหุ่นหลวง: ภาพแทนรามเกียรติ์จากวรรณคดีสู่ศิลปะการแสดงในราชสำนัก

ภาพตัวแทนรามเกียรติ์ในสังคมไทยปรากฏผ่านศิลปะภาษาและการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ รามเกียรติ์จึงแทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตคนไทยตลอดมา ในด้านนาฏศิลป์การเล่นแสดง โขนถือเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูง โดยจะแสดงเรื่องรามเกียรติ์เพียงเรื่องเดียว และจะแสดงในโอกาสสำคัญของเจ้านายชั้นสูงเท่านั้น ในอดีตความเกี่ยวพันระหว่างโขนกับรามเกียรติ์น่าจะมาจากเหตุ 2 ประการ คือ การเชื่อมโยงกับสถาบันพระมหากษัตริย์ และการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์สาเหตุประการแรกเกิดจากรามเกียรติ์เป็นวรรณคดีแสดงความศักดิ์สิทธิ์และความยิ่งใหญ่ของสถาบันกษัตริย์ รามเกียรติ์จึงเป็นผลงานพระราชนิพนธ์หรืออยู่ในพระราชูปถัมภ์ตลอดมา ส่วนโขนเป็นศิลปะการแสดงของหลวง มีการตั้งกรมโขนมาตั้งแต่สมัยอยุธยา มหาดเล็กหลวงจะถูกนำตัวมาฝึกหัดเป็นโขนหลวงเพื่อแสดงในพระราชพิธี งานสมโภช งานนักขัตฤกษ์ต่าง ๆ เกิดค่านิยมว่าผู้ได้รับการคัดเลือกให้เล่นโขนจะเป็นลูกผู้ดีและมีความเฉลียวฉลาด แต่โขนไม่ได้เป็นมหรสพสำหรับพระมหากษัตริย์และเจ้านายชั้นสูงเท่านั้น ยังเป็นมหรสพสำหรับประชาชนทั่วไปด้วย ส่วนความเกี่ยวพันระหว่างโขนกับรามเกียรติ์ที่มีสาเหตุมาจากการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์สืบเนื่องมาจากโขนต่างจากการแสดงละครทั่วไป โขนถือเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยเพราะแสดงศิลปะของการรำ การเต้น การร้อง การพากย์ การเจรจาเพลง และการแสดงดนตรีไทยไว้อย่างครบถ้วน รวมทั้งแสดงศิลปะเชิงช่างของไทยทั้งในเรื่องหัวโขนและเครื่องแต่งกาย ซึ่งมีตำรากำหนดไว้เป็นแบบแผนชัดเจน เนื้อหาของเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเน้นถึงความเป็นเทพของฝ่ายพระราม ความโอ้อ่าสง่างามของกองทัพยักษ์และกองทัพวานร และการต่อสู้กันอย่างสมศักดิ์ศรี จึงเอื้อต่อการแสดงความงดงามของท่ารำ ความเข้มแข็งและความพร้อมเพียงของการเต้น ความว่องไวของการต่อสู้ ความอลังการของเครื่องแต่งกายและฉาก ความไพเราะของดนตรี ความสง่างาม และเลียบคมของบทพากย์ และบทเจรจา การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์จึงทำให้มีการพัฒนาศิลปะต่าง ๆ เหล่านี้และบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสมกลมกลืน การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ จึงเป็นมรดกทางศิลปะและวัฒนธรรมอันสูงค่ายิ่ง และเป็นเอกลักษณ์แห่งศิลปะการแสดงของไทย (รินฤทัย สัจจพันธุ์, 2554)





ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงโขนพระราชทาน พ.ศ. 2557 ชุดศึกอินทรชิต ตอน นาคบาท

ที่มา: <http://www.thairath.co.th/content/466007>

นอกจากนั้น การแสดงอีกประเภทหนึ่งคือ “หนังใหญ่” เป็นศิลปะการแสดงที่เก่าแก่อีกชนิดหนึ่งของไทย ที่ใช้ตัวหนังขนาดใหญ่เป็นตัวละคร โดยมีผู้เชิดให้เกิดเงาบนจอ และใช้การพากย์ การเจรจา เป็นการดำเนินเรื่อง หลักฐานที่กล่าวถึงหนังใหญ่ที่เก่าแก่ที่สุดอยู่ในกฎหมายเทียรบาลสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถแห่งกรุงศรีอยุธยา หนังใหญ่ได้รับการยกย่องว่าเป็น “มหรสพชั้นสูง” โดยใช้แสดงในงานพระราชพิธีและงานสำคัญของแผ่นดิน เมื่อปี พ.ศ. 2310 การสูญเสียกรุงศรีอยุธยา ครั้งที่ 2 ทำให้ศิลปะการแสดง โบราณสถาน โบราณวัตถุ ถูกทำลายเสียหายไปมาก ซึ่งได้มีการฟื้นฟูขึ้นอีกครั้งหนึ่ง ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ในสมัยกรุงศรีอยุธยาเรียกหนังใหญ่ว่า “หนัง” หลังยุบกรมโขนและกรมมหรสพ หลังสมัยรัชกาลที่ 7 หนังใหญ่จึงไปอยู่ใต้อุปถัมภ์ของวัด จึงเรียกหนังใหญ่ในสมัยนี้ว่า “หนังราษฎร์” วรรณกรรมที่ใช้แสดงนิยมแสดงคือเรื่อง “รามเกียรติ์” การแสดงหนังใหญ่ จึงเป็นการผสมผสานศิลปะหลายแขนง คือ หัตถศิลป์ วรรณศิลป์ นาฏศิลป์ วาทยศิลป์ และคีตศิลป์ มาปรุงแต่งเข้าด้วยกันอย่างผสมกลมกลืน ปัจจุบันนอกจากกรมศิลปากรและสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จะทำหน้าที่ในการอนุรักษ์และสืบสานหนังใหญ่แล้ว ปัจจุบันยังมีหนังใหญ่ในประเทศไทยเหลืออยู่เพียง 3 คณะเท่านั้น คือ หนังใหญ่วัดขนอน จังหวัดราชบุรี หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี และหนังใหญ่วัดบ้านดอน จังหวัดระยอง



ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงการเชิดหนังใหญ่

ที่มา: <http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/238-stage/156----m-s>

นอกจากนั้น การแสดงรามเกียรติ์ในสื่อประเพณีอีกประเภทหนึ่ง คือ “หุ่นกระบอกไทย” ในสมัยอยุธยามีการเล่นหุ่นเป็นมหรสพเรื่อยมาจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ในงานฉลองและสมโภชในพิธีหลวง เรียกว่า “หุ่นหลวง” โดยนายจักษ์พันธุ์ โปษยกฤต ศิลปินแห่งชาติสาขาทัศนศิลป์ได้นิยามไว้ว่า “หุ่นหลวง เป็นศิลปะการแสดงชนิดหนึ่งที่ใช้วัสดุมาประดิษฐ์ให้มีรูปร่างเหมือนคน มีขนาดใหญ่สูงถึง 1 เมตร มีคนเชิดและชักให้เคลื่อนไหว หุ่นหลวงเป็นมหรสพที่มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยา” การแต่งกายของหุ่นมีลักษณะคล้ายกับโขนละคร หุ่นหลวงที่มีชื่อเสียง คือ “หุ่นหลวงวังหน้า” แสดงเรื่อง “รามเกียรติ์” นอกจากหุ่นหลวงแล้ว ยังมีการแสดงหุ่นละครเล็กใน พ.ศ. 2444 โดย นายแกร ศัพทวนิช ซึ่งมีความแตกต่างจากหุ่นหลวงตรงความคิดสร้างสรรค์ในการเชิด และต่อมา นายสาคร เขียวสด (โจหุลุยส์) หลานของแกร ศัพทวนิช ได้จัดตั้งนาฎยศาลาหุ่นละครโรงเล็ก (โจหุลุยส์) ในปัจจุบันเพื่อสืบทอดการแสดงหุ่นละครเล็ก (ภูวนารถ สังข์เงิน, 2559)



ภาพที่ 2.4 ภาพแสดงหุ่นหลวงว้างหน้า ปัจจุบันเก็บรักษาไว้ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กรุงเทพฯ

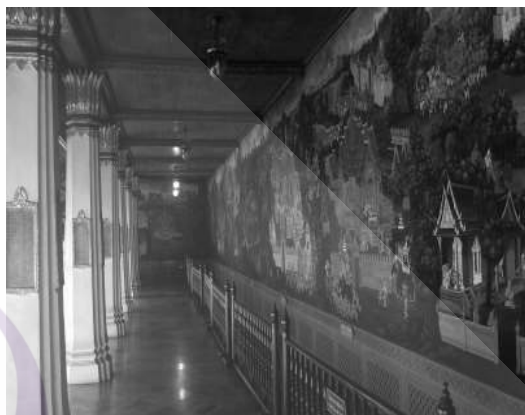
ที่มา: พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร, 2559.

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า รามเกียรติ์ถือเป็นตัวบทประพันธ์ที่ได้รับความนิยมใช้ในการแสดง โขน หนังใหญ่ และหุ่นหลวง โดยสื่อประเพณีดังกล่าวล้วนแล้วแต่มีความสัมพันธ์กันในเรื่องการนำวรรณคดีรามเกียรติ์มาเป็นตัวบทหลักในการแสดง และตัวละครถูกสร้างภายใต้รูปแบบของ Stereo types เดียวกับตัวละครโขน และลักษณะร่วมของการแสดงทุกชนิดล้วนแล้วแต่เป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงสำหรับพระมหากษัตริย์และชนชั้นสูงในอดีตทั้งสิ้น ปัจจุบันศิลปะการแสดงเหล่านี้ต่างลดบทบาทลงจากการเป็นสื่อวัฒนธรรมหลวง และก้าวข้ามสู่ยุคใหม่ด้วยการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของการนำเสนอให้ทันสมัย เพื่อการคงอยู่ท่ามกลางกระแสวัฒนธรรมไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัต

2.1.1.2 จิตรกรรมและประติมากรรม: การเล่าเรื่องรามเกียรติ์สะท้อนยุคสมัยแห่งกรุงรัตนโกสินทร์

ในด้านทัศนศิลป์ เรื่องรามเกียรติ์เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรค์จิตรกรรมและประติมากรรม โดยมีภาพวาดและภาพปั้นเกี่ยวกับเรื่องรามเกียรติ์ เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังรอบพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ซึ่งเขียนขึ้นตั้งแต่รัชกาลพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬา

โลกมหाराช และได้รับการบูรณปฏิสังขรณ์เมื่อฉลองกรุงรัตนโกสินทร์สองร้อยปี โดยสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงเป็นประธานในโครงการบูรณะครั้งนี้ นอกจากนี้ยังเป็นแรงบันดาลใจแก่งานสร้างสรรค์งานประณีตศิลป์ ได้แก่ หัวโขน เครื่องแต่งกาย และงานศิลปหัตถกรรมต่าง ๆ อีกด้วย



ภาพที่ 2.5 ภาพแสดงช่างศิลป์วาดภาพจิตรกรรมบริเวณฝาผนังรอบพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

ที่มา: นามานุกรมรามเกียรติ์ ฉบับปรับปรุง, 2553.

จิตรกรรม การเล่าเรื่องรามเกียรติ์สะท้อนยุคสมัยแห่งกรุงรัตนโกสินทร์



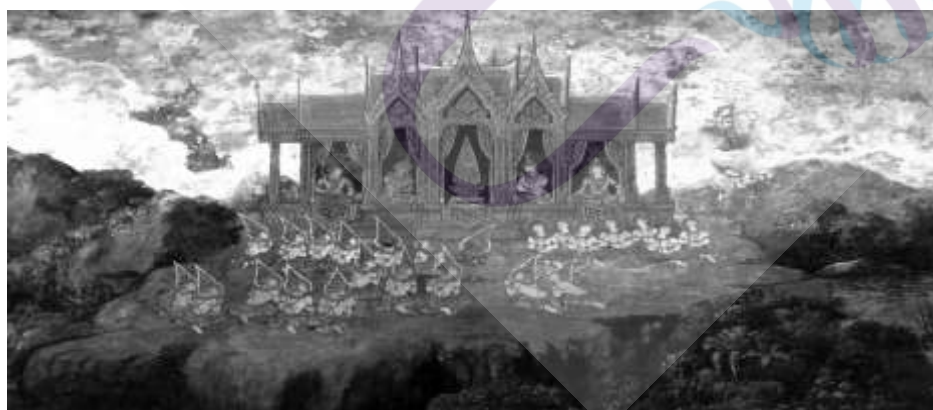
ภาพที่ 2.6 ภาพแสดง ชนกฤชี่ทำพิธีขุดหาผอบนางสีดา



ภาพที่ 2.7 ภาพแสดง หนุมานถวายตัวเป็นสมุนรับใช้พระราม



ภาพที่ 2.8 ภาพแสดง พระรามยกทัพข้ามมหาสมุทรสู่กรุงลงกา



ภาพที่ 2.9 ภาพแสดง พิธีอภิเษกสมรสระหว่างพระรามกับนางสีดา

ที่มา: ภาพที่ 6-9 ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม, นามานุกรมรามเกียรติ์, 2553.



## รามเกียรติ์สู่ประติกรรมรูปยักษ์



ภาพที่ 2.10 ภาพทศกัณฐ์และสหัสเดชะที่ประตูตะวันตกมุมฝั่งใต้ของฐานไฟที่พระศรีรัตนเจดีย์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม

ที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/voranai/2016/11/21/entry-1>



ภาพที่ 2.11 ภาพทศกัณฐ์และสหัสเดชะ หน้าประตูซุ้มยอดมงกุฎ วัดอรุณราชวราราม

ที่มา: <https://rattanakosilgiant.wordpress.com>



ภาพที่ 2.12 ภาพทศกัณฐ์ ณ ทำอากาศยานสุวรรณภูมิ

ที่มา: [http://thailanewspaper.com/article/life\\_style/1461.php](http://thailanewspaper.com/article/life_style/1461.php)

ภาพสลักหุ่นตัวแสดงตัวละครตามเนื้อเรื่องรามเกียรติ์ที่วัดพระเชตุพน (วัดโพธิ์) จัดเป็นประติมากรรมที่งดงามด้วยคุณค่าทางศิลปะ นอกจากนั้นยังมีประติมากรรมลอยตัว ตัวละครยักษ์ในวัดพระศรีรัตนศาสดารามและวัดอรุณราชวราราม (วัดแจ้ง) และตุ๊กตาทินรูปหุ่นมานกับนางสุพรรณมัจฉาในวัดพระศรีรัตนศาสดาราม จากการศึกษาพบว่า ตัวละครทศกัณฐ์มีข้อสังเกตที่น่าสนใจประการแรกคือ ตัวละครทศกัณฐ์ในอดีตส่วนใหญ่ถูกนำเสนอในภาพจิตรกรรมและนาฏศิลป์ผ่านสัมพันธบทจากวรรณคดีรามเกียรติ์ แต่ในประติมากรรมถือว่า ตัวละครทศกัณฐ์มีสัมพันธบทแตกต่างจากตัวบทต้นทางในด้านของการสื่อความหมายของทศกัณฐ์ สาเหตุของการสร้างประติมากรรมรูปทศกัณฐ์และยักษ์ตัวอื่น ๆ ในวรรณคดีรามเกียรติ์ เพื่อทำหน้าที่คุ้มครองโบราณสถานตามความเชื่อทางศาสนาของสังคมไทย นอกจากนั้น ตัวละครดังกล่าวยังเป็นที่รู้จักดีในหมู่ผู้สนใจศิลปวัฒนธรรมชั้นสูง เพราะประติมากรรมเหล่านี้มีสัมพันธบทกับวรรณคดีรามเกียรติ์จึงเป็นการง่ายต่อการจดจำเมื่อพบเห็น แต่สิ่งที่น่าสนใจและพิจารณาอีกประการหนึ่งคือ ตัวละครทศกัณฐ์และยักษ์ตัวอื่น ๆ มีการสื่อความหมายแตกต่างจากตัวบทต้นทาง ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความหมายให้แก่ตัวละครทศกัณฐ์ใหม่ เมื่อตัวละครทศกัณฐ์ได้เคลื่อนย้ายจากวรรณคดี



ไปสู่ช่องทางสื่อสารอื่น ๆ ที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังสามารถเห็นความเป็นพลวัตของการสื่อสารความหมายตัวละครทศกัณฐ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้นในสื่อปัจจุบันที่มีการนำทศกัณฐ์มาใช้ในช่องทางสื่อที่หลากหลาย การสื่อสารความหมายโดยการใช้ สัมพันธบท ทศกัณฐ์จะมีลักษณะเป็นเช่นไร ผู้วิจัยจะได้ศึกษาต่อไป

### 2.1.1.3 จากวรรณคดีรามเกียรติ์และศิลปะชั้นสูงสู่ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

วรรณคดีรามเกียรติ์ในปัจจุบันได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา และในด้านความบันเทิงของคนไทย โดยใช้สัมพันธบทจากวรรณคดีซึ่งเป็นตัวบท ต้นทางที่คนไทยรู้จักกันดี แต่มีการสร้างสรรค์ดัดแปลงให้เข้ากับบริบทสังคมไทย โดยการเล่าเรื่องรามเกียรติ์ข้ามสื่อ จากการศึกษาพบว่า ในด้านการศึกษา รามเกียรติ์ถูกนำมาศึกษาแค่เพียงบางตอนสำหรับผู้เรียน เช่น รามเกียรติ์ตอน “ศึกไมยราพ” ปรากฏในแบบเรียนภาษาไทยของกระทรวงศึกษาธิการ ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 และรามเกียรติ์ตอน “นารายณ์ปราบหนทก” และตอน “หนุมานรบไมยราพ” ปรากฏในแบบเรียนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งส่งผลให้ผู้สอนและนักวิชาการได้ใช้นวัตกรรมที่มีการนำวรรณคดีรามเกียรติ์มาเล่าในรูปแบบของสื่อใหม่ประกอบการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ และสร้างเสริมประสบการณ์นอกเหนือจากบทเรียน อาทิ บทเรียนรามเกียรติ์อิเล็กทรอนิกส์ที่จัดทำขึ้นโดยสำนักงานเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และเผยแพร่ผ่านยูทูป โดยครูผู้สอนที่ต้องการให้เป็นประโยชน์ต่อเยาวชนที่สนใจรามเกียรติ์สามารถเข้าถึงรามเกียรติ์ผ่านทางสื่อดิจิทัลได้ง่ายยิ่งขึ้น

นอกจากนั้น กรมศิลปากรยังมีการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) อาทิ รามเกียรติ์ฉบับ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เพื่อใช้ในการแสดงละครรำ เนื้อหาเริ่มตั้งแต่นางมณโฑเข้าเฝ้าท้าวจักรวรรดิจนจบเรื่องรามเกียรติ์ สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาเพิ่มเติมจะได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลออนไลน์จากเว็บไซต์ของกรมศิลปากร ในขณะเดียวกัน ภาคเอกชน เช่น สำนักพิมพ์ห้องเรียนได้ผลิตนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ เพื่อให้เยาวชนได้เข้าถึงวรรณคดีไทยได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยจากการศึกษาพบว่า นิยายภาพในปัจจุบันกำลังได้รับความนิยมในกลุ่มเยาวชนเจนวาย และแซดที่เติบโตมากับโลกดิจิทัล โดยนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ได้นำเอาเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่สร้างภาพเสมือนจริงของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ทำให้เกิดความเพลิดเพลินยิ่งขึ้นในรูปแบบ 3 มิติ จำลองเข้าสู่โลกเสมือนผ่านกล้องจากโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น จากกระบวนการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ดังกล่าว ถือเป็น การปรับตัวของการนำเอาวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ใหม่ และให้เข้าถึงผู้เสพในวัฒนธรรมประชานิยม โดยองค์กรผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ วรรณกรรม

รามเกียรติ์ชุดดังกล่าวแต่งโดย รัตนา คชนาท ประกอบด้วย 3 ภาค ได้แก่ 1) รามเกียรติ์ ปฐมบท ซึ่งได้รับรางวัลชมเชยหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพสำหรับเด็กของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในปี พ.ศ. 2557 2) รามเกียรติ์สู่มหาสงคราม เป็นภาคต่อจาก "รามเกียรติ์ปฐมบท" ได้รับรางวัลดีเด่นหนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพสำหรับเด็กของสพฐ. ในปี พ.ศ. 2558 และ 3) รามเกียรติ์ ตอนอวสานทศกัณฐ์ ได้รับรางวัลดีเด่น หนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพสำหรับเด็กของสพฐ. ในปี พ.ศ. 2559 โดยหนังสือชุดดังกล่าวยังได้รับคัดเลือกเป็นหนังสือโครงการคัดสรร 100 เล่ม หนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชน ในปีพ.ศ. 2560 กลุ่มอายุ 7-11 ปี ซึ่งจัดโดยกระทรวงวัฒนธรรมอีกด้วย (<https://thestandard.co/culture-book-thai-illustrated-tale-evolution/>)



ภาพที่ 2.13 ภาพแสดงนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ปฐมบท (2557) สู่มหาสงคราม (2558) และอวสานทศกัณฐ์ (2559)

ที่มา: <https://thestandard.co/culture-book-thai-illustrated-tale-evolution/>

อาจกล่าวได้ว่า นิยายภาพชุดดังกล่าวมีการปรับภาพลักษณ์ของตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์ให้มีความร่วมสมัย และใช้เทคโนโลยีในการสร้างภาพเสมือนจริงทำให้ผู้อ่านสามารถดาวน์โหลดรูปภาพตัวละครสามมิติจากแอปพลิเคชันของหนังสือ เพื่อสร้างความน่าสนใจและเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านหนังสือยิ่งขึ้น จึงทำให้หนังสือชุดดังกล่าวได้รับรางวัลหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557-2559 ตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม ยังมีหน่วยงานที่มุ่งสืบสานวรรณคดีไทยได้พัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ในชุดที่มีชื่อว่า “วิถีไทย: รามเกียรติ์” โดยหน่วยงานอุทยานเพื่อการเรียนรู้ TKpark ได้สร้าง “เกมสร้างสรรค์” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นจากพื้นฐานแนวคิดที่ว่าเกมกับเด็กเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ สำนักงานอุทยานการเรียนรู้จึงได้สร้างสรรค์เกมสำหรับเด็กและเยาวชน ที่เน้น

ความเป็นไทยโดยไม่มี ความรุนแรงในเนื้อหาของเกมและให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์ โดยเกมสร้างสรรค์ทุกชุดจัดทำเป็น 2 ภาษา พร้อมกับหนังสือประกอบการเล่นเกมซึ่งจัดพิมพ์อย่างสวยงาม ผู้เล่นจะได้รับทั้งความสนุกสนานจากเกมและข้อมูลความรู้จากหนังสือ เป็นอีกแนวทางหนึ่งของการอ่านควบคู่กับการเรียนรู้ เกมรามเกียรติ์เป็นหนึ่งในผลงานในชุด“ชุดวิถีไทย” ซึ่งผลงานเกมหลายชุดของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ได้รับรางวัลจากงาน Thailand Animation and Multimedia 2007 (TAM 2007) และงาน Thailand Excellence Software Contest and Award 2009 (TESCA 2009)

จากการศึกษาพบว่า เกมรามเกียรติ์ได้สร้างความเพลิดเพลินผ่านช่องทางการใช้งานบนระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่อัจฉริยะ โดยเรื่องราวของรามเกียรติ์ได้นำเอาตัวละครจากการ์ตูนเรื่อง “รามเกียรติ์” ฉบับ รามาวตาร หนังสือการ์ตูน “มหาสนุก” ของบริษัทวิฑิตาแอนิเมชัน มาสร้างเป็น เกมรามเกียรติ์ที่มีเนื้อหาของการเดินทางของกองทัพของพระรามเข้าสู่ต่อสู้กับกองทัพยักษ์ของ ทศกัณฐ์เป็นแบบสลับกันเล่นระหว่างผู้เล่น ในขณะที่บริษัทกุกเกิล (ประเทศไทย) ได้เปิดตัว “รามเกียรติ์” ในเว็บไซต์ Thai.ramaya.na ซึ่งเป็นเว็บเล่าเรื่องราวของรามเกียรติ์แนวปฏิสัมพันธ์กับ ผู้ชม โดยสร้างเกมรามเกียรติ์บน Google Chrome โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการสืบสานวรรณคดี ไทยในรูปแบบสื่อดิจิทัล และได้รับการสนับสนุนจากอธิบดีกรมศิลปากร นายสหวัดน์ เน้นหนา และผู้อำนวยการสำนักการสังคีต นายปกรณ์ พรพิสุทธิ สำหรับคำแนะนำที่มีประโยชน์ในการผลิต เนื้อหาของเกม



ภาพที่ 2.14 ภาพแสดงเกมรามเกียรติ์บนระบบของโทรศัพท์เคลื่อนที่อัจฉริยะ

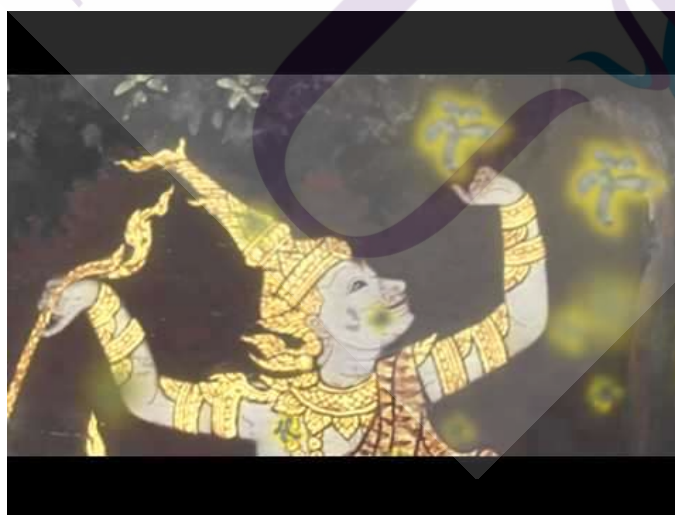
ที่มา: <http://www.manager.co.th/game/viewnews.aspx?NewsID=9530000145595>



ภาพที่ 2.15 ภาพแสดงเกมรามเกียรติ์บน Google Chrome

ที่มา: <http://www.brandbuffet.in.th/2013/02/ramayana-google-chrom/>

ในส่วนของการสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อการศึกษาที่มีการผลิตสื่อที่น่าสนใจ คือ รามเกียรติ์ จิตรกรรมยนตร์ 2 มิติ ซึ่งดัดแปลงมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังรอบพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม โดยได้ฉายครั้งแรกเนื่องในโอกาสเปิดโครงการ “๑๒ สิงหาคม เคียงคู่ เคียงราษฎร์” ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการชุบชีวิตจิตรกรรมฝาผนังของไทยให้อยู่ในรูปแบบสื่อดิจิทัล อาจกล่าวได้ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการสืบสานวรรณคดีรามเกียรติ์อันเป็นเอกลักษณ์ของชาติได้อย่างลงตัว โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ตอน ตอนแรก “ธรรมะแห่งราชา” เป็นภาคปฐมบทซึ่ง แสดงจุดกำเนิดเรื่องราวต่าง ๆ ในรามเกียรติ์ ส่วนตอนที่ 2 บุกลงกา ตอนที่ 3 ธรรมะสงคราม เป็นการรบของฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์



ภาพที่ 2.16 ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชัน รามเกียรติ์จิตรกรรมยนตร์ 2 ตอนหนุมานถวายนคร

ที่มา: [https://www.youtube.com/watch?v=3lzYq\\_TmaMc](https://www.youtube.com/watch?v=3lzYq_TmaMc)

ในปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐบาลยังได้ส่งเสริมให้วรรณคดีรามเกียรติ์สามารถเข้าถึงประชาชนโดยนำเสนอผ่านสื่อใหม่ ได้แก่ การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “รามเกียรติ์” จากจิตรกรรมรอบพระระเบียงพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอน “รามาวตาร” เป็นหนึ่งในโครงการสำคัญ ของกระทรวงวัฒนธรรมที่ดำเนินการตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ของรัฐบาล ซึ่งรัฐบาลถือว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถส่งเสริมการต่อยอดสร้างสรรค์ การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสื่อบันเทิงประเภทต่าง ๆ ดังนั้น การสร้าง “ภาพยนตร์แอนิเมชัน ตอน “รามาวตาร” ถือเป็นนวัตกรรมสร้างสรรค์ โดยการนำภาพจิตรกรรมฝาผนังรอบพระระเบียงพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดาราม เรื่องรามเกียรติ์มาสร้างสรรค์ให้เคลื่อนไหวเสมือนจริง ในรูปแบบแอนิเมชัน ซึ่งรัฐบาลเชื่อว่า สื่อแอนิเมชันมีส่วนสำคัญที่จะทำให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปได้เรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ ได้ง่ายยิ่งขึ้น และเข้าถึงศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของไทยอย่าง น่าสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน สอดคล้องกับยุคสมัย ถือเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจให้ผู้ผลิตสื่อรุ่นใหม่ ในการสร้างสรรค์สื่อที่ดีเพื่อสังคม (กระทรวงวัฒนธรรม, 2562)



ภาพที่ 2.17 ภาพแสดงตัวอย่าง “รามาวตารแอนิเมชัน” ผ่านเฟสบุ๊กแอฟพลิเคชั่น

ที่มา: <https://www.facebook.com/ramaavatar.animation/>

อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างสรรค์รามเกียรติ์เพื่อการศึกษาจะตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาเนื้อหารายละเอียดของตัวบทต้นทางไว้ให้ได้มากที่สุด เพราะวัตถุประสงค์หลัก คือ การสืบสานวรรณคดีไทยให้คงอยู่กับเยาวชนและคนไทยตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น การเล่าเรื่องรามเกียรติ์ในสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษายังมีลักษณะเป็นการลดทอนและตัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับรูปแบบของสื่อดิจิทัลที่นำเสนองาน แต่ยังคงมีสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับตัวบทต้นทางอย่างเคร่งครัด และจะไม่พบความแปลกใหม่หรือการสร้างสรรค์ในงานกลุ่มดังกล่าว โดยตัวละครทศกัณฐ์จะเป็นส่วนประกอบของวรรณคดีรามเกียรติ์ที่สร้างขึ้นใหม่ และยังคงสื่อความหมายตาม



ตัวบทต้นทาง แต่สามารถสร้างความสนใจให้กับผู้รับสารได้เห็นภาพเคลื่อนไหวจากตัวบทที่เป็นหนังสือให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวในเวลาจำกัด และสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ให้มีบุคลิกลักษณะที่ทันสมัย และสอดคล้องตามบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเชื่อว่า ผู้ผลิตที่เป็นหน่วยงานและองค์กรสื่อที่ผลิตรามเกียรติ์ในสื่อใหม่ให้รัฐบาลยังคงยึดถือรูปแบบและแนวคิดที่มีต่อตัวละครในรามเกียรติ์เช่นเดียวกับตัวบทต้นทาง และการสืบทอดแนวคิดวัฒนธรรม และศิลปะชั้นสูงให้คงอยู่ในปัจจุบันดังที่กระทรวงวัฒนธรรมได้กล่าวไว้ในวัตถุประสงค์ของการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยที่รัฐบาลส่งเสริม ดังนั้น จึงเหมาะสมกับการให้งานสร้างสรรค์จากผู้ผลิตกลุ่มนี้เป็นวิธีการสร้างความผูกพัน (Engagement) กับประชาชน โดยเฉพาะเยาวชนไทยให้เกิดความสนใจ และสนุกกับการเรียนรู้วรรณคดีไทยยิ่งขึ้น ทั้งยังตระหนักถึงคุณค่าของวรรณกรรมไทยต่อไป

ส่วนในด้านการผลิตรามเกียรติ์เพื่อความบันเทิงก็ปรากฏหลากหลายรูปแบบโดยผ่านช่องทางสื่อดิจิทัล โดยผลิตเนื้อหาส่งไปยังผู้รับสารแตกต่างกันไป ได้แก่ ชัยกร หาญไฟฟ้า เป็นนักแต่งวรรณกรรมเด็กที่ได้นำเนื้อหารามเกียรติ์มาสร้างสรรค์ในรูปแบบร่วมสมัย ทำให้เนื้อหาของวรรณคดีรามเกียรติ์แตกต่างไปจากเดิม แต่ยังคงมีสัมพันธ์จากตัวบทต้นทางมีชื่อว่า “ทศกัณฐ์ออนไลน์” ในรูปแบบของวรรณกรรมออนไลน์ที่มีการสร้างเรื่องต่อจากตัวบทต้นทาง แต่ปรับเนื้อหาให้ทันสมัยโดยให้วรรณคดีรามเกียรติ์กลายเป็นเกมออนไลน์ที่เด็กและผู้ใหญ่ชื่นชอบและนักสืบจากสำนักข่าวออนไลน์ได้ค้นพบว่า เกมรามเกียรติ์ออนไลน์เป็นต้นเหตุของการติดไวรัสคอมพิวเตอร์ ความน่าสนใจของวรรณกรรมเรื่องนี้คือ การเชื่อมโยงตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์เข้าสู่โลกปัจจุบันผ่านสื่อดิจิทัล ทำให้เนื้อหาของวรรณกรรมสำหรับเด็กเรื่องนี้มีความทันสมัย เพราะเป็นการผสมผสานความเป็นวัฒนธรรมประชานิยม จึงเป็นที่มาของการได้รับรางวัลวรรณกรรมสำหรับเด็ก รางวัลแว่นแก้ว ประจำปี พ.ศ. 2550





ภาพที่ 2.18 วรรณกรรมออนไลน์เรื่อง “ทศกัณฐ์ออนไลน์”

ที่มา: [https://books.google.co.th/books?id=d27IBAAQBAJ&hl=th&source=gbs\\_book\\_similarbooks](https://books.google.co.th/books?id=d27IBAAQBAJ&hl=th&source=gbs_book_similarbooks)

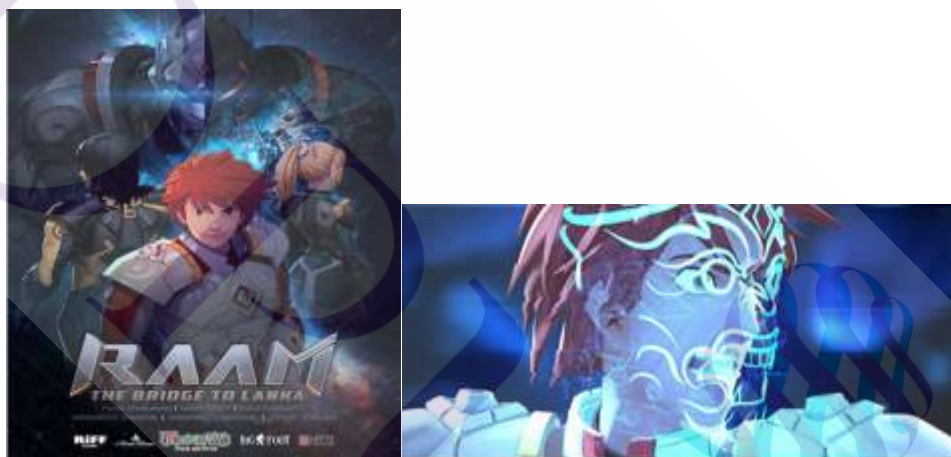
และในช่วง พ.ศ. 2555- ปัจจุบัน มีสื่อบันเทิงและโฆษณาเชิงพาณิชย์ได้นำรามเกียรติ์มาใช้ในรูปแบบการเล่าเรื่องที่เปลี่ยนไป เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “ยักษ์” (The Giant King) ผลิตโดยบริษัทเวิร์คพอยท์ พิกเจอร์ จำกัด และมีการทำการค้าเชิงพาณิชย์ผลิตสินค้าจากภาพยนตร์ มีการวิจารณ์และสร้างเว็บไซต์เพื่อนำเสนอเบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยสร้างการรับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์ผ่านการเล่าเรื่องข้ามสื่อต่าง ๆ



ภาพที่ 2.19 ภาพตัวการ์ตูนน้ำเขียวในภาพยนตร์เรื่องยักษ์

ที่มา: [http://www.adintrend.com/show\\_admovie.php?id=6852](http://www.adintrend.com/show_admovie.php?id=6852)

และใน พ.ศ. 2559 บริษัท Force of Will Inc. บริษัทผู้พัฒนาเกมจากประเทศญี่ปุ่นได้ร่วมกับบริษัท RiFF Studio (ประเทศไทย) สร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ในชื่อว่า “RAAM – THE BRIDGE TO LANKA” (ตอนรวม: สะพานสู่ลังกา) หรือ “ตอนจองถนน” ในวรรณคดีรามเกียรติ์ เป็นภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์แบบมีการต่อสู้ ผ่านช่องทางยูทูปของบริษัท (Force of Will the Movie) และตัวละครเอกของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ หนุมาน: ซึ่งมีการผสมผสานท่วงท่า ลีลา การเคลื่อนไหวแบบการแสดงโขนและลิงเพื่อแสดงออกความเป็นไทย โดยมีกำหนดฉายที่ญี่ปุ่น ในปีพ.ศ. 2561 โดยแนวคิดของผู้สร้างงานจากประเทศญี่ปุ่นต้องการนำวรรณกรรมที่มีคนทั่วโลกรู้จัก มาสร้างสรรค์เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเรื่องที่ได้รับการกล่าวถึงสามอันดับแรกคือ เรื่อง Beauty and the Beast และเรื่องที่สองเป็นวรรณกรรมสาธารณะของญี่ปุ่นแนวผีญี่ปุ่น และลำดับสาม นักแอนิเมชันของไทยจึงเลือก “รามเกียรติ์” เพราะเป็นเรื่องราวที่ชาวต่างชาติน่าจะรู้จักเป็นอย่างดี



ภาพที่ 2.20 ภาพแสดงตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันตอนรวม: สะพานสู่ลังกา

ที่มา: <https://news.thaiware.com/9126.html>

และในพ.ศ. 2561 บริษัทเอ็กพอร์แมท ฟิล์มส์ และบริษัทเอ็ม พิคเจอร์ส ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน แนวผจญภัยและแฟนตาซีเรื่อง “9 ศาสดา” (THE LEGEND OF MUAYTHAI) ออกฉายทั่วประเทศ เมื่อวันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2561 ในโรงภาพยนตร์ โดยเป็นแอนิเมชันที่นำเอาโครงเรื่องและตัวละครในรามเกียรติ์มาสร้างสรรค์ใหม่ในแนวแฟนตาซี มีลักษณะของการผสมผสานวัฒนธรรมไทย จีน ญี่ปุ่น และตะวันตกในกระบวนการผลิตแอนิเมชันได้อย่างน่าสนใจ โดยกลุ่มผู้ชมเป้าหมายหลักไม่ใช่แค่เพียงประชาชนในประเทศไทย แต่ผู้สร้างมี

แผนในการส่งออกภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผสมผสานวัฒนธรรมไทย และต่างประเทศไปยังประเทศต่าง ๆ หลายประเทศด้วยกัน ภาพยนตร์แอนิเมชันดังประสบความสำเร็จรายได้สูงสุดของยอดจำหน่ายภายในประเทศไทย และมีความคาดหวังว่า จะได้รับการตอบรับจากนานาประเทศอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวถือเป็นการแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ให้ความสำคัญกับการเลือกใช้อุณหภูมิ (Motif) แก่นเรื่อง และตัวละครทศกัณฐ์ของวรรณคดีรามเกียรติ์มาเป็นโครงเรื่อง และตัวละครหลักของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “9 ศาตรา” เพื่อสร้างการรับรู้และผูกพันของผู้ชมกับตัวละครในภาพยนตร์ได้อย่างรวดเร็ว โดยวิธีการดังกล่าวถือเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ สัมพันธภาพจากตัวบทต้นทาง และนำผู้ชมไปสู่การชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีการข้ามสื่อจากวรรณคดีสู่สื่อภาพยนตร์ในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 2.21 ภาพโปรสเตอร์ส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “9 ศาตรา”

ที่มา: [https://th.wikipedia.org/wiki/9\\_ศาตรา](https://th.wikipedia.org/wiki/9_ศาตรา)

ในส่วนของเพลงไทยสากลที่นำเนื้อหากาจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์และมิวสิกวิดีโอเพลงจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ที่ผลิตขึ้น โดยกลุ่มนักวงดนตรีที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการ

เผยแพร่ผลงานบนยูทูป และได้รับความนิยมอย่างสูง เช่น เพลง I'm SORRY (เสิดา) โดยวงดนตรี The Rube สังกัดค่าย Spicy Disc. (2559) เพลงตัวร้ายที่รักเธอ (ทศกัณฐ์) โดยวงทศกัณฐ์ (2558) เพลง หนูมาน (ก๊อปปี้) โดยศิลปิน เต๋อ ศิลา (2559) เพลงพระราม (ขอโทษที่หุเบา) โดยศิลปิน มีกแซมเบ้ (2559) พระรามอกหัก โดยศิลปิน ปีน ซีพราย (2559) เพลงพระลักษมณ์ (ผู้เสียสละ) โดย วงพีคแบค (2559) เพลงทศกัณฐ์จากลา (คนไม่ไ้จะไปเอง) โดยศิลปิน ต๋อง วัฒนา (2559) เป็นต้น

ในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเทศไทย ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ออกฉายตั้งแต่วันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2559 ก็เป็นการนำตัวละครทศกัณฐ์และนางเสิดาจากการแสดง โขนมาส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยผ่านมิวสิกวิดีโอ (MV) ที่เผยแพร่ผ่านยูทูปเช่นเดียวกัน โฆษณาดังกล่าวมีการสื่อความหมายให้ตัวละคร โขนทั้งสองตัวเป็นตัวแทนคนไทยในการเชิญชวนให้ประชาชนสนใจท่องเที่ยวในประเทศไทย โฆษณาได้รับการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากเนื่องจากมีความขัดแย้งทางวัฒนธรรมชั้นสูงในฐานะที่ตัวละครดังกล่าวมาจากนาฏศิลป์ชั้นสูงแต่ถูกนำเสนอในแนวศิลปะของวัฒนธรรมประชานิยมทำให้คุณค่าของตัวละครทั้งสองลดลงไป

ต่อมาใน พ.ศ. 2561 ผู้วิจัยยังได้สำรวจพบการใช้ตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อประชาสัมพันธ์จัดทำโดยสถานทูตสหรัฐอเมริกาในประเทศไทย เนื่องในวาระพิเศษของการฉลองครบรอบ 200 ปี ความสัมพันธ์ไทย-สหรัฐอเมริกาจัดแสดงนิทรรศการของขงวัญแห่งมิตรภาพ บอกเล่าความสัมพันธ์ผ่านของขงวัญที่พระมหากษัตริย์ไทยทรงมอบให้ประธานาธิบดีสหรัฐและประธานาธิบดีสหรัฐทุกเกล้าฯ ถวายพระมหากษัตริย์ไทย จำนวนทั้งหมด 79 ชิ้น ซึ่งส่วนใหญ่ไม่เคยเปิดให้ชมมาก่อน ([https://www.youtube.com/watch?v=fTVu\\_EjOfFg](https://www.youtube.com/watch?v=fTVu_EjOfFg)) จากการศึกษาคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์การจัดนิทรรศการความสัมพันธ์ไทยและสหรัฐอเมริกาแล้วพบว่า มีการนำตัวละคร โขนทศกัณฐ์มาใช้ในการสื่อความหมายของความเป็นไทยและเอกลักษณ์ของประเทศไทยสะท้อนผ่านตัวละครทศกัณฐ์จากวรรณคดีรามเกียรติ์ได้อย่างน่าสนใจ จึงเป็นข้อสังเกตที่น่าสนใจว่าในแวดวงสื่อโฆษณาเมื่อต้องการกล่าวถึงความเป็นไทยและต้องการสื่อสารผ่านตัวละครผู้ผลิตสื่อโฆษณามักนิยมนำตัวละครจากวรรณคดีรามเกียรติ์มาเป็นภาพแทนแสดงความเป็นไทย และ โขนทศกัณฐ์ก็มักจะปรากฏในสื่อภาพยนตร์โฆษณาเชิงประชาสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมเสมอ อาทิ ใน พ.ศ. 2551 ภาพยนตร์โฆษณาชุด เดอะ เซเวน วันเดอร์ ออฟ อะเมซิง ไทยแลนด์ (The Seven Wonders of Amazing Thailand) มีแนวคิดนำเสนอความสวยงามของสถานที่ท่องเที่ยวและสะท้อนรูปแบบศิลปะของวัฒนธรรมไทยให้เป็นที่น่าประทับใจ เพื่อใช้เป็นกลยุทธ์ในการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยในปี พ.ศ. 2551 ไปทั่วโลก โดยนำเสนอเรื่องราวผ่านยักษ์และตัวกึ่งนร ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนคนไทย กำลังเตรียมสถานที่ท่องเที่ยวและบริการต่าง ๆ ไว้ให้นักท่องเที่ยวอย่างพร้อมพรั่ง ไม่ว่าจะไปที่ชายหาด ตลาดน้ำ ในป่าธรรมชาติ และวัดเก่าแก่ที่สุโขทัย ซึ่งเป็น



สถานที่จัดงานลอยกระทง ซึ่งเป็นประเพณีไทยที่สวยงาม และได้เผยแพร่ไปทั่วโลก โดยเนื้อหาทั้งหมดแสดงถึงการเชิญชวนให้นักท่องเที่ยวได้เห็นถึงเสน่ห์และความมหัศจรรย์ของเมืองไทย ซึ่งกำลังรอพวกเขามาสัมผัสอยู่ จากการสำรวจคลิปวิดีโอที่จัดทำขึ้นโดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ตัวละคร โจน โดยเฉพาะยักษ์จะเป็นหนึ่งในการนำเครื่องมือของการนำเสนอวัฒนธรรมไทยไปสู่สายตาชาวต่างชาติเสมอ (https://positioningmag.com/43851, 2008)

อย่างไรก็ตาม ประเด็นดังกล่าวจึงเป็นที่มาของความสนใจในการศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ที่มีสัมพันธ์กับตัวละคร โจน ในวัฒนธรรมประชานิยมยุคดิจิทัลอีกด้วย



ภาพที่ 2.22 ภาพทศกัณฐ์ในเพลงตัวร้ายที่รักเธอ

ที่มา: <http://www.thairath.co.th/content/658476>

ภาพที่ 2.23 ภาพนางสีดาในเพลง I'm SORRY (สีดา)

ที่มา: <http://news.you2play.com/>



ภาพที่ 2.24 ภาพทศกัณฐ์-สีดาในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการท่องเที่ยว

ที่มา: [http:// www.jehoynews.com](http://www.jehoynews.com)



ภาพที่ 2.25 ภาพคลิปวิดีโอจัดทำโดยสถานทูตสหรัฐอเมริกาในประเทศไทยในวาระพิเศษของการฉลองครบรอบ 200 ปี ความสัมพันธ์ไทย-สหรัฐ

ที่มา: [https://www.youtube.com/watch?v=fTVu\\_EjOdfg](https://www.youtube.com/watch?v=fTVu_EjOdfg)

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์งานรามาเกียรติในกลุ่มบัณฑิตมีการสร้างสัมพันธ์ที่คัดแปลงเพิ่มเติมเนื้อหา และสร้างเรื่องเล่าใหม่จากตัวบทต้นทางโดยเฉพาะในช่วงปี พ.ศ. 2550-2561 พบว่า มิติทางวรรณกรรมมีแนวโน้มของการนำวรรณคดีชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมเป็นจำนวนมาก ในแง่ของการสร้างสัมพันธ์ที่แตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์การสร้างงาน ยังคงเป็นคำถามของนักวิชาการด้านวรรณคดีไทยและศิลปวัฒนธรรมว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มีการนำวรรณคดีรามเกียรติ์ไปใช้ในปัจจุบัน ได้มองคุณค่าของงานที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ว่ามีคุณค่าเพียงพอกับการเป็นภาพแทนวรรณคดีของชาติหรือไม่ มีข้อสังเกตว่างานสร้างสรรค์ที่เป็นแนวสมัยใหม่ หรือหลังสมัยนิยมจะได้รับความสนใจจากผู้ชมเนื่องจากความแปลกใหม่และการผสมผสานของวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม และการหลอมรวมวัฒนธรรมของชาติอื่น ๆ เข้าไว้ด้วยกันได้อย่างน่าสนใจ

## 2.2 แนวคิดเรื่องสัมพันธ์

จูเลียส คริสเตอวา (Julia Kristeva) นักวิชาการชาวบัลแกเรียเป็นผู้ริเริ่มใช้คำว่า “intertextuality” ในแวดวงวิชาการของประเทศฝรั่งเศส โดย A.A. Berger ได้ให้นิยามของสัมพันธ์บทว่า เป็นการใช้อ้างอิงหรือสร้างตัวบทใหม่โดยอาจจะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวจากตัวบทที่มีอยู่แล้ว กระบวนการ



สร้างสัมพันธ์ต้องมี “ตัวบทต้นทาง” และ “ตัวบทปลายทาง” สิ่งที่เกิดขึ้นเห็นได้จากตัวบทปลายทาง (Secondary text) มักมีร่องรอยจากเนื้อหาเดิม (Primary text) โดยเฉพาะการนำเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปสู่อีกสื่อหนึ่งจะต้องมีการดัดแปลงให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อ (อุมพร มะโรณี, 2551) สำหรับนักวิชาการไทยที่กล่าวถึงบทบาทของ สัมพันธบท คือ ตรีศิลป์ บุญขจร โดยปรากฏในวิทยานิพนธ์ปริญญาเอก มหาวิทยาลัยมิชิแกน เรื่อง Intertextuality in Thai Literary and Social Contexts: A Study of Contemporary Poets ได้ศึกษากรณีร่วมสมัย เช่น กวีนิพนธ์ของอังคาร กัลยาณพงษ์ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ไพวรินทร์ ขาวงาม เป็นต้น แต่ ตรีศิลป์ บุญขจร ใช้คำว่า “สหบท” ในแวดวงนักวรรณคดีที่จบการศึกษาจากสาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ(พิเชษฐ แสงทอง, 2555)

อาจกล่าวได้ว่า ผู้ประพันธ์และศิลปินในแขนงต่าง ๆ ได้สร้างสรรค์งานขึ้นมาในสื่อใหม่ โดยมีเนื้อหาที่ผู้รับสารคุ้นเคยในลักษณะ “เหล่าเก่าในขวดใหม่” หรือ “เหล่าใหม่ในขวดเก่า” เกิดจาก “repetition” (Convention) ที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องการรักษารูปแบบดั้งเดิมไว้ พร้อมกันนั้นทั้งสองฝ่ายต่างต้องการ “variation” (Invention) การสร้างสรรค์ของตัวบทปลายทางใหม่ในเวลาเดียวกัน (อุมพร มะโรณี, 2551) นอกจากนั้น นพพร ประชากุล นักวิชาการยุคหลังสมัยใหม่ได้ใช้คำว่า “สัมพันธบท” โดยนพพร ประชากุลเรียกตัวบทแรกว่า “ตัวบทต้นทาง” และตัวบทที่ถูกสร้างต่อออกมาจากตัวบทแรกว่า “ตัวบทปลายทาง” มีการเปลี่ยนแปลงได้หลายรูปแบบ ได้แก่ การขยายความ (Extension) คือ การเพิ่มเติมเนื้อหาที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง และส่วนที่เพิ่มมาใหม่มีความสัมพันธ์กับตัวบทที่มีอยู่แล้วอย่างไรหรือเพื่อทำหน้าที่ใด ส่วนการตัดทอน (Reduction) คือ การตัดทอนเนื้อหาในตัวบทปลายทางแตกต่างจากตัวบทต้นทางอย่างไร มีเหตุผลใดในการตัดทอน และการตัดทอนส่งผลต่อตัวบทปลายทางอย่างไร และการดัดแปลง (Modification) คือ ตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาจนมีรูปลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นที่แพร่หลายในหมู่นักวิชาการรุ่นใหม่ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในเวลาต่อมา (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

ในขณะที่หนังสือ Intertextuality ของ แกรแฮม อัลเลน (Graham Allen) ได้นำเสนอแนวคิดความสำคัญของวรรณคดีว่า เป็นตัวบทที่ผู้อ่านเชื่ออยู่เป็นทุนเดิมว่ามีความหมายรอการแกะรอยความหมายจากตัวบทวรรณกรรม แต่ในปัจจุบันวรรณกรรมถูกทำร้ายความหมายใหม่จากแนวคิดด้านวรรณกรรมและวัฒนธรรมศึกษาว่า วรรณกรรมเป็นระบบ รหัส และขนบต่าง ๆ ของรูปแบบศิลปะและวัฒนธรรมในสังคมซึ่งมีผลต่อการสร้างความหมายให้แก่วรรณกรรมทั้งสิ้น (พิเชษฐ แสงทอง, 2555) ดังนั้นในปัจจุบันการศึกษาสื่อที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีในอดีตจึงต้องตระหนักรู้ถึงบริบทของสังคมที่สร้างสรรค์งานนั้นขึ้นมา การเสพสื่อที่มาจากตัวบทวรรณกรรม

จะพาผู้รับสารไปสู่ตาข่ายแห่งความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับตัวบทต่าง ๆ การตีความหรือค้นพบความหมายที่อ่านจะต้องกระทำผ่านร่องรอยความสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่ตัวบทหนึ่งมีกับตัวบทอื่น ๆ โดยเรียกความสัมพันธ์ดังกล่าวว่า “สัมพันธ์บท”

ในปัจจุบันแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post Modernism) ได้นำเอาสัมพันธ์บทมาเป็นกระแสหลักของกระบวนการผลิตวัฒนธรรมของสังคม โดยมีปัจจัยมาจากความเจริญเติบโตของเทคโนโลยีการสื่อสารทำให้กระบวนการผลิตซ้ำเกิดขึ้นได้โดยง่าย ส่วนในแง่องค์ประกอบไม่มีอะไรแปลกใหม่ ได้แก่ “การผสมผสาน การจัดระบบ การจัดวางความสัมพันธ์” (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ดังปรากฏให้เห็นจากวรรณคดีรามเกียรติ์ในปัจจุบันไม่ได้นำเสนอในรูปแบบการแสดงตามสื่อประเพณีในอดีต แต่มีการสร้างสรรค์ ดัดแปลง ลดรูปองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในวรรณคดีลงไปอย่างเห็นได้ชัดเจน ดังที่บัคติน (Mikhail Bakhtin) กล่าวไว้ว่า การเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างตัวบทกันเองอันประกอบไปด้วย คำ (Word) บทสนทนา (Dialogue) และนวนิยาย (Novel) ดังนั้นบัคตินคิดว่า การผลิตตัวบทใหม่ในปัจจุบัน คือ การนำเอาตัวบทเก่ามาถักทอเชื่อมร้อยกันแบบใหม่ ซึ่ง กาญจนา แก้วเทพ (กาญจนา แก้วเทพ) แสดงความคิดเห็นว่า แนวคิดของบัคตินสามารถตอบคำถามปรากฏการณ์การสร้างงานที่เกิดขึ้นในปัจจุบันว่า การลดความสำคัญของผู้ผลิตในปัจจุบันไม่ได้มีหน้าที่สร้างสรรค์งานเป็นแต่เพียงผู้รวบรวมงานเก่า ๆ และประมวลขึ้นมาใหม่ โดยมีวิธีการวัดเส้นทางการถ่ายโยงอ้างอิงระหว่างตัวบทนั้นสามารถปฏิบัติได้สองแบบ คือ การวัดเชิงปริมาณโดยการเปรียบเทียบตัวบทแรกกับตัวบทหลังว่ามี การเพิ่ม-ลดลงมากน้อยเพียงใด และการวัดเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาเส้นทางการเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับ ตัวบทหลังจะมีรูปแบบใด (กาญจนา แก้วเทพ)

เมื่อก้าวถึงวรรณคดีเรื่อง “รามเกียรติ์” ในจินตภาพของคนไทยส่วนใหญ่จะนึกถึงภาพลักษณ์ตัวละคร ซึ่งปรากฏในการแสดง “โขน” ซึ่งเป็นการแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้น ภาพสรุปเหมารวม (Stereo types) ของตัวละคร โขนมักจะถูกปรากฏอยู่ทุกครั้งที่มีการนำวรรณคดีรามเกียรติ์มาเล่าผ่านสื่อต่าง ๆ ในยุคปัจจุบัน ดังเมื่อมีปรากฏการณ์ของการนำตัวละคร โขน ราชานแห่งยักษ์ทศกัณฐ์ และเหล่าเสนาทหารและเขนยักษ์มาเป็นตัวละครเอกในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสู่ภาคของประเทศไทย เผยแพร่เมื่อวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2559 ในลักษณะมิวสิกวิดีโอประกอบเพลงโฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยทางอินเตอร์เน็ตผ่านยูทูป (Youtube) โดยพบว่า ตัวละครทศกัณฐ์มีการแสดงอากัปกิริยาเหมือนมนุษย์มากกว่าจะเป็นตัวละครในการแสดงโขน จึงเป็นที่มาของการขัดแย้งทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมหลวงและวัฒนธรรม ประชาชนิม กล่าวคือ ฝ่ายอนุรักษ์วัฒนธรรมหลวงมองว่า ภาพยนตร์โฆษณามีความไม่เหมาะสมเนื่องจากตัวละครทศกัณฐ์เป็นตัวละครยักษ์ที่เป็นกษัตริย์ใน

การแสดงโขน ซึ่งถือเป็นบทบาทที่มีความสูงส่ง และเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศไทย ผู้สร้างภาพยนตร์โฆษณาจึงควรนำเสนอให้อยู่บนความเหมาะสมของบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย

จากปรากฏการณ์ข้างต้นเป็นเพียงหนึ่งปรากฏการณ์ที่พบว่า วรรณคดีรามเกียรติ์และตัวละครในเรื่องมักมีการถ่ายโอนเนื้อหาที่แตกต่างไปจากตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์ต้นฉบับซึ่งเป็นตัวบทต้นทางเมื่อมีการเล่าเรื่องรามเกียรติ์ในสื่อร่วมสมัย ในยุคที่วัฒนธรรมประชานิยมเบ่งบานส่งผลให้แนวคิดสัมพันธ์บทถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานบนสื่อดิจิทัล โดยสัมพันธ์บท (Intertextuality) เป็นแนวคิดที่ได้รับความสนใจในการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงของวรรณคดีในอดีตที่สามารถส่งอิทธิพลต่อสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมได้อย่างไร ด้วยเวลาและบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้วรรณคดีไทยในอดีตไม่สามารถคงรักษาเนื้อหาและท่วงทำนองการเล่าเรื่องแบบเดิมได้ ผู้สร้างสรรค์รามเกียรติ์ในปัจจุบันได้นำรามเกียรติ์มาเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่องตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสารต่อผู้ชม

## 2.3 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์เพื่อศึกษาการสื่อความหมายและสัมพันธ์บทในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อทั้งในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม และแนวคิดองค์ประกอบทางด้านวรรณกรรมมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาที่วรรณกรรมนำเสนอตัวละคร ดังนี้

### 2.3.1 แนวคิดบริบทสังคมและประเภทสื่อที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานวรรณกรรม

#### 2.3.1.1 แนวคิดบริบทสังคมที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานวรรณกรรม

การสร้างสรรค์งานวรรณกรรมมีความสัมพันธ์กับบริบทสังคมที่ผู้แต่งได้สร้างสรรค์งานอย่างแยกไม่ออก ตรีศิลป์ บุญขจร (2523) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมกับสังคมไว้ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

**ลักษณะแรก** วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนสังคม การสะท้อนสังคมของวรรณกรรมไม่ใช่เป็นการสะท้อนอย่างการบันทึกเหตุการณ์เช่นเดียวกับเอกสารทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นภาพสะท้อนประสบการณ์ผู้เขียน และเหตุการณ์ส่วนหนึ่งทางสังคม วรรณกรรมจึงมีความเป็นจริงทางสังคมสอดแทรกอยู่

**ลักษณะที่สอง** สังคมมีอิทธิพลต่อวรรณกรรมและนักเขียน นักเขียนอยู่ในสังคมย่อมได้รับอิทธิพลทางสังคมทางด้านวัฒนธรรม ขนบประเพณี ศาสนา ปรัชญา และการเมือง สภาพของปัจจัยเหล่านี้ย่อมเป็นการกำหนดโลกทัศน์ และชีวิตทัศน์ของเขา การพิจารณาอิทธิพลของสังคมต่อ

นักเขียน ควรให้ความสนใจว่านักเขียนได้รับอิทธิพลมาจากสังคมอย่างไร และเขามีท่าทีสนองตอบต่ออิทธิพลเหล่านั้นอย่างไร

**ลักษณะที่สาม** วรรณกรรมหรือนักเขียนมีอิทธิพลต่อสังคม นักเขียนที่ยิ่งใหญ่ นอกจากจะเป็นผู้มีพรสวรรค์ทำให้วรรณกรรมสามารถโน้มน้าวจิตใจผู้อ่านแล้ว ยังเป็นผู้มีทัศนะกว้างไกลกว่าธรรมดา ทั้งนี้ส่วนหนึ่ง เขาเป็นผู้มีความเข้าใจและเข้าถึงสภาพของมนุษย์และสังคม นักสังคมวิทยา กล่าวว่า “ศิลปินวาดภาพที่เป็นจริงยิ่งเสียดกว่าความจริงเอง”

### 2.3.1.2 ประเภทสื่อที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานวรรณกรรม

ยุคสมัยของวัฒนธรรมสื่อสารออกเป็น 4 ยุค (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ดังนี้

**ยุคของวัฒนธรรมสื่อสารแบบมุขปาฐะ (Oral culture)** เป็นรูปแบบการสื่อสารแบบเผชิญหน้ากัน ยังไม่มีการเขียน ผู้สื่อสารทั้งหมดจะต้องอยู่ในเวลาและพื้นที่เดียวกัน การถ่ายทอดเรื่องราววรรณคดีมุขปาฐะต่างมีฉบับของตนเองแตกต่างกันตามผู้เล่า เรื่องราวที่นำมาเล่าสามารถเป็นข้อเท็จจริง เรื่องราวปรัมปราคติ (myth) หรือแม้แต่วรรณคดีรามายณะที่รามเกียรติ์ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอินเดีย ก็จัดอยู่ในวรรณคดีมุขปาฐะที่ถ่ายทอดผ่านการเล่าเรื่องจากที่ชาวอินเดียเดินทางมาเพื่อค้าขายและเผยแผ่ศาสนาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ดังนั้นรามเกียรติ์ฉบับของไทยจึงมีความแตกต่างจากรามเกียรติ์ของประเทศต่าง ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยขึ้นอยู่กับบริบทสังคมของไทยในยุคสมัยที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอินเดีย และวิธีการถ่ายทอดผ่านการเล่าที่แตกต่างกันไปจากประเทศอื่น ๆ

**ยุคของวัฒนธรรมสื่อสารแบบการเขียน (Writing culture)** การเขียนทำให้วิถีคิดเปลี่ยนจากนามธรรมเป็นรูปธรรม ข้อเขียนจะเป็นตัวกำหนดความจริงของเรื่องราวและเหตุการณ์ โดยในยุควัฒนธรรมมุขปาฐะ ชุมชนเป็นหน่วยของการดำรงอยู่ของสังคม คนในสังคมถูกจัดอยู่เป็นลำดับชั้น แต่ในสังคมการเขียนทุกคนจะต้องอยู่ในกฎเกณฑ์ที่ถูกเขียนขึ้นไม่ยึดติดกับบุคคล มีความเป็นปัจเจกบุคคลสูง ผู้ที่สามารถอ่านและงานเขียนงานวรรณกรรมจะเป็นผู้มีอำนาจในสังคม โดยเฉพาะวรรณคดีรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 ถือเป็นวรรณคดีของกษัตริย์ที่ทรงอุปถัมภ์และทรงพระราชนิพนธ์ขึ้นใหม่เพื่อเฉลิมฉลองการสมโภชกรุงเทพมหานคร

**ยุคของวัฒนธรรมสื่อสารแบบการพิมพ์ (Print culture)** ในยุคของการเขียนอำนาจจะอยู่ในกลุ่มผู้อ่านออกเขียนได้ ซึ่งหมายถึงชนชั้นกษัตริย์และขุนนางในสังคมไทย แต่เมื่อเกิดการพิมพ์ขึ้นทำให้การสร้างสรรคความรู้ การผลิต ไม่สามารถผูกขาดอยู่แค่กลุ่มคนหรือสถาบันเดียว เช่นในอดีต ดังนั้นการพิมพ์เป็นเครื่องมือสร้างความรู้ให้ประชาชน งานเขียนสามารถปลูกจิตสำนึกความเป็นปัจเจกบุคคล สร้างความเป็นประชาธิปไตย ดังนั้น จะเห็นได้ว่าการพิมพ์ทำให้วรรณคดีรามเกียรติ์ถูกถ่ายทอดเรื่องราวใหม่โดยใช้การพิมพ์ตัวละครต่างในวรรณคดีรามเกียรติ์ได้รับการ

ปรับเปลี่ยนให้เหมาะกับประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ แต่สิ่งที่สำคัญคือวรรณคดีรามเกียรติ์ได้เคลื่อนย้ายจากชนชั้นสูงและความเป็นศิลปะชั้นสูงมาสู่วัฒนธรรมประชานิยมผ่านรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

**ยุคของวัฒนธรรมสื่อสารแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic culture)** ในขณะที่การพิมพ์และหนังสือสร้างความเป็นปัจเจกและความเป็นส่วนตัวขึ้น McLuhan ได้เสนอว่า วัฒนธรรมอิเล็กทรอนิกส์ได้สร้างปรากฏการณ์หมู่บ้านโลกที่โลกสามารถเชื่อมโยงหากัน โดยไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่ทางกายภาพ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) อย่างไรก็ตาม ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมได้ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเผยแพร่วัฒนธรรม ดังนั้นรูปแบบและเนื้อหาของการเล่นจึงมีความแตกต่างจากการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในยุคของวัฒนธรรมการสื่อสารสามแบบแรกอีกด้วย

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น จึงแสดงให้เห็นถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมการสื่อสารในแต่ละยุคสมัยส่งผลต่อการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยนี้หมายถึงบริบททางสังคม และวัฒนธรรม การสื่อสารที่สร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม

### 2.3.2 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครในด้านรูปแบบ

จากการศึกษาแนวคิดในการวิเคราะห์ตัวละครพบว่า มีนักวิชาการหลายคนได้กล่าวถึงแนวทางในการวิเคราะห์ตัวละคร ดังนี้

#### ตัวละคร

กุหลาบ มัลลิกะมาส (2521) ได้ให้ความหมายของ “ตัวละคร” คือ ผู้ที่มีหน้าที่บทบาทในเรื่อง ตัวละครในเรื่องจะต้องมีลักษณะเหมือนมนุษย์ มีลักษณะนิสัยที่หลากหลายและสมจริง แต่ไม่ใช่บุคคลที่มีอยู่จริง ในขณะที่ สุนันทา โสรัจจ์ (2526) กล่าวว่าตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่มีส่วนให้ผู้อ่านหรือผู้ชมติดตามเนื้อเรื่องไปจนจบ และตัวละครเป็นศูนย์กลางที่ทำให้องค์ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ โครงเรื่อง ฉาก บทสนทนา แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ดำเนินและประสานสัมพันธ์เกิดเป็นเรื่องราวขึ้น

#### บุคลิกภาพ

“บุคลิกภาพ” คือ ลักษณะส่วนรวมของบุคคล โดยสามารถแบ่งออกเป็น (อัจฉรา สุขารมณ์, 2524) 1) ลักษณะทางกาย หมายถึง ขนาดรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ อันเป็นลักษณะประจำตัวของบุคคล 2) ลักษณะทางใจ หมายถึง ทศกัณฐ์ต่อสิ่งต่าง ๆ อุปนิสัย ความคิด 3) ลักษณะทางสังคม หมายถึง ทำที่ การปฏิบัติต่อสังคม และสิ่งแวดล้อม 4) ลักษณะทางอารมณ์ หมายถึง ความสามารถในการควบคุมความรู้สึกและการกระทำต่าง ๆ ของบุคคล



## พฤติกรรม

“พฤติกรรม” เป็นการกระทำ ที่แสดงออกทางกาย วาจาใจ (สุชาดา สุธรรมรักษ์, 2531) ได้แบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

- พฤติกรรมภายนอก เป็นพฤติกรรมที่ปฏิบัติแล้วบุคคลอื่นสามารถสังเกตเห็นได้ เช่น การพูด ร้องไห้ รับประทานอาหาร มักเป็นพฤติกรรมที่ทำโดยเจตนา

- พฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่บุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตเห็นได้ ได้แก่ การรับรู้ ความรู้สึก นึกคิด และ การตัดสินใจ ซึ่งพฤติกรรมภายในเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมภายนอก

นอกจากการศึกษาวิเคราะห์ตัวละครจากโครงสร้างของการเล่าเรื่องแล้ว ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดในการผลิตสื่อประเภทการ์ตูนมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครทัศนัญจากวัฒนธรรมชั้นสูงสู่วัฒนธรรมประชานิยม เนื่องจากสื่อที่ใช้เป็นกรณีศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย นิยาย ภาพ และภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยอาจกล่าวได้ว่า การศึกษาการออกแบบการ์ตูน (Character design) มีความสำคัญต่อการสื่อความหมาย ความสนใจ และเจตคติของผู้ชม อาทิ ขนาดของภาพ ลายเส้น และสี เป็นต้น โดยการ์ตูนที่ดีต้องมีลักษณะ ดังนี้ (สังเขต นาคไพจิตร อ้างถึงใน ฉิศรา บุญโพธิ์แก้ว, 2551)

- สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมายตรงกับผู้เขียนกำหนดจุดมุ่งหมายไว้
- ภาพที่เขียนเป็นภาพง่ายๆที่สามารถแสดงลักษณะเด่น ที่ไม่ซับซ้อนและละเอียดมาก
- ภาพการ์ตูนมีจุดมุ่งหมายเดียวและมีจุดเด่นของภาพ
- ถ้ามีคำบรรยายควรเป็นคำบรรยายสั้นๆ และช่วยให้ภาพเกิดความสมบูรณ์

นอกจากนี้ในเรื่องของ “สี” ยังมีอิทธิพลต่อความหมายและความสนใจของเด็กอีกด้วย โดยสีในทางทัศนศิลป์ หมายถึง ความเข้มของแสงที่ส่องไปกระทบวัตถุและสะท้อนสู่ตาเรา ซึ่งสีแต่ละสีจะมีความหมายและให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ดังนี้

สีแดง	หมายถึง	ความกล้าหาญ ความไม่ปลอดภัย ให้ความรู้สึกตื่นเต้น
สีเหลือง	หมายถึง	ความสดชื่น ความสดใส
สีเหลืองปนเขียว	หมายถึง	ความหนุ่มสาว
สีม่วงแดง	หมายถึง	ความมั่นคง ความโอโง่ง
สีม่วง	หมายถึง	ความเยือกเย็น ความสงบ
สีน้ำเงิน	หมายถึง	ความฉงน ความเศร้าโศก ความสงบ
สีเขียว	หมายถึง	ความสดชื่น ความเยือกเย็น ให้ความรู้สึกปลอดภัย
สีชมพู	หมายถึง	ความนุ่มนวล ความอ่อนโยนน่ารัก
สีดำ	หมายถึง	ความเศร้าโศก ความมืด



ลีซา	หมายถึง	ความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา
ลีเทา	หมายถึง	ความสงบ ความสง่าผ่าเผย
ลีเทาปนเขียว	หมายถึง	ความชรา

อย่างไรก็ตาม การ์ตูนที่ดีควรดึงดูดความสนใจผู้ดูได้ โดยนักวาดการ์ตูนจำเป็นต้องใส่ลักษณะพิเศษให้แก่ตัวละครเอกของเรื่อง เพื่อประโยชน์ในการจดจำ ความพิเศษนี้ สามารถปรากฏที่ใบหน้า รูปร่าง รวมไปถึงเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้นำเอาแนวคิดของการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชันมาประกอบการวิเคราะห์ตัวละครทัศนจากวัฒนธรรมชั้นสูงสู่วัฒนธรรมประชานิยม เนื่องจากในงานออกแบบแอนิเมชันนั้นศิลปินผู้ออกแบบเป็นผู้ที่มีบทบาทเทียบเท่ากับผู้คัดเลือกนักแสดง จรูญพร ปรปักษ์ประลัย (ฉศรา บุญโพธิ์แก้ว, 2551) ได้กล่าวว่า การออกแบบตัวละครใน ผู้ออกแบบต้องคำนึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

- ศึกษาบุคลิกลักษณะนิสัยตัวละคร จากบทภาพยนตร์ โดยศึกษาความภูมิหลังของตัวละคร (background story) จุดเด่นและจุดด้อยของตัวละคร โดยการออกแบบตัวละครอาจกำหนดจากนักแสดงที่มีตัวตนจริงเพื่อนำมาเป็นต้นแบบ และนำบุคลิกลักษณะของนักแสดงคนนั้น ๆ มาสร้างตัวละคร
- มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง กายวิภาค ความสมดุล น้ำหนัก รูปร่าง โดยเรียนรู้จากของจริงซึ่งถือเป็นปัจจัยพื้นฐานของการออกแบบ
- แรงบันดาลใจที่มาของการออกแบบ อาทิ ภาพจิตรกรรม ภาพล้อเลียนในหนังสือพิมพ์ การ์ตูนคอมิกส์ ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง สิ่งเหล่านี้จะจุดประกายของความคิดจนกลายเป็นแนวทางใหม่ หรืออาจจะฉีกจากแนวทางเดิมโดยสิ้นเชิงก็ได้

อย่างไรก็ตาม ในเรื่องของการออกแบบตัวละครนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลัก 3 อย่าง คือ

#### ขนาด (Size)

ขนาดเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ ใหญ่กว่าหรือเล็กกว่า ขนาดมีความสำคัญต่อการสร้างความรู้สึกที่แตกต่าง ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่า แข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า และมีอำนาจเหนือกว่า ในขณะที่เดียวกันขนาดที่เล็กกว่าให้ความรู้สึกที่เล็กกว่า อ่อนแรงกว่า คล่องแคล่ว ว่องไวกว่า และลักษณะที่ตกเป็นเบี้ยล่าง ดังนั้นเรื่องของขนาดจึงเป็นกฎที่ต้องทำในการออกแบบ เพราะขนาดของตัวละครแสดงให้เห็นถึงบทบาทของตัวละครที่มีต่อกัน และสื่อความหมายที่แตกต่างกัน

### รูปทรง (Shape)

รูปทรงหลัก ๆ มี 2 รูปทรง ได้แก่ รูปทรงอิสระ (Free shape) คือ รูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างแบบแผนที่แน่นอน เช่น คิวไฟ ก้อนเมฆ แผนที่ประเทศ เป็นต้น รูปทรงง่าย ๆ (simple shape) คือ รูปทรงที่ไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างแน่นอนอยู่ในรูปทรงเลขาคณิต เช่น ลูกฟุตบอล โຕ้ะ กรวยจรวด เป็นต้น โดยในการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชันให้ความสำคัญกับรูปทรงง่าย ๆ มากกว่ารูปทรงอิสระ เพราะสามารถสื่อถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครได้อย่างชัดเจน รูปทรงง่าย ๆ มี 3 แบบ ได้แก่ วงกลม ให้ความรู้สึกอบอุ่น สี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง มีเหตุผล ตรงไปตรงมา และรูปทรงสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกตื่นเต้น หัวือหวา มีทิศทาง แต่ไม่ได้หมายความว่ารูปทรงเหล่านี้จะให้ความรู้สึกที่ตายตัวเสมอไป เพราะนักออกแบบสามารถนำรูปทรงต่างๆมาผสมผสานให้สอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละครได้โดยเริ่มจากการออกแบบรูปทรง 2 มิติ และพัฒนาไปสู่รูปทรง 3 มิติ

### สัดส่วน (Proportion)

เมื่อสัดส่วนร่วมกับรูปทรง จะเป็นการกำหนดแนวทางว่าภาพยนตร์มุ่งไปทางสมจริง หรือนามธรรม ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน ดังนั้นตัวละครที่มีรูปทรงและสัดส่วนผิดไปจากความเป็นจริงมากเท่าใด ก็จะมีความเป็นการ์ตูนมากขึ้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการสร้างการ์ตูนนั้นต้องสร้างให้เกินจริงมากกว่าสมจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การขยายสัดส่วนให้ใหญ่ขึ้น การยืดให้ยาวออก การบีบให้เล็กลง เป็นต้น ข้อสำคัญของสัดส่วนตัวละคร คือ การแยกออกเป็น ส่วนหัว ตัว แขน ขา และอื่น ๆ ไม่ควรให้เท่ากัน เพราะจะทำให้ตัวละครดูน่าเบื่อ ในทางตรงกันข้าม ยิ่งตัวละครมีสัดส่วนแตกต่างกันมาก ตัวละครจะมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น เช่น ตัวใหญ่มาก แต่หัวเล็ก ตัวผอมมากแต่หัวโต เช่นเดียวกับสัดส่วนของอวัยวะบนใบหน้า ที่เท่ากันจะทำให้บุคลิกของตัวละครไม่เด่นชัดและไม่น่าสนใจ นอกจากนั้น การสร้างบุคลิกที่เด่นชัดของตัวละคร ควรเน้นที่จุดใดจุดหนึ่งเพียงจุดเดียว เนื่องจากการวางจุดสนใจหลายจุดจะทำให้เกิดการแข่งขันกันเอง ทำให้บุคลิกลักษณะดูไม่โดดเด่นเท่าที่ควร จึงต้องคำนึงถึงบุคลิกลักษณะตัวละครที่กำหนดไว้แต่แรก และออกแบบให้สอดคล้องกับบุคลิกที่กำหนดไว้

อย่างไรก็ตาม การสร้างตัวละครให้ผู้ชมเชื่อในเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตัวละครนั้นปรากฏอยู่ จะต้องสร้างสัมผัสที่มากกว่าทางกายภาพ โดยสร้างตัวละครจากภายในโดยครอบคลุมแนวคิด ดังนี้ เอกลักษณะของตัวละคร (Identity) เรื่องราวความเป็นมา (Background story) รูปลักษณ์ภายนอก (Appearance) สิ่งที่ตัวละครพูดถึง (Content of speech) ลักษณะการแสดงออก (Manner of gesturing) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ (Emotion dynamics) การเข้าสังคม (Social interaction) และหน้าที่

(Rules) (Heidy Maldonado, 2000, pp. 5-6 อ้างถึงใน ฉัฐพร กาญจนภูมิ และคณะ, 2559) ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะเป็นที่มาของการออกแบบตัวละครโดยนักออกแบบ

กลุ่มเป้าหมายตัวละครเป็นอีกปัจจัยของการออกแบบด้วยเช่นกัน กล่าวคือ กลุ่มอายุและเพศสำหรับงานแอนิเมชันแบ่งเป็น 4 กลุ่ม คือ วัยก่อนเข้าเรียน (Preschool) อายุ 2-6 ปี วัยเด็ก อายุ 6-12 ปี วัยรุ่น กลุ่มอายุมากกว่า 13 ปี และสำหรับผู้ใหญ่ อายุมากกว่า 17 ปี (The Centre for Youth and Media Studies, 2010 อ้างถึงใน ฉัฐพร กาญจนภูมิ, 2559) โดยในแต่ละกลุ่มจะมีรสนิยมความชอบ ไม่เหมือนกัน และเพศและอายุจะถูกกำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจนในช่วงการพัฒนาบท เช่น แอนิเมชันเรื่อง เบ็นเท็น (Ben 10) ของค่ายการ์ตูนเน็ตเวิร์ค (Cartoon Network) ได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายไว้ที่อายุ 6-12 ปี โดยเน้นเพศชายมากกว่าเพศหญิง (Retail- Merchandiser, 2011, Online, อ้างถึงใน ฉัฐพร กาญจนภูมิ, 2559) อย่างไรก็ตาม วัย เพศ สังคม วัฒนธรรม และสถานที่ย่อมส่งผลต่อความคิดและรสนิยมของผู้บริโภค ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายหลักถือเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการออกแบบที่มีต่อรูปร่าง สีผิว สีผิว และชื่อของตัวละคร (ทินกรรต์ หล่อศรีสุขชัย, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2557, อ้างถึงใน ฉัฐพร กาญจนภูมิ, 2559)

นอกจากการศึกษาวิเคราะห์การสร้างตัวละครทศกัณฐ์เพื่อสื่อความหมายในบริบทสังคม วัฒนธรรม ประชาชนิยมแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง คือ “ฉาก” ที่มีการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ในดวับทต้นทาง ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์และศิลปะชั้นสูง และดวับทปลายทาง ได้แก่ สื่อนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาในวัฒนธรรมประชานิยม โดยแนวคิดเรื่องของการนำเสนอฉากในการเล่าเรื่องมี ดังนี้

ฉาก (Setting) คือ สถานที่ เวลา ยุคสมัย และบรรยากาศในเรื่อง ซึ่งเป็นที่เกิดพฤติกรรมของตัวละครหรือเหตุการณ์ ฉากมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจบรรยากาศของเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่อง และเจตนาของผู้ประพันธ์ ในงานวิจัยนี้ มุ่งศึกษาเฉพาะฉากที่ได้รับคัดเลือกตามประเพณีการเลือกสรร (selective tradition) และปรากฏยังคงได้รับการสืบทอดทางวัฒนธรรมให้ยังคงปรากฏอยู่ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมตามแนวคิดของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams, 1981, p.1981 อ้างถึงใน วรรษัญ วานิชวัฒนากุล, 2548) โดยมุ่งศึกษาฉากที่มีการปรากฏตัวของทศกัณฐ์ตลอดทั้งเรื่องของสื่อซึ่งเป็นดวับทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูง และมีสัมพันธ์กับดวับทปลายทางในวัฒนธรรมประชานิยม พบว่า มีฉากเหตุการณ์สำคัญที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในการดำเนินเรื่อง และนำเสนอแนวคิดที่สำคัญของวรรณคดีรามเกียรติ์พระราชานิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ดังนี้

- ฉากที่นำเสนอแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” คือ ฉากที่มักได้รับการกล่าวถึง เพราะสื่อสารความหมายทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของฝ่ายอธรรมได้อย่างชัดเจน ตั้งแต่แรกเริ่มของการปูพื้นเกี่ยวกับที่มาของตัวละครทศกัณฐ์

- ฉากแสดงฤทธานุภาพของทศกัณฐ์ คือ ฉากที่สามารถแสดงถึงพลังและอำนาจของทศกัณฐ์ โดยพิจารณาจากเหตุการณ์ที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นสำคัญ
- ฉากนำเสนอแนวคิด “ความลุ่มหลงและประพตพิศดในกาม” คือ ฉากที่ทศกัณฐ์แสดง ความลุ่มหลงในอิสตรีและประพตพิศดในกาม จึงเป็นสาเหตุของความหายนะ และยังได้รับการขนานนามว่าเป็นยักษ์เจ้าชู้ เพราะมีภรรยาอยู่จำนวนมาก
- ฉากนำเสนอแนวคิด “ทศกัณฐ์กลายเป็นตัวตลก” คือ ฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ และสร้างความขำขันให้กับผู้อ่าน แม้ว่าตัวละครทศกัณฐ์จะเป็นราชาแห่งยักษ์ที่มีความดุร้ายน่าเกรงขาม

อย่างไรก็ตาม การปรากฏตัวของตัวของทศกัณฐ์ในฉากดังกล่าวข้างต้นนั้น มีการคัดเลือกสรรไปใช้ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างกัน ตามวัตถุประสงค์ของและบริบทสังคมของผู้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น นอกจากนั้นฉากยังสามารถแสดงให้เห็นความแตกต่างของยุคสมัย ค่านิยม และความเปลี่ยนแปลงของตัวละครจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงสู่วัฒนธรรมประชานิยม และสิ่งที่สำคัญคือ ฉากช่วยส่งเสริมจุดมุ่งหมายสำคัญในการนำเสนอตัวละครผ่านการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นที่มาของการศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมว่า ปรากฏตัวในฉากของการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน จะมีจุดมุ่งหมายในการสื่อความหมายแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ต่อไป

### 2.3.3 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครในด้านเนื้อหา

เนื้อหา หมายถึง เรื่องราวที่มีจุดมุ่งหมายซึ่งผู้เขียนต้องการสื่อ ไปยังผู้อ่านหรือผู้ชม เพื่อให้รู้ว่าผู้เขียนหรือ ผู้สร้างสรรค์งานต้องการนำเสนอสิ่งใดภายใต้การเล่าเรื่องนั้น ๆ เนื้อหาของเรื่องเล่าที่แตกต่างกันย่อมมีการสื่อสารความหมายที่เป็นแก่นของเรื่องตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงานและประเภทของสื่อในบริบทสังคมที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามการศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม พิจารณาจากสถานภาพและบทบาทที่ตัวละครทศกัณฐ์ได้รับ ย่อมมีการสื่อสารความหมายของตัวละครแตกต่างกันตามประเภทสื่อและบริบทสังคม

ประเสริฐ เข้มกลิ่นพืง และคณะ (2544) ได้ให้ความหมาย “สถานภาพ” คือ สิทธิและหน้าที่ทั้งหมดที่บุคคลเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น สังคม และส่วนรวม และมีความหมายเพื่อการเปรียบเทียบความสูงต่ำในสังคม ในขณะที่ สุพัตรา สุภาพ (2532) ได้ให้ความหมายคำว่า “สถานภาพ” คือ ตำแหน่งที่ได้รับจากการเป็นสมาชิกกลุ่ม สถานภาพจะเป็นสิ่งที่กำหนดหน้าที่ของบุคคลนั้นว่าจะต้องมีหน้าที่อย่างไรต่อสังคมและส่วนรวม ส่วนคำว่า “บทบาท” คือ การปฏิบัติตามสิทธิและหน้าที่ของสถานภาพ (ตำแหน่ง) เช่น ตำแหน่งพ่อ มีบทบาท คือ ต้องเลี้ยงดูลูก ครู มีบทบาท คือ สั่งสอนอบรมนักเรียน

## 2.4 แนวคิดอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม

จากการศึกษาพบว่าในภาษาไทยมีการบัญญัติศัพท์เพื่ออธิบายความหมายของคำว่า “Pop Culture” ไว้หลายคำด้วยกัน อาทิ วัฒนธรรมสมัยนิยม วัฒนธรรมมวลชน วัฒนธรรมประชานิยม วัฒนธรรมป๊อป กระแส ป๊อป และป๊อป คัลเจอร์ (อัมพร จิรัฐติกร, 2559) ส่วนความหมายของคำนี้เป็นการศึกษาวัฒนธรรมซึ่งมุ่งเน้นศึกษาภาคปฏิบัติของคนในชีวิตประจำวัน ดังนั้นการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมจึงสามารถศึกษาได้ทุกอย่าง อาทิ สื่อบันเทิง ภาพยนตร์ เพลง ละคร โทรทัศน์ เกมออนไลน์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) หรือยูทูบ (Youtube) เป็นต้น ในช่วงทศวรรษ 1950 กลุ่มนักคิดลีอาวิส (Leavisite) ได้นิยามวัฒนธรรมประชานิยมว่าไม่ใช่พื้นที่ของวัฒนธรรมชั้นสูง (High culture) ที่หมายถึงสุนทรียภาพอันบริสุทธิ์และทรงคุณค่า แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ได้อยู่ในพื้นที่ของวัฒนธรรมพื้นบ้าน (Folk culture) ที่กล่าวถึงประเพณีและเรื่องราวในชีวิตประจำวันของคนในชุมชน โดยนักวิชาการด้านวัฒนธรรมได้นิยามความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมว่า หมายถึงรูปแบบของผลิตภัณฑ์และกิจกรรมที่ล้วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและเป็นที่ยอมรับของคนหมู่มาก และในสิ่งพิมพ์ของสำนักพิมพ์ของมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ซึ่งปรากฏในหนังสือประวัติศาสตร์สมัยใหม่ของอังกฤษและยุโรปได้อธิบายว่าวัฒนธรรมประชานิยมสามารถครอบคลุมได้ทั้งวัฒนธรรมพื้นบ้าน วัฒนธรรมมวลชน วัฒนธรรมของชนชั้นกลาง และวัฒนธรรมของชนชั้นสูง เนื่องด้วยบริบทในสังคม ณ ช่วงเวลานั้นเป็นการช่วงชิงพื้นที่ทางสังคมระหว่างชนชั้นสามัญและชนชั้นสูง จึงสามารถสรุปได้ว่า วัฒนธรรมประชานิยม คือ วัฒนธรรมที่ประชาชนสร้างขึ้นมาจากตัวตนของประชาชนอย่างแท้จริง (อัมพร จิรัฐติกร, 2559)

อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยนี้มุ่งศึกษาอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมและการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดทางวัฒนธรรมในวัฒนธรรมประชานิยม โดยใช้แนวคิดตามทัศนะของสำนักแฟรงค์เฟิร์ต (1930) และสำนักเบอร์มิงแฮม (1950) โดยสืบเนื่องมาจากทั้งสองสำนักดังกล่าวได้กล่าวถึง อุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม (Culture Industry) ที่หมายถึง กระบวนการผลิตวัฒนธรรมอย่างเป็นอุตสาหกรรม และทำเป็นธุรกิจการค้าในระบอบสังคมทุนนิยมสมัยใหม่ ส่งผลให้ผลงานวัฒนธรรมที่ออกมามีลักษณะ 3 ประการ คือ มีลักษณะเป็นสินค้า มีมาตรฐานเดียวกันหมด มีปริมาณมากขายมหาศาล หากแต่สำนักคิดแฟรงค์เฟิร์ตเป็นสำนักคิดแรกๆ ที่ให้ความสำคัญในประเด็นดังกล่าว และสำนักเบอร์มิงแฮมได้วางแนวทางในการพิจารณาสื่อที่ผลิตในวัฒนธรรมประชานิยมตามแนวทางของสำนักแฟรงค์เฟิร์ตเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ทั้งสำนักแฟรงค์เฟิร์ตและสำนักเบอร์มิงแฮม ตามเห็นความสัมพันธ์ระหว่าง “วัฒนธรรม” กับ “อุตสาหกรรม” และ “วัฒนธรรม” กับ “การสื่อสาร” กล่าวคือ ด้านหนึ่ง วัฒนธรรมเป็นวิถีของการผลิตซ้ำอุตสาหกรรมและการครอบงำ



อุดมการณ์ แต่อีกด้านหนึ่งในปริบทของวัฒนธรรมนี้เองที่เป็นแหล่งผลิตซ้ำอุดมการณ์ต่อต้านทุนนิยม หากแต่มีความคิดแตกต่างกันบางประการในด้านของวัฒนธรรมชั้นสูง และวัฒนธรรมมวลชน หรือวัฒนธรรมประชานิยม โดยสำนักแฟรงค์เฟิร์ตมองวัฒนธรรมมวลชนในแง่ลบ แต่สำนักเบอร์มิงแฮมมองในเชิงสร้างสรรค์

โดยในงานวิจัยครั้งนี้ จะได้นำเอาแนวคิดของ ทีโอดอร์ อะดอร์โน (Theodor Adorno, 1995 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557) นักคิดจากสำนักแฟรงค์เฟิร์ตของซึ่งกล่าวว่า อุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมทำลายทั้งลักษณะจริงจังของวัฒนธรรมชั้นสูง และลักษณะขบถของวัฒนธรรมชั้นล่างให้หมดไปจนกลายเป็นวัฒนธรรมเชิง่อๆ กล่าวคือ อุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมไม่ได้เลือกที่จะสุดโต่งไปทางใดทางหนึ่ง แต่เลือกที่จะเป็นภาพแทนของชีวิตแบบเฉลี่ย/ ปานกลาง (Average Life) (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ดังนั้น อะดอร์โนจึงใช้เกณฑ์ด้านสุนทรียะในการประเมินคุณค่าสื่อที่ผลิตขึ้นในวัฒนธรรมประชานิยมและแบ่งวัฒนธรรมเป็นชั้นสูง ชั้นกลาง และชั้นต่ำ และเลือกที่จะปกป้องวัฒนธรรมชั้นสูง จึงไม่น่าแปลกใจว่า เขาจะให้ความสำคัญกับสื่อที่อยู่ในวัฒนธรรมชั้นสูงมีพลังในการต่อต้านความต่ำทรามทางสุนทรียะของวัฒนธรรมประชานิยม และประเมินคุณค่าของสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมต่ำกว่า เพราะถือว่าเป็นวัฒนธรรมทุนนิยมหรือวัฒนธรรมมวลชน อย่างไรก็ตาม ยังมีนักคิดของสำนักคิดแฟรงค์เฟิร์ตที่ประเมินคุณค่าของสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างไปจากอะดอร์โน กล่าวคือ ทศนะของ วัลเทอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin, 1977 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557) กลับมองอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมไปในทางบวก โดยเขาเชื่อว่า ศิลปะชั้นสูงที่นำมาผลิตซ้ำ เช่น ภาพวาดโมนาลิซ่า และถูกนำมาประดับฝาผนังบ้าน ภาพโมนาลิซ่าจะสูญเสียสถานภาพของตนเอง เพราะศิลปะต้องมีเพียงหนึ่งเดียวที่อะดอร์โนเรียกว่า รัศมี (Aura) แต่ถ้าใช้จุดยืนตามแนวคิดเบนจามิน เขาเรียกวิถีคิดของเขาว่า “ประชาธิปไตยทางวัฒนธรรม” (Cultural Democracy) ดังนั้น การผลิตซ้ำจึงเป็นการนำศิลปะออกจากสังคมชั้นสูง และทำให้ศิลปะได้เข้าถึงทุกคนทุกชนชั้น และเกิดการตีความหมายศิลปะที่หลากหลาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) แนวคิดของเขา ได้เปลี่ยนให้ศิลปะจากหน้าที่พิธีกรรมไปเป็นหน้าที่ทางการเมืองในเชิงการต่อสู้ในชีวิตประจำวันที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมทางวัฒนธรรมจึงทำให้มวลชนมีโอกาสเข้าถึงเสพและชื่นชมศิลปะได้อย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งแนวคิดดังกล่าวจึงเป็นแนวคิดพื้นฐานที่ส่งอิทธิพลให้แก่นักคิดของสำนักเบอร์มิงแฮมในฐานะที่เกิดขึ้นภายหลังในเวลาต่อมา

ในขณะที่ตามทศนะของสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) ได้กล่าวถึงแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) กล่าวคือ หลังการเกิดสำนักเบอร์มิงแฮม ซึ่งสังกัดอยู่ในมหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮม ประเทศอังกฤษในทศวรรษ 1940 เมื่อสิ้นสุด



สงครามโลกครั้งที่ 2 สังกมอังกฤษได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมประชานิยมจากประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งส่งผลให้สังคมนิยมเริ่มลดความสนใจจากละครเวทีไปชมภาพยนตร์จากฮอลลีวูด ภาพวาดเริ่มถูกแทนที่ด้วยโปรสเตอร์ติดฝาผนังห้องนอน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าผลผลิตจากการไหลเข้ามาของวัฒนธรรมประชานิยมจากสหรัฐอเมริกาได้เข้ามาแทนที่วัฒนธรรมชั้นสูง (High Culture) ของประเทศอังกฤษ และวัฒนธรรมพื้นบ้าน (Folk Culture) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมประชานิยมมีบทบาทของการก่อรูปจิตสำนึกสาธารณะ (Public Consciousness) โดยความคิดเรื่อง “ศิลปวัฒนธรรม” เริ่มสูญหายไปและเปิดทางให้กับ “ชีวิตวัฒนธรรม” ซึ่งเป็นเรื่องราวในวิถีชีวิตประจำวัน ดังคำกล่าวที่ว่า “*Art is dead, Let's create daily life*” (กาญจนา แก้วเทพ, 2557)

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า ความสนใจของนักวิชาการและนักคิดสำนักเบอร์มิงแฮม (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) มีดังนี้

- มีความสนใจกับปฏิบัติการทางวัฒนธรรม (Cultural Practice) มากกว่าสนใจตัวผลผลิตทางวัฒนธรรม (Cultural Product) เท่านั้น โดยต้องการศึกษาว่าปฏิบัติการทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับโครงสร้างอำนาจจากแหล่งต่างๆ เช่น การทำงานของสื่อมวลชนเกี่ยวข้องกับอำนาจของเจ้าของสื่อ นักการเมือง ศาสนา กฎหมาย และความเชื่อ เป็นต้น

- การศึกษามิติทางวัฒนธรรมจะไม่แยกศึกษาเฉพาะตัวบทอย่างโดดเดี่ยว แต่จะต้องศึกษาความสัมพันธ์กับโครงสร้างและบริบทของเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว

- การศึกษาวัฒนธรรมไม่ได้ศึกษาเพื่อความเข้าใจทางวิชาการเท่านั้น หากจะเป็นการศึกษาเพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงโลกด้วยนโยบายการเมืองของวัฒนธรรม ดังเช่น แนวคิดของอันโตนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci) ได้กล่าวว่า วัฒนธรรมประชานิยมจะกลายเป็นเวทีแห่งการผลิตอุดมการณ์ต่อต้านอุดมการณ์หลัก (Counter Hegemony) ที่มีอยู่มากมายในชีวิตประจำวัน ในการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม จึงต้องคำนึงถึงความรู้ วาทกรรม ที่แสดงการต่อต้านในระดับมหภาคด้วย

- สิ่งสำคัญของสำนักเบอร์มิงแฮม คือ การยกเลิกการแบ่งแยกวัฒนธรรมออกเป็นสูงต่ำ คือ ไม่มีวัฒนธรรมชั้นสูงหรือวัฒนธรรมชั้นล่าง และเชื่อว่าในแต่ละวัฒนธรรมจะมีการแสดงออกที่หลากหลายซึ่งผันแปรไปตามการก่อรูปทางสังคมและบริบททางประวัติศาสตร์ นอกจากนั้นการบวนการส่งผ่านความรู้ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่คนรุ่นต่อไปกระทำจะมีลักษณะเป็น “active intervention” กล่าวคือการรับมาและดัดแปลงไปพร้อมๆกัน

อย่างไรก็ตาม ในการวิจัยเรื่อง ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์กับบริบทวัฒนธรรม ประชานิยม จึงเป็นการศึกษาที่มุ่งพิจารณาการสื่อสารความหมาย “ทศกัณฐ์” จากวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่วัฒนธรรมประชานิยมตามแนวคิดของสำนักเบอร์มิงแฮมนั้น ทศกัณฐ์ใน

วัฒนธรรมประชานิยมสามารถเป็นพื้นที่ของการต่อต้านอุดมการณ์ของชนชั้นสูง การอนุรักษ์ระบบ และการมองคุณค่าของทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมที่ไม่สามารถเทียบเท่ากับทศกัณฐ์ในศิลปะชั้นสูง อาทิ วรรณคดีรามเกียรติ์ จิตรกรรมฝาผนัง หรือ โขน นั้น เมื่อผู้ผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมได้นำเอาทศกัณฐ์ไปใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม จึงถือว่าเป็นการทำทลายความหมายของทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูง (Elitist Culture) ที่มีมาในอดีต นอกจากนั้นการศึกษากลุ่มผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ ในปัจจุบัน ได้แก่ กลุ่มผู้รับสารแนวอนุรักษ์นิยม และกลุ่มผู้รับสารที่ผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม ตลอดจนกลุ่มประชาชนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของการผลิตสื่อให้ทศกัณฐ์เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม จะเป็นผู้ถอดรหัสความหมายของทศกัณฐ์ในสังคมไทยปัจจุบันว่าจะดำเนินตามแนวคิดวัฒนธรรมชั้นสูงหรือตามแนวคิดแบบวัฒนธรรมประชานิยมของสำนักเบอร์มิงแฮมหรือไม่อย่างไร

อย่างไรก็ตาม การศึกษาทางมนุษยศาสตร์ได้นำเอาการเผยแพร่วัฒนธรรมมาเป็นเกณฑ์การแบ่งพื้นที่ทางวัฒนธรรมคือ วัฒนธรรมที่เผยแพร่ทางสื่อใหญ่ๆจะถูกเรียกว่า “วัฒนธรรมมวลชน” แต่วัฒนธรรมที่ไม่ได้ถูกเผยแพร่ผ่านสื่อเรียกว่า “วัฒนธรรมชาวบ้าน” แต่สำหรับวัฒนธรรมมวลชนและวัฒนธรรมประชานิยมมีรากฐานที่เกี่ยวข้องกันจนไม่สามารถแยกออกจากกันได้ หรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมวลชน (Browne, 1972 อ้างถึงใน เกตุขพรรณ คำพุทธ, 2558) หรือวัฒนธรรมประชานิยมเป็นพื้นที่ทับซ้อนตรงกลางระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูง วัฒนธรรมพื้นบ้าน และวัฒนธรรมมวลชนอันเกี่ยวพันทั้งคนกลุ่มใหญ่และคนกลุ่มน้อยแห่งพื้นที่ทางวัฒนธรรมทางสังคมที่ทาบเหลื่อมโดยไม่สามารถมองเห็นความชัดเจนได้ ได้มีการนิยามวัฒนธรรมประชานิยมไว้ว่า “เป็นสิ่งที่มนุษย์ทำเวลาที่ไม่ได้ทำงาน ซึ่งถือเป็นกรอบการอธิบายที่สำคัญต่อการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในสังคมสมัยใหม่ ซึ่งทุก ๆ การสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมเป็นไปเพื่อกิจกรรมของผู้คน และด้วยเพราะทุกสิ่งเป็นกระบวนการส่งต่อและปฏิบัติซ้ำกันต่อเนื่องทุกวัน และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามยุคสมัย” (Williams, 1960 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557) อย่างไรก็ตาม บริบทเดิมของวัฒนธรรมประชานิยมมีพื้นฐานมาจากกลุ่มคนที่ถูกรีดรอนอำนาจในรูปแบบต่างๆ ทั้งทรัพยากรและพื้นที่ทางสังคม แต่วัฒนธรรมประชานิยมในยุคปัจจุบันกลับแตกต่างจากบริบทเดิม สังคมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี การสื่อสารสมัยใหม่ได้สร้างมโนทัศน์ใหม่ในการเสฟสินค้าทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะสินค้าที่มีตัวบททางวัฒนธรรมสามารถสร้างความหมายต่อความสัมพันธ์กับสังคมและตัวตนของกลุ่มคนวัฒนธรรมประชานิยมออกแบบวัฒนธรรมให้ประชาชนรับทั้งความบันเทิงและความคุ้มกันในขณะเดียวกันในแง่มุมที่แตกต่างกัน

นอกจากนั้น การศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมจะเป็นการศึกษาวัฒนธรรมที่อยู่ในชีวิตประจำวันดังที่ได้กล่าวไปแล้วนั้น สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้นักวิชาการด้านวัฒนธรรมให้ความสนใจศึกษากิจกรรมที่เกิดในชีวิตประจำวันของประชาชนได้แก่ “ความนิยมของมวลชน” กลุ่มหนึ่งกลุ่มใดของสังคมซึ่งสามารถวัดกระแสความนิยมได้จาก ยอดจัดจำหน่าย เรตติ้งทางทีวี การได้รับการกล่าวถึงมากบนสื่อหรือยอดวิวในยูทูป อย่างไรก็ตาม เกณฑ์ที่ใช้วัดความนิยมในยุคสมัยหนึ่งมี 4 ประการ ได้แก่ 1) เป็นสิ่งที่ชื่นชอบ ชื่นชมและยอมรับโดยคนจำนวนมาก 2) เป็นสิ่งที่ถูกมองว่าค่าขึ้นและไม่มีคุณค่าหรือไม่มีเรสนิยมทางศิลปะ 3) เป็นสิ่งที่ออกแบบมาหรือสร้างขึ้นเพื่อให้คนจำนวนมากชื่นชอบ สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ทางการค้าและบริโภคนิยม และ 4) เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นโดยผู้คนและเพื่อพวกเขาเอง นอกจากนี้ ยังได้นิยามความหมายของวัฒนธรรมประชาานิยมออกเป็น 6 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มแรก วัฒนธรรมประชาานิยมคือสิ่งที่คนยอมรับและชื่นชอบจำนวนมาก กลุ่มที่สอง วัฒนธรรมประชาานิยมคือสิ่งที่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมชั้นสูง กลุ่มที่สาม วัฒนธรรมประชาานิยมคือวัฒนธรรมมวลชน จากมุมมองของการผลิตสินค้าตามระบบทุนนิยม เช่น เสื้อผ้า แฟชั่น ดนตรี ภาพยนตร์ ซึ่งมักถูกตีความหมายในลักษณะของการเชื่อมโยงกับการครอบงำจากวัฒนธรรมตะวันตก กลุ่มที่สี่ วัฒนธรรมประชาานิยมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชน เป็นวัฒนธรรมของชาวบ้าน กลุ่มที่ห้า วัฒนธรรมประชาานิยมหมายถึงพื้นที่การต่อสู้ของกลุ่มคนที่ถูกเอารัดเอาเปรียบกับกลุ่มที่มีอำนาจในการครอบงำสังคม และกลุ่มสุดท้าย เป็นกลุ่มที่เกิดจากวัฒนธรรมเมือง โลกของความทันสมัยก่อให้เกิดรูปแบบของวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่บริโภคกันในชุมชนเมืองขนาดใหญ่ (อ้างถึงใน อัมพร จิรัฐติกร, 2559)

จากนิยามความนิยมดังกล่าว เมื่อนำไปศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ตัวละครทัศนัขององค์กรสื่อต่าง ๆ ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าเป็นการศึกษาสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน ได้แก่ การศึกษาสัมพันธ์ของตัวละครทัศนัในวรรณคดีชั้นสูงที่ถูกนำมาสร้างสรรคงานในวัฒนธรรมประชาานิยม ซึ่งเป็นยุคที่เกิดแนวคิดหลังยุคสมัยใหม่ที่หลายเส้นแบ่งวัฒนธรรมทั้งสองกลุ่มออกไปอย่างสิ้นเชิง ทัศนัในสื่อปัจจุบันถูกออกแบบมาเพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมจากภาคอุตสาหกรรมเพื่อประโยชน์ทางการค้า ดังนั้นคำถามของงานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาการครอบงำของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมขององค์กรสื่อต่าง ๆ ที่สร้างวัฒนธรรมประชาานิยมขึ้นมาให้ประชาชนหลงใหลและคลั่งไคล้ หรือวัฒนธรรมประชาานิยมเป็นการเปิดเสรีให้แก่ผู้เสพในการเลือกรับสื่อวัฒนธรรมตามที่ตนเองต้องการ ผ่านการสื่อความหมายของตัวละครในสื่อปัจจุบัน

ส่วนแนวคิดการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดทางวัฒนธรรม ของเรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams, 1981, p. 1981 อ้างถึงใน วรัชญ์ วาณิชวัฒนากุล, 2548) เป็นนักวิชาการสายวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ของสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) มีความสนใจในการวิจารณ์

สื่อสมัยใหม่หลายแขนง อาทิ ละครโทรทัศน์ โฆษณา โดยอาศัยแนวคิดเชิงวัฒนธรรมนิยม (Culturism) โดยแนวคิดของเขามีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ ดังนี้ ในยุคแรกเขาได้แนวคิดจาก เอฟ อาร์ ลีอิวิส (F. R. Leavis) ซึ่งเชื่อว่าวัฒนธรรมคือ “จุดสูงสุดทางด้านอารยธรรมของมนุษยชาติ” และปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมชั้นสูง หรือศิลปะของชนชั้นสูง ต่อมา วิลเลียมส์มีแนวคิดที่แตกต่างจากลีอิวิส ซึ่งมีลักษณะเด่นที่สามารถสรุปได้ ดังนี้ (สมสุข หินวิมาน, 2546, หน้า 27 อ้างถึงใน วัชรชัย วานิชวัฒนากุล, 2548)

1. จากการที่ลีอิวิสจำแนกวัฒนธรรมโดยแบ่งระดับเป็น วัฒนธรรมชั้นสูง วัฒนธรรมชั้นกลาง และวัฒนธรรมมวลชน เกณฑ์ดังกล่าวได้รับความนิยมนและเป็นกระแสหลักในโลกวิชาการตะวันตก แต่สำหรับวิลเลียมส์แล้วเขาได้ปฏิเสธแนวคิดดังกล่าว โดยกล่าวว่า ในปัจจุบันไม่มีพื้นที่สำหรับวัฒนธรรมหรือศิลปะของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งอีกต่อไป ไม่ว่าจะเป็นดนตรีคลาสสิกของโมสาร์ท หรือจะเป็นดนตรีแนวฮิป-ฮอป ต่างก็ล้วนแล้วแต่เป็นศิลปะที่ได้รับการผลิต ลงทุน เผยแพร่ ขายเป็น บริโภค และแสวงหากำไรได้เหมือนกันทั้งสิ้น ดังนั้นวิลเลียมส์จึงใช้เกณฑ์ในการแบ่งวัฒนธรรม ใหม่ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1 วัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ (Lived Culture) หมายถึง วัฒนธรรมที่มีอยู่ในช่วงเวลาหนึ่งและในสถานที่หนึ่ง และเฉพาะคนที่มีชีวิตอยู่ในช่วงเวลาและสถานที่นั้นที่จะสัมผัสวัฒนธรรมดังกล่าวได้ เช่น สำหรับ การแสดงเล่นโขนในรัชกาลที่ 6 ทรงได้พระราชนิพนธ์พร้อมและบทพากย์ ได้แก่ ชุดเสียดาย ชุดเผาลงกา ชุดพิเภกถูกขับ ชุดประเดมิศึกลงกา และชุดนาคบาท จะมีแก่ชาวสยามที่เป็นชนชั้นสูงในยุคสมัยนั้นจึงจะมีโอกาสได้ชมการแสดงเหล่านั้น หรือภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์รอบพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดารามซึ่งเขียนขึ้นในรัชกาลที่ 1 ก็จะมีเพียงเจ้านายและขุนนางชั้นชั้นสูงของสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นเท่านั้นที่จะมีโอกาสได้ชมความงดงามของภาพจิตรกรรมฝาผนังในช่วงเวลานั้น

1.2 วัฒนธรรมที่มีการบันทึกไว้ (Recorded Culture) ได้แก่ บางส่วนเสี้ยวของวัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ในวัฒนธรรมที่มีชีวิตที่ได้รับการบันทึกและผลิตซ้ำ อาทิ การแสดงนาฏศิลป์โขนที่เป็นของชนชั้นสูงและเป็นศิลปะที่ได้รับการสืบทอดและอนุรักษ์โดยสถาบันพระมหากษัตริย์ ในปัจจุบันการแสดงโขนมีการเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับบริบททางสังคม โขนพระราชทาน (โขนเฉลิมพระเกียรติ) ได้นำเรื่องราวจากรามเกียรติ์มาจัดแสดงเพียงบางตอน ได้แก่ ชุดศึกพรหมมาศ ใน พ.ศ. 2552 ชุดนางลอย ใน พ.ศ. 2553 ชุดศึกไมยราพณ์ ใน พ.ศ. 2554 ชุดจองถนน และชุดศึกกุมภกรรณ ตอน โมขศักดิ์ ใน พ.ศ. 2555 และชุดศึกอินทรีชิต ตอน นาคบาท ใน พ.ศ. 2557 โดยการแสดงโขนพระราชทานจะเป็นการแสดงที่พยายามสืบทอดการแสดงโขนในอดีตไว้ให้ได้มากที่สุดแต่ก็ต้องให้มีความร่วมสมัยยิ่งขึ้น เนื่องจากการแสดงที่จัดขึ้นในปัจจุบันนั้น

เป็นการแสดงที่เปิดให้ประชาชนเข้าชมซึ่งแตกต่างจากในอดีต หรือในปัจจุบันประชาชนสามารถเห็นความงดงามวิจิตรของภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องราวมเกียรติผ่านสื่อใหม่ได้แก่สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องรามเกียรติ์ ตอนธรรมะแห่งราชา ที่ผลิตโดยบริษัทอะมิบา फिल्म ใน พ.ศ. 2555 เป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกมาทำให้ภาพจิตรกรรมเคลื่อนไหวได้อย่างสวยงาม โดยปรากฏการณ์ดังกล่าวถือเป็นการคัดสรรวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ให้ประชาชนในยุคปัจจุบันได้เข้าถึงศิลปวัฒนธรรมชั้นสูงได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. ในทัศนะของวิลเลียมส์เชื่อว่า วัฒนธรรมที่ได้บันทึกไว้เป็นส่วนหนึ่งของประเพณีการเลือกสรร (Selective Tradition) โดยผู้คนในสังคมจะมีกระบวนการจัดระบบและจัดลำดับความสำคัญของวัฒนธรรมทั้งหลายไว้ และเนื่องจากทุกวันมีวัฒนธรรมที่ถูกสร้างใหม่ขึ้นตลอดเวลา แต่ประเพณีการเลือกสรรดังกล่าว จะทำหน้าที่คัดเลือกให้วัฒนธรรมบางอย่างเท่านั้นเป็นเรื่องที่ถูกผลิตซ้ำ และมีชีวิตยืนยาวต่อไป โดยประเพณีการเลือกสรรมักมีผลประโยชน์แอบแฝงอยู่เสมอ เช่นผลประโยชน์ของชนชั้น ผลประโยชน์ทางสุนทรียะ ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจการเมือง เป็นต้น ตัวอย่างเช่น วรรณคดีรามเกียรติ์เป็นวรรณคดีชั้นสูงในอดีต เมื่อถูกนำมาเล่าใหม่ในรูปแบบการ์ตูน นิทานภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน จะพบว่ามี การปรับให้ตัวละครมีความร่วมสมัย แต่สิ่งที่สังเกตได้คือยังคงเนื้อหาธรรมะย่อมชนะอธรรม และการตัวละครยังคงภาพลักษณ์และนิสัย เช่นเดียวกับตัวบทต้นทาง คือ ตัวละครฝ่ายดี ได้แก่ พระราม พระลักษมณ์ และนางสีดา เป็นตัวแทนของสถาบันพระมหากษัตริย์ ตัวละคร หนุมาน เป็นตัวแทนของสถาบันชนชั้นปกครอง ซึ่งมีหน้าที่ดูแลบ้านเมืองและประเทศให้สงบสุข ดังนั้นการสืบทอดภาพลักษณ์และการสื่อความหมายยังคงเหมือนเดิม ส่วนตัวละครที่มีความเป็นพลวัตมากในปัจจุบันคือ ตัวละครกลุ่มยักษ์ โดยเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์ มักเป็นตัวละครที่สื่อใหม่มักจะเลือกสรรมาใช้เพื่อสืบทอดเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม โดยวิลเลียมส์กล่าวว่า ทุกครั้งที่มีการเลือกสรรเกิดขึ้น จะมีการตีความหมายใหม่ให้กับวัฒนธรรมที่จะถูกบันทึกไว้เสมอ เช่น ตัวละครทศกัณฐ์ที่ถูกนำเสนอในโฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” ที่จัดทำขึ้นภายใต้การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ. 2559 ผู้ผลิตโฆษณาตีความหมายให้ทศกัณฐ์เป็นตัวแทนคนไทยที่พาท่องเที่ยวภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย ไม่ได้สื่อความหมายว่า เป็นราชาแห่งยักษ์ที่ดูน่าเกรงขามและดูหน้ากลัวเช่นเดียวกับตัวละครโขนทศกัณฐ์ที่นำเสนอจากวรรณคดีรามเกียรติ์ เป็นต้น

3. แนวคิดที่วิลเลียมส์นำเสนอไว้อีกประการคือ เรื่อง “โครงสร้างแห่งความรู้สึก” (Structure of feeling) คือการกล่าวถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับคน หรือสอดแทรกอยู่ในชีวิตของผู้คนในแต่ละกลุ่มสังคม ผู้คนต่างจะถักทออารมณ์ ความคิด วิถีชีวิต แบบแผน ค่านิยม ความรู้สึก ร่วมกันที่มีลักษณะเฉพาะกลุ่ม ที่สามารถสื่อสารได้ในระดับจิตใต้สำนึกและอุดมการณ์ และสะท้อน

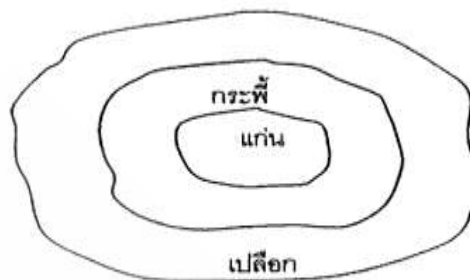


ให้เห็นแบบแผนทางวัฒนธรรม เช่น เมื่อมีการนำเอารามเกียรติ์มานำเสนอในรูปแบบแอนิเมชันทั้งทางโรงภาพยนตร์และทางโทรทัศน์ จากการศึกษาพบว่าอุดมการณ์ที่ซ่อนอยู่ในการนำเสนอ มักจะมาจากตัวบทวรรณคดี คือการให้ตัวละครทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของความชั่ว ส่วนพระรามและหนุมานจะเป็นตัวแทนของสถาบันกษัตริย์และชนชั้นปกครองที่จะต้องทำหน้าที่ปกป้องประเทศไทยไว้ หรือแม้แต่ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาตรา” จะไม่ได้นำตัวละครจากรามเกียรติ์มาทั้งหมด แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ก็ได้เลือกเอาตัวละครทศกัณฐ์ มาเป็นตัวละครเอกฝ่ายอธรรมให้ต่อสู้กับตัวละครเอกฝ่ายธรรมที่เป็นคนสามัญชน เพราะตัวละครทศกัณฐ์นั้นสามารถเข้าถึงโครงสร้างของความรู้สึกของคนไทยในการมีจิตสำนึกร่วมเมื่อได้ชมตัวละครทศกัณฐ์ในรูปแบบลักษณะใหม่ที่ปรากฏในเรื่อง ๕ ศาตรา คนไทยที่ชมก็ต่างคุ้นเคยกับตัวละครดังกล่าวเป็นอย่างดี ปรากฏการณ์ดังกล่าววิลเลียมส์เชื่อว่า ตัวบทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็ เพลง นวนิยาย การ์ตูน มีสิ่งที่ซุกซ่อนอยู่คือ โครงสร้างแห่งความรู้สึก ของทั้งผู้ผลิตและผู้เสพผลงานทางวัฒนธรรมดังกล่าวนี้

กาญจนา แก้วเทพ (2545) ได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่องการผลิตและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural Production and Reproduction) จากสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองได้กล่าวว่า เมื่อผลิตสิ่งใดขึ้นมาแล้ว จำเป็นต้องมีการผลิตซ้ำเพื่อการสืบทอดอยู่เสมอ จึงเป็นหลักประกันความต่อเนื่องยืนยาวของสิ่งนั้น ดังเช่นรามเกียรติ์เป็นเรื่องราวที่ได้รับการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมชั้นสูง จากตัวบทต้นทาง ได้แก่ วรรณคดี และผลิตซ้ำในรูปแบบศิลปะชั้นสูงคือ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และนาฏศิลป์โขน และในเวลาต่อมาเมื่อรามเกียรติ์ได้เข้าสู่วัฒนธรรม ประชาชนนิยมองค์ประกอบด้านเนื้อหาและรูปแบบย่อมเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมและประเภทสื่อ โดยใช้แนวคิดสัมพันธบท ได้แก่ การคงเดิม และสร้างสรรค์ใหม่ตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน ข้อสังเกตประการสำคัญในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นกรณีศึกษาครั้งนี้ คือ การนำเอาตัวละครทศกัณฐ์มาใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมประชานิยม ผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ว่าทศกัณฐ์ในบริบทที่วัฒนธรรมประชานิยมควรรักษาสิ่งใดไว้ สิ่งใดควรปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของสื่อใหม่ในยุคดิจิทัล โดยผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดวิเคราะห์เปรียบเทียบตามลักษณะของต้นไม้ออกจากส่วนประกอบด้านนอกสุดเข้าไปสู่ส่วนในที่สุดถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วน (กาญจนา แก้วเทพ) ดังนี้



### การวิเคราะห์การผลิตและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม



#### 1. แก่น

แก่น คือ สิ่งที่ต้องเก็บรักษาไว้ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับตัวละครทศกัณฐ์ที่ต้องการสื่อสารไปยังกลุ่มผู้รับสาร แก่นหลักของตัวละคร ควรเป็นรูปแบบภายนอกรูปร่างหน้าตา สีกาย ที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นตัวละครทศกัณฐ์ โดยถ้าลักษณะภายนอกดังกล่าวถ้าไม่ได้รับการผลิตซ้ำอาจส่งผลให้ผู้รับสาร ไม่สามารถเชื่อมโยงตัวละครทศกัณฐ์ที่มีสัมพันธ์กับวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์

#### 2. กระพี้

กระพี้ คือ ส่วนที่อยู่ถัดไปจากแก่น แม้กระพี้จะมีความสำคัญ แต่สามารถปรับเปลี่ยนไปให้มีความเหมาะสมกับคุณลักษณะของสื่อ วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งาน และกลุ่มผู้รับสาร ได้แก่ รูปแบบภายนอก ประกอบด้วย รูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย และอาวุธ และรูปแบบภายใน ประกอบด้วย ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท ของตัวละครทศกัณฐ์ โดยอาจมีสัมพันธ์ทงเดิม หรือ สร้างสรรค์ใหม่ ดัดแปลง ตัดทอน และขยายรูปแบบตามความเหมาะสม

#### 3. เปลือก

เปลือก คือ ส่วนที่อยู่ด้านนอกสุดของต้นไม้มี่จะมีการปรับเปลี่ยนเสมอเมื่อมีการนำวัฒนธรรมมาผลิตซ้ำ โดยขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของสื่อ วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งาน และกลุ่มผู้รับสาร โดยบางครั้งอาจพบความเป็นวัฒนธรรมโลกเข้ามาผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ได้แก่ แก่น อารมณ์ และฉาก ของเรื่องที่มีการนำเอา ตัวละครทศกัณฐ์ไปใช้ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม และการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ตามวัตถุประสงค์ผู้สร้างงาน

นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตบางประการของการนำตัวละครทศกัณฐ์ไปใช้ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม เนื่องจากตัวละครทศกัณฐ์มีสัมพันธ์กับวัฒนธรรมชั้นสูงคือ นาฏศิลป์

โชน โดยเฉพาะเมื่อตัวละครทศกัณฐ์ถูกนำไปใช้ในภาพลักษณ์ของตัวละครโชนทศกัณฐ์ การศึกษา เรื่องการผลิตซ้ำว่า สิ่งใดควรรักษาไว้ สิ่งใดได้ปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของสื่อใหม่ ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม จึงต้องศึกษาปัจจัยแทรกที่เกี่ยวข้องกับจารีต และขนบในการแสดง โชนอีกด้วย ดังนั้น การศึกษา แก่น กระ皮 และเปลือกของสื่อ ในวัฒนธรรมประชานิยมที่นำเอา ทศกัณฐ์ไปใช้ในภาพลักษณ์โชน จึงมีความแตกต่างไปจากสื่อประเภทอื่น ๆ ที่มีสัมพันธ์กับ ตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ และภาพจิตรกรรมฝาผนังเพียงเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม สำหรับการศึกษารุ่นนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ คือ ตัวละครทศกัณฐ์จากรวมคดียุทธศาสตร์ในรัชกาลที่ 1 ที่ได้ผ่านกระบวนการตีความหมายของ ประเพณีการเลือกสรร ได้แก่ “กระบวนการเลือก” และ “กระบวนการตีความหมายอย่างไร” จึงถูก นำเสนอ ในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งปรากฏอยู่ในสื่อประเภทต่าง ๆ ซึ่งเป็นกรณีศึกษา ได้แก่ 1) ภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการท่องเที่ยวชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ใน พ.ศ. 2559 2) หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอนรามเกียรติ์ “ปฐมบท” รามเกียรติ์ “สู่มหาสงคราม” และรามเกียรติ์ “อวสานทศกัณฐ์” จัดจำหน่าย ใน พ.ศ. 2557- 2559 ตามลำดับ และ 3) ภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ ในพ.ศ. 2561 โดยจะได้นำแนวคิดเรื่องของการผลิตซ้ำเพื่อการสืบทอดวัฒนธรรม ประกอบกับการพิจารณา การรักษา และสร้างสรรค์ใหม่ที่ปรากฏในตัวละครทศกัณฐ์ของสื่อประเภทต่าง ๆ ที่เป็นกรณีศึกษา ตามแนวคิด แก่น กระ皮 และเปลือก ดังกล่าวข้างต้น

## 2.5 แนวคิดการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม

การผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) คือ การปฏิสัมพันธ์ ระหว่างโลก (Global) และท้องถิ่น (Local) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรม ท้องถิ่นต่างมีการปรับตัวหรือผสมผสานเข้าหากันอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม แบบโลกหรือแบบท้องถิ่น และจุดยืนเช่นนี้ คือ รากฐานของทฤษฎีที่เรียกว่า “โลกาภิวัตน์ทาง วัฒนธรรม” (Cultural globalization) (สมสุข หินวิมาน และ กำจร หลุยยะพงศ์, 2546, หน้า 383-384 อ้างถึงใน ชลนรี กล่อมใจ, 2559) กระบวนการโลกาภิวัตน์ได้ขยายช่องทางการสื่อสารให้เกิดขึ้น ระหว่างกลุ่มคนที่แตกต่างกัน และสร้างพื้นที่ใหม่ของการต่อรอง (Negotiation) ระหว่าง วัฒนธรรม โลกและท้องถิ่นที่มีทั้งการยอมรับและขัดแย้งกันบ้างเป็นครั้งคราว ในกรณีนี้ทฤษฎีโลกาภิวัตน์ทาง วัฒนธรรมจึงเป็นไปทางพบปะและผสมผสานของวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่นที่เรียกว่า “ทฤษฎี การผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม” (Cultural hybridization) ทฤษฎีดังกล่าวถูกนำมา ประยุกต์ใช้ในการสื่อสารเชิงวัฒนธรรม โดยการอธิบายปรากฏการณ์กลายพันธุ์นี้ อาจกล่าวได้ว่า

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างไม่จำเป็นต้องออกมาในลักษณะครอบงำเสมอไป หากแต่ควรพิจารณามิติทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนเหล่านั้น ในแง่ของการต่อสู้หรือต่อรองกันมากกว่า ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมจึงเป็นไปในทิศทางของการพบปะและผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าด้วยกัน นักวิชาการตะวันตกคนหนึ่งให้ความสนใจเรื่อง “การต่อสู้ทางวัฒนธรรม” คือ โฮมิ บาบา (Homi Bhabha) เป็นนักทฤษฎีสาย Post-colonialism ได้ตั้งข้อสังเกตว่า “ทุกวัฒนธรรมล้วนมีการข้ามสายพันธุ์ทั้งสิ้น” (All cultural are hybrid) เพราะโดยธรรมชาติแล้วไม่มีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียว แต่ทุกวัฒนธรรมนั้นจะมีความหลากหลาย (Diverse) และแตกต่าง (Different) ที่สำคัญไม่เคยปรากฏว่ามีวัฒนธรรมใด ๆ ที่สมบูรณ์ในตัวมันเอง

หลักการสำคัญของทฤษฎีนี้มี 2 ประการ คือ ประการแรกวัฒนธรรมทั้งหลายในโลกจะยั่งยืนอยู่ได้ด้วยลักษณะของความเป็นพลวัต (Dynamic) วัฒนธรรมต้องมีการปรับเปลี่ยนตลอดเวลา และประการที่สอง คือ เส้นทางการพบกันระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เป็นไปในทิศทางเดียว หรือเป็นลักษณะของการครอบงำความเป็นโลกเข้าสู่ท้องถิ่นเท่านั้น แต่ทว่าปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวมีลักษณะเป็นแบบสองทางหรือแบบ “ซึ่งกันและกัน” สัมพันธภาพแห่งวัฒนธรรมจะสามารถก่อรูปลักษณะได้หลายรูปแบบ เช่น การผสมผสาน (Articulation) การแลกเปลี่ยน (Exchange) การขัดแย้ง (Conflict) การเลือกบางส่วนของบางส่วน (Co-optation) และการต่อรอง (Negotiation) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมจึงอยู่บนพื้นฐานของ “การผสมข้ามสายพันธุ์” (Hybridization) และเป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองทางความหมายและการแสดงตัวตน การพบปะและผสมผสานวัฒนธรรมโลกกับท้องถิ่นนี้ ซึ่งได้อิทธิพลมาจากวิธีคิดของสำนักวัฒนธรรมศึกษา และเป็นส่วนสำคัญของแนวคิดที่ชื่อว่า การผสมผสานข้ามสายพันธุ์วัฒนธรรม (สมสุข หินวิมาน, 2546, น. 260) นอกจากนี้ การสร้างอัตลักษณ์แบบใหม่ทางวัฒนธรรม นักวิชาการสายวัฒนธรรมศึกษา สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) ได้ขยายความเพิ่มเติมเรื่องการสร้างวัฒนธรรมลูกผสมและการผสมผสานความเป็นโลกกับท้องถิ่นว่า “เมื่อใดก็ตามที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าไว้ด้วยกัน จะเกิดปรากฏการณ์ ที่เรียกว่า อัตลักษณ์แบบใหม่ทางวัฒนธรรม” (New Cultural Identities) ขึ้น ซึ่งอัตลักษณ์แบบใหม่นี้เป็นการบ่งชี้ให้เห็นว่าตัวตนของวัฒนธรรมที่ผ่านการผสมผสานใหม่นั้นเป็นอย่างไร หรือถูกแปลความหมายไปเช่นไร เช่น ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง เมื่อถูกผสมผสานข้ามสายพันธุ์ระหว่างวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่น ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ เมื่อนำมาแยกแยะพิจารณาองค์ประกอบของความเป็นวัฒนธรรม คือ เนื้อหา (Content) กับรูปแบบ (Form/ Format) ที่อยู่ในโลกของการสื่อสารนั้นจะออกมาเป็นเช่นไร

อย่างไรก็ตาม ตามแนวคิดของ พอล เอส เอ็น ลี (Paul S. N. Lee) ได้เคยศึกษาลักษณะของการซึมซับ และดัดแปลงวัฒนธรรมจีนในฮ่องกงเมื่อต้องเผชิญหน้ากับการตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษมากกว่า 150 ปี และจำแนกแบบการผสมผสานกันของวัฒนธรรมโลกและความเป็นท้องถิ่นออกเป็น 4 รูปแบบด้วยกัน (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) จะเป็นแนวทางในการจำแนกรูปแบบการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ระหว่างวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่นของสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียด ดังนี้

1) รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) หรือรูปแบบการรับเอาทั้งเนื้อหาและรูปแบบของวัฒนธรรมโลกมาใช้แบบตรง ๆ โดยเปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง เช่น กรณีของฮ่องกงที่นำรายการซึ่งได้รับความนิยมในต่างประเทศมาบรรจุไว้ในผังรายการ โดยไม่ปรับเปลี่ยนแต่อย่างใด หรือกรณีนำภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาฉายทางช่อง HBO หรือ Cinemax ในกรณีของไทย

2) รูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตัวอะมีบาเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนรูปร่างตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อยังคงเดิม ซึ่งเปรียบได้กับการรับวัฒนธรรมจากต่างประเทศมาใช้ โดยดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับบริบทท้องถิ่น แต่ยังคงเนื้อหาภายในไว้ เช่น กรณีของการนำรูปแบบรายการโทรทัศน์ของอังกฤษ ชุด the weakest link มา แต่ปรับบางส่วนของรูปแบบให้เป็นเกมกำจัดจุดอ่อนของไทย อาทิ ใช้พิธีกรหรือแขกรับเชิญคนไทย หรือใช้คำถามเกี่ยวพันกับเรื่องความเป็นไทย แต่เนื้อหายังคงเป็นความหมายของการต่อสู้แข่งขันกำจัดคู่แข่งตามวิถีคิดในระบบทุนนิยม

3) รูปแบบปะการัง (Coral pattern) ปะการังเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยังคงรูปร่างเดิมไว้ แม้ว่าเนื้อในจะเปลี่ยนหรือตายไป ความเปรียบนี้นำมาเปรียบได้กับการรับวัฒนธรรมที่เอามาเฉพาะรูปแบบ แต่เนื้อหาได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว เช่น การนำเอาเพลงตะวันตกหรือเพลงจีนมาใส่เนื้อร้องแบบไทย

4) รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสัตว์ที่เปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบและเนื้อหาจาก ตัวดักแด้ และกระบวนการดังกล่าวต้องใช้ระยะเวลาอันพอสมควร ซึ่ง Paul S. N. Lee ได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์ ฮ่องกงที่นำเอาโครงเรื่องแบบ James Bond เข้ามาแล้ว ดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับวัฒนธรรมเอเชีย เช่น ตัดฉากเรื่องเพศและความรุนแรงออกไป เนื่องจากขัดวัฒนธรรมแบบจีน แต่ขณะเดียวกันก็ปรับในส่วนเนื้อหา โดยไม่เน้นการแข่งขันอำนาจทางการเมืองหรืออาวุธสงครามใหม่ ๆ แต่เน้นคุณธรรมนำมิตร และค่านิยมแบบเอเชียเรื่อง มีคุณต้องทดแทน มีแก่นต้องชำระ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์เชิงอำนาจกับการผสมผสานทางวัฒนธรรม เนื่องจากทฤษฎีนี้ สนใจประเด็นเรื่องการต่อรองและการได้รับอิทธิพลมาจากสำนักวัฒนธรรมศึกษา ทำให้เงื่อนไขที่ไม่อาจมองข้ามได้ ผ่านการผสมสายพันธุ์ใหม่ของวัฒนธรรม คือ มิติความสัมพันธ์เชิงอำนาจ

ซึ่งอันที่แท้จริงแล้ว แม้แต่การสร้างสายพันธุ์ใหม่ทาง วัฒนธรรมขึ้นมา นั้น ก็มีได้แปลว่า โครงสร้าง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจจะสูญหายไป ทั้งนี้เพราะในการผสมผสาน โลกและท้องถิ่นเข้าไว้ด้วยกัน บ่อยครั้งที่ความไม่เท่าเทียมกันก็ยังถูกรักษาไว้ในบริบทของวัฒนธรรมลูกผสมพันธุ์ใหม่ ดังที่ ทฤษฎีเรื่องการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมได้กล่าวไว้ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจะได้นำทฤษฎีดังกล่าว ไปวิเคราะห์รูปแบบที่เกิดขึ้นของสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมมีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทาง วัฒนธรรมในลักษณะใด ทั้งในเรื่องของรูปแบบและเนื้อหาของสื่อ และวิเคราะห์ร่วมกับบริบททาง วัฒนธรรมประชานิยมส่งผลต่อการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของทัศนัญจากบริบทวัฒนธรรม ชั้นสูงอย่างไร

## 2.6 แนวคิดการถอดรหัสโดยผู้รับสาร

แนวคิดผู้รับสารของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) นักวิชาการสายวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ของสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) ได้ปฏิเสธแนวคิดว่าการสื่อสาร คือ กระบวนการที่ผู้ส่งสารเป็นผู้ใส่ความหมายลงไปในการสื่อสาร แล้วส่งผ่านความหมายผ่านสื่อไปยัง ผู้รับสาร และผู้รับสารจะทำการถอดความหมายนั้นออกมา หรือเรียกว่า แบบจำลอง “Transmission Model” แต่เขาเชื่อว่า การกระจายความหมายมีอยู่ 3 ช่วงตอน ในการสร้างความหมาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ดังนี้

ช่วงเตรียมการผลิตสื่อ ผู้สร้างได้คัดเลือกเอาวัตถุดิบเพียงบางส่วนมานำเสนอโดยการ คัดเลือกจะถูกกำหนดโดยอุดมการณ์ของผู้ผลิตเอง แต่โดยส่วนใหญ่จะเป็นอุดมการณ์หลักของ สังคม และใส่รหัสให้กับวัตถุดิบที่คัดเลือกไว้

ช่วงชั้นลงมือผลิต จะเป็นการเปลี่ยนแปลงความเป็นจริง ที่เป็นโครงสร้างในกรอบของผู้ผลิตที่มีความหมายหลากหลายมาปรากฏในสื่อแบบต่าง ๆ ชั้นตอนนี้จะมีการใส่รหัสความหมายที่ ผู้ผลิตไม่สามารถนำเสนอได้ทั้งหมดจาก โลกความจริงของผู้ผลิตผ่านภาพและเสียง

ช่วงการถอดรหัส จากสองขั้นตอนแรกจะเห็นได้ว่า สิ่งที่ผู้ชมได้รับรู้นั้น ไม่ใช่วัตถุดิบที่เป็นเหตุการณ์จริง แต่เป็นวัตถุดิบที่ผ่านกระบวนการผลิตแล้ว ซึ่งมีความหมายที่ผู้ผลิตบรรจุมาด้วย แต่ฮอลล์เชื่อว่า ในชั้นตอนนี้ความหมายจากผู้ผลิตไม่ได้ถูกถ่ายทอด แต่มีการผลิตขึ้นใหม่ตลอดเวลา โดยปฏิบัติการของผู้รับสารในการถอดรหัสจะมีอยู่สองแบบ คือ ถ้าผู้รับสารสามารถสร้างความหมาย จากเนื้อหาสารได้ (รู้เรื่อง) ก็จะบริ โภคและให้ความหมายกับสารนั้น แต่ถ้าไม่สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ความหมายนั้นก็จะไม่มีผลต่อผู้รับสาร ในขณะที่แบบที่สองคือ เนื้อหาไม่สามารถ สร้างความหมายใด ๆ ก็จะมีแค่เพียงการเปิดรับ แต่ไม่มีการบริ โภค



อย่างไรก็ตาม ขั้นตอนดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นว่า ออลล์ได้ให้ความสำคัญต่อผู้ส่งสารและผู้รับสารในการสร้างความหมายอย่างเท่าเทียมกัน โดยออลล์เชื่อว่า ระบบรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสที่สื่อสารในชุดเดียวกัน มีเหตุผลมากมายที่การเข้ารหัสของผู้ส่งสารและการถอดรหัสของผู้รับสารไม่ตรงกัน หรือขัดแย้งกัน เช่น ภูมิหลัง ประสบการณ์ การศึกษา อาชีพ เพศ เป็นต้น โดยออลล์แบ่งแบบแผนของการถอดรหัส (Decoding) ของผู้รับสารเป็น 3 รูปแบบ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) มีดังนี้

- Preferred code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา คือ ผู้ส่งสารนำเสนอความหมายใดจากสาร ผู้รับสารก็ได้รับความหมายเช่นเดียวกับที่ผู้ส่งสารส่งมา
- Negotiated code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่มีการต่อรองความหมายใหม่ที่แปลกไปจากความตั้งใจของผู้รับสาร แต่ไม่ได้คัดค้านโดยตรง
- Oppositional code เป็นการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ต่อต้านสารที่ผู้ส่งสารส่งมายังผู้รับสาร

อย่างไรก็ตาม ออลล์กล่าวว่า ผู้รับสารนั้นไม่ใช่กลุ่มคนที่มีลักษณะเนื้อเดียวกันหมด นอกเหนือจากความแตกต่างระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารแล้ว แม้แต่กลุ่มผู้รับสารก็ยังคงมีความแตกต่างกัน ในส่วนของการถอดรหัสนั้นออลล์เชื่อว่า การจับกลุ่มของผู้รับสารจะสัมพันธ์กับความหมายและรูปแบบของสาร เช่น ถ้าเนื้อสารเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน ผู้รับสารจะจัดเรียงตัวเป็นกลุ่มต่าง ๆ เช่น กลุ่มที่ป้องกัน (ครู) กลุ่มที่คอยลงโทษ (ตำรวจ หรือผู้คุม) กลุ่มที่ให้อภัย (พระภิกษุ) เป็นต้น ดังนั้น การรวมกลุ่มของผู้รับสารจึงไม่หยุดนิ่ง และมีการจับกลุ่มที่เป็นพลวัต และเปลี่ยนแปลงไปตามรูปแบบ และความหมายของสาร นอกจากนั้น การตีความหมายของผู้รับสารมาจากการเลือกรับรู้ (Selective perception) โดยเชื่อว่า ผู้รับสารจะมีขั้นตอนของการเลือกเข้าถึง เลือกเปิดรับ เลือกตีความหมาย และเลือกจดจำ ดังนั้น เรื่องการรับรู้จึงมีปัจจัยที่เป็นอัตวิสัย (Subjective capacity) ของผู้รับสารเข้ามาเกี่ยวข้อง และผู้ส่งสารจะต้องให้ความสำคัญต่อการเลือกตีความของผู้รับสารในฐานะองค์กรผู้ผลิตสื่อ โดยออลล์เชื่อว่า การตีความผิดไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร โดยกลุ่มผู้รับสาร นั่นถือว่าเป็นกระบวนการสื่อสารที่ถูกสารขึ้น โดยมีชุดความหมายที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร โดยเรียกว่า กลุ่มของความหมายที่หลากหลายชุดหนึ่ง (Polysemic) ที่น่าสนใจในการศึกษาเช่นเดียวกัน

นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้เพิ่มแนวคิดของ เดวิด มอร์เลย์ (David Morley) ในการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างที่จะเป็นผู้อ่านและตีความหมายทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมครั้งนี้ เนื่องจากพิจารณาแล้วว่ากลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษาครั้งนี้มีความแตกต่างภายในโครงสร้างทางสังคมบางประการ โดยแนวคิดสำคัญของมอร์เลย์กล่าวว่า การวิเคราะห์ผู้รับสารคงไม่อาจแยกวิเคราะห์

สารกับผู้รับสารออกจากกันได้ หากแต่จำเป็นต้องวิเคราะห์ร่วมกัน ซึ่งในตัวบทมีการวางกรอบความหมายที่หลากหลายเอาไว้แล้วชุดหนึ่ง (Structured polysemy) ในขณะที่ผู้รับสารมีสิทธิ์เลือกตีความหมายได้เสรี หากแต่ต้องอยู่ภายใต้ความหมายที่หลากหลายในตัวบทนั้น ๆ มอร์เลย์สนใจการก่อรูปตัวตนและอัตลักษณ์ของผู้รับสาร (Subject/Identity) ด้านต่าง ๆ ของผู้รับสาร โดยมีข้อสังเกตว่า ตัวตนถูกสร้างมาจากการถูกเรียกเร้าผ่านสถาบันต่าง ๆ ในสังคม โดยกลไกที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือสื่อมวลชน อย่างไรก็ตาม เขามองว่า ผู้รับสารเป็นทั้งฝ่ายกระทำ (Active) และฝ่ายตั้งรับ (Passive) ไปพร้อม ๆ กัน แนวคิดในการวิเคราะห์โครงสร้างทางสังคมของผู้รับสาร (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ประกอบด้วย ดังนี้

- การศึกษาโครงสร้างทางสังคมของผู้รับสาร ได้แก่ การใช้เกณฑ์ด้านประชากร เช่น อายุ รายได้ เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพทางสังคม รวมทั้งตัวแปรด้านชนชั้นเข้ามาวิเคราะห์ โดยมีแนวโน้มเบื้องหลังว่า คนที่อยู่ในแต่ละระดับชั้น (รวมทั้งตัวแปรอื่น ๆ) จะสามารถเข้าถึงและตีความหมายแตกต่างกัน
- การศึกษาจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร เพื่อให้การกำหนดขอบเขตคุณลักษณะของประชากรแคบลง โดยใช้หลักเกณฑ์ที่เฉพาะเจาะจงขึ้น เช่น จุดยืนทางการเมืองหรือวัฒนธรรม (Political/Cultural Disposition) มาใช้ในการพิจารณากลุ่มผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันในจุดยืนดังกล่าว จะมีการอ่านและตีความหมายสารอย่างไร
- การศึกษาเข้าถึงตัวบทที่เกี่ยวข้อง (Access to relevant text) เป็นปัจจัยที่มักถูกลืมจากการศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสาร เพราะคิดว่าพฤติกรรมการเปิดรับสารมาจากปัจจัยภายในเป็นหลัก เช่น ความสนใจ ทักษะคติ เป็นต้น แต่ในความจริงปัจจัยภายนอกเป็นปัจจัยแทรกในการเปิดรับสารอยู่เสมอ

## 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีรามเกียรติ์ทางอักษรศาสตร์

ในปัจจุบันมีงานวิจัยหลายชิ้นที่ศึกษาวรรณคดีรามเกียรติ์ อาทิ ศิราพร จูติฐานได้ศึกษา “การแพร่กระจายของนิทานรามเกียรติ์” (อ้างถึงใน ภาวินี โชติมณี, 2543) พบว่า รามเกียรติ์ที่ปรากฏในรูปแบบของนิทานพื้นบ้านมีการตัดตัวละครออกไปจำนวนมาก นิทานพระรามคงไว้แต่ตัวละครหลัก และตอนที่สำคัญเช่น พระรามยกศร พระรามตามกวาง ทศกัณฐ์ลักนางสีดา พระรามได้วานรเป็นพันธมิตร และปรับเปลี่ยนสถานที่ในเรื่องให้เชื่อมโยงกับสถานที่ท่องเที่ยวในนิทานเรื่องนั้น ๆ ตามกระบวนการเล่านิทาน สุรพงษ์ โสชนเสถียร (2526) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ “รามเกียรติ์ไทยในแง่ของการแปลความหมายทางการเมืองในสมัยรัชกาลที่ 1” อ้างความชอบธรรมทางการเมือง เมื่อเริ่มต้น

ครองราชย์ทรงเน้นศักดิ์านภาพ และปัญญาภาพในการขึ้นครองราชย์เป็นพระราชทานการสืบสันตติวงศ์ตามหลักสมมุติเทพที่ปรากฏในอยุธยา แต่เมื่อทรงเป็นราชาที่สมบูรณ์แล้วทรงอ้างเทวสิทธิ์ และการสืบสันตติวงศ์มาใช้ในการสืบทอดอำนาจให้พระราชโอรสในพระองค์เป็นองครักษ์ทายาท เพื่อขึ้นครองราชย์ต่อไป หลักการดังกล่าว ปรากฏในรามเกียรติ์ซึ่งกล่าวถึงความชอบธรรมในการขึ้นเป็นกษัตริย์นั้นมาจากการได้รับการสนับสนุนจากพงศ์พันธุ์ ญาติมิตร ส่วน ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และสุมาลย์ บ้านกล้วย (2524) ได้ศึกษาตัวละครรามเกียรติ์ โดยศึกษาบทบาทตัวละคร และแบ่งตัวละครตามพฤติกรรมเป็นสองฝ่ายได้แก่ ฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม ฝ่ายธรรมะมีพระรามเป็นผู้นำ ฝ่ายอธรรมมีทศกัณฐ์เป็นผู้นำ ตัวละครฝ่ายธรรมะแสดงให้เห็นว่า ความถูกต้องและความเป็นธรรมมาก่อนความเป็นญาติมิตร และฝ่ายธรรมะจะได้รับผลดีตอบแทนในบั้นปลาย ในขณะที่ตัวละครฝ่ายอธรรมมักจะคำนึงถึงความเป็นญาติมาก่อน สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้ และจบชีวิตจากการช่วยเหลือพวกพ้องโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้อง นอกจากนั้น งานวิจัยของชลลดา มงคล (2560) ได้ศึกษาเฉพาะตัวละครเอกของรามเกียรติ์ เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับต่าง ๆ โดยการศึกษาดังกล่าว แสดงให้เห็นลักษณะตัวละครทศกัณฐ์ฉบับท้องถิ่นตามภูมิภาคต่าง ๆ ของไทย มีความแตกต่างจากตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ซึ่งข้อสรุปของงานวิจัยได้กล่าวว่า กลวิธีในการสร้างตัวละครมีความแตกต่างกันนั้น มาจากปัจจัยในด้านขนาดของเรื่อง และวัตถุประสงค์ในการแต่งที่แตกต่างกัน จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า งานวิจัยในอดีตมักจะศึกษาวรรณคดีรามเกียรติ์ในเชิงวิเคราะห์ตัวบท เพื่อประเมินคุณค่าและศึกษาความสัมพันธ์ของวรรณคดีในแง่ของการได้รับอิทธิพลและภาพสะท้อนแนวคิดที่ปรากฏในสังคมที่มีการนำรามเกียรติ์ไปใช้ในบริบทสังคมที่แตกต่างกันไปตามยุคสมัย

งานวิจัยปัจจุบันซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงโขนรามเกียรติ์คือ งานวิจัยของ สุภาพนีย์ สังกสิทธิ์วงศ์ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง “โขน: ศิลปะประจำชาติไทยและสื่อวัฒนธรรมในบริบทสังคมร่วมสมัย” พบว่า โขนถือเป็นสื่อหลักในการสืบทอดรามเกียรติ์ เพราะโขนจะแสดงเรื่องรามเกียรติ์เสมอ แต่โขนมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดงให้เข้ากับบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยปรับเปลี่ยนจากโขนกลางแปลง โขนนอก โขนนั่งราว โขนหน้าจอ และโขนฉากเป็นโขนศาลาเฉลิมกรุง โขนพระราชทาน (โขนเฉลิมพระเกียรติ) และโขนที่มาจากสถาบันการศึกษา เช่น โขนมหาวิทยาลัยรามคำแหง โขนธรรมศาสตร์ เป็นต้น โขนที่สามารถสืบทอดเอกลักษณ์ตามแบบโบราณราชประเพณีได้เป็นอย่างดี คือ “โขนพระราชทาน” โดยได้นำเรื่องราวจากรามเกียรติ์ตอนสำคัญมาจัดแสดง ดังนี้ ใน ปีพ.ศ. 2552 ชุดศึกพรหมมาศ ในปีพ.ศ 2553 ชุดนางลอย ในปีพ.ศ. 2554 ชุดศึกไมยราพณ์ และในปีพ.ศ 2555 ชุดจองถนน ชุดศึกกุมภกรรณ ตอน โมขศักดิ์ และในปี พ.ศ. 2557 ชุดศึกอินทรชิต ตอน นาคบาศ เป็นต้น นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้กล่าวถึงพัฒนาการของโขนใน

ปัจจุบันว่า ผู้ชมในปัจจุบันต้องการชมเรื่องราวรามเกียรติ์ที่ไม่เย็นเยื่อ จึงต้องปรับปรุงบทร้องให้รัดกุมทุกตอน ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว แต่ยังคงความสวยงามของนาฏศิลป์ และมีการนำเอาเรื่องราวของตัวละครรามเกียรติ์มาจัดทำเป็นบท โขนด้วย เช่น แสดงประวัติชีวิตของพาลีในชุดพาลีสอนน้อง และแสดงประวัติชีวิตของพิเภกในชุดมารชื้อ ชื่อพิเภก เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้สรุปให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของ โขนสมัยใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกไว้ได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้ 1. การนำเทคนิค แสง สี เสียง มาประกอบการแสดง เช่น โขนโรงละครสยามนิรมิต 2. ความประณีตในเครื่องแต่งกายลดลงเพราะใช้ผู้แสดงจำนวนมาก 3. การเน้นความบันเทิงมากกว่าสุนทรี และ 4. ปัจจุบันมีการจัดแสดงทั่วไป สามารถหาชมได้สะดวกมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่มุ่งศึกษาตัวละคร โขนที่ได้รับความสำคัญในการแสดงคือ “ทศกัณฐ์” โดยวัลลภ พุ่มระชาฎ์ และคณะ (2559) ได้ศึกษาบทบาทของทศกัณฐ์ที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์และบท โขนรามเกียรติ์สะท้อนให้เห็นแนวทางของกวี หรือปราชญ์ในแต่ละยุคสมัย อาทิ ในบทโขนรามเกียรติ์สมัยรัชกาลที่ 6 บทบาททศกัณฐ์จะใช้อำนาจเผด็จการ เป็นนักวางแผน เป็นนักปกครองและผู้นำในพิธีกรรม บทบาททศกัณฐ์ในบทโขนเรื่องรามเกียรติ์ของกรมศิลปากร ได้จัดบทโขนรามเกียรติ์จากพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และ 2 โดยให้ดำเนินเรื่องไปตามวิธีการเล่น โขน แต่บทโขนมีความโดดเด่นในเรื่องคือ การเล่าเรื่องใหม่ และแทรกตลก เช่นกล่าวถึงบุคคลและล้อเลียนบุคคลซึ่งเป็นข่าวในบ้านเมืองช่วงนั้นมาเป็นมุขตลกในการแสดงด้วย แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของการแสดงโขนให้เข้ากับยุคสังคมปัจจุบันที่ต้องการให้การแสดงโขนสะท้อนสังคมแห่งยุคสมัยอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม จากปรากฏการณ์ของการนำเนื้อหาจากรามเกียรติ์มาเป็นเนื้อร้องของเพลงไทยสากลนี้ ได้มีการวิจัยเรื่อง “รามเกียรติ์: จาการวรรณคดีสู่คีตกรรม” ของ ปัทมา คำรงประสิทธิ์ และอาทิตย์ ธรุณัย (2560) เพื่อสำรวจและรวบรวมเพลงที่มาจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ และเพลงที่มาจากวรรณคดีเรื่องดังกล่าวจำนวน 63 เพลง พบว่า มีเพลงจำนวนมากที่ได้รับแรงบันดาลใจ หรือนำเนื้อหาของรามเกียรติ์มานำเสนอใหม่ทั้งบทเพลงลูกทุ่งและบทเพลงไทยสากล โดยมีการนำเสนอที่แตกต่างกัน 4 ลักษณะ ได้แก่ การนำตัวละครจากรามเกียรติ์มาใช้ในการเปรียบเทียบ การเล่าเนื้อเรื่องของรามเกียรติ์ การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และการประยุกต์เนื้อหารามเกียรติ์ให้สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งในงานวิจัยดังกล่าว ได้กล่าวถึงการตีความหมายใหม่ของตัวละครทศกัณฐ์ให้มีความดี ซึ่งแตกต่างจากการนำเสนอความหมายในอดีต โดยเพลงที่กล่าวถึงทศกัณฐ์ในด้านดี และมีมุมมองที่ให้ความสงสาร ตัวละครทศกัณฐ์ในบทเพลง ได้แก่ เพลงหัวใจทศกัณฐ์ ของ พุ่มพวง ดวงจันทร์ และเพลงเป็นไปไม่ได้ ของวง The Impossible ในขณะที่ บทเพลงหลายเพลงนำเสนอเรื่องราวรามเกียรติ์บางช่วงตอน หรือประวัติความเป็นมาของตัวละคร เช่น เพลงกำเนิดหนุมาน ของ

ศิลปินวงกล้วยไทย เพลงหนุมาน ของ ศิลปินหนุมานชาญสมร บทเพลงที่นำเสนอเรื่องราว รามเกียรติ์ให้สอดคล้องกับสังคมไทยร่วมสมัย เช่น เพลงหนุมาน Hi 5 ของอ้อด ปาร์เก้ เพลง ทศกัณฐ์พันโลโก้ ของ ตี๋ มิตระภาพ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่าในช่วงปีพ.ศ. 2558- 2559 ได้เกิดกระแสความโด่งดัง ของเพลง “ตัวร้ายที่รักเธอ” ของวงทศกัณฐ์ และเพลง “I’m สีดา” ของวง The Rube ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงมุมมองของการมองตัวละครพระรามและทศกัณฐ์แตกต่างจากแก่นแนวคิดใน วรรณคดีรามเกียรติ์ในวัฒนธรรมประชานิยมได้อย่างน่าสนใจ เนื่องจากการได้รับความนิยมเพลง ทั้งสองนี้เป็นบทเพลงที่นำเสนอผ่านสื่อใหม่ ได้แก่ ยูทูป (YouTube) และได้รับความนิยมโดยนับ จากจำนวนยอดความชื่นชอบหรือการเข้าชม (like/view) โดยอาจกล่าวได้ว่า ยูทูปเป็นสื่อใหม่ที่ ได้รับความนิยมเข้าชมเช่นเดียวกับสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิมในปัจจุบัน ดังนั้น ในงานวิจัยดังกล่าว จึงสรุปผลการวิจัยได้ว่า วรรณคดีรามเกียรติ์สามารถเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ศิลปินใช้เป็นวัตถุดิบ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะของไทยทุกแขนง โดยเฉพาะบทเพลงที่มีการอนุรักษ์ การสร้างสรรค์ และการต่อยอดอย่างน่าสนใจ ในด้านกิจกรรมรามเกียรติ์มีความสัมพันธ์มายาวนาน โดยในเพลง ไทยเดิมใช้วิธีตัดตอนตัวบทจากวรรณคดีมาใส่ทำนอง ในขณะที่เพลงไทยสากลทั้งลูกทุ่ง ลูกกรุง และเพลงไทยร่วมสมัยจะมีการคิดแปลงเนื้อหาจากรามเกียรติ์ฉบับหลวงในมุมมองต่างๆ ดังกล่าว ข้างต้น และนอกจากนั้น ศิลปินยังนำเนื้อหาจากสำนวนท้องถิ่นเช่น เพลงกล่อมนางนอน ของ สาธิต ทองจันทร์ หรือใช้เนื้อหาจากสำนวนรามายณะ ได้แก่เพลง หนุมาน ของ เก่ง ธชย และเพลงในใจ (นางอูรมิตา) ของ Feedback เป็นต้น

นอกจากนั้น รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2560) อาจารย์และนักวิชาการทางด้านอักษรศาสตร์ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านวรรณคดีรามเกียรติ์ได้เขียนบทความวิชาการที่น่าสนใจเกี่ยวกับวรรณคดี รามเกียรติ์ไว้ในชื่อเรื่อง จาก ‘หนุมาน’ ถึง ‘หนุแมน’ : การสืบทอดวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ใน คนรุ่น Gen Z บทความดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเป็นพลวัตของรามเกียรติ์ และตัวละครเอกของ เรื่องในศิลปะทุกแขนง ได้แก่ ทัศนศิลป์ วรรณศิลป์ ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อประสม โดยในบทความได้ยกตัวอย่างรามเกียรติ์ที่ปรากฏในสื่อต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นใน วัฒนธรรมประชานิยม โดยสังเกตได้ว่า รามเกียรติ์ในยุคปัจจุบันมักจะถูกผสมผสานกับวัฒนธรรม โลก เช่น จิตรกรบางคนนำภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์มาสร้างใหม่โดยผสมผสานข้ามวัฒนธรรม เช่น ภาพจิตรกรรมของจิรภัทร ทัศนสมบูรณ์ นำภาพจิตรกรรมตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ในรูปแบบ ศิลปะประเพณีนิยมไปใส่องค์ประกอบสมัยใหม่ หรือไปใส่ไว้ในงานเขียนเลียนแบบภาพจิตรกรรม ที่มีชื่อเสียงของโลก นับเป็นการสร้างภาพล้อเลียนให้เกิดความหรรษา และลดทอนความยิ่งใหญ่ ของจิตรกรรมระดับโลกให้เหลือเพียงศิลปะแบบประชานิยม





ภาพที่ 2.26 ภาพทศกัณฐ์ในดอกกุหลาบ

ที่มา: <http://www.portfolios.net/profiles/blogs/pop-art-1>

จากการศึกษาบทความวิชาการของรีนฤทัย สัจจพันธุ์ ยังพบว่า แม้แต่ในสื่อใหม่ก็มีการนำเอาตัวละครในรามเกียรติ์ ได้แก่ พระราม ทศกัณฐ์ สีดา และหนุมาน ไปใช้ออกแบบสติ๊กเกอร์ไลน์ และโปรสเตอร์หุ่นกระดาษ จนกลายเป็นสินค้าเชิงวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จักกันดี นอกจากนี้รามเกียรติ์ก็ยังคงปรากฏในสื่อมวลชนประเภท ต่าง ๆ อาทิ ภาพยนตร์เรื่องหนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์ และหนุมานพบไอ้มดแดง โดยภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องได้นำ ตัวละครหนุมานซึ่งถือเป็นตัวละครเอกในรามเกียรติ์ไปผสมผสานทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นจนกลายเป็นภาพยนตร์พันธุ์ผสมระหว่างไทยและญี่ปุ่นแนวฮีโร่แอคชั่น-ไซไฟ ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนไทยในยุคแรก ๆ ข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ การ์ตูนไทยยังให้ความสำคัญกับตัวละครหนุมานในฐานะวีรบุรุษอย่างมาก ดังงานวิจัยของ พรพิมดา จันทรโชติกุล (2553) เรื่อง “หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยในปัจจุบัน” ได้ศึกษาการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะและบทบาทของตัวละครหนุมานที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน โดยพิจารณาเปรียบเทียบกับตัวละครหนุมานในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 งานวิจัยดังกล่าวได้ใช้สัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทางคือ การศึกษาหนังสือการ์ตูนไทยที่ปรากฏตัวละครหนุมาน จำนวน 11 เรื่องซึ่งตีพิมพ์ระหว่าง พ.ศ. 2547-2551 โดยพบว่า ภายในระยะเวลา 4 ปีรามเกียรติ์ถูกผลิตในรูปแบบการ์ตูนอย่างต่อเนื่อง และมีปริมาณการผลิตจำนวนหลายเล่ม สะท้อนให้เห็นถึงความนิยมในการนำเอาวรรณคดีรามเกียรติ์มาผลิตซ้ำ

อาจกล่าวได้ว่า ในช่วงระยะเวลาดังกล่าวตัวละครหนุมานได้รับความสนใจจากผู้อ่านเป็นอย่างมาก แต่มีข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ ในการสร้างสรรค์การ์ตูนในช่วงเวลานี้ รามเกียรติ์มีการดัดแปลง และผสมผสานกับอนุภาคใหม่ จนเกิดเรื่องราวใหม่ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับรามเกียรติ์ เช่น

พบว่า บุคลิกลักษณะของตัวละครหนุมานมีทั้งการคงเดิม และปรับเปลี่ยนจากตัวบทต้นทาง ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อสรุปจากการศึกษาตัวละครหนุมาน ดังนี้ 1) ส่วนที่คงเดิม คือ รูปลักษณ์ภายนอกที่ยังคงเป็นวานรเผือกและมีตรีเพชรเป็นอาวุธประจำกาย และ 2) มีการปรับเปลี่ยนหนุมานให้มีรูปร่างเล็กเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และการสร้างสรรค์หนุมานให้เป็นยอดมนุษย์ตามอิทธิพลของวัฒนธรรมร่วมสมัย นอกจากนี้ยังพบว่า ในอดีตตัวละครหนุมานมีบทบาทในการช่วยเหลือตัวละครเอกได้แก่ พระราม แต่สำหรับหนังสือการ์ตูนไทยในปัจจุบัน แม้ยังคงปรากฏบทบาทเดิมแต่หนุมานได้รับการปรับเปลี่ยนให้เป็นผู้ช่วยเหลือตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นใหม่ด้วย ในขณะที่เดียวกันในบางเรื่องหนุมานกลายเป็นยอดมนุษย์ผู้พิทักษ์โลกและจักรวาล หนุมานมีหน้าที่ปราบสัตว์ประหลาด และปกป้องพระพุทธศาสนา นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของหนุมานที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยทั้ง 11 เรื่อง ดังกล่าว มี 4 ประการคือ จินตนาการของผู้แต่ง อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมไทย อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมต่างชาติ และลักษณะการสร้างสรรคงานแนววัฒนธรรมประชานิยม โดยผู้วิจัยได้สรุปปัจจัยที่โดดเด่น และส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะบทบาทของหนุมาน คือ การผสมผสานทางวัฒนธรรมและสัมพันธ์ ซึ่งพลวัตของการปรับเปลี่ยนหนุมานส่งผลให้การ์ตูนไทยมีลักษณะโดดเด่นน่าสนใจ

จากการศึกษาดังกล่าวเป็นการแสดงให้เห็นว่า ผู้วิจัยใช้แนวคิดสัมพันธ์ในการวิเคราะห์ตัวสารที่เป็นตัวบทปลายทางคือการ์ตูนทั้ง 11 เรื่องว่า มีสัมพันธ์กับบรมเกียรดี และตัวละครหนุมานในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 อย่างไร โดยงานวิจัยดังกล่าวมุ่งศึกษาที่ตัวบทวรรณกรรมเป็นหลักแต่ไม่ได้ศึกษาบทบาทของผู้สร้างสรรค์งานที่มีต่อการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละครหนุมานตลอดจนการศึกษาทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อการปรับเปลี่ยน ดังนั้น ผู้การวิจัยจึงมุ่งเน้นไปที่ตัวสารว่า มีสัมพันธ์แตกต่างจากตัวบทต้นทางอย่างไร ซึ่งสำหรับการศึกษาการสื่อความหมาย “ทศกัณฐ์” ในวัฒนธรรมประชานิยมของผู้วิจัยครั้งนี้ จะศึกษาเพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่แตกต่างในการสร้างสรรค์ และพัฒนาตัวละครในวัฒนธรรมประชานิยม แตกต่างจากงานวิจัยของพริมา จันทร โชติกุล หลายประการ คือ หนุมานเป็นตัวละครที่อยู่ในฝ่ายดีในวรรณคดีรามเกียรติ์ซึ่งเป็นตัวบทต้นทาง ดังนั้น เมื่อหนุมานถูกนำมาผลิตซ้ำผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทการ์ตูน แม้จะมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับประเภทของสื่อ และการรับรูปแบบวัฒนธรรมจากต่างประเทศมาสร้างสรรค์ตัวละครหนุมานให้มีความร่วมสมัยและเป็นที่ต้องการในวัฒนธรรมประชานิยม แต่หนุมานในยุคปัจจุบันก็ยังคงอยู่ในตัวละครแบบต้นแบบเช่นเดิม โดยแตกต่างจากตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมในยุคปัจจุบัน ทศกัณฐ์ถูกสร้างความหมายในสื่อต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ และยังข้ามเส้นแบ่งเขตระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรมอย่างชัดเจน

เพราะแนวคิดหลังสมัยใหม่ที่องค์กรสื่อเลือกใช้ทัศนคติเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมตามเป้าหมายที่แตกต่างกัน โดยไม่คำนึงเส้นแบ่งระหว่างความเป็นจารีตเดิม ที่นำเสนอตัวละครทัศนคติเป็นตัวร้ายตามแบบฉบับของวรรณคดี นอกจากนั้นงานวิจัยของพริมา จันทร โชติกุล ยังคงศึกษาหนุมาในสื่อสิ่งพิมพ์ซึ่งเป็นสื่อมวลชนดั้งเดิม สำหรับการศึกษาตัวละครทัศนคติในงานวิจัยนี้ มุ่งความสนใจไปยังการใส่รหัสและการถอดรหัสความหมายของตัวละครทัศนคติผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ได้แก่ นิยายภาพเสริมเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูปที่ได้รับความนิยมในวัฒนธรรมประชานิยม

อย่างไรก็ตาม จากงานวิจัยและบทความวิชาการของรินฤทัย ลัจจพันธ์ และพริมา จันทร โชติกุล แสดงให้เห็นว่า การศึกษาสัมพันธ์บนนั้นได้รับความนิยมในหมู่นักวิชาการด้านวรรณคดีไทย กล่าวคือ นักวิชาการเริ่มศึกษาสัมพันธ์ของวรรณคดีไทยที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบนิทาน นวนิยาย และหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก เนื่องจากวรรณคดีไทยเป็นมรดกของชาติ จึงมักมีผู้แต่งสร้างสรรค์งานวรรณกรรมร่วมสมัยเพื่อสืบทอดวรรณคดีไทยในรูปแบบภาษาร้อยแก้วที่สามารถเป็นบันเทิงคดีที่อ่าน และเข้าใจง่ายสำหรับเยาวชน ดังนั้น การวิจัยวรรณคดีไทยที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์จึงเริ่มได้รับความนิยมในเวลาต่อมา ลำดับถัดไป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสืบทอดวรรณคดีในวัฒนธรรมประชานิยม จากการศึกษาพบว่า งานวิจัยทางด้านอักษรศาสตร์ สาขาภาษาไทย ได้ศึกษาวรรณคดีไทยที่ปรากฏในสื่อมวลชน อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทการ์ตูน ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นจำนวนมาก เนื่องด้วยวรรณคดีได้เคลื่อนย้ายเข้าสู่สื่อต่าง ๆ ตามบริบทสังคมที่เปลี่ยนไป มีความเจริญก้าวหน้าของสื่อประเภทต่าง ๆ ตามลำดับ ดังนั้นคนไม่ได้อ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ และรู้จักตัวละครจากบทพระราชนิพนธ์วรรณคดีรามเกียรติ์ในพระมหากษัตริย์ของราชวงศ์ไทยในยุคต่าง ๆ อีกต่อไป รามเกียรติ์ถูกลดรูปและเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจในหนังสือเรียนเพียงบางตอน หรือถูกดัดแปลงให้สอดคล้องกับประเภทสื่อที่น่าสนใจ งานวิจัยที่น่าสนใจวรรณคดีในมิติเชิงวัฒนธรรมยุคประชานิยม มีดังนี้ งานวิจัยของ เปรม สนวนสมุทร (2547) เรื่อง “ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖” เป็นการศึกษาที่เลือกศึกษาเรื่องพระอภัยมณีที่นำมาผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยมได้แก่ ฉบับการ์ตูนลายเส้น เรื่อง พระอภัยมณีชาเก้า ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร และฉบับภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดด้านวัฒนธรรมศึกษา มีวิเคราะห์ตัวบทวรรณคดีในสื่อที่แตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า ผู้เสพมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมตามแนวคิดแบบทุนนิยม โดยการผลิตผลงานวรรณกรรมในสื่อประเภทต่าง ๆ นั้น กลุ่มผู้เสพหรือกลุ่มเป้าหมายของสินค้าทางวัฒนธรรม มีความสำคัญต่อการดัดแปลงวรรณกรรมดั้งเดิม ดังนั้น วรรณกรรมในสื่อสมัยใหม่จะยังคงรักษาโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และแนวคิดเพียงบางประเด็นให้

สอดคล้องกับธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภท โดยเฉพาะส่วนของเนื้อหาและตัวละครที่จะต้องสร้างสรรค์ให้น่าสนใจ และน่าติดตาม เพื่อให้ผู้เสพซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสนใจและบริโภคสินค้าทางวัฒนธรรมดังกล่าว นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาผลกระทบเชิงคุณค่าของวรรณกรรมดัดแปลงที่มีผลกระทบต่อนิทานคำกลอนพระอภัยมณีคือ ความเป็นสากลของสำนวนใหม่ที่ถ่ายทอดในสื่อต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้เสพสนใจใคร่ติดตามสำนวนดั้งเดิมที่เป็นสำนวนคำกลอนยิ่งขึ้น

นอกจากนั้น งานวิจัยของรัชรินทร์ อุดมเมืองคำ ได้ศึกษา “วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม เรื่องสังข์ทอง” โดยเลือกวรรณกรรมเรื่อง สังข์ทอง จำนวนสี่ฉบับ ได้แก่ การ์ตูนนิทานสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็ก เรื่อง สังข์ทองภาคพิศดาร ของ อรศรี งามวิทย์วิทยางศ์ การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่อง สังข์ทอง ของบริษัทต้นอ้อ แกรมมี จำกัด การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด และบทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อ้างถึงใน รัชรินทร์ อุดมเมืองคำ, 2551) โดยจากการศึกษาพบว่า วรรณกรรมสังข์ทองทั้งสี่ฉบับ ได้คงเค้าโครงเรื่องสังข์ทองซึ่งเป็นบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย มีเพียงฉบับการ์ตูนนิทานสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็กได้นำ โครงเรื่องสังข์ทองบางตอนไปแต่งเป็นนิทานเรื่องใหม่ และผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และผลิตซ้ำพบว่า วรรณกรรมสังข์ทองดัดแปลงตามองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ จุดประสงค์ของการผลิตสื่อหรือช่องทางนำเสนอ ผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย และยุคสมัยที่นำวรรณกรรมมาผลิตซ้ำ สิ่งที่ปรากฏชัดเจนในสังข์ทองยุคประชานิยมคือ การใช้ภาษาที่สะท้อนความนิยมของยุคสมัย และทำให้ผู้เสพเกิดความสนใจและเข้าถึงสารในเรื่องได้ง่ายขึ้น ส่วนแนวคิดผู้สร้างนำเอาแนวคิดเดิมเรื่องการพิจารณาคนและความกตัญญูมาเป็นแนวคิดหลัก ซึ่งยังสามารถประยุกต์ใช้ในสังคมปัจจุบัน และเพิ่มแนวคิดให้ได้แก่ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และคนชายขอบมาเป็นแนวคิดรอง ซึ่งเป็นที่มาของกระบวนการสร้างสรรค์วรรณกรรมสังข์ทองในสื่อยุควัฒนธรรมประชานิยม

อย่างไรก็ตาม วรรณกรรมดังกล่าวเป็นการวิจัยวรรณกรรมพื้นบ้านที่เผยแพร่ในชนชั้นสามัญ เพียงแต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป ผู้สร้างงานได้เคลื่อนย้ายวรรณกรรมเข้าสู่ช่องทางที่เอื้อต่อผู้เสพง่ายขึ้น แต่ในงานวิจัยต่อไปนี้ได้ศึกษาเกี่ยวกับวรรณคดีรามเกียรติ์และผสมผสานทางวัฒนธรรมเพื่อสืบทอดวรรณคดีให้อยู่ในวัฒนธรรมประนิมยุคดิจิทัล หัวข้องานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรามเกียรติ์และตัวละครที่สำคัญของรามเกียรติ์ มีดังนี้ งานวิจัยของ ศิริพร ภักดีผาสุก เรื่อง “Cultural Hybridity and Dynamics in Hanuman Chansamon” (2548) เป็นการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง หนุมานชาลุมร ในประเด็นของการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม และความเป็นพลวัตของวรรณคดีรามเกียรติ์ในยุควัฒนธรรมประชานิยม จากการศึกษาที่มีข้อค้นพบว่า การข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมได้

แบ่งออกเป็นสองลักษณะคือ การนำเสนอวรรณคดีชั้นสูงโดยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ กล่าวคือ การสร้างรามเกียรติ์ในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน และการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของการนำเสนอเนื้อหาแตกต่างจากวรรณคดีต้นฉบับ อาทิ บทเกริ่นนำ (Prelude) บทสนทนา (Dialogues) อนุภาคของเรื่อง (Motifs) ตัวละคร (Characters) และฉาก (Setting) ผู้วิจัยได้ให้ข้อสรุปว่า การ์ตูนแอนิเมชันเป็นการนำเสนอวรรณคดีรามเกียรติ์ให้ชมได้เข้าใจง่าย เหมาะแก่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต

ดังนั้น การผสมผสานวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อให้ดึงดูดความสนใจ และสะท้อนปัญหาของยุคสมัย ในเรื่องหนุมานชาตสมร มีการนำเสนอแก่นเรื่องหลักเช่นเดียวกับวรรณคดีตัวบทต้นทาง แต่ให้ความสำคัญกับตัวละคร หนุมาน โดยอาจกล่าวได้ว่าหนุมานเป็นตัวละครเอกของเรื่อง ผู้สร้างนำเสนอตัวละครหลัก ได้แก่ หนุมาน พระราม สีดา และทศกัณฐ์ โดยตัวละครที่มีการสร้างสรรค์ใหม่ แตกต่างไปจากบุคลิกลักษณะของตัวละครต้นแบบในวรรณคดี คือ ตัวละครทศกัณฐ์ทั้งภาพลักษณ์ และภาษาที่ร่วมสมัยถูกนำเสนอในการ์ตูน เพื่อสร้างความบันเทิง แก่ผู้ชมที่เป็นเด็ก ในขณะที่หนุมานยังคงบุคลิกลักษณะเดิมคือ ฉลาด กล้าหาญ แข็งแรง ซื่อสัตย์ แต่ภาพลักษณ์อาจเปลี่ยนแปลงให้มีลักษณะเหมือนตัวละครเด็ก เพื่อให้เป็นที่ชื่นชอบกับผู้สภกลุ่มเด็ก นอกจากนี้ หนุมาน ชาตสมรในการ์ตูนแอนิเมชัน ยังมีการนำเสนอประเด็นปัญหาสังคม เรื่อง ยาเสพติด การปราบปรามคนร้ายพิทักษ์ความดีซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อสั่งสอนคุณธรรมแก่เด็กตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสิ่งดังกล่าวเหล่านี้ ผู้วิจัยได้กล่าวโดยสรุปว่า กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้รับสาร และวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต เป็นปัจจัยสำคัญของการผสมผสานวัฒนธรรมในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง หนุมานชาตสมร และในประเด็นของความเป็นพลวัตของหนุมานชาตสมร คือ การนำองค์ประกอบที่เป็นการผสมผสานทางวัฒนธรรมประชานิยมมาใส่ในวรรณคดีรามเกียรติ์ และการสื่อความหมายที่สะท้อนบริบทสังคมยุคปัจจุบันผ่านตัวละคร บทสนทนา และฉากสถานการณ์ที่มีความร่วมสมัย ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้รามเกียรติ์สามารถสืบทอดมาสู่เด็กในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

ในขณะเดียวกันงานวิจัยเรื่อง The legacy of traditional Thai literature and its impact on contemporary children's literature ของ รุ่งฤทัย สัจจพันธุ์ (2548) ได้นำเสนอการสืบทอดวรรณคดีไทยซึ่งถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติผ่านการสร้างสรรค์วรรณกรรมเด็กร่วมสมัย ซึ่งในงานวิจัยดังกล่าวได้นำทฤษฎี สัมพันธบทมาใช้ในการวิเคราะห์โครงสร้างของการเล่นเรื่องของวรรณกรรมเด็กร่วมสมัยที่มีสัมพันธบทกับวรรณคดีไทยอย่างไร โดยจากการศึกษาพบว่า ผู้แต่งวรรณกรรมเด็กร่วมสมัยมีวิธีการเล่าเรื่องวรรณคดีไทยในรูปแบบร่วมสมัย โดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้อ่านในสมัยปัจจุบัน เพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้อ่าน โดยเฉพาะกลุ่มที่เป็น



เยาวชน ดังนี้ การสร้างเนื้อหาของวรรณกรรมสำหรับเด็กขึ้นใหม่โดยมีสัมพันธ์กับวรรณคดีไทย ซึ่งเป็นตัวบทต้นทาง การนำเอาตัวละครเอกของวรรณคดีและเกร็ดวรรณคดีไทยมาสร้างสรรค์เรื่องขึ้นใหม่ การล้อเลียนเรื่องราวในวรรณคดีไทยที่มีชื่อเสียง และการเล่าเรื่องราวของวรรณคดีไทยด้วยการนำเสนอในรูปแบบภาพประกอบนิทานสมุดภาพและหนังสือการ์ตูน เป็นต้น

ในงานของศิริพร ภักดีผาสุก เป็นการศึกษารามเกียรติ์ในวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งมองว่า การผสมผสานทางวัฒนธรรมทำให้วรรณคดีรามเกียรติ์มีความเป็นพลวัต การนำเสนอชื่อเรื่องใหม่เป็นการแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างมีวัตถุประสงค์หลักที่จะเลือกตัวละครหนุมานให้เป็นตัวแทนของผู้กระทำความดีปกป้องประเทศจากสิ่งชั่วร้าย และเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เยาวชน ดังนั้น ตัวละครเอกอื่น ๆ จึงถูกลดบทบาทสำคัญลงไปตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน ประเด็นถัดไป ผู้วิจัยมองว่า หนุมานชาญสมรเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่นำเอาวัฒนธรรมชั้นสูงมาสร้างใหม่ให้เข้าถึงง่ายเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็ก แต่ในปีพ.ศ. 2557 ได้มีงานวิจัยอีกสองเรื่องได้ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ยักษ์” ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องรามเกียรติ์ คือ ตัวละครทศกัณฐ์ โดยแสดงให้เห็นว่า ความเป็นพลวัตของรามเกียรติ์มีการสืบทอดในวัฒนธรรมประชานิยมเสมอมา แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ ตัวละครที่ถูกนำมาสร้างสรรค์ใหม่ได้ย้ายจากตัวละครฝ่ายธรรมะในวรรณคดีมาอยู่ฝ่ายอธรรม ผู้สร้างงานได้สื่อความหมายของยักษ์ในเรื่องของการสร้างสันติภาพและมิตรภาพ และตัวละครยักษ์และหนุมานถูกนำเสนอในความหมายของการสร้างความปรองดอง ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการนำเสนอแก่นสาระ หรือสะท้อนสภาพสังคมในยุคนั้นหรือไม่ ในบทความวิชาการด้านภาษาไทยของ ศรีณย์ภัทร์ บุญฮอก (2557) ศึกษาเรื่อง “จาก ‘รามเกียรติ์’ สู่ ‘ยักษ์’ แรงบันดาลใจจากวรรณคดีสู่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน” โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษากลวิธีในการสืบสาน และสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันจากวรรณคดีรามเกียรติ์ จากการศึกษพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันได้แรงบันดาลใจมาจากรามเกียรติ์ แต่ไม่ได้นำรามเกียรติ์มานำเสนอใหม่ทั้งหมด โดยนำมาแค่เพียงตัวละครทศกัณฐ์และหนุมาน ซึ่งเป็นคู่ขัดแย้งในวรรณคดีมานำเสนอใหม่ให้เป็นตัวละครเอกของเรื่อง และมีการตีความหมายของตัวละครคู่ใหม่นี้ใหม่โดยให้พัฒนาจากศัตรูสู่ความเป็นมิตร มีการคงลักษณะสำคัญบางประการของตัวละครทั้งสองไว้ แต่ในขณะที่เดียวกันตัวละครอื่น ๆ ถูกลดบทบาทลง เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องใหม่ ที่นำเอาเหตุการณ์ในรามเกียรติ์มาเล่าใหม่คือ เหตุการณ์ ตอนหอกโมกขศักดิ์ และเหตุการณ์ ตอนหยุดรถพระอาทิตย์ โดยผู้สร้างได้สร้างเหตุการณ์และกำหนดเงื่อนไขและตัวละครที่เกี่ยวข้องเสียใหม่ รวมถึงการสร้างสรรค์ทั้งสองฉากอย่างแปลกตา เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทอันมีผลต่อแนวคิดที่นำเสนอใหม่

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยได้นำเสนอว่า ผู้สร้างได้เปลี่ยนแก่นแนวคิดเดิมในวรรณคดีจากธรรมะย่อมชนะอธรรมและการต่อสู้ระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่าย มาเป็นการต่อสู้ความขัดแย้ง

ในจิตใจ หรือยักร์ในใจแต่ละคน ซึ่งข้อคิดจากเรื่องนี้น่าเสนอมุมมองที่แตกต่างจากวรรณคดี กล่าวคือ รามเกียรติ์ใช้สงครามเพื่อแสวงหาความสงบสุข ภาพยนตร์แอนิเมชันได้นำเสนอสันติภาพ จากการวางอธรรมในจิตใจของตนเอง เพื่อสร้างมิตรภาพ และนำไปสู่ความสงบสุขของโลก ดังนั้น จากการศึกษาของผู้วิจัยแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีบทบาทสำคัญในการตีความหมายของ ตัวละครในรามเกียรติ์ โดยเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์ถูกสร้างความหมายใหม่ที่น่าสนใจ และแนวคิด ของภาพยนตร์แอนิเมชันยังสามารถสะท้อนสภาพสังคมในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้น งานวิจัยที่น่าเสนอแนวทางของการสืบสานวรรณคดีโบราณในยุค วัฒนธรรมประชานิยมในสื่อสิ่งพิมพ์ยังปรากฏในงานวิจัยของ อาทิตย์ ทรุณย์ธร (2558) แสดงให้เห็นถึงความเป็นพลวัตของวรรณคดีรามเกียรติ์ และการใช้ประโยชน์จากตัวละครเอกในรามเกียรติ์ ในการสร้างสรรค์วรรณกรรมรามเกียรติ์ในรูปแบบการ์ตูนในวัฒนธรรมประชานิยม โดยบทวิจัยมีชื่อว่า “การสร้างสี่สีใหม่: กลวิธีการสืบสานรามเกียรติ์ในรูปแบบการ์ตูนร่วมสมัย” โดยผู้วิจัยได้ ทำการศึกษาการ์ตูนรามเกียรติ์ ฉบับ “รามาวตาร” ของเฟนสตูดิโอ และรามเกียรติ์ ตอน “ศึกไมยราพ” ของ ภพ ณ เสาใบ โดยผลการวิจัยการ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้พบว่า ผู้เขียนได้สืบสาน วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ โดยกลวิธีสร้างความแปลกใหม่ให้แก่วรรณคดี ยังคงรักษาเนื้อเรื่องตัว ละครหลัก และแก่นเรื่องเดิมไว้ แต่เปลี่ยนแปลงบรรยากาศ และอารมณ์ของเรื่องให้แตกต่างไปจาก เดิม เพื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของผู้เขียน ตลอดจนรสนิยมและความเปลี่ยนแปลงไปของ กลุ่มผู้อ่าน ซึ่งสามารถพิจารณาความแตกต่างของกลวิธีในการสร้างสี่สีใหม่ได้ดังนี้ การ์ตูน รามเกียรติ์ ฉบับ รามาวตาร ของ เฟนสตูดิโอ ได้นำเสนอในลักษณะการสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้อ่าน แต่รามเกียรติ์ ตอน “ศึกไมยราพ” ของ ภพ ณ เสาใบ ได้นำเสนอในลักษณะการ์ตูนแฟนตาซีแนว วิทยาศาสตร์ จึงกล่าวได้ว่า ผลงานของนักเขียนทั้งสองเรื่องมีการ “ปรับ” และ “ปรุง” ด้วยกลวิธี ต่าง ๆ เพื่อให้รามเกียรติ์มีความร่วมสมัยและความน่าสนใจ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มแก่วรรณคดี โบราณให้ดำรงอยู่ในปัจจุบัน

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่เลือกที่จะนำเอา ตัวละครหนุมานมาสร้างเรื่องใหม่ และหนุมานได้กลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ เช่น หนุมานของ วิเชียร ลี ลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนไทยคอมิก เล่ม 1 (ในปีพ.ศ. 2535) เรื่อง หนุมาน ของบุญชัย ณรงค์ศักดิ์ภูติ ลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนไทยคอมิก เล่ม 2 (ในปีพ.ศ. 2535) และเรื่อง หนุมาน ของ อเบศ ลีลมละมัย ลงพิมพ์ในนิตยสารการ์ตูนไทยคอมิก เล่ม 26 (ในปีพ.ศ.2537) (นิราวรรณ คุระทอง, 2553 อ้างถึงใน อาทิตย์ ทรุณย์ธร, 2558) และการ์ตูนเรื่อง หนูแมน (Chalanjor the Legend) ของวัฒนา ปัชชาบุตร ได้ สร้างเรื่องรามใหม่ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับวรรณคดีรามเกียรติ์ เพียงแต่ใช้ชุดตัวละครที่มีชื่อ ลักษณะ และความสัมพันธ์ และบทบาทใกล้เคียงกับตัวละครในรามเกียรติ์ ซึ่งถือเป็นการเกิด

ใหม่รามายณะอีกฉบับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลาที่ผ่านมัตวละครหนุมานได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทการ์ตูน และในสื่อการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งออกฉายทางโทรทัศน์ ดังนั้น หนุมานจึงเป็นตัวละครที่ได้รับการศึกษาและกล่าวถึงในงานวิจัยทางด้านภาษาไทย นอกเหนือจากการศึกษาด้วยทวารณคดีรามเกียรติ์ สำหรับงานวิจัยการสื่อความหมาย “ทศกัณฐ์” ในวัฒนธรรมประชานิยม จึงเป็นการย้ายความสนใจจากตัวละครหนุมานที่ได้รับความนิยมเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในอดีตถึงปัจจุบัน มาพิจารณาและศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมว่า ให้ความหมายทศกัณฐ์แตกต่างจากอดีตอย่างไร

นอกจากนั้น ในงานวิจัยของ อัจฉริยา วสุรัตน์ (2560) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง “รามเกียรติ์กับการท่องเที่ยวไทย: การสร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติมวรรณคดีไทยเพื่อการท่องเที่ยวสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติ” มีข้อค้นพบว่า วรรณคดีรามเกียรติ์มีความสัมพันธ์กับศิลปวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวไทย จากการศึกษาพบว่า รามเกียรติ์มีส่วนทำให้นักท่องเที่ยวรู้จักสถานที่ท่องเที่ยวซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของไทยยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้นำวรรณคดีรามเกียรติ์มาสร้างเป็นหนังสืออ่านเสริมให้กับนักศึกษาชาวต่างชาติที่เรียนภาษาไทยในระดับปริญญาตรี พบว่า นักศึกษาชาวต่างชาติให้ความสนใจบทเรียนเสริมการอ่านเรื่องรามเกียรติ์ในฐานะที่สามารถสะท้อนวัฒนธรรมและศิลปะของไทยในด้านต่าง ๆ โดยมีบทเรียนให้นักศึกษาชาวต่างชาติเรียน อาทิ บทเรียนเรื่องจิตรกรรมฝาผนังในวัดพระแก้ว บทเรียนเรื่องประติมากรรมรูปยักษ์ และบทเรียนเรื่อง การแสดงโขนซึ่งถือเป็นศิลปะชั้นสูงที่แสดงอัตลักษณ์ของไทย และมีความสัมพันธ์ต่อการท่องเที่ยว งานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ารามเกียรติ์มีความโดดเด่นในฐานะสะท้อนวัฒนธรรมไทย

อย่างไรก็ตาม ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดพระแก้ว และการแสดงโขนเป็นการนำเสนอเรื่องราวรามเกียรติ์โดยผ่านการเล่าเรื่องรามเกียรติ์ แต่ข้อสังเกตจากงานวิจัยนี้คือ การกล่าวถึงตัวละครทศกัณฐ์ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มบทเรียนประติมากรรมรูปยักษ์ ถือเป็นการแสดงให้เห็นว่าตัวละครยักษ์ในรามเกียรติ์ได้ถูกนำเสนอผ่านสื่อประติมากรรม โดยแยกออกจากการเล่าเรื่องรามเกียรติ์อย่างเป็นเอกเทศ แต่ยังคงจัดอยู่ในงานศิลปะชั้นสูงเช่นเดียวกัน ทศกัณฐ์ที่ปรากฏอยู่ในประติมากรรมนั้นมีการสื่อความหมายที่แตกต่างจากในวรรณคดีรามเกียรติ์ ซึ่งสื่อความหมายว่าทศกัณฐ์เป็นตัวร้ายอยู่ฝ่ายอธรรม แต่เมื่อนำตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์มาสร้างเป็นงานประติมากรรมนั้นพบว่า ยักษ์จากรามเกียรติ์ ได้แก่ ทศกัณฐ์ อินทรชิต สหัสเดชะ วิรุณจำบัง มัยราพนธ์ สุริยกภ วิรุพหก มังกรกัณฐ์ อัสภรณมารา จักรวรรดิ ทศศรีวัน และทศศรีธร เป็นรูปปั้นยักษ์ที่ตั้งอยู่ในบริเวณวัดพระแก้ว นอกจากนี้ ยังปรากฏในวัดอรุณราชวราราม ได้แก่ ยักษ์ทศกัณฐ์และยักษ์สหัสเดชะ และปรากฏรูปปั้นยักษ์จำนวนสิบสองตนจำลองติดตั้งไว้ที่ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

โดยการสร้างประติมากรรมรูปยักษ์ประดับประตูดและสถานที่สำคัญ ๆ สะท้อนคติความเชื่อเรื่อง “ยักษ์เป็นผู้เฝ้าและรักษาให้สถานที่นั้นปราศจากอันตราย และการรบกวนจากภูตผีปีศาจ” (อัญญา วสุพันธ์ , 2560) จากการสื่อความหมายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ในบริบทของสื่อที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการสื่อความหมายของตัวละครจากรามเกียรติ์ให้มีความหมายแตกต่างกัน กล่าวคือ จากกรณีผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ ในสื่อศิลปวัฒนธรรมชั้นสูง อาทิ จิตรกรรม การแสดงโขน และหุ่นหลวงที่ดำเนินเรื่องตามวรรณคดีจะสื่อความหมายเช่นเดียวกับตัวบทวรรณกรรมซึ่งเป็นตัวบทต้นทางคือ ทศกัณฐ์แทนความชั่วร้าย แต่เมื่อตัวละครทศกัณฐ์ถูกนำไปใช้ในสื่อประติมากรรมกลับสื่อความหมายที่แตกต่างออกไป ทศกัณฐ์กลายเป็นตัวแทนของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คุ้มครองภัยให้แก่ มนุษย์และบ้านเมืองตามคติความเชื่อดั้งเดิม ซึ่งส่งผลให้ศิลปวัฒนธรรมชั้นสูงทั้งสองกลุ่มนี้ให้ความหมายถึงทศกัณฐ์ได้แตกต่างกัน

ดังนั้นกล่าวได้ว่า การศึกษาตัวละครทศกัณฐ์มีข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ ประการแรก ตัวละครทศกัณฐ์ในอดีตส่วนใหญ่ถูกนำเสนอผ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ในรูปแบบศิลปะชั้นสูง โดยในจิตรกรรมและนาฏศิลป์ยังคงนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ผ่านการเล่าเรื่องในรามเกียรติ์ แต่ในประติมากรรมถือเป็นการนำตัวละครทศกัณฐ์ออกมาจากตัวบทวรรณคดี เมื่อนำตัวละครออกมาจากรวมคดี ประติมากรรมรูปทศกัณฐ์และยักษ์ตัวอื่นๆ ในวรรณคดีรามเกียรติ์ยังคงเป็นที่รู้จักดีในหมู่ผู้สนใจศิลปวัฒนธรรม ว่าเป็นตัวละครจากรวมคดีรามเกียรติ์ หรืออาจกล่าวได้ว่าประติมากรรมเหล่านี้มีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์ จึงเป็นการง่ายต่อการจดจำเมื่อพบเห็น แต่สิ่งที่น่าสนใจและพิจารณาต่อมาคือ ตัวละครทศกัณฐ์และยักษ์ตัวอื่น ๆ มีการสื่อความหมายแตกต่างจากตัวบทต้นทาง ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความหมายใหม่ให้แก่ตัวละครทศกัณฐ์ เมื่อรามเกียรติ์เคลื่อนย้ายจากรวมคดีไปสู่วงทางการสื่อสารอื่น ๆ ที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังสามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้นในสื่อปัจจุบัน ที่มีการนำทศกัณฐ์มาใช้ในช่องทางสื่อที่หลากหลาย การสื่อความหมายโดยการใช้ สัมพันธบททศกัณฐ์จะมีลักษณะเป็นเช่นไร ผู้วิจัยจะได้อธิบายต่อไป

2.7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารความหมายและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมของทางนิเทศศาสตร์

ในปัจจุบันพบว่า มีการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังของไทยเช่นในงานวิจัยของ กัมปนาท เตชะคงคา (2556) ได้ศึกษา “การใช้สัญลักษณ์ภาพ ‘ทศกัณฐ์’ ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยสำหรับงานสื่อใหม่” ผลการวิจัยพบว่า สัญลักษณ์ภาพทศกัณฐ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนังบริเวณพระวิหารวัดพระศรีรัตนศาสดารามมีสองลักษณะ คือ ยักษ์ทศกัณฐ์และร่างแปลง ซึ่งสื่อถึงลักษณะความร้ายกาจ อหังการ สติปัญญาที่เฉลียวฉลาด และพลังกำลังมหาศาลผ่านสัญลักษณ์

รูปลักษณะของความเป็นยักษ์ ภาพสัญลักษณ์หลักคือ 10 พักตร์ 20 กร กายสีเขียวเข้ม มีสัญลักษณ์ภาษาท่าทางที่สื่อถึงความเป็นยักษ์เจ้าชู้และจอมอุบาย วิธีการสื่อความหมายบุคลิกลักษณะของทศกัณฐ์ คือ ใช้คำบรรยายเหตุการณ์ในเรื่องกำกับความหมายของภาพ การสร้างสัมพันธ์บท การใช้สัญลักษณ์เชิงลครูปที่ขึ้นต่อบริบท และการสร้างความเป็นคู่ตรงข้าม นอกจากนี้ในงานวิจัยยังได้กล่าวถึงแนวทางการนำสัญลักษณ์ภาพทศกัณฐ์ไปใช้ในบริบทของสื่อดิจิทัลบนยูทูป การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน ธรรมะแห่งราชา (2555) ที่ผลิตโดย บริษัท อมรินทร์ฟิล์ม โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพ และงานทางคอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ใช้ และการบูรณาการคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อให้ภาพจิตรกรรมเคลื่อนไหว และการผสมผสานกันระหว่าง รูปแบบการนำเสนอแบบสากลกับวัฒนธรรมท้องถิ่นไทย ซึ่งงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงบทบาทของภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์ในการเป็นต้นแบบของการสร้างสรรค์รามเกียรติ์ในสื่อใหม่ที่คงรักษาเอกลักษณ์ของตัวละครในรามเกียรติ์ไว้ได้เป็นอย่างดี ความประณีตศิลป์ของเส้นลายในภาพจิตรกรรมให้คงอยู่ในรูปแบบของสื่อแอนิเมชัน เป็นการผสมผสานประณีตศิลป์กับเทคโนโลยีการถ่ายภาพ และการสร้างภาพแอนิเมชันไว้ได้อย่างสวยงาม เพื่อการคงอยู่ของรามเกียรติ์วรรณคดีเอกของไทยต่อไป



ภาพที่ 2.27 ภาพแสดงให้เห็นความเจ้าชู้ของทศกัณฐ์ ภาพที่ 2.28 ภาพแสดงสัญลักษณ์ภาพ ‘ทศกัณฐ์’ ที่มีสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ภาพ พญามาร ในภาพจิตรกรรมฝาผนังตอน มารผจญ

ที่มา: อมรินทร์ฟิล์ม, รามเกียรติ์ ตอนธรรมะแห่งราชาตอนที่ 1 และ ตอนที่ 2 อ่างถึงใน กัมปนาท เศษะคงคา, 2556

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ได้กล่าวถึงการนำตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ในสื่อร่วมสมัยปรากฏในงานวิจัยของ วรชัญญ์ วานิชวัฒนากุล (2548) เรื่อง การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูน



“ไทยพันธุ์ใหม่” นับเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาวรรณคดีรามเกียรติ์ที่มีการประกอบสร้างความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปจากตัวบทต้นทางซึ่งเป็นวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาวรรณกรรมที่มีสัมพันธ์มาจากรวมทั้งเรื่อง “รามเกียรติ์” และนิทานพื้นบ้านเรื่อง “ไกรทอง” และถูกนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนพันธุ์ใหม่เรื่อง “หนูแมน” และ “ไกรทอง” ของสำนักพิมพ์บูรพาพัฒนา คอมมิคส์ ที่มีการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ โดยเห็นได้จากการวาดภาพ และการวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) แบบการ์ตูนญี่ปุ่น งานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยไม่ได้ศึกษาสัมพันธ์ของการ์ตูนพันธุ์ใหม่แต่เพียงประการเดียว แต่ยังคงศึกษาการสื่อสารความหมายของตัวสาร คือ การ์ตูนพันธุ์ใหม่ไปยังผู้รับสารซึ่งเป็นเยาวชนและครูสอนวิชาวรรณคดีไทยอีกด้วย โดยการศึกษาเจ้าของวัฒนธรรมทุกฝ่าย เพื่อเป็นเส้นทางในการแสวงหาเส้นทางการปรับตัวระหว่าง “สื่อ” (หนังสือการ์ตูน) กับ “สาร” (วรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน) ให้สามารถสืบทอดไปยังชนรุ่นหลังต่อไป โดยผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) ในการวิเคราะห์ผู้รับสาร และแนวคิดในการเล่าเรื่อง และทฤษฎีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมมาเป็นแนวทางในการศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า หนูแมนจากรามเกียรติ์ถูกนำเสนอเป็นตัวละครที่โดดเด่นในการ์ตูนพันธุ์ใหม่ จากหนูแมนในตัวบทวรรณคดีกลายเป็นหนูแมนซึ่งสร้างความเป็นวีรบุรุษให้แก่ตัวละคร (Invention) แต่ยังมีลักษณะแก่นเรื่องคงเดิม การตัดทอน (Reduction) คือ การตัดแก่นเรื่องความรักออกจากการ์ตูน และตัดทอนความเป็นเจ้าของพระรามและพระลักษมณ์ให้มีฐานะเพียงเป็นสามัญชนเท่านั้น และมีการดัดแปลงโครงเรื่อง (Modification) จากรักโรแมนติคสู่แนวแฟนตาซี ต่อสู้ และตกลงฆ่ากัน ในส่วน ไกรทอง ผู้วิจัยพบว่า มีลักษณะแก่นเรื่องคงเดิมเช่นเดียวกับหนูแมน แต่การเพิ่มเติม (Invention) คือ การสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ การดัดแปลง (Modification) คือ การเปลี่ยนค่านิยมทางครอบครัว การมีภรรยาเพียงคนเดียว การปรับนิสัย และบุคลิกของตัวละคร นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า มีการเชื่อมโยงตัวบทภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์สตาร์วอร์ส ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ชุดดราคอนบอล ไอ้มดแดง และภาพยนตร์จีน เป็นต้น แต่สิ่งที่น่าสนใจคือ ผู้รับสารซึ่งเป็นกลุ่มที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลมีการตีความหมายของเรื่อง และตัวละครในการ์ตูนพันธุ์ใหม่สอดคล้องกับผู้แต่งการ์ตูน แต่ครูสอนวรรณคดีไทยยังคงเชื่อมโยงตัวละครในวรรณคดีไทยกับตัวละครในการ์ตูนพันธุ์ใหม่ จึงไม่เห็นด้วยกับการเปลี่ยนแปลงตัวละครในการ์ตูนให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของวรัญญู วาณิชวัฒนากุล แสดงให้เห็นว่า สื่อสิ่งพิมพ์มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงการนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนพันธุ์ใหม่ และเพื่อปรับตัวให้วรรณคดีไทยสามารถสืบทอดในสังคมไทยท่ามกลางบริบทโลกที่เปลี่ยนแปลงไป จึงต้องมีการผสมผสานวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าด้วยกัน ซึ่งผู้รับสารจะเปิดรับ และเกิดความผูกพันได้หรือไม่ ขึ้นอยู่กับ

ประสบการณ์การรับรู้เกี่ยวกับวรรณคดีรามเกียรติ์ และนิทานบ้านเรื่อง ไกรทอง รสนิยมของผู้อ่านตลอดจนเพศ วัย และการศึกษา เป็นต้น

ส่วนในงานวิจัยของ พรธษา รอดอาตม์ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง “สัมพันธภาพจากนิทานพื้นบ้านสู่การ์ตูนและละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ทางโทรทัศน์: กรณีศึกษานิทานเรื่อง ‘สังข์ทอง’” ซึ่งเป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของงานวิจัยที่มุ่งศึกษาการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของนิทานพื้นบ้านที่เป็นวรรณคดีมุขปาฐะ ให้สามารถสืบทอดมาสู่ยุคสมัยใหม่ผ่านสื่อโทรทัศน์ในรูปแบบของการ์ตูนและละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาสัมพันธภาพจากตัวบทต้นทางนิทานพื้นบ้านสังข์ทองมาสู่การ์ตูนนิทานพื้นบ้านและละครจักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่อง “สังข์ทอง” ว่ามีความแตกต่างจาก ตัวบทต้นทางอย่างไร ซึ่งแต่เดิมเคยเป็นนิทานมุขปาฐะเล่าในพื้นที่ต่าง ๆ ในประเทศไทย และประเทศเพื่อนบ้าน และต่อมาได้ถูกนำมาเรียบเรียงเป็นบทละครนอกในพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) โดยมุ่งศึกษาการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมระหว่างความเป็นวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นในตัวแทนปลายทางว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องการศึกษาปัจจัยด้านกระบวนการผลิตที่มีผลต่อการถ่ายโยงตัวบทจากนิทานสู่การ์ตูนและละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ทางโทรทัศน์ และประการสุดท้าย ผู้วิจัยมีความสนใจผู้รับสารที่เป็นเยาวชนว่า มีการอ่านความหมายจากตัวบทปลายทางดังกล่าวอย่างไร เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตการ์ตูนและละครพื้นบ้านหรือไม่

ผู้วิจัยกล่าวว่า สื่อนิทานพื้นบ้านเปลี่ยนฐานะตนเองมาตลอดจากการเป็นสื่อมุขปาฐะ สือลายลักษณ์อักษร สือสิ่งพิมพ์ สื่อการแสดง สื่อศิลปกรรม มาสู่สื่อโทรทัศน์ในรูปแบบรายการการ์ตูนนิทานและละครจักร ๆ วงศ์ ๆ จึงแสดงให้เห็นว่า ผู้ผลิตสื่อนิทานพื้นบ้านพยายามผลักดันให้ตนเองมีพื้นที่และคงอยู่เพื่ออนุรักษ์ไว้ให้เยาวชนรุ่นหลังได้รู้จักนิทานพื้นบ้าน โดยจากการศึกษาสัมพันธภาพของนิทานพื้นบ้านที่นำเสนอในสื่อโทรทัศน์ มีข้อค้นพบ ดังนี้ แก่นเรื่องหลักยังคงเดิม ได้แก่ โครงเรื่อง อารมณ์ ตัวละคร และฉากสำคัญ ส่วนการสร้างใหม่ การขยายความ และการดัดแปลง พบใน ภาวะที่ และเปลือก ได้แก่ แก่นเรื่องรอง บุคลิกลักษณะของตัวละคร อารมณ์ตัวละครประกอบ และฉากให้มีความร่วมสมัยกับวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ร่วมสมัยกับปัจจุบัน นอกจากนี้ผู้ผลิตตัวบทปลายทางผ่านสื่อโทรทัศน์มีความต้องการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน โดยมีปัจจัยพื้นฐานในการผลิตตามธรรมชาติของสื่อ ประเภทรายการ การดำเนินธุรกิจ ค่านิยม และรสนิยมของผู้ชมเด็ก ประการสุดท้าย คือ เด็กมีความคิดเห็นต่อตัวบทปลายทาง โดยให้การยอมรับและต่อรองกับตัวบทปลายทางที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ทันสมัยและร่วมสมัย โดยมีความพึงพอใจที่ได้รับความสะดวกสบายจากการรับชม เพราะมีความสอดคล้องกับรสนิยมของตนเอง

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ พรชยา รอดอาตม์ มีการพัฒนาการวิจัยโดยการศึกษาวรรณคดีไทยในมิติของการสื่อสารผ่านสื่อโทรทัศน์ ซึ่งทำให้ได้รับรู้ทัศนคติและความพึงพอใจของผู้รับสารในกลุ่มเยาวชนที่มีต่อสัมพันธภาพนิทานพื้นบ้านเรื่องสังข์ทองในสื่อการ์ตูนและละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งมีส่วนช่วยให้วรรณคดีพื้นบ้านยังคงอยู่ต่อไปในปัจจุบัน นอกจากนั้น งานวิจัยดังกล่าวเป็นการศึกษาที่แตกต่างจากทางด้านอักษรศาสตร์ที่มุ่งศึกษาที่ตัวบทละครในสื่อประเภทต่าง ๆ ว่านำเสนอแนวคิด หรือสะท้อนสังคมในยุคสมัยนั้นอย่างไร แต่ในทางนิเทศศาสตร์สามารถศึกษาวรรณคดีในการรับใช้สังคมในแต่ละยุคสมัยได้อย่างไร โดยได้ศึกษากรอบองค์ประกอบของการสื่อสาร ได้แก่ ตัวบท ผู้ผลิต สื่อโทรทัศน์ และผู้รับสาร ซึ่งผลของการวิจัยจะทำให้เป็นประโยชน์ในเชิงปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตสื่อวัฒนธรรมพื้นบ้านให้สอดคล้องกับรสนิยมของผู้บริโภคและการรักษาสื่อพื้นบ้านให้คงอยู่ในสื่อร่วมสมัยได้อย่างไร เมื่อพิจารณาจากตัวบทต้นทางนิทานพื้นบ้านมุขปาฐะ เรื่อง สังข์ทอง พบว่า มีความยิ่งใหญ่และพลังในการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมได้แค่เพียงในบริบทท้องถิ่น หรือเป็นที่รู้จักในสังคมไทยในยุคสมัยใดสมัยหนึ่งเท่านั้น ในปัจจุบันมีละครพื้นบ้านมากมาย และยังมีละครและการ์ตูนจากชาติต่าง ๆ เข้ามามีอิทธิพลต่อเยาวชนไทยผ่านช่องทางสื่อใหม่ที่หลากหลาย ดังนั้น วรรณกรรม เรื่อง สังข์ทอง จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการวิเคราะห์ เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์เนื้อหาผ่านสื่อใหม่ ๆ ที่สามารถสร้างความพึงพอใจ และความผูกพันต่อเยาวชนไทย ซึ่งงานวิจัยในอนาคต อาจจะต้องพิจารณาวรรณคดีไทยที่มีชื่อเสียง มีอนุภาค และแก่นเรื่อง ที่สามารถสร้างพลังในการเป็นที่รู้จักทั้งสังคมไทยและสังคมโลกได้

การศึกษาวรรณคดีไทยจะต้องพัฒนายิ่งขึ้น โดยเฉพาะในปัจจุบันมีการใช้ช่องทางในการเล่าเรื่องวรรณคดีไทยข้ามสื่ออย่างไร และสามารถพัฒนาเนื้อหาผ่านสัมพันธภาพจากตัวบทต้นทางได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างไร โดยทั้งนี้จะต้องพิจารณาวรรณคดีไทยที่มีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับมาศึกษาอย่างเหมาะสม การศึกษาสัมพันธภาพของวรรณคดีไทยในสื่อดิจิทัลเป็นกรณีที่ควรศึกษา เพราะปัจจุบันการเข้าถึงวรรณคดีไทยที่อยู่ในรูปแบบของ มุขปาฐะ สิ่งพิมพ์ การแสดง นาฏศิลป์ และละครรับไม่ได้รับความนิยม และมีผู้สนใจเฉพาะบางกลุ่มเท่านั้น ดังนั้น การสร้างความผูกพันของเยาวชนไทยต่อวรรณคดีไทย การสื่อสารในปัจจุบันได้สร้างเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ที่หลากหลาย นอกเหนือจากการเข้าถึงผ่านสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อหลักที่ไม่สามารถเข้าถึงเยาวชนได้อย่างใกล้ชิดอีกต่อไป ดังนั้น งานวิจัยที่ศึกษาวรรณคดีไทยในปัจจุบันจะต้องศึกษาการเล่าเรื่องวรรณคดีไทยข้ามสื่อต่าง ๆ ว่า สามารถเข้าถึงเยาวชนและสร้างความผูกพันเพียงใด การวิจัยจึงควรศึกษาสัมพันธภาพของวรรณคดีผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน อาทิ E-Book ภาพยนตร์แอนิเมชัน เกมออนไลน์ เป็นต้น

นอกจากการศึกษาสัมพันธบทของสื่อสิ่งพิมพ์และโทรทัศน์ที่มีตัวบทต้นทางมาจากวรรณคดีแล้วยังพบว่า มีงานวิจัยอื่น ๆ ที่ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างตัวละครที่มีตัวบทต้นทางมาจากสื่อที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน เช่น งานวิจัยของ ฉิศรา บุญโพธิ์แก้ว (2551) ได้ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์สัมพันธบทของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies ลีสาวแสนชนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง” โดยผู้วิจัยได้ค้นพบว่า ผู้ผลิตให้ความสำคัญต่อการถ่ายโอนบุคลิกภาพของผู้ดำเนินรายการมากกว่าภาพลักษณ์ โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกผู้ดำเนินรายการโทรทัศน์ดังกล่าวมาคือ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ การสร้างความเป็นที่รู้จักอย่างรวดเร็ว อายุขัย และวงจรผลิตภัณฑ์ ความเด่นชัดของบุคลิกลักษณะของตัวละครต้นแบบ และปัจจัยด้านผู้ผลิต ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ ซึ่งมีส่วนต่อการสร้างตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน โดยทางสถานีมีแนวคิดในการออกแบบตัวการ์ตูนที่ง่ายต่อการจดจำ ตัวละครไม่ควรหน้าตาเหมือนต้นแบบที่เป็นคนจริง ตัวละครต้องมีความพิเศษในตัว และการกำหนดสีเครื่องแต่งกายให้ตัวละคร

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้สรุปปัจจัยที่มีผลต่อการถ่ายโอนเนื้อหาของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน โคนพิจารณาจากภาพพจน์ของความเป็นคนมีชื่อเสียง อายุขัยของตัวละคร และงบประมาณการผลิต และในส่วนของสัมพันธบทกับรายการโทรทัศน์พบว่า ผู้ผลิตไม่ได้ถ่ายโอนเนื้อหาจากรายการมาสู่การ์ตูน แต่นำเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่ และมาจากแหล่งอื่น ๆ ดังนั้น ผู้ผลิตจึงนำมาแต่ตัวละครในรายการโทรทัศน์ และสร้างบุคลิกลักษณะเฉพาะจุดเด่น ด้านนิสัย การแสดงออก และความสามารถพิเศษจากรายการโทรทัศน์มาสู่ตัวละครในการ์ตูน โดยไม่ได้ถ่ายโอนภาพลักษณ์แต่อย่างใด นอกจากนั้น ผู้ผลิตยังใช้วิธีการขยายความจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทาง(การ์ตูน) โดยใช้ตรรกะของการเล่าเรื่อง จึงกล่าวได้ว่าตัวละครในการ์ตูน 4 Angies จากเนื้อหาเดิม นำเพียงบุคลิกลักษณะตัวละครมาใช้ มากกว่าที่จะนำเนื้อหาของรายการมาใช้ และเมื่อศึกษาต่อไปที่การรับรู้และทัศนคติของเด็กที่เป็นผู้รับชมพบว่า เด็กมีการรับรู้เชื่อมโยงทัศนคติแบบสลับต้นทางปลายทาง คือ เด็กรู้จักตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันก่อน จึงเชื่อมโยงไปสู่พิธีกรในรายการโทรทัศน์ เนื่องมาจากรายการดังกล่าวไม่ใช่รายการสำหรับเด็ก ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติของเด็กในการรับรู้ตัวละครในการ์ตูนและผู้ดำเนินรายการ ได้แก่ ประเภทของรายการ ฐานความรู้เดิมที่มีต่อตัวบท เพศ วัย และอายุ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ ฉิศรา บุญโพธิ์แก้ว ให้ข้อสังเกตที่น่าสนใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสัมพันธบทของตัวละครจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทางนั้น มีทั้งกระบวนการดั้งเดิม และสร้างสรรค์ใหม่ แต่สิ่งสำคัญที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้รับชมคือ ตัวละครที่นำมาสร้างในการ์ตูนแอนิเมชันจะต้องมีความพิเศษ หรือมีลักษณะเฉพาะตัว และเป็นที่ยึดเหนี่ยวต่อผู้รับชมภายใต้เงื่อนไข พื้นฐานความรู้เดิม เพศ วัย และอายุ ของผู้รับสารอีกด้วย ดังนั้น เมื่อนำไป

เชื่อมโยงกับการศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยม จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่องค์กรสื่อผู้ผลิตทั้งภาคธุรกิจบันเทิงและโฆษณานิยมนำตัวละครทศกัณฐ์ไปใช้ในการสื่อความหมายแตกต่างตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน ดังนั้น การสร้างเรื่องใหม่โดยการใช้สัมพันธ์จากตัวละครในวรรณคดี จึงเป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่เกิดขึ้นในยุควัฒนธรรมประชานิยม ยุคซึ่งองค์กรสื่อรับแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modernism) มาสร้างงานให้ตัวละครทศกัณฐ์ มีการเปลี่ยนแปลงบุคลิกลักษณะ และภาพลักษณ์ที่น่าสนใจ ซึ่งงานวิจัยของ ฉิศรา บุญโพธิ์แก้ว จะเป็นแนวทางการศึกษาสัมพันธ์และการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมต่อไป

ในขณะที่ อุมพร มะโรณี (2551) ได้ศึกษาเรื่อง “สัมพันธ์ของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร โทรทัศน์และนวนิยาย” โดยศึกษาเรื่อง “คังควงหฤทัย” และเรื่อง “Full House สะดุดรักที่ปักใจ” ซึ่งเน้นการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเชื่อมโยง หรือคิดแปลงเนื้อหาจากสื่อการ์ตูนไปยังละครโทรทัศน์และนวนิยาย และนวนิยายสู่การ์ตูนและละครโทรทัศน์ โดยใช้แนวคิดสัมพันธ์ขององค์ประกอบการเล่าเรื่อง และแนวคิดหลังสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ และหาคำตอบในการวิจัย ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธ์บทในการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย มีทั้งการคงเดิม ขยายความ และคิดแปลง รายละเอียดของเรื่องราว และองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง โดยปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ คือ ธรรมชาติของสื่อ ปัจจัยด้านธุรกิจ และการตลาด ด้านสังคม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยยังให้ข้อค้นพบที่ว่า การสร้างสัมพันธ์ของสื่อทั้ง 3 ชนิด ได้แก่ การ์ตูน นวนิยาย และละครโทรทัศน์ ผู้ผลิตเน้น การคงเดิมเนื้อหาจากสื่อที่เป็นตัวบทต้นทาง ดังนั้น เนื้อหาที่เกิดขึ้นภายใต้ยุคหลังสมัยใหม่ ล้วนแต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว ผู้สร้างสรรค์งานจึงทำหน้าที่รื้อฟื้น คิดแปลงจากผลงานที่เคยสร้างมาแล้ว ให้สอดคล้องกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมในยุคหนึ่ง ๆ ดังนั้น จึงไม่มีสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่อย่างแท้จริง

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ อุมพร มะโรณี ให้แนวคิดในการวิจัยในประเด็นของแนวคิดหลังสมัยใหม่มีบทบาทสำคัญในการผลิตซ้ำผลงานในรูปแบบที่แตกต่างกันของสื่อในปัจจุบัน เพื่อประโยชน์ที่แตกต่างกันในธุรกิจบันเทิงถือว่า สื่อทำหน้าที่ในการส่งทางกันและกัน (อุมพร มะโรณี, 2551) และการเลือกตัวบทที่เป็นที่รู้จักในสื่อที่เป็นตัวบทต้นทาง จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความคุ้นเคยแก่ผู้ชม หรือผู้รับสาร ดังนั้น ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน นวนิยาย หรือละครโทรทัศน์ จึงนิยมนำวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงมาคิดแปลง สร้างสรรค์ใหม่ ซึ่งก็เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสัมพันธ์ให้กับสื่อที่เป็นตัวบทต้นทางและปลายทางนั่นเอง การสร้างสัมพันธ์จากวรรณกรรม หรือตำนานเรื่องเล่าที่มีการผลิตซ้ำหลายครั้ง แต่ยังสามารถประสบความสำเร็จในด้านความนิยม และรายได้จากประชาชน ในงานวิจัยที่ได้ศึกษาด้าน “แม่นาคพระโขนง” ซึ่งเป็นที่นิยมมากในสังคมไทย และจะอย่างไรให้ประสบความสำเร็จนั้น



ผู้ผลิตและสร้างสรรค์ภาพยนตร์จะต้องมีกลวิธีในการเล่าเรื่องเก่า ให้มีความใหม่และน่าสนใจ ในบทความวิชาการเรื่อง การเล่าเรื่อง “พี่มาก...พระโขนง” และสัมพันธ์บทความเป็น “แม่นาคพระโขนง” คู่ “พี่มาก...พระโขนง” (อิทธิพล วรรณศุภากุล, 2558) จึงเป็นการศึกษากลวิธีในการเล่าเรื่อง แม่นาคพระโขนงจากตำนานสู่ภาพยนตร์ เรื่อง “พี่มาก...พระโขนง” โดยความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้จนมีรายได้สูงกว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องที่น่าตำนานแม่นาคพระโขนงมาดัดแปลงคือ การใช้แนวคิดสัมพันธ์บทจากตัวบทต้นทาง แต่มีกลวิธีการเล่าเรื่องให้น่าติดตาม ได้แก่ การคงเดิม การขยายความ หรือเพิ่มเติม การตัดทอน และการดัดแปลง ซึ่งน่าจะเป็นจุดที่มีความสำคัญต่อการสร้างอรรถรสในการชมภาพยนตร์เรื่อง “พี่มาก...พระโขนง” ที่ได้นำเอาแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่เข้ามาใช้ในการนำเสนอในภาพยนตร์ให้มีความแตกต่างจากเดิม อาทิ การใช้ภาษาที่เป็นปัจจุบัน การสอดแทรกวัฒนธรรมของคนรุ่นใหม่ การตีความหมายของ แม่นาคพระโขนงใหม่ จากการที่ผีและคนไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผีสามารถอยู่ร่วมกับคนได้อย่างปกติ จึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความนิยม อย่างไรก็ตาม จากงานวิจัยที่ได้กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การศึกษาวรรณกรรมโดยใช้สัมพันธ์บทจะสามารถแสดงให้เห็นได้ว่า สื่อปัจจุบันมีวิธีการนำเสนอตัวบทต้นฉบับในรูปแบบใหม่ได้น่าสนใจอย่างไร จึงจะสามารถสร้างความประทับใจ และทำให้เกิดสุนทรียภาพในการชมในยุคที่สังคมได้เปลี่ยนแปลงไปจากบริบทสังคมดั้งเดิม

นอกจากนั้น ดารายา บัวทอง (2557) ได้นำเสนอบทความวิจัยเรื่อง “นวัตกรรมการสื่อสารความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ‘ยักษ์’ ” โดยงานวิจัยดังกล่าวเป็นการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันในมิติทางการสื่อสารวัฒนธรรม เพื่อแสดงความเป็นไทยซึ่งปรากฏในด้านเนื้อหา และการออกแบบตัวละคร ดังนี้ ด้านเนื้อหาเป็นการนำเอาวรรณคดีไทย เรื่อง รามเกียรติ์ มานำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน และมีการนำตัวละครสำคัญของเรื่อง คือ ยักษ์มานำเสนอเป็นตัวละครเอก และความเชื่อเรื่องคติการเวียนว่ายตายเกิดจากการเกริ่นนำตอนเปิดเรื่องว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าว เป็นการอวดตารครั้งที่สิบล้านเอ็ดของทศกัณฐ์ และหนุมานในร่างหุ่นยนต์ ความเป็นไทยในตัวละครสังเกตได้จาก การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ ลายเส้นในตัวละครดูเชื่อมโยงกับตัวละครในนาฏศิลป์ไทย ส่วนในด้านของการสื่อความหมาย ตัวละครทศกัณฐ์คงความเป็นไทยจากวรรณคดีต้นฉบับในเรื่องภาพลักษณ์ และการใช้สีเขียวเป็นสัญลักษณ์แทนทศกัณฐ์ การสื่อความหมายตัวละครทศกัณฐ์ทำได้อย่างน่าสนใจคือ แบ่งบุคลิกลักษณะตัวละครออกเป็นสองด้านคือ มีนิสัยดุร้ายตามตัวบทต้นทาง และอีกด้านของการสร้างสรรค์ใหม่ในภาพยนตร์แอนิเมชันคือ ใจดีรักเพื่อน และชอบช่วยเหลือผู้อื่น จากการศึกษางานวิจัยพบว่า ผู้รับสารมีความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ ในการสื่อความหมายใหม่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ยักษ์ กล่าวคือ ภาพลักษณ์ และนิสัยของทศกัณฐ์เปลี่ยนแปลงไปจากตัวบทต้นทาง แต่กลับเป็นที่พึงพอใจของผู้ชม

ในสังคมวัฒนธรรมประชานิยมที่ต้องการเห็นภาพลักษณ์ของทศกัณฐ์ในมุมมองใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับการใช้นวัตกรรมการสื่อสารในรูปแบบของสื่อแอนิเมชัน และมีการดำเนินเรื่องแบบการ์ตูนเพลง เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็ก และประเด็นที่สำคัญ คือ แนวคิดของผู้สร้างที่กล้าออกนอกกรอบของขนบการสร้างเรื่องราวเกียรติ และการสื่อความหมายใหม่ ผู้วิจัยกล่าวว่า ถือเป็นนวัตกรรมทางความคิดของผู้สร้างงานภาพยนตร์ในวัฒนธรรมประชานิยม สิ่งที่โดดเด่น คือ การผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม กล่าวคือ การนำเอาวัฒนธรรมโลกกับความเป็นท้องถิ่น(ไทย) มาผสมผสานกันในรูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) แต่ยังคงสามารถเข้ากับรสนิยมของ คนท้องถิ่นไว้ได้

นอกจากนั้น ในประเด็นของการศึกษาความหมายของตัวละครในการ์ตูน และภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชื่อเสียงจากประเทศญี่ปุ่นในงานวิจัยของ นาวิณี รอดแก้ว (2560) ได้ศึกษา งานวิจัย เรื่อง “การศึกษาความหมายตรง ความหมายโดยนัย และการประกอบสร้างความหมายของ เสด โล คิตตี้ในประเทศไทย” โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาผู้รับสารหรือผู้บริโภคเป็นสำคัญ และได้เก็บข้อมูลจากผู้บริโภคในกลุ่มต่าง ๆ ได้แก่ นักวิชาการ นักวิชาชีพด้านการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมญี่ปุ่นในประเทศไทย และกลุ่มผู้บริโภคชาวไทย โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคให้ความหมายสอดคล้องกับซานริโอ (บริษัทผู้สร้างสรรค์คาแรกเตอร์เสด โล คิตตี้) ใน 3 ปัจจัย ได้แก่ ลายเส้น การออกแบบคาแรกเตอร์ และการไม่มีปาก ส่วนความหมายที่มีความสอดคล้อง แต่มีการให้ความหมายเพิ่ม หรือตัดความหมายบางประการมี 4 ปัจจัย ได้แก่ ความน่ารัก สี สัน สิ้นค้าเสด โล คิตตี้ และการบริโภคสินค้าเสด โล คิตตี้ และประการสุดท้ายคือ ผู้บริโภคชาวไทยให้ความหมายไม่เหมือนเดิมกับของผู้ส่งสาร โดยสร้างความหมายใหม่ หรือไม่สนใจความหมาย มี 5 ปัจจัย ได้แก่ โบผูกผม บุคลิก ข้อถกเถียงว่า เสด โล คิตตี้เป็นแมวหรือเด็กผู้หญิง เรื่องราวประกอบ และความเป็นตัวแทนวัฒนธรรมญี่ปุ่น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวจะเป็นแนวทางของการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ที่ถูกนำไปใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ดังปรากฏอยู่ในนิยายภาพและภาพยนตร์แอนิเมชัน ในวัฒนธรรมประชานิยมว่า ผู้บริโภคให้ความหมายแตกต่างจากทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงอย่างไร

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ทวิวัฒนธรรมในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้กระบวนการ (Process) จึงให้ความสำคัญกับการตีความ (Interpretation) การหาความหมาย (Meaning) ของพฤติกรรม ปรากฏการณ์ หรือสถานการณ์ที่กำลังศึกษา มีเครื่องมือหลัก คือ การวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) โดยมุ่งศึกษาวิเคราะห์ “เนื้อหาของสาร” (Message) ได้แก่ สื่อใหม่ที่มีการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ผ่านภาพ และการเล่าเรื่องที่มีสัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกสื่อต่าง ๆ ที่มีการนำตัวละครทศกัณฐ์จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดี ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และการแสดงนาฏศิลป์โขนจากเรื่องรามเกียรติ์ไปใช้ในเชิงพาณิชย์เพื่อความบันเทิง และการประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวประเทศไทย ที่ได้รับความนิยมจากผู้รับสารในฐานะวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงพ.ศ. 2557- 2561 นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษา “ผู้รับสาร” (Receiver) โดยใช้แนวคิดการถอดรหัส (Decoding) และการตีความหมาย (Interpretation) จากตัวละครทศกัณฐ์ ในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้รับสาร (In-depth Interview) มีรายละเอียด ดังนี้

คำถามนำวิจัย	แนวคิด- ทฤษฎี	เครื่องมือ
1. การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ทวิวัฒนธรรมประชานิยมเป็นอย่างไร เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น	<ul style="list-style-type: none"><li>- กำเนิดทศกัณฐ์และการสื่อความหมายในสังคมไทย</li><li>- แนวคิดสัมพันธ์ทวิวัฒนธรรม</li><li>- แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครจากบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา</li><li>- แนวคิดอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมของ ทีโอดอร์ อะดอร์โน (Theodor Adorno) วัลเทอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) แห้งสำนักแฟรงก์เฟิร์ต และแนวคิดการผลิตซ้ำ</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- การวิเคราะห์ด้วยบท (Textual analysis) โดยวิเคราะห์ตัวละครจากบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา</li><li>- ศึกษาจากเอกสารสิ่งพิมพ์ และสื่อใหม่ที่นำเสนอข้อมูลการสัมภาษณ์นักเขียนการ์ตูน นักวาดภาพการ์ตูน แอนิเมชัน และนักโฆษณาซึ่งถือเป็นตัวแทนองค์กรผู้ผลิตทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมจากกรณีศึกษา</li></ul>

คำถามนำวิจัย	แนวคิด- ทฤษฎี	เครื่องมือ
	<p>เพื่อสืบทอดทางวัฒนธรรมในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (Raymond Williams) แห่ง สำนักเบอร์มิงแฮม</p> <p>- แนวคิดการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของ โฮมี บาบ่า (Homi Bhabha) และ พอล เอส เอ็น ลี (Paul S. N. Lee)</p>	
<p>2. ผู้รับสารที่มีทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ มีการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น</p>	<p>- แนวคิดผู้รับสาร โดยการเข้ารหัสและการถอดรหัสของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall)</p> <p>- แนวคิดการวิเคราะห์โครงสร้างทางสังคมของผู้รับสาร ของ เดวิด มอร์เลย์ (David Morley)</p>	<p>- การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยสัมภาษณ์ผู้รับสารจำนวนสองกลุ่มหลัก คือ 1) กลุ่มผู้รับสารที่เป็นนักวิชาการและครูอาจารย์ที่มีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง เป็นอย่างดี ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ด้านทัศนศิลป์ และด้านนาฏศิลป์โขน และ 2) กลุ่มผู้รับสารที่เป็นนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ (นิตยสาร) สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อภาพยนตร์โฆษณา</p> <p>- โดยพิจารณาร่วมกับโครงสร้างทางสังคมของกลุ่มผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่ม ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสารในการตีความหมาย (Interpretation) ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยม</p>

### 3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

#### 3.1.1 ข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) ภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการท่องเที่ยวชุด “เที่ยวไทย มีเฮ” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ในพ.ศ. 2559 2) หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอนรามเกียรติ์ “ปฐมบท” รามเกียรติ์ “สู่มหาสงคราม” และรามเกียรติ์ “อวสานทศกัณฐ์” จัดจำหน่ายใน พ.ศ. 2557-2559 ตามลำดับ และ3) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ใน พ.ศ. 2561 และบันทึกอยู่ในรูปแบบของสื่อดีวีดี (DVD) รวมทั้งข้อมูลบทวิเคราะห์ วิจารณ์ และบทสัมภาษณ์ซึ่งเกี่ยวกับทศกัณฐ์ จากกรณีศึกษา ดังกล่าวข้างต้นอีกด้วย

#### 3.1.2 แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

##### 3.1.2.1 แหล่งข้อมูลเอกสารและโสตทัศน

- ข้อมูลจากสื่อภาพยนตร์โฆษณาซึ่งเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) สื่อสิ่งพิมพ์ชุดหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอนรามเกียรติ์ “ปฐมบท” รามเกียรติ์ “สู่มหาสงคราม” และรามเกียรติ์ “อวสานทศกัณฐ์” สามารถหาได้จากร้านขายหนังสือทั่วไป และสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” สามารถหาซื้อได้จากร้านขายสื่อดีวีดีทั่วไป
- ข้อมูลบทวิเคราะห์ วิจารณ์ บทสัมภาษณ์ บทความต่างๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์จากสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ และสื่ออินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่างๆ

### 3.2 ตัวอย่างและจำนวนตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ผู้วิจัยคัดเลือกเป็นกรณีศึกษามีจำนวน 3 ตัวอย่าง และมาจากการรวบรวมข้อมูลการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ นิยายภาพและการ์ตูน ภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาและการประชาสัมพันธ์ โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกและรวบรวมตัวอย่างในสื่อต่างๆ ที่อยู่กระแสวัฒนธรรมประชานิยม ดังนี้

- มีการใช้แนวคิดสัมพันธ์ (Intertextuality) ประกอบด้วย การคงเดิมของเนื้อหา และการสร้างสรรค์ใหม่ ได้แก่ ปรับเปลี่ยนรูปแบบแต่คงเดิมเนื้อหาไว้ รักษารูปแบบเดิมแต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป และการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา
- มีการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ผ่านการเล่าเรื่อง (Narration) และมีการออกแบบตัวละครให้เข้ากับวัฒนธรรมประชานิยมในแต่ละยุคสมัย



- ตัวบททัศนศิลป์ที่คัดเลือกมาในการวิจัยครั้งนี้ ได้ถูกนำเสนอในรูปแบบของการแสดงออกผ่านของภาพที่ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม (Visible Culture)


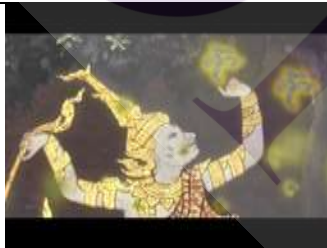


โดยผู้วิจัยได้ลำดับการนำเสนอข้อมูลตามประเภทของการใช้สัมพันธ์ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1) การคงเดิมของเนื้อหา 2) ปรับเปลี่ยนรูปแบบแต่คงเดิมเนื้อหาไว้ 3) รักษารูปแบบเดิมแต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป และ 4) การปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา

**ตารางที่ 3.1** ตารางวิเคราะห์ตัวบททัศนศิลป์ในวัฒนธรรมประชานิยมจำแนกตามแนวคิดสัมพันธ์ ตั้งแต่ พ.ศ. 2527-2561

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)		
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่	
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน
<b>กลุ่มที่ 1</b>  <b>ที่มา :</b> <a href="https://youtu.be/c3FGihdx1-U">https://youtu.be/c3FGihdx1-U</a> 1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ตอน “ศึกกุ่มภรรยา” กำกับโดย เนรมิต, เสรี หวังในธรรม (2527) อ้างอิงจาก <a href="https://library.mju.ac.th/film/detail.php?id=7265">https://library.mju.ac.th/film/detail.php?id=7265</a>	✓		

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 <p>1.2 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง รามเกียรติ์ ตอนธรรมะแห่งราชา ผลิตโดยบริษัทอมิบา फिल्म, (2555)</p>	√			
 <p>1.3 การ์ตูนแอนิเมชัน รามเกียรติ์จิตรกรรม ยนตร์ 2 ตอน “ หนุมานถวายเป็น ” (2558)</p>	√			
  <p>1.4 ภาพยนตร์แอนิเมชัน ตอน “รามาวตาร” (2561) (อยู่ระหว่างการผลิตเพื่อเผยแพร่)</p>	√			

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และ โขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
<p>กลุ่มที่ 2</p>  <p>2.1 รามเกียรติ์ ฉบับการ์ตูน (ฉบับการ์ตูน) ผู้เขียนสุภฤกษ์ บุญทอง (2547)</p>		√		
 <p>2.2 รามเกียรติ์ มินิ แอนิเมชัน”ออกอากาศทาง สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง โดยบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด, 2550.</p>		√		

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธภาพกับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 <p>2.3 หนังสือนิทานรามเกียรติ์ ตอน ทศกัณฐ์ลักนางสีดา รามเกียรติ์ในจินตนาการใหม่ ผู้เขียน ทศสิริ พูลนวล (2551)</p>		√		
 <p>2.4 หนังสือนิทานรามเกียรติ์ ตอน พิชิตศึกทศกัณฐ์ รามเกียรติ์ในจินตนาการใหม่ ผู้เขียน ทศสิริ พูลนวล (2552)</p>		√		

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 2.5 เกมรามเกียรติ์บนระบบของ โทรศัพท์เคลื่อนที่อัจฉริยะ (iPhone Apps) 2553.		✓		
 2.6 หนังสือนิทานสำหรับเด็ก "มหัศจรรย์ รามเกียรติ์" ได้รับรางวัลชมเชยประเภท หนังสือสวยงามสำหรับเด็กประจำปี พ.ศ. 2553 สำหรับผู้อ่านที่เป็นนักเรียน ระดับประถมและมัธยมศึกษา		✓		
 2.7 "รามเกียรติ์" ในเว็บไซต์ Thai.ramaya.na สร้างเกมรามเกียรติ์บน Google Chrome (2556)		✓		




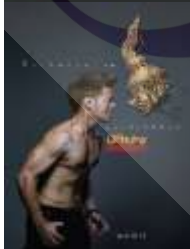

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 <p>2.8 หนังสือการ์ตูน กาแดงรามเกียรติ์ ผู้เขียน ส. สิริกร (2556)</p>		✓		
 <p>2.9 วรรณคดีการ์ตูนเรื่อง "รามเกียรติ์ ฉบับ คลาสสิกรามเกียรติ์ 2 รอนวงศราพณ์-ปราบ ทศกัณฐ์ (วรรณคดีการ์ตูนฉบับคลาสสิก) 2557.</p>		✓		
 <p>2.10 หนังสือการ์ตูน ศึกรามเกียรติ์ ผู้เขียน ส. สิริกร (2557)</p>		✓		

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)		
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่	
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน
 <p>2.11 นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ปฐมบท(2557) ผู้ มหาสงคราม (2558) และ อวสานทศกัณฐ์ (2559) สำนักพิมพ์ห้องเรียน ผู้แต่ง รัตนา คชนา</p>		✓	
 <p>2.12 หนังสือการ์ตูนรามเกียรติ์ ตีทศกัณฐ์ 1 ผู้เขียน ณ ภพ เสาวโณ (2559)</p>		✓	

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
<p>กลุ่มที่ 3</p>   <p>3.1 ภาพยนตร์ไทยเรื่อง เสียดสยอง (2558)</p>			✓	
 <p>3.2 ภาพทศกัณฐ์หยอดขนมกรกใน ภาพยนตร์ โฆษณา “เที่ยวไทยมีเฮ” ของ ททท, (2559)</p>			✓	

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 <p>3.3 มิวสิควิดีโอ เพลง “ตัวร้ายที่รักเธอ” (ทศกัณฐ์) โดยวง ทศกัณฐ์, (2559)</p>			✓	
 <p>3.4 คลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์ในวาระพิเศษ ของการฉลองครบรอบ 200 ปี ความสัมพันธ์ ไทย-สหรัฐ (2561)จัดทำโดยสถานทูต สหรัฐอเมริกาในประเทศไทย</p>			✓	
<p>กลุ่มที่ 4</p>  <p>4.1 การ์ตูนรามาวดาร สำนักพิมพ์บรรลือ สาส์น (2547)</p>				✓

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 <p>4.2 วรรณกรรมออนไลน์เรื่อง “ทศกัณฐ์ออนไลน์” ได้รับรางวัลวรรณกรรมสำหรับเด็ก รางวัลแว่นแก้ว ประจำปี พ.ศ. 2550 แต่งโดย ชัยกร หาญไฟฟ้า (2550)</p>				√
 <p>4.3 ภาพยนตร์เรื่อง “ยักษ์” ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “ยักษ์” (The Giant King) โดยบริษัท เวิร์คพอยท์ พิกเจอร์ส จำกัด (2555)</p>				√
 <p>4.4 เกมออนไลน์ ชื่อ "ทศกัณฐ์ กับ ขนมนครก" ใน play store จาก google play (2559)</p>				√



ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธภาพกับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 <p>4.5 เกมรามเกียรติ์ สำหรับเด็กและเยาวชน ๒ ระดับ ได้แก่ เกมส่วิ่ง วิ่ง ลิงเจี้ยกๆ <b>Monkey Run</b> ประเภทของเกม: Puzzle Game สำหรับเด็กอายุ 6 - 12 ปี และเกมพระรามจองถนน <b>The road to Langka Action 3D</b> สำหรับเด็กอายุ 12 - 24 ปี และวัยรุ่นขึ้นไป กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร (2560)</p>				√
 <p>4.6 ภาพตัวละครเทหะยักษา ยักษ์ตัวร้ายในภาพยนตร์ แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” (2561)</p>				√

## ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ประเภทสื่อที่นำเสนอ	สัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง (วรรณคดี จิตรกรรม และโขน)			
	คงเดิม	การสร้างสรรค์ใหม่		
		ปรับเปลี่ยน รูปแบบ แต่เนื้อหา เดิม	รักษารูป แบบเดิม แต่เนื้อหา เปลี่ยน	เปลี่ยนทั้ง รูปแบบ และเนื้อหา
 <p>4.7 เกม 9 ศาสตร์ เกมโทรศัพท์มือถือรูปแบบ Side Scrolling from google play (2561)</p>				√
 <p>4.8 ภาพยนตร์แอนิเมชันตอนราม: สะพานสู่ ลงกา มีแผนเผยแพร่ในญี่ปุ่น (2561)</p>				√

อย่างไรก็ตาม จากผลการสำรวจตัวบทศักดิ์สิทธิ์ในวัฒนธรรมประชานิยม จำนวน 27 เรื่อง ตั้งแต่ พ.ศ. 2527-2561 ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างอย่างเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากผู้วิจัยคัดเลือกสื่อภายใต้แนวคิด “ตัวบทศักดิ์สิทธิ์ในวัฒนธรรมประชานิยม” ตัวบทศักดิ์สิทธิ์ที่ผู้วิจัยคัดเลือก จึงต้องมีลักษณะโดดเด่น ประการใดประการหนึ่ง ดังนี้ 1. ตัวบทศักดิ์สิทธิ์ที่คัดเลือก ต้องถูกกล่าวถึงจากสื่อมวลชนในฐานะเป็นวาระทางสังคม 2. ต้องมีรายได้สถิติสูงสุดในผลการประกอบธุรกิจสื่อบันเทิงประเภทนั้น ๆ 3. ตัวบทต้องได้รับรางวัลจากองค์กรสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมสำหรับเยาวชน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้พิจารณาคัดเลือกตัวบทศักดิ์สิทธิ์ที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยมและยังคงร่วมสมัยในช่วงระยะเวลา 5 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557- 2561 จำนวน

3 สื่อ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวไทย

โดยแนวคิดที่นำมาใช้ในการคัดเลือกและวิเคราะห์ด้วยทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชา นิยม ผู้วิจัยใช้แนวคิดในการให้ความหมายด้วยทศกัณฐ์ตามองค์ประกอบแบบทวิลักษณ์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) ส่วนที่เป็นเนื้อหาสาระหรือเป็นความหมาย ที่แฝงอยู่ (Content/ Meaning) ใช้วิธีการวิเคราะห์จากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Narration) เพื่อ ศึกษาแนวคิดและลักษณะนิสัยของตัวละครทศกัณฐ์ผ่านการเล่าเรื่องในวัฒนธรรมประชานิยม และ เปรียบเทียบกับตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดี ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และการแสดงนาฏศิลป์โขน จากเรื่องรามเกียรติ์ว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร 2) ส่วนที่เป็นรูปแบบ ของการแสดงออก (Form of Expression) ใช้วิธีการศึกษาจากภาพตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในสื่อที่ คัดเลือกมาวิจัย (Visible) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของตัวละครทศกัณฐ์ในตัวตนทางและ ในวัฒนธรรมประชานิยม

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดสัมพันธ์บท (Intertextuality) กล่าวคือ ทศกัณฐ์ใน วัฒนธรรมประชานิยมมีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพ จิตรกรรมรามเกียรติ์รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และนาฏศิลป์โขน ในลักษณะของการ คงเดิมของเนื้อหา (Convention) จากตัวตนทาง ซึ่งทศกัณฐ์ในตัวตนเหล่านี้มักยังคงปรากฏใน วัฒนธรรมชั้นสูงที่ได้รับการสืบทอดมาจนถึงปัจจุบันมากกว่าที่จะพบในสื่อของวัฒนธรรมประชานิยม ส่วนทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมจะต้องเป็นแนวสร้างสรรค์ใหม่ (Invention) ผ่านการผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอดรามเกียรติ์ไว้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ 1) ปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้ 2) รักษารูปแบบเดิมไว้ แต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป และ 3) การปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา

โดยผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ดังกล่าวข้างต้น ในการพิจารณาคัดเลือกตัวตนที่มีตัวละคร ทศกัณฐ์ จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้

3.2.1 ตัวตนแรกที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาวิเคราะห์มีลักษณะปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้ คือตัวตนทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏอยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือภาพ สาเหตุที่ เลือกหนังสือภาพเพราะจากการศึกษาพบว่า ลักษณะเด่นของหนังสือภาพคือ สื่อสารด้วยภาพ แทนภาษาเขียน จากผลสำรวจพฤติกรรมการอ่านของคนไทยในรอบ 10 ปีที่ผ่านมาพบว่า กลุ่มวัย เด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มผู้อ่านหนังสือสูงสุดนั้นจะอ่านหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพเป็นอันดับ ต้น ๆ รองจากหนังสือเรียน และเป็นอันดับหนึ่งเมื่อปี พ.ศ. 2558 จากการวิจัยเรื่อง “ผลวิจัยการอ่าน คนไทยอ่านอะไร” ในปี พ.ศ. 2559 การ์ตูนและนิยายภาพเป็นผลงานที่มีศิลปินส่งเข้าประกวดรางวัล ทางวรรณกรรมมากที่สุด มากกว่าหนังสือประเภทนิยายและเรื่องสั้น ในโครงการเซเว่นบุ๊คอวอร์ด

ครั้งที่ 13 อย่างไรก็ตาม ความนิยมการอ่านการ์ตูนและนิยายภาพที่เพิ่มขึ้นทำให้เห็นวิถีชีวิตของคนยุคเจนวายและแซดที่เติบโตมากับโลกดิจิทัล คู่กันเคยกับการชมภาพยนตร์ วีซีดี ภาพในจอคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ให้ความสำคัญกับภาพมากกว่าตัวหนังสือ (Visual culture) ให้ความสนใจต่อการอ่านนิยายภาพยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนและนิยายสามารถสื่อสารด้วยภาพได้เป็นอย่างดี (ชมนาด บุญอารีย์, 2561)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกหนังสือภาพที่มีการนำเสนอวรรณคดีรามเกียรติ์ที่มีความร่วมสมัย และเข้าถึงเยาวชนโดยง่ายคือ วรรณกรรมรามเกียรติ์ที่นำเสนอในรูปแบบหนังสือภาพชุดรามเกียรติ์ที่ใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) สามารถทำให้เห็นภาพตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์เสมือนจริงในรูปแบบสามมิติผ่านกล้องจากโทรศัพท์มือถือ โดยนิยายภาพชุดวรรณคดีรามเกียรติ์ชุดนี้ ได้นำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏอยู่ในภาคต่างๆ ดังนี้ ภาคแรกคือ “รามเกียรติ์ปฐมบท” ได้รับรางวัลชมเชยหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพ(ทั่วไป) จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในปี พ.ศ. 2557 ภาคต่อไปคือ “รามเกียรติ์สู่มหาสงคราม” ได้รับรางวัลดีเด่นหนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพ (สำหรับเด็ก) ของสพฐ. ในปี พ.ศ. 2558 และในภาคสุดท้ายคือ “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์:” ได้รับรางวัลดีเด่นประเภทหนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพ (สำหรับเด็ก) ของสพฐ. ในปี พ.ศ. 2559 ตามลำดับ ผู้เขียน คือ รัตนา คชนาท นอกจากนั้นหนังสือทั้ง 3 เล่มนี้ ยังได้รับคัดเลือกให้เป็นหนังสือโครงการคัดสรร 100 เล่ม หนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชน ในปี พ.ศ. 2560 สำหรับเยาวชนกลุ่มอายุ 7-11 ปี ซึ่งจัดโดยกระทรวงวัฒนธรรมอีกด้วย



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ปฐมบท (2557) สู่มหาสงคราม (2558) และอวสานทศกัณฐ์ (2559)

ที่มา: <https://thestandard.co/culture-book-thai-illustrated-tale-evolution/>

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยคัดเลือกหนังสือนิยายภาพชุดดังกล่าว เพราะวรรณกรรมสำหรับเด็ก ชุดดังกล่าวได้รับรางวัลจากภาครัฐให้เป็นวรรณกรรมดีเด่นและเหมาะสมสำหรับเยาวชน โดยถือว่าเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้รับความนิยมในช่วง พ.ศ. 2557- ปัจจุบัน ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์ที่ถูกถ่ายทอดในนิยายภาพดังกล่าวว่า มีความเป็นวัฒนธรรมประชาชนิยมอย่างไร และศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ว่า มีสัมพันธ์กับตัวบทต้นทางอย่างไร และพลวัตของการสื่อความหมาย และแสดงภาพลักษณ์ตัวละครทศกัณฐ์ไว้เหมือน หรือแตกต่างจากวรรณคดีและภาพจิตรกรรมฝาผนังรามเกียรติ์มากน้อยเพียงใด จึงเป็นที่ยอมรับโดยองค์กรสถาบันการศึกษาให้เป็นวรรณกรรมสำหรับเด็กดีเด่น

3.2.2 ลำดับถัดไป ผู้วิจัยคัดเลือกตัวบทที่มีการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำเอาตัวละครทศกัณฐ์ไปเป็นอนุภาค (Motif) ในการเล่าเรื่องจนประสบความสำเร็จในประเทศไทยและเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกส่งออกไปขายยังต่างประเทศคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแอ็คชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” ที่เผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2561 และกำลังวางแผนการตลาดในการฉายต่างประเทศ อาทิ ประเทศจีน เป็นต้น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้ทศกัณฐ์เป็นตัวแทนความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยและผสมผสานกับวัฒนธรรมโลก จึงมีความโดดเด่นในเรื่องการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เพราะผู้ผลิตมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ภาพยนตร์ดังกล่าวกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ส่งออกไปยังต่างประเทศ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าว เพราะมีการใช้ประโยชน์จากการนำตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ไปใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเข้าสู่กระบวนการผลิตอย่างเป็นระบบ ดังนี้ ลำดับแรก ผู้ผลิตให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นต้นทางของการเล่าเรื่องข้ามสื่อไปยังการเสนอบนเกมออนไลน์ เรื่อง “๕ ศาสตรา” และการขายผลิตภัณฑ์สินค้าที่เชื่อมโยงกับภาพยนตร์แอนิเมชัน อาทิ โมเดลของตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่อง “๕ ศาสตรา” เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกให้ทศกัณฐ์ในฉบับภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวเป็นวัฒนธรรมประชาชนิยมในช่วงระยะเวลาปัจจุบัน เพราะภาพยนตร์ดังกล่าวมีรายได้ของการเผยแพร่มากกว่า 100 ล้านบาทในประเทศไทย และเป็นธุรกิจสื่อบันเทิงส่งออกไปขายในต่างประเทศ และยังเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการกล่าวถึงในสื่อต่าง ๆ อย่างมาก ผู้วิจัยต้องการศึกษาการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ที่มีการปรับให้สอดคล้องกับการนำเสนอโครงเรื่องใหม่ของภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้ผลิตมีการใส่รหัสความหมายอย่างไร และผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายอย่างไร และทศกัณฐ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวมีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์อย่างไร และสื่อความหมายเหมือนหรือแตกต่างจากตัวบทวรรณคดีอย่างไร





ภาพที่ 3.2 ภาพตัวละครเทหะยักษา ยักษ์ตัวร้ายในเรื่อง “๕ ศาสตรา”, 2561 (ซ้าย)

ที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/movietalk2/2018/01/14/entry-1>

ภาพที่ 3.3 โปรสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา”

ที่มา: [https://th.wikipedia.org/wiki/9\\_ศาสตรา](https://th.wikipedia.org/wiki/9_ศาสตรา)

3.2.3 ลำดับสุดท้ายผู้วิจัยเลือกตัวบทที่รักษารูปแบบเดิมไว้ แต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป ผู้วิจัยได้คัดเลือกตัวบททศกัณฐ์จากโฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวในมิวสิกวิดีโอ ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ที่จัดทำโดย บัณฑิต ทองดี เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย โฆษณาดังกล่าวปรากฏกระแสวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสมทางวัฒนธรรมในสื่อต่าง ๆ โดยกระทรวงวัฒนธรรมพิจารณาว่าเป็นการนำเอาตัวละครจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ทั้งทศกัณฐ์ นางสีดา และยักษ์ มาเป็นตัวละครในการเล่าเรื่องเพื่อบรรยายการทำกิจกรรมตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น หยอดขนมกรอกจี่ม้า ขับโกคาร์ท และเล่นเจสกี เป็นสิ่งไม่เหมาะสมกับฐานันดรศักดิ์ของทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นตัวละครเอกในโขนรามเกียรติ์ กระแสวิจารณ์ดังกล่าว ทำให้ภาพยนตร์โฆษณาได้รับการกล่าวถึงในโลกออนไลน์ และได้รับการเข้าชมในยูทูปอย่างกว้างขวาง และสื่อมวลชนได้นำเสนอข่าวความขัดแย้งระหว่างองค์กรผู้ผลิต และอดีตศิลปินกองการสังคีต กรมศิลปากรกระทรวงวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม ทางด้านผู้ผลิตสื่อโฆษณาได้กล่าวว่า โฆษณานี้ประสบความสำเร็จ เพราะทำให้ช่วงเวลาดังกล่าวประชาชนได้รู้จักตัวละครทศกัณฐ์ในการสื่อความหมายใหม่ เพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งถือเป็นตัวบททศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงเวลาขณะนั้นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างดี (กรมศิลปากร, 2558) โดยสื่อมวลชน นิวมิเดีย PPTV ซึ่งเป็นสื่อออนไลน์ได้ทำแบบสอบถาม

ประเด็น “ทศกัณฐ์” หยอคนมครก ในเอ็มวี “เที่ยวไทยมีเฮ” ในหัวข้อคำถาม “ชาวสยามคิดว่า รสชาติขนมครกในเอ็มวี “เที่ยวไทยมีเฮ” ประงโดย “ทศกัณฐ์” จะอร่อยถูกปากหรือไม่?” ซึ่งมีคำตอบ ให้เลือก 2 ข้อ คือ 1. ถูกปาก 2. ไม่ถูกปาก โดยเปิดให้ร่วมตอบแบบสอบถามตั้งแต่วันที่ 15.13 น. (22 ก.ย. 59) ถึงเวลา 09.09 น. (23 ก.ย. 59) ทางแฟนเพจเฟซบุ๊ก PPTV Thailand พบว่า มีผู้คลิกโพสต์ จำนวน 12,789 คลิก และมีผู้ตอบแบบสอบถาม 161 คน โดย 100 % ตอบ “ถูกปาก” หรือ “ทศกัณฐ์” ในเอ็มวี “เที่ยวไทยมีเฮ” จะประงขนมครกได้ถูกปากซัวร์ และยังมีผู้ร่วมคอมเมนต์ในโพสต์ แบบสอบถามนี้ จำนวน 200 คอมเมนต์ ซึ่งส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการที่นำ “ทศกัณฐ์” มาใช้เป็น ตัวเอกในเอ็มวี “เที่ยวไทยมีเฮ” เพราะดูแล้วสนุก น่ารัก และเป็นการชูขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม และช่วยชาติเรื่องการท่องเที่ยว รวมทั้งสามารถทำเอ็มวีออกมาได้อย่างร่วมสมัย (เพจเฟซบุ๊ก PPTV, 2559)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพิจารณาคัดเลือกให้ทศกัณฐ์จากมิวสิกวิดีโอ “ชุดเที่ยวไทยมีเฮ” เป็นตัวบทที่สามในการวิเคราะห์การสื่อความหมายทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมว่า มีความหมาย แตกต่างจากตัวบทต้นทาง และการสื่อความหมายอย่างไร โดยข้อควรพิจารณา คือ ทศกัณฐ์ในสื่อ นิยายภาพและภาพยนตร์แอนิเมชัน มีสัมพันธ์กับบรรณคดีและภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่อง รามเกียรติ์ แต่ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณามีความสัมพันธ์กับบรรณคดีและนาฏศิลป์โขนในการ นำเสนอภาพลักษณ์และการสื่อความหมายทศกัณฐ์ไปยังผู้บริโภคที่ไม่ใช่กลุ่มเยาวชนเท่านั้น แต่ยัง รวมถึงประชาชนชาวไทยทั่วไปอีกด้วย



ภาพที่ 3.4 ภาพทศกัณฐ์-สิดาในภาพยนตร์โฆษณา “เที่ยวไทยมีเฮ” เพื่อการท่องเที่ยว เผยแพร่ใน พ.ศ. 2559

ที่มา: [http:// www.jehoynews.com](http://www.jehoynews.com)

อย่างไรก็ตาม ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษา การสื่อความหมาย “ทศกัณฐ์” จากวัฒนธรรมชั้นสูงสู่วัฒนธรรมประชานิยม ที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น เพื่อศึกษาพลวัตของตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทของสื่อที่แตกต่างกัน มีการสื่อความหมายตัวละครทศกัณฐ์แตกต่างกันอย่างไร โดยองค์กรผู้ผลิตมีการใส่รหัส และผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายของทศกัณฐ์ในสื่อที่ตรงกับผู้ส่งสารหรือแตกต่างกันอย่างไร นอกจากนี้ยังศึกษาว่าองค์กรผู้ผลิตสื่อบันเทิงและสื่อโฆษณาที่มีการสื่อความหมายทศกัณฐ์แตกต่างกันอย่างไร และเพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจทศกัณฐ์ที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเกิดขึ้นโดยการปะทะสังสรรค์ทางความคิด อาทิ การสร้างความหมายใหม่เพื่อครอบงำผู้บริโภคในยุควัฒนธรรมประชานิยมหรือความพยายามปลดปล่อยประชาชนจากการถูกครอบงำของวัฒนธรรมชั้นสูงอย่างไร ดังนั้น การศึกษาตัวละครทศกัณฐ์จึงเป็นแนวทางของการศึกษาความเป็นพลวัตของวัฒนธรรมในรูปแบบของสินค้าทางวัฒนธรรมว่า สามารถดำรงอยู่ได้หรือไม่อย่างไรท่ามกลางกลุ่มคนที่มีแนวคิดแบบอนุรักษ์นิยม และกลุ่มคนที่มีแนวคิดแบบประชานิยม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาความคิดเห็นของผู้บริโภคทศกัณฐ์ในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรมว่า มีทัศนคติ การต่อรองความหมายอย่างไร เมื่อมีการเปิดรับทศกัณฐ์ผ่านสื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยม โดยความคิดเห็นดังกล่าว จะเป็นเหตุผลสำคัญของการผลิตซ้ำความหมายของทศกัณฐ์โดยองค์กรผู้ผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมยุคดิจิทัลอีกด้วย

### 3.3 เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

การศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมพิจารณาจากรูปแบบและเนื้อหาโดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพที่นำองค์ประกอบทางด้านวรรณกรรมมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบ และในส่วนของเนื้อหาศึกษาสาระสำคัญของเนื้อหาของตัวบทโดยรวมว่า ได้สะท้อนบทบาทของตัวละครทศกัณฐ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร สำหรับการวิเคราะห์การสื่อความหมายและสัมพันธบททศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมสามารถศึกษาโดยใช้แนวคิดสัมพันธบทในการวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมว่าแตกต่างจากตัวบทต้นทางอย่างไร ทั้งนี้บริบททางสังคมและประเภทของสื่อถือเป็นตัวแปรสำคัญของการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

สำหรับรูปแบบในการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ ผู้วิจัยพิจารณาจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่ศึกษาเฉพาะกลวิธีในการสร้างตัวละครที่สามารถมองเห็นด้วยสายตา (Visible form) ประกอบด้วย ลักษณะภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา สีกาย เครื่องแต่งกาย อาวุธ และฉาก (ที่ปรากฏ

ตัวละครทศกัณฐ์) ลักษณะภายใน ได้แก่ นิสัยและพฤติกรรม ความสามารถ ภูมิหลัง บทบาทของ ทศกัณฐ์ เป็นต้น ในส่วนของเนื้อหาพิจารณาจากการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ตาม บทบาทที่ได้รับแตกต่างกันในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นกรณีศึกษา นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำเอาเกณฑ์การวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ มาจากงานวิจัย เรื่อง “หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทย ปัจจุบัน” (พริมา จันทร โชติกุล, 2553) งานวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบตัวละครทศกัณฐ์ใน รามเกียรติ์ฉบับต่าง ๆ” (ชลลดา มงคล, 2560) และงานวิจัยเรื่อง “สัมพันธบทจากตัวบทต้นทาง บทพระราชนิพนธ์ ‘สังข์ทอง’ สู่ตัวบทปลายทางการ์ตูนนิทานพื้นบ้าน และละครจักร ๆ วงศ์ ๆ ‘สังข์ทอง’” (พรรยา รอดอาตม์, 2555) ดังนี้

การวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

ตัวบทต้นทาง (ตัวบทที่ 1) ได้แก่ ทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช จิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และนาฏศิลป์โขนของกรมศิลปากร (มีสัมพันธบทร่วมกับวรรณคดี)

ตัวบทปลายทาง ได้แก่ นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ (ตัวบทที่2) ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” (ตัวบทที่3) และโฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” (ตัวบทที่4)

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การศึกษาสัมพันธบท โดยพิจารณาด้านรูปแบบและเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นกรณีศึกษา ดังนี้ การคงเดิม (Convention) การสร้างขึ้นมาใหม่ (Invention) การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และการดัดแปลง (Modification) ร่วมกับการวิเคราะห์ตัวละคร (Characterization) แก่น (Theme) และฉาก (Setting) ที่ปรากฏใน องค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Narration) จากตัวบทต้นทาง (Primary text) และตัวบทปลายทาง (Secondary texts) ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. บริบททางสังคมและประเภทสื่อ หมายถึง สภาพสังคมและประเภทสื่อที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ ในงานวิจัยนี้ หมายถึง บริบททางสังคมและประเภทสื่อที่อยู่ใน วัฒนธรรมชั้นสูง และวัฒนธรรม ประชานิยม

2. รูปแบบ หมายถึง การนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูง และสื่อต่าง ๆ ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม โดยผู้วิจัยศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ ประกอบด้วย

รูปแบบภายนอก

- รูปร่างหน้าตา
- สีกาย
- เครื่องแต่งกาย

- อาวุธ
  - ฉากที่มีการปรากฏตัวของตัวละครทศกัณฐ์
- รูปแบบภายใน
- ลักษณะนิสัย
  - ความสามารถ
  - ภูมิหลัง
  - บทบาท

3. เนื้อหา หมายถึง การศึกษาการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ใน “สถานภาพและบทบาท” ที่แตกต่างกันของตัวบทปลายทางในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม โดยศึกษาสัมพันธ์ที่มีต่อตัวบทต้นทางอีกด้วย นอกจากนี้การสื่อสารความหมายยังหมายถึง การศึกษาทั้งการใส่รหัสความหมายของผู้สร้างงาน และการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารจากตัวบทปลายทาง โดยศึกษาจากการสื่อความหมายตรง และการสื่อความหมายโดยนัย ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาสัมพันธ์ที่มีต่อตัวบทต้นทางของผู้รับสารในด้านการสื่อสารความหมายอีกด้วย

### 3.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการอ่านและชมเฉพาะตัวบทที่เกี่ยวข้องกับตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงโขน โคนเน้นตัวโขนทศกัณฐ์ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาสัมพันธ์ที่มีต่อทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมที่คัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษา สังเกตและจดบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยเน้นการศึกษาบริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการเล่าเรื่อง และการออกแบบตัวละคร

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการอ่านและชมเฉพาะตัวบทที่เกี่ยวข้องกับตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยม ได้แก่ 1) สื่อนิยายภาพ ชุดรามเกียรติ์ “ปฐมบท” (2557) “สู่มหาสงคราม” (2558) และ “อวสานทศกัณฐ์” (2559) 2) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาตรา” และ 3) ภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการท่องเที่ยวไทย ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง สังเกตและจดบันทึกประเด็นที่ต้องการศึกษา โดยเน้นการศึกษาบริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในองค์ประกอบการเล่าเรื่อง และการออกแบบตัวละคร

3.4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร โดยการอ่านและจดบันทึกประเด็นความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา ที่ผู้ผลิตสื่อได้ให้สัมภาษณ์



ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่สื่อดังกล่าวในสื่อมวลชนและสื่อใหม่ ในรูปแบบของ บทความ บทสัมภาษณ์ บทวิจารณ์ บทวิเคราะห์ต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้เป็นหลักฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิและการอ้างอิง

#### 3.4.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้รับสาร โดยการสัมภาษณ์ผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้

กลุ่มผู้รับสาร (Receiver) ที่ผู้วิจัยคัดเลือกโดยพิจารณาตามแนวคิดแนวคิดการถอดรหัส (Decoding) ของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) และแนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารแนวใหม่ของเดวิด มอร์เลย์ (David Morley) โดยพิจารณาโครงสร้างทางสังคมของกลุ่มผู้รับสาร ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสารในการตีความหมาย (Interpretation) ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กลุ่มผู้รับสารอย่างเฉพาะเจาะจง ที่ได้ชมสื่อต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาจำนวน 3 ตัวอย่าง โดยสามารถจำแนกกลุ่มผู้รับสารออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มผู้รับสารที่เป็นนักวิชาการและครูอาจารย์ที่มีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดี ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ด้านทัศนศิลป์ และด้านนาฏศิลป์โขน เป็นต้น โดยตั้งสมมติฐานว่า กลุ่มดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะมีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม (Conservatism) ด้วยเพราะมีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดีจากประสบการณ์ในการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านวิชาการและการศึกษาในอยู่ภายใต้กำกับของรัฐ ซึ่งถือเป็นผู้มีอำนาจและบทบาทในการสืบทอดและรักษาวัฒนธรรมชั้นสูงให้คงอยู่ในสังคมไทย

2) กลุ่มผู้รับสารที่เป็นนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ (นิตยสาร) สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อภาพยนตร์โฆษณา เป็นต้น โดยตั้งสมมติฐานว่า กลุ่มดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะมีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม (Liberalism) ด้วยเพราะมีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดีจากประสบการณ์ในการศึกษาและการประกอบอาชีพทางการผลิตสื่อสร้างสรรค์ โดยการนำวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในเชิงพาณิชย์ศิลป์ ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มแรก โดยถือว่ากลุ่มนักวิชาชีพเป็น “เจ้าของวัฒนธรรมร่วม” ผู้เข้าใจคุณค่า ความหมายของวรรณคดี และศิลปะชั้นสูงซึ่งมีสัมพันธ์กับทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยม โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษาได้เป็นอย่างดี

อนึ่ง ผู้รับสารทั้งสองกลุ่มจะเป็นกลุ่มตัวอย่างของประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อตอบคำถามการวิจัยในบทนี้ว่า ผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจะมีการถอดรหัสความหมายและทัศนคติต่อการสร้างสรรค์ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างกัน

อย่างไร และทศกัณฐ์ที่มีการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยมสามารถปรับรูปแบบและเนื้อหาได้มากที่สุดในระดับใด เพื่อหาแนวทางการปรับตัวของการใช้ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงที่นำมาผลิตซ้ำ และเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ให้สามารถสืบทอดเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทย โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบอย่างเหมาะสมให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

โดยการสัมภาษณ์มีขั้นตอน ดังนี้

- ผู้สัมภาษณ์ได้รับแจ้งจากผู้วิจัยให้ดูสื่อตัวบททศกัณฐ์กรณีศึกษาทั้ง 3 เรื่องก่อนเข้ารับการสัมภาษณ์
- นัดหมายผู้ให้สัมภาษณ์ กรณีผู้สัมภาษณ์ไม่สามารถมาให้สัมภาษณ์ได้ ให้ใช้วิธีการโทรศัพท์ หรือให้ผู้สัมภาษณ์ตอบคำถามทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์
- เตรียมคำถามและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง เช่น เครื่องอัดเสียง
- เข้าสัมภาษณ์แหล่งข้อมูล และมอบของที่ระลึกหลังจบการสัมภาษณ์
- ถอดเทปและเรียบเรียงเนื้อหาการสัมภาษณ์
- วิเคราะห์ข้อมูล

3.4.5 ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ผู้รับสาร จากแบบสัมภาษณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน มีดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์\*

1. ระบุ ชื่อ- สกุล อายุ สถานภาพสมรส การศึกษา (ระบุนักศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป และความเชี่ยวชาญ อาชีพ (ปัจจุบัน) และพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อ (ระบุนักเปิดรับสื่อในชีวิตประจำวัน โดยสังเขป)

ตอนที่ 2 ประสพการณ์ผู้รับสารที่มีต่อตัวบทต้นทาง ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์ จิตรกรรมฝาผนังรอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน โดยเน้นตัวละครทศกัณฐ์

2. สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคลด้วยประเด็นคำถาม ดังนี้

ก. แนวคิดสัมพันธบท (ตัวบทต้นทาง)

- คนรู้จักตัวละคร “ทศกัณฐ์” จากที่ใด (วรรณคดี จิตรกรรม หรือ โขน)
- คนคิดว่า “ทศกัณฐ์” ตัวละครที่คนรู้จัก มีเรื่องราวและประวัติความเป็นมา

อย่างไร

ตอนที่ 3 ประสพการณ์ผู้รับสารที่มีต่อตัวทปลายทาง ได้แก่ นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตร์” และภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยในมิวสิกวิดีโอ ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ”

ข. แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครจากบริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ

- เมื่อคนชมตัวบท (ระบุชื่อประเภทสื่อที่เป็นตัวทปลายทางทั้ง 3 สื่อ) ที่ผู้วิจัยกำหนดให้ คนคิดว่า “ทศกัณฐ์” มีการเปลี่ยนแปลงไปจากที่คนรู้จักอย่างไร

- คนเห็นด้วยหรือไม่ในการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ซึ่งปรากฏในสื่อที่เป็นกรณีศึกษาสำหรับการวิจัยครั้งนี้ และถ้าไม่เห็นด้วย ทศกัณฐ์ในความคิดเห็นของคน ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร ควรเป็นอย่างไรที่คนเคยรู้จัก หรือเปลี่ยนแปลงให้มีความแตกต่างจากเดิมอย่างไร

หมายเหตุ \*

1) ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องให้ข้อมูลว่า คนรู้จักตัวละครทศกัณฐ์จากสื่อประเภทใดบ้าง (ตัวทต้นทาง) โดยสามารถระบุเฉพาะข้อมูลที่ตนเองมีประสบการณ์ตามต้นทุนความรู้เดิม โดยเน้นที่ตัวละครทศกัณฐ์เป็นหลัก และผู้วิจัยจะขอสัมภาษณ์ตามประเด็นหัวข้อการวิจัย ดังนี้

บริบททางสังคมและประเภทสื่อ

• รูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา สีกาย เครื่องแต่งกาย อาวุธ ฉาก (ที่มีการปรากฏตัวของทศกัณฐ์)

• รูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท

• การสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม

2) ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ดูตัวอย่างทศกัณฐ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ (ตัวทปลายทาง) ในการวิจัยครั้งนี้ก่อนเข้าสัมภาษณ์ เพื่อสามารถแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสูงสุด

3) ข้อมูลจาก Link ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาสื่อต่าง ๆ ก่อนกลุ่มตัวอย่างให้สัมภาษณ์ มีดังนี้

• ข้อมูลแนะนำหนังสือนิยายภาพชุดอวสานทศกัณฐ์ สืบค้นจาก <https://youtu.be/nOCgAqFG2T0>

• ข้อมูลสำหรับเข้าชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ๕ ศาสตร์ สืบค้นได้จาก <https://youtu.be/xD-aAjx3Sg4>

- ข้อมูลสำหรับเข้าชมภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวในมิวสิกวิดีโอชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” แบ่งเป็น 2 ชุด (เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง)

Original version สืบค้นได้จาก <https://youtu.be/6rn93oE1CUA>

Cut version สืบค้นได้จาก <https://youtu.be/BkZS9mRvPuQ>

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ด้วยบทที่เป็นกรณีศึกษาจำนวนทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ นิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา โดยการวิเคราะห์ด้วยบท (Textual analysis) เพื่อศึกษาตัวละครทัศนคติผ่านการเล่าเรื่องและการออกแบบตัวละครในสื่อแต่ละประเภทว่ามีสัมพันธ์กับด้วยบทในวัฒนธรรมชั้นสูง(วรรณคดี จิตรกรรมฝาผนัง และนาฏศิลป์ โขน) และมีการเชื่อมโยงเนื้อหาอย่างไร ตลอดจนการดัดแปลง และปัจจัยใดบ้างที่มีผลกระทบต่อปรากฏการณ์ดังกล่าว โดยใช้แนวคิดสัมพันธ์บท การวิเคราะห์ตัวละครจากบริบททางสังคม ประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง เป็นกรอบในการวิเคราะห์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังนำข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย บทสัมภาษณ์ และข่าวประชาสัมพันธ์จากองค์กรผู้ผลิตมาเป็นส่วนประกอบในการวิเคราะห์อีกด้วย

3.5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้รับสาร เมื่อทำการถอดเทปและแยกแยะข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์และตีความ การถอดรหัสความหมายตัวละครทัศนคติจากสื่อต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยคัดเลือกเป็นกรณีศึกษาของผู้รับสารในปัจจุบัน เพื่อวิเคราะห์หาปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสัมพันธ์และการสื่อสารความหมายของตัวละครในวรรณคดีไทยในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรมในสังคมไทย และหาแนวทางที่เหมาะสมในการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรมไทยในวัฒนธรรมประชานิยม

### 3.6 การนำเสนอผลงานวิจัย

การนำเสนอข้อมูลและผลการวิจัยมีหัวข้อ ดังนี้  
บทที่ 4 ตัวละครทัศนคติในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง

#### 4.1 บริบททางสังคมและประเภทสื่อ

#### 4.2 รูปแบบ

##### 4.2.1 รูปแบบภายนอก

- รูปร่างหน้าตา
- สีกาย

- เครื่องแต่งกาย
- อาวุธ
- ฉากที่มีการปรากฏตัวของตัวละครทศกัณฐ์

#### 4.2.2 รูปแบบภายใน

- ลักษณะนิสัย
- ความสามารถ
- ภูมิหลัง

#### 4.3 เนื้อหา

- การสื่อสารความหมายตัวละครจากสถานภาพและบทบาท

#### บทที่ 5 สัมพันธบทและการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

##### 5.1 ตัวละครทศกัณฐ์ใน “นิยายภาพชุดรามเกียรติ์”

##### 5.2 ตัวละครทศกัณฐ์ใน “ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ๕ ศาสตร์”

##### 5.3 ตัวละครทศกัณฐ์ใน “โฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุม ท้ายไทยมิเฮ”

#### บทที่ 6 การวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

##### 6.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

##### 6.2 การวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

##### 6.2.1 รูปแบบอะมีบาในนิยายภาพ

##### 6.2.2 รูปแบบผีเสื้อในภาพยนตร์แอนิเมชัน

##### 6.2.3 รูปแบบปะการังในภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวทางยูทูป

##### 6.3 สรุปและอภิปรายผลการสัมภาษณ์ผู้รับสารในการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

#### บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



## บทที่ 4

### ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง

หัวข้อวิจัยเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์บริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ เนื้อหา และการสื่อสารความหมายของตัวบทต้นทางในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระพุทธรูปยอคพ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน โดยมุ่งศึกษาเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์จากสื่อร่วมสมัยในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ผลการวิเคราะห์ในบทที่ 4 จะเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์สัมพันธ์ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่คัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษาในการวิจัยบทที่ 5 เป็นลำดับถัดไป

อย่างไรก็ตาม เพื่อให้ได้เกณฑ์การเปรียบเทียบสัมพันธ์ของสื่อในวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีต่อสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวบทต้นทางในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงในหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

#### 4.1 บริบททางสังคมและประเภทสื่อ

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “วัฒนธรรมชั้นสูง” (High Culture) นั้นหมายถึง การเปลี่ยนแปลง ธรรมชาติที่ยังดิบ และพัฒนาไปสู่สถานะที่สูงส่ง หรือเข้าใจถึงความเป็นอุดมคติของมนุษย์ ดังนั้นจึงต้องเป็นยุคที่มนุษย์ได้กระทำสิ่งที่แตกต่างไปจากสิ่งที่เป็นปกติในชีวิตประจำวัน (The best that has been said and thought) และสิ่งซึ่งสามารถจัดให้เป็นความสูงส่งทางวัฒนธรรม ได้แก่ วรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏกรรม เป็นต้น ชนชั้นที่มีโอกาสเข้าถึงวัฒนธรรมชั้นสูง หรือศิลปะชั้นสูง คือ ชนชั้นเจ้านาย โดยมีโอกาสจะตีความกับความงดงามของศิลปะ หรือการประพันธ์โคลงกลอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) เนื่องจากสถานภาพที่ดีทางสังคม จึงทำให้มีโอกาสที่ดีทางการศึกษา มีวิชาความรู้ และเข้าถึงรสนทางวรรณศิลป์ หรือสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะได้อย่างลึกซึ้ง ดังนั้น วัฒนธรรมชั้นสูงที่ส่งผ่านศิลปะชั้นสูงในบริบทสังคมไทยในอดีตจึงปรากฏอยู่แต่ในหมู่มชนชั้นสูงของสังคมที่มีโอกาสสามารถเข้าถึงงานศิลปะชั้นสูงต่าง ๆ ได้ จึงสามารถพิจารณาได้ว่าการเกิดขึ้นของศิลปะและวัฒนธรรมชั้นสูงในอดีตของสังคมไทยเป็นวิธีการของการรักษาอำนาจ (Authority) ของชนชั้นกษัตริย์และชนชั้นปกครอง โดยใช้เส้นแบ่งทางวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นตัวกำหนดช่วงชั้นของชนชั้นในสังคมไทยได้อย่างชัดเจน และเมื่อกล่าวถึงวรรณกรรมที่มีความ

สูงส่ง เช่น วรรณคดีรามเกียรติ์ซึ่งถือเป็นวรรณคดีที่มีความผูกพันกับสังคมไทยมาแต่โบราณ แต่ในอดีตกลับมีความผูกพันกับชนชั้นปกครอง โดยพิจารณาได้จากการปรากฏเป็นนามเมือง มงคลนาม หรือมีอิทธิพลสอดแทรกอยู่ในวรรณคดีและตำนานต่าง ๆ เช่น ในหลักศิลาจารึกหลักที่ 1 ของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช โดยปรากฏเป็นชื่อของพระรามาริบัติ พระรามศวร พระนารายณ์ หรือการตั้งชื่อบ้านนามเมือง เช่น อโยธยา บึงพระราม ล้วนแต่เป็นชื่อตัวละคร สถานที่ ซึ่งปรากฏในรามเกียรติ์ทั้งสิ้น (พระพุทธรูปอชิตาโลกลมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549) จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า วรรณคดีรามเกียรติ์ที่ไทยได้รับอิทธิพลมาจาก “รามายณะ” ของประเทศอินเดียผ่านพ่อค้าและผ่านอารยธรรมอินเดียที่แผ่ขยายมาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 7-8 โดยรามเกียรติ์มีความน่าสนใจตรงที่ได้ถูกเผยแพร่ผ่านการถ่ายทอดทางมุขปาฐะ คือการเล่า “นิทานเรื่องพระราม” โดยพ่อค้าชาวอินเดีย (พระพุทธรูปอชิตาโลกลมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ)

รามเกียรติ์ได้จัดเป็นวรรณกรรมในวัฒนธรรมชั้นสูง เมื่อมีการประพันธ์ขึ้นใหม่ตามฉันทลักษณ์ร้อยกรองไทยโดยสถาบันพระมหากษัตริย์มาหลายยุคสมัย (พระพุทธรูปอชิตาโลกลมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ) ดังนี้ วรรณกรรมรามเกียรติ์ยุคก่อนฉบับ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (รัชกาลที่ 1) โดยไม่รวมวรรณกรรมท้องถิ่นได้แก่

1. นิราศเสด็จหรือราชาพิลาปคำฉันท์
2. บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมัยอยุธยา ตอนพระรามประชุมพล – องค์กรสื่อสาร
3. คำพากย์เรื่องรามเกียรติ์ สมัยอยุธยา ตอนนางสามนักรบขอลโหมนางเสด็จ – กุมภกรรณลัม
4. รามเกียรติ์คำฉันท์ สมัยอยุธยา จำนวน 4 เล่มสมุดไทย
5. โคลงทศรถสอนพระราม พระราชนิพนธ์ใน สมเด็จพระนารายณ์มหาราช
6. โคลงพาลีสอนน้อง พระราชนิพนธ์ใน สมเด็จพระนารายณ์มหาราช
7. บทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ใน สมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี มี 4 ตอน คือ ตอนหนุมานเกี่ยวนางวานริน ตอนท้าวมาลีวราชว่าความ ตอนทศกัณฐ์ตั้งพิธีทรายกรด และตอนพระมงกุฎ

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า พระมหากษัตริย์ไทยในทุกราชวงศ์ต่างยกย่องให้รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีสำหรับชนชั้นกษัตริย์ จวบจนกระทั่งในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์รัตนโกสินทร์ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ทำนุบำรุงวรรณกรรมของชาติ เพื่อเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชนรุ่นหลังสืบไป และเป็น

ถึงแสดงความจริงของบ้านเมือง ดังนั้น รามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 จึงมีความยาว และสมบูรณ์ที่สุดเหมาะกับการเป็นต้นฉบับของพระราชนิพนธ์ฉบับอื่น ๆ อีกด้วย

จากการศึกษาบทร่ายเกริ่นนำบทพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ ได้แสดงวัตถุประสงค์ของการพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ไว้ดังนี้

“เกิดเพื่อสมภารบพิตร กระวีวิธหลากหลาย ฐู่มลากหลายฉันท์ นิพนธ์โคลงกาพย์ กลอนภูธรคำริคำรัส จัดจงทำนองทำนุก ไตรดาคุณิทาน ตำนานเนื่องเรื่องรามเกียรติ์ เบียนปรบักษ์ยักษ์พินาศด้วยพระราชโวหาร ปานสุมาลัยเรียบร้อยสร้อยโสภิต พิกสิตสาโรช โอบยฐุศุคนธ์ วิมลหื่นหอม ถนอมถนิมประดับโศค ประโยชน์ฉลองเฉลิม เจิมจุทาพิพัยประสาท ประกาศยศเอก อ่าง องค์บพิตรพระเจ้าช้าง เผือกผู้ครองเมืองฯ”

(พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 2)

และในโคลงกระทู้ตอนจบของรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 ดังนี้

จบ	เรื่องรามศล้าง	อสุรพงษ์
บ	พิตรธรรมิกทรง	แต่งไว้
ริ	ร่ำพร่ำประสงค์	สมโภช พระนา
บุรณ์	บำเรอรมย์	อ่านรื่องรำเกษมฯ

(พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 640)

จากรายเกริ่นนำและโคลงกระทู้ตอนจบปรากฏชัดเจนถึงเหตุผลของพระราชนิพนธ์ รามเกียรติ์ มี 3 ประการหลัก ดังนี้ 1) เพื่อเฉลิมพระเกียรติรัชกาลที่ 1 โดยประเพณีนิยม คือ การแต่งวรรณคดีเพื่อแสดงถึงความเจริญทางวัฒนธรรม และความมั่นคงของแผ่นดินในรัชสมัยของพระองค์ 2) เพื่อรวบรวมมรดกทางวัฒนธรรมให้มีความสมบูรณ์ไว้ให้ชนรุ่นหลัง และ 3) เพื่อให้อ่านรื่องรำเกษม แต่รามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ถือว่ามีความงามทางภาษาและคุณค่าทางวรรณศิลป์อย่างยิ่ง แต่ยังไม่เหมาะเป็นบทสำหรับแสดงละครใน

อย่างไรก็ตาม เมื่อกล่าวถึงวัตถุประสงค์หลักในบริบททางสังคมในสมัยรัชกาลที่ 1 จะเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเจริญทางวัฒนธรรมและความมั่นคงของแผ่นดิน แต่งานวิจัยของ สุธพงษ์ โสชนะเสถียร (2526) เรื่อง “รามเกียรติ์: การแปลความหมายทางการเมือง” ได้กล่าวถึงการตีความหมายจากสาระและพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครภายในตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 โดยได้อธิบายพื้นฐานสังคมวิทยาการเมืองไทยที่เกี่ยวกับชนชั้น ครอบครัวยุคใหม่ และความเชื่อ ในด้านการเมือง การบริหารที่เน้น โครงสร้างและหน้าที่ของรัฐ และในด้านปรัชญา จำแนกให้เห็นถึงอิทธิพลของชนชั้นนำโดยเฉพาะชนชั้นราชา ซึ่งอยู่เหนือชนชั้นอื่นอย่างเด็ดขาด

ในแง่ของสถานภาพและระบบความสัมพันธ์ในรัชสมัยของรัชกาลที่ 1 โดยงานวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมในยุคที่มีการสร้างสรรค์วรรณคดี และแสดงให้เห็นถึงความชอบธรรมของชนชั้นกษัตริย์ในการปกครองประเทศ หรืออาจกล่าวได้ว่าวรรณคดีรามเกียรติ์เป็นเครื่องมือของชนชั้นปกครองในการสื่อสารความหมายไปยังประชาชน

นอกจากนั้น จากการศึกษาพบว่า ตัวละครเอกในรามเกียรติ์ยังมีสีสัน และช่วยขับเน้นความเป็นวีรบุรุษของพระราม ได้อย่างชัดเจนคือ ตัวละคร “ทศกัณฐ์” ปรากฏในบทราชเกร็นนำคือ คำว่า “ปรีชยั๊กษ์” และโคลงกระทู้ตอนจบ “อสุรพงษ์” ข้างต้น ตามเนื้อหาของรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 ทศกัณฐ์เป็นตัวละครฝ่ายร้ายที่เป็นคู่ตรงข้ามกับพระราม โดยทศกัณฐ์เป็นผู้ลักพา นางสีดาไปจนทำให้พระรามต้องติดตามไปช่วยเหลือ และเกิดสงครามระหว่างมนุษย์และวงศ์ยักษ์ จึงอาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์มีความสำคัญในการดำเนินเรื่อง นอกจากนั้น ทศกัณฐ์ยังเป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นในเรื่องของรูปร่างหน้าตา คุณลักษณะ ลักษณะนิสัย และบทบาท (ชลลดา มงคล, 2560) และในงานวิจัยของ โนเรีย นวนานิช (2550) ได้กล่าวถึงความแตกต่างของตัวละครทศกัณฐ์ในงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และรัชกาลที่ 2” ได้กล่าวถึงแนวคิดของรามเกียรติ์ทั้งสองฉบับใช้ปรัชญาพุทธศาสนาในการอธิบายพฤติกรรมของทศกัณฐ์ ว่าตกอยู่ในความลุ่มหลงจนทำให้สูญเสียวงศ์ยักษ์ และพระรามมีคุณธรรมของผู้ปกครองและผู้นำ แต่รามเกียรติ์สำนวนในรัชกาลที่ 1 แสดงให้เห็นถึงการให้พระรามเป็นภาพแทนปฐมกษัตริย์แห่งราชวงศ์ที่มาปราบยุคเข็ญของแผ่นดิน ความมุ่งหมายทางการเมือง และแนวคิดการประสานระบบอำนาจกับความคิดทางศีลธรรม ส่วนรามเกียรติ์สำนวนในรัชกาลที่ 2 มีลักษณะเป็นบทละคร เป็นเครื่องบำรุงจิตใจ และชวนคิดถึงความหมายของชีวิต ดังนั้น ตัวละครทศกัณฐ์ จึงมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น ส่วนงานวิจัยที่สะท้อนให้เห็นบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของรามเกียรติ์สำนวนในรัชกาลที่ 1 คือ งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์วัฒนธรรมทางจิตใจในบทละครพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก” (นงนุช ยังรอด, 2544) ได้สะท้อนให้เห็นถึงบริบทและวัฒนธรรมในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น กล่าวคือ บทละครรามเกียรติ์ได้สร้างวัฒนธรรมทางจิตใจให้แก่สามัญชน โดยที่การนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ เป็นวัฒนธรรมของเจ้านายในราชสำนัก ได้แก่ ประเพณี ความเชื่อเกี่ยวกับกลางและนิมิต การบวงสรวง การปกครอง ธรรมเนียมในการทำสงคราม การปฏิบัติราชการของอุปราช การส่งบรรณาการ การถือน้ำพิพัฒน์สัตยา ศาสนา การศึกษา และค่านิยมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความสามารถในการปฏิบัติราชการ ความกตัญญูกตเวที ความยุติธรรม ความสัตย์และความมีสติปัญญา เป็นต้น

จากงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การสร้างสรรค์งานวรรณกรรมมีความสัมพันธ์กับบริบทสังคมที่ผู้แต่งได้สร้างสรรค์งานอย่างแยกไม่ออก (ตรีศิลป์ บุญจรร, 2523) โดยความสัมพันธ์

ระหว่างวรรณกรรมกับสังคมปรากฏขึ้นในลักษณะ “วรรณกรรมเป็นภาพสะท้อนสังคม” กล่าวคือ การสะท้อนสังคมของวรรณกรรมไม่ใช่เป็นการสะท้อนอย่างการบันทึกเหตุการณ์เช่นเดียวกับเอกสารทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นภาพสะท้อนประสบการณ์ผู้เขียน และเหตุการณ์ส่วนหนึ่งทางสังคม วรรณกรรมจึงมีความเป็นจริงทางสังคมสอดแทรกอยู่ โดยภาพสะท้อนทางสังคมดังกล่าวได้ถูกถ่ายทอดไปยังงานศิลปะแขนงอื่นที่ปรากฏร่วมสมัยเดียวกัน ในลักษณะ “ศิลปะส่องทางแก่กัน” ดังเช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์รอบระเบียงพระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม นอกจากนี้ ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ยังทรงมีพระราชดำริให้แต่งโคลงประกอบภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์เพื่อจารึกที่เสาระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม



ภาพที่ 4.1 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอนทศกัณฐ์ขึ้นราชรถ

ที่มา: <http://oknation.nationtv.tv/blog/loveindy/2013/06/24/entry-1>





ภาพที่ 4.2 ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอนพระเมรุมาศของทศกัณฐ์

ที่มา: <https://pantip.com/topic/37101081>

จากภาพแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของเจ้านายชั้นสูงในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น โดยภาพแรกเป็นการเดินทางของทศกัณฐ์ในฐานะพระมหากษัตริย์แห่งกรุงลงกา พาหนะในการเดินทางจึงเป็นราชรถ และขบวนทหารตามเสด็จอย่างสมพระเกียรติ เช่นเดียวกับภาพที่สองได้แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการตายของเจ้านายชั้นสูง จากภาพแสดงให้เห็นถึงการจำลองเหตุการณ์ของพระราชพิธีในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น และยังคงรักษาประเพณีดังกล่าวมาจนปัจจุบันไว้ได้อย่างครบถ้วน กล่าวคือ เมื่อทศกัณฐ์สวรรคตจึงมีพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพอย่างสมพระเกียรติยศสูงสุดในฐานะพระมหากษัตริย์ มีการประดิษฐานพระบรมโกศ รั้วกระบวนพระราชอิสริยยศ เพื่ออัญเชิญพระบรมโกศไปยังพระเมรุมาศ มีพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ และงานมหรสพสมโภชออกพระเมรุ เป็นต้น

นอกจากจิตรกรรมฝาผนังรอบพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดารามแล้ว ศิลปะชั้นสูงที่มีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์ที่ควรกล่าวถึงคือ การแสดงโขน ถือเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูง โดยจะแสดงเรื่องรามเกียรติ์เพียงเรื่องเดียว และจะแสดงในโอกาสสำคัญของเจ้านายชั้นสูงเท่านั้น ในอดีตความเกี่ยวพันระหว่างโขนกับรามเกียรติ์น่าจะมาจากเหตุ 2 ประการ คือ การเชื่อมโยงกับสถาบันพระมหากษัตริย์ และการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ สาเหตุประการแรกเกิดจากรามเกียรติ์เป็นวรรณคดีแสดงความศักดิ์สิทธิ์และความยิ่งใหญ่ของสถาบันกษัตริย์ รามเกียรติ์จึงเป็นผลงานพระราชนิพนธ์หรืออยู่ในพระราชูปถัมภ์ตลอดมา ส่วนโขนเป็นศิลปะการแสดงของหลวง มีการตั้ง

กรมโขนมาตั้งแต่สมัยอยุธยา มาหาดเล็กหลวงจะถูกนำตัวมาฝึกหัดเป็นโขนหลวงเพื่อแสดงในพระราชพิธี งานสมโภช งานนักขัตฤกษ์ต่างๆ เกิดค่านิยมว่า ผู้ได้รับการคัดเลือกให้เล่นโขน จะเป็นลูกผู้ดีและมีความเฉลียวฉลาด แต่โขนไม่ได้เป็นมหรสพสำหรับพระมหากษัตริย์และเจ้านายชั้นสูงเท่านั้น ยังเป็นมหรสพสำหรับประชาชนทั่วไปด้วย ส่วนความเกี่ยวพันระหว่างโขนกับรามเกียรติ์ที่มีสาเหตุมาจากการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ เนื่องมาจากโขนต่างจากการแสดงละครทั่วไป โขนถือเป็นนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทย เพราะแสดงศิลปะของการรำ การเต้น การร้อง การพากย์ การเจรจา เพลง และการแสดงดนตรีไทยไว้อย่างครบถ้วน รวมทั้งแสดงศิลปะเชิงช่างของไทยทั้งในเรื่องหัวโขนและเครื่องแต่งกาย ซึ่งมีตำรากำหนดไว้เป็นแบบแผนชัดเจน เนื้อหาของเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งเน้นถึงความเป็นเทพของฝ่ายพระราม ความโอ้อ่างงามของกองทัพยักษ์และกองทัพวานร และการต่อสู้กันอย่างสมศักดิ์ศรี จึงเอื้อต่อการแสดงความงดงามของท่ารำ ความเข้มแข็ง และความพร้อมเพียงของการเต้น ความว่องไวของการต่อสู้ ความอลังการของเครื่องแต่งกายและฉาก ความไพเราะของดนตรี ความสง่างาม และเฉียบคมของบทบาทยักษ์และบทเจรจาของการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ จึงทำให้มีการพัฒนาศิลปะต่าง ๆ เหล่านี้ และบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสมกลมกลืน การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ถือเป็นมรดกทางศิลปะและวัฒนธรรมอันสูงค่ายิ่ง และเป็นเอกลักษณ์แห่งศิลปะการแสดงของไทย (رينฤทัย สัจจพันธุ์, 2554)



ภาพที่ 4.3 ภาพผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ใน “ชุดโขนทศกัณฐ์ ทรงคร”

ที่มา: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/th/2/25/51-12-24-Jatuporn1DLC.jpg>

จากภาพแสดงให้เห็นว่า การแต่งกายตัวละคร โขนทศกัณฐ์มาจากตัวบทวรรณคดี รามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 และโคลงภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ ระเบียบวัดพระศรีรัตน ศาสดาราม โดยการแต่งกายของชุดโขนอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของการออกแบบ และปรับให้เหมาะสม กับการแสดงนาฏศิลป์โขน โดยทั้งนี้จะเน้นความงดงามวิจิตรของชุดและหัวโขนมากกว่าจะเน้นใน เรื่องการสร้างรูปลักษณะภายนอกของทศกัณฐ์ตามคำบรรยายในวรรณคดีและภาพจิตรกรรมฝาผนัง ทั้งหมด แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ออกแบบชุดก็ยังคงสามารถรักษาเอกลักษณ์ของความเป็นตัวละคร ทศกัณฐ์ไว้ที่หัวโขน และเครื่องแต่งกายของทศกัณฐ์ได้ไว้เป็นอย่างดี

## 4.2 รูปแบบและเนื้อหา

เมื่อก้าวถึงรูปแบบ หมายถึง การนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงจะมีความเคร่งครัดในการนำเสนอรูปแบบ และมีความประณีตในการผลิต เพราะเป็นศิลปะชั้นสูง สำหรับเจ้านาย ในบทนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวบทต้นทาง (Primary text) ได้แก่ วรรณคดีรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์รอบระเบียบวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน ตามแบบกรมศิลปากร โดยศึกษาเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบ ภายนอก ได้แก่ รูปร่างหน้าตาและสีกาย เครื่องแต่งกายและอาวุธ และฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ และรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง บทบาท และการสื่อสารความหมาย ตัวละครในส่วนของเนื้อหา โดยผลการวิจัย มีดังนี้

### 4.2.1 รูปแบบภายนอก

#### ก. รูปร่างหน้าตาและสีกาย

ทศกัณฐ์เป็นบุตรของท้าวลัสเตียน อยู่ในวงศ์ยักษ์ที่เป็นกษัตริย์ครองกรุงลงกา ในคำประพันธ์มีการบรรยายลักษณะรูปร่างหน้าตาของทศกัณฐ์เมื่อแรกเกิดไว้ ดังนี้

เมื่อนั้น	ฝ่ายนางรัชตามเหสี
องค์ท้าวลัสเตียนชบดี	เทวีราชบุตรา
คือว่านทนทมากำเนิด	เกิดเป็นพระโอรสา
ชื่อทศกัณฐ์กุมารา	สิบเศียรสิบหน้ายี่สิบกร

(พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 54)

จากบทพระราชนิพนธ์แสดงให้เห็นว่ามีการบรรยายรูปร่างหน้าตาของทศกัณฐ์มีลักษณะที่โดดเด่น คือ “เป็นยักษ์ที่มีสิบเศียร ยี่สิบกร” โดยกวีได้แสดงให้เห็นภาพที่ชัดเจนของ

ร่างแปลงของทศกัณฐ์ยิ่งขึ้น ในตอนที่นางสำนักราชถูกทำร้ายร่างกายและกลับมายังกรุงลงกา ทศกัณฐ์โกรธที่น้องสาวถูกทำร้าย กวีได้บรรยายรูปร่างที่น่ากลัวไว้ ดังนี้

กลับเป็นสิบพัคตร์ยี่สิบกร	สูงเงือมอัมพรเวหา
กายนั้นใหญ่หลวงมหิมา	คูดั่งภูเขาศรรณ
สิบพัคตร์เปล่งเนตรยี่สิบดวง	โชติช่วงดั่งแสงสุริยฉัน
สิบปากกระดากลิ้นเขียวฟัน	เสียงสนั่นดั่งเขาพระเมรุทรุด
กระที่บาทผาดโผนโจนร้อง	กึกก้องฟากฟ้าอิงอุด
มือหนึ่งจับศรฤทธิรุทร	มือสองนั้นยุคพระขรรค์ชัย
มือสามจับจักรกวัดแกว่ง	มือสี่จับพระแสงหอกใหญ่
มือห้าจับตรีแกว่งไกว	มือหกขยได้คทาธร
มือเจ็ดนั้นจับง้าวว่า	มือแปดคว้าได้พะเนินขน
มือเก้ากุมเอาโตมร	กรสิบนั้นหีบเกาทัณฑ์
อาวุธครบทั้งยี่สิบหัตถ์	แกว่งกวัดไวว่องดั่งจักรผัน
ใครทำนองกุมาสู้กัน	จะห้าหั้นมิให้แค้นคอกาฯ

(พระพุทธรูปยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 561-562)

จากบทกลอนดังกล่าว นอกจากจะแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์มีสิบเศียร ยี่สิบกร แล้ว ในบทกลอนนี้ยังแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์สามารถขยายร่างให้มีขนาดใหญ่เท่าภูเขา โดยในกลอนได้กล่าวถึง ภูเขาอัศรณ ซึ่งหมายถึง ภูเขาหนึ่งในภูเขาสัตตปริกัณฑ์ หรือภูเขาเจ็ดลูกที่ล้อมรอบเขาพระสุเมรุ (ชลลดา มงคล, 2560)

นอกจากนั้น ในบทพระราชนิพนธ์ฉบับในรัชกาลที่ 1 ยังได้กล่าวถึง รูปร่างหน้าตาที่งดงามของทศกัณฐ์ไว้ด้วยเช่นกัน ในตอนที่ทศกัณฐ์อาบน้ำแต่งตัวทรงเครื่องของกษัตริย์มีความงดงามดั่งองค์เทพ ดังนี้

ห้อยพวงสุวรรณบุปผา	พระหัตถ์ขวานั้นจับพระแสงศร
งามดั่งพรหมศฤทธิรอน	บทจรมาขึ้นรถทรงฯ

(พระพุทธรูปยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 794-795)

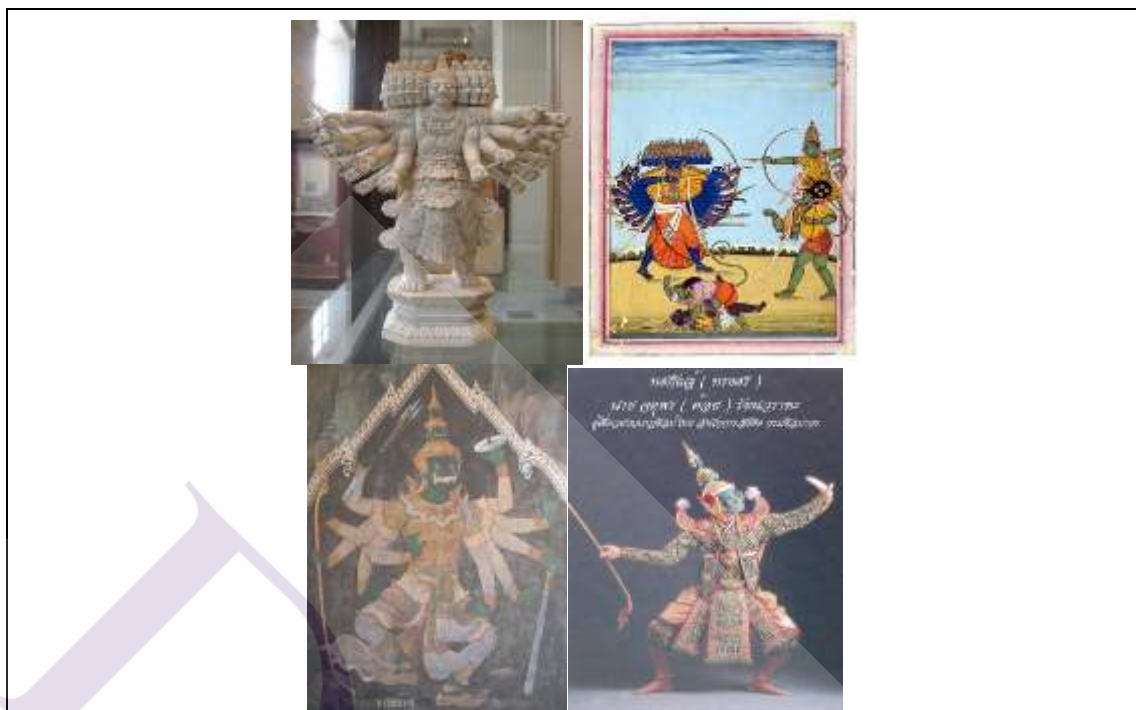
จากบทกลอนดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์ได้ถูกเปรียบเทียบให้มีความงดงามดั่งเช่นพระพรหม โดยเชื่อว่า ในร่างแปลงของพระพรหมจะมีสัณฐานกลมเกลี้ยง หมายถึง ร่างกายไม่มีปุ่มและข้อเหมือนร่างกายมนุษย์ มีรัศมีออกจากกายรุ่งเรืองยิ่งกว่ารัศมีแห่งพระอาทิตย์และพระจันทร์ (ส. พลายน้อย, 2555 อ้างถึงใน ชลลดา มงคล, 2560) โดยอาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์เป็นยักษ์รูปร่างที่มีนิสัยเจ้าชู้ ยามเกี่ยวพาราตีหญิงงาม เช่น นางมณโฑ ได้เนรมิตร่างตนเองให้เป็นสีทองเช่นเดียวกับพระพรหม หรือแม้แต่ตอนที่ ทศกัณฐ์ถูกหนุมานล่อลวงให้ไปรบกับพระราม เมื่อยามที่ทศกัณฐ์อาบน้ำแต่งตัว กวีก็มักกล่าวถึงความงดงามของทศกัณฐ์ ดังข้อความที่ว่า “ดั่งองค์เวสสุวรรณฤทธิรอน” (พระพุทธรูปอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 459) ในสถานการณ์ดังกล่าว ทศกัณฐ์ถูกเปรียบเทียบกับงามเหมือนท้าวเวสสุวรรณ หรือท้าวฤเวศ เทพองค์หนึ่งในจตุโลกบาลและเป็นเจ้าแห่งยักษ์ จึงอาจกล่าวได้ว่าถึงแม้ว่า ทศกัณฐ์จะเป็นยักษ์ แต่กวีก็ยังพรรณนาความงามของทศกัณฐ์เหมือนดั่งเช่นเทวดาในเรื่องเสมอ

เมื่อก้าวถึงสีกายของทศกัณฐ์ จากการศึกษาพบว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ที่พระระเบีย่งวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ได้มีการกล่าวถึงรูปร่างลักษณะและสีกายของทศกัณฐ์ และการแต่งกายไว้ที่โคลงประจำภาพ ดังนี้

ทศกรรฐธิบภักตรชั้น	เศียรตรี
ทรงพระมงกุฎไชยเขี้ยวสี	อาคมไต้
กรยี่สิบพรศูลี	ประสาศฤทธิ ยี่นา
ถอดจิตรจากตนได้	ปิ่นด้าวลงกา ฯ

-พระองค์เจ้าเกษมสันต์โสภาคย์ (ตัวสะกดตามต้นฉบับเดิม)





ภาพที่ 4.4 จากซ้าย-ขวา ตามลำดับ ภาพเทวรูปราวณะจากอินเดียใต้ คริสต์ศตวรรษที่ 18

ภาพที่ 4.5 จากซ้าย-ขวา ตามลำดับ ภาพแสดงพระรามประทับบนไหล่หนุมาน เข้าต่อสู้กับพญายักษ์ราวณะ (ทศกัณฐ์), ภาพวาดบนกระดาน, ศิลปะอินเดีย, ประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 1820 (สมบัติของบริติชมิวเซียม)

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/รามายณะ>

ภาพที่ 4.6 จากซ้าย-ขวา ภาพทศกัณฐ์จากโคลงประจำภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่พระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

ภาพที่ 4.7 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงรูปลักษณะ โจนที่แต่งตัวเป็นทศกัณฐ์ ของกรมศิลปากร

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ทศกัณฐ์>

จากภาพแสดงให้เห็นว่า พัฒนาการของรูปลักษณะของทศกัณฐ์จากรามายณะของอินเดียพญายักษ์ราวณะ (ทศกัณฐ์) จะปรากฏ สิบเศียร สิบพักตร์ ยี่สิบกร เป็นลักษณะเด่นของงานศิลปะอินเดีย ในคริสต์ศตวรรษที่ 18 และได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะทศกัณฐ์ เมื่อประเทศไทยได้นำทศกัณฐ์มาสร้างสรรค์ในภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดยสังเกตพบได้ว่า ทศกัณฐ์จะไม่มีสิบเศียร สิบพักตร์ และมียี่สิบกรอีกต่อไป แต่ได้เพิ่มมงกุฎซึ่งที่แสดงจำนวนใบหน้าและศีรษะของทศกัณฐ์

นอกเหนือจากเศียรและพระพักตร์หลักที่มีเช่นเดียวกับมนุษย์ และมีปากเสยะ ตาโหลง ภายสีเขียว ตามพงศักราช (ทศกัณฐ์ อ้างถึงใน ทศกัณฐ์, 2562) ซึ่งจากภาพสามารถสังเกตได้ว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังส่งอิทธิพลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายให้แก่ตัวละครทศกัณฐ์ในการแสดงนาฏศิลป์โขนของไทยในเวลาต่อมา

#### ข. เครื่องแต่งกายและอาวุธ

ทศกัณฐ์เป็นยักษ์กษัตริย์ที่มีอิทธิฤทธิ์มาก จากบทพระราชนิพนธ์รัชกาล 1 พบว่า ทศกัณฐ์ทรงอาวุธครบทุกพระหัตถ์ ได้แก่ ธนูศร จักร ขรรค์ชัย คทาธร พระแสงหอกใหญ่ ง้าว เกาทัณฑ์ เป็นต้น (พระพุทธรูปยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 561-562) ส่วนเครื่องแต่งกายของทศกัณฐ์จะทรงเครื่องทรงของกษัตริย์และมีมงกุฎไชยสีเขียว (ดูภาพประกอบที่ 4.6) สีกายจะเป็นสีเขียว ซึ่งถือเป็นสีกายปกติ เมื่อเนรมิตร่างจะเป็นสีทองพบตอนลงสวนเกี่ยวพาราสีนางสีดา (ดูภาพประกอบที่ 4.6 -4.7) อย่างไรก็ตาม การแต่งกายของทศกัณฐ์ที่ปรากฏในการแสดงนาฏศิลป์โขนพบว่า มีการดัดแปลงรูปลักษณะภายนอกของทศกัณฐ์ให้ใกล้เคียงกับทศกัณฐ์ใน ตัวยุทธวรรณคดีรามเกียรติ์และภาพจิตรกรรมฝาผนังมากที่สุด โดยการแต่งกายแสดงนาฏศิลป์โขนมีกำเนิดมาจากเครื่องแต่งกายของผู้เล่นชกนาคศึกดำบรรพ์ ซึ่งเจ้านายชั้นสูงเป็นผู้ริเริ่มการฝึกหัดโขน และออกแบบเครื่องแต่งกายคล้ายเครื่องต้นทรงเครื่องเจ้านายชั้นสูง จากการศึกษาพบว่า เครื่องแต่งกายโขนยักษ์ เน้นสีของเสื้อตามพงศั ดังนี้ ตัวโขนใส่เสื้อแขนยาวมีอินทรรูปบนบ่า สีที่แขนเสื้อแสดงสีผิวตัวโขน (ทศกัณฐ์ มีสีเขียว) ส่วนลำตัวของเสื้อ คือ สีของชุดเกราะเวลาออกศึก มีผ้าห้อยไหล่ ตอนแต่งการสวยงาม และถือพัด ค้ำจิว ผ้าคาดรอบอกเป็นเกราะ (เป็นเครื่องประดับ ปัดรอยงาข้างที่ถูกระงับไว้ข้างปีกอก) ฟันงัดกับสีเสื้อ (ทศกัณฐ์ใส่สีแดง) ตามภาพประกอบ ดังนี้



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงรายละเอียดการแต่งกายโขน ตัวยักษ์ทศกัณฐ์

ที่มา: <https://noo5626oum.wordpress.com/การแต่งกายของตัวละคร/>

จากภาพแสดงเครื่องแต่งกายตัวยักษ์ เช่น ทศกัณฐ์ พิเภก อินทรชิต และมังกรกัณฐ์ ผู้แสดงตัวยักษ์นั้น เครื่องแต่งกายส่วนใหญ่คล้ายกับตัวพระ จะแตกต่างกันที่การนุ่งผ้าเท่านั้น ตัวยักษ์จะนุ่งผ้าไม่มีหางหงส์ แต่มีผ้าปิดก้นลงมาจากเอว ส่วนศิรยะสวมหัวโขนตามลักษณะของตัวละครซึ่งมีอยู่ประมาณร้อยชนิด การแต่งกายของตัวยักษ์ กล่าวได้ว่าทศกัณฐ์ ถือเป็นพญายักษ์ตัวสำคัญที่สุดในการแสดงนาฏศิลป์โขน สวมเสื้อแขนยาวปักดุ้นและเลื่อม ซึ่งในวรรณคดีสมมุติเป็นเกราะ ประดับด้วย แหวนรอบ ปะวะหล่ำ มีอินทรธนูที่ใหญ่ สวมกรรองศอกทับด้วยทับทรวง พวงประคำคอ สังวาลและดาบทิศ ส่วนล่างสวมสนับเพลาไว้ข้างใน นุ่งผ้านุ่งยก ด้านหน้ามีชายไหว และชายแครงห้อยอยู่ ผ้าปิดก้นอยู่เบื้องหลัง รัดอกด้วยพระอุระ รัดเอวด้วยรัดพัสดร์ คาดปักหมัก ศิรยะสวมหัวโขนหัวทศกัณฐ์ ตามตัวสวมเครื่องประดับต่างๆ ประกอบด้วยกำไลเท้า อำมรงค์ กรรเจียก และทองกร ถือเป็นอาวุธคือ คันศร (<https://khonsite.wordpress.com/2016/04/17/เครื่องแต่งกาย/>)

อย่างไรก็ตาม ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงสร้างจากรูปลักษณะภายนอกที่มาจากศิลปะชั้นสูงแขนงต่าง ๆ ที่มีสัมพันธ์กับตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้แก่ ภาพจิตรกรรมฝาผนังและการแสดงนาฏศิลป์โขน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ศิลปะทั้งสองชนิดนี้ต่างส่งอิทธิพลต่อการนำเสนอภาพลักษณ์ภายนอกของตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมได้อย่างน่าสนใจ

ค. ฉาก(ที่มีการปรากฏตัวของทศกัณฐ์)

ฉาก (Setting) คือ สถานที่ เวลา ยุคสมัย และบรรยากาศในเรื่อง ซึ่งเป็นที่เกิดพฤติกรรมของตัวละครหรือเหตุการณ์ ฉากมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจบรรยากาศของเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่อง และเจตนาของผู้ประพันธ์ ในงานวิจัยนี้ มุ่งศึกษาเฉพาะฉากที่ได้รับคัดเลือกตามประเพณีการเลือกสรร (Selective tradition) และปรากฏยังคงได้รับการสืบทอดทางวัฒนธรรมให้ยังคงปรากฏอยู่ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม จากการศึกษาพบว่า มีฉากเหตุการณ์สำคัญที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในการดำเนินเรื่อง และสอดคล้องกับแนวคิดหลักของวรรณคดีรามเกียรติ์บทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 มี ดังนี้

- ฉากที่นำเสนอแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

ฉากที่นำเสนอแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ที่มักได้รับการกล่าวถึงเพราะสื่อสารความหมายทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของฝ่ายอธรรมได้อย่างชัดเจน ตั้งแต่แรกเริ่มของการปูพื้นเกี่ยวกับที่มาของตัวละครทศกัณฐ์ คือ ฉากเหตุการณ์ “พระนารายณ์ปราบนนทก” โดยในวรรณคดีจะกล่าวถึง ฉากเหตุการณ์สำคัญของทศกัณฐ์เมื่อตอนที่เป็นยักษ์ในสวรรค์ก่อนที่จะมาเกิดใหม่เป็นทศกัณฐ์ไว้ ดังนี้

ฉากที่แสดงการกำเนิดของทศกัณฐ์ซึ่งพิจารณาได้จากเหตุการณ์สำคัญสองช่วงเวลา คือ ฉากที่แสดงทศกัณฐ์ที่เป็นยักษ์ชื่อ “นนทก” มีหน้าที่ล้างเท้าให้เทวดาที่เชิงเขาไกรลาส และถูกก่อกวนแก้งลুবหัวจนหัวล้าน นนทกจึงเกิดความแค้น ไปเข้าเฝ้าพระอิศวรเพื่อขอนิ้วเพชรไว้เพื่อป้องกันตัว แต่เมื่อนนทกได้นิ้วเพชรมากลับฆ่าเทวดาเป็นจำนวนมาก และฉากที่ทำให้พระอิศวรต้องขอให้พระนารายณ์ไปปราบนนทก ซึ่งปรากฏในบทพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 1 ตอน นนทกคิดแค้น นนทกได้นิ้วเพชร พระนารายณ์แปลงเป็นนางอัปสร นนทกหลงร่างแปลง และ นนทกตายจนนนทก กลับมาเกิดใหม่ในชาติที่เป็นทศกัณฐ์ (พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ 1, 2549: 47-53) ฉากดังกล่าวมีความสำคัญอย่างมาก เพราะช่วยทำให้ผู้อ่านเข้าใจที่มาของพฤติกรรมของตัวละครว่า เพราะเหตุใดจึงมีนิสัยชั่วร้าย อันธพาล และมีเล่ห์กลอุบาย และจากการศึกษาพบว่า ฉากสำคัญในรามเกียรติ์ยังมีส่วนช่วยเสริมจุดมุ่งหมายแก่นแนวคิดหลักของเรื่องคือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” (ดูภาพประกอบที่ 4.9-4.11)



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงนทกล้างเท้าเทวดาเชิงเขาไกรลาส

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงนทกขอพรและนิ้วเพชรจากพระอิศวร (จากซ้าย-ขวา)

ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงนทกร่ายรำตามนางอัปสร และพระนารายณ์ปราบนกทก (จากซ้าย-ขวา)

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

นอกจากนั้นฉาก “พระรามปราบทศกัณฐ์”(ตอนทศกัณฐ์ล้ม) โดยพระรามแผลงศรพรหมาสตร์ไปยังอกของร่างแปลงพระอินทร์ของทศกัณฐ์ จนทำให้ทศกัณฐ์ตกลงจากราชรถ งาม้างที่ปักอกอยู่หลุดออกมาเป็นสองท่อน และร่างแปลงพระอินทร์กลับมาเป็นทศกัณฐ์ล้มนอนอยู่ที่พื้น เมื่อทศกัณฐ์ล้มลง หนุมานจึงขี้ก่ล่องดวงใจทศกัณฐ์จนทศกัณฐ์สิ้นใจในเวลาต่อมา (ดูภาพประกอบที่ 4.12- 4.13)





ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงเหตุการณ์ สรตองพระอินทร์แปลง จึงกลายเป็นทศกัณฐ์ ตกจากรถทรง (บน) และภาพแสดงเหล่านางกำนัลร่ำไห้ นางมณโฑ นางอัคคี และภิกษุ นั่งร้องไห้ข้างศพทศกัณฐ์ (ล่าง)

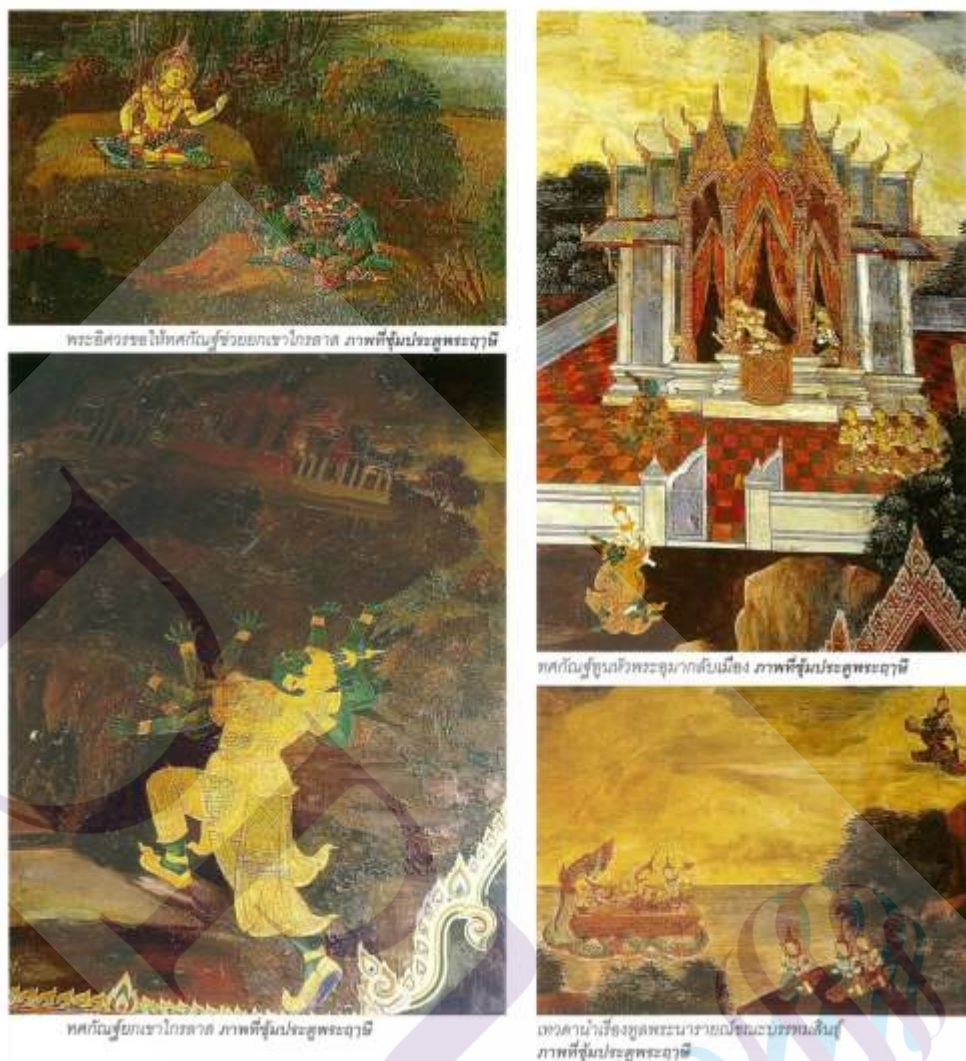
ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงหนุมานขี้ก่อดวงใจทศกัณฐ์

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

อย่างไรก็ตาม ทั้งสองฉากดังกล่าวในวรรณคดีและจิตรกรรมฝาผนังรอบระเบียงวัดพระศรีศาสดาต่างเป็นภาพฉากเหตุการณ์ที่แสดงแนวคิดหลักของเรื่องรามเกียรติ์ คือ “พระมหากษัตริย์ไทยเป็นสมมติเทพ และมีบุญญาธิการสามารถต่อสู้และชนะต่อความชั่วร้าย” ซึ่งถือว่า ปราบกษัตริย์ชัดเจนในการสร้างวรรณคดีรามเกียรติ์ เพื่อเชิดชูสถาบันพระมหากษัตริย์

- ฉากแสดงอุทธานุภาพของทศกัณฐ์

ฉากที่สามารถแสดงถึงพลังและอำนาจของทศกัณฐ์ในตัวตนทางคือ “ฉากทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส” ฉากดังกล่าวทำให้ผู้อ่านได้รู้ถึงพลังของทศกัณฐ์ที่สามารถเนรมิตกายใหญ่เท่าพระพรหมช่วยยกเขาไกรลาสให้ตั้งตรง จึงถือเป็นเหตุการณ์ที่ถูกเล่าอ้างถึงความสามารถและคุณความดีของทศกัณฐ์จนพระอิศวรต้องยอมมอบพระอุมาเป็นรางวัลตามคำขอทศกัณฐ์ (กรมศิลปากร, 2558) และ “ฉากทศกัณฐ์ถอดดวงจิต” เป็นฉากที่ทศกัณฐ์อับอายจากการที่พ่ายแพ้จากพาลี จึงขอให้พระดาบสโคบุตรช่วยทำพิธีถอดดวงจิตใส่ไว้ในกล่องแก้วและเก็บไว้ จากเหตุการณ์ดังกล่าวจึงเป็นที่มาของความเป็นอมตะของทศกัณฐ์ ที่ไม่มีผู้ใดสามารถสังหารได้ ฉากเหตุการณ์นี้มักถูกกล่าวถึงเสมอ (ดูภาพประกอบที่ 4.14-4.15)



ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงลำดับเหตุการณ์ทศกัณฐ์แสดงความสามารถยกเขาไกรลาส และได้รางวัลเป็นพระอุมากลับเมืองเป็นรางวัลจากพระอิศวร

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

- ฉากนำเสนอแนวคิด “ความลุ่มหลงและประพตติพิศในกาม”

ทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้ชื่อว่ามี ความลุ่มหลงประพตติพิศในกาม จึงเป็นสาเหตุของความหายนะอย่างไรก็ตาม ในอีกมิติของตัวละครทศกัณฐ์ถูกมองว่าเป็นยักษ์เจ้าชู้ เพราะมีภรรยาอยู่จำนวนมาก แต่ก็มี ความเพียรพยายามที่จะครอบครองนางสีดา ซึ่งจากในเหตุการณ์ ทศกัณฐ์ลักนางสีดาที่รอพระรามอยู่ในอาศรมซึ่งตั้งอยู่ในป่า และตอนที่จับนางสีดาเดินทางมายังกรุงลงกาใน (ดูภาพประกอบที่ 4.15)



ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงเหตุการณ์ในอาศรม มาริศแปลงเป็นกวาง พระรามตามกวาง นางสีดาให้พระลักษมณ์ออกไปช่วยพระราม ฤาษีแปลงเข้ามาในอาศรม และทศกัณฐ์อุ้มนางสีดา

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

นอกจากนั้น ฉากในสวนขวัญเป็นฉากที่แสดงถึงความเจ้าชู้ของทศกัณฐ์ที่พยายามเกี่ยวพาราสินางสีดา แต่ในขณะที่ฉากเหตุการณ์ดังกล่าวได้แสดงนิสัยมักมากในกามของทศกัณฐ์ แต่ในสวนขวัญก็ยังเป็นฉากเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความซื่อสัตย์และภักดีต่อพระรามผู้เป็นพระสวามีของนางสีดาด้วยเช่นกัน จากภาพแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์พยายามเข้าหานางสีดาแต่ไม่สำเร็จ เพราะกายนางสีดาร้อนดุจไฟ จึงได้แต่เกี่ยวพาราสินางสีดาปีกไม้ลงแล้วดำไม้กระทพว่า “ไอ้ไม้จิงไร อับริย โฉนมีงจิงมาคุดหมื่น พระทรงศิลป์ป็นภพเรื่องศรี” (นิตดา หงษ์วิวัฒน์, 2547) อย่างไรก็ตาม ทศกัณฐ์ก็ไม่ถือสาโกรธเคืองในนางสีดา และกลับยังหลงรักในน้ำคำน้ำเสียง และจำต้องกลับจากสวนขวัญ เพราะนางสีดาไม่ยินยอม จากภาพจิตรกรรมฝาผนังยังได้แสดงให้เห็นว่า นางสีดาถูกจับมาสวนขวัญเสียใจจนอยากผูกคอตายที่ถูกทศกัณฐ์บังคับใจ แต่หนุมานมาช่วยไว้ได้ทัน (ดูภาพประกอบที่ 4.16- 4.17)





ภาพที่ 4.16 (ซ้าย) ภาพแสดงทศกัณฐ์เกี่ยวพาราสีนางสีดาซึ่งถือไม้ไผ่

ภาพที่ 4.17 (ขวา) ภาพแสดงหนุมานแกะเชือก(บน) ถวายแหวนและผ้าสไบให้นางสีดา(ล่าง)

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

- ฉากนำเสนอแนวคิด “ทศกัณฐ์กลายเป็นตัวตลก”

ถึงแม้ว่าตัวละครทศกัณฐ์จะเป็นราชาแห่งยักษ์ที่มีความดุร้ายน่าเกรงขาม แต่จากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ และสร้างความขำขันให้กับผู้อ่านได้แก่ ฉากตอน “ทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู” และถูกองคตลูกของพาลีแก้ง และฉาก “ตอนหนุมานแอบเข้าห้องบรรทมทศกัณฐ์ และเอาผมทศกัณฐ์และนางมณโฑผู้ติดกัน” โดยถ้าต้องการให้ทั้งสองแยกออกจากกันได้นั้น นางมณโฑจะต้องแยกหัวทศกัณฐ์สามครั้ง (ดูภาพประกอบ 4.18-4.19)



ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู และถูกองคตลูกของพาลีแก้ง

ที่มา: วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน เล่าเรื่องรามเกียรติ์ผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนัง, ม.ป.ป.

ภาพที่ 4.19 ภาพแสดงหนุมานผูกผมนางมณโฑกับทศกัณฐ์รอบระเบียงวัดพระศรีศาสดาราม

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

อย่างไรก็ตาม ฉากต่าง ๆ ได้แสดงให้เห็นว่า การปรากฏตัวของตัวละครทศกัณฐ์มีความสัมพันธ์กับบรรยากาศของเรื่อง ตัวละคร แก่นเรื่อง และเจตนาของผู้ประพันธ์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการปรากฏตัวของทศกัณฐ์ในแต่ละฉากเหตุการณ์ที่ผู้เขียนได้ประพันธ์ขึ้น ได้แสดงแนวคิดหลักของวรรณคดีในด้านธรรมะย่อมชนะอธรรม เพราะผู้อ่านวรรณคดี ชมภาพจิตรกรรม หรือการแสดงนาฏศิลป์โขน แล้วจะได้เห็นพฤติกรรมของทศกัณฐ์ในด้านความชั่วร้าย ตลก และเจ้าชู้ เพราะถือเป็นตัวละครเอกฝ่ายอธรรม ตรงข้ามกับอุปนิสัยของพระรามทั้งสิ้น นอกจากนี้ ฉากต่าง ๆ ในวรรณคดียังสามารถแสดงให้เห็นค่านิยมตามยุคสมัย และวิถีชีวิตของชนชั้นกษัตริย์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทสังคมและยุคสมัยตามอุดมการณ์ของผู้สร้างงาน และสิ่งที่สำคัญคือ ฉากช่วยส่งเสริมอุดมการณ์สำคัญในการนำเสนอตัวละครผ่าน การเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นที่มาของการศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรม ประชานิยมว่า การปรากฏตัวของทศกัณฐ์ในฉากของการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันในบริบทสังคมและประเภทสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม จะส่งผลต่ออุดมการณ์ในการสื่อความหมายแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยจะได้ทำการวิเคราะห์ต่อไป

#### 4.2.2 รูปแบบภายใน

ก. ลักษณะนิสัย เมื่อพิจารณาทศกัณฐ์ในสำนวนของรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ซึ่งเป็นฉบับที่มีเนื้อหาสมบูรณ์ที่สุด กล่าวคือ ดำเนินเรื่องตั้งแต่พระอิศวรให้พระนารายณ์ไปปราบหิรันตย์กษัตริย์และให้พระอินทร์สร้างกรุงศรีอยุธยา จนเกิดวงศ์ทศกัณฐ์และวงศ์พระราม เกิดสีดา และเกิดพลึง พระรามได้นางสีดาเป็นภรรยา ทศกัณฐ์ชิงนางสีดาจนเกิดสงครามระหว่างทศกัณฐ์และพระราม จนสูญวงศ์กษัตริย์ นางสีดาลุยไฟ พระรามสั่งประหารชีวิตนางสีดา เกิดพระมงกุฎและพระลบ จนพระรามคืนดีกับนางสีดาและกลับมาครองกรุงศรีอยุธยา (ชลลดา มงคล, 2560) มีแก่นเรื่องหลักเป็นการต่อสู้ระหว่างพระรามซึ่งเป็นฝ่ายธรรมะ และทศกัณฐ์ซึ่งเป็นฝ่ายอธรรม และแนวคิดหลักของเรื่อง คือ การนำเสนอธรรมะย่อมชนะอธรรม ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาลักษณะนิสัยของตัวละครทศกัณฐ์ที่มีส่วนในการขับเคลื่อนให้แก่นเรื่องของรามเกียรติ์มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยทศกัณฐ์ มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่โดดเด่น ดังนี้

- มัวเมาในกามารมณ์

อาจกล่าวได้ว่า สาเหตุหลักของการทำสงครามระหว่างวงศ์กษัตริย์ วงศ์พระราม และลิงมาจากทศกัณฐ์ต้องการชิงนางสีดาจากพระราม จนเกิดสงครามระหว่างทศกัณฐ์และพระราม ทศกัณฐ์มีภรรยาเอกคือ นางมณโฑและนางอัคคีเป็นนมเหสี และยังมีนางสนมอีกแปดหมื่นสี่พันคน และยังมีภรรยาเมื่อเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ เช่น ทศคีรีวันกับทศคีรีธรซึ่งเกิดจากนางช้างนางสุพรรณมัจฉาที่เกิดกับนางปลา แต่ก็ยังมีความปรารถนาในตัวนางสีดา ซึ่งเป็นนมเหสีของ



พระราม จึงกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์ประพฤติผิดศีลห้า ซึ่งห้ามไม่ให้ยุ่งกับลูกเมียของผู้อื่น ความมัวเมาในกามารมณ์ปรากฏในตอน ที่นางสำมนักขาพรรณนาความงามของนางสีดาให้ทศกัณฐ์ฟัง ทศกัณฐ์ก็มีจิตคิดประพฤติผิดลูกเมียของผู้อื่นให้ได้มาครอบครองทันที ดังนี้

เมื่อนั้น	ท้าวทศพัศตร์ยักษิ
ได้ฟังน้องท้าวพาที	คั่งวารีทิพย์มารดลง
ยิ่งแสนพิศวาสจะขาดใจ	ราคร้อนฤทัยไหลหลง
จึงว่าเจ้าขมนางโฉมยง	กับองค์มณโฑว่าไกลกัน
ถ้าจะเปรียบโฉมพระอุมา	พระลักษมีโสภาสาวสวรรค์
พระสุรัสวดีวิลาวัณย์	ทั้งสามองค์นั้นเห็นใครดีฯ

(พระพุทธรูปพม่า จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 563)

จากบทกลอนแสดงให้เห็นว่าทศกัณฐ์แค่ได้ฟังคำเล่าอ้างของนางสำมนักขา ก็เกิดความลุ่มหลงในนางสีดาอย่างขาดสติและยับยั้งชั่งใจ ในบนพระราชนิพนธ์ยังมีอีกหลายตอนที่กล่าวถึงความลุ่มหลงที่มีต่อนางสีดา ซึ่งนิสัยดังกล่าวเป็นสาเหตุของการลักพานางสีดามาจากพระราม

- อารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจตนเอง

ทศกัณฐ์ในฐานะราชาแห่งยักษ์ครองกรุงลงกา ถือว่ามีทั้งอำนาจและข้าราชการบริพาร แต่สิ่งซึ่งทศกัณฐ์ขาดไป คือ ทศพิชราชธรรมในฐานะของกษัตริย์ ดังนั้นจึงมักกระทำตามอำเภอใจของตนเอง จากเหตุการณ์ที่ทศกัณฐ์ลักนางสีดามาจนทำให้เกิดสงครามกับพระราม เมื่อกุมภกรณขอให้ทศกัณฐ์คืนนางสีดาแก่พระรามเพื่อยุติสงครามระหว่างยักษ์กับมนุษย์ ด้วยความเห็นแก่ตัวของทศกัณฐ์ที่ไม่นึกถึงความสูญเสียและประโยชน์ส่วนรวม จึงโกรธเกรี้ยวกุมภกรณและต่อว่าอย่างรุนแรง ดังนี้

เมื่อนั้น	ทศเคียรสุริยวงศ์รังสรรค์
ได้ฟังกริ้วโกรธดั่งเพลิงกัลป์	ขบฟันกระแทบบาทา
เหว่ยไอ้อัปรีย์ไม่มีอาย	กลัวตายกระไรหนักหนา
ดั่งเนื้อได้กลิ่นพยัคฆมา	เหมือนกาตาแววเห็นธนู
ยังไม่ทันเห็นธงชัย	แต่ได้ข่าวศึกก็ทรุดอยู่
เจรจายกตนอวดรู้	ว่ากูผิคนั้นด้วยอันใด
เสียดาติที่เกิดร่วมครรรภ์	จะเจ็บร้อนด้วยกันนั้นหาไม่

มึงว่ากูชั่วแล้วเร่งไป                    เข้าพวกไพร่กับน้องชาย  
จะได้ครองสมบัติพัสถาน                เป็นเจ้าแก่หมู่มารทั้งหลาย  
ตัวกูผู้เดียวจะสู้ตาย                    มีให้อายแก่หมู่มุโลกา

(พระพุทธชยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 1,053)

จากเหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นการเอาแต่ใจตนเองเป็นที่ตั้งของทศกัณฐ์ และ เหตุการณ์ออกรบครั้งนี้ทศกัณฐ์ทำให้น้องชายคือกุมภกรรณต้องเสียชีวิตในศึกช่วงชิงนางสีดาใน สงครามยักษ์กับคนและถึง

- อันธพาล

ด้วยเหตุที่ทศกัณฐ์มีฤทธิ์และอำนาจบารมีในฐานะกษัตริย์ครองกรุงลงกา จึงมีนิสัย อันธพาล ทำร้ายรังแกผู้อื่น และต้องการสิ่งที่เป็นของผู้อื่น ดังนี้

เมื่อนั้น	ทศเสียรสุริย์วงศ์ยักษ์
แต่ถอดดวงจิตจากอินทรีย์	มีใจจงอาจอหังการ
ให้คิดอิจฉาอาชรรม์	แก่กุเปรียชเชษฐา
ว่าองค์สมเด็จพระบิดา	ยกมหาบุษบกให้ไป
ตัวกูก็ทรงสิทธิศักดิ์	จะโหมหักชิงกินมาให้ได้

(พระพุทธชยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 214)

จากบทกลอนแสดงให้เห็นถึงนิสัยอันธพาล ซึ่งแม้แต่ผู้หญิงของพี่ชายที่ได้จากบิดามา โดยชอบธรรม แต่ทศกัณฐ์ก็ต้องการแย่งชิงมาเป็นของตน และเหตุการณ์ลักษณะเดียวกันได้ปรากฏ ซ้ำอีกครั้ง เมื่อทศกัณฐ์ต้องการแย่งชิงนางสีดามาจากสามีคือพระราม นิสัยดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหา และสงครามระหว่างมนุษย์และยักษ์ซึ่งเป็นเหตุการณ์สำคัญของเรื่องรามเกียรติ์

- มีเล่ห์กลอุบาย

ทศกัณฐ์เป็นผู้มีเล่ห์กลอุบาย ซึ่งสามารถสังเกตได้จากการวางแผนลักนางสีดา เช่นใน เหตุการณ์ที่ทศกัณฐ์ให้มาริสแปลงเป็นกวางทองไปล่อให้นางสีดาอยากได้ และออกจากที่พัก ดังนี้

คนจงจำแลงเป็นกวางทอง	ผิวพรรณผุดผ่องจรัสศรี
ไปยังอรัญญภู	ล่อลวงเทวีด้วยมารยา
ให้นางมีจิตพิศวง	ลุ่มหลงในกลยักษ์า

แล้วทำเดินร้ายชามา	แทบใกล้ศาลารโท
แม้ว่าลัทธิรามไปตามกวาง	เราก็จับนางมาให้ได้
ตัวคนจงเร่งรีบไป	อย่าช้าแต่ในเวลา

(พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 635-636)

การวางแผนเล่ห์กลอุบายในครั้งนี้ทศกัณฐ์กระทำสำเร็จ และสามารถจับนางสีดามาได้ ซึ่งเหตุการณ์ในครั้งนี้ก่อให้เกิดสงครามในการต่อสู้ระหว่างกองทัพพระรามและกองทัพยักษ์ของทศกัณฐ์ในเวลาต่อมา อย่างไรก็ตามทศกัณฐ์ยังวางแผนเล่ห์กลอุบายอีกมากมายเพื่อให้ได้รับชัยชนะในการต่อสู้กับพระราม เช่น การออกอุบายให้นางเบญจกายแปลงเป็นนางสีดาลอยน้ำไปเพื่อให้พระรามเข้าใจว่านางสีดาตาย และยกทัพกลับไป หรือการให้นางสุพรรณมัจฉาไปทำลายสะพานหินที่กองทัพพระรามสร้างเพื่อข้ามมายังกรุงลงกา แต่แผนการของทศกัณฐ์มักไม่ประสบความสำเร็จ (ชลลดา มงคล, 2560) ซึ่งพิจารณาว่า โครงสร้างของเหตุการณ์ต่าง ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนแนวคิดหลักของเรื่อง คือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” นั่นเอง

- อาฆาตพยาบาท

ในรามเกียรติ์ตัวละครฝ่ายยักษ์ที่มีบทบาทอย่างมากในการช่วยให้กองทัพของพระรามได้ชัยชนะคือ พิเภก จากการทำพิเภกไปสวมมิกค์ได้รับใช้พระรามและคอยช่วยพระรามในการแก้ไขเล่ห์กลอุบายที่ทศกัณฐ์คิดขึ้นมาทั้งหมด ทำให้ทศกัณฐ์เชื่อว่าพิเภกประสงค์ขึ้นเป็นกษัตริย์แทนตน จึงทำให้ทศกัณฐ์เกิดความอาฆาตพยาบาท ดังปรากฏในตอนทศกัณฐ์ถูกพาลีเทพบุตรทำลายพิธิเฬารูปเทวดา ซึ่งเป็นแผนการของพิเภกที่ให้หนุมานแปลงกายเป็นพาลี ทศกัณฐ์จึงเกิดความอาฆาตพยาบาท (ชลลดา มงคล, 2560) ดังนี้

ซึ่งคิดจะให้พิตัดศึก	ข้อนี้ล้าลิกหนักหนา
อันไอพิเภกอสุรา	ดั่งเงาติดกายเป็นนิจไป
จะทำสิ่งใดก็ล่วงรู้	มันบอกศัตรูให้แก้ไข
ญาติมิตรก็ไม่คิดอาลัย	หมายจักเป็นใหญ่ในเมืองมาร
พรุ่งนี้พี่จะยกพลขึ้น	ไปฆาตมันให้ม้วยสังขาร
ด้วยหอกกบิลพัทอันชัยชาญ	ให้สิ้นการสิ้นเสี้ยนไฟ

(พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 314)

ข. ความสามารถ

● มีวิชาความรู้

ทศกัณฐ์เป็นยักษ์กษัตริย์ที่อยู่ในวงศ์พรหม มีความสามารถจากการเรียนหาวิชาความรู้ จากฤาษีโคบุตรจนมีความเชี่ยวชาญในการยิงธนูและไตรเพทเวทมนตร์ต่าง ๆ ทำให้ทศกัณฐ์มีความสามารถกว่ายักษ์ทั่วไป โดยสามารถสรุปคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้

เมื่อนั้น	ทศกัณฐ์สุริยวงศ์ใจหาญ
ตั้งจิตปรนนิบัติพระอาจารย์	เรียนวิชาการเป็นนิจไป
ว่องไวในที่ธนูศร	ชำนาญกรยิงแม่นหาผิดไม่
ทั้งไตรเพทเวทมนตร์สิ่งใด	ก็จำได้ด้วยไวปัญญา
ครั้นรุ่งก็กราบนมัสการ	ลาพระอาจารย์ฉานกล้า
ออกจากอาศรมศาลา	เที่ยวไปในป่าพนาดรฯ

(พระพุทธรูปพญาโลภมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 55-56)

จากกลอนดังกล่าวเป็นตอนเรียนรู้ศิลปะศาสตร์วิชาความรู้จากฤาษีโคบุตรจนสำเร็จอย่างรวดเร็ว จนครูผู้สอนชื่นชมในความสามารถ

● มีพลังกำลังมาก

เหตุการณ์ที่ทศกัณฐ์สามารถผลักเขาไกรลาสให้ตั้งตรง จากตอนที่วิรุพทกขว้างสังวาลใส่สารภจนทำให้เขาไกรลาสเอียง ดังนี้

ทูลแล้วถวายบังคมลา	ออกมานิมิตอินทรีย์
ใหญ่เท่าบรมพรหมาน	ตระหง่านเงื่อมพระเมรุคีรีศรี
ดินเหยียบศิลาปัดพี	อสุรีเข้าแบกขึ้นยัน
ยี่สิบกรกุมเหลี่ยมเขา	เท้าถีบด้วยกำลังแข็งขัน
ลั่นเลื่อนสะเทือนหิมวันต์	เขานั้นก็ตรงคืนมา

(พระพุทธรูปพญาโลภมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 178)

● แปลงกายได้

มีหลายเหตุการณ์ในรามเกียรติ์ที่ได้กล่าวถึงความสามารถในการแปลงกายของทศกัณฐ์ เช่น ทศกัณฐ์แปลงเป็นปูเพื่อไปลอบทำร้ายของคต “ครั้นถ้วนคำรบเจ็ดท่า กายาก็กลับเป็นปูใหญ่”

(พระพุทธชยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 204) หรือทศกัณฐ์แปลงกายเป็น  
พระอินทร์จนพระรามหลงไหลในความงามจนไม่แสดงศรไปเพื่อสังหารทศกัณฐ์ (ชลดดา มงคล,  
2560)

พระองค์ผู้ทรงฤทธิ	พิศรูปอสูรีไม่วางดา
แต่ชกพรหมาศร์ศรชย์	พาดสายขึ้นไว้แล้วเงื้อง่า
ให้พิศวงงงงวยงวิญญูณั	ผ่านฟ้าไม่แผลงไปราจรอน

(พระพุทธชยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 483)

นอกจากนั้นในตอนที่น่างอศดูปีศาจขอให้นางสีดาเขียนรูปทศกัณฐ์ นางสีดาได้บรรยาย  
คุณลักษณะทศกัณฐ์ไว้ได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

เมื่อนั้น	นางสีดาเวยอศสงสาร
ไม่รู้ว่ปีศาจสาธาณั	มาจผลาญด้วยกลมมารยา
จึงว่รูปทศกัณฐ์	นั้นยี่สิบกรสิบหน้า
ผิประหลาดกว่าหม่อสุรา	มีอานุภาพเกรียงไกร
แม้นมาตรจะจำแลงแปลงกาย	กลับกลายเหมือนใครก็ทำได้
ชั่วช้อปลักษณัเป็นพันไป	แจ้งใจอยู่ทั่วทั้งชาติรีฯ

(พระพุทธชยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 328)

จากกลอนดังกล่าว นางสีดาได้บรรยายทั้งรูปลักษณะภายนอกและคุณลักษณะพิเศษของ  
ทศกัณฐ์ ทั้งในด้านความสามารถ ด้านพลังกำลัง และการแปลงกายได้

- ถอดดวงใจได้

คุณลักษณะที่สำคัญของทศกัณฐ์อีกประการคือ ไม่มีผู้ใดสามารถสังหารทศกัณฐ์ได้  
ถ้าไม่ได้ทำลายกล่อดวงใจที่ทศกัณฐ์ได้ฝากไว้กับฤาษีโคบุตร ดังนี้

เมื่อนั้น	องศ์พระโคบุตรอาจารย์ใหญ่
ยินดีก็หีบเอาดวงใจ	ใส่ในกล่อแก้วแว้วฟ้า
ชั้นนอกนั้นสีลาประดับ	ปรับชิดยิ่งเส้นเลขา
ครั้นแล้วจึงองศ์พระสิทธา	เอาน้ำประกายอสูรี



เมื่อนั้น	ทศเสียรสุริยวงศ์ยักษิ
ก็พินกันสมประดี	ปรีดาด้วยจิตออกจากกาย
จึงตรัสแกองค์พระนักสิทธิ์	พิธินี้มิได้ง่าย
ถึงมาตรใครฆ่าก็ไม่ตาย	ศัตรูหมูร้ายไม่เกรงกัน

(พระพุทธชยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 212)

การถอดดวงใจได้ถือเป็นคุณลักษณะพิเศษของทศกัณฐ์ ที่ทำให้ไม่มีใครสามารถฆ่าทศกัณฐ์ได้ แต่เมื่อหนุมานทำลายกล่องดวงใจของทศกัณฐ์ในเวลาเดียวกับที่พระรามแผลงศรพรหมศรใส่ทศกัณฐ์ ทศกัณฐ์จึงสิ้นชีวิต

ก. ภูมิหลัง บทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 ได้กล่าวถึงกำเนิดทศกัณฐ์ไว้ในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ เล่ม 1 โดยสามารถรู้ภูมิหลังของทศกัณฐ์จากชาติที่เป็นยักษ์ชื่อ “นนทก” มีหน้าที่ล้างเท้าให้เทวดา และถูกกลั่นแกล้งดูหัวจนหัวล้าน นนทกจึงเกิดความแค้น ไปเข้าเฝ้าพระอิศวรเพื่อขอนิ้วเพชรไว้เพื่อป้องกันตัว แต่เมื่อนนทกได้นิ้วเพชรมากลับมาเทวดาเป็นจำนวนมาก ทำให้พระอิศวรขอให้พระนารายณ์ไปปราบนนทก พระนารายณ์จึงจำแลงเป็นนางเทพอัปสร เมื่อนนทกเห็นจึงเข้าไปเกี่ยวพาราตีและทำท่าร้ายรำตามนางเทพอัปสร ดังนี้

เทพนมปฐุมพรหมสี่หน้า	สอดสร้อยมาลาเถิดฉิน
ทั้งกางเดินดงหงส์บิน	กินรินเรียบถ้ำอำไพ
อีกช้านางนอนภมรเกล้า	ทั้งแขกเต้าผลาเพียงไหล
เมขลาโยนแก้วแววไว	มยุเรศพ้อนในอำพร
ยอดดอต้องลมพรหมนิมิต	ทั้งพิสมัยเรียงหมอน
ย้ายท่ามัจฉาชมสาคร	พระสีกรขว้างจักรฤทธิรงค์
ฝ้ายว่านนทกก็รำตาม	ด้วยความพิสมัยไหลหลง
ถึงคนาคาม้วนหางวง	ชี้ตรงถูกเพลาทันใด

(พระพุทธชยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 52)

จากกลอนแสดงให้เห็นว่า นนทกหลงกลอุบายของพระนารายณ์ ร่ายรำจนกระทั่งถึงคนาคาม้วนหางนิ้วเพชรของนนทกชี้ไปที่ขาของตัวเอง ขานนทกก็หักลงทันใดและล้มลง หลังจากนั้นนางแปลงกลายเป็นพระนารายณ์เหยียบอกนนทกไว้ ก่อนตายนนทกอ้างว่าพระนารายณ์มีหลายมือตนสู้ไม่ได้ พระนารายณ์จึงให้คำสัตย์ว่า ให้นนทกไปเกิดใหม่ มีสิบเสียรสิบพัคตร์ยี่สิบมือ เหาะ

เห็นเดินอากาศได้ มีอาวุธนานาชนิดครบทุกมือ ส่วนพระนารายณ์จะไปเกิดเป็นมนุษย์มีสองมือและตามไปฆ่านนทกให้ได้ นนทกต่อมานนทกไปเกิดเป็นเปรตอยู่ที่เขาของพระอิศวรมีกระดูกยื่นออกมาจากศีรษะและใช้เส้นเอ็นของตนเล่นศอจนพระอิศวรลงมานนทกจึงขอพรให้ตนไปเกิดเป็นทศกัณฐ์ตามคำของพระนารายณ์พระอิศวรจึงให้พรแล้วให้นนทกไปจุติในครรภ์พระนางรัชดามเหสีท้าวลัสเตียน เจ้ากรุงลงกา เกิดมาเป็นโอรสนามว่า “ทศกัณฐ์” ดังนี้

เมื่อนั้น	ฝ่ายนางรัชดามเหสี
องค์ท้าวลัสเตียนชิบติ	เทวีมีราชบุตรา
คือว่านนทกมากำเนิด	เกิดเป็นพระโอรสา
ชื่อทศกัณฐ์กุมารา	สิบเศียรสิบหน้ำี่สิบกร
อันน่องซึ่งถัดมานั้น	ชื่อกุมภกรรณชาญสมร
องค์พระบิดุเรศมารดร	มิให้อนาทรสักนาคี

(พระพุทธรูปยอศฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 54)

จากคำกลอนได้แสดงกำเนิดของทศกัณฐ์ว่าเป็นบุตรคนโตของท้าวลัสเตียนกับนางรัชดามเหสี เจ้ากรุงลงกา และเป็นหลานของท้าวบาลีวราช มีน้องชายชื่อกุมภกรรณ ทศกัณฐ์ได้ครองกรุงลงกาต่อจากท้าวลัสเตียน และต้องเสียชีวิตด้วยศรพรหมมาศของพระราม หลังจากที่เสียรู้หนุมานโดนดวงเอากล่องดวงใจไปทำลาย

และสาเหตุสำคัญที่ทศกัณฐ์ต้องจบชีวิตลงมีสาเหตุมาจากความรักในตัวนางสีดาหรือผู้หญิงเป็นสาเหตุ การมีนิสัยเจ้าชู้ ของทศกัณฐ์โดยลักพาตัวนางสีดามาจากพระราม ซึ่งเป็นพระสวามี เป็นเหตุให้เกิดศึกสงครามระหว่างฝ่ายพระรามกับฝ่ายทศกัณฐ์ จนญาติมิตรของฝ่ายทศกัณฐ์ล้มตายไปเป็นจำนวนมาก

ง. บทบาท จากการศึกษารามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า ทศกัณฐ์มีบทบาทที่สำคัญ ได้แก่ บทบาททศกัณฐ์ บทบาทสามี และบทบาทบิดา (ชลลดา มงคล, 2560) ในการวิจัยครั้งนี้จากการศึกษาพบว่า บทบาทต่างๆ ที่ทศกัณฐ์ได้รับนั้น ทศกัณฐ์ไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้เหมาะสมตามบทบาทที่ตนได้รับ ดังนั้น ส่งผลให้ทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของตัวละครฝ่ายร้ายที่ไม่สามารถกระทำสิ่งที่ถูกต้องตามบทบาทที่ได้รับตามบรรทัดฐานของสังคม อย่างไรก็ตาม บทบาททศกัณฐ์และบทบาทบิดาได้สะท้อนแก่นแนวคิดของรามเกียรติ์ในด้านธรรมะ ย่อมชนะอธรรม เพราะทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของการสื่อความหมายด้านอธรรม ส่วนบทบาทสามีได้สะท้อนแก่นแนวคิดของรามเกียรติ์ในด้านความรักสามเส้า ดังนี้

- บทบาทกษัตริย์

จากการศึกษางานวิจัยของ ประภาย เฝิงฟุ่ม พบว่า บทบาทกษัตริย์ในสถานภาพของผู้นำ ตามแนวคิดทางรัฐศาสตร์ และหลักจิตวิทยาพบว่า ทศกัณฐ์เป็นผู้เอาแต่ใจตนเอง ใช้อำนาจให้ ผู้ใต้บังคับบัญชาเกรงกลัวเผด็จการ คิดถึงแต่ความต้องการของตนเอง แต่ก็มีความสามารถในการแก้ กลศึก และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี (ชลดา มงคล, 2560) อย่างไรก็ตาม ตามหลักทางพุทธศาสนา อาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์เป็นยักษ์ที่ไม่มีคุณธรรม พฤติกรรมที่โหดเหี้ยม และแสดงถึงการคิดถึงตนเอง มากกว่าประโยชน์ส่วนรวมคือ การลักนางสีดามาจากพระราม จนทำให้เกิดสงครามระหว่างมนุษย์ กับยักษ์ ดังนั้น การสื่อความหมายบทบาทกษัตริย์ของทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ให้เป็นตัวแทนฝ่าย อธรรม จึงมีลักษณะพฤติกรรมตรงข้ามกับพระรามอย่างชัดเจน ส่วน พรณิ กัมมสุทธี ได้ศึกษา ลักษณะผู้นำที่ยิ่งใหญ่ตามทฤษฎีวีรบุรุษและผู้มีบุญญาธิการ มีเขาว์ปัญญา และอารมณ์ดี มีความ เมตตากรุณา และมีความสามารถในการใช้ภาษา และรักษาความสัตย์ โดยการสร้างอำนาจของ พระรามมาจากธรรมเนียมประเพณีและอำนาจบารมี ทำให้ผู้ใต้บังคับบัญชาเชื่อฟัง และปฏิบัติตาม ด้วยความเต็มใจ (ชลดา มงคล) จากบทบาทที่พระรามได้รับจะเห็นได้ว่า มีความแตกต่างจาก ทศกัณฐ์ในฐานะกษัตริย์อย่างสิ้นเชิง จึงอาจกล่าวได้ว่า บทบาทที่ทศกัณฐ์ได้รับเป็นคู่เปรียบเทียบกับ ความเป็นกษัตริย์ของพระรามที่ช่วย ชับแน่นแก่นเรื่องรามเกียรติ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

จากบทกลอนพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 แสดงให้เห็นถึง 'ไม่เป็นผู้นำที่ดี' เพราะ ไม่ยอมออกรบด้วยตนเอง มักให้ผู้อื่นออกรบแทนทั้งผู้เป็นแม่ทัพและวงศ์ญาติ และยังเห็นแก่ตนเอง เป็นหลักมากกว่าประโยชน์ส่วนรวม ดังนี้

มือหนึ่งง้างยอดคีรีนทร	กรหนึ่งนั้นคั่นคว่าหา
จับได้แมลงภุมรา	ก็เอาขึ้นมาชูไว้
เหวี่ยงเหยไม่ยราพยักษ์	นี้หัวใจมิงหรือมิใช่
ว่าแล้วขยี้เป็นจุมไป	ตัดเศียรลงให้พร้อมกัน
คั่งหนึ่งพระกาลพาลราช	มาพันฟาดด้วยคมพรแสงขรรค์
กายคั้นระด้าวแดยัน	กุมภันท์ก็มี้วยชีวี

(พระพุทธรูปยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 1,045)

จากคำกลอนข้างต้น แสดงให้เห็นถึงการเสียชีวิตของเหล่าแม่ทัพและวงศ์ญาติ เพื่อ ทศกัณฐ์ไปเป็นจำนวนมาก เพื่อศึกช่วงชิงนางสีดาที่ทศกัณฐ์ปรารถนา

● บทบาทสามี

จากการศึกษาพบว่า บทบาทสามีของทศกัณฐ์ คือ รักภรรยา ได้แก่ นางอัคคีและนางมณโฑ มีทั้งความรักและเกรงใจภรรยา โดยพิจารณาจากเหตุการณ์ที่พาลีชิงนางมณโฑไปจากทศกัณฐ์ ทำให้ทศกัณฐ์เสียใจอย่างมาก ดังนี้

ไอ้อนิจามณโฑเอ๋ย	ไม่เห็นเลยว่าจะจากอกพี่
ค่อยประคองอุ้มน้องจรีลี	ถนอมศรีมาในอัมพร
ปางเนตรเจ้าเลมาสบนเนตร	ให้ชูชวนกามศสโมสร
ปางเจ้าเหลือบมาพี่จุ่มพิต	กลืนแก้มยังติดนาสา
ซาบชื่นรินรสสุคนธา	แต่องควนิดามาจากไป
สิ้นทั้งสุราลัยไตรจักร	จะหาเปรียบเยาว์ลักษณะก็ไม่ได้
รำพลางสะอื้นอาลัย	ถอนใจโศกาจาบัลย์

(พระพุทธรูปพญาพิเภกพิเภกพิเภก, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 189)

จากกลอนข้างต้นแสดงให้เห็นถึงความรักแท้ของทศกัณฐ์ที่มีต่อคนรัก เมื่อทศกัณฐ์ได้มณโฑกลับคืนมาจากพาลีโดยไม่รังเกียจว่านางมณโฑเป็นภรรยาของพาลีแล้ว และในอีกเหตุการณ์ที่มณโฑต้องเสียรู้หนุมานตกเป็นภรรยาอีกครั้ง จนนางเสียใจอย่างมาก แต่ทศกัณฐ์ก็ปลอบใจมณโฑและไม่รังเกียจเด็ดฉันท์นางแต่อย่างใด ดังนี้

เมื่อนั้น	องค์ท้าวสิบพัคตร์ยักยิ
ฟังนางรำพันโศก	อสุรีสะท้อนถอนใจ
รับขวัญแล้วกล่าวสุนทร	ดูก่อนเขวขาดพิสมัย
เจ้าอย่าเร่าร้อนฤทัย	พี่ไม่ถือโทษกัลยา
ไช้ว่านุชน้องไม่ครองสัจ	วิบัติความเส่นหา
ทั้งนี้เป็นเวรกรรมเวรา	แก้วตาอย่าได้สะเทิ้นเงินใจ

(พระพุทธรูปพญาพิเภกพิเภกพิเภก, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 400)

จากบทกลอนแสดงให้เห็นว่าตามบทบาทของสามี ทศกัณฐ์แสดงความรักภรรยาแม้ต้องตกเป็นของชายอื่น ทศกัณฐ์ก็ยังคงรักนางมณโฑเหมือนเดิม

นอกจากนั้น ในบทบาทของสามี ทศกัณฐ์ยังแสดงให้เห็นว่า มีความเจ้าชู้ มีภรรยาจำนวนมากมายแต่ก็ยังไม่ชอบภรรยาของผู้อื่น จากเหตุการณ์ที่หลงใหลในนางสีดาจนต้องยอมออกรบกับกองทัพพระราม แต่ทศกัณฐ์ก็ไม่ได้ความรักตอบจากนางสีดา จากบทกลอน ดังนี้

เมื่อนั้น	นางสีดาเยวดยอดเสนาหา
ได้ฟังซัดแก่นแน่นอูรา	กัลยาจิ่งตรัสตอบไป
อันทศเสียรขุนยักษ์	ช้วนักไม่มีใครเปรียบได้
เขารู้ยู่สิ้นทั้งแดนไตร	เหตุใดมาชมกันว่าดี
ฝ่ายว่าพระรามสุริย์วงศ์	คือองค์พระนารายณ์เรื่องศรี
อวดารมาผลาญอสุรี	ภูมิตั้งอยู่ในสัตย์ธรรม์
ไฉนกลับติเตียนด้วยคำคด	หรือดาบสพวกพาลโมหันธ์
ไม่รู้ว่าพิชเพลิงกัลป์	มาประมาทเสกสรรเจรรจา

(พระพุทธรูปพญาโลกลมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 586)

จากบทกลอนข้างต้น แสดงให้เห็นว่า สีดาไม่ชอบทศกัณฐ์อย่างมาก แม้ทศกัณฐ์ในร่างแปลงฤาษี พยายามเกลี้ยกล่อมให้นางสีดาเกิดความนิยมในตัวทศกัณฐ์ จากวาจาของนางสีดาที่แสดงความรังเกียจในตัวทศกัณฐ์ แสดงให้เห็นว่าทศกัณฐ์ไม่มีหนทางได้ครองใจนางสีดา

#### • บทบาทบิดา

จากการศึกษาพบว่า บทบาทของบิดาของทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับรัชกาลที่ 1 ในงานวิจัยของ ชลดา มงคล (2560) ได้ศึกษาบทบาทของบิดาในบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 คือเห็นแก่ตนเองมากกว่าชีวิตลูก ซึ่งปรากฏในสองเหตุการณ์หลักคือ เหตุการณ์ที่พิเภกทำนายว่าชะตาของสีดาในตอนแรกเกิดว่าเป็นกาลกิณีแก่กรุงลงกา และให้นำนางสีดาใส่ผอบลอยน้ำทิ้งไป ทศกัณฐ์ทำตามคำแนะนำของพิเภกซึ่งหมายถึงทศกัณฐ์ไม่ได้ทำหน้าที่พ่อที่ดีแก่นางสีดาและยังคิดถึงตนเองมากกว่าลูก ดังนี้

จึงทูลว่าพระราชบุตร	จะก่อการกู่ลีในเมืองมาร
อันจะเลี้ยงไว้ไม่ได้	คั่งหนึ่งกองไฟเผาผลาญ
ลงกาจะเป็นภัสร์ฐริการ	โลหิตเปรียบปานวาริน
แม่นอาลัยในราชธิดา	สุริย์วงศ์พรหมาจะสูญสิ้น
ทิ้งเสียให้พันราคน	ในกระแสสินธุ์สาคร

(พระพุทธรูปพญาโลกลมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 339)



และในเวลาต่อมา เหตุการณ์ของความเห็นแก่ตนเองเกิดขึ้นกับลูกชาย คือ อินทรชิต เมื่อลูกชายอาสาออกรบแทนพ่อ ทศกัณฐ์แสดงความพึงพอใจที่ลูกจะออกรบแทนตน โดยจุดมุ่งหมายในการรบให้ชนะนั้นเป็นเรื่องส่วนตัว เพราะอยากได้นางสีดามาครอบครอง สุดท้ายอินทรชิตเสียชีวิตในสงครามศึกชิงนางสีดาให้แก่บิดา ดังนี้

เมื่อนั้น	ทศเสียรสุริยวงศ์ใจหาญ
ฟังโอรสร่วมชนมาน	คั่งสุธาธารทิพย์มารคาย
พัศตร์ผ่องเพียงดวงจันทร์	ที่กริ้วโกรธนั้นสูญหาย
สวมสอดคอดองค์พระลูกชาย	สายสวาทของพ่อผู้ยอดรัก
ตัวเจ้าก็ทรงอานุภาพ	ปราบไปได้ทั่วทั้งไตรจักร
แต่โกสีย์ที่มีฤทธิ์นัก	ยังหักเสียได้ด้วยเดชา
ทำไมกับมนุษย์เดินดิน	กับพวกพานรินทร์กระบี่ป่า
ไหนจะต้านทานกรของลูกยา	ไม่ช้าก็จะม้วยบรรลัย
ว่าแล้วจึงองค์พญามาร	หยิบสรสุรگانต์ประทานให้
ศรนี้เลิศลบทพิไล	ผู้ใดไม่ต้านทานฤทธิ์
ขององค์สมเด็จพระอัยกา	ผ่านฟ้าปราบได้ถึงคูลิต
เจ้าอย่าเกรงมือปัจจามิตร	เร่งคิดออกไปราวี
ฆ่าเสียให้สิ้นเสี้ยนศึก	ซึ่งห้าวันอีกคูหมื่นยักษ์
ให้ปรากฏเกียรติไว้ในชาติ	ศรีสวัสดิ์จึงมีแก่ลูกยา

(พระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 1,292)

นอกจากนั้น ในเรื่องการอบรมสั่งสอนทศกัณฐ์สนับสนุนลูกในทางไม่ดี ให้ลูกระรานผู้อื่น จากเหตุการณ์ที่รณพัศตร์ไปรบกับพระอินทร์จนพ่ายแพ้ และได้ชื่อใหม่ว่า “อินทรชิต” เพื่อแสดงความยิ่งใหญ่ของวงศ์ยักษ์ว่าเหนือกว่าพระอินทร์ ดังนี้

เมื่อนั้น	ทศเสียรสุริยวงศ์ยักษ์
รับเอาจักรแก้วโมลี	ยินดีดั่งได้ฟากฟ้า
สวมสอดคอดองค์พระลูกไว้	เจ้าผู้ฤทธิไกรแกล้ากล้า
ควรที่เป็นปี่นอสุรา	สืบสุริยวงศ์ในเมืองยักษ์
พ่องทรงนามว่าอินทรชิต	ให้เลื่องชื่อลือฤทธิ์ไตรจักร

ตามในนิมิตของลูกกรัก

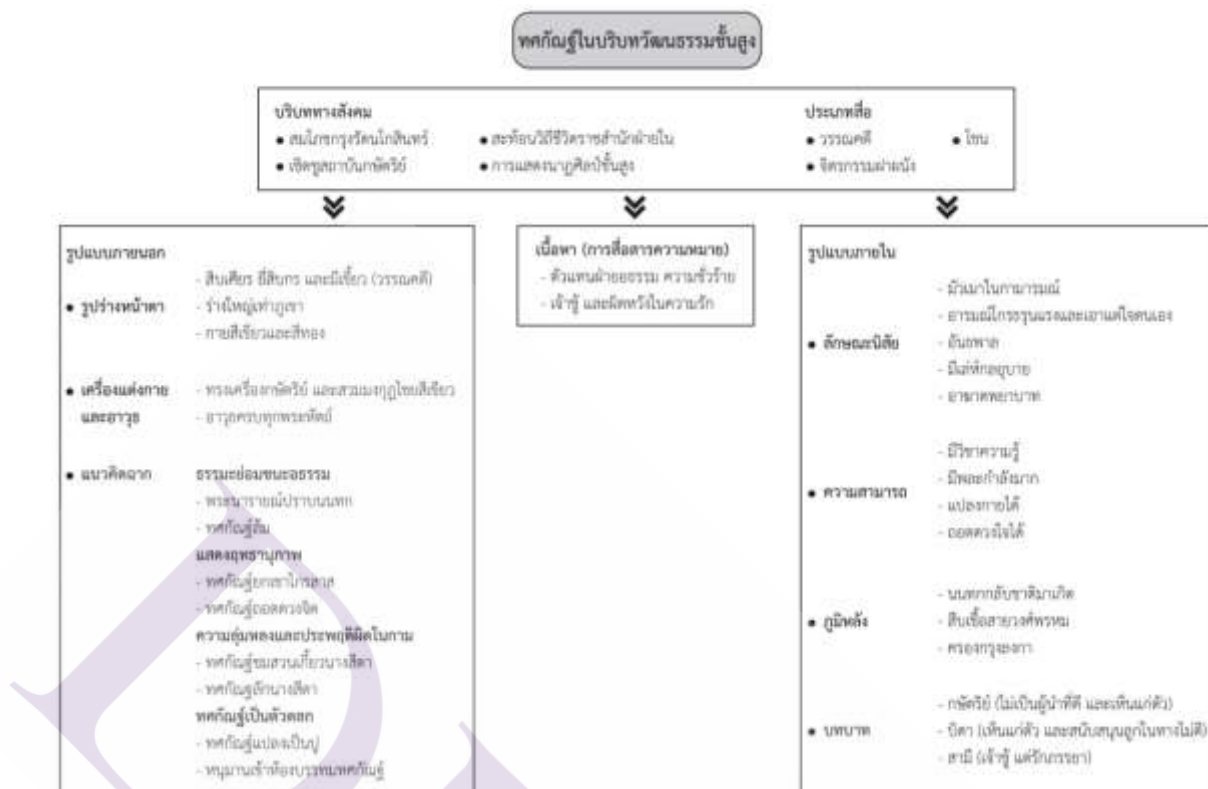
ซึ่งโหมหักมีชัยแก่เทวัญ

(พระพุทธชยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2558: 240)

จากบทกลอนแสดงให้เห็นว่า แม้ทศกัณฐ์จะชื่นชมในตัวธมพัตร์ แต่สาเหตุมาจากธมพัตร์กระทำกรณตามคำสั่งทศกัณฐ์ไปรบกับพระอินทร์ที่มีเทพบริวารมากมายจนสำเร็จ สร้างชื่อและอานุภาพของวงศ์ยักษ์ให้แก่ทศกัณฐ์ จึงแสดงให้เห็นว่า ความรักของทศกัณฐ์ที่มีต่อลูกนั้น มีความนึกถึงประโยชน์ที่ตนจะได้รับรวมอยู่ด้วย

#### 4.2.3 เนื้อหา (การสื่อสารความหมาย)

การศึกษาเนื้อหาการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ เพื่อศึกษาการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ ที่ปรากฏในการเล่าเรื่องของวรรณคดีรามเกียรติ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง จากการศึกษาพบว่า รูปแบบภายนอกได้แก่ สิบเศียร ยี่สิบกร กายสีเขียว มีร่างกายแข็งแรง และมีขนาดขยายใหญ่เท่าภูเขา มีอาวุธ และทรงเครื่องทรงของกษัตริย์ และมีมงกุฎไขว้สีเขียว แสดงให้เห็นถึงความสง่างามและน่าเกรงขาม การสื่อสารความหมายจากลักษณะภายนอก ทศกัณฐ์เป็นตัวแทน “อธรรมและความชั่วร้าย” ปรากฏในรูปลักษณะของ “ยักษ์” ในขณะที่รูปแบบภายใน ได้แก่ นิสัยความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท สามารถสื่อสารความหมายได้ 2 ประการ คือ จากบทบาทของกษัตริย์และบิดา คือ “อธรรมและความชั่วร้าย” โดยพิจารณาได้จากบทบาทที่ทศกัณฐ์ได้รับคือ กษัตริย์ที่ขาดทศพิชราชธรรม และบิดาที่เห็นแก่ความสุขตนเอง และสนับสนุนให้ลูกปฏิบัติตนปฏิบัติตนเป็นยักษ์ที่ระรานผู้อื่น ช่วยเสริมอำนาจและบารมีให้ตนเองเกรียงไกร นอกจากนี้ตัวละครทศกัณฐ์ยังคงเป็นตัวละครเอกฝ่ายร้ายที่ส่งเสริมให้พระราม ซึ่งเป็นกษัตริย์เป็นตัวละครเอกฝ่ายดีในลักษณะคู่ตรงข้ามกับทศกัณฐ์ และตัวละครทศกัณฐ์ส่งผลให้แก่เรื่องหลักของวรรณคดีรามเกียรติ์ที่ปรากฏทั้งในดับทต้นทางเป็นเรื่อง “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” และจากบทบาทของสามี สื่อสารความหมายของ “ชายเจ้าชู้” และ “ชายที่ผิดหวังในความรัก” โดยสะท้อนจากบทบาทของสามี และชายที่แอบรักนางสีดา ทศกัณฐ์เป็นผู้อภัพในความรักที่ไม่สามารถครองใจนางสีดาได้ จนตนตาย โดยตัวละครทศกัณฐ์ส่งผลให้แก่เรื่องรองของวรรณคดีรามเกียรติ์ที่ปรากฏทั้งในดับทต้นทางเป็นเรื่อง “รักสามเส้า” ซึ่งทำให้เกิดสงครามระหว่างวงศ์ยักษ์และมนุษย์ และเกิดความสูญเสียชีวิตไพร่พลจำนวนมากเพื่อแย่งชิงนางสีดา



**แผนภูมิที่ 4.1** แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง

จากแผนภูมิ แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง แสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์ที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์ บทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน ซึ่งถือเป็นศิลปะในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ศิลปะแต่ละแขนงสามารถส่งอิทธิพลต่อกันในด้านรูปแบบและเนื้อหาในบริบทสังคมและประเภทสื่อที่แตกต่างกัน แต่ล้วนถูกสร้างขึ้นเพื่อรับใช้สถาบันกษัตริย์ทั้งสิ้น และถือเป็นพื้นที่ในการรักษาอำนาจของสถาบันพระมหากษัตริย์ผ่านศิลปะและวัฒนธรรมชั้นสูง และใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายของกษัตริย์ไปยังชนชนต่ำกว่า กษัตริย์ถือเป็นสมมติเทพที่มีความชอบธรรมในการปกครองประเทศ เพราะทรงเป็นผู้แทนฝ่ายของความดีงามและทรงอยู่ในทศพิชราชธรรมที่จะสามารถปกป้องประเทศชาติให้ปลอดภัยจากสิ่งชั่วร้าย ตามแก่นแนวคิดหลักของวรรณคดีรามเกียรติ์คือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” อีกทั้งยังสะท้อนชีวิตความเป็นอยู่ของชนชั้นสูงภายในราชสำนักผ่านจิตรกรรม ฝาผนังอีกด้วย นอกจากนี้ การแสดงนาฏศิลป์โขนสะท้อนให้เห็นว่า รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีของชนชั้น

กษัตริย์ เพราะ โชนั้นจะแสดงเรื่องราวเกียรติให้ชนชั้นเจ้านายได้ชมเพื่อความบันเทิงในยุคสมัยเท่านั้น จึงถือเป็นการกำหนดประเภทของวรรณคดีไปตามชนชั้นในสังคมในยุคอดีต แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปการสืบทอดวัฒนธรรมเพื่อรักษาวรรณคดีรามเกียรติ์ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมของชาติ ส่งผลให้วรรณคดีรามเกียรติ์มีสัมพันธบทในการสร้างสรรค์งานในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม ตัวละครทศกัณฐ์ของเรื่องได้ถูกนำมาใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม วรรณคดีรามเกียรติ์และอนุภาคต่าง ๆ ของวรรณคดีอันรวมถึงตัวละครทศกัณฐ์ที่นำมาสร้างสรรค์งานในสื่อต่าง ๆ ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมได้นำตัวละครมาใช้ด้วยวัตถุประสงค์เชิงการค้า หรือเป็นพาณิชย์ศิลป์แตกต่างกัน ข้อสังเกตที่น่าสนใจประการหนึ่ง คือ สัมพันธบทของการนำรามเกียรติ์ซึ่งเป็นวรรณคดีชั้นสูงของไทย และเป็นพื้นที่ของการรักษาอำนาจของชนชั้นปกครอง เมื่อเคลื่อนย้ายมาสู่วัฒนธรรมประชานิยมในบริบทสังคมไทยปัจจุบันพบว่า พื้นที่สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมมีเสรีภาพในการนำเสนอวรรณคดีและตัวละครทศกัณฐ์อย่างเสรีตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตสื่อ วรรณคดีชั้นสูงจึงไม่ใช่ของชนชั้นปกครองหรือเป็นพื้นที่ของการรักษาอำนาจทางชนชั้นปกครองได้อีกต่อไป หากแต่เป็นพื้นที่เปิดสำหรับชนชั้นต่าง ๆ ของสังคมในการสื่อสารความหมายของวรรณคดีในมิติที่แตกต่างออกไป

ดังนั้น การศึกษาบริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ของตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงถือเป็นข้อมูลสำคัญในเข้าใจแก่นหรือรากทางวัฒนธรรมชั้นสูง เพื่อนำไปอธิบายการใช้สัมพันธบทของตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยม ที่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาแตกต่างกันในบริบททางสังคมและประเภทสื่อที่เปลี่ยนไป ส่งผลต่อผู้รับสารที่เป็นชาวไทยและที่มีจุดยืนทางการเมืองและสังคมทางด้านอนุรักษ์นิยมและเสรีนิยมแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาในบทต่อ ๆ ไป

## บทที่ 5

### สัมพันธบทและการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยม

ผลการวิจัยเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยม” โดยการตีความ (Interpretation) และการหาความหมาย (Meaning) จากการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) มุ่งศึกษาวิเคราะห์ “เนื้อหาของสาร” (Message) ของสื่อในวัฒนธรรมประชาานิยมที่มีการนำเสนอ ตัวละครทศกัณฐ์ในองค์ประกอบแบบทวิลักษณ์ คือ ส่วนที่มองเห็น (Visible) และส่วนที่มองไม่เห็น (Invisible) หรือส่วนประกอบที่เป็นเนื้อหาสาระ (Meaning) และส่วนที่เป็นรูปแบบที่แสดงออก (Form of expression) ผ่านภาพและการเล่าเรื่องที่มีสัมพันธบทกับตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกสื่อต่าง ๆ ที่มีการนำตัวละครทศกัณฐ์จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ได้แก่ วรรณคดี ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และการแสดงนาฏศิลป์ โขนจากเรื่องรามเกียรติ์ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ เพื่อความบันเทิง และการประชาสัมพันธ์ในการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวของประเทศไทย จนได้รับความนิยมจากผู้รับสารในฐานะวัฒนธรรมประชาานิยมในช่วง พ.ศ. 2557- 2561 จำนวน 3 ตัวบท ได้แก่ 1) หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอนรามเกียรติ์ “ปฐมบท” รามเกียรติ์ “ลุ่มหาสงคราม” และรามเกียรติ์ “อวสานทศกัณฐ์” จัดจำหน่ายใน พ.ศ. 2557- 2559 ตามลำดับ 2) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาตรา” เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ใน พ.ศ. 2561 และบันทึกอยู่ในรูปแบบของสื่อดีวีดี (DVD) และ 3) ภาพยนตร์โฆษณาเพื่อการท่องเที่ยวชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ใน พ.ศ. 2559 การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) กล่าวคือ ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชาานิยมมีสัมพันธบทกับวรรณคดีรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน (ตัวบทต้นทาง) โดยการสืบทอดจากวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่วัฒนธรรมประชาานิยมจะต้องเป็นแนวสร้างสรรค์ใหม่ (invention) ผ่านการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดตัวละครทศกัณฐ์จากรามเกียรติ์ไว้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ 1) ปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้ 2) รักษารูปแบบเดิมไว้ แต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป และ 3) การปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา โดยผลการวิจัยตัวบทปลายทางทั้ง 3 เรื่อง มีสาระสำคัญดังนี้



## 5.1 ตัวละครทัศนัฐ์ใน “นิยายภาพชุดรามเกียรติ์”

### 5.1.1 บริบททางสังคมและประเภทสื่อนิยายภาพ

ตัวบทแรกที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาวิเคราะห์ คือ ตัวละครทัศนัฐ์ใน “นิยายภาพชุดรามเกียรติ์” จากการศึกษาพบว่า มีลักษณะ “ปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้” สืบเนื่องมาจากวรรณคดีรามเกียรติ์เป็นวัฒนธรรมของชาติที่ปรากฏในวัฒนธรรมชั้นสูง ตามที่กล่าวมาในบทที่ 4 โดยมีจุดมุ่งหมายในการสร้างงานและการสื่อสารความหมายเพื่อความมั่นคงทางการเมืองของสถาบันหลักของชาติ คือ สถาบันพระมหากษัตริย์ ในสมัยที่เริ่มก่อตั้งกรุงรัตนโกสินทร์ แต่เมื่อวัฒนธรรมมีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนอีกรุ่นหนึ่ง วรรณคดีรามเกียรติ์มีการปรับตัวเพื่อความอยู่รอด และในยุคสมัยวัฒนธรรมประชานิยมผู้สร้างงานเปลี่ยนจากชนชั้นสูงเป็นสถาบันสื่อมวลชนที่ได้รับมอบหมายให้ถ่ายทอดวัฒนธรรม จากการเล่าเรื่องแบบมุขปาฐะและการประพันธ์โดยสถาบันพระมหากษัตริย์ ตลอดจนกลุ่มผู้เสพวรรณคดีที่อยู่ในหมูชนชั้นเจ้านาย เมื่อรามเกียรติ์ก้าวเข้าสู่วัฒนธรรมประชานิยมซึ่งบริบทของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป ทำให้การนำเสนอตัวละครต่าง ๆ ในรามเกียรติ์มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอแตกต่างไปจากวัฒนธรรมชั้นสูงด้วยเช่นกัน โดยมีการนำเอารูปแบบที่ปรากฏในวัฒนธรรมท้องถิ่นผสมผสานกับวัฒนธรรมโลก เพื่อการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนในยุคปัจจุบันยิ่งขึ้น

จากการศึกษาพบว่า สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทนิยายภาพได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในสังคมไทยปัจจุบัน การอ่านการ์ตูนและนิยายภาพที่เพิ่มขึ้นมีสาเหตุมาจากวิถีชีวิตของคนยุคเจนวายและแซดที เดิบโตมากับโลกดิจิทัล มีความคุ้นเคยกับการชมภาพยนตร์ วีซีดี ภาพจากจอคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ทำให้ความสำคัญกับภาพมากกว่าตัวหนังสือหรือวัฒนธรรมทางสายตา (Visual culture) ดังนั้นคนในยุคดิจิทัลจึงให้ความสนใจต่อการอ่านนิยายภาพยิ่งขึ้น เพราะการ์ตูนและนิยายสามารถสื่อสารด้วยภาพได้เป็นอย่างดี (ชมนาด บุญอารีย์, 2555) จากผลสำรวจพฤติกรรมการอ่านของคนไทยในรอบ 10 ปีที่ผ่านมาพบว่า กลุ่มวัยเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มผู้อ่านหนังสือสูงสุดนั้น จะอ่านหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพเป็นอันดับต้น ๆ รองจากหนังสือเรียน และเป็นอันดับหนึ่ง เมื่อ พ.ศ. 2558 จากการวิจัยเรื่อง “ผลวิจัยการอ่าน คนไทยอ่านอะไร” ในพ.ศ. 2559 การ์ตูนและนิยายภาพเป็นผลงานที่มีศิลปินส่งเข้าประกวดรางวัลทางวรรณกรรมมากที่สุด มากกว่าหนังสือประเภทนิยายและเรื่องสั้น ในโครงการเซเวนบุค อวอร์ด ครั้งที่ 13 (ชมนาด บุญอารีย์)

ผู้วิจัยเลือกหนังสือนิยายภาพซึ่งนำเสนอวรรณคดีรามเกียรติ์ที่มีความร่วมสมัยและเข้าถึงเยาวชนโดยง่ายคือ วรรณกรรมรามเกียรติ์ที่นำเสนอในรูปแบบ “หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์” ที่ใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) สามารถทำให้เห็นภาพตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์เสมือนจริงในรูปแบบสามมิติผ่านกล้องจากโทรศัพท์มือถือ หรืออาจจะชมผ่านแว่น AR แล้วผู้ชม 1

จะเห็น “ภาพซ้อน” เป็นแอนิเมชันของตัวละครในรามเกียรติ์ ปรากฏขึ้นมาซ้อนภาพในโลกความเป็นจริงผ่านกล้องในอุปกรณ์ดิจิทัล โดยจุดประสงค์หลักของการใช้เทคโนโลยี AR ในหนังสือนิยายภาพในยุคปัจจุบันคือ เพื่อดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายเด็กระดับประถมศึกษาวัย 7-11 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของผู้่านนิยายภาพให้ได้มีโอกาสชมตัวละครต่าง ๆ จากหนังสือนิยายภาพด้วยอุปกรณ์ดิจิทัลที่มีความน่าตื่นเต้นและสมจริงมากยิ่งขึ้น อาจกล่าวได้ว่า เทคโนโลยี AR ถือเป็นวิธีการหนึ่งของการใช้ Interface Technology มาผสมผสานร่วมกับเทคโนโลยี Artificial Intelligence (AI) เพื่อสร้างการเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ การรวมสภาพแวดล้อมจริงกับวัตถุเสมือนเข้าด้วยกัน โดยวัตถุเสมือนอาจเป็นภาพ วิดีโอ เสียง และข้อมูลต่าง ๆ ที่ประมวลผลมาจากคอมพิวเตอร์ มือถือ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์สวมใส่ขนาดเล็กต่าง ๆ และทำให้สามารถตอบสนองกับสิ่งที่จำลองนั้นได้ (อ้างอิงใน ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวง การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2563)



**ภาพที่ 5.1** การนำเสนอนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ที่ผู้อ่านสามารถให้เทคโนโลยี AR เห็นภาพตัวละครในวรรณคดี รามเกียรติ์เสมือนจริงในรูปแบบสามมิติผ่านกล้องจากโทรศัพท์มือถือ

**ที่มา:** <https://www.se-ed.com/product/รามเกียรติ์-บรรจุกล่อง-Book-Set>



ภาพที่ 5.2 ภาพจำลองแสดงการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality ผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือหรือแว่นตา AR

ที่มา: [https://img.online-station.net/\\_content/2018/1004/gallery/1538651339.jpg](https://img.online-station.net/_content/2018/1004/gallery/1538651339.jpg)

โดยนิยายภาพชุดวรรณคดีรามเกียรติ์ชุดนี้ ได้นำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏอยู่ในภาคต่าง ๆ ดังนี้ ภาคแรกคือ **รามเกียรติ์ ปฐมบท** ได้รับรางวัลชมเชยหนังสือการ์ตูนและนิยายภาพ (ทั่วไป) จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) พ.ศ. 2557 ภาคต่อไปคือ **รามเกียรติ์ สู่มหาสงคราม** ได้รับรางวัลดีเด่นหนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพ (สำหรับเด็ก) ของ สพฐ. พ.ศ. 2558 และในภาคสุดท้ายคือ **รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์** ได้รับรางวัลดีเด่นประเภทหนังสือการ์ตูนและหรือนิยายภาพ (สำหรับเด็ก) ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) พ.ศ. 2559 ตามลำดับ ผู้เขียน คือ รัตนา คชนาท นอกจากนั้น หนังสือทั้ง 3 เล่มนี้ ยังได้รับคัดเลือกให้เป็นหนังสือโครงการคัดสรร 100 เล่ม หนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2560 สำหรับเยาวชนกลุ่มอายุ 7-11 ปี ซึ่งจัดโดยกระทรวงวัฒนธรรมอีกด้วย

จากการศึกษาตัวบทหนังสือนิยายภาพชุดดังกล่าวพบว่า วรรณกรรมสำหรับเด็กชุดดังกล่าวได้รับรางวัลจากองค์กรสถาบันการศึกษาภาครัฐให้เป็นวรรณกรรมดีเด่น เพราะสามารถสืบทอดวรรณคดีในด้านของเนื้อหา แต่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของรามเกียรติ์ให้มีความร่วมสมัยในวัฒนธรรมประชานิยมได้เป็นอย่างดี ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า หนังสือนิยายภาพชุดดังกล่าวได้รับรางวัลดีเด่นจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพราะเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมส่งผ่านบรรทัดฐานทางสังคมที่คาดหวังไปสู่เด็ก (Vygotsky cited in MacBlain, 2014: 45-51 อ้างถึงใน เกศราพร ทองพุ่มพุกษา, 2561) นอกจากนั้น หนังสือนิยายภาพสามารถส่งผ่านค่านิยม วัฒนธรรม และคุณธรรมที่เหมาะสมไปสู่เด็ก (เกริก ชื่นพันธุ์, 2560 อ้างถึงใน เกศราพร ทองพุ่มพุกษา, 2561)

โดยนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ มีแนวคิดหลักในด้านของการส่งเสริมคุณธรรม และต่อต้านความชั่วร้าย ดังนั้น ตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์จึงเป็นแบบอย่างของบุคคลที่ได้รับผลจากการกระทำของตนเอง ตามหลักคำสอนพุทธศุภายิต “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ดังนั้น นิยายภาพชุดดังกล่าว จึงให้ความรู้ สืบทอดวัฒนธรรม และสร้างความบันเทิง นอกเหนือจากบทเรียนในชั้นเรียนที่กำหนดให้วรรณคดีรามเกียรติ์เป็นบทอ่านในการศึกษาภาคบังคับทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

ในด้านเนื้อหาของเรื่องซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ภาค มีการดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ เวลาและสถานที่ซึ่งปรากฏในวรรณคดี ดังนี้

ในภาคแรกคือ “รามเกียรติ์ ปฐมบท” มีการนำเสนอเนื้อหาและเหตุการณ์สำคัญ เหมือนกับพระราชนิพนธ์วรรณคดีรามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 โดยรามเกียรติ์ฉบับปฐมบทได้กล่าวถึงกำเนิดของตัวละครสำคัญในรามเกียรติ์ไปจนถึงตอนทศกัณฐ์ลักพาตัวสีดา ส่วนในภาคต่อไปคือ “รามเกียรติ์สู่มหาสงคราม” และในภาคสุดท้าย คือ “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” ได้กล่าวถึงเรื่องราวต่อจากรามเกียรติ์ ปฐมบท คือ เหตุการณ์ศึกแห่งกรุงลงกาที่ชัยชนะและความพ่ายแพ้จะตัดสินชะตากรรมของสามโลกและเผ่าพงศ์ยักษ์ โดยรามเกียรติ์ในภาคที่สองและภาคสุดท้าย นำเสนอเนื้อหาในลักษณะเล่าเอาความจากบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ในเล่มที่สองและสามตามลำดับ แต่ในเล่มที่สี่ของบทละครเรื่องรามเกียรติ์ บทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ซึ่งเป็นเหตุการณ์หลังจากที่ทศกัณฐ์เสียชีวิตในสงคราม หนังสือนิยายภาพได้กล่าวถึงในลักษณะบทส่งท้าย (เล่าเรื่องย่อ) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายหลังเพียงเล็กน้อย ได้แก่ เหตุการณ์ตอนสีดาลุยไฟ ตอนพระรามกลับมาตุภูมิ ตอนสีดาไปอยู่ป่า ตอนให้กำเนิดพระโอรส ตอนพระรามพบพระโอรส และตอนพระรามคืนดีกับสีดา

จากการศึกษาพบว่า การเลือกที่จะนำเสนอชื่อภาคต่าง ๆ ในนิยายภาพ แสดงให้เห็นถึงผู้เขียนได้มองภาพฉากเหตุการณ์สำคัญของเรื่องไว้ 3 ประการ คือ กำเนิดตัวละครสำคัญของเรื่องในภาคแรก โดยตัวละครหลักที่ถูกกล่าวถึง ได้แก่ วงศัษย์กษัตริย์ พระราม และพญาลิง (เล่าความตามด้วยบทต้นทาง) ในขณะที่ภาคที่สองและสาม ผู้เขียนให้ความสำคัญกับภาพฉากเหตุการณ์ในสงคราม และความพ่ายแพ้ของทศกัณฐ์ โดยจะเห็นได้ว่าภาพของทศกัณฐ์ปรากฏในภาพปกของภาคแรกและภาคสุดท้าย ในขณะที่ภาคที่สองเป็นรูปของหนุมาน โดยไม่ได้นำเสนอตัวละครเอกของวรรณคดีรามเกียรติ์ คือ พระราม ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ในหัวข้อของการสื่อสารความหมายของการนำเสนอตัวละครในหัวข้อถัดไป ประเด็นของการศึกษาที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง คือ การแสดงเจตนาารมณ์ชัดเจนของผู้เขียน ในการที่จะนำเอาเนื้อเรื่องจากตัวบทต้นทางคือ บทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์รัชกาลที่ 1 ซึ่งเป็นร้อยแก้วมาเล่าความใหม่โดยย่อ ซึ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาเป็น

ร้อยแก้วด้วยภาษาบรรยายสั้น ๆ และกระชับถ้อยคำ แต่สื่อสารด้วยภาพแทนการเล่าเรื่อง อาจกล่าวได้ว่าดัดแปลงจากร้อยกรองเป็นร้อยแก้ว อาจลดคุณค่าของตัวบทต้นทางซึ่งมีความวิจิตรงดงามทางภาษาซึ่งเป็นคุณสมบัติที่โดดเด่นของวัฒนธรรมชั้นสูง แต่การใช้ภาษาร้อยแก้วทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนโดยง่าย และการเล่าเรื่องเพื่อเอาความ เป็นคุณสมบัติที่เหมาะสมกับการนำเสนอในสื่อนิยายภาพซึ่งอยู่ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ผู้แต่งได้กล่าวถึงวิธีการนำเสนอตัวละครในนิยายภาพด้วยมุมมองที่น่าสนใจใน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” ไว้ ดังนี้

“ตัวละครหลากหลายเผ่าพันธุ์ในเรื่องรามเกียรติ์ทั้งปวงเทพ มนุษย์ วานร ยักษ์ และอมมนุษย์ ล้วนมีความรัก โลก โกรธ หลง มีอัตลักษณ์และความเป็นมาของตน ซึ่งผลักดันให้ตัวละครกระทำการต่าง ๆ ทุกเหตุการณ์ล้วนมีปัจจัยก่อเกิด นำไปสู่ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน สะท้อนภาพทั้งด้านดีงามและอัปมงคล ความลุ่มลึกของมิติต่าง ๆ ในความเป็นมนุษย์ รามเกียรติ์จึงเป็นวรรณคดีที่ทรงคุณค่าทุกยุคสมัย” (รัตนา คชนาท, 2556)

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนตระหนักถึงคุณค่าของวรรณคดีรามเกียรติ์ ที่ควรได้รับการสืบทอดทางวัฒนธรรมในวัฒนธรรมประชานิยม แต่การสื่อความหมายที่น่าสนใจคือการมองตัวละครต่าง ๆ อย่างมีชีวิตและความรู้สึก ดังนั้นการนำเสนอภาพผ่านการเล่าเรื่องจะเห็นว่า ตัวละครยักษ์ทศกัณฐ์ที่มีบทบาทของความเป็นกษัตริย์ สามิ และพ่อ ล้วนแสดงลักษณะความเป็นมนุษย์ผ่านภาพและภาษาได้อย่างชัดเจน นิยายภาพถือเป็นการปรับตัวของสื่อในการสืบทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ให้คงอยู่ในวัฒนธรรมประชานิยม อย่างไรก็ตาม เมื่อศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในนิยายภาพในบริบทสังคมและประเภทสื่อที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้การสร้างสัมพันธ์บทและการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์มีการเปลี่ยนแปลงในการสร้างตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบภายนอกและรูปแบบภายใน ตลอดจนการสื่อสารความหมายอย่างไร ผู้วิจัยจะได้นำเสนอในลำดับต่อไป

### 5.1.2 รูปแบบและเนื้อหา

การวิเคราะห์รูปแบบของตัวละครทศกัณฐ์ใน “นิยายภาพชุดรามเกียรติ์” ได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครทศกัณฐ์เช่นเดียวกับการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง (ดูในบทที่ 4) และผู้วิจัยจะได้ศึกษาสัมพันธ์ตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีต่อนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ โดยการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยมประเภทสื่อนิยายภาพประกอบด้วย การศึกษาด้านรูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่างกายและสีกาย เครื่องแต่งกายและอาวุธ และฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ และรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท ตลอดจนเนื้อหาของเรื่องได้สื่อสารความหมายตัวละครทศกัณฐ์อย่างไร โดยผลการวิจัยมี ดังนี้



### 5.1.2.1 รูปแบบภายนอก

#### ก. รูปร่างหน้าตาและสีกาย



ภาพที่ 5.3 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงกำเนิดทศกัณฐ์ (หนังสือนิยายภาพ)

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 24-25

ภาพที่ 5.4 จากซ้าย-ขวา ภาพทศกัณฐ์จากโคลงประจำภาพจิตรกรรมฝาผนัง ที่พระระเบียง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม

ที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/ทศกัณฐ์>

ในนิยายภาพได้นำเสนอกำเนิดทศกัณฐ์ เล่าเรื่องด้วยภาษาร้อยแก้วโดยย่อว่า ทศกัณฐ์เป็นยักษ์นั้นตกกลับชาติมาเกิด และเป็นบุตรของท้าวลัสเตียนและนางรัชดาซึ่งครองกรุงลงกา และทศกัณฐ์ได้สืบทองบังลังก์ครองกรุงลงกาต่อจากท้าวลัสเตียน นิยายภาพได้ใช้ข้อความบรรยายถึงรูปร่างหน้าตาและสีกาย ดังนี้ “...กำเนิดเป็นพญายักษ์สี่สิบหน้า ยี่สิบมือ มีฤทธิ์แก่กล้าและสง่างามชื่อว่า ‘ทศกัณฐ์’” (เรื่องเดียวกัน, 2556) จากข้อความดังกล่าว เป็นคำบรรยายด้วยร้อยแก้วประกอบนิยายภาพในหนังสือ แสดงให้เห็นว่า นิยายภาพได้นำคำบรรยายร้อยแก้วซึ่งถอดความมาจากบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และภาพตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในนิยายภาพยังมีสัมพันธ์กับ

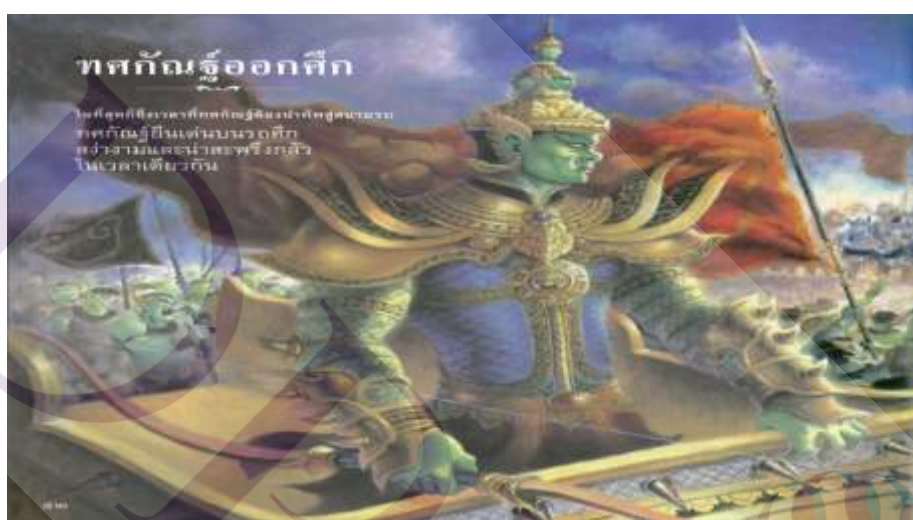
ภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม กล่าวคือ ไม่ปรากฏลึงษีเยียร ลึงษีพัคตร์ และมีเพียงลึงษีกร แต่เพิ่มทศกัณฐ์ทรงมงกุฎชัย เพื่อแสดงจำนวนใบหน้าและสีระของ ทศกัณฐ์ นอกเหนือจากเศียรและพระพัคตร์หลักเช่นเดียวกับของมนุษย์ ทศกัณฐ์ในนิยายภาพไม่มี ปากแสดะ และตาโพลง แต่ยังคงมีกายสีเขียวตามพงศ์ นอกจากนั้น ในนิยายภาพไม่ได้ปรากฏการ กล่าวถึงทศกัณฐ์เป็นยักษ์รูปงามที่มีนิสัยเจ้าชู้ ยามเกี่ยวพาราตีหญิงงาม จะสามารถเนรมิตร่างตนเอง ให้เป็นสีทองเช่นเดียวกับพระพรหม (ดูเพิ่มเติมในบทที่ 4)

อย่างไรก็ตาม ทศกัณฐ์ในนิยายภาพยังคงได้รับอิทธิพลมาจากภาพตัวละครทศกัณฐ์ใน จิตรกรรมฝาผนัง โดยจากการศึกษาบทส่งท้ายของหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอนรามเกียรติ์ “ปฐมบท” ผู้เขียนภาพประกอบหลักของหนังสือ อาทิ วีรศักดิ์ จิรกุลชัยวงศ์ ได้แสดงความรู้สึกต่อ การสร้างสรรค์งานไว้ว่า “ การที่ผมได้มีโอกาสเข้ามาทำงานภาพประกอบเรื่อง “รามเกียรติ์” ก็อยากจะถ่ายทอดสิ่งที่เราเห็นกันในรูปแบบ “โขน-ละคร” ออกมาให้เป็นงานประกอบที่มีชีวิต และ ภาพที่ผู้อ่านยังไม่เคยเห็นมาก่อน (รัตนา คชนาท, 2556) จากข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้วาด ยังคงได้รับแรงบันดาลใจในการวาดภาพประกอบหนังสือจากสื่อในวัฒนธรรมชั้นสูง แต่ใน ขณะเดียวกัน ผู้วาด ได้มีการดัดแปลงภาพประกอบตัวละครต่างๆ ให้เข้ากับบริบทสังคมในยุค วัฒนธรรมประชานิยมอีกด้วย ภาพตัวละครทศกัณฐ์ที่เป็นภาพวาดกึ่งเสมือนจริงจริง (ภาพที่ได้ อิทธิพลจากจิตรกรรมฝาผนังและการ์ตูนซูเปอร์ฮีโรของอเมริกัน) แต่ยังคงเอกลักษณ์ความเป็น ยักษ์ คือ ใส่เขี้ยวบนใบหน้าเพื่อให้แลดูดุร้าย ซึ่งเป็นการสร้างตัวละครฝ่ายร้ายที่เป็นยักษ์ในวรรณคดี ไทยมาตั้งแต่อดีต นอกจากนั้น การกล่าวถึงทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ว่า สามารถขยายร่างให้มี ขนาดใหญ่เท่าภูเขาอัศธรณ ซึ่งหมายถึง ภูเขาหนึ่งในภูเขาสัตปริภันท์ หรือภูเขาเจ็ดลูกที่ล้อมรอบ เขาพระสุเมรุ (ชลลดา มงคล, 2560) ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครทศกัณฐ์ใน นิยายภาพทางด้านสีระของร่างกาย กล่าวคือการสร้างขนาดและรูปร่างที่ใหญ่โตของทศกัณฐ์ เพื่อ แสดงความแข็งแกร่งของร่างกายให้เห็น ได้อย่างชัดเจน โดยมีการออกแบบที่รับแนวคิดจาก วัฒนธรรมโลกคือ การสร้างสีระของตัวละครให้มีกล้ามเนื้อตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อแสดง ความแข็งแกร่งของเพศชาย โดยมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโรของภาพยนตร์ การ์ตูนแอนิเมชันของชาวอเมริกัน (ชาญศักดิ์ พบลาภ, 2556)

อย่างไรก็ตาม ผู้วาดภาพประกอบได้ปรับภาพวาดทศกัณฐ์ให้สอดคล้องกับความเป็น ท้องถิ่น หรือให้ยังคงมีสัมพันธ์กับวัฒนธรรมชั้นสูง (ดูภาพประกอบที่ 5.3-5.4) ดังนั้นสามารถ เห็นเค้าโครงใบหน้าของตัวละครทศกัณฐ์ที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพจิตรกรรมฝาผนังด้วยเช่นกัน จากการศึกษพบว่า ภาพวาดประกอบหนังสือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในการเล่าเรื่อง ผ่านหนังสือนิยายภาพสำหรับเด็ก ดังนั้น ตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในนิยายภาพชุดดังกล่าว จึงมีการ

ผสมผสานลักษณะภาพตัวละครกึ่งเสมือนจริงเพื่อดึงดูดความสนใจ สร้างความคุ้นเคย และเสริมสร้างจินตนาการสำหรับเด็ก (ปริดา ปัญญาจันทร์ และสุคไพท เมืองไทย, 2557: 10; เกริก ยืนพันธ์ุ, 2543: 25-28 อ้างถึงใน เกศราพร ทองพุ่มพุกษา, 2561) ถือเป็น การปรับรูปแบบภายนอกของตัวละครให้เข้ากับบริบทวัฒนธรรมโลก แต่ยังคงมีความเป็นท้องถิ่นรวมอยู่ด้วยในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่เด็กไทยในระดับประถมศึกษาได้มีโอกาสเปิดรับสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของตะวันตกมาบ้างแล้ว

#### ข. เครื่องแต่งกายและอาวุธ



ภาพที่ 5.5 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายและอาวุธของทศกัณฐ์

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 52



ภาพที่ 5.6 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายและจักรอาวุธของทศกัณฐ์

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 65

การนำเสนอเครื่องแต่งกายทศกัณฐ์เป็นยักษ์กษัตริย์ที่มีอิทธิฤทธิ์มาก จากบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาล 1 พบว่า เครื่องแต่งกายของทศกัณฐ์จะทรงเครื่องทรงของกษัตริย์และมีมงกุฎไขยสีเขียว ในนิยายภาพตัวละครทศกัณฐ์แต่งกายโดยมีสัมพันธ์กับภาพจิตรกรรมฝาผนังเช่นเดียวกัน ในส่วนของอาวุธของทศกัณฐ์จะมีครบทุกพระหัตถ์ ได้แก่ ธนูศร จักร ขรรค์ชัย คทาธร พระแสง หอกใหญ่ ง้าว เกาทัณฑ์ เป็นต้น (พระพุทธรูปยออดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 561-562) แต่เมื่อนำเสนอในนิยายภาพ มีการนำเสนออาวุธเพียงบางชนิดเท่านั้น เช่น ธนูและจักร ซึ่งจะปรากฏให้เห็นเมื่อทศกัณฐ์ใช้ในการออกศึกสงครามเพื่อต่อสู้กับพระราม หนุมาน และพลทหาร

#### ค. ฉาก (ที่มีการปรากฏตัวของทศกัณฐ์)

เมื่อพิจารณาฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทนิยายภาพพบว่า ผู้ผลิตได้นำเสนอภาพตัวละครทศกัณฐ์เป็นภาพปกในหนังสือชุดรามเกียรติ์ ในภาคแรก “รามเกียรติ์ปฐมบท” และภาคสุดท้าย “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” และชื่อเรื่อง ซึ่งถือเป็นกลยุทธ์ในการผลิตซ้ำอุดมการณ์ด้านศีลธรรมและจริยธรรมของสังคมไทยผ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ในการนำเสนอแนวคิดหลักเกี่ยวกับ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ผ่านภาพประกอบของตัวละครทศกัณฐ์ทั้งปกชื่อเรื่อง และเนื้อหา เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นชะตาชีวิตของทศกัณฐ์ที่ต้องจบชีวิตลงเพราะความไม่ตั้งมั่นอยู่ในศีลธรรมอันดีงาม โดยจากการศึกษาพบว่า ผู้วาดภาพประกอบนิยายภาพได้นำเสนอฉากตามประเพณีการเลือกสรร (Selective Tradition) จากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูง มีฉากสำคัญที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ถูกนำมาใช้ในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ แต่ปรับรูปแบบให้มีความร่วมสมัยในวัฒนธรรมประชานิยมยิ่งขึ้น ดังนี้

- ฉากที่นำเสนอแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

เมื่อทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของฝ่ายอธรรม จากเหตุการณ์ “พระนารายณ์ปราบนนทก” เป็นการนำเสนอฉากเหตุการณ์สำคัญก่อนที่จะกำเนิดเป็นทศกัณฐ์ ในนิยายภาพได้นำเสนอสาระสำคัญตามเนื้อหาของบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 กล่าวคือ ฉากที่ทศกัณฐ์เคยเกิดเป็นยักษ์ชื่อ “นนทก” มีหน้าที่ล้างเท้าให้เทวดา และถูกกลั่นแกล้งลูบหัวจนหัวล้าน นนทกจึงเกิดความแค้นไปเข้าเฝ้าพระอิศวรเพื่อขอนิ้วเพชรไว้เพื่อป้องกันตัว แต่เมื่อนนทกได้นิ้วเพชรมากลับฆ่าเทวดาเป็นจำนวนมาก และฉากที่ทำให้พระอิศวรต้องขอให้พระนารายณ์ไปปราบนนทก ซึ่งปรากฏในบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ตอน นนทกคิดแค้น นนทกได้นิ้วเพชร พระนารายณ์แปลงเป็นนางอัปสร นนทกหลงร้างแปลงและนนทกตาย จนนนทกกลับมาเกิดใหม่ในชาติที่เป็นทศกัณฐ์ (พระพุทธรูปยออดฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ, 2549: 47-53) เป็นฉากที่มีการผลิตซ้ำในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม โดยในหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ได้นำฉากเหตุการณ์สำคัญของ



ทศกัณฐ์ในช่วงแรกของวรรณคดีมาผลิตซ้ำตามลำดับที่กล่าวข้างต้น และเมื่อเปรียบเทียบภาพประกอบหนังสือนิยายภาพกับภาพฉากเหตุการณ์ในจิตรกรรมฝาผนังพบว่า ตัวละครที่ปรากฏในนิยายภาพ ได้แก่ เหล่าเทวดา นนทก และพระนารายณ์ในร่างนางอัปสรสวรรค์ ตลอดจนสภาพแวดล้อมของเขา พระสุเมรุตามจินตนาการของนักวาดภาพประกอบมีความแตกต่างไปจากภาพจิตรกรรมทั้งการออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกาย และฉาก โดยสามารถกล่าวได้ว่า ผู้วาดภาพได้สร้างสรรค์งานให้เข้ากับบริบทสังคมวัฒนธรรมประชานิยมยิ่งขึ้น (ดูภาพประกอบที่ 5.7- 5.10)



**ภาพที่ 5.7** จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงฉากตื่นเขาไกรลาส(สวรรค์) แสดงภาพทศกัณฐ์ตอนเกิดเป็น นนทก (นิยายภาพ)

**ที่มา:** หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 18-19

**ภาพที่ 5.8** จากซ้าย-ขวาภาพแสดงฉากทศกัณฐ์เป็นนนทกมีหน้าที่ล้างเท้าให้เทวดาที่เชิงเขาไกรลาส (จิตรกรรมฝาผนัง)

**ที่มา:** <https://www.bloggang.com/data/pat-naja/picture/1123149490.jpg>





ภาพที่ 5.9 ภาพแสดงซ้าย-ขวา “พระนารายณ์ปราบนนทก” (นิยายภาพ)

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 23

ภาพที่ 5.10 ภาพแสดงนนทกร้ายรำตามนางอัปสร และพระนารายณ์ปราบนนทก (จากซ้าย-ขวา)

ที่มา: รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

นอกจากนั้น ฉากที่มีการผลิตซ้ำในนิยายภาพอีกหนึ่งฉากคือ ฉาก “พระรามปราบทศกัณฐ์” (ตอนทศกัณฐ์ล้ม) ถือเป็นฉากเหตุการณ์ตอนที่หนุมานลวงเอากล่องดวงใจของทศกัณฐ์มาทำลาย (ดูภาพประกอบที่ 5.11-5.13)



ภาพที่ 5.11 - 5.13 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงอวสานทศกัณฐ์ โดยศรพรหมาศของพระราม และหนุมานทำลายกล่องดวงใจทศกัณฐ์

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “อวสานทศกัณฐ์” หน้า 114-117

ทั้งสองฉากดังกล่าว ปรากฏในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ และยังคงสืบทอดประเพณีในการคัดสรรมาจากตัวบทต้นทาง โดยนำเสนอฉากเหตุการณ์ในชื่อตอน “นนทกนิ้วเพชร” และในตอนพระรามสังหารทศกัณฐ์ด้วยศรพรหมาสตร์มีชื่อว่า “อวสานทศกัณฐ์” อย่างไรก็ตาม จุดมุ่งหมายในการสืบทอดฉากเหตุการณ์หลักทั้งสองตอนคือ ต่างเป็นภาพฉากเหตุการณ์ที่แสดงแนวคิดหลักของเรื่องรามเกียรติ์ กล่าวคือ “พระมหากษัตริย์ไทยเป็นสมมติเทพ และมีบุญญาธิการสามารถต่อสู้และชนะต่อความชั่วร้าย” ซึ่งปรากฏชัดเจนในการสร้างวรรณคดีรามเกียรติ์เพื่อเชิดชูสถาบันพระมหากษัตริย์ และยังคงถูกผลิตซ้ำเรื่อยมาในหนังสือแบบเรียน หรือหนังสือนิยายภาพ ส่งเสริมการอ่านให้แก่เยาวชนไทย

- ฉากแสดงฤทธานาฏภาพของทศกัณฐ์

ฉากที่สามารถแสดงถึงพลังและอำนาจของทศกัณฐ์ในตัวบทต้นทางคือ “ฉากทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส” ฉากดังกล่าวทำให้ผู้อ่านได้รู้ถึงพลังของทศกัณฐ์ที่สามารถเนรมิตกายใหญ่เท่าพระพรหม และช่วยยกเขาไกรลาสให้ตั้งตรง จึงถือเป็นเหตุการณ์ที่ถูกเล่าอ้างถึงความสามารถ และคุณความดีของทศกัณฐ์ จนพระอิศวรต้องยอมมอบพระอุมาเป็นรางวัลตามคำขอทศกัณฐ์ (กรมศิลปากร, 2558) และ “ฉากทศกัณฐ์ถอดดวงจิต” เป็นฉากที่ทศกัณฐ์อภัยจากการที่พ่ายแพ้จากพาลี จึงขอให้พระดาบสโคบุตรช่วยทำพิธีถอดดวงจิตใส่ไว้ในกลองแก้วและเก็บไว้ จากเหตุการณ์ดังกล่าว จึงเป็นที่มาของความเป็นอมตะของทศกัณฐ์ ที่ไม่มีผู้ใดสามารถสังหารได้ ฉากเหตุการณ์เหล่านี้มักถูกกล่าวถึงเสมอ เช่นเดียวกับในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาครั้งนี้ ก็ได้นำเสนอฉากเหตุการณ์เหล่านี้ไว้เช่นกัน (ดูภาพประกอบที่ 5.14-5.15)



ภาพที่ 5.14 ภาพแสดงพลังกำลังของทศกัณฐ์ในการผลัดเขาไกรลาสให้ตั้งตรง

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 45



ภาพที่ 5.15 ภาพแสดงทศกัณฐ์ถอดดวงใจเก็บไว้ที่พระฤาษีโคบุตร

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 52

จากการศึกษาพบว่า การนำเสนอ “ฉากทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส” และ “ฉากทศกัณฐ์ถอดดวงจิต” เป็นฉากที่นิยายภาพเลือกนำเสนอและผลิตซ้ำ เพราะช่วยสร้างความบันเทิงแก่ผู้อ่าน โดยเฉพาะเด็กผู้ชายที่มีความชื่นชอบและความสนใจต่อการมีอิทธิฤทธิ์และปาฏิหาริย์ มีพลังกำลังมหาศาลของตัวละคร ช่วยสร้างแรงจูงใจในการอ่านนิยายที่มีภาพประกอบดังกล่าวเป็นอย่างดี โดยจากการศึกษาพบว่า การที่คนไทยนิยมบริโภคภาพยนตร์ประเภทซูเปอร์ฮีโร่ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอเมริกาและญี่ปุ่น ซึ่งแสดงความสามารถพิเศษของซูเปอร์ฮีโร่ คือ บินได้ ปลดปล่อยพลัง และมีความสามารถพิเศษโดดเด่นหลายๆ ด้าน จะได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เช่นในประเทศไทย มีการนำตัวละครหนุมานมาผสมผสานข้ามวัฒนธรรม โดยนำซูเปอร์ฮีโร่จากญี่ปุ่นมาผสมผสานกับ หนุมานในวรรณคดีรามเกียรติ์ของไทย เรื่อง “หนุมานปะทะ 7 ยอดมนุษย์” จนกลายเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในยุคหนึ่ง ถือเป็น การนำตัวละครในวรรณคดีไทยมาสร้างสรรค์ใหม่ ในวัฒนธรรมประชานิยมได้อย่างน่าสนใจ (ชัยพร ม่วงปรารค์, 2559) ดังนั้น ในการคัดเลือกจากมาแนะนำเสนอในนิยายภาพชุดดังกล่าว จึงต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็กระดับประถมศึกษาที่จะให้ความสนใจกับพลังพิเศษของตัวละคร การพิจารณาคัดเลือกจากสำคัญมาถ่ายทอดในนิยายภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้หนังสือได้รับความนิยมจากกลุ่มเป้าหมาย จากการศึกษางานวิจัยในต่างประเทศพบว่า ความชอบของเด็กที่มีต่อตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ในด้านพลังพิเศษของตัวละคร เช่น ความแข็งแรง หรือความสามารถในการบินได้ พบได้ถึง 3 ใน 4 ของประชากรผู้ถูกสัมภาษณ์เก็บ



ข้อมูลในการวิจัย อย่างไรก็ตาม ประเทศต่าง ๆ จะมีซูเปอร์ฮีโร่ของตนเองซึ่งเป็นไปตามรากเหง้าทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นเครื่องมือในการปลูกฝังค่านิยมที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม และต้องการส่งผ่านไปยังประชาชน ในประเทศไทยวรรณคดีรามเกียรติ์ได้ปลูกฝังแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ผ่านตัวละครที่มีความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม ได้แก่ พระรามและทศกัณฐ์ ซึ่งแทนความดีและความชั่ว ตามลำดับ (ชัยพร ม่วงปรังก์, 2559) เป็นต้น

- ฉากนำเสนอแนวคิด “ความลุ่มหลงและประพตติผิดในกาม”

ทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้ชื่อว่ามีอาการลุ่มหลงประพตติผิดในกาม จึงเป็นสาเหตุของความหายนะอย่างไรก็ตาม ในอีกมิติของตัวละครทศกัณฐ์ถูกมองว่าเป็นยักษ์เจ้าชู้ เพราะมีภรรยาอยู่จำนวนมาก แต่ก็มีความเพียรพยายามที่จะครอบครองใจนางสีดา โดยลักนางสีดามาจากพระรามปรากฏในหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “พระรามตามกวางทอง” และเมื่อจับนางสีดามายังกรุงลงกาในฉากทศกัณฐ์ชมสวนเกี่ยวพาราสีนางสีดา ปรากฏในหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ “ตอนสีดาลาตาย” (ดูภาพประกอบที่ 5.16- 5.17)



ภาพที่ 5.16 ภาพแสดงทศกัณฐ์ลักนางสีดาจากอาศรมพระราม

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 112



ภาพที่ 5.17 ภาพแสดงทศกัณฐ์เกี่ยวพาราสีนางสีดา แต่นางสีดาแสดงความรังเกียจ

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ สุ่มหาสงคราม” หน้า 43

- ฉากนำเสนอแนวคิด “ทศกัณฐ์กลายเป็นตัวตลก”

ถึงแม้ว่าตัวละครทศกัณฐ์จะเป็นราชาแห่งยักษ์ที่มีความคร่ำคร่าน่าเกรงขาม แต่ฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ แล้วสร้างความขำขันให้กับผู้อ่านได้แก่ ฉากตอน “ทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู” และถูกองคตลูกของพาลีแก้ง และฉาก “ตอนหนุมานแอบเข้าห้องบรรทมทศกัณฐ์ และเอาผมทศกัณฐ์และนางมณโฑผู้ติดกัน” โดยถ้าต้องการแยกออกจากกันได้ นางมณโฑจะต้องแบกหัวทศกัณฐ์สามครั้ง (ดูภาพประกอบที่ 5.18-5.20)



ภาพที่ 5.18 ภาพแสดงทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู และถูกองคตลูกของพาลีแก้ง

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 50-51





ภาพที่ 5.19 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงทศกัณฐ์และนางมณโฑในห้องบรรทม

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 86

ภาพที่ 5.20 ภาพจิตรกรรมฝาผนังแสดงทศกัณฐ์และนางมณโฑในห้องบรรทม

ที่มา: <https://ramakien.wordpress.com/2017/05/03/ตอนที่-12-กำเนิดนางมณโฑ/>

โดยจาก“ทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู” และจาก “ตอนหนุมานแอบเข้าห้องบรรทม ทศกัณฐ์ และเอาผมทศกัณฐ์และนางมณโฑผู้ติดกัน” ผู้ผลิตนิยายภาพได้นำมาผลิตซ้ำ เพราะถือเป็นการสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดี อีกประการที่สำคัญคือ ตัวละครทศกัณฐ์ซึ่งมีนิสัยดุร้าย และน่าเกรงขาม แต่เมื่อถูกนำเสนอผ่านภาพประกอบดังกล่าว ย่อมทำให้ตัวละครทศกัณฐ์มีสีสันน่าสนใจยิ่งขึ้น ถือเป็นกลยุทธ์ในการสร้างแรงจูงใจให้เด็กสนใจในการอ่านนิยายภาพ เพราะได้รับความบันเทิงและไม่น่าเบื่อ แต่ผู้วาดภาพประกอบได้ปรับรูปแบบภายนอกของตัวละครให้มีความร่วมสมัยในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ดังจะเห็นได้จากภาพเปรียบเทียบของตัวละครทศกัณฐ์ นางมณโฑ และหนุมาน และฉากภายในห้องบรรทมของทศกัณฐ์มีความแตกต่างไปจากภาพจิตรกรรม ฝาผนัง (ดูภาพประกอบที่ 5.19- 5.20)

#### 5.1.2.2 รูปแบบภายใน

##### ก. ลักษณะนิสัย

ในนิยายภาพยังคงรักษาเส้นโครงเรื่องหลักเหมือนกับบทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 แต่เน้นการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพมากกว่าภาษาในการบรรยาย และนำเสนอภาษาร้อยแก้ว

ที่สั้นและกระชับง่ายต่อการอ่าน โดยกลยุทธ์ที่นิยายภาพชุดรามเกียรติ์นำมาใช้เพื่อสื่อสารแนวคิดด้านคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งเป็นบรรทัดฐานที่สังคมกำหนดคือ การเล่าเรื่องผ่าน โครงเรื่องและการสร้างตัวละคร ดังนี้ นิยายภาพใช้ตัวละครหลักของวรรณคดีคือ พระรามและทศกัณฐ์ ซึ่งมีความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) และมีคุณลักษณะภายนอก และภายในที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน กล่าวคือ พระรามรูปร่างงามและปฏิบัติแต่สิ่งดีงาม แต่ทศกัณฐ์รูปร่างชั่วและกระทำแต่สิ่งชั่วร้าย ถือเป็นารเปรียบเทียบตัวละครที่ง่ายต่อการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และ โครงสร้างของการเล่าเรื่องใช้ตัวละครซึ่งมีความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม นำผู้อ่านไปสู่จุดมการณ์หลักที่ต้องการสื่อสารความหมาย โดยตัวละครที่ประพฤติปฏิบัติสอดคล้องต่อขนบหรือบรรทัดฐานที่สังคมคาดหวังก็จะได้รับรางวัล แต่ถ้าไม่เป็นไปตามขนบก็จะถูกลงโทษ (เกศราพร ทองพุ่มพุกญา, 2561) โดยบทสรุปของวรรณคดีรามเกียรติ์ที่หนังสือนิยายภาพต้องการสื่อสารความหมายไปยังผู้อ่านที่เป็นเยาวชนคือ การจบชีวิตของทศกัณฐ์ ซึ่งมาจากอุปนิสัยของทศกัณฐ์เป็นหลัก

ในการวิเคราะห์การนำเสนอรูปแบบภายในของตัวละครทศกัณฐ์ผ่านนิยายภาพพบว่า ตัวละครมีลักษณะของความเป็นมนุษย์ยิ่งขึ้นทั้งลักษณะรูปร่างภายนอก และพฤติกรรมที่สะท้อนจากบทบาทกษัตริย์ สามี และพ่อของทศกัณฐ์ โดยทศกัณฐ์มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่โดดเด่นปรากฏในนิยายภาพ ดังนี้

- มัวเมาในกามารมณ์

จากการศึกษารามเกียรติ์ด้วยบทต้นทาง ได้กล่าวถึงสาเหตุหลักของการทำสงครามระหว่างวงศ์ยักษ์และวงศ์พระราม และถึง มาจากทศกัณฐ์ต้องการชิงนางสีดาจากพระราม จนเกิดสงครามระหว่างทศกัณฐ์และพระราม จากด้วยบทต้นทางได้กล่าวว่า ทศกัณฐ์มีภรรยาเอกคือนางมณโฑ และนางอัครีเป็นมเหสี และยังมีนางสนมอีกแปดหมื่นสี่พันคน และยังมีภรรยาเมื่อเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ในนิยายภาพได้นำเสนอผ่านภาพเหตุการณ์ที่ทศกัณฐ์เปล่งกายเป็นพระอินทร์และไปเสพสุขกับนางฟ้า หรือแปลงร่างเป็นช้างไปสมสู่กับนางช้างจนได้บุตรชื่อ ทศคีรีวัน กับ ทศคีรีธร เช่นเดียวกับแปลงร่างเป็นปลาไปสมสู่กับนางปลาจนได้ลูกสาวชื่อ นางสุพรรณมัจฉา (ดูภาพประกอบที่ 5.21) แต่ทศกัณฐ์ก็ยังมี ความปรารถนาในตัวนางสีดาซึ่งเป็นมเหสีของพระราม จึงกล่าวได้ว่า นิยายยังคงเล่าเรื่องผ่านภาพและภาษาร้อยแก้วตามด้วยบทต้นทางและทำให้ผู้อ่านได้เห็นทศกัณฐ์ที่มัวเมาในกามารมณ์ อย่างไรก็ตามผู้อ่านสามารถรับรู้ถึงพฤติกรรม และลักษณะนิสัยของทศกัณฐ์จากการสื่อสารด้วยภาพมากกว่าการบรรยายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของทศกัณฐ์ ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะของสื่อประเภทหนังสือนิยายภาพที่นำเสนอเนื้อหาผ่านภาพมากกว่าภาษา ซึ่งแตกต่างจากวรรณคดีในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง นำเสนอผ่านภาษาในรูปแบบบทกลอน



ภาพที่ 5.21 ภาพแสดงทศกัณฐ์เปล่งกายเพื่อไปหาความสำราญทางเพศ

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 54

- อารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจตนเอง
- อาฆาตพยาบาท

การนำเสนออุปนิสัยแสดงอารมณ์โกรธและเอาแต่ใจตนเอง นิยายภาพนำเสนอผ่านภาพเหตุการณ์ ตอนพิเภกให้คำแนะนำทศกัณฐ์คืนสีดาให้แก่พระราม และหันมาตั้งตนอยู่ในทศพิชราชธรรมในฐานะของกษัตริย์ที่ดี สงครามระหว่างมนุษย์และยักษ์ก็จะไม่เกิดขึ้น ดังข้อความที่ปรากฏในนิยาย ดังนี้

“ทศกัณฐ์หวั่นตระหนก เร่งถามหาทางสะเดาะเคราะห์ พิเภกจึงว่า “ไม่มีทางใดแก้ไขได้ เว้นเสียแต่ทศกัณฐ์จะเลิกกลุ่มหลง ยอมคืนสีดาแก่พระราม แล้วหันมาตั้งตนอยู่ในทศพิชราชธรรม สักล้างกรุงลงกาที่จะไม่เกิดขึ้น” (รัตนา คชนาท, 2556)

จากคำกล่าวของพิเภกทำให้ทศกัณฐ์เข้าใจว่า น้องชายคิดทรยศไปเข้าข้างพระราม ด้วยอารมณ์โกรธและเอาแต่ใจตนเอง ทศกัณฐ์ประกาศตัดพี่ตัดน้องและคิดจะนำพระบรรพ์ไล่ตีน้องชาย (ดูภาพประกอบที่ 5.22) และยึดสมบัติทั้งหมดของน้องชาย ไล่ออกนอกเมือง และให้ภรรยาพิเภกไปเป็นคนรับใช้นางสีดา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทศกัณฐ์มีความอาฆาตพยาบาท แม่น้องชายของทศกัณฐ์เองเมื่อไม่เข้าพวกกับทศกัณฐ์ ก็จะทำให้พิเภกและครอบครัวต้องลำบากไปตามกัน และเมื่อทศกัณฐ์



รู้ว่าพิเภกไปเข้าร่วมทัพกับพระรามก็เกิดความอาฆาตมุ่งหวังที่จะฆ่าน้องชายให้ตายในสนามรบ (ดูภาพประกอบที่ 5.23)



ภาพที่ 5.22 ภาพแสดงทศกัณฐ์แสดงอารมณ์โกรธและฉุนเฉียวพิเภกน้องชายด้วยคิดว่าไปเข้าพวกกับพระราม

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ สุ่มหาสงคราม” หน้า 60



ภาพที่ 5.23 ภาพแสดงทศกัณฐ์อาฆาตพิเภกที่มาสวามิภักดิ์พระราม จึงต้องการสังหารพิเภกให้ตาย

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 84



ภาพที่ 5.24 ภาพแสดงทศกัณฐ์แสดงอารมณ์โกรธและคุณหญิงที่ต้องพ่ายแพ้ต่อพระราม

**ที่มา:** หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 90

นิยายภาพได้ถ่ายทอดความโกรธของทศกัณฐ์ผ่านภาพเหตุการณ์กองทัพพระรามได้ฆ่าเหล่ายักษ์ตายไปจำนวนมากจนทศกัณฐ์ต้องยอมจำนนต่อความพ่ายแพ้และเกิดอารมณ์โกรธดังข้อความที่กล่าวว่า “...ราวกับศึกครั้งนี้ได้ลิขิตให้ตนเป็นผู้แพ้ไปแล้ว ทศกัณฐ์ฟาดกำปั้นลงบัลลังก์ด้วยความคับแค้น” (รัตนา คชนาท, 2558) จากเหตุการณ์ดังกล่าว นางมณโฑขอให้ทศกัณฐ์คืนนางสีดาแก่พระราม แต่ทศกัณฐ์โกรธและกล่าวหาว่านางมณโฑหึงหวงคนที่รักนางสีดา จึงแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์นอกจากจะมีอารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจตนเองแล้ว ยังมีความคือร้อน ไม่มีเหตุผลและลุ่มหลงในกามารมณ์อย่างยิ่ง (ดูภาพประกอบที่ 5.24)

- **อันทพาล**

นิยายภาพได้นำเสนอภาพเหตุการณ์เช่นเดียวกับตัวบทต้นทาง โดยบรรยายนิสัยอันทพาลของทศกัณฐ์ที่ถือว่าตนมีฤทธิ์ และอำนาจารมีในฐานะกษัตริย์ครองกรุงลงกา จึงมีนิสัยอันทพาล ทำร้ายรังแกผู้อื่น และต้องการสิ่งที่เป็นของผู้อื่น จากเหตุการณ์นางบุษบกแก้วหญิงที่บิดามอบให้แก่พี่ชายท้าวสุทนต์มาเป็นของตน (ดูภาพประกอบ ที่ 5.25) นิสัยลักษณะเดียวกันได้ก่อให้เกิดปัญหาตามมา และเกิดสงครามระหว่างมนุษย์และยักษ์ เมื่อทศกัณฐ์ไปลักพานางสีดามาจากพระราม





ภาพที่ 5.25 ภาพแสดงทศกัณฐ์แย่งชิงนางนุชชกแก้วจากท้าวสุเรน

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 53

- มีเล่ห์กลอุบาย

นิยายภาพได้นำเสนอการสนทนาระหว่างทศกัณฐ์และองค์เกี่ยวกับการนำสีดามาที่กรุงลงกาเป็นผู้มีเล่ห์กลอุบาย (ดูภาพประกอบที่ 5.26) ดังนี้

“ทศกัณฐ์เถียงว่า ตนพบสีดาถูกทอดทิ้งไว้ในป่า เพราะสงสารจึงพามากรุงลงกา แล้วทศกัณฐ์ยังดูถูกพระรามและพระลักษมณ์ว่าเป็นกษัตริย์ตกอับคบได้แต่พวกลิงค่าง ยังจะกล้ายกทัพมาสู้กับยักษ์” (รัตนา คชนาท, 2557)

จากข้อความแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์เป็นยักษ์เจ้าเล่ห์และพุดปดให้ร้ายคนอื่น นอกจากนั้นเรื่องของการวางแผนกลอุบาย เพื่อให้ได้สิ่งที่ตนต้องการยังปรากฏในเหตุการณ์สำคัญจากการวางแผนลักนางสีดาในเหตุการณ์ที่ทศกัณฐ์ให้มาริสแปลงเป็นกวางทองไปล่อให้นางสีดาอยากได้ และล่อให้พระรามและพระลักษมณ์ออกจากที่พัก (ดูภาพประกอบที่ 5.27- 5.28)



ภาพที่ 5.26 ภาพแสดงทศกัณฐ์จากเจ้าเล่ห์กลอุบายขณะให้เหตุผลองคตที่นำนางสีดามากองลงกา

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ สุ่มหาสงคราม” หน้า 86



ภาพที่ 5.27-5.28 ซ้าย-ขวา ภาพแสดงทศกัณฐ์วางแผนกลอุบายให้มรีสแปลงเป็นกวางทอง เพื่อหลอกให้พระรามออกจากอาศรม

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 108 และ 111

## ข. ความสามารถ

### • มีวิชาความรู้

นิยายภาพได้กล่าวถึงทศกัณฐ์ว่า มีวิชาความรู้ ซึ่งปรากฏในนิยายภาพเล่มแรกคือ รามเกียรติ์ **ปฐมบท** ในชื่อตอน “กำเนิดทศกัณฐ์” (รูปภาพประกอบที่ 5.3) ดังนี้

“...เมื่ออายุ ๑๔ ปี ทศกัณฐ์ได้ร่ำเรียนพระเวทและวิชาต่าง ๆ กับฤาษีโคบุตร จนเก่งกาจ ไม่มีใครกล้าต่อกรด้วย ในเวลาต่อมา ทศกัณฐ์ได้ขึ้นครองกรุงลงกาต่อจากท้าวลัสเตียน มีนางกาลอัคคีเป็นมเหสีเอก ยามนั้น กรุงลงการุ่งโรจน์เกรียงไกร” (รัตนา คชนาท, 2556)

จากข้อความในนิยายภาพแสดงให้เห็นความสามารถของทศกัณฐ์จากการร่ำเรียนกับ ฤาษีโคบุตร ซึ่งปรากฏในบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 เช่นเดียวกัน แต่ความโดดเด่นของนิยายภาพคือ การเล่าเรื่องผ่านภาษาร้อยแก้วสั้น ๆ แต่สื่อสารด้วยภาพทศกัณฐ์แทน

### • มีพลังกำลังมาก

ทศกัณฐ์มีพลังกำลังมาก ตามที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 1 เป็นเหตุการณ์ที่ ทศกัณฐ์สามารถผลักเขาไกรลาสให้ตั้งตรง จากตอนที่วิรุพหกขว้างสังวาลใส่สารภุจนทำให้เขาไกรลาสเอียง นิยายภาพได้ถ่ายทอดเหตุการณ์ดังกล่าวด้วยภาพและบรรยายด้วยภาษาร้อยแก้ว (รูปภาพประกอบที่ 5.14) ดังนี้

“พระอิศวรจึงให้เทวดาจับทไปเชิญ ทศกัณฐ์ มาช่วยยก พญายักษ์สิบหน้าก็ขยาย ภายใหญ่หมี่มา ยี่สิบมือโอบเขาไกรลาส เพ้าถึบยันพื้นออกแรงดันเขาไกรลาสด้วยกำลังมหาศาล จนเขาไกรลาสตั้งตรงขึ้นดังเดิม” (รัตนา คชนาท, 2556)

### • แปลงกายได้

ทศกัณฐ์สามารถแปลงกายได้ในนิยายภาพได้นำเสนอด้าน ทศกัณฐ์แปลงเป็นปูเพื่อไป ลอบทำร้ายของคต (รูปภาพประกอบที่ 5.17) ดังนี้ “ในพิธีสงฆ์ ทศกัณฐ์แปลงกายเป็นปูยักษ์อ่อนตัว อยู่ใต้น้ำคอยที่ฆ่าองคต ทหารสิงตราชรามมาพบเข้าจึงนำความไปบอกพาลี พญาลิงก็กระโจนลงน้ำ ต่อสู้กับปูทศกัณฐ์เป็นพัลวัน” (รัตนา คชนาท, 2556)

### • ถอดดวงใจได้

จากภาพแสดงให้เห็นว่าทศกัณฐ์ถอดดวงใจฝากไว้กับฤาษีโคบุตร เพื่อไม่ให้ใครมา ฆ่าตนเองได้ ด้วยทศกัณฐ์อับอายที่พ่ายแพ้ต่อพาลีในคราวที่แปลงกายเป็นปูต่อสู้กับพาลี ดังนี้ “ครั้น ครบเก้าเดือน เก้าวัน เก้านาที ดวงใจพญายักษ์ก็ออกจากร่าง” (รัตนา คชนาท, 2556) จากการทำพิธี นำดวงใจทศกัณฐ์ใส่กล่องแก้วและเก็บแยกให้ห่างจากร่างกายทศกัณฐ์ครั้งนั้น ทำให้ทศกัณฐ์เกิดความลำพองใจด้วยความคะนอง เพราะคิดว่า ไม่มีผู้ใดสามารถฆ่าตนเองได้ (รูปภาพประกอบที่ 5.15)

### ค. ฎุมิหลัง

นิยายภาพนำเสนอฎุมิหลังของทศกัณฐ์ ตอน “นันทกนิเวเพชร” และตอน “พระนารายณ์ปราบนันทก” ตามความที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์รัชกาลที่ 1 (ฉบับที่ 4 หัวข้อ ฎุมิหลัง) โดยทั้งสองตอนดังกล่าวได้ถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตรวรรณคดีภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ดังนั้น ผู้เขียนนิยายภาพจึงนำตอน

ดังกล่าวมานำเสนอใน รามเกียรติ์ “ตอนปฐมบท” เพื่อเป็นการคงเนื้อหาที่เป็นสาระสำคัญของกำเนิดทศกัณฐ์ (รูปภาพประกอบที่ 9-10) และนำบทกลอนจากพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 มาประกอบการนำเสนอภาพ ดังนี้

“คนเป็นถึง

พระนารายณ์ทรงฤทธิ์

เหตุใดไม่มาสู้กันซึ่งหน้า

ถ้าหากขามีฤทธิ์เสมอคน

ก็คงไม่เสียวี่เช่นนี้หรือ”

พระนารายณ์ก็โกรธ เปล่งคำสาปว่า

“ชาตินี้มึงมีแค่สองหัตถ์

จงไปอุบัติเอาชาติใหม่

ให้สิบเสียวี่สิบพัคตร์เกรียงไกร

เหาะเหินเดินได้ในอัมพร

มีมือยี่สิบซ่ายขวา

ถือคทาอาวุธนูสร

กูจะเป็นมนุษย์แต่สองกร

ตามไปราญรอนชีวี”

แล้วพระนารายณ์ก็ตัดหัวนันทกขาดกระเด็นไป

(บทละครเรื่องรามเกียรติ์ เล่ม 1, 2549 อ้างถึงใน รัตนา คชนาท, 2556)

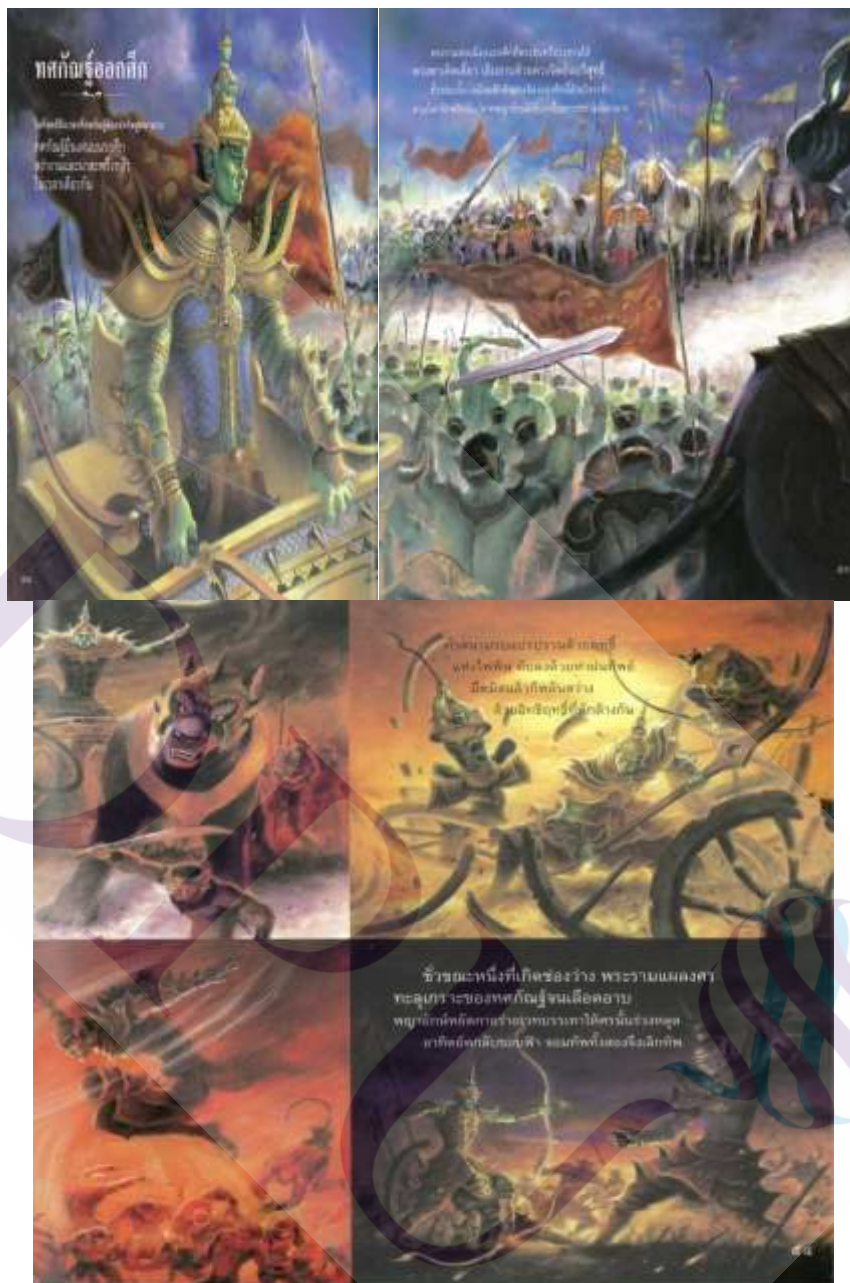
### ง. บทบาท

จากการศึกษานิยายภาพเปรียบเทียบกับรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า ยังคงปรากฏการนำเสนอบทบาทที่สำคัญ ได้แก่ บทบาททศกัณฐ์ บทบาทบิดา และบทบาทสามี โดยในนิยายภาพได้สื่อสารความหมายของสถานภาพและบทบาทของทศกัณฐ์ผ่านภาพและภาษา ดังนี้

- บทบาทกษัตริย์

บทบาทของกษัตริย์ในนิยายภาพ นำเสนอผ่านภาพแทนการเล่าเรื่องด้วยภาษา (คูบทที่ 4 หัวข้อ บทบาท)ภาพที่ปรากฏเป็นการนำเสนอทศกัณฐ์ในลักษณะตัวละครคู่ตรงข้ามกับพระราม กล่าวคือ แสดงบทบาทของกษัตริย์ที่ไม่เหมาะสมคือ นึกตนเองมากกว่าประโยชน์ส่วนรวม แต่นิยายภาพได้นำเสนอความสามารถในการเป็นนักรบของทศกัณฐ์ผ่านภาพได้อย่างโดดเด่น จากการศึกษาพบว่า นิยายภาพนำเสนอภาพหลายฉากจากการณ์แสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์ปรากฏตัวในสนามรบ (รูปภาพประกอบที่ 5.29- 5.30) ด้วยรูปลักษณะที่สง่างาม เผย น้าเกรงขาม การต่อสู้ที่ดุเดือดด้วยอาวุธนานาชนิด ข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ การนำเสนอรูปลักษณะของทศกัณฐ์ระหว่างการต่อสู้กับพระราม และกองทัพของพระราม ทศกัณฐ์ถูกนำเสนอภาพเป็นกษัตริย์ที่เป็นนักรบเช่นเดียวกับมนุษย์ โดยจากภาพทศกัณฐ์ไม่ได้ถูกนำเสนอให้มีรูปร่างขนาดใหญ่ ลิบริษักร ตามที่ปรากฏในกำเนิดทศกัณฐ์ ดังนั้น การต่อสู้ในสนามรบของทศกัณฐ์ที่ปรากฏในนิยายภาพ จึงมีลักษณะเหมือนนักรบที่มีความสามารถชำนาญในการรบเป็นอย่างดี ภาพฉากการต่อสู้ในบทบาทกษัตริย์ของทศกัณฐ์สามารถสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กผู้ชายได้เป็นอย่างดี





ภาพที่ 5.29- 5.30 ภาพแสดงการต่อสู้ในสนามรบระหว่างกองทัพพระรามและทศกัณฐ์

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 52-55

- บทบาทสามี

บทบาทของทศกัณฐ์ในฐานะสามีมีทั้งด้านที่ดีและด้านที่ไม่ดี ในนิยายภาพนำเสนอด้านที่ดีผ่านการปฏิบัติตัวของทศกัณฐ์ที่มีต่อภรรยา คือ นางมณโฑ จากนิยายภาพนำเสนอจากเหตุการณ์

ที่นางมณฑาต้องเสียวูหนุมาน โดยตกเป็นภรรยาของหนุมาน เพราะหนุมานปลอมตัวเป็นทศกัณฐ์ จนนางเสียวูอย่างมาก แต่ทศกัณฐ์ก็ปลอมใจนางมณฑา โดยไม่แสดงความรังเกียจนางมณฑาที่ตกเป็นของหนุมาน (รูปภาพประกอบที่ 5.31) ส่วนด้านที่ไม่ดีของบทบาทสามี คือ ทศกัณฐ์ได้แสดงถึงอุปนิสัยเจ้าชู้และมักมากในกามารมณ์ จึงเป็นเหตุให้นางมณฑาได้รับผลจากการกระทำของทศกัณฐ์ ในฐานะภรรยาที่ต้องโดนหนุมานใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับทศกัณฐ์ด้วย

อย่างไรก็ตาม ความเจ้าชู้ของทศกัณฐ์ส่งผลทำให้เกิดสงคราม จากเหตุการณ์ตั้งแต่ที่ทศกัณฐ์เกิดความพึงพอใจในตัวนางสีดาตามคำบอกเล่าของน้องสาวนางสำนึกขา จนติดตามไปลักพาตัวนางสีดาจากอาศรมกลางป่า และพามาที่กรุงลงกา ความคลุ้มหลงของทศกัณฐ์ที่มีต่อนางสีดา จนยอมทำสงครามแต่ไม่ยอมคืนนางสีดา นิยายภาพนำเสนอภาพฉากเหตุการณ์ ตามบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 นางสีดาแสดงความรังเกียจในตัวทศกัณฐ์ และปฏิเสธสิ่งทีทศกัณฐ์เสนอให้ทุกประการ (รูปภาพประกอบที่ 5.32)



ภาพที่ 5.31 ภาพแสดงการต่อสู้ในสนามรบระหว่างกองทัพพระรามและทศกัณฐ์

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 95



ภาพที่ 5.32 ภาพแสดงทศกัณฐ์เกี่ยวพาราสีนางสีดา แต่นางสีดาแสดงความรังเกียจ

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ สุ่มมหาสงคราม” หน้า 43

- บทบาทบิดา

งานวิจัยวิจัยของชลดา มงคล (2560) ได้ศึกษาบทบาทของบิดาในบทพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 1 คือ เห็นแก่ตนเองมากกว่าชีวิตลูก ซึ่งปรากฏในสองเหตุการณ์หลักคือ เหตุการณ์ที่พิเภกทำนายว่าชะตาของสีดาในตอนแรกเกิดว่าเป็นกาลกิณีแก่กรุงลงกา และให้นางสีดาใส่ผอบลอยน้ำทิ้งไป ทศกัณฐ์ทำตามคำแนะนำของพิเภกซึ่งหมายถึงทศกัณฐ์ไม่ได้ทำหน้าที่พ่อที่ดีแก่นางสีดาและยังคิดถึงตนเองมากกว่าลูก และในเวลาต่อมาเหตุการณ์ของความเห็นแก่ตนเองเกิดขึ้นกับลูกชาย คือ อินทรชิต เมื่อลูกชายอาสาออกรบแทนพ่อ ทศกัณฐ์แสดงความพึงพอใจที่ลูกจะออกรบแทนตน โดยจุดมุ่งหมายในการรบให้ชนะนั้นเป็นเรื่องส่วนตัวเพราะอยากได้นางสีดามาครอบครอง สุดท้ายอินทรชิตเสียชีวิตในสงครามศึกชิงนางสีดาให้แก่บิดา นอกจากนั้น ในเรื่องการอบรมสั่งสอนทศกัณฐ์สนับสนุนในทางไม่ดีให้ลูกกระรานผู้อื่น จากเหตุการณ์ที่ธรมพัตร์ไปรบกับพระอินทร์จนพ่ายแพ้ และได้ ชื่อใหม่ว่า “อินทรชิต”

อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์บทพระราชนิพนธ์ของรัชกาลที่ 1 ของชลดา มงคล แสดงให้เห็นว่าบทบาทบิดาในตัวบทต้นทางเป็นการสร้างบุคลิกลักษณะนิสัยที่ไม่ดีในบทบาทของความเป็นบิดา เมื่อเป็นบิดาที่ไม่ดีก็ส่งผลต่อบทบาทของกษัตริย์และสามีที่ไม่ดีเช่นเดียวกัน ดังนั้นทั้งสามบทบาทจึงมีความสอดคล้องในการนำเสนอ

ภาพลักษณ์ทั้งภายนอกและภายในของทศกัณฐ์ให้สื่อสารความหมายของการเป็นตัวแทนของฝ่าย  
 อธรรม แต่เมื่อศึกษาการสื่อสารด้วยภาพจากนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ทั้งสามภาคแสดงให้เห็นว่า  
 ผู้เขียนและผู้วาดภาพเลือกนำเสนอภาพทศกัณฐ์ในบทบาทของบิดาที่รักลูก และเสียใจกับการตาย  
 ของอินทรชิต ดังนั้นภาพที่ปรากฏในนิยายภาพจึงส่งผลให้บทบาทบิดาในนิยายภาพคือ รักและ  
 ห่วงใยลูก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามีความแตกต่างจากตัวบทต้นทาง (ดูภาพประกอบที่ 5.33) ดังนี้

“อินทรชิตแสนเศร้าสะเทือนใจ แต่ยังคงมานะเด็ดเดี่ยว กล่าวแก่ทศกัณฐ์ผู้เป็นทั้งบิดา  
 และเจ้าชีวิตว่าตนจะสู้ให้สมเกียรติที่เกิดในวงศ์กษัตริย์แห่งกรุงลงกา

ทศกัณฐ์มอบสรสูรگانต์ให้และยังมีความหวังว่าในที่สุดเจ้าชายผู้มีเกียรติภูมิอันสูงส่ง  
 ของเผ่าพันธุ์ยักษ์จะไม่พ่ายแพ้แก่มนุษย์” (รัตนา คชนาท, 2558)

จากภาพและคำบรรยายประกอบภาพ ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนไม่ได้มอง  
 ว่าทศกัณฐ์ส่งลูกหรือบังคับลูกออกไปทำสงคราม แต่ในทางตรงกันข้ามอินทรชิตได้ทำหน้าที่ของ  
 ลูกและทหารที่จงรักภักดีต่อกษัตริย์และบ้านเมืองของตนเองอย่างสมศักดิ์ศรีของวงศ์ยักษ์  
 นอกจากนั้นนิยายภาพยังได้นำเสนอฉากเหตุการณ์ที่สะเทือนอารมณ์คือ ทศกัณฐ์นำขบวน  
 ออกไปรับศพของอินทรชิตด้วยความเสียใจ (ดูภาพประกอบที่ 5.34) ดังนี้

“รำไห่โหยหวน เรียกชื่ออินทรชิตครั้งแล้วครั้งเล่า ราวจะเหนี่ยวรั้งชีวิตให้กลับคืน  
 จากความตาย ทศกัณฐ์อุ้มร่างอินทรชิตวางบนรถทรงอย่างทะนุถนอม เหมือนครั้งเคยโอบอุ้ม  
 เมื่ออินทรชิตยังเป็นทารกน้อย” (รัตนา คชนาท, 2558)

อย่างไรก็ตาม การเลือกนำเสนอภาพและภาษาในการแสดงบทบาทของทศกัณฐ์ดังกล่าว  
 ข้างต้น ทำให้ทศกัณฐ์มีบทบาทของบิดาที่รักและห่วงใยลูก โดยสามารถพิจารณาได้ว่า  
 กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กระดับประถมศึกษาเป็นผู้อ่านนิยายภาพ ดังนั้น ผู้ผลิตจึงต้องนำเสนอภาพ  
 ฉากที่ทศกัณฐ์ต้องมีบทบาทของความเป็นบิดาที่ดี และให้เหตุผลที่เหมาะสมในการส่งลูกออกไปรบ  
 แทนตนเอง ด้วยกลยุทธ์ในการเล่าเรื่องที่สมเหตุสมผลว่า อินทรชิตทำหน้าที่ของลูกและทหารที่  
 จงรักภักดีต่อกษัตริย์ การเลือกนำเสนอภาพจากทศกัณฐ์ร้องไห้และออกไปรับศพของอินทรชิต เป็น  
 การปรับโทนอารมณ์ในการเล่าเรื่องให้มีความอ่อนโยน ทศกัณฐ์ได้ทำหน้าที่ของบิดาที่ดีต่อการ  
 จากไปของลูก เพราะเนื้อหาของเหตุการณ์ในช่วงเวลาดังกล่าวได้เบี่ยงเบนไปจากขนบของศีลธรรม  
 อันดีของผู้มีบทบาทเป็นบิดา ดังนั้นหนังสือนิยายภาพจึงสามารถทำหน้าที่ในการสื่อสารบทบาท  
 หน้าที่ของบิดาที่ดี ด้วยการปกปิดอุดมการณ์ที่ปรากฏในตัวบทต้นทางที่มุ่งแสดงความชั่วของ  
 ทศกัณฐ์ในทุก ๆ ด้าน





ภาพที่ 5.33- 5.34 ภาพแสดงทศกัณฐ์เสียใจต่อการตายของอินทรีชนิด ลูกชายที่ออกรบเพื่อทำสงครามระหว่างวงศ์ยักษ์ และวงศ์พระราม

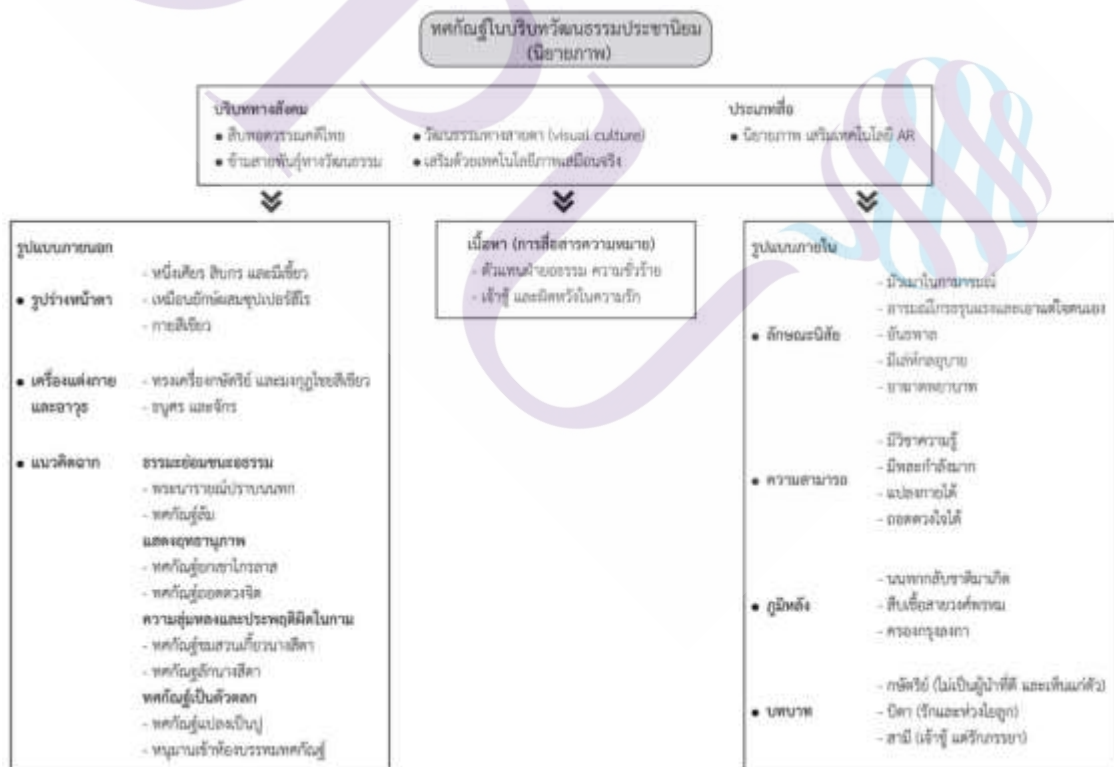
ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 44-45 และ 50-51



### 5.1.2.3 เนื้อหา (การสื่อสารความหมาย)

การสื่อสารความหมายตัวละครทศกัณฐ์จากเนื้อหาที่ปรากฏในนิยายภาพ ยังคงมีสัมพันธบทในลักษณะคงเดิมจากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูง คือ ทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของ “อธรรมและความชั่วร้าย” โดยในนิยายภาพยังคงนำเสนอผ่านบทบาทที่ทศกัณฐ์ได้รับคือ กษัตริย์ที่ขาดศัพทราชธรรม ผ่านรูปแบบภายนอกที่เป็นยักษ์ที่มีความชั่วร้าย และรูปแบบภายในสะท้อนผ่านนิสัย ภูมิหลัง และบทบาทกษัตริย์ แต่ได้ตัดทอนความเป็นบิดาที่เห็นแก่ประโยชน์ตนเอง และไม่รักลูกออกไปในการสื่อสารความหมายของการเป็นตัวแทนฝ่ายอธรรมเพราะนิยายภาพเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมสำหรับเด็ก ยังคงรักษาแก่นแนวคิดหลักของวรรณคดีรามเกียรติ์ที่เป็นตัวบทต้นทางไว้คือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

ส่วนในด้านการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์เป็น “ชายเจ้าชู้” และ “ชายที่ผิดหวังในความรัก” โดยสะท้อนจากบทบาทของสามีที่มีภรรยาหลายคน และชายที่แอบรักนางสีดา โดยตัวละครทศกัณฐ์ส่งผลให้แก่นเรื่องรองของที่ปรากฏทั้งในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ยังคงเป็นเรื่อง “รักสามเส้า” ซึ่งทำให้เกิดความสูญเสียชีวิตของวงศ์พระราม ถึง และยักษ์ เพื่อแย่งชิงสตรีเพียงคนเดียว เช่นเดียวกับตัวบทต้นทาง



แผนภูมิที่ 5.1 แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบและเนื้อหาในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม (นิยายภาพ)

จากตารางสรุปสัมพันธภาพตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหาจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงสู่บริบทวัฒนธรรมประชานิยมของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทนิยายภาพ แสดงให้เห็นว่านิยายภาพมีการสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่บริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างมีพลวัต การได้รับรางวัลชุนิยายภาพดีเด่นจากสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ) ให้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมทางด้านวรรณคดีไทย แสดงให้เห็นว่า นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ยังคงรักษาคุณค่าของตัวบทวัฒนธรรมชั้นสูงให้ยังปรากฏอยู่ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม โดยยังคงสามารถรักษาแก่นหลักที่เป็นรูปแบบและเนื้อหาของนิยายภาพชุดดังกล่าวข้างต้นให้เป็นที่มาตามมาตรฐานของหน่วยงานภาครัฐ ที่เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของระบบชั้นปกครองที่เข้ามากำกับและประเมินคุณค่าของหนังสือชุดนิยายภาพตาม ที่ชนชั้นปกครองของประเทศต้องการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมส่งผ่านไปยังเยาวชนของชาติ แต่ด้วยรูปแบบของสื่อที่เปลี่ยนไปในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ผู้ผลิตจึงดัดแปลงเพียงรูปแบบภาพนอกของตัวละครทศกัณฐ์ให้เข้ากับรสนิยมของผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนในช่วงวัย 7-11 ปี ที่อยู่ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมเพียงบางประการ ดังนี้ รูปร่างที่มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมกับตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโรของอเมริกัน และเลือกที่จะนำเสนออาวุธเพียงบางชนิดของทศกัณฐ์ ได้แก่ ธนูศร และจักร เป็นต้น นอกจากนั้น รูปแบบภายนอก ได้แก่ เครื่องศิธร ลีบกร และมีเขี้ยว กายสีเขี้ยว ทรงเครื่องกษัตริย์ และสวมมงกุฎไขยสีเขี้ยว ยังคงมีสัมพันธภาพกับวัฒนธรรมชั้นสูงจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตลอดจนฉากเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ยังคงมีสัมพันธภาพกับตัวบทต้นทาง โดยเลือกเพียงฉากเหตุการณ์สำคัญที่สามารถสร้างแรงจูงใจในการอ่านได้เป็นอย่างดี ในด้านรูปแบบภายในยังคงรักษาสัมพันธภาพกับตัวบทต้นทางในด้านนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาทที่มาจากตัวบทต้นทาง

อย่างไรก็ตาม ผลจากการวิจัยพบว่า ตัวแปรที่ส่งผลให้มีการ “ปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้” มี ดังนี้ คือ รสนิยมของกลุ่มเป้าหมายที่เปลี่ยนแปลงไปจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง โดยกลุ่มเป้าหมายของนิยายภาพ คือ เยาวชนอายุ 7-11 ปี ส่งผลให้ประเภทสื่อมีการเปลี่ยนแปลงไปตามรสนิยมของผู้รับสาร โดยมีการปรับเปลี่ยนหลายประการ ได้แก่ การใช้ภาพและภาษาร้อยแก้วที่แทนบทกลอนเพื่อเล่าเรื่อง แต่ยังคงสามารถ สืบทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ในฐานะหนังสือส่งเสริมการอ่านสำหรับเยาวชนได้ การออกแบบทศกัณฐ์ให้มีการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมและปรับเปลี่ยนรูปแบบทศกัณฐ์ให้ที่มีความร่วมสมัยยิ่งขึ้น เพื่อสร้างแรงจูงใจในการอ่านให้แก่เยาวชน โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขของการคงเนื้อหาจากรวมคดียุทธศาสตร์ตัวบทต้นทางไว้ ประการถัดไป คือ ผู้เขียนนิยายภาพเป็นองค์กรธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษาภายใต้กำกับของกระทรวงศึกษา ส่งผลให้การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาให้มีความเหมาะสมสำหรับเยาวชน เพื่อรองรับการประเมินคุณค่าจากหน่วยงานภาครัฐ ยกตัวอย่างเช่น การนำเสนอบทบาทของบิดาในนิยายภาพมีการขยายความให้เหมาะสมกับ

บริบทของสื่อสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก โดยสร้างภาพลักษณ์และนิสัยของทศกัณฐ์ให้มีลักษณะความเป็นพ่อที่ดี แม้จะไม่ใช่งกษัตริย์และสามีที่ดี ส่งผลให้นิยายภาพชุดดังกล่าว

ดังนั้น การรักษาสัมพันธบทของนิยายภาพที่มาจากตัวบทต้นทางของรามเกียรติ์ โดยยังคงแก่นสาระสำคัญของเรื่องและตัวละครอย่างเคร่งครัด และปรับเปลี่ยนเพียงรูปแบบการนำเสนอจากบทร้อยกรองเป็นรูปแบบนิยายภาพในวัฒนธรรมประชานิยมเพื่อเหมาะกับบริบทสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ยังคงใช้สัมพันธบทจากตัวบทต้นทางเช่นเดิม คือ “ความชั่วร้ายและอธรรม” เพื่อสื่อสารความหมายของเรื่องแก่นซึ่งเป็นแนวคิดหลักของรามเกียรติ์ คือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” และสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ คือ เจ้าชู้ และผิดหวังในความรัก ด้วยเช่นกัน แสดงให้เห็นว่า นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ยังคงเป็นพื้นที่ของการใช้อำนาจของชนชั้นปกครองในการกำหนดบทบาทหน้าที่และบรรทัดฐานที่ และขัดเกลาคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เยาวชนโดยรัฐ ในรูปแบบของอำนาจอ่อน (Soft power) ผ่านทางการส่งเสริมการอ่านวรรณคดีเอกของชาติไปยังกลุ่มเยาวชนที่เป็นประชาชนและอนาคตของชาติตามกรอบมาตรฐานทางสังคมที่รัฐกำหนดขึ้น

## 5.2 ตัวละครทศกัณฐ์ใน “ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ๕ ศาสดรา”

### 5.2.1 บริบททางสังคมและประเภทสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากการศึกษาพบว่า ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” มีการดัดแปลงทั้งรูปแบบและเนื้อหา และผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม โดยภาพยนตร์แอนิเมชันนำเอาตัวละครทศกัณฐ์มาเป็นอนุภาค (Motif) สำคัญในการเล่าเรื่องมีสัมพันธบทกับวรรณคดีรามเกียรติ์ ทำให้ผู้ชมสามารถสร้างความคุ้นเคยกับเนื้อหาและตัวละครในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้อย่างรวดเร็ว ด้วยคุณลักษณะของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งเป็นสื่อบันเทิงที่มีเวลาจำกัดในการเล่าเรื่อง จึงมีจุดประสงค์เพื่อสร้างความบันเทิงมากกว่า การสืบทอดตัวบทต้นทาง อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ได้เป็นแค่เพียงกลุ่มเยาวชนและผู้ใหญ่คนไทยที่ชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน แต่ยังรวมถึงกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์แอนิเมชันที่เป็นชาวต่างชาติอีกด้วย ดังนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” จึงต้องผสมผสานรูปแบบและเนื้อหาที่คนไทยคุ้นเคยและสามารถสะท้อนเอกลักษณ์ของความเป็นไทย เพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมไปขายยังต่างประเทศอีกด้วย

รามเกียรติ์ถือเป็นวรรณคดีที่ได้รับคัดเลือกให้ถูกนำมาใช้เป็นรูปแบบและเนื้อหาของ การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมตามแนวคิดของ เรมอนด์ วิลเลียมส์ ซึ่งเชื่อว่า วัฒนธรรมที่ได้บันทึกไว้เป็นส่วนหนึ่งของประเพณีการเลือกสรร (Selective Tradition)

แต่ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้คัดเลือกให้วัฒนธรรมบางอย่างเท่านั้นมาผลิตซ้ำและมีชีวิตยืนยาวต่อไป โดยประเพณีการเลือกสรรมักมีผลประโยชน์แอบแฝงอยู่เสมอ เช่น การนำเสนอโครงเรื่องที่เน้นแนวคิดธรรมะย่อมชนะอธรรม และการคัดเลือกตัวละครยักยักให้มานำเสนอสัญลักษณ์ของ “อธรรม” ซึ่งสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมให้เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว เพราะผู้รับสารต่างมี “โครงสร้างแห่งความรู้สึก” (Structure of Feeling) รู้จักตัวละครทศกัณฐ์ผ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมชั้นสูงที่ได้รับการสืบทอดเล่าขานต่อกันมาจนผู้คนในสังคมไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี จึงง่ายที่จะถักทออารมณ์ ความคิด จากสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว และมีความรู้สึกที่สามารถสื่อสารได้ในระดับจิตใต้สำนึกและอุดมการณ์ และสะท้อนให้เห็นแบบแผนทางวัฒนธรรม ดังนั้น เมื่อมีการนำเอารามเกียรติ์มานำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งทาง โรงภาพยนตร์และทางโทรทัศน์ จากการศึกษาพบว่า อุดมการณ์ที่ซ่อนอยู่ในการนำเสนอในภาพยนตร์มักมาจาก ตัวทวรรณคดีต้นทาง คือการให้ตัวละครทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของความชั่ว ส่วนพระราม และหนุมานจะเป็นตัวแทนของสถาบันกษัตริย์และชนชั้นปกครองเพื่อทำหน้าที่ปกป้องประเทศชาติไว้ ข้อสังเกตที่น่าสนใจคือแม้ตัวละครจะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่ผู้รับสารสามารถอนุมานว่าตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” เป็นทศกัณฐ์ได้อย่างรวดเร็ว

ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” แม้จะไม่ได้นำตัวละครจากวรรณคดีรามเกียรติ์มาทั้งหมด แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้เลือกเอาตัวละครทศกัณฐ์มาเป็นตัวละครเอกฝ่ายอธรรมให้ต่อสู้กับตัวละครเอกฝ่ายธรรมะที่เป็นทหาร เพราะตัวละครทศกัณฐ์นั้นสามารถเข้าถึงโครงสร้างของความรู้สึกของคนไทยในการมีจิตสำนึกร่วมได้เป็นอย่างดี เมื่อชมตัวละครทศกัณฐ์ในรูปสัญลักษณ์ใหม่ที่เปลี่ยนไปในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” โดยอาจกล่าวได้ว่า คนไทยคุ้นเคยกับตัวละครทศกัณฐ์เป็นอย่างดี ตัวละครกลุ่มยักยักโดยเฉพาะตัวละครทศกัณฐ์ มักเป็นตัวละครที่สื่อใหม่มักจะเลือกสรรมาใช้ เพื่อสืบทอดเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม วิลเลียมส์ได้กล่าวว่า ทุกครั้งที่มีการประเพณีเลือกสรรเกิดขึ้น จะมีการตีความหมายใหม่ให้กับวัฒนธรรมที่จะถูกบันทึกไว้เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) อย่างไรก็ตาม ด้วยบริบทของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นการนำเสนอการเล่าเรื่องที่มีพัฒนาการมาจากนิยายภาพและการ์ตูน ดังนั้น จึงสามารถอธิบายวิถีชีวิตของคนยุคเจนวายและแซดที่เติบโตมากับโลกดิจิทัล และคุ้นเคยกับการชมภาพยนตร์ วีซีดี ภาพในจอคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นสื่อสมัยใหม่ที่ให้ความสำคัญกับภาพมากกว่าตัวหนังสือที่เรียกว่า “วัฒนธรรมทางสายตา” (Visual Culture) เช่นเดียวกับนิยายภาพ แต่จะเพิ่มคุณลักษณะพิเศษของสื่อประเภทภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถนำเสนอให้จบภายในระยะเวลาจำกัด ดังนั้น ภาพเคลื่อนไหวจึงมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเป็นอย่างยิ่งในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากการศึกษาบริบทของสังคมไทยในการบริโภคสื่อประเภทแอนิเมชัน 3 มิติ (3D แอนิเมชัน) พบว่า ในปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นอุตสาหกรรมความบันเทิงที่ได้รับความนิยม และมีแนวโน้มของการขยายตัวทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น เพราะมีการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในกระบวนการผลิตภาพให้มีการเคลื่อนไหว และสามารถทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงมากกว่าการอ่านหนังสือ สำหรับประเทศไทยเริ่มมีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมาร่วมทศวรรษ แต่มีผลงานที่ประสบความสำเร็จน้อยและยังมีปริมาณน้อย เพราะการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ ใช้งบประมาณสูง และยังต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศในกระบวนการผลิตอีกด้วย จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยในช่วง พ.ศ. 2545- 2558 จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ บั้งปอนด์ ก้านกล้วย 1-2 เอกโค่จิวก้องโลก นาค ยักษ์ พระมหาชนก และทองแดง ดังข้อมูลที่แสดงรายได้และต้นทุนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้



ภาพที่ 5.35 ภาพแสดงต้นทุนการผลิตและรายได้ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยจากเพจ The Movies Addict

ที่มา: <https://www.amarintv.com/news-update/news-5973/137066/>



จากภาพแสดงให้เห็นว่า ต้นทุนในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นรายจ่ายสูงกว่า รายได้ที่ได้รับ พบว่ามีภาพยนตร์แอนิเมชันหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จในด้านคำชื่นชม แต่กลับ มีรายได้ไม่ตรงตามเป้าหมายที่คาดหวัง ซึ่งจากข้อมูลของทางเพจ The Movies Addict (2559) ที่ได้ เปรียบเทียบรายได้กับทุนการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน (คุณภาพประกอบที่ 5.35) นอกจากนั้นใน งานวิจัยของ วิชาภรณ์ อรุณพลอด และคณะ (2558) ได้ศึกษาองค์ประกอบของการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ของไทยจำนวน 8 เรื่อง ดังกล่าวข้างต้น พบว่า เป็นการนำเสนอ โครงเรื่องโดยอ้างอิงจากประวัติศาสตร์ สะท้อนวิถีชีวิตครอบครัว และสังคมไทยแฝงค่านิยมและ ความเชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ความกตัญญู ความเพียร ความกล้าหาญ ความดีงาม ใน ส่วนของแก่นเรื่อง ให้ความสำคัญกับความกตัญญูตามหลักคำสอนของพุทธศาสนา คือ “ความดี ย่อมชนะทุกสิ่ง” และ “ความมานะพยายามนำมาซึ่งความสำเร็จ” คือ แนวคิดของการเห็นคุณค่าของ คนอีกด้วย นอกจากนั้น การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันยังมีลักษณะแบบไทย ๆ โดย นำตัวละครจากวรรณคดี ตำนาน หรือ สิ่งที่แสดงเอกลักษณ์ของไทย เช่น ช้าง ยักษ์ มาสร้าง ตัวละคร และใช้ฉากที่แสดงการเริ่มต้นใหม่เป็นเวลาช่วงเช้า และการสิ้นสุดเหตุการณ์เป็นเวลาช่วง เย็น ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของการนำเสนอฉากแบบขนบตะวันออก และการสร้างฉากในภาพยนตร์ แอนิเมชันจะสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นไทยและสถาปัตยกรรมไทยอีกด้วย

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน แนวแอ็คชั่นผจญภัยและแฟนตาซี ความยาว 102 นาที ผลิตโดยบริษัท เอ็กซ์ฟอร์แมท พิล์มส์ โดยใช้ เวลาสร้างกว่า 4 ปี ด้วยทุนสร้างกว่า 230 ล้านบาท ซึ่งออกฉายเมื่อวันที่ 11 มกราคม พ.ศ. 2561 ใน โรงภาพยนตร์ทั่วประเทศ ในการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวในสื่อออนไลน์ ภาพยนตร์ ดังกล่าวได้รับกระแสการชื่นชมและคำวิจารณ์ออกมา ‘ดีมาก’ (The Movies Addict, 2559) โดยมี เนื้อเรื่องย่อ ดังนี้

ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” เป็นเรื่องราวการผจญภัยของเด็กหนุ่มคนหนึ่ง ที่ ชะตาลิขิตให้มากอบกู้อาณาจักรรามเทพนคร แผ่นดินปีศาจของเขา ใ้รอดพ้นอำนาจมิพของเท หะยักษา ผู้ก่อความทุกข์เข็ญให้ประชากรราษฎร์ เป็นการเดินทางที่ต้องอาศัยทั้งโชคชะตา และวิชา ยุทธอย่างมีคุณธรรม ชายหนุ่มชื่อ “อ้อด” คือ ผู้ที่ถูกลิขิตมาให้รับภารกิจอันยิ่งใหญ่ในการกอบกู้ อาณาจักร พร้อมกับพลพรรคเพื่อนพ้องที่มีทั้งอาวุธ และยุทธวิธีตามวิถีตะวันออก ไม่ว่าจะเป็น “เสียวหลาน” โจรสลัดอากาศชาวจีน เธอเป็นสาวงามนักแม่นปืนจากกองเรือเหาะทะเลยานเมฆ พร้อม ด้วยลิงทโมน นามว่า “วาตะ” และ “อสูรสีชาด” ยักษ์สี่ตัวแดงร่างใหญ่ใจดี ส่วน อ้อดนั้นได้ร่ำเรียน ศิลปะการต่อสู้มวยไทยที่สาบสูญไปจากक्रमวยอันดับหนึ่งของแผ่นดิน และได้ฝึกฝนอย่างหนักมา โดยตลอด เพื่อเตรียมต่อสู้กับหมู่มวลอธรรม (๕ ศาสตรา, 2562)



ภาพที่ 5.36 ภาพโปรสเตอร์ส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๙ ศาสตรา”

ที่มา: <https://www.baanlaesuan.com/91425/design/lifestyle/9-satra>

จากการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๙ ศาสตรา” พบว่า ยังคงนำเสนอในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผ่านมาในอดีต กล่าวคือโครงเรื่องมี สัมพันธ์กับทศวรรษคหิรามเกียรติ์ และดำเนินเรื่องสะท้อนวิถีชีวิตครอบครัวและสังคมไทย แฟง ค่านิยม และความเชื่อที่เป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทยในเรื่องความจงรักภักดีต่อสถาบัน พระมหากษัตริย์ การเป็นทหารที่มีความกล้าหาญ มีความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ และมีความเพียรใน การกอบกู้เอกราชให้แก่ชาติ ในส่วนของแก่นเรื่องยังคงให้ความสำคัญกับความกตัญญูตามหลักคำ สอนของพุทธศาสนา คือ “ความดีย่อมชนะทุกสิ่ง” และ “ความมานะพยายามนำมาซึ่งความสำเร็จ” นอกจากนี้ การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันยังมีการนำตัวละครจากวรรณคดี ได้แก่ ทศกัณฐ์ หนุมาน และพิเภก มาเป็นตัวละครเอกทั้งฝ่ายร้ายและฝ่ายพระเอก สิ่งที่แสดงเอกลักษณ์ ของความเป็นไทย คือศิลปะท่ารำร่ายมวยไทยของพระเอก เช่น บาทาลูบพัคตร์ คือ การยกเท้าเหยียด แล้วเหยียบไปที่ยอดหน้า ฤาษีบดชา คือ การเหินหาวเอาศอกปักลงกลางกระหม่อม หักคอเอราวัณ

คือ การเอามือโน้มน้าวแล้วอเข้ากระทู้เข้ากระ โดงคาง เป็นต้น และยังมีการใช้ฉากที่สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นไทย พระพุทธรูป วัด และวัง ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมไทยอีกด้วย นอกจากนี้ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาตรา” ได้ผสมผสานความเป็นวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าด้วยกัน โดยการเพิ่มตัวละครนางเอกซึ่งเป็นสตรีชาวจีน ดังนั้นทั้งการแต่งกายของตัวละคร ฉาก และเพลงประกอบฉาก เช่น เครื่องดนตรีสังข์ และกู่เจิงที่บรรเลง โดยนางเอกบนเรือเหาะเป็นการนำวัฒนธรรมจีนมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวอีกด้วย ส่วนในกระบวนการผลิตภาพเคลื่อนไหว ได้นักกราฟิกที่มีประสบการณ์ทำงานในบริษัท DreamWorks Animation และ Pixar Animation Studios ซึ่งส่งผลให้ได้แนวคิดในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจากต่างประเทศมาใช้อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาตรา” ที่เผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยถือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการกล่าวถึงในสื่อมวลชนภาพยนตร์ โดยมีรายได้ของการเผยแพร่มากกว่า 100 ล้าน ในประเทศไทย และเป็นธุรกิจสื่อบันเทิงส่งออกไปขายในต่างประเทศอีกด้วย และยังเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการกล่าวถึงในสื่อต่าง ๆ อย่างมาก (เดลินิวส์ออนไลน์, 2561) โดยมีกระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ ดังนี้ ลำดับแรกผู้ผลิตใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นต้นทางของการเล่าเรื่องข้ามสื่อไปยังการเสนอขายเกมออนไลน์ เรื่อง “๕ ศาตรา” และการขายผลิตภัณฑ์สินค้าที่เชื่อมโยงกับภาพยนตร์แอนิเมชัน อาทิ โมเดลของตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏใน เรื่อง “๕ ศาตรา” เป็นต้น

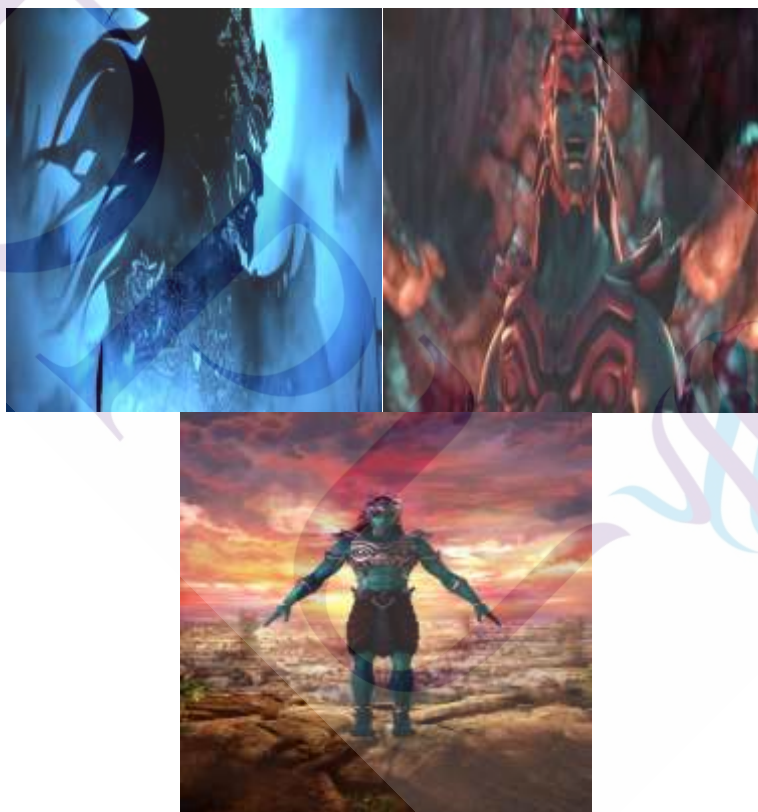
การสืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่ได้ วัฒนธรรมจะต้องมีการปรับตัวไปตามบริบทสังคมและประเภทสื่อ ที่เปลี่ยนไป ภาพยนตร์แอนิเมชันถือเป็นการปรับตัวของการสืบทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ให้คงอยู่ในวัฒนธรรมประชานิยม อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นใหม่นั้น มีวัตถุประสงค์ในการขายสินค้าทางวัฒนธรรมผ่านการสร้างสรรค์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน และส่งออกไปยังต่างประเทศ ดังนั้น สินค้าทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ จึงไม่ใช่แค่เพียงการนำตัวละครจาวรรณคดีไทยมาใช้เท่านั้น หากแต่ยังต้องส่งเสริมเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของไทย อาทิ ศิลปะมวยไทย สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของไทย ศิลปะและวัฒนธรรม โบราณสถาน และโบราณวัตถุ ได้แก่ พระพุทธรูป และสถาปัตยกรรมไทย ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ได้อย่างโดดเด่น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาตัวละคร “เทพะยักษา” ราชินีแห่งยักษ์ ซึ่งมีสัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทต้นทาง การสร้างตัวละคร “เทพะยักษา” ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาตรา” ทั้งด้านรูปแบบภายนอกและรูปแบบภายใน ตลอดจนการสื่อสารความหมายเป็นอย่างไร ผู้วิจัยจะได้นำเสนอในลำดับต่อไป

### 5.2.2 รูปแบบและเนื้อหา

การวิเคราะห์รูปแบบของตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” ได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครทศกัณฐ์เช่นเดียวกับการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง (ดูในบทที่ 4) และผู้วิจัยจะได้ศึกษาสัมพันธ์บทตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีต่อภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยมประเภทสื่อแอนิเมชันประกอบด้วย การศึกษาด้านรูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่างหน้าตาและสีกาย เครื่องแต่งกายและอาวุธ และฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ และรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท โดยผลการวิจัยมี ดังนี้

#### 5.2.2.1 รูปแบบภายนอก

##### ก. รูปร่างหน้าตาและสีกาย



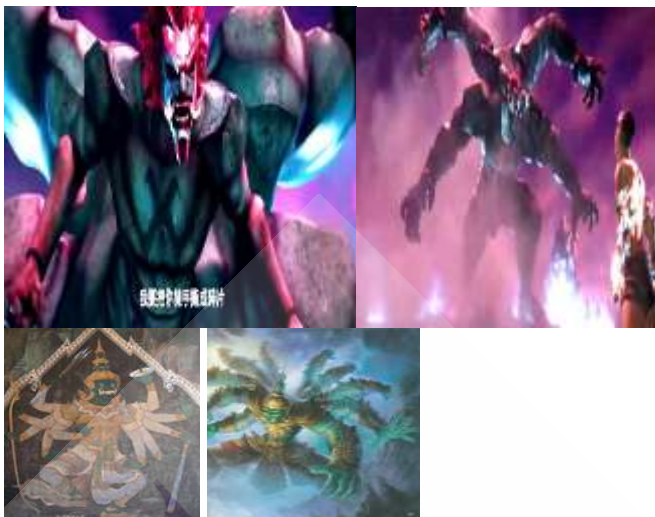
ภาพที่ 5.37-5.39 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงตัวละครทศกัณฐ์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”

ที่มา: ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” จากภาพที่ 5.37 (ลิงค์หน้าออนไลน์)

จากภาพที่ 5.38 <https://deepfilm.files.wordpress.com/2018/01/dehayaksa.jpg?w=620> และ

จากภาพที่ 5.39 <https://pbs.twimg.com/media/DUNBkgPU8AAYem5.jpg>





ภาพที่ 5.40-5.41 จากซ้าย-ขวา ภาพแสดงตัวละครเทหะยักษาทอนขยายร่างใหญ่ จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา”

ที่มา: ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” (ลิงค์หนังออนไลน์)

ภาพที่ 5.42-5.43 จากซ้าย-ขวา ภาพทศกัณฐ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และทศกัณฐ์จากหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท”

ที่มา: ภาพที่ 5.42 <https://th.wikipedia.org/wiki/ทศกัณฐ์> และภาพที่ 5.43 หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ ปฐมบท” หน้า 24-25

ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้นำเสนอ “เทหะยักษา” ซึ่งมีสัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์ และเรื่องราวรามเกียรติ์ ภาพยนตร์แอนิเมชันใช้วิธีการดำเนินเรื่องโดยการบรรยายกำเนิดของเรื่องด้วยการใช้ลักษณะของ หนั่งใหญ่ หรือหนั่งตะลุงของภาคใต้ (ดูภาพประกอบที่ 5.37) เป็นภาพประกอบการเล่าเรื่อง โดยมีภาพเทหะยักษา เป็นหนั่งใหญ่ขนาดครึ่งตัว เป็นยักษ์ มีเขี้ยว ฝมยาว และบรรยายแบบเล่าเรื่อง ดังนี้

“เทหะยักษาเป็นจ้าวแห่งยักษ์แห่งกรุงศรีกัณฐ์ ยกทัพบุกยึดครองดินแดนจนมาถึงรามเทพนคร ส่งผลให้กษัตริย์และเชื้อพระวงศ์ของรามเทพนครถูกนำตัวไปขังไว้ในคุกใต้ดินลึก 7 ชั้น



เพื่อป้องกันการต่อต้านหลาย 10 ปี ทำให้ชาวรามเทพนครต้องทนทุกข์ทรมาน” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) ถอดบทภาพยนตร์จากลิงก์หน้าออนไลน์ (<https://youtu.be/xD-aAjx3Sg4>)

ข้อสังเกตที่น่าสนใจ คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันได้ดัดแปลงเรื่องราวของรามเกียรติ์ โดยใช้เพียงเค้าโครงจากวรรณคดี และตัวละครบางตัวในการทำให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องได้อย่างรวดเร็ว กล่าวคือ เทหะยักษามีความคล้ายคลึงกับตัวละครทศกัณฐ์ในด้านสถานภาพ และบทบาท คือ เป็นกษัตริย์ ครองเมืองศรีกัณฐ์ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับทศกัณฐ์เป็นเจ้าเมืองลงกา และการรุกรานของเทหะยักษามายังรามเทพนคร ชื่อเมืองดังกล่าวทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับกรุงศรีอยุธยาของพระรามาธิบดีตาม ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” มีวัตถุประสงค์เพียงนำเค้าโครงเรื่องราวจากวรรณคดีรามเกียรติ์มาเพียงบางส่วนเท่านั้น นอกจากนั้นผู้ผลิตได้สร้างสรรค์ทั้งรูปแบบและเนื้อหาใหม่ให้แตกต่างไปจากเดิม

ในส่วนของรูปร่างหน้าตาและสีกาย จากการศึกษพบว่า เทหะยักษา มีเพียงหนึ่งเศียร สองกร ผมหาว สีแดง และมีบุคลิกลักษณะภายนอกเป็นกษัตริย์นักรบที่สง่างาม น่าเกรงขาม โดยรูปแบบภายนอกที่มีสัมพันธ์กับทศกัณฐ์ในตัวตนต้นทางคือ กายเป็นสีเขียว และมีเขี้ยว ซึ่งถือเป็นจุดเด่นของยักษ์ในวรรณคดีไทย ตอนที่ยังไม่ได้แปลงกาย (ดูภาพประกอบที่ 5.37-5.39) ดังนี้

ณ ลานพิธีกรรมของเทหะยักษา

“โหราธาตุถูกลากตัวเข้ามาในลานพิธีกรรมที่มีเหล่าทหารยักษ์ยืนเข้าแถวกันอยู่อย่างน่าเกรงขาม แม่หมอจารย์ฉินชาติว่าโหราธาตุที่ปล่อยข่าวกำทำนายเรื่อง จะมีบุรุษมากอบกู้อิสรภาพให้แก่รามเทพนคร โดยใช้ศาสตราวุธ มีการเปิดตัวเทหะยักษาที่น่าเกรงขาม ด้วยรูปลักษณ์ภายนอกคือ ผิวสีเขียว คิ้วสีแดง ผมหาวยาว เขี้ยวสีขาว สวมเสื้อเกราะรูปหน้ายักษ์สีแดง ใส่กำไลสีแดงที่แขนและข้อเท้า มีหน้ากากสีแดงสวมทับรอบใบหน้าจนถึงด้านบนของศีรษะ นุ่งผ้าสีแดง เทหะยักษาแสดงความโหดเหี้ยม เกรี้ยวกราดด้วยการกระโดดเหยียบร่างของโหราธาตุที่กำลังพูดคำทำนายของบุรุษที่จะมากอบกู้อิสรภาพให้แก่รามเทพนคร จมพื้นที่แตกออกเป็นเสี่ยง ๆ” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561)

นอกจากนั้น จากการศึกษพบว่า ตอนที่เทหะยักษาแปลงกาย และขยายร่างใหญ่ มีลักษณะคล้ายทศกัณฐ์ตอนขยายร่างให้ใหญ่และมีพลังกำลังเช่นเดียวกัน แต่มีเพียงหนึ่งเศียร 6 กร เมื่อขยายร่างให้ใหญ่กว่าเดิม ดังปรากฏในเหตุการณ์ฉากที่ 23 ตอนที่เทหะยักษาและอ๊อดจะต้องต่อสู้กัน (ดูภาพประกอบที่ 5.40-5.41) ดังนี้

ณ ท้องพระโรงของเทหะยักษา

“เทหะยักษาโกรธมาก เข้าจัดการพรานทมิฬที่ทรยศตน แล้วหันมาช่วยอ๊อด จากนั้นเข้าไปจัดการอ๊อดที่ถือศาสตราวุธไว้ในมือ เทหะยักษาตอยอ๊อดจมดินนอนแน่นิ่งไป แล้ว

ประกาศไว้ว่า ไม่มีใครสามารถต่อรองอำนาจของตนได้ เมื่อท้องฟ้าเปิดเห็นดวงดาว อ็อคกลับมา มีพลังหลอมรวมกับศาสตราวุธ ลุกขึ้นมาต่อสู้กับเทหะยักษา เข้าตะเทหะยักษาจนเสื่อเกราะแตก กระจาย แต่เทหะยักษายังไม่สิ้นฤทธิ์เรียกพลังกลายร่างเป็นยักษ์ตัวใหญ่มีแขน 6 แขน เข้าต่อสู้กับ อ็อคที่ใช้ ๕ ศาสตราต่อสู้ และสามารถสยบเทหะยักษาลงได้” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561)

จากฉากเหตุการณ์ที่ 7 และ 23 แสดงการเปิดตัวละครเทหะยักษาตัวละครฝ่ายร้ายของ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” ซึ่งแสดงให้เห็นความโหดร้ายของยักษ์ยักษ์ตรีที่มีจิตใจเย็นชา และแข็งแกร่ง อาจกล่าวได้ว่า เทหะยักษามีรูปแบบภายนอกเปลี่ยนแปลงไปจากตัวบทต้นทาง และนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปข้างต้น (ดูภาพประกอบที่ 5.42-5.43)

จากการศึกษาพบว่า ตัวละครเทหะยักษานอกจากจะมีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์ และยังมีกรออกแบบตัวละครข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ดังนี้ เทหะยักษามีการนำเอารูปแบบ ภายนอกของตัวละคร เดอะฮัลค์ (The Hulk) จากหนังสือการ์ตูนของมาร์เวลคอมิกส์ (Marvel Comics) เรื่อง "The Incredible Hulk" ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อ ค.ศ. 1962 ของประเทศสหรัฐอเมริกา และ ปีศาจโคเมราซึ่งเป็นสัตว์ในเทพนิยายกรีก ดังนี้



ภาพที่ 5.44 ภาพแสดงตัวละครเทหะยักษาทอนขยายร่างใหญ่ จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”

ที่มา: <https://deepfilm.net/2018/01/24/9-satra/>



ภาพที่ 5.45-5.46 ชาย-ขวา ภาพเดอะฮัลค์ จากมาร์เวลคอมิกส์ สหรัฐอเมริกา และไคเมร่า สัตว์ในเทพนิยายกรีก

ที่มา: <https://www.amazon.co.jp/Marvel> และ <https://sites.google.com/site/giftwara/khi-me-ra-chimera>

เดอะฮัลค์ คือ ดร.โรเบิร์ต เดวิด บรูซ แบนเนอร์ (Dr. Robert David Bruce Banner) เป็นตัวละครยอดมนุษย์ในหนังสือการ์ตูนของมาร์เวลคอมิกส์ ออกแบบโดย สแตน ลี (Stan Lee) และแจ็ก เคอร์บี้ (Jack Kirby) ฮัลค์ปรากฏตัวในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล ในภาพยนตร์ ได้แก่ มนุษย์ตัวเขียวจอมพลัง ดิ อเวนเจอร์ส: มหาศึกอัลตรอนถล่มโลก ธอร์: ซีควอลสานเทพเจ้า อเวนเจอร์ส: มหาสงครามล้างจักรวาล และอเวนเจอร์ส: เผด็จศึก เดอะฮัลค์เป็นนักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะ และกลายเป็นยอดมนุษย์หลังได้รับรังสีแกมมา โดยมีพลังเหนือมนุษย์ ความเร็ว ความแข็งแกร่ง และความคงกระพัน สามารถไต่ผนังกำแพงได้ กระโดดขึ้นที่สูงได้ พัฒนาร่างกายและพลังได้ด้วยระดับความโกรธ (เดอะฮัลค์, 2563) ในขณะที่ ไคเมร่าเป็นสัตว์ในเทพนิยายกรีกเป็นสัตว์เพศเมีย 3 หัว พ่อของไคมีร่าเป็นยักษ์ชื่อ Typhon และแม่เป็นครึ่งงูชื่อ Echidna และในภาษากรีกโบราณ

ไคมีร์่า แปลว่า “แพะเด็กเพศเมีย” หรือ “แพะเพศเมีย” ไคมีร์่าทำความเสียหายให้กับเมือง Lycia ดังนั้น พระราชา จึงหาคนมากำจัดมัน และ Bellerophon เป็นผู้รับภารกิจไปจับม้าบินเพกาซัส เพื่อใช้สู้กับไคมีร์่า (ไคเมร์่า, ม.ป.ป.) (ดูภาพประกอบที่ 5.44- 5.46)

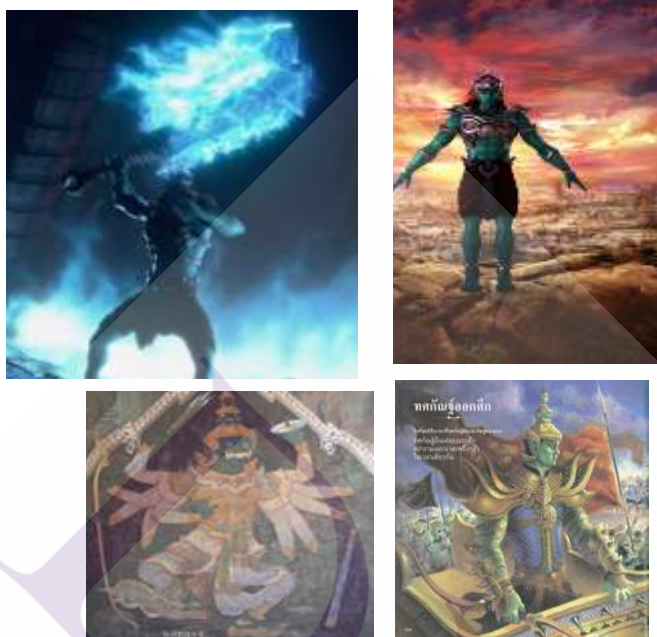
อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่า รูปแบบของตัวละครเทหะยักษามีลักษณะทางกายวิภาค โดยมีความรุนแรง หนักแน่น แสดงให้เห็นกล้ามเนื้อของร่างกายอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของการ์ตูนแนวซูเปอร์ฮีโรแบบอเมริกัน (ชาญศักดิ์ พบลาก, 2556) ตัวละครเทหะยักษาจะต้องต่อสู้กับพระเอกซึ่งตัวละครทั้งสองฝ่ายต่างมีทั้งพลังกำลังมหาศาล และพลังวิเศษ อันถือเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นที่แฝงอุดมการณ์บุรุษเพศ ตามจุดมุ่งหมายของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาตรา” ที่มีการปรับรูปแบบภายนอกของตัวละครฝ่ายร้ายเทหะยักษาให้มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของซูเปอร์ฮีโรแบบอเมริกัน ในขณะเดียวกัน ได้นำศิลปะมวยไทยเข้าไปเป็นรูปแบบภายนอกด้านความสามารถของตัวละครฝ่ายพระเอก ซึ่งต่างเป็นการแฝงอุดมการณ์ของบุรุษเพศที่มีความเป็นสากลและท้องถิ่นเข้าไว้ด้วยกัน สามารถตอบสนองผู้ชมทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยสามารถอนุมานได้ว่า กลุ่มเป้าหมายน่าจะเป็นเพศชายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่ชื่นชอบภาพยนตร์ แอ็คชั่นและเน้นการต่อสู้โดยใช้ศิลปะการป้องกันตัว เมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันต้องกลายเป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี (ดูภาพประกอบที่ 5.47)



ภาพที่ 5.47 ภาพแสดงการออกแบบกายวิภาคของตัวละครแบบอเมริกัน

ที่มา: Western Anatomy (Kevin Maguire, 2006)

### ข. เครื่องแต่งกายและอาวุธ



ภาพที่ 5.48-5.49 จากซ้าย- ขวา ภาพแสดงเครื่องแต่งกายและอาวุธของเทหะยักษา ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๘ ศาตรา”

ที่มา: ภาพที่ 5.48 <https://deepfilm.files.wordpress.com/2018/01/dehayaksa.jpg?w=62> และภาพที่ 5.49 <https://pbs.twimg.com/media/DUNBkgPU8AAYem5.jpg>

ภาพที่ 5.50-5.51 จากซ้าย- ขวา ภาพทศกัณฐ์จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และภาพแสดงเครื่องแต่งกายและอาวุธธนูศรของทศกัณฐ์ในภาพจิตรกรรมฝาผนังและนิยายภาพ

ที่มา: หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอน “รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์” หน้า 52

### ข. เครื่องแต่งกายและอาวุธ

การนำเสนอเครื่องแต่งกายของเทหะยักษา มีการออกแบบให้ลดทอนเครื่องทรงของกษัตริย์ตามแบบทศกัณฐ์ลง สิ่งซึ่งแสดงให้เห็นว่า เทหะยักษาเป็นกษัตริย์กษัตริย์นักรบ คือ การสวมเสื้อเกราะรูปหน้ายักษ์สีแดงใส่กำไลสีแดงที่แขนและข้อเท้า มีหน้ากากสีแดงสวมทับรอบใบหน้าจนถึงด้านบนของศีรษะ และนุ่งผ้าสีแดง (ดูภาพประกอบที่ 5.48-5.49) ดังนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับ



ทศกัณฐ์จากบทพระราชนิพนธ์ในรัชกาล 1 และภาพจิตรกรรมฝาผนัง เทหะยักษาไม่ได้ทรงเครื่อง กษัตริย์และมีมงกุฎ ไชยสีเขียว และมีอาวุธประจำตัวเป็นกระบองไฟ แตกต่างจากตัวบทต้นทาง (ดูเพิ่มเติมในบทที่ 4 หัวข้อ เครื่องแต่งกายและอาวุธ) โดยความโดดเด่นของเทหะยักษา คือ พละกำลังมหาศาล และขยายร่างให้ใหญ่ได้เท่านั้น

#### ค. ฉาก

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา “ฉาก” ได้แก่ สถานที่ เวลา ยุคสมัย และบรรยากาศในเรื่อง ซึ่งเป็นที่เกิดพฤติกรรมของตัวละครเทหะยักษาในภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยวิเคราะห์การปรากฏตัวของตัวละครเทหะยักษา ว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรกับตัวบทต้นทางในฐานะภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งถือเป็นสื่อวัฒนธรรม ประชาชนที่มีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยในการศึกษาฉากในภาพยนตร์แอนิเมชัน จะพิจารณาศึกษาเฉพาะฉากที่ปรากฏตัวละครเทหะยักษาเท่านั้น โดยผลการวิจัยมี ดังนี้

ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” มีฉากที่ปรากฏตัวเทหะยักษาเพียง 3 สถานที่ โดยสถานที่เหล่านี้ ตั้งอยู่ในรามเทพนคร ดังนี้

- ฉากลานพิธีกรรม



ภาพที่ 5.52 ฉากลานพิธีกรรม จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”

ที่มา: ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” (ลิงค์หนังออนไลน์)

ฉากลานพิธีกรรม มักเป็นฉากที่ปรากฏตัวละครเทหะยักษา เป็นสถานที่สื่อสารความหมายว่า ความชั่วร้ายกำลังจะเกิดขึ้น บรรยากาศในลานพิธีกรรมจึงมีลักษณะมืดสลัว แสดงให้เห็นถึงพลังอันชั่วร้ายกำลังครอบงำคนที่อยู่ในสถานที่แห่งนั้น สามารถดูเพิ่มเติมจากบทบรรยายฉาก ณ ลานพิธีกรรมของเทหะยักษา (พงศา กรศรี และคณะ, 2561)

- ฉากคุกใต้ดิน



ภาพที่ 5.53 ฉากคุกใต้ดิน จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา”

**ที่มา:** ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” (ลิงค์หนังออนไลน์)

ฉากคุกใต้ดินเป็นสถานที่ที่ทรมาณองค์รัชทายาทและชาวรามเทพนคร ดังนั้นสถานที่นี้จึงสามารถแสดงให้เห็นถึงอำนาจของเทหะยักษาได้เข้าครอบครองรามเทพนคร และแสดงให้เห็นว่า เทหะยักษาเป็นใหญ่เหนือ ชาวรามเทพนคร และองค์รัชทายาทของรามเทพนครอีกด้วย ดังนี้ ณ คุกใต้ดิน

“แม่หมอการ์ณิชากำลังทรมาณเชลยเพื่อเค้นหาองค์รัชทายาทของรามเทพนครตัวจริงที่แฝงอยู่ในกลุ่มเชลยทั้งหมด เทหะยักษาเข้ามาบอกให้มาทุกคนให้หมดจะได้ไม่ต้องหา แสดงถึงความโหดเหี้ยมไม่สนใจต่อชีวิตใคร และบอกว่าตนไม่กลัวเกรงต่อศาสตราวุธใด ๆ แสดงถึงความมั่นใจในตัวเองสูง และยังบอกอีกว่าอำนาจของตนอยู่เหนือทวยเทพทั้งมวล เทหะยักษาพูดดูถูกองค์รัชทายาทแห่งรามเทพนครว่า กลัวจนไม่กล้าเผยตัวออกมา ทำให้ทุกคนต้องเดือดร้อน จนองค์รัชทายาททนไม่ไหวต้องแสดงตัวออกมา แต่เชลยคนอื่น ๆ เข้าปกป้ององค์รัชทายาทโดยโกหกว่าพวกตนต่างหากคือองค์รัชทายาทที่แท้จริง ทำให้เทหะยักษาไม่รู้ว่าใครคือองค์รัชทายาทตัวจริงกันแน่” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561)

ในฉากดังกล่าวแสดงให้เห็นถึง ความรักของประชาชนที่มีต่อองค์รัชทายาท จนสามารถ แลกชีวิตได้ เหตุการณ์ในคุกใต้ดินแสดงให้เห็นว่า เทหะยักษามีพลังมหาศาล แต่ไม่อาจทำลาย ความจงรักภักดีที่ประชาชนสามารถยอมสละชีวิตแทนสถาบันกษัตริย์ (ในที่นี่หมายถึงองค์รัช ทายาท) ได้ ซึ่งเป็นการปลุกฝังอุดมการณ์รักชาติที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอพลังของประชาชน สามารถรักษาสถาบันชาติและพระมหากษัตริย์ ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา”

- ฉากห้องทอ้งพระโรง



ภาพที่ 5.54 ฉากห้องทอ้งพระโรงจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา”

ที่มา: ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” (ลิงก์หนังออนไลน์)

ฉากห้องทอ้งพระโรงเป็นฉากที่ปรากฏตัวละครเทหะยักษา โดยบรรยากาศในห้องทอ้ง พระโรงเป็นบรรยากาศที่มีดิสทัว และมีรูปปั้นยักษ์ขนาดใหญ่ประดับตกแต่งห้องทอ้งพระ โรงแสดงให้เห็นพลังอันชั่วร้ายกำลังครอบงำสถานที่แห่งนี้ ฉากห้องพระโรงถือเป็นสถานที่สำคัญของ เรื่อง เพราะเป็นสถานที่ต่อสู้ระหว่างเทหะยักษาและอ๊อดตัวละครทหารซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง โดยเทหะยักษาพ่ายแพ้อ๊อดในการต่อสู้ที่สถานที่แห่งนี้ (ดูภาพประกอบที่ 5.54) ดังนี้

ณ ห้องทอ้งพระโรง

“พรรคพวกของอ๊อดถูกจับกุมตัวไว้ แม่หมอการ์นิซาสั่งให้ทหารยักษ์ฆ่าองค์รัชทายาท ของรามเทพนครในตอนเช้า และเอาศาสดราวุธเผาทำลายในกองไฟ เทหะยักษาต่อว่าอสูรสีชาดที่ ไปเกือกก๊วกับพวกมนุษย์ชั้นต่ำ (คิดว่ายักษ์สูงกว่ามนุษย์) และให้โอกาสอสูรสีชาดกลับมาภักดี กับตนโดยสั่งให้ฆ่าอ๊อด วาตะ และเสี่ยวหลาน เพื่อแลกกับชีวิตของบุหงาคนรักของอสูรสีชาด แต่อสูรสีชาดทำไม่ได้ เทหะยักษาจึงโกรธ และลงมือฆ่าบุหงาต่อหน้าอสูรสีชาด ทำให้อสูรสีชาด

โกรธมากจนตัดความเป็นพี่น้อง และต้องการฆ่าเทหะยักษาเพื่อแก้แค้นเทหะยักษาห้ามไม่ให้ทหารยักษะเข้ามายุ่งการต่อสู้ระหว่างตนและอสูรลีชาด แล้วเข้าต่อสู้กับอสูรลีชาดอย่างไร้ความปราณี เทหะยักษาเหยียบหน้าอกอสูรลีชาดจนจมดินด้วยความโกรธ อ็อคพยายามจะเข้าไปเอาศาสตราวุธที่ถูกเผายุ้งในกองไฟ แต่เทหะยักษาเห็นเข้าจึงจะเข้าไปขัดขวาง พรานทมิฬเข้ามาช่วยขวางเทหะยักษาเอาไว้ออกสามารถนำเอาศาสตราวุธมาได้ เทหะยักษาโกรธมากเข้าจัดการพรานทมิฬที่ทรยศตนแล้วหันมาช่วยอ็อค จากนั้นเข้าไปจัดการอ็อคที่ถือศาสตราวุธไว้ในมือ เทหะยักษาต่อ้ออคจนจมดินนอนแน่นิ่งไป แล้วประกาศกร้าวว่า ไม่มีใครสามารถต่อรองอำนาจของตนได้ เมื่อท้องฟ้าเปิดเห็นดวงดาว อ็อคกลับมามีพลังหลอมรวมกับศาสตราวุธลุกขึ้นมาต่อสู้กับเทหะยักษาเข้าเตะเทหะยักษาจนเสื่อเกราะแตกกระจาย แต่เทหะยักษายังไม่สิ้นฤทธิ์เรียกพลังกลายร่างเป็นยักษ์ตัวใหญ่มีแขน 6 แขน เข้าต่อสู้กับอ็อคที่ใช้ ๕ ศาสตรา มาสู้และสามารถสยบเทหะยักษาลงได้” (พงศาวดารศรีและคณะ, 2561)

เมื่อพิจารณาจากที่ปรากฏตัวละครเทหะยักษาในภาพยนตร์แอนิเมชันพบว่า ฉากเหตุการณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้นำเสนอฉากตามประเพณีการเลือกสรร (selective tradition) ฉากสำคัญที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์เช่นเดียวกับนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ โดยจากการศึกษาพบว่า ฉากที่มีถูกคัดสรรมานำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมมักต้องสอดคล้องกับแนวคิดหลักของวรรณคดีรามเกียรติ์ ดังนี้

- ฉากที่นำเสนอแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

เมื่อทศกัณฐ์เป็นตัวแทนของอธรรม ฉากเหตุการณ์ “พระนารายณ์ปราบนนทก” และฉาก “พระรามปราบทศกัณฐ์” (ตอนทศกัณฐ์ล้ม) ถือเป็นฉากเหตุการณ์ตอนที่หนุ่มนางลงเอกล่องดวงใจของทศกัณฐ์มาทำลาย ซึ่งทั้งสองฉากดังกล่าว ยังปรากฏอยู่ในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ชื่อตอน “นนทกนิ้วเพชร” และตอนพระรามสังหารทศกัณฐ์ด้วยศรพรหมาสตร์มีชื่อว่า “อวสานทศกัณฐ์” ตามลำดับ ซึ่งถือว่า ยังคงสืบทอดประเพณีการคัดสรรมาจากตัวบทต้นทาง โดยจุดมุ่งหมายในการสืบทอดฉากเหตุการณ์หลักทั้งสองตอนคือ การสืบทอดอุดมการณ์หลักของวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้แก่ “พระมหากษัตริย์ไทยเป็นสมมติเทพ และมีบุญญาธิการสามารถต่อสู้และชนะต่อความชั่วร้าย” เพื่อเชิดชูสถาบันพระมหากษัตริย์

ในขณะที่ ฉากการสังหารเทหะยักษา ไม่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน และคู่ต่อสู้ของเทหะยักษา ไม่ใช่กษัตริย์ ซึ่งหมายถึงพระนารายณ์หรือพระรามตามตัวบทต้นทาง แต่เทหะยักษาต่อสู้กับสามัญชน คือ ตัวละครอ็อค ซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง ดังนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” ได้สื่อสารแนวคิดหลักของภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นใหม่ แต่ตัวละครเทหะยักษายังคง



สื่อสารความหมายของอธรรม ความชั่วร้าย เหมือนดัวบทต้นทาง ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอในส่วนของเนื้อหาต่อไป

- ฉากแสดงฤทธาภาพของทศกัณฐ์

ฉากที่สามารถแสดงถึงพลังและอำนาจของทศกัณฐ์ในดัวบทต้นทางคือ “ฉากทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส” ฉากดังกล่าวทำให้ผู้อ่านได้รู้ถึงพลังของทศกัณฐ์ที่สามารถเนรมิตกายใหญ่เท่าพระพรหมช่วยยกเขาไกรลาสให้ตั้งตรง จึงถือเป็นเหตุการณ์ที่ถูกเล่าอ้างถึงความสามารถ และคุณความดีของทศกัณฐ์จนพระอิศวรต้องยอมมอบพระอูมาเป็นรางวัลตามคำขอทศกัณฐ์ (กรมศิลปากร, 2558) และ “ฉากทศกัณฐ์ถอดดวงจิต” เป็นฉากที่ทศกัณฐ์อับอายจากการที่พ่ายแพ้จากพาลี จึงขอให้พระดาบสโคบุตรช่วยทำพิธีถอดดวงจิตใส่ไว้ในกล่องแก้วและเก็บไว้ จากเหตุการณ์ดังกล่าวจึงเป็นที่มาของความเป็นอมตะของทศกัณฐ์ ที่ไม่มีผู้ใดสามารถสังหารได้ ฉากเหตุการณ์นี้มักถูกกล่าวถึงเสมอ เช่น ในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาครั้งนี้ ก็ได้นำเสนอฉากเหตุการณ์ที่สำคัญนี้ไว้เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เทหะยักษ์มีสัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์ในเรื่องรูปแบบภายใน คือความสามารถ ด้านพลังมหาศาล และการขยายร่างให้ใหญ่ได้เช่นเดียวกับดัวบทต้นทาง แต่ไม่ปรากฏ ฉากยกเขาไกรลาส และฉากทศกัณฐ์ถอดดวงจิต เพราะเนื้อหาของภาพยนตร์ได้ถูกดัดแปลงไปจากดัวบทต้นทาง

- ฉากนำเสนอแนวคิด “ความลุ่มหลงและประพตติพิศในกาม”

ทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้ชื่อว่ามี ความลุ่มหลงประพตติพิศในกาม จึงเป็นสาเหตุของความหายนะอย่างไรก็ตาม ในอีกมิติของตัวละครทศกัณฐ์ถูกมองว่าเป็นยักษ์เจ้าชู้ เพราะมีภรรยาอยู่จำนวนมาก แต่ก็มีความรักพยายามที่จะครอบครองนางสีดา ซึ่งจากในเหตุการณ์จับนางสีดามากองลงใน “ฉากทศกัณฐ์ชมสวนเกี่ยวพาราสีนางสีดา” ปรากฏในหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์เช่นเดียวกัน “ตอนสีดาลาตาย” ในขณะที่ฉากที่แสดงการเกี่ยวพาราสีผู้หญิงไม่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพราะเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันได้ถูกดัดแปลงไปจากดัวบทต้นทาง และตัวละครเทหะยักษ์ไม่ได้ถูกนำเสนอลักษณะนิสัยด้านความลุ่มหลงและประพตติพิศในกาม

- ฉากนำเสนอแนวคิด “ทศกัณฐ์กลายเป็นตัวตลก”

ถึงแม้ว่าตัวละครทศกัณฐ์จะเป็นราชาแห่งยักษ์ที่มีความดุร้ายน่าเกรงขาม แต่ฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ แล้วสร้างความขำขันให้กับผู้อ่านได้แก่ ฉากตอน “ทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู” และถูกองคตลูกของพาลีแกล้ง และฉาก “ตอนหนุมานแอบเข้าห้องบรรทมทศกัณฐ์ และเอาผมทศกัณฐ์และนางมณโฑผู้ติดกัน” โดยถ้าต้องการแยกออกจากกันได้ นางมณโฑจะต้องแบกหัวทศกัณฐ์สามครั้ง จากเหตุการณ์ดังกล่าว เมื่อพิจารณาจากเหตุการณ์ที่ปรากฏเทหะยักษ์ไม่พบฉากที่แสดงให้เห็นว่า เทหะยักษ์เป็นตัวตลกในเรื่อง โดยมีสาเหตุมาจากการสร้างภาพลักษณ์ของ



เทพะยักษาเป็นยักษ์กษัตริย์นักรบและนำเกรงขาม จึงไม่สามารถนำเสนอฉากที่แสดงความขัดแย้ง ในคุณลักษณะเด่นของตัวละครเทพะยักษา ดังจะได้วิเคราะห์เทพะยักษาในด้านอุปนิสัยตัวละครต่อไป

### 5.2.2.2 รูปแบบภายใน

#### ก. ลักษณะนิสัย

ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาตรา” ได้สร้างโครงเรื่องและเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นใหม่ และนำตัวละครสำคัญจากวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้แก่ ทศกัณฐ์ หนุมาน และพิเภก มาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน อาจกล่าวได้ว่า การที่นำตัวละครเพียงบางตัวจากวรรณคดีรามเกียรติ์ มาใช้และเปลี่ยนชื่อใหม่ คงเหลือเพียงลักษณะนิสัยและภูมิหลังของตัวละครที่มาจากวรรณคดีเพียงบางประการ ส่งผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความแตกต่างจากตัวบทต้นทาง โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ และใช้ภาษาร้อยแก้วใน การสนทนาผ่านตัวละครให้ ง่ายต่อการเข้าใจ ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันแตกต่างจากนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ซึ่งถือเป็นสื่อ วัฒนธรรมประชาานิยมที่ยังคงสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงในด้านเนื้อหาและปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ ดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้น ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันได้ปรับทั้งรูปแบบและเนื้อหา อาทิ ไม่มี การเล่าภูมิหลังของตัวละครเทพะยักษา (กำเนิดวงศ์ทศกัณฐ์) หรือตัวละครสำคัญอื่น ๆ เช่น การเกิด วงศ์พระราม สีดา และวงศ์ลิง และไม่แสดงความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าตามความเชื่อของศาสนา พราหมณ์ ไม่ได้กล่าวถึงการสร้างรามเทเพนคร (กรุงศรีอยุธยา) และสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ เมื่อไม่มีตัวละครพระรามและนางสีดา จึงถือเป็นการดัดแปลงวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ในการสร้าง เรื่องใหม่

จากการศึกษาพบว่า การนำเสนอลักษณะตัวละคร เทพะยักษา มีลักษณะแบน (flat character) และมีความเป็นมนุษย์น้อยทั้งลักษณะรูปร่างภายนอกที่เหมือนตัวละครในเกมออนไลน์ มีอุปนิสัยเพียงด้านเดียว คือ โหดเหี้ยม ดุร้าย ต้องการต่อสู้ ฆ่า และทำลาย แต่ไร้อารมณ์รัก โลก โกรธ และหลง เนื่องจากลักษณะนิสัยอารมณ์ที่มีด้านเดียว ส่งผลให้พฤติกรรมที่ปรากฏสะท้อนจาก บทบาทกษัตริย์เท่านั้น โดยเทพะยักษามีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่โดดเด่นปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนี้

- อารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจตนเอง
- อันธพาล
- มีเล่ห์กลอุบาย
- อาฆาตพยาบาท

การนำเสนออุปนิสัยแสดงอารมณ์โกรธและเอาแต่ใจตนเอง ในภาพยนตร์แอนิเมชัน นำเสนอผ่านเหตุการณ์หลายตอนที่ปรากฏตัวเทหะยักษา ดังนี้

ฉากที่โหราธาตุถูกตัวเข้ามาในลานพิธีกรรม ที่มีเหล่าทหารยักษ์ยืนเข้าแถวกันอยู่ อย่างน่าเกรงขาม แม่หมอกำเนิดชี้ว่าโหราธาตุที่ปล่อยข่าวคำทำนายเรื่องจะมีบุรุษมากอบกู้ อิศรภาพให้แก่รามเทพนคร โดยใช้ศาสตราวุธ เมื่อเทหะยักษาปรากฏตัวขึ้นแสดงความโกรธโหราธาตุและแสดงความโหดเหี้ยมเกรี้ยวกราดด้วยการกระโดดเหยียบร่างของโหราธาตุที่กำลังพูดคำทำนายของบุรุษที่จะมากอบกู้ อิศรภาพให้แก่รามเทพนครจนพื้นที่แตกออกเป็นเสี่ยงๆ (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) และ (รูปภาพประกอบที่ 5.52)

ลำดับถัดไปปรากฏลักษณะนิสัยของเทหะยักษาในฉากในห้องพระโรง เมื่อหลวงเรื่อง กลับมารายงานเทหะยักษาว่าไม่ได้ศาสตราวุธกลับมาด้วย เทหะยักษาโกรธมาก แสดงออกด้วยเปลวไฟรอบตัวและสามารถเดินเหยียบเปลวไฟได้ เทหะยักษาสั่งให้พรานทมิฬไปเอาศาสตราวุธกับชีวิตของอ้อดกลับมาให้ตนให้ได้ (รูปภาพประกอบที่ 5.55) ดังนี้

ณ ห้องพระโรงของเทหะยักษา

“หลวงเรื่องกลับมารายงานเทหะยักษาว่า ไม่ได้ศาสตราวุธกลับมาด้วย เทหะยักษาโกรธมาก แสดงออกด้วยเปลวไฟรอบตัว และสามารถเดินเหยียบเปลวไฟได้ เทหะยักษาสั่งให้พรานทมิฬไปเอาศาสตราวุธกับชีวิตของ อ้อดกลับมาให้ตนให้ได้”(พงศา กรศรี และคณะ, 2561)

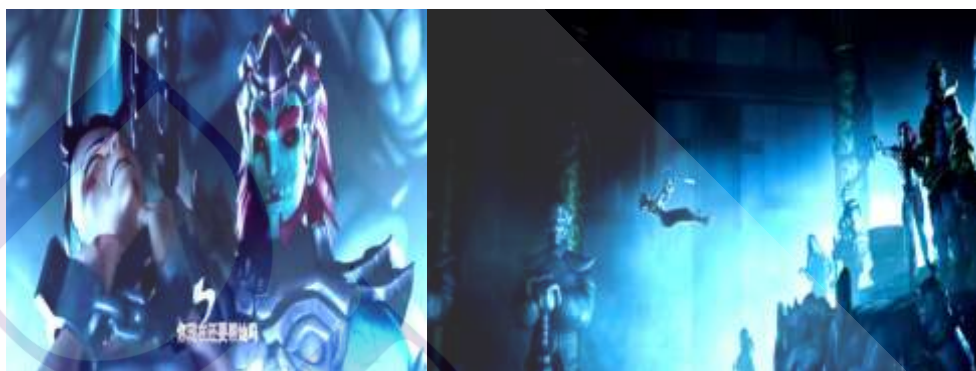


ภาพที่ 5.55 ฉากห้องห้องพระโรง เทหะยักษาโกรธมาก จนปรากฏเปลวไฟอยู่รอบตัว จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”

ที่มา: ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” (ลิงค์หนังออนไลน์)

ในฉากที่อ้อดและสหายเดินทางมายังคุกใต้ดิน เพื่อช่วยเหลือองค์รัชทายาทซึ่งกำลังจะถูกฆ่าในตอนเช้า และเอาศาสตราวุธเผาทำลายในกองไฟ เทหะยักษาได้ต่อว่าอสูรสีชาคน้องชายที่ไปเข้าพวกกับมนุษย์ชั้นต่ำ และให้กลับมารับใช้ตน โดยการฆ่าอ้อด วาดะ เสี่ยวหลาน เพื่อแลกกับชีวิตของบุหงาคนรักของอสูรสีชา แต่อสูรสีชาไม่ยอมทำตามเงื่อนไข เทหะยักษาโกรธ จึงลงมือ

ฆ่าบุหงาต่อหน้าอสูรสีชาด ทำให้อสูรสีชาดโกรธมาก และเกิดการต่อสู้ระหว่างพี่น้อง เทหะยักษาเหยียบหน้าอกอสูรสีชาดจนจมดินด้วยความโกรธ นอกจากนั้น เทหะยักษายังต่อสู้กับพราณทมิฬ ทหารรับใช้ที่ทรยศตน แล้วหันมาช่วยอ้อด และต่อสู้กับอ้อดที่พยายามใช้ศาสตราวุธเพื่อจัดการเทหะยักษา ในตอนแรกอ้อดพลาดท่าเสียทีต่อเทหะยักษา จนทำให้เทหะยักษาคิดว่า อ้อดพ่ายแพ้แก่ตน จึงประกาศร่ำว่า ไม่มีใครที่สามารถต่อรองอำนาจของตนได้ แต่เมื่ออ้อดสามารถหลอมรวมพลังกับศาสตราวุธจนสามารถต่อสู้กับเทหะยักษาได้ แม้เทหะยักษาจะกลายร่างเป็นยักษ์ตัวใหญ่ก็ยังคงพ่ายแพ้ต่ออ้อด (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) และ (รูปภาพประกอบที่ 5.56)



ภาพที่ 5.56 ฉากห้องท้องพระโรงเทหะยักษาฆ่าบุหงาต่อหน้าอสูรสีชาด จากภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”

ที่มา: ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” (ลิงก์หนังออนไลน์)



ภาพที่ 5.57 ฉากห้องท้องพระโรงเทหะยักษาเหยียบหน้าอกอสูรสีชาดจนจมดินด้วยความโกรธ จาก ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา”

ที่มา: ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” (ลิงก์หนังออนไลน์)

จากการบรรยายเหตุการณ์และภาพฉากดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า เทหะยักษามี อารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจตนเอง เมื่อไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการและมีนิสัยอันธพาล ก็จะสามารถ ทำร้ายผู้อื่น โดยง่ายดาย และขาดความปรานี จากเหตุการณ์การฆ่าโหด เพราะทำนายว่าตนจะ พ่ายแพ้ต่อองค์รัชทายาทที่จะมากอบกู้ รัมเทพนคร หรือการไม่พอใจที่อสูรสีชาดไม่กลับมาร่วมมือ กับตนในฐานะน้องชาย จึงลงมือฆ่านุหังกนักรักของอสูรสีชาดด้วยนิสัยโหดเหี้ยมและอันธพาล เทหะยักษาสามารถทำร้ายผู้อื่น โดยง่ายดาย การอาฆาตพยาบาทพบจากพฤติกรรมที่เทหะยักษาโกรธ น้องชายอสูรสีชาด และพรานทมิฬทหารรับใช้ที่ทรยศตนแล้วหันมาช่วยอสูร เทหะยักษา จึงต้องการฆ่าทั้งสองคนด้วยความอาฆาตพยาบาท อย่างไรก็ตาม อุปนิสัยที่โดดเด่นของเทหะยักษา คือ “ไม่ต่อรองกับใคร” การตัดสินใจฆ่าศัตรูจะรวดเร็วมาก และมีลักษณะเป็นตัวละครแบน (Flat Character) ที่มีอารมณ์ด้านเดียวเท่านั้น

เมื่อพิจารณาสัมพันธ์ของเทหะยักษากับอสูรสีชาดมีต่อดัวบทต้นทางสามารถ เปรียบเทียบได้กับ ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องของพิเภกและทศกัณฐ์ เพราะจากเหตุการณ์ใน วรรณคดีรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์โกรธที่น้องชายคิดทรยศไปเข้าข้างพระราม ด้วยอารมณ์โกรธและ เอาแต่ใจตนเอง ทศกัณฐ์ประกาศตัดพี่ตัดน้องและคิดจะนำพระขรรค์ไล่ตีน้องชาย (คุณภาพประกอบ 5.22 หัวข้อ ลักษณะนิสัย, หน้า 174) นอกจากนี้ เมื่อพิจารณากับดัวบทต้นทางพบว่า อุปนิสัยของ เทหะยักษามีความคล้ายคลึงกับทศกัณฐ์ในด้านมีเล่ห์กลอุบาย ปรากฏในฉากเหตุการณ์ในคุกใต้ดิน ที่เทหะยักษาพยายามใช้เล่ห์อุบายให้องค์รัชทายาทปรากฏตัวท่ามกลางเด็กหนุ่มที่ถูกจับมารวมกัน เพราะไม่รู้ว่าใครคือองค์รัชทายาทของรัมเทพนคร (พงศาวดารศรี และคณะ, 2561)

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ได้นำเสนออุปนิสัยของเทหะยักษาในด้านมัวเมา ในกามารมณ์ จึงเป็นข้อน่าสังเกตว่า ตัวละครเทหะยักษา ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสื่อสารความหมาย ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่อง “ความรักสามเส้า” เหมือนในดัวบทต้นทาง แต่ยังคงสื่อสาร ความหมายด้าน “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ซึ่งเป็นแนวคิดหลักของดัวบทต้นทาง แต่มีการสร้างเส้น โครงเรื่องของเหตุการณ์ เพื่อคลี่คลายไปสู่ตอนจบแตกต่างจากวรรณคดีรามเกียรติ์

#### ข. ความสามารถ

##### • มีวิชาความรู้

ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ได้นำเสนอภูมิหลังของเทหะยักษามากพอที่จะแสดงให้เห็น ว่าเทหะยักษา มีวิชาความรู้ ดังเช่นปรากฏในดัวบทต้นทางและนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ เนื่องด้วย สาเหตุมาจากคุณสมบัติเฉพาะของประเภทสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีเวลาฉายจำกัด ดังนั้นจึงต้อง นำเสนอฉากเหตุการณ์อย่างรวดเร็วเพื่อให้ผู้ชมรู้จักตัวละครเทหะยักษา ดังปรากฏในฉากที่ 2 ซึ่ง กล่าวถึงเทหะยักษาว่า “เป็นเจ้าแห่งยักษ์กรุงศรีกัณฐ์ ยกทัพบุกยึดครองไปทั่วดินแดนจนมาถึงรัม

เทพนคร” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) ซึ่งผู้ชมสามารถอนุมานได้ว่า เทหะยักษิณีต้องมีวิชาความรู้มากความสามารถที่จะเป็นกษัตริย์แห่งยักษ์ได้

- มีพลังกำลังมาก

เทพะยักษิณีมีพลังกำลังมาก ดังปรากฏในคำบรรยายที่กล่าวว่า “เทพะยักษิณีแสดงความโหดเหี้ยม เกี้ยวกราดด้วยการกระโดดเหยียบร่างของโอรชราที่กำลังพูดคำทำนายของบรูษที่จจะมา กอบกู้อิสรภาพ ให้แก่ รามเทพนคร จมพื่นที่แตกออกเป็นเสี่ยง ๆ” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) และในฉากที่กล่าวว่า “เทพะยักษิณีห้ามไม่ให้ทหารยักษ์เข้ามายุ่งการต่อสู้ระหว่างตนและอสูร สีชาด แล้วเข้าต่อสู้กับอสูรสีชาดอย่างไร้ความปราณี เทหะยักษิณีเหยียบหน้าอกอสูรสีชาดจนจมดินด้วยความโกรธ” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) โดยจากฉากเหตุการณ์ทั้งสองแสดงให้เห็นว่า เทหะยักษิณีมีพลังกำลังมากเช่นเดียวกับทศกัณฐ์ในดัวบทต้นทาง แต่พลังกำลังของเทพะยักษิณีในภาพยนตร์แอนิเมชันแตกต่างจากดัวบทต้นทาง โดยไม่ได้กล่าวถึง การใช้พลังในการยกเขาไกรลาสแต่อย่างใด

- แปลงกายได้

เทพะยักษิณีสามารถแปลงกายได้ปรากฏในตอนนี้อัดต่อสู้กับทหารยักษ์ เพื่อช่วยเหลือองค์รัชทายาท จากเครื่องพันธนาการ อัดได้มอบศาสตราวุธคืนให้แก่องค์รัชทายาท โดยไม่รู้ว่าแท้จริงแล้วเทพะยักษิณีได้ปลอมตัวเป็นองค์รัชทายาท หวังหลอกอัดให้อาสาตราวุธมาให้ตน ดังนี้

ภายในรามเทพนคร

“อัด เลี้ยวหลาน วาตะ อสูรสีชาด ปลอมตัวเป็นเชลยทาสลักลอบเข้าไปในห้องทำพิธีกรรมของแม่หมอการ์ณิศา แต่บังเอิญเจอเข้ากับหลวงเรืองระหว่างทางเลยถูกจับได้ว่าเป็นพวกของอัด จึงเกิดการต่อสู้กันในห้องพิธีกรรม พรรคพวกของอัดต่อสู้กับทหารยักษ์เพื่อช่วยเหลือองค์รัชทายาท จนสามารถช่วยองค์รัชทายาทออกมาจากเครื่องพันธนาการได้ หลังจากนั้น อัดมอบศาสตราวุธให้แก่องค์รัชทายาท โดยไม่รู้ว่าแท้จริงแล้ว เทหะยักษิณีได้ปลอมตัวเป็นองค์รัชทายาท หวังหลอกอัดให้อาสาตราวุธมาให้ตน วาตะโกรธจะเข้าจัดการเทพะยักษิณี แต่ก็ถูกเทพะยักษิณีจับตัวเอาไว้ วาตะบอกให้อสูรสีชาดรีบจัดการเทพะยักษิณี แล้วทุกคนก็ต้องประหลาดใจเมื่อได้รู้ความจริงจากปากของเทพะยักษิณีว่า อสูรสีชาดคือ น้องชายแท้ ๆ ของตน” (พงศา กรศรี และคณะ, 2561)

จากเหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เทหะยักษิณีสามารถแปลงร่างเป็นมนุษย์ได้ในขณะที่ดัวบทต้นทางและนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ได้กล่าวถึงทศกัณฐ์สามารถแปลงกายได้หลากหลายชนิด ทั้งเป็นสัตว์และเป็นพระอินทร์ เพื่อไปสมสู่กับสัตว์หรือนางอัปสร ดังนั้นความสามารถในการแปลงกายเป็นสิ่งต่าง ๆ ของทศกัณฐ์ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมไม่คิดต่าง ๆ



เช่น การประพาศิพิตในกามารมณ และ การต่อสู้อั้กับพระรามด้วยเล่้กัล ซึ่งแตกต่างจากทะเลย์กษา การแปลงกายเป็นไปเพื่อจุดมุ่งหมายเดียว คือ การกำจัดองคั้รัชทายาทแห่งรามเทพนคร

- ถอดดวงใจได้

ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้ตัดทอนความสามารถของทะเลย์กษาในการถอดดวงใจออกจากร่างได้ ซึ่งในตัวบทต้นทางและนิยายภาพยังคงรักษาอุทธานูภาพที่โดดเด่นของทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ไว้ได้ การถอดดวงใจได้ของทศกัณฐ์ทำให้ทศกัณฐ์มีชีวิตที่เป็นอมตะ ทศกัณฐ์ถอดดวงใจฝากไว้กับฤาษีโคบุตร เพื่อไม่ให้ใครมาฆ่าตนเองได้ อย่างไรก็ตาม จากการทำให้ธินำดวงใจทศกัณฐ์ใส่กล่องแก้วและเก็บแยกให้ห่างจากร่างกายทศกัณฐ์ครั้งนั้น ทำให้ทศกัณฐ์เกิดความล้าพองใจด้วยความคะนอง เพราะคิดว่าไม่มีผู้ใดสามารถฆ่าตนเองได้

- ก. ภูมิหลัง

ภาพยนตร์แอนิเมชันได้กล่าวถึงภูมิหลังของทะเลย์กษาในตอนเปิดเรื่องเพียงหนึ่งฉากบรรยายกำเนิดของทะเลย์กษาเป็นกษัตริย์ย์กษแห่งกรุงคีร์กัณฐ์ ผ่านหนังสือของภาคใต้ ซึ่งถือเป็นอีกกลวิธีหนึ่งในการทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นกลายเป็นสินค้า ผ่านการเล่าเรื่องของทะเลย์กษา (พงศา กรศรี และคณะ, 2561) จากฉากดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้ชมได้รู้จักตัวละครทะเลย์กษาอย่างรวดเร็ว มีความสามารถในการรบจนสามารถขยายดินแดนของย์กษมาถึงรามเทพนคร แต่ด้วยนิสัยที่มีความคุดัน หยาบกระด้าง จึงฆ่ามนุษย์เพื่อหวังครอบครองรามเทพนคร และต้องการกำจัดทายาทของกษัตริย์แห่งรามเทพนคร เพื่อขึ้นครองบัลลังก์ของ รามเทพนคร จากภูมิหลังดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันได้ตัดความเชื่อทางพุทธศาสนาและพราหมณ์ออกไป ในเรื่องเทพเจ้าฮินดูและการเวียนว่ายตายเกิด ดังที่ภูมิหลังของทศกัณฐ์ ตอน “นนทกัณฐ์เพชร” ซึ่งเป็นอดีตชาติของทศกัณฐ์ ตามความที่ปรากฏในบทพระราชนิพนธ์รามเกียรติ์ในรัชกาลที่ 1 และกำเนิดทศกัณฐ์จึงไม่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันอีกต่อไป

- ง. บทบาท

จากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเปรียบเทียบกับตัวบทต้นทางรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ผลการศึกษาพบว่า ทะเลย์กษาได้นำเสนอบทบาทที่สำคัญเพียงบทบาทกษัตริย์เท่านั้น และไม่มีกรกล่าวถึงบทบาทของสามีและบิดาเหมือนตัวบทต้นทาง โดยในภาพยนตร์แอนิเมชันได้สื่อสารความหมายของสถานภาพและบทบาทของทะเลย์กษาผ่านภาพและบทสนทนา ดังนี้

- บทบาทกษัตริย์

ภาพยนตร์แอนิเมชันได้นำตัวละครทะเลย์กษามาเป็นตัวละครเอกฝ่ายร้าย โดยให้มีสัมพันธภาพกับตัวละครทศกัณฐ์ด้วยเหตุผลประการสำคัญ คือ ทศกัณฐ์มีสถานภาพเป็นกษัตริย์แห่ง

ยักษ์ที่มีความสามารถ และพลังกำลังมหาศาล เมื่อมาเป็นคู่ขัดแย้งกับตัวละครเอกของเรื่อง ส่งผลให้ตัวละครพระรามมีคู่ขัดแย้งที่สมภาคภูมิ กล่าวคือ ทศกัณฐ์มีสถานภาพเป็นกษัตริย์ที่ขาดทศพิชราชธรรม เป็นชาติกำเนิดเป็นยักษ์อยู่ในวงศ์พรหม แต่มีพฤติกรรมและอุปนิสัยชั่วร้าย ลุ่มหลงในกามารมณ์จนต้องพบกับความหายนะ ในขณะที่พระรามเป็นกษัตริย์ที่ทรงทศพิชราชธรรม เป็นสมมติเทพหรือพระนารายณ์อวตาร และมีพฤติกรรมและอุปนิสัยดีงามต่อข้าราชการบริพาร นอกจากนี้ ด้วยความแตกต่างของตัวละครเอกซึ่งเป็นคู่ตรงข้ามในลักษณะดังกล่าว ส่งผลให้แก่นเรื่องรามเกียรติ์คือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” มีความชัดเจนยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ตัวละครเทหะยักษ์จะมีสัมพันธภาพกับตัวละครทศกัณฐ์ แต่ประเพณีการคัดสรรวัฒนธรรมจากผู้สร้างงาน โดยเลือกให้เทหะยักษ์ามีบทบาทของความเป็นกษัตริย์ที่โหดเหี้ยมและชั่วร้ายเท่านั้น โดยสาเหตุหลักของการต่อสู้กับตัวละครเอกคือ อ้อด เด็กหนุ่มชาวรามเทพนคร เพื่อจะทำลายสถาบันชาติ และกษัตริย์ของรามเทพนครให้หมดลง และคงเหลือแต่ยักษ์เท่านั้น

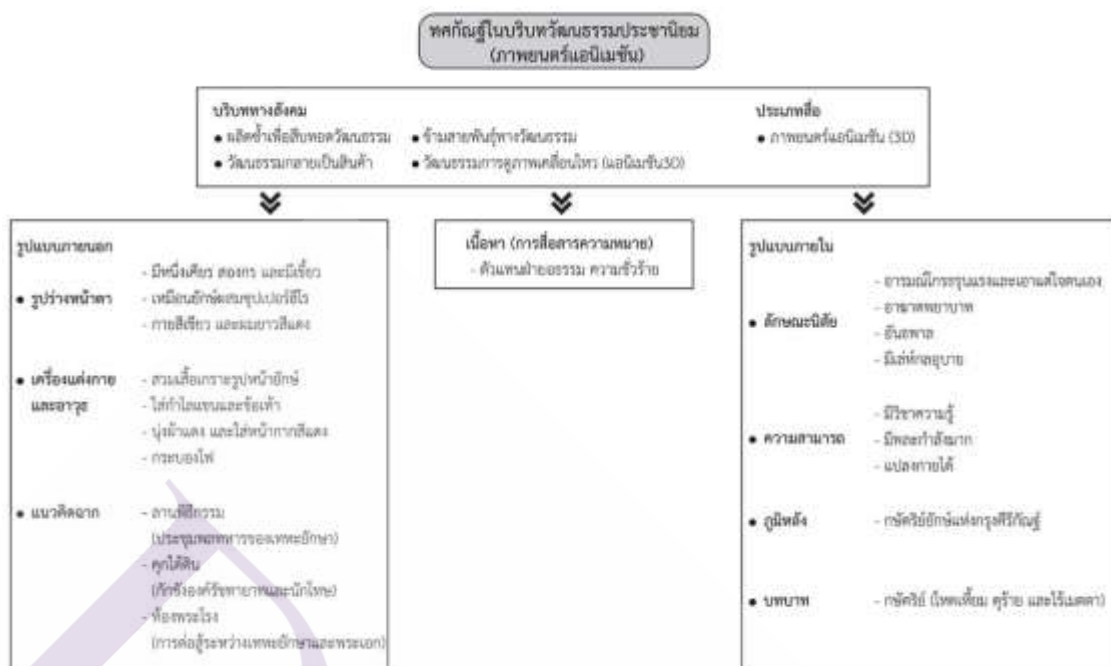
ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาของเทหะยักษ์ที่พูดกับอสูรสีชาตซึ่งเป็นน้องชายว่า “ไม่ควรไปเกือกก้าวกับพวกมนุษย์ชั้นต่ำ” ซึ่งข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เทหะยักษ์มองว่ายักษ์สูงกว่ามนุษย์ นอกจากนั้น ไม่มีฉากการต่อสู้ของเทหะยักษ์ในสนามรบ ความสามารถของเทหะยักษ์ปรากฏจากการต่อสู้กับอ้อด อสูรสีชาต วาตะ และเสี่ยวหลาน ในการเข้าช่วยเหลืองศรีษทหายาทในพระราชวัง ซึ่งเป็นกลวิธีสร้างความสนใจให้แก่ผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์แนวแอ็คชัน ที่มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมระหว่างการต่อสู้แนวการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ของมาร์เวลกับการต่อสู้ด้วยศิลปะมวยไทย อย่างไรก็ตาม บทบาทของกษัตริย์ของเทหะยักษ์ พิจารณาได้ว่า อยู่ในสถานภาพที่เหมาะสมกับความเป็นกษัตริย์คือ มีความมุ่งมั่นในการขยายอาณาเขตดินแดนของยักษ์ แต่วิธีการทำลายล้างผู้อื่นจนเดือนร้อน จึงไม่ใช่วิธีการที่เหมาะสม เทหะยักษ์เป็นเหมือนอุปสรรคสำคัญของตัวละครเอกแนววีรบุรุษในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพราะตัวละครเอกทำหน้าที่เป็นวีรบุรุษสามัญชนผู้กล้าหาญที่จะต้องต่อสู้กับ เทหะยักษ์ โดยใช้พลังแห่ง ๕ ศาสตร์อาหลอมรวมกับตนเอง (พลังแห่งศรัทธา) เพื่อปกป้องกษัตริย์ และชาติเอาไว้จากยักษ์ นอกจากนี้ บทบาทบิดาและสามีไม่ได้ถูกกล่าวถึงในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพราะภาพยนตร์นำเสนอแนวคิดหลักคือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” แต่แนวคิดรองคือ “รวมพลังปกป้องชาติและกษัตริย์ ในฐานะประชาชนที่รักชาติและกษัตริย์ยิ่งชีพ” จึงไม่มีเหตุการณ์และภูมิหลังในด้านอื่น ๆ ของเทหะยักษ์ที่ไม่นำผู้ชมไปสู่แนวคิดหลักที่ภาพยนตร์แอนิเมชันต้องการนำเสนอ

### 5.2.2.3 เนื้อหา (การสื่อสารความหมาย)

ตัวละครเทหะยักษ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันในบทบาทกษัตริย์ที่โหดเหี้ยม ไร้ความเมตตา ส่งผลให้เทหะยักษ์ยังคงสามารถสื่อสารความหมายที่คงเดิมจากตัวบทต้นทาง คือ “อธรรม

และความชั่วร้าย” นำเสนอผ่านบทบาทกษัตริย์ที่ขาดคุณธรรม พิจารณาจากฉากการฆ่ามนุษย์อยู่หลายครั้ง เช่น การฆ่าโหราที่ทำนายว่าจะมีคนมากอบกู้เอกราชของรามเทพนคร การฆ่าบุหงาหญิงคนรักของอสูรสีชาคน้องชายของเทหะยักษา และความพยายามที่จะฆ่าอ้อดตัวละครเอก เป็นบุคคลที่ขัดขวางอำนาจของคนที่จะเป็นใหญ่ในรามเทพนคร ส่งผลให้ตัวละครเทหะยักษายังคงเป็นตัวละครเอกฝ่ายร้ายที่ส่งเสริมให้ตัวละครพระเอกคือ อ้อด ได้มีบทบาทในการแสดงความจงรักภักดีต่อชาติและพระมหากษัตริย์ กลายเป็นพระเอกสามัญชนที่สมบูรณ์แบบ แตกต่างจากตัวละครเอกในวรรณคดีรามเกียรติ์ ซึ่งตัวละครเอกจะต้องเป็นกษัตริย์เท่านั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันมีการปรับตัวจากวัฒนธรรมชั้นสูงสู่วัฒนธรรมประชานิยมเพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายผู้รับสารที่เป็นประชาชนชาวไทย และชาวต่างชาติอย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้นำเสนอแก่นแนวคิดหลักเหมือนตัวบทต้นทางคือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” แต่เหตุผลในการต่อสู้ระหว่างตัวละครฝ่ายธรรมะ คือ อ้อด และฝ่ายอธรรม คือ เทหะยักษา ต่างกระทำเพื่อรักษาเผ่าพันธุ์ของตนเองไว้ให้ดำรงอยู่ เป็นการต่อสู้ระหว่างเผ่าพันธุ์ยักษ์และมนุษย์ ในขณะที่แนวคิดหลักของรามเกียรติ์เกิดจาก ฝ่ายอธรรม คือ ทศกัณฐ์ มีกิเลสและความลุ่มหลงที่ต้องการครอบครองผู้หญิงที่เป็นภรรยาของผู้อื่น ดังนั้น ทำให้ทศกัณฐ์เป็นตัวละครที่ไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทและสถานภาพที่ตนเองได้รับอย่างสมบูรณ์ในทุก ๆ ด้าน นอกจากนั้น ความแตกต่างระหว่างทศกัณฐ์ในตัวบทต้นทาง และเทหะยักษาใน ๕ ศาสตรา คือ เทหะยักษาไม่ได้สื่อสารความหมายเป็น “ชายเจ้าชู้” และ “ชายที่ผิดหวังในความรัก” เพราะแนวคิดของเรื่องได้ถูกกำหนดไว้เพียงประการเดียวดังกล่าวข้างต้น



**แผนภูมิที่ 5.2** แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม (ภาพยนตร์แอนิเมชัน)

จากตารางสรุปสัมพันธ์บทตัวละครเทพะยักษ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหาจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ผู้บริบทวัฒนธรรมประชานิยมประเภทภาพยนตร์แอนิเมชันแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันมีการสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่บริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างมีพลวัต จากการวิจัยพบว่า ตัวแปรที่ส่งผลให้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของทศกัณฐ์ให้เป็นตัวละครเทพะยักษ์ ในลักษณะ “การปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา” คือ 1) กลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์แอนิเมชันมีหลากหลายกลุ่ม ได้แก่ เยาวชน วัยรุ่น ผู้ใหญ่ซึ่งเป็นประชาชนคนไทย ตลอดจนชาวต่างชาติที่มีความชื่นชอบในภาพยนตร์แอนิเมชัน ส่งผลให้ 2) ผู้สร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันต้องสร้างสรรค์งานที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคหลากหลายกลุ่มที่เป็นคนไทยและชาวต่างชาติ ดังนั้น ตัวแปรลำดับถัดไปคือ 3) อิทธิพลของวัฒนธรรมโลกได้มีผลวัฒนธรรมท้องถิ่นส่งผลให้มีการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เพื่อปรับรูปแบบทศกัณฐ์ให้เป็นเทพะยักษ์ที่มีความเป็นสากลยิ่งขึ้น ประการถัดไป คือ 4) ผู้สร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นองค์กรธุรกิจสื่อบันเทิง ดังนั้น จึงเปิดกว้างในการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สามารถสนองความต้องการของผู้รับสารที่แตกต่างวัฒนธรรมได้โดยง่าย ดังจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตร์” แม้จะมีการนำตัวละครทศกัณฐ์มาใช้ แต่ไม่ได้นำเนื้อหาจากวรรณคดีมาใช้ ส่งผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชัน

ปรับปรุงแบบและเนื้อหาให้เป็นที่อยู่ในวัฒนธรรมประชานิยม เพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนที่ไม่ใช่ชนชั้นสูงอีกต่อไป ประการสุดท้าย 5) การปรับเปลี่ยนโครงสร้างของรูปแบบมีสาเหตุหลักด้วยคุณลักษณะของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันมีระยะเวลาจำกัด จึงต้องนำเสนอแก่นความคิดหลักเพียงหนึ่งหรือสองประเด็นเท่านั้น จึงจำเป็นต้องปรับปรุงแบบของเทหะยักษาให้สอดคล้องกับแก่นเรื่องใหม่ที่นำเสนอ และเพื่อให้สามารถหาบทสรุปของเรื่องราวได้อย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาจำกัดของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

อย่างไรก็ตาม แม้ภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีการปรับปรุงแบบของตัวละครทศกัณฐ์ โดยสร้างสรรค์ตัวละครเทหะยักษาขึ้นมาใหม่ แต่สิ่งที่เป็นรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เด่นของตัวละครทศกัณฐ์ที่ยังคงปรากฏ คือ “กายสีเขียว มีเขี้ยว กลายร่างและขยายร่างให้มีขนาดใหญ่ เป็นกษัตริย์ที่มีพลังอำนาจมหาศาล” และการสื่อสารความหมายของตัวละครเทหะยักษายังคงใช้สัมพันธ์มาจากตัวละครทศกัณฐ์เช่นเดิม คือ เทหะยักษา แทน “ความชั่วร้ายและอธรรม” เพื่อสื่อสารความหมายของเรื่อง แก่นแนวคิดของภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตร์” ภายใต้แนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม และประชาชนของพระราชา” แสดงให้เห็นว่า รูปแบบและเนื้อหาที่เป็นแก่นหลักของตัวละครทศกัณฐ์ที่อยู่ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงยังคงปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างไม่เปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกับนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ อันแสดงถึงอำนาจของชนชั้นปกครองและวัฒนธรรมชั้นสูงยังคงมีบทบาทสำคัญในสังคมไทยและปรากฏอยู่ในพื้นที่วัฒนธรรมประชานิยมในปัจจุบัน แม้สื่อภาพยนตร์แอนิเมชันจะเป็นสื่อสร้างสรรค์และมีวัตถุประสงค์ในการผลิตเพื่อเป็นสินค้าวัฒนธรรมส่งออกของประเทศไทย แต่ยังคงแนวคิดในการสื่อความหมายของการเรื่องเล่า ยังคงแฝงไปด้วยอุดมการณ์ของความรักชาติ จงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ แสดงให้เห็นถึงบทบาทของชนชั้นปกครองในการปกป้องประเทศ และปลูกฝังให้ประชาชนยังคงต้องยึดมั่นในการปกป้องประเทศและสถาบันหลักของชาติให้คงอยู่สืบไป จึงอาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมชั้นสูงยังคงถูกถ่ายโอนอำนาจโดยใช้อำนาจอ่อนผ่านสินค้าทางวัฒนธรรมเพื่อสื่อความหมายดังกล่าวข้างต้นได้อย่างแยบยล

### 5.3 ตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ”

#### 5.3.1 บริบททางสังคมและประเภทสื่อสังคมออนไลน์ทางยูทูป

ภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” เป็นตัวบทที่มีการนำตัวละครทศกัณฐ์จากการแสดงนาฏศิลป์โขนมาสร้างสรรค์ใหม่ มีการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหาให้มีความน่าสนใจสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตและกลุ่มเป้าหมาย การปรับปรุงแบบและเนื้อหาตัวละครทศกัณฐ์เป็นที่มาของการปะทะทางวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม



โดยจุดมุ่งหมายในการสร้างภาพยนตร์โฆษณา คือ เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวไทยในปี พ.ศ. 2559 รมรงค์ทำให้ประชาชนเดินทางท่องเที่ยวในประเทศไทยเพิ่มขึ้น แทนการเดินทางออกไปท่องเที่ยวในต่างประเทศ (การส่งเสริมท่องเที่ยว ปี 2559, 2559) จัดทำโดย นายบัณฑิต ทองดี และเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทางยูทูป ตั้งแต่เดือนกันยายน พ.ศ. 2559 หลังจากการเผยแพร่ครั้งแรกทางยูทูป ภาพยนตร์โฆษณาได้รับกระแสวิพากษ์วิจารณ์ถึงความไม่เหมาะสมทางวัฒนธรรมในสื่อต่าง ๆ โดยกระทรวงวัฒนธรรมพิจารณาว่า เป็นการนำเอาตัวละครจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ได้แก่ ทศกัณฐ์ นางสีดา และเขนยักษ์มาเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง แต่มีการปรับเปลี่ยนฉากสำคัญในรามเกียรติ์เป็นฉากสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยให้ตัวละครต่าง ๆ ไปร่วมทำกิจกรรมตามสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของประเทศไทย เช่น หยอดขนมครก ชิม้ำ ขับโกคาร์ท ถ่ายรูปเซลฟี และ เล่นเจสกี เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม หน่วยงานอนุรักษ์วัฒนธรรมได้พิจารณาว่า การเล่าเรื่องโดยเปลี่ยนแปลง ทั้งภาพลักษณ์ อิริยาบถ และพฤติกรรมของตัวละครทศกัณฐ์ แสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมกับฐานันดรศักดิ์ของทศกัณฐ์ ซึ่งถือเป็นตัวละครเอกในโขนรามเกียรติ์ กระทรวงวัฒนธรรมดังกล่าว ทำให้ ภาพยนตร์โฆษณาได้รับการกล่าวถึงในโลกออนไลน์ และมีการเข้าชมในยูทูปอย่างกว้างขวาง นอกจากนั้น สื่อมวลชนยังได้นำเสนอข่าวความขัดแย้งระหว่างองค์กรผู้ผลิตและอดีตศิลปินกองการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ความขัดแย้งดังกล่าวแบ่งออกเป็นสองฝ่าย โดยฝ่ายแรกเป็นฝ่ายที่ต้องการสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูง โดยมองว่า การแสดงนาฏศิลป์โขนรามเกียรติ์เป็นเอกลักษณ์ของชาติที่มีขบและจารีตในการแสดง จึงไม่เหมาะสมที่จะนำเสนอตัวละคร โขนในลักษณะอาภักดิ์กิริยาเช่นมนุษย์ โดยเฉพาะตัวละครที่นำมาแสดงเป็นยักษ์กษัตริย์ ผู้วิชัยได้รวบรวมทัศนะของผู้เกี่ยวข้องกับองค์กรที่สืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงไว้ อาทิ น.ส.ลัดดา ตั้งสุภาชัย อดีตศิลปินกองการสังคีต กรมศิลปากร ได้เข้าร้องเรียนต่อสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (วิทยาลัยนาฏศิลป์) ให้ระงับการเผยแพร่ภาพยนตร์โฆษณาดังกล่าวทางยูทูป โดย น.ส. ลัดดา ให้เหตุผลว่า ภาพยนตร์โฆษณาได้มีการนำทศกัณฐ์มาทำกิจกรรม เช่น หยอดขนมครก ขับโกคาร์ท ถ่ายเซลฟี ชิม้ำไฟ ซึ่งถือว่าไม่เหมาะสม เพราะถือว่าทศกัณฐ์เป็นราชาแห่งยักษ์ทั้งปวง รวมถึงยังเป็นตัวละครในวรรณคดีที่มีความสง่างาม น่าเกรงขาม ไม่ควรนำตัวละครโขนมาทำกิจกรรมดังกล่าว

หลังจากรับเรื่องร้องเรียน ทางกรมส่งเสริมวัฒนธรรมเตรียมเรียกผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด ทั้งผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณา ผู้กำกับ และผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มาพิจารณาหาทางออกร่วมกันเบื้องต้น และได้ข้อสรุปว่า ให้ปรับเปลี่ยนฉากบางส่วนตามที่ได้ถูกร้องเรียนถึงความไม่เหมาะสม (<https://news.mthai.com/general-news/520523.html>) ต่อมาทางด้านสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม จัดเสวนา “โขน นาฏกรรม ชั้นสูง องค์กรความรู้

คู่วัฒนธรรม” โดยมีผู้เข้าร่วมเสวนา อาทิ นายจตุพร รัตนวราหะ ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ โขนยักษ์ นายประเมษฐ์ บุญยะชัย ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย และผู้จัดทำโขนพระราชทาน นางรังนา พวงประยงค์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดงละครนาง (ข่าวสดออนไลน์, 2559) โดยการเสวนาดังกล่าว ได้ตั้งข้อสังเกตว่า กรณีการนำการแสดงนาฏศิลป์โขนไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์นั้นสามารถกระทำได้ แต่ต้องพิจารณาถึงบริบททางวัฒนธรรมของการแสดงโขนด้วย โดยนักวิชาการทางวัฒนธรรมพิจารณาว่า หัวโขน ทำรำ เครื่องแต่งกาย และเพลงที่ใช้ประกอบนั้น จะต้องเหมาะสมตามจารีตการแสดงโขน จากกรณีความขัดแย้งดังกล่าว จึงกลายเป็นประเด็นให้มีการประชุมผู้เกี่ยวข้องในการผลิตภาพยนตร์โฆษณา โดยกระทรวงวัฒนธรรมให้ข้อสรุปว่า ได้มีการแจ้งให้ผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ให้ปรับแก้ไขภาพยนตร์โฆษณาให้เหมาะสม โดยตัดฉากตัวละครทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นตัวละครโขนชั้นสูงในอิริยาบถต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมกับฐานันดรศักดิ์ เช่น หยอดขนมครก เชลที่ ขับรดโกศาร์ท เล่นว่าวริมทะเล และให้เขนยักษ์เป็นตัวดำเนินเรื่องแทน ([https://www.khaosod.co.th/special-stories/news\\_20848](https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_20848)) ส่วนทางฝ่ายผู้ผลิต ได้แก่ นายบัณฑิต ทองดี ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาดังกล่าว ได้แสดงทัศนคติผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทางเฟสบุ๊กส่วนตัว หลังถูกรื้อเรียนว่า “คุณค่าทางวัฒนธรรมควรเก็บไว้แค่บนหิ้งหรือไร นำมาต่อยอดเพื่อประโยชน์ของชาติก็ไม่ได้ ถูกเรียกไปขู่ว่าจะฟ้องโทษฐานทำลายวัฒนธรรมชาติ #เที่ยวไทยมีเฮจริง ๆ” (<https://news.mthai.com/general-news/520523.html>)

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาบริบททางสังคมไทยพบว่า ตัวละครโขนได้รับความนิยมนำมาใช้ในสื่อต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมและการท่องเที่ยว เพราะตัวละครโขนถือเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ในปัจจุบันมีผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีหลากหลายช่วงวัย มีทุนความรู้ทางวัฒนธรรมชั้นสูง และรับเอาวัฒนธรรมประชานิยมมาจากการบริโภคสื่อที่แตกต่างกัน นอกจากนั้นในสังคมไทยปัจจุบันมีการนำเอาวัฒนธรรมไปสืบทอด และสร้างสรรค์บนสื่อใหม่ในรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยมอย่างแพร่หลาย มีนักวิชาการได้แสดงทัศนคติที่เกี่ยวกับการสืบทอดวัฒนธรรมไว้ได้อย่างน่าสนใจ จากกรณีความขัดแย้งกรณีภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” กฤตินี พงษ์ธนเลิศ อาจารย์ประจำคณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และนักคอลัมนิสต์ชื่อดัง เจ้าของนามปากกา เกตุวดี ของเว็บไซต์ Marumura ได้แสดงทัศนคติเกี่ยวกับความขัดแย้งขององค์กรทางวัฒนธรรมภาครัฐ และองค์กรผู้ผลิตสื่อภาคเอกชน เกี่ยวกับภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” กับ นาย สกหลง ทีมข่าวเฉพาะกิจไทยรัฐออนไลน์ ถึงครามา 2 ยุคสมัย มีประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้ กฤตินี พงษ์ธนเลิศ แสดงความคิดเห็นว่า การเปลี่ยนแปลงที่ดี คือ “การเปลี่ยนใน-ไม่เปลี่ยน” หมายถึง การเปลี่ยนเฉพาะในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย แต่ความหลังของการ

แสดง และแนวความคิดหลักในการนำเสนอ "จะไม่มีเปลี่ยนแปลง" กฤตินี พงษ์ธนเลิศ ได้ยกตัวอย่างละครโนห์ (NOH) ซึ่งปกติตัวละครจะสวมใส่ชุดกิโมโนเต็มยศ สวมหน้ากาก แสดงบนเวทีไม้ธรรมดา ๆ ซึ่งละครโนห์เมื่อถูกนำมาจัดแสดงที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติญี่ปุ่นในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนฉากหลังเป็นภาพวาดของศิลปินชื่อดังแห่งศตวรรษที่ 20 อย่าง Salvador Dali ชาวสเปน ซึ่งหลังการจัดแสดงดังกล่าว ส่งผลให้ผู้ชมรุ่นใหม่เข้าถึงศิลปะเก่าแก่แบบละครโนห์ได้มาก และง่ายขึ้น อีกทั้งยังทำให้เกิดความแปลกใหม่ในสังคมญี่ปุ่นด้วย ดังนั้น เมื่องานศิลปะดั้งเดิมมีหลักแนวคิดหลักสำคัญใดใน การสั่งสอนควรรักษาไว้ ส่วนที่สามารถเปลี่ยนแปลง ควรเป็นเสื้อผ้าที่ใช้ประกอบการแสดง ตัวละครอาจจะตัดแปลงได้ตามความเหมาะสม (<https://www.thairath.co.th/content/739377>) มาจากลิงค์นี้

จากแนวคิดดังกล่าว สามารถพิจารณาได้ว่า การนำตัวละคร โขนทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้จำเป็นต้องพิจารณาแก่นสาระสำคัญที่ปรากฏสืบทอดมาของตัวบทต้นทางด้วยเช่นกัน นอกจากนั้น เมื่อวรรณคดีรามเกียรติ์มีสัมพันธ์ทับซ้อนกับการแสดงนาฏศิลป์โขนซึ่งถือเป็นศิลปะชั้นสูงเช่นเดียวกัน การพิจารณาในการสร้างสรรค์งานศิลปะในวัฒนธรรมประชานิยมจึงมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงเพิ่มขึ้นอีกด้วย ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การพิจารณาองค์ประกอบของการตัดแปลงตัวละครทศกัณฐ์ ต้องพิจารณาทั้งตัวบทต้นทาง คือ ตัวละครทศกัณฐ์ในตัวบทวรรณคดีซึ่งถือเป็นแก่นสาระสำคัญ แต่ในขณะที่เดียวกันตัวบทที่เกี่ยวข้องอีกตัวบทหนึ่งในวัฒนธรรมชั้นสูงคือการแสดงนาฏศิลป์โขนที่สามารถส่งผลต่อการสร้างสรรค์ตัวละครในเรื่องใหม่ซึ่งผู้ผลิตควรคำนึงถึง ได้แก่ เครื่องแต่งกายของตัวละคร หัวโขน และกระบวนท่าร้ายรำ ในลักษณะเดียวกับละครโนห์ นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันของการแสดงนาฏศิลป์โขนในมุมมองวัฒนธรรมโลก ผลการศึกษาพบว่า ปัจจุบัน องค์การยูเนสโกได้ประกาศรับรองให้ “โขนไทย” (Khon, masked dance drama in Thailand) เป็นมรดกวัฒนธรรมอันจับต้องไม่ได้ (Intangible Heritage) ของมวลมนุษยชาติอย่างเป็นทางการแล้ว หรือ มรดกวัฒนธรรมภูมิปัญญา เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 ทางเว็บไซต์ องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (ยูเนสโก) นายวีระ โรจน์พจนรัตน์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงวัฒนธรรม เผยว่า ได้รับรายงานว่าผลการประชุมคณะกรรมการร่วมระหว่างรัฐบาลเพื่อการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของยูเนสโก ครั้งที่ 23 ระหว่างวันที่ 26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 – วันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2561 ที่เมืองพอร์ตหลุยส์ สาธารณรัฐมอริเชียส มีผู้แทนจากประเทศภาคีสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของยูเนสโกเข้าร่วมประชุม 181 ประเทศ ([https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news\\_1892137](https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news_1892137))

ประเด็นการศึกษาที่น่าสนใจคือ แนวทางปฏิบัติเมื่อ โขนไทยได้ขึ้นทะเบียนเป็นมรดก วัฒนธรรมภูมิปัญญาแล้ว หมายความว่า “ประเทศที่นำเสนอการแสดง โขน มีความรับผิดชอบที่จะ สนับสนุนให้มีการสืบทอดด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ส่งเสริมให้มีการเรียนการสอน การแสดง การให้ ความเข้าใจ โดยทำให้คนยุคใหม่รู้สึก ว่า โขน ไม่ใช่สิ่งที่แปลกแยก สนับสนุนให้มีการค้นคว้า และ อื่น ๆ อีกมากมาย ขณะที่สิ่งที่ยังคงสำคัญยิ่งของการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของอนุสัญญาว่าด้วย ICH ของ ยูเนสโก คือการเปิดใจให้กว้าง เห็นความหลากหลายของการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เห็นว่าสิ่งที่มีค่า ของคนแต่ละกลุ่มนั้นไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน และเกิดความชื่นชมระหว่างกัน ไม่จำเป็นต้องคอย เปรียบเทียบว่าของใครเหนือกว่า สวยงามกว่า หรือเก่าแก่กว่าของใคร” (<https://news.thaipbs.or.th/content/276062>) จากประเด็นนโยบายดังกล่าว ซึ่งได้เกิดขึ้นหลังจากกรณีความขัดแย้งในสังคมไทย ในช่วงที่มีการเผยแพร่ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” เพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว ภายในประเทศไทย ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาว่า จะเป็นแนวทางในการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ว่า การ สร้างสรรค์ตัวละครจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่วัฒนธรรมประชานิยม ทศกัณฐ์ที่มีการผลิตซ้ำ ในวัฒนธรรมประชานิยมต้องมีการปรับตัวในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาไปได้มากที่สุด ในระดับใด

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์งานโฆษณาในมิติทางวัฒนธรรมพบว่า โฆษณาเป็นภาพ สะท้อนความคิดความเชื่อของผู้คนในแต่ละยุคสมัย และโฆษณายังสามารถขายวัฒนธรรมและวิถี ชีวิตบางอย่างแก่ผู้ชม ในมุมมองของนักสร้างสรรค์งานโฆษณา จำเป็นต้องสำรวจและเก็บข้อมูล กลุ่มเป้าหมายในด้านต่าง ๆ เช่น อายุ เพศ อาชีพ พฤติกรรม รสนิยม ซึ่งเป็นความพยายามในการจับ โครสร้างความรู้สึก (Structure of feeling) ของผู้คนในสังคม ซึ่งสามารถนิยามโฆษณาว่า เป็นพื้นที่ แห่งการผลิตและผลิตซ้ำความหมายหรือวัฒนธรรม (สมสุข หินวิมาน, 2544) ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โฆษณาเพื่อใช้ในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์การ ท่องเที่ยวไทย โดยการนำตัวละครทศกัณฐ์มาใช้ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” ผ่านสื่อ ใหม่ คือ ยูทูป เป็นการผลิตซ้ำวัฒนธรรม แต่มีการดัดแปลงและปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัตถุประสงค์ ของการสร้างงานและแพลตฟอร์มใหม่ตามบริบททางสังคมที่เป็นวัฒนธรรมประชานิยม การนำการ แสดงโขนซึ่งถือว่าเป็นวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในเชิงพาณิชย์ศิลป์ โดยไม่ดำเนินเรื่องตามตัวบทต้น ทางในวัฒนธรรมชั้นสูง ถือเป็น การตีความหมายใหม่ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของสื่อในวัฒนธรรม ประชานิยม มีทัศนคติที่น่าสนใจตามแนวคิดของเบนจามินนักคิดแห่งสำนักแฟรงค์เฟิร์ตได้กล่าวไว้ ว่า “วัฒนธรรมประชานิยมแบบดังกล่าวจะมีความเป็นประชาธิปไตย เนื่องจากทุกคนสามารถเข้าถึง ผลผลิตทางวัฒนธรรมได้อย่างทั่วถึง” (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ดังนั้น ในภาพยนตร์โฆษณาทาง ยูทูปดังกล่าว ผู้ชมจึงสามารถเห็นตัวละครทศกัณฐ์ในรูปแบบของ “โขนเดินดิน” แทนการเข้าชม

การแสดงนาฏศิลป์โขนที่จัดโดยกรมศิลปากรหรือโขนพระราชทานฯ ที่ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายใหม่ที่การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยต้องการได้ ดังนั้นแนวคิดดังกล่าวส่งผลต่อนโยบายการสร้างสรรคผลงานสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งผู้วิจัยจะได้กล่าวถึงในลำดับต่อไป

นอกจากการศึกษาริบททางสังคมที่มีการนำการแสดงนาฏศิลป์โขนในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในสื่อสังคมออนไลน์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ผู้วิจัยได้ศึกษาประเภทสื่อสังคมออนไลน์ที่มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอภาพยนตร์โฆษณาในวัฒนธรรมประชานิยม แต่เดิมภาพยนตร์โฆษณา (music video) หรือเอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบเผยแพร่เพลงทางโทรทัศน์ ซึ่งมักเป็นรูปแบบการถ่ายภาพดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลง ต่อมามีการนำภาพมาประกอบเพลง และพัฒนามาเป็นการการนำเสนอเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว (วิกิพีเดีย, (2563). มิวสิควิดีโอ. <https://th.wikipedia.org/wiki/มิวสิควิดีโอ>) ภาพยนตร์โฆษณามีบทบาทเป็นเสมือนสินค้า นำเสนอภาพลักษณ์ของศิลปิน ถือเป็นกลยุทธ์สำคัญสำหรับประชาสัมพันธ์และโฆษณาของอุตสาหกรรมเพลง (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545) อย่างไรก็ตาม เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี โดยอดีตรายการเพลงต้องออกอากาศทางโทรทัศน์ รวมถึงภาพยนตร์โฆษณา และไม่สามารถรับชมย้อนหลังได้ ปัจจุบันภาพยนตร์โฆษณากลับมาเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป ซึ่งถือว่าได้รับความนิยมมากจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่นำสื่อออนไลน์มาสร้างความสะดวกสบายให้แก่มนุษย์ ทำให้มนุษย์ต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามสื่อสังคมออนไลน์ยูทูป โดยมีคุณสมบัติที่โดดเด่น คือ สามารถรับชมย้อนหลังได้ ดูซ้ำได้เท่าที่ต้องการ ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ トラบเท่าที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว

ปัจจุบันการผลิตภาพยนตร์โฆษณาได้ย้ายแพลตฟอร์มจากสื่อหลักคือ รายการเพลงทางโทรทัศน์ไปยังยูทูป โดยภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้สื่อออนไลน์ในปัจจุบันได้รับความนิยมสูงขึ้น ยูทูปมีจุดเด่นเรื่องของการแพร่กระจายได้ง่ายและรวดเร็ว มีต้นทุนต่ำ จากผู้ผลิตไปยังผู้บริโภค โดยช่องทางที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวไทยใน พ.ศ. 2559 โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) และกระทรวงเทคโนโลยีและสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) พบว่า ยูทูปได้กลายเป็นแพลตฟอร์มวิดีโอที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย คนไทยจะดูวิดีโอผ่านยูทูปเป็นอันดับแรก โดยประเทศไทยยังติด 1 ใน 10 ของประเทศที่มีการดูยูทูปมากที่สุดในโลกอีก (<https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/youtube-insight-thai-consumer-2016/>) เมื่อถามถึงพฤติกรรมการชมโฆษณาทางยูทูป พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่พึงพอใจโฆษณบนยูทูป เพราะสามารถเลือกดูได้ หากไม่ต้องการ



ดูสามารถกดข้าม (skip) นอกจากนั้น แบรินด์ยังสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายของตัวเองได้อีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2559)



ภาพที่ 5.58 ภาพ นายชชย ประทุมวรรณ และนางสาวบงกช เจริญธรรม แต่งกายเป็น ทศกัณฐ์- สีดา ขับร้องเพลงในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูปใน พ.ศ. 2559

ที่มา: [http:// www.jehoynews.com](http://www.jehoynews.com)

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เผยแพร่ทางยูทูปในวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2559 ถือเป็นงานนำเสนอเนื้อหาที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์เป็นเรื่องราว (Narrative) ตามความหมายของเพลง ซึ่งกลวิธีการนำเสนอด้วยรูปแบบดังกล่าวกำลังได้รับความนิยม เพลงได้ถูกแต่งขึ้นเพื่อรณรงค์การท่องเที่ยวในประเทศไทย ด้วยลักษณะเพลงผสมของเพลง “เที่ยวไทยมีเฮ” (เพลงไทยเดิมและเพลงป๊อป) และใช้ประโยชน์จากตัวละคร โจนในการนำเสนอความเป็นไทย ตลอดจนภาพลักษณ์ของศิลปิน นายชชย ประทุมวรรณ เป็นนักร้องที่มีบุคลิกและเอกลักษณ์ของความเป็นไทย มีความเชี่ยวชาญในการร้องและเล่นดนตรีไทยและดนตรีสากล และมีความชื่นชอบในตัวละครทศกัณฐ์เป็นทุนเดิม พร้อมกับลีลาการแสดงออกที่โดดเด่นเข้ากับการร้องเพลงไทยเดิมผสมกับไทยสากล ร่วมกับ นางสาวบงกช เจริญธรรม ซึ่งเป็นการทำงานเฉพาะกิจ (Featuring) ในเพลง “เที่ยวไทยมีเฮ” ประพันธ์โดย นายจุลเชษฐ์ เลอเกียรติ ซึ่งการร้องเพลงระหว่างศิลปินสองเพศทางภาพยนตร์โฆษณารูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงในช่วงเวลาดังกล่าว (อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์ และรัตนาดี เศรษฐจิตร, 2562) และแสดงให้เห็นว่า การสืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่ได้ วัฒนธรรมจะต้องมีการปรับตัวไปตามบริบทสังคมและประเภทสื่อที่เปลี่ยนไป

อย่างไรก็ตาม ในภาพยนตร์โฆษณาซึ่งเป็นตัวแทนปลายทางในวัฒนธรรมประชานิยมสามารถสื่อสารความหมายใหม่ให้แก่ตัวละคร โจน “ทศกัณฐ์” ในวัฒนธรรมประชานิยมได้อย่างน่าสนใจ โดยอาจกล่าวได้ว่า ด้วยบริบททางสังคมที่ประชาชนเสพสื่อใหม่ทางออนไลน์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะสื่อยูทูป ส่งผลให้การเล่าเรื่องของตัวละครทศกัณฐ์ในภาพลักษณ์ตัวละคร โจนทางยูทูป จำเป็นต้องมีความแตกต่างไปจากการแสดงนาฏศิลป์ โจนซึ่งถือเป็นศิลปะชั้นสูง สาเหตุเพราะภาพยนตร์โฆษณายเป็นสุนทรียศาสตร์ทางการสื่อสารที่เป็นสัญลักษณ์ของศิลปินนักร้อง และเป็นชนวนที่ทำให้เกิดการใช้จ่ายเงินในกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นวัยรุ่น หรืออาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์โฆษณามีบทบาทในการนำเสนอถึงแวดล้อม ประสบการณ์อารมณ์ และวัฒนธรรมวัยรุ่น (Aufderheide, P. อ้างถึงใน อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์ และรัตนวดี เศรษฐจิตร, 2562) ซึ่งการสร้างสรรคภาพยนตร์โฆษณาจึงต้องทำให้เกิดแรงจูงใจในกลุ่มวัยรุ่น จากปรากฏการณ์ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” แสดงให้เห็นถึงพลวัตของตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทของสื่อที่แตกต่างกัน มีการสื่อความหมายตัวละครทศกัณฐ์แตกต่างกันอีกด้วย โดยองค์กรผู้ผลิตมีการใส่รหัส ความหมายของทศกัณฐ์แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง เพื่อตอบสนองกลุ่มเป้าหมายของสื่อสังคมออนไลน์ยูทูปเป็นหลัก โดยการปะทะสังสรรค์ทางความคิดระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยมได้เกิดขึ้นในการสร้างสรรคงานภาพยนตร์โฆษณาดังกล่าว โดยการสร้างความหมายใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม คือ ความพยายามปลดปล่อยประชาชนจากการถูกครอบงำของวัฒนธรรมชั้นสูงทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหาเป็นอย่างไร ซึ่งจะได้นำเสนอในลำดับต่อไป

### 5.3.2 รูปแบบและเนื้อหา

การวิเคราะห์รูปแบบของตัวละครทศกัณฐ์ ในภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครทศกัณฐ์เช่นเดียวกับการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง (ดูในบทที่ 4) และผู้วิจัยจะได้ศึกษาสัมพันธ์บทตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีต่อภาพยนตร์โฆษณา โดยการวิเคราะห์รูปแบบตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาประกอบด้วย ด้านรูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่างหน้าตาและสีกาย เครื่องแต่งกายและอาวุธ และฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ และรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง บทบาท และการสื่อสารความหมายตัวละครในส่วนของเนื้อหา โดยผลการวิจัยมี ดังนี้

#### 5.3.2.1 รูปแบบภายนอก

##### ก. รูปร่างหน้าตาและสีกาย

ตัวละคร โจนทศกัณฐ์ในรูปแบบภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ได้นำภาพลักษณ์ของตัวละคร โจนมาใช้เพื่อผลิตซ้ำเอกลักษณ์ของความเป็นไทยและง่ายต่อการจดจำ เพราะตัวละคร

ดังกล่าวอยู่ในโครงสร้างความรู้สึของผู้ชมเป็นอย่างดี ทั้งรูปร่าง หน้าตา และสีกายที่เป็นเอกลักษณ์ของทศกัณฐ์จากวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้แก่ มีเขี้ยว ปากแสดะ ตาโพลง กายสีเขียว เมื่อทศกัณฐ์ถูกนำเสนอผ่านตัวละคร โจนในนาฏศิลป์มีการดัดแปลงจำนวนใบหน้าและมือของทศกัณฐ์ให้เหมาะสมกับบริบทการแสดงละครว่า อย่างไรก็ตาม ผู้ชมสามารถเห็นการสร้างสรรค์ประดิษฐ์หัวโขนยักษ์ทศกัณฐ์โดยใส่ใบหน้าของทศกัณฐ์ลงในด้านต่าง ๆ ของมงกุฎไชย เพื่อให้มีสัมพันธ์ทกกับตัวบทวรรณคดีและภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ดูเพิ่มเติมในบทที่ 4) และจากการศึกษาพบว่า การนำทศกัณฐ์มาใช้ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวมักมีสัมพันธ์ทกกับข้อริบกับ โจนรามเกียรติ์เสมอ เพราะการแสดงโขนสามารถสื่อสารทั้งวรรณคดีรามเกียรติ์และนาฏศิลป์ชั้นสูงไปยังผู้รับสารได้ในขณะเดียวกัน

ด้วยรูปลักษณะภายนอกซึ่งปรากฏบนใบหน้าของทศกัณฐ์ และบุคลิกภาพที่หลากหลายของตัวละคร ทั้งสง่างาม คุดัน น่าเกรงขาม ในบทบาทของยักษ์กษัตริย์ พฤติกรรมที่ตลกสนุกสนาน ในบางมุมของตัวละครในบทบาทของชายเจ้าชู้ หรือเจ้าชู้ยักษ์ ส่งผลให้ตัวละครทศกัณฐ์มีคุณสมบัติที่เหมาะสมในการเป็นพรีเซนเตอร์ให้กับภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” โดยผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณาได้ออกแบบบทบาทให้ตัวละครทศกัณฐ์เป็นนักท่องเที่ยวเดินทางไปยังจังหวัดต่าง ๆ ในแต่ละภูมิภาคของไทย เพื่อแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทยให้ผู้ชมภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูปรับชม ประเด็นที่น่าสนใจ คือ ผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณาจะต้องคัดสรรลักษณะบุคลิกภาพด้านใดด้านหนึ่งของตัวละครทศกัณฐ์มาแนะนำในภาพยนตร์โฆษณา ซึ่งสามารถเป็นตัวแทนภาพลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ผ่านยูทูป ซึ่งถือเป็นสื่อหลักในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวไปยังกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และต้องการกระตุ้นให้เกิดความสนใจในภาพยนตร์โฆษณาได้อย่างรวดเร็ว จากการศึกษาพบว่า ด้วยอิริยาบถที่สนุกสนานของตัวละครทศกัณฐ์ซึ่งผู้กำกับนำเสนอ สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้ชมสนใจภาพยนตร์โฆษณาดังกล่าว จนถือว่าประสบความสำเร็จในการการประชาสัมพันธ์ผ่านทางสื่อยูทูปได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม แม้ตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาจะคงไว้ด้านรูปร่างหน้าตาและสีกายของทศกัณฐ์ตามบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ผู้ผลิต ภาพยนตร์โฆษณาได้ลดทอนความวิจิตร และประณีตของเครื่องแต่งกายตัวละคร โจนทศกัณฐ์ลงอย่างมาก ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

#### ข. เครื่องแต่งกายและอาวุธ

การแต่งกายตัวละคร โจนทศกัณฐ์ในอดีตได้รับอิทธิพลมาจากตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์ ในรัชกาลที่ 1 และ โคลงภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องรามเกียรติ์ ระเบียบงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ในปัจจุบัน ผู้ออกแบบชุดการแสดงโขนยักษ์ยังคงสามารถรักษาเอกลักษณ์ของความงดงามของหัวโขน และเครื่องแต่งกายของทศกัณฐ์ไว้ได้เป็นอย่างดี



พ.ศ. 2551

พ.ศ. 2562

ภาพที่ 5.59 ซ้าย- ขวา ภาพผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ใน “ชุดโจนทศกัณฐ์ทรงศร”

ที่มา: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/th/2/25/51-12-24-Jatuporn1DLC.jpg>

ภาพที่ 5.60 ซ้าย- ขวา ภาพโจนทศกัณฐ์ในเครื่องแต่งกายในการแสดงโจนมูลนิธิสังเสริมศิลปาชีพฯ ตอน “สี่มรรคา” จัดแสดงในวันที่ 6 พฤศจิกายน ถึง วันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2562

ที่มา: <https://mgronline.com/celebonline/detail/9620000085483>

ในปัจจุบัน การแสดงนาฏศิลป์โจนถูกจัดให้เป็น “มรดกวัฒนธรรมภูมิปัญญา” จากการประกาศขององค์การยูเนสโกในปี พ.ศ. 2561 ที่ผ่านมา สถานะความสำคัญของการแสดงโจนในสังคมไทยยังคงได้รับการยอมรับในฐานะศิลปะที่สืบทอดมาจากวัฒนธรรมชั้นสูง แต่การแสดงโจนสามารถเข้าถึงเพียงบางกลุ่มบุคคล เช่น นักวิชาการทางนาฏศิลป์ องค์กรต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่อนุรักษ์วัฒนธรรมของชาติให้สืบทอดไป ส่วนการสืบทอดการแสดงโจนซึ่งยังคงปรากฏในปัจจุบัน ได้แก่ การแสดงโจนพระราชทานฯ ของมูลนิธิสังเสริมศิลปาชีพฯ ซึ่งจัดการแสดงสืบทอดอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน โดยในปลายปี พ.ศ. 2562 ที่ผ่านมา ได้จัดแสดงโจนมูลนิธิสังเสริมศิลปาชีพฯ ตอน “สี่มรรคา” เมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ถึง วันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2562 โดยจุดประสงค์หลักนั้น อาจกล่าวได้ว่า โจนศิลปาชีพมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดการแสดงโจนซึ่งเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง

และเป็นเอกลักษณ์ของไทยให้คงอยู่ต่อไป ในขณะที่ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ได้เกิดขึ้น โลกมีความเปลี่ยนแปลงในการนำเสนอวัฒนธรรมเพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดผ่านสื่อใหม่ในยุคดิจิทัล การผลิตซ้ำการแสดงโขน และนำตัวละครทศกัณฐ์มาใช้ มีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างไปจากกลุ่มอนุรักษ์นิยมซึ่งมองการแสดงโขนเป็นจารีตและพิธีกรรม ส่วนกลุ่มของผู้สร้างสรรค์งานในเชิงพาณิชย์ได้นำการแสดงโขนไปใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม เช่น การนำตัวละครโขนทศกัณฐ์ไปใช้สำหรับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวใน ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เพื่อผลิตความหมายใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม สิ่งที่สามารถแสดงให้เห็นความแตกต่างของการปรับเปลี่ยน และดัดแปลงให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมในวัฒนธรรมประชานิยมคือ วัตถุประสงค์การสร้างงาน และกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับสาร ส่งผลต่อการลดทอนความเคร่งครัดของการจัดเตรียมชุดเครื่องแต่งกายโขนและหัวโขนทศกัณฐ์ ที่มีความวิจิตรงดงามลดลงอย่างมาก จากภาพประกอบที่ 5.59- 5.60 แสดงให้เห็นว่า ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สังกัดสำนักการสังคีต กรมศิลปากร แต่งกายใน “ชุดโขนทศกัณฐ์ทรงศร” ในปี พ.ศ. 2551 และนักแสดงจากโขนทศกัณฐ์ แต่งกายใน การแสดงโขนมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพฯ ตอน “สี่มรรคา” ใน ปี พ.ศ. 2562 แม้เวลาจะผ่านไปนานกว่าหนึ่งทศวรรษ สิ่งที่กรมศิลปากรและมูลนิธิส่งเสริมศิลปาชีพฯ สามารถทำหน้าที่ในการสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงในการแต่งกายตัวละครโขน โขนให้มีความวิจิตรงดงาม และมีกระบวนการทำร้ายราตามขนบของตัวละคร โขนยักษ์ได้เหมือนกัน ดูรายละเอียดการแต่งกายของตัวละครโขนทศกัณฐ์ตามแบบกษัตริย์เพิ่มเติมได้ในบทที่ 4

อย่างไรก็ตาม สื่อออนไลน์ทางยูทูปในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม เมื่อนำตัวละครโขนทศกัณฐ์มาใช้ใน ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” พบว่า ความประณีตในเครื่องแต่งกายตัวละครโขนยักษ์ตามขนบจารีต การแสดงโขนลดลงอย่างมาก สืบเนื่องจากภาพยนตร์โฆษณาต้องการตัวละครโขนมาเป็นภาพตัวแทนนักท่องเที่ยวเดินทางไปยังจังหวัดต่าง ๆ ดังนั้น จึงลดความสำคัญของเครื่องแต่งกายตัวละคร และถือเป็นองค์ประกอบย่อยที่ลดรายละเอียดของเครื่องแต่งกายตามความเหมาะสมของต้นทุนในการผลิตภาพยนตร์โฆษณา และวัตถุประสงค์ในการนำเสนอที่ต้องการให้ผู้ชมสนใจสถานที่ท่องเที่ยว และกิจกรรมในการท่องเที่ยวมากกว่า





ภาพที่ 5.61 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายของตัวละคร โขนยักษ์ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ”

ที่มา: <https://www.thairath.co.th/lifestyle/woman/732270>



ภาพที่ 5.62 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายของตัวละคร โขนยักษ์ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เข้าฉากร่วมกับอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ ศิลปินแห่งชาติ ณ วัดร่องขุ่น จ.เชียงราย

ที่มา: <https://hilight.kapook.com/view/142474>

จากภาพประกอบที่ 5.61-5.62 แสดงให้เห็นได้ว่า โขนทศกัณฐ์ยังคงรักษารายละเอียด เรื่องการแต่งกายตามจารีตการแสดงโขนไว้ได้โดยภาพรวม แต่สิ่งที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน คือ ความประณีตในการประดิษฐ์และตกแต่ง ตลอดจนวัสดุที่นำมาใช้ทำหัวโขน จะใช้วัสดุที่ไม่มีคุณภาพทำให้หัวโขนทศกัณฐ์มองคูศิครูป และการให้เฉดสีของการวาดเส้น คิ้ว ปาก ตา และเขี้ยวที่ไม่สวยงามตามหัวโขนในวัฒนธรรมชั้นสูง (ดูภาพประกอบที่ 5.59- 5.60) นอกจากนี้ใน ภาพประกอบที่ 5.62 สามารถมองเห็นว่า กำไลเท้าของทศกัณฐ์หายไป และทศกัณฐ์สวมรองเท้า สายครีบซึ่งถือว่าไม่เหมาะสมที่ตัวละคร โขนควรสวมใส่ จึงแสดงให้เห็นว่า ในกระบวนการผลิต ลดทอนความสำคัญของการสร้างภาพลักษณ์โขนทศกัณฐ์ให้เป็นเช่นตัวละคร โขนในวัฒนธรรม ชั้นสูง จากการศึกษาพบว่า ภาพตัวอย่างดังกล่าวเป็นเพียงหนึ่งในหลาย ๆ ภาพที่ตัวละครทศกัณฐ์ยัง ทำกิจกรรมต่าง ๆ และมีอิริยาบถเหมือนนักท่องเที่ยวซึ่งเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ อย่าง เพลิดเพลิน

นอกจากนั้น ในส่วนของอาวุธของตัวละครทศกัณฐ์ตามตัวบทต้นทาง ได้แก่ ธนู จักร พระแสงหอกใหญ่ ง้าว และเกาทัณฑ์ แต่ตัวละคร โขนทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา “เที่ยวไทยมิเฮ” จะไม่มีถืออาวุธตลอดเวลา และการมีอาวุธของตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาสื่อความหมาย ของอาวุธเหมือนเครื่องใช้สอย เช่น เป็นไม้เท้า หรือร่มของนักเดินทางมากกว่าใช้สำหรับป้องกันตัว และต่อสู้ ด้วยกิจกรรมที่ปรากฏในฉากการแสดงเป็นฉากที่ทศกัณฐ์กำลังรื้อเรียกรถแท็กซี่ และมี กระเป๋าเดินทางเป็นสิ่งที่ปรากฏเพิ่มขึ้น ทำให้สะท้อนเห็นความเปลี่ยนแปลงของทศกัณฐ์จาก ภาพลักษณ์กษัตริย์ยักษ์นักรบในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง เป็นนักท่องเที่ยวขึ้นโบกรถรับจ้างใน บริบทวัฒนธรรมประชานิยม (ดูภาพประกอบที่ 5.63)



ภาพที่ 5.63 ภาพทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” ขึ้นถือธนูศรและกระเป๋าเดินทาง โบกรถแท็กซี่ เหมือนนักท่องเที่ยวบริเวณสนามหลวง

ที่มา: <https://www.sanook.com/travel/1400373/>

ค. ฉาก

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา “ฉาก” ได้แก่ สถานที่ เวลา ยุคสมัย และบรรยากาศในเรื่องซึ่งเป็นที่เกิดพฤติกรรมของตัวละคร โขนทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” โดยผู้วิจัยได้พิจารณาจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์โฆษณาประกอบกับเนื้อเพลง เพราะภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” สื่อความหมายผ่านการเล่าเรื่องโดยสัมพันธ์กับเนื้อเพลง ดังนี้

เพลง เที่ยวไทยมีเฮ

ก็เพราะฉันชอบเที่ยวเมืองไทย

นั่งรถเดินเท้าไปได้ทุกที่

ฉันฉันจะชวนเธอมา ลองไปเที่ยวกัน

จะบอกว่ามันคงเพลิดเพลิน

เอาไหมไปเที่ยวด้วยกัน

เราคนไทย เราก็ต้องไทยเที่ยวไทย

เราคนไทย เราก็ต้องเที่ยวเมืองไทย

เราคนไทย เราก็ต้องไทยเที่ยวไทย

เฮ้! ไปไป ไปเที่ยวกันให้ทั่วไทย

เที่ยวไทยมีเฮ ก็อยากให้ลองลงมาเที่ยวกัน

เที่ยวไทยมีเฮ เราเป็นคนไทยเราก็ต้องเที่ยวไทย

ไปเทศกาลดอกกุหลาบ เสี่ยงแคน

ขอนแก่นถิ่นอีสาน งามหลาย

แต่น้องอยากไปชมหิ่งห้อย ที่อัมพวา

แล้วไปชมม้าเสียบหาดที่หัวหิน

พี่ว่าจะลองลงใต้ ไปดำน้ำ

แวะกินหมูย่างเมืองตรังให้บายใจ

น้องอยากไปเจ้ทสกี ที่พัทยา  
จับด้วยภูชี้ฟ้า และคอยตุ้ง

ไปเที่ยวไหน เที่ยวไทย  
ไปเที่ยวไหน ก็เที่ยวไทย

สุดจะสำราญเที่ยวเมืองไทย  
ชวนเธอออกไป ไปเที่ยวทั่วไทย

จะชวนกันไปเที่ยวไกลทำไม  
อะไรดี ๆ แบบไทยไทย ลองดูลองไปให้เห็น

ญี่ปุ่นเกาหลีหรือยุโรปจะมันเท่าเที่ยวไทย  
อเมริกาและไชน่าเราเก็บไว้ในใจ

ก็เพราะฉันชอบเที่ยวเมืองไทย  
เรามาเที่ยวไทยให้ไทยภูมิใจ

เราคนไทย เราก็ต้องเที่ยวไทย  
เราคนไทย เราก็ต้องเที่ยวเมืองไทย  
เราคนไทย เราก็ต้องเที่ยวไทย  
ไม่ต้องไปไกลหรรอกถึงเมืองนอกเมืองนา

เที่ยวไทยมีเฮ ก็อยากให้ลองลงมาเที่ยวกัน  
เที่ยวไทยมีเฮ เราเป็นคนไทยเราก็ต้องเที่ยวไทย

(ที่มา [www.siamzone.com](http://www.siamzone.com))

จากเนื้อเพลงแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” รณรงค์ให้คนไทย  
เที่ยวเมืองไทยผ่านตัวละคร โขนทศกัณฐ์ ฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาดังเป็นการนำเที่ยวไปยัง  
สถานที่ต่าง ๆ ในประเทศไทยทั่วทุกภูมิภาค อาทิ ภาคอีสาน ไปเที่ยวเทศกาลดอกคูณ ภาคกลาง

ชมหิ้งห้อยที่อัมพวา ภาคตะวันตก จี๋ม้าเลียบหาดที่หัวหิน ภาคใต้ ไปดำน้ำ และแวกินหมูย่างเมือง  
 ตรัง ภาคกลาง ชีเจี๊ยะทักที่พัทยา ภาคเหนือ ไปภูชี้ฟ้า และคอยตุ้ง แสดงให้เห็นว่า ฉากสถานที่ต่าง ๆ  
 ถูกกำหนดตามเนื้อร้องของภาพยนตร์โฆษณา ดังนั้น ผู้ชมจึงสามารถเห็นตัวละคร โขนทศกัณฐ์  
 ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามการเล่าเรื่องในเนื้อหาของภาพยนตร์โฆษณา จากการวิเคราะห์ฉากต่าง ๆ ใน  
 ภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูปพบว่า ภาพยนตร์โฆษณาได้จัดฉากเหตุการณ์ให้ทศกัณฐ์ดำเนินชีวิตอยู่  
 ในช่วงเวลาปัจจุบัน โดยไม่ได้นำเอาฉากเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ เพราะ  
 จุดประสงค์ในการนำเสนอภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป มีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นและวัยทำงาน  
 ดังนั้น โขนทศกัณฐ์จึงจำเป็นต้องปรับบทบาทให้เป็นนักร้องยัยักษ์ที่มีความสนุกสนาน ร่าเริง  
 แต่ขณะเดียวกันยังต้องคงบุคลิกรูปร่างหน้าตา สีกาย และเครื่องแต่งกายของโขนทศกัณฐ์ เพื่อให้  
 ผู้ชมสามารถจดจำตัวละครได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ ยังมีการกล่าวถึงตัวละครนางสีดาปรากฏใน  
 ฉากแสดงท่าร้ายรำตามแบบนางรำนาฏศิลป์โขน เพื่อเพิ่มสีสันให้กับฉากที่มีศิลปินนักร้องชายและ  
 หญิงร้องเพลงร่วมกัน โดยให้นักร้องชายแต่งกายเป็นทศกัณฐ์ และนักร้องหญิงแต่งกายเป็นนางสีดา  
 สร้างความสนใจด้วยคำร้องประกอบท่ารำที่สวยงามของตามแบบฉบับการแสดงโขน

จากการศึกษาแรงบันดาลใจของการนำตัวละครทศกัณฐ์มาใช้ในภาพยนตร์โฆษณา  
 ส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูป พบว่า นายบัณฑิต ทองดี ได้แรงบันดาลใจมาจากหุ่นจำลองรูปยักษ์  
 ที่สนามบินสุวรรณภูมิ เขาได้ให้สัมภาษณ์กับไทยรัฐออนไลน์ว่า “โจทย์คือ เราเห็นว่าก่อนไปเที่ยว  
 คนชอบไปเช็กอินถ่ายรูปกับยักษ์ที่สุวรรณภูมิ ก็เปรียบเหมือนยักษ์ตนนั้นเห็นคนไปท่องเที่ยวกัน  
 สะพายกระเป๋าเดินผ่านไปผ่านมา ยักษ์เขาก็อยากไปบ้าง ก็เลยแปลงร่างไปเที่ยวบ้างดีกว่า เราก็หยิบ  
 ตรงนี้มาทำคอนเซ็ปต์” (<https://www.thairath.co.th/content/731255>) ไทยรัฐออนไลน์, 2559) จาก  
 ข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า แรงบันดาลใจในการสร้างงานของผู้กำกับนั้น ได้นำเพียงตัวละคร  
 ในวรรณคดีที่ปรากฏภาพลักษณ์เป็นตัวละครโขนทศกัณฐ์ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้น  
 ตัวบทต้นทางในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง คือ การแสดงโขนจึงถูกลดทอนความสำคัญ คงเหลือ  
 แต่รูปแบบภายนอกที่เป็นภาพลักษณ์ของทศกัณฐ์ยังคงปรากฏอยู่และง่ายต่อการรับรู้ของผู้รับสาร  
 ส่วนฉากในภาพยนตร์โฆษณาจึงเป็นส่วนที่ผู้กำกับเลือกที่จะสร้างใหม่ทั้งหมด เพื่อให้สอดคล้อง  
 กับวัตถุประสงค์ของการผลิตภาพยนตร์โฆษณา โดยฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาสามารถ  
 แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

- ฉากที่แสดงกระบวนท่าร้ายรำของทศกัณฐ์ตามแบบการแสดงโขน

ฉากที่แสดงกระบวนท่าร้ายรำของทศกัณฐ์ตามแบบการแสดงโขน เป็นฉากที่ต้องการ  
 รักษาภาพลักษณ์ ตัวละครทศกัณฐ์ เพื่อให้ผู้ชมระลึกถึงตัวละครทศกัณฐ์ในบุคลิกภาพที่ท่องอา



สง่างาม ในฐานะยักษ์กษัตริย์ ดังนั้น ฉากเหล่านี้จึงเป็นการผลิตซ้ำความหมายเดิมของวัฒนธรรม  
ชั้นสูง (การเสดนาฏศิลป์โขน)



ภาพที่ 5.64- 5.66 ภาพ นายชชย ประทุมวรรณ และนางสาวบงกช เจริญธรรม แต่งกายเป็น ทศกัณฐ์-  
สีดา ขับร้องเพลงในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” และแสดงท่าร้ายรำบริเวณเสาชิงช้า  
กรุงเทพฯ

ที่มา: <https://www.thairath.co.th/content/731255>

- ฉากที่นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวในภูมิภาคต่าง ๆ โดยมีตัวละครทศกัณฐ์เป็นนักท่องเที่ยว

ฉากที่สร้างขึ้นใหม่ เป็นฉากที่ผู้กำกับต้องการให้ผู้รับสารสามารถเห็นกิจกรรมที่ยักษ์ทศกัณฐ์ ได้เดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ตามภูมิภาคต่างๆ ของประเทศไทยอย่างสนุกสนาน โดยผู้กำกับได้แนวคิดว่ายักษ์ทศกัณฐ์เป็นยักษ์ที่ท่องเที่ยว สง่างาม ถ้ามาทำกิจกรรมต่าง ๆ คล้ายเป็นนักท่องเที่ยวจะทำให้ภาพที่ปรากฏออกมาดูน่ารักและน่าสนใจเป็นอย่างมาก เพราะมีบุคลิกที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูง แต่ด้วยแนวคิดดังกล่าว ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งทางวัฒนธรรมดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น เนื่องจากกิจกรรมและอิริยาบถที่ผู้กำกับสร้างให้แก่ตัวละครโขนนั้น ทำให้ตัวละครโขนกระทำในสิ่งที่ผิดจารีตการแสดงโขน โดยจากการศึกษาพบว่า ฉากต่าง ๆ สร้างขึ้นให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่อง ดังนั้น คำร้องและฉากต่าง ๆ จะมีความสัมพันธ์กัน โดยฉากทศกัณฐ์นำเที่ยวสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ด้วยอิริยาบถคล้ายคนธรรมดาไม่เหมือนตัวละครโขนยักษ์ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ล้วนเป็นฉากที่ฝ่ายอนุรักษ์วัฒนธรรมชั้นสูงพิจารณาว่า มีความไม่เหมาะสม และเป็นฉากที่สมควรตัดออก ด้วยตัวละครโขนทศกัณฐ์แสดงอิริยาบถที่ไม่เหมาะสม โดยฉากที่ตัดออกตามคำแนะนำกระทรวงวัฒนธรรม มีจำนวน 8 ฉาก ดังนี้



ภาพที่ 5.67 ฉากทศกัณฐ์ขี่โกคาร์ท (โดนตัดออก)



ภาพที่ 5.68 นากทศกัณฐ์ขี่ม้า (โดนตัดออก)



ภาพที่ 5.69 นากทศกัณฐ์เชลพีริมทะเล (โดนตัดออก)



ภาพที่ 5.70 นากทศกัณฐ์นั่งเตียงชายหาด (โดนตัดออก)





ภาพที่ 5.71 ฉากทศกัณฐ์ปั่นจักรยานริมทะเล (โดนตัดออก)



ภาพที่ 5.72 ฉากทศกัณฐ์เล่นบานานาโบ๊ท (โดนตัดออก)



ภาพที่ 5.73 ฉากทศกัณฐ์เล่นว่าวริมทะเล (โดนตัดออก)



ภาพที่ 5.74 ฉากทศกัณฐ์หยอดขนมครก (โดนตัดออก)

ที่มา: ภาพที่ 5.67-5.74 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=6rn93oE1CUA>

จากภาพประกอบที่ 5.67-5.74 แสดงให้เห็นว่า ฉากทศกัณฐ์จีโกคาร์ท จี่ม่า นั่งบนานาโบ๊ท และปั่นจักรยาน เป็นพาหนะแสดงให้เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์โฆษณาให้บทบาทตัวละครโจนเป็นมนุษย์ และเป็นนักท่องเที่ยวที่สามารถใช้พาหนะดังกล่าวเพื่อการเดินทาง และสร้างความเพลิดเพลินให้กับตนเองในการท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งการสร้างสรรคงานศิลปะในวัฒนธรรมประชานิยม ถือเป็นเรื่องปกติที่สิ่งที่ไม่อาจจะเข้ากันได้จะมาอยู่ร่วมกัน แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้านำตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูงมาพิจารณาบทบาทและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาอาจกล่าวได้ว่า รูปแบบที่เป็นแก่นสาระสำคัญของทศกัณฐ์ชั้นสูงนั้นถูกลดทอนและดัดแปลง เช่น อากัปกริยาของทศกัณฐ์ในท่ารำที่สง่างามตามแบบนาฏศิลป์โจนเปลี่ยนเป็นทำกิจกรรมต่าง ๆ เหมือนนักท่องเที่ยว พาหนะของทศกัณฐ์ในฐานะกษัตริย์ก็เปลี่ยนจากจีช้าง เป็นจี่ม่า ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ผู้กำกับใช้วัตถุประสงค์ของการประชาสัมพันธ์กิจกรรมสำคัญในแต่ละสถานที่ท่องเที่ยวเป็นโจทย์การสร้างโครงเรื่องหลักของภาพยนตร์โฆษณา หรือแม้แต่ การใช้ยานพาหนะสมัยปัจจุบัน ได้แก่ รถจักรยาน รถโกคาร์ท และบนานาโบ๊ท (เรือยาง) ถือเป็นกิจกรรมที่ไม่ปรากฏในตัวบทต้นทาง และยังสามารถสื่อความหมายได้ว่า ทศกัณฐ์ไม่เพียงถูกลดสถานภาพจากชนชั้นกษัตริย์เท่านั้น แต่ตัวละครดังกล่าวยังมีสถานภาพเป็นประชาชนธรรมดา ในบางฉากทศกัณฐ์เป็นเหมือนพ่อค้าแม่ค้า โดยเฉพาะฉากที่ทศกัณฐ์หยอดขนมครกเป็นฉากที่สามารถเห็นความขัดแย้งของภาพลักษณ์ทศกัณฐ์ในฐานะชนชั้นกษัตริย์ จากรูปร่างหน้าตา การแต่งกาย และภูมิหลังของตัวละคร แต่พฤติกรรมการแสดงออก และกิจกรรมที่ตัวละครกระทำเป็นเหมือน



ประชาชนคนธรรมดา ถือเป็นกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ตัวละครของนักคิดในวัฒนธรรมประชานิยม อย่างไรก็ตาม ฉากดังกล่าว ถือเป็นหนึ่งในฉากที่กระทรวงวัฒนธรรมพิจารณาแล้วว่าไม่เหมาะสม สมควรตัดฉากดังกล่าวออกไป เช่นเดียวกับฉากอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เพราะไม่เหมาะสมกับฐานันศักดิ์ราชาแห่งยศของทศกัณฐ์

การปรากฏตัวของตัวละครโขนทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรกับตัวบทต้นทาง จะพิจารณาศึกษาเฉพาะฉากที่ปรากฏตัวโขนทศกัณฐ์เท่านั้น โดยผลการวิจัยมี ดังนี้

เมื่อพิจารณาฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาคือ ฉากเหตุการณ์ต่าง ๆ ไม่ได้นำเสนอฉากตามประเพณีการเลือกสรร (Selective Tradition) ฉากสำคัญที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ไม่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณา ได้แก่ ฉากที่นำเสนอแนวคิด “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ส่วนฉากแสดงความสามารถของทศกัณฐ์ แต่เดิมตามตัวบทต้นทาง ฉากที่แสดงฤทธาานุภาพของทศกัณฐ์ คือ “ฉากทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส” ฉากดังกล่าว ทำให้ผู้อ่านได้รับรู้ถึงพลังของทศกัณฐ์ที่สามารถเนรมิตกายใหญ่เท่าพระพรหมช่วยยกเขาไกรลาสให้ตั้งตรง (กรมศิลปากร, 2558) และ “ฉากทศกัณฐ์ถอดดวงจิต” เป็นฉากที่ทศกัณฐ์อับอายจากการที่พ่ายแพ้จากพาลี จึงขอให้พระดาบสโคบุตรช่วยทำพิธีถอดดวงจิตใส่ไว้ในกลองแก้วและเก็บไว้ จากเหตุการณ์ดังกล่าวจึงเป็นที่มาของความเป็นอมตะของทศกัณฐ์ ที่ไม่มีผู้ใดสามารถสังหารได้ ฉากเหตุการณ์เหล่านี้มักถูกกล่าวถึงเสมอ อย่างไรก็ตาม ในภาพยนตร์โฆษณากลับไม่ปรากฏฉากที่แสดงความสามารถตามตัวบทต้นทาง แต่ถ้าจะพิจารณาในทางตรงกันข้ามว่า ยักษ์ในวรรณคดีไทยที่มาอยู่ในวัฒนธรรมประชานิยมสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้ในตัวบทต้นทาง ฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณา เช่น ฉากทศกัณฐ์ขี่โกคาร์ท ขี่ม้า นั่งบานานาโบ๊ท และปั่นจักรยาน เล่นวอร์มทะเล และหยอดขนมครก น่าจะถือเป็นความสามารถของยักษ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ที่โดดเด่นมาก เมื่อเทียบกับตัวละครอื่น ๆ ในรามเกียรติ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

อย่างไรก็ตาม ฉากที่แสดงให้เห็นถึงการถ่ายโยงจากตัวบทต้นทางในการนำเสนอแนวคิด “ความลุ่มหลงและประพฤตินอกงาม” ของทศกัณฐ์ ในภาพยนตร์โฆษณา คือ ฉากที่ปรากฏการร้ายราตามแบบการแสดงโขนร่วมกับตัวละครนางสีดา เนื่องจากตัวบทต้นทางได้กล่าวถึงทศกัณฐ์ว่า มีความลุ่มหลงในตัวนางสีดา ถูกมองว่าเป็นยักษ์เจ้าชู้ เพราะมีภรรยาอยู่จำนวนมาก แต่ก็ยังมีความเพียรพยายามที่จะครอบครองใจนางสีดา ฉากที่แสดงการเกี่ยวพาราสีนางสีดา ยังคงปรากฏในภาพยนตร์โฆษณา เพื่อเพิ่มสีสันในการชมภาพยนตร์โฆษณาซึ่งเป็นการขับร้องโดยนักร้องชาย-หญิง ที่แต่งกายเป็นทศกัณฐ์และนางสีดา ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้กำกับใช้ประโยชน์จากตัวละครในวรรณคดีทำให้ผู้ชมได้สนุกสนานเพลิดเพลินกับนางสีดาตัวละครที่มักถูกกล่าวถึงคู่กับ

ตัวละครทศกัณฐ์เสมอ ส่วนการนำฉากกระบวนท่าร้ายรำทศกัณฐ์เกี่ยวพาราสิ่นางสีดามานำเสนอในภาพยนตร์โฆษณา เป็นการผสมผสานวัฒนธรรมชั้นสูงเข้ากับวัฒนธรรมประชานิยมในภาพยนตร์โฆษณา และยังกำหนดให้ทศกัณฐ์และนางสีดาเป็นตัวละครพระ-นางในการเชิญชวนคนไทยเที่ยวเมืองไทยซึ่งแตกต่างจากตัวบทต้นทางที่ทศกัณฐ์เป็นตัวละครฝ่ายร้ายที่เป็นที่รังเกียจของนางสีดา และฉากที่นำเสนอแนวคิด “ทศกัณฐ์กลายเป็นตัวตลก” ถึงแม้ว่า ตัวละครทศกัณฐ์จะเป็นราชาแห่งยักษ์ที่มีความร้ายน่าเกรงขาม แต่ฉากที่ปรากฏตัวละครทศกัณฐ์ แล้วสร้างความขำขันให้กับผู้อ่านได้แก่ ฉากตอน “ทศกัณฐ์แปลงกลายเป็นปู” และลูกของคตลูกของพาลีแก๊ง และฉาก “ตอนหนุมานแอบเข้าห้องบรรทมทศกัณฐ์ และเอาผมทศกัณฐ์และนางมณโฑผู้ติดกัน” จากเหตุการณ์ดังกล่าว เมื่อพิจารณาฉากในภาพยนตร์โฆษณาพบว่า ฉากที่กระทรวงวัฒนธรรมพิจารณาให้ตัดออกนั้น ส่วนใหญ่มีบุคลิกภาพถ่ายโอนมาจากฉากที่นำเสนอแนวคิด “ทศกัณฐ์กลายเป็นตัวตลก” ทั้งสิ้น ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำเสนอในส่วนของกรนำเสนอรูปแบบภายในของตัวละคร โขนทศกัณฐ์ในหัวข้อถัดไป



ภาพที่ 5.75 นายบัณฑิต ทองดี ผู้กำกับ (ซ้าย) ทำร้ายรำบทเข้าพระ-นาง ตามแบบการแสดงโขน (ขวา-ล่าง) นายเก่ง ธชย นักร้องเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” (ซ้าย-บน) ทศกัณฐ์หยอดขนมครก (ขวา-บน)

ที่มา: ที่มา: <https://www.thairath.co.th/content/731255>

### 5.3.2.2 รูปแบบภายใน

#### ก. ลักษณะนิสัย

ภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” ได้สร้างโครงเรื่องและเนื้อหาขึ้นใหม่ และนำตัวละครสำคัญจากวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้แก่ ทศกัณฐ์ นางสีดา และเจนชัศย์ มาใช้ในภาพยนตร์โฆษณา อาจกล่าวได้ว่า การขอยืมตัวละครในการแสดง โขนรามเกียรติ์มาใช้ และสร้างโครงเรื่องและเนื้อหาใหม่ทั้งหมด เพื่อนำเสนอแนวคิดการสื่อสารความหมาย “ไทยเที่ยวไทย” ผ่านตัวละครในวรรณคดีไทย กล่าวคือ “ทศกัณฐ์ตัวละครในวรรณคดีไทย ชวนคนไทยเที่ยวประเทศไทย” การนำตัวละคร โขนทศกัณฐ์มาแสดงเป็นนักท่องเที่ยว ส่งผลให้การออกแบบบุคลิกลักษณะนิสัย และการแสดงออกของตัวละครทศกัณฐ์จำเป็นต้องมีความสนุกสนาน ร่าเริง และตลก เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดหลักของภาพยนตร์โฆษณา จากการศึกษาพบว่า ด้วยการนำเสนอภาพยนตร์โฆษณาเล่าเรื่องราวทศกัณฐ์นำเที่ยวภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยผ่านสื่อยูทูปที่มีระยะเวลาจำกัดในการนำเสนอ และมีกลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างชัดเจน ดังนั้นการนำเสนอลักษณะนิสัยของทศกัณฐ์ผ่านภาพยนตร์โฆษณาจึงสร้างตัวละครที่มีลักษณะแบน (Flat character) ถึงแม้จะเลือกใช้สถานภาพทศกัณฐ์ที่เป็นกษัตริย์ชัศย์ตามบทบาทในด้นบทต้นทาง แต่ได้เลือกบุคลิกลักษณะ ร่าเริง ขี้เล่น และตลก มาแสดงในฉากนำเที่ยวสถานที่ต่าง ๆ ดังกล่าว เพื่อให้ทศกัณฐ์มีความเป็นมนุษย์มากขึ้น จึงทำให้ตัวละครมีความโดดเด่น เพราะมีการผสมผสานความเป็นไทยในวัฒนธรรมชั้นสูงด้วยรูปแบบภายนอก แต่มีรูปแบบภายใน คือ อุปนิสัยร่าเริง สนุกสนานสอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์โฆษณา จึงเป็นที่พึงพอใจของกลุ่มผู้รับสารวัยรุ่นที่ดูสื่อออนไลน์ทางยูทูปเป็นอย่างมาก ส่วนในด้านอุปนิสัยของตัวละครทศกัณฐ์ตามด้นบทต้นทาง ได้แก่ อารมณ์โกรธรุนแรง เอาแต่ใจตนเอง อาฆาตพยาบาท อันธพาล ไม่ปรากฏพบในภาพยนตร์โฆษณา

#### ข. ความสามารถ

ด้านความสามารถ เช่น มีวิชาความรู้ มีพลังกำลังมาก แปลงกายได้ และถอดดวงใจได้ เป็นคุณลักษณะที่มาจากภูมิหลังที่เป็นราชาแห่งยักษ์ ดังนั้น เมื่อภาพยนตร์โฆษณาไม่ได้นำเสนอตัวละครตามโครงเรื่องและเนื้อหาตามด้นบทต้นทาง จึงไม่ปรากฏความสามารถดังกล่าวในภาพยนตร์โฆษณา อย่างไรก็ตาม การนิยามความหมายของความสามารถของตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยม พิจารณาได้จากจากต่าง ๆ ในภาพยนตร์โฆษณา ผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณาต้องการให้ความสามารถของตัวละคร โขนทศกัณฐ์สะท้อนมาจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในการเดินทางท่องเที่ยวภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย ดังนั้น ความสามารถของทศกัณฐ์จึงถูกแปลความหมายจากการที่ทศกัณฐ์ราชาแห่งยักษ์สามารถกระทำสิ่งที่มนุษย์ในยุคปัจจุบันกระทำได้ เช่น จีโकार์ท ขี่ม้า นั่งบานานาโบ๊ท และปั่นจักรยาน เล่นวอร์มทะเล และหยอดขนมกรอก น่าจะถือเป็น

ความสามารถของยักษ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ที่โดดเด่นมากเมื่อเทียบกับตัวละครอื่น ๆ ในรามเกียรติ์ และการทำให้ตัวละครมีอุปนิสัยขี้เล่น สนุกสนาน และตลก ตลอดจนมีความสามารถที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง ส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความใคร่รู้เรื่อง(suspense) เพราะตัวละครมีพฤติกรรมแตกต่างไปจากเดิม ผู้ชมจึงใคร่ติดตามไปจนจบภาพยนตร์โฆษณา ซึ่งกล่าวได้ว่า ผู้กำกับได้วางโครงเรื่องประสาสัมพันธ์โดยใช้ตัวละครในวรรณคดีไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแยบยล โดยนำบุคลิกภาพและความสามารถของทศกัณฐ์มาสร้างสรรค์ใหม่ จนผู้ชมได้รู้จักตัวละครทศกัณฐ์ที่เป็นโขนเดินดิน หรือทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมอย่างสมบูรณ์แบบ

#### ค. ภูมิหลัง

จากการศึกษาพบว่า การนำเสนอภูมิหลังในภาพยนตร์โฆษณาไม่ปรากฏการเล่าย้อนความภูมิหลังของตัวละครทศกัณฐ์ เพราะผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณาเลือกใช้ตัวละครทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นที่รู้จักจากรามเกียรติ์และยังเลือกนำเสนอตัวละครในภาพลักษณ์ตัวละครโขน จึงถือเป็นการใช้ประโยชน์จากการผลิตซ้ำความหมายทางวัฒนธรรมจากตัวละครในวรรณคดีในพื้นที่สื่อออนไลน์ทางยูทูปได้อย่างรวดเร็ว กล่าวคือ คนไทยทุกคนที่มีทุนความรู้เกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ว่าเป็นตัวละครเอกฝ่ายร้ายในวรรณคดีรามเกียรติ์ เป็นราชาแห่งยักษ์ มีความสง่างาม งาม น่าเกรงขาม แต่มีความลุ่มหลงในนางสีดา จนได้สมญานามว่า “เจ้าชู้ยักษ์” และ “เป็นตัวตลก” ในบางครั้งเมื่อถูกหนุมานหรือตัวละครอื่น ๆ ในวรรณคดีรามเกียรติ์กลั่นแกล้ง และยังจัดเป็นตัวละครในวัฒนธรรมชั้นสูง เมื่อนำตัวละครไปแสดงในนาฏศิลป์โขน ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นต้องปูพื้นฐานด้านภูมิหลังตัวละครในภาพยนตร์โฆษณาซึ่งมีข้อจำกัดด้านเวลาในการชมอยู่แล้ว ผู้กำกับสามารถดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็วในช่วงเริ่มต้น เพื่อเข้าสู่จุดสำคัญสูงสุดของภาพยนตร์โฆษณา คือ การนำเสนอกิจกรรมการท่องเที่ยวของทศกัณฐ์ไปยังสถานที่ต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม การนำตัวละครทศกัณฐ์มาใช้เป็นฟรีเซนต์เตอร์ร่วมกับศิลปินนักร้อง ถือเป็นจุดขายสินค้าและบริการที่ดีในการผลิตภาพยนตร์โฆษณา

#### ง. บทบาท

จากการศึกษาภาพยนตร์โฆษณาเปรียบเทียบกับตัวบทต้นทางรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์โฆษณาไม่ได้นำเสนอภูมิหลังของตัวละครทศกัณฐ์ในการนำดำเนินเรื่อง แต่สามารถสังเกตได้จากกรณีความขัดแย้งทางวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมประชานิยม ภายหลังจากที่มิวสิควิดีโอ “เที่ยวไทยมีเฮ” ได้รับการเผยแพร่ในช่วงเดือนกันยายน พ.ศ. 2559 ผลสะท้อนกลับมายังผู้ผลิต คือ ตัวละครแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมต่อการเป็นราชาแห่งยักษ์ โดยเฉพาะเมื่อแต่งกายอยู่ในเครื่องทรงโขนยักษ์ จึงแสดงให้เห็นว่า บทบาทที่คนไทยยังระลึกถึงในตัวละครทศกัณฐ์เมื่อชมภาพยนตร์โฆษณา คือ “บทบาทกษัตริย์”

นอกจากนั้น ในภาพยนตร์โฆษณาได้นำเสนอบทบาทที่ยกย่องจากทศกัณฐ์และนางสีดา ขับร้องเพลงร่วมกัน โดยนักร้องชายแต่งกายในชุดโขนทศกัณฐ์ แต่ไม่สวมหัวโขนยักษ์ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำทศกัณฐ์ในบทบาทของความเจ้าชู้ยักยัดได้อีกด้วย ซึ่งถือเป็นอีกหนึ่งบทบาทที่น่าสนใจ ส่วนบทบาทบิดาเป็นบทบาทที่ไม่ได้รับการกล่าวถึงในภาพยนตร์โฆษณาเพราะไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาของเพลงที่กล่าวถึงการเดินทางท่องเที่ยว และเชิญชวนให้เที่ยวเมืองไทยโดยทศกัณฐ์และนางสีดา ดังนั้น ผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณาจึงเลือกใช้บุคลิกภาพเพียงสองบทบาทแรกเท่านั้น ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปบทบาทที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณามี ดังนี้

- บทบาทกษัตริย์

ภาพยนตร์โฆษณาได้นำเสนอทศกัณฐ์ในบทบาทกษัตริย์ผ่านทางฉากที่แสดงกระบวนการทำรายราของทศกัณฐ์ตามแบบการแสดงโขน เพราะเป็นฉากที่ต้องการรักษาภาพลักษณ์ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงด้วยการแสดงนาฏศิลป์ตามแบบฉบับโขน และถือเป็นการทำให้ผู้ชมนึกย้อนระลึกถึงตัวละครทศกัณฐ์ในฉากเปิดเรื่อง ซึ่งในฉากเหล่านี้ถือเป็นการผลิตซ้ำทศกัณฐ์ในความหมายของบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ทำให้ผู้คนได้ระลึกถึงตัวละครทศกัณฐ์ในบุคลิกภาพที่องอาจ และสง่างาม ในฐานะกษัตริย์

- บทบาทสามี (ชายเจ้าชู้)

ภาพยนตร์โฆษณาได้นำเสนอทศกัณฐ์ในบทบาทสามีผ่านฉากที่แสดงกระบวนการทำรายราของทศกัณฐ์ตามแบบการแสดงโขนเช่นเดียวกัน แต่เป็นฉากที่แสดงท่ารำเข้าพระ-นางกับนางสีดา ซึ่งถือเป็นการเพิ่มสีสันให้กับภาพยนตร์โฆษณา โดยมีนักร้องหญิง นางสาวฟิล์ม บงกช รับบทบาทเป็นนางสีดาและเป็นผู้ขับร้องเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาด้วย อย่างไรก็ตาม บทบาทของสามีหรือชายเจ้าชู้ ถือเป็นการผลิตซ้ำทศกัณฐ์ในความหมายของวัฒนธรรมชั้นสูงเช่นเดียวกัน

- บทบาทของนักท่องเที่ยวชาวไทย

ภาพยนตร์โฆษณาได้นำเสนอทศกัณฐ์ในผ่านทางฉากบทบาทนักท่องเที่ยวชาวไทย ผ่านฉากการเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ของประเทศไทย เป็นบทบาทที่ถูกประกอบสร้างความหมายขึ้นมาใหม่จากตัวละครทศกัณฐ์ ที่ถูกกำหนดบทบาทไว้ในตัวบทต้นทางแล้ว แต่ด้วยผู้ผลิตได้สร้างรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ขึ้นใหม่ เพื่อเอื้อต่อการรับบทบาทใหม่ของตัวละครทศกัณฐ์ในการเป็นนักท่องเที่ยวประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวไทยให้ผู้ชมหันมาท่องเที่ยวเมืองไทยมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณามีรูปแบบที่ได้รับการดัดแปลงไปจากตัวบทต้นทาง ได้แก่ รูปแบบภายนอก เช่น การแต่งกายที่ลดความวิจิตรงดงาม อวูทที่ไม่ได้ใช้เพื่อการต่อสู้ แต่เป็นอุปกรณ์ในการเดินทาง ฉากสถานที่ท่องเที่ยวที่ดัดแปลงให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การทำภาพยนตร์โฆษณา และรูปแบบภายในที่ส่งผลต่อบทบาทของทศกัณฐ์ในฐานะ



กษัตริย์ คือ อุปนิสัยร่าเริง ขี้เล่น และสนุกสนาน ตลอดจนความสามารถในการประกอบกิจกรรม เช่น ขี่จักรยาน ขับ โกล์คาร์ต และหยอดขนมครก ส่งผลให้ทศกัณฐ์มีความเป็นมนุษย์ในโลกปัจจุบันยิ่งขึ้น

### 5.3.2.3 เนื้อหา (การสื่อสารความหมาย)

การศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เพื่อศึกษาการสื่อสารความหมายของตัวละครที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์โฆษณาว่ามีความแตกต่างไปจากตัวบทต้นทางอย่างไร ในตัวบทต้นทาง วรรณคดีรามเกียรติ์และการแสดงโขนเป็นศิลปะในวัฒนธรรมชั้นสูง ตัวละครในวรรณคดีรามเกียรติ์ได้สร้างตัวละครคู่ตรงข้ามเพื่อเป็นสัญลักษณ์แห่งความดี-ชั่วร้าย โดยความดีถูกแทนด้วยพระรามซึ่งเป็นตัวละครฝ่ายมนุษย์ และความชั่วร้ายถูกแทนด้วยทศกัณฐ์ซึ่งเป็นตัวละครฝ่ายยักษ์ โดยการสร้างตัวละครในวรรณคดีดังกล่าว มาจากจุดมุ่งหมายในการสั่งสอนเรื่อง “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” นอกจากนี้ บริบททางสังคมในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้นซึ่งเพิ่งเริ่มก่อตั้งราชวงศ์จักรี ส่งผลให้วรรณคดีรามเกียรติ์ถูกแต่งขึ้นเพื่อส่งเสริมสถาบันพระมหากษัตริย์ และแสดงอำนาจโดยชอบธรรมในการปกครองประชาชนตามความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ซึ่งปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยเชื่อว่าพระมหากษัตริย์คือ “สมมติเทพ” และส่งผลต่อการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ ให้เป็นตัวละครคู่ตรงข้ามกับพระรามซึ่งเป็นกษัตริย์อยู่ในทศพิธราชธรรม อย่างไรก็ตาม ในสังคมวัฒนธรรมประชานิยม การนำตัวละครทศกัณฐ์มาใช้ในการโฆษณากลับมีมุมมองของการใช้ประโยชน์ทศกัณฐ์ในเชิงวัฒนธรรมมากกว่านำเอาความหมายที่ผูกติดมาพร้อมกับตัวละครในตัวบทต้นทาง จากการศึกษาพบว่า ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยม ไม่ได้มุ่งสื่อสารความหมายให้ทศกัณฐ์แทนความชั่วร้ายในทางตรงกันข้าม ทศกัณฐ์ ใช้สื่อสารความเป็นไทย และยังสามารถใช้เป็นตัวแทนคนไทย (นักท่องเที่ยว) ที่รักประเทศไทย และเลือกที่จะท่องเที่ยวภายในประเทศมากกว่าเดินทางไปต่างประเทศ โดยบุคลิกที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์โฆษณา ได้แก่ ร่าเริง สนุกสนาน และผสมผสานความตลก ส่งผลให้ตัวละคร โขนทศกัณฐ์แลดูมีเสน่ห์ และเข้าถึงผู้ชมภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป ซึ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานได้ง่ายยิ่งขึ้น ดังนั้น บทบาทของการเป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยที่ทศกัณฐ์ได้รับในภาพยนตร์โฆษณา ส่งผลให้การสื่อสารความหมายของทศกัณฐ์เปลี่ยนแปลงไปจากตัวบทต้นทาง



**แผนภูมิที่ 5.3** แสดงการวิเคราะห์ตัวละครทัศนคติในด้านบริบทสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบและเนื้อหาในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม (ภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป)

จากแผนภูมิแสดงรูปแบบและเนื้อหาของทัศนคติในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูป แสดงให้เห็นว่า บริบททางสังคมและประเภทสื่อออนไลน์ทางยูทูปส่งผลให้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาเพื่อการสื่อความหมายอย่างมีพลวัต โดยการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นในลักษณะ “ตัดทอนและตัดแปลง” โดยมีสาเหตุ ดังนี้ ประเภทสื่อที่ใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์โฆษณาเป็นสื่อออนไลน์ทางยูทูป ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาและการสื่อสารความหมายไปยังผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายต้องกระชับ และจบภายในระยะเวลาอันสั้นสอดคล้องกับประเภทสื่อออนไลน์ทางยูทูป คือ ต้องมีโครงสร้างการเล่าเรื่องหลักเพียงหนึ่งประเด็น ซึ่งเป็นการเชิญชวนให้คนไทยเที่ยวเมืองไทย การสร้างตัวละครทัศนคติจึงจำเป็นต้องลดทอนและตัดแปลงบทบาท อุปนิสัย และฉากให้สอดคล้องกับโครงเรื่องหลักที่สร้างขึ้นใหม่ และประกอบกับรสนิยมของผู้รับสารในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์โฆษณาออนไลน์ทางยูทูป มีหลากหลายกลุ่ม ได้แก่ เยาวชน วัยรุ่น และผู้ใหญ่ที่มีความชื่นชอบในการดูรายการออนไลน์ทางยูทูปแตกต่างกัน ส่งผลให้ผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณาต้องสร้างสรรค์งานที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคหลากหลายกลุ่มที่เป็นคนไทย โดยเฉพาะกลุ่มที่นิยมเข้าถึงรายการต่าง ๆ ผ่านทางยูทูป ดังนั้นเมื่อมีการผลิตและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมโดยใช้ตัวละคร โขนทัศนคติมาเป็น

สินค้าทางวัฒนธรรม จะต้องปรับรูปแบบและการสื่อความหมายให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการผลิตภาพยนตร์โฆษณา

#### 5.4 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยในบทที่ 5 ในหัวข้อเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรม ประชานิยม” จากการวิเคราะห์ด้วยทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงและด้วยทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรม ประชานิยม โดยการตีความ (interpretation) และการหาความหมาย (meaning) จากการวิเคราะห์ด้วยทศกัณฐ์ (textual analysis) จำนวน 3 ตัวอย่าง ได้แก่ 1) หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอนรามเกียรติ์ “ปฐมบท” รามเกียรติ์ “สู่มหาสงคราม” และรามเกียรติ์ “อวสานทศกัณฐ์” จัดจำหน่ายใน พ.ศ. 2557-2559 ตามลำดับ 2) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศใน พ.ศ. 2561 และบันทึกอยู่ในรูปแบบของสื่อวีซีดี (DVD) และ 3) ภาพยนตร์โฆษณา “เที่ยวไทยมีเฮ” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ใน พ.ศ. 2559

ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวม ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมมีสัมพันธบทกับวรรณคดีรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน (ตัวอย่างทศกัณฐ์) โดยการสืบทอดจากวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่วัฒนธรรมประชานิยม เป็นทั้งรูปแบบและเนื้อหาเดิม (convention) และสร้างสรรค์ใหม่ (invention) ผ่านการผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอดตัวละครทศกัณฐ์จากรามเกียรติ์ไว้ในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1) ปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้ ปรากฏในหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสืบทอดวรรณคดีไทย ดังนั้น จึงต้องคงเนื้อหาเดิมไว้เพื่อสื่อสารความหมายตามด้วยทศกัณฐ์เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย และแทนความเจ้าชู้และผิดหวังในความรัก ซึ่งหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสอนและปลูกฝังบรรทัดฐานด้านคุณธรรมศีลธรรมในเรื่อง “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” แก่เยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มผู้รับสารหลักที่ผู้ผลิตต้องการให้อ่าน แต่การปรับรูปแบบทั้งภายนอกและภายในของทศกัณฐ์ และยักรวมถึงองค์ประกอบอื่นๆ ของหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ เพื่อให้เข้ากับบริบทสังคมที่มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม และเกิดจากวัฒนธรรมที่เน้นการดูภาพมากกว่าการอ่านข้อความที่เป็นลายลักษณ์อักษร ตลอดจนการนำเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (AR) ส่องผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนเกิดความสนใจหนังสือนิยายภาพยิ่งขึ้น ส่งผลให้หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์มีความทันสมัยสอดคล้องกับบริบทสังคมในยุควัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดรูปแบบของสิ่งพิมพ์ที่ต้องเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับความต้องการ

ของผู้รับสารซึ่งเปลี่ยนไป แต่ก็ยังคงสามารถสืบทอดเนื้อหาและการสื่อสารความหมายจากตัวบทต้นทางมาได้อย่างครบถ้วน จนได้รับรางวัลหนังสือดีเด่นสำหรับเยาวชนจากสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

2) การปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาตรา” โดยมีวัตถุประสงค์ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม แต่มีการใช้ประโยชน์จากตัวละคร ทศกัณฐ์ในฐานะเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย ดังนั้น ทศกัณฐ์จึงกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาใช้เพื่อนำเสนอความเป็นไทย อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายที่เปลี่ยนเป็นคนไทยและชาวต่างชาติที่มีความชื่นชอบภาพยนตร์แอนิเมชัน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหาของตัวละครทศกัณฐ์ให้มีลักษณะผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อสร้างความเป็นสากลรองรับกลุ่มผู้รับสารที่ไม่จำกัดเฉพาะชนชาติใดชาติหนึ่ง นอกจากนี้ ด้วยบริบทของสื่อที่ใช้วัฒนธรรมการดูภาพเคลื่อนไหว (แอนิเมชัน 3D) ส่งผลให้ การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาต้องมีความกระชับและนำเสนอแนวคิดหลักหลักในเวลาจำกัดในการเผยแพร่ จึงอาจกล่าวได้ว่า ผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับวรรณคดีรามเกียรติ์จากตัวบทต้นทางเป็นทุนเดิม จึงจะสามารถเข้าใจสัมพันธ์ของตัวละครทศกัณฐ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาตรา”

3) รักษารูปแบบเดิมไว้แต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ใน พ.ศ. 2559 วัตถุประสงค์ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม แต่มีการใช้ประโยชน์จากตัวละครทศกัณฐ์ในฐานะเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย ดังนั้น ทศกัณฐ์จึงกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาใช้เพื่อนำเสนอความเป็นไทย แต่กลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างจากสื่อสองประเภทดังกล่าวข้างต้น และวัตถุประสงค์การสร้างงานที่แตกต่างของผู้ผลิต ส่งผลให้การรักษารูปแบบภายนอกของทศกัณฐ์ให้มีลักษณะเหมือนตัวบทต้นทางเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการรับรู้ของผู้รับสารที่เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยได้อย่างรวดเร็ว ด้วยเวลาจำกัดของการนำเสนอ โดยใช้สื่อออนไลน์ประเภทยูทูปในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวผ่านภาพยนตร์โฆษณา ทศกัณฐ์ถูกสื่อสารความหมาย แสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย และเป็นตัวแทนนักท่องเที่ยวเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ ด้วยรูปแบบภายนอกที่เป็นภาพลักษณ์ของตัวละครโจนในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง โจนทศกัณฐ์ในบทบาทกษัตริย์ยักษ์ ปรากฏตัวในภาพยนตร์โฆษณาด้วยบทบาทนักท่องเที่ยว จากการเก็บข้อมูลผลการวิจัยพบว่า ด้วยโจนอยู่บริบทวัฒนธรรมชั้นสูง เมื่อนำมาใช้ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม มักจะมีข้อจำกัดในด้านรูปแบบและเนื้อหาที่ยังคงต้องรักษาความเป็นตัวบทต้นทางของทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงไว้ และนำมาใช้อย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม ในการสรุปข้อค้นพบของการวิจัยครั้งนี้ ได้แสดงตารางการเปรียบเทียบ และตารางแสดง สัมพันธบททศกัณฐ์ทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคม ประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ของสื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและบริบทวัฒนธรรมประชานิยม และเพื่อให้พิจารณาเห็นการปรับตัวของตัวละครทศกัณฐ์อย่างมีพลวัต จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงไปสู่วัฒนธรรมประชานิยม ดังนี้





ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงทางการเปรียบเทียบทัศนคติในด้านบริบทสังคม ประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหา ของสื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

เกณฑ์การเปรียบเทียบ	สื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ตัวบทที่ 1 (ตัวบทต้นทาง)	สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม		
		ตัวบทที่ 2	ตัวบทที่ 3	ตัวบทที่ 4
บริบทสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>• สมโภชกรุงรัตนโกสินทร์</li> <li>• เชิดชูสถาบันกษัตริย์</li> <li>• สะท้อนวิถีชีวิตราชสำนักฝ่ายใน</li> <li>• การแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวรรณคดีไทย</li> <li>• ผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม</li> <li>• วัฒนธรรมทางสายตา (visual culture)</li> <li>• เสริมด้วยเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม</li> <li>• ผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม</li> <li>• วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้า</li> <li>• วัฒนธรรมการดูภาพเคลื่อนไหว (แอนิเมชัน 3D)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม</li> <li>• วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้า</li> <li>• ชมภาพยนตร์โฆษณาผ่านสื่อออนไลน์ (ยูทูป)</li> </ul>
ประเภทสื่อ	วรรณคดี จิตรกรรมฝาผนัง และการแสดง โขน	นิยายภาพเสริมเทคโนโลยี AR	ภาพยนตร์แอนิเมชัน (3D)	ภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป
รูปแบบภายนอก	<p>รูปร่างหน้าตา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สิบเศียร ยี่สิบกร และมีเขี้ยว</li> <li>- ร่างใหญ่เท่าภูเขา</li> <li>- กายสีเขียวและสีทอง</li> </ul> <p>เครื่องแต่งกายและอาวุธ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทรงเครื่องกษัตริย์ และมงกุฎ ไชยสีเขี้ยว</li> <li>- อาวุธทุกพระหัตถ์</li> </ul>	<p>รูปร่างหน้าตา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หนึ่งเศียร สิบกร และมีเขี้ยว</li> <li>- เหมือนยักษ์ผสมซูเปอร์ฮีโร่</li> <li>- กายสีเขียว</li> </ul> <p>เครื่องแต่งกายและอาวุธ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทรงเครื่องกษัตริย์ และมงกุฎ ไชยสีเขี้ยว</li> <li>- ธนูศร และจักร</li> </ul>	<p>รูปร่างหน้าตา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หนึ่งเศียร สองกร และมีเขี้ยว</li> <li>- เหมือนยักษ์ผสมซูเปอร์ฮีโร่</li> <li>- กายสีเขียว และผมยาว</li> </ul> <p>เครื่องแต่งกายและอาวุธ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สวมเสื้อเกราะรูปหน้ายักษ์</li> <li>- ใส่กำไลแขนและข้อเท้า</li> <li>- นุ่งผ้าแดง และใส่หน้ากาก สีแดง</li> <li>- กระบองไฟ</li> </ul>	<p>รูปร่างหน้าตา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หนึ่งเศียร สองกร และมีเขี้ยว (โขนทัศนคติ)</li> <li>- กายสีเขียว</li> </ul> <p>เครื่องแต่งกายและอาวุธ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทรงเครื่องกษัตริย์ สวมมงกุฎ ไชย (โขนทัศนคติ)</li> <li>- ธนูศร</li> </ul>

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

เกณฑ์การ เปรียบเทียบ	สื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ตัวบทที่ 1 (ตัวบทต้นทาง)	สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม		
		ตัวบทที่ 2	ตัวบทที่ 3	ตัวบทที่ 4
	<p><b>แนวคิดฉาก</b></p> <p><u>ธรรมะย่อมชนะอธรรม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พระนารายณ์ปราบนนทก</li> <li>- ทศกัณฐ์สู้ลิ้ม</li> </ul> <p><u>แสดงฤทธานุภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส</li> <li>- ทศกัณฐ์ถอดดวงจิต</li> </ul> <p><u>ความดุ่มหลงและประพตติพิศ</u></p> <p><u>ในกาม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทศกัณฐ์ชมสวนเกี่ยวนางสีดา</li> <li>- ทศกัณฐ์ลักนางสีดา</li> </ul> <p><u>ทศกัณฐ์เป็นตัวตลก</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทศกัณฐ์แปลงเป็นปู</li> <li>- หนุมานเข้าห้องบรรทมทศกัณฐ์</li> </ul>	<p><b>แนวคิดฉาก(ผลิตซ้ำ)</b></p> <p><u>ธรรมะย่อมชนะอธรรม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พระนารายณ์ปราบนนทก</li> <li>- ทศกัณฐ์สู้ลิ้ม</li> </ul> <p><u>แสดงฤทธานุภาพ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส</li> <li>- ทศกัณฐ์ถอดดวงจิต</li> </ul> <p><u>ความดุ่มหลงและประพตติพิศ</u></p> <p><u>ในกาม</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทศกัณฐ์ชมสวนเกี่ยวนางสีดา</li> <li>- ทศกัณฐ์ลักนางสีดา</li> </ul> <p><u>ทศกัณฐ์เป็นตัวตลก</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทศกัณฐ์แปลงเป็นปู</li> <li>- หนุมานเข้าห้องบรรทมทศกัณฐ์</li> </ul>	<p><b>แนวคิดฉาก</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ลานพิธีกรรม (ประชุมพลทหารของ เทหะยักษา)</li> <li>- ลูกใต้ดิน (กักขังองค์ รัชทายาทและ นักโทษ)</li> <li>- ห้องพระโรง (การต่อสู้ระหว่าง เทหะยักษาและพระเอก)</li> </ul>	<p><b>แนวคิดฉาก</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แสดงการร้ายรำ (การแสดงนาฏศิลป์ โขน)</li> <li>- สถานที่ท่องเที่ยวไทย 4 ภาค</li> </ul>

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

เกณฑ์การ เปรียบเทียบ	สื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ตัวบทที่ 1 (ตัวบทต้นทาง)	สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม		
		ตัวบทที่ 2	ตัวบทที่ 3	ตัวบทที่ 4
รูปแบบภายใน	<p><b>ลักษณะนิสัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มัวเมาในกามารมณ์</li> <li>- อารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจ</li> </ul> <p>ตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อัมพาต</li> <li>- มีเล่ห์กลอุบาย</li> <li>- อาฆาตพยาบาท</li> </ul> <p><b>ความสามารถ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีวิชาความรู้</li> <li>- มีพลังกำลังมาก</li> <li>- แปลงกายได้</li> <li>- ถอดดวงใจได้</li> </ul> <p><b>ภูมิหลัง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นนทกกลับชาติมาเกิด</li> <li>- สืบเชื้อสายวงศ์พรหม</li> <li>- ครองกรุงลงกา</li> </ul>	<p><b>ลักษณะนิสัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มัวเมาในกามารมณ์</li> <li>- อารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจ</li> </ul> <p>ตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อัมพาต</li> <li>- มีเล่ห์กลอุบาย</li> <li>- อาฆาตพยาบาท</li> </ul> <p><b>ความสามารถ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีวิชาความรู้</li> <li>- มีพลังกำลังมาก</li> <li>- แปลงกายได้</li> <li>- ถอดดวงใจได้</li> </ul> <p><b>ภูมิหลัง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นนทกกลับชาติมาเกิด</li> <li>- สืบเชื้อสายวงศ์พรหม</li> <li>- ครองกรุงลงกา</li> </ul>	<p><b>ลักษณะนิสัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อารมณ์โกรธรุนแรงและเอาแต่ใจ</li> </ul> <p>ตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อาฆาตพยาบาท</li> <li>- อัมพาต</li> <li>- มีเล่ห์กลอุบาย</li> </ul> <p><b>ความสามารถ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีวิชาความรู้</li> <li>- มีพลังกำลังมาก</li> <li>- แปลงกายได้</li> </ul> <p><b>ภูมิหลัง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กษัตริย์ยักษ์แห่งกรุงศรีกันธุ์</li> </ul>	<p><b>ลักษณะนิสัย</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สนุกสนาน ร่าเริง ขี้เล่น</li> </ul> <p><b>ความสามารถ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชีโกคาร์ต และขี้มั่ว</li> <li>- นั่งนานนาโบบีท</li> <li>- บั่นจักรยาน</li> <li>- เล่นว่าวริมทะเล</li> <li>- หยอดขนมกรก</li> </ul> <p><b>ภูมิหลัง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ราชาแห่งยักษ์</li> <li>- ครองกรุงลงกา</li> </ul>

ตารางที่ 5.1 (ต่อ)

เกณฑ์การ เปรียบเทียบ	สื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ตัวบทที่ 1 (ตัวบทต้นทาง)	สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม		
		ตัวบทที่ 2	ตัวบทที่ 3	ตัวบทที่ 4
เนื้อหา (การ สื่อสาร ความหมาย)	<b>ภูมิหลัง</b> - นนทกกลับชาติมาเกิด - สืบเชื้อสายวงศ์พรหม - ครองกรุงลงกา <b>บทบาท</b> - กษัตริย์ (ไม่เป็นผู้นำที่ดี และเห็นแก่ตัว) - บิดา (เห็นแก่ตัว และสนับสนุนลูกในทางไม่ดี) - สามิ (เจ้าชู้ แต่รักภรรยา) - ตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย - เจ้าชู้ และผิดหวังในความรัก	<b>ภูมิหลัง</b> - นนทกกลับชาติมาเกิด - สืบเชื้อสายวงศ์พรหม - ครองกรุงลงกา <b>บทบาท</b> - กษัตริย์ (ไม่เป็นผู้นำที่ดี และเห็นแก่ตัว) - บิดา (รักและห่วงใยลูก) - สามิ (เจ้าชู้ แต่รักภรรยา) - ตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย - เจ้าชู้ และผิดหวังในความรัก	<b>ภูมิหลัง</b> - กษัตริย์ยักษ์แห่งกรุงศรีอยุธยา <b>บทบาท</b> - กษัตริย์ (โหดเหี้ยม คุร้าย และไร้เมตตา) - ตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย	<b>ภูมิหลัง</b> - ราชานแห่งยักษ์ - ครองกรุงลงกา <b>บทบาท</b> - กษัตริย์ (ร่าเริง สนุกสนาน ขี้เล่น) - นักท่องเที่ยวชาวไทย - ความเป็นไทย (ตัวละครในวรรณคดีไทย) - นักท่องเที่ยวชาวไทย

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงสัมพันธภาพทัศนคติในด้านบริบทสังคม ประเภทสื่อ รูปแบบ และเนื้อหาของสื่อ ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและบริบทวัฒนธรรมประชาชน

สัมพันธภาพ ตัวบทปลายทาง	คงเดิม			ขยายความ			ตัดทอน			ตัดแปลง		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	<b>ตัวบทต้นทาง</b> <b>รูปแบบภายนอก</b> <b>รูปร่างหน้าตา</b> - มีเขียว และกายสีเขียว - สิบเศียร ยี่สิบกร ร่างใหญ่เท่าภูเขา กายสีทอง <b>เครื่องแต่งกายและอาวุธ</b> - ทรงเครื่องกษัตริย์ และมงกุฎไขยสีเขียว - อาวุธทุกพระหัตถ์ <b>แนวคิดฉาก</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ชรามะข่อมชนะอธรรม</li> <li>• แสดงฤทธานุภาพ</li> <li>• ความลุ่มหลงและประพฤติดิโนกาม</li> <li>• ทศกัณฐ์เป็นตัวตลก</li> </ul>	★	★	★								
							★		★		★	
							★		★		★	
							★		★		★	★



ตารางที่ 5.2 (ต่อ)

สัมพันธบท	คงเดิม			ขยายความ			ตัดทอน			ตัดแปลง		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
<b>รูปแบบภายใน</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ลักษณะนิสัย</li> <li>• ความสามารถ</li> <li>• ภูมิหลัง</li> <li>• บทบาท               <ul style="list-style-type: none"> <li>- กษัตริย์ (ไม่เป็นผู้นำที่ดี)</li> <li>- บิดา (เห็นแก่ตัว ไม่รักลูก)</li> <li>- สามี (เจ้าชู้)</li> </ul> </li> </ul>	★											
<b>เนื้อหา (การสื่อสารความหมาย)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย</li> <li>- เจ้าชู้ และผิดหวังในความรัก</li> </ul>	★	★					★	★	★			★

หมายเหตุ เครื่องหมาย★ หมายถึง ลักษณะสัมพันธบทกับตัวบทต้นทาง และหมายเลข 1-3 แสดงประเภทสื่อของตัวบทปลายทาง ได้แก่ นิยายภาพ (1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน (2) และภาพยนตร์โฆษณา (3) ตามลำดับ

จากตารางแสดงสัมพันธ์บทศกัณฐ์ในด้านบริบทสังคม ประเภทสื่อ รูปแบบ และ เนื้อหา ของสื่อในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยมแสดงให้เห็นว่า การปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาของบทศกัณฐ์ จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงมายังวัฒนธรรมประชานิยม มีข้อสังเกต ดังนี้

### 1. การคงเดิม (Convention)

จากการศึกษาสัมพันธ์ของตัวละครบทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหาพบว่า นิยาย ภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา ยังคงรักษาสัมพันธภาพรูปแบบภายนอกที่เป็น ลักษณะเด่นของตัวละครบทศกัณฐ์ไว้คงเดิม เพื่อสร้างการรับรู้ของผู้รับสารในสื่อประเภทต่าง ๆ อย่างรวดเร็วในการสร้างสัมพันธ์ไปสู่ตัวบทต้นทาง ได้แก่ มีเขียว กายสีเขียว และบทพากย์กษัตริย์ ในขณะที่นิยายภาพสามารถรักษาสัมพันธภาพคงเดิมทั้งรูปแบบภายในและภายนอก และการสื่อความหมายที่เป็นองค์ประกอบย่อยได้เกือบทั้งหมด ส่วนนินภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์โฆษณาได้มีการตัดทอนและดัดแปลงรูปแบบภายในและภายนอกไปตามความเหมาะสม โดยปรากฏชัดเจนในด้านเนื้อหาที่ภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอการสื่อสารความหมายเพียงด้านเดียว คือ บทศกัณฐ์เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรมและความชั่วร้าย ในขณะที่ภาพยนตร์โฆษณาได้ริ่หรือสร้างความหมายใหม่ ให้บทศกัณฐ์มีความหมายแตกต่างไปจากตัวบทต้นทางอย่างชัดเจน

### 2. การขยายความ (Extension)

จากการศึกษาสัมพันธ์ของตัวละครบทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหา พบว่า นิยาย ภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา ไม่มีการขยายความรูปแบบและเนื้อหาของ บทศกัณฐ์ในตัวบทปลายทาง เพราะด้วยบริบทของสังคมและสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปในวัฒนธรรมประชานิยม ส่งผลให้การสร้างสัมพันธ์ของ ตัวละครบทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่มี คุณลักษณะนำเสนอเรื่องราวด้วยภาพและใช้เวลาจำกัดในการนำเสนอ จึงไม่สามารถขยาย รายละเอียดย่อยของตัวละครบทศกัณฐ์ออกมาจากตัวบทต้นทางได้ แต่การใช้ประโยชน์จากตัวละคร บทศกัณฐ์จะเป็นไปในรูปแบบการตัดทอนและสร้างสรรค์ใหม่โดยการใช้นุภาคจากวรรณคดี ซึ่งจะ นำเสนอในลำดับถัดไป

### 3. การตัดทอน (Reduction)

จากการศึกษาสัมพันธ์ของตัวละครบทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบภายนอกพบว่า นิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณายังคงรักษาสัมพันธภาพคงเดิมจากตัวบทต้นทางที่เป็น แก่นสำคัญของบทศกัณฐ์ดังกล่าวข้างต้น แต่มีการตัดทอนรูปแบบภายนอก ด้านรูปร่างหน้าตา ได้แก่ ลิบเศียร ยี่ลิบกร ร่างใหญ่เท่าภูเขา กายสีทอง เครื่องแต่งกาย ทรงเครื่องกษัตริย์ และมงกุฎ ไชยสีเขียว และอาวุธทุกพระหัตถ์ ตามความเหมาะสมของประเภทสื่อ อาทิ ในนิยายภาพได้ลดจำนวนเศียร

และกรลงจากตัวบทต้นทาง แต่เมื่อมีการขยายร่างให้ใหญ่ขึ้น จะมีการเพิ่มจำนวนเศียรและกรให้แก่ ทศกัณฐ์ เพื่อสร้างความน่าสนใจแก่ตัวละครทศกัณฐ์ให้สามารถแสดงอิทธิฤทธิ์และปาฏิหาริย์ ตลอดจนเครื่องทรงกษัตริย์และมงกุฎไชยสีเสียว และการสร้างรูปร่างที่มีกล้ามเนื้อแบบซูเปอร์ฮีโร่ โดยการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมระหว่างยักษ์ไทยและซูเปอร์ฮีโร่แบบอเมริกัน เพื่อให้ สอดคล้องกับการสร้างตัวละครการ์ตูนอเมริกันที่นิยมในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ส่งผลให้ กลุ่มผู้รับสารซึ่งเป็นเยาวชน โดยเฉพาะเพศชายที่ชื่นชอบเรื่องราวนิยายภาพที่มีการต่อสู้ และการ แสดงความสามารถของตัวละครทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้ายสนใจนิยายภาพยิ่งขึ้น ส่วนอาวุธสำคัญของ ทศกัณฐ์ได้ตัดทอนให้คงไว้เพียงธนูศรและจักร ซึ่งถือเป็นอาวุธสำคัญที่มักถูกกล่าวถึงในตัวบท ต้นทางเสมอ

ส่วนในภาพยนตร์แอนิเมชันมีการตัดทอนที่สำคัญคือ บทบาทบิดาและสามีไม่ปรากฏ ในเรื่องเพราะตัวละครเทหะยักษ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันมีบทบาทสำคัญ คือ เป็นกษัตริย์ยักษ์ที่ ชั่วร้าย และพยายามที่จะช่วงชิงราชบัลลังก์จากองค์รัชทายาทแห่งรามเทพนคร และในภาพยนตร์ โฆษณาตัวละคร โจนทศกัณฐ์ ยังคงรักษาสัมพันธบทคงเดิมในการเป็นราชาแห่งยักษ์ และมีบทบาท ของการเป็นนักท่องเที่ยวนำเข้ามาแทนบทบาทของบิดาและสามีที่ถูกตัดทอนออกไป

ในขณะที่ภาพยนตร์โฆษณามีสัมพันธบทด้านรูปร่างหน้าตาที่ต่างกับตัวบทต้นทางที่เป็น นาฏศิลป์โจน โดยการให้ตัวละครโจน จึงส่งผลให้จำนวนเศียรและกรของทศกัณฐ์เป็นไปตามตัว บทต้นทางที่การแสดงโจนในวัฒนธรรมชั้นสูง แต่สามารถพิจารณาได้ว่า การตัดทอนที่เกิดขึ้นกับ ตัวละคร โจนทศกัณฐ์ จะมาในรูปแบบของความประณีตและวิจิตรของเครื่องทรงโจนที่ลดความ พิถีพิถันลง โดยเครื่องแต่งกายและอาวุธ พบว่า ภาพยนตร์โฆษณามีการ ตัดทอนเครื่องแต่งกายและ อาวุธตามความเหมาะสม โดยในภาพยนตร์โฆษณาคงไว้เพียงธนูศร ซึ่งไม่ได้สื่อความหมายว่า ทศกัณฐ์ใช้เป็นอาวุธในการต่อสู้ แต่พยายามสื่อความหมายให้ผู้ชมรับรู้ที่ “ธนูศร” เป็นเครื่องใช้ สอยของทศกัณฐ์ในการเดินทางท่องเที่ยว แสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์มีการตัดทอนรูปแบบภายนอก และภายในไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างงานในสื่อแต่ละประเภทแตกต่างกัน

#### 4. การดัดแปลง (Modification)

จากการศึกษาสัมพันธบทของตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหาพบว่า สัมพันธบทที่เกิดขึ้นจากการดัดแปลงเพื่อสร้างสรรค์งานในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมเกิดขึ้น ใหม่เป็นจำนวนมากที่สุด โดยปรากฏทั้งในนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา เพื่อสร้างแรงจูงใจต่อผู้รับสาร และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการสร้างงานแตกต่างไปตาม ประเภทสื่อ ดังนี้

ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้คัดเลือกรูปแบบภายนอก ได้แก่ มีสีบเขียว ยี่สิบกร ร่าใหญ่ เท่าภูเขา กายสีทอง ทรงเครื่องกษัตริย์ และมงกุฎ ไชยสีเขียว และมีอาวุธทุกพระหัตถ์ โดยมีการออกแบบตัวละครเทหะยักษาให้มีรูปแบบภายนอก เครื่องแต่งกาย และอาวุธแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง โดยได้รับอิทธิพลจากการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ดังนั้น ตัวละครทศกัณฐ์ จึงมีทั้งลักษณะความเป็นไทยและสากลร่วมกัน

ส่วนแนวคิดจาก ได้แก่ จากแสดงธรรมะย่อมชนะอธรรม แสดงฤทธาานุภาพ ความลุ่มหลงและประทุพติพิศในกาม และทศกัณฐ์เป็นตัวตลก ได้รับการดัดแปลงโดยไม่ปรากฏสัมพันธ์จากตัวบทต้นทางทั้งในภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา โดยในภาพยนตร์แอนิเมชัน มีโครงสร้างการเล่าเรื่องใหม่ ซึ่งมีการนำวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสมผสานในการเล่าเรื่อง องค์ประกอบด้านตัวละครมีความหลากหลาย และตัวละครทศกัณฐ์ถือเป็นตัวละครที่ได้รับการดัดแปลงให้ปรากฏอยู่ในฉากที่สอดคล้องกับแก่นแนวคิดหลักของภาพยนตร์แอนิเมชัน กล่าวได้ว่า มีการดัดแปลงฉากเหตุการณ์ให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง เช่นเดียวกับภาพยนตร์โฆษณา มีโครงสร้างการเล่าเรื่องใหม่ ซึ่งมีการนำวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสมผสานในการเล่าเรื่องเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว รูปแบบตัวละครมีสัมพันธ์กับตัวบทต้นทางที่เป็นการแสดงโจน แต่ด้วยวัตถุประสงค์การสร้างงานที่ต้องการเชิญชวนคนไทยท่องเที่ยวภายในประเทศ ดังนั้น ฉากเหตุการณ์ในภาพยนตร์โฆษณาได้รับการดัดแปลงให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง โดยให้มีความสอดคล้องกับเนื้อเพลง “เที่ยวไทยมีเฮ”

ลำดับถัดไป คือ รูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง จะได้รับการดัดแปลงมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การสร้างงาน ดังนี้ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน มีโครงสร้างการเล่าเรื่องใหม่ ซึ่งมีการนำวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสมผสานในการเล่าเรื่อง องค์ประกอบด้านตัวละครมีความหลากหลาย และตัวละครทศกัณฐ์ถือเป็นตัวละครที่ได้รับการดัดแปลงให้มีลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาทแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง และให้สอดคล้องกับแก่นแนวคิดหลักของภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยปรากฏชัดเจนในบทบาทของกษัตริย์ ได้รับการดัดแปลง นิสัย ความสามารถ และภูมิหลังแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง และในภาพยนตร์โฆษณา มีโครงสร้างการเล่าเรื่องใหม่ ซึ่งมีการนำวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสมผสานในการเล่าเรื่องเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว รูปแบบตัวละครมีสัมพันธ์กับตัวบทต้นทางที่เป็นการแสดงโจน แต่ด้วยวัตถุประสงค์การสร้างงานที่ต้องการเชิญชวนคนไทยท่องเที่ยวภายในประเทศ ดังนั้น ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาทในภาพยนตร์โฆษณาได้รับการดัดแปลงให้แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง แต่มีความสอดคล้องกับเนื้อเพลง “เที่ยวไทยมีเฮ” ซึ่งทศกัณฐ์จะมีนิสัยสนุกสนาน ร่าเริง ชี้เล่น ความสามารถสอดคล้องกับกิจกรรมใน

การท่องเที่ยว ภูมิหลังไม่ได้ถูกกล่าวถึงในการเล่าเรื่อง และบทบาทของยักษ์กษัตริย์ยังคงอยู่ แต่มีบุคลิกภาพที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง เพราะดัดแปลงให้ทศกัณฐ์เป็นนักท่องเที่ยวไปตามการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โฆษณาและเนื้อหาของเพลง และในด้านของบทบาทที่ได้รับการดัดแปลงในนิยายภาพ คือ บทบาทของบิดาโดยมีความแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง กล่าวคือ ในนิยายภาพมีการดัดแปลงการสื่อสารความหมายบทบาทของบิดาให้มีความรักลูกแตกต่างจากตัวบทต้นทาง เนื่องจากเป็นวรรณกรรมสำหรับเยาวชน จึงต้องคงบทบาทของหัวหน้าครอบครัวหรือบิดาให้ถูกต้องตามโครงสร้างและบทบาทหน้าที่ทางสังคม ส่วนบทบาทสามีในภาพยนตร์โฆษณาได้รับการดัดแปลงไปให้สื่อสารถึงความเจ้าชู้ผ่านท่าทางการรำรำในฉากที่ปรากฏร่วมกับนางสีดา แต่ไม่โดดเด่นเท่ากับบทบาทนักท่องเที่ยวที่ประกอบสร้างขึ้นใหม่แตกต่างจากตัวบทต้นทาง

ประการสุดท้าย ในส่วนเนื้อหา (การสื่อสารความหมาย) จากการศึกษาสัมพันธ์ของตัวละครทศกัณฐ์ในเนื้อหายังคงสื่อสารความหมายทศกัณฐ์เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย และเจ้าชู้ และผิดหวังในความรัก” โดยในนิยายภาพยังคงมีสัมพันธ์คงเดิม เพราะนิยายภาพมีวัตถุประสงค์ในการสืบทอดวรรณคดีไทย และเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากวรรณคดีมาเป็น สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทนิยายภาพ ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันมีสัมพันธ์บทในเนื้อหาเพื่อการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย เพียงประการเดียว เพราะการนำเสนอแก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์แอนิเมชันเป็น คือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม ดังนั้น การสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์จึงแตกต่างจากตัวบทต้นทางตามวัตถุประสงค์ของโครงสร้างของการเล่าเรื่องใหม่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ส่วนภาพยนตร์โฆษณาตัวละครทศกัณฐ์มีการดัดแปลงการสื่อสารความหมายแตกต่างไปจากตัวบทต้นทางอย่างชัดเจน เพราะตัวละครไม่ได้เป็น ตัวแทนฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย แต่สื่อสารความหมาย ความเป็นไทย ซึ่งถือเป็นการใช้ตัวละครในวรรณคดีไทยที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นในการสื่อสารความหมายใหม่ เพื่อวัตถุประสงค์การสร้างงานประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวอย่างน่าสนใจ ส่วนการสื่อสารความหมายการผิดหวังในความรัก และชายเจ้าชู้ของตัวละครทศกัณฐ์มีการดัดแปลงไปจากตัวบทต้นทางเช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาการวิเคราะห์สัมพันธ์บทและการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงไปสู่บริบทวัฒนธรรมประชานิยมในรูปแบบต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น จะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์การถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมของผู้รับสาร ซึ่งจะได้กล่าวถึงในบทถัดไป



## บทที่ 6

# การวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

ประเทศไทยเป็นชาติที่มีรากทางวัฒนธรรม เอกลักษณะ และประวัติศาสตร์อันยาวนาน มีความโดดเด่นในด้านทุนทางวัฒนธรรม สามารถสร้างผลผลิตทางวัฒนธรรมเป็นสินค้าและบริการได้เป็นอย่างดี และยังสามารถสืบทอดเอกลักษณ์ความเป็นไทยจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน การดำรงอยู่ของวัฒนธรรมชั้นสูงเช่นวรรณคดีรามเกียรติ์จำเป็นต้องคัดลอกเพียงบางส่วนของวัฒนธรรมให้ยังคงอยู่กล่าวคือ ยังคงรักษาของเดิมไว้บางส่วน แต่ต้องมีการเพิ่ม ดัดแปลง และใส่ของใหม่เสริมเข้าไป ในปัจจุบันการผลิตสื่อเพื่อความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ มักสร้างสรรค์งานขึ้นมาในสื่อใหม่ โดยมีเนื้อหาที่ผู้รับสารคุ้นเคยในลักษณะ “เหล่าเก่าในขวดใหม่” หรือ “เหล่าใหม่ในขวดเก่า” เกิดจาก “repetition” (Convention) ที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องการรักษารูปแบบดั้งเดิมไว้ พร้อมกันนั้นทั้งสองฝ่ายต่างต้องการ “variation” (Invention) การสร้างสรรค์ของตัวบทปลายทางใหม่ในเวลาเดียวกัน (อุมาพร มะโรณี, 2551) การใช้สัมพันธบทจึงมักเป็นรูปแบบที่ปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยม เช่นเดียวกับตัวละครทศกัณฐ์ที่ถูกนำมาใช้ทั้งในลักษณะ “เหล่าเก่าในขวดใหม่” หรือ “เหล่าใหม่ในขวดเก่า” จากการศึกษาทางนิเทศศาสตร์ถือว่า กลวิธีสัมพันธบทนั้นเป็นวิธีการที่สามารถสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงมายังวัฒนธรรมประชานิยมได้โดยการข้ามผ่านกาลเวลาจากอดีตมาซึ่งปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งบริบทสังคมและการใช้เทคโนโลยีสื่อสารสมัยใหม่ส่งผลให้ตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์จำเป็นต้องยอมรับการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบภายนอกและภายใน ตลอดจนเนื้อหาเพื่อสื่อสารความหมายไปยังผู้รับสารตามกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน วิธีการทางนิเทศศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา ได้กล่าวถึง การผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของตัวละครทศกัณฐ์ในรูปแบบต่าง ๆ ส่งผลต่อทัศนคติของผู้รับสารที่มีต่อตัวละครทศกัณฐ์แตกต่างกัน

อย่างไรก็ตาม การสืบทอดวัฒนธรรมโดยการนำวรรณคดีไทยมานำเสนอใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม พบว่า วรรณคดีรามเกียรติ์ที่ปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยม อาทิ การตีพิมพ์วรรณคดีรามเกียรติ์ในรูปแบบร้อยแก้ว เช่น หนังสือนิยายภาพ หนังสือการ์ตูน ซึ่งมีให้อ่านหลายสำนวน นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย และปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเป็นงานศิลปะอีกหลายประเภท ดังนั้น การถ่ายทอดวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์เรื่องรามเกียรติ์

จึงปรากฏในรูปแบบการสืบทอดศิลปะแบบดั้งเดิม การสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบใหม่ และผสมผสานศิลปะเก่า-ใหม่เข้าด้วยกัน (รินฤทัย สัจจพันธ์, 2554) จากที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ตัวละครทศกัณฐ์มีความโดดเด่นในด้านความเป็นพลวัตมากที่สุดไปในบรรดาตัวละครที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์ จึงเป็นที่มาของการศึกษาและวิจัยการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ผู้วัฒนธรรมประชาานิยมว่ามีลักษณะเป็นเช่นใด เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น และผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายจากการเปิดรับตัวละครอย่างไร

ผู้วิจัยใช้แนวคิดการถอดรหัส (Decoding) ของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall, 1999) และการตีความหมาย (Interpretation) ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชาานิยมซึ่งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กลุ่มผู้รับสารเฉพาะเจาะจง ได้แก่ กลุ่มนักวิชาการและกลุ่มนักวิชาชีพที่ได้มีโอกาสชมสื่อต่าง ๆ ซึ่งใช้เป็นกรณีศึกษา โดยผลการวิจัยในบทที่ 6 ได้นำแนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารแนวใหม่ของ David Morley (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) มาประกอบการพิจารณาโครงสร้างทางสังคมของกลุ่มผู้รับสาร ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร และการเข้าถึงตัวบทซึ่งเป็นกรณีศึกษาดังกล่าวข้างต้น โดยจากการศึกษาพบว่า ภายในกลุ่มนักวิชาการและนักวิชาชีพมีการตีความและอ่านความหมายทศกัณฐ์ในสื่อที่เป็นกรณีศึกษาในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยมภายใต้จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแตกต่างกัน จึงนำกลุ่มผู้รับสารทั้งสองกลุ่มมาจัดกลุ่มใหม่ โดยสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มแรก คือ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม (Conservatism) และกลุ่มที่สอง คือ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม (Liberalism) กล่าวคือผู้รับสาร กลุ่มแรก ประกอบด้วย นักวิชาการ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ด้านนาฏศิลป์โขน และนักวิชาชีพ ได้แก่ ด้านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อภาพยนตร์โฆษณาที่มีต้นทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดีจากประสบการณ์ในการศึกษาและการประกอบอาชีพ แต่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม ในขณะที่ผู้รับสารกลุ่มที่สอง ประกอบด้วย นักวิชาการด้านทัศนศิลป์ และวิชาชีพด้านการเขียนบทภาพยนตร์และบทโทรทัศน์ แต่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม โดยการศึกษาผู้รับสารทั้งสองกลุ่มจะเป็นกลุ่มตัวอย่างของประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อตอบคำถามการวิจัยในบทนี้ว่า ผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจะมีการถอดรหัสความหมายและทัศนคติต่อการสร้างสรรค์ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชาานิยมแตกต่างกันอย่างไร และทศกัณฐ์ที่มีการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชาานิยมสามารถปรับรูปแบบและเนื้อหาได้มากที่สุดในระดับใด เพื่อหาแนวทางการปรับตัวของการใช้ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงที่นำมาผลิตซ้ำและเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม

ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ให้สามารถสืบทอดเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทย โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบอย่างเหมาะสมให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

อนึ่ง ผู้วิจัยได้นำเอาผลการวิเคราะห์จากบทที่ 5 ในเรื่องรูปแบบของการข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของตัวละครทศกัณฐ์จากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงสู่บริบทวัฒนธรรมประชานิยม ประกอบด้วย 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบอะมีบา ในนิยายภาพ ลำดับถัดไป คือ รูปแบบผีเสื้อ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” และลำดับสุดท้าย คือ รูปแบบปะการัง ในภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” มาเป็นกรอบในการสัมภาษณ์ผู้รับสารกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มว่า มีการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ การอ่านความหมายสอดคล้องกับผู้ผลิต (Preferred reading) การอ่านความหมายแบบต่อรอง (Negotiated reading) และการอ่านความหมายแบบต่อต้าน (Oppositional reading) อย่างไร เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น ซึ่งผลสรุปผลการวิจัย จะได้กล่าวถึงในลำดับถัดไป

ตารางที่ 6.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่ม ลำดับที่	อายุ (ปี)	การศึกษา	อาชีพ	สื่อที่เปิดรับ	ต้นทุนความรู้เดิม เกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์
กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยม *					
1. อ. จักร	30	ป.ตรี สาขา นาฏศิลป์ ป.โท สาขา ศิลปะการแสดง	อาจารย์ นาฏศิลป์ ไทย (โจน)	เฟซบุ๊ก และยูทูป	รู้จักตัวละครทศกัณฐ์จาก การฝึกซ้อมรำตัวละครโจน ในรามเกียรติ์
2. อ. นัท	31	ป.ตรี สาขา ภาษาไทย ป.โท สาขา ภาษาไทย	อาจารย์ ภาษาไทย	เฟซบุ๊ก อินสตราแกรม ทวิตเตอร์ และยูทูป	รู้จักตัวละครทศกัณฐ์จากการ อ่านวรรณคดีและคติชนวิทยา ขณะศึกษาและความสนใจ ส่วนตัว
3. อ. ป่าน	40	ป.ตรี สาขา ภาษาไทย ป.โท สาขา ภาษาไทย (วรรณคดีไทย) ป.เอก สาขา ภาษาไทย (คติ ชนวิทยา)	อาจารย์ ภาษาไทย และ นักวิชาการ อิสระ	เฟซบุ๊ก และ ยูทูป	รู้จักตัวละครทศกัณฐ์จาก การอ่านวรรณคดีและคติชน วิทยาขณะศึกษา โดยอ่านตัว บทรามเกียรติ์ฉบับ ร.1 และ ฉบับต่าง ๆ ของไทย และ รามายณะของอินเดียฉบับ วาลมิกี และฉบับอินเดียใต้
4. คุณแชมป์	26	ประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง สาขางาน คอมพิวเตอร์ กราฟิกอาร์ต	นักกราฟิก และผลิตสื่อ แอนิเมชัน	เฟซบุ๊ก และ ยูทูป	เรียนวรรณคดีและอ่าน การ์ตูน ที่นำวรรณคดี รามเกียรติ์มาเล่าใหม่
5. คุณโจ้	34	ป.ตรี สาขาครุศึกษาค ศิลป์ ป.โท สาขาวิชา การภาพยนตร์- วีดิทัศน์	นักโฆษณา ครีเอทีฟ และ นักถ่ายภาพ	เฟซบุ๊ก และ ยูทูป	เรียนวรรณคดีและอ่าน การ์ตูน ที่นำวรรณคดี รามเกียรติ์มาเล่าใหม่

ตารางที่ 6.1 (ต่อ)

กลุ่ม ลำดับที่	อายุ (ปี)	การศึกษา	อาชีพ	สื่อที่เปิดรับ	ต้นทุนความรู้เดิม เกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์
6. คุณแม่	49	ป.ตรี สาขา โฆษณา	บรรณาธิการ กราฟิก สื่อสิ่งพิมพ์	เฟซบุ๊ก ทีวีดิจิทัล และ ยูทูบ	รู้จักตัวละครทศกัณฐ์จาก การอ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ และการเดินทางไปท่องเที่ยว ประเทศอินเดียและศรีลังกา
กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม *					
7. อ. แก้ว	46	ป.ตรี-โท สาขา ศิลปะ (เซรามิก)	อาจารย์ ศิลปะ และ ศิลปิน เชียงราย (สมาคม ขรัวศิลปะ)	เฟซบุ๊ก และ ยูทูบ	รู้จักตัวละครทศกัณฐ์จากอ่าน และวาดภาพ character ตัวละครในวรรณคดี รามเกียรติ์
8. คุณแจ๊ค	50	ป. ตรี สถาปัตยกรรม ศาสตร์ สาขา ตกแต่งภายใน	ครีเอทีฟ และเขียน บท โทรทัศน์ และ ภาพยนตร์	เฟซบุ๊ก ทีวีดิจิทัล และ ยูทูบ	เรียนวรรณคดีและอ่าน การ์ตูน ที่นำวรรณคดี รามเกียรติ์มาเล่าใหม่

หมายเหตุ \*ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้เป็นนามสมมุติ

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เมื่อนำแนวความคิดวิเคราะห์ผู้รับสารแนวใหม่ของมอร์  
เลย์มาใช้ในการวิเคราะห์ผู้รับสารกลุ่มตัวอย่างพบว่า โครงสร้างทางสังคมของกลุ่มผู้รับสาร ได้แก่  
อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม  
(อาชีพ) ไม่ใช่ตัวแปรหลักในการจำแนกกลุ่มผู้รับสาร กล่าวคือ ไม่สามารถอนุมานได้ว่า กลุ่มผู้รับ  
สารที่เป็นนักวิชาการทุกคนจะอ่านและตีความหมายด้วยบทต่าง ๆ ที่เป็นกรณีศึกษาไปในทิศทาง  
เดียวกัน เพราะจากการสัมภาษณ์พบว่า นักวิชาการมีการอ่านและตีความหมายด้วยบทในวัฒนธรรม  
ประชานิยมเช่นเดียวกับนักวิชาชีพบางคนด้วยเช่นกัน ดังนั้น ผลจากการวิจัยผู้รับสารกลุ่มตัวอย่าง



ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงพิจารณาจำแนกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักวิชาการและนักวิชาชีพ โดยพิจารณาจาก จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร โดยสามารถจำแนกได้เป็นสองกลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรก คือ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม และกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่สอง คือ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งแสดงทัศนะไว้แตกต่างกัน ดังนี้

**กลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรก** เป็นกลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มนี้จะมีแนวคิดที่มุ่งรักษาความเชื่อและคุณค่าแบบเก่า เมื่ออ่านและตีความหมายสื่อในวัฒนธรรม ประชาชนิยมที่เป็นกรณีศึกษา มักจะพิจารณาจากตัวบทต้นทาง (ทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์) เป็นต้นแบบ เพื่ออ่านและตีความหมายตัวบทใหม่ว่า สร้างสรรค์ขึ้นมาได้ อย่างเหมาะสมหรือไม่ ด้วยเหตุที่กลุ่มแนวคิดแบบอนุรักษนิยมมักจะผูกโยงตัวบทใหม่เข้ากับตัวบทเก่า (สุรพศ ทวีศักดิ์, 2564) หรืออาจกล่าวได้ว่า จะใช้ทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์เป็นตัวกำหนด รูปแบบและเนื้อหาของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ว่า ควรจะนำเสนอออกมาใน ลักษณะอย่างไร ดังตัวอย่างที่มีกล่าวถึงตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบ คือ ทศกัณฐ์จะต้องมีสิบ หน้า สิบเศียร ยี่สิบกร และต้องมีความน่าเกรงขามสมกับเป็นราชาแห่งยักษ์ และเมื่อก้าวถึงการสื่อ ความหมายทศกัณฐ์ต้องแทนความชั่วร้าย เจ้าชู้ และมักมากในกามารมณ์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า กลุ่ม อนุรักษนิยมมีจิตสำนึกทางประวัติศาสตร์ผูกโยงกับศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี และอุดมการณ์ทาง การเมืองซึ่งฝังรากลึกในจิตใจ ทำให้ตัวละครทศกัณฐ์เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม และเป็นคู่ตรงข้ามของ ธรรมะหรือกษัตริย์ซึ่งเป็นสมมุติเทพอยู่เสมอมา ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“ทศกัณฐ์ในความหมายของผม จะนึกถึงลักษณะเด่นที่ปรากฏในหัว โขน ลักษณะเด่น ของทศกัณฐ์ ต้องมี 10 หน้า มีเขี้ยว กายสีเขียว สวมมงกุฎ ไชย (นึกถึงหัว โขน) ผู้ที่รับบทเป็นทศกัณฐ์ ต้องมีร่างสูงใหญ่ สง่าผ่าเผย ไม่ต้องหล่อ เพราะอย่างไรก็ตามหัว โขนอยู่แล้ว ซึ่งในนิยายภาพและ ภาพยนตร์ โฆษณาต้องคงรักษารูปแบบดังกล่าวไว้ แต่ถ้าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ผมว่า ไม่จำเป็นต้องมีตัวเขียว เพราะไม่ใช่ทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์ แต่ยังคงเป็นยักษ์กษัตริย์ได้ ผมว่า ควรสร้างลักษณะเด่นของเทหะยักษ์ขึ้นมาใหม่เลยก็ได้ เอาทศกัณฐ์จากรามเกียรติ์มาใช้ ไม่เหมาะสม ควรให้ทศกัณฐ์อยู่ในเรื่องรามเกียรติ์จะดีกว่า เทหะยักษ์ดูไปบางทีก็เหมือนอสูร” (อ.จักร [นามสมมุติ], การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“ผมคิดว่า ถ้าอยากให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสืบทอดวรรณคดี การนำเสนอเทหะยักษ์ที่มี ลักษณะถ่ายโอนเอกลักษณ์ของทศกัณฐ์ที่เป็นรูปแบบภายใน เช่น ลักษณะนิสัย ภูมิหลัง และบทบาท ของตัวละครมากกว่านี้” (อ. นัท, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“ทศกัณฐ์ในนิยายภาพเล่าตามรามเกียรติ์ เป็นยักษ์ต้องมีเขี้ยว กายสีเขียว จำเป็นต้องมี ลีบเศียรและยี่สิบมือ และเป็นกษัตริย์ ถือเป็นเอกลักษณ์ของทศกัณฐ์ มิฉะนั้นจะไปสับสนกับยักษ์ ตัวอื่น ๆ ในเรื่องรามเกียรติ์ส่วนในภาพยนตร์แอนิเมชัน ผมคิดตอนแรกไม่รู้ว่าทะเลย์กษัตริย์เกี่ยวข้องกับทศกัณฐ์หรือไม่ แต่การมีเขี้ยว กายสีเขียว และบทบาทกษัตริย์ทำให้เชื่อมโยงไปหาตัวละคร ทศกัณฐ์ได้ง่ายขึ้น แต่ถ้าไม่มีภูมิลำเนาเกี่ยวกับวรรณคดีรามเกียรติ์ คงไม่สามารถเชื่อมโยงทะเลย์กษัตริย์ เข้ากับตัวละครทศกัณฐ์ได้ ส่วนภาพยนตร์โฆษณา เป็นยักษ์กษัตริย์ มีเขี้ยว กายสีเขียว เป็น องค์ประกอบพื้นฐาน แต่หัวใจที่แสดงจำนวนใบหน้าทศกัณฐ์เป็นเอกลักษณ์ที่ต้องปรากฏใน ตัวละครโขนทศกัณฐ์” (แชมป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“ผมยังอยากให้ทะเลย์กษัตริย์คงเอกลักษณ์บางประการของตัวละครทศกัณฐ์ไว้ เช่น มีลีบเศียร ยี่สิบกร ร่าใหญ่เท่าภูเขา และกายสีทอง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของตัวละคร เมื่อเทียบกับทศกัณฐ์ในตัวบทต้นทางแล้ว ทศกัณฐ์คู่มือมีลักษณะความสามารถและอุทยานภาพที่โดดเด่นในรามเกียรติ์เหมาะสมกับเป็นคู่ต่อสู้กับพระรามมากกว่า” (โจ้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

“ผมเห็นนักร้อง เก่ง ชชช สวมหัวโขนครึ่งหน้า ดูเลียด้ายใส่หน้ากากคาบูกิ ดูไม่เหมาะสม ต้องสวมให้ครบ ไม่ควรใส่หน้ากากร่วมกับโขน นอกจากนั้น หัวโขนดูปลอมไปหน่อย” (แม้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ทั้งกลุ่มนักวิชาการและนักวิชาชีพดังกล่าวข้างต้น ต่างมีความใกล้ชิดกับวัฒนธรรมดั้งเดิมตั้งแต่อยู่ในวัยศึกษา มีความสนใจอ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ เป็นการส่วนตัว และยังมีการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมชั้นสูง ส่งผลให้มีภาพจำเกี่ยวกับรูปแบบและการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทรามเกียรติ์ และเมื่อเป็นมี โอกาสเข้าถึงสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมที่มีการนำตัวละครทางวรรณคดีมาใช้ ก็สามารถเชื่อมโยง กับเข้าสู่ตัวละครในตัวบทต้นทางได้เสมอ อาจกล่าวได้ว่า เป็นแนวทางของผู้ที่มีลักษณะเป็น นักอนุรักษ์นิยมดั้งเดิม (Classical Conservatism) ที่มีความเคร่งครัดต่อรูปแบบและเนื้อหาของสื่อ ใหม่ว่ามีความเหมาะสมเพียงใด โดยพิจารณาจากตัวบทวรรณคดีต้นทางเป็นบรรทัดฐาน

อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างแรก แม้มุ่งมั่นทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยม แบบดั้งเดิม แต่ผลการวิจัยพบว่า เมื่อรูปแบบและเนื้อหาในการนำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม แตกต่างกัน กลุ่มผู้สัมภาษณ์กลุ่มแรกมีแนวโน้มของการแสดงทัศนคติการเป็นอนุรักษ์นิยมแนวใหม่

(Neo- Conservatism) ตามประเภทและคุณลักษณะเฉพาะของสื่อที่เปลี่ยนไป กล่าวคือ กลุ่มผู้ถูกสัมภาษณ์กลุ่มแรกมีแนว โน้มที่จะลดความเคร่งครัดในด้านรูปแบบและเนื้อหา กล่าวคือ การแสดงทัศนคติอนุรักษนิยมแนวใหม่ที่มีความเคารพเชื่อมั่นต่อสิ่งที่ถือว่าเป็น “คุณค่า” ตกทอดมาแต่สามารถถูกปรับเปลี่ยนให้ “ใหม่” ได้ โดยวิธีการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2562) จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในบางสถานการณ์แตกต่างตามประเภทสื่อ ผู้ถูกสัมภาษณ์บางคนมีความรอบรู้ และเข้าถึงวัฒนธรรมไทยอย่างลึกซึ้ง จึงสามารถให้ความหมายใหม่แก่วัฒนธรรมที่ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมนั้น ๆ สามารถปรับเปลี่ยนได้เมื่อเข้าสู่บริบทวัฒนธรรมประชานิยม ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“ภาพจำทศกัณฐ์จะนึกถึงหัว โขน มีจุดเด่น คือ มี 10 หัว แบบหัวโขนเป็น 3 ชั้นขึ้นไป ชั้นแรก 4 หน้า ชั้นที่สอง 4 หน้า ชั้นบนสุดเป็นหน้าพระอินทร์ และรวมหน้าผู้แสดง เป็น 10 หน้า ส่วนเจ้ายักษ์แต่ละตัวจะมีลักษณะเขี้ยวแตกต่างกัน สีกายเป็นสีเขียวนวล และปากอ้า ตาโพลง และมีงาช้างปักที่หน้าอก อันนี้เป็นภาพจำมาจากวรรณคดีและการแสดงโขน เมื่อมาอยู่ในนิยายภาพก็ไม่ได้รู้สึกว่าจะขัดแย้งอะไร เพราะเล่าเรื่องด้วยภาพและภาษาร้อยแก้ว ทำได้ดีในระดับหนึ่ง ส่วนในภาพยนตร์แอนิเมชัน เทหะยักษ์ไม่ใช่ทศกัณฐ์แน่นอน เป็นเพียงอนุภาคของทศกัณฐ์ จะออกแบบรูปลักษณะภายนอกให้เป็นเช่นไรก็ได้ เพราะถือว่าเป็นการสร้างตัวละครขึ้นมาในเรื่องใหม่” (อ.ปาน, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

“ตัวละครเทหะยักษ์คุณมีนิสัยด้านเดียว คือ คุร้าย แต่อย่าลืมว่า กลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์การ์ตูน น่าจะเป็นเด็ก การสร้างตัวละครไม่ให้ซับซ้อน เด็กๆ จะได้ดูเข้าใจง่าย ที่สำคัญเป็นการเอาแก่นอนุภาคทศกัณฐ์มาใช้ เพื่อสร้างเรื่องใหม่ที่เน้นความบันเทิงมากกว่าเพื่อการสืบทอดวัฒนธรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้สอนวรรณคดี แต่เป็นการแพร่กระจายของนิทาน ถ้าจะมีประโยชน์ก็คือกระตุ้นให้ผู้ชมกลับไปสนใจวรรณคดีรามเกียรติ์ยิ่งขึ้น” (อ. ปาน, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์มีความรู้ความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของการนำตัวละครทศกัณฐ์ไปใช้ในสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันในรูปแบบของการแพร่กระจายของนิทาน และคิดว่าเป็นวิธีการหนึ่งของการสืบทอดวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า ให้คงอยู่ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม และทำให้ผู้เสพได้หันกลับไปประลึกถึงความงดงามทางวรรณศิลป์

ของวรรณคดีรามเกียรติ์ได้อีกด้วย จึงเป็นแนวทางของผู้ที่เป็นอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ที่ปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน

ในลำดับถัดไปจะกล่าวถึง **กลุ่มตัวอย่างที่สอง** เป็นกลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มนี้ไม่ได้ปฏิเสธแนวคิดและความเชื่อแบบอนุรักษ์นิยม โดยมีหลักการว่า ปัจเจกบุคคลมีสิทธิอย่างสมบูรณ์เหนือชีวิตและจิตใจ และอิสรภาพของปัจเจกบุคคลเป็นเอกภาพทางสังคม ทำให้บุคคลมีสิทธิและเสรีภาพเลือกความคิดและความเชื่อแบบใดก็ได้ แต่ต้องไม่ละเมิดเสรีภาพคนอื่น และมีสำนึกในการใช้เสรีภาพเชิงบวก (สุรพศ ทวีศักดิ์, 2564) ดังตัวอย่างการสื่อสารระหว่างบุคคล ดังนี้

“ทศกัณฐ์มีนิสัยไม่ดี เป็นตัวแทนความชั่วร้าย ผมเห็นด้วย แต่ในเรื่องของความเจ้าชู้ ผมว่า ในบริบทสังคมยุคที่ทศกัณฐ์มีชีวิตอยู่ ผู้ชายสามารถมีภรรยาได้หลายคน และยังมีบทบาทเป็นกษัตริย์ จึงสามารถดูแลภรรยาให้สุขสบายได้เป็นอย่างดี จึงถือเป็นเรื่องปกติ” (อ. แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2564)

จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า กลุ่มที่มีแนวคิดเสรีนิยมไม่ได้ขัดแย้งกับการสื่อความหมายของ ตัวละครที่มาจากตัวบทต้นทาง มีแนวคิดเสรีภาพในการให้ความชอบธรรมแก่ตัวละครทศกัณฐ์ ดังนั้น ผู้ถูกสัมภาษณ์ในกลุ่มนี้จะไม่ได้มีการอ่านและตีความหมายทศกัณฐ์ในแง่ลบทุกด้าน แต่จะประเมินค่าตามบริบทสังคมในแต่ละยุคสมัย

นอกจากนั้น แนวคิดแบบเสรีนิยมยังให้ความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานเชิงพาณิชย์โดยเสรี ดังนั้น การอ่านและตีความหมายตัวบทในวัฒนธรรมประชานิยมจะสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายผู้รับสาร เป็นหลัก และไม่ได้นำตัวบทต้นทางมาประเมินค่างานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ และมองว่าตัวบทต้นทางเป็นเสมือนคลังความรู้หรือต้นทุนของการสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ ดังตัวอย่างการสื่อสารระหว่างบุคคล ดังนี้

“การออกแบบตัวละครเทหะยักษ์ทางด้านนิสัย ภูมิหลัง และบทบาท ที่ปรากฏในภาพยนตร์ดูไม่ซับซ้อนและดูร้ายด้านเดียวเป็นที่ยอมรับได้ เพราะเรื่องนี้มีตัวละครจำนวนมาก จากเหตุการณ์เยอะอีกด้วย ผมมองว่า การต่อสู้กับเทหะยักษ์เป็นภารกิจหนึ่งที่สำคัญมากน้อยของตัวละครเอก คือ อ้อด” (อ. แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2564)

“สำหรับผมแล้ว ผมมองว่า ถ้าต้องการใช้ตัวละคร โขนทศกัณฐ์ลงมาเล่นในภาพยนตร์โฆษณา ควรปรับเครื่องแต่งการให้เข้ากับเนื้อหาของสื่อ การแต่งกายของตัวละครทศกัณฐ์ด้วยเครื่องทรงโขนเต็มยศ ไม่เหมาะกับการไปท่องเที่ยว ในเมื่อจะนำทศกัณฐ์มาเล่นแล้ว ควรปรับให้เหมาะกับบริบทของภาพยนตร์โฆษณา ผมรับได้ถึงกับให้ทศกัณฐ์สามารถใส่เสื้อฮาวายไปชายหาด และคงเหลือแต่หัวโขน ซึ่งแสดงถึงว่าเป็นทศกัณฐ์ จะสื่อถึงการไปท่องเที่ยวได้ดียิ่งขึ้น” (แจ๊ก, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 กุมภาพันธ์ 2564)

จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า กลุ่มที่มีแนวคิดเสรีนิยมมักคำนึงถึงวัตถุประสงค์การสร้างงานให้เป็นตัวกำหนดรูปแบบและเนื้อหาของงาน ดังเช่น ตัวละครทศกัณฐ์ถือเป็นเรื่องประกอบของการเล่าเรื่องเพื่อให้ตัวละครเอกได้ปฏิบัติภารกิจสำเร็จ และการนำตัวละครทศกัณฐ์มาเป็นอนุภาคในภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นการสร้างสีสันให้กับเรื่องเท่านั้น ส่วนในกรณีของภาพยนตร์โฆษณา เมื่อมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการผลิตภาพยนตร์โฆษณา คือ เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยว ดังนั้น การแต่งกายตัวละคร โขนทศกัณฐ์ในความคิดเห็นของผู้ถูกสัมภาษณ์ในกลุ่มที่มีแนวคิดเสรีนิยม จึงคิดว่าไม่เหมาะสมที่จะแต่งเครื่องทรงโขน แต่การคงไว้ซึ่งหัวโขนเพื่อให้ผู้รับสารรู้ว่า เป็นตัวละครทศกัณฐ์ และยังควรแต่งกายให้สื่อถึงการเดินทางและท่องเที่ยว เพื่อให้การเล่าเรื่องไปถึงจุดประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์โฆษณามากที่สุด จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้ต้องการอนุรักษ์รูปแบบและเนื้อหาของตัวละครทศกัณฐ์ให้อยู่ในภาพยนตร์โฆษณา ถ้าไม่สามารถตอบโจทย์ไปยังผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมที่มีระบบการเมืองแบบราชการ (Military Bureaucracy) ส่งผลให้คนไทยมีแนวคิดแบบอนุรักษนิยม “แบบไทย” ในทุกระดับและอาชีพ โดยมีนักวิชาการต่างประเทศขนานนามว่าประเทศไทยเป็น “Conservative State” (อ้างถึงใน กมลสมวิเชียร, 2564) กล่าวคือ ทศณะคติที่มีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ครอบครัว ครูอาจารย์ และต่อสังคมเป็นแบบดั้งเดิม หรือยึดถือในจารีตประเพณี มีความคิดและค่านิยมแบบเก่าที่สังคมยอมรับ ดังนั้น ผลการวิจัยในบทนี้จึงสามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถจำแนกเป็นกลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยมมีจำนวนมากถึง 6 คน ในขณะที่กลุ่มที่แสดงแนวเสรีนิยมมีเพียง 2 คน นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้รับสารที่เป็นอนุรักษนิยมยังมีลักษณะเฉพาะภายในกลุ่ม กล่าวคือ ประกอบด้วย กลุ่มอนุรักษนิยมแบบดั้งเดิมและแบบสมัยใหม่ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า แนวคิดอนุรักษนิยมแบบสมัยใหม่นั้นเป็นแนวคิดใกล้เคียงกับกลุ่มที่แสดงแนวคิดแบบเสรีนิยมในด้านเศรษฐกิจที่สนับสนุนการค้าเสรีและลดการแทรกแซงโดยรัฐให้น้อยที่สุด แต่ยังคงมีความแตกต่างจากกลุ่มแนวคิดเสรีนิยมตรงที่ให้ความสำคัญกับการรักษา



ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้ (สุรพศ ทวีศักดิ์, 2564) โดยสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม ในขณะที่กลุ่มเสรีนิยมจะมีเสรีภาพทางความคิด ไม่ได้ให้ความสำคัญกับรูปแบบและเนื้อหาจากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมดั้งเดิม ให้มาเป็นอุปสรรคในการสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม

ประการสุดท้าย ในส่วนของการเข้าถึงตัวบทของกลุ่มผู้รับสารในการทำวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อภาพยนตร์โฆษณา ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มในการเปิดรับสื่อซึ่งเป็นกรณีศึกษาของงานวิจัยนี้ ได้แก่ นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาตรา” และภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว “เที่ยวไทยมีเฮ” ซึ่งจะกล่าวถึงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของกรอบรหัสผู้รับสารในลำดับถัดไป

## 6.1 การวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยม และกลุ่มที่สองที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม และได้อ่านนิยายภาพ ชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูปซึ่งเป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้ พบว่าทุกคนมีความรู้เกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ในตัวบทต้นทางซึ่งอยู่ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดี จากการสัมภาษณ์พบว่า การรับรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์เริ่มต้นจากการศึกษาวรรณคดีรามเกียรติ์ในระดับการศึกษาภาคบังคับและระดับอุดมศึกษา และกลุ่มตัวอย่างยังได้เพิ่มพูนประสบการณ์จากการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ตามรสนิยม (Taste) และความชื่นชอบส่วนบุคคล จึงกล่าวได้ว่า กลุ่มตัวอย่างทุกคนแสดงทัศนะเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ตามกรอบอ้างอิงประสบการณ์เดิม (Frame of Reference) และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ที่มาจากการประกอบอาชีพในปัจจุบัน จึงมีการตั้งคำถามต่อรองและโต้แย้งกับการผลิตสื่อนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา แตกต่างกันตามภูมิหลังของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ จากผลการถอดรหัสและตีความหมายของทั้งสองกลุ่มที่อ่านนิยายภาพ ชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้อ่านและผู้ชมเชิงรุก (Active reader) ที่สามารถตั้งคำถามต่อรอง และโต้แย้ง ต่อการนำเสนอรูปแบบ และเนื้อหาที่สื่อสารความหมายที่มี สัมพันธ์กับตัวบทต้นทางในด้านคงเดิม ตัดทอน และดัดแปลง ตลอดจนการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในสื่อต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยไม่ได้เป็นผู้รับสารที่ถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารหรือผู้ผลิตเข้ารหัสมา (Preferred reading) แต่เพียงฝ่ายเดียว

ถ้าพิจารณาผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้รับสารทั้งสองกลุ่มที่ได้ถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ต่อรอง (Negotiated reading) และคัดค้านหรือมีจุดยืนตรงข้าม (Oppositional reading) ในนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา สามารถสร้างการยอมรับในการรักษาสัมพันธ์ทางเดิม ตัดทอน และดัดแปลงในด้านรูปแบบภายนอกและภายใน ตลอดจนเนื้อหา (การสื่อสารความหมาย) ตัวละครทศกัณฐ์ สามารถจำแนกการรักษา แก่น หลักของตัวละคร (สิ่งที่ต้องเก็บรักษาไว้) เพื่อป้องกันถึงความเป็นตัวละครทศกัณฐ์ ลำดับถัดไป คือ กระพี้ เป็นรูปแบบและเนื้อหาของทศกัณฐ์ที่มีความสำคัญ แต่สามารถปรับเปลี่ยนไปให้มีความเหมาะสมกับคุณลักษณะของสื่อ วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งาน และกลุ่มผู้รับสารได้ และ เปลือก คือ รูปแบบของทศกัณฐ์ที่สามารถผสมผสานกับวัฒนธรรมโลกได้ ซึ่งผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นแนวอนุรักษนิยมและเสรีนิยม สะท้อนให้เห็นการถอดรหัสและตีความหมายว่า แก่น กระพี้ และเปลือกของทศกัณฐ์สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามรูปแบบการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมประเภทต่าง ๆ (ดูผลการวิจัยเพิ่มเติมจากบทที่ 5) ผลการสัมภาษณ์มีดังนี้

#### 6.1.1 สัมพันธบทของทศกัณฐ์รูปแบบอะมีบาในนิยายภาพ

จากผลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้รับสารทั้งสองกลุ่มแสดงให้เห็นว่า ผู้รับสารที่มีกรอบอ้างอิงประสบการณ์เกี่ยวกับตัวบทต้นทางมากเท่าใด จะส่งผลต่อการแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้นเท่านั้น โดยทศกัณฐ์ในนิยายภาพมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) ใน **ทศกัณฐ์รูปแบบอะมีบา** (Amoeba pattern) เป็นการรับเอาวัฒนธรรมภายนอกมาปรับเปลี่ยนรูปแบบภายนอกในระดับที่เหมาะสม คือ การรักษา “แก่น” ของความเป็นทศกัณฐ์ จากการศึกษาตัวบทต้นทางและสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นกรณีศึกษา พบว่า แก่นที่ยังคงสืบทอดและปรากฏในวัฒนธรรมประชานิยม คือ รูปแบบภายนอก ได้แก่ การมีเขี้ยว กายสีเขี้ยว และมีบทบาทเป็นกษัตริย์ ซึ่งผลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม ทุกคนมีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ในกรณีที่ตัวละครทศกัณฐ์ยังคงถูกเล่าเรื่องผ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ดังเช่นในนิยายภาพ ทศกัณฐ์ยังจำเป็นต้องคงรูปแบบเดิมจากตัวบทต้นทาง ซึ่งหมายถึงทศกัณฐ์ที่มาจาก ตัวบทรามเกียรติ์ ได้แก่ รูปลักษณ์ภายนอกที่มากกว่า การมีเขี้ยว กายสีเขี้ยว และเป็นกษัตริย์ ดังตัวอย่าง บทสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแรกและกลุ่มที่สอง ดังนี้

“ภาพจำทศกัณฐ์จำนึกถึงหัวโขน มีจุดเด่น คือ มี 10 หัว แบบหัวโขนเป็น 3 ชั้นขึ้นไป ชั้นแรก 4 หน้า ชั้นที่สอง 4 หน้า ชั้นบนสุดเป็นหน้าพระอินทร์ และรวมหน้าผู้แสดง เป็น 10 หน้า ส่วนเขี้ยวยักษ์แต่ละตัวจะมีลักษณะเขี้ยวแตกต่างกัน สีกายเป็นสีเขี้ยวवल และปากอ้า ตาโพลง และ

มีงาช้างปักที่หน้าอก อันนี้เป็นภาพจำมาจากวรรณคดีและการแสดงโขน เมื่อมาอยู่ในนิยายภาพก็ไม่ได้รู้สึกว่าจะขัดแย้งอะไร เพราะเล่าเรื่องด้วยภาพและภาษาร้อยแก้ว ทำได้ดีในระดับหนึ่ง” (อ. ปาน, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

“ถ้าจากการเรียนในระบบ เวลานี้ถึงตัวละครทศกัณฐ์ ก็จะนึกถึง ยักษ์ ตัวสีเขียว มีเขี้ยว และเป็นกษัตริย์ แต่ทศกัณฐ์ในนิยายภาพลดแบบออกมาจากรามเกียรติ์ ผมว่าต้องมี appearance เหมือนทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ อาจจะไม่ใช่แค่เพียงเป็นยักษ์ ตัวสีเขียว มีเขี้ยว เท่านั้น อาจจะต้องเพิ่มรายละเอียดว่ามี 10 หน้า 20 มือ ตาคู หน้าบึ้ง พอพูดมาถึงตรงนี้ ทำให้ผมอดนึกถึงเพลงของวง The Impossible ที่พูดถึงลักษณะรูปลักษณ์ของตัวละครทศกัณฐ์ ทำให้ตอกย้ำภาพจำเกี่ยวกับทศกัณฐ์ ยิ่งขึ้น ซึ่งนิยายภาพก็สามารถทำออกมาได้ดี” (อ. แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2564)

จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของอาจารย์ทั้งสองคน ซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มแนวคิดอนุรักษ์นิยมและเสรีนิยมตามลำดับ ต่างแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์ที่ถูกกล่าวถึงในรามเกียรติ์ ถึงแม้จะดัดแปลงจากตัวบทต้นทางซึ่งเป็นวรรณคดีมาเป็นนิยายภาพ โดยนำเสนอด้วยภาพและคำบรรยายร้อยแก้วแล้วก็ตาม แต่ยังคงต้องรักษาเอกลักษณ์รูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย และรูปแบบภายในด้านบทบาท ซึ่งถือเป็น “กระพี้” ที่มีความสำคัญ กล่าวคือ ทศกัณฐ์จะต้องมี 10 เศียร 20 กร และทรงเครื่องกษัตริย์ โดยลักษณะเด่นของเครื่องทรงทศกัณฐ์ คือ การสวมมงกุฎไชย ประกอบกับต้องมีบุคลิกที่สง่าผ่าเผยสมเป็นราชาแห่งยักษ์ ซึ่งกล่าวได้ว่า ในนิยายภาพยังคงรักษาลักษณะที่เป็นกระพี้ที่สำคัญดังกล่าวไว้ได้เป็นอย่างดี

ลำดับถัดไป จากการสัมภาษณ์พบว่า รูปแบบภายนอก ได้แก่ ฉาก ซึ่งทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทุกคนจดจำตัวละครทศกัณฐ์ได้เป็นอย่างดี และนิยายภาพยังคงนำเสนอไว้ได้แก่ ฉาก “ตอนพระนารายณ์ปราบหนทก” เป็นฉากที่แสดงกำเนิดทศกัณฐ์ อาจกล่าวได้ว่า ถ้าต้องการนำเอาวรรณคดีรามเกียรติ์มาเล่าใหม่ในสื่อวัฒนธรรม ประชาชนนิยม เช่น การ์ตูน นิยายภาพ หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ฉากที่ควรปรากฏสื่อใหม่ เพื่อแสดงเหตุการณ์และตัวละครสำคัญของเรื่องรามเกียรติ์ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ ควรเป็นฉากที่แสดงรูปแบบและเนื้อหาที่สามารถสื่อความหมายของทศกัณฐ์ได้อย่างโดดเด่น จะทำให้ผู้รับสารเชื่อมโยงเหตุการณ์สำคัญในรามเกียรติ์ได้อย่างรวดเร็ว ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์นักวิชาการและนักวิชาชีพในกลุ่มอนุรักษ์นิยมทั้ง 3 คน ที่ได้แสดงทัศนะไว้ดังนี้

“ฉากสำคัญของทศกัณฐ์ น่าจะเป็น ตอน พระนารายณ์ปราบนนทก ทำให้เราทราบกำเนิดของตัวละครทศกัณฐ์ และที่มาของสิบเศียร ยี่สิบกร”(อ. นัท, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“ผมรู้จักทศกัณฐ์จากการเรียนวรรณคดี ฉากที่จดจำได้ดี คือ ตอน พระนารายณ์ปราบนนทก” (แชมป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“ฉากที่จดจำได้เป็นอย่างดีน่าจะเป็น ตอน พระนารายณ์ปราบนนทก ในแบบเรียนจะแสดงภาพทำร้าย ซึ่งถือเป็นการทำร้ายที่สวยงาม และเป็นทำร้ายชั้นสูง” (แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยมและเสรีนิยม จำนวนทั้ง 8 คน เป็นผู้อ่านที่มีต้นทุนความรู้เดิมจากวรรณคดีรามเกียรติ์ และรู้จักตัวละครทศกัณฐ์ในมิติต่างๆ ผลการสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ทุกคนมีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (preferred reading) โดยมีความคิดเห็นว่า ฉากที่เป็นภาพจำของตัวละครทศกัณฐ์ คือ ตอน พระนารายณ์ปราบ นนทก เป็นฉากสำคัญที่แสดงกำเนิดทศกัณฐ์ ได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้น ฉากอื่นๆ ที่ได้รับการกล่าวถึงจากกลุ่มตัวอย่าง เช่น ตอนทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส หรือทศกัณฐ์แปลงเป็นปู ฉากทศกัณฐ์ถอดกลองดวงใจ ซึ่งเป็นฉากเหตุการณ์ที่ผู้ถูกสัมภาษณ์บางคนชื่นชอบและจดจำตามภูมิหลังและประสบการณ์เดิมในอดีตเกี่ยวกับวรรณคดีรามเกียรติ์ได้แตกต่างกัน แต่มีข้อน่าสังเกตว่า ฉากทศกัณฐ์เกี่ยวนางสีดา หรือลักษณะสีดาลับไม้ไผ่ได้ถูกกล่าวถึงในภาพจำของผู้ถูกสัมภาษณ์ โดยส่วนใหญ่แล้วภาพจำจากประสบการณ์ส่วนบุคคล จะเป็นฉากซึ่งแสดงกำเนิดทศกัณฐ์ และฉากแสดงฤทธานุภาพของตัวละครทศกัณฐ์มากกว่า

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งสองกลุ่มต่างมีความคิดเห็นว่า รูปแบบภายนอกด้านฉากที่ปรากฏ ตัวทศกัณฐ์ควรมีสัมพันธบทงเดิมจากตัวบทต้นทาง กล่าวคือ การรักษาเหตุการณ์ฉากสำคัญตามเนื้อเรื่องของวรรณคดีรามเกียรติ์ จะเป็นการสืบทอดวรรณคดีมายังผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเยาวชน ซึ่งผู้ถูกสัมภาษณ์ที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยมให้ความสำคัญต่อการนำเสนอของสื่อนิยายภาพประการนี้เป็นสำคัญ ในขณะที่กลุ่มที่มีจุดยืนแนวเสรีนิยม ได้กล่าวถึงรูปแบบการนำเสนอผ่านสื่อใหม่ที่ใช้ภาพประกอบในการเล่าเรื่องและภาษาร้อยแก้ว ตลอดจนใช้เทคโนโลยีแสดงภาพเคลื่อนไหวของตัวละครทศกัณฐ์และตัวละครหลักในเรื่อง จะช่วยเพิ่มความ

สนใจในกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้น และอาจกล่าวได้ว่า นิยายภาพสามารถรักษาจากเหตุการณ์สำคัญจากตัวบทวรรณคดี และนำเสนอสื่อสารด้วยภาพทำให้การอ่านนิยายภาพมีความสนุกเพลิดเพลิน และมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นอย่างดี

นอกจากนั้น จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า ผู้ให้ข้อมูลทั้งสองกลุ่มส่วนใหญ่ (6 ใน 8 คน) มีวิธีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) คือ ด้านรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาทบิดา และสามี ของทศกัณฐ์เหมือนกับตัวบทต้นทาง (ดูเพิ่มเติมจากตารางที่ 5.2 แสดงสัมพันธ์บททศกัณฐ์จากตัวบทต้นทางในบทที่ 5) ซึ่งแสดงภาพรวมของการเป็นตัวละครฝ่ายร้ายของทศกัณฐ์ แม้มีชาติกำเนิดในวงศ์พรหม ได้เป็นกษัตริย์แห่งยักษ์ มีความสามารถและพลังกำลังมาก แต่ก็มีนิสัยลุ่มหลงในกามารมณ์และคิดถึงตนเองเป็นใหญ่ จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ปรากฏในการนำเสนอในนิยายภาพที่ทั้งผู้ส่งสารและรับสารส่วนใหญ่ยอมรับในจุดยืนเดียวกัน แต่มีมุมมองของนักวิชาการจำนวนสองคนได้ ตั้งข้อสังเกตในฐานะผู้อ่านเชิงรุก (Active reader) ที่มีต้นทุนความรู้เดิมทางวรรณคดี ได้อ้างอิงกรอบประสบการณ์ (Frame of Reference) ในการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ ดังนี้

“ทศกัณฐ์มีนิสัยไม่ดี เป็นตัวแทนความชั่วร้าย ผมเห็นด้วย แต่ในเรื่องของความเจ้าชู้ ผมว่า ในบริบทสังคมยุคของทศกัณฐ์ ผู้ชายสามารถมีภรรยาได้หลายคน และยังมิบทบาทเป็นกษัตริย์ จึงสามารถดูแลภรรยาให้สุขสบายได้เป็นอย่างดี จึงถือเป็นเรื่องปกติ” (อ. แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2564)

“ทศกัณฐ์ถูกสร้างมาให้เป็นคู่ตรงข้ามกับพระราม ถ้าพระรามคือ “ธรรมะ” ทศกัณฐ์ คือ “อธรรม” ภาพจำส่วนใหญ่ของคนไทยจะไปเชื่อมโยงกับยักษ์ในนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ ว่า ถ้าเป็นยักษ์คือ “คูร้าย เกรี้ยวกราด” ดังนั้น ทศกัณฐ์เป็น “ยักษ์” จึงต้องคูร้ายและเกรี้ยวกราด หรือเป็นการมองภาพแบบเหมารวม โดยส่วนตัวแล้ว คิดว่า ทศกัณฐ์มีมุมน่ารัก และตลก ๆ สามารถดูได้จากการแสดงโขน โดยเฉพาะตอนบทเข้าพระเข้านาง จะสามารถเห็นทศกัณฐ์เงินอายุเวลาเกี่ยวพาราตีผู้หญิง เช่น ตอน นางเบญจกายแปลงร่างเป็นนางสีดา หรือ ตอน ทศกัณฐ์ ชมสวน เป็นต้น ส่วนบทบาททศกัณฐ์เจ้าชู้ เพราะมีภรรยาหลายคน ถ้าเอาบริบทสังคมในปัจจุบันมาตัดสินอาจจะถือว่าเป็นจริง แต่ถ้าในสังคมอดีต ทศกัณฐ์ในฐานะกษัตริย์ สามารถมีภรรยาได้หลายคน แต่สำคัญต้องเลี้ยงดูและให้เกียรติ ส่วนวิธีการได้ผู้หญิงมาครอบครองของทศกัณฐ์ อาจจะใช้วิธีที่ไม่ถูกต้อง จึงถือ



เป็นนิสัยของความไม่ดีของทศกัณฐ์ ส่วนบทบาทของการเป็นพ่อในนิยายภาพ ดูรักลูกจากภาพที่สื่อสารออกมา ดูมีความเป็นมนุษย์ยิ่งขึ้น” (อ. ปาน, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์อาจารย์ทั้งสองคนแสดงให้เห็นว่า แม้จะมีจุดยืนที่แตกต่างกัน กล่าวคือ อ.แก้ว [นามสมมุติ] ซึ่งมีจุดยืนด้านเสรีนิยม ในขณะที่ อ.ปาน [นามสมมุติ] ซึ่งมีจุดยืนด้านอนุรักษนิยมแนวใหม่ ต่างให้ความสำคัญกับคุณค่าของตัวละครทศกัณฐ์ในอดีต และมีแนวคิดทศกัณฐ์สามารถปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับบริบทสังคมในปัจจุบันได้ ดังนั้น อาจารย์ทั้งสองคนจึงมีจุดยืนเดียวกันในการต่อรองความหมาย (Negotiated reading) ในส่วนที่เป็น “กระพี้” ของตัวละครทศกัณฐ์ ที่กล่าวถึงนิสัยและบทบาทสามี หรือชายเจ้าของทศกัณฐ์ จากตัวบทต้นทางที่ถูกนำเสนอในนิยายภาพ โดยอาจารย์ทั้งสองคนพิจารณาตัวละครทศกัณฐ์ด้วยบริบทสังคมในอดีตที่กษัตริย์สามารถมีภรรยาได้หลายคน แต่ต้องดูแลอุปการะเป็นอย่างดี จึงมีความคิดเห็นว่า ทศกัณฐ์ไม่ได้เป็นชายเจ้าของหรือสามีที่ไม่ดี ซึ่งถ้านำบรรทัดฐานทางสังคมปัจจุบันมาวิเคราะห์ตัวละครในทศกัณฐ์จะดูไม่เป็นการยุติธรรมกับตัวละครทศกัณฐ์เท่าใดนัก ซึ่งถือว่าเป็นแนวคิดที่แสดงเจตจำนงเสรีในการวิจารณ์ตัวละครที่มีการ สื่อความหมายในทัศนะเดิมด้วยการตีความหมายใหม่ได้อย่างน่าสนใจ โดยอาจารย์ทั้งสองคนมีความเข้าใจในบริบทสังคมในแต่ละยุคสมัยเป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม ทศกัณฐ์จะมีข้อไม่ได้อยู่บางประการ คือ การลักพานางสีดาด้วยความไม่ยินยอม สืบเนื่องจากทศกัณฐ์มีความรักและเสน่หาในตัวนางสีดาอยู่มาก จนยอมเสียบ้านเมืองเพื่อต่อสู้อัศวินชงชางสีดา จึงน่าจะเป็นที่มาของความเห็นแก่ตนเองเป็นสำคัญ ไม่เหมาะกับการเป็นกษัตริย์ที่ดีและมีทศพิธราชธรรม

ดังนั้น ผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งสองคน ได้ถอดรหัสและตีความหมายทศกัณฐ์จากตัวบทนิยายภาพในด้านเนื้อหาเพื่อสื่อความหมายทศกัณฐ์ไม่ควรเป็นตัวละครที่ร้ายแบบ “สีดำ” แต่ตัวละครมีลักษณะเป็น “สีเทา” คือ “มีความดีและไม่ได้อยู่ในตัวละครทศกัณฐ์” หรืออาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์ในนิยายภาพได้ถ่ายทอดความ “เป็นมนุษย์ออกมาได้ดี โดยเฉพาะบทบาทความเป็นบิดา” ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้กล่าวถึง ภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างพ่อและลูกในตอนที่ยานทรชิตพ่ายแพ้ต่อการต่อสู้ในสนามรบ และทศกัณฐ์รับศพลูกกลับกรุงลงกา มีฉากเหตุการณ์ที่แสดงความผูกพันระหว่างทศกัณฐ์และลูก ซึ่งฉากดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ลักษณะนิสัยและบทบาทของตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏผ่านการนำเสนอในนิยายภาพ ได้ถูกถอดรหัสความหมายใหม่ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้ถูกสัมภาษณ์สามารถถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารได้เข้ารหัสเพื่อแสดงให้เห็นบทบาทและนิสัยของทศกัณฐ์ที่มีความเป็นมนุษย์ยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับการมีจุดยืนแบบอนุรักษนิยมแนวใหม่และเสรีนิยมร่วมกัน

อยู่ที่จะนำเสนอการอ่านและตีความหมายต่างไปจากตัวบทต้นทาง (ดูเพิ่มเติมการวิเคราะห์นัยภาพในบทที่ 5)

อย่างไรก็ตาม ด้วยบริบทสังคมในอดีตและปัจจุบันมีผลต่อการแสดงทัศนะเกี่ยวกับบทบาทและนิสัยของตัวละครทศกัณฐ์ และส่งผลต่อการถอดรหัสและตีความหมายของผู้รับสารในด้านเนื้อหา (การสื่อสารความหมาย) ด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะเมื่อก้าวถึง ทศกัณฐ์เป็นตัวแทนความเจ้าชู้ ผู้ถูกสัมภาษณ์ซึ่งเป็นนักวิชาการจำนวน 2 คน ดังกล่าวข้างต้น ได้ให้ความหมายต่อรอง (Negotiated reading) กับการสื่อสารความหมายดังกล่าว โดยผู้ถูกสัมภาษณ์มีความเห็นว่า ทศกัณฐ์ไม่น่าจะเป็นตัวแทนชายเจ้าชู้ ในบริบทสังคมยุคอดีตกาล เพราะกษัตริย์สามารถมีภรรยาได้หลายคน ซึ่งแสดงถึงอำนาจและบารมี แต่กลุ่มตัวอย่างทุกคนต่างเห็นด้วยที่นัยภาพสามารถสื่อสารความหมายของทศกัณฐ์ที่มีความเป็นมนุษย์ยิ่งขึ้น โดยมี รัก โลภ โกรธ หลง หรือกิเลส ส่งผลต่อการเสียชีวิตตามการตั้งชื่อนัยภาพเล่มสุดท้าย คือ “อวสานทศกัณฐ์” และสามารถสื่อสารความหมายซึ่งเป็นแก่นแนวคิดหลักของเรื่อง คือ ทศกัณฐ์เป็นตัวแทนฝ่ายอธรรม อย่างไรก็ตาม นัยภาพแสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์มีปัจจัยหลายประการที่ทำให้ตนเองกลายเป็นตัวแทนของ ความชั่วร้าย ดังกล่าวข้างต้น

นอกจากนั้น เมื่อก้าวถึงรามเกียรติ์ฉบับนัยภาพจะพบว่า มีการดัดแปลงและปรับรูปแบบภายนอก ในส่วนที่เรียกว่า “เปลือก” กล่าวคือ ส่วนที่สามารถดัดแปลง ได้แก่ รูปแบบภายนอกบางประการ ซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ เพื่อให้เกิดความร่วมมือกับบริบทสังคมวัฒนธรรมประชานิยม จากการวิเคราะห์ด้วยนัยภาพ (สามารถดูเพิ่มเติมส่วนการวิเคราะห์นัยภาพในบทที่ 5) พบว่า มีการดัดแปลง ได้แก่ รูปแบบภายนอกที่เป็นลายเส้นภาพวาดตัวละครทศกัณฐ์ โดยเฉพาะ รูปร่างของทศกัณฐ์ที่มีลักษณะของกล้ามเนื้อเหมือนซูเปอร์ฮีโรแบบลายเส้นการ์ตูนอเมริกัน และ เครื่องแต่งกายที่มีการผสมผสานรูปแบบความเป็นท้องถิ่น และความเป็นสากลอย่างลงตัว (Articulation) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มต่างมีความชื่นชอบในการนำเสนอรูปแบบของตัวละครทศกัณฐ์ที่มีการวาดลายเส้นที่แตกต่างไปจากภาพรามเกียรติ์จิตรกรรมฝาผนัง รอบระเบียบ พระอุโบสถ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“ผมว่า นัยภาพวาดลายเส้นทศกัณฐ์ออกมาได้สวย ดูลายเส้นในการวาดภาพไม่แข็ง และการให้สีเครื่องแต่งกายคุมโทนสีได้ดี” (แชมป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“ผมว่า นิยายภาพ ทศกัณฐ์ดูเป็นมนุษย์มากขึ้น ทำให้เข้าถึงเด็กๆ มากขึ้น ถ้าอยากให้เข้าถึง ต้องไม่ดูเป็นตัวละครเหมือนในภาพจิตรกรรมมากเกินไป” (อ. จักร, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“ถ้าดูจากนิยายภาพชอบ ตอน ทศกัณฐ์แปลงเป็นปู เพราะอ่านจากวรรณคดี แต่พอมาเจอภาพลายเส้นในนิยายภาพ ทำให้มองดูทศกัณฐ์แลดูน่ารักดี” (อ. ปาน [นามสมมุติ], การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

นอกจากนั้น การใช้ภาษาร้อยแก้วแทนร้อยกรอง ถือเป็น การปรับบริบทของสารให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก โดยทำให้เด็กสามารถเข้าถึงเนื้อหาและตัวละครต่าง ๆ ในวรรณคดีรามเกียรติ์ ได้ง่ายขึ้นผ่านภาษาที่เหมาะสมกับบริบทสังคมในยุคปัจจุบัน และ การใช้เทคโนโลยี AR ที่กำลังเป็นที่นิยมในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์สามารถตอบโจทย์ของผู้รับสารที่เป็นเด็กได้ดียิ่งขึ้น จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“ผมคิดว่า หนังสือนิยายภาพน่าสนใจตรงที่นำเสนอภาพมากกว่าใช้ภาษาบรรยาย ลูกชายผมหยิบหนังสือเล่มนี้มาอ่านตอนไปร้านหนังสือ จึงน่าจะตอบคำถามได้ว่า ทำไมหนังสือเล่มนี้เหมาะกับเด็ก ทั้งรูปภาพและการใช้ภาษาร้อยแก้ว น่าจะเป็นจุดขายของหนังสือ แต่ AR สำหรับผมก็เฉย ๆ นะ ชอบภาพที่วาดในเล่มมากกว่า” (คุณแจ็ก [นามสมมุติ], การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 กุมภาพันธ์ 2564)

ดังนั้น ผลการสัมภาษณ์สามารถสรุปได้ว่า ผู้รับสารทั้งสองกลุ่มมีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) อย่างไรก็ตาม มีประเด็นของการตัดตอน และการเลือกนำเสนอภาพทศกัณฐ์ในนิยายภาพที่ผู้รับสารคิดว่าเหมาะสมกับการสื่อสารในเด็ก กรณีการลดทอนภาพของทศกัณฐ์ที่นำเสนอบทบาทและแนวคิดที่เกี่ยวกับความเจ้าชู้ และเป็นบิดาที่ไม่เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูก โดยแนวคิดดังกล่าวถูกลดทอน และนำเสนอผ่านภาพทศกัณฐ์ที่แสดงความรักลูก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มต่างเห็นด้วยกับผู้ผลิตนิยายภาพที่จะตัดทอนเรื่องดังกล่าว และสะท้อนแนวคิดธรรมะย่อมชนะอธรรม เพื่อให้นิยายภาพเป็นสื่อในการสอนคุณธรรมให้กับเด็กแทนการอ่านวรรณคดี โดยนิยายภาพให้ทั้งความบันเทิง และขณะเดียวกันสามารถทำหน้าที่ในการขัดเกลาจิตใจผู้อ่านที่เป็นเด็กวัยเรียนแทนหนังสือเรียนได้อีกด้วย

จึงอาจกล่าวได้ว่าการอ่านและตีความหมายของกลุ่มผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยมและเสรีนิยมต่างยอมรับการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบและเนื้อหาของนิยายภาพ เพื่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กโดยการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่กระตุ้นความสนใจในการอ่านและการสื่อความหมายเชิงส่งเสริมสถาบันครอบครัว โดยการตัดทอนด้านไม่ดีของทัศนัฐบางประการ ด้วยการละเว้นที่จะสื่อสารออกมาด้วยภาพในการเล่าเรื่อง จึงถือว่าการรักษาคุณค่าของตัวบทต้นทางบางประการไว้ และปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของนิยายภาพในการเป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้วรรณคดีไทยแก่เยาวชน

#### 6.1.2 สัมพันธภาพของทัศนัฐรูปแบบผีเสื้อในภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากการสัมภาษณ์ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มแสดงให้เห็นว่า ผู้รับสารมีการถอดรหัสและตีความหมายทัศนัฐในภาพยนตร์แอนิเมชันต่างจากนิยายภาพ การผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันใน ทัศนัฐรูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหาตัวละครทัศนัฐ โดยมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมทั้งในด้านรูปแบบภายนอกและภายใน ดังนี้ เทหะยักษ์ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องยังคงรักษา “แก่น” ของทัศนัฐ คือ มิเจี้ยว กายสีเจี้ยว และบทบาทกษัตริย์ที่ดูร้ายคงเดิม แต่มีการดัดแปลงและตัดทอนจากตัวบทต้นทางในส่วนของ กระพี และเปลือก ซึ่งผลการวิจัยผู้รับสารกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มพบว่า มีการถอดรหัสความหมายของเทหะยักษ์ออกเป็นสองแนวทางกับการดัดแปลงที่เกิดขึ้น โดยผลการวิจัย มีดังนี้

**กลุ่มแรก** กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม ประกอบไปด้วยนักวิชาการและนักวิชาชีพ ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการดัดแปลงเทหะยักษ์ตามกรอบอ้างอิงประสบการณ์เดิม (Frame of Reference) ที่มีจากตัวบทต้นทางในด้านรูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่างหน้าตา “แก่น” ของทัศนัฐ คือ มิเจี้ยว กายสีเจี้ยว และบทบาทกษัตริย์ที่ดูร้าย ถือเป็นแก่นสำคัญของตัวละครทัศนัฐที่ภาพยนตร์แอนิเมชันยังคงรักษาไว้ในตัวบทปลายทาง ส่วนลักษณะ “กระพี” สำคัญที่ควรถ่ายโอนมาจากตัวบทต้นทางส่งมายังเทหะยักษ์ในด้านรูปแบบภายนอกและภายใน เช่น จำนวน 10 เศียร 20 กร และทรงเครื่องกษัตริย์ อาวุธประจำตัว สามารถขยายร่างใหญ่ และความสามารถต่างๆ บทบาท และภูมิหลังที่โดดเด่น เช่น มีความเจ้าชู้ เจ้าสำราญ เมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครทัศนัฐในตัวบทต้นทาง ผู้รับสารกลุ่มแรกถอดรหัสและตีความหมายต่อรอง (Negotiated reading) โดยกล่าวว่า ถ้าต้องการสืบทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ ควรนำส่วนที่เป็น แก่น และกระพี สำคัญของตัวละครทัศนัฐมาใช้ในการสร้างตัวละครเทหะยักษ์ จึงจะจงใจให้ผู้ชมให้ระลึกถึงวรรณคดีรามเกียรติ์ยิ่งขึ้น โดยสามารถพิจารณาจากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...ในความคิดเห็นของผม ถ้าอยากสืบทอดตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ควรยังให้เทพะยักษ์ มี ลีบเศียร ยี่สิบกร เพื่อคงเอกลักษณ์ของทศกัณฐ์ ส่วนการขยายร่างใหญ่ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้ทำอยู่แล้ว แต่กลายร่างสีทองตัดหายไป ซึ่งผมมองว่า ไม่เป็นไร แต่ในอีกมุมหนึ่ง ถ้าผู้ผลิตต้องการแค่ผลิตซ้ำและใช้ประโยชน์จากอนุภาคทางวรรณคดีเพื่อสร้างเรื่องใหม่ ก็อาจไม่มีความจำเป็น คงกลับไปมองที่วัตถุประสงค้การสร้างงาน” (อ. นัท [นามสมมุติ], การสื่อสารระหว่างบุคคล, 18 กุมภาพันธ์ 2564)

“...สำหรับผม ถ้านำตัวละครทศกัณฐ์จากรามเกียรติ์มาใช้ ลักษณะเด่น ๆ ต้องคงไว้ เช่น ลีกาย มีเขี้ยว เป็นยักษ์ อาจจะมีหัวและมือเพิ่มขึ้นเพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ตามความเหมาะสม แต่ถ้าเยอะไปจะดูรก” (แชนป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมอยากให้เทพะยักษ์ยังมีความเป็นเอกลักษณ์บางอย่างที่เป็นทศกัณฐ์ ควรมีเครื่องแต่งกายที่แสดงลวดลายไทย ๆ เช่น ชุดเกราะมีการวาดลวดลายแบบไทย เพราะไม่ต้องการให้มีลักษณะเหมือนตัวละครในเกมออนไลน์ WarCraft มากเกินไป หรือมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมจนไม่สามารถคงไว้ซึ่งลักษณะแบบไทย ๆ”

“...ผมยังอยากให้คงเทพะยักษ์คงเอกลักษณ์บางประการของตัวละครทศกัณฐ์ไว้ เช่น มีลีบเศียร ยี่สิบกร ร่างใหญ่เท่าภูเขา และกายสีทอง เพื่อแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของตัวละคร โดยเฉพาะในช่วงเวลาจุดสูงสุดของ การต่อสู้ (Climax) กับตัวละครเอก ผมมองว่า การเทพะยักษ์ในตอนขยายร่างใหญ่เพื่อต่อสู้กับอสูรซึ่งเป็นตัวละครเอกยังขาดพลังและความน่าสะพรึงกลัวเมื่อเทียบกับทศกัณฐ์ในฉบับต้นทางแล้ว ทศกัณฐ์คูมีลักษณะความสามารถและฤทธานุภาพที่โดดเด่นในรามเกียรติ์เหมาะสมกับเป็นคู่ต่อสู้กับพระรามมากกว่า ซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันแนว action fantasy มีความสนุกและน่าสนใจยิ่งขึ้น” (โจ้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมว่า นิสัยที่ร้ายของเทพะยักษ์ เป็นด้านหนึ่งของทศกัณฐ์ เท่านั้น ถ้าผู้สร้างบอกได้ว่า ได้แรงบันดาลใจมาจากตัวละครในวรรณคดี และอยากจะทำให้สืบทอดวัฒนธรรมให้เด็ก ๆ ได้รู้จักตัวละครตัวนี้ ควรเอานิสัยด้านต่าง ๆ ภูมิหลัง และบทบาทอื่น ๆ มาใส่ไว้ในตัวละครเทพะยักษ์ เพราะจากแอนิเมชันทศกัณฐ์คูมีความร้ายด้านเดียว” (อ. จักร, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)



นอกจากนั้น จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแรกยังมีส่วนที่เป็น “กระทู้” ของตัวละคร เทหะยักษา ที่ได้รับการดัดแปลงไปจากตัวบทต้นทาง โดยมีความคิดเห็นว่า มีความเหมาะสม เนื่องจากเทหะยักษาในภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นการสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นใหม่ในโครงสร้างของ เนื้อหาที่เป็นเรื่องใหม่ ดังนั้น รูปแบบภายนอกในส่วนจำนวนกรและเศียร ไม่จำเป็นต้องมี 10 เศียร 20 กร เช่นเดียวกับของตัวละครทศกัณฐ์ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ตัวละครเทหะยักษา มีจำนวน 6 เศียร 6 กร และจะปรากฏจำนวนที่มากขึ้นเมื่อเทหะยักษาได้ขยายร่างใหญ่ต่อสู้กับตัวละครเอก ของเรื่องเท่านั้น ส่วนเครื่องแต่งกาย อาวุธ ฉาก มีการดัดแปลงให้แตกต่างไปรูปแบบเครื่องทรงโขน สอดคล้องกับโครงเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันที่เปลี่ยนไป โดยอาวุธของเทหะยักษาได้เปลี่ยนไปใช้ เป็นกระบองไฟ ส่วนเครื่องแต่งกายเป็นเครื่องทรงกษัตริย์ แต่มีลักษณะออกแบบท้องถิ่นผสมความ เป็นตะวันตก ซึ่งสังเกตได้ว่าไม่ใช่เครื่องทรงโขนอีกต่อไป

อย่างไรก็ตาม ในส่วนที่เป็น “เปลือก” ของการสร้างตัวละครเทหะยักษา จะเป็นรูปแบบ ปลายเส้นตัวละครเทหะยักษาที่มีส่วนประกอบคล้ายกับการ์ตูนแบบซูเปอร์ฮีโรและในเกมออนไลน์ เครื่องแต่งกาย บุคลิกลักษณะที่ผู้รับสารได้นำไปเปรียบเทียบกับตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน ของตะวันตกหรืออะนิเมะของญี่ปุ่น จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...ผมว่า ตัวละครตัวนี้เป็นตัวร้ายที่มีหน้าตาที่หล่อมาก มีกล้ามเนื้อ บ่งบอกถึงความ เป็นบุรุษเพศที่แข็งแกร่ง (Masculine) จึงน่าสนใจตรงที่เป็นตัวร้าย (Villain) ที่หล่อ ดูมีเสน่ห์” (โจ้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ตัวละครเทหะยักษา มีการแนะนำตัวละครในเอกสารแผ่นพับ และมีการ โปรโมท เหมือนภาพยนตร์ เรื่อง The Matrix แต่เห็นว่า ตัวละครยังไม่ดึงดูดความสนใจ ยังขาดการสร้าง ลักษณะตัวละครที่น่าสนใจ (Gag) และดึงดูดความสนใจผู้ชม อาจเปรียบเทียบกับตัวละคร แอนิเมชันของต่างประเทศ เช่น ตัวละครของ Walt Disney ที่ตัวละครมีเสน่ห์ แม้โครงสร้างการเล่า เรื่องจะมีลักษณะเป็นเส้นตรงก็ตาม อาจจะเป็นโจทย์ของผู้สร้างที่จะทำอย่างไรให้ตัวละครแต่ละตัว มีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง ซึ่งรวมไปถึงการขยายความเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ในเวลาที่ จำกัด ผมถือว่า เป็นเรื่องที่ทำทนาย” (แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมนึกถึงการ์ตูนญี่ปุ่นหรือหนังฝรั่งที่หยิบเอาตัวละครในตำนานเทพเจ้า (Myth) มา แต่ยังคงเอกลักษณ์เด่น ๆ ของเทพเจ้าเอาไว้ บางครั้งนำมาแค่หนึ่งตัวละคร แต่นำตัวละครนั้นมา เล่าขยายเรื่องใหม่เป็นเรื่องราวของตัวละครตัวนั้น เช่น เทพเจ้าซุส (Zeus) นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์

ร่วมสมัย แต่ชุมชนยังมีความสามารถเหมือนเดิม และมีอาวุธประจำตัว คือ สายฟ้า (Thunder bolt) มันจะทำให้เรื่องราวไม่น่าเบื่อและสนุกมาก” (แชมป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์ตีความหมายและถอดรหัสมีสัมพันธ์กับตัวบทต้นทาง เพราะผู้รับสารมีโครงสร้างจิตสำนึกของตัวละครทศกัณฐ์ที่ได้รับการผลิตซ้ำมาหลายครั้งจนสามารถประมวลภาพความสัมพันธ์ระหว่างทศกัณฐ์และเทหะยักษาได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะด้านรูปแบบภายนอกซึ่งเป็น “แก่น” ผู้รับสารกลุ่มดังกล่าวมองว่า มีความสำคัญ เช่นเดียวกับนิยายภาพ ได้แก่ มิเขี้ยว กายสีเขี้ยว และบทบาทกษัตริย์ที่ดูร้าย เป็นส่วนที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันอยู่แล้ว แต่ส่วนที่เป็น “กระพี้” สำคัญ ได้แก่ มี 10 เศียร 20 กร และทรงเครื่องกษัตริย์ และด้านรูปแบบภายใน ได้แก่ นิสัย ความสามารถ บทบาทบิดา หรือชายเจ้าชู้ ที่มาจากตัวบทต้นทาง ควรปรากฏอยู่ในเทหะยักษาด้วยเช่นกัน เพื่อให้เทหะยักษายังสามารถเป็นตัวละครที่สืบทอดตัวละครทศกัณฐ์จากวัฒนธรรมชั้นสูงไว้ในวัฒนธรรมประชานิยมได้ โดยผู้รับสารกลุ่มดังกล่าว มีการต่อรองความหมายว่า “ผู้สร้างตัวละครเทหะยักษาได้ตัดทอนส่วนซึ่งถือเป็นกระพี้สำคัญออกไป และได้นำเอารูปแบบที่เป็นวัฒนธรรมโลกที่ได้รับความนิยมในวัฒนธรรมประชานิยมมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละครเทหะยักษาแทน”

จากบทสัมภาษณ์ของคุณ ใจ [นามสมมุติ] แสดงส่วนที่เกี่ยวข้องกับเปลือกของตัวละครทศกัณฐ์ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้เมื่อเป็นตัวละครเทหะยักษา โดยเฉพาะการออกแบบเครื่องแต่งการของเทหะยักษา มีการต่อรองความหมายของเครื่องแต่งการเทหะยักษา ควรรักษาเอกลักษณ์บางประการของทศกัณฐ์เอาไว้ เพราะมองว่า เทหะยักษาเป็นการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) ซึ่งมีความเป็นตะวันตกมากเกินไป ผู้ถูกสัมภาษณ์จึงต้องการต่อรองความหมาย และต้องการให้รักษาภาพความเป็นไทย โดยอยากให้ปรากฏที่เครื่องแต่งกาย เช่น ลายเส้นแบบไทย ๆ เพื่อให้ความเป็นไทยและสากลมีความลงตัวยิ่งขึ้น โดยมีความคิดเห็นว่าตัวละครเทหะยักษามีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวละครในเกมออนไลน์ของตะวันตกมากเกินไป ซึ่งเป็นแนวคิดของผู้มีจุดยืนไปแนวอนุรักษนิยมแนวใหม่ที่พร้อมยอมรับการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการนำเสนอ แต่ในขณะเดียวกันก็ยังมีความต้องการให้รักษาคุณค่าของแก่นวัฒนธรรมให้คงไว้ นั่นเอง

จากบทสัมภาษณ์อาจารย์จักร [นามสมมุติ] ถือเป็นผู้ถูกสัมภาษณ์ที่มีสองแนวคิดในการต่อรองความหมาย กล่าวคือ ประการแรก กรณีที่ต้องการสืบทอดวรรณคดีรามเกียรติ์ ตัวละครทศกัณฐ์จะเป็นตัวบทต้นทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันต้องพิจารณา ร่วมกับการออกแบบรูปแบบตัวละครเทหะยักษาให้คงรักษาสัมพันธภาพกับตัวบทต้นทาง เพื่อการสืบทอดวัฒนธรรม

**ประการที่สอง** คือ การสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ จะต้องให้ตัวละครทะเยอทะยานเป็นตัวละครที่สร้างสรรค์ใหม่โดยสมบูรณ์แบบ โดยเสนอว่า ตัวละครทะเยอทะยานควรเปลี่ยนสีกายจากสีเขียวไปเป็นสีอื่น และสร้างบุคลิกและนิสัยเฉพาะของตัวละครชิ้นใหม่ เพื่อไม่ให้ภาพลักษณ์ภายนอกมาทับซ้อนกับตัวละครทศกัณฐ์ทำให้ผู้ชมสับสน ซึ่งถือว่าเป็นการแสดงที่สนองต่อรองความหมายให้ตัวละครในสองมิติได้อย่างน่าสนใจ

นอกจากนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์ในกลุ่มแรก โดยภาพรวมยังให้ความสำคัญกับรูปแบบภายนอก ได้แก่ จำนวนเศียรและกรงของตัวละครทะเยอทะยาน โดยมองว่า หากทะเยอทะยานมีสัมพันธภาพเชื่อมโยงกับตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทต้นทาง จะสามารถทำให้ผู้ชมระลึกถึงตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ และเป็นการนำไปสู่การสืบทอดวรรณคดีไทยได้เป็นอย่างดี ส่วนในด้านรูปแบบภายใน ได้แก่ บทบาทและนิสัยของตัวละครทะเยอทะยานที่มีลักษณะเป็นตัวละครแบน (Flat character) และนำเสนอนิสัยและพฤติกรรมคล้ายเพียงด้านเดียว ส่งผลให้นักวิชาการในกลุ่มแรกบางคนมองว่า ไม่ได้นำเสนอมุมมองของตัวละครในมิติอื่น ๆ และนำไปสู่การเปรียบเทียบกับตัวละครทศกัณฐ์ที่มีความหลากหลายพฤติกรรม นิสัย และอารมณ์ ทำให้ตัวละครทศกัณฐ์มีความน่าสนใจมากกว่าตัวละครทะเยอทะยาน

อย่างไรก็ตาม ผู้ถูกสัมภาษณ์ในกลุ่มแรกมีความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งผู้ผลิตต้องการส่งออกต่างประเทศ ดังนั้น จึงมีการดัดแปลงตัวละครทะเยอทะยานชิ้นใหม่ในลักษณะของการใช้อินุภาคจากวรรณคดีไทยเพียงบางประการ และปรับให้เข้ากับบริบทวัฒนธรรมโลก แต่การถอดรหัสและตีความหมายของกลุ่มแรกเป็นไปเพื่อการต่อรองความหมายจากผู้ผลิตในมิติของการสืบทอดตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงให้คงอยู่ในภาพยนตร์แอนิเมชันต่อไป โดยสามารถพิจารณาจากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ทะเยอทะยานไม่ใช่ทศกัณฐ์แน่นอน เป็นเพียงอนุภาคของทศกัณฐ์จะออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกให้เป็นเช่นไรก็ได้ เพราะถือว่า เป็นการสร้างตัวละครขึ้นมาในเรื่องใหม่”

“...ตัวละครทะเยอทะยานมีนิสัยด้านเดียว คือ คุร้าย แต่อย่าลืมว่า กลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์การ์ตูน น่าจะเป็นเด็ก การสร้างตัวละครไม่ให้ซับซ้อน เด็ก ๆ จะได้ดูเข้าใจง่าย ที่สำคัญเป็นการเอาแค่อนุภาคทศกัณฐ์มาใช้ เพื่อสร้างเรื่องใหม่ที่เน้นความบันเทิงมากกว่าเพื่อการสืบทอดวัฒนธรรม ภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้สอนวรรณคดี แต่เป็นการแพร่กระจายของนิทาน ถ้าจะมี

ประโยชน์ก็คือ กระตุ้นให้ผู้ชมกลับไปสนใจวรรณคดีรามเกียรติ์ยิ่งขึ้น” (อ. ปาน, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

“...รูปลักษณ์และเครื่องแต่งกาย พยายามลดความเป็นไทยลง อาจจะเป็นเพราะต้องการ go inter (ส่งออกต่างประเทศ) และกลุ่มผู้ชมหลักน่าจะเป็นเด็ก เครื่องทรงแบบทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ คงไม่เหมาะ ถอดออกดีกว่า” (แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์อาจารย์ปานและคุณแก้ว [นามสมมุติ] แสดงให้เห็นผู้ที่มีจุดยืนทางสังคมและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ที่มองว่า วัฒนธรรมจะสามารถดำรงอยู่ได้โดยปรับรูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย อย่างไรก็ตาม โดยภาพรวมกลุ่มที่มีจุดยืนแนวอนุรักษ์นิยมยังต้องการให้วัฒนธรรมดั้งเดิมยังคงอยู่และปรากฏอยู่ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมอย่างเหมาะสมแตกต่างกันไปตามประเภทสื่อที่นำเสนอวัฒนธรรมนั้นๆ

จากบทสัมภาษณ์กลุ่มนักวิชาการและนักวิชาชีพกลุ่มแรก สามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่า จากจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยมของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ความรู้เกี่ยวกับภูมิหลังของตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทต้นทาง ส่งผลต่อการเปรียบเทียบตัวละครทศกัณฐ์และเทหะยักษามีความแตกต่างกันอย่างไรเป็นอย่างดี และมีความต้องการให้ผู้ผลิตภาพยนตร์รักษาแก่นของตัวละครทศกัณฐ์ไว้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมชั้นสูงให้คงไว้ โดยเฉพาะที่เป็นแก่นหลักของตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดี แต่ในขณะเดียวกันก็มีความเข้าใจว่า ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันต้องการนำเอาอนุภาควรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้เพียงบางประการในการสร้างเรื่องขึ้นใหม่เท่านั้น ดังนั้นส่วนที่เป็นกระพี้และเปลือกของตัวละครทศกัณฐ์ จึงสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม

**กลุ่มที่สอง** กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม เป็นกลุ่มที่มีมุมมองในการถอดรหัสความหมายของตัวละครเทหะยักษาแตกต่างกันไปจากกลุ่มแรก โดยมีข้อสังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างที่สองมองโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Plot) ของเรื่อง “๕ ศาสตรา” เป็นการสร้างสรรค์โครงเรื่องใหม่ ส่งผลให้ตัวละคร เทหะยักษาซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ ไม่จำเป็นต้องมีสัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหาทั้งในด้านแก่น กระพี้ และเปลือกอีกต่อไป โดยมองว่ากลุ่มที่สองอ่านและตีความหมายว่า ตัวละครเทหะยักษา ถูกสร้างขึ้นภายใต้บริบทของสังคมในวัฒนธรรมประชานิยมที่มีการนำเอาอนุภาค (Motif) จากวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ และสร้างสรรค์ตัวละครตามแนวคิดการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมใน “รูปแบบสี่เสื่อ” ซึ่งรูปแบบและเนื้อหาของตัวบทปลายทางได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ จนแทบไม่สามารถหาสัมพันธ์จาก

ตัวบทต้นทางได้ ทั้งนี้ผู้ถูกสัมภาษณ์มองว่า เป็นการเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นมาได้อย่างเสรี และเปิดกว้างให้มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมตามวัตถุประสงค์การสร้างงาน โดยกลุ่มตัวอย่างที่สองพิจารณาว่า กลุ่มเป้าหมาย ผู้รับสารที่เป็นชาวต่างชาติ มีผลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาที่จำเป็นต้องสร้างตัวละครให้มีความเป็นสากลยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...ส่วนในภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้บอกว่า เทหะยักษ์เป็นทศกัณฐ์ แค่ทำให้เพียงรู้สึกนึกถึงทศกัณฐ์ จะออกแบบให้เป็นยักษ์ มีเขี้ยว ตัวสีเขียว หรือสีอื่นก็คงจะได้ แต่พอมีบทบาทเป็นเป็นกษัตริย์ที่ไปครองเมืองรามเทพนครก็ทำให้ผมนึกถึงทศกัณฐ์ขึ้นมาทันที” (อ. แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมว่า ตัวละครเทหะยักษ์ทำขึ้นมาโดยตั้งใจให้มันบิดไปจากตัวละครทศกัณฐ์ เพราะผู้ผลิตทำ เชิงพาณิชย์ไว้นำขายต่างชาติ เวลาโปรโมทภาพยนตร์แอนิเมชันจะได้อ้างได้ว่า เอารากวัฒนธรรมของชาติมาเป็นจุดขาย แต่เข้าใจว่า การดัดแปลงให้มีรูปแบบวัฒนธรรมตะวันตกหรือจีนเข้ามาเกี่ยวข้องคงเพราะต้องการส่งออก” (แจ๊ก, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่สอง แสดงให้เห็นว่า กลุ่มนักวิชาการและนักวิชาชีพกลุ่มดังกล่าว มีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ในด้าน “แก่น” ของรูปแบบตัวละครเทหะยักษ์ที่ยังคงเหลือรูปแบบ ได้แก่ มีเขี้ยว ภายสีเขียว และบทบาทกษัตริย์ที่ดูร้าย เท่านั้น และจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่สอง มีความคิดเห็นที่ตรงกันในด้านรูปแบบที่เป็น “สีกายที่เป็นสีเขียว” อาจจะไม่จำเป็นต้องเป็นสีเขียวอีกต่อไป โดยพิจารณาว่า ตัวละครเทหะยักษ์ได้รับการดัดแปลงและออกมาจากตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์แล้ว จึงสามารถสร้างสรรค์ให้มีลักษณะเป็นอย่างไรก็ได้ตามความเหมาะสม ถือเป็นเสรีภาพทางความคิดของผู้สร้างสรรค์งาน

อย่างไรก็ตาม จากการแสดงความคิดเห็นของผู้ถูกสัมภาษณ์ทุกคน ถือเป็นกลุ่มผู้อ่านเชิงรุก (Active reader) ที่มีการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครในลักษณะตรงความหมาย ซึ่งมาจากประสบการณ์ในของการเป็นนักวิชาการและวิชาชีพในการผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มให้ความสนใจกับการใช้สัมพันธ์บททศกัณฐ์มาพัฒนาตัวละครเทหะยักษ์แตกต่างกัน โดยกลุ่มแรกให้ความสำคัญกับการสืบทอดวัฒนธรรม แต่ในกลุ่มที่สองให้



ความสำคัญกับการพัฒนาสร้างสรรค์ตัวละครที่ขยายความจากตัวบทต้นทางให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยทะเยอทะยานถือเป็นการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมที่พัฒนารูปแบบภายนอกและภายในแตกต่างกันไปจากทศกัณฐ์ที่ถูกนำมาสร้างขึ้นใหม่ในนิยายภาพ โดยผู้ถูกสัมภาษณ์กลุ่มที่สองมองว่า สืบเนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันได้ขยายขอบเขตของผู้รับสารที่เป็นทั้งกลุ่มชาวไทยและชาวต่างประเทศในฐานะภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของไทยนั่นเอง

### 6.1.3 สัมพันธบทของทศกัณฐ์รูปแบบปะการังในภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวทางยูทูป

ในขณะที่ภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวทางยูทูปซึ่งมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมใน **ทศกัณฐ์รูปแบบปะการัง (Coral pattern)** คือ รูปแบบภายนอกดั้งเดิมแต่เปลี่ยนเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงานซึ่งถือเป็นการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมที่มีการนำเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมชั้นสูง คือ นำตัวละครโขนไปใส่ในเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่ในบริบทของสังคมยุควัฒนธรรมประชานิยม หรือการนำตัวละครวัฒนธรรมชั้นสูง (Local Form) มาใส่ในภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว (Global content) ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้รับสารถึงตัวละครโขนทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นตัวละครเอกของภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูปยังคงต้องรักษา “แก่น” ของทศกัณฐ์ ด้านรูปแบบภายนอกและภายใน ได้แก่ มีเขี้ยว กายสีเขียว และบทบาทกษัตริย์ที่ดูร้าย และส่วนที่เป็น “กระพี้” เฉพาะรูปแบบภายนอกบางประการ ได้แก่ ทรงเครื่องกษัตริย์ สวมมงกุฎไขว้ ถืออาวุธประจำตัวนุสรตามตัวบทต้นทาง แต่ส่วนที่เป็นกระพี้ ด้านรูปแบบภายใน ได้แก่ นิสัย บุคลิกภาพ ความสามารถ ตลอดจนเนื้อหาที่สื่อสารความหมายของการเป็นตัวแทนนักท่องเที่ยวแทนความหมายของตัวแทนฝ่ายธรรมซึ่งแตกต่างกันไปจากตัวบทต้นทาง ตลอดจนส่วนที่เป็น “เปลือก” คือ รูปแบบภายนอก ได้แก่ การดัดแปลงฉากจากตัวบทต้นทาง โดยให้ทศกัณฐ์ไปปรากฏในฉากตามโครงเรื่องใหม่ของภาพยนตร์โฆษณาซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวของภาคต่างๆ ในประเทศไทย โดยผลการวิจัยผู้รับสารกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มพบว่า มีการถอดรหัสและตีความหมายของโขนทศกัณฐ์ออกเป็นสองแนวทางกับการดัดแปลงที่เกิดขึ้น โดยผลการวิจัย มีดังนี้

**กลุ่มแรก** กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม ประกอบไปด้วยนักวิชาการและนักวิชาชีพได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการดัดแปลงทศกัณฐ์ตามกรอบอ้างอิงประสบการณ์เดิม (Frame of Reference) พิจารณาแล้วว่าส่วนที่เป็น “แก่น” ของทศกัณฐ์ ด้านรูปแบบภายนอกและภายใน ได้แก่ มีเขี้ยว กายสีเขียว และบทบาทกษัตริย์ที่ดูร้าย มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเฉพาะบทบาทของกษัตริย์ที่ดูร้าย สืบเนื่องจากผู้สร้างภาพยนตร์โฆษณาได้ปรับบุคลิกภาพให้ทศกัณฐ์กลายเป็นกษัตริย์ยักษ์ขี้เล่น ร่าเริง สนุกสนาน เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสร้างงาน และในด้านรูปแบบภายนอกในส่วนที่เป็น “กระพี้” สำคัญ ได้แก่

การตัดทอนด้านเครื่องแต่งกายและอาวุธของโขนทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา โดยกลุ่มแรกได้มีการถอดรหัสและตีความหมายโดยใช้จุดยืนตรงกันข้าม (Oppositional reading) ในส่วนที่เป็นแก่นและกระพี้ในบางประเด็น โดยพิจารณาว่า การแต่งกายทรงเครื่องโขนของทศกัณฐ์จะต้องรักษา รูปแบบที่ถูกต้องและวิจิตรตามลักษณะดั้งเดิม นอกจากนั้น รูปแบบภายในด้านลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาทของโขนทศกัณฐ์จะต้องมีบุคลิกที่สง่างาม น่าเกรงขามตามบทโขน โดยมีข้อสังเกตได้ว่า นักวิชาการและนักวิชาชีพในกลุ่มดังกล่าวได้แสดงความคิดเห็นตามตัวอย่าง บทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...ทศกัณฐ์ในความหมายของผม จะนึกถึงลักษณะเด่นที่ปรากฏในหัวโขน ลักษณะเด่นของทศกัณฐ์ ต้องมี 10 หน้า มีเขี้ยว กายสีเขียว สวมมงกุฎไชย (นึกถึงหัวโขน) ผู้ที่รับบทเป็นทศกัณฐ์ต้องมีร่างสูงใหญ่ ส่องผ่าเผยไม่ต้องหล่อ เพราะอย่างไรก็ตามหัวโขนอยู่แล้ว ซึ่งในนิยายภาพและภาพยนตร์โฆษณาต้องคงรักษารูปแบบดังกล่าวไว้ แต่ถ้าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ผมว่าไม่จำเป็นต้องมีตัวเขียว เพราะไม่ใช่ทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์” (อ. จักร, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมว่า ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ควรแต่งกายเต็มยศครบเครื่องโขน เพื่อแสดงให้เห็นบทบาทที่ยิ่งใหญ่ที่สง่างาม น่าเกรงขาม และเป็นการเผยความงดงามของชุดเครื่องทรงนาฏศิลป์โขน ที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชมว่า มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว น่าจะเป็นเหตุผลที่เลือกตัวละครดังกล่าวมาเป็นตัวแสดงนำในภาพยนตร์โฆษณา ถ้าต้องการให้ทศกัณฐ์โดดเด่นในโฆษณานี้ แต่อาวุธสามารถเลือกใช้แค่ธนูศรได้ เพราะเป็นอาวุธที่ทศกัณฐ์ถือใน การทรงเครื่องชุดโขนอยู่แล้ว ส่วนอาวุธอื่นสามารถตัดออกไปได้” (อ. จักร, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ทศกัณฐ์ที่นึกถึง คือ ตัวเขียว มีเขี้ยว แต่เขี้ยวก็จะต่างจากยักษ์ตัวอื่น ๆ ยักษ์แต่ละตัว ลักษณะเขี้ยวจะไม่เหมือนกัน ถือว่าเป็นลักษณะเด่นที่ปรากฏในทั้งนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณา ส่วนในภาพยนตร์โฆษณาคูแล้วจะนึกถึงรูปปั้นยักษ์ที่เป็นสัญลักษณ์การท่องเที่ยวไทย ฝรั่งเศสจักประเทศไทยจากการมาเที่ยวและเห็นรูปปั้นยักษ์ที่วัดพระแก้ว ถือว่ายักษ์เป็นตัวแทนประเทศไทยได้ แต่อย่างไรก็ตาม ทศกัณฐ์ในนิยายภาพและภาพยนตร์โฆษณาก็มีลักษณะทับซ้อนกับตัวละครโขนอยู่แล้ว แต่ทศกัณฐ์ในโฆษณาอาจจะต้องเพิ่มเรื่องเครื่องทรงและหัวโขนให้สวยงามเข้าไปด้วยเพื่อโชว์ความวิจิตรและความเป็นไทย” (แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมเห็นนักร้อง เก่ง ชชช สวมหัวโชนครึ่งหน้า ดูเลยคล้ายใส่หน้ากากคาบูกิ ดูไม่เหมาะสม ต้องสวมให้ครบ ไม่ควรใส่หน้ากากร่วมกับโชน นอกจากนั้น หัวโชนดูปลอมไปหน่อย” (แม้ว่า, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมอยากให้เห็นทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา แต่งกายเต็มยศครบเครื่องโชน เพื่อแสดงให้เห็นบทบาทกษัตริย์ที่สง่างาม น่าเกรงขาม ดูในโฆษณาเครื่องแต่งกายไม่ประณีต หัวโชนดูไม่สวย” (แชมป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การนำตัวละครโชนทศกัณฐ์มาเล่นในภาพยนตร์โฆษณา ผู้ถูกสัมภาษณ์กลุ่มแรกมีการคัดค้านการแต่งกายที่ไม่ครบรูปแบบของเครื่องทรงโชน และความวิจิตรงดงามเป็นสิ่งที่ต้องยังคงรักษาให้อยู่ในภาพลักษณ์ของการนำเสนอในภาพยนตร์โฆษณา เพราะพิจารณาแล้วว่า ทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาสามารถสื่อความหมายและเอกลักษณ์ของความเป็นไทยได้ จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า การแต่งกายของตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณามีความไม่เหมาะสม โดยผู้ถูกสัมภาษณ์ในกลุ่มแรกมีภูมิหลังและประสบการณ์เดิมต่อโชนทศกัณฐ์ในระดับที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อความคาดหวังให้ตัวละครทศกัณฐ์ที่ควรจะปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาในระดับที่แตกต่างกัน โดยภาพรวมกลุ่มแรกยังคงคาดหวังให้ภาพยนตร์โฆษณาสามารถรักษารูปแบบภายนอกของวัฒนธรรมชั้นสูงไว้ได้คงเดิม

นอกจากนั้น ส่วนประกอบที่เป็นรูปแบบภายนอกด้านบุคลิกภาพ และนิสัยตัวละครโชนทศกัณฐ์ ผู้ถูกสัมภาษณ์กลุ่มแรก มีความคิดเห็นคัดค้านการนำเสนอในภาพยนตร์โฆษณา โดยทศกัณฐ์ในชุดทรงเครื่องโชนควรรักษาภาพลักษณ์ด้านบุคลิกภาพ เป็นราชาแห่งยักษ์ ที่สง่าผ่าเผย น่าเกรงขาม จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...ผมว่า ควรรักษาเอกลักษณ์นิสัยของทศกัณฐ์ ที่เอาแต่ใจ โมโหง่ายไว้ในการแสดงท่าทางในภาพยนตร์โฆษณา” (แชมป์, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ถ้าถามผมนะ ผมว่า จากทศกัณฐ์ขี่บานานาโบ๊ท ขับโกคาร์ต และก็ฉากที่ทำให้ทศกัณฐ์ดูตลก ๆ ไม่เหมาะสม ด้วยบทบาทของทศกัณฐ์ที่เป็นยักษ์ที่ดูสง่างาม น่าเกรงขาม โดยเฉพาะตอนแสดงโชน บทบาทในโฆษณานี้ น่าจะเหมาะกับหนุ่มมากกว่า เพราะเค้ามีบุคลิกที่ชุกชุน พอมาเป็นทศกัณฐ์แล้วมันจะดูขัดแย้ง ผมไม่เห็นด้วยกับให้ทศกัณฐ์มีอริยาบถที่ตลกขบขัน

อยู่ในฉากใหม่ที่กำหนดขึ้น ถ้าต้องการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยว ทำทางต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมกับ ทศกัณฐ์ ควรให้เขนยักษ์เป็นผู้แสดงดีกว่า” (อ. จักร, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 21 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นความสำคัญกับการนำเสนอรูปแบบทศกัณฐ์ที่ถูกต้องตาม หลักการแสดงโขน โดยอาจมาจากกรอบอ้างอิงประสบการณ์เดิม (Frame of Reference) เฉพาะ บุคคล โดยข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างแรกสอดคล้องกับแนวคิดของกลุ่มผู้นุรักษ์วัฒนธรรม ชั้นสูงในประเทศไทย ซึ่งได้กล่าวถึงการผสมผสานที่ไม่ลงตัวได้นำไปสู่ข้อขัดแย้ง (Conflict) ของ กลุ่มบุคคลและองค์กรทางการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมในระดับประเทศ และปรากฏเป็นข่าวเกี่ยวกับการ นำตัวละคร โขนซึ่งเป็นสมบัติของชาติและมรดกของโลกมาใช้เชิงพาณิชย์

อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตที่น่าสนใจ จากการสัมภาษณ์กลุ่มนักวิชาการและวิชาชีพกลุ่ม แรกบางคน มีแนวโน้มของการเป็นนักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ที่ยังต้องการรักษาคุณค่าของวัฒนธรรม ต้นแบบไว้ แต่ก็สามารถยอมรับการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสมัยนิยมบางประการ โดยแสดงความ คิดเห็นว่า “กระทู้” ซึ่งแสดงรูปแบบภายในด้านลักษณะนิสัย บทบาท และภูมิหลัง ที่ปรากฏใน ภาพยนตร์โฆษณา มีลักษณะที่สอดคล้องกับ โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์โฆษณา แม้จะ ไม่คุ้นเคยกับบทบาทและภาพลักษณ์ใหม่ของทศกัณฐ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณา แต่บทบาท นักท่องเที่ยวที่ทศกัณฐ์ได้รับในภาพยนตร์โฆษณากลับส่งผลให้การสื่อความหมายทศกัณฐ์ในฐานะ ตัวแทนการท่องเที่ยวและความเป็นไทยปรากฏชัดเจนยิ่งขึ้น จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...คิดว่า ทศกัณฐ์สื่อความหมายเหมือนเป็นนักท่องเที่ยวที่มีกำลังซื้อสูง ระดับ high class ด้วยสถานภาพของทศกัณฐ์เป็นกษัตริย์ ในด้านการสื่อความหมายแทนนักท่องเที่ยวที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จึงถือว่าเป็นการยกระดับการท่องเที่ยวในประเทศได้อีกทางหนึ่ง” (อ. ปาน, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

“...เห็นว่าบทบาททศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณามีความเหมาะสม เพราะถ้าใครดูโขน แล้วจะพบว่า ทศกัณฐ์มีความตลก เจ้าชู้ น่ารัก และเจ้าสำราญ เป็นการนำเอาอีกด้านหนึ่งมานำเสนอ” (อ. ปาน, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมเห็นว่า ทศกัณฐ์ก็มีมุมกึ่งกึ่ง โดยเฉพาะตอนจีบนางสีดา ในภาพยนตร์โฆษณาได้ จับเอาตอน บุคลิกภาพดังกล่าวมาใช้ ทศกัณฐ์จะดูใจดีและตลก” (อ. นัท, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 18 กุมภาพันธ์ 2564)

“...คนต่างชาติรู้จักทศกัณฐ์จากรูปปั้นยักษ์ที่ยืนตรงประตูในวัดพระแก้ว ยักษ์จึงสื่อถึงความ เป็นไทยได้ แต่ไม่ยากให้มองแค่รูปลักษณ์ภายนอก ความ เป็นไทยอาจจะหมายถึง ความมีน้ำใจ ความอ่อนน้อมถ่อมตน และรอยยิ้ม” (แก้ว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์กลุ่มแรกบางคนมีแนวคิดเป็นนักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ที่ยอมรับกับบทบาทใหม่ที่ทศกัณฐ์ได้รับในฐานะนักท่องเที่ยว ในขณะที่เดียวกันทศกัณฐ์ยังสามารถสื่อความหมายเพิ่มมูลค่าให้กับสถานที่ท่องเที่ยว นั้นได้อีกด้วย โดยจากการตีความหมายของอาจารย์ปาน [นามสมมุติ] ได้ตีความหมายให้ทศกัณฐ์เป็นนักท่องเที่ยวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดี (High Class) โดยเชื่อมโยงกับภูมิหลังและบทบาทที่เป็นราชาแห่งยักษ์ที่มา จากตัวบทต้นทาง ซึ่งถือเป็นการถอดรหัสความหมายของการสื่อสารทศกัณฐ์ได้อย่างน่าสนใจ ในขณะที่นักวิชาชีพด้านการผลิตสื่อคุณแก้ว [นามสมมุติ] ได้พิจารณาทั้งรูปลักษณ์ภายนอกที่สื่อถึงความเป็นไทย เพราะเป็นตัวแทนยักษ์ในวรรณคดีไทยและเป็นรูปปั้นที่ปรากฏในสถานที่ท่องเที่ยว ในประเทศที่มีชื่อเสียง เช่น วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และวัดพระเชตุพลวิมลมังคลาราม เป็นต้น แต่ในขณะเดียวกัน อริยาบถของทศกัณฐ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โฆษณายังสามารถสะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นไทยในด้านความสนุกสนานและร่าเริงผ่านอากัปกริยาที่ปรากฏในภาพยนตร์ โฆษณา เป็นต้น

**กลุ่มที่สอง** กลุ่มที่มีจุดขึ้นทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม ประกอบไปด้วย นักวิชาการและนักวิชาชีพได้แสดงทัศนะเห็นด้วยกับการใช้เสรีภาพทางความคิดของผู้สร้างสรรค์ สื่อภาพยนตร์โฆษณา โดยได้คัดแปลงทศกัณฐ์แตกต่างไปจากกรอบอ้างอิงประสบการณ์เดิม (Frame of Reference) ที่มีจากตัวบทต้นทางในด้านรูปแบบภายนอกในส่วนที่เป็น “กระพี้” สำคัญ ได้แก่ การตัดทอนด้านเครื่องแต่งกายและอาวุธของ โขนทศกัณฐ์ โดยมีการถอดรหัสและตีความหมายโดยใช้จุดยืนเดียวกับผู้ส่งสารเข้ารหัส (Preferred reading) โดยพิจารณาว่า การแต่งกาย ทรงเครื่อง โขนของทศกัณฐ์อาจจะรักษารูปแบบที่ถูกต้องแต่ความวิจิตรงดงามอาจไม่ใช่สิ่งที่จำเป็น เพราะตัวละคร โขน ไม่ได้แสดง โขน แต่เป็นเหมือนเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการประกอบฉากการเดินทางท่องเที่ยวในประเทศไทย ตามตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...สำหรับผมแล้ว ผมมองว่า ถ้าต้องการใช้ตัวละคร โขนทศกัณฐ์ลงมาเล่นในภาพยนตร์ โฆษณา ควรปรับเครื่องแต่งการให้เข้ากับเนื้อหาของสื่อ การแต่งกายของตัวละครทศกัณฐ์ด้วย เครื่องทรง โขนเต็มยศ ไม่เหมาะกับการไปท่องเที่ยว ในเมื่อนำทศกัณฐ์มาเล่นแล้ว ควรปรับให้เหมาะกับบริบทของภาพยนตร์โฆษณา ผมรับได้ถึงกับให้ทศกัณฐ์สามารถใส่เสื้อฮาวายไปชายหาด



และคงเหลือแต่หัวโขน ซึ่งแสดงถึงว่าเป็นทศกัณฐ์ จะสื่อถึงการไปท่องเที่ยวได้ดียิ่งขึ้น” (แจ็ก, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่าในส่วนที่เป็นกระพี้ ซึ่งกล่าวถึงเครื่องแต่งกายโขนของทศกัณฐ์ ในกลุ่มที่สองซึ่งเป็นนักวิชาชีพผู้เขียนบทโทรทัศน์และภาพยนตร์ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายของทศกัณฐ์ไม่จำเป็นต้องเคร่งครัดเพราะไม่ได้อยู่ในการแสดงโขน โดยเครื่องทรงโขนสามารถปรับให้สอดคล้องกับการนำเสนอภาพยนตร์โฆษณาตามความเหมาะสม

ในส่วนที่เป็น “เปลือก” ของตัวละครทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณา ทั้งสองกลุ่มต่างมีความคิดเห็นสอดคล้องกันในการคัดแปลงให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การสร้างงาน แต่มีข้อแตกต่างบางประการที่ผู้ถูกสัมภาษณ์กลุ่มแรกบางคนที่มีแนวคิดเป็นนักอนุรักษ์นิยมแบบดั้งเดิมไม่เห็นด้วยกับการนำทศกัณฐ์มารับบทบาทเป็นนักท่องเที่ยวที่มีอากัปกริยาขี้เล่น เพราะแลดูไม่สมกับเป็นราชาแห่งยักษ์ ส่วนนักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่มีความคิดเห็นสอดคล้องกับกลุ่มที่สองที่มีแนวคิดเป็นนักเสรีนิยม โดยถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) โดยผู้รับสารดังกล่าวมีความเข้าใจจุดประสงค์ของการสร้างงาน และความแตกต่างของประเภทสื่อที่ส่งผลต่อการคัดแปลง “ฉาก” ที่มีการปรากฏของตัวละครทศกัณฐ์แตกต่างไปจาก ตัวบทต้นทาง และทุกคนมีความเห็นว่า ทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทที่แตกต่างไปจากในวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยในภาพยนตร์โฆษณา มีโครงสร้างการเล่าเรื่องใหม่ ซึ่งมีการนำวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาผสมผสานในการเล่าเรื่องเพื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเช่นเดียวกัน โดยจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์โฆษณา ได้รับการคัดแปลงให้สอดคล้องกับเนื้อเพลง “เที่ยวไทยมิเฮ”

อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารกลุ่มที่เป็นนักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ และกลุ่มที่มามีแนวคิดแบบเสรีนิยม ซึ่งถือเป็นกลุ่มผู้อ่านเชิงรุก (Active reader) ได้พิจารณาว่าตัวละครโขนทศกัณฐ์ถูกสร้างขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ชัดเจนให้เป็นตัวแทนของการท่องเที่ยวไทย ดังนั้น จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและการสื่อสารความหมายแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง และมีแนวโน้มที่เป็นไปในรูปแบบวัฒนธรรมประชานิยม โดยสามารถพิจารณาจากบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“...ทศกัณฐ์รูปแบบภายนอกทรงเครื่องโขน แต่อากัปกริยาเปลี่ยน แต่ผมรับได้นะ ที่ทศกัณฐ์จะปั่นจักรยาน หรือฉากอื่น ๆ ที่โค่นวิพากษ์วิจารณ์ เพราะถือว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์การผลิตสื่อ”

“...ทศกัณฐ์เป็นไทยแบบร่วมสมัย ตลอดจนองค์ประกอบอื่น ๆ ของภาพยนตร์โฆษณา เช่น คนตรีมีการผสมผสานดนตรีไทย- ป๊อป ทำร้ายและเครื่องแต่งกายดูไม่เป็นทางการมาก” (ใจ้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 13 กุมภาพันธ์ 2564)

“...ผมมองว่า ทศกัณฐ์ไม่ได้บ่งบอกถึงความเป็นไทย แต่คิดว่า เพราะมีการใช้นักร้อง เป็น คุณเก่ง ธชย หรือเปล่า เลยเลือกทศกัณฐ์มานำเสนอร่วมกับคุณเก่ง และคุณเก่งชอบแต่งตัวเป็น ทศกัณฐ์ จนมีภาพลักษณ์เป็นตัวแทนทศกัณฐ์อีกด้วย” (แจ๊ค, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 20 กุมภาพันธ์ 2564)

จากบทสัมภาษณ์ ได้แสดงให้เห็นว่า กลุ่มที่สองมีแนวคิดแบบเสรีนิยมและแสดงความ คิดเห็นว่าวัฒนธรรมจะเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ ทศกัณฐ์จะต้องปรับตัวให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงได้โดยง่าย ดังนั้น การปรับบุคลิกของทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาถือว่า มีความเหมาะสม เพราะสอดคล้องกับ โครงสร้างของการเล่าเรื่องในการนำผู้ชมเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่าง ๆ ในแต่ละภูมิภาคของ ประเทศไทย และตัวละครปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพให้เป็นนักท่องเที่ยว และเดินทางสอดคล้องกับ กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นคนไทยวัยรุ่นและวัยทำงาน นอกจากนี้ องค์ประกอบในส่วนการคัดสรร นักแสดงนำที่กำลังได้รับความนิยม เนื้อเรื่อง และดนตรีที่มีผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ผู้ถูก สัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นว่า มีผลต่อการสร้างสรรค์รูปแบบภายนอกและภายใน และเนื้อหาของ โจนทศกัณฐ์ที่สื่อสารความหมายไปยังผู้รับสารในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมทั้งสิ้น

## 6.2 สรุปและอภิปรายผลการสัมภาษณ์ผู้รับสารในการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

กลุ่มนักวิชาการและนักวิชาชีพที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม และเสรีนิยมทั้งสองกลุ่มได้อ่านนิยายภาพ ชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริม การท่องเที่ยวทางยูทูบซึ่งเป็นกรณีศึกษา จากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งสองกลุ่มมีความรู้ เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในตัวตนต้นทางในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงมาจากการศึกษาวรรณคดีในการศึกษา ภาคบังคับและระดับอุดมศึกษา และต่างเพิ่มพูนประสบการณ์จากการเปิดรับสื่อต่าง ๆ ตามรสนิยม (Taste) ความชื่นชอบส่วนบุคคล จึงกล่าวได้ว่า ทุกคนแสดงทัศนะเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ตาม กรอบอ้างอิงประสบการณ์เดิม (Frame of Reference) และเชื่อมโยงกับการประกอบอาชีพในปัจจุบัน จึงมีการตั้งคำถามต่อรองและโต้แย้งกับการผลิตสื่อนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์ โฆษณา แตกต่างกันตามโครงสร้างทางสังคม จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรม และการเข้าถึง

ตัวบทที่เป็นกรณีศึกษาครั้งนี้ นอกจากนั้น จากผลการถอดรหัสและตีความหมายของกลุ่มนักวิชาการและนักวิชาชีพทั้งสองกลุ่มที่อ่านนิยายภาพ และชมภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป แสดงให้เห็นว่า ทุกคนเป็นผู้อ่านเชิงรุก (Active reader) ที่สามารถตั้งคำถามต่อรอง และได้แย้ง ต่อการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่สื่อสารความหมายที่มีสัมพันธ์กับตัวบทต้นทางในด้านคงเดิม ตัดทอน และคิดแปลง ตลอดจนการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในสื่อต่าง ๆ โดยไม่ได้เป็นผู้รับสารที่ถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารหรือผู้ผลิตเข้ารหัสมา (Preferred reading) เพียงฝ่ายเดียว

ตารางที่ 6.2 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้รับสารในการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

กลุ่มผู้รับสาร การอ่านความหมาย	อะมีบาในนิยายภาพ			ขยายความ ผีเสื้อในแอนิเมชัน			ปะการังในโฆษณา (ยูทูป)		
	เห็น ด้วย	ต่อรอง	คัดค้าน	เห็น ด้วย	ต่อรอง	คัดค้าน	เห็น ด้วย	ต่อรอง	คัดค้าน
จุดยืนทางการเมืองและ วัฒนธรรม									
1. กลุ่มแนวอนุรักษนิยม	√				√				√
2. กลุ่มแนวเสรีนิยม	√			√			√		

จากตารางที่ 6.2 แสดงการวิเคราะห์ถอดรหัสและตีความหมายของกลุ่มนักวิชาการและนักวิชาชีพทั้งหมดจำนวน 8 คน ที่มีความแตกต่างกันทางด้านจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรม โดยสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแนวอนุรักษนิยมจำนวน 6 คน และกลุ่มแนวเสรีนิยมจำนวน 2 คน ได้แสดงความคิดเห็นในการเป็นผู้อ่านและผู้ชมทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างกัน โดยภาพรวม ดังนี้

1. ผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า ผู้ให้ข้อมูลทั้งสองกลุ่มมีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ในการรักษาสัมพันธ์คงเดิมที่ปรากฏใน นิยายภาพ โดยมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมทศกัณฐ์ใน รูปแบบอะมีบา ที่ยังคงต้องรักษา “แก่น” ของความเป็นทศกัณฐ์ คือ รูปแบบภายนอกและภายใน ได้แก่ การมีเขี้ยว กายสีเขียว และมีบทบาทเป็นกษัตริย์ และ “กระพี้” สำคัญที่แสดงลักษณะเด่นชัดของทศกัณฐ์ คือ 10 เศียร 20 กร และทรงเครื่องกษัตริย์ ที่จำเป็นต้องมี คือ การสวมมงกุฎไขว่ และ ฉากที่แสดงกำเนิด

ทศกัณฐ์เอาไว้ ได้แก่ ฉาก “ตอนพระนารายณ์ปราบหนทก” ด้านรูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาทบิดา และสามี ที่นิยายภาพเลือกที่จะนำเสนอการเล่าเรื่องความรัก ระหว่างพ่อลูกผ่านทศกัณฐ์และอินทรชิตผ่านภาพได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้รับสารส่วนหนึ่งของ ทั้งสองกลุ่มมีอ่านความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ในนิยายภาพเปลี่ยนไปจากตัวบทต้นทาง กล่าวคือ ทศกัณฐ์สื่อความหมายที่เปลี่ยนไป มีลักษณะเป็น “สีเทา” คือ “มีความดีและไม่ดีอยู่ใน ตนเอง หรืออาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์ในนิยายภาพได้ถ่ายทอดความ “เป็นมนุษย์ออกมาได้ดี โดยเฉพาะบทบาทความเป็นบิดาที่รักลูก” แตกต่างจากตัวบทต้นทางที่ทศกัณฐ์จะสื่อความหมายเป็น “สีดำ” แทนความชั่วร้าย ซึ่งถือเป็นตัวแทนกลุ่มของนักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่และ นักเสรีนิยมที่ อ่านความหมายในลักษณะเดียวกัน โดยมีความแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง

ในส่วนที่เป็น “เปลือก” คือ ผู้ถูกสัมภาษณ์พิจารณาจากการวาดลายเส้นภาพของทศกัณฐ์ ที่มีลักษณะรูปร่างและทรวดทรงที่มีกล้ามเนื้อเหมือนซูเปอร์ฮีโร แบบลายเส้นการ์ตูนอเมริกัน และมีเครื่องแต่งกายที่มีการผสมผสานรูปแบบความเป็นท้องถิ่นและความเป็นสากลอย่างลงตัว (articulation) ตลอดจนฉากแสดงเหตุการณ์ต่างๆ ที่ภาพได้ปรับโทนสีสันของภาพให้แตกต่างจาก ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตลอดจนใช้เทคโนโลยีแสดงภาพเคลื่อนไหวของตัวละครทศกัณฐ์และ ตัวละครหลักในเรื่องจะช่วยเพิ่มความสนใจในกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้รับสารทั้งสองกลุ่ม ถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ว่ามีความ เหมาะสมจะเป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้วรรณคดีไทยสำหรับเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย ของ พรพิมตา จันทร โชติกุล (2553) เรื่อง “หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน” ซึ่งกล่าวถึงวิธีการ ออกแบบตัวละครหนุมานที่มาจากรามเกียรติ์ และนำไปสร้างสรรค์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม ค้นพบว่า การนำตัวละครหนุมานมาใช้ในสื่อสิ่งพิมพ์ในช่วง พ.ศ. 2547- 2551 แม้มีการเล่าเรื่อง หลายรูปแบบเกี่ยวกับตัวหนุมาน แต่หนุมานยังคง “แก่น” ที่เป็นภาพลักษณ์ของวานรเผือก และมี “กระพี้” คือ อาวุธสำคัญของหนุมาน ได้แก่ ตรีเพชร เป็นอาวุธประจำกาย ส่วน “เปลือก” ที่สำคัญ คือ การปรับขนาดหนุมานให้เป็นรูปร่างเล็กกลง และสร้างหนุมานให้เป็นยอดมนุษย์ซึ่งได้อิทธิพล การสร้างสรรค์ตามแนวของวัฒนธรรมประชานิยม เพื่อเข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก เป็นต้น

จึงอาจกล่าวได้ว่า การอ่านและตีความหมายของกลุ่มผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและ วัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยมและเสรีนิยมต่างยอมรับการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบและเนื้อหาของ นิยายภาพ เพื่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กโดยการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม การใช้ เทคโนโลยีสมัยใหม่กระตุ้นความสนใจในการอ่านและการสื่อความหมายเชิงส่งเสริมสถาบัน ครอบครัว โดยการตัดทอนด้านไม่ดีของทศกัณฐ์บางประการ ด้วยการละเว้นที่จะสื่อสารออกมาด้วย ภาพในการเล่าเรื่อง จึงถือว่าการรักษาคุณค่าของตัวบทต้นทางบางประการไว้ และปรับเปลี่ยน

ให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของนิยายภาพในการเป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้วรรณคดีไทยแก่เยาวชน ดังนั้น การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น การ์ตูน และนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ในลักษณะดังกล่าวข้างต้น จึงจะได้รับการยอมรับจากหน่วยงานการศึกษาหรือส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมให้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมสำหรับเยาวชน และยังคงเป็นที่ยอมรับในบริบทสังคมไทย เช่น นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ได้รับรางวัลหนังสืออ่านเพิ่มเติมสำหรับเยาวชนดีเด่นของสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) เป็นต้น

2. ผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า ผู้ให้ข้อมูลทั้งสองกลุ่มมีการถอดรหัสและตีความหมายแตกต่างกัน โดยกลุ่มแรกที่มีจุดยืนทางสังคมและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยมมีการอ่านและตีความหมาย จุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ในการรักษาสัมพันธ์บทคงเดิมที่ปรากฏใน ภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่มีการผสมข้ามสายพันทางวัฒนธรรมทศกัณฐ์ในรูปแบบผีเสื้อ ที่ยังคงต้องรักษา “แก่น” ของความเป็นทศกัณฐ์ คือ รูปแบบภายนอกและภายใน ได้แก่ การมีเงี้ยว กายสีเงี้ยว และมีบทบาทเป็นกษัตริย์ เช่นเดียวกับนิยายภาพ แต่ มีการถอดรหัสและตีความหมายต่อรอง (Negotiated reading) ส่วนที่เป็น “กระพี้” ได้แก่ ให้ความสำคัญของรูปแบบภายนอกของทศกัณฐ์ให้คงเดิม ได้แก่ มี 10 เศียร 20 กร และทรงเครื่องกษัตริย์ ความสามารถอิทธิฤทธิ์ ตลอดจนรูปแบบภายในที่เกี่ยวข้องกับนิสัย บทบาท และความสามารถของทศกัณฐ์เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมผ่านมายังตัวละครเทหะยักษา และในส่วนที่เป็น “เปลือก” ของการสร้างตัวละครเทหะยักษา จะเป็นรูปแบบลายเส้นตัวละครเทหะยักษาที่มีส่วนประกอบคล้ายกับการ์ตูนแบบซูเปอร์ฮีโรและในเกมออนไลน์ เครื่องแต่งกาย บุคลิกลักษณะที่ผู้รับสารได้นำไปเปรียบเทียบกับตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของตะวันตกหรืออะนิเมะของญี่ปุ่นที่มีลักษณะขาดเอกลักษณ์ความเป็นไทย ซึ่งผู้รับสารในกลุ่มแรกมีความคิดเห็นว่าควรรักษาภาพความเป็นไทย โดยอยากให้เห็นปรากฏที่เครื่องแต่งกาย เช่น ลายเส้นแบบไทย ๆ เพื่อให้ความเป็นไทยและสากลมีความลงตัวอย่างขึ้น อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกลุ่มแรกมีจำนวนผู้ถูกสัมภาษณ์จำนวนมาก ดังนั้นผู้ถูกสัมภาษณ์บางคนในกลุ่มแรกที่มีแนวคิดเป็นนักอนุรักษนิยมแนวใหม่ มีความเห็นเพิ่มเติมว่า เนื่องจากตัวละครเทหะยักษาเป็นอนุภาคของตัวละครที่สร้างขึ้นภายใต้โครงเรื่องใหม่ จึงสามารถปรับรูปแบบภายนอกและภายในตามความเหมาะสมโดยไม่จำเป็นต้องเหมือนตัวบทต้นทางทุกประการ แต่ยังคงสามารถรักษาเอกลักษณ์สำคัญที่เป็นแก่นและกระพี้สำคัญบางประการ ที่ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยง ไปสู่ตัวบทต้นทางได้

ในขณะที่กลุ่มที่สองที่มีจุดยืนทางสังคมและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยมมีการอ่านและตีความหมายจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) พิจารณาว่า ตัวละครเทหะยักษาเป็นเพียงการใช้อุณหภูมิของวรรณคดีรามเกียรติ์เฉพาะลักษณะบางประการของตัวละครทศกัณฐ์มา



ใช้เท่านั้น จึงควรคัดแปลงส่วนที่เป็นกระพี่และเปลือกของทศกัณฐ์ ให้ตัวละครเทหะยักษาแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” ให้ออกมาในรูปแบบที่ถูกนำเสนอในปัจจุบันมีความเหมาะสมในระดับหนึ่ง เนื่องจากโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Plot) ของเรื่อง “๕ ศาสตรา” เป็นการสร้างสรรค์ โครงเรื่องใหม่ ส่งผลให้ตัวละครเทหะยักษาซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ ไม่จำเป็นต้องมีสัมพันธบทกับตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหาตามตัวบทต้นทาง ตัวละครเทหะยักษาถูกสร้างขึ้นภายใต้บริบทของสังคมในวัฒนธรรมประชานิยมที่มีการนำเอาอนุภาค (Motif) จากวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ และสร้างสรรค์ตัวละครตามแนวคิดการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมใน “รูปแบบผีเสื้อ” ซึ่งรูปแบบและเนื้อหาของตัวบทปลายทางได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ จนแทบไม่สามารถหาสัมพันธบทจากตัวบทต้นทางได้ ทั้งนี้ผู้ถูกสัมภาษณ์มองว่าเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นใหม่ได้อย่างเสรี และเปิดกว้างให้มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมตามวัตถุประสงค์การสร้างงาน โดยกลุ่มตัวอย่างที่สองพิจารณาว่าน่าจะมีสาเหตุมาจากกลุ่มเป้าหมายผู้รับสารที่เป็นชาวต่างชาติ มีผลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาที่จำเป็นต้องสร้างตัวละครให้มีความเป็นสากลยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ผู้รับสารในกลุ่มที่สองยังมีความคาดหวังว่า ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ไทยจะพัฒนาความสามารถในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันให้เทียบเท่ากับภาพยนตร์แอนิเมชันของตะวันตกเพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของไทยได้

3. ผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งสองกลุ่มมีการถอดรหัสและตีความหมายภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูบ ที่มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมทศกัณฐ์ใน รูปแบบปะการัง ในภาพยนตร์โฆษณาดอกเป็นสองแนวทางกับการคัดแปลงที่เกิดขึ้นออกเป็นสองกลุ่ม ดังนี้ กลุ่มแรก มีการใช้จุดยืนตรงกันข้าม (Oppositional reading) กับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา โดยเห็นว่า การรักษาสัมพันธบทเดิมยังคงต้องปรากฏในตัวละคร โขนทศกัณฐ์ ที่ยังคงต้องรักษา “แก่นและกระพี่” ของความเป็น โขนทศกัณฐ์ คือ รูปแบบภายนอกและภายใน ได้แก่ การมีเขี้ยว กายสีเขี้ยว มีบทบาทเป็นกษัตริย์ที่สง่างาม และทรงเครื่องกษัตริย์ที่วิจิตรงดงาม โดยเครื่องทรงที่จำเป็นต้องมี คือ มงกุฎไชย ซึ่งถือเป็นเครื่องทรงหัวโขนเฉพาะของตัวละครทศกัณฐ์ตามแบบการแสดงโขน โดยได้แสดงความคิดเห็นว่า โขนทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาสามารถเป็นตัวแทนของเอกลักษณ์และวัฒนธรรมการแสดงโขนของประเทศได้เป็นอย่างดี หากแต่ภาพยนตร์โฆษณาไม่ได้รักษารูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของ โขนทศกัณฐ์ให้คงไว้ และมีการผสมผสานที่ไม่ลงตัวในด้านรูปแบบและเนื้อหา จึงนำไปสู่ข้อขัดแย้ง (Conflict) ทางวัฒนธรรม

อย่างไรก็ตาม แนวคิดของกลุ่มแรกสอดคล้องกับกลุ่มบุคคลและองค์กรทางการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมในระดับประเทศที่เคยเป็นกรณีพิพาทระหว่างผู้ผลิตสื่อและหน่วยงานศิลปวัฒนธรรม โดยมีสาเหตุมาจากการตัดทอนและคัดแปลงส่วนที่เป็นกระพี่และเปลือกของตัว

ละคร โขนทศกัณฐ์อย่างไม่เหมาะสม เช่น การร้องเรียนของ น.ส.ลัดดา ตั้งสุภาชัย อดีตศิลปินกองการสังคีต กรมศิลปากร ต่อสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (วิทยาลัยนาฏศิลป์) ให้ระงับการเผยแพร่ภาพยนตร์โฆษณาชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ทางยูทูป โดยให้เหตุผลว่า “ภาพยนตร์โฆษณาได้มีการนำทศกัณฐ์มาทำกิจกรรมท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมกับเป็นราชาแห่งยักษ์ทั้งปวง เช่น หยอดขนมครก ขับโกคาร์ท ถ่ายเซลฟี จิบบั้งไฟ และลดความ สง่างาม น่าเกรงขาม” ในขณะที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรมพิจารณาแนวทางการใช้ตัวละคร โขนเชิงพาณิชย์กับผู้เกี่ยวข้องทั้งหมด ได้แก่ ผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณา ผู้กำกับ และผู้ทรงคุณวุฒิ นักวิชาการจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยข้อสรุป คือ การปรับเปลี่ยนจากที่เกี่ยวข้องกับทศกัณฐ์และถูกร้องเรียนถึงความไม่เหมาะสมออก และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม จัดเสวนา “โขน นาฏกรรม ชั้นสูง องค์กรความรู้คู่วัฒนธรรม” โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ โขนยักษ์ ด้านนาฏศิลป์ไทย และผู้จัดทำโขนพระราชทาน และผู้เชี่ยวชาญสาขาศิลปะการแสดงละครนาง ได้ข้อเสนอแนะว่า “การนำการแสดงนาฏศิลป์ โขนไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์นั้นสามารถกระทำได้ แต่ต้องพิจารณาถึงบริบททางวัฒนธรรมของการแสดง โขนด้วย” โดยนักวิชาการทางวัฒนธรรมพิจารณาว่า “หัวโขน ทำรา เครื่องแต่งกาย และเพลงที่ใช้ประกอบนั้น จะต้องเหมาะสมตามจารีตการแสดง โขน” (<https://news.mthai.com/general-news/520523.html>)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มแรก มีข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ กลุ่มแรกที่มีจุดยืนทางสังคมและวัฒนธรรมอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ จะมีแนวโน้มที่จะสามารถยอมรับการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาเดิมไว้ แม้กลุ่มผู้รับสารกลุ่มแรกจะไม่คุ้นเคยกับบทบาทและภาพลักษณ์ใหม่ของทศกัณฐ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณา แต่บทบาทดังกล่าวถือเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่ในปัจจุบัน ทศกัณฐ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาสามารถสื่อถึงความเป็นไทยในด้านความสนุกสนานและร่าเริงผ่านอากัปกิริยา และยังเป็นตัวแทนยักษ์ที่มีความโดดเด่นในวรรณคดีไทย นอกจากนี้ ชาวต่างชาติรู้จักรูปลักษณ์ทศกัณฐ์ผ่านรูปปั้นที่ปรากฏในสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศที่มีชื่อเสียง เช่น วัดพระศรีรัตนศาสดาราม และวัดพระเชตุพลวิมลมังคลาราม เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างงานควรจะรักษาคุณค่าของวัฒนธรรมต้นแบบไว้ให้เหมาะสมกับสมัยนิยมบางประการ โดยมีข้อเสนอแนะว่าควรศึกษาหาข้อมูลวัฒนธรรมชั้นสูงจากผู้รู้ทางวัฒนธรรม ก่อนจะนำวัฒนธรรมมาใช้ในวัตถุประสงค์การสร้างงาน เพื่อให้ได้งานที่มีคุณค่าต่อการสืบทอดวัฒนธรรมไปยังผู้รับสารที่เป็นชาวไทยและชาวต่างชาติ

ในขณะที่ **กลุ่มที่สอง** มีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) เพราะพิจารณาจากวัตถุประสงค์ของการผลิตภาพยนตร์โฆษณาและกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก จึงส่งผลต่อการปรับเปลี่ยน “แก่นและกระพี้” ได้แก่ องค์ประกอบที่เป็น

รูปแบบภายนอกและภายในของตัวละคร โชนทศกัณฐ์ตามบริบทของการเล่าเรื่องและเพลงประกอบ ภาพยนตร์โฆษณาเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูปที่ได้ นำตัวละคร โชนมาใช้ถือเป็นการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่กระทำได้อย่างมากที่สุดในบริบทวัฒนธรรม ประชานิยม เนื่องจากสัมพันธ์ของทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาไปทับซ้อนกับทั้งวรรณคดีและ ศิลปะการแสดงโชนซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาติ ดังนั้น นักวิชาการในกลุ่มที่สอง ซึ่งถือเป็นกลุ่ม ผู้อ่านเชิงรุก (Active reader) ได้แสดงข้อคิดเห็นเพิ่มเติมว่า ผู้ผลิตสื่อแต่ละประเภทในวัฒนธรรม ประชานิยมจำเป็นต้องศึกษารูปแบบและเนื้อหาของตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูงอย่าง รอบคอบ และขอคำแนะนำจากนักวิชาการและผู้รู้เฉพาะทาง ก่อนที่จะนำวัฒนธรรมมาดัดแปลงใช้ ในสื่อใหม่ซึ่งอยู่ในบริบทสังคมนวัตกรรมประชานิยม (สัมภาษณ์ อ.ปาน [นามสมมุติ], การสื่อสารระหว่างบุคคล, 14 กุมภาพันธ์ 2564) นอกจากนี้ การผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เป็นวิธีการที่ทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นยังคงอยู่ โดยทำให้เกิดความทันสมัย และสามารถดำรงอยู่ได้ อย่างมีพลวัต แต่ในขณะเดียวกัน การศึกษารูปแบบที่เหมาะสมในการผสมข้ามสายพันธุ์ทาง วัฒนธรรมจะทำให้เกิดความหลงตัวของวัฒนธรรมโลกและท้องถิ่น และไม่ส่งผลกระทบต่อทาง ความคิดต่อกลุ่มบุคคลต่างๆ ในสังคม เมื่อดึงเอาวัฒนธรรมชั้นสูงไปใช้ในเชิงพาณิชย์

## บทที่ 7

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### 7.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้กระบวนการ (Process) จึงให้ความสำคัญกับการตีความ (Interpretation) การหาความหมาย (Meaning) ของพฤติกรรม ปรัชญาการณ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน มีเครื่องมือหลัก คือ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยมุ่งศึกษาวิเคราะห์ “เนื้อหาของสาร” (Message) ได้แก่ สื่อใหม่ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่มีการนำเสนอตัวละครทศกัณฐ์ผ่านภาพและการเล่าเรื่องที่สัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกสื่อต่าง ๆ ที่ได้นำตัวละครทศกัณฐ์จากวรรณคดี ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และการแสดงนาฏศิลป์ โขนจากวรรณคดีรามเกียรติ์ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ศิลป์เพื่อความบันเทิง และการประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวประเทศไทยจนได้รับความนิยมจากผู้รับสารในฐานะวัฒนธรรมประชานิยมในช่วง พ.ศ. 2557- 2561 นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้ศึกษา “ผู้รับสาร” (Receiver) โดยใช้แนวคิดการถอดรหัส (Decoding) และการตีความหมาย (Interpretation) จากตัวละครทศกัณฐ์ ในวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้รับสาร (In-depth Interview) มีรายละเอียด ดังนี้

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดสัมพันธ์ (Intertextuality) ในการวิเคราะห์ทศกัณฐ์ ในวัฒนธรรมประชานิยมมีสัมพันธ์กับวรรณคดีรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์รอบพระเบ็ญจวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์ โขนว่ามีลักษณะของการคงเดิมของเนื้อหา (Convention) จากตัวบทต้นทาง และสร้างสรรค์ใหม่ (Invention) ผ่านการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดรามเกียรติ์ไว้ในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ 1) ปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้ 2) รักษารูปแบบเดิมไว้แต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป และ 3) การปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหาในระดับที่แตกต่างกัน โดยการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ เป็น 2 ตัวบท ได้แก่ 1) ตัวบทต้นทาง ได้แก่ ทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (ร. 1) จิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และนาฏศิลป์ โขนของกรมศิลปากร (มีสัมพันธ์ทวนกับวรรณคดี) และ 2) ตัวบทปลายทาง จำนวน 3 ตัวบทแตกต่างกันตามประเภทสื่อ ได้แก่ นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ (ตัวบทที่ 1) ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสตรา” (ตัวบทที่ 2) และโฆษณาเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ชุด “เที่ยวไทยมิเฮ” (ตัวบทที่ 3)

นอกจากนั้น ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การศึกษา สัมพันธบท โดยพิจารณาด้านรูปแบบและเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ ในวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นกรณีศึกษา ดังนี้ การคงเดิม (Convention) การสร้างชิ้นใหม่ (Invention) การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และการตัดแปลง (Modification) ร่วมกับการวิเคราะห์ตัวละคร (Characterization) แนวคิดหลักของเรื่อง (Theme) และฉาก (Setting) ที่ปรากฏในองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Narration) จากตัวบทต้นทาง (Primary text) และตัวบทปลายทาง (Secondary texts) ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ บริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่างหน้าตา สีกาย เครื่องแต่งกาย อาวุธ และฉากที่มีการปรากฏตัวของตัวละคร ทศกัณฐ์ รูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง บทบาท และเนื้อหาในการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ที่แตกต่างกันระหว่างตัวบทต้นทางในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและตัวบทปลายทางในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการถอดรหัสความหมายของกลุ่มผู้รับสารจากตัวบทปลายทาง โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กลุ่มผู้รับสารอย่างเฉพาะเจาะจง ที่ได้ชมสื่อต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษาครั้งนี้ กลุ่มผู้รับสารมีโครงสร้างทางสังคมแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร ในการตีความหมาย (Interpretation) ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ ผู้วิจัยได้จำแนกกลุ่มผู้รับสารออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยม (Conservatism) และกลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม (Liberalism) โดยทั้งสองกลุ่มประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้รับสารที่เป็นนักวิชาการ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ด้านนาฏศิลป์ โขน และนักวิชาชีพ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อภาพยนตร์โฆษณา โดยมีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดีจากประสบการณ์ในการศึกษาและการประกอบอาชีพ

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยการวิเคราะห์สัมพันธบทและการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทต้นทางในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม และการตีความหมายของผู้รับสารทั้งสองกลุ่ม ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างของประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อตอบคำถามการวิจัยว่า สัมพันธบททศกัณฐ์จากวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยมสามารถปรับรูปแบบและเนื้อหาได้มากที่สุดในระดับใด และผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันจะมีการถอดรหัสความหมายและทัศนคติต่อการสร้างสรรค์ทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างกันอย่างไร เพื่อหาแนวทางการปรับตัวของการใช้ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงที่นำมาผลิตซ้ำ และเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ให้สามารถสืบทอดเอกลักษณ์



วัฒนธรรมไทย โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบอย่างเหมาะสมให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยจะได้กล่าวสรุปและอภิปรายผลการวิจัยในลำดับถัดไป

#### 7.1.1 สัมพันธบทและการสื่อสารความหมายทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

สรุปผลการวิจัยในหัวข้อเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” จากการวิเคราะห์ด้วยทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงและด้วยทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมโดยการตีความ (Interpretation) และการหาความหมาย (Meaning) จากการวิเคราะห์ด้วยทศกัณฐ์ (Textual Analysis) โดยพิจารณาคัดเลือกเฉพาะสื่อที่ได้รับความนิยม และถูกกล่าวถึงในสื่อมวลชนในช่วงระยะเวลา พ.ศ. 2557-2561 โดยเกณฑ์ในการวิเคราะห์สื่อที่เป็นด้วยทศกัณฐ์ คือ การวิเคราะห์สัมพันธบทโดยพิจารณาจากการคงเดิม (Convention) การขยายความ (Extension) การตัดทอน (Reduction) และการดัดแปลง (Modification) จำนวน 3 ตัวอย่าง ได้แก่ 1) หนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ตอนรามเกียรติ์ “ปฐมบท” รามเกียรติ์ “สู่มหาสงคราม” และรามเกียรติ์ “อวสานทศกัณฐ์” จัดจำหน่ายใน พ.ศ. 2557-2559 ตามลำดับ 2) ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศใน พ.ศ. 2561 และบันทึกอยู่ในรูปแบบของสื่อวีดี (DVD) และ 3) ภาพยนตร์โฆษณา “เที่ยวไทยมีเฮ” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ใน พ.ศ. 2559 ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมมีสัมพันธบทกับวรรณคดีรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 ภาพจิตรกรรมรามเกียรติ์รอบระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน (ด้วยทศกัณฐ์) โดยการสืบทอดจากวัฒนธรรมชั้นสูงมาสู่วัฒนธรรมประชานิยมเป็นทั้งรูปแบบและเนื้อหา คงเดิม (Convention) และการตัดทอน (Reduction) และการดัดแปลง (Modification)

นอกจากสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นกรณีศึกษาจะมีสัมพันธบทกับด้วยทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงแล้ว จากผลการวิจัยพบว่า ทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงได้ถูกดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาไปบางประการตามประเภทสื่อและวัตถุประสงค์เชิงพาณิชย์ของผู้สร้างงานในวัฒนธรรมประชานิยม โดยได้มีการรับเอาวัฒนธรรมโลกเข้ามาผสมผสานกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ส่งผลให้สามารถสรุปรูปแบบการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการปะทะและผสมผสานของวัฒนธรรมโลกกับวัฒนธรรมท้องถิ่น หรือเรียกว่า “วัฒนธรรมลูกผสม” (Hybrid Cultures) ผ่านการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดตัวละครทศกัณฐ์จากรามเกียรติ์ไว้ในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

1) **ทศกัณฐ์รูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern)** เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบ แต่คงเนื้อหาเดิมไว้ ปรากฏในหนังสือนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ จากการศึกษาพบว่า หนังสือนิยายภาพเป็นการนำวรรณคดีรามเกียรติ์มาเล่าใหม่ด้วยภาพและภาษาร้อยแก้วที่สั้นและกระชับ ง่ายต่อการเข้าใจเพื่อสืบทอดวรรณคดีไทย รูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป ได้แก่ รูปแบบภายนอก แต่ยังคงแสดงเอกลักษณ์ที่

เป็นแก่นแท้ของทศกัณฐ์ไว้คงเดิม คือ มีเขี้ยว กายสีเขียว ทรงเครื่องกษัตริย์ และสวมมงกุฎไขย ตามตัวบทในวัฒนธรรมชั้นสูง ส่วนการวาดลายเส้นตัวละครทศกัณฐ์ให้มีรูปร่างคล้ายกับยักษ์ผสมซุเปอร์ฮีโรตามแบบการ์ตูนแอนิเมชันอเมริกัน ตลอดจนเครื่องแต่งกาย และฉากที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทางซึ่งเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง ถือเป็นการผสมผสานรูปแบบความเป็นไทยและตะวันตก เข้าด้วยกัน ส่วนรูปแบบภายในที่เป็นแก่นหลัก ได้แก่ นิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท ของตัวละครทศกัณฐ์ตามตัวบทต้นทาง คือ ราชาแห่งยักษ์ คุดัน นำเกรงขาม แต่มาดด้วยกามารมณ์ นิยายภาพยังคงรักษา สัมพันธบทเดิมตามตัวบทต้นทาง เพื่อสื่อสารความหมายเดิม คือ ทศกัณฐ์เป็นตัวแทน “ฝ่ายอธรรม ความชั่วร้าย ความเจ้าชู้ และผิดหวังในความรัก” สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของหนังสือชุดนิยายภาพรามเกียรติ์ ผลิตขึ้นเพื่อสืบทอดวรรณคดี และมุ่งสอนและปลูกฝังบรรทัดฐานด้านคุณธรรมศีลธรรมในเรื่อง “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” แก่เยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มผู้รับสารหลักที่ผู้ผลิตต้องการให้อ่าน

อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตบางประการในการใช้สัมพันธบทซึ่งปรากฏในหนังสือนิยายภาพแตกต่างจาก ตัวบทต้นทาง คือ การสร้างและสื่อความหมายให้ตัวละครทศกัณฐ์ในบทบาทของบิดาที่รักลูก โดยใช้วิธีสื่อสารด้วยภาพ จึงถือได้ว่าเป็นการดัดแปลงองค์ประกอบส่วนที่เป็นกระพี้สำคัญของสื่อประเภทนิยายภาพสำหรับเด็ก เพื่อให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ ส่วนที่เป็นเปลือกของนิยายภาพ คือ การนำเอารามเกียรติ์มาเล่าใหม่ในรูปแบบวรรณกรรมร้อยแก้ว และให้ภาพเล่าเรื่องแทนการบรรยายด้วยภาษาเขียน และเสริมด้วยเทคโนโลยี AR ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาเกิดความเพลิดเพลินในการอ่าน และสอดคล้องกับวัฒนธรรมการอ่านในยุคปัจจุบันที่เน้นการสื่อสารด้วยภาพมากกว่าภาษา และใช้ภาษาในการสื่อสารที่ง่ายต่อการเข้าใจสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของการสร้างสรรค์งานศิลปะในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม แต่ก็ยังคงสามารถสืบทอดเนื้อหาและการสื่อความหมายจากตัวบทต้นทางมาได้อย่างครบถ้วน จนได้รับรางวัลหนังสือนิยายภาพชุดดีเด่นสำหรับเยาวชนจากสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

2) **ทศกัณฐ์รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern)** เป็นการปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหาปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาตรา” โดยมีวัตถุประสงค์ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม แต่มีการใช้ประโยชน์จากตัวละครทศกัณฐ์ในฐานะเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย อาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์ได้กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาใช้เพื่อนำเสนอความเป็นไทย อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายที่เปลี่ยนเป็นคนไทยและชาวต่างชาติที่มีความชื่นชอบภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหาของตัวละครทศกัณฐ์ให้มีลักษณะผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม สอดคล้องกับองค์ประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อ

สร้างความเป็นสากลรองรับกลุ่มผู้รับสารที่ไม่จำกัดเฉพาะชนชาติใดชาติหนึ่ง ดังนั้น เทหะยักษาก็เป็นทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่ได้ปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบและเนื้อหา โดยมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมทั้งในด้านรูปแบบภายนอกที่ยังคงเหลือร่องรอยแก่นแท้ที่โดดเด่นของทศกัณฐ์ คือ มีเขี้ยว กายสีเขียว และบทบาทกษัตริย์ที่ดูร้าย เท่านั้น ส่วนเครื่องแต่งกายและอาวุธ ซึ่งถือเป็นกระพี้สำคัญได้ถูกตัดแปลงไปตามการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ให้มีรูปลักษณะภายนอกผสมผสานระหว่างความเป็นไทยและความเป็นสากล (อเมริกัน) ส่งผลให้ตัวละครเทหะยักษา และตัวละครต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันได้ผ่านการหยิบยืมรูปแบบและเนื้อหาจนไม่สามารถอนุมานไปสู่ตัวบทต้นทางหรือทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ได้อีกต่อไป ถ้าผู้รับสารไม่มีทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์มากเพียงพอ ส่วนรูปแบบภายในที่เป็นแก่นหลัก ได้แก่ นิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท ของตัวละครทศกัณฐ์ตามตัวบทต้นทางคงไว้เพียงเทหะยักษาเป็นราชาแห่งยักษ์ คุदन นำเกรงขาม แต่ตัดทอนด้านความเจ้าชู้ และเรื่องความรักออกไป เพื่อสื่อสารความหมายความหมายหลักเพียงประการเดียว คือ เทหะยักษาเป็นตัวแทน “ฝ่ายธรรม ความชั่วร้าย” ที่ต่อสู้กับทหารของพระราช

อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตบางประการในการใช้สัมพันธ์ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันแตกต่างจาก ตัวบทต้นทาง คือ การนำตัวละครในวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน ถือเป็นวิธีการที่เอื้อต่อการดัดแปลงตัวละครให้มีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมโลกได้ง่ายที่สุด โดยการไม่ใช่โครงสร้างการเล่าเรื่องของรามเกียรติ์ ตัวละครเทหะยักษาก็ไม่จำเป็นต้องใช้ภูมิหลังของตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทต้นทางคงเหลือเพียงบทบาททศกัณฐ์เป็นกษัตริย์แห่งยักษ์ และนำเสนอ โครงสร้างของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันชิ้นใหม่ และหยิบยืมตัวละครอื่น ๆ ในวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ ส่งผลให้ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถขยายขอบเขตจินตนาการของการเล่า เรื่อง “๕ ศาสตรา” ให้มีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมไทยด้านอื่น ๆ โดยง่าย ซึ่งถือเป็นเปลือกที่สำคัญของการสร้างสรรค์ฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าว เช่น ฉากการถ่ายทอดการใช้ศิลปะมวยไทย โบราณสถานและโบราณวัตถุ เช่น พระพุทธรูป วัด สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ของประเทศไทย ตลอดจนศิลปะการแต่งกาย และเครื่องดนตรีของชนชาติอื่น ๆ เช่น วัฒนธรรมจีน เป็นต้น ส่งผลให้สามารถนำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “๕ ศาสตรา” ส่งออกเป็นสินค้าวัฒนธรรมที่มีการผสมผสานทั้งวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมโลกได้อย่างน่าสนใจ

3) **ทศกัณฐ์รูปแบบปะการัง (Coral pattern)** เป็นการรักษารูปแบบเดิมไว้ แต่เนื้อหาเปลี่ยนแปลงไป ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เทียวไทยมีเฮ” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ใน พ.ศ. 2559 วัตถุประสงค์ผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม แต่มีการใช้ประโยชน์จากตัวละคร

ทศกัณฐ์ในฐานะเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย ทศกัณฐ์จึงกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาใช้เพื่อนำเสนอความเป็นไทย แต่กลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างจากสื่อสองประเภทดังกล่าวข้างต้น และวัตถุประสงค์การสร้างงานที่แตกต่างของผู้ผลิต ส่งผลให้การรักษารูปแบบภายนอกของทศกัณฐ์ให้มีลักษณะเหมือนตัวบทต้นทาง เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการรับรู้ของผู้รับสารที่เป็นนักท่องเที่ยวชาวไทยได้อย่างรวดเร็ว ด้วยเวลาจำกัดของการนำเสนอโฆษณาประชาสัมพันธ์โดยใช้สื่อออนไลน์ ประเภทยูทูปในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว ดังนั้น รูปแบบภายนอกยังคงแสดงเอกลักษณ์ที่เป็นแก่นแท้ของทศกัณฐ์ไว้คงเดิม คือ มีเขี้ยว กายสีเขียว ทรงเครื่องกษัตริย์ และสวมมงกุฎไขช ตามตัวบทในวัฒนธรรมชั้นสูงในรูปแบบโขนทศกัณฐ์ แต่ส่วนรูปแบบภายในที่เป็นแก่นหลัก ได้แก่ นิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท ของตัวละครทศกัณฐ์ตามตัวบทต้นทาง คือ ราชาแห่งยักษ์ คุदन นำเกรงขาม แต่มากด้วยกามารมณ์ นั้นได้ถูกดัดแปลงตัวละครถูกนำไปแสดงในเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่ตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างงาน คือ การกำหนดให้ตัวละคร โขนแสดงอากัปกิริยาเหมือนนักท่องเที่ยวอยู่ในฉากสถานการณ์การเดินทาง ชีมี๊ว ชีจักรยาน ขับ โกลการท์ และหยอดขนมกรก ตามเนื้อหาการเล่าเรื่องของเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณา ซึ่งถือเป็นการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมที่มีการนำเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมชั้นสูง คือ ตัวละคร โขน ไปใส่ในเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่ในบริบทของสังคมยุควัฒนธรรมประชานิยม หรือการนำตัวละครวัฒนธรรมชั้นสูง (Local Form) มาใส่ในภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว (Global Content) ส่งผลให้เกิดการปะทะกันทางวัฒนธรรม และมีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ความเหมาะสมของการนำตัวละคร โขนมาใช้ในบทบาทที่ไม่เหมาะสมกับการเป็นราชาแห่งยักษ์ และทศกัณฐ์ ถูกสื่อสารความหมาย แสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย และเป็นตัวแทนนักท่องเที่ยวเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ

อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตบางประการในการใช้สัมพันธ์บทซึ่งปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาแตกต่างจาก ตัวบทต้นทางในรูปแบบดังกล่าวจะต้องพิจารณาความเหมาะสมในการผสมผสานวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมโลกให้มีความเหมาะสม มิเช่นนั้น จะเกิดข้อขัดแย้งระหว่างผู้รับสารซึ่งเป็นเจ้าของวัฒนธรรมชั้นสูง ไม่สามารถเปิดรับรูปแบบทศกัณฐ์ในเนื้อหาและการสื่อสารความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปจาก ตัวบทต้นทางได้ โดยผู้สร้างงานในวัฒนธรรมประชานิยมจำเป็นต้องศึกษารูปแบบและเนื้อหาของตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูงอย่างรอบคอบ ก่อนที่จะนำมาดัดแปลงใช้ในสื่อใหม่ซึ่งอยู่ในบริบทสังคมวัฒนธรรมประชานิยม

โดยภาพรวม แนวคิดการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เป็นวิธีการที่ทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นยังคงอยู่ โดยเฉพาะวัฒนธรรมชั้นสูงสามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงของสังคมในแต่ละยุคสมัย แต่ในขณะเดียวกัน การศึกษารูปแบบที่เหมาะสมในการผสมข้าม

สายพันธุ์ทางวัฒนธรรม จะทำให้กระบวนการผสมผสานที่เกิดขึ้นมีทั้งเกิดความลงตัว ดังเช่น ทศกัณฐ์รูปแบบอะมีบาซึ่งปรากฏในนิยายภาพ หรือทศกัณฐ์แบบผีเสื้อซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ แอนิเมชัน แต่ถ้าผู้ผลิตงานในวัฒนธรรมประชานิยมนำทศกัณฐ์รูปแบบปะการังมาใช้ในภาพยนตร์ โฆษณาดังกล่าวข้างต้น จะต้องพึงระมัดระวังในเรื่องของรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นซึ่งมีกำเนิดในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง มานำเสนอในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ย่อมเกิดผลกระทบทางสังคมมากมาย และกลายเป็นวาระทางสังคมที่จะต้องพิจารณา การนำเอาวัฒนธรรมชั้นสูงไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมทางวัฒนธรรม ด้วยเช่นกัน

7.1.2 การวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

ในส่วนของกรวิเคราะห์ผู้รับสารกับการถอดรหัสและตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมโดยใช้แนวคิดการถอดรหัส (Decoding) ของ สจวร์ต ฮอลล์ และการตีความหมาย (Interpretation) ตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยกลุ่มผู้รับสารที่เป็นนักวิชาการด้านภาษาและวัฒนธรรม และนักวิชาชีพด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารแนวใหม่ของ เดวิด มอร์เลย์ โดยพิจารณาจากโครงสร้างทางสังคมของกลุ่มผู้รับสาร ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษาซึ่งเป็นต้นทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ สถานภาพทางสังคม (อาชีพ) จุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมของผู้รับสาร และการเข้าถึงตัวบทซึ่งเป็นกรณีศึกษาของกลุ่มผู้รับสารอย่างเฉพาะเจาะจงที่ได้มีโอกาสชมสื่อต่าง ๆ ซึ่งใช้เป็นกรณีศึกษาดังกล่าวข้างต้น

ผลการวิจัยพบว่า สามารถจำแนกกลุ่มผู้รับสารออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก คือ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษนิยม (Conservatism) และกลุ่มที่สอง คือ กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยม (Liberalism) โดยทั้งสองกลุ่มประกอบไปด้วยนักวิชาการ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณคดีไทย ด้านนาฏศิลป์โขน ด้านทัศนศิลป์ และนักวิชาชีพ ได้แก่ ด้านสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน สื่อภาพยนตร์โฆษณา และเจียนบทโทรทัศน์และภาพยนตร์ ที่มีทุนความรู้เกี่ยวกับทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเป็นอย่างดีจากประสบการณ์ในการศึกษาและการประกอบอาชีพแตกต่างกัน โดยจากการจำแนกผู้ถูกสัมภาษณ์พบว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์กลุ่มแรกที่มีจุดยืนด้านอนุรักษนิยมมีจำนวน 6 คน และกลุ่มที่สองที่มีจุดยืนด้านเสรีนิยม มีจำนวน 2 คน โดยการศึกษาผู้รับสารทั้งสองกลุ่มพบว่า ผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จะมีการถอดรหัสความหมายและทัศนคติต่อการสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างกัน โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้รับสารตามรูปแบบการผสม



ข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชา  
นิยมในสื่อนิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป โดยผลการวิจัยมี ดังนี้

1) ผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า ผู้ให้ข้อมูลทั้งสองกลุ่มมีการถอดรหัสและตีความหมายในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ในการรักษาสัมพันธ์บทกวีเดิมที่ปรากฏใน นิยายภาพ โดยมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมใน ทศกัณฐ์รูปแบบอะมิบา ที่ยังคงต้องรักษาเอกลักษณ์ความเป็นทศกัณฐ์ทั้งรูปแบบภายนอกและภายในตามด้วยบทต้นทางเนื่องจากนิยายภาพได้นำวรรณคดีรามเกียรติ์มาเล่าใหม่ และมีความโดดเด่นในด้านของการเล่าเรื่องผ่านภาพและภาษาร้อยแก้ว อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตนิยายภาพได้เลือกที่จะนำเสนอบทบาทของบิดาที่รักลูกผ่านภาพตัวทศกัณฐ์และอินทรีชิตได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้รับสารส่วนหนึ่งของทั้งสองกลุ่มที่ได้อ่านความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ในนิยายภาพเปลี่ยนไปจากตัวบทต้นทาง กล่าวคือ ทศกัณฐ์ในนิยายภาพมีลักษณะเป็น “สีเทา” คือ “มีความดีและไม่ดีอยู่ในตนเอง แตกต่างจากตัวบทต้นทางที่ทศกัณฐ์จะสื่อความหมายเป็น “สีดำ” แทนความชั่วร้าย ซึ่งถือเป็นตัวแทนการอ่านความหมายของกลุ่มนักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่และกลุ่มนักเสรีนิยมที่อ่านความหมายในลักษณะเดียวกัน ในส่วนที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งสองกลุ่มมีการอ่านและตีความหมายในจุดเดียวกับกับผู้ส่งสารหรือผู้ผลิตนิยายภาพ คือ การสร้างสรรค์ลายเส้นภาพของตัวละครทศกัณฐ์ที่มีลักษณะรูปร่างและทรวดทรงที่มีกล้ามเนื้อเหมือนซูเปอร์ฮีโร แบบลายเส้นการ์ตูนอเมริกัน และมีเครื่องแต่งกายที่มีการผสมผสานรูปแบบความเป็นท้องถิ่นและความเป็นสากลอย่างลงตัว (Articulation) การวาดฉากแสดงเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้ปรับโทนสีสันของภาพให้แตกต่างจากภาพจิตรกรรมฝาผนังด้วยบทต้นทาง ตลอดจนใช้เทคโนโลยีแสดงภาพเคลื่อนไหวของตัวละครทศกัณฐ์และตัวละครหลักในเรื่องจะช่วยเพิ่มความสนใจในกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการอ่านวรรณคดีรามเกียรติ์ และสืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่

จึงอาจกล่าวได้ว่า การอ่านและตีความหมายของกลุ่มผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยมและแนวเสรีนิยมต่างยอมรับการเปลี่ยนแปลงทั้งรูปแบบและเนื้อหาของนิยายภาพ เพื่อการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กโดยการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่กระตุ้นความสนใจในการอ่านและการสื่อความหมายเชิงส่งเสริมสถาบันครอบครัว โดยการตัดทอนด้านไม่ดีของทศกัณฐ์บางประการ ด้วยการละเว้นที่จะสื่อสารออกมาด้วยภาพในการเล่าเรื่อง จึงถือว่าการรักษาคุณค่าของตัวบทต้นทางบางประการไว้ และปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของนิยายภาพในการเป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้วรรณคดีไทยแก่เยาวชน ดังนั้น การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น การ์ตูน และนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ในลักษณะดังกล่าวข้างต้น จึงจะได้รับการยอมรับจากหน่วยงานการศึกษาหรือองค์กรที่ส่งเสริม

ศิลปวัฒนธรรมให้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมสำหรับเยาวชนและยังคงเป็นที่ยอมรับในบริบทสังคมไทย เช่น นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ได้รับรางวัลหนังสืออ่านเพิ่มเติมสำหรับเยาวชนดีเด่นของสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) เป็นต้น

2) ผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า ผู้ให้ข้อมูลทั้งสองกลุ่มมีการถอดรหัสและตีความหมายแตกต่างกันในการรักษาสัมพันธ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งมีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมทศกัณฐ์ รูปแบบผีเสื้อ โดย กลุ่มแรก ที่มีจุดยืนทางสังคมและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยมมีการอ่านและตีความหมาย จุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ในการรักษา “แก่น” ของความเป็นทศกัณฐ์ คือ รูปแบบภายนอกและภายใน ได้แก่ การมีเงี้ยวกายสีเขียว และมีบทบาทเป็นกษัตริย์ เช่นเดียวกับนิยายภาพ แต่ มีการถอดรหัสและตีความหมายต่อรอง (Negotiated reading) ส่วนที่เป็น “กระพี” ได้แก่ การรักษาความสำคัญของรูปแบบภายนอกของทศกัณฐ์ให้คงเดิม ได้แก่ มี 10 เศียร 20 กร และทรงเครื่องกษัตริย์ ความสามารถ อิทธิฤทธิ์ ตลอดจนรูปแบบภายในที่เกี่ยวข้องกับนิสัย บทบาท และความสามารถของทศกัณฐ์เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมผ่านมายังตัวละครเทหะยักษา และในส่วนที่เป็น “เปลือก” ของการสร้างตัวละครเทหะยักษา จะเป็นรูปแบบลายเส้นตัวละครเทหะยักษาที่มีส่วนประกอบคล้ายกับการ์ตูนแบบซูเปอร์ฮีโรและในแกมออนไลน์ของอเมริกันและญี่ปุ่น และเครื่องแต่งกาย ขาดเอกลักษณ์ความเป็นไทย อย่างไรก็ตาม เนื่องจากกลุ่มแรกมีจำนวนผู้ถูกสัมภาษณ์จำนวนมาก จึงเป็นการอ่านความหมายหลักของสื่อประเภทดังกล่าว อย่างไรก็ตาม ผู้ถูกสัมภาษณ์บางคนในกลุ่มแรกที่มีแนวคิดเป็น นักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ มีความเห็นเพิ่มเติมว่า เนื่องจากตัวละครเทหะยักษาเป็นอนุภาคของตัวละครทศกัณฐ์ที่สร้างขึ้นภายใต้โครงเรื่องใหม่ จึงสามารถปรับรูปแบบภายนอกและภายในตามความเหมาะสมโดยไม่จำเป็นต้องเหมือนตัวบทต้นทางทุกประการ แต่ควรสามารถรักษาเอกลักษณ์สำคัญที่เป็นแก่นและกระพีสำคัญบางประการไว้ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงไปสู่ตัวบทต้นทางได้

ในขณะที่ กลุ่มที่สอง ที่มีจุดยืนทางสังคมและวัฒนธรรมแนวเสรีนิยมมีการอ่านและตีความหมายจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) พิจารณาว่า ตัวละครเทหะยักษาเป็นเพียงการใช้อุณหภูมิของวรรณคดีรามเกียรติ์เฉพาะลักษณะบางประการของตัวละครทศกัณฐ์มาใช้เท่านั้น เนื่องจากโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Plot) ของเรื่อง “๕ ศาสตร์” เป็นการสร้างสรรค์โครงเรื่องใหม่ ส่งผลให้ตัวละครเทหะยักษาซึ่งเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ไม่จำเป็นต้องมีสัมพันธ์กับตัวละครทศกัณฐ์ในด้านรูปแบบและเนื้อหาตามตัวบทต้นทาง ทั้งนี้ผู้ถูกสัมภาษณ์มองว่า เป็นการเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสรรคตัวละครขึ้นใหม่ได้อย่างเสรี และเปิดกว้างให้มีการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมตามวัตถุประสงค์การสร้างงาน โดยกลุ่มตัวอย่างที่สองพิจารณาว่า

การสร้างสรรคัตัวละครเทหะยักษาน่าจะมีสาเหตุมาจากกลุ่มเป้าหมายผู้รับสารที่เป็นทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ (เพื่อการส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรม) จึงมีผลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาที่จำเป็น โดยต้องสร้างตัวละครให้มีความเป็นสากลยิ่งขึ้น ดังนั้น การนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาตัวละครเทหะยักษาจึงมีความเหมาะสมในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ผู้รับสารในกลุ่มที่สองยังมีความคาดหวังว่า ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันไทยจะพัฒนาความสามารถในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันให้เทียบเท่ากับภาพยนตร์แอนิเมชันของชาติตะวันตก เพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของไทยได้

3) ผลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกพบว่า ผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งสองกลุ่มมีการถอดรหัสและตีความหมายภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูบ ที่มีการผสมข้ามสายพันทางวัฒนธรรม ทศกัณฐ์รูปแบบปะการัง ในภาพยนตร์โฆษณากับการดัดแปลงที่เกิดขึ้น ดังนี้ กลุ่มแรก มีการใช้จุดยืนตรงกันข้าม (Oppositional reading) กับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา โดยเห็นว่า ต้องรักษาสัมพันธบทคงเดิม “แก่นและกระพี้” ของความเป็นโขนทศกัณฐ์ คือ รูปแบบภายนอกและภายใน ได้แก่ การมีเขี้ยว กายสีเขี้ยว มีบทบาทเป็นกษัตริย์ที่สง่างาม และทรงเครื่องกษัตริย์ที่วิจิตรงดงาม โดยเครื่องทรงที่จำเป็นต้องมี คือ มงกุฎไชย ซึ่งถือเป็นเครื่องทรงหัว โขนเฉพาะของตัวละครทศกัณฐ์ ตามแบบการแสดงโขน เพราะทศกัณฐ์เป็นตัวละคร โขนสามารถเป็นตัวแทนของเอกลักษณ์และวัฒนธรรมการแสดงโขนของประเทศได้เป็นอย่างดี หากแต่ภาพยนตร์โฆษณาไม่ได้รักษารูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของโขนทศกัณฐ์ให้คงไว้ การผสมผสานที่ไม่ลงตัวในด้านรูปแบบและเนื้อหาจึงเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม แนวคิดของกลุ่มแรกสอดคล้องกับกลุ่มบุคคลและองค์กรทางการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมในระดับประเทศที่เคยเป็นกรณีพิพาทระหว่างผู้ผลิตสื่อและหน่วยงานศิลปวัฒนธรรมที่กล่าวถึงการนำการแสดงนาฏศิลป์โขนไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์นั้นสามารถกระทำได้ แต่ต้องพิจารณาถึงบริบททางวัฒนธรรมของการแสดงโขนด้วย โดยนักวิชาการทางวัฒนธรรมพิจารณาว่า “หัวโขน ท่ารำ เครื่องแต่งกาย และเพลงที่ใช้ประกอบนั้น จะต้องเหมาะสมตามจารีตการแสดงโขน” จากการสัมภาษณ์กลุ่มแรก มีข้อสังเกตที่น่าสนใจคือ กลุ่มแรกที่เป็นนักอนุรักษ์นิยมแนวใหม่ จะมีแนวโน้มที่จะสามารถยอมรับการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาเดิมไว้ โดยมีความคิดเห็นว่า ทศกัณฐ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาสามารถสื่อถึงความเป็นไทยในด้านความสนุกสนานและร่าเริงผ่านอากัปกิริยาและยังเป็นตัวแทนยักษ์ที่มีความโดดเด่นในวรรณคดีไทย อย่างไรก็ตาม ผู้สร้างงานควรจะรักษาคุณค่าของวัฒนธรรมต้นแบบไว้ให้เหมาะกับสมัยนิยมบางประการ โดยมีข้อเสนอแนะว่า ควรศึกษาหาข้อมูลวัฒนธรรมชั้นสูงจากผู้รู้ทางวัฒนธรรมก่อนจะนำวัฒนธรรมมาใช้ในวัตถุประสงค์การสร้างงาน เพื่อให้ได้งานที่มีคุณค่าต่อการสืบทอดวัฒนธรรมไปยังผู้รับสารที่เป็นชาวไทยและชาวต่างชาติ ในขณะที่ กลุ่มที่สอง มีการถอดรหัสและตีความหมาย

ในจุดเดียวกับที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมา (Preferred reading) ในการนำเสนอรูปแบบภายนอกและภายใน ที่เป็น “แก่นและกระพี้” โดยเฉพาะบทบาททศกัณฐ์ที่เป็นนักท่องเที่ยว แสดงอากัปกิริยาเหมือน มนุษย์และลดความวิจิตรของเครื่องทรงโขนตามความเหมาะสม ฉากที่มีการดัดแปลงตาม โครงสร้างการเล่าเรื่องและเพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาเป็นสำคัญ โดยผู้รับสารกลุ่มที่สอง พิจารณาจากวัตถุประสงค์ของการผลิตภาพยนตร์โฆษณาและกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูปที่ได้นำตัวละครโขนมา ใช้ถือเป็นการผลิตสื่อสร้างสรรค์ที่กระทำได้อย่างมากที่สุดในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม เนื่องจากสัมพันธ์ของทศกัณฐ์ในภาพยนตร์โฆษณาไปทับซ้อนกับทั้งวรรณคดีและ ศิลปะการแสดงโขนซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาติ ดังนั้น กลุ่มผู้รับสารทั้งสองกลุ่มที่มีจุดยืนทางสังคม และวัฒนธรรมแตกต่างกัน จึงอ่านและตีความหมายของภาพยนตร์โฆษณาแตกต่างกันตาม ประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับตัวบทต้นทาง และมุมมองที่มีต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมในบริบท วัฒนธรรมประชานิยม

## 7.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลการวิจัยในหัวข้อเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์บท ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” พบว่า สัมพันธ์บททศกัณฐ์จากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูง มายังตัวบทปลายทางในวัฒนธรรมประชานิยม มีการคงเดิม ตัดทอน และดัดแปลงรูปแบบภายใน และภายนอกของตัวละครทศกัณฐ์ ซึ่งลักษณะที่แสดงอัตลักษณ์ของความเป็นทศกัณฐ์ที่ยังคงต้อง รักษาไว้ คือ มีเขี้ยว กายสีเขี้ยว และมีบทบาทเป็นกษัตริย์ นอกจากนั้น การตัดทอนและดัดแปลง สามารถเกิดทศกัณฐ์ได้หลายรูปแบบ โดยมีที่มาจากการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ได้แก่ ทศกัณฐ์รูปแบบอะมิบา แบบผีเสื้อ และแบบปะการัง ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า สัมพันธ์บทที่เกิดขึ้น ในสื่อที่แตกต่างกันในบริบทสังคมวัฒนธรรมประชานิยม มีเป้าหมายหลักทางธุรกิจเป็นเหตุผล สำคัญ และมีกลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับสารเป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์งานแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ผลสรุปจากการวิจัยในครั้งนี้มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้หลายประการ ดังนี้

1. สัมพันธ์บททศกัณฐ์จากวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยม สามารถปรับรูปแบบและเนื้อหาได้มากที่สุดในระดับใด

จากปรากฏการณ์ทศกัณฐ์หยอดขนมครกและจีโกคาร์ทในโฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูป ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” เป็นที่มาของความสนใจในการศึกษาสัมพันธ์บททศกัณฐ์จาก วัฒนธรรมชั้นสูงที่มีการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยมจะสามารถปรับรูปแบบและเนื้อหาได้

มากที่สุดในระดับใด สืบเนื่องจากในบริบทสังคมไทย คนไทยมักจะไม่พบรูปแบบและการนำเสนอเนื้อหาที่น่าตัวละคร โจนมาประกอบกิจกรรมและมีอากัปกริยาเช่นมนุษย์ จากการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้พบว่า โจนถือเป็นศิลปะชั้นสูงและได้รับการยอมรับจากองค์การยูเนสโกให้เป็นมรดกโลก มีกำหนดในราชสำนักไทย อีกทั้งเป็นศิลปะที่มีครู โจนและมีพิธีกราบไหว้บูชาก่อนการแสดง จนอาจถือเป็นพิธีกรรมอย่างหนึ่ง นอกจากนั้น ตัวละครทศกัณฐ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ยังมีบทบาทเป็นคู่ตรงข้ามกับพระรามตัวละครเอกในวรรณคดีรามเกียรติ์ ซึ่งคนไทยถือว่าเป็นคั่งสมมุติเทพตามความเชื่อศาสนาพราหมณ์ที่คนไทยได้รับการสืบทอดความเชื่อผ่านมาจากวัฒนธรรมชั้นสูงของชาติไทยในอดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้น เมื่อทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงผ่านกระบวนการสืบทอดวัฒนธรรมโดยการผลิตซ้ำ และปรากฏในการสร้างสรรค์สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม จึงเป็นที่มาของการวิจัยครั้งนี้ที่ใช้สัมพันธบทเพื่อศึกษารูปแบบของการสร้างสรรค์ใหม่ที่เกิดขึ้น โดยการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมมีลักษณะเป็นอย่างไร และผู้รับสารมีการอ่านและตีความหมายอย่างไร โดยงานวิจัยในครั้งนี้พบว่า การสร้างสื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมช่วง พ.ศ. 2557-2561 ได้เกิดปรากฏการณ์ทศกัณฐ์รูปแบบที่น่าสนใจ 3 รูปแบบ คือ แบบอะมิบา แบบผีเสื้อ และแบบปะการัง โดยงานวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า งานสร้างสรรค์สื่อที่นำทศกัณฐ์มาใช้ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมในปัจจุบันไม่ได้สร้างขึ้นใหม่ แต่เป็นการผสมผสานสิ่งเดิมและจัดระบบความสัมพันธ์ให้เกิดความแปลกใหม่ ดังคำกล่าวของ มิคาอิล เอ็ม บัคทิน ที่ได้กล่าวว่า “สิ่งที่เรากำลังพูดอยู่ในวันนี้ ก็คือสิ่งที่เราได้พูดมาแล้วเมื่อวานนี้ และเป็นสิ่งที่เราจะพูดอีกวันพรุ่งนี้” (อ้างถึงใน พิเศษฐ แสงทอง, 2555) โดยข้อความดังกล่าวเป็นที่มาของแนวคิดสำคัญ คือ แนวคิดสัมพันธบท ซึ่งมักมีการนำวรรณคดีมาถ่ายโอนองค์ประกอบทั้งในระดับรูปแบบและเนื้อหาของตัวบท ต้นทางทั้งโดยเจตนาและไม่เจตนาไปใช้ในการสร้างสรรค์และผลิตสื่อใหม่ ดังคำกล่าวของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ ได้ตั้งข้อสังเกตว่า “กิจกรรมทางวัฒนธรรมได้เคลื่อนย้ายจากงานศิลปะและวรรณกรรมมาอยู่ในรูปแบบของภาพยนตร์ ละคร โทรทัศน์ วิทยุ และเพลง” (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) ซึ่งพบว่า ความหมายจากตัวบทต้นทางจะถูกปรับเปลี่ยนไปตามบริบทสังคมเสมอ

งานวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การนำตัวบทจากวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ตามแนวคิดสัมพันธบทไม่ใช่สิ่งที่สามารถกระทำได้ง่ายเช่นเดียวกันกับการนำวรรณกรรมพื้นบ้านมาดัดแปลงสร้างสรรค์ใหม่ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งถือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้โดยแพร่หลายและไม่มีผลกระทบต่อตัวบทต้นทาง ด้วยเหตุที่ว่า วรรณกรรมพื้นบ้านเกิดขึ้นจากชาวบ้าน และถ่ายทอดวิถีชีวิตชาวบ้าน โดยวิธีการบอกเล่า และที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรในเวลาต่อมา ไม่มีเจ้าของวัฒนธรรม ผู้สร้างสรรค์งานที่ชัดเจน เช่น นิทาน ตำนาน บทร้อง และบทสวดพื้นบ้าน ส่วนใหญ่มักบอกให้รู้เพียงแต่ถิ่นที่กำเนิด และแหล่งที่มาของวรรณกรรม



พื้นบ้านเหล่านั้น (อ้างอิงใน <http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/folk-literature>) วรรณกรรมพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมนำมาผลิตซ้ำอยู่บ่อยครั้ง เช่น พิศุททอง สังข์ทอง แก้วหน้าม้า และขุนช้างขุนแผน ซึ่งตัวบทต้นทางดังกล่าวสามารถนำไปดัดแปลงในสื่อวัฒนธรรมประชาานิยมได้อย่างมีพลวัต เช่น ในงานวิจัยของ รัชรินทร์ อุดเมืองคำ (2551) ได้ศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยม เรื่อง สังข์ทองฉบับต่างๆ จำนวน 4 ฉบับ พบว่า สังข์ทองถูกนำไปดัดแปลงในสื่อต่างๆ ด้วยวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ดังนี้ การ์ตูนเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน เรื่อง สังข์ทองภาคพิศดารของ อรศรี งามวิทยาพงศ์ (2536) การ์ตูนชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 สังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อแกรมมี จำกัด (2540) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เรื่อง สังข์ทอง (The Adventure of Songthong) ของบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด (2545) และบทละครเวที เรื่อง มหัศจรรย์ผจญภัยของเจ้าชายหอยของภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548) จากการศึกษาพบว่า การนำเสนอแนวคิดของเรื่อง และการใช้ภาษาสมัยใหม่ คำแสลง และคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษสะท้อนความนิยมของยุคสมัย นอกจากนี้ จากงานวิจัยของ รัชรินทร์ อุดเมืองคำ แสดงให้เห็นว่าตัวบทสังข์ทองถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายในบริบทสื่อที่แตกต่างกันในวัฒนธรรมประชาานิยม และไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาการสร้างสรรค์งาน สามารถดัดแปลงตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต อีกทั้งเมื่อนำมาผลิตซ้ำในบริบทวัฒนธรรม ประชาานิยม ประชาชนสามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องราวทันที เพราะเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านที่ประชาชนรู้จักคุ้นเคยเป็นอย่างดี

ในขณะที่การนำวรรณคดีในวัฒนธรรมชั้นสูง เช่น รามเกียรติ์มานำเสนอในสื่อใหม่ในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยม อาจกล่าวได้ว่า ถือเป็นวิธีการสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงในบริบทวัฒนธรรมประชาานิยม และเริ่มได้รับความนิยม โดยสามารถทำได้โดยใช้สัมพันธภาพจากตัวบทต้นทาง แต่มีข้อจำกัดแตกต่างกันตามระดับของ สัมพันธภาพที่ถูกนำมาใช้และจุดประสงค์ของการสร้างงาน ผลจากการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ทศกัณฐ์ แบบอะมิบาเป็นหนึ่งในตัวอย่างที่สามารถกระทำได้ง่าย และปรากฏพบในสื่อสิ่งพิมพ์และภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนและนิทาน เพราะเป็นการเปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่ยังคงเนื้อหาและการสื่อสารความหมายคงเดิมจากตัวบทต้นทางวรรณคดีรามเกียรติ์ ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อสิ่งพิมพ์และภาพยนตร์แอนิเมชันให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนไทยหรือเยาวชนให้ได้เข้าถึงวรรณคดีเอกของชาติในรูปแบบสื่อบันเทิงเพื่อการศึกษาหรือส่งเสริมวัฒนธรรมไทย และด้วยคุณลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์และภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งถือเป็นสื่อหลักที่ต้องมีความพิถีพิถันในการผลิต จึงพบว่า รูปแบบและเนื้อหาในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทศกัณฐ์แบบอะมิบาจะต้องเป็นที่ยอมรับได้ตามมาตรฐานขององค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์

วัฒนธรรม แต่ถ้าผู้ผลิตสื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมต้องการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เพื่อให้ง่ายต่อการดัดแปลงอนุภาคของวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ จะต้องใช้รูปแบบทัศนศิลป์แบบผีเสื้อ เนื่องจากรูปแบบดังกล่าว เป็นวิธีการดัดแปลงด้วยทิศทางไปจนไม่เห็นร่องรอยเดิม ซึ่งวิธีการที่ง่ายที่สุดของการนำวัฒนธรรมมาใช้ คือ การดัดแปลงรูปแบบภายนอกและภายในให้คงอยู่เพียงแก่นที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญบางประการ จากงานวิจัยในครั้งนี้ ได้แสดงให้เห็นว่า แก่นหรือเอกลักษณ์ที่สามารถพิจารณาได้โดยง่ายของทัศนศิลป์ที่ปรากฏอยู่ในทุกรูปแบบของการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม คือ มิติเขียว กายสีเขียว และแต่งเครื่องทรงเป็นกษัตริย์ แต่เนื้อหา ยังคงสื่อสารความหมายเดิมหรือเปลี่ยนแปลงใหม่ได้ โดยสิ่งสำคัญคือ จะต้องไม่นำโครงเรื่องของรามเกียรติ์มาใช้ในการเล่าเรื่องในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ใหม่ การสร้างเรื่องขึ้นใหม่จึงเป็นวิธีการที่ง่ายที่สุดของการนำเสนอทัศนศิลป์ในรูปแบบผีเสื้อ และใช้เพียงแก่นเล็ก ๆ ของตัวละครที่จะทำให้ผู้ชมระลึกถึงตัวละครทัศนศิลป์ หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นกลิ่นไอของตัวละครทัศนศิลป์ที่ยังคงปรากฏอยู่ในการสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นใหม่ (เทพะยักยา) ซึ่งตามแนวคิดของวิลเลียมส์ได้กล่าวถึงโครงสร้างของความรู้สึกลึกที่สามารถสื่อสารกันได้ภายในระดับจิตสำนึกและอุดมการณ์ (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545) โดยประเด็นดังกล่าว เป็นสิ่งที่น่าอภิปรายได้ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันได้ใช้ประโยชน์จากตัวละครทัศนศิลป์ที่คนไทยรู้จักดี เพราะเป็นตัวละครเอกในวรรณคดีไทยที่ได้คนไทยได้ศึกษาผ่านแบบเรียน และสื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในระดับต่าง ๆ ในทุกช่วงวัย มาใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม

อนึ่ง งานวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ระดับการใช้สัมพันธ์ทัศนศิลป์และดัดแปลงผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบอะมิบาและแบบผีเสื้อสามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์สื่อที่นำเสนอตัวละครเอกอื่น ๆ ของวรรณคดีรามเกียรติ์ได้เช่นเดียวกัน โดยมักปรากฏการนำเสนอในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยส่วนมากจะพบว่า มีการนำเสนอรูปแบบภายนอกให้เข้ากับบริบทสังคมในยุคปัจจุบัน ในลักษณะเดียวกับการสร้างทัศนศิลป์แบบอะมิบา กล่าวคือ การนำวรรณคดีรามเกียรติ์มานำเสนอด้วยรูปแบบการสร้างสรรคภาพและฉากให้เข้ากับบริบทสังคมและสื่อสมัยใหม่ เช่น มีการนำวรรณคดีรามเกียรติ์มาสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือนำเพียงตัวละครเอกของรามเกียรติ์ เช่น ตัวละครหนุมานมาสร้างสรรค์ใหม่ในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน โดยจากการศึกษางานวิจัยของ พรพิมดา จันทร โชติกุล (2553) พบว่า การนำตัวละครหนุมานมาใช้ในสื่อสิ่งพิมพ์ (พ.ศ. 2547- 2551) มีโครงสร้างการเล่าเรื่องหลายรูปแบบ ดังนี้ เนื้อหาที่คงเดิม ดัดแปลงเนื้อหา และผสมอนุภาคใหม่ (Motif) หรือสร้างเรื่องใหม่ที่ไม่เกี่ยวข้องกับรามเกียรติ์ ส่วนตัวละครหนุมานยังคงรูปแบบที่เป็นภาพลักษณ์ของวานรเผือกและมีตรีเพชรเป็นอาวุธประจำกาย แต่มีการปรับขนาดหนุมานให้เป็น

รูปร่างเล็กลง เพื่อเข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และสร้างหนุมนานเป็นยอดมนุษย์ตามอิทธิพลการสร้างสรรค์ตามแนวของวัฒนธรรมประชานิยม โดยลักษณะดังกล่าวส่งผลให้ตัวละครต่าง ๆ ในวรรณคดีรามเกียรติ์ที่นำมาสร้างสรรค์ใหม่มีรูปแบบแตกต่างไปตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์งาน อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์ตัวละครในรูปแบบดังกล่าวข้างต้น มีลักษณะเดียวกับการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ในนิยายภาพชุดรามเกียรติ์ที่เป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้อีกด้วย

นอกจากนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่า การดัดแปลงทศกัณฐ์โดยใช้สัมพันธภาพจากตัวบทต้นทางในรูปแบบสี่เลื้อย ถือเป็นงานสร้างสรรค์เชิงวัฒนธรรมที่มีการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ขึ้นใหม่โดยไม่ใช้เส้นเรื่องเดิมได้อย่างน่าสนใจ โดยน่าจะนำมาเป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์ตัวละครใหม่ที่มาจากวรรณคดีชั้นสูงให้มาปรากฏในโครงเรื่องใหม่ จุดเด่นของทศกัณฐ์แบบสี่เลื้อยในภาพยนตร์ เรื่อง “๕ ศาสดรา” คือ การผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม เพื่อตอบโจทย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม (Creative Economy) โดยอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๕ ศาสดรา” ที่มีขอลำหนายบัตรเข้าชมสูงสุดในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงส่งออกไปยังทั่วโลก ซึ่งส่งผลต่อการกระตุ้นเศรษฐกิจของชาติได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมีการลงทุนสูง เนื่องจากต้องใช้เทคโนโลยีการผลิตที่มีความทันสมัยและมีกระบวนการประณีตทั้งงานภาพ แสง สี และเสียง และในส่วนของงานสร้างสรรค์ตัวบทภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งรวมถึงตัวละครทศกัณฐ์และตัวละครต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน อาจกล่าวได้ว่า เป็นงานสร้างสรรค์ตัวบทที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญ และผู้รู้ทางด้านวรรณคดีหรือนักอักษรศาสตร์มาเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งาน จึงจะได้งานที่มีคุณภาพและสามารถสื่อสารความหมายของตัวละครที่นำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยขอกล่าวถึง ทศกัณฐ์รูปแบบปะการัง ซึ่งเป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจ เนื่องจากภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” มีการใช้รูปแบบภายนอกที่มีสัมพันธภาพทับซ้อนกับศิลปะชั้นสูงสองอย่าง คือ วรรณคดีรามเกียรติ์และการแสดงนาฏศิลป์โขนซึ่งจัดเป็นศิลปะในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง ถ้าพิจารณาจากทศกัณฐ์ในรูปแบบอะมีบาและแบบสี่เลื้อยจะพบว่า สื่อสร้างสรรค์ที่ผลิตโดยใช้เพียงอนุภาคหรือวรรณคดีรามเกียรติ์มาเล่าเรื่องใหม่จะไม่ประสบปัญหาการไม่ยอมรับของบุคคลที่เป็นแนวอนุรักษ์นิยมในสังคมไทย แต่ในการดัดแปลงทศกัณฐ์รูปแบบปะการังที่มีสัมพันธภาพกับการแต่งกายในชุดเครื่องทรงโขน และทศกัณฐ์มีอากัปกริยาเหมือนนักท่องเที่ยวยังสถานที่ต่างๆ ตามเนื้อหาของเพลงในภาพยนตร์โฆษณากลับไม่เป็นที่ยอมรับในองค์กรวัฒนธรรมของชาติ เนื่องจากมีสัมพันธภาพทับซ้อนกับการแสดงนาฏศิลป์โขนซึ่งเป็นศิลปะชั้นสูง ได้รับการดัดแปลงและสื่อความหมายทั้งรูปแบบภายนอกและภายในของทศกัณฐ์ที่มีภาพลักษณ์ที่ไม่สง่างามตามต้นฉบับตัวละคร โขนทศกัณฐ์ จึงถือเป็นเรื่องที่สมควร

พิจารณาได้ว่า ตัวละครทศกัณฐ์แบบปะการังเป็นการนำ สัมพันธบทของตัวละครทศกัณฐ์จากตัวบทในวัฒนธรรมชั้นสูงมาผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมมาใช้แล้วไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร และเกิดการวิพากษ์วิจารณ์หลังจากมีการเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ จนนำไปสู่การให้ปรับปรุงแก้ไขภาพยนตร์โฆษณาให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของกระทรวงวัฒนธรรม สาเหตุดังกล่าวอาจพิจารณาได้ว่า การแสดงโขนเป็นวัฒนธรรมชั้นสูงอีกประเภทหนึ่งซึ่งนำเอาวรรณคดีรามเกียรติ์บทพระราชนิพนธ์ใน รัชกาลที่ 1 มาใช้ในการแสดงโขน และยังจัดแสดงในหมู่เจ้านายชั้นสูง ดังนั้น เมื่อมีการถ่ายโอนมายังบริบทวัฒนธรรมประชานิยม การแสดงบทบาททศกัณฐ์โขนก็ยังคงต้องรักษาความงดงามและวิจิตร และมีความเคร่งครัดในรูปแบบและเนื้อหาอย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูงในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม

ดังนั้น ผลจากการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า สัมพันธบททศกัณฐ์จากวัฒนธรรมชั้นสูงที่มีการผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยมสามารถปรับรูปแบบและเนื้อหาได้มากที่สุดในระดับที่มีการใช้สัมพันธบทและดัดแปลงผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบอะมิบาและแบบผีเสื้อ โดยสามารถได้รับความสำเร็จในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ตัวอย่างของทศกัณฐ์แบบอะมิบาและผีเสื้อในงานวิจัยครั้งนี้ ถือเป็นตัวอย่างของการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมประชานิยมที่ประสบความสำเร็จเชิงธุรกิจด้วยเช่นกัน ในขณะที่ทศกัณฐ์ในรูปแบบปะการังเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ต้องพิจารณากระบวนการผลิตทั้งรูปแบบและเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทสังคมไทยที่มีลักษณะเป็นแนวอนุรักษ์นิยมมากกว่าเสรีนิยมที่มีการประเมินคุณค่าของการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมแตกต่างกัน ข้อจำกัดบางประการของการนำตัวละครทศกัณฐ์แบบปะการังมาใช้ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม จึงต้องพิจารณาในเรื่องของการนำรูปแบบบทกัณฐ์ที่มีสัมพันธบทกับการแสดงโขน เพราะไม่สามารถนำเอาทศกัณฐ์ในรูปแบบทรงเครื่องโขนรามเกียรติ์ไปใช้ในเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่ได้ โดยถือว่า ทศกัณฐ์จะต้องมีรูปแบบและเนื้อหาตามบทบาทที่ปรากฏในวรรณคดีรามเกียรติ์เท่านั้น ถ้านำเสนอในรูปแบบอื่นจะถือว่า ผิดจารีตของการแสดงโขน เพราะตัวละครที่ปรากฏในรามเกียรติ์มีเจ้าของวัฒนธรรมที่ชัดเจน และถือเป็นชนชั้นสูงในสังคมไทยที่ได้รับการเชิดชูและยกย่องซึ่งอาจกล่าวได้ว่า ทศกัณฐ์มีบทบาทเทียบเท่ากับกษัตริย์ คือ พระราม ในการเล่าเรื่องรามเกียรติ์ในวรรณคดีไทย (ดูเพิ่มเติมบทที่ 4) จึงสมควรได้รับการยกย่องในเรื่องของการนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครตามบทบาทที่ปรากฏในวรรณคดีและการแสดงโขน

อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยครั้งนี้ ไม่พบการใช้สัมพันธบทงูเค็มและการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมทศกัณฐ์ในรูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) เพราะการรับรูปแบบและวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้แบบงูเค็มจากตัวบทต้นทางจะไม่เหมาะสมกับบริบทวัฒนธรรมประชานิยมสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปที่มีการใช้สื่อออนไลน์และรสนิยมของผู้รับสารซึ่งอยู่ในบริบท

วัฒนธรรมประชานิยมที่มีความแตกต่างจากสังคมในอดีตกาล ดังนั้น รูปแบบและเนื้อหาแบบตัวบทต้นทางในบริบทสังคมวัฒนธรรมชั้นสูง จึงมีความเหมาะสมกับประเภทสื่อและรสนิยมของผู้รับสารในวัฒนธรรมชั้นสูงเช่นเดียวกัน เมื่อนำมาสร้างสรรค์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมจะต้องมีการตัดแปลงไม่รูปแบบใดก็แบบหนึ่งดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

อนึ่ง รูปแบบการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมโดยนำวัฒนธรรมท้องถิ่นกับวัฒนธรรมโลกผสมผสานเข้าด้วยกันตามแนวคิดของ โฮมี บาบ่า (Homi Bhabha) ได้กล่าวว่า กระบวนการผสมผสานที่เกิดขึ้นมีทั้งเกิดความลงตัว (Articulation) การแลกเปลี่ยน (Exchange) การผสมผสานที่นำไปสู่ข้อขัดแย้ง (Conflict) การเลือกบางสิ่งบางส่วน (Co-optation) และการต่อรอง (Negotiation) ได้เช่นกัน ดังนั้น ในหัวข้อถัดไป จะได้อภิปรายถึงผู้รับสารที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมที่ต่างกัน จะมีการถอดรหัสความหมายและทัศนคติต่อการสร้างสรรค์ทัศนจำแนกในวัฒนธรรมประชานิยมและนำไปสู่การประเมินคุณค่าตัวละครทัศนจำแนกจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในสื่อต่าง ๆ ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร ซึ่งจะได้กล่าวถึงในลำดับถัดไป

## 2. จุดยืนทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้รับสารมีผลต่อการประเมินคุณค่าทัศนจำแนกในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม

จากการศึกษาผู้รับสารในการวิจัยครั้งนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถจำแนกเป็นกลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยมมีจำนวนมากถึง 6 คน ในขณะที่กลุ่มที่แสดงแนวคิดเสรีนิยมมีเพียง 2 คน โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขว่า ทั้งสองกลุ่มมีต้นทุนความรู้เกี่ยวกับตัวละครทัศนจำแนกในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงเช่นเดียวกัน ข้อสรุปที่น่าสนใจจากการวิจัยในครั้งนี้คือ ไม่ว่ากลุ่มผู้รับสารจะมีจุดยืนทางการเมืองและวัฒนธรรมแนวอนุรักษ์นิยมหรือแนวเสรีนิยมต่างยอมรับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาของทัศนจำแนกจากบริบทวัฒนธรรมชั้นสูง เมื่อนำมาผลิตสื่อเชิงพาณิชย์ศิลป์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมตามประเภทสื่อและรสนิยมของผู้รับสารในระดับที่แตกต่างกัน กล่าวคือ นิยายภาพมีการปรับรูปแบบและเนื้อหาเป็นทัศนจำแนกแบบอะมิบา และภาพยนตร์แอนิเมชันมีการปรับรูปแบบและเนื้อหาทัศนจำแนกแบบผีเสื้อ ทั้งสองรูปแบบนี้ยังเป็นพื้นที่สื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่ผู้มีอำนาจปกครองในภาครัฐ เช่น สถาบันการศึกษาหลัก ได้แก่ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และระดับท้องถิ่น ได้แก่ โรงเรียน วิทยาลัย และมหาวิทยาลัย สถาบันทางด้านวัฒนธรรม เช่น กระทรวงวัฒนธรรม กรมศิลปากร และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นต้น ถือเป็นตัวแทนจากสถาบันหลักของประเทศในการใช้อำนาจเป็นผู้รักษาและสืบทอดวัฒนธรรมชั้นสูง และใช้เป็นพื้นที่ในการรักษาอำนาจของวัฒนธรรมชั้นสูงที่สะท้อนมาจากตัวบทต้นทางในรูปแบบและการสื่อความหมายที่เป็นการปลุกฝังค่านิยมไปยังผู้รับสารที่เป็นประชาชน ให้ตระหนักถึงบทบาทของสถาบันพระมหากษัตริย์และ



ชนชั้นปกครองในการทำหน้าที่ดูแลความสงบสุขของบ้านเมือง ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม และ วัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของชาติไว้ ดังเห็นได้จากผลการวิจัยรูปแบบและเนื้อหาจะยังคงรักษา เอกลักษณ์อันเป็นแก่นและกระพี้ที่สำคัญของตัวบท ต้นทางไว้ในระดับที่แตกต่างกัน แต่ทั้งนี้ ยังคง สามารถสืบทอดความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ที่เป็นตัวแทนฝ่าย “อธรรม” และสามารถเชื่อมโยง ไปสู่บทบาทของตัวละครพระราม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของ “ความดี” และนำไปสู่ความศรัทธาและ จงรักภักดีที่คนไทยยังคงต้องมีต่อสถาบันชาติและพระมหากษัตริย์ตามตัวบทต้นทาง

อย่างไรก็ตาม ในขณะที่ภาพยนตร์โฆษณาทางสื่อยูทูปถือเป็นงานสร้างสรรค์ในบริบท วัฒนธรรม ประชาชนนิยมอย่างแท้จริง เพราะถือเป็นพื้นที่ของชนชั้นกลางหรือประชาชนที่อยู่ในองค์ สื่อและนักวิชาชีพผู้ผลิตสื่อที่มีแนวคิดเสรีนิยมในการใช้สื่อความหมายทศกัณฐ์แตกต่างต่อตัวบท ต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูง โดยในกรณีนี้ผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณามีแนวคิดที่ว่า “โขนทศกัณฐ์ถือเป็น สมบัติของชาติและทุกชนชั้นสามารถนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่แตกต่างไปจากตัวบทเดิม” ด้วย เหตุผลดังกล่าว กลุ่มที่มีจุดยืนการเมืองและวัฒนธรรมแบบอนุรักษนิยมจึงไม่สามารถยอมรับการ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวบทภาพยนตร์โฆษณา เพราะแสดงถึงการลดทอนอำนาจของภาครัฐหรือ ชนชั้นปกครองที่มีหน้าที่ในการรักษากรอบจารีตประเพณีและวัฒนธรรมของชนชั้นสูงให้คงอยู่ ตลอดไป โดยแนวคิดดังกล่าว ยังสามารถสะท้อนจากบทสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นอนุรักษ นิยมในการอ่านและตีความหมายของผู้รับสารทั้งสองกลุ่มแตกต่างกัน โดยกลุ่มอนุรักษนิยมยังมี ลักษณะเฉพาะภายในกลุ่ม คือ ประกอบด้วย กลุ่มอนุรักษนิยมแบบดั้งเดิมและแบบสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาค้นพบว่า กลุ่มผู้รับสารที่มีจุดยืนเป็นนักอนุรักษนิยมมีจำนวนมากว่ากลุ่ม แบบเสรีนิยม สอดคล้องกับแนวคิดในบทความเรื่อง “อนุรักษนิยมแบบไทย: ข้อสังเกต” (กมล สมวิเชียร, ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึง สังคมไทยเป็นสังคมที่มีระบบการเมืองแบบราชการ ส่งผลให้ คนไทยมีแนวคิดแบบอนุรักษนิยม “แบบไทย” ในทุกระดับและอาชีพ โดยมีนักวิชาการต่างประเทศ ขนานนามว่า ประเทศไทยเป็น “Conservative State” (กมล สมวิเชียร, ม.ป.ป.) กล่าวคือ ทัศนคติที่มี ต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ครอบครัว ครูอาจารย์ และต่อสังคมเป็นแบบดั้งเดิม หรือยึดถือใน จารีตประเพณี มีความคิดและค่านิยมแบบเก่าที่สังคมยอมรับ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า กลุ่มที่มีจุดยืนด้าน สังคมและวัฒนธรรมแบบอนุรักษนิยมจะประเมินคุณค่าของสื่อในวัฒนธรรมประชานิยม โดย พิจารณาจากระดับสัมพันธ์บทจากตัวบทต้นทางที่ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมประชานิยม เพราะมี แนวคิดที่มุ่งรักษาความเชื่อและคุณค่าแบบเก่า และมักจะผูกโยงตัวบทใหม่เข้ากับตัวบทเก่า (ประชา ไพฑูริย์ออนไลน์, 2564) หรืออาจกล่าวได้ว่า กลุ่มที่มีแนวคิดอนุรักษนิยมจะใช้ทศกัณฐ์ในวรรณคดี รามเกียรติ์เป็นตัวกำหนดรูปแบบและเนื้อหาของสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ว่า ควรจะนำเสนอออกมาในลักษณะอย่างไร โดยแนวคิดดังกล่าวสัมพันธ์กับแนวคิดของ ทีโอดอร์

อะดอร์โน (Theodor Adorno) นักคิดจากสำนักแฟรงค์เฟิร์ตซึ่งกล่าวว่า “อุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมทำลายทั้งลักษณะจริงจังของวัฒนธรรมชั้นสูง และลักษณะขบถของวัฒนธรรมชั้นล่างให้หมดไป จนกลายเป็นวัฒนธรรมเชิงๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) อะดอร์โนจึงใช้เกณฑ์ด้านสุนทรียะในการประเมินคุณค่าสื่อที่ผลิตขึ้นในวัฒนธรรมประชานิยมและแบ่งวัฒนธรรมเป็นชั้นสูง ชั้นกลาง และชั้นต่ำ และเลือกที่จะปกป้องวัฒนธรรมชั้นสูง ถ้าพิจารณาตามแนวคิดของอะดอร์โน การประเมินคุณค่าของสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมมักจะมีคุณค่าต่ำกว่าสื่อในวัฒนธรรมชั้นสูง หรือกล่าวได้ว่า นิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาที่นำตัวละครทศกัณฐ์จากรามเกียรติ์มาใช้ไม่สามารถประเมินคุณค่าได้เทียบเท่ากับบทันทาง

ดังนั้น การสร้างสัมพันธ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมและผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม ถ้าอยู่ในระดับมาก เช่น ทศกัณฐ์รูปแบบอะมิบา จะเป็นที่ยอมรับในหมู่ผู้มีจุดยืนแนวอนุรักษ์นิยม เพราะเชื่อว่าเป็นการสืบทอดวรรณคดีและวัฒนธรรมไทย แต่ถ้าไม่สามารถมีสัมพันธ์จากตัวบทันทางอยู่ในระดับมากเช่นแบบแรก การผลิตสื่อทศกัณฐ์ในรูปแบบผีเสื้อจะเป็นที่ยอมรับได้ก็ต่อเมื่อ สามารถรักษาเอกลักษณ์ที่เป็นแก่นสำคัญของวัฒนธรรมไว้ได้บางประการ เพื่อให้สืบทอดวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ไว้ ถึงแม้ว่าการยอมรับจะไม่เท่าเทียมกับแบบแรกก็ตาม อย่างไรก็ตาม การมีระดับสัมพันธ์จากตัวบทันทางในวัฒนธรรมชั้นสูงที่กำกวมในทศกัณฐ์รูปแบบปะการัง ส่งผลให้การผลิตสื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมกระทำได้ยากมากที่สุด เพราะผู้รับสารกลุ่มที่มีแนวคิดด้านอนุรักษ์นิยมจะเกิดการต่อต้านและไม่ยอมรับ เพราะกลุ่มดังกล่าวมีจิตสำนึกทางประวัติศาสตร์ผูกโยงกับศาสนา วัฒนธรรมประเพณี และอุดมการณ์ทางการเมืองซึ่งฝังรากลึกในจิตใจ ผ่านกระบวนการทัศน์ในการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว สถานศึกษา และสังคม เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม สังคมไทยยังคงมีกลุ่มที่มีจุดยืนแนวเสรีนิยมอยู่บ้าง เมื่อเทียบกับสัดส่วนประชากรกลุ่มตัวอย่างที่มีจุดยืนแนวอนุรักษ์นิยม ยังถือว่ามีจำนวนน้อยกว่าอยู่มาก แต่ผู้วิจัยมีความเห็นว่า กลุ่มผู้รับสารที่มีแนวคิดเสรีนิยมมีความคิดที่กล้าจะออกนอกกรอบประเพณีที่ถูกกำหนดไว้ในบริบทสังคมไทยที่ดำเนินตามอุดมการณ์ทางการเมืองและวัฒนธรรมของไทยที่ฝังรากลึกแนวอนุรักษ์นิยมมาช้านาน แนวคิดของกลุ่มเสรีนิยมจึงมีความน่าสนใจ และเอื้อต่อการขับเคลื่อนของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่หลายประเทศในโลกกำลังนำมาใช้เป็นกลยุทธ์ในการพัฒนาประเทศแตกต่างกันตามขีดความสามารถของตนเอง โดยกลุ่มแนวคิดเสรีนิยมมองการผลิตสื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมเป็นศิลปะของการสร้างสรรค์งาน พวกเขาจะคำนึงวัตถุประสงค์การสร้างงานให้เป็นตัวกำหนดรูปแบบและเนื้อหาของงาน โดยประเมินคุณค่าของสื่อจากการเปิดรับของผู้รับสารเป็นหลัก กลุ่มที่มีจุดยืนทางการเมืองและสังคมแนวเสรีนิยมจะไม่นำเอาตัวบทันทาง

มาประเมินคุณค่าของงานในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม โดยตัวบทหลายทางสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม กลุ่มเสรีนิยมจะมีเสรีภาพทางความคิด ไม่ได้ให้ความสำคัญกับรูปแบบและเนื้อหาจากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมดั้งเดิมให้มาเป็นอุปสรรคในการให้คุณค่างานสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ ว็อลเทอร์ เบนจามิน (Walter Benjamin) ซึ่งมีมุมมองอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมไปในทางบวก โดยเชื่อว่า ศิลปะชั้นสูงสามารถนำมาผลิตซ้ำ และไม่จำเป็นที่ศิลปะจะต้องมีเพียงหนึ่งเดียว โดยมีจุดยืนที่เรียกว่า “ประชาธิปไตยทางวัฒนธรรม” (Cultural Democracy) ดังนั้น การผลิตซ้ำจึงเป็นการนำศิลปะออกจากสังคมชั้นสูงและทำให้ศิลปะได้เข้าถึงทุกคนทุกชนชั้น แนวคิดของเบนจามินสอดคล้องกับกลุ่มที่มีจุดยืนแนวเสรีนิยมและส่งผลให้การผลิตสื่อเพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์สามารถพัฒนาไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะศิลปะชั้นสูงที่นำมาผลิตซ้ำในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมจะได้มีโอกาสให้ประชาชนได้เข้าถึงในชีวิตประจำวัน นำไปสู่การตีความหมายใหม่จากผู้รับสารซึ่งแตกต่างจากความหมายเดิมที่เจ้าของวัฒนธรรมชั้นสูงได้ตีกรอบไว้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553 อ้างถึงใน เทวกร เกตุวงศ์, 2561) โดยผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การผลิตซ้ำตัวละครทศกัณฐ์และแพร์กระจายไปสู่มวลชนเป็นสิ่งที่ดี และเป็น การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการผลิตศิลปวัฒนธรรมด้วยระบบการผลิตที่ทันสมัย และผู้รับสารได้รู้จักตัวละครทศกัณฐ์ในรัศมี (Aura) ที่แตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง แนวคิดดังกล่าวถือเป็นการสร้างพื้นที่ให้แก่คนที่มีความสนใจทางการเมืองและสังคมแนวเสรีนิยมได้มีโอกาสนำเสนอสื่อสร้างสรรค์ และส่งสารไปยังกลุ่มผู้รับสารที่มีแนวคิดเสรีนิยมเช่นเดียวกัน เพื่อเป็นการเปิดกว้างเสรีภาพทางความคิดในการส่งสารและเปิดรับสารที่มีการสื่อความหมายแตกต่างไปจากทศกัณฐ์ที่อยู่ในบริบทวรรณคดีชั้นสูง

3. การนำวัฒนธรรมชั้นสูงไปใช้ในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์วัฒนธรรมของประเทศไทย

จากการศึกษาพบว่า การนำวัฒนธรรมและศิลปะไทยมาสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นนโยบายของประเทศไทยและทุกประเทศทั่วโลกที่มีมรดกทางวัฒนธรรมของตนเอง หากแต่จะประสบความสำเร็จได้ในระดับใดเป็นเรื่องของความทำซ้ำของภาครัฐและเอกชนของแต่ละประเทศที่ประกอบกิจกรรมผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม สำหรับในประเทศไทยให้การสนับสนุนส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทยในด้านต่าง ๆ ได้แก่ 15 สาขา คือ 1) งานฝีมือและหัตถกรรม 2) ดนตรี 3) ศิลปะการแสดง 4) ทัศนศิลป์ 5) ภาพยนตร์ 6) การแพทย์และกระจายเสียง 7) การพิมพ์ 8) ซอฟต์แวร์ 9) การโฆษณา 10) การออกแบบ 11) การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม 12) แฟชั่น 13) อาหารไทย 14) การแพทย์แผนไทย 15) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และยังมีมุ่งส่งเสริมวัฒนธรรมที่มีศักยภาพ 5 F ได้แก่ อาหาร (Food) ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film) ผ้าไทยและ

การออกแบบแฟชั่น (Fashion) มวยไทย (Fighting) และการอนุรักษ์และขับเคลื่อน เทศกาล ประเพณี  
สู่ระดับโลก (Festival) โดยรัฐบาลเชื่อว่ายังเป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมส่งออกสร้างการเติบโตทาง  
เศรษฐกิจหลังยุคโควิด -19 ที่สำคัญของไทยด้วย (<https://www.prachachat.net/csr-hr/news-604476>)

โดยงานวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาตัวอย่างรูปแบบต่าง ๆ ของการใช้วัฒนธรรมชั้นสูงเพื่อเป็น  
ประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้วัฒนธรรมเป็นสินค้า ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า  
ทัศนักรูปแบบจะมีปรางอยู่ในเรื่องสิ่งพิมพ์และภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวนมากของประเทศ  
ไทย และยังมีวัฒนธรรมท้องถิ่นอยู่มากในการนำเสนอรูปแบบและเนื้อหาที่มีสัมพันธ์  
จากตัวบทวรรณคดี จึงเหมาะต่อการผลิตและสร้างสรรค์เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมให้แก่ประชาชน  
โดยเฉพาะเยาวชนไทยได้เข้าถึงตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูงยิ่งขึ้น แต่เมื่อเทียบกับทัศนักรูป  
แบบที่ได้นำเสนอในเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน มีรูปแบบที่น่าสนใจและเอื้อต่อการดัดแปลง  
ให้มีความเป็นสากลและสามารถพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี เพราะมีการนำเสนอ  
รูปแบบและเนื้อหาที่ดัดแปลงไปจากตัวบทต้นทางอย่างอิสระและมีการนำวัฒนธรรมไทย อาทิ  
มวยไทย และสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของไทย และวัฒนธรรมโลกมาผสมผสาน เช่น เครื่องดนตรี  
และเครื่องแต่งกาย โดยวัฒนธรรมที่นำมาผสมผสานเป็นวัฒนธรรมจีนที่มีเอกลักษณ์และรู้จักไป  
ทั่วโลก ดังนั้น จึงสามารถพิจารณาได้ว่า การดัดแปลงรูปแบบสื่อเป็นรูปแบบที่เมื่อมีการดัดแปลง  
และเปลี่ยนไปจากเดิมในลักษณะใด ๆ ก็ตาม มักจะได้รับการยอมรับจากเจ้าของวัฒนธรรมชั้นสูง  
มากกว่ารูปแบบอื่น ๆ

อย่างไรก็ตาม ทัศนักรูปแบบปะการัง ถือเป็นการนำเสนอผ่านสื่อโฆษณาที่สามารถ  
พัฒนาเป็นสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ แต่ผู้วิจัยมี  
ความเห็นว่าการนำศิลปะโขนในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในวัฒนธรรมประชานิยมจะต้องมี  
การศึกษาวัฒนธรรมต้นแบบ เพื่อให้รู้ขอบเขตจำกัดของการสร้างสรรค์ว่า สามารถใช้สัมพันธ์  
ไปได้ในระดับใด ยกตัวอย่างดังเช่นในภาพยนตร์โฆษณา ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” สามารถนำตัวละคร  
โขนมาใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวได้ แต่จะต้องศึกษาลักษณะที่เป็นบุคลิกภาพเฉพาะของ  
ทัศนักรูปแบบและนำเสนอให้มีความเหมาะสมกับบริบทสังคมไทย เนื่องจากภาพยนตร์โฆษณาทางยูทูป  
ชุดดังกล่าวมีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนไทย จึงสามารถเกิดความอ่อนไหวทางสังคมได้โดยง่าย ในกรณีที่  
กลุ่มผู้รับสารเป็นกลุ่มที่มีแนวคิดอนุรักษ์นิยมจะไม่เห็นด้วยกับการนำเสนอโขนทัศนักรูปแบบ  
อาทิกับกิริยาसनูกสนาน ร่าเริง เกินบทบาทของตัวละคร โขนยักษ์ทัศนักรูปแบบ อื่นทั้งเครื่องแต่งกายของ  
ตัวละคร โขนที่เป็นกษัตริย์กษัตริย์อาจจะต้องเพิ่มความวิจิตรและประณีต เพื่อนำเสนอรูปแบบ  
วัฒนธรรมชั้นสูง ในกรณีที่ภาพยนตร์โฆษณาจะใช้ตัวละครโขนเป็นตัวแทนในการเผยแพร่สถานที่  
ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และผู้วิจัยมีความเห็นว่า สามารถกระทำได้แต่จะต้องให้ผู้ผลิตเนื้อหา

คัดสรรตัวละคร ฉาก และสถานที่ให้มีความเหมาะสมและลงตัว คนไทยก็จะสามารถมีภาพยนตร์โฆษณาที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นไทยไว้ใช้ในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เชิงวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี

### 7.3 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัย

#### 7.3.1 การใช้ประโยชน์จากผลการวิจัย

ข้อค้นพบเกี่ยวกับการใช้สัมพันธ์บทและการสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ที่ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นกรณีศึกษาทั้ง 3 ชนิด ได้แก่ นิยายภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูบ เกิดรูปแบบและเนื้อหาสัมพันธ์บทจากตัวบทต้นทางในวัฒนธรรมชั้นสูงไปยังวัฒนธรรมประชานิยมโดยการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม 3 รูปแบบ ได้แก่ ทศกัณฐ์รูปแบบอมิบา รูปแบบผีเสื้อ และรูปแบบปะการัง (Coral pattern) ตามลำดับ โดยรูปแบบสัมพันธ์บทที่เกิดขึ้นจะเป็นประโยชน์ในด้านวิชาการและวิชาชีพ ดังนี้

#### ด้านวิชาการทางนิเทศศาสตร์และอักษรศาสตร์

จากประสบการณ์การศึกษาของผู้วิจัยในระดับปริญญาตรีและปริญญาโททางด้านอักษรศาสตร์สาขาภาษาอังกฤษและวรรณคดีเปรียบเทียบตามลำดับ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า นักวิชาการทางด้านอักษรศาสตร์จะมีความเชี่ยวชาญในการวิเคราะห์ตัวบทวรรณกรรมในมิติที่ลุ่มลึก ดังนั้นงานวิจัยส่วนใหญ่เป็นการวิเคราะห์ตัวสาร (Message) เพื่อประเมินคุณค่าและตีความหมายจากตัวบทต่าง ๆ ว่า ผู้เขียนต้องการส่งสารอะไรไปยังผู้อ่านและสังคม และในขณะเดียวกัน ตัวบทวรรณคดียังสามารถสะท้อนสภาพสังคมในยุคที่วรรณกรรมนั้นได้ถูกแต่งขึ้น อีกด้วย ในขณะที่ศึกษาวรรณคดีเปรียบเทียบมีแนวโน้มที่จะกระตุ้นให้นิสิตในสาขาวรรณคดีเปรียบเทียบได้ศึกษาวรรณกรรมและวิเคราะห์ตัวบทในแง่ของสหวิทยา โดยมีการเปรียบเทียบข้ามสื่อ เช่น หัวข้อวิทยานิพนธ์ในระดับปริญญาโทของผู้วิจัย ได้ศึกษาการดัดแปลงนวนิยายอเมริกันเป็นภาพยนตร์ ในหัวข้อวิจัย เรื่อง “Myth and Religion in What Dreams May Come: A Comparative Study Between the Novel and Film” ซึ่งผลการวิจัยที่ผู้วิจัยได้รับถือเป็นองค์ความรู้ที่ทำให้เข้าใจกลวิธีในสร้างสรรคงานของผู้เขียนนวนิยายและการดัดแปลงของผู้เขียนบทภาพยนตร์ โดยมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน โดยสามารถพิจารณาได้ว่า ผู้แต่งนวนิยายนำเสนอแนวคิดหลักเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนา ส่วนภาพยนตร์นำเสนอแนวคิดหลักเรื่องความรักหลังความตายสัมพันธ์กับตำนาน โดยผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เมื่อนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ มีวัตถุประสงค์เชิงพาณิชย์มาเกี่ยวข้อง ดังนั้น แนวคิดของการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์



จึงได้รับการดัดแปลงให้เป็นรักโรแมนติกมากกว่าแนวชีวิตตามตัวบทต้นทาง องค์ความรู้ดังกล่าวถือว่าผู้วิจัยได้รับความรู้ที่เกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายของผู้เขียนนวนิยายและผู้ผลิตภาพยนตร์ในฐานะผู้ส่งสาร (Sender) และการวิเคราะห์ตัวบทของนวนิยายและบทภาพยนตร์ (Message) มีการดัดแปลงแตกต่างกันอย่างไร เมื่อวัตถุประสงค์ของการสร้างงานแตกต่างกัน และยังมีปัจจัยเรื่องช่องทางการสื่อสารที่แตกต่างกัน (Channel) แต่ผู้วิจัยยังไม่ได้วิเคราะห์ไปถึงผู้รับสาร (Receiver) ว่ามีการอ่านและตีความหมายในจุดยืนเดียวกับผู้ส่งสารหรือไม่แตกต่างกันอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า ข้อมูลในส่วนของผู้รับสารถือเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมเป็นอย่างยิ่ง

ดังนั้น ในงานวิจัยระดับปริญญาเอก ผู้วิจัยได้ศึกษาหัวข้อ “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธ์บทในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” จึงถือเป็นตัวอย่างการวิจัยที่ครอบคลุมประกอบของการสื่อสารที่จะเป็นตัวอย่างของการวิเคราะห์ข้อมูลของการผลิตสื่ออย่างเป็นระบบ ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสาร โดยผลการวิจัยในการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์แตกต่างจากงานวิจัยในอดีตที่ผ่านมา เนื่องจากงานวิจัยส่วนใหญ่ในอดีตจะวิเคราะห์และศึกษาตัวบทวรรณคดีที่ได้รับการดัดแปลงจากวรรณคดีเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ อาทิ บทความวิชาการของ รื่นฤทัย ตัจจพันธุ์ เรื่อง จาก ‘หนุมาน’ ถึง ‘หนุแมน’: การสืบทอดวัฒนธรรมทางวรรณศิลป์ในคนรุ่น Gen Z ได้ให้ข้อสังเกตว่า วรรณคดีรามเกียรติ์มีและตัวละครเอกต่าง ๆ มีความเป็นพลวัต เพราะนำไปใช้ในศิลปะทุกแขนง เช่น ทัศนศิลป์ วรรณศิลป์ ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อประสม เป็นต้น ที่ปรากฏในสื่อบริบทวัฒนธรรมประชานิยมและมักจะถูกผสมผสานกับวัฒนธรรมโลก ซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลเชิงภาพรวมแต่ยังไม่ได้ลงไปสู่กระบวนการสื่อสาร ในขณะที่งานวิจัยของพริมาดา จันทร์โชติกุล (2553) เรื่อง “หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยในปัจจุบัน” ได้ศึกษาการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะและบทบาทของตัวละครหนุมานที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน โดยพิจารณาเปรียบเทียบกับตัวละครหนุมานในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และพบว่า ในช่วง พ.ศ. 2547-2551 รามเกียรติ์ถูกผลิตในรูปแบบการ์ตูนอย่างต่อเนื่อง และมีปริมาณการผลิตจำนวนมาก สะท้อนให้เห็นถึงความนิยมในการนำเอาวรรณคดีรามเกียรติ์มาผลิตซ้ำ ซึ่งถือเป็นตัวอย่างที่ดีในการวิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาของการ์ตูนตัวละครหนุมานในสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีข้อสังเกตว่า ผู้วิจัยเลือกศึกษาเปรียบเทียบสัมพันธ์ตัวบทต้นทางที่เป็นวรรณคดีกับสื่อสิ่งพิมพ์ในปัจจุบันเท่านั้น ในขณะที่งานวิจัยของงานวิจัยของเปรมสวนสมุท (2547) เรื่อง “ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖” เป็นการศึกษาที่เลือกศึกษาเรื่องพระอภัยมณีที่นำมาผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยมในสื่อต่าง ๆ อาทิ การ์ตูนลายเส้น และภาพยนตร์แอนิเมชัน

โดยใช้แนวคิดด้านวัฒนธรรมศึกษา ได้วิเคราะห์ด้วยทฤษฎีในสื่อที่แตกต่างกันและผู้รับสาร ซึ่งได้ ข้อสรุปว่า ผู้รับสารมีอิทธิพลต่อการดัดแปลงวรรณกรรมที่เป็นตัวบทดั้งเดิมตามกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม โดยเมื่อพิจารณางานของเปรม สวนสมุทร แล้วพบว่า เป็นการศึกษาด้านอักษรศาสตร์ที่นำกระบวนการวิจัยทางนิเทศศาสตร์ไปใช้ประกอบการหาข้อมูลในการวิจัย อันถือเป็นประโยชน์ต่อแวดวงวรรณกรรมและผู้ผลิตสื่อสารสรณ์ให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี แต่ข้อสังเกตที่พบ คือ ข้อมูลผลจากการวิจัยที่ได้รับพบว่า สื่อที่นำมาวิเคราะห์มีการใช้สัมพันธ์และการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมในรูปแบบใกล้เคียงกับ ทศกัณฐ์แบบอะมิบา (ดูสรุปผลงานวิจัยเพิ่มเติมในหัวข้อ 7.1) นอกจากนี้ งานวิจัยดังกล่าวยังศึกษาตัวบทต้นทางที่เป็นวรรณกรรมพื้นบ้าน ดังนั้น จึงอาจจะไม่สามารถเห็นถึงการอ่านและตีความหมายของผู้รับสารที่มีจุดยืนที่แตกต่างกัน เนื่องจากวรรณกรรมพื้นบ้านเอื้อต่อการดัดแปลงในทุกประเภทสื่อ เพราะเป็นวรรณกรรมของชนชั้นสามัญดังที่ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตเบื้องต้นแล้ว

อนึ่ง การศึกษาตัวละครทศกัณฐ์ในงานวิจัยนี้ จึงมีประโยชน์ต่อการศึกษาตัวบทที่นำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันตามประเภทสื่อ ได้แก่ ชุดนิยายภาพรามเกียรติ์เสริมเทคโนโลยี AR ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้เทคโนโลยีภาพที่ทันสมัย และภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวทางยูทูบที่ได้รับความนิยมในวัฒนธรรมประชานิยม ว่ามีการใส่รหัสและการถอดรหัสความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้รับพบว่า เกิดรูปแบบใหม่ของการสร้างสัมพันธ์และการผสมข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมที่ผู้ผลิตสื่อสร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ประกอบการพิจารณารูปแบบและเนื้อหาของงานนำวัฒนธรรมประเภทวรรณคดีไปใช้ในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ประการถัดไปคือ เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ เป็นการนำตัวบทวรรณคดีและศิลปะชั้นสูงมาใช้เป็นกรณีศึกษา ดังนั้น จึงมีความแตกต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมา ซึ่งจะเห็นได้ว่า ตัวบทต้นทางที่มาจากวัฒนธรรมชั้นสูงมีระดับของการใช้สัมพันธ์และการดัดแปลงในระดับที่แตกต่างกันตามประเภทสื่อ ตามข้อสรุปรูปแบบทศกัณฐ์ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปข้างต้น ดังนั้น งานวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางของการศึกษาข้ามศาสตร์และวิเคราะห์สื่อประเภทต่าง ๆ ว่า ผู้อ่านและผู้ชมมีการอ่านและตีความหมายแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาทางด้านนิเทศศาสตร์และอักษรศาสตร์ให้มีความรู้ความเข้าใจกระบวนการศึกษาที่เป็นสหวิทยาการทั้งในด้านนิเทศศาสตร์และอักษรศาสตร์ เกิดความเข้าใจองค์ประกอบของการวิเคราะห์สัมพันธ์ตัวละครทศกัณฐ์ในตัวบทวรรณคดีประเภทต่าง ๆ ทั้งในสื่อดั้งเดิมและสื่อใหม่ อีกทั้งมีความรู้ความเข้าใจด้านการสื่อสารความหมายจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร หรือจากผู้ผลิตไปยังผู้บริโภคในสื่อดิจิทัลประเภทต่าง ๆ ซึ่งปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมประชานิยม อันถือเป็นแนวทางในบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ทางด้านนิเทศศาสตร์

และอักษรศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ทางสื่อศึกษาและด้านวรรณคดีเปรียบเทียบ

#### ด้านวิชาชีพ

งานวิจัยครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการอาชีพในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม โดยในการผลิตสื่อในวัฒนธรรมประชานิยมที่มีการนำต้นทุนจากวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจกระบวนการในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทที่มาจากวัฒนธรรมชั้นสูง เพื่อจะได้ผลิตสื่ออย่างสร้างสรรค์ตามหลักวิชาการและการจัดการเชิงวัฒนธรรม โดยสามารถวางแผนงานในการผลิตสื่อได้อย่างเหมาะสม และสามารถนำเอาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาปรับใช้เพื่อให้เกิดความพึงพอใจต่อผู้บริโภคจนสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ แต่ยังคงรักษาและสืบต่อวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ได้ต่อไป โดยผลจากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการพัฒนารูปแบบและเนื้อหาของการนำวัฒนธรรมชั้นสูงจำแนกตามประเภทสื่อที่สอดคล้องกับผลการวิจัยมาใช้เบื้องต้น ดังนี้

- กลุ่มสื่อสิ่งพิมพ์ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ปัจจุบันผู้ผลิตงานสร้างสรรค์สื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการนำตัวบทวรรณคดีรามเกียรติ์มาใช้ มักนิยมเลือกใช้การดัดแปลงในรูปแบบทศกัณฐ์อะมีบา คือ การดัดแปลงเพียงรูปแบบภายนอกของตัวละครต่างและฉากต่างๆ ขึ้นใหม่ โดยสามารถพิจารณาได้จากการออกแบบลายเส้นตัวละครและฉากในวรรณคดีรามเกียรติ์ในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมที่ผลิตซ้ำจะมีเอกลักษณ์โดดเด่นแตกต่างกันไปตามเป้าหมายกลุ่มผู้รับสาร (สามารถดูสรุปตารางวิเคราะห์การดัดแปลงได้จากบทที่ 3) และในปัจจุบันได้เพิ่มความทันสมัยของการผลิตซ้ำวรรณกรรมในสื่อสิ่งพิมพ์ โดยนำเอาเทคโนโลยี AR เข้ามาใช้เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความเพลิดเพลินยิ่งขึ้น โดยจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้รับสารในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การนำสื่อเสริมที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้สร้างความน่าสนใจในเบื้องต้นก่อนผู้รับสารเปิดรับสื่อ แต่เมื่อผู้รับสารได้พิจารณารูปแบบและเนื้อหาแล้ว กลับให้ความสนใจที่ตัวภาษาและภาพที่นำเสนอในตัวเล่มหนังสือมากกว่า ดังนั้น การดัดแปลงรูปแบบทศกัณฐ์อะมีบา จึงมีข้อจำกัดที่จะสามารถพัฒนารูปแบบและเนื้อหาไปได้แค่เพียงภายใต้โครงเรื่องเล่าจากตัวบทต้นทางเท่านั้น ดังนั้นในปัจจุบันสามารถเห็นผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ผลิตซ้ำวรรณคดีรามเกียรติ์ออกจำนวนมากใน โดยสำนักพิมพ์ต่าง ๆ จะต้องพยายามหาเอกลักษณ์ในรูปแบบและเนื้อหาของตนเอง ให้เป็นที่ต้องการของผู้อ่านในปัจจุบัน ซึ่งส่งผลให้เกิดอัตราการแข่งขันสูงซึ่งผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์จะต้องพิจารณาว่า จะทำอย่างไรให้งานภาพและการใช้ภาษาไทยในการเล่าเรื่องมีความแตกต่างจากกลุ่มผู้ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์อื่นๆ ซึ่งด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่า เพื่อขยายตลาดการแข่งขันให้ธุรกิจสื่อสิ่งพิมพ์สามารถเป็นสื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ในแวดวงการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ คือ ควรจะขยายกรอบ

การรับรู้ทางภาษาจากภาษาไทยเป็นภาษาต่าง ๆ ในรูปแบบของวรรณกรรมแปล ในกลุ่มสิ่งพิมพ์ที่เป็นบันเทิงคดี ประเภทการ์ตูนและชุดนิยายภาพ เช่น ภาษาอังกฤษและภาษาจีน เป็นต้น จึงจะถือว่าเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้าโดยใช้ภาษาต่างๆ เป็นเครื่องมือในการสื่อสารวัฒนธรรมไทย และอีกวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ คือ การขยับไปพัฒนารูปแบบและเนื้อหาให้ออกจากบริบทของทัศนศิลป์แบบอะมิบาไปสู่ทัศนศิลป์สื่อสิ่งพิมพ์ เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ยังพบว่า การผลิตงานสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์ที่น่าเอาตัวละครจากวรรณคดีรามเกียรติ์มาเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เช่น หนุมานและทัศนศิลป์มาใช้ในลักษณะอนุภาคจากตัวบทต้นทาง และสร้างสรรค์ตัวละครขึ้นใหม่ในรูปแบบทัศนศิลป์สื่อ ยังปรากฏอยู่น้อยในการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ จะส่งผลให้ผู้รับสารที่เป็นเยาวชนมีความชื่นชอบและสร้างที่น่าสนใจมากกว่าการพัฒนารูปแบบจาก ตัวบทต้นทางแต่ยังคงเนื้อหาเดิมเช่นทัศนศิลป์แบบอะมิบา ซึ่งผู้วิจัยคาดการณ์ว่า ในการพัฒนารูปแบบและเนื้อหาระยะยาว ผู้ผลิตการ์ตูนหรือนิยายภาพที่น่าเอาวรรณคดีรามเกียรติ์มาผลิตซ้ำจะถึงจุดที่ไม่สามารถพัฒนารูปแบบและเนื้อหาให้แตกต่างไปจากเดิมได้อีกต่อไป หรืออาจกล่าวได้ว่า ถึงทางตันของความคิดสร้างสรรค์แล้วนั่นเอง

- กลุ่มภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชัน จากการวิจัยในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การผลิตกลุ่มภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันถือเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่รัฐบาลให้การสนับสนุน ดังนั้น ผู้วิจัยมีความคิดว่า กระบวนการคิดและผลิตรูปแบบและเนื้อหาในแบบทัศนศิลป์สื่อมีความน่าสนใจ และสมควรได้รับการพัฒนา ตัวบทภาพยนตร์แอนิเมชันให้มีความหลากหลายและนำไปเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ข้อจำกัดในการนำวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในการผลิตสื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์จะไม่มีจากผลการวิจัยครั้งนี้ โดยผู้รับสารที่มีจุดยืนทางด้านอนุรักษ์นิยมเพียงให้ข้อเสนอแนะว่า ให้ผู้ผลิตศึกษาและวิเคราะห์ให้ตัวละคร หรือรูปแบบและเนื้อหาที่มีความเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ และควรนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนาต่อยอดความคิด แต่ไม่ได้แสดงความคิดเห็นคัดค้านแต่ประการใด ดังนั้นรูปแบบทัศนศิลป์สื่อมีอิสระในการพัฒนารูปแบบและเนื้อหาเป็นอย่างมาก ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย หากได้รับทุนสนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้ประกอบการรายย่อยได้มีโอกาสนำเสนอและผลิตเนื้อหา โดยภาครัฐบาลเป็นผู้ให้ทุนสนับสนุนหลัก จะเกิดผลดีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทยเป็นอย่างมาก เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันใช้ทุนและงบประมาณในการผลิตสูง อีกทั้งยังมีการจ้างบุคลากรจากต่างประเทศมาช่วยในการผลิต ดังนั้น แนวทางในการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันที่น่าเอาทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ ควรจะเริ่มจากการพัฒนากบฏการที่เป็นแรงงานไทยให้ได้รับความรู้เชิงเทคนิคและเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประกอบกับการส่งเสริมจากภาครัฐอย่างมีประสิทธิภาพให้แก่ผู้ประกอบการด้านการผลิต

ภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชัน ก็จะทำให้เกิดการแข่งขันและพัฒนาในการผลิตเนื้อหา ภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ให้กลายเป็นสินค้าวัฒนธรรมเพื่อการส่งออกที่แพร่หลายยิ่งขึ้น

- กลุ่มภาพยนตร์โฆษณาและมิวสิกวิดีโอทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) จากการวิจัยในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า ประเภทสื่อออนไลน์ มีกระบวนการผลิตที่ใช้ต้นทุนในการผลิตต่ำกว่าสองประเภทดังกล่าวข้างต้น ในกรณีที่ศึกษาโฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยวชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” ซึ่งนำเอารูปแบบทัศนศิลป์แบบปะการังมาใช้ สิ่งที่ผู้ผลิตสื่อออนไลน์จะต้องใช้ประกอบการพิจารณาสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาในการผลิตสื่อที่ใช้วัฒนธรรมชั้นสูงในสื่อปัจจุบัน คือ ในสังคมไทยมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มที่เป็นนักอนุรักษ์นิยม และเสรีนิยม ซึ่งในงานวิจัยพบว่า ผู้ที่เป็นแนวอนุรักษ์นิยม มีบทบาทและอำนาจในการดูแลและกำกับการผลิตสื่อต่าง ๆ ที่เผยแพร่ในสังคม ดังนั้น การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการนำเอาวัฒนธรรมชั้นสูงของชาติมาใช้ จะต้องพิจารณาอย่างละเอียดถี่ถ้วน เพื่อไม่ให้เกิดข้อขัดแย้งและนำไปสู่การไม่ยอมรับของหน่วยงานทางวัฒนธรรม และส่งผลกระทบต่อกระบวนการแก้ไขงานที่ผลิตเสร็จสิ้นแล้ว อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงงบประมาณในการผลิต โดยการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้รับสารทั้งกลุ่มอนุรักษ์นิยมสมัยใหม่และเสรีนิยม สามารถยอมรับการนำทัศนศิลป์ไปใช้ในรูปแบบปะการังได้ในระดับหนึ่ง แต่คนไทยส่วนหนึ่งยังอาจไม่คุ้นเคยและรอการพัฒนาสื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมที่จะเริ่มขยับไปสู่การผลิตเนื้อหาและรูปแบบที่เปิดกว้างทางความคิดยิ่งขึ้น ในงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้รับสารที่มีแนวคิดเสรีนิยมได้กล่าวไว้ว่า “อยากเห็น โขนทัศนศิลป์สวมเสื้อฮาวายนั่งอยู่ริมชายหาด มากกว่าทรงเครื่องชุดโขน” (ดูเพิ่มเติมในบทสัมภาษณ์ผู้รับสาร บทที่ 6) ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาว่า มีแนวโน้มของกลุ่มผู้รับสารกลุ่มหนึ่งในประชาชนชาวไทยที่สามารถรับการนำเสนอรูปแบบทัศนศิลป์ปะการังในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมได้ และถือว่าเป็นเรื่องท้าทายวงการภาพยนตร์โฆษณาและมิวสิกวิดีโอเป็นอย่างยิ่ง ที่จะนำเอาวัฒนธรรมชั้นสูงซึ่งเป็นของประชาชนชาวไทยทุกคน มาปรับใช้และสามารถพัฒนารูปแบบไปตามบริบทสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ แต่ยังคงสามารถเป็นที่ยอมรับของกลุ่มบุคคลที่เป็นแนวอนุรักษ์นิยมได้อย่างไร

### 7.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในอนาคต

สำหรับผู้ที่สนใจกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural Reproduction) เพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม และเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม (Creative and Cultural Economy) โดยจากการศึกษาและวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า หัวข้องานวิจัยที่มีการบูรณาการความรู้ทางด้านอักษรศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และนิเทศศาสตร์ เพื่อจะเป็นองค์ความรู้แก่นักวิชาชีพที่จะผลิตสื่อใหม่และต้องการนำวัฒนธรรมมาใช้สร้างสรรค์ถูกต้องตามแนวทางของวิชาการควรจะ



ออกมาในลักษณะใด นักวิจัยและนักวิชาการสามารถคัดเลือกสื่อที่อาจจะมียุ่จำนวนไม่มากแต่ยังไม่ได้รับการศึกษา ว่ามีกระบวนการใช้องค์ความรู้ศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์อะไรบ้างที่สามารถเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่ในการผลิตสื่อในรูปแบบใหม่ ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ หรือคุณค่าทางสังคม มาเป็นหัวข้องานวิจัยในอนาคต เพื่อเป็นองค์ความรู้แก่นักศึกษา นักวิชาการ และนักวิชาชีพ นำมาใช้เป็นแนวทางในการประเมินคุณค่าของงานสื่อในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม และเป็นองค์ความรู้ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานสำหรับผู้ประกอบอาชีพในการผลิตสื่อในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะกลุ่มภาพยนตร์โฆษณาและมิวสิกวิดีโอที่เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ (ยูทูป) ปัจจุบันมีการผลิตและเผยแพร่อย่างกว้างขวาง โดยผู้ผลิตมีตั้งแต่องค์กรและหน่วยงานภาครัฐและเอกชน กลุ่มนักธุรกิจและนายทุนขนาดใหญ่ ขนาดกลาง ขนาดเล็ก ไปจนถึงผู้รับสารเป็นผู้ผลิตเนื้อหาเอง จึงตั้งข้อสังเกตได้ว่า ระดับคุณภาพของสื่อที่ผลิตนั้นมีความแตกต่างกัน

อย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมชั้นสูงมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์และยังสามารถนำเอาเนื้อหาและรูปแบบมาพัฒนาเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม และเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรมได้อีกจำนวนมาก ดังนั้น การศึกษาสื่อในกลุ่มดังกล่าวจึงควรได้รับการพัฒนาต่อยอดการวิจัยเพื่อเป็นประโยชน์ต่อนักวิชาชีพที่ผลิตสื่อภาพยนตร์โฆษณาและมิวสิกวิดีโอ เช่น ในกรณีของการศึกษา มิวสิกวิดีโอ ชุด LALISA ของ "ลิซ่า ลลิษา มโนบาล" หนึ่งในสมาชิกวง แบล็คพิ้งค์ (Blackpink) ได้มีการนำเสนองานหัตถศิลป์ผ่านเครื่องแต่งกายชุดไทยผ้าไหมไทยและศิราภรณ์ของศิลปิน ซึ่งเป็น "รัดเกล้ายอดแบบสร้างสรรค์" จนประสบความสำเร็จ มียอดผู้ชมเข้าถึงทางสื่อยูทูป จำนวนผู้เข้าถึงมากกว่า 100 ล้าน ครั้ง โดยมิวสิกวิดีโอเรื่องดังกล่าว ได้เคยมีกระแสการวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับการดัดแปลงศิราภรณ์ ว่าศิลปินได้นำรูปแบบของ "ชฎา" หรือ "มงกุฎ" ซึ่งเป็นศิราภรณ์ที่สวมให้ตัวพระ (ตัวละครชาย) มาใช้ จะมีความเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งเมื่อศึกษาจากผู้มีความเชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์แล้วพบว่า ศิลปินได้สวมรัดเกล้ายอดสร้างสรรค์ใช้สำหรับตัวนาง (ตัวละครหญิง) จึงสามารถนำมาประยุกต์รูปแบบให้มีความร่วมสมัยพร้อมกับชุดไทยผ้าไหมสีทองของศิลปินในการแสดงได้



ภาพที่ 7.1 ภาพแสดง ลิซ่าสวมชุดเก๋ล้ำยอดสร้างสรรค์ ในมิวสิกวิดีโอ ชุด LALISA ของ ลลิตา มโนบาล สมาชิกวงแบล็ค핑크

ที่มา: <https://www.tnnthailand.com/news/trueinside/90595/>

จึงอาจกล่าวได้ว่า มิวสิกวิดีโอ ชุด LALISA ของ ลลิตา มโนบาล สมาชิกวงแบล็ค핑크 เป็นตัวอย่างงานสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับประเทศของไทยและระดับโลกให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม โดยสมควรเป็นกรณีศึกษากระบวนการผลิตรูปแบบและเนื้อหาในการออกแบบและสร้างสรรค์มิวสิกวิดีโอที่สามารถผลิตงานที่มีรสนิยมระดับไฮคลาส นำเสนอความวิจิตรของเครื่องแต่งกายชุดผ้าไทยพร้อมเครื่องประดับสิริภรณ์แบบไทยร่วมสมัย และสามารถนำวัฒนธรรมมาใช้ในการผลิตมิวสิกวิดีโอ และผ่านกระบวนการศึกษาข้อมูลทางวัฒนธรรม เพื่อป้องกันความขัดแย้งในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมได้เป็นอย่างดี อนึ่ง ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า สำหรับผู้ที่มีความสนใจในการผลิตสื่อด้านภาพยนตร์โฆษณาและมิวสิกวิดีโอ สมควรใช้เป็นกรณีศึกษาในอนาคต เพราะจัดเป็นงานศิลปะเชิงพาณิชย์ที่มีรูปแบบเช่นเดียวกับทัศนศิลป์รูปแบบปะการัง โดยมิวสิกวิดีโอดังกล่าว ถือเป็นที่ยอมรับของหน่วยงานด้านวัฒนธรรมของภาครัฐว่า สามารถสร้างความมั่นใจให้กับอุตสาหกรรมบันเทิงและออกแบบแฟชั่นไทย ในการนำทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม (<https://www.prachachat.net/csr-hr/news-604476>)

อย่างไรก็ตาม ในประเด็นของการวิจัยผู้รับสาร ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้มีการสัมภาษณ์ผู้รับสารในระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในประเด็นของการนำตัวละครทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งถือเป็นการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก และผลการวิจัยเป็น

ข้อมูลขั้นพื้นฐาน ดังนั้น สำหรับผู้ที่มีความสนใจในการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของผู้รับสารในการนำวัฒนธรรมชั้นสูงมาใช้ในการผลิตสื่อในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการตอบรับจากผู้รับสารที่เป็นผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ในงานวิจัยสื่อเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์และเชิงวัฒนธรรม อาจจะคัดเลือกกระบวนการเก็บข้อมูลที่ขยายจำนวนประชากรเพิ่มขึ้น และมีโครงสร้างทางสังคมที่มีความหลากหลายวัฒนธรรม (กรณีเก็บข้อมูลผู้รับสารไปใช้เป็นส่วนประกอบในการผลิตสื่อเพื่อเป็นสินค้าส่งออกทางวัฒนธรรม) และสามารถเปลี่ยนระเบียบวิธีวิจัยจากเชิงคุณภาพเป็นวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อความเที่ยงตรงและชัดเจนของข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อผลการวิจัย โดยพิจารณาคัดเลือกประเด็นที่สำคัญตามที่ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะข้างต้น และทำวิจัยเพื่อขยายผลให้ได้ข้อมูลเชิงลึก แล้วนำผลการวิจัยดังกล่าวมาเป็นส่วนประกอบในการพิจารณาคัดเลือกข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมมาใช้ ในการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมเพื่อการส่งออก เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย และเกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการสร้างสรรค์งานทางวัฒนธรรม



บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- "โชน" กับความแตกต่างของมรดกโลก-มรดกวัฒนธรรมภูมิปัญญา. (2561). *Thai PBS NEWS*.  
<https://news.thaipbs.or.th/content/276062>
- 100% โหวตขนมครก “ทศกัณฐ์” อร่อยซัวร์!. (2559). *PPTV Online*.  
<https://www.pptvhd36.com/news/ประเด็นร้อน/35295>
- 9 ศาสดรา. (2562, 25 ธันวาคม). วิกีพีเดีย. [https://th.wikipedia.org/wiki/9\\_ศาสดรา](https://th.wikipedia.org/wiki/9_ศาสดรา)
- ชมได้แล้ว!! MV เทียวไทยมีเส ฉบับปรับแก้ ตัดจากทศกัณฐ์ หยอดขนมครกเซลฟี (คลิป). (2559, 23 กันยายน). *ข่าวสดออนไลน์*. [https://www.khaosod.co.th/special-stories/news\\_20848](https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_20848)
- กมล สมวิเชียร. (ม.ป.ป). *อนุรักษ์นิยมแบบไทย: ข้อสังเกต*. ห้องสมุดคณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
<http://www.library.polsci.chula.ac.th/dl/4eaf35333b45c9b17583e7ca3e9c2d3>
- กรมศิลปากร. (2558). *บทความเรื่องรามเกียรติ์*. พระรามศรีเอเชี่ยน.
- กัมปนาท เตชะคงคา. (2556). *การใช้สัญลักษณ์ภาพ “ทศกัณฐ์” ในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยสำหรับงานสื่อใหม่*. การประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2556 (น. 523-528).
- กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับการสื่อสารศึกษา*. ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2545). *สื่อบันเทิง: อำนาจแห่งความไร้สาระ*. ออล อเบ้าท์ พรินท์
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. ภาพพิมพ์.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2551, 7 ตุลาคม). *ภาพยนตร์โฆษณาการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ชุด “เดอะ เซเวน วันเดอร์ ออฟ อะเมซิ่ง ไทยแลนด์”*. นิตยสารโพสิชั่นนิ่ง.  
<https://positioningmag.com/43851>
- การส่งเสริมท่องเที่ยวไทย ปี 2559. (2559). *TAT Review*. <http://www.etatjournal.com/web/menu-read-tat/menu-2015/menu-42015/686-42015-destination>
- กุหลาบ มัลลิกะมาส. (2521). *วรรณคดีวิจารณ์*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.



เก่ง ชชย ประทุมวรรณ. (2559). *เที่ยวไทยมีเฮ. สยามโซน.*

<https://www.siamzone.com/music/thailyric/11733>

เก่ง ชชย ประทุมวรรณ. (2559, 20 กันยายน). *เที่ยวไทยมีเฮ*, ยูทูป.

<https://www.youtube.com/watch?v=6rn93oE1CUA>

เกตุขพรรณ คำพุฒ. (2558). *ปริทัศน์วัฒนธรรมสมัยนิยม: ฐานคิดและปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. วารสารภาษาและวัฒนธรรม. 34(1): 5-28.*

เกศราพร ทองพุ่มพุกษา. (2561). *วิจัยนิยายภาพการนำเสนอภาพความเป็นแม่ในหนังสือเด็กในประเทศไทย. วารสารศาสตร์. 11(2): 3-160.*

เครื่องแต่งกาย. (2562, 25 ธันวาคม). ใน *วิกิพีเดีย*. <https://khonsite.wordpress.com/2016/04/17/เครื่องแต่งกาย/>

ไคเมร่า. (ม.ป.ป.). *สัตว์ในเทพนิยายกรีก 10 สายพันธุ์*. (2562). <https://sites.google.com/site/giftzwara/khi-me-ra-chimera>

ชมนาด บุญอารีย์. (2555). *นิยายภาพ: การ์ตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน. วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์. 29(1): 111- 138.*

ชลดา เรืองรัชสิทธิ์จิต. (2559). *แก่นเรื่องและบทบาทของแก่นเรื่องในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 8(3): 1-29.*

ชลนรี กล่อมใจ. (2559). *การสื่อสารความหมายและรสนิยมการบริโภคซูชิในสังคมไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <http://ethesisarchive.library.tu.ac.th>*

ชลลดา มงคล. (2560). *การศึกษาเปรียบเทียบตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับต่างๆ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. มหาวิทยาลัยศิลปากร*

ชัยพร ม่วงปรางค์. (2559). *วัฒนธรรมซูชิเปอร์ฮีโร่. [ศิลปะนิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. มหาวิทยาลัยศิลปากร. [http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis\\_th.asp?id=0000012974](http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000012974)*

[lib.su.ac.th/thesis/showthesis\\_th.asp?id=0000012974](http://www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000012974)

ชาญศักดิ์ พบลาภ. (2556). *การศึกษารูปแบบการ์ตูนแบบพื้นฐานญี่ปุ่นและแบบพื้นฐานอเมริกา เพื่อการออกแบบหนังสือประกอบการเรียนสำหรับนักเรียน. โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. Veridian E- Journal, SU, 6(1): 536-547.*

- ชานันท์ ยอดหงส์. (2553). “รามเกียรติ์: Sex ผู้หญิง รัฐและอุษาคเนย์.” *สตรีและเยาวชนศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์* 2(2553): 16-34.
- ฐาปนีย์ สังข์ทอง. (2556). โจน: ศิลปะประจำชาติและสื่อวัฒนธรรมในบริบทสังคมร่วมสมัย. *วารสารวิจัยสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 14(2): 59-66. <http://ir.swu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/2421/No.89-Thapanee-ART-1-56-JS.pdf?sequence=1>
- ณัฐพร กาญจนภูมิ และคณะ. (2562). ปรากฏการณ์วัฒนธรรมแฟนตัวละครการ์ตูนไทย. *Veridian E-Journal, Silpakorn (Humanities, Social Sciences and arts)*. มหาวิทยาลัยศิลปากร. 12(2): 739-757.
- ณิศา บุญโพธิ์แก้ว. (2551). การวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สาวแสนซนจากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ด่วน! ยูเนสโกรับรอง ‘โจนไทย’ เป็นมรดกโลกแล้ว. (2561). *Khaosod Online*. [https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news\\_1892137](https://www.khaosod.co.th/breaking-news/news_1892137)
- ดารายา บัวทอง. (2557). นวัตกรรมการสื่อสารความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ยักษ์”. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัย, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/177806/146618>
- เดอะฮัลค์. (2563, 3 มกราคม). ใน *วิกิพีเดีย*. <https://th.wikipedia.org/wiki/ฮัลค์>
- ตรีศิลป์ บุญจรรย์. (2523). *นวนิยายกับสังคมไทย พ.ศ. 2475-2500*. สร้างสรรค์
- ถอดบท ภาพยนตร์แอนิเมชัน ๕ ศาสตร์. (2561). <https://youtu.be/xD-aAjx3Sg4>
- ทฤษฎี กาน้ำร้อน กับ คราม่าทศกัณฐ์. (2559). *ไทยรัฐออนไลน์*. <https://www.thairath.co.th/content/739377>
- ท้อ! จากใจทีม MV เทียวไทยมีเฮ บ้านเรา 'คนพุดมันเยอะ คนทำมันน้อย'. (2559). *ไทยรัฐออนไลน์*. <https://www.thairath.co.th/content/731255>
- เทวกร เกตุวงศ์. (2561). *การนำเสนอภาพถ่ายศิลปวัฒนธรรมในสื่อออนไลน์กับการถ่ายทอดและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต]. วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต อีเล็กทรอนิกส์ (DPU e-Thesis) <http://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Tewakorn.Ket.pdf>
- เทียวไทยมีเฮ, เพลง. (2559). [www.siamzone.com](http://www.siamzone.com)

- นงนุช ย้งรอด. (2544). การวิเคราะห์วัฒนธรรมทางจิตใจในบทละครพระราชนิพนธ์เรื่องรามเกียรติ์  
ใน ชิตี แจ่มขจรเกียรติ. (2553). บทพินิจ “อธรรม” ในเรื่องรามเกียรติ์ผ่านตัวละคร  
ทศกัณฐ์. *วารสารอักษรศาสตร์*. 39(2): 1-57.
- นันทา โสรจัจ. (2526). *บทวิเคราะห์-วิจารณ์พระเอกหรือผู้ร้ายในวรรณคดีไทย*. นิยมวิทยา.
- นาวิณี รอดแก้ว. (2560). การศึกษาความหมายตรง ความหมายโดยนัย และการประกอบสร้าง  
ความหมายของเฮลโล คิตตี้ในประเทศไทย. *วารสาร BU Academic Review*. 17(1): 84-  
98.
- นิตดา หงษ์วิวัฒน์. (2547). *รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง รอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดา  
ราม*. เพื่อนเด็ก.
- โนเรีย นววานิช. (2550). *การศึกษาเปรียบเทียบรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 และรัชกาล  
ที่ 2*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์].  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- เปรม สวนสมุทร. (2547). *ผู้เสกกับการดัดแปลงเนื้อหาตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรม  
ประชานิยมในช่วงพุทธศักราช ๒๕๔๕-๒๕๔๖*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ,  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เผย Insight ของคนไทย ที่มีต่อการรับชมวิดีโอ. (2559). *Marketingoops*.  
<https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/youtube-insight-thai-consumer-2016/>
- พงศา กรศรี และคณะ (ผู้กำกับ). (2561). *๕ ศาสตร์*, [ภาพยนตร์]. เอ็กซ์ ฟอร์แมท พิล์มส์ อีกลู  
สตูดิโอ.
- พรรษา รอดอาดัม. (2555). *สัมพันธบทจากนิทานพื้นบ้านสู่การ์ตูนและละครจ๊กๆ วงศ์ๆ ทาง  
โทรทัศน์: กรณีศึกษานิทานเรื่อง “สังข์ทอง”*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ,  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- พระพุทธรูปฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ. (2549). *บทละครเรื่องรามเกียรติ์ เล่ม 1-4*.  
พิมพ์ครั้งที่ 10. กรมศิลปากร.
- พระพุทธรูปฟ้าจุฬาโลกมหาราช, พระบาทสมเด็จพระ. (2558). *บทละครเรื่องรามเกียรติ์ เล่ม 1-2*.  
แสงดาว.
- พริมา จันทรโชติกุล. (2553). *หนูมานในหนังสือการ์ตูนไทยในปัจจุบัน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา  
โทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวไทย ปี 2559 อัพเดทให้ไว วางแผนกลยุทธ์ได้แม่นยำ. (2559).

มาร์เก็ตติ้งอู๊ป. <https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/etda-thai-internet-user-stat-2016/>

พิเชษฐ แสงทอง. (2555). Intertextuality จาก “ตัวบท” สู่ “สัมพันธ์บท”. *วารสารมหาวิทยาลัย  
สงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 18(3): 261-270.

พิพัฒน์ ยอดพฤติการ. (2564, 3 กุมภาพันธ์). *เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน*.

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. <https://www.prachachat.net/csr-hr/news-604476>

ภาวินี มริ โขติ. (2543). *การวิเคราะห์วีรคติในรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 2*.

[วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยทักษิณ]. มหาวิทยาลัยทักษิณ.

[kb.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1410/1/ภาวินี%20โขติมณี%2062014.pdf](http://kb.tsu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/1410/1/ภาวินี%20โขติมณี%2062014.pdf)

ภูวนารถ สังข์เงิน. (2559). *หุ่นกระบอกไทย*. [www.finearts.go.th/promotion/](http://www.finearts.go.th/promotion/)

มฤตติ สายสิงห์. (2550). *บทบาทของรามเกียรติ์ในงานจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น*.

สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร. [www.surdi.su.ac.th/บทบาทของ  
รามเกียรติ์ในงานจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์...](http://www.surdi.su.ac.th/บทบาทของรามเกียรติ์ในงานจิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์...)

มหากาพย์. (2563, 3 มกราคม). ใน *วิกิพีเดีย*. <https://th.wikipedia.org/wiki/มหากาพย์>

มิวสิกวิดีโอ. (2563, 3 มกราคม). ใน *วิกิพีเดีย*. <https://th.wikipedia.org/wiki/มิวสิกวิดีโอ>

*ยอมแล้วจ้า! ผู้กำกับหันฉากไม่เหมาะสม MV เทียวไทย บ๊อง โคนแบน*. (2559, 22 กันยายน).

เอ็มไทย. <https://news.mthai.com/general-news/520523.html>

รัชรินทร์ อุดเมืองคำ. (2551). *การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับ*

*ต่าง ๆ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. มหาวิทยาลัยศิลปากร

รัตนา คชนาท. (2556). *รามเกียรติ์ ปฐมบท*. ห้องเรียน.

รัตนา คชนาท. (2557). *รามเกียรติ์ สู่มหาสงคราม*. ห้องเรียน.

รัตนา คชนาท. (2558). *รามเกียรติ์ อวสานทศกัณฐ์*. ห้องเรียน.

รามายณะ. (2563, 23 มกราคม). ใน *วิกิพีเดีย*. <https://th.wikipedia.org/wiki/รามายณะ>

รายได้แอนิเมชันไทยที่ผ่านมา. เฟสบุ๊ก. (2561). *The Movies Addict*.

<https://www.facebook.com/themoviesadd/posts/1681904005207236/>

รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2554). *นามานุกรม รามเกียรติ์ (ฉบับปรับปรุงใหม่)*. สถาพรบุ๊ค.

[http://www.satapornbooks.co.th/imgadmins/product\\_pdf/PdfProduct\\_20150327160726.pdf](http://www.satapornbooks.co.th/imgadmins/product_pdf/PdfProduct_20150327160726.pdf)

รินฤทัย สัจจพันธุ์. (2560). *อ่านวรรณกรรม Gen Z*. แสงดาว.

ละครสุนาฏกรรม. (2563, 3 มกราคม). ใน *วิกิพีเดีย*. <https://fineart.msu.ac.th/e-documents/myfile/ละครสุนาฏกรรม.pdf>

วิรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2548). *การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วัลลภ พุ่มระชัยภัทร์, ชนัย วรรณะดี และ นิวัฒน์ สุขประเสริฐ. (2559). บทบาทของทัศนศิลป์: บทโขนรามเกียรติ์: กรณีศึกษา กระบวนท่ารำและกลวิธีการแสดง โขน เรื่องรามเกียรติ์ตอนทำวมาลีราชว่าความ ตามแนวทางของนายจตุพร รัตนวราหะ. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*. 9(2): 1108- 1124.

วิภาภรณ์ อรุณปลอด, พงษ์ศักดิ์ สุกเศรษฐศิริ, นพดล อินทร์จันทร์ และ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า.

(2561). ภาพยนตร์แอนิเมชัน: กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย.

*วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(1): 180-187.

<http://ejournals.swu.ac.th/index.php/jcosci/article/view/10471/8748>

ศรัณย์ภัทร์ บุญสุข. (2557). “รามเกียรติ์” คู่ “ยักษ์” แรงบันดาลใจจากวรรณคดีสู่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*. 33(1): 107-145.

ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ และสุมาลย์ บ้านกล้วย. (2524). *ลักษณะความเป็นมาและพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ เปรียบเทียบกับตัวละครในมหากาพย์รามายณะ*. สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2563). เทคโนโลยีโลกเสมือน VR/AR/MR.

<https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/675-interface-technology-vr-ar-mr>

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. (2564, 3 กุมภาพันธ์). *ประชาชาติธุรกิจ*.

<https://www.prachachat.net>

สมสุข หินวิมาน. (2544). *เอกสารประกอบการเสวนาเรื่อง สื่อโฆษณาในมิติทางวัฒนธรรม*.

<https://cafethai.tripod.com/ad-culture.pdf>

สมสุข หินวิมาน. (2546). *ทฤษฎีสำนักรวัฒนธรรมศึกษา: ประมวลสาระและแนวการศึกษา ชุควิชาปรัชญานิติศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. CAFF De Thailande. <http://202.28.25.135/~539932108com55/independent.html>



- สราญรัตน์ ไวไถยรัตติ. (2560). *ทำไม 'หนังสือภาพ' กลับมาฮิต? เจาะวิวัฒนาการ 50 ปี จากยุคทอง นิยายภาพไทยสู่หนังสือภาพยุคโซเชียล. เดอะสแตนดาร์ด.*  
<https://thestandard.co/culture-book-thai-illustrated-tale-evolution/>
- สุชาดา สุธรรมรักษ์. (2531). *เอกสารประกอบการสอนวิชา จิตวิทยาเบื้องต้น. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒปทุมวัน.*
- สุนันทา โสรัตน์. (2526). *บทวิเคราะห์- วิจัยพระเอกหรือผู้ร้ายในวรรณคดีไทย. นิยมวิทยา.*
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2526). *รามเกียรติ์: การแปลความหมายทางการเมือง. [วิทยานิพนธ์ปริญญา  
 ดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*
- สุรพศ ทวีศักดิ์. (2562). *เสรีนิยมกับอนุรักษ์นิยมอยู่ร่วมโลกกันได้ไหม. ประชาไท.*  
<https://prachatai.com/journal/2019/04/81980>
- อัจฉรา สุขารมณ. (2524). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์.  
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- อัจฉริยา วสุนันต์. (2560). *รามเกียรติ์กับการท่องเที่ยวไทย: การสร้างหนังสืออ่านเพิ่มเติมวรรณคดี  
 ไทยเพื่อการท่องเที่ยวสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติ. วารสารศิลปะศาสตร์ปริทัศน์. 12(23):  
 37-49.*
- อัมพร จิรัฐติกร. (2559). *วัฒนธรรมประชานิยม: ความหมายและกระบวนการ. วารสาร  
 สังคมศาสตร์. 28(2): 8-20.*
- อาทิตย์ ทรุณย์ธร. (2558). *การสร้างสีสันใหม่: กลวิธีการสืบสรรค์รามเกียรติ์ในรูปแบบการ์ตูนร่วม  
 สมัย. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. 6(1):  
 91-111.*
- อาทิตยา ทรัพย์สินวิวัฒน์ และ รัตนาดี เศรษฐจิตร. (2562). *รูปแบบการสื่อสารของมิวสิควิดีโอทาง  
 ยูทูปกับปรากฏการณ์ 100 ล้านวิว. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม. 2(14): 194-  
 204.*
- อิทธิพล วรานุสุภากุล. (2558). *การเล่าเรื่อง “พื้มาก...พระโขนง” และสัมพันธ์ทความเป็น “แม่  
 นาคพระโขนง” ตู “พื้มาก...พระโขนง”. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม. 2(6):  
 24-38.*
- อิรวดี ไตลังคะ. (2546). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.*
- อุมพร มะโรณี. (2551). *สัมพันธ์ของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร โทรทัศน์และนวนิยาย.  
 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
<http://cuir.car.chula.ac.th/>*

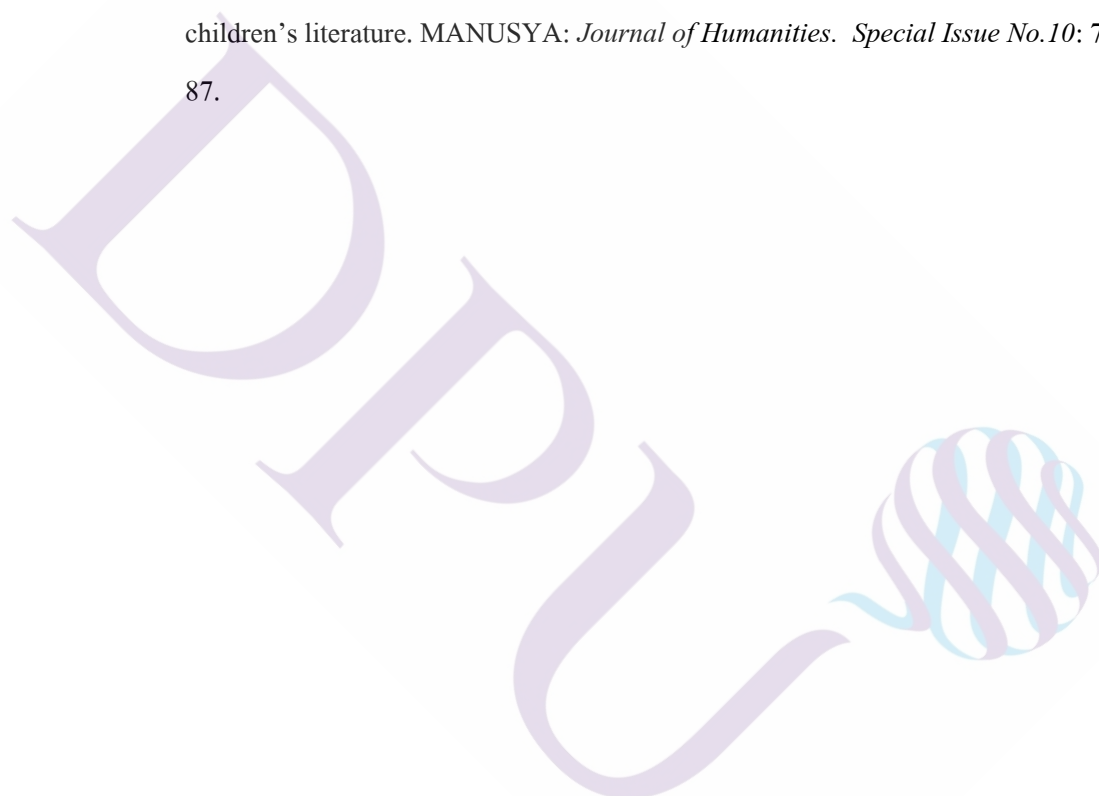
อุมพร มะโรณี. (2551). สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละคร โทททัศน์และนวนิยาย.  
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

### ภาษาต่างประเทศ

Phakdephasook, S. (2005). Cultural Hybridity and Dynamics in Hanuman Chansamon.

*MANUSYA: Journal of Humanities. Special Issue No.9:* 40-61.

Sujjapun, R. (2005). The legacy of traditional Thai literature and its impact on contemporary children's literature. *MANUSYA: Journal of Humanities. Special Issue No.10:* 78-87.





ภาคผนวก

## แบบสัมภาษณ์

### หัวข้อวิจัยเรื่อง

**ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม**

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรนิเทศศาสตรคดีบัณฑิต

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปีการศึกษา 2564

งานวิจัยเรื่อง “ทศกัณฐ์: การสื่อสารความหมายและสัมพันธบทในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม” มีวัตถุประสงค์ประการแรกคือ เพื่อศึกษาการสื่อสารความหมายและสัมพันธบทตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยม และประการถัดไปคือ เพื่อศึกษาทัศนคติผู้รับสารที่มีทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ มีการถอดรหัส และตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร

อนึ่ง ในส่วนของการสัมภาษณ์ผู้รับสาร ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างฉบับนี้ สำหรับสัมภาษณ์ผู้รับสารกลุ่มตัวอย่าง เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับการศึกษาทัศนคติผู้รับสารที่มีทุนความรู้เดิมเกี่ยวกับตัวละครทศกัณฐ์ มีการถอดรหัส และตีความหมายตัวละครทศกัณฐ์ในบริบทวัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร โดยกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการคัดเลือก ผู้วิจัยได้พิจารณาจากกลุ่มผู้รับสารตามแนวคิด Socio-Cultural Tradition ที่ให้ความสำคัญกับรสนิยม ประสบการณ์ ทุนความรู้เดิม ความรู้สึก และความชื่นชอบของกลุ่มผู้รับสารที่มีต่อตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงระยะเวลาตั้งแต่ พ.ศ. 2557- 2561 จำนวน 3 ตัวอย่าง ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ (นิตยภาพ) สื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และสื่อภาพยนตร์โฆษณาส่งเสริมการท่องเที่ยว (โดยจะแสดงรายละเอียดในส่วนของคำถามในแบบสัมภาษณ์ ลำดับถัดไป)

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งบุคลากรด้านวิชาการและด้านวิชาชีพ ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ โดยผลการวิจัยครั้งนี้ จักเป็นองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ให้แก่นักอักษรศาสตร์ และนักนิเทศศาสตร์ ในการศึกษาและวิเคราะห์ตัวละครทศกัณฐ์ในด้านการสื่อสารความหมายและสัมพันธบท ที่ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมประเภทต่าง ๆ และในด้านวิชาชีพ จะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ส่งเสริม และผลิตสื่อ ที่มีการนำเสนอตัวละครในวรรณคดีในบริบทวัฒนธรรมชั้นสูงได้อย่างสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมผลิตสื่อทางวัฒนธรรม โดยสามารถสื่อสารความหมายและสืบทอดสืบทอดเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสม

แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์\*

1. ชื่อ-สกุล \_\_\_\_\_ อายุ \_\_\_\_\_ สถานภาพ  
สมรส \_\_\_\_\_
2. การศึกษา (ระบุการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป และความเชี่ยวชาญพิเศษ)

อาชีพ (ปัจจุบัน)

พฤติกรรม的开รับสื่อ (ระบุการเปิดรับสื่อในชีวิตประจำวัน โดยสังเขป)

หมายเหตุ ผู้วิจัยขอให้ผู้สัมภาษณ์กรอกแบบสัมภาษณ์ในส่วนนี้ และอาจมีการสอบถามเพิ่มเติม  
บางส่วน\*



## ตอนที่ 2 ประสพการณ์ผู้รับสารที่มีต่อตัวบทต้นทาง

(วรรณคดีรามเกียรติ์ จิตรกรรมฝาผนังรอบพระระเบียงวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และการแสดงนาฏศิลป์โขน โดยเน้นตัวละครทศกัณฐ์)

### ก. แนวคิดสัมพันธ์บท (ตัวบทต้นทาง)

- ท่านรู้จักตัวละคร “ทศกัณฐ์” จากที่ใด (วรรณคดี จิตรกรรม หรือ โขน)
- ท่านคิดว่า “ทศกัณฐ์” ตัวละครที่ท่านรู้จัก มีเรื่องราวและประวัติความเป็นมา

อย่างไร

## ตอนที่ 3 ประสพการณ์ผู้รับสารที่มีต่อตัวบทปลายทาง

(นิยายภาพชุดรามเกียรติ์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “๘ ศาสตร์” และภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวไทยในมิวสิกวิดีโอ ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ”)

### ข. แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครจากบริบททางสังคมและประเภทสื่อ รูปแบบ และการสื่อความหมายของตัวละครทศกัณฐ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ

- เมื่อท่านชมตัวบท (ระบุชื่อประเภทสื่อ) ที่ผู้วิจัยกำหนดให้ ท่านคิดว่า “ทศกัณฐ์” มีการเปลี่ยนแปลงไปจากที่ท่านรู้จักอย่างไร
- ท่านเห็นด้วยหรือไม่ในการสร้างสรรค์ตัวละครทศกัณฐ์ซึ่งปรากฏในสื่อที่เป็นกรณีศึกษาสำหรับการวิจัยครั้งนี้ และถ้าไม่เห็นด้วย ทศกัณฐ์ในความคิดเห็นของท่าน ควรมีลักษณะเป็นอย่างไร ควรเป็นอย่างไรที่ท่านเคยรู้จัก หรือเปลี่ยนแปลงให้มีความแตกต่างจากเดิมอย่างไร

## หมายเหตุ

1. ผู้ให้สัมภาษณ์ต้องให้ข้อมูลว่า ท่านรู้จักตัวละครทศกัณฐ์จากสื่อประเภทใดบ้าง(ตัวบทต้นทาง) โดยสามารถระบุเฉพาะข้อมูลที่คุณเองมีประสบการณ์ตามต้นทุนความรู้เดิม โดยเน้นที่ตัวละครทศกัณฐ์เป็นหลัก และผู้วิจัยจะขอสัมภาษณ์ตามประเด็นหัวข้อการวิจัย ดังนี้
  - บริบททางสังคมและประเภทสื่อ
  - รูปแบบภายนอก ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา สีกาย เครื่องแต่งกาย อาวุธ ฉาก (ที่มีการปรากฏตัวของทศกัณฐ์)
  - รูปแบบภายใน ได้แก่ ลักษณะนิสัย ความสามารถ ภูมิหลัง และบทบาท
  - การสื่อสารความหมายของตัวละครทศกัณฐ์ในวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยม
2. ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ดูตัวอย่างทศกัณฐ์จากสื่อประเภทต่าง ๆ (ตัวบทปลายทาง) ในการวิจัยครั้งนี้ก่อนเข้าสัมภาษณ์ เพื่อสามารถแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสูงสุด
3. ข้อมูลจาก Link ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาสื่อต่าง ๆ ก่อนกลุ่มตัวอย่างให้สัมภาษณ์ มีดังนี้
  - ข้อมูลแนะนำหนังสือนิยายภาพชุดอวสานทศกัณฐ์ สืบค้นจาก <https://youtu.be/nOCgAqFG2T0>
  - ข้อมูลสำหรับเข้าชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ๕ ศาสตร์ สืบค้นได้จาก <https://youtu.be/xD-aAjx3Sg4>
  - ข้อมูลสำหรับเข้าชมภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย ในมิวสิกวิดีโอ ชุด “เที่ยวไทยมีเฮ” แบ่งเป็น 2 ชุด (เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง)
    - Original Version** สืบค้นได้จาก <https://youtu.be/6rn93oE1CUA>
    - Cut Version** สืบค้นได้จาก <https://youtu.be/BkZS9mRvPuQ>

ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ภัทริยา ศรีสุข

นักศึกษาระดับปริญญาเอก

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล                      ภัทริยา ศรีสุข

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2540                      ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศิลปากร

พ.ศ. 2543                      อักษรศาสตรมหาบัณฑิต (วรรณคดีเปรียบเทียบ)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตำแหน่ง

บรรณาธิการบริหาร (กลุ่มภาษาศาสตร์)

บริษัท สำนักพิมพ์ เอ็มพันธ์ จำกัด

ประสบการณ์ ผลงานทางวิชาการ รางวัล หรือทุนการศึกษาเฉพาะที่สำคัญ

- บทความวิชาการ “การใช้เทคนิคสก็มมิงและสแกนนิ่งในการอ่านหนังสือพิมพ์ ภาษาอังกฤษ ดีพิมพ์ในวารสารครุณวิชาการ” มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ศูนย์การศึกษาดรุณพิทยาฯ พ.ศ. 2545
- บทความวิชาการ “วรรณกรรมเด็กชุด Harry Potter กับการอ่านวิชาภาษาอังกฤษในห้องเรียน ดีพิมพ์ในวารสารครุณวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ศูนย์การศึกษาดรุณพิทยาฯ พ.ศ. 2546
- บทความวิจัย “ความคาดหวังในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในระดับมหาวิทยาลัยของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร” ทุนวิจัยบรายได้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พ.ศ. 2557
- “เอกลักษณ์ของวังสวนสุนันทาที่ปรากฏในวรรณกรรมประเภทสารคดี: กรณีศึกษา เรื่อง ชีวิต ในวังของ ม.ล. เนื่องนิลรัตน์” ได้รางวัลการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ระดับดี ซึ่งจัดโดยการประชุมสวนสุนันทาวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ ๒ เรื่อง "ดำรงอาหารไทยสู่ครัวโลก : อาหารเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นที่ยั่งยืน" ทุนวิจัยบรายได้ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พ.ศ. 2558
- หนังสือแบบเรียนภาษาอังกฤษ รายวิชาเพิ่มเติม ระดับประถมศึกษา 1-6 (ชุด Around Me 1-6) สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (ผู้แต่ง) พ.ศ. 2562
- หนังสือแบบเรียนรายวิชาพื้นฐาน กลุ่มอาชีพศึกษา อาทิ English for Industrial Trade, English Speaking- Listening, English for Workplace and English for Business, สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (ผู้ตรวจและพิสูจน์อักษร) พ.ศ. 2562- 2564

- หนังสือแบบเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา  
ตอนต้นและตอนปลาย การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (ผู้ตรวจ  
และพิสูจน์อักษร) พ.ศ. 2562- 2564

