

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านละครและภาพยนตร์ จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก ตำบลชมเจริญ อำเภอปากชม จังหวัดเลย

Creative Economy Development by Play and Film
from Folklores in Bann Khaengplapok
Chomcharearn Sub-District, Pakchom District,
Loei Province

ฐานชน จันทร์เรือง (Tanachon Chandruang)¹

ภัทรธิรา ผลงาม (Phatthira Phon-Ngam)²

Received: January 17, 2019

Revised: March 5, 2019

Accepted: March 29, 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านละครและภาพยนตร์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้คือ ประเด็นสัมภาษณ์เชิงลึก ประเด็นสนทนากลุ่ม กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย ผู้นำชุมชนประชาชนในชุมชนบ้านแก่งปลาปาก

¹ หลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขายุทธศาสตร์การพัฒนาภูมิภาค คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Doctor of Philosophy, Regional Development Strategies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University

² สาขายุทธศาสตร์การพัฒนาภูมิภาค คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Regional Development Strategies, Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University

1) บ้านแก่งปลาปกมีนิทานพื้นบ้านทั้งหมด 9 เรื่อง คือ เจ้าหญิงเวียงฟ้า ฝั่ห่าก้อม ก้างปลาปกเสื้อสำลีสีลิ้ม นางเสื้อตามพ่อ สมบัติห้วยเอียน ฝักองกอยเลี้ยงลูก พรานต๋อนกินไก่ และเปรตวัดท่าสะอาด มีคุณค่าทั้งหมด 5 ด้าน คือ คุณค่าด้านการศึกษา และเสริมสร้างจินตนาการ คุณค่าด้านด้านช่วยกระชับความสัมพันธ์ของครอบครัวและชุมชน คุณค่าด้านที่ช่วยสะท้อนสภาพสังคมในอดีต คุณค่าด้านให้ข้อคิดและคติเตือนใจ

2) สภาพปัจจุบันเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปกพบว่า นิทานพื้นบ้านที่ยังใช้ประโยชน์อยู่มี 4 เรื่อง คือ ฝั่ห่าก้อม ก้างปลาปก ฝักองกอยเลี้ยงลูก และเปรตวัดท่าสะอาด มีการนำมาใช้ประโยชน์ตามวาระโอกาสงานพระเพณีของหมู่บ้าน โดยสภาพปัญหาในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน พบว่า มีความต้องการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปก

คำสำคัญ: เศรษฐกิจสร้างสรรค์, นิทานพื้นบ้าน, ละคร, ภาพยนตร์

Abstract

The aims of this research were to develop Creative Economy from the folklores in Bann Kheangplapok with the collaboration from relevant parties. Qualitative data were collected with in-depth interviews, and focus group discussions were conducted with the target groups including the community leaders, senior villagers, entrepreneurs, school directors and parents from the Bann-Kheangplapok School.

The results of the study were as follows:

1) Bann Kheangplapok had 9 folklores: The values of the stories could be put into 5 categories: educational value, creative values, values to strengthen family and community's relationship, values of the reflection on the old ways of society, values on virtues, and values on mottos.

2) From the current situation on the creative economic development, it was found that four folklores at Bann Kheang Pla Pok that were still beneficial were Pee Ha Gom, Kang Pla Bok, Pee Kong Koi Liang Look,

and Pret Wat Tha Sa-arrrd. They were still used in valuable ways when there was the occasion of the village's traditional ceremony. From the problems in creative economic development from folklores, it was found that there were needs for developing creative economic from folklores of Bann Kheangplapok.

Keywords: Creative Economy, Folklores, Play, Film

บทนำ

บ้านแก่งปลาปาก ตำบลชมเจริญ อำเภอบาแก จังหวัดเลย เป็นชุมชนที่มีทุนทางวัฒนธรรมด้านวัฒนธรรมชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นิทานพื้นบ้าน ที่มีมากมายหลายเรื่องราว และมีการเล่าสืบทอดส่งผ่านกันมาจากรุ่นสู่รุ่น แต่ในปัจจุบันกลับไม่เป็นที่นิยมสำหรับคนรุ่นใหม่ในชุมชน พิธีกรรมบางอย่างหายไปจากสังคมและถูกแทนที่ด้วยสื่อสมัยใหม่ ถึงแม้ว่า ผู้สูงอายุในชุมชนยังสามารถรักษานิทานพื้นบ้านไว้ได้ แต่ก็ไม่ได้ถูกนำมาใช้เพราะลักษณะการดำรงชีวิตเปลี่ยนไป ก่อเกิดค่านิยมบริโภคนิยม ทำให้คุณค่าของวัฒนธรรมชุมชนลดน้อยลงจนค่อย ๆ เสื่อมหายไปมากที่สุด

บ้านแก่งปลาปากส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทางการเกษตร ซึ่งรายได้ขึ้นอยู่กับผลผลิต ด้วยกลไกทางการตลาดที่มีความผันผวนตลอดเวลา รวมทั้งค่าใช้จ่ายที่เป็นต้นทุนการผลิตมีราคาสูงขึ้น ทั้งปุ๋ย ยาฆ่าแมลง และสารเคมีต่าง ๆ ส่งผลให้ผลผลิตตกต่ำขาดทุน และเกิดภาวะหนี้สิน ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเบื้องต้นพบว่าชุมชนบ้านแก่งปลาปากไม่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวมาพัฒนาให้เกิดประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ กล่าวคือ ไม่มีการสร้างรายได้จากการพัฒนาวัฒนธรรมชุมชนสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้การศึกษา การสร้างสรรค์งาน การใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม และการส่งสมความรู้ของสังคมมาเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมสมัยใหม่มาพัฒนาให้เกิดรายได้และเกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจ

ทั้งนี้ทุนทางวัฒนธรรม คือ ทุนที่ใช้ในการผลิตสินค้าและบริการที่มีนัยทางวัฒนธรรม ซึ่งทุนวัฒนธรรมมีความสำคัญในระบบทุนนิยมโลกปัจจุบัน ซึ่งมีความเชื่อมโยง

กับอุตสาหกรรมที่สื่อถึงวิถีทางวัฒนธรรมที่เรียกว่า อุตสาหกรรมสินค้าวัฒนธรรม
ที่ผลิตสินค้าวัฒนธรรม (Cultural product) และบริการที่มีวัฒนธรรมฝังตัวอยู่ในสินค้า
และบริการนั้น (ริงสรณ์ ณะพรพันธ์, 2539)

จากการลงภาคสนามเพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลพบว่า ทูทางวัฒนธรรมของ
บ้านแก่งปลาปาก อันได้แก่ถิ่นบ้านนั้นมีย่านจำนวนมาก แต่ยังไม่มีการเก็บข้อมูลอย่าง
เป็นระบบ มีความเป็นไปได้ที่จะนำไปพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่น่าเสียดาย
ที่นิทานพื้นบ้านเหล่านี้ยังไม่ได้นำมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่มหรือสร้างประโยชน์ทาง
เศรษฐกิจ เนื่องจากการที่ชุมชนยังไม่มีความรู้ด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์
รวมทั้งการขาดการสนับสนุน ส่งเสริม ให้เห็นคุณค่าของนิทานพื้นบ้าน ดังนั้นควรมี
การวางแผนร่วมกันระหว่างสมาชิกในชุมชนกับภาคที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้บ้านแก่งปลาปาก
สามารถพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นได้จากทุนทางนิทานพื้นบ้าน

ในปัจจุบัน นโยบายของรัฐบาลได้สนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก็นับเป็นหนึ่งในขั้นตอนการพัฒนาประเทศตามแนวคิด
ไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งเป็นนโยบายสำคัญของรัฐบาลปัจจุบันที่ต้องการปรับเปลี่ยนโครงสร้าง
เศรษฐกิจไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม สร้างความเข้มแข็งจากภายใน
เชื่อมเศรษฐกิจไทยสู่โลกด้วยความสมดุล สร้างคนไทยให้เป็น “มนุษย์ที่สมบูรณ์”

และเมื่อพิจารณาต่อยอดมาถึงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12
(พ.ศ. 2560-2564) ก็พบว่า มีเป้าหมายหลัก คือ เพื่อให้ได้คนไทยที่มีคุณลักษณะเป็น
คนไทยที่สมบูรณ์ มีวินัย มีทัศนคติ และพฤติกรรมตามบรรทัดฐานที่ดีของสังคม
มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีความสามารถในการปรับตัวได้อย่างรู้เท่าทันสถานการณ์
มีความรับผิดชอบ และทำประโยชน์ต่อส่วนรวมมีสุขภาพกายและใจที่ดี มีความเจริญ
งอกงามทางจิตวิญญาณ มีวิถีชีวิตที่พอเพียง มีความเป็นไทย

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น จะนำไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์
โดยสำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) ได้กำหนดขอบเขต
ขนาดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย โดยยึดตามรูปแบบขององค์การสหประชาชาติ
ว่าด้วยการค้า การพัฒนา (UNCTAD) และปรับเปลี่ยนตามรูปแบบของ UNESCO
โดยได้รวมอาหารไทยและการแพทย์แผนไทยเข้าไว้ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ด้วย
พร้อมทั้งได้จำแนกประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่มอุตสาหกรรมหลัก

และ 15 กลุ่มอุตสาหกรรมย่อย คือ กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural heritage) ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพ การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย กลุ่มศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์ กลุ่มสื่อสมัยใหม่ (Media) ได้แก่ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียง และดนตรี กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional creation) ได้แก่ การออกแบบ แฟชั่นสถาปัตยกรรม การโฆษณา และซอฟต์แวร์

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า นิทานพื้นบ้านของบ้านแก่งปลาปาก มีความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามแนวทางที่รัฐบาลส่งเสริม ซึ่งการสร้างผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม เมื่อวิเคราะห์ตามขอบเขตขนาดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตามที่สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติวางไว้ จะเข้ากันกับกลุ่มสื่อสมัยใหม่ (Media) นั่นคือ ภาพยนตร์ และกลุ่มศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะการแสดง

ทั้งนี้ผู้วิจัย ในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งของบ้านแก่งปลาปาก ได้ตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ด้วยการนำนิทานพื้นบ้านมาสร้างให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของภาคที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ สมาชิกในชุมชนบ้านแก่งปลาปาก และผู้อาวุโสที่สามารถเล่านิทานพื้นบ้านได้ ภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย คณะอาจารย์และนักเรียนโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก ผู้ใหญ่บ้านกำนัน สมาชิกองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น นักพัฒนาชุมชน มาร่วมความเห็นเพื่อแสวงหาแนวทางในการนำตำนานและนิทานพื้นบ้านมาสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์ อันจะนำมาสู่การสร้างรายได้ให้กับชุมชน เพื่อสร้างรากฐานให้กับเศรษฐกิจประเทศต่อไป

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปาก โดยกระบวนการมีส่วนร่วมของภาคที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนวรรณกรรม

คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ กระบวนการหรือกิจกรรม (Process or activity) โดยเกิดจาก 2 ส่วนปัจจัยหลักด้วยกัน คือ พุทธทางปัญญาหรือองค์ความรู้

และทักษะการประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์ (หรือองค์ความรู้) นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์

ในกรณีของประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้ให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษาการสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่

ในการศึกษาครั้งนี้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การนำองค์ความรู้ด้านนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาไปประยุกต์ และนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้พัฒนาให้เกิดประโยชน์เป็นองค์รวม นั่นคือพัฒนาสังคมและสร้างรายได้ให้กับชุมชนบ้านแก่งปลา

ผาสุก มุทเมธา (2535) ได้ให้ความหมายของนิทานไว้ว่า นิทาน คือ เรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาด้วยปาก ไม่ปรากฏชื่อผู้แต่ง นิทานเรื่องเดียวกันอาจมาจากถิ่นต่างถิ่นศึกษาได้จากการใช้ภาษา เนื้อเรื่อง ค่านิยม และวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ปรากฏอยู่ในนิทาน

คุณค่าของนิทานพื้นบ้านนั้นมีหลายประการโดย วิเชียร เกษประทุม (2549) ได้จำแนกคุณค่าของนิทานพื้นบ้านว่า นิทานพื้นบ้านมีคุณค่า 5 ประการ คือ นิทานให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการผ่อนคลายความเครียด นิทานช่วยกระชับความสัมพันธ์ของครอบครัวและคนในชุมชน นิทานให้การศึกษาและเสริมสร้างจินตนาการ นิทานให้ข้อคิดและคติเตือนใจ นิทานช่วยสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมในอดีตในหลาย ๆ ด้าน

ละครมีไว้เพื่อรักษาและเพื่อปลดปล่อย เพื่อรักษาเนื้อในหรือความจริง ซึ่งเนื้อในหรือแก่น หรือสารที่ศิลปินหรือปราชญ์ฝังไว้ยั้งลึก โดยคนดูต้องเป็นคนปลดปล่อยเพื่อให้เข้าถึงสัจธรรม (ชนประคัลภ์ จันทรเรือง, 2544)

ศิลปะการละครช่วยให้มนุษย์รู้จักชีวิตและความเป็นไปของโลก การละครช่วยสื่อความหมายให้เข้าใจได้ซาบซึ้งและฝังแน่นอยู่ในความทรงจำได้อย่างดีเยี่ยม (สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2537)

นอกจากนี้ ปาริชาติ จิงวิวัฒนาภรณ์ (2547) ยังได้ให้ความหมายของละครว่า คือ การแสดงออกของมนุษย์ โดยใช้ภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหว ตลอดจนอาจจะมี การประยุกต์ใช้องค์ประกอบของศิลปะแขนงอื่น ๆ เพื่อจะสื่อสารความหมายและความรู้สึกไปสู่ผู้ชม ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้อาจจะเกิดขึ้นบนเวทีหรือที่ไหนก็ได้

สรุปได้ว่า ความสำคัญของละครเกิดขึ้นเพื่อสะท้อนชีวิตมนุษย์ ช่วยทำให้มนุษย์เข้าใจปัญหารอบด้าน รวมถึงลักษณะนิสัย จิตใจ และการกระทำของเพื่อนมนุษย์ในสภาพแวดล้อมที่ต่าง ๆ กันในแต่ละยุคสมัย ทำให้มองเห็นความเป็นคน เห็นสัจธรรมความเป็นจริงของชีวิต นอกจากนี้ ยังเป็นส่วนช่วยในการรักษาศิลปวัฒนธรรมที่มีมาอย่างยาวนานให้ดำรงอยู่ในสังคม พร้อมทั้งสื่อความหมายของเรื่องนั้น ๆ ให้เข้าใจและฝังแน่นอยู่ในความทรงจำได้อย่างดีเยี่ยม

ผู้วิจัยใช้แนวคิดนิทานพื้นบ้านสู่ละคร มาเป็นแนวทางการสร้างละครจากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปาก โดยมีส่วนประกอบ คือ นำการแสดงที่มีมาผูกเป็นเรื่องราว แล้วนำองค์ประกอบของละคร ได้แก่ นักแสดง เรื่องราว คนดู มาหลอมรวมให้เกิดเป็นละคร

ยศ สันตสมบัติ (2548) ได้อธิบายว่า ทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรมนี้มีอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกำหนดกระบวนการวิวัฒนาการทางสังคมวัฒนธรรม วัฒนธรรมของแต่ละสังคมจะมีการปรับตัวแตกต่างกัน แม้จะได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมชุดเดียวกัน

สรุปได้ว่า นิเวศวิทยาวัฒนธรรมได้อธิบายถึงปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นแก่นวัฒนธรรม (Cultural core) ซึ่งเป็นแบบแผนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับกิจกรรมเพื่อการดำรงชีพ และการจัดการทางเศรษฐกิจ เช่น การนำเทคโนโลยีการผลิตมาใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันแล้วก่อให้เกิดการจัดการทางด้านสังคมที่ต่างกัน สภาพแวดล้อมจะเป็นปัจจัยสนับสนุนหรืออุปสรรค ทฤษฎีนี้จึงมีประโยชน์ในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และเทคโนโลยีการผลิต

อย่างไรก็ตาม บทความวิจัยเรื่อง “การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านละครและภาพยนตร์ จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปาก” ผู้วิจัยใช้แนวคิดนิเวศวิทยาวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานในพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปาก โดยนำระบบสังคม ระบบความคิด และระบบเทคโนโลยีที่มีอยู่มาพัฒนาให้เกิดรายได้ทางเศรษฐกิจ

ขอบเขตของงานวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก ตำบล
ชมเจริญ อำเภopakคม จังหวัดเลย โดยพัฒนาเป็นภาพยนตร์และละคร

ขอบเขตด้านพื้นที่

อำเภopakคม จังหวัดเลย ประเทศไทย

ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย ผู้นำชุมชน เจ้าอาวาส ชาวบ้าน
อาวุโส ผู้ใหญ่บ้านบ้านแก่งปลาปาก ประชาชนชาวบ้านบ้านแก่งปลาปาก ประชาชนในชุมชน
บ้านแก่งปลาปาก ผู้ประกอบการร้านค้าในชุมชน ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู
ในโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก ผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก รวมทั้งภาคี
ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการละคร ผู้นำองค์กรเอกชน นายกองค์กรปกครอง
ส่วนท้องถิ่น ตัวแทนรัฐวิสาหกิจ อนุนายกสมาคมพ่อค้าจังหวัดเลย เกษตรอำเภopakคม
และที่ปรึกษาเจ้าคณะอำเภอ

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D)
เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก ต.ชมเจริญ
อ.pakคม จ.เลย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ สมาชิกในชุมชนบ้านแก่งปลาปาก และ
นักเรียนทั้งหมดของโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก จำนวน 154 คน คณะครูของโรงเรียน
บ้านแก่งปลาปาก ชาวบ้านชุมชนบ้านแก่งปลาปาก รวมทั้งหมดประมาณ 318 คน
รวมทั้งภาคีและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนกระบวนการวิจัย
และพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยศึกษาองค์ความรู้และวิเคราะห์

คุณค่านิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก ตำบลชมเจริญ อำเภopakขม จังหวัดเลย ซึ่งเป็น การศึกษาเชิงคุณภาพ เพื่อให้ทราบถึงองค์ความรู้ด้านนิทานพื้นบ้านที่มีอยู่ ทั้งในอดีตที่ผ่านมา และที่ยังปรากฏอยู่ในปัจจุบัน และพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยกระบวนการทั้งหมดมี 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) วิจัยเอกสาร (Document research) ศึกษาบันทึกเอกสารเชิงวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) เพื่อศึกษานิทานพื้นบ้าน จากคำบอกเล่าของคนในชุมชนปัจจุบัน และตำนานประวัติศาสตร์ของบ้านแก่งปลาปาก จากความทรงจำของผู้อาวุโสหมู่บ้านและเจ้าอาวาส

3) วิเคราะห์ข้อมูล โดยนำการข้อมูลทางเอกสารและจากการสัมภาษณ์ เจาะลึกมาพิจารณา วิเคราะห์ และจัดหมวดหมู่วัฒนธรรมชุมชนด้านต่าง ๆ ของ บ้านแก่งปลาปาก ตำบลชมเจริญ อำเภopakขม จังหวัดเลย จากอดีตสู่ปัจจุบัน แล้วสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ เพื่อนำไปเสนอในการประชุมครั้งต่อไป

4) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพปัญหาและความต้องการการพัฒนาเศรษฐกิจ สร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก ต.ชมเจริญ อ.ปากขม จ.เลย ประเทศไทย ซึ่งในขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้ทราบถึงความต้องการจัดการพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปาก โดยมีการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion)

5) การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก ต.ชมเจริญ อ. ปากขม จ.เลย ซึ่งในขั้นตอนนี้เป็นการหาแนวทางในการพัฒนา โดยใช้วิธี การจัดเวทีระดมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน เพื่อสร้างเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ร่วมกัน

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน

1) ผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก พบว่า

(1) การผลิตละครจากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปกนั้น ให้จัดทำในโรงเรียนบ้านแก่งปลาปก โดยให้เยาวชนและนักเรียนในบ้านแก่งปลาปกเป็นนักแสดงและร่วมสร้างบทละคร โดยมีพัฒนาการจากคณะละครมรดกใหม่เป็นผู้ควบคุมดูแลร่วมกับครูโรงเรียนบ้านแก่งปลาปก จัดแสดงจริงที่วัดท่าสะอาด โดยเชิญประชาชนในหมู่บ้านแก่งปลาปก หมู่บ้านใกล้เคียง และภาคีเครือข่ายมาร่วมชม

(2) การผลิตภาพยนตร์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปก ให้จัดทำบทโดยใช้ทีมเขียนบทที่มีประสบการณ์ทั้งด้านการเขียนบทละครประวัติศาสตร์ด้านการท่องเที่ยว ด้านสยองขวัญระทึกขวัญ และด้านเยาวชน ในส่วนของสถานที่ถ่ายทำให้ใช้พื้นที่ของบ้านแก่งปลาปกทั้งหมด โดยคัดเลือกสถานที่ถ่ายทำที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเป็นสถานที่ที่สวยงาม กระตุ้นความสนใจการท่องเที่ยวของผู้รับชม คัดเลือกนักแสดงโดยใช้สมาชิกบ้านแก่งปลาปก และนักแสดงบางส่วนจากคณะละครมรดกใหม่ จัดฉายภาพยนตร์ในพื้นที่อำเภอปากชมเป็นหลัก จากนั้นจัดฉายตามอำเภอต่าง ๆ ในจังหวัดเลย หรือจังหวัดอื่นที่สนใจ โดยให้มีการสมทบทุนการเข้าชมตามสมควรจากผู้ชม ด้วยการตั้งกล่องสนับสนุน ทั้งนี้ไม่เก็บค่าสนับสนุนในกรณีจัดฉายให้สถาบันการศึกษา ทั้งนี้รายได้จากการฉายภาพยนตร์ นำไปพัฒนาชมรมละครของโรงเรียนบ้านแก่งปลาปก เพื่อพัฒนาการสร้างละครให้เกิดผลงานใหม่สำหรับการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป

2) ผลการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยการผลิตละครและภาพยนตร์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปกพบว่า ได้พัฒนาโดยจัดทำเป็นเป็นละคร 1 เรื่อง คือ “ผีห่าก้อม ตำนานบ้านแก่งปลาปก” และภาพยนตร์ 1 เรื่อง คือ “ผีหม่นอัยปุ้ย” มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

(1) ประชุมจัดทำบทละครและบทภาพยนตร์ มีเป้าหมายเพื่อให้ได้วิธีการและแนวทางการทำบทละครและบทภาพยนตร์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปก โดยการจัดทำบทละครใช้วิธีการละคร กระบวนการในการสร้างบทละคร กล่าวคือให้นักแสดงซึ่งเป็นนักเรียนจากโรงเรียนบ้านแก่งปลาปกซึ่งเป็นคนในพื้นที่ ได้เป็นผู้ร่วมออกแบบเรื่องราวในบทละคร เพราะด้วยวิธีการนี้ จะสอดคล้องกับกระบวนการพัฒนาจากความต้องการของชุมชนเอง และเรื่องราวที่สอดแทรกอยู่ในละครนั้นมาจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในชุมชนบ้านแก่งปลาปก และในส่วนของการจัดทำบท

ภาพยนตร์นั้น ได้คัดเลือกนักเขียนบทละครที่มีประสบการณ์ตามความแนวทางที่
ที่ประชุมระดมความคิดเห็นต้องการ และต้องได้บทภาพยนตร์ที่เหมาะสมจะดูได้ทั้งชุมชน
ไม่มีเนื้อหารุนแรงหรือไม่เหมาะสม เมื่อผู้ชมได้ชมภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว จะต้องการ
เล่นิทานพื้นบ้านของตนเองให้กับลูกหลานในหมู่บ้านฟัง การสื่อสารซึ่งกันและกัน
จากปากต่อปาก จะทำให้เยาวชนได้เรียนรู้การเข้าถึงสังคมได้ง่ายกว่าการสื่อสารโดยมี
สื่อคนกลาง สถานที่ถ่ายทำต้องมีความสวยงาม ชักชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์ รู้สึกอยาก
มาเยี่ยมชม และหาคำตอบด้วยตนเองถึงความน่าสนใจของหมู่บ้านนี้ ทั้งพื้นที่
เกษตรกรรม ลำน้ำ ลำห้วย วนอุทยาน และวัดป่า รวมทั้งพื้นที่ชุมชนอีกด้วย



ภาพที่ 1 สถานที่ถ่ายทำโดยใช้สถานที่จริง ร้านค้าในหมู่บ้านแก่งปลาปาก

(2) การจัดทำบทละคร ใช้วิธีการของละครกระบวนการ โดยมีวิธีการสร้าง
บทละครห้าขั้นตอน คือ **ขั้นตอนที่ 1** วิเคราะห์ประเด็นของชุมชนกับนิทานพื้นบ้าน
ขั้นตอนที่ 2 ทดลองสร้างเค้าโครงเรื่องบทละคร **ขั้นตอนที่ 3** ทดลองออกแบบตัวละคร
ขั้นตอนที่ 4 ทดลองซ้อมเพื่อสร้างบทสนทนา และ**ขั้นตอนที่ 5** ทดลองจัดแสดง



ภาพที่ 2 การฉายภาพยนตร์ที่วัดศรีสว่างวารี บ้านสุข อำเภอมือง จังหวัดเลย

(3) การจัดทำบทภาพยนตร์ มีขั้นตอนการจัดทำทั้งหมด 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างโครงเรื่อง ได้สร้างโครงเรื่องของชื่อภาพยนตร์ คือ “ผีหม่นอุ้ยปุย” โดยมีเค้าโครงเรื่อง คือ เด็กสามคนจากบ้านแก่งปลาออกไปเล่นชนในป่าจนได้พบกับเรื่องราวมหัศจรรย์ของหมู่บ้าน เด็กทั้งสามคนได้พบกับผีกำปลา ผีเสื้อสมิงสาว ผีห่าก้อม และผีกองกอย เด็กทั้งสามคนพยายามหาคำตอบให้ได้ว่า สิ่งที่พบเจอเกี่ยวข้องอย่างไรกับหมู่บ้านแก่งปลาปก จนในท้ายที่สุดก็ได้คำตอบ ซึ่งคำตอบนั้นนำมาสู่ความเข้าใจอันดีของครอบครัวและชุมชนบ้านแก่งปลาปก

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างตัวละคร โดยพิจารณาความเหมาะสมกับเค้าโครงเรื่องพบว่า ได้ตัวละครที่เหมาะสม คือ บักยูน้องเล็กสุด อายุประมาณ 10 ขวบ บักจ้อย อายุประมาณ 12 ขวบ บักดุยพี่ใหญ่สุด อายุประมาณ 13 ขวบ ทั้งสามเป็นพี่น้องกัน โดยมีแม่ก้อย แม่เลี้ยงของเด็กทั้งสามคน แท้จริงแล้วเป็นผีกองกอยที่เอาลูกของคนอื่นมาเลี้ยง และมีพ่อใหญ่ตอน พรานป่าผู้รู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ของบ้านแก่งปลาปก ในส่วนของตัวละครที่เป็นผี คือ ผีกำปลา ผีเสื้อสมิงสาว ผีนางสนมฟ้าเหวี่ยง และผีห่าก้อม

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างบทภาพยนตร์ ใช้บทสนทนาของตัวละครควบคู่ไปกับการกระทำของตัวละครในภารกิจต่าง ๆ เป็นหลัก โดยมีเสียงบรรยายอธิบายเพิ่มเติมเป็นช่วง ๆ ตามความเหมาะสม มีทั้งหมด 20 ฉาก ตั้งแต่ต้นจนจบ บทสนทนาในการเขียนบทภาพยนตร์ร่างแรกนั้นใช้ภาษากลางเพื่อให้ทีมงานสามารถเข้าใจร่วมกันได้ แต่เมื่อนำไปถ่ายทำจริงจะให้นักแสดงปรับบทเป็นภาษาอีสานใต้หรือภาษาเลย

(4) การผลิตละคร ได้เปลี่ยนชื่อละครจากเดิมเป็นบทละครเรื่อง “ผีห่าก้อม ตำนานหมู่บ้านแก่งปลาปก” และได้ซ้อมในวันที่ 17-18 ธันวาคม 2561 ณ โรงเรียนบ้านแก่งปลาปก มีขั้นตอนการผลิต 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างเค้าโครงเรื่อง ด้วยการพัฒนาเรื่องขึ้นมาใหม่ คือ ผีเด็กกับผีปู่สนทนากันถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันของบ้านแก่งปลาปก ที่เด็ก ๆ รุ่นใหม่ไม่สนใจฟังนิทานพื้นบ้านของหมู่บ้านแล้ว นิทานเรื่องแรก คือ เรื่องกำปลาปก นิทานเรื่องที่สอง คือ เรื่องเสื้อสาหล่ำ และนิทานเรื่องที่สาม คือ เรื่องเปรตวัดท่าสะอาด โดยระหว่างที่ผีทั้งสองเล่านิทานเรื่องกำปลาปกนั้นก็จะสอดแทรกเรื่องผีห่าก้อมเข้าไปด้วย เพราะเป็นเรื่องต่อเนื่องของตำนานบ้านแก่งปลาปก โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ชาวบ้านและเยาวชนในหมู่บ้านก็กลับมาสนใจนิทานพื้นบ้านอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบตัวละคร มีตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง คือ ผีเด็ก เป็นตัวแทน

ของเด็กในหมู่บ้านที่ชอบเที่ยวเล่นไปตามหมู่บ้าน แล้วก็ชอบที่จะฟังเรื่องราวหรือชอบฟังนิทานต่าง ๆ และผีปู้เป็นตัวแทนของพ่อเฒ่า แม่เฒ่า ผู้อาวุโสในพื้นที่ ที่มีโอกาสเล่านิทานพื้นบ้านให้เด็กหรือลูกหลานรุ่นใหม่ฟังน้อยลงทุกที ส่วนตัวละครอื่น ๆ จะเป็นตัวละครนิทานพื้นบ้านที่เลือกมาสอดแทรก และ**ขั้นตอนที่ 3** ข้อมูลเพื่อสร้างบทสนทนา รูปแบบในการนำเสนอละคร จะมีการถามตอบกับคนดู โดยผีปู้หรือผีเด็กจะถามคนดูว่าอยากฟังนิทานเรื่องอะไร เมื่อคนดูเลือกเรื่องที่ต้องการดูแล้ว นักแสดงก็จะแสดงละครนิทานพื้นบ้านจากบ้านแก่งปลาปากเรื่องนั้นได้ทันที โดยนิทานเรื่องแรกที่ทำมาเป็นละคร คือ เรื่องก้างปลาปาก เรื่องที่สอง คือ เรื่องเสือล่าสิ รูปแบบของละครจะเป็นเสียงบรรยายของผีปู้ โดยที่จะมีนักแสดงมาทำท่าประกอบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และเมื่อละครจบ ผีปู้และผีเด็กจะคอยถามคนดูว่า ชอบนิทานพื้นบ้านเรื่องไหนที่สุด และนิทานพื้นบ้านแต่ละเรื่องให้ข้อคิดอะไร เกี่ยวข้อง และสัมพันธ์กับความเป็นบ้านแก่งปลาปากอย่างไร

(5) การผลิตภาพยนตร์ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน จากชุมชนบ้านแก่งปลาปากเอง หมู่บ้านใกล้เคียง รวมทั้งภาคีที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ 13 ขั้นตอนดังนี้ **ขั้นตอนที่ 1** ออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร ตัวละครที่เป็นเด็กให้ใช้เสื้อผ้าที่มีสีสันสดใสดูโดดเด่นน่าติดตาม ตัวละครหลักที่เป็นผู้ใหญ่ให้ใส่เสื้อผ้าสมจริงตามบทบาทที่ได้ และตัวละครที่เป็นผีให้มีการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีสีสันดูโดดเด่น เกินจริง **ขั้นตอนที่ 2** คัดเลือกนักแสดง โดยใช้จากคนในชุมชนบ้านแก่งปลาปาก และมาจากนักแสดงจากคณะละครมรดกใหม่ในสัดส่วนที่เท่า ๆ กัน **ขั้นตอนที่ 3** คัดเลือกสถานที่ถ่ายทำ โดยมีสถานที่ถ่ายทำหลัก คือ ตัวหมู่บ้าน วัดถ้ำแสงธรรมพรหมवास ห้วยเอียน สำนักงานวนอุทยานวัดถ้ำแสงธรรม **ขั้นตอนที่ 4** การถ่ายทำภาพยนตร์ ใช้เวลารวมทั้งสิ้น 4 วัน โดยมีผู้วิจัยเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ และมีทีมงานประกอบด้วยผู้กำกับภาพ 2 คน ผู้ช่วยผู้กำกับ 1 คน ฝ่ายศิลปกรรม 3 คน ผู้ฝึกสอนการแสดง 1 คน สวัสดิการอาหาร 2 คน และฝ่ายผู้ช่วยกล้อง 3 คน การถ่ายทำทั้งหมดนั้นมี 20 ฉาก ด้านเทคนิคการถ่ายทำนั้นใช้กล้อง 2 กล้องเป็นหลัก **ขั้นตอนที่ 5** ทำเพลงประกอบภาพยนตร์มีเพลง 2 เพลง เป็นแนวฮิปฮอปหรือเพลงแร็ป 1 เพลง เพลงทำนองกล่อมลูกของภาคอีสาน 1 เพลง **ขั้นตอนที่ 6** ตัดต่อภาพยนตร์ ในส่วนของการตัดต่อภาพยนตร์นั้นใช้โปรแกรม Premier Pro Version Cs6 ใช้เทคนิคการตัดต่อแบบละครโทรทัศน์

สามกล้อง และแบบภาพยนตร์ที่ใช้วิธีเล่าเรื่องด้วยภาพ **ขั้นตอนที่ 7** การแก้สภาพยนตร์ ให้สีที่มาจากกล้องที่ต่างกัน 3 กล้องมีสีที่ใกล้เคียงกันและปรับสีให้สอดคล้องกับเวลาที่เกิดขึ้นจริงในเรื่อง **ขั้นตอนที่ 8** ทำเทคนิคภาพเคลื่อนไหวในฉากที่ 8 ของภาพยนตร์ โดยใช้โปรแกรม Illustrator และโปรแกรม Photoshop **ขั้นตอนที่ 9** คัดเลือก นักพากย์ ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ภาษาเลยเป็นภาษาหลัก จึงจำเป็นต้องใช้นักพากย์ที่มีประสบการณ์และสามารถพากย์เป็นภาษาเลย 5 คน และนักพากย์มือสมัครเล่นอีก 3 คน **ขั้นตอนที่ 10** พากย์เสียงภาษาเลย นักพากย์จะเลือกตัวละครที่เหมาะสมกับบุคลิกของตน จากนั้นจึงพากย์เสียงโดยนักพากย์จะพากย์เป็นภาษาเลย **ขั้นตอนที่ 11** การทำดนตรี ประกอบภาพยนตร์ ใช้หลักการของดนตรีสำหรับเด็กผสมผสานกับดนตรี Orchestra และสำเนียงดนตรีของภาคอีสานและจังหวัดเลย ในส่วนของดนตรีพื้นบ้านนั้น ได้ใช้เครื่องดนตรี คือ โหวด และแคน บางช่วงใช้เครื่องดนตรีสากล คือ ไวโอลิน **ขั้นตอนที่ 12** ทดลองฉายภาพยนตร์ ทำให้ได้เห็นปฏิกิริยาของผู้ชมเมื่อรับชมฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์ และเห็นข้อผิดพลาดทางเทคนิคของภาพยนตร์ จนสามารถเห็นแนวทางเพื่อนำไปปรับปรุง **ขั้นตอนการจัดฉาย** **ขั้นตอนที่ 13** พัฒนาภาพยนตร์ หลังจากทดลองฉายพบว่า ต้องแก้ไข และปรับแสงให้มีความสว่างมากขึ้น ปรับเสียงตัวละครให้ชัดเจนขึ้น ลดเสียงดนตรี ประกอบในบางช่วงลง และได้พัฒนาแนวทางในการพัฒนาการจัดฉาย โดยลำดับ ขั้นตอนในการฉายนั้นประกอบด้วย การจัดเตรียมสถานที่ การเตรียมพร้อมคนดู การฉายภาพยนตร์ การชักชวนคนดูให้สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ บ้านแก่งปลาปาก ด้วยการสมทบทุนตามศรัทธา และการเก็บข้อมูลการประเมิน ความพึงพอใจ โดยใช้แบบสอบถามร่วมกับการสัมภาษณ์จากการรับชมภาพยนตร์

อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน

จากการศึกษาแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปากพบว่า การผลิตละครจากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปากนั้น ให้จัดทำ ในโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก โดยให้เยาวชนและนักเรียนในบ้านแก่งปลาปากเป็นนักแสดง และร่วมสร้างบทละคร โดยมีพัฒนาการจากคณะละครมรดกใหม่เป็นผู้ควบคุมดูแล ร่วมกับครูโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก จัดแสดงจริงที่วัดท่าสะอาด โดยเชิญประชาชน

ในหมู่บ้านแก่งปลาปาก หมู่บ้านใกล้เคียง และภาคีเครือข่ายมาร่วมชม ในส่วนของการผลิตภาพยนตร์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปาก ให้จัดทำโดยใช้ทีมเขียนบทที่มีประสบการณ์ทั้งด้านการเขียนบทละครประวัติศาสตร์ ด้านการท่องเที่ยว ด้านสยองขวัญ ระทึกขวัญ และด้านเยาวชน ในส่วนของสถานที่ถ่ายทำที่ใช้พื้นที่ของบ้านแก่งปลาปากทั้งหมด โดยคัดเลือกสถานที่ถ่ายทำที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และเป็นสถานที่ที่สวยงาม กระตุ้นความสนใจการท่องเที่ยวของผู้รับชม คัดเลือกนักแสดงโดยใช้สมาชิกบ้านแก่งปลาปาก และนักแสดงบางส่วนจากคณะละครมรดกใหม่ จัดฉายภาพยนตร์ในพื้นที่อำเภอปากชม เป็นหลัก จากนั้นจัดฉายตามอำเภอต่าง ๆ ในจังหวัดเลย หรือจังหวัดอื่นที่สนใจ โดยให้มีการสมทบทุนการเข้าชมตามสมควรจากผู้ชม ด้วยการตั้งกล่องสนับสนุน ทั้งนี้ไม่เก็บค่าสนับสนุนในกรณีการจัดฉายให้สถาบันการศึกษา ทั้งนี้รายได้จากการฉายภาพยนตร์นำไปพัฒนาชมรมละครของโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก เพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานใหม่สำหรับการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป ผลจากการศึกษาพบว่า สอดคล้องกับผลการวิจัยของจิตตรา มาคะผล และศิริบุญ จงวุฒิเวศย์ (2557) เรื่อง แนวทางการส่งเสริมชุมชนสร้างสรรค์ในประเทศไทยพบว่า การพัฒนาด้านทุนสังคม คือ การมีสำนึกรักบ้านเกิด มีส่วนร่วมในกิจกรรมสร้างสรรค์ชุมชน สร้างและพัฒนาเครือข่ายของชุมชน ด้านทุนวัฒนธรรม ส่งเสริมการสร้างและสืบสานอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่สร้างสรรค์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการสร้างนวัตกรรมจากภูมิปัญญาท้องถิ่น และส่งเสริมให้ชุมชนจัดการตนเอง

2) ผลการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยการผลิตละครและภาพยนตร์จากนิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปากพบว่า ได้พัฒนาโดยจัดทำเป็นละคร 1 เรื่อง คือ “ผีห่าก้อม ตำนานบ้านแก่งปลาปาก” และภาพยนตร์ 1 เรื่อง คือ “ผีหม่นอ้วยปุย”

การผลิตภาพยนตร์ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน จากชุมชนบ้านแก่งปลาปากเอง หมู่บ้านใกล้เคียง รวมทั้งภาคีที่เกี่ยวข้อง ในทุกขั้นตอนของการผลิตภาพยนตร์ เช่น ออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร การคัดเลือกนักแสดงจากคนในชุมชน การคัดเลือกสถานที่ถ่ายทำ การถ่ายทำภาพยนตร์ ทำเพลงประกอบภาพยนตร์ การตัดต่อภาพยนตร์ การแก้ไขภาพยนตร์ การทำเทคนิคภาพเคลื่อนไหว การคัดเลือกนักแสดงพากย์ การพากย์เสียงภาษาเลย การทำดนตรีประกอบและการทดลองฉายภาพยนตร์ ผลจากการศึกษาพบว่า สอดคล้องกับผลการวิจัยของมณฑิรา ธาตาอำนวยชัย (2552) ที่ได้

วิจัยเรื่อง สถานภาพความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และศักยภาพของอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทยในการพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์พบว่า วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมทาง วัฒนธรรมของคนในชุมชนและสังคม และการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะและอารักขาไว้ ซึ่งวัฒนธรรม เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากวัฒนธรรม มีความสำคัญมากกว่าการเป็นเพียงสินค้าในการบริโภค

ส่วนการผลิตละคร ได้ผลิตละครเรื่อง “ผีห่าก้อม ตำนานหมู่บ้านแก่งปลาปาก” และได้ซ้อมในวันที่ 17-18 ธันวาคม 2561 ณ โรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก มีขั้นตอน การผลิต 3 ขั้นตอนดังนี้ **ขั้นตอนที่ 1** สร้างเค้าโครงเรื่องด้วยการพัฒนาเรื่องขึ้นมาใหม่ **ขั้นตอนที่ 2** ออกแบบตัวละคร มีตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง คือ ผีเด็ก เป็นตัวแทน ของเด็กในหมู่บ้านที่ชอบเที่ยวเล่นไปตามหมู่บ้าน แล้วก็ชอบที่จะฟังเรื่องราวหรือชอบ ฟังนิทานต่าง ๆ และผีปูเป็นตัวแทนของพ่อเต่า แม่เต่า ผู้อาวุโสในพื้นที่ **ขั้นตอนที่ 3** ซ้อมเพื่อสร้างบทสนทนา รูปแบบในการนำเสนอละคร จะมีการถามตอบกับคนดู โดยผีปู หรือผีเด็กจะถามคนดูว่า อยากฟังนิทานเรื่องอะไร ผลจากการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของพบจันทร์ ลีลาศาสตร์สุนทร (2555) ได้วิจัยเรื่อง การเสนอแนวทางการ ศึกษาอันกระบะบบของโรงเรียน โดยใช้ละครของบ้านเรียนมรดกใหม่เพื่อส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิตพบว่า การใช้ละครที่สร้างโดยชุมชนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพกับเยาวชนและสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตของชุมชนได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีคติชนที่ได้สรุปบทบาทคติชนว่า จะเป็นกลไกสำคัญที่ ทำหน้าที่เป็นสถาบันการศึกษา ให้ความรู้ ถ่ายทอดวัฒนธรรม ส่งต่อภูมิปัญญา ปลูกฝัง ทศนคติ อบรมสั่งสอนระเบียบสังคม และรักษามาตรฐานทางจริยธรรมและพฤติกรรม ที่เป็นแบบแผนที่สังคมยอมรับ โดยผ่านคติชนหลายประเภท ทั้งเพลงกล่อมเด็ก นิทาน พื้นบ้าน ภาษิต ปริศนาคำทาย การละเล่น การแสดง (มาลินอฟสกี, 1954)

3) ผลการประเมินการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน บ้านแก่งปลาปาก จากการประเมินความพึงพอใจผู้ชมละครและภาพยนตร์ที่ทำจาก นิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปากเพื่อพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ได้ผลผลิต คือ ละคร และภาพยนตร์โดย

ละครเรื่อง “ผีห่าก้อม ตำนานบ้านแก่งปลาปาก” จัดทำในโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก โดยให้เยาวชนและนักเรียนในบ้านแก่งปลาปากเป็นนักแสดงและร่วมสร้างบทละคร

โดยมีผู้ฝึกสอนจากคณะละครมรดกใหม่เป็นผู้ควบคุมดูแลร่วมกับครูโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก จัดแสดงจริงที่วัดท่าสะอาด โดยเชิญประชาชนในหมู่บ้านแก่งปลาปาก หมู่บ้านใกล้เคียง และ ภาติเครือข่ายมาร่วมชม เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2560 ละครเริ่มแสดงเวลา 19.00 นาฬิกา ที่วัดท่าสะอาด โดยตั้งแต่วันที่ 17-18 ธันวาคม 2561 โดยการมีส่วนร่วมจากผู้ชมทุกคน ร่วมกับผู้จัด แลกเปลี่ยนแนวคิด แลกเปลี่ยนประสบการณ์ว่า ละครเรื่องนี้ที่ทำจาก นิทานพื้นบ้านบ้านแก่งปลาปากได้ให้ข้อคิด ได้ให้แง่คิดที่มีประโยชน์ เห็นความเป็นไปได้ ในการพัฒนาต่อยอดที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนในโอกาสต่อไป

ผลจากการศึกษาพบว่า สอดคล้องกับแนวคิดของ ชนประคัลภ์ จันทรเรือง (2544) ที่กล่าวว่า ละครจากเรื่องราวของคนในชุมชนทำให้ชุมชนมองเห็นตัวเอง และมองเห็น ความเป็นไปได้ในการพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น เมื่อแต่ละคนต้องการพัฒนาตน ความเข้มแข็ง ในด้านต่าง ๆ ก็เกิดขึ้นแล้ว สอดคล้องกับผลการศึกษาของเรขา อินทรกำแหง (2555) ได้วิจัยเรื่อง การวิจัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การศึกษาและพัฒนาวัฒนธรรมการแสดง นาฏศิลป์พื้นบ้านชุด จับปู กรณีศึกษา: บ้านโนนวัด ตำบลพลสงคราม อำเภอนนสูง จังหวัดนครราชสีมา พบว่า การแสดงชุด จับปู มีความสัมพันธ์ในการพัฒนากับชุมชน คือ 1) การแสดงสื่อให้เห็นวิถีชีวิตในชุมชน ดังนั้นจึงก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกันกับการแสดงและวิถีชีวิตของตน ทั้งนี้การปลูกฝังในรากเหง้าของวิถีชีวิตให้กับเยาวชน จะนำมาซึ่งความภาคภูมิใจ ความรักในท้องถิ่น เกิดความหวงแหนในวัฒนธรรม และนำมาสู่การอนุรักษ์และสืบสานในอนาคต 2) การแสดงเป็นสื่อกลางช่วยสร้างความสัมพันธ์ ในการประกอบกิจกรรมร่วมกัน โดยความเชื่อมโยงระหว่างปราชญ์ชาวบ้าน โรงเรียน ผู้นำชุมชน และคนในชุมชน ก่อเกิดเป็นความสามัคคี เสียสละ และการแบ่งปันความรู้ ร่วมกันระหว่างชุมชน 3) กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้คนชุมชนได้ทำการแสดง จะช่วย พัฒนาการแสดงให้มีความหลากหลายและสวยงามยิ่งขึ้น นำไปสู่การรองรับแหล่งเรียนรู้ ในอนาคต คนในชุมชนจะเกิดการมีส่วนร่วม เกิดการหมุนเวียนเศรษฐกิจและรายได้ ขนาดย่อมภายในชุมชน

ส่วนภาพยนตร์เรื่อง “ผีหม่นอ้วยปุย” ให้จัดทำบทโดยใช้ทีมเขียนบทที่มี ประสบการณ์ทั้งด้านการเขียนบทละครประวัติศาสตร์ ด้านการท่องเที่ยว ด้านสยองขวัญ ระทึกขวัญ และด้านเยาวชน ในส่วนของสถานที่ถ่ายทำที่ใช้พื้นที่ของบ้านแก่งปลาปาก ทั้งหมด โดยคัดเลือกสถานที่ถ่ายทำที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเป็นสถานที่ที่สวยงาม กระตุ้นความสนใจการท่องเที่ยวของผู้รับชม คัดเลือกนักแสดงโดยใช้สมาชิกบ้านแก่งปลาปาก

และนักแสดงบางส่วนจากคณะละครตลกใหม่ จัดฉายภาพยนตร์ในพื้นที่อำเภอปากชม เป็นหลัก จากนั้นจัดฉายตามอำเภอต่าง ๆ ในจังหวัดเลย ปทุมธานี และกรุงเทพมหานคร โดยให้มีการสมทบทุนการเข้าชมตามสมควรจากผู้ชม ด้วยการตั้งกล่องสนับสนุน ทั้งนี้ ไม่เก็บค่าสนับสนุนในกรณีการจัดฉายให้สถาบันการศึกษา รายได้จากการฉายภาพยนตร์ นำไปพัฒนาชมรมละครของโรงเรียนบ้านแก่งปลาปาก เพื่อพัฒนาการสร้างละครให้เกิด ผลงานใหม่สำหรับการเศรษฐกิจสร้างสรรค์ต่อไป ทั้งนี้ได้ฉายภาพยนตร์ที่สมบูรณ์สู่ชุมชน ในรูปแบบหนังกลางแปลง รวมทั้งหมด 22 รอบ โดยแบ่งเป็นจัดฉายในบ้านแก่งปลาปาก 2 รอบ จัดฉายในพื้นที่อื่นของจังหวัดเลย 18 รอบ และจัดฉายในกรุงเทพมหานคร 2 รอบ ในระหว่างวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2561 ถึงวันที่ 2 สิงหาคม 2561 เกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนกันทั้งคนในชุมชนบ้านแก่งปลาปากเอง คนในชุมชนอื่น ๆ ของจังหวัดเลย และคนดูที่กรุงเทพมหานคร ทั้งนี้รายได้จากการฉายภาพยนตร์เพื่อจะส่งต่อสู่โรงเรียน บ้านแก่งปลาปากเพื่อนำไปพัฒนาชมรมละครเป็นจำนวน 5,270 บาท ผลจากการศึกษา พบว่า สอดคล้องกับแนวคิดของบุญส่ง นาคภู (2560) ที่มีประสบการณ์สร้างภาพยนตร์ จากเรื่องราวจากหมู่บ้านวังพิกุล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก โดยกล่าวว่า เมื่อจัดฉาย ภาพยนตร์ในหมู่บ้าน ผู้ชมเมื่อได้เห็นนักแสดงเป็นคนในชุมชนของตนเองก็เกิดความประทับใจ เกิดการสนับสนุนให้เกิดการสร้างภาพยนตร์ที่ชุมชนมีส่วนร่วมแบบนี้ และสอดคล้องกับ งานวิจัยของกิจติพงษ์ ประชาชิต และคณะ (2557) ได้วิจัยเรื่อง ผลของการทุนแอนิเมชัน ที่มีต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ ผลการวิจัย ในครั้งนี้พบว่า จากการชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องดงลำดวน ส่งผลให้เกิดการรับรู้ของ ชาวศรีสะเกษทางด้านวัฒนธรรม ประเพณีขุข่าฐะ (นิทานพื้นบ้าน) ประเพณีประเพณี พิธีกรรม ประเพณีงานช่างฝีมือ ประเพณีศิลปะการแสดง ประเพณีความรู้เรื่องจักรวาล และทรัพยากรธรรมชาติ การรับรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อค้นพบจากการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นพื้นฐานสำคัญนำไปสู่ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. จากข้อค้นพบด้านละครชี้ให้เห็นว่า การใช้ละครเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น ยังสามารถพัฒนาการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น ภาษาไทย

สังคมศึกษา หรือศิลปะได้อีกด้วย ดังนั้นควรมีนโยบายในการนำละครจากนิทานพื้นบ้านในพื้นที่ของจังหวัดเลยและจังหวัดอื่น ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน

2. จากข้อค้นพบด้านภาพยนตร์ชี้ให้เห็นว่า การฉายภาพยนตร์กลางแปลงนั้นยังเป็นที่สนใจสำหรับผู้ใหญ่ และเป็นเรื่องใหม่สำหรับเยาวชน โดยเฉพาะการนำนิทานพื้นบ้านมาทำเป็นภาพยนตร์ คนในชุมชนผู้เป็นเจ้าของเรื่องราวจะให้ความสนใจเป็นพิเศษ จึงควรมีนโยบายในการส่งเสริมการฉายหนังกลางแปลงโดยสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่จากนิทานพื้นบ้านของแต่ละชุมชน

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ผลการศึกษาทำให้ได้ทราบว่านิทานพื้นบ้านยังมีคุณค่า ดังนั้นควรใช้เป็นแนวทางปฏิบัติในการส่งเสริมให้มีการสร้างละครหรือภาพยนตร์จากนิทานพื้นบ้านในพื้นที่อื่น ๆ
2. ผลจากการศึกษาทำให้ได้ทราบแนวทางในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน สามารถเป็นแนวทางในการขยายผลไปสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชนอื่น ๆ ต่อไปได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยขั้นต่อไป

1. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากนิทานพื้นบ้าน
2. ควรมีการนำนิทานพื้นบ้านมาพัฒนาเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยสื่ออื่น ๆ นอกเหนือจากละครและภาพยนตร์

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาพุทธศาสตร์การพัฒนาศาสนา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

รายการอ้างอิง

- กิจติพงษ์ ประชาชิต และคณะ. (2557). ผลของการดูแอนิเมชันที่มีต่อการรับรู้และจิตสำนึก
ด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ พืชุนโลก: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- จิตตรา มาคะผล และศิริบุณ จงวุฒิเวศย์. (2557). แนวทางส่งเสริมชุมชนสร้างสรรค์ใน
ประเทศไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 11(1-2), 197-210.
- จันทร์ ลีลาศาสตร์สุนทร. (2555). การนำเสนอแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบของ
โรงเรียนโดยใช้ละครของบ้านเรียนมรดกใหม่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต.
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการศึกษานอกระบบโรงเรียน, สาขา
วิชานิติศาสตร์, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนประคัลภ์ จันทร์เรือง. (2544). ละครคือชีวิต ชีวิตคือละคร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
ดอกหญ้า 2000.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2547). ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: บริษัท
พัฒนาคุณภาพวิชาการ จำกัด.
- ผาสุก มุทเมธธา. (2535). คดีชาวบ้านกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ยศ สันตสมบัติ. (2548). มนุษย์กับวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์. (2539). เศรษฐกิจการคลังกับบทบาทรัฐบาลไทย. กรุงเทพฯ:
สายส่งศึกษา.
- เรขา อินทรกำแหง. (2555). การวิจัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์สู่การศึกษาและพัฒนานวัตกรรม
การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ชุด จัปปุ วรรณศึกษา: บ้านโนนวัด ตำบลพลสงคราม
อำเภอโนนสูง จังหวัดนครราชสีมา. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
4(1), 98-121.
- วิเชียร เกษประทุม. (2549). นิทานพื้นบ้านเพื่อสร้างนิสัยรักการอ่าน สำหรับเด็กและ
เยาวชน ชุดที่ 3 ชุดอธิบายเหตุ. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- มนทรา ธาดาอานวยชัย. (2552). สถานภาพความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์และศักยภาพของ
อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในการพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์. วิทยานิพนธ์ปริญญา
ดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชานิติศาสตร์, คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมนมาลย์ นิมนติพันธ์. (2537). การละครไทย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.