

การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ



นายวีรภัทร บุญมา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวิทยาศาสตร์

คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ADAPTATION OF *NITHAN GOM* SHORT FABLE ON YOUTUBE

Mr. Weerabhat Boonma



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication
Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2016

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ

โดย

นายวีรภัทร บุญมา

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(ศาสตราจารย์ ดร. ปาริชาติ สถาปิตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร. ปอรรชัม ยอดเมธ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร. จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี)

วีรภัทร บุญมา : การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูป (ADAPTATION OF NITHAN GOM SHORT FABLE ON YOUTUBE) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร. เจษฎา ศาลาทอง, 182 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูปและกระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร เมื่อมีการเปลี่ยนช่องทางตั้งแต่ช่องทางดั้งเดิมคือมูขปาฐะ วิชิตีและช่องทางสื่อใหม่คือยูทูป ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนการวิเคราะห์เนื้อหา โดยใช้การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงเลือกตัวอย่างนิทานก้อมที่มียอดวิวสูงสุด 30 ตัวอย่างจากศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม 3 ท่าน ได้แก่ สี คันโซ่ ในรูปแบบที่ใช้เสียงพากย์เพียงอย่างเดียว จานโจย ลมพัดไผ่ ในรูปแบบใช้ทั้งเสียงพากย์และเสียงนักแสดงและ เทคเกอร์ ออดิโอ ในรูปแบบที่ใช้เสียงนักแสดงเพียงอย่างเดียว และการสัมภาษณ์เชิงลึกศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 ท่าน

จากตัวอย่าง 30 เรื่องพบว่าในด้านรูปแบบการนำเสนอนิทานก้อม ศิลปิน 3 ท่านมีรูปแบบที่แตกต่างกันมากที่สุดในด้านการใช้เสียง ในด้านภาพมีความสอดคล้องกันคือใช้ฉากบ้านไม้ยกได้สูงมากที่สุด แต่ละครูปแบบยังนิยมเล่าเรื่องโดยมีโครงเรื่องแบบเก่ามากกว่าที่จะเป็นโครงเรื่องแบบใหม่ และตัวละครเกือบทั้งหมดเป็นตัวละครที่เป็นคนอีสานคือพูดภาษาอีสานและมีพื้นเพคืออาชีพเกษตรกร เนื้อหาของนิทานก้อมที่ปรากฏมากที่สุดคือเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ รองลงมาคือเรื่องความโง่และความฉลาด โดยมีทั้งขนาดตอนเดียวและหลายตอน

ในการปรับตัวของผู้ส่งสาร ศิลปินทั้ง 3 ท่านมีการปรับตัวเนื่องจากการเข้ามาของช่องทางสื่อสารใหม่มากขึ้นต่างกัน สี คันโซ่ มีการปรับตัวโดยการใช้อูทูปเป็นช่องทางในการเผยแพร่คลิปเบื้องหลังการถ่ายทำ ศิลปินมีทัศนคติต่อช่องทางใหม่ในแง่ที่ว่าสามารถช่วยประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการจำหน่ายแผ่นวีซีดีได้ ศิลปินไม่ได้ใช้ช่องทางใหม่ในการเผยแพร่ผลงานโดยตรงเนื่องจากได้ขายผลงานให้บริษัทที่รับซื้อลิขสิทธิ์ ส่วนจานโจย ลมพัดไผ่ ใช้ช่องทางยูทูปในการเผยแพร่ผลงานที่ได้ขายลิขสิทธิ์ในการผลิตเป็นวีซีดีเพื่อจำหน่ายและมีการใช้ช่องทางสื่อสารบนยูทูปคือช่องแสดงความคิดเห็นในการตอบโต้กับผู้ชม ศิลปินเห็นว่าช่องทางใหม่มีข้อดีคือช่วยลดต้นทุนในการผลิตและจัดจำหน่าย และข้ามข้อจำกัดด้านพื้นที่ เทคเกอร์ ออดิโอ มีการปรับตัวมากที่สุดคือได้เลิกผลิตแผ่นวีซีดีและใช้ช่องทางยูทูปเพียงช่องทางเดียว ศิลปินมีการสื่อสารกับผู้ชมผ่านช่องแสดงความคิดเห็นและมีความเห็นว่าช่องทางใหม่มีข้อเสียคือมีผลกระทบต่อรายได้ และการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีของช่องทางสื่อสารในปัจจุบันเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5784682928 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: YOUTUBE / NEW MEDIA / FOLK CULTURE

WEERABHAT BOONMA: ADAPTATION OF *NITHAN GOM* SHORT FABLE ON YOUTUBE. ADVISOR: AJARN JESSADA SALATHONG, Ph.D., 182 pp.

This research aims to study the adaptation of Nithan Gom Short Fables on YouTube and the changes in their creative process on digital media since the time of oral literature, VCD and a new media, YouTube, regarding both format and content using qualitative study approach. Divided into two sections, content analysis and in-depth interviews. Content analysis part uses 30 most-watched Nithan Gom Short Fables on YouTube from 3 artists: 1) Si Kansa, using only single voice dubbing format, 2) Chancoi Lompapai, using both narrative dubbing and actors' dubbing technique, and 3) Taker Audio, using actors' dubbing only, and the latter is conducted with the three aforementioned Nithan Gom Short Fables creators.

From 30 samples, from presentation aspect, all three artists are different on sound usage despite their similarity on setting where they usually employed wooden house with lifting basement. Each artist's works prefer a conventional plot over a contemporary plot, and all characters are of North Eastern region (E-San), speaking their local language (E-San) with agrarian background. The most popular content appeared on Nithan Gom Short Fables are sexuality and foolishness and cleverness, respectively. Si Kansa uses YouTube as a channel to distribute behind-the-scene clips while adopting positive attitude that such new media enhances the distribution of VCD. Chancoi Lompapai uses YouTube channel to broadcast works that have VCD copy rights and to interact with audience. He perceives that a new media reduces both production and distribution costs and overcomes the physical space. Taker Audio, by far, has adapted the most as he ceased VCD production completely and uses YouTube as a sole distribution channel. While the artist takes this opportunity to communicate with audience through comment boxes, the decrease on income is inevitable. He also thinks that technological change in current media takes place rather rapidly.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2016

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จไม่ได้หากผู้วิจัยไม่ได้รับความช่วยเหลือสนับสนุนจากบุคคลต่างๆ ในหลายส่วน ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง ที่กรุณาให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทางในการจัดทำวิทยานิพนธ์รวมถึงสนับสนุนในหลายๆ ด้าน อาจารย์ ดร.ปอรรชัม ยอดเนตร ประธานการสอบวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย อาจารย์ ดร.จิรยุทธ์ สินธุ์พันธ์ กรรมการวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.เซนใจ นะโก กราบขอบพระคุณทุกท่านที่กรุณาให้คำแนะนำแก่การจัดทำวิทยานิพนธ์และในการศึกษาระดับมหาบัณฑิตจนสำเร็จลุล่วงด้วยความเรียบร้อย

ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.ธัญญา และ ผศ.ดร.ลาวัณย์ สังข์พันชานนท์ ที่กรุณาต่อศิษย์คอยให้คำชี้แนะและเป็นแรงบันดาลใจทั้งในเส้นทางงานสายศิลปะและวิชาการ อาจารย์ ดร.อนุชา พิมพ์ศักดิ์ อาจารย์ชวนากร จันนาเวช ในฐานะนักวิชาการที่เปิดมุมมองความคิดและให้แรงบันดาลใจอย่างมากต่อผู้วิจัยในการศึกษาสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวัฒนธรรมศึกษา ขอขอบคุณเพื่อนร่วมทางคุณอัลเบอท ปอทเจส คุณพศิน คุณสุศคนึง และมิตรสหายที่คอยช่วยเหลือตลอดการศึกษา

ขอขอบพระคุณศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทุกท่าน อาจารย์สมพงศ์ หอมพนา หรือ “สี่ คันโซ่” อาจารย์ชัยศ วรชิตา หรือ “จานโจ้ย ลมพัดไผ่” และทีมงานเทคเกอร์ ออดิโอ ที่กรุณาต่อผู้วิจัย หากไม่ได้ข้อมูลจากศิลปินทุกท่าน งานวิจัยชิ้นนี้คงไม่อาจสำเร็จด้วยความสมบูรณ์ ขอขอบคุณผู้กำกับสารคดีนิทานก้อม ยิ่งยง วงศ์ตาชี ผู้ร่วมเก็บข้อมูลภาคสนามและนำเอาเรื่องราวนิทานก้อมไปสร้างเป็นสารคดีให้คนรุ่นหลังได้รู้จักศิลปะการเล่าเรื่องของอีสานต่อไป

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์วิทยาและอาจารย์อมรลักษณ์ บุญมา ผู้สนับสนุนทุนการศึกษาสำหรับผู้วิจัยตั้งแต่ระดับอนุบาลจบจนระดับมหาบัณฑิต อีกทั้งใช้ความเพียรพยายามอย่างสูงในการสอนวิชาที่สำคัญที่สุดในชีวิตสำหรับผู้วิจัยนั่นคือวิชาไฝ่รู้ ขออุทิศความดีของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ทั้งหมดแด่ดวงวิญญาณ คุณตาวิจิตรและคุณยายทองดี ชินเชษฐ ตัวละครที่ยังโลดแล่นอยู่ในนิทานอีสานโบราณตราบนานผู้วิจัยจะไม่สามารถคิดอ่านอะไรได้อีก

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | จ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ฉ |
| สารบัญ..... | ช |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| ปัญหานำวิจัย..... | 6 |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... | 6 |
| ระเบียบวิธีการวิจัย | 7 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 8 |
| นิยามศัพท์..... | 8 |
| บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 10 |
| 1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านและวรรณกรรมมุขปาฐะ | 10 |
| ลักษณะของวรรณกรรมมุขปาฐะ | 11 |
| การสืบทอดนิทานแบบมุขปาฐะ..... | 13 |
| การเล่าเรื่องและคุณลักษณะของการเล่าเรื่อง | 14 |
| คุณลักษณะของการเล่าเรื่อง..... | 15 |
| หน้าที่ของการเล่าเรื่องและสื่อพื้นบ้าน | 16 |
| การเสื่อมสลายของสื่อพื้นบ้าน | 18 |
| ความสัมพันธ์ของสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชน | 20 |
| จุดร่วมของสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชน | 21 |
| ศักยภาพในการปรับตัวของสื่อพื้นบ้าน | 22 |

| | |
|--|----|
| หลักเกณฑ์การปรับตัวตามแนวดิ่ง (vertical) และแนวนอน (horizontal)..... | 23 |
| 2. แนวคิดเรื่องสื่อใหม่และเรื่องเล่าดิจิทัล | 26 |
| เรื่องเล่าดิจิทัล (digital storytelling) | 26 |
| ข้อดีของอินเทอร์เน็ต | 28 |
| 3. แนวคิดเรื่องอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม | 30 |
| บริบทของสังคมที่ทำให้กำเนิดอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม | 31 |
| คุณลักษณะสำคัญๆ ของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม | 32 |
| วัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่กับวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ | 34 |
| 4. แนวคิดเกี่ยวกับมุกตลกของอีสานและไทย | 36 |
| การแบ่งประเภทมุกตลกของไทย | 37 |
| แนวคิดสำคัญในมุกตลกของไทย | 38 |
| 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง | 43 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวกับการปรับตัวของสื่อพื้นบ้าน | 43 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านอีสาน | 45 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวกับยูทูบ | 47 |
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย | 49 |
| 1. การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)..... | 49 |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 49 |
| วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล | 51 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 51 |
| การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล | 51 |
| 2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview)..... | 52 |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 52 |

| | |
|---|----|
| วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล | 52 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 53 |
| การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล | 53 |
| บทที่ 4 การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ | 54 |
| 4.1 การปรับตัวของตัวสารด้านรูปแบบ | 54 |
| 4.1.1 โครงเรื่อง | 54 |
| 4.1.1.1 โครงเรื่องในตัวอย่างนิทานก้อมของสี คันโซ่ | 55 |
| 4.1.1.2 โครงเรื่องในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไฟ | 56 |
| 4.1.1.3 โครงเรื่องในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ | 57 |
| 4.1.2 ตัวละคร | 57 |
| 4.1.2.1 ตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของสี คันโซ่ | 58 |
| 4.1.2.2 ตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไฟ | 60 |
| 4.1.2.3 ตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ | 63 |
| 4.1.3 เสียง | 65 |
| 4.1.3.1 เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของสี คันโซ่ | 65 |
| 4.1.3.2 เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไฟ | 68 |
| 4.1.3.3 เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ | 70 |
| 4.1.4 ภาพ | 73 |
| 4.1.4.1 ภาพในตัวอย่างนิทานก้อมของสี คันโซ่ | 73 |
| 4.1.4.2 ภาพในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไฟ | 76 |
| 4.1.4.3 ภาพในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ | 79 |
| 4.2 การปรับตัวของสารด้านเนื้อหา | 81 |
| 4.2.1 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของ สี คันโซ่ | 82 |

| | |
|--|-----|
| 4.2.2 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของ จานโจย๋ ลมพัดไฟ | 83 |
| 4.2.3 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของ เทคเกอร์ ออดิโอ | 84 |
| 4.2.4 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของทั้ง 3 ศิลปิน..... | 85 |
| 4.3 การปรับตัวของผู้ส่งสาร | 86 |
| 4.3.1 จุดริเริ่มในการสร้างสรรค์นิทานก้อมในรูปแบบวีซีดีและยูทูบ | 86 |
| 4.3.2 คุณค่าของนิทานก้อมอีสาน..... | 89 |
| 4.3.3 ลักษณะเนื้อหาของนิทานก้อมและพัฒนาการ | 90 |
| 4.3.4 ลักษณะรูปแบบของนิทานก้อมและพัฒนาการ..... | 93 |
| 4.3.5 การเปลี่ยนแปลงช่องทางสู่ยูทูบและปัจจัยที่ส่งเสริม | 95 |
| 4.3.6 ข้อดี-ข้อเสียของช่องทางยูทูบ | 98 |
| 4.3.7 รายได้จากนิทานก้อมของศิลปิน | 100 |
| 4.3.8 เสียงตอบรับจากผู้ชมนิทานก้อมบนยูทูบ..... | 102 |
| 4.3.9 ลักษณะกลุ่มผู้ชมนิทานก้อม | 103 |
| บทที่ 5 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัล..... | 105 |
| 5.1 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมของศิลปิน..... | 105 |
| 5.1.1 การคัดเลือกนักแสดง | 106 |
| 5.1.2 การเขียนบท | 107 |
| 5.1.3 การกำกับการแสดง | 108 |
| 5.1.4 การถ่ายทำ..... | 109 |
| 5.1.5 การตัดต่อและใส่ดนตรีประกอบ | 112 |
| 5.1.6 การพากย์เสียง..... | 116 |
| 5.2 ประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน..... | 118 |
| 5.2.1 เอกลักษณะของนิทานก้อมของศิลปินแต่ละท่านในมุมมองของตนเอง..... | 118 |

| | |
|--|-----|
| 5.2.2 แหล่งที่มาของนิทานก้อม..... | 120 |
| 5.2.3 การฝึกฝนทักษะการในการเล่าเรื่องของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม | 122 |
| 5.2.4 การส่งต่อความรู้และอนาคตของนิทานก้อม..... | 124 |
| 5.2.5 ยูทูปกับประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์..... | 126 |
| บทที่ 6 สรุป อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ..... | 130 |
| 6.1 สรุปผลการวิจัย..... | 130 |
| 6.1.1 การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูป | 130 |
| 6.1.2 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อม..... | 139 |
| 6.2 อภิปรายผล..... | 141 |
| ส่วนที่ 1 องค์ประกอบที่เปลี่ยนแปลงได้และไม่ได้ของนิทานก้อม..... | 141 |
| ส่วนที่ 2 การแพร่กระจายของนิทานก้อมในยุคสื่อใหม่ | 145 |
| ส่วนที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัล..... | 148 |
| 6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย..... | 150 |
| 6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต..... | 150 |
| รายการอ้างอิง | 152 |
| ภาคผนวก..... | 156 |
| ภาคผนวก ก..... | 157 |
| ภาคผนวก ข..... | 173 |
| ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ | 182 |

สารบัญตาราง

| | | |
|------------|--|-----|
| ตาราง 2.1 | เปรียบเทียบข้อเด่นของสื่อพื้นบ้านและสื่อมวลชน..... | 21 |
| ตาราง 4.1 | ตัวละครในนิทานก้อมของสี คันโซ่..... | 61 |
| ตาราง 4.2 | ตัวละครในนิทานก้อมของจางโจ้ย ลมพัดไผ่..... | 63 |
| ตาราง 4.3 | ตัวละครในนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดีโอ..... | 65 |
| ตาราง 4.4 | เสียงในนิทานก้อมของสี คันโซ่..... | 68 |
| ตาราง 4.5 | เสียงในนิทานก้อมของจางโจ้ย ลมพัดไผ่..... | 71 |
| ตาราง 4.6 | เสียงในนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดีโอ..... | 74 |
| ตาราง 4.7 | ภาพในนิทานก้อมของสี คันโซ่..... | 76 |
| ตาราง 4.8 | ภาพในนิทานก้อมของจางโจ้ย ลมพัดไผ่..... | 79 |
| ตาราง 4.9 | ภาพในนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดีโอ..... | 81 |
| ตาราง 4.10 | เนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของ สี คันโซ่..... | 83 |
| ตาราง 4.11 | เนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของจางโจ้ย ลมพัดไผ่..... | 84 |
| ตาราง 4.12 | เนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของเทคเกอร์ ออดีโอ..... | 85 |
| ตาราง 4.13 | เนื้อหา นิทานก้อมบนยูทูปของทั้ง 3 ศิลปิน..... | 86 |
| ตาราง 6.1 | ข้อดีและข้อเสียของยูทูปในทัศนะของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม..... | 139 |

สารบัญภาพ

| | |
|---|-----|
| ภาพ 1.1 ภาพหัวเรื่องนิทานก้อมบนยูทูบ เรื่อง ตาบอด กับ ติดอ่าง | 2 |
| ภาพ 2.1 แผนภูมิแสดงแนวคิด “ต้นไม้แห่งคุณค่า” | 24 |
| ภาพ 2.2 การปรับประยุกต์การจัดสถานที่ว่าง | 25 |
| ภาพ 2.3 แสดงภาพกรอบแนวคิดการวิจัย..... | 48 |
| ภาพ 4.1 นักแสดงที่สวมบทบาทในเรื่องหลวงพ่อมะเขือ ว่างบ่่อง และกินแบบนี้..... | 60 |
| ภาพ 4.2 นักแสดงที่สวมบทบาทในเรื่องหลวงบอดไหวดี สากกะเบือล้างแค้น และหินแม่เฒ่า..... | 62 |
| ภาพ 4.3 นักแสดงที่สวมบทบาทในเรื่องหลวงบอดไหวดี สากกะเบือล้างแค้น และหินแม่เฒ่า..... | 65 |
| ภาพ 4.4 ตัวอย่างฉากในนิทานก้อมของสี่ คันโซ่..... | 75 |
| ภาพ 4.5 ตัวอย่างฉากในนิทานก้อมของจ่าน้อย ลมพัดไผ่..... | 77 |
| ภาพ 4.6 ตัวอย่างฉากในนิทานก้อมของเทเกอร์ ออดีโอ..... | 80 |
| ภาพ 5.1 สี่ คันโซ่ ขณะตัดต่อนิทานก้อมที่โต๊ะทำงานส่วนตัว..... | 113 |
| ภาพ 5.2 กราฟิกชื่อเรื่องก่อนเข้านิทานก้อมของสี่ คันโซ่..... | 114 |
| ภาพ 5.3 จ่าน้อย ลมพัดไผ่ นั่งทำงานที่โต๊ะทำงานส่วนตัวบริเวณห้องรับแขกที่บ้าน..... | 114 |
| ภาพ 5.4 กราฟิกชื่อเรื่องก่อนเข้านิทานก้อมของจ่าน้อย ลมพัดไผ่..... | 115 |
| ภาพ 5.5 กราฟิกชื่อเรื่องก่อนเข้านิทานก้อมของเทเกอร์ ออดีโอ..... | 116 |
| ภาพ 6.1 เส้นทางการเผยแพร่ผลงานนิทานก้อมของศิลปินทั้ง 3 รูปแบบ..... | 138 |
| ภาพ 6.2 ต้นไม้ในนิทานก้อม..... | 144 |
| ภาพ 6.3 การหมุนเวียนของเรื่องเล่าในสังคมสี่ใหม่ | 147 |

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นิทานเป็นสื่อพื้นบ้านที่ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งซึ่งแสดงถึงวิถีชีวิต ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ของท้องถิ่นที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ แต่สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน เราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าสื่อพื้นบ้านจำนวนมากได้สูญสลายไปตามยุคสมัย การเกิดขึ้นของสื่อคลื่นลูกใหม่มักตามมาด้วยการจากไปของสื่อคลื่นลูกเก่า ดังที่จินตนา หนูณะ (2534 : 146-148 อ้างใน นิธิมา ชูเมือง, 2544 : 56-57) ได้สรุปสาเหตุสำคัญที่ทำให้สื่อพื้นบ้านต้องเสื่อมสลายไว้ 3 ประการคือ

1. การเข้ามาแทนที่ของสื่อสมัยใหม่ เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์
2. ข้อจำกัดของตัวสื่อพื้นบ้านเอง เช่นการเล่าเรื่องแบบมุขปาฐะที่ต้องใช้ความสามารถ ปฏิภาณไหวพริบที่ดีในการเล่า ทักษะเหล่านี้ต้องอาศัยการฝึกฝน เมื่อขาดผู้สืบทอดเนื่องจากคนรุ่นใหม่หันไปนิยมสื่อสมัยใหม่แล้วยอมทำให้สื่อพื้นบ้านไม่ได้รับการสานต่อ รวมถึงสื่อพื้นบ้านได้ถูกแทนที่จากสื่อมวลชนข้างต้น เพราะสื่อมวลชนมีเทคโนโลยีที่ดีกว่า สามารถดึงดูดความสนใจได้มากกว่า ทำให้สื่อพื้นบ้านถูกเบียดบังพื้นที่จนต้องตกเวทีไป
3. สาเหตุจากผู้ชมที่เสื่อมความนิยมไป เนื่องจากหันเหไปรับชมจากสื่อสมัยใหม่เนื่องจากมีความง่ายในการเข้าถึงมากกว่า เช่น การเปิดโทรทัศน์ง่ายกว่าไปขอให้ผู้ใหญ่เล่านิทานให้ฟัง

ข้อสังเกตจากนักวิชาการด้านการสื่อสารส่วนหนึ่งเห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างสื่อมวลชนกับสื่อพื้นบ้านมักเป็นไปในทางหักล้างทำลายกันเช่นนี้ แต่ในบางกรณีการมาถึงของสื่อคลื่นลูกใหม่อาจกลายเป็นเครื่องต่ออายุให้กับสื่อคลื่นลูกเก่าได้หากว่าสื่อเก่ามีการปรับตัวและใช้ประโยชน์จากสื่อคลื่นลูกใหม่ได้อย่างเหมาะสม กาญจนา แก้วเทพ (2539 : 6-7) ได้สรุปว่าความสัมพันธ์ระหว่างสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชนนั้นมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ 1. สื่อทั้งสองประเภทไม่มีความเกี่ยวข้องกัน 2. ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อทั้งสองขัดแย้งกัน (contradictory) และ 3. วิธีที่สามสื่อทั้งสองประเภทสามารถจะส่งเสริมกันและกันได้ (complementary)

กาญจนา แก้วเทพ ได้ตั้งข้อสังเกตของช่องทางกับความอยู่รอดของสื่อพื้นบ้านไว้ว่า ปรากฏการณ์การสูญหายของสื่อพื้นบ้านนั้น เหตุปัจจัยที่สำคัญมิได้อยู่ที่ตัวศิลปินหมดฝีมือหรือผู้ชม

หมดรักสื่อพื้นบ้านไปแล้ว หากแต่อยู่ที่การขาดช่องทางหรือพื้นที่ที่จะให้ศิลปินและผู้ชมสื่อพื้นบ้านได้มาพบปะกัน เนื่องจากในสงครามแย่งชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรม (war of cultural hegemony) ที่เป็นรูปธรรมที่สุดคือพื้นที่การแสดงนั้น ฝ่ายสื่อพื้นบ้านตกเป็นฝ่ายเพลี่ยงพล้ำอย่างมาก เริ่มตั้งแต่ในเวทีพื้นที่สาธารณะ (public sphere) ตั้งแต่ที่สื่อพื้นบ้านเคยจับจองอยู่ เช่น งานประเพณี งานบุญ งานวัด ฯลฯ ก็ถูกสื่อมวลชนสมัยใหม่เข้าไปแย่งชิงเบียดเจ้าของเดิมตกเวทีไป ส่วนในเวทีใหม่ๆ เช่น บนสื่อมวลชนเอง โอกาสของสื่อพื้นบ้านที่จะได้เข้าไปเปิดตัวก็มีอยู่อย่างจำกัดจำเขี่ย (โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข, 2548 : 15)

นิทานก้อม นิทานพื้นบ้านอีสานขนาดสั้นเป็นอีกวัฒนธรรมที่ได้รับการสืบทอดจากรูปแบบดั้งเดิมคือการเล่าแบบมุขปาฐะ มาสู่ตลาดวีดีโอซีดี (ภาษาอังกฤษ VDO CD ต่อไปนี้ขอเรียกว่า “วีซีดี”) ที่เฟื่องฟูตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2546 เป็นต้นมา วางจำหน่ายตามแผงทั่วไปในภาคอีสาน มีผู้ผลิตหลายราย มีรูปแบบคือถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้นประมาณไม่เกินเรื่องละ 10 นาที บางรายใช้เสียงพากย์ทับลงไปเพื่อเล่าเรื่อง บางรายใช้เสียงนักแสดงร่วมกับเสียงพากย์ และบางรายใช้เพียงเสียงของนักแสดงในการเล่าเรื่อง ในแผ่นวีซีดีชุดหนึ่งจะมีนิทานก้อม 8-12 เรื่อง ตัวอย่างศิลปินที่สร้างสรรค์นิทานก้อม เช่น สี คันโซ่, จานโง้ย ลมพัดไผ่, เทคเกอร์ ออดิโอ, ดอนเจดีย์, เพชรอีสาน หนุ่มธงชัย เป็นต้น



ภาพ 1.1 ภาพหัวเรื่องนิทานก้อมบนยูทูป เรื่อง ตาบอด กับ ตีตอ้าง
(เข้าถึงจาก https://www.youtube.com/watch?v=n0K8dlXgt_Q)

คำว่า “ก้อม” เป็นภาษาอีสาน มีความหมายว่า “สั้น” นิทานก้อมจึงหมายถึง นิทานขนาดสั้น ซึ่งเป็นเรื่องตลกที่เอาไวเล่าเพื่อความสนุกสนานบันเทิง มีเนื้อหาหลากหลาย ตั้งแต่เรื่องชีวิตในครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยา พ่อตากับลูกเขย หรือเรื่องระหว่างพระกับเณร บางครั้งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ล่อแหลม ความสัมพันธ์ที่ละเมิดจารีตศีลธรรม เล่ห์เหลี่ยมกลโกง การเอาเปรียบ ไปจนถึงความโง่เขลาเบาปัญญาของชาวบ้าน โดยแต่เดิมนั้นเป็นลักษณะวรรณกรรมมุขปาฐะคือเล่าด้วยปากเปล่า เล่ากันในหลายโอกาส เช่น เมื่อว่างจากการทำงาน เล่าในงานบุญหรือการพบปะสังสรรค์ทั่วไป โดยเล่าเป็นร้อยแก้วเป็นหลัก อาจมีรูปแบบร้อยกรองสอดแทรก เช่น กลอนลำ หรือ ฝน อยู่บ้าง แล้วแต่ทักษะประจำตัวของผู้เล่า

สี คันโซ่ หนึ่งในศิลปินผู้เล่านิทานก้อมที่ได้รับความนิยมได้กล่าวถึงความเป็นมาของนิทานก้อมไว้ในตอนต้นของคลิปวิดีโอ “ใต้เต็ลนิทานก้อม” (Unda record official, 2558 : ออนไลน์) ว่า

“ครับ ลีปนิ้วของทีมงานผู้สร้างสรรค์ขอกราบขอบพระคุณพ่อแม่พี่น้องหลายๆ ครับที่ทำให้การต้อนรับสนับสนุน ช่วยกันคนละไม้ละมือซื้อวีซีดีนิทานก้อมชุดนี้ ชุดที่พี่น้องกำลังเบิ่ง (ดู) อยู่ที่นี่ครับ นิทานก้อมถือว่าเป็นวัฒนธรรม วัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่งที่ถ่ายทอดจากปู่ย่าตายาย จนมาทอด (ถึง) หมู่เฮา ลูกหลานเหลนหล่อน เป็นเรื่องสั้นๆ สั้นก็คือก้อม ก็เลยเอ็น (เรียก) ว่านิทานก้อม เว้าเข้าใจง่าย เด็กน้อยฟังได้ ผู้ใหญ่ฟังดี แม่ใหญ่สาแมใหญ่มีฟังแล้วกะโ้ย ลืมคำ ลืมบ้อย (บ่น) ว่าซันวา นิทานก้อมนี้ครับส่วนมากก็เป็นเรื่องสนุกสนาน ตลกโปกฮา ลางเรื่องกะลามกแห่นจักหน้อย (บ้างเล็กน้อย) นั่นกะถือว่าเป็นธรรมดาอย่าไปคิดหยัง (อะไร) หลาย เฝิน (เขา) พาเว้าเล่ามา ลูกหลานก็เล่าต่อเป็นลิ่งประกอบกัน ซึ่งเจตนาอีหลีนั่นกะคือความม่วน (บันเทิง) ความสนุกสนานครับ ทุกมือนี่ก็เว้าแห่นอยู่ดอก โดนๆ พ้อเถื่อหนึ่ง (ทุกวันนี้ก็มีการเล่าอยู่บ้างแต่นานๆ จะพบสักครั้งหนึ่ง)

ส่วนมากก็เว้ายามสังสรรค์เฮฮา ผู้เว้าเก่งเว้าเป็น โ้ยย คนฟังก็มักคนฟังก็ม่วนด้ว ผู้ลางคนนั่งฟัง โ้ยย หัวจนแหว่แหว่ง ตดแตกเยี้ยวเฮี้ยวก็มี ผู้ลางคนเป็นฮ้ายคักๆ หัวจนชี้หยอด (บางคนหัวเราะจนฟันแห้ง หัวเราะจนผายลม ฉี่เล็ด บางคนหนักซ้อมมากๆ อุจจาระไหลก็มี) ส่วนลีเว้ายาม (เวลา) ไตนั้นก็แล้วแต่โอกาสลีอำนวย ลางเถื่อ (บางครั้ง) ก็เว้ายามงันเฮือนดี (งานที่เกี่ยวกับงานศพ) ลงช่วง ลงแขก ไปจั้งซัน ผู้เฒ่าเว้าสู่ลู่ลู่หลานฟังยามเหยียบแข้ง เว้าให้หลานฟังยามอ้อยหลานหลก (ถอน) ผมหงอกให้ มักเอานิทานเป็นสิ่งแลกเปลี่ยน เว้าก่อนนอนจั้งลี เพราะว่าตะกั้มันปมีโทรทัศน์ เรื่องที่นิยมเว้าสู่กันฟังๆ ก็มีหลวงพ่อกับเณรน้อย เรื่องพ้อเฒ่ากับลูกเขย เรื่องพ้อยายกับน้ำสาว หรือว่าเรื่องเชียงเหมียย นอกนั้นก็เป็นเรื่องฝัวๆ เมียๆ ไทบ้านธรรมดา ธรรมดานี้หละ เรื่องที่พี่น้องลีได้เบิ่งได้ฟังต่อจากนี้

นั้น ก็เป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น ลิขิตปีติสสิศวรรค์ควรกะให้พิจารณาเด้อ ดีให้ย่อง คับปดิกะให้ว่า ผู้สร้างสรรค์ก็ ยินดีรับคำติชมจากพวกพ่อแม่พี่น้องทุกคน”

เมื่อโครงข่ายอินเทอร์เน็ตในประเทศมีราคาถูกลงและแพร่หลายมากขึ้น ทำให้การเข้าถึงความบันเทิงต่างๆ เช่น เพลงและภาพยนตร์ที่เดิมเคยใช้ช่องทางแผ่นวีซีดีถูกแย่งชิงพื้นที่อีกครั้งโดย “สื่อใหม่” (new media) ไม่เว้นแม้แต่ตลาดนิทานก้อมเอง เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตค่อยๆ เข้ามาปรับเปลี่ยนรูปแบบพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้ชม (reshape) ไปจากเดิม แต่ในขณะที่การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีที่ทำให้ตลาดแผ่นวีซีดีหดตัวลงไปนั้น นิทานก้อมก็ได้แพร่กระจายเข้ามาสู่ช่องทาง (channel) ใหม่ด้วยเช่นกัน

“สื่อใหม่” (new media) หมายถึงระบบการสื่อสารหรือระบบที่มีการเชื่อมต่อทางอิเล็กทรอนิกส์ของเครือข่ายในระดับโลก ได้แก่ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) บริการเวปต์ไวด์เว็บ (world wide web : www) บริการข้อมูลออนไลน์เชิงพาณิชย์ (commercial on-line service) เป็นต้น (Kevin Kawamoto, 1997 อ้างใน สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2549 : 283) สื่อใหม่มาพร้อมข้อได้เปรียบ สื่อมวลชนยุคก่อนหน้าหลายประการ ดังที่ ดวงพร เกตุสมบุรณ์ (2555 : 24) ได้ยกตัวอย่างไว้เช่น มีคุณสมบัติของการสื่อสารสองทาง (two-way communication) มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร ผู้รับสารสามารถควบคุมข้อมูลที่ต้องการทราบได้ ทำให้เกิดความตั้งใจและสนใจในการรับสาร สามารถค้นหาได้มากเท่าที่ต้องการ ปราศจากข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการเข้าถึงข้อมูล และที่สำคัญได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารมวลชนให้เป็นการสื่อสารจากผู้ส่งรายเดียวไปสู่มวลชน (one-to-many) ไปสู่การเป็นผู้ส่งหลายรายไปสู่มวลชน (many-to-many)

ด้วยข้อดีและข้อได้เปรียบต่างๆ ดังกล่าวเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตทำให้สื่อก่อนหน้า เช่น โทรทัศน์ วิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ ได้รับผลกระทบด้านความนิยมและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้ใช้สื่อไปอย่างมาก ข้อพิเศษที่สำคัญของอินเทอร์เน็ตคือสามารถทำให้ผู้รับสื่อฝ่ายเดียวในยุคก่อนๆ กลายเป็น “ผู้ใช้สื่อ” (media users) ที่สามารถสร้างเนื้อหาและเผยแพร่บนโลกออนไลน์ได้อย่างอิสระ คนทั่วไปสามารถเผยแพร่เนื้อหาของตนเองสู่คนทั่วโลกได้เพียงมีคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ยูทูป (YouTube) เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่คลิปวิดีโอซึ่งเป็นผลมาจากเทคโนโลยี ในช่องทางสื่อใหม่ดังกล่าว นับตั้งแต่ก่อตั้งในปี 2548 ยูทูปก็ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ถือเป็น social network sites ประเภท media ที่สามารถให้บริการแลกเปลี่ยนสื่อประเภทมัลติมีเดีย (multimedia) เช่น เพลง คลิปวิดีโอ มิวสิควิดีโอ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือเรียกว่าเว็บไซต์

ให้บริการประเภท video sharing ที่บุคคลสามารถเข้าชมได้แม้จะไม่ได้สมัครบัญชีผู้ใช้ (account) แต่ถ้าหากต้องการเผยแพร่วิดีโอของตนเองหรือต้องการแสดงความคิดเห็นในช่องแสดงความคิดเห็นได้ คลิปวิดีโอต่างๆ ต้องสมัครบัญชีผู้ใช้ ซึ่งจะมีระบบจัดการช่อง (channel) ที่สามารถเข้าชมสถิติและปรับแต่งค่าต่างๆ ในการเผยแพร่วิดีโอของตนได้ (Theimer, 2010 : 102-103)

จากการสำรวจนิทานก้อมในเว็บไซต์ยูทูปพบว่าคลิปนิทานก้อมบางเรื่องมียอดวิวสูงถึงกว่าหนึ่งล้านวิว (views) และจากการเก็บข้อมูลเมื่อเดือนธันวาคม 2558 พบว่า จากคลิปวิดีโอนิทานก้อมจำนวน 249 คลิปของศิลปิน “สี่ คั่นโซ่” มียอดวิวรวมสูงถึงกว่า 21 ล้านวิว จากระยะเวลาเผยแพร่ไม่ถึง 1 ปี ตัวอย่างของนิทานก้อมบนยูทูปที่ได้รับความนิยม เช่น “นิทานก้อม สี่ คั่นโซ่ ชุดที่ 12 ตอน ฝีก่องกอย 2” 1,492,298 วิว “นิทานก้อมสี่ คั่นโซ่ ชุดที่ 13 ตอน ขายเฮือนน้อย” 955,124 วิว “นิทานก้อมสี่ คั่นโซ่ ชุดที่ 13 ตอน หลวงพ่อสารภัญ” 713,874 วิว

ในช่วงเดือนมิถุนายน 2559 ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเพิ่มเติมโดยการค้นหาคำว่า “นิทานก้อม” ในยูทูป พบผลการค้นหาที่เป็นคลิปวิดีโอนิทานก้อมเพิ่มเติมอีกทั้งหมด 508 คลิปและจากการสำรวจทั้ง 2 ครั้ง มียอดวิวรวมถึง 153,184,382 (หนึ่งร้อยห้าสิบล้านหนึ่งแสนแปดหมื่นสี่พันสามร้อยแปดสิบสอง) วิว โดยโพสต์ที่เก่าที่สุดโพสต์ไว้เมื่อ 8 ปีที่แล้ว และยังมีผู้โพสต์นิทานก้อมใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง (ดูรายชื่อนิทานก้อมที่สำรวจพบในภาคผนวก ค.) การโพสต์คลิปนิทานก้อมมีทั้งจากผู้ที่เป็นผู้สร้างสรรค์โดยตรงและจากผู้ที่ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ และมีทั้งการสร้างสรรค์นิทานก้อมโดยนักเรียนนักศึกษา บุคคลทั่วไปที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงไม่หวังผลทางการค้า ทำให้เห็นว่านิทานก้อมยังได้รับความนิยมและสนใจจากผู้ใช้งานกลุ่มหนึ่งอย่างต่อเนื่อง



ภาพ 1.2 ลำดับช่องทางการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปของนิทานก้อม

จากปรากฏการณ์ที่นิทานก้อมซึ่งเป็นวัฒนธรรมมุขปาฐะของอีสานมีการย้ายช่องทางจากการเล่าเรื่องแบบต่อหน้า (face to face) มาสู่สื่อดิจิทัลคือแผ่นวีดีโอซีดี (video cd) และสุดท้ายอาศัยสื่อใหม่คือยูทูป (internet) ผู้วิจัยจึงเกิดคำถามว่าในการเปลี่ยนแปลงช่องทางการสื่อสาร นิทานก้อมมีการปรับตัวให้เข้ากับช่องทางใหม่นั้นอย่างไร โดยมีคำถามหลัก 2 ข้อคือ 1. ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมมีการปรับตัวเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงช่องทางการสื่อสารอย่างไร (how) และตัวสารคือนิทานก้อมบนยูทูปที่ถูกเผยแพร่ออกมา นั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ทั้งในแง่รูปแบบ (form) เนื้อหา (content) และ 2. ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมมีกระบวนการทำงานอย่างไร ในการนำเอาวัฒนธรรมพื้นบ้านมาสร้างสรรค์ให้อยู่ในช่องทางใหม่ๆ

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่าสื่อพื้นบ้านในปัจจุบันนี้มีที่ทางเหลือน้อยลงทุกที จนสื่อพื้นบ้านบางอย่างก็สูญหายไปตามกาลเวลา การที่นิทานก้อมสามารถเอาตัวรอดอยู่บนสื่อใหม่ได้จึงเป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าจะเป็นประโยชน์และมีคุณค่าทั้งในเชิงวิชาการด้านการสื่อสารเชิงสังคมกับวัฒนธรรมที่จะช่วยเติมช่องว่างทางความรู้เกี่ยวกับการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านในยุคสื่อใหม่ และประโยชน์เชิงวิชาชีพต่อศิลปินผู้ผลิตสื่อพื้นบ้านทั้งในภาคอีสานและภาคอื่นๆ ที่กำลังเผชิญวิกฤติของการขาดช่องทางการสื่อสารและกำลังจะสูญหายไปจากสังคม จะสามารถนำเอาความรู้ที่ได้จากกรณีศึกษาของนิทานก้อมไปปรับใช้ต่อไป

ปัญหานำวิจัย

1. นิทานก้อมบนยูทูปมีการปรับตัวอย่างไร
2. นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัลมีกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูป
2. เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัล

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ” เป็นการศึกษาการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ โดยการเก็บข้อมูลจากศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมที่มีผลงานปรากฏทางยูทูบและคลิปนิทานก้อมที่เผยแพร่ทางยูทูบเท่านั้น โดยผู้วิจัยเลือกทำการสำรวจคลิปวิดีโอนิทานก้อมบนยูทูบเพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการศึกษา 2 ช่วงคือเดือนธันวาคม ปี 2558 และช่วงที่ 2 คือ เดือนมิถุนายน 2559 พบคลิปนิทานก้อมทั้งหมดจำนวน 757 คลิป (รายชื่อนิทานก้อมทั้งหมดที่สำรวจพบกรุณาดูภาคผนวก) จากนิทานก้อมบนยูทูบทั้งหมดสามารถแบ่งประเภทจากรูปแบบการนำเสนอได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์อย่างเดียว
2. รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์และเสียงนักแสดง
3. รูปแบบที่ใช้เสียงนักแสดงอย่างเดียว

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยแบ่งการวิจัยเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ผู้วิจัยเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยเลือกจากคลิปที่มียอดวิวสูงสุดจากบัญชีรายชื่อนิทานก้อมของทั้ง 3 ศิลปิน จำนวนท่านละ 10 ตัวอย่างรวม 30 ตัวอย่าง เพื่อศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่อง คือ โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร เสียง และแนวคิดในเนื้อหา ด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (analytical description) แล้วแปลงข้อมูลลงตารางลงรหัส (coding sheet) เพื่อให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ในภาพรวม

ส่วนที่ 2 เป็นการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (key informants) โดยใช้ในการเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (purposive sampling) มีเกณฑ์คือเป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมบนยูทูบที่มีผลงานมากที่สุดและมียอดวิวสูงสุดในแต่ละรูปแบบ รูปแบบละ 1 ท่าน ดังนี้

1. รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์อย่างเดียวผู้วิจัยเลือก “สี่ คันโซ่” เข้าถึงคลิปได้ทางช่องบัญชีผู้ใช้ *Unda record official*
2. รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์และเสียงนักแสดง ผู้วิจัยเลือกสัมภาษณ์ “จ่าน้อย ลมพัดไม้” เข้าถึงคลิปได้ทางช่องบัญชีผู้ใช้ *Chaiyot Walrachina*

3. รูปแบบที่ใช้เสียงนักแสดงอย่างเดี่ยวผู้วิจัยเลือกสัมภาษณ์ คุณวิเชียร คันทภูมิ ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ เข้าถึงคลิปได้ทางช่องบัญชีผู้ใช้ *เทคเกอร์ ออดิโอ*

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยขยายความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านมาสู่สื่อใหม่ ได้ทราบถึงปัจจัยต่างๆ ที่ส่งเสริมศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมในการเปลี่ยนแปลงช่องทางการสื่อสาร และทราบถึงกระบวนการในการปรับตัวของศิลปิน
2. ผลการวิจัยจะเปิดเผยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวสารนิทานก้อมว่าได้มีการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะทั้งในแง่รูปแบบและเนื้อหาไปอย่างไรบ้างเมื่อเปลี่ยนช่องทางการสื่อสาร
3. เป็นประโยชน์ต่อวงวิชาการด้านการสื่อสาร งานวิจัยจะเผยให้เห็นความเป็นไปได้ในการสร้างกลุ่มผู้ชมใหม่ๆ ของศิลปินอีสานที่อยู่นอกกระแสหลักบนสื่อใหม่ ที่ปรับตัวให้ทันกับสื่อใหม่ และยังสืบสานศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นตามวิถีเดิมของตน

นิยามศัพท์

การปรับตัว การปรับตัวในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้หมายถึง 1.การเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของตัวสารคือนิทานก้อมทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา 2. การเปลี่ยนแปลงของผู้ส่งสารคือศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม ทั้งด้านวิธีการสร้างสรรค์ วิธีการเผยแพร่ และการสื่อสารกับผู้ชม

คลิป หมายถึง หน่วยหนึ่งของวิดีโอที่มีผู้โพสต์ในยูทูป (ภาษาอังกฤษ clip video)

นิทานก้อม หมายถึง นิทานพื้นบ้านของอีสาน มีขนาดสั้น เป็นเรื่องตลกโปกฮา นิยมเล่าเป็นร้อยแก้ว มีเนื้อหาหลากหลาย เช่นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ เรื่องผิดประเวณีในเครือญาติ ความขัดแย้งระหว่างพ่อตากับลูกเขย เรื่องของคนพิการ เรื่องความโง่หรือความเข้าใจผิด เป็นต้น เดิมเล่าแบบมุขปาฐะ แต่ในปัจจุบันมีการสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์ขนาดสั้น

บัญชีผู้ใช้ หมายถึง ชื่อที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้ทำการลงทะเบียนเพื่อสมัครเป็นสมาชิกกับเว็บไซต์ใดๆ เพื่อขอรับบริการต่างๆ เช่น บริการอีเมล บริการพื้นที่จัดเก็บข้อมูลในรูปแบบข้อความ

หรือไฟล์ ในงานวิจัยนี้หมายถึงชื่อที่ผู้ใช้สมัครขอใช้บริการกับเว็บไซต์ยูทูปเพื่อใช้เผยแพร่คลิปวิดีโอ (ภาษาอังกฤษ user account)

โพสต์ หมายถึง การเผยแพร่ข้อมูลอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ข้อความ คลิปเสียง วิดีโอ โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในงานวิจัยนี้หมายถึงการการอัปโหลด (upload) ไฟล์ข้อมูลวิดีโอเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านเว็บไซต์ยูทูปเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณะในแต่ละครั้ง

ยูทูป หมายถึง เว็บไซต์บริการพื้นที่สำหรับแบ่งปันไฟล์มัลติมีเดียเสียงและภาพเคลื่อนไหวประเภทต่างๆ เข้าถึงได้จาก <http://www.youtube.com>

วิว หมายถึง ตัวเลขอ้างอิงจำนวนการเข้าชมคลิปที่มีเกณฑ์วัดโดยยูทูป ยอดการเข้าชมจะปรากฏที่มุมขวาล่างของคลิป ปัจจุบันยูทูปมีมาตรการในการตรวจสอบยอดวิวว่าไม่ได้มาจากการจงใจปั่นเพื่อให้เกิดยอดวิวที่สูงเกินจริง

วีซีดี หมายถึง อุปกรณ์เก็บข้อมูลประเภทภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง มาจากภาษาอังกฤษ video compact disc สามารถนำไปเปิดเล่นได้กับเครื่องเล่นวีซีดี หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่รองรับได้ เช่น คอมพิวเตอร์

ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม หมายถึงผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมในรูปแบบต่างๆ ทั้งแบบดั้งเดิมที่เป็นผู้เล่าเรื่อง จนมาถึงแบบสื่อดิจิทัลและสื่อใหม่ที่มีการผลิตออกมาในรูปแบบภาพยนตร์ขนาดสั้น โดยศิลปินอาจจะทำหน้าที่หลายๆ อย่าง เช่น เขียนบท กำกับการแสดงพากย์เสียง ถ่ายวิดีโอ ขึ้นอยู่กับวิธีการทำงานของศิลปินแต่ละคน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวินิจฉัยเรื่อง “การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ” ผู้วิจัยได้ค้นคว้ารวบรวมแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ศึกษาดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านและวรรณกรรมมุขปาฐะ
2. แนวคิดเรื่องสื่อใหม่และเรื่องเล่าดิจิทัล
3. แนวคิดเรื่องอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม
4. แนวคิดเกี่ยวกับมุกตลกของอีสานและไทย
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านและวรรณกรรมมุขปาฐะ

โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (2548 : 31) ให้ความหมาย “สื่อพื้นบ้าน” ว่าหมายถึง สื่อทุกชนิดที่มีมาก่อนหน้ายุคที่สื่อมวลชนจะเกิดขึ้นมา (โดยที่สื่อมวลชนแขนงแรกที่สุดที่อุบัติขึ้นมาในสังคมก็คือ สื่อหนังสือพิมพ์ ที่มีอายุเพียงราวสองร้อยกว่าปีเท่านั้น) และในขณะเดียวกัน สื่อเหล่านี้จะทำหน้าที่เชื่อมโยงและถ่ายทอดข้อมูลข่าวสาร ความหมายและอารมณ์ความรู้สึกร่วมกันของคนที่อยู่ในชุมชนเดียวกัน ซึ่งบางครั้งก็จะจำกัดขอบเขตของสื่อเฉพาะที่เป็นของพื้นบ้าน (folk) อาทิ นิทานพื้นบ้าน การแสดงลิเก ฯลฯ

สื่อพื้นบ้านคือวัฒนธรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์และสั่งสมมาตั้งแต่อดีต กลายเป็นเครื่องมือที่รับส่งและเก็บข่าวสารที่เป็นสัญลักษณ์และเอกลักษณ์ปรากฏให้เห็นในรูปของคำพูด ข้อเขียน บทเพลง ดนตรี การละเล่น หัตถกรรม สถาปัตยกรรม พิธีกรรม ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม แม้กระทั่งชีวิต (สมควร กวียะ, 2529 : 8 อ้างถึงใน โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข, 2548 : 31)

นิทานพื้นบ้านนับเป็นมรดกเพื่อความบันเทิงใจของชาวบ้านอย่างหนึ่ง จารุวรรณ ธรรมวัตร (2522 : 30) ได้ขยายความว่า นิทานเป็นสื่อพื้นบ้านที่นิยมในที่ห่างไกลจากวัฒนธรรมสมัยใหม่ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เมื่อชาวบ้านมาชุมนุมกันจึงมีการเล่านิทานสู่กันฟัง ความเพลิดเพลินที่

เกิดขึ้นตามเนื้อเรื่อง อิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรืออารมณ์ขัน ตลอดจนคติธรรมเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทั้งผู้เล่าและผู้ฟังจดจำนิทานแห่งหมู่บ้านของตนได้เป็นอย่างดี

ในสังคมอีสาน “นิทานก้อม” เป็นคำนิทานตลกสั้นๆ ที่รู้จักกันทั่วไป ส่วนใหญ่เป็นนิทานมุขปาฐะที่เล่าในชีวิตประจำวัน นิทานตลกมีทั้งเรื่องที่หยาบโลนและไม่หยาบโลน มุกตลกที่หยาบโลนมักเป็นเรื่องเพศ มุกตลกที่ไม่หยาบโลนมักเป็นเรื่องเสียดสีล้อเลียนหรือเป็นเรื่องไม้ แนวคิดที่ปรากฏในมุกตลกที่เล่ากันในชุมชนที่พูดภาษาไทย-ลาว ได้แก่เรื่องความฉลาด ความโง่ ความเกียจคร้าน คนพิการ ผู้มีสถานะสูงส่ง คนต่างถิ่นและคนต่างชาติ (จารุวรรณ ธรรมวัตร, (ม.ป.ป.) : 83)

สมชาย นิลอาธิ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้ให้ข้อมูลไว้ในคำนำ “เกริ่น-บ่ก้อม” หนังสือนิทานก้อม จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์มติชน ในปี พ.ศ. 2548 ว่านิทานก้อมคือเรื่องตลกภายในวงเล่า แต่ก่อนไม่เคยมีบันทึกไว้ เป็นเพียงการเล่าสู่กันฟังในกลุ่มคนที่สนิทสนมคุ้นเคยกัน เมื่อมีโอกาสพิเศษได้ร่วมวงเล่าด้วยกัน แล้วคนที่สนใจก็จะเก็บไว้ใน “ความทรงจำ” แล้วนำไปเล่าวงเล่าอื่นๆ ต่อไป นิทานก้อมส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเล่าประเภทสนุกสนาน ถูกมองว่าเป็นเรื่องไม่สุภาพ จนเลยไปถึงขั้นทะเล้ง-ลามก สมชายมองว่านิทานก้อมต้องตลกเสมอ และเกี่ยวกับเรื่องเพศหรือเรื่องที่ผิดปกติเกินความจริง

สำหรับคำว่า “ก้อม” สมชายอธิบายว่า ในภาษาอีสาน อะไรก็ตามที่มีขนาดสั้นๆ จะถูกเรียกว่าก้อมหมด เช่น หนังสือใบลานก้อม ที่มีขนาดสั้นกว่าหนังสือใบลานผูก หรือตัวอย่างเช่นสำนวน “แ่(จะระ)หางยาว กระจ่าหางก้อม”

เนื่องจากมีเนื้อหาเป็นเรื่องเพศ หน้าที่ของนิทานก้อมสำหรับสังคมอีสานในความเห็นของสมชาย นิลอาธิจึงเป็นแหล่งความรู้เพศศึกษาไปในตัว ทำให้เด็กๆ ที่แอบมานั่งฟังข้างวงเล่าได้ความรู้เกี่ยวกับเพศศึกษา เป็นการถ่ายทอดความรู้วิธีหนึ่งตามปกติของชาวบ้านซึ่งเป็นเครื่องมือในการ “ตอกย้ำ” ข้อตกลง บรรทัดฐาน ศีลธรรมทางเพศร่วมกันในรูปของนิทานตลก (สมชาย นิลอาธิ, 2548 : 10)

ลักษณะของวรรณกรรมมุขปาฐะ

นอกจากจะเป็นสื่อพื้นบ้านแล้วนิทานก้อมยังจัดว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของวรรณกรรมมุขปาฐะด้วย นั่นคือวรรณกรรมที่ใช้การพูด การเล่า การร้อง สดๆ ในการสื่อสาร หรือเรียกว่าเป็นวัฒนธรรมการสื่อสารแบบตัวต่อตัว (face-to-face communication) ซึ่งสุกัญญา สุฉฉายา (2556 : 11-13) ได้อธิบายลักษณะของวรรณกรรมมุขปาฐะดังต่อไปนี้

1. เป็นศิลปะแห่งถ้อยคำที่ถ่ายทอดโดยการพูด การร้อง (oral) ไม่มีการจดบันทึกจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง วรรณกรรมเหล่านี้จะดำรงอยู่ได้นานเท่าใด ขึ้นอยู่กับความทรงจำของผู้รับถ่ายทอด

2. เป็นวรรณกรรมที่สร้างขึ้นโดยกลุ่มคนและมีการแต่งเติมเสริมสร้างใหม่อยู่เสมอ (communal creation and re-creation) ไม่มีใครอ้างสิทธิเป็นเจ้าของ แม้ว่าบางเรื่องบางสำนวนจะรู้ว่าเป็นผลงานของใครก็ตาม เพราะนักเล่า นักร้องถือว่าผลงานเหล่านี้เป็นเรื่องที่เคยได้ยินได้ฟังมา ตนเป็นผู้ถ่ายทอด แม้ว่ามีบางส่วนที่ตนแต่งเองด้วยก็ตาม แต่ก็ไม่มีใครได้ถือว่ามีงานชิ้นที่บ้านที่กำลังเล่าหรือเพลงที่บ้านที่กำลังร้องเป็นของตนเอง

3. เป็นวรรณกรรมพื้นๆ ง่ายๆ ที่ชาวบ้านรู้จักกันดีอยู่แล้ว เพราะมีการผลิตซ้ำอยู่เสมอ เสน่ห์ที่ชวนติดตามจึงไม่ใช่เนื้อเรื่อง แต่ขึ้นอยู่กับศิลปะของผู้เล่า ผู้ร้อง ผู้แสดง ที่สร้างขึ้นใหม่ทุกครั้ง ที่นำมาผลิตซ้ำ การร้องเล่าในแต่ละครั้งจึงถือเป็นการสร้างสรรค์ใหม่และนับเป็นสำนวน (version) ใหม่ทุกครั้ง

4. ไม่มีสำนวนตายตัวและถูกต้องที่สุด เพราะมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาอยู่ตลอดเวลา

5. เป็นวรรณกรรมที่ผู้เล่าเรื่องไม่เป็นอิสระจากผู้ฟัง ทั้งสองฝ่ายต่างก็มีปฏิสัมพันธ์กัน ผู้เล่าผู้ร้องจะต้องสังเกตปฏิกิริยาและอารมณ์ของผู้ฟังและผู้ชม เพราะต้องดึงดูดความสนใจของผู้ฟังผู้ชมไว้ตลอดเวลาด้วยกลเม็ดเด็ดพรายต่างๆ เช่น ดัดเสียง สอดแทรกมุขตลก แสดงท่าทางประกอบแบบเกินจริง ร้องเพลง พูดโต้ตอบกับผู้ฟัง ถ้าผู้ฟังตั้งใจฟัง ผู้เล่าอาจยืดเรื่องขยายเรื่อง แต่ถ้าผู้ฟังผู้ชมแสดงท่าทางเบื่อหน่าย ผู้เล่าผู้ร้องอาจรวบรัดตัดความให้เนื้อเรื่องสั้นลง ผู้เล่าผู้ร้องวรรณกรรมมุขปาฐะ โดยเฉพาะในด้านการแสดงจึงไม่สามารถแยกตนเป็นอิสระ สร้างเรื่องที่ตั้งใจได้ ดังนั้นบริบทที่แวดล้อม (context) ในขณะนั้นจึงย่อมมีผลต่อการสร้างงานวรรณกรรมมุขปาฐะ

6. ธรรมเนียมที่อยู่ในงานวรรณกรรมมุขปาฐะเป็นธรรมเนียมของประชาชนส่วนใหญ่หรือเป็นธรรมเนียมชาวบ้าน ชาวบ้านชอบทำอะไร ยึดถืออะไร ให้คุณค่ากับสิ่งใด สิ่งเหล่านั้นจะแสดงออกในงานวรรณกรรมมุขปาฐะของทุกชาติ ซึ่งอาจจะตรงกันหรือตรงกันข้ามกับงานวรรณกรรมลายลักษณ์อักษรของชาวเมืองหรือชาววังก็ได้

7. มีการแพร่กระจาย ปรับเปลี่ยนและสามารถถ่ายทอดข้ามวัฒนธรรมได้ ตัวอย่างเช่น นิทานเรื่องพระราม มีต้นกำเนิดเป็นนิทานของอินเดีย เมื่อมีการเล่าต่อๆ กันมาและแพร่กระจายไปยัง

ที่ต่างๆ ก็กลายเป็นนิทานของแต่ละชาติ คนไทยรู้จักนิทานพระรามทั้งในรูปตำนานพื้นบ้านที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ (legend) และในชื่อเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งเผยแพร่ในรูปของการแสดงโขน หนังใหญ่ ละคอนรำ หนังตะลุง และในรูปวรรณคดีลายลักษณ์ เป็น บทละครเรื่องรามเกียรติ์ บทพากย์โขน บทพากย์หนัง หนังสือการ์ตูน ฯลฯ เรื่องรามเกียรติ์ของราชสำนักไทยแตกต่างจากรamayanaของอินเดีย เรื่องพระรามของชาวบ้านไทยก็แตกต่างจากเรื่องพระรามของราชสำนักด้วยเช่นกัน

การสืบทอดนิทานแบบมุขปาฐะ

ด้วยลักษณะของนิทานที่ต้องอาศัย “สมอง” ของมนุษย์เป็นที่อยู่ การดำรงอยู่ของนิทานในสังคมหนึ่งๆ จึงขึ้นอยู่กับ การถ่ายทอดนิทานในสังคมนั้นๆ และการแพร่กระจายของนิทานไปสู่สังคมอื่นๆ

Von Sydow นักคติชนวิทยาชาวสวีเดนชี้ให้เห็นความสำคัญของนักเล่านิทานในการกำหนด “ชีวิตของนิทาน” ว่า ในแต่ละสังคมจะมีบุคคลอยู่ 2 ประเภท คือ active bearers of tradition คือ นักเล่านิทาน ซึ่งเป็นผู้ที่ถ่ายทอดและสืบทอดนิทานในแต่ละสังคม คนประเภทนี้มีวิญญูญาณความเป็นนักเล่านิทาน สามารถจดจำนิทานต่างๆ และถ่ายทอดนิทานได้อย่างมีชีวิตชีวา ดังนั้น หากนักเล่านิทานในสังคมใดๆ เสียชีวิตตายไปโดยไม่มีใครรับช่วงต่อ นิทานในสังคมนั้นๆ ก็จะ “ไม่มีชีวิตอยู่ต่อไป” ไปด้วย นานวันเข้า นิทานเก่าแก่ในสังคมนั้นก็จะเลือนหายไปจากความทรงจำของคนในสังคมนั้น ส่วนบุคคลอีกประเภทหนึ่ง คือ passive bearers of tradition คือ ผู้ฟังนิทาน ผู้ฟังนิทานอาจมีบทบาทในการช่วยจดจำนิทานและช่วยทักท้วงหากนักเล่านิทานเล่าเรื่องข้ามไป แต่ไม่มีความสามารถในการถ่ายทอดนิทานต่อให้มีชีวิตชีวาน่าฟังอย่างที่คุณเป็นผู้เป็นนักเล่านิทานตัวจริงทำได้ ดังนั้น “ชีวิตของนิทาน” จึงขึ้นอยู่กับนักเล่านิทานเป็นสำคัญ

ในประเพณีการถ่ายทอดนิทานด้วยการเล่า (oral transmission) จำนวนของนิทานย่อมขึ้นอยู่กับผู้เล่า ซึ่งต่างจากประเพณีการถ่ายทอดด้วยลายลักษณ์อักษร (literary transmission) ที่จำนวนนิทานขึ้นอยู่กับ การคัดลอกเป็นสำคัญ ความผิดเพี้ยนไปจากจำนวนดั้งเดิมย่อมเกิดขึ้นในจำนวนบอกเล่าได้ Albert Lord นักคติชนวิทยาได้สรุปลักษณะความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่านิทานไว้ ดังนี้

1. ผู้เล่าอาจย่อเรื่องให้สั้นลง

2. ผู้เล่าอาจขยายความโดยใช้จินตนาการ “ตกแต่งประดับประดา” ให้ฉากสวยงาม และให้เรื่องสนุกสนานน่าตื่นตึ่งยิ่งขึ้น
3. ผู้เล่าอาจสลับเหตุการณ์ตามความเห็นสมควร
4. ผู้เล่าอาจนำอนุภาคจากเรื่องอื่นมาใส่ปนเข้าไป หรืออาจนำมาจากเรื่องเดียวกันแต่เป็นคนละสำนวน
5. ผู้เล่าอาจตัดรายละเอียดเรื่องราวบางตอนในเรื่องเดิมทิ้งไป
6. ผู้เล่าอาจสับสนำตอนหนึ่งตอนใดในเรื่องไปผสมเชื่อมโยงกับตอนอื่นๆ

ดังนั้น จึงเห็นได้ว่า ตัวนักเล่านิทานแต่ละคนมีส่วนสำคัญในการทำให้เกิดสำนวนที่ต่างกัน อันเป็นคำอธิบายอันหนึ่งว่า เหตุใดจึงมีสำนวนต่างๆ ของนิทานเรื่องเดียวกันเกิดขึ้นได้มากมายในกระแสนการถ่ายทอดนิทานในประเพณีบอกเล่า (ศิริพร ณ ถกลาง, 2552 : 145-148)

แนวคิดลักษณะวรรณกรรมมุขปาฐะสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์คุณลักษณะของนิทานก้อมในรูปแบบดั้งเดิมกับนิทานก้อมบนยูทูปว่า การเปลี่ยนช่องทางในการสื่อสารทำให้คุณลักษณะต่างๆ เปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร

การเล่าเรื่องและคุณลักษณะของการเล่าเรื่อง

ในการศึกษาทางด้านวรรณกรรมมุขปาฐะของต่างประเทศยังมีแนวคิดในการศึกษาการเล่าเรื่อง (storytelling) ซึ่งหมายถึงศิลปะประเภทหนึ่ง The Oxford Companion to Children's Literature (Carpenter and Prichard, 1984 อ้างใน J.Livo, 1929 : 7) ให้คำนิยามการเล่าเรื่อง (storytelling) ว่าหมายถึงการเล่าเรื่องด้วยปากให้กลุ่มเด็กๆ ในห้องสมุดหรือสถาบันการศึกษา ส่วนสมาคมอนุรักษ์และป้องกันการเสื่อมสลายของการเล่าเรื่อง (The National Association for the Preservation and Perpetuation of Storytelling (NAPPS)) ได้ให้คำนิยามการเล่าเรื่องที่กว้างขึ้นว่า การเล่าเรื่องคือรูปแบบศิลปะที่ผู้เล่าส่งความรู้สึกและอารมณ์ของจินตนาการไปสู่ผู้ฟังโดยการใช้คำพูดรวมไปถึงภาษาที่เป็นสัญลักษณ์ ท่าทาง มีความระมัดระวังในการปรับเนื้อหาเรื่องราวให้เหมาะสมสำหรับความต้องการผู้ฟังและสถานการณ์ แหล่งของเรื่องเล่าอาจมาจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมนิยาย และสารคดี เพื่อการศึกษา นันทนาการ ประวัติศาสตร์ คติชาวบ้าน ความบันเทิง หรือเพื่อการบำบัด (Yarnspinner, 8 อ้างใน J.Livo, 1929 : 7)

J. Livo (1929 : 7) ได้สรุปนิยามว่าการเล่าเรื่องคือรูปแบบศิลปะการพูดที่ผู้ฝึกฝนได้ทำการรักษา ส่งต่อ จินตนาการ ความคิด แรงบันดาลใจ และอารมณ์ซึ่งเป็นคุณค่าสากลร่วมกันของมนุษยชาติ ดังนั้นการเล่านิทานก็อาจจัดเป็นการเล่าเรื่องในนิยามของ storytelling อย่างหนึ่งด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องคือ คุณลักษณะ (What storytelling is?) และหน้าที่ (What storytelling does?) ของการเล่าเรื่องมาปรับใช้ในการวิเคราะห์ต่อไป

คุณลักษณะของการเล่าเรื่อง

J. Livo (1929 : 7-12) ได้ตั้งข้อสังเกตว่าการเล่าเรื่องมีคุณลักษณะต่างๆ ดังนี้

- **การเล่าเรื่องเป็นรูปแบบดั้งเดิม** การเล่าเรื่องเป็นศาสตร์ดั้งเดิมที่มีมาตั้งแต่มนุษย์มีภาษาพูด หรือตั้งแต่มีภาษาหรือสัญลักษณ์ใดๆ ที่สามารถสื่อสารกันได้

- **การเล่าเรื่องเป็นทักษะความสามารถที่ต้องอาศัยการฝึกฝน** การเล่าเรื่องเป็นวิถีทางในการเผยแพร่ เก็บรักษา และต่อยอด ประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมและสำนึกร่วมของคน การเล่าเรื่องเป็นศิลปะที่ต้องใช้ความชำนาญและต้องการการฝึกฝน เพื่อให้เล่าเรื่องได้อย่างสนุกสนาน

- **การเล่าเรื่องเป็นพิธีกรรมที่มีรูปแบบ** มีลักษณะของพิธีกรรมที่มีรูปแบบ ผู้เล่าเรื่องเป็นเสมือนตัวกลางระหว่างผู้คนและวรรณกรรม และเรื่องเล่ามีโครงสร้างของตัวเอง ผู้เล่าจึงต้องเข้าใจและเล่าเรื่องให้มีโครงสร้างอย่างสมควรเป็น ต้องมีการเปิดเรื่อง การปิดเรื่อง การพิจารณาประเภทของผู้ชม การโต้ตอบระหว่างผู้เล่าและผู้ฟัง การพิจารณาระดับความเป็นทางการ บางครั้งอาจมีการนำสิ่งของเครื่องใช้มาประกอบการเล่า การเล่าเรื่องคือศาสตร์แห่งการจัดการ ควบคุม ปรับแต่งทั้งเรื่องเล่า การเล่า ผู้ฟัง และตัวผู้เล่าเอง

- **การเล่าเรื่องเป็นประสบการณ์สด** การเล่าเรื่องเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นขณะนั้น หรือถูกล้อมรอบในบริบทที่ต่างกัน เป็นสิ่งที่แตกต่างกันไปในแต่ละครั้งตามสถานการณ์จริง การเล่าเรื่องจึงเป็นกระบวนการในการสร้างเรื่องไปพร้อมกัน เรื่องเล่าจะไม่เหมือนกันในแต่ละครั้ง

- **การเล่าเรื่องเป็นศิลปะที่ต้องมีลูกล่อลูกชน (negotiation)** การสร้างความหมาย (encoding) ในระหว่างการเล่าเรื่องเป็นหน้าที่ร่วมกันของทั้งผู้เล่าและผู้ชม ไม่เหมือนกับการอ่านที่ทั้งสองฝ่ายที่ผู้ส่งสารกับผู้รับสารแยกออกจากกันในการอ่านเรื่องจากสิ่งพิมพ์ (Smith 1982 อ้างใน J.Lovo, 1929) การเล่าเรื่องไม่ใช่เพียงการชมเกมกีฬาที่อีกฝ่ายไม่มีส่วนร่วม แต่ผู้ฟังสามารถร่วมสร้าง

เรื่องราวและเข้าไปอยู่ในเรื่องเล่ากับผู้เล่า บทบาทของผู้เล่าจึงเป็นการหยิบยื่นเรื่องเล่าให้กับผู้ฟัง เพื่อให้ตีความโดยมีผู้เล่าเป็นสื่อ มิใช่เจ้าของเรื่องแต่เพียงฝ่ายเดียว

- **การเล่าเรื่องเป็นความบันเทิง** การเล่าเรื่องเป็นกิจกรรมที่ให้ความบันเทิงโดยการแก้ปัญหาที่ท้าทายให้ขบคิด การเล่าเรื่องจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบหนึ่งที่มีประสิทธิภาพและให้ความบันเทิงสนุกสนาน

- **การเล่าเรื่องเป็นเกม** การเล่าเรื่องเป็นเกม การเล่าเรื่องบางลักษณะมีการวางเงื่อนไขให้ผู้ฟังตอบสนองตามกฎต่างๆ ตัวอย่างเช่น เมื่อเล่าถึงตอนฝนตกให้ปรบมือ เมื่อเล่าถึงลมพัดให้ทำเสียงจากปาก เป็นต้น

หน้าที่ของการเล่าเรื่องและสื่อพื้นบ้าน

J. Livo (1929 : 14-18) ได้ตั้งข้อสังเกตว่าการเล่าเรื่อง (storytelling) มีหน้าที่ต่างๆ ดังนี้

- **ทำให้ผู้คนมีแนวทางร่วมกัน** เมื่อผู้เล่าและผู้ฟังอยู่ในการการเล่าเรื่องทั้งสองฝ่ายจะถูกหลอมให้อยู่ในวัฒนธรรมของการเป็นชุมชนโดยผ่านการพูดที่ใช้เป็นสื่อกลาง โดยอาศัยพิธีการของการเล่าเรื่อง โครงสร้างและตัวเรื่อง ผู้คนจะสามารถต่อกำความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับความถูกต้องและความจริงของสังคม ถือเป็นสืบทอดทั้งวิถีคิดและวิถีเข้าใจโลกที่นำไปสู่การปฏิบัติที่เป็นบรรทัดฐานร่วมกัน นำไปสู่สังคมที่มีระเบียบ

- **แสดงอุทาหรณ์เตือนใจ** ประสบการณ์ที่ถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าทำให้ผู้ฟังตระหนักถึงผลของการกระทำอันเลวร้ายที่มาจากต้นเหตุที่ไม่ถูกไม่ควร ตัวอย่างเช่น เรื่องเล่าในนิทานที่เสนอผลของการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เรื่องเล่าจึงสามารถเป็นอุทาหรณ์สอนใจเป็นการป้องกันก่อนที่บุคคลจะกระทำผิดโดยการนำเสนอให้เห็นผลกระทบที่ย่ำแย่ต่อตัวละครในเรื่อง

- **ใช้ภาษาปากในการสื่อสาร** การเล่าเรื่องต้องใช้ภาษาพูดซึ่งมีคุณลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากภาษาเขียน ทั้งด้านขนบ กลไก และผลกระทบ การเล่าเรื่องมีปริภาษาอย่างเช่น ท่าทาง น้ำเสียง ลมหายใจ จังหวะจะโคนของผู้เล่าที่สามารถสื่อความหมายและทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมซึ่งภาษาเขียนทำไม่ได้

- **บันทึกภาพต้นแบบ (archetypes) ของวัฒนธรรม** กาญจนา แก้วเทพ (2554 : 149) ให้นิยามของ archetypes ว่า “ภาพต้นแบบ” หรือ “โครงสร้างต้นแบบ” เป็นรูปแบบที่เข้มข้นที่สุดของการจำแนกที่ถูกฝังตรึงอยู่ในส่วนลึกของวัฒนธรรม เช่นลักษณะของวีรบุรุษ วีรสตรี ตัวร้าย ที่เป็น

ต้นแบบ อยู่ในความเชื่อ คุณค่า หรือความรู้สึกที่ไม่มีเหตุผล แฝงอยู่ในอคติของสังคมที่มักปะปนอยู่กับวัฒนธรรมนั้นๆ ภาพวีรบุรุษจากตำนานปรัมปราที่แฝงไว้ด้วยมายาคติต่างล้วนเป็นรูปแบบหนึ่งของ archetypes ภาพต้นแบบเหล่านี้ทำให้มนุษย์เห็นถึงมุมมองที่มนุษย์มีต่อบุคคลอื่นซึ่งสะท้อนถึงสิ่งที่เรียกว่าการตระหนักรู้ในตน (self-awareness) อันเป็นธรรมชาติสำนึกร่วมของมนุษย์ ที่ถือเป็น ศักยภาพและข้อจำกัดไปพร้อมกัน (J. Livo, 1929 : 17)

- **บันทึกโครงร่าง (shape) ของเรื่องเล่า** เรื่องเล่าแต่ละเรื่องมีทั้งส่วนรายละเอียดและส่วนของโครงสร้างซึ่งเป็นนามธรรมที่อยู่ในความทรงจำของผู้เล่า ผู้เล่าเรื่องจะต้องสร้างสรรค์ใหม่ (reconstruct) ทุกครั้งเมื่อเล่าเรื่องต่อหน้าผู้คนโดยการเดินตามโครงและแต่งเติมสีสันรายละเอียดเข้าไป เราสามารถเรียนรู้โครงร่างของเรื่องเล่าและเรียนรู้ที่จะสร้างเรื่องได้โดยผ่านกิจกรรมการเล่าเรื่อง

- **ตอกย้ำสำนึกร่วมของสังคม** เนื้อหาในเรื่องเล่าตอกย้ำระเบียบและค่านิยมในวัฒนธรรมนั้นๆ เพราะเนื้อหาของเรื่องจะต้องตรงกับความเข้าใจของสังคมในด้านมาตรฐานศีลธรรม ขนบธรรมเนียม วิถีชีวิต ความถูกต้อง การเล่าเรื่องจึงเป็นการกระทำที่ต้องทำให้ “ลง” หรือ “ตรง” วิธีคิดของคนในสังคม

- **รักษาวรรณกรรมมุขปาฐะโดยการเปลี่ยนแปลง** ธรรมชาติของการเล่าเรื่องคือการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวไปทุกครั้งที่มีการเล่า จึงถือได้ว่าการเปลี่ยนแปลงเป็นวิธีการในการรักษาวรรณกรรมในลักษณะนี้ วรณกรรมประเภทนี้ไม่มีความเป็นเจ้าของส่วนตัว เรื่องเล่าจะหมุนเวียนอยู่ในสังคม ฉะนั้นไม่สามารถมีใครที่อ้างความเป็นเจ้าของและชี้ความถูกต้องได้ และการเล่าเรื่องมีมนุษย์เป็นสื่อที่ดีที่สุดซึ่งธรรมชาติของมนุษย์ก็คือการสร้างสรรคใหม่จากการเล่าแต่ละครั้ง แต่อย่างไรก็ตาม สภาพแวดล้อม สถานการณ์นั่นเองที่จะเป็นตัวกำหนดเรื่องเล่าแต่ละครั้ง (J. Livo, 1982 : 18) หากการเล่าเรื่องไม่ถูกเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพเหล่านี้อาจเป็นผลเสียมากกว่าผลดีต่อวัฒนธรรมการเล่าเรื่องเอง จึงพูดได้ว่าการเปลี่ยนแปลงเป็นเสน่ห์และการอนุรักษ์การเล่าเรื่อง

นอกจากหน้าที่จากมุมมองด้านการเล่าเรื่อง ยังมีมุมมองของนักวิชาการเยอรมันในสำนักแฟรงค์เฟิร์ตได้กล่าวเปรียบเทียบหน้าที่ของสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชนพบว่าสื่อพื้นบ้านมีหน้าที่มากกว่า (กาญจนา แก้วเทพ, 2539 : 15) เช่น

(ก) **ทำหน้าที่ปลดปล่อยแรงผลักดันทางเพศ** ตัวอย่างเช่น การเล่นเพลงลำตัด การดั่งครกดั่งสากในภาคอีสาน

(ข) สร้างความสามัคคีระหว่างกลุ่มคนต่างๆ เช่น ประเพณีการแข่งขันหรือการตีกลองระหว่างหมู่บ้าน

(ค) ช่วยให้คนพัฒนาด้านภูมิปัญญา เช่น การเล่นปริศนาคำทาย การดูภาพวิวตามฝาผนังโบสถ์

(ง) ทำการวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่เป็นอยู่ ในสังคมไทยมีกรณีตัวอย่างในประวัติศาสตร์คือการเก็บภาษีอย่างรุนแรง เช่น ภาษีฝักบัว คณะลิเกที่เข้าไปเล่นให้พระมหากษัตริย์ทอดพระเนตรก็ได้สอดแทรกคำร้องเรียนลงไปด้วย

(จ) ทำหน้าที่ให้การศึกษาและสร้างความสำนึกทางการเมือง เช่น ในเพลงกล่อมเด็กจะมีเนื้อหาทางการเมืองบรรจุอยู่ หรือในการเล่นหนังตะลุงก็เช่นกัน

(ฉ) มีลักษณะสัมพันธ์กับชีวิต ก่อให้เกิดการทบทวนชีวิต เช่น พวกตัวตลกในหนังลิเกหรือหนังตะลุง มักจะเป็นชื่อคนในท้องถิ่นนั้น และแสดงทัศนคติต่อความเป็นไปของชุมชน พิธีแห่นางแมวหรือทำบุญประथाยข้าวก็แสดงความสัมพันธ์กับชีวิตของชาวนาเช่นกัน

(ช) มีหน้าที่ให้ความบันเทิง เหมือนหน้าที่ของสื่อมวลชนโดยทั่วไป

จากมุมมองหน้าที่ของสื่อพื้นบ้านดังกล่าว ทำให้เห็นว่าสื่อพื้นบ้านมีความสำคัญต่อสังคมและวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์เรื่องเล่าเหล่านี้ขึ้น การที่วรรณกรรมมุขปาฐะเหล่านี้ยังถูกสืบทอดอยู่แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ ยังทำให้สังคมมีเครื่องมือบางประการในการรักษาร่องรอยของวัฒนธรรมเอาไว้ได้

การเสื่อมสลายของสื่อพื้นบ้าน

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับสื่อพื้นบ้านจำนวนมากคือการเสื่อมสลายหายไปตามกาลเวลา จินตนา หนูณะ (2534 : 146-148 อ่างใน นิธิมา ชูเมือง, 2544) ได้กล่าวถึงการเสื่อมสลายของสื่อพื้นบ้านในปัจจุบันว่า มีปัญหาหลักที่ส่งผลกระทบต่อการเสื่อมความนิยมของประชาชนเป็น 3 กรณีหลักๆ คือ

1. การเข้ามาแทนที่ของสื่อสมัยใหม่

การเข้ามาแทนที่ของสื่อมวลชนสมัยใหม่สู่สังคมชนบท ทั้งวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สื่อสิ่งพิมพ์ และการละเล่นจากเขตเมือง เป็นสื่อที่มีลักษณะสำเร็จรูป สามารถบริโภคง่าย เข้ามาอย่างสม่ำเสมอ ปริมาณความถี่บ่อยครั้ง ทันทต่อเหตุการณ์และมีความทันสมัยกว่าสื่อพื้นบ้าน

โดยแรงกระตุ้นและการสร้างค่านิยมให้การยอมรับก็ได้ค่อยๆ เข้ายึดครองพื้นที่ของสื่อพื้นบ้าน นี่เป็นสาเหตุสำคัญอย่างหนึ่งที่ชี้ชัดให้เห็นถึงการเสื่อมสลายและหมดบทบาทหน้าที่ทางสังคมของเครื่องมือสื่อสารแบบดั้งเดิมของชาวบ้าน

2. ข้อจำกัดของตัวสื่อพื้นบ้าน

สื่อพื้นบ้านส่วนใหญ่จะถ่ายทอดกันในวงแคบเฉพาะเครือญาติหรือเพื่อนบ้าน จึงทำให้ขาดผู้สืบทอดในปัจจุบัน รวมทั้งความยากในการแสดง สื่อบางชนิดจะต้องมีความสามารถในเชิงกลอน ต้องมีปฏิภาณไหวพริบดี และต้องมีใจรัก หมั่นฝึกฝน เหล่านี้เป็นข้อจำกัดที่ทำให้ขาดการสืบทอด นอกจากนี้ โอกาสของการแสดงและรายได้ที่น้อยลงเป็นปัจจัยที่สำคัญตัวหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับการดำรงอยู่หรือการเสื่อมสลายของสื่อพื้นบ้านในแทบทุกช่วงกิจกรรมของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นยามพักผ่อนอยู่กับบ้าน หรือในงานพิธีกรรมต่างๆ ที่สมัยก่อนนิยมรับสื่อพื้นบ้านมาแสดง แต่ปัจจุบันมีสื่อพื้นบ้านแบบใหม่จากเมืองมาแทนที่ เช่น ราวัง ภาพยนตร์ วิดีโอเทป เมื่อโอกาสการว่าจ้างไปแสดงและรายได้น้อยลง สื่อพื้นบ้านที่มีชีวิตก็ไม่สามารถจะดำรงอยู่ได้ ช่องทางการเสื่อมสลายไปก็มีสูงขึ้น

3. การเสื่อมความนิยมของผู้ชม

โอกาสในการเลือกชมหรือสื่อบันเทิงอื่นๆ สื่อสมัยใหม่อันได้แก่ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการแสดงจากเขตเมือง เป็นสิ่งชี้ชัดว่าโอกาสในการเลือกกิจกรรมนันทนาการของชาวบ้านมีมากขึ้น สื่อพื้นบ้านส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะของการให้ความสนุกสนานบันเทิงใจ ในปัจจุบันสิ่งบันเทิงใจมีให้เลือกหลายวิธี สื่อสมัยใหม่มีความง่ายในการเปิดรับ ราคาถูก และในโอกาสที่มีมากกว่าจึงเป็นที่แน่นอนว่าโอกาสในการเลือกสื่อสมัยใหม่เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้สื่อพื้นบ้านเสื่อมความนิยมไป นอกจากนี้การขาดการบันทึกเป็นหลักฐานก็เป็นเหตุหนึ่งที่ทำให้คนรุ่นใหม่ไม่รู้จัก

หากถามว่าจะมีวิธีใดที่จะสามารถต่อลมหายใจให้สื่อพื้นบ้านได้บ้าง ก็คงเป็นการสร้างช่องทาง (channel) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสาร ดังที่กาญจนา แก้วเทพ (อ้างถึงในโครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (สพส.), 2548 : 15) ตั้งข้อสังเกตว่า ปราชญ์การณการสูญหายของสื่อพื้นบ้านนั้น เหตุปัจจัยที่สำคัญมีได้อยู่ที่ตัวศิลปินหมอดฝีมือหรือผู้ชมหมดรักสื่อพื้นบ้านไปแล้ว หากแต่อยู่ที่การขาดช่องทางหรือพื้นที่ที่จะให้ศิลปินและผู้ชมสื่อพื้นบ้านได้มาพบปะกัน เนื่องจากในสงครามแย่งชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรม (war of cultural hegemony) ที่เป็นรูปธรรมที่สุดคือพื้นที่การแสดงนั้น ฝ่ายสื่อพื้นบ้านตกเป็นฝ่ายเพลี่ยงพล้ำอย่างมาก เริ่มตั้งแต่ในเวทีพื้นที่สาธารณะ (public sphere)

ดั้งเดิมที่สื่อพื้นบ้านเคยจับจองอยู่ เช่น งานประเพณี งานบุญ งานวัด ฯลฯ ก็ถูกสื่อมวลชนสมัยใหม่เข้าไปแย่งชิงเบียดเจ้าของเดิมตกเวทีไป ส่วนในเวทีใหม่ๆ เช่น บนสื่อมวลชนเอง โอกาสของสื่อพื้นบ้านที่จะได้เข้าไปเปิดตัวก็มีอยู่อย่างจำกัดจำเขี่ย

ความสัมพันธ์ของสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชน

ดังที่ได้อธิบายไปแล้วว่าสาเหตุหนึ่งของการเสื่อมสลายของสื่อพื้นบ้านก็คือการเข้ามาของสื่อมวลชน แต่นอกจากการหักล้างทำลายกัน ยังมีความสัมพันธ์ระหว่างสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชนแบบอื่นๆ อีก กาญจนา แก้วเทพ (2539 : 6-7) สรุปการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชนเป็น 3 วิธี วิธีแรก คือ สื่อทั้งสองประเภทไม่มีความเกี่ยวข้องกัน วิธีที่สองความสัมพันธ์ระหว่างสื่อทั้งสองขัดแย้งกัน (contradictory) และวิธีที่สามสื่อทั้งสองประเภทสามารถจะส่งเสริมกันและกันได้ (complementary)

วิธีคิดแบบที่สาม เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างสื่อทั้งสองประเภทนั้น นอกจากไม่จำเป็นจะต้องขัดแย้งกันแล้ว ยังจะสามารถส่งเสริมซึ่งกันและกันได้อีก สื่อพื้นบ้านชนิดใดที่สามารถจะปรับตัวและสามารถประสานใช้สื่อมวลชนได้ ก็สามารถจะมีอนาคตต่อไป ในทำนองเดียวกัน จากจุดยืนของสื่อมวลชน ก็ได้มีความพยายามที่จะนำเอาสื่อพื้นบ้านมาใช้ประโยชน์ให้เป็นสื่อเพื่อการพัฒนา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ การขอให้หมอลำช่วยเผยแพร่บทเรียนด้านสาธารณสุขเรื่องอันตรายของพยาธิใบไม้ในตับของภาคอีสาน หรือการใช้หนังตะลุงเพื่อชักชวนคนมาเลือกตั้ง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แม้สื่อมวลชนจะเข้ามามีอิทธิพลมากขึ้นต่อชีวิตจนทำให้สื่อพื้นบ้านเสื่อมความนิยมไป แต่ด้วยข้อเด่นบางอย่างของสื่อพื้นบ้านทำให้สื่อมวลชนก็ไม่อาจทดแทนสื่อพื้นบ้านได้ในบางประการ ดังที่ โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (2548 : 15) ได้จำแนกข้อเด่นของสื่อพื้นบ้านและสื่อมวลชนไว้ ดังนี้

ตาราง 2.1 เปรียบเทียบข้อเด่นของสื่อพื้นบ้านและสื่อมวลชน

| ข้อเด่นของสื่อพื้นบ้าน | ข้อเด่นของสื่อมวลชน |
|---|---|
| (1) ใกล้ชิดประชาชน ง่ายต่อการเข้าถึง เข้าใจง่าย | (1) เป็นสื่อที่มาได้ง่าย |
| (2) แสดงออกทางอารมณ์ได้เต็มที่/ สร้างสรรค์ | (2) เป็นสื่อที่มาได้แรง/เร็ว มีภาพ/แสง/สี/ เสียง |
| (3) ดัดแปลงให้เข้ากับแต่ละท้องถิ่น | (3) เป็นสื่อที่รัก อยู่ที่ไหนก็รับชมได้ |
| (4) ใช้ภาษาถิ่น/มีชีวิตชีวา/ดงาม/โดนใจ | (4) มีกระบวนการผลิตที่ละเอียด มีขั้นตอน มีเงินทุน |
| (5) เนื้อหาปรับให้เข้ากับยุคสมัยได้ | (5) ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงช่วยเพิ่มความน่าดู ชม ไร้อารมณ์ |
| (6) มีราคาถูก | (6) เข้าถึงผู้ชมได้ครั้งละมากๆ เป็นที่ กล่าวขวัญถึงได้ง่าย |
| (7) อยู่กับท้องถิ่น/ชุมชนมานาน เป็นสื่อ คุ้นเคย เป็นที่รักใคร่ | (7) เก็บเอาไว้ดูได้ในหลายกาล/เทศะ |

(ที่มา : โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (สพส.). 2548 : 15)

จุดร่วมของสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชน

นอกจากการมองหาจุดต่าง ข้อได้เปรียบ และความสัมพันธ์ระหว่างสื่อทั้งสองประเภทแล้ว ยังมีนักวิชาการที่ตั้งคำถามแตกต่างออกไป โดยเปลี่ยนมุมมองเป็นการหาจุดร่วมของสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชน J. Fiske (1987 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2549 : 457) ได้ศึกษาสื่อโทรทัศน์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมมุขปาฐะ (oral culture) ได้สรุปว่า สื่อโทรทัศน์มีรูปแบบการพูดของโทรทัศน์ (oral form of television) ที่สามารถยึดเหนี่ยวคนดูทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นต่อกัน ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ มีลักษณะ active และตีความเรื่องราวได้อย่างสร้างสรรค์หลากหลาย สื่อโทรทัศน์จึงสามารถยึดเหนี่ยวผู้คนที่แตกสลายกระจัดกระจายในสังคมอุตสาหกรรมเหมือนกับที่สื่อพื้นบ้านทำในสังคมเกษตรกรรม

จากแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชนดังกล่าวสามารถทำให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ธรรมชาติของสื่อแต่ละประเภทให้มีความละเอียดมากขึ้น เพราะสื่อพื้นบ้านอย่างนิทานก้อมเองก็ได้เคลื่อนผ่านยุคสมัยที่สื่อมวลชนรุ่งเรืองและมีอิทธิพลสูงสุดในการสื่อสาร

มาแล้ว การมองไปยังยุคสมัยดังกล่าวจนมาถึงยุคสมัยแห่งสื่อใหม่นี้ ผู้วิจัยเห็นว่า จะช่วยให้มองเห็นกระบวนการปรับตัวของนิทานก้อมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ศักยภาพในการปรับตัวของสื่อพื้นบ้าน

ใน “สื่อพื้นบ้านเพื่อการพัฒนา : บทสังเคราะห์จากงานวิจัย” (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2548 : 41-42) ได้กล่าวถึงศักยภาพในการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านว่าเป็นปัจจัยชี้ขาดตัวหนึ่งในการอธิบายความอยู่รอดของสื่อพื้นบ้านแต่ละประเภท สำหรับคำนิยามในการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านนั้น เรียร์ชัย และคณะ ให้คำนิยามไว้ว่า การปรับตัวของสื่อพื้นบ้านเป็นความสามารถของสื่อที่จะดำรงอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง โดยการประยุกต์หรือพลิกผันคุณลักษณะ (attribute) เก่าบางประการให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ใหม่ที่เปลี่ยนไปของบริษัทใหม่ที่รองรับสื่อ โดยดำรงอัตลักษณ์เดิมได้เป็นส่วนใหญ่ แต่อาจยอมลดทอนหรือถอดหรือตลอดจนสร้างสรรค์องค์ประกอบบางประการในสื่อนั้น เพื่อให้อยู่รอดต่อไป จากนิยามดังกล่าว ได้นำมาจัดระบบเพื่อใช้ในการวัด/ประเมินสภาพการปรับตัว โดยแบ่งมิติการวัดการปรับตัวเป็น 3 มิติ คือ

1. การคงไว้เหมือนเดิม คือ คุณลักษณะเดิมที่ถูกเก็บไว้
2. การปรับเปลี่ยน คือ คุณลักษณะเดิมที่ถูกเปลี่ยนแปลงไป
3. การสร้างใหม่ คือ คุณลักษณะใหม่ที่ถูกใส่เพิ่มเติมเข้ามา

ในส่วนการปรับเปลี่ยนยังสามารถพิจารณาได้ตามองค์ประกอบของการสื่อสาร นั่นคือ ผู้ส่ง-สาร-ช่องทาง-ผู้รับ ดังนี้

1. การปรับเปลี่ยนด้านตัวผู้ส่งสาร ในสื่อพื้นบ้านแต่ละชนิด ได้มีการปรับตัวโดยเปลี่ยนแปลงผู้ส่งสารทั้งในด้านเพศ อายุ ตัวอย่างการปรับตัวผู้ส่งสาร เช่น โนราโรงครุตามคติเดิมนั้น ธรรมเนียมของโนราโรงครุ ผู้ที่จะประกอบพิธีกรรมได้นั้นจะต้องเป็นโนราชายที่ผ่านการผูกผ้าครอบเทริดแล้ว แต่ปัจจุบันในงานพิธีของโนราบางแห่งมีโนราผู้หญิงเป็นผู้ประกอบพิธีแทน

2. การปรับเปลี่ยนด้านเนื้อหา คุณลักษณะที่สำคัญของสื่อพื้นบ้านทุกชนิดนั้นก็คือการเป็นตัวบทเปิด (open text) อยู่แล้ว สามารถปรับเปลี่ยนสอดแทรก ตัดทอนได้เสมอ แต่ยังมีอีกมิติหนึ่งในการปรับเนื้อหา คือ การปรับเปลี่ยนในแง่รสนิยม (taste) อันเนื่องมาจากการปะทะสังสรรค์กับสื่อประเภทอื่นๆ

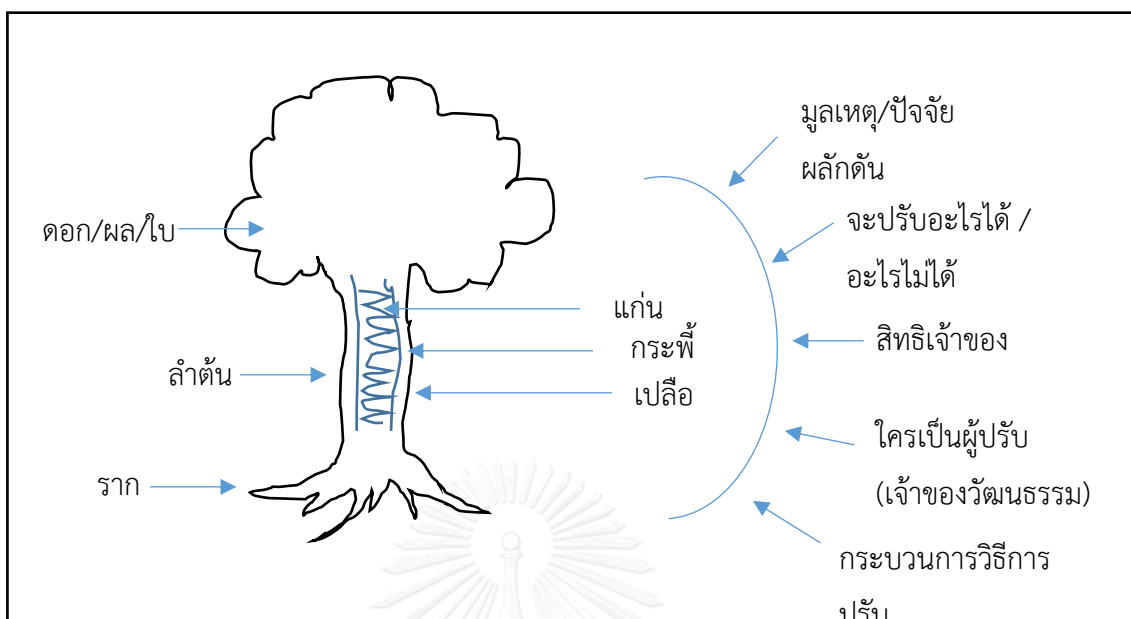
3. การปรับเปลี่ยนช่องทาง ในทัศนะของนักนิเทศศาสตร์องค์ประกอบที่มีความสำคัญสูงสุดของการสื่อสารนั้นคือตัวช่องทาง หากไม่มีช่องทาง รอยต่อที่สารจะเดินทางๆ ไปถึงผู้รับนั้นก็ขาดหายไป ผลจากการวิจัยเรื่องสื่อพื้นบ้านของเจียรชัยและคณะ ได้พิสูจน์ให้เห็นว่าการสูญหายของสื่อพื้นบ้านเกิดจากการหดตัวหรือหายไปของช่องทางการสื่อสาร การวิจัยทำให้เห็นการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านด้านช่องทางหลายประการ เช่น

- การรวมเอาองค์ประกอบของสื่ออื่นๆ เข้ามาเสริม
- การขยายช่องทางในการสื่อสารด้วยการเพิ่มวาระโอกาส
- การโยกย้ายปรับเปลี่ยนเวลา
- การเพิ่มพื้นที่

4. การปรับเปลี่ยนด้านผู้ชม แม้สื่อพื้นบ้านหลายชนิดจะโยกตัวเองไปอาศัยสื่อมวลชน เช่น ไปอัดเทปเสียงทำวีซีดี แต่ทว่าสื่อพื้นบ้านส่วนใหญ่ก็ยังพยายามรักษารูปแบบการแสดงสดของตนควบคู่กันไป (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2548 : 48)

หลักเกณฑ์การปรับตัวตามแนวดิ่ง (vertical) และแนวนอน (horizontal)

การปรับตัวมีความจำเป็นสำหรับวัฒนธรรมและสื่อพื้นบ้าน เราสามารถพิจารณาการปรับประยุกต์ของวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยการใช้แนวคิด “ต้นไม้แห่งคุณค่า” ที่เปรียบเปรยสื่อพื้นบ้านเป็นดั่งต้นไม้ จากแนวคิดของนักวิชาการชาวฝรั่งเศสชื่อ Claude Levi-Strauss (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2554 : 367) ที่นำเสนอว่า วัฒนธรรมนั้นมีทั้งส่วนที่เป็นพื้นผิวและมีส่วนที่อยู่ข้างล่าง ซึ่งการศึกษาการปรับตัวของวัฒนธรรมนั้นต้องวิเคราะห์ทั้งในแนวดิ่ง (vertical) และแนวนอน (horizontal) การศึกษาวิจัยและทำงานวัฒนธรรมท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมนั้นอาจเริ่มต้นด้วยหลักการง่ายๆ ที่เป็นสูตร ‘4 รู้’ ว่า รู้จัก/รู้ใจ/รู้ใช้/รู้ภาษา (หรือในที่นี้เป็นการวิเคราะห์ ‘ต้นไม้แห่งคุณค่า’ ก็คือ รู้ใจนั่นเอง) จะเห็นได้ว่าถ้าเราผ่าต้นไม้ออกมาจะเห็นองค์ประกอบของต้นไม้เป็น 2 แนวดิ่งแผนภาพนี้



ภาพ 2.1 แผนภูมิแสดงแนวคิด “ต้นไม้แห่งคุณค่า”

(ที่มา : กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. สื่อพื้นบ้านศึกษาในสายตานิเทศศาสตร์. 2554 : 368)

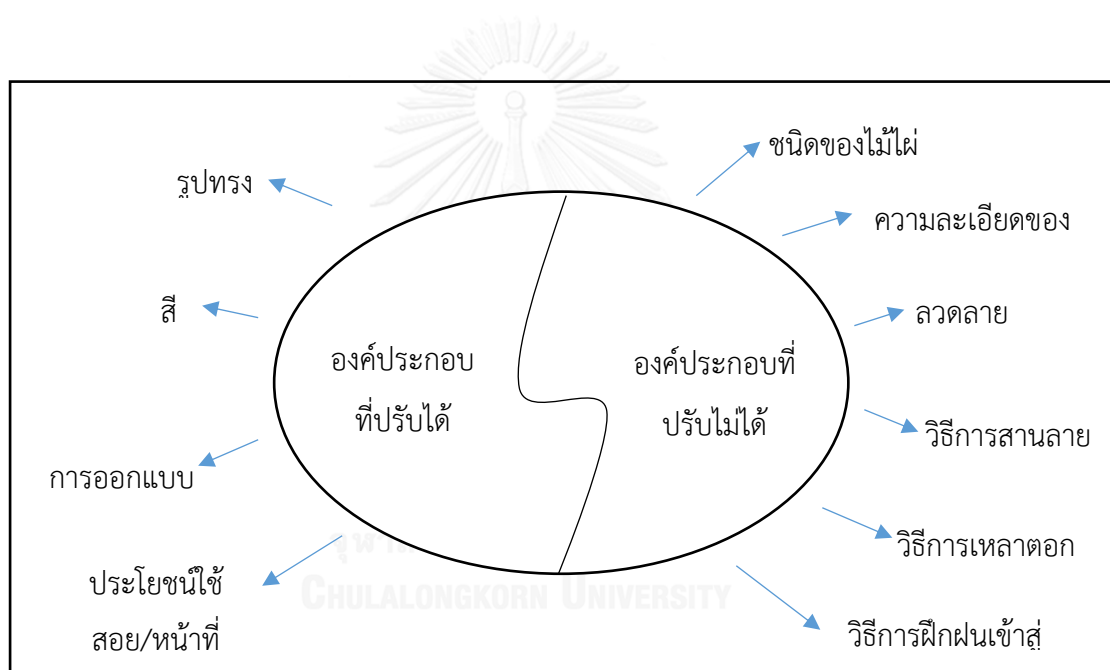
1. หลักเกณฑ์การปรับตัวของวัฒนธรรมแนวตั้ง (vertical)

ด้วยการเปรียบเทียบตามภาพต้นไม้แห่งคุณค่าจะเห็นว่าแต่ละวัฒนธรรมจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนที่แยกกันไม่ออก นั่นคือ ส่วนที่มองเห็นได้ (visible part) คือ ส่วนที่เป็นลำต้น ดอก ผล ใบ ที่สามารถมองเห็น จับต้อง สัมผัสได้ เปรียบเทียบกับส่วนที่เป็นรูปแบบ (form) ของวัฒนธรรม และองค์ประกอบที่ไม่สามารถมองเห็นได้ (invisible part) คือส่วนที่เป็นราก เป็นองค์ประกอบของวัฒนธรรมที่ไม่สามารถมองเห็นได้ อาจจะต้องใช้การตีความ/วิเคราะห์จึงจะเข้าใจ เปรียบเทียบได้กับส่วนที่เป็นเนื้อหา คุณค่า ความหมาย ตัวตน เพราะฉะนั้นหลังจากการวิเคราะห์คุณลักษณะวัฒนธรรม (attribute) แล้ว ในลำดับต่อมาควรต้องนำคุณลักษณะต่างๆ มาจัดให้เห็นว่า อะไรคือราก (คุณค่า/ความหมาย) และอะไรคือ ต้นดอกใบผล (หรือรูปแบบของวัฒนธรรม)

2. หลักเกณฑ์การปรับตัวของวัฒนธรรมในแนวนอน (horizontal)

การพิจารณาการปรับตัวของวัฒนธรรมในแนวนอนจะแบ่งตามชั้นของต้นไม้เป็น 3 ชั้น คือ เปลือก (ส่วนนอกสุด) กระทบ (ส่วนถัดเข้ามา) และแก่น (อยู่วงในที่สุด) การแบ่งชั้นทั้ง 3 ของต้นไม้

จะโยงมาถึงเรื่อง “การปรับเปลี่ยน” เพราะโดยธรรมชาติของต้นไม้แล้ว เปลือกเป็นสิ่งที่ปรับได้และเปลี่ยนอยู่เสมอ กระพี้้นจะปรับได้บางส่วน แต่ถ้าเป็นส่วนของแก่นแล้ว ทุกครั้งที่มีการปรับประยุกต์วัฒนธรรมจะต้องพยายามรักษาส่วนนี้เอาไว้เสมอ ดังเช่นตัวอย่างงานวิจัยของสมสุข หินวิมาน (2547 อ่างใน กาญจนฯ แก้วเทพ และคณะ, 2554 : 370) เรื่อง “การจักสานใน ต.ทุ่งขวาง อ.พนัสนิคม จ. ชลบุรี” ที่เริ่มตั้งแต่ด้านแรกสำหรับสายตาของคนภายนอกเมื่อมองเรื่อง “จักสาน” มักจะคิดถึง “การจักสาน” แต่สำหรับคนทุ่งขวางแล้ว จะถือว่า “การจัก” ต่างหากที่เป็นแก่นแกน และผลจากการจัดพูดคุยให้แยกแยะคุณลักษณะทั้งหมดของการจักสานออกเป็น 2 หมวดหมู่ว่า ส่วนใดบ้างที่ปรับได้ ส่วนใดที่ต้องเก็บรักษาเอาไว้ คนทุ่งขวางเจ้าของวัฒนธรรมตกลงกันเช่นนี้



ภาพ 2.2 การปรับประยุกต์การจักสานทุ่งขวาง

(ที่มา : กาญจนฯ แก้วเทพ และคณะ. สื่อพื้นบ้านศึกษาในสายตานิติศาสตร์. 2554 : 371)

จากภาพจะเห็นได้ว่า แม้มีการปรับประยุกต์การจักสานของบ้านทุ่งขวางให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตร่วมสมัย (เช่น ปรับให้เข้ากับบรรณนิยมและความต้องการเชิงพาณิชย์ที่ขอบสรรหารูปทรงใหม่ๆ ฯลฯ) แต่คนทุ่งขวางได้ทำความตกลงกันแล้วว่า อะไรจะปรับได้ และอะไรจะปรับไม่ได้เพื่อรักษาอัตลักษณ์/ตัวตนของจักสานทุ่งขวางเอาไว้ (อ่างแล้ว : 371) ทั้งแนวคิดเรื่องศักยภาพในการปรับตัว

ของสื่อพื้นบ้านและการปรับตัวของวัฒนธรรมนี้ ผู้วิจัยจะนำมาเป็นหลักในการวิเคราะห์การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูปต่อไป

2. แนวคิดเรื่องสื่อใหม่และเรื่องเล่าดิจิทัล

สื่อใหม่ (new media) หมายถึง ระบบการสื่อสาร หรือระบบที่มีการเชื่อมต่อทางอิเล็กทรอนิกส์ของเครือข่ายในระดับโลก ได้แก่ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (internet) บริการเว็ลด์ไวด์เว็บ (world wide web : www) บริการข้อมูลออนไลน์เชิงพาณิชย์ (commercial on-line service) เป็นต้น (Kevin Kawamoto, 1997 อ้างใน สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2549 : 283)

สื่อใหม่เปิดโอกาสให้องค์กรด้านข่าวสารดั้งเดิม ธุรกิจขนาดใหญ่และขนาดย่อม องค์กรไม่แสวงหากำไร องค์กรเอกชน นักเรียน นักศึกษา นักวิชาการ กลุ่มผู้สนใจเฉพาะ และชุมชนทุกประเภททุกระดับจากทั่วโลกสามารถเป็น “ผู้ส่งสาร” (สาร หมายความว่าถึง ข่าวและข้อมูลข่าวสาร) ให้แก่ผู้รับสารทั่วโลก ที่มีจำนวนมากจนไม่อาจคาดคะเนจำนวนได้ ในแง่นี้จึงเห็นได้ว่าการสื่อสารเพื่อพัฒนาจึงมีโอกาสนำสื่อใหม่มาประยุกต์ในกิจกรรมและโครงการที่เกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการพัฒนาได้ง่ายกว่าสื่อเดิม ที่กรรมสิทธิ์ความเป็นเจ้าของสื่อเป็นธุรกิจที่มุ่งเน้นผลกำไร โดยแสวงหาผู้สนับสนุนโฆษณา (sponsor) เป็นหลัก

คำว่า “สื่อใหม่” เป็นการจุดประกายมุมมองใหม่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับข้อมูลข่าวสารซึ่งบทบาทของสื่อใหม่อาจทำให้ความสัมพันธ์เดิมเปลี่ยนแปลงไป ส่วน “สื่อใหม่” (new media) ในความหมายของ B. Ohler (2013 : 16) คือสื่อดิจิทัลใดๆ ก็ตามที่เหนือกว่าการพิมพ์ เช่น วีดีโอ การตกแต่งภาพ การตัดต่อเสียง หรือกล่าวง่ายๆ ว่าเป็นสิ่งใดก็ตามที่เราสามารถสร้างสรรค์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลในสามสิบปีมานี้ ซึ่งยกเว้นไฟล์ประมวลอักขรทั่วไปและโลกของสื่อใหม่คือโลกของสื่อผสม (multimedia) ซึ่งมีราคาถูกลงและเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันมากขึ้น

เรื่องเล่าดิจิทัล (digital storytelling)

B. Ohler (2013 : 17,43) ได้นิยามความหมายของเรื่องเล่าดิจิทัล (digital storytelling) ไว้ว่าเป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลส่วนบุคคลเพื่อผสมรวมสื่อหลายๆ ชนิดให้เป็นเรื่องเล่าที่เชื่อมโยงกัน และโลกของโซเชียลมีเดียได้ทำให้เกิดการเติบโตอย่างมากของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia storytelling) หรือเรื่องที่ถูกถ่ายทอดสื่อหลายๆ ประเภท

ข้อสังเกตในการมาถึงของเรื่องเล่าดิจิทัล B. Ohler (2013 : 45) ได้ตั้งข้อสังเกตไว้หลายประการเกี่ยวกับเรื่องเล่าดิจิทัล ในข้อสังเกตเหล่านั้นมีประเด็นของ “เรื่องเล่ามุขปาฐะ” (traditional oral storytelling) ว่าจะมีที่ทางในสื่อดิจิทัลมากขึ้นเพราะเทคโนโลยีการบันทึกวิดีโอมีราคาถูกลงและใช้งานได้ง่ายขึ้น ในอนาคตจะมีเรื่องเล่ามุขปาฐะปรากฏในเรื่องเล่าดิจิทัลมากขึ้น

ภาพยนตร์ขนาดสั้น จะเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่มาแทนที่การเล่าเรื่องแบบการแสดง เนื่องจากในโลกดิจิทัลมียูทูปเป็นช่องทางที่ผู้สร้างสรรค์งานจะสามารถเผยแพร่ผลงานของตนได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย (B. Ohler, 2013 : 45) ทั้งนี้ด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เป็นเสมือนเวทีในระดับสากลสำหรับนักเล่าเรื่องดิจิทัล

นอกจากนี้ เทคโนโลยีสมัยใหม่ยังลดกระบวนการผลิตเนื่องจากความสะดวกและง่ายในการใช้เทคโนโลยีจนทำให้บทบาท (Role) ของผู้เล่าเรื่องกับผู้ผลิตไม่มีเส้นแบ่งที่ชัดเจน เทคโนโลยีอย่างเช่น พ็อดคาสติ้ง (Podcasting) และวีดิโอดคาสติ้ง (Vodcasting) ทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถเป็นทั้งศิลปินผู้เล่าเรื่องและนักดนตรีในคราวเดียวกัน เส้นแบ่งระหว่างศิลปิน ผู้ผลิต ผู้เผยแพร่ ถูกสลายลง เทคโนโลยีเรื่องเล่าดิจิทัลทำให้กระบวนการทั้งหมดสามารถทำได้โดยคนๆ เดียว (B. Ohler, 2013 : 47)

ส่วน H. Miller (2008 : 4) ได้ให้นิยามคำว่า digital storytelling ไว้ว่าเป็นความบันเทิงที่มาจากการเล่าเรื่องถึงผู้ชมผ่านเทคโนโลยีและสื่อแบบดิจิทัล หรือมีอีกคำหนึ่งที่สามารถให้ภาพของเรื่องเล่าดิจิทัลได้ดีก็คือคำว่า interactivity สิ่งที่ทำให้เรื่องเล่าดิจิทัลต่างจากเรื่องเล่าแบบเดิมคือเรื่องเล่าแบบดั้งเดิมถูกถ่ายทอดในแบบ “อนาล็อก” (analog) แต่เรื่องเล่าดิจิทัลถูกถ่ายทอดผ่านช่องทางดิจิทัล ซึ่งก็คือช่องทางใดๆ ที่ข้อมูลถูกเก็บไว้ในลักษณะของเลขฐานสอง (ศูนย์และหนึ่ง) แล้วถูกแปลให้เป็นภาพ เสียง ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลต่างๆ

ในแง่มุมของเรื่องเล่าดิจิทัลดังกล่าวนิทานก้อมบนยูทูปจึงเป็นวัฒนธรรมวรรณกรรมมุขปาฐะที่ได้ย้ายพื้นที่ (transposition) เข้ามาสู่สื่อใหม่กลายเป็นเรื่องเล่าดิจิทัลด้วย ซึ่งคุณลักษณะต่างๆ ของสื่อใหม่และเรื่องเล่าดิจิทัลก็มีข้อได้เปรียบต่างจากทั้งสื่อพื้นบ้านและสื่อมวลชน ดังที่จะได้กล่าวถึงรายละเอียดต่อไป

ข้อดีของอินเทอร์เน็ต

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้การสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้รับความสนใจและนิยมอย่างแพร่หลาย อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่มีความแตกต่างเหนือกว่าสื่อชนิดเดิมๆ ดังนี้ (ตวงพร เกตุสมบุญ , 2555 : 24)

- สามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารได้อย่างไม่จำกัด ในด้านพื้นที่ในการสื่อสารข้อมูลและรายละเอียด
- มีคุณสมบัติของการสื่อสารสองทาง (two-way communication) มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสาร
- อำนาจการควบคุมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารใดๆ อยู่ในความควบคุมของผู้ใช้มากกว่าผู้ส่งสาร
- ผู้ส่งสารหรือผู้จัดทำเนื้อหาไม่จำเป็นต้องอาศัยตัวกลาง (mediator) ในการนำเสนอเนื้อหาต่อผู้รับในวงกว้าง
- สามารถเก็บข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงไว้ในลักษณะของไฟล์ข้อมูล
- ผู้รับสารสามารถควบคุมข้อมูลที่ต้องการทราบได้ ทำให้เกิดความตั้งใจและสนใจในการรับสาร
- สามารถดูซ้ำได้มากเท่าที่ต้องการ
- ปราศจากข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการเข้าถึงข้อมูล
- การเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารมวลชนให้เป็นการสื่อสารจากผู้ส่งรายเดียวไปสู่มวลชน (one-to-many) ไปสู่การเป็นผู้ส่งหลายรายไปสู่มวลชน (many-to-many)

ยูทูป

ในช่องทางการสื่อสารต่างๆ ที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ยูทูปเป็นช่องทางหนึ่งที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างสูง ในปี พ.ศ. 2559 มีผู้ใช้ยูทูปกว่าพันล้านคน คิดเป็นหนึ่งในสามของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลก (YouTube, 2559 : ออนไลน์) ยูทูปเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่สำหรับเก็บไฟล์วิดีโอและสามารถแบ่งปันให้แก่ผู้คนทั่วโลกได้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันเว็บไซต์ยูทูปถือได้ว่าเป็นเครื่องมือค้นหาอันดับสองของโลก ด้วยสถิติการเข้าเว็บไซต์มากกว่า 1 พันล้านครั้งต่อวัน (กตিকা สายเสนีย์, 2554 : 41) ยูทูปสามารถทำให้คนทุกคนสามารถเป็นผู้เผยแพร่วิดีโอออกสู่สายตาคนนับ

ล้านได้ และไม่จำเป็นต้องเป็นวิดีโอที่ใช้ต้นทุนการผลิตสูงแต่อย่างใด แค่เพียงมีกล้องโทรศัพท์มือถือก็
มีโอกาที่จะกลายเป็นคลิปวิดีโอที่มีผู้ชมระดับร้อยล้านได้เช่นกัน อีกทั้งยังเป็นช่องทางที่การโปรโมทที่
ไม่มีค่าใช้จ่าย

ยูทูปถือเป็นเว็บไซต์โซเชียลมีเดีย (social media) หรือที่เรียกกันว่า เว็บ 2.0 มีการพัฒนา
รูปแบบการสื่อสารให้สามารถโต้ตอบระหว่างบุคคล มีความยืดหยุ่นและหลากหลายมากกว่าใน
รูปแบบของ เว็บ 1.0 ที่เป็นลักษณะของการสร้างเว็บไซต์และเป็นการให้ข้อมูลจากผู้ดูแลเว็บไซต์ซึ่ง
เป็นผู้สร้างเนื้อหาฝ่ายเดียว โดยทั่วไปผู้ให้บริการโซเชียลมีเดีย นั้นจะไม่ได้เป็นผู้ผลิตเนื้อหาเอง แต่เป็น
ผู้จัดหาเครื่องมือให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างสรรค์ข้อมูลและเนื้อหาต่างๆ ที่น่าสนใจไม่ว่าจะเป็นข้อความ
รูปภาพ วิดีโอ รวมถึงไฟล์ต่างๆ ที่สามารถแนบขึ้นไปยังโซเชียลมีเดียเพื่อแบ่งปันให้กับผู้อื่น (ปีเตอร์
รักธรรม, 2558 : 2)

ยูทูป (YouTube) ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี 2005 โดยผู้ใช้งานยูทูปสามารถอัปโหลดวิดีโอ รับชมและ
แบ่งปันวิดีโอ โดยใช้ Adobe Flash Video หรือ HTML5 โดยในช่วงแรกนั้น ผู้ใช้งานยูทูปจะโพสต์
คลิปวิดีโอต่างๆ โดยส่วนใหญ่จะเป็นวิดีโอส่วนบุคคลและบล็อก (vlogs) หรือวิดีโอบล็อก โดยอาจจะมี
คลิปรายการโทรทัศน์ย้อนหลังหรือมิวสิควิดีโอต่างๆ ต่อมาในปี 2006 กูเกิ้ล (Google) ได้ซื้อยูทูปและ
มีผู้เข้าใช้งานจำนวนมากและหลากหลายขึ้น โดยเป็นบริษัทต่างๆ เช่น สำนักข่าว องค์กรธุรกิจ รวมถึง
หน่วยงานต่างๆ ที่สร้างบัญชีผู้ใช้งาน (account) เพื่อโพสต์วิดีโอสำหรับโปรโมทสินค้าหรือหน่วยงาน
ของตนเองมากขึ้น

โดยส่วนใหญ่วิดีโอที่อยู่บนยูทูปจะเป็นวิดีโอของผู้โพสต์ระดับสมัครเล่น ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ
เรื่องราวส่วนบุคคลต่างๆ ในชีวิตประจำวัน แต่อาจเป็นสิ่งที่ผู้คนให้ความสนใจ

นอกจากนั้น ยูทูปยังส่งผลกระทบต่อวงการบันเทิงเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะวงการเพลงต่างๆ
ซึ่งมีการอัปโหลดมิวสิควิดีโอของศิลปินเพื่อสร้างกระแสให้คนรู้จัก เนื่องจากการขายมิวสิควิดีโอทาง
โทรทัศน์นั้นอาจจำกัดแค่ภายในประเทศนั้นๆ แต่การโพสต์มิวสิควิดีโอทางยูทูปจะสามารถเผยแพร่ให้
คนทั่วโลกสามารถรับชมได้อย่างง่ายดาย เพียงแค่ค้นหาชื่อหรือกลุ่มวิดีโอที่เกี่ยวข้อง (ปีเตอร์ รักธรรม
, 2558 : 60) ช่องทางใหม่คือยูทูปนี้มีคุณูปการอย่างมากในแง่ที่เป็นช่องทางใหม่ที่ทำให้สื่อพื้นบ้าน
อย่างนิทานก้อมกลับมามีชีวิตในสังคมได้ต่อไป อย่างไรก็ตามตามธรรมชาติของตัวช่องทางนี้ก็มี
คุณลักษณะบางประการที่แตกต่างจากมูขปาฐะและสื่อมวลชนซึ่งผู้วิจัยจะได้ศึกษาในกรณีของนิทาน
ก้อมบนยูทูปต่อไป

3. แนวคิดเรื่องอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม

แนวคิดเรื่องอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมมาจากสำนักแฟรงค์เฟิร์ต (Frankfurt School) เป็นกลุ่มนักคิดเยอรมันที่สังกัดหรือเกี่ยวข้องกับสถาบันวิจัยสังคม (Institute for Social Research) ก่อตั้งในปี ค.ศ. 1923 เป็นกลุ่มนักคิดที่ได้พัฒนาแนวคิดเศรษฐศาสตร์การเมืองต่อมาจากยุคสมัยของ มาร์กซ์-เลนินอย่างมาก เพื่อให้สามารถเอาเศรษฐศาสตร์การเมืองมาใช้อธิบายสภาพความเป็นจริงในสังคมเยอรมันยุคที่ลัทธินาซีกำลังเรืองอำนาจ ซึ่งมีการใช้สื่อมวลชนและวัฒนธรรมมาใช้ในการรณรงค์ทางการเมืองและเศรษฐกิจอย่างเด่นชัด (กาญจนา แก้วเทพ, 2553 : 193)

แนวคิดของสำนักแฟรงค์เฟิร์ตได้ก้าวถอยออกจากการมองสังคมผ่านแว่นเศรษฐกิจ-การเมืองแบบนักคิดสายมาร์กซิสม์ก่อนหน้านี้และหันมาให้ความสนใจกับโครงสร้างส่วนบนคือมิติวัฒนธรรม-การเมืองมากขึ้น ดังเช่นในแนวคิดเรื่อง “อุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม” (culture industry) ที่อธิบายว่าสังคมปัจจุบัน (ยุคสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา) ได้ก้าวเข้ามาสู่สังคมมวลชนที่มีระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมเป็นกลไกหลัก นอกจากสินค้าที่เป็นปัจจัยพื้นฐาน เช่น อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยา ข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ที่ได้เข้าสู่การผลิตแบบสายพาน การผลิตวัฒนธรรมเองก็ได้กลายมาเป็นแบบสายพานด้วย

ดั้งเดิมก่อนหน้ายุคอุตสาหกรรม การสร้างสรรค์วัฒนธรรม (cultural production) นั้นจะมีการดำเนินโดยปัจเจกบุคคล (ศิลปิน) หรือกลุ่มบุคคล (กลุ่มช่าง) ที่มีลักษณะเป็นงานหัตถกรรม/ศิลปกรรม/นาฏกรรม ฯลฯ เป็นงานที่ทำอย่างมีแรงบันดาลใจของบุคคลเป็นจุดเริ่ม เน้นคุณค่าเชิงสุนทรีย์ ความงดงาม/แสดงความเป็นจริงของโลก/ชีวิต ไม่มีระยะเวลาที่กำหนดที่ตายตัว และมักจะเป็นเรื่องที่นอกเหนือมิติทางเศรษฐกิจ ฯลฯ ลักษณะที่กล่าวมาทั้งหมดนี้จะตรงกันข้ามกับการสร้างสรรค์งานวัฒนธรรมในยุคอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม ซึ่งได้นำเอารูปแบบกระบวนการผลิตสินค้าในโรงงานที่เรียกว่า “ระบบสายพาน” มาใช้โดยมีการแบ่งขั้นตอนของงานอย่างละเอียด และใช้ระบบการแบ่งงานกันทำเป็นส่วนๆ ระบบการทำงานเช่นนี้ใช้แรงบันดาลใจของบุคคลเพียงเล็กน้อย ลดคุณค่าเชิงสุนทรีย์ มีการกำหนดระยะเวลาตายตัว และเป็นระบบการผลิตวัฒนธรรมที่เข้ามาผูกพันกับเป้าหมายทางเศรษฐกิจอย่างแนบแน่น (อ้างแล้ว : 194)

บริบทของสังคมที่ทำให้กำเนิดอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม

การเกิดปรากฏการณ์ของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมที่มีการนำระบบอุตสาหกรรมเข้ามาเป็นรูปแบบการผลิตวัฒนธรรมนั้นมิได้เกิดขึ้นอย่างเลื่อนลอย หากทว่าได้เกิดขึ้นท่ามกลางบริบทที่ได้พัฒนามาจนมีลักษณะดังนี้คือ

- การแบ่งแยกการทำงาน v.s. ความสุข และทำให้ไปด้วยกันไม่ได้

Karl Marx มีทัศนะต่อเรื่องงานและมนุษย์ว่า กิจกรรมในชีวิตที่มนุษย์ทำนั้น จะมีอยู่ 2 ลักษณะ ลักษณะแรกเป็นกิจกรรมที่มนุษย์มีส่วนร่วมกับสัตว์โลกชนิดอื่นๆ คือ กิน นอน เสพกาม พักผ่อน ฯลฯ และกิจกรรมที่เป็นลักษณะของมนุษย์โดยเฉพาะคือการทำงานซึ่งมีแต่ในมนุษย์เท่านั้น การทำงานเป็นการแสดงออกซึ่งศักยภาพสูงสุดของความเป็นมนุษย์ เป็นกิจกรรมที่น่าจะทำให้มนุษย์มีความสุขและมีความภาคภูมิใจ

แต่ทว่า “การทำงานในระบบทุนนิยม” กลับมีลักษณะบิดเบี้ยวจาก “การทำงานแบบมนุษย์” คือเป็นการทำงานที่ทำแล้วเกิดความน่าเบื่อหน่าย ไม่มีความสุขแต่กลับทุกข์ใจ แต่จำเป็นต้องทำเพื่อความอยู่รอด เช่นเดียวกับ “การทำงานในระบบอุตสาหกรรม” ที่แยก “หน้าที่การงาน” และ “ความสุขของปัจเจก” ออกจากกัน และถือว่าสองสิ่งนี้ต้องขัดแย้งกันอยู่เสมอ แนวคิดดังกล่าวนี้ ทำให้วิถีชีวิตมนุษย์ในระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมมีลักษณะกลับหัวกลับหางกับอุดมคติที่ควรจะเป็น (อ้างแล้ว : 196-197)

- ตัดสายสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ให้ขาดจากกัน

Theodor Adorno ได้วิเคราะห์ลักษณะของมนุษย์ที่อยู่ในสังคมมวลชน (mass society) ว่าพวกเขาได้ถูกตัดขาด ออกจากสายสัมพันธ์ทางสังคม (social bond) ที่เคยผูกพัน เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันชุมชน เพื่อนบ้าน ญาติมิตร ฯลฯ ผู้คนสมัยใหม่จึงมีลักษณะเป็น “ปัจเจกชนที่ล่องลอยอย่างไร้ราก” (atomized individual) ดังนั้น แม้ว่าพวกเขาจะอยู่ร่วมกันอย่างมีปริมาณมากมายทางกายภาพ แต่ทว่าพวกเขาต่างก็แยกขาดจากกันในทางสังคม ตัวอย่างเช่น ผู้คนจำนวนมากที่เบียดเสียดกันอย่างใกล้ชิดทางกายภาพบนรถประจำทาง หากแต่พวกเขาล้วนไม่รู้จักกัน ไม่มีสายสัมพันธ์อันใดต่อกัน หรือที่ Karl Marx เรียกว่า “มิติด้านที่หนึ่งของความแปลกแยก (alienation) (อ้างแล้ว : 197-198)

คุณลักษณะสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมมาร่วมวิเคราะห์และศึกษาเปรียบเทียบว่าในการปรับตัวของนิทานก้อมมาสู่สื่อใหม่นั้นสภาพการณ์ต่างๆ มีส่วนสอดคล้องกับคุณลักษณะสำคัญของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมที่สำนักแฟรงก์เฟิร์ตโดย Theodor W. Adorno และ Max Horkheimer ได้เสนอไว้บ้างหรือไม่ ดังนี้ (อ้างแล้ว : 198-210)

- **กระบวนการทำวัฒนธรรมให้กลายเป็นสินค้า** (commoditization of culture) ภายใต้กฎกติกาของระบบทุนนิยมสมัยใหม่ที่แตกต่างจากทุนนิยมแบบเดิม ซึ่งจะผลิตแต่สินค้าอุปโภคบริโภคเท่านั้น แต่ในสังคมทุนนิยมยุคใหม่ เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้ช่วยย่นระยะเวลาทำงานให้สั้นเข้าประการหนึ่ง (เช่นเครื่องจักรที่ใช้ทุนแรงทั้งหลาย เครื่องอำนวยความสะดวกภายในบ้าน) และจากเหตุผลที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นคือ ผู้คนไม่อาจแสวงหาความสุขได้จากเวลาทำงาน จึงต้องมาหาความเพลิดเพลินในเวลาพักผ่อน (เพื่อเป็นการชาร์จไฟให้มีแรงกลับไปทำงานที่ตายซากได้อีกต่อไป) ในการนี้ระบบทุนนิยมจึงได้ผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม (cultural commodity) ที่สามารถให้ความรื่นเริงบันเทิงใจแก่ผู้คน ดังที่ปรากฏในแวดวงสื่อมวลชน เช่น อุตสาหกรรมภาพยนตร์ อุตสาหกรรมเพลง และดนตรี อุตสาหกรรมโทรทัศน์/วิทยุ อุตสาหกรรมท่องเที่ยว เป็นต้น

- **การรวมศูนย์วัฒนธรรม** (centralization of culture) อำนาจของระบบทุนนิยมในอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมนี้ ได้รวมศูนย์ทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภค ทั้งชีวิตการทำงานและที่สำคัญคือชีวิตการพักผ่อน กล่าวคือทุกช่วงจังหวะของชีวิตประจำวันของผู้คนจะถูกจัดระเบียบให้เข้ามาอยู่ภายในอาณาเขตของระบบอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นระดับจุลภาค/มหภาค/ขั้นตอนการผลิต/การกระจาย/การบริโภค ดังนั้น ทั้งฝ่ายผู้ผลิตและผู้บริโภคก็จะไม่แตกแถวออกไปจากกฎของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม

- **การสลายตัวของวัฒนธรรมแบบเดิมและการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมแบบใหม่** ในสังคมก่อนทุนนิยม สังคมส่วนใหญ่เช่นสังคมไทยจะมีวัฒนธรรมอยู่ 2 ประเภท แบบแรกคือวัฒนธรรมชั้นสูง (high culture) ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ มีความประณีตงดงาม มีการประติประตอย เช่น การแต่งโคลงฉันทกภาพย์กลอน ดนตรีในราชสำนัก อาหารชาววัง อีกประเภทหนึ่งคือวัฒนธรรมพื้นบ้าน (folk culture) ซึ่งมีลักษณะเด่นคือสร้างขึ้นมารับใช้ชีวิต แม้จะไม่ประณีตงดงามแต่ก็สอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริง แต่เมื่อเข้าสู่ระบบทุนนิยมสมัยใหม่ วัฒนธรรมทั้ง 2 ประเภทจะค่อยๆ สูญหายและเกิด

วัฒนธรรมแบบใหม่ขึ้นคือวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) ซึ่งเป็นผลผลิตมาจากอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมที่ได้กล่าวมาแล้วนั่นเอง

- **การเปลี่ยนเกณฑ์วัดคุณค่าของวัฒนธรรม** ทุนนิยมเล็งเห็นผลกำไรเป็นหลัก ระบบการผลิตจะไม่สร้างผลงานหากสิ่งนั้นไม่ทำให้เกิดผลกำไรที่น่าพอใจ ด้วยเกณฑ์แบบใหม่นี้ ทุนนิยมสมัยใหม่ได้เพิกเฉยต่อ “เกณฑ์คุณค่าเชิงสุนทรียะ” (aesthetic value) และ “เกณฑ์คุณค่าเชิงศีลธรรม” (moral value)

- **เทคโนโลยีมีความสำคัญเหนือคน** หลักการพื้นฐานของการวิเคราะห์แนวเศรษฐศาสตร์การเมืองก็คือพลังการผลิตในรูปของเทคโนโลยีนั้นเป็นปัจจัยสำคัญในวิธีการผลิตของสังคม เทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถช่วยให้เกิดการผลิตซ้ำ (reproduction) จำนวนมากๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคขนาดใหญ่ ทำให้มีผลผลิตทางวัฒนธรรมมากมาย จนเทคโนโลยีสามารถเข้ามาแทนที่หรือลดทอนคุณค่าของคน ด้วยเหตุนี้ความสามารถของศิลปินเช่นนักร้องจึงมีค่าน้อยกว่าเทคโนโลยี

- **ผลผลิต : มีมาตรฐานเดียวกัน/ปลอดภัย/เลียนแบบ** ลักษณะของการผลิตแบบสายพานในโรงงานทำให้สิ่งที่ถูกผลิตออกมามีลักษณะเหมือนๆ กัน ทำให้ทางเลือกและความหลากหลายถูกลดทอนลง ลักษณะที่เป็นมาตรฐานนี้ทำให้ผลงานในอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมไม่เลือกสุดโต่งไปทางใดทางหนึ่ง แต่เลือกที่จะเป็นภาพตัวแทนของ “ชีวิตแบบเฉลี่ย/ปานกลาง” (average life) ซึ่งได้ตัดลักษณะของ “การปฏิเสธตัวเอง” หรือการตั้งคำถามวิพากษ์วิจารณ์ออกไป เป็นวัฒนธรรมแบบใหม่ที่ค้อมหัวยอมรับความเป็นไปของโลกในระบบทุนนิยม

- **ลบเส้นแบ่งกันระหว่าง “ชีวิต” กับ “ศิลปะ” ออกไปเสีย** ในสมัยก่อนนั้นจะมีเส้นแบ่งอาณาเขตระหว่าง “ชีวิตที่เป็นจริง” กับ “งานศิลปะ” โดยที่งานศิลปะนั้นจะมีลักษณะที่เหนือกว่ามากกว่า ดีกว่า ชีวิตจริง (เช่น นิทานพื้นบ้านที่จะมียักษ์ มีสัตว์แปลกๆ ของวิเศษ หรือคนที่มีพลังวิเศษต่างๆ) แต่งานศิลปะในปัจจุบันจะมีลักษณะที่กลมกลืนไปกับวิถีชีวิต เช่น ละครซิทคอม (sit-com) หรือโฆษณาที่เกินจริงแต่ดูเหมือนจริง ทำให้ศิลปะไม่ได้สะท้อนชีวิตจริงแต่กลายมาเป็น “ความจริง” เสียเอง ซึ่งหากจะวิเคราะห์เพื่อให้เห็นความลวงของความจริงต้องใช้แนวคิดเรื่อง “มายาคติ” เป็นต้น

- **ผลกระทบต่อจินตนาการ/ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์** วงวิชาการด้านศิลปะ/วัฒนธรรมได้ระบุไว้ว่าศิลปะ/วัฒนธรรมเป็นวิธีการจัดการความขัดแย้งที่มนุษย์มีกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมทั้งเพื่อนมนุษย์ด้วยกันโดยใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ข้อเสียของระบบทุนนิยมที่ดำเนินการ

โดยการทำให้เป็นอุตสาหกรรมคือได้พรางเอาความคิดสร้างสรรค์ออกจากมนุษย์ ทั้งในมิติของชีวิตการทำงานที่มีกฎระเบียบบังคับมากมาย มาจนถึงมิติของเวลาว่างที่ถูกทำให้เหมือนๆ กัน โดยตรรกะของระบบอุตสาหกรรมนั่นเอง

- **เสรีภาพและอิสระของผู้ผลิตสาร** การที่ศิลปะเข้ามาอยู่ในการผลิตแบบอุตสาหกรรมได้ทำให้ศิลปินสูญเสียอิสรภาพในการสร้างสรรค์งานเพราะต้องถูกนายทุนกำกับดูแลเพื่อธุรกิจได้ผลกำไรสูงสุด การผลิตงานศิลปะจึงไม่สามารถทำในสิ่งที่ไม่เป็นที่นิยมของตลาดซึ่งทำให้งานศิลปะขาดความหลากหลาย เป็นรสนิยมที่คล้ายๆ กันของมวลชน

- **ผู้รับสารกลายเป็นมนุษย์มิติเดียว (one-dimensional man)** ผลจากการเสพวัฒนธรรมที่เป็นผลผลิตมาจากอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมอยู่ทุกเมื่อเชื่อวันได้ทำให้ผู้รับสาร/ผู้เสพวัฒนธรรมแบบนี้มีลักษณะที่ Herbert Marcuse เรียกว่า “มนุษย์มิติเดียว” คือมีลักษณะเฉื่อยชา (passive) และยอมจำนน ไม่ต่อต้าน ไม่ตั้งคำถาม มาดูเชื่อเชื่อว่าโดยธรรมชาติมนุษย์มี 2 ด้านคือด้านยอมรับ เรียกว่าลักษณะปฏิฐาน (positive) และมีอีกด้านหนึ่งคือด้านปฏิเสธ ต่อต้าน ตั้งคำถาม เรียกว่าลักษณะนิเสธ (negative) ในระบบทุนนิยมสมัยใหม่ลักษณะอย่างหลังจะถูกทำให้ลดถอยลง ศิลปะ (ในสื่อมวลชน) แทบจะไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์บ้านเมืองอยู่เลย เป็นเพียงแต่ความบันเทิงสนุกสนานโดยตัดมิติการใช้ความคิดออกไป ทำให้ปัจเจกกลายเป็นเพียง “ความเป็นปัจเจกแบบปลอมๆ” (pseudo individuality) คิดว่าตนเองมีทางเลือก มีเอกลักษณ์ มีความแตกต่าง ทั้งๆ ที่ใช้สินค้าและเสพวัฒนธรรมที่เป็นมาตรฐานเดียวกัน

แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมดังกล่าวสามารถนำมาวิเคราะห์การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูปในบริบทของระบบเสรีทุนนิยมซึ่งกำลังเป็นระบบเศรษฐกิจหลักทั้งของไทยและทั่วโลก นอกจากนี้คุณลักษณะต่างๆ ของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมยังสามารถนำมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมกับสังคมผ่านข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และวิเคราะห์เนื้อหาอีกทางหนึ่ง

วัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่กับวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้

Raymond Williams นักวิชาการคนสำคัญในการวางรากฐานการศึกษาวัฒนธรรมให้กับสำนักวัฒนธรรมศึกษาแห่งอังกฤษหรือสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham school) มีมุมมองต่อวัฒนธรรมแตกต่างออกไป โดยอธิบายว่าในโลกปัจจุบันไม่มีพื้นที่เฉพาะสำหรับวัฒนธรรมหรือศิลปะของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งอีกต่อไปแล้ว ไม่ว่าจะป็นดนตรีคลาสสิก หรือจะเป็นเพลงเรพ (หรือแม้กระทั่ง

หมอลำอย่างในภาคอีสาน) ก็ต่างล้วนเป็นศิลปะที่ถูกผลิต ลงทุนแสวงหากำไร เผยแพร่ บริโภค ได้ เช่นเดียวกัน Raymond จึงได้จัดเกณฑ์จำแนกวัฒนธรรมใหม่เป็น 2 ประเภทคือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2551 : 663-664)

1. **วัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ (lived culture)** หมายถึงวัฒนธรรมที่คนที่อยู่ในช่วงเวลาที่มีชีวิตอยู่นั้นมีชีวิตเท่านั้นที่จะเข้าถึงหรือสัมผัสกับวัฒนธรรมดังกล่าวได้ เช่น วัฒนธรรมสายเดี่ยวเดินสยามมีชีวิตอยู่ในช่วงปี พ.ศ. 2542-2545 เป็นต้น
2. **วัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ (recorded culture)** ได้แก่บางส่วนเสียของวัฒนธรรมที่มีชีวิตที่ได้รับการเลือกสรรเพื่อการสืบทอดหรือผลิตซ้ำ ซึ่งเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า วัฒนธรรมแห่งยุคสมัย (culture of the period) เช่น ขนมไทยบางชนิดที่ยังมีการผลิตขาย (ทองหยิบ เม็ดขนุน) แต่อีกหลายชนิดก็เลือนหายไป

ในทัศนะของวิลเลียมส์ วัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ถือเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีในการเลือกสรร (selective tradition) โดยอธิบายว่า เนื่องจากในชีวิตประจำวันจะมีวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นใหม่มาอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ฉะนั้นจำเป็นต้องมีประเพณีในการเลือกสรรทำหน้าที่ในการคัดเลือกเอาวัฒนธรรมบางอย่างเท่านั้นไปผลิตซ้ำให้มีชีวิตต่อไป ที่สำคัญประเพณีในการเลือกสรรนี้มักมีผลประโยชน์บางอย่างแอบแฝงอยู่เบื้องหลังเสมอ เช่น ผลประโยชน์ทางชนชั้น ผลประโยชน์ทางสุนทรีย์ ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ-การเมือง ด้วยเหตุนี้เมื่อเราวิเคราะห์เรื่องกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมโดยผ่านประเพณีในการเลือกสรรแล้ว ต้องถามเสมอว่ามี**วัฒนธรรมอะไรบ้างที่ถูกคัดเลือกเพื่อสืบทอดไว้ กระบวนการคัดเลือกลักษณะนั้นทำอย่างไร และทำไมวัฒนธรรมดังกล่าวจึงได้ผ่านการผลิตซ้ำเอาไว้** (อ้างแล้ว : 665)

จากแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมที่มีชีวิตและวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้นี้ ทำให้ผู้วิจัยมีประเด็นในการค้นหาคำตอบอีกประเด็นหนึ่งว่า เหตุใดนิทานก้อมจึงเป็นวัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึก มีปัจจัยใดทำให้มีการผลิตซ้ำวัฒนธรรมการเล่านิทานก้อมมาจนบัดนี้ และกระบวนการคัดเลือกวัฒนธรรมนิทานก้อมนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร

4. แนวคิดเกี่ยวกับมุกตลกของอีสานและไทย

อุบลรัตน์ ศิริยุศศักดิ์ (2536 : 28) ได้อธิบายเกี่ยวกับเรื่องตลกไว้ว่า คนที่หัวเราะเมื่อฟังเรื่องตลกคือคนที่เข้าใจเรื่องตลกนั้นๆ ด้วยการเข้าไปสวมบทบาทของฝ่ายผู้เล่าและเข้าใจความพยายามที่จะเล่นกับความหมายของเขา ในเรื่องตลกความหมายที่เราเคยเข้าใจจะถูกนำมาล้อเลียนโดยการกลับหัวกลับหาง, กลับข้างในออกข้างนอก, กลับซ้ายเป็นขวา เพื่อให้ความหมายผิดไปจากเดิม สิ่งที่เกิดขึ้นคือ เราเริ่มเห็นว่ายังมีความจริงในแง่มุมอื่นอีก ในความคิดของเราจึงเกิดมีช่องว่างระหว่างความหมายเดิมและความหมายใหม่ (cognitive dissonance) ระหว่างความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน และความหมายที่ปรากฏในเรื่องตลก วิธีเดียวที่จะประสานช่องว่างนี้คือการหัวเราะ ซึ่งเท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นว่า ความเป็นจริงในเรื่องตลกเป็นเพียงเรื่องล้อเล่น เป็นจริงไปไม่ได้ และแทนที่ทุกคนจะคิดหาเหตุผลหรือพูดเพื่อแก้ไขช่องว่างที่เกิดขึ้นในขณะนั้น กลับใช้เสียงหัวเราะพูดแทนว่า "ก็แค่เรื่องตลก แต่ความจริงก็ยังคงเป็นความจริงวันยังค่ำ" วิธีนี้เท่ากับเป็นการแก้ปัญหาแบบสามัญสำนึก

ส่วน จารุวรรณ ธรรมวัตร ((ม.ป.ป.) : 85) อธิบายว่า นิทานตลก บางครั้งมีลักษณะเสียดสี ฎกเกณฑ์ทางสังคมที่รื้อถอนธรรมชาติของมนุษย์เช่น การแสดงออกทางเพศ วินัยของพระภิกษุ คุณสมบัติของกุลสตรีในสังคมที่เคร่งครัดและมีระเบียบย่อมมีความเครียดเกิดขึ้น บางครั้งมีการฝ่าฝืนระเบียบเพื่อบรรเทาสถานการณ์ที่ตึงเครียด คนในสังคมนั้นจึงหาทางออกด้วยการล้อเลียนเสียดสีเยาะเย้ย นิทานตลกจึงมีบทบาททั้งในด้านให้ความบันเทิงและผ่อนคลายความกดดันจากกฎเกณฑ์และระเบียบสังคม

จากคำอธิบายตรรกะของการสร้างเรื่องตลกดังกล่าวจึงขยายความได้ว่า เหตุที่เรตลกเรื่องบางเรื่องนั้นมาจากที่เรารู้เงื่อนไขว่ามันเป็นเรื่องไม่จริง เป็นเรื่องแต่ง เพราะหากเป็นจริงจะไม่ตลกแต่จะกลับเป็นเรื่องที่ถึงขั้น “คอขาดบาดตาย” แทน เช่น เณรหลอกให้พระกินขี้ไก่ในนิทานก้อม หากเป็นเรื่องจริง พระอาจลงโทษเณรอย่างรุนแรง หรือเรื่องแม่ยายกับลูกเขยที่มีการล่วงประเวณีกัน หากเกิดขึ้นจริงแล้ว สังคมย่อมประณามจนไม่มีที่อยู่สังคม เป็นต้น ในกรณีนี้สื่อพื้นบ้านแบบเรื่องตลกจึงเป็นเสมือนการประกาศหรือตอกย้ำสิ่งที่ห้ามปรามไว้อย่างเข้มงวดในแง่ที่ไม่ทำให้เกิดความตึงเครียดนั่นเอง

จารุวรรณ ธรรมวัตร ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะของนิทานก้อมว่าเป็นนิทานสั้นๆ เล่าจบในเวลารวดเร็วแล้วตามด้วยเสียงหัวเราะ นิทานก้อมมีทั้งมุกตลกล้อเลียนลูกเขยพ่อตา มุกตลกล้อเลียนพระเณร แม่ขี้ อุบาสิกา มุกตลกล้อเลียนเรื่องเพศวิถี มุกตลกล้อเลียนผู้มีอำนาจ ผู้มีความรู้ มุกตลก

ล้อเลียนคนพิการ มุกตลกหรือนิทานก้อมเป็นเรื่องขนาดสั้น จึงง่ายและเป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป โดยเฉพาะผู้ชาย บรรยายกาศในการเล่าก็ไม่ได้จำกัด หากผู้หญิงร่วมวงวิธีการทำให้เรื่องคลุ้มเครือหรือมีความหมายสองแง่สองง่ามก็จะเกิดขึ้น

นิทานตลกอีกแนวหนึ่งเป็นเรื่องล้อเลียนคนพิการเช่น คนหูหนวก คนตาบอด คนปากแหว่ง คนแขนขาพิการและคนติดอ่าง บางเรื่องให้คนพิการแสดงพฤติกรรมที่ไม่อาจเป็นไปได้เช่น ให้คนตาบอดบ่นว่าคนอื่นเดินเกะกะตา ให้คนหูหนวกบ่นว่าหนวกหูทำไมส่งเสียงอีกทีก เป็นต้น นิทานบางเรื่องแสดงถึงปัญหาของคนพิการเช่น การพูดไม่ชัดหรือการแสดงปมเด่นเพื่อลบปมด้อยเกี่ยวกับความพิการ (จารุวรรณ ธรรมวัตร, 2555 : 13 อ่างใน กนกศักดิ์ ธาณี, 2556 : 41)

การแบ่งประเภทมุกตลกของไทย

จากการให้ความหมายของนิทานก้อมจะเห็นได้ว่าเนื้อหาคล้ายคลึงกับนิทานมุกตลกที่นิยมเล่ากันในสังคมไทยซึ่งประกอบ นิมมานเหมินท์ (2551 : 144-148) แบ่งประเภทไว้ 2 วิธี คือแบ่งตามลักษณะของเรื่อง และแบ่งตามขนาดของเรื่อง

การแบ่งประเภทมุกตลกของไทยตามลักษณะของเรื่อง

การแบ่งประเภทมุกตลกของไทยตามลักษณะของเรื่องอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ เรื่องที่มีลักษณะหยาบโลนและเรื่องที่ไม่หยาบโลน

1. **เรื่องที่มีลักษณะหยาบโลน** ได้แก่เรื่องเกี่ยวกับพระมหจรรย์กับราชาเควิตถาร ในมุกตลกของไทย ผู้ที่ตกเป็นเป้าของการล้อเลียนในเรื่องนี้ส่วนใหญ่คือผู้ประพฤติพระมหจรรย์ ได้แก่ พระและซีรวมทั้งผู้ที่เคยบวชเรียนนานๆ แล้วสึก และความสัมพันธ์ของบรรดาเครือญาติด้วยกันซึ่งสังคมไม่ยอมรับ ได้แก่ ลูกเขยกับแม่ยาย พี่เขยกับน้องเมีย และพ่อผัวกับลูกสะใภ้

2. **เรื่องที่ไม่หยาบโลน** ได้แก่เรื่องที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาด ความโง่ ความเกียจคร้าน เรื่องแนวคิดเกี่ยวกับคนต่างชาติต่างถิ่นบางเรื่อง รวมทั้งเรื่องไม้

การแบ่งประเภทมุกตลกของไทยตามขนาดของเรื่อง

1. **มุกตลกประเภทตอนเดียวจบ** เป็นมุกตลกสั้นๆ อาจมีเพียงอนุภาคเดียวหรือหลายอนุภาคกล่าวถึงพฤติกรรมที่น่าขบขันของตัวละครตัวเดียวหรือหลายตัว เรื่องประเภทตอนเดียวจบนี้อาจให้ชื่อ

ตัวละครหรือไม่ก็ได้ ส่วนมากไม่ได้ให้รายละเอียดว่าเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อไรแน่นอน แต่ผู้อ่านผู้ฟัง อาจคาดคะเนอายุของนิทานบางเรื่องได้จากเนื้อความของเรื่อง

2. มุกตลกประเภทหลายตอนจบ มุกตลกประเภทนี้อาจแยกเล่าเป็นตอนๆ โดยอิสระ แล้วแต่ผู้เล่าจะจำได้หรือสนใจจะเล่า เช่น เรื่องศรีธนญชัย ซึ่งเป็นเรื่องเล่าที่มีจำนวนหลายตอนจบ แต่ผู้เล่าอาจหยิบมาเล่าเพียงตอนใดตอนหนึ่ง อาจแบ่งเนื้อหาของเรื่องเล่าแบบมุกตลกหลายตอนจบได้เป็นสองแบบ คือ

ก. มุกตลกเกี่ยวกับความฉลาดมีไหวพริบหรือฉลาดแกมโกง เป็นมุกตลกที่เล่าเรื่องราวของตัวละครเอกที่แสดงพฤติกรรมต่อบุคคลต่างๆ มุกตลกประเภทหลายตอนจบที่เล่าในภาคกลาง ได้แก่ เรื่องของศรีธนญชัย ซึ่งเป็นคนฉลาดมีไหวพริบสูง สร้างความเดือดร้อนให้แก่บุคคลต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพระเจ้าแผ่นดินและพระสงฆ์ เรื่องศรีธนญชัยนี้มีผู้รวบรวมขึ้นเป็นเรื่องเล่ายืดยาวมาก เริ่มตั้งแต่ศรีธนญชัยเกิดจนกระทั่งตายเลยทีเดียว

ในภาคอีสาน ตัวละครที่มีพฤติกรรมเช่นเดียวกับศรีธนญชัยคือ เชียงเมียง คำว่าเชียงเป็นคำภาษาถิ่นที่ใช้นำหน้านามผู้ที่เคยบรรพชาเป็นสามเณรแล้วลาสิกขาออกมาเป็นฆราวาส ส่วนในภาคเหนือตัวละครที่มีพฤติกรรมเป็นศรีธนญชัยแบ่งเป็น 3 ตัวด้วยกัน มีบทบาทต่างกันคือ เชียงเมียง เป็นคู่ปรับคอยแกล้งพระเจ้าแผ่นดิน กะต้ำป่า คอยแกล้งพระ และ ปู่เสียด เป็นคนคอยแกล้งละว้าซึ่งเป็นชนดั้งเดิมเผ่าหนึ่งที่เคยอยู่ในภาคเหนือมาตั้งแต่สมัยโบราณ เรื่องราวของตัวละครทั้ง 3 ตัวนี้มีหลายอนุภาคหลายตอนจบเช่นเดียวกัน

ข. มุกตลกที่เกี่ยวกับคนโกงหรือคนที่มีพฤติกรรมเป็นๆ เนื่องจากความโง่เขลาขาดความรู้หรือไม่ทันสมัย ทำให้ตัวละครในมุกตลกประเภทนี้มีพฤติกรรมเป็นๆ อย่างคาดไม่ถึง กลายเป็นเรื่องตลกขบขันไปได้ บางเรื่องอาจมีเพียง 2-3 ตอนเท่านั้น เช่นเรื่อง ครูยอด ของภาคกลาง หรือ เปาเนกับเมานะ ในภาคใต้

แนวคิดสำคัญในมุกตลกของไทย

แนวคิดสำคัญที่ปรากฏบ่อยครั้งในมุกตลกของไทยเท่าที่ ประคอง นิมมานเหมินท์ (2551 : 149) รวบรวมและจำแนกไว้มี 8 ประการคือ ความฉลาด ความโง่ ความเกียจคร้าน เรื่องเพศ คนพิการ นักบวช ผู้มีสถานะสูงในสังคม และคนต่างถิ่นหรือต่างชาติ

ก. ความฉลาด

ความฉลาดเป็นความคิดที่พบบ่อยมากแนวหนึ่งในมุกตลกของไทย ตัวละครเอกเป็นคนฉลาด มีไหวพริบดี บางทีก็ฉลาดแกมโกง มักใช้ความฉลาดและไหวพริบเพื่อประโยชน์ของตน เช่น แก้ปัญหาเฉพาะหน้าเพื่อเอาตัวรอด เพื่อให้ตนได้ประโยชน์ หรือทำความเดือดร้อนรำคาญใจให้ผู้อื่น

มุกตลกของไทยที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดไหวพริบ นอกจากเรื่อง ศรีธนญชัย แล้ว ที่เล่ากันแพร่หลายอีกเรื่องหนึ่งคือ เรื่องนายทองหรืออาจารย์ทอง มีเล่าทั้งในภาคกลางและภาคเหนือ มุกตลกเรื่องนี้ตัวละครนอกจากจะมีไหวพริบดีแล้ว มักโชคดีโดยบังเอิญด้วย มีผู้ให้ข้อคิดว่ามุกตลกทำนองนี้สะท้อนให้เห็นลักษณะบางประการของคนไทยที่มีกวางแผนหรือวางโครงการล่วงหน้าไม่เป็น แต่ฉลาดมีไหวพริบดี เอาตัวรอดเมื่อถึงคราวคับขันได้

ข. ความโง่หรือเป็น

มุกตลกที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความโง่หรือความเป็นนี้มักเล่าถึงพฤติกรรมของคนโง่ซึ่งขาดสติปัญญา หรือขาดความรู้ขาดประสบการณ์ ไม่ทันสมัย หรือเป็นคนเถรตรงเกินไป จนทำอะไรเป็นอย่างนี้ไม่ถึง ตัวละครอาจเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็ได้ มุกตลกบางเรื่องแสดงแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดควบคู่กับความโง่เขลา คือจะมีตัวละครเด่นซึ่งมีลักษณะตรงข้ามกัน คนหนึ่งเฉลียวฉลาด อีกคนโง่ ตัวอย่างมุกตลกที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความโง่ เช่น เรื่องใครจะฉลาดกว่า เรื่องเปาะเน กับเมาะเน

ค. ความเกียจคร้าน

มุกตลกที่มีแนวคิดเกี่ยวกับความเกียจคร้านมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความโชคดีโดยไม่คาดฝันด้วย เช่น เรื่องไอ้ขี้คร้านตุตเอ๋อ มุกตลกจากตำบลรังกาใหญ่ อำเภอพิจิตร นครราชสีมา เล่าว่า ชายคนหนึ่งเป็นคนขี้เกียจนัก จนเรียกกันว่าไอ้ขี้คร้าน พ่อแม่ใช้ให้ไปจับปลา บังเอิญจับมาได้ 3 ตัว เดินผ่านป่าช้าเห็นไฟที่เผาศพกำลังลุกอยู่ก็เอาปลาไปย่าง ขณะย่างปลาตัวหนึ่งอยู่ก็นั่งหลับ พอตื่นขึ้นมาปลาก็ไหม้หมด แล้วย่างปลาอีกตัวหนึ่งก็หลับอีก และตื่นขึ้นมาปลาก็ไหม้ไฟไปอีก พอจับปลาตัวที่ 3 จึงใช้ผักเบี้ยถ่างตาไว้ไม่ให้หลับ ไอ้ขี้คร้านมองเห็นมือผีเอื้อมมาจับปลาก็คว้าไว้และใช้ไม้ตีผี ผีกลัวเลยให้คาถาทำให้ไอ้ขี้คร้านสามารถมีเสียงประหลาดดังจากกันได้ ไอ้ขี้คร้านเลยมีทางทำมาหากินได้ โดยรับจ้างเดินไปตามคันทนา ใช้เสียงที่ดังจากนั้นไล่นกที่ลงมากินข้าวในนา อาชีพนี้ทำให้ไอ้ขี้คร้านมั่งมีศรีสุขไปในที่สุด

ง. เรื่องเพศ

มุกตลกเกี่ยวกับเรื่องเพศนั้นมีอยู่ทุกชาติทุกภาษา มุกตลกของไทยที่มีผู้รวบรวมขึ้นที่เป็นเรื่องทางเพศก็มีอยู่ไม่น้อย ปกติมุกตลกทางเพศมักมีลักษณะหยาบโลน อาจจัดว่าเป็นนิทานของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะ การเล่ามักเล่าเฉพาะกลุ่มและเล่าบางโอกาสเท่านั้น มุกตลกเกี่ยวกับเรื่องเพศของไทยมีเนื้อหาหลายแบบ เช่น

- เป็นเรื่องทางเพศของบุคคลซึ่งปกติจะต้องถือพรหมจรรย์อย่างเคร่งครัดเสมอ จะล่วงละเมิดไม่ได้เลย เช่น พระ ชี เป็นต้น

- เป็นเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างเครือญาติซึ่งสังคมไม่ยอมรับ เช่น ลูกเขยกับแม่ยาย พี่เขยกับน้องเมีย และพ่อสามีกับลูกสะใภ้ เป็นต้น

- เป็นเรื่องของคนที่ประพฤตินิเวศทางเพศ เช่น มีความสัมพันธ์ทางเพศกับสัตว์หรือวัตถุสิ่งของ

- เป็นเรื่องของคนที่ไม่ค่อยจะประสีประสาในเรื่องทางเพศ เช่น ทิด ชี หญิงสาวแรกรุ่ง หรือสาวทันทีก

จ. คนพิการ

มุกตลกเกี่ยวกับคนพิการของไทยนอกจากเป็นเรื่องของคนหูหนวกตาบอดแล้ว ยังมีเรื่องของคนแขนขาพิการ คนปากแหว่งและคนติดอ่างด้วย

ในมุกตลกเกี่ยวกับคนหูหนวกของไทย น่าสังเกตว่าเป็นเรื่องของคนหูหนวกหรือหูตึงประเภทที่ไม่ได้ใบ้ จุดขำขันของเรื่องมักอยู่ที่ปัญหาของการสื่อสาร เช่น เรื่องของคนหูหนวกหลายคนคุยกัน ต่างก็เข้าใจไปคนละทาง มุกตลกเกี่ยวกับคนตาบอดบางเรื่องแสดงให้เห็นว่าคนตาบอดฉลาด มีไหวพริบ เมื่อบอกชื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งผิดไปเพราะมองไม่เห็นก็จะหาทางแก้เกี่ยวไปจนได้

ในมุกตลกเกี่ยวกับคนปากแหว่ง จุดขำขันของเรื่องอยู่ที่ความพูดไม่ชัด ทำให้คนฟังเข้าใจผิด มุกตลกเกี่ยวกับคนติดอ่างจะแสดงให้เห็นปัญหาจากการพูดติดอ่าง กว่าจะพูดจบข้อความก็ต้องใช้เวลานาน ทำให้เกิดความเข้าใจผิดและความตืออร้อนได้

ถ้าเป็นมุกตลกเกี่ยวกับคนพิการหลายประเภทอยู่ด้วยกัน ความขำขันจะอยู่ที่แต่ละคนพยายามแสดงปมเชื่องเพื่อลบปมต้อยเกี่ยวกับความพิการของตน ตัวอย่างเช่น มุกตลกเกี่ยวกับคนพิการของอีสานเรื่องคนแขนขาพิการ คนตาบอดและคนหูหนวก ตามเรื่องเล่าว่า คนแขนงู๊ด คนขา

ด้วน คนตาบอดและคนหูหนวกเป็นเพื่อนกัน วันหนึ่งคนขาด้วนทะเลาะกับคนแขนงูด คนแขนงูดขู่ ตะคอกว่า "มึงอย่าพูดมาก เดียวกูเอากำปั่นกระแทกปากนะ" คนขาด้วนก็ตอบว่า "มึงก็เหมือนกันนะแหละ ระวังให้ดี ถ้าไม่อย่ากโดนหน้าแข้งกู" คนหูหนวกนั่งดูทั้งสองทะเลาะกันนานพอสมควร ในที่สุดอดรำคาญใจไม่ได้ก็บ่นว่า "หยุด หยุด อย่าเถียงกัน ถ้าอยากเถียงให้ไปเถียงที่อื่น หนวกหู" คนตาบอดได้ยินก็พูดเสริมขึ้นว่า "กูก็ว่างั้นแหละ ไปทะเลาะกันที่อื่นไป กูรำคาญดาวะ"

มุกตลกของอีสานอีกเรื่องหนึ่งเล่าถึงคนตาบอดกับคนติดอ่าง เรื่องเล่าว่า คนตาบอดกับคนติดอ่างเป็นเพื่อนกัน ทั้งสองนั่งเรือไปด้วยกัน คนติดอ่างเป็นคนพาย คนตาบอดนั่งอยู่ที่หัวเรือ เรือแล่นๆ ไปพอลถึงสะพาน คนติดอ่างก็ตะโกนบอกให้คนตาบอดหลบสะพาน คนติดอ่างพยายามจะตะโกนว่า ตะพาน แต่พูดออกมาได้เพียง "ตะ ตะ ตะ" ก็พอดีเรือถึงสะพาน คนตาบอดถูกสะพานชนศีรษะ เจ็บจนน้ำตาไหล พอเรือลอดใต้สะพานไปได้สักพักหนึ่ง คนติดอ่างมองเห็นจะเข้าช่วยน้ำเข้ามาใกล้ ก็พยายามตะโกนว่า ตะเข้า แต่ก็ตะโกนได้เพียง "ตะ ตะ ตะ" อีก คนตาบอดได้ยินเข้าใจว่าเรือจะชนสะพานอีกครั้ง เลยกระโดดลงน้ำ และกว่าคนติดอ่างจะพูดคำว่า "เข้า" ออกมาได้ คนตาบอดก็ถูกกระช้ำจับไปเสียแล้ว

จ. นักบวช

นักบวชมักเป็นเป้าที่ถูกนำเสนอล้อเลียนในมุกตลกของแทบทุกชาติ ในมุกตลกของไทย ตัวละครนักบวชที่มีพฤติกรรมซ้ำกันมักไม่ใช่สามเณร แต่เป็นพระและชี มุกตลกดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่เหมาะสมไม่ควรแก่ฐานะ พระและชีในเรื่องมีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมบกร่องไม่แพ้ชาวบ้าน บางทียิ่งกว่าเสียด้วยซ้ำ พระที่อยู่ในมุกตลกของไทยมีลักษณะดังนี้

- ชี้เกียด เช่น ไครมานิมนต์ไปสวดก็ไม่อยากไป
- ชี้ตระหนี่ เช่น ปลูกผักผลไม้เอาไว้ขาย ไครมาขอก็ไม่ให้
- ไม่สู้ฉลาด ขาดไหวพริบ ขาดความยั้งคิด ไม่ทันคน จะเห็นได้จากเรื่องศรัทธาของภาคกลาง กะต๋ำป่าคำตู่ของภาคเหนือ และเณรน้อยของภาคอีสาน พระถูกตัวละครที่เด็กกว่าหลอกให้กินชี้หมาบ้าง ใช้มือตบปลาตุกจนถูกเงี่ยงปลาแทงเอาบ้าง
- ละโมบ เห็นแก่ได้ เห็นแก่กิน เช่น ชอบให้มีคนตายมากๆ จะได้เงินค่าสวดศพ ในมุกตลกเรื่องหนึ่งพระชีแนะสนับสนุนให้ลูกศิษย์จับเต่ามาต้มยา
- เล่นการพนัน

- ประพจน์พิศพรหมจรรย์ กับชีบัง กับผู้หญิงชาวบ้านบ้าง บางทีก็ประพจน์พิศพรหมจรรย์ต่างๆ

นอกจากพระและชีแล้ว บุคคลที่บวชเรียนเป็นเวลานานแล้วสักก็คือทิด ก็มักถูกนำมาล้อเลียน ทิดในมุกตลกจะเป็น เคอะเงินเงอะงะ เพราะอยู่กับวัดเสียนานทำให้ไม่ประสีประสากับเรื่องทางโลก ที่ถูกล้อเลียนมากมักเป็นเรื่องทางเพศ

ช. คนต่างถิ่นหรือต่างชาติ

มุกตลกของไทยหลายเรื่อง ตัวตลกคือคนต่างชาติต่างภาษา โดยทั่วไปความตลกซ้ำซ้อนอยู่ที่ คำพูดหรือพฤติกรรมที่เป็น เพราะขาดความเข้าใจในภาษาและวัฒนธรรม แต่ในมุกตลกบางเรื่องคนต่างชาติต่างถิ่นก็เป็นตัวตลกซ้ำซ้อนเพราะเป็นคนเขลาเบาปัญญา จนถูกคนในท้องถิ่นแกล้งเอาอย่าง รุนแรงก็มี คนต่างชาติที่เป็นตัวละครซ้ำซ้อนในมุกตลกของไทยบ่อยๆ ได้แก่ คนจีน ซึ่งกระจายกันทำมาหากินทั่วประเทศไทย เมื่อพูดถึงด้านความขยันขันแข็ง ความถนัดในการค้าขายแล้ว กล่าวได้ว่าคนไทยมักสู้คนจีนไม่ได้ ในมุกตลกของไทย คนจีนก็มีลักษณะเช่นนี้อยู่แต่ที่เป็นเรื่องซ้ำซ้อนก็เพราะในมุกตลก คนจีนมีลักษณะเคอะเงิน กิริยามารยาทไม่เรียบร้อยนุ่มนวลแบบคนไทย บางครั้งดูไม่รู้จักรกาลเทศะเอาเลยก็มี

ในมุกตลกเรื่องหนึ่งคนจีนจะทำบุญบ้าน ไปนิมนต์พระมาฉันภัตตาหารที่บ้าน เมื่อเข้าไปในวัด พบเงรรูปหนึ่ง ก็เอามือตบศิระชะเงรด้วยความเอ็นดู นิมนต์เงรให้ไปกับพระภิกษุ บอกเงรว่า "มะรืนนี้ไปกินข้าวบ้านอ้าวนะ ไปกับพ่อลื้อ" เรื่องนี้คนฟังตระหนักดีว่าเป็นเรื่องเกินจริง แต่ก็รู้สึกขบขัน

ในแต่ละถิ่นของไทยมักมีมุกตลกเกี่ยวกับคนถิ่นอื่นที่เข้าไปอาศัยอยู่ด้วย เช่น ภาคเหนือ นอกจากจะมีมุกตลกเกี่ยวกับคนจีนและฝรั่งแล้ว ยังมีมุกตลกเกี่ยวกับคนภาคกลาง ไทยใหญ่ ไทยลื้อ ไทยจีน และชนกลุ่มน้อยต่างๆ เช่น กะเหรี่ยง ละว้า และขมุ เป็นต้น ในมุกตลกหลายเรื่องจุดซ้ำซ้อนอยู่ที่ปัญหาการใช้ภาษาในการสื่อสาร มักเกิดจากคำที่มีเสียงเหมือนกันในภาษาถิ่นนั้นและภาษาอื่น แต่มีความหมายต่างกัน ทำให้เข้าใจไขว้เขว

มุกตลกเกี่ยวกับคนต่างถิ่นนี้ บางทีก็เป็นการล้อเลียนคนชาติอื่น หรือคนถิ่นอื่นที่พูดภาษาไทย หรือภาษาท้องถิ่นที่ไม่ชัด

ช. คนที่มีฐานะสูงในสังคม

ผู้ที่มีฐานะสูงในสังคมมักตกเป็นเป้าให้ล้อเลียนในมุกตลกเสมอ ในมุกตลกของไทยนอกจากพระแล้ว ผู้ที่ถูกล้อเลียนได้แก่ผู้มีอำนาจในการปกครอง ในสมัยโบราณผู้มีอำนาจสูงสุดคือพระเจ้าแผ่นดิน เราจะพบว่าพระเจ้าแผ่นดินเป็นตัวตลกสำคัญในเรื่องศรีธนญชัย ถูกศรีธนญชัยหลอกหลายครั้งหลายหน เช่น หลอกให้เอาดินสอซึ่งทำจากอุจจาระอีแร้งจุ่มน้ำลายบ้าง หลอกให้เดินบนสะพานไม้ต้องพยายามประคองตัวไม่ให้ตกน้ำ จนทำเดินเหมือนท่าฟ้อนรำไปบ้าง หลอกให้ยกที่ดินขนาดเท่าแมวดิ้นตายให้ นอกจากนี้ศรีธนญชัยยังหลอกให้พระเจ้าแผ่นดินหมอบคลานเวลาเข้าไปหาตนด้วย

ในยุคสมัยหลังเมื่อการปกครองแบ่งซอยเป็นจังหวัด อำเภอ ตำบล และหมู่บ้าน ผู้ปกครองที่ใกล้ชิดกับประชาชนในท้องถิ่นและประชาชนจะต้องเคารพยำเกรง คือ นายอำเภอ กำนัน และผู้ใหญ่บ้าน ในมุกตลกของไทยในภาคต่างๆ เราพบว่าบุคคลเหล่านี้กลายเป็นตัวตลกต่างๆ นานา ลักษณะของบุคคลดังกล่าวในมุกตลกมักเป็นคนที่ไม่สู้ฉลาดเฉียบแหลมนัก ในมุกตลกบางเรื่องก็เป็นคนเหี้ยมโหดตำแหน่งอย่างน่าขัน (ประคอง นิมมานเหมินท์, 2551 : 158)

จะเห็นได้ว่าแนวคิดในมุกตลกของไทยของประคอง นิมมานเหมินท์กับลักษณะนิทานก้อมของอีสานโดยจารุวรรณ ธรรมวัตรมีเนื้อหาที่สอดคล้องกัน พูดถึง ความฉลาด ความโง่ ความพิการ เรื่องเพศ คนชั้นสูงและนักบวช แนวคิดเรื่องมุกตลกของอีสานและไทยสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ด้านเนื้อหา (content) ของนิทานก้อมบนยูทูปว่ายังมีเนื้อหาสอดคล้องกับการเก็บรวบรวมและจัดประเภทของนักคติชนหรือไม่ หรือมีเนื้อหาแตกต่างกันอย่างไร ทำให้เห็นถึงจุดร่วมและจุดต่างที่สามารถนำมาประกอบการวิเคราะห์เพื่ออธิบายการปรับตัวด้านเนื้อหาของนิทานก้อมต่อไป

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการปรับตัวของสื่อพื้นบ้าน

ทิพย์พฐุ กฤษสุนทร (2552) ทำการศึกษาในหัวข้อ “การวิเคราะห์การปรับตัวของสื่อพื้นบ้าน : ศึกษากรณีเพลงโคราช จังหวัดนครราชสีมา” โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้าน การผลิตและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (cultural production and reproduction) แนวคิดเรื่องการปรับตัวทางวัฒนธรรม ทฤษฎีหน้าที่นิยม (functionalism) และแนวคิดการสื่อสารตามแบบจำลองของ David K. Berlo เก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) และการลงสังเกตการณ์

ภาคสนาม (field observation) ผลการศึกษาพบว่าเพลงโคราชมีการปรับตัว 4 ยุค คือ ยุคเพลงโคราชดั้งเดิม ยุคเพลงโคราชแก่นบ ยุคเพลงโคราชประยุกต์หรือชิง และยุคโครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (สพส.) โดยมีการปรับตัวในแต่ละคุณลักษณะ อันได้แก่ คุณลักษณะด้านรูปแบบและเนื้อหา คุณลักษณะด้านกระบวนการสื่อสาร คุณลักษณะด้านบทบาทหน้าที่ คุณลักษณะด้านการสืบทอด คุณลักษณะด้านการต่อรอง และคุณลักษณะด้านเครือข่าย

ทิพย์พฐได้สรุปปัจจัยของการปรับตัวในด้านต่างๆ ไว้ดังนี้ 1. การเข้ามาของสื่อสมัยใหม่ 2. การดำเนินธุรกิจเป็นเชิงพาณิชย์มากขึ้น 3. เงื่อนไขของการเกิดอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี 4. วิฤตการณ์เศรษฐกิจตกต่ำ 5. ผู้รับสารกลุ่มวัยรุ่นลดน้อยลง 6. การเข้ามาของหน่วยงานภายนอกอย่างโครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (สพส.) และ 7. การสืบทอดผู้รับสาร อย่างไรก็ตามเพลงโคราชยังแสดงให้เห็นศักยภาพการต่อสู้ของตัวสื่อ อันได้แก่การใช้ทุนวัฒนธรรมเดิมมาต่อรอง การแตกตัวสร้างประเภทใหม่ๆ การรวมตัวของสมาคม การสร้างเครือข่ายใหม่ๆ การใช้คุณลักษณะของความเป็นสื่อขนาดกลาง และการขยายทักษะและศักยภาพในการสื่อสารของศิลปิน

นิริมา ชูเมือง (2544) ได้ศึกษาในหัวข้อ “การปรับตัวของสื่อพื้นบ้านโนราในสังคมไทย” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับตัวทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหาของสื่อพื้นบ้านโนรา โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกนายโรงโนรา, นางรำโนรา, นักวิชาการท้องถิ่น ในเขตจังหวัดนครศรีธรรมราช สงขลา และพัทลุง รวมทั้งใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ผลการศึกษาพบว่าเหตุปัจจัยที่ทำให้โนรามีการปรับตัวได้แก่ การเข้ามาของสื่อใหม่ ความนิยมของคนดูและรายได้ของโนรา การปรับตัวของสื่อพื้นบ้านโนราเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นใหม่จากการผสมผสานวัฒนธรรมของการแสดงโนราที่ตกค้างจากอดีตและวัฒนธรรมหลัก ได้แก่ การแสดงละครแบบสมัยใหม่ การแสดงดนตรีลูกทุ่ง การปรับรูปแบบของการแสดงโนราที่มีการตัดทิ้ง การลดทอนวัฒนธรรมการแสดงโนราที่มีการแทนที่ ต่อเติมด้วยวัฒนธรรมหลัก ในด้านเนื้อหา มีการเพิ่มเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับปัจจุบันมาสอดแทรกและมีการใช้รูปแบบละครสมัยใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นเรื่องแบบโบราณ

แม้โนราสมัยใหม่จะมีการปรับตัวมากมายแต่อย่างไรก็ตามยังคงองค์ประกอบหลักของการแสดงโนราอันได้แก่ การร้อง การรำ และการทำบท อันเป็นเอกลักษณ์ของการแสดงโนราเอาไว้ นอกจากนี้ความเชื่อเกี่ยวกับครุหมอโนรา และความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรมโนราโรงครูยังเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยในการสืบทอดการแสดงโนราสู่รุ่นต่อไป

รจเรศ ณรงค์ราช (2548) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านในหัวข้อ “สื่อมวลชนกับการเปลี่ยนแปลงของสื่อพื้นบ้านหนังตะลุง” โดยตั้งวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของหนังตะลุงในขณะนั้นกับการยอมรับของผู้ชม รวมถึงวิเคราะห์การต่อรองพื้นที่ทางวัฒนธรรมระหว่างนายหนังตะลุงกับการเข้ามาของสื่อมวลชน โดยทำการศึกษาในพื้นที่ 4 จังหวัดคือ พัทลุง สงขลา ตรัง และนครศรีธรรมราช โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยการสำรวจและสังเกตภาคสนาม, การสัมภาษณ์เชิงลึก, และการวิเคราะห์กระบวนการสร้างและแสดงหนังตะลุง โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา 3 กลุ่มคือ นายหนังตะลุง, นักวิชาการและผู้ชม

จากการศึกษาพบว่าหนังตะลุงมีการปรับเปลี่ยนเพื่อความอยู่รอดในปัจจุบันโดยการปรับเนื้อหาในการแสดงให้เป็นหนังตะลุงทอล์คโชว์ มีการเพิ่มบทเจรจาที่นำข่าวสารเหตุบ้านการเมือง รวมถึงมุกตลกมาสร้างความสนุกให้ผู้ชมหัวเราะตลอดการแสดง เพิ่มดนตรีสากลเพื่อบรรเลงเพลงลูกทุ่งและบางคณะมีนักร้องโดยเฉพาะ ลดการขับกลอน ไม่เน้นการดำเนินเรื่องเป็นนิยาย เปลี่ยนมาใช้โรงหนังสำเร็จรูปคือการตัดแปลงทำยกระบะรถบรรทุกเป็นเวที ทำให้สะดวกในการติดตั้งและเคลื่อนย้าย ในส่วนพิธีกรรมการไหว้ครู รูปหนังตะลุง และการใช้ภาษาไต่ยังเป็นสิ่งที่รักษาไว้ดังเช่นในสมัยก่อน การปรับแก้ดังกล่าวทำให้ได้รับการยอมรับจากผู้ชมเป็นอย่างดี

การต่อรองระหว่างสื่อมวลชนกับสื่อพื้นบ้านนั้นที่รจเรศได้ศึกษานั้นมีข้อสรุปว่านายหนังมีการรับของใหม่จากสื่อมวลชนเข้ามา นั่นคือฝ่ายที่ต้องปรับฝ่ายเดียวก็คือตัวสื่อพื้นบ้านที่ต้องนำเอาเครื่องดนตรีสากลมาเล่นเพลงลูกทุ่งและรับเอาสารที่มาจากสื่อมวลชนเช่นข่าวสาร มุกตลก และการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองที่อยู่ในกระแสสังคมมาสอดแทรกลงในแสดง หากนายหนังคนใดสามารถนำเอาสารเหล่านี้มาใช้ก็จะได้รับความนิยมจากผู้ชม

งานวิจัยที่เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านอีสาน

จารุวรรณ ธรรมวัตร และคณะ (2522) ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านอีสานซึ่งรวบรวมมาจาก 3 หมู่บ้านคือ บ้านสองนางโย จ.มหาสารคาม บ้านขวาว (ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น “บ้านเขวา”) จ.ร้อยเอ็ด และบ้านอาจสามารถ จ.ขอนแก่น รวบรวมนิทานพื้นบ้านทั้งหมดได้ 78 เรื่อง จัดเป็นนิทานทรงเครื่อง 8 เรื่อง นิทานอธิบายเหตุ 3 เรื่อง ภาษิต 4 เรื่อง เทพนิยาย 1 เรื่อง และที่มีมากที่สุดคือนิทานประเภทมุกตลก มีทั้งสิ้น 62 เรื่อง ในมุกตลกนี้ยังแบ่งย่อยได้อีกเป็น มุกตลกล้อเลียนคนบวชนาน(ป่าวจาน) 8 เรื่อง มุกตลกเรื่องเพศภายในครอบครัว 28 เรื่อง มุกตลกเบ็ดเตล็ด 13 เรื่อง มุกตลกล้อเลียนนักบวช 13 เรื่อง

นิทานที่รวบรวมมาจาก 3 หมู่บ้านนี้หลายเรื่องเป็นเรื่องเดียวกัน บางเรื่องลักษณะคล้ายกัน และบางเรื่องคล้ายกับนิทานจากถิ่นอื่น

การวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านอีสานของจารุวรรณ และคณะได้ทำให้เห็นว่านิทานจากทั้ง 3 หมู่บ้าน นอกจากจะทำหน้าที่สร้างความบันเทิงให้ผู้ฟังแล้ว ยังแสดงถึงพัฒนาการทางความคิดของมนุษย์ที่มีต่อสิ่งแวดล้อม สะท้อนสังคมอีสานว่าประกอบอาชีพกสิกรรม ครอบครัวยึดอยู่แบบรวม เป็นครัวใหญ่ มีค่านิยมต่างๆ เกี่ยวกับชีวิต เช่น การเลือกคู่ครอง คติ ความเชื่อ ศาสนาที่แฝงในนิทาน

นอกจากนี้ยังมีการนำเอาแนวคิดการวิเคราะห์โครงสร้างนิทานตามกฎติกดาบรรพ์ของวรรณกรรมพื้นบ้าน (epic laws of folk narrative) ของ Axel Olrik มาวิเคราะห์โครงสร้างของนิทาน พบว่านิทานส่วนใหญ่มีความสอดคล้องกับกฎข้างต้น เว้นแต่เพียงกฎของฝาแฝด และกฎว่าด้วยความสำคัญของตำแหน่งต้นและตำแหน่งท้าย

กนกศักดิ์ ธาณี (2556) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อ “เรื่องเล่าตลกกับการนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในวิถีทัศน์นิทานก้อมสำนวนอีสาน” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างมุกตลกในวิถีทัศน์นิทานก้อม ของ สี คันโซ่ และเพื่อวิเคราะห์การนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวอีสาน จากตัวอย่างวิถีทัศน์นิทานก้อมของ สี คันโซ่ ชุดที่ 1 ถึง 10 จำนวน 120 เรื่อง ใช้กรอบแนวคิดการสร้างอารมณ์ขันและแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์เป็นแนวคิดหลักในการวิเคราะห์

จากการวิเคราะห์กลวิธีในการสร้างอารมณ์ขันพบว่าการล้อเลียนเรื่องในครอบครัวมีจำนวนมากที่สุด รองลงมาได้แก่เรื่องพระสงฆ์ เรื่องเพศ ความโง่และความฉลาด ความเจ็บป่วยและความพิการ เรื่องข้าราชการและนักปกครองท้องถิ่น เรื่องภาษาและเรื่องชาติพันธุ์ ตามลำดับ กนกศักดิ์ได้สรุปว่าเหตุที่เรื่องครอบครัว และเรื่องพระสงฆ์ถูกนำมาล้อเลียนมากที่สุดเนื่องจากเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของชาวอีสานมากที่สุด และเป็นสิ่งที่ชาวอีสานตั้งความหวังว่าอยากให้เป็นไปตามวิถีทางที่ถูกต้อมากที่สุดด้วย

ในส่วนของการนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวอีสานที่ปรากฏในนิทานก้อมของ สี คันโซ่ พบว่ามีการนำเสนอผ่านการปฏิสัมพันธ์ที่ชาวอีสานมีกับสิ่งต่างๆ 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านประเด็นเรื่องชนชั้น 2) การนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านประเด็นเรื่องศาสนา 3) การนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านประเด็นเรื่องเพศ 4) การนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านประเด็นเรื่องการเมือง และ 5) การนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านประเด็นเรื่องชาติพันธุ์

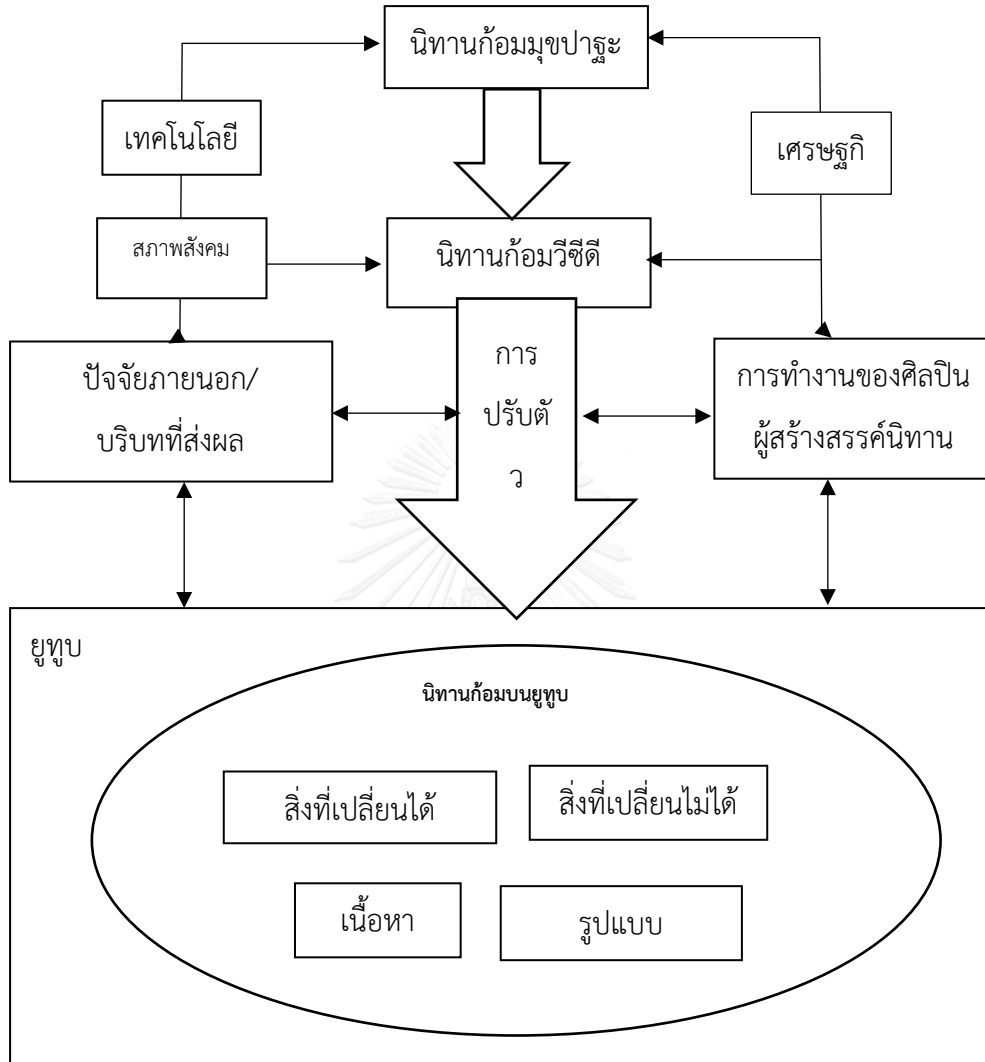
งานวิจัยที่เกี่ยวกับยูทูป

พรทิพย์ กิมสกุล (2553) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อ “พฤติกรรมการใช้ยูทูปและประเด็นจริยธรรมทางข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ยูทูปในประเทศไทย” มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ยูทูป ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ยูทูป และประเด็นจริยธรรมทางข้อมูลข่าวสารในเรื่องเสรีภาพ สิทธิส่วนบุคคล และทรัพย์สินทางปัญญาของผู้ใช้ยูทูปในประเทศไทยโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม จำนวน 400 ชุด ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ยังคงใช้เว็บไซต์ยูทูปอยู่ในปัจจุบัน (มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนหนึ่งเลิกใช้ และไม่เคยใช้) โดยมีจุดประสงค์เพื่อการหาความบันเทิงเป็นหลัก โดยเลือกชมคลิปประเภทมิวสิควีดีโอ รายการโทรทัศน์ย้อนหลังและคลิปภาพยนตร์

แม้ยูทูปจะมีรูปแบบการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) และสามารถให้ผู้ใช้สวมบทบาทผู้เผยแพร่ได้ด้วย (media user) แต่ผลการวิจัยของพรทิพย์กลับพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ยังเป็นผู้ใช้แบบเก่าคล้ายกับการรับสารจากสื่อมวลชนคือเป็นเพียงผู้รับสารฝ่ายเดียวและไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องสมัครบัญชีผู้ใช้ (account) ของยูทูปเนื่องจากไม่ได้เป็นผู้ที่สนใจจะเผยแพร่วีดีโอสู่สาธารณะ การศึกษาวิจัยยังเผยให้เห็นข้อมูลด้านประชากรศาสตร์เกี่ยวกับผู้ใช้ยูทูป ช่วงอายุที่มีการเข้าชมยูทูปมากที่สุดคือช่วงอายุ 21-30 ปี

จากแนวคิดทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้ศึกษามานี้ เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาที่ต้องการศึกษาวิจัยแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปออกมาเป็นแผนผังกรอบแนวคิดการวิจัย (conceptual framework) ได้ดัง ภาพ 2.3 ในหน้าถัดไป

ภาพ 2.3 แสดงภาพกรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูป” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปรับตัวและกระบวนการผลิตของนิทานก้อมบนยูทูป และศึกษาพัฒนาการการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนยูทูป โดยวิธีวิจัย 2 วิธี ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ทั้ง 2 ส่วนมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยเลือกจากคลิปที่มียอดวิวสูงสุดจากบัญชีรายชื่อนิทานก้อมของทั้ง 3 ศิลปิน โดยศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมบนยูทูปที่เลือกมาเป็นตัวอย่างมีผลงานมากที่สุดและมียอดวิวสูงสุดในแต่ละรูปแบบ เฉพาะจากบัญชีชื่อผู้ใช้ที่เป็นทางการบนยูทูปของศิลปิน ไม่นับรวมเอาคลิปที่เป็นของศิลปินแต่โพสต์โดยผู้ใช้อื่น จำนวนท่านละ 10 ตัวอย่างรวม 30 ตัวอย่าง ดังรายชื่อต่อไปนี้ (ยอดวิวสำรวจ ณ วันที่ 28 มิถุนายน 2559) (*การสะกดชื่อตัวอย่างยึดตามต้นฉบับบนยูทูป)

รายชื่อนิทานก้อมที่มียอดวิวสูงสุด 10 รายการของ สี คันโซ่ จากทั้งหมด 167 คลิป

| | |
|---|-------------|
| 1. นิทานก้อม ชุดที่ 7 เสือยันบักแ้ว | 465,027 วิว |
| 2. นิทานก้อม ชุดที่ 5 พี่อ้ายกับน้ำสาว | 393,648 วิว |
| 3. นิทานก้อม ชุดที่ 7 ผู้ป่วยเล่นสาว | 311,131 วิว |
| 4. 09 หลวงพ่อหมากรัก | 276,359 วิว |
| 5. ว่านเสียบบ่เข้า | 271,722 วิว |
| 6. หลวงพ่อกับเณรน้อย กินแบบนี้ | 216,722 วิว |
| 7. นิทานก้อม เรื่อง เว้าป่อง | 172,398 วิว |
| 8. นิทานก้อม ชุดที่ 2 ลูกเขยกับแม่เฒ่า | 162,988 วิว |
| 9. นิทานก้อม ชุดที่ 6 ลูกเขยกับพ่อเฒ่า ตอนใส่เบ็ด | 146,812 วิว |

10. หลวงพ่อมักไม้ค้ 82,778 วิว

รายชื่อนิทานก้อมที่มียอดวิวสูงสุด 10 รายการของ จานโจ้ย ลมพัดไฟ่ จากทั้งหมด 30 คลิป

| | |
|---|-------------|
| 1. นิทานก้อมจานโจ้ย หินแม่เฒ่า | 951,656 วิว |
| 2. นิทานก้อมจานโจ้ย เชียงบัวจ้งไร | 389,075 วิว |
| 3. นิทานก้อมจานโจ้ย ปลงชะ | 303,609 วิว |
| 4. นิทานก้อมจานโจ้ย สากกะเบือยบั๊กทิด | 150,979 วิว |
| 5. นิทานก้อม อี้แม่สอนไว้ | 121,455 วิว |
| 6. นิทานก้อมจานโจ้ย เสียน้อยๆกะสิเอาอยู่บ้อ | 116,784 วิว |
| 7. นิทานก้อมจานโจ้ย บักบอดไหวดี | 111,753 วิว |
| 8. นิทานก้อมจานโจ้ยงานสาเจอปรั้าบิน(NEW) | 78,256 วิว |
| 9. นิทานก้อมจานโจ้ยสากกะเบือยล้างแค้น | 59,402 วิว |
| 10. นิทานก้อมจานโจ้ยใครดั่ง | 50,642 วิว |

รายชื่อนิทานก้อมที่มียอดวิวสูงสุด 10 รายการของ เทคเกอร์ ออดิโอ จากทั้งหมด 51 คลิป

| | |
|---|---------------|
| 1. นิทานก้อม ตอนทำวิทีเบิกฮองเบิกฮูซำๆ โดยเทคเกอร์ | 1,083,529 วิว |
| 2. นิทานก้อม น้องเมียพี่อ้าย ตอนพิกทำใหม่ โดยเทคเกอร์ | 1,057,135 วิว |
| 3. นิทานก้อม พี่อ้ายกับน้องเมีย2 ตอนทำกัน ตลก โดยเทคเกอร์ | 329,881 วิว |
| 4. นิทานก้อม น้องเมียพี่อ้าย หน้งสั้นรักต้องแซร์2 | 325,696 วิว |
| 5. นิทานก้อม น้องเมียกับพี่อ้าย ตอนพี่อ้ายเมาซา โดยเทคเกอร์ | 290,501 วิว |
| 6. นิทานก้อม ตอนย่ากับลูกสใ้ โดยเทคเกอร์ | 256,731 วิว |
| 7. นิทานก้อม แม่เฒ่ากับลูกเขย | |
| ตอนข้าวเย็นเ็นใหญ่ โดยเทคเกอร์ออดิโอ | 188,887 วิว |
| 8. นิทานก้อม ตอนย่ามักชู้ลูกไ้มักบ้าย โดยเทคเกอร์ออดิโอ | 177,548 วิว |
| 9. นิทานก้อม พี่อ้ายนำสาว ตอนแทงบ่เข้า โดยเทคเกอร์ออดิโอ | 153,062 วิว |
| 10. ลูกไ้กับย่า นิทานก้อม ตอนย่าล่ำเอียง โดยเทคเกอร์ออดิโอ | 129,336 วิว |

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ที่เว็บไซต์ยูทูป บัญชีผู้ใช้ (user account) ของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 ท่าน คือ

- บัญชีผู้ใช้ “Unda Record Official” เผยแพร่ผลงานของ สี่ คันโซ่ (เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/channel/UClr8D7zXOigPn_Qsj_d7cAA)
- บัญชีผู้ใช้ “Chaiyot Walrachina” เผยแพร่ผลงานของ จานน้อย ลมพัดไม้ (เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/user/456thai>)
- บัญชีผู้ใช้ “เทคเกอร์ ออดิโอ” เผยแพร่ผลงานของเทคเกอร์ ออดิโอ (เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/channel/UCcbWdbyEuW_tix0Orb66VNg)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิเคราะห์เนื้อหาผู้วิจัยมีประเด็นที่จะดำเนินการวิเคราะห์โดยนำมาจากแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และใช้แนวทางการวิเคราะห์วรรณกรรมที่รวบรวมโดย รัญญา สังข์พันธานนท์ และแนวคิดการวิเคราะห์ละครที่รวบรวมโดย นพมาศ แววงหงส์ ร่วมด้วย โดยมีประเด็นสำหรับวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์การปรับตัวของตัวละครด้านรูปแบบ ผู้วิจัยได้หยิบยืมวรรณกรรมวิจารณ์และการละครมาใช้ในการพิจารณาองค์ประกอบ คือ โครงเรื่อง ตัวละคร เสียง และภาพ
2. การวิเคราะห์การปรับตัวของตัวละครด้านเนื้อหา ใช้แนวคิดการแบ่งประเภทมุกตลกและแนวคิดสำคัญของอีสานและไทย โดยใช้ข้อมูลจากการถอดโครงเรื่องมาเป็นวัตถุดิบร่วมในการวิเคราะห์ (ดูเรื่องย่อในภาคผนวก ก.)

การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะพิจารณาเนื้อหาของตัวอย่างคลิปนิทานก้อมของทั้ง 30 ตัวอย่างในประเด็นข้างต้นโดยใช้วิธีการการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (analytical description) ตามประเด็นที่ตั้งไว้ตามลำดับ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แล้วใช้ตารางลงรหัส (coding sheet) ร่วมด้วยเพื่อให้เห็นภาพกว้างของ ข้อมูลที่พบ เพื่อนำไปใช้ในการสรุปและอภิปรายผลต่อไป

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเลือกนำมาศึกษาในครั้งนี้เป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทาน ก้อม โดยการเลือกสัมภาษณ์แบบเจาะจง (purposive sampling) ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมบน ยูทูปที่มีผลงานมากที่สุดและมียอดวิวสูงสุดในแต่ละรูปแบบ 3 ท่าน ดังนี้

1. รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์อย่างเดี่ยว ผู้วิจัยเลือก “สี่ คันโซ่” หรือคุณสมพงษ์ หอมพนา เข้าถึง คลิปใต้ทางช่องบัญชีผู้ใช้ Unda record official
2. รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์และเสียงนักแสดง ผู้วิจัยเลือกสัมภาษณ์ “จ่าน้อย ลมพัดไผ่” หรือ คุณชัยยศ วรชิตนา เข้าถึงคลิปใต้ทางช่องบัญชีผู้ใช้ Chaiyot Worachina
3. รูปแบบที่ใช้เสียงนักแสดงอย่างเดี่ยว ผู้วิจัยเลือกสัมภาษณ์คุณวิเชียร คันทภูมิ ผู้สร้างสรรค์ ผลงานในนามเทคเกอร์ ออดิโอ เข้าถึงคลิปใต้ทางช่องบัญชีผู้ใช้ เทคเกอร์ ออดิโอ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมบนยูทูป โดยการพูดคุยแบบ ต่อหน้าด้วยการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (semi-structured interview) ตามแนวคำถามที่ได้ เตรียมไว้และเก็บข้อมูลด้วยอุปกรณ์บันทึกเสียง โดยผู้วิจัยจะเดินทางไปสัมภาษณ์ศิลปินผู้สร้างสรรค์ นิทานก้อมบนยูทูปด้วยตนเองในพื้นที่ภาคอีสานซึ่งเป็นภูมิลำเนาของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม ทั้งหมด 3 พื้นที่ ดังนี้

1. “สี่ คันโซ่” คุณสมพงษ์ หอมพนา อยู่ที่ อ.เสลภูมิ จ.ร้อยเอ็ด
2. “จ่าน้อย ลมพัดไผ่” คุณชัยยศ วรชิตนา อยู่ที่ อ.เมือง จ.ร้อยเอ็ด
3. “เทคเกอร์ ออดิโอ” คุณวิเชียร คันทภูมิ อยู่ที่ อ.กระนวน จ.ขอนแก่น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สำหรับเครื่องมือของการวิจัยวิธีสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) ผู้วิจัยมีแนวคำถามปลายเปิด (open-ended question) ดังนี้

1. อะไรเป็นแรงจูงใจในการสร้างสรรค์นิทานก้อมในรูปแบบวีซีดีและยูทูบ
2. ศิลปินได้รับการบอกเล่านิทานก้อมจากคนรุ่นก่อนมาอย่างไร
3. เรื่องราวนิทานก้อมที่นำมาสร้างสรรค์ ศิลปินนำมาจากแหล่งใด/มีการคัดเลือกอย่างไร
4. ศิลปินคิดว่าอะไรเป็นจุดเด่นที่ทำให้นิทานก้อมบนยูทูบได้รับความนิยม
5. ศิลปินคิดว่าเนื้อหาของนิทานก้อมแตกต่างจากเรื่องตลกทั่วไปอย่างไร
6. ศิลปินมีกระบวนการทำงานกับทีมงานและนักแสดงอย่างไร
7. ศิลปินมีการเลือกรูปแบบการเล่าเรื่องอย่างไร / ทำไมจึงเลือกรูปแบบดังกล่าว
8. ศิลปินใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์นิทานก้อมอย่างไร
9. เหตุใดจึงมีการเปลี่ยนมาใช้ช่องทางยูทูบแทนวีซีดี
10. ศิลปินคิดว่าอะไรคือ ข้อได้เปรียบ/ข้อเสีย ของช่องทางยูทูบ
11. ในการเปลี่ยนช่องทางมาเป็นยูทูบมีการปรับรูปแบบและเนื้อหาหรือไม่/อย่างไร
12. นิทานก้อมบนยูทูบสามารถสร้างรายได้ให้ศิลปินหรือไม่/อย่างไร และรายได้แตกต่างจากนิทานก้อมแบบวีซีดีอย่างไร
13. ศิลปินมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการโพสต์นิทานก้อมโดยผู้ใช้งานรายอื่นๆ ที่ไม่ได้เป็นผู้ผลิต
14. ศิลปินทราบหรือไม่ว่าใครคือกลุ่มผู้ชมนิทานก้อมของศิลปิน / หากทราบกลุ่มผู้ชมมีลักษณะประชากรอย่างไร
15. เสียงตอบรับจากผู้ชมเข้ามาจากช่องทางใดและเป็นอย่างไร
16. ศิลปินมีการส่งต่อทักษะความรู้ในการสร้างสรรค์นิทานก้อมอย่างไร

การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาพรรณนาสรุปสลับกับการยกคำพูด (quotation) โดยเรียงลำดับประเด็นตามคำถามนำวิจัยใน 2 ส่วน คือ 1. การปรับตัวของนิทานก้อมและ 2. กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อม โดยแบ่งหัวข้อย่อยโดยใช้ประเด็นเป็นหลักเพื่อให้สะดวกในการเปรียบเทียบและนำไปวิเคราะห์ข้อสรุป นำไปสู่การอภิปรายผลต่อไป

บทที่ 4

การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ

การวิจัยเรื่องการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบใช้ระเบียบวิธีในการวิจัย 2 วิธีคือการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) เพื่อตอบปัญหาวิจัยที่ว่า 1. นิทานก้อมบนยูทูบมีการปรับตัวอย่างไร และ 2. นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัลมีกระบวนการในการสร้างสรรค์อย่างไร ในบทนี้จะกล่าวถึงการปรับตัวของนิทานก้อมโดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อดังนี้

- 4.1 การปรับตัวของตัวสารด้านรูปแบบ
- 4.2 การปรับตัวของตัวสารด้านเนื้อหา
- 4.3 การปรับตัวของผู้ส่งสาร

4.1 การปรับตัวของตัวสารด้านรูปแบบ

การวิเคราะห์ในส่วนนี้มีจุดประสงค์เพื่อจำแนกให้เห็นการปรับตัวในแต่ละองค์ประกอบในตัวอย่างนิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบที่ศิลปินแต่ละท่านเลือกนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง โดยจำแนกองค์ประกอบเป็น โครงเรื่อง ตัวละคร เสียง (ซึ่งหมายรวมเสียงทุกๆ รูปแบบไม่ว่าจะเป็นเสียงพากย์ เสียงตัวละคร เสียงดนตรีประกอบ เสียงเอฟเฟค หรือเสียงหัวเราะระบอง) และภาพซึ่งหมายรวมถึงฉากและสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏเป็นภาพที่มองเห็น

4.1.1 โครงเรื่อง

ในการพิจารณาโครงเรื่องผู้วิจัยใช้หลักการวิเคราะห์โครงเรื่องตามแนวคิดวรรณกรรมวิจารณ์ของธัญญา สังขพันธานนท์ (2539 : 164) มาใช้ในการวิเคราะห์ โดยแบ่งโครงเรื่องเป็น 2 ลักษณะคือ

ลักษณะโครงเรื่องแบบเก่า คือโครงเรื่องที่มีแก่นความสำคัญของเหตุการณ์และการลำดับเหตุการณ์โดยมีตัวละครเอกเป็นผู้เผชิญหน้ากับเหตุการณ์และปมปัญหาที่เป็นข้อขัดแย้ง โดยเฉพาะ

ในช่วงที่เรียกว่าจุดวิกฤต (climax) ซึ่งตัวละครจะต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ต่อจากนั้นเหตุการณ์จะคลี่คลายไปสู่จุดจบ ซึ่งมักจะมีลักษณะที่ใกล้เคียงและตายตัวเหมือนกันแทบทุกๆ เรื่อง

ลักษณะโครงเรื่องแบบใหม่ จะไม่เน้นความสำคัญและความสัมพันธ์ของลำดับเหตุการณ์ แต่เน้นที่พฤติกรรมและสภาพความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเป็นสำคัญ บางครั้งเรียกโครงเรื่องในลักษณะนี้ว่าโครงเรื่องแบบเปิด (open plot) (ปริญาญา เกื้อหนุน, 2537 : 26 อ้างใน ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539 : 164) เพราะเป็นโครงเรื่องที่ไม่มีข้อยุติตายตัวเหมือนโครงเรื่องแบบเก่า

4.1.1.1 โครงเรื่องในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

โครงเรื่องของสี่ คันโซ่ จำนวน 7 เรื่อง (ดูเรื่องย่อตัวอย่างนิทานก้อมได้ในภาคผนวก ก.) มีลักษณะเป็นโครงเรื่องแบบเก่าที่เหตุการณ์ตั้งแต่เริ่มเรื่องไปจนจบนั้นเป็นเหตุเป็นผลของกันและกัน (causality) มีการเปิดเรื่อง ต่อมาตัวละครพบปัญหาและมีการแก้ปัญหา เช่น เรื่องพี่ชายกับน้ำสาว ที่เพราะพี่ชายบังเอิญเห็นของลับน้องเมียทำให้เกิดกำหนด (conflict) จึงเกิดอุปาย ขึ้นต่อมาเพราะวางอุปายได้แยบยลน้องเมียจึงหลงเชื่อ และสุดท้ายเพราะพ่อแม่ก็หลงเชื่อพี่ชายจึงได้สมปรารถนา (climax) เหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์เป็นห่วงโซ่ที่ร้อยเรียงกัน จะขาดเหตุการณ์ใดไปไม่ได้

โครงเรื่องที่เล่าถึงลักษณะความฉลาดแกมโกงของตัวละครเพื่อหวังจะได้ล่วงประเวณีเครือญาตินี้ พบได้อีกในเรื่องลูกเขยกับแม่เฒ่า ที่ตัวละครลูกเขยใช้ความฉลาดวางอุปายหลอกให้แม่ยายหลงทำตามเงื่อนไขที่ได้วางเอาไว้อย่างแยบยล

อย่างไรก็ตาม โครงเรื่องลักษณะลวงประเวณีกันนี้ กลับกลายเป็นการ “สมประโยชน์” เมื่อมีการหักมุมจบ (twist ending) ดังที่ปรากฏในเรื่องพี่ชายน้ำสาว เมื่อพี่ชายได้ลับนอนกับน้องเมียแล้ว แทนที่น้องเมียจะรู้สึกไม่ดีกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกลับถามพ่อว่า “แล้วพรุ่งนี้หอยจะเข้าอีกไหม” หรือในเรื่องลูกเขยกับแม่เฒ่าที่หลังจากลูกเขยได้แก๊บนด้วยการลับนอนกับแม่ยายไปแล้ว วันต่อมาแม่ยายกลับเดินมาบอกว่าทำควายหายอีกแล้ว ซึ่งสามารถตีความได้จากการพากย์และการแสดงออกของตัวละครว่าเป็นความจงใจทำให้ควายหาย หรือในเรื่องว่านเสียบบ่เข้า ที่จบด้วยการพากย์คำพูดของตัวละครเมียนายฮ้อยว่า “ฮ้อยคายออกตั้งแต่เพิ่นเอาตุ้” หมายถึงว่าที่ว่านไม่ได้ผลเพราะไม่ได้อมว่าน ทำให้ได้เสียกับคนขายยาซึ่งก็เป็นเพราะความจงใจของตนเอง

นอกจากโครงเรื่องแบบปิดยังมีโครงเรื่องแบบเปิด (open plot) ปรากฏในนิทานก้อมของสี่ คันโซ่เช่นกัน ความสนุกน่าติดตามในโครงเรื่องแบบเปิดทั้ง 3 เรื่องนั้นมาจากความบกพร่องในด้านการ

พูดของตัวละครทั้งสิ้น คือการพูดไม่ชัดของเด็กหญิงที่ทำให้เกิดความขบขันในเรื่องเว้าบ่ล่อง การพูดไม่เก่งของงานเคนที่ทำให้ล้มเหลวในการจีบสาวในเรื่องผู้บ่าวเล่นสาว และการพูด(เทศน์)มากเกินไปจนตัวเองเผลอหลับคาไมโครโฟนของหลวงพ่อบุญในเรื่องหลวงพ่อบักไมค์

4.1.1.2 โครงเรื่องในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดใต้

โครงเรื่องนิทานก้อมจำนวน 7 ใน 10 เรื่องของงานโจ้ย ลมพัดใต้ (ดูเรื่องย่อตัวอย่างนิทานก้อมได้ในภาคผนวก ก.) เป็นโครงเรื่องแบบเก่าหรือโครงเรื่องปิด อย่างเช่น เรื่องหินแม่เต่าที่เปิดเรื่องด้วยความต้องการอยากจะทำประเพณีแม่ยายของลูกเขยแล้วจึงหาอุบายเพื่อหลอกล่อจนสำเร็จ เพียงแต่ตอนจบของเรื่องนี้ลูกเขยถูกจับได้และต้องหนีตะเลิดเปิดเปิง ไม่ใช่การใกล้เกลี่ยความผิดอย่างแนบเนียน ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่พบเห็นได้ในนิทานก้อมของสี่ คั่นไซ้เช่นกัน แต่ลักษณะเด่นที่พบในนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดใต้คือเรื่องจะมีความยาวโดยเฉลี่ย 8-10 นาที โดยที่ลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องจะมีไม่มาก ประมาณ 3-4 เหตุการณ์แต่จะเน้นการเปิดเรื่องที่มีการเล่าบรรยากาศ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ในชนบทอีสาน ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อ มีการเกริ่นเรื่องนานกว่า 4 นาที จนมาเข้าสถานการณ์เมื่อครึ่งเรื่องหลัง หรือในเรื่องปลงชะที่มีโครงเรื่องเป็นแบบเปิด มีการเล่าเรื่องในลักษณะภาพชีวิต (slice of life) มาใส่สถานการณ์ตามชื่อเรื่องเอาในตอนท้ายเรื่องที่ผู้เป็นแม่ได้ยินเพลงจนสับสนว่าจะทำตามเพลงบอกดีหรือไม่ (conflict) สุดท้ายก็ตัดสินใจยกหม้อหนึ่งข้าวลงจนผิวมาดำวาวัง ไม่รู้จักความ

เทคนิคการเล่าเรื่องที่นำเสนอแบบหนึ่งในนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดใต้คือการผูกปมปริศนาให้ติดตามในเรื่องอีแม่สอนไว้ คำพูดที่ลูกสาวทั้งสองพูดในคืนแรกที่แต่งงานและการที่ลูกคนสุดท้ายไม่พูดเป็นปริศนาที่ดึงให้ผู้ชมติดตามไปจนท้ายเรื่องที่เฉลยว่า ลูกสาวทั้งสามต่างทำตามที่ได้สอนไว้

ข้อสังเกตที่พบในโครงเรื่องแบบเปิดเรื่องงานสาเจอปราบินคือมีลักษณะพิเศษกว่าเรื่องอื่นๆ ที่เป็นตลกแบบฟาร์ส (farce) ให้ความตลกขบขันจากเรื่องราวเหตุการณ์ที่เหลือเชื่อตลอดจนการแสดงที่รวดเร็วเอะอะตึงตัง (สดใส พันธุมโกมล, 2556:20) เหตุการณ์ที่เหลือเชื่อที่เกิดขึ้นได้แก่ความประจวบเหมาะที่มีดีไปถูกกิ่งไม้ และกิ่งไม้หล่นมาถูกศีรษะงานสาพอดิ หรืออีกเหตุการณ์หนึ่งที่เป็นเหตุบังเอิญในเรื่องคือการที่ตุ๊กแกไปอาศัยอยู่ในบาริโตนของนายแหล ทำให้นายแหลถูกตุ๊กแกกัดปาก

4.1.1.3 โครงเรื่องในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอจำนวน 6 ใน 10 เรื่อง (ดูเรื่องย่อตัวอย่างนิทานก้อมได้ในภาคผนวก ก.) มีลักษณะเป็นโครงเรื่องแบบใหม่หรือโครงเรื่องเปิด เช่นในเรื่องน้องเมียกับพี่อ้าย ตอนที่อ้ายเมาซาที่เหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์ไม่ได้เป็นผลสืบเนื่องจากเหตุการณ์ก่อนหน้า โครงเรื่องแบบเปิดนี้ตรงกับการจัดประเภทภาพยนตร์ตลกที่เรียกว่า “ตลกที่ถือเอามุกตลกเป็นสำคัญ” (comedy of incidents) คือตลกที่มีการวางโครงเรื่องไว้อย่างหลวมๆ ไม่ได้กำหนดเหตุการณ์แน่ชัด เรื่องราวล้วนเกิดขึ้นเพื่อให้ผู้แสดงได้เล่นมุกตลกเท่านั้นเอง (กฤษดา เกิดดี, 2547 : 119) เป็นกิจกรรมการดำเนินชีวิตประจำวันที่น่ามาเรียงร้อยต่อกันและมีหลายตอนต่อเนื่อง ในคลิปมีการขึ้นกราฟิกข้อความสั้น เหมือนแบ่งแยกคลิปเดี่ยวออกเป็นสองตอน และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับคลิปอีก 2 เรื่องคือ น้องเมียพี่อ้าย หนังสือรักต้องแชร์ 2 และพี่อ้ายกับน้องเมีย ตอนทำกันตลก โดยที่ตัวละครหลักคือพี่อ้ายใช้นักแสดงคนเดียวกัน และใช้ชื่อตัวละครเดียวกันว่า “เซียงเคน” แต่นักแสดงคนอื่นๆ เช่น เมีย และ น้องเมียมีการผลัดเปลี่ยนไป ลักษณะดังกล่าวทำให้เห็นความพยายามในการสร้างสรรค์นิทานก้อมเป็นรูปแบบคล้ายละครชุด (series)

นอกจากนี้ยังพบกลวิธีในการจบเรื่องที่แตกต่างไปจากนิทานก้อมเรื่องอื่นๆ ในเรื่องน้องเมียพี่อ้ายตอนพิงทำให้ใหม่ ในตอนจบเรื่องเมื่อเมียไล่ตีหัวและน้องเมียแล้ว ตัดภาพมาเป็นฉาก (scene) ใหม่ให้ตัวละครที่พิงไล่ตีกันในฉากที่แล้วมายืนหัวเราะอยู่ด้วยกัน เป็นการจงใจทำให้รู้ว่าเรื่องที่พิงผ่านไปเป็นเรื่องไม่จริง

ลักษณะเรื่องที่มีหลายตอนเป็นชุดในนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ ยังปรากฏอยู่ในชื่อคลิปแม่เต๋ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเอ็นใหญ่ เมื่อผู้วิจัยได้ค้นหาคลิปนิทานก้อมที่เผยแพร่ทางยูทูปโดยบัญชีผู้ใช้ทางการของเทคเกอร์ ออดิโอเพิ่มเติมแล้วก็พบว่านิทานก้อมที่เกี่ยวข้องกันในชื่อเรื่อง “แม่เต๋ากับลูกเขย นิทานก้อมขำๆ สั้นๆ โดย เทคเกอร์ ออดิโอ” และ “นิทานก้อม ตอน ลูกเขยหยอกแม่เต๋า โดยเทคเกอร์ ออดิโอ” แม้ว่าทั้ง 2 คลิปจะใช้นักแสดงและชื่อตัวละครไม่เหมือนกันก็ตาม แสดงให้เห็นวิธีการจัดประเภทของนิทานก้อมในลักษณะที่เอาประเด็นเป็นหลัก มากกว่าจะใช้ตัวละครเป็นหลัก

4.1.2 ตัวละคร

การวิเคราะห์เนื้อหาในหัวข้อตัวละคร นอกจากการสังเกตว่า ข้อมูลตัวละครถูกนำเสนออย่างไร มีตัวละครกี่ตัว มีอาชีพอะไรบ้าง ยังสังเกตความสัมพันธ์ของตัวละครด้วย ซึ่งจะวิเคราะห์เป็นข้อมูลเชิงพรรณนา ประกอบข้อมูลรายชื่อและจำนวนตัวละครในตารางลงรหัส

ตามแนวคิดในการนำเสนอตัวละครในบทละครเวที การนำเสนอตัวละครมี 4 วิธี หลักๆ (นพมาศ แวหวงส์, 2556 : 12) คือ คำบรรยายของนักเขียน คำพูดของตัวละครนั้น คำพูดของตัวละครอื่น การกระทำของตัวละคร เมื่อเทียบเคียงกับนิทานก้อมบนยูทูบ คำบรรยายของนักเขียนก็คือการบรรยายของนักพากย์ที่เป็นผู้เล่าเรื่องนั่นเอง

4.1.2.1 ตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

ด้วยรูปแบบที่ใช้การพากย์เพียงอย่างเดียว ข้อมูลหลักๆ ของตัวละครในนิทานก้อมของสี่ คันโซ่ จึงอยู่ในคำบรรยายในตอนเปิดของแต่ละเรื่อง เช่น ในตอนเปิดเรื่องว่านเสียบบ่เข้าที่เปิดเรื่องว่า “พ่อใหญ่จางโดนี่ลาวเป็นนายฮ้อย ยามบ่มีเวียกลาวก็อยู่บ้านกับเมียลาวนั่นละ” (ตาจางโดแกเป็นพ่อค้าควาย ยามว่างงานแกก็อยู่บ้านกับเมียแกนั่นแหละ) อย่างไรก็ตามในบางเรื่องการเรียกตัวละครจะเป็นเพียงสถานะในครอบครัวไม่มีชื่อเฉพาะ เช่นในเรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาวที่มีการบรรยายว่า “เรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาวนี้มีอยู่ว่ามีครอบครัวหนึ่ง มีพ่อเฒ่า (พ่อตา) มีแม่เฒ่า (แม่ยาย) แล้วมีลูกเขยแล้วก็มีน้ำสาว (น้องเมีย) ...”

ตัวละครที่ปรากฏในตัวอย่างมีอาชีพหลากหลาย เช่น เกษตรกร พระสงฆ์ พราน คนเก็บของป่า คนขายยา คนขายควาย นอกจากตัวละครที่เป็นมนุษย์ยังปรากฏตัวละครที่เป็นสัตว์ด้วยคือเสือ ในเรื่องเสือข่านบักแก้ว แต่ก็ใช้มนุษย์ในการแสดงเป็นสัตว์แปลงกายมา

ความสัมพันธ์ของตัวละครที่ปรากฏในนิทานก้อมของสี่ คันโซ่มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งความสัมพันธ์ระดับชุมชน เช่นความสัมพันธ์ของเพื่อนบ้านในเรื่องเว้าบ่ถ่อง หรือความสัมพันธ์ระหว่างคนพื้นถิ่นกับคนจรในว่านเสียบบ่เข้า ความสัมพันธ์ในระดับที่แคบลงมาคือตัวละครมีความสัมพันธ์กันในครอบครัวดังปรากฏในเรื่องที่เกี่ยวกับการผัดประเวณี เช่น พี่อ้ายกับน้ำสาว หรือ ลูกเขยกับแม่เฒ่า ความสัมพันธ์แบบสุดท้ายที่พบคือความสัมพันธ์ของตัวละครที่เป็นเพศบรรพชิต เช่นความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันสงฆ์กับฆราวาส ในเรื่องหลวงพ่อกะเขือ หรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้มีอาวุโสมากกับผู้มีอาวุโสน้อยในสังคมเพศบรรพชิตในเรื่องหลวงพ่อกับเณรน้อย

ตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่ รับผิดชอบโดยนักแสดงมากหน้าหลายตา นักแสดงบางคนมีการรับบทบาทที่หลากหลาย เช่น ชายชราที่รับบทหลวงพ่อกะเขือ และพระผู้ใหญ่ในเรื่องกินแบบนี้ ก็มารับบทบาทในเรื่องเว้าบ่ถ่องด้วย นักแสดงที่รับบทพระสงฆ์อีกคนหนึ่งคือผู้ที่รับบทหลวงพ่อกะเขือพวงก็มารับบทหลวงพ่อกะเขือที่ต้องเป็นคู่ปรับกับเณรน้อยที่เคยรับบทเดียวกันในเรื่องกิน

แบบนี้ นอกจากนี้ยังมีนักแสดงหญิงที่รับบทแม่ยายในเรื่องแม่เฒ่ากับลูกเขยมารับบทเมียนายฮ้อยในเรื่องว่านแทงบ่เข้าอีกด้วย



ภาพ 4.1 นักแสดงที่สวมบทบาทในเรื่องหลวงพ่อมะเขือ เว้าบ่ถ่อง และกินแบบนี้

ลักษณะนิสัยตัวละครที่พบในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่ มีทั้งฉลาดแกมโกง สามารถใช้อุบายหลอกเอาผลประโยชน์จากคนอื่น เช่น พี่เขยในเรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาว หรือหมอลุงยายาในว่านเสียบบ่เข้า และฝ่ายที่ถูกตัวละครที่ฉลาดหลอกคือลักษณะตัวละครที่โง่ ไม่รู้ทันคน ทำอะไรผิดพลาดเสมอ เช่น นายฮ้อยในว่านเสียบบ่เข้า หรือผู้บ่าว (ชายหนุ่ม) ในเรื่องผู้บ่าวเล่นสาวที่ไม่มีความสามารถในการใช้คารม นอกจากนี้ยังมีตัวละครที่มีลักษณะนิสัยอันเป็นที่รังเกียจและเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ในสังคมเช่นตัวละครที่มีนิสัยตระหนี่คือพระสงฆ์ในหลวงพ่อหมากเขือ หรือตัวละครที่มีความผิดปกติ เช่น เด็กหญิงออยในที่พูดไม่ชัดในเรื่องเว้าบ่ถ่อง

ตาราง 4.1 ตัวละครในนิทานก้อมของสี่ คั่นไซ่

| เรื่อง | ตัวละครเอก | ตัวละครที่ 2 | ตัวละครที่ 3 | ตัวละครที่ 4 | ตัวละคร อื่นๆ | รวม |
|------------------------------------|-----------------------|----------------------|----------------|-----------------|------------------|-----|
| 1. เสือย่านบักแ้ว | เสือ | จ๋อย | แม่ใหญ่ | พ่อใหญ่ พราน | พราน 2 คน | 6 |
| 2. พี่อ้ายกับน้ำสาว | พี่เขย | น้องเมีย | พ่อตา | แม่ยาย | - | 4 |
| 3. ผู้บ่าวเล่นสาว | ผู้บ่าว | ผู้สาว | แม่ | - | - | 3 |
| 4. หลวงพ่อหมาก เชื่อ | หลวงพ่อก หมากเชื่อ | หลวงพ่อก หมากแข่ง | ยาย | เด็ก | - | 4 |
| 5. ว่านเสียบบ่เข้า | พ่อใหญ่จ่าน โต | พ่อใหญ่ชาย ยา | เมีย | - | - | 3 |
| 6. หลวงพ่อกับเณร น้อย กินแบบนี้ | หลวงพ่อก | เณรน้อย | - | - | - | 2 |
| 7. เว้าบ่ถ่อง | เด็กหญิง ออย | เพื่อน | พ่อใหญ่ ฮาด | แม่ใหญ่ หมาย | - | 4 |
| 8. ลูกเขยกับแม่ เฒ่า | ลูกเขย | แม่ยาย | - | - | - | 2 |
| 9. ลูกเขยกับพ่อ เฒ่า ตอนใส่เบ็ด | ลูกเขย | พ่อตา | - | - | - | 2 |
| 10. หลวงพ่อกมกไม้ค์ | หลวงพ่อก | เณรน้อย | ชาวบ้าน1 | ชาวบ้าน2 | ชาวบ้าน3 | 5 |

4.1.2.2 ตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของจ่านโจ้ย ลมพัดไผ่

ข้อมูลตัวละครในนิทานก้อมของจ่านโจ้ย ลมพัดไผ่ถูกนำเสนอใน 3 วิธีคือการแนะนำโดยนักพากย์นิทาน การกระทำของตัวละครและจากคำพูดคือเสียงของตัวละครเอง รายละเอียดของตัวละครที่ผู้พากย์นำเสนอทั้งหมดมีทั้งชื่อตัวละคร เช่น “พ่อใหญ่หรี” “ทิดเขี้ยว” “พ่อใหญ่คำมี” ชื่อตัวละครเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าแม้บางครั้งนักแสดงจะเป็นคนเดียวกันในเรื่องอื่นๆ ที่มีเนื้อหา ฉาก และสภาพความเป็นอยู่คล้ายกันแต่ก็ไม่ใช่เรื่องเดียวกัน ตัวอย่างเช่นในเรื่องอีแม่สอนไว้และเรื่องสาวกกะเบียล้าง

แค้นที่นักแสดงผู้รับบทพ่อตาและแม่ยายเป็นคนๆ เดียวกันแต่ชื่อของทั้งสองในตอนบรรยายเปิดเรื่องไม่ใช่ชื่อเดียวกัน จึงกล่าวได้ว่าศิลปินมีความตั้งใจให้แต่ละเรื่องเป็นอิสระจากกันและจบในตัวเอง

อาชีพและวิถีชีวิตของตัวละครที่ปรากฏส่วนมากคือชาวบ้านที่อยู่กับท้องไร่ท้องนา เกษตรกรทำนา เลี้ยงปศุสัตว์ ตามวิถีชีวิตในชนบทของคนอีสานในอดีตทั่วไป นอกจากอาชีพเกษตรกรยังมีอาชีพเจ้าหน้าที่ฝ่ายปกครองและนักกฎหมายคือผู้ใหญ่บ้านในเรื่องปลงชะและนายสมชายในเรื่องจานสาเจอปรั้าบิน ซึ่งทั้งสองตัวละครไม่ได้มีบทบาทสำคัญในโครงเรื่อง เป็นเพียงผู้ส่งสารและผู้ที่ยังเอิญผ่านมาพบเห็นการถกเถียงแล้วพยายามเข้าไปไกล่เกลี่ย

ตัวละครที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากเรื่องอื่นๆ มีปรากฏในนิทานก้อมของจานโง้ย ลมพัดไผ่คือคนต่างถิ่นในเรื่องจานสาเจอปรั้าบิน โดยมีข้อมูลจากการบรรยายของนักพากย์ว่าเป็น “ไทกะเทิน” (“กะเทิน” หมายถึงครึ่งๆ กลางๆ ไทกะเทินจึงมีความหมายเชิงดูถูกว่าเป็นคนที่จะเป็นอีสานก็ไม่ใช่ คนภาคกลางก็ไม่เชิง) ชื่อทิดเขียว เป็นคนจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งพูดภาษากลางแต่สำเนียงเหน่อ มีนิสัยชอบเที่ยวเตร่ตามงานมหรสพ

ความสัมพันธ์ของตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของจานโง้ย ลมพัดไผ่ที่พบเป็นความสัมพันธ์ภายในครอบครัวจำนวน 6 เรื่องซึ่งทั้งหมดเป็นเรื่องเกี่ยวกับการล่วงประเวณีในครอบครัวและเรื่องเพศ 5 เรื่อง ส่วนอีกหนึ่งเรื่องเป็นความซื่อ ไม่ทันสมัยของคนในครอบครัว และความสัมพันธ์ระดับชุมชน 4 เรื่อง มีทั้งการทะเลาะเบาะแว้งกัน (เรื่องจานสาเจอปรั้าบิน) การทำร้ายร่างกาย (เรื่องใครดั่ง) ความไม่เข้าใจกันของตัวละครกับคนในชุมชน ซึ่งมาจากความรันของตัวละคร (เรื่องบักบอดไหวดี)



ภาพ 4.2 นักแสดงที่สวมบทบาทในเรื่องหลวงบอดไหวดี สากกะเบียดล่างแค้น และหินแม่เฒ่า

นักแสดงที่รับบทบาทต่างๆ ในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไผ่ มีบางตัวละครที่ใช้นักแสดงคนเดียวกัน อย่างเช่น ผู้รับบทบักบอดในบักบอดไหวดี รับบทนายทองกระดั่งในเรื่องสากกะเบือล้างแค้นและรับบททิดหลอยในเรื่องหินแม่เฒ่า นอกจากนี้ยังมีนักแสดงที่รับบทเป็นคู่ฝัวและเมียที่ปรากฏในเรื่องหินแม่เฒ่า อีแม่สอนไว้ และสากกะเบือล้างแค้น

ลักษณะนิสัยของตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไผ่ ที่พบมากที่สุดมี 2 แบบคือ ตัวละครที่โง่ เชย ชุ่มซำม เต๋อดำ เช่น นายแหล่ในเรื่องงานสาเจอปรั้าบิน เชียงบัวที่ชื่อมากในเรื่องเชียงบัวจ้งไร หรือสมหมายในเรื่องใครดั่ง ส่วนตัวละครที่มีลักษณะฉลาดแกมโกง มีไหวพริบ เช่น นายทองกระดั่งในเรื่องสากกะเบือล้างแค้น ทิดหลอยในเรื่องหินแม่เฒ่า

ตาราง 4.2 ตัวละครในนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไผ่

| เรื่อง | ตัวละครเอก | ตัวละครที่ 2 | ตัวละครที่ 3 | ตัวละครที่ 4 | ตัวละครอื่นๆ | รวม |
|---------------------------------|-------------------|-----------------|--------------------|--------------|---|-----|
| 1. หินแม่เฒ่า | ทิดหลอย | พ่อใหญ่โส | แม่ใหญ่สา | ลูกสาว | - | 4 |
| 2. เชียงบัวจ้งไร | เชียงบัว | เมีย | พ่อใหญ่ | - | เด็ก 3 คน | 6 |
| 3. ปลงชะ | แม่ใหญ่ สั้น | พ่อใหญ่ เกิด | ผู้ใหญ่บ้าน | - | - | 3 |
| 4. สากกะเบือบักทิด | แม่ยาย | ทิดสี | เมีย | - | - | 3 |
| 5. อีแม่สอนไว้ | แม่ใหญ่ | พ่อใหญ่ | ลูกสาว 1 | ลูกสาว 2 | - ลูกสาว 3 - ลูกเขย 3 คน | 8 |
| 6. เสียน้อยๆ กะสิ เอาอยู่บ้อ | พ่อใหญ่เว | สี | ชวานา | - | - เด็ก 5 คน | 8 |
| 7. บักบอดไหวดี | ทองใส (บักบอด) | แม่ | หญิงเลี้ยง ควาย | พ่อใหญ่ | - สมหมาย - ชายตัดไม้ | 6 |
| 8. งานสาเจอปรั้าบิน | ทิดเชียว | ป้าแดง | อีเหียน | ตา | - ทนายสมชาย - คนเดินผ่าน - บักหมาย - บักแหล่ | 8 |
| 9. สากกะเบือล้าง แค้น | ทอง กระดั่ง | พ่อใหญ่คำ หง | เมีย | น้องเมีย | - แม่ยาย | 5 |
| 10. ใครดั่ง | สมหมาย | นักเลง | คนขับรถ | - | วัยรุ่น 4 คน | 7 |

4.1.2.3 ตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของเทเคเกอร์ ออดีโอ

เนื่องจากรูปแบบนิทานก้อมของเทเคเกอร์ ออดีโอ ใช้บทสนทนาของนักแสดงในการเล่าเรื่อง ไม่มีการพากย์บรรยายตัวละครเหมือนรูปแบบของสี่ คันโซ่ และจางโจย ลมพัดไผ่ ข้อมูลรายละเอียดตัวละครทั้งหมดจึงอยู่ในบทสนทณาระหว่างตัวละครและการกระทำต่างๆ ข้อมูลของตัวละครจึงมีน้อยกว่าในสองรูปแบบ และตัวละครส่วนมากจะไม่มีชื่อ แต่จะเรียกขานตามความสัมพันธ์ในครอบครัว เช่น “ย่า” (แม่ผัว) หรือเป็นคำนามบุรุษที่หนึ่งและบุรุษที่สองในภาษาอีสาน เช่น “อ้าย”(ตัวพี่) “โต”(เจ้า) เป็นต้น

อาชีพที่ปรากฏเป็นอาชีพเกษตรกร อาชีพเลี้ยงสัตว์และการหาของป่าตามวิถีคนอีสานในอดีต ที่หากินกับท้องไร่ท้องนาและธรรมชาติ มีการไปดักสัตว์ เช่น นกคุ่ม กิ้งก่า เก็บผลไม้ในป่า และนอกจากการทำนาปลูกข้าว ยังมีการทำเกษตรเชิงเดี่ยวซึ่งเป็นพืชเศรษฐกิจสำหรับป้อนโรงงานอุตสาหกรรมคือการปลูกอ้อย ปรากฏในเรื่องน้องเมียพี่อ้ายตอนพิกทำใหม่

ความสัมพันธ์ของตัวละครที่ปรากฏในตัวอย่างนิทานก้อมของเทเคเกอร์ ออดีโอ เป็นความสัมพันธ์ภายในครอบครัวทุกเรื่อง มี 2 ลักษณะคือเรื่องเพศ เช่นเรื่องที่เสนอความพยายามที่จะแอบตีท้ายครัวน้องเมียของพี่ชาย เช่นในเรื่องพี่อ้ายกับน้องเมีย หรือ น้องเมียพี่อ้าย ทั้ง 6 เรื่อง อีก 3 เรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างแม่ผัวกับลูกสะใภ้ เช่นในเรื่องยามักขี้ ลูกใภ้มักบ้าย ส่วนอีกหนึ่งเรื่องเป็นความสัมพันธ์ของพ่อตาแม่ยายและลูกเขยคือเรื่องข้าวเย็นเอ็นใหญ่

ข้อสังเกตหนึ่งเกี่ยวกับรูปแบบความสัมพันธ์ของตัวละครที่พบเพียงในตัวอย่างนิทานก้อมของเทเคเกอร์ ออดีโอ คือความสัมพันธ์แบบ “แม่ผัวกับลูกสะใภ้” ซึ่งเป็นสิ่งใหม่ในสังคมอีสาน เนื่องจากเดิมนั้นครอบครัวฝ่ายหญิงจะแต่งเขยเข้าบ้านมากกว่าแต่งสะใภ้เข้าบ้านแบบสังคมตะวันตกหรือสังคมไทยสมัยใหม่

นักแสดงที่ปรากฏในตัวอย่างนิทานก้อมของเทเคเกอร์ ออดีโอบ่อยครั้งที่สุดคือนักแสดงที่รับบทแม่ผัวในเรื่องที่เป็นความขัดแย้งระหว่างแม่ผัวและลูกสะใภ้ทั้ง 4 เรื่อง นอกจากนี้ยังรับบทแม่ยายในเรื่องน้องเมียกับพี่อ้าย นอกจากนี้ยังมีนักแสดงชายที่รับบทพี่อ้ายต่อเนื่องใน น้องเมียพี่อ้าย และพี่อ้ายกับน้องเมียจำนวน 3 ตอน แต่เมียและตัวละครอื่นๆ ผัดเปลี่ยนไป



ภาพ 4.3 นักแสดงที่สวมบทบาทในเรื่องหลวงบอดไฮวดี สากกะเบือล้างแค้น และหินแม่เฒ่า

ลักษณะนิสัยตัวละครในทศเกอร์ ออดิโอ มีทั้งตัวละครที่ชอบเอาเปรียบ เช่น แม่ผัว ในเรื่อง ย่ามักซุย ลูกไก่มักบ้าย ตัวละครฉลาดแกมโกง เช่น เด็กเซียงในเรื่องทำวิทีเบิกฮองเบิกฮูซ่าๆ ตัวละครที่มี อารมณ์ร้อน ชอบบ่น เช่น แม่ยายในเรื่องแม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเอ็นใหญ่ นอกจากนี้ยังมี ตัวละครลักษณะชายเจ้าชู้คือพี่เขยในเรื่องพี่อ้ายกับน้องเมียทั้ง 3 ตอน

ตาราง 4.3 ตัวละครในนิทานก้อมของทศเกอร์ ออดิโอ

| เรื่อง | ตัวละครเอก | ตัวละครที่ 2 | ตัวละครที่ 3 | ตัวละครที่ 4 | ตัวละครอื่นๆ | รวม |
|--|------------------|-------------------|-----------------------|----------------------|------------------|-----|
| 1. ทำวิทีเบิกฮองเบิกฮูซ่าๆ | อ้ายจวน | น้องเมีย | เด็กเซียง | - | - | 3 |
| 2. น้องเมียพี่อ้ายตอนพิททำใหม่ | ลูกเขย | ไข่นุ่น (เมีย) | ไข่น่า (น้องเมีย1) | ไข่นา (น้องเมีย2) | แม่ยาย | 5 |
| 3. พี่อ้ายกับน้องเมีย2 ตอนทำกัน ตลก | พี่อ้าย | น้องเมีย | แม่ยาย | - | - | 3 |
| 4. น้องเมียพี่อ้าย หนึ่งสิ้นรักต้อง แซร์2 | อ้ายเซียง | น้องเมีย | เมีย | แม่ยาย | พ่อตา | 5 |
| 5. น้องเมียกับพี่อ้าย ตอนพี่อ้าย เมาซา | อ้ายเซียง เคน | น้องเมีย | เมีย | เพื่อนสาว | เด็กเล็ก 2 คน | 6 |
| 6. ย่ากับลูกสไ้ | ย่า | สไ้ | - | - | - | 2 |
| 7. แม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็น เอ็นใหญ่ | แม่ยาย | ลูกเขย | พ่อตา | - | - | 3 |
| 8. ย่ามักซุย ลูกไก่มักบ้าย | แม่ย่า | สไ้ | ลูกชาย | เด็ก | น้องสาว | 5 |
| 9. พี่อ้ายนำสาว ตอนแทงบ่เข้า | แม่ย่า | น้องเมีย | สไ้ | ลูกชาย | - | 4 |
| 10. ลูกไ้กับย่า ตอนยาลำเอียง | แม่ย่า | สไ้ | ลูกชาย | - | - | 3 |

4.1.3 เสียง

นิทานก้อมในรูปแบบที่เผยแพร่บนยูทูปนั้นถือเป็นสื่อผสม (multimedia) มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 อย่างที่ผู้ชมจะสามารถรับสารได้คือภาพและเสียง การวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนเสียง ผู้วิจัยได้จำแนกลักษณะเสียงออกเป็น 5 ประเภทคือ

- **เครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยว** เช่น แคน โหวด หรือ พิณ ที่เล่นเพียงชิ้นเดียว (solo) ไม่มีเสียงอื่นมาผสม
- **ดนตรีอีสานผสมดนตรีสากล** หมายถึงดนตรีอีสานที่มีการเล่นกับเครื่องดนตรีสากล เช่น เพลงหมอลำซิ่ง เพลงลูกทุ่งที่มีการร้องภาษาอีสาน
- **ดนตรีสากล** หมายถึงเพลงที่เล่นด้วยเครื่องดนตรีสากลล้วน อาจเป็นชิ้นเดียว เช่น กีตาร์ หรือหลายชิ้น เช่น เพลงคันทรี หรือเพลงคลาสสิก
- **เสียงเอฟเฟค (sound effect)** หมายถึง เสียงสั้นๆ ที่มาประกอบกับเหตุการณ์บางอย่าง เพื่อเพิ่มอรรถรส เช่น คนล้ม ของตกใส่หัว อาจเป็นเสียงสังเคราะห์ เสียงจากธรรมชาติ หรือเสียงเครื่องดนตรีก็ได้
- **เสียงหัวเราะกระป๋อง (canned laughter)** เสียงหัวเราะที่นำมาใส่ลงในกระบวนการตัดต่อ มีลักษณะเป็นเสียงหัวเราะที่มีรูปแบบซ้ำๆ ซึ่งต่างจากเสียงหัวเราะของนักแสดง หรือเสียงหัวเราะของผู้พากย์

ในส่วนของเสียงพากย์และเสียงตัวละคร เนื่องจากรูปแบบนิทานก้อมทั้ง 3 แบบมีจุดแตกต่างกัน รูปแบบของสี คันโซ่ไม่ใช่เสียงตัวละคร และรูปแบบของเทคเกอร์ออดิโอไม่ใช่เสียงพากย์บรรยาย จึงไม่ได้นำมาเป็นเกณฑ์เพื่อพิจารณาร่วมกัน เพียงแต่จะได้กล่าวถึงโดยเฉพาะไป เช่น การพากย์เป็นตัวละคร การใช้กลอนหมอลำ กลอนฉญา เป็นต้น

4.1.3.1 เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของสี คันโซ่

ตัวอย่างนิทานก้อมของสี คันโซ่ มีรูปแบบในการใช้เสียงที่ค่อนข้างมีแบบแผนชัดเจน นั่นคือการใช้เพียงเสียงเดี่ยวแคนเป็นเสียงประกอบการเล่าเรื่องในทุกๆ เรื่อง บางคลิปเป็นเพลงเดียวกันตลอดทั้งเรื่องแต่บางครั้งก็มีการเปลี่ยนเพลงเพื่อเร่งจังหวะขึ้น เพลงเดี่ยวแคนนี้จะมีจังหวะที่คงที่สม่ำเสมอตลอดทั้งเพลง จากการสังเกตทำให้พบรูปแบบที่ใช้ในตอนจบของตัวอย่างนิทานก้อมทุกๆ เรื่องนั่นก็คือ เมื่อพากย์จบเรื่องแล้วจะมีการเร่งเสียงแคนขึ้น (increase volume) ซึ่งจะตรงจังหวะ

กับเสียงแคนที่ใกล้จะจบเพลงพอดีทุกคลิบ ในเพลงเดี่ยวแคนเมื่อใกล้จะจบเพลงจะมีรูปแบบที่สังเกตได้ชัดเจนคือการลากเสียงยาวผิดจากการเป่าแบบเป็นจังหวะสม่ำเสมอมาตลอด เมื่อแคนลากเสียงเป็นสัญญาณว่ากำลังจะสิ้นสุดเพลงระดับเสียงก็จะลดลง (fade out) พร้อมๆ กับการค่อยๆ ลดความสว่างของภาพลง (black out)

การเล่าเรื่องของนักพากย์ ใช้รูปแบบร้อยแก้วเป็นหลัก เล่าเรื่องในฐานะผู้เล่าเรื่องซึ่งมีมุมมอง (point of view) เป็นผู้รู้แจ้งทุกอย่าง (omniscience) มองเห็นการกระทำทุกการกระทำที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง และยังสามารถรู้ความคิดของตัวละคร เช่น การบรรยายความคิดของพี่เขยในเรื่องพี่อ้ายนำสาวว่า “อู๋ คั่นได้จักเพื่อมันคืออิคักเนาะนี่เนาะ...คิดหนา” (อู๋หุ ถ้าได้ลองสักครั้งคงจะเยี่ยมยอดไปเลย ... ความคิดนะ) การพากย์บรรยายเปิดเรื่องจะแนะนำชื่อเรื่องก่อนแล้วแนะนำเกี่ยวกับตัวละครเพียงสั้นๆ ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเสื่อย่านบักแก้วที่เริ่มเรื่องด้วยการบรรยายว่า “บัดนี้มาฟังเรื่องบักแก้วเสื่อย่าน(กลัว)บักแก้ววันเถาะเป้ มีไต่บ้านกลุ่มหนึ่งแล้วบาดหนี พากันย่าง(เดิน)เข้าป่า ไปหยั่งก็บู้ฮู้ละธรรมชาติเข้าป่าก็ต้องมีอาวุธติดไม้ติดมือไปละ มีวิชาอาคมแหนตี เพราะป่าหนิภัยมันหลาย”

การพากย์ในรูปแบบร้อยกรองมีเพียงเรื่องเดียวที่ปรากฏการร้องกลอนลำ เป็นการพากย์เสียงตัวละครร้องหมอลำขณะเดินไปวางเบ็ดตกปลาในเรื่องลูกเขยกับพ่อเฒ่า ตอนใส่เบ็ด มีคำร้องว่า “โอ้ย เมื่อคืนนี้ฝันแปลกประหลาดต่าง ฝันว่ายุ่งคาบข้าง บินขวม (ข้าม) แม่ทะเล ... โอ้ย เมื่อคืนนี้ก็ฝันแปลกประหลาด ฝันว่าพาดแม่เฒ่า (แม่ยาย) จนแจ้ง ละหุ้งตา (ฟ้าสว่าง) ... โอ้ย เว้าก็เว้า (พูดก็พูด) แม่เฒ่าเก่าพุ่น (โน่น) ดอกว่า (หรือก)”

ลักษณะการพากย์เสียงมี 2 ลักษณะคือเสียงบรรยายเรื่องและเสียงพากย์ตัวละคร ซึ่งผู้พากย์มีการสลับไปมาตลอดทั้งเรื่อง สี คั่นโซ่สามารถพากย์ได้ทั้งตัวละครหญิงและชาย เด็ก ผู้ใหญ่ และคนชรา ตัวอย่างเช่นในเรื่องเว้าบ่ถ่อง มีการพากย์เสียงตัวละครดังนี้

ด.ญ.ออย : แม่ใหญ่ (ยาย) หมา ๆ

ยายหมาย : เอ้ย มึงอย่ามาเอิ้น(เรียก)กูหมาเด้อ บได้ชื่อหมา เอิ้นใหม่

ด.ญ.ออย : แม่ใหญ่หมา

ยายหมาย : แม่ใหญ่หมาย เอิ้นกูหมาๆ อยู่นี้ละ ฮี

ด.ญ.ออย : โอ้ย ช่อกะว่าบ่ถ่อเดะ (ก็หนูพูดไม่ชัดนี่นา)

ตัวอย่างการพากย์บทสนทนาของตัวละครอีกเรื่องหนึ่งคือเรื่องหลวงพ่อกะเขือ ผู้พากย์สามารถพากย์เสียงหลวงพ่อกับหญิงชราที่สนทนาตอบโต้กันอย่างรวดเร็ว ดังนี้

หญิงชรา : โอ๊ย มานี้หละหลวงพ่อ มาขอบักเชื้อ (มะเชื้อ) นี้แล้ว สารู ขอบักเชื้อแทนถอน
อยากได้ไปเจียนกินแลงนี้แหมะ (ขอมะเชื้อหน่อยเถอะเจ้าค่า อยากได้ไปทำกับข้าวมือเย็น)

หลวงพ่อ : ฮ่วย มันสิคือบ่น้อ บาดหนี (มันจะดีหรือ แบบนี้)

หญิงชรา : ฮว้าย กะให้แหงหลวงพ่อ (ก็ให้หน่อยเถอะ)

หลวงพ่อ : ฮ่วย มันเหลือน้อยๆ 닝เด้ แม่ออก สุกเบ็ดแล้วหนี มีแต่สิเฮ็ดแนว (โธ่ มันเหลือน้อย
เท่าไหร่อง โยม ผลสุกหมดแล้วด้วย จะเอาเมล็ดไว้ทำพันธุ์)

สำหรับเสียงหัวเราะกระป๋อง มีปรากฏในเรื่องเว้าบ่ถ่องเพียงเรื่องเดียวซึ่งมาจากนิทานก้อมๆ
ชุดที่ 3 เสียงหัวเราะจะแทรกเข้ามาเมื่อ “น้องออย” ตัวละครหลักพูดผิด เช่น เรียก “ยายหมาย” เป็น
“ยายหมา” หรือตอนที่น้องออยพูดกับเพื่อนว่า “มึงอย่ามาล้อเลีย (ล้อเลียน) กู” เป็นต้น

ตาราง 4.4 เสียงในนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

| เรื่อง | เครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยว | ดนตรีอีสานผสมดนตรีสากล | ดนตรีสากล | เสียงเอฟเฟค | เสียงหัวเราะกระป๋อง |
|---------------------------------|----------------------------|------------------------|-----------|-------------|---------------------|
| 1. เสื่อย่านบักแว้ | ✓ | | | | |
| 2. พี่อ้ายกับน้ำสาว | ✓ | | | | |
| 3. ผู้บ่าวเล่นสาว | ✓ | | | | |
| 4. หลวงพ่อหมากเชื้อ | ✓ | | | | |
| 5. วานเสียบบ่เข้า | ✓ | | | | |
| 6. หลวงพ่อกับเถรนน้อย กินแบบนี้ | ✓ | | | | |
| 7. เว้าบ่ถ่อง | ✓ | | | | ✓ |
| 8. ลูกเขยกับแม่เฒ่า | ✓ | | | | |
| 9. ลูกเขยกับพ่อเฒ่า ตอนใส่เบ็ด | ✓ | | | | |
| 10. หลวงพ่อมกไม้ค์ | ✓ | | | | |

4.1.3.2 เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไฟ

เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไฟ มีความหลากหลายอย่างมาก มีการใช้ดนตรีทุกรูปแบบ ทั้งเครื่องดนตรีอีสานเดี่ยว เช่น แคน พิณ โหวต เครื่องดนตรีอีสานผสมเครื่องดนตรีสากล คือเพลงหมอลำซึ่ง เพลงวงดนตรีอีสานประเภทวงโปงลาง เพลงสากลมีทั้งประเภทเพลงคันทรีในหลายๆ เรื่องและเพลงคลาสสิกในเรื่องอีแม่สอนไว้ และเสียงเอฟเฟค (sound effect) ที่มาจากเครื่องดนตรีสากล เช่น กลองสแนร์ กลองทอม ฮาร์ป ฉาบ หรือเสียงสังเคราะห์เพื่อเพิ่มความตลกโปกฮา เช่นเสียง “ปอง” หรือ “แป่ว” เสียงจากสัตว์ เช่น จิ้งหรีด ต๊กแก นอกจากเพลงประกอบบรรยากาศและดนตรีประกอบยังมีเพลงของศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่ในเนื้อเรื่อง 2 เรื่อง คือ เพลง “ปลงชะ” ของศิลปินเพลงไทยสากล ตึก ชิโร่ และเพลงลูกทุ่งหมอลำ “รักสลายดอกฝ้ายบาน” ของจินตหรา พูนลาภ และ “โบว์รักสีดำ” ของศิริพร อำไพพงษ์ ในเรื่องปลงชะ และเพลงลูกกรุง “มอง” ของสุรพล สมบัติเจริญในเรื่องบักบอดไหวดี

อย่างไรก็ตาม รูปแบบการใช้ดนตรีประกอบจะมีลำดับที่คล้ายคลึงกันคือจะเปิดเรื่องด้วยหมอลำซึ่งแล้วตามด้วยเครื่องดนตรีอีสานบรรเลงเดี่ยวในช่วงที่บรรยายเกริ่นเรื่อง รูปแบบดังกล่าวปรากฏใน 8 เรื่อง ส่วนอีก 2 เรื่องเปิดเรื่องด้วยดนตรีอีสานเดี่ยวคือพิณในเรื่องบักบอดไหวดี และแคนในเรื่องเสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อ กล่าวคือแม้จะมีการใช้ดนตรีตะวันตกมาผสมผสานในการเล่าเรื่องแต่จะเปิดเรื่องด้วยเครื่องดนตรีพื้นถิ่นอีสานเสมอ

ในส่วนเสียงพากย์มีทั้งการใช้ร้อยแก้วการบรรยายเรื่อง สลับกับการหัวเราะเป็นระยะ มีการแทรกกลอนคำสอนอีสานที่เรียกว่า “ผญา” ซึ่งมาจากคำว่า ปรัชญา ลักษณะสำนวนพูดแบบผญามีลักษณะเด่นอยู่ 2 ประการ คือ 1. เป็นคำพูดหลักแหลม ได้สาระ แสดงให้เห็นสติปัญญาของผู้พูด และ 2. เป็นคำพูดที่ใช้ภาษาได้ไพเราะงดงามมีคุณค่าทางวรรณศิลป์ (จารุวรรณ ธรรมวัตร, (ม.ป.ป.) : 43) เช่น ในเรื่องเสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อ มีกลอนผญาในช่วงบรรยายเปิดเรื่องว่า

“ฟ้าผ่าหัวปลาหมอ ลมหักคอหน่อไม้ กบสิให้สั่งสูชั้นแล้ว”

ผญานี้เป็นการบรรยายช่วงเวลาที่กำลังจะเข้าสู่เหตุการณ์โดยเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงในธรรมชาติเป็นบุคลาธิษฐานเพื่อให้เห็นภาพพจน์ หรืออีกตัวอย่างหนึ่งเป็นผญาก้อมเชิงคำสอนในตอนเปิดเรื่องเสียงบัวจ้งไรที่กล่าวว่า

“นาสองเหมือง เมืองสองท้าว เข้ายสองเขย”

หมายความว่า นาที่มีคลองส่งน้ำสองคลองหรือเมืองที่มีผู้ปกครองสองคนนั้นไม่ดี เหมือนกับ บ้านที่แต่งเขมาอยู่ด้วยสองคนก็ไม่ควรเช่นกัน เขยรองต้องออกไปสร้างเรือนใหม่ หรือในเรื่อง บกบดไหวดีที่มีผีงูยักษ์อมตอนท้ายเรื่องว่า

“ตาบอดอย่าให้เข้าฮ่อมเฮียน ตาเบียนอย่าให้เข้าฮ่อมบ้าน คนชู้ค้ำอย่าให้กินข้าวฮ่อมพา”

หมายความว่าอย่าให้คนตาบอดมาอยู่ร่วมบ้าน คนที่เกียดคร้านก็อย่าให้กินข้าวร่วมวง นอกจากนี้ยังมีการใช้คำสนุกๆ ในช่วงท้ายของเรื่องอีแม่สอนไว้ว่า “เด็ด ผักกะเด็ดแขนคอ” ซึ่งไม่ได้มีความหมายอะไร เป็นเพียงคำที่ฟังแล้วสนุกสนาน

การจบเรื่องของทุกเรื่องผู้พากย์จะปิดท้ายด้วยเสียงหัวเราะลากยาวผสมกับเสียงฉาบ ในแง่ จุดยืนมุมมองของผู้พากย์ (point of view) มีลักษณะเป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์ หรือ ผู้สังเกตการณ์ (the observer) มากกว่าจะเป็นผู้รู้แจ้งนั่นคือพากย์ตามภาพการแสดงกิริยาอาการของตัวละครและ บทสนทนามากกว่าจะเป็นผู้นำในการเล่าเรื่อง

องค์ประกอบด้านเสียงในรูปแบบนิทานก้อมของจานโจ้ย ลมพัดไผ่ ยังมีเสียงบทสนทนาของตัวละครเป็นภาษาอีสาน บทสนทนาเป็นภาษาทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น บทสนทนายระหว่าง น้องเมียกับนายทองกระแดงในเรื่องสากกะเบียดล้างแค้น ดังนี้

น้องเมีย : เอ้า พี่อ้ายเจ้าบ่หลกหญ้าติมือหนี (เอ้า พี่เขย พี่ไม่ถอนหญ้าพรอวันนี้)

ทองกระแดง : บ่ มียัย (ไม่ละ เหนื่อย)

น้องเมีย : เอ้า ยัยศรีลาวมาบ่ได้ (เอ้า พี่ศรีแกมาไม่ได้)

ทองกระแดง : ยัยสูเป่นหยังสะ (เอ้า พี่ของเธอเป็นอะไรละ)

น้องเมีย : เจ็บท้อง อยู่บ่อยู่ก็เจ็บท้องเอาโลด (ปวดท้อง เป็นอะไรก็ไม่รู้ อยู่ดีก็ปวดท้อง)

ส่วนเสียงหัวเราะกระป๋องไม่ปรากฏในตัวอย่างนิทานก้อมของจานโจ้ย ลมพัดไผ่

ตาราง 4.5 เสียงในนิทานก้อมของงานโจย ลมพัดไม้

| เรื่อง | เครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยว | ดนตรีอีสานผสมดนตรีสากล | ดนตรีสากล | เสียงเอฟเฟค | เสียงหัวเราะกระป๋อง |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------|-----------|-------------|---------------------|
| 1. หินแม่แตง | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| 2. เสียงบัวจิงไร | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 3. ปลงชะ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 4. สากกะเบียบักทิด | ✓ | ✓ | | ✓ | |
| 5. อีแม่สอนไว้ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 6. เสียน้อยๆ กะลีเอาอยู่บ้อ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 7. บักบอดไหวดี | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 8. งานสาเจอปรั้าบิน | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 9. สากกะเบียบ้างแคน | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 10. ใครตั้ง | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |

4.1.3.3 เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคโนโลยี ออดิโอ

เสียงในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคโนโลยี ออดิโอเป็นรูปแบบที่แตกต่างจากศิลปินอีก 2 ท่านคือ ไม่มีการพากย์บรรยายตัวละคร มีการประกาศนำเข้าสู่เรื่องและจบเรื่องเล็กน้อยในเรื่องน้องเมียพี่อ้าย ตอนทำกัน ตลก ส่วนดนตรีประกอบมีการใช้ทั้งเครื่องดนตรีอีสานเดี่ยวๆ เช่น แคน พิณ และยังมีเครื่องดนตรีที่แตกต่างจากศิลปินอื่นคือเสียงเดี่ยวขลุ่ย ในตอนจบของเรื่องลูกไม้กับย่า ตอนย่าลำเอียงเสียงดนตรีประกอบที่เป็นพื้นหลังบรรยากาศของเรื่องบางครั้งจะมีการเพิ่มเสียง (fade up) เมื่อเปลี่ยนฉากหรือในช่วงที่ไม่มีบทสนทนา

เสียงในตัวอย่างบางเรื่องใช้เพลงหมอลำเปิดเรื่อง เช่นเรื่องยากับลูกสไก่ ใช้หมอลำเปิดเรื่องยาวกว่าหนึ่งนาที มีการใช้เสียงเอฟเฟคประกอบการกระทำของตัวละคร เช่น การถีบ การล้ม การตบตี เสียงลมพัด พ้าผ่า ฯลฯ เป็นเสียงโครมครามให้ได้บรรยากาศ หรือใช้เสียงเครื่องดนตรีสากลเดี่ยว เช่น ออร์แกน กีตาร์ มีการใช้เพลงสากล เช่น เพลงอาร์แอนด์บียุค 80 สั้นๆ ในเรื่องน้องเมียพี่อ้าย หนังสือรักต้องแซร์2 รวมถึงมีการใช้เสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงคล้ายเสียงเกม 8 บิท

รูปแบบการใช้เสียงของเทคเกอร์ ออดิโอที่พิเศษกว่าเรื่องอื่นๆ ปรากฏในเรื่องแม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเอ็นใหญ่ มีการใช้เพลงหมอลำซึ่งแต่งขึ้นมาเพื่อประกอบเรื่องโดยเฉพาะใช้คั่นเหตุการณ์ ในเรื่องช่วงหลังจากที่แม่ยายได้เห็นผลของการกินข้าวเย็นของลูกเขยแล้ว เพลงข้าวเย็นเอ็นใหญ่แทรก (fade in) เข้ามาเป็นเวลา 1 นาที 10 วินาที ประกอบภาพกิจกรรมพอดากับลูกเขยเกี่ยวข้าว โดยมีคำร้องดังนี้

(ญ) อยากให้เอ็นใหญ่คือเขาเชื่อคำแม่เฒ่า (พูด) กินมันลงไป สังคมของเฮาเมืองไทย
อยากให้เอ็นใหญ่น้อยหน้าเขา กินทิดกินมันลงไป ข้าวเย็นเอ็นใหญ่คือคำโบราณว่า เชื้อโลด
(เลย) เชื้อคำแม่โลด เชื้อโลดเชื้อคำแม่โลด คั่น (ถ้า) กินข้าวเย็นเอ็นมันสิใหญ่

(ช) สิบมือขาว (ยี่สิบ) มือกินไป บ่เคยสนใจข้าวฮ้อนหามา เข้าเย็นกินมันลงไป หวังให้
เอ็นใหญ่ตั้งคำเล่ามา กินแล้วบ่เคยได้สม ทั้งจุกทั้งจุ่ม (บ่น) บ่สมคำแม่ว่า แม่บ่ (ใช้หรือ) แม่บ่
บ่แม่เฒ่าตัว (หลอก) ค่อยบ่ ว่ากินข้าวเย็นเอ็นมันสิใหญ่

(ญ) มื้อนี้แม่ได้ปลาช้อ (ปลาหมอ) ใหญ่ หัวกับไตเพิ่น (เขา) ว่าเป็นยา ข้าวเย็นยกให้
พ่อสุ ลาว (เขา) อยากฮู้คำกล่าวเล่ามา ว่ากินข้าวเย็นเอ็นใหญ่ คั่นกินลงไปคือสิเข้าท่า”

บทสนทนาของตัวละครในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอมีอยู่ 2 ลักษณะ ลักษณะแรกเป็นการสนทนาตอบโต้กันอย่างสั้นๆ กระชับ บอกความต้องการของตัวละครไม่อ้อมค้อม ดังตัวอย่างบทสนทนาในเรื่องพี่อ้ายกับน้องเมีย ดังนี้

- เมีย : กินอีหยังก็บ่แซบ (กินอะไรก็ไม่อร่อย)
- เชียงเคน : สิกินอีหยังละจั่งสิแซบ (ถ้าอย่างนั้นต้องกินอะไรละ)
- เมีย : แนวกินมันก็ติอยู่แหลว แต่ช้อยฮั้งบ่แซบ (ของกินก็ติอยู่หรือ
แต่ฉันรู้สิก็ไม่อร่อยเอง)
- เชียงเคน : คั่นผู้ได้กินลาบนกคุ่มหนิ เที้ยวๆ น้อยๆ จั่งเจ้าหนิสใหญ่ขึ้นบักหลาย
เลย กอดก็บ่หุ่ม (ถ้าใครได้กินลาบนกคุ่มนะ จากตัวผอมๆ เที้ยวๆ อย่าง
น้องนะ จะอ้วนขึ้นเยอะเลย โอบก็ไม่รอบ)
- เมีย : แม่จั่งซันติอ้ายเชียง ... เฮาเฮ็ดจั่งได้จั่งสิได้นกคุ่มละที (หรือพี่ ทำยังไงละ
ถึงจะได้นกคุ่ม)
- เชียงเคน : ก็ไปต่อฮั้นแล้ว (ก็ต้องไปต่อนะสิ)

ลักษณะที่ 2 เป็นการพูดบ่นยืดยาวแบบเดี่ยว (monologue) สั้นไหลไปได้เองอย่างเป็นธรรมชาติเหมือนการด้น (improvise) ซึ่งคาดว่ามาจากทักษะในการแสดงของนักแสดงที่มีประสบการณ์ การพูดลักษณะนี้ปรากฏใน 2 เรื่อง คือ เรื่องแม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเย็นใหญ่ และเรื่องย่ากับลูกสใ้โก้ ดังตัวอย่าง

แม่ผิว : “แต่ผัดเฒ่ามันตายนี้ก็ยากหลาย โอ้ เอ็ดแต่เวียก ซะโพนม่องนี้จักหน้อยก่อนน้ำ ลูกชายก็หาแต่เล่นแต่เที่ยว ลูกใ้โก้ก็ซื้อข้าวนอนกับอยู่จักลูกจักตื่น โอย เอ็ดแต่เวียก เวียกบ่ได้เอ็ด มึงเอ็ดแนวกินแล้วไป คุณลูกใ้โก้ซื้อข้าว (ตะโกน) มึงได้ยินบ่กูเอ็งมึงเนี่ย แนวกินมึงแล้วแล้วไป มีหยังกี่หามา มีหยังกี่หามา เร็วๆ อย่าช้าๆ ฮืม สั้นแล้วเตะหนี ฟ้าวมาซุดดินซ่อยกูให้มันแล้วหนี กูสิพาปลุกเฮียนอยู่ สู้บ่ออกเฮียนกูสิออกเอง ยามมือแลงละซัดแต่เฮียนกูอยู่บ๊ีบๆ อยู่ หัวกูตกหมอนกุนอนก่บ่หลับเวีย กูสิออกเฮียนหนีสาเลย ฟ้าวๆๆ เอาอาหารว่างมา ...”

(ตั้งแต่ผัดตายก็ลำบาก ทำแต่งงาน เกลี้ยเนดินตรงนี้หน้อยดีกว่า ลูกชายก็ชอบเที่ยวเล่นไม่ทำงาน ลูกสะใ้โก้ก็ซื้อจริงๆ นอนตื่นสายไม่ตื่นสักที ทำแต่การบ้าน งานการไม่ทำ มึงทำกับข้าวหรือยัง คุณลูกสะใ้โก้ก็เอียง (ตะโกน) ได้ยินที่กูเรียกไหม ทำของกินเสร็จหรือยัง มีอะไรก็หามา อย่าซักซ้า หิวจนสั้นไปหมดแล้ว รีบมาซุดดินช่วยกันให้มันเสร็จ เดี่ยวจะสร้างบ้านให้อยู่ แหม พอตกเย็น พวกมึงข่มบ้านกุนจนสั้นไปหมด กุนอนไม่หลับเวีย สั้นจนหัวตกหมอน กูจะย้ายบ้านหนีพวกมึงเสียเลย เร็วๆ เอาอาหารว่างมา)

ในส่วนของเสียงหัวเราะกระป๋องจะมีแทรกเข้ามาในตัวอย่างทุกเรื่อง มีเสียงหัวเราะ 2 แบบ ที่ปรากฏบ่อยที่สุดเป็นเสียงหัวเราะแห้งๆ ซึ่งมักใส่ไว้ในตอนจบของนิทาน และจุดที่มีมุขตลก เสียงหัวเราะอีกแบบหนึ่งคือเสียงหัวเราะของเด็ก รูปแบบการใช้เสียงดนตรีประกอบของเทคเกอร์ ออดิโอ ไม่มีรูปแบบขึ้นตอนตายตัว ในเรื่องน้องเมียกับพี่อ้าย ตอนพี่อ้ายเมาซา ศิลปินปล่อยให้เสียงสนทนาโดยไม่มีเพลงประกอบเป็นเวลานานกว่า 10 นาที ท้ายเรื่องจึงมีเสียงเดี่ยวแคนแทรกเข้ามา

ตาราง 4.6 เสียงในนิทานก้อมของเทคโนโลยี

| เรื่อง | เครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยว | ดนตรีอีสานผสมดนตรีสากล | ดนตรีสากล | เสียงเอฟเฟค | เสียงหัวเราะกระป๋อง |
|---|----------------------------|------------------------|-----------|-------------|---------------------|
| 1. ทำวีทีเบิกฮองเบิกซูซ่าๆ | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| 2. น้องเมียพี่อ้ายตอนพิกท่าใหม่ | ✓ | | | | ✓ |
| 3. พี่อ้ายกับน้องเมีย2 ตอนทำกันตลก | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 4. น้องเมียพี่อ้าย หนังสือรักต้องแชร์ 2 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 5. น้องเมียกับพี่อ้าย ตอนพี่อ้ายเมาซา | ✓ | | | | ✓ |
| 6. ย่ากับลูกสไ้ | | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 7. แม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเอ็นใหญ่ | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |
| 8. ย่ามกซู้ย ลูกเฒ่ามกปาย | ✓ | | | ✓ | ✓ |
| 9. พี่อ้ายน้ำสาว ตอนแหงบ่เข้า | ✓ | | | | ✓ |
| 10. ลูกเฒ่ากับย่า ตอนยาล่าเอียง | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ |

4.1.4 ภาพ

ภาพ หมายถึง ฉากและเทคนิคอื่นๆ เกี่ยวกับภาพที่สามารถสังเกตได้ เกี่ยวกับการวิเคราะห์ฉาก ธัญญา สังขพันธ์านนท์ (2549 : 159) ได้อธิบายว่า “ฉาก” ไม่ได้หมายถึงสถานที่เท่านั้น แต่ยังหมายถึงบรรยากาศ ช่วงเวลา และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ เช่น วัฒนธรรมที่ปรากฏด้วย และนอกจากฉาก แล้วองค์ประกอบอื่นๆ ที่มองเห็นได้ก็มีความสำคัญดังจะได้สังเกตนำไปวิเคราะห์ร่วมด้วย เช่น การแต่งกาย อุปกรณ์หรือวัตถุต่างๆ ที่ปรากฏในภาพ

4.1.4.1 ภาพในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

ฉากที่พบในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่ มีทั้งฉากบ้าน ป่า ไร่ นา แหล่งน้ำ โดยฉากที่บ้านที่พบมีลักษณะเป็นบ้านที่สร้างจากไม้เป็นหลัก ยกใต้ถุนตามแบบบ้านอีสานในชนบททั้งหมด ไม่มีบ้าน

ที่สร้างจากโดยการก่ออิฐฉาบปูนคอนกรีตปรากฏให้เห็น ตัวอย่างเช่น บ้านในเรื่องเว้าบ่ถ่อง เรื่องว่านเสียบบ่เข้า และมีทั้งบ้านที่อยู่ในหมู่บ้าน มีลักษณะเป็นบ้านที่อยู่ติดกันหลายหลัง กับบ้านที่อยู่ท่ามกลางท้องนา เช่น บ้านในเรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาว ในฉากไร่นาก็มีเพียงองค์ประกอบที่เป็นธรรมชาติ ไม่มีเครื่องจักร เช่น รถไถหรือรถยนต์ นอกจากนี้ยังมีฉากที่เป็นวัดในเรื่องหลวงพ่อกั๊กไม้ค และเรื่องกินแบบนี้ ซึ่งเป็นวัดที่ไม่มีสิ่งปลูกสร้างอันตระการตาแต่อย่างใด เป็นเพียงกุฏิไม้เก่าๆ หรือศาลาวัดเล็กๆ ที่สร้างด้วยไม้มุงสังกะสีง่ายๆ



ภาพ 4.4 ตัวอย่างฉากในนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

แม้ฉากในนิทานก้อมจะไม่ได้ระบุยุคสมัยตรงๆ ผ่านการพากย์ แต่เมื่อพิจารณาจากข้าวของเครื่องใช้ที่ปรากฏในเรื่องประกอบแล้วสามารถสันนิษฐานได้ว่าไม่ใช่ยุคสมัยปัจจุบัน แต่เป็นช่วงเวลาในอดีตที่ช้านานแตกต่างกันไป ซึ่งอาจแบ่งได้เป็นสองยุคหลักๆ คือ “ยุคก่อนไฟฟ้า” ซึ่งไม่ปรากฏเทคโนโลยี เช่น ไฟฟ้า เครื่องใช้ไฟฟ้า หรือข้าวของที่เป็นผลผลิตจากระบบอุตสาหกรรม ดังเช่นในเรื่องผู้บ่าวเล่นสาวที่ยังใช้การจูดใต้ หรือในเรื่องว่านเสียบบ่เข้าที่พ่อค้าขายยาใช้การเดินเท้า การกำหนดราคาสินค้ายังใช้หน่วยสลึง หรือในเรื่องลูกเขยกับแม่เฒ่าที่มีความเชื่อที่ผูกพันกับการบนบานผีเจ้าที่ รวมถึงการเดินทางเข้าป่าล่าสัตว์ที่ยังมีตำนานเรื่องเสือสมิงในเรื่องเสือย่านบักแก้ว การแต่งกายของยุคนี้ไม่มีเสื้อยืดหรือกางเกงขายาวแบบสมัยใหม่ ผู้ชายนุ่งผ้าขาวม้า ไม่สวมเสื้อหรือสวมเสื้อม่อฮ่อม ส่วนผู้หญิงสวมเสื้อคอกระเช้าหรือเสื้อม่อฮ่อม

ยุคสมัยที่สองผู้วิจัยให้นิยามว่าเป็น “ยุคไฟฟ้า” คือมีเครื่องใช้ไฟฟ้า เช่นเรื่องหลวงพ่อกั๊กไม้คที่มีการใช้เครื่องขยายเสียงประกาศข่าวสารต่างๆ ของหมู่บ้านและเผยแพร่ธรรมะซึ่งมีวัดเป็นศูนย์กลาง ในยุคนั้นนอกจากจะมีไฟฟ้ายังมีผลิตภัณฑ์ต่างๆ ของการผลิตแบบอุตสาหกรรมมาสู่ชนบท เช่น เสื้อยืดที่ปรากฏในเรื่องเว้าบ่ถ่องและเรื่องพ่อเฒ่ากับลูกเขยตอนใส่เบ็ด อาชีพของพ่อเด็กหญิงออยที่ต้องไปขับรถในกรุงเทพฯ เป็นต้น แต่ถึงจะเป็นยุคสมัยที่ใกล้กับปัจจุบันมากขึ้น วิถีชีวิตก็ยังเรียบ

ง่ายไม่เร่งรีบ มีเวลาว่างในการชื่นชมผลหมากรากไม้ เช่น หลวงพ่อในเรื่องหลวงพ่อกว้างหรือชีวิตที่หากินกับธรรมชาติ เช่น การตกปลาในเรื่องลูกเขยกับพ่อเฒ่า ตอนใส่เบ็ด

ตาราง 4.7 ภาพในนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

| เรื่อง | ฉากที่เป็น ธรรมชาติ | | | ฉากที่เป็น สิ่งประดิษฐ์ | | | เครื่องบ่ง ช่วงเวลาหรือ ยุคสมัย | สภาพการดำเนิน ชีวิตของตัวละคร |
|--|------------------------|--------------|-----------|----------------------------|------|-------|---------------------------------------|----------------------------------|
| | ป่า | แหล่ง น้ำ | ไร่ นา | วัด | บ้าน | เมือง | | |
| 1. เสือข่านบักแ้ว | ✓ | | | | | | เสื่อยังมีในป่า เต็งรัง | พรานและคนเก็บ ของป่า |
| 2. พี่อ้ายกับน้ำ สาว | | | ✓ | | ✓ | | การแต่งกาย ของพ่อตา | สังคมเกษตรกรรม |
| 3. ผู้บ่าวเล่นสาว | | | | | ✓ | | ไม่มีไฟฟ้า (ใช้ได้) | ค้ำแล้งนอน ไม่มี ห้องน้ำ |
| 4. หลวงพ่อกว้าง เชื่อ | | | | ✓ | ✓ | | เสื่อยึดมิกกี้ เมาส์ | มีเวลากับการชื่น ชมพืชผล |
| 5. วานเสียบบ่เข้า | | | | | ✓ | | ราคาว่านหก สลึง | นั่งเล่นได้ถุนบ้าน ไม้ |
| 6. หลวงพ่อกับ เณรน้อย กิน แบบนี้ | | | | ✓ | | | ปืนโต อลูมิเนียม | พระเณรในวัด ชนบท |
| 7. เว้าบ่ถ่อง | | | | | ✓ | | อาชีพขับรถ ของพ่อ เด็กหญิง | ผ้าพื้น เล่นหมาก เก็บ |
| 8. ลูกเขยกับแม่ เฒ่า | ✓ | | ✓ | | | | การบนบาน จอมปลวก | ท้องไร่ท้องนาและ ป่า |
| 9. ลูกเขยกับพ่อ เฒ่า ตอนใส่ เบ็ด | | ✓ | ✓ | | | | ลูกเขยสวมเสื้อ ยึด | การหากินในแบบ ชนบท |
| 10. หลวงพ่อกว้าง ไมค์ | | | | ✓ | | | เครื่องขยาย เสียง | สังคมพระสงฆ์ใน ชนบท |

4.1.4.2 ภาพในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไม้

ฉากที่พบในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไม้มากที่สุดคือบ้าน ซึ่งเป็นบ้านที่สร้างด้วยไม้เป็นหลัก ยกใต้ถุนสูงตามแบบบ้านอีสาน มีการระบุชื่อสถานที่ในคำพากย์บรรยาย เช่น “บ้านดอนก้อย” (เรื่องเสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อ) “บ้านโนนบกเป๊ะ” (เรื่องสากกะเบียบักทิด) ซึ่งช่วยขยายให้ภาพพจน์เกี่ยวกับสถานที่ว่าเป็นหมู่บ้านแห่งหนึ่งในชนบทอีสาน

ฉากที่มีปรากฏบ่อยครั้งนอกจากบ้านคือ ท้องนาและแหล่งน้ำตามธรรมชาติ เช่น ห้วย หนอง และแหล่งน้ำที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น สระน้ำ ระบบชลประทาน ฉากไร่นานอกจากจะมีท้องนาในช่วงฤดูฝนที่เขียวขจีอย่างเช่นในเรื่องเสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อแล้ว ยังมีท้องนาที่แห้งแล้งกว้างไกลสุดลูกหูลูกตาในเรื่องงานสาเจอปรำบิณอีกด้วย

ช่วงเวลาหรือยุคสมัยของฉาก หากวิเคราะห์จากวัสดุอุปกรณ์ เครื่องใช้ที่ปรากฏอาจสันนิษฐานได้ว่าเป็นยุคอดีตที่ผ่านมาไม่นานนัก ยกตัวอย่างเช่นการแต่งกายของผู้คนที่สวมเสื้อทีมฟุตบอล พรีเมียร์ลีก หรือการสวมเสื้อเชิ้ต หมวกแก๊ปของพ่อตาในเรื่องหินแม่เฒ่า หรือเครื่องใช้ไฟฟ้าอย่างเช่น ตู้เย็น ไฟนีออน ในเรื่องอีแม่สอนไว้ อย่างไรก็ตามในเรื่องงานสาเจอปรำบิณมีการแต่งกายที่แปลกประหลาดของทนายสมชายซึ่งใส่กางเกงลายสีชมพู มีลักษณะเหมือนตัวตลก (clown) ซึ่งไม่ได้สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริงของคนอีสาน

อย่างไรก็ตามวิถีชีวิตที่ปรากฏในเรื่องโดยมากยังมีวิถีชีวิตแบบเก่าที่หากินกับท้องไร่ท้องนา หาปลา ทำเกษตร เลี้ยงสัตว์ กล่าวคือเป็นยุคที่สังคมชนบทเพิ่งรับเอาความเจริญเข้ามาในระยะ 30 ปีมานี้ สังเกตได้จากเพลงที่ตัวละครได้ยืมจากวิทยุทรานซิสเตอร์ในเรื่องปลงชะ เพลงปลงชะ ของศิลปินตึกจิโร่ เผยแพร่เมื่อปี 2530 หรือในเรื่องบักบอดไหวดีที่มีเพลง “มอง” ขับร้องใหม่โดยสุรชัย สมบัติเจริญ



ภาพ 4.5 ตัวอย่างฉากในนิทานก้อมของงานโจ้ย ลมพัดไม้

ภาพประเพณีและวิถีชีวิตที่ปรากฏ เช่น บรรยากาศงานแต่งงานในเรื่องอีแม่สอนไว้ ที่ชาวบ้านมาร่วมกันทำอาหารเพื่อเลี้ยงแขกในงาน ภาพการชำแหละเนื้อ พิกลาบ (สับเนื้อทำลาบ) และการแต่งงานแบบอีสาน ในเรื่องงานสาเจียวร้างช่วงเปิดเรื่องมีบทบรรยายที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรมมหรสพของคนอีสานที่นิยมการแสดงหมอลำ ซึ่งมีเป็นประจำตามหมู่บ้านต่างๆ วิธีการพักผ่อนใช้เวลาว่าง เช่น การดื่มสุราเดินเที่ยวไปตามหมู่บ้านของบักบอดและเพื่อน

นอกจากความเจริญทางวัตถุที่เข้ามาในวิถีชีวิตยุคที่กำลังมีการพัฒนาอุตสาหกรรมในประเทศไทยอย่างเช่น เสื้อผ้า ผลิตภัณฑ์ หรือเพลงสากลที่คนชนบทไม่ค่อยเข้าใจ ตัวละครที่เป็นคนอีสานยังมีการเดินทางเข้าไปทำงานในกรุงเทพฯ ต้องเผชิญกับฉากที่เป็นศูนย์กลางความเจริญจนหลงไหลเพลิน คิดไปว่าตนเองพูดอีสานไม่ได้ในเรื่องใครดั่ง ซึ่งเป็นเรื่องเดียวจากตัวอย่างทั้งหมดที่มีฉากเป็นเมืองแม่จะเพียงสั้นๆ ในตอนเปิดเรื่อง



ตาราง 4.8 ภาพในนิทานก้อมของงานโจย ลมพัดใต้

| เรื่อง | ฉากที่เป็น ธรรมชาติ | | | ฉากที่เป็น สิ่งประดิษฐ์ | | | เครื่องบ่งช่วงเวลาหรือ ยุคสมัย | สภาพการดำเนินชีวิต ของตัวละคร |
|------------------------------------|------------------------|--------------|-----------|----------------------------|------|-------|---|---|
| | ป่า | แหล่ง น้ำ | ไร่ นา | วัด | บ้าน | เมือง | | |
| 1. ทินแม่เฒ่า | | ✓ | | | ✓ | | แพชั้นตะวันตก เสื่อเข็ดและหมวก | การเป่าแคนยามว่าง การใช้ฟัน |
| 2. เขียงบัว จิ้งไร | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ตัวเองสวมกางเกงกีฬา นางเอกสวมใส่เสื่อคอ กระเช้า | การทำอุปกรณ์จับปลา การเลี้ยงสัตว์ และเก็บ ฟัน |
| 3. ปลงชะ | | | ✓ | | ✓ | | เพลงของ ตึก ชิโร่ “ปลงชะ” (2530) | ชีวิตของเกษตรกรที่มี บ้านไม้ยกสูง |
| 4. สากกะเบือ บักทิด | | | ✓ | | ✓ | | ถังน้ำพลาสติก กระติก น้ำบุญนวน | การซักผ้าที่ลานไม้ พร้อมโอง |
| 5. อีแม่สอน ไว้ | | | | | ✓ | | แม้จะเป็นบ้านไม้ยกสูง ตามแบบเก่า มีตู้เย็น และไฟนีออน | ประเพณีการจัดงาน แต่งงานที่ชาวบ้านจะ มาช่วยเหลือกัน ทำอาหารเอง |
| 6. เสียน้อยๆ กะสิเอา อยู่บ้อ | | ✓ | ✓ | | ✓ | | เสื่อยัด เสื่อโปโล กางเกงยีนส์ เสื่อ ฟุตบอล | วัฒนธรรมการหาปลา รูปแบบหนึ่งในช่วง เดือน 12 |
| 7. บักบอด ไหวดี | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | | วิทยุทรานซิสเตอร์และ เพลงของสุรชัย สมบัติ เจริญ | ตัวละครที่มีสุรา 40 ดิกิริสเฟลไปโนละแวก หมู่บ้าน |
| 8. งานสาเจ พรั่าบิน | | ✓ | ✓ | | ✓ | | การแต่งกายสีสัน อุตสาหกรรม เครื่องดนตรี ตะวันตก | ลูกเขยตระเวนชมหมอ ลำจวนสว่าง |
| 9. สากกะเบือ ล้างแค้น | | | ✓ | | ✓ | | ผู้หญิงในเรื่องยังใส่ ผ้าถุงและเสื่อคอ กระเช้าทุกคน | การนอนเฝ้าผืนนาใน ฤดูปลูกข้าว |
| 10. ใครตั้ง | | | | | ✓ | ✓ | รถเมล์ยูโร ชาวบ้าน เสื่อทีมฟุตบอลแมน ยูไนเต็ด | ชีวิตที่ต้องทำงานใน กรุงเทพฯ |

4.1.4.3 ภาพในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ

ฉากที่พบบ่อยที่สุดในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ คือ “บ้าน” ซึ่งนอกจากจะมีบ้านไม้ยกใต้ถุนแบบอีสานแล้ว ยังมีบ้านที่เป็นกระท่อมมุงแฝกไม่มีฝาผนัง เช่น ในเรื่องน้องเมียพี่อ้าย ฉากที่เป็นสถานที่อื่นๆ มีความคล้ายคลึงกับฉากในนิทานก้อมของอีกทั้งสองศิลปินคือมีฉากที่เป็นท้องไร่ ท้องนา แต่มีรายละเอียดที่แตกต่างไปคือมีไร่อ้อยและไร่มันสำปะหลังเข้ามาเป็นฉากด้วยในเรื่องพิกทำใหม่และเรื่องย่าลำเอียง นอกจากนี้ไร่ยังมีพื้นที่ป่าเต็งรัง ถูกใช้เป็นฉากในเรื่องน้องเมียพี่อ้าย 3 ตอน ซึ่งป่าเต็งรังเป็นแหล่งหากินของคนอีสานที่สามารถเข้าไปหาพืชและสัตว์ เช่น ผลไม้ป่า เห็ด นกคุ้ม (นกชนิดหนึ่งในวงศ์ไก่ฟ้าและนกกระทา *Phasianidae*) กระเจง ฐ เป็นต้น



ภาพ 4.6 ตัวอย่างฉากในนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ

ฉากแหล่งน้ำที่พบมีทั้งแหล่งน้ำที่เกิดจากธรรมชาติและเป็นแหล่งน้ำที่มนุษย์สร้างขึ้น แหล่งน้ำที่เป็นธรรมชาติเช่นในเรื่องพี่อ้ายน้ำสาว ตอนแหงบ่เข้า ท้ายเรื่องพี่เขยวิ่งหนีเมียกระโดดลงหนองน้ำซึ่งล้อมด้วยแนวป่าเป็นธรรมชาติที่สวยงาม ตัวอย่างแหล่งน้ำที่มนุษย์สร้างขึ้นเช่นในเรื่องจางสาเจอพร้าบีน มีบ่อเลี้ยงเป็ดและบ่อน้ำที่ใช้เก็บน้ำเพื่อทำการเกษตร

ปัจจัยที่สามารถบอกยุคสมัยของฉากในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ ไม่ปรากฏชัดเจน หากสังเกตการแต่งกาย มีทั้งการใส่เสื้อม่อฮ่อม คาดผ้าขาวม้า และเสื้อของชาวเผ่าเช่นน้องเมียในเรื่องน้องเมียพี่อ้าย หรือแม้กระทั่งชุดสีสันฉูดฉาดในเรื่องยากับลูกสไก่ ซึ่งไม่ใช่การแต่งกายของคนอีสานในชีวิตประจำวัน ลักษณะที่การแต่งกายมีความสดใสสวยงามกว่าชีวิตปกติสามัญนี้คล้ายกับการแต่งกายของละครจักรๆ วงศ์ๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่มาจากจินตนาการแบบเหนือจริง (fantasy) ในเรื่องลักษณะนี้ช่วงเวลาในเรื่องจึงไม่ใช่อดีตที่เคยเกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์แต่เป็น “อดีตไกลโพ้นที่ไม่รู้เมื่อใด” หรือ “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว”

อย่างไรก็ตาม เหมือนกับนิทานก้อมของศิลปินอีกสองท่านคืออุปกรณ์ เครื่องใช้ต่างๆ ที่ปรากฏ ไม่มีสิ่งของที่ทันสมัย หรือเครื่องใช้ไฟฟ้า เว้นแต่ในเรื่องยากับลูกสไก่ที่มีหม้อหุงข้าวไฟฟ้า ส่วน

วิถีชีวิตของตัวละครผูกพันอยู่กับการเกษตร เช่น การทำนา การเกี่ยวข้าว การแบกข้าวไปไว้ที่ลานในเรื่องย่อลำเอียง นอกจากการทำเกษตรยังมีการหาของป่าดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

ตาราง 4.9 ภาพในนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ

| เรื่อง | ฉากที่เป็นธรรมชาติ | | | ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ | | | เครื่องบ่งช่วงเวลาหรือยุคสมัย | สภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร |
|---|--------------------|----------|-------|------------------------|------|-------|--|---|
| | ป่า | แหล่งน้ำ | ไร่นา | วัด | บ้าน | เมือง | | |
| 1. ทำวิถีเบิกฮอง เบิกฮูซาๆ | ✓ | | | | | | โปกผ้าขาวม้าและเสื่อม่อฮ่อม | ผู้ชายต้องถางป่าเพื่อขยายที่ทำกิน |
| 2. น่องเมียพี่อ้าย ตอนพิกทำใหม่ | | | ✓ | | ✓ | | การใส่ซิ่นและเสื่อม่อฮ่อม | การทำงานในไร่อ้อยและการตัดฟัน |
| 3. พี่อ้ายกับน้องเมีย 2 ตอนทำกัน ตลก | ✓ | ✓ | | | ✓ | | การใส่ซิ่นและเสื่อม่อฮ่อม | การหาปลาเพื่อมาทำอาหาร และการเลี้ยงสัตว์ไว้ใช้งาน |
| 4. น่องเมียพี่อ้าย หนังสือรักต้องแชร์ 2 | ✓ | ✓ | | | ✓ | | การใส่ซิ่นและเสื่อม่อฮ่อม | ภูมิปัญญาการดักจับสัตว์ป่าและพืชป่ามาเป็นอาหาร |
| 5. น่องเมียกับพี่อ้าย ตอนพี่อ้ายเมาซา | ✓ | | | | ✓ | | มีผู้มาเยือนสวมชุดชาวเขา | การหาของป่า เช่น เห็ด หมากกันครก |
| 6. ย่ากับลูกสไต้ | | | | | ✓ | | ผ้าถุงและเสื่อแบบนางรำ และหม้อหุงข้าวไฟฟ้า | การทำงานแบบจับจอบจับเสียม |
| 7. แม่เต่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเย็นใหญ่ | | ✓ | ✓ | | | | การใส่ซิ่นและเสื่อม่อฮ่อม | การจับสัตว์น้ำในทุ่งนาโดยอุปกรณ์ คือไซ |
| 8. ย่ามกซุย ลูกไม้กบ่า | | | ✓ | | | | การพูดถึงซิ่นามิและอาคารสูง | สภาพครอบครัวแบบแม่ผิวลูกสไต้ |
| 9. พี่อ้ายน้ำสาว ตอนแทงบ่เข้า | | ✓ | ✓ | | | | การใส่ซิ่นและเสื่อม่อฮ่อม | การเกี่ยวข้าว/ความเชื่อไสยศาสตร์ |
| 10. ลูกไม้กับย่า ตอนย่อลำเอียง | | | ✓ | | ✓ | | บ้านมุงแฝกและการใส่ซิ่นและเสื่อม่อฮ่อม | วิธีการทำงานหลังการเกี่ยวข้าว คือการเตรียมนวดข้าว |

4.2 การปรับตัวของสารด้านเนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาของนิทานก้อมบนยูทูปใช้เกณฑ์ในการจัดประเภทมุกตลกและแนวคิดสำคัญในมุกตลกของไทยที่ประคอง นิมมานเหมินท์ (2551 : 144-149) ได้ประมวลไว้ ดังนี้

1. การแบ่งประเภทมุกตลกของไทยตามขนาดของเรื่อง มี 2 ลักษณะคือ
 - 1.1 มุกตลกประเภทตอนเดียวจบ
 - 1.2 มุกตลกประเภทหลายตอนจบ
2. แนวคิดสำคัญในมุกตลกของไทย มี 8 ประการคือ
 - 2.1 ความฉลาด
 - 2.2 ความโง่
 - 2.3 ความเกียจคร้าน
 - 2.4 เรื่องเพศ
 - 2.5 คนพิการ
 - 2.6 นักบวช
 - 2.7 คนที่มีฐานะสูงในสังคม
 - 2.8 คนต่างถิ่นหรือต่างชาติ

อนึ่ง ตามเกณฑ์การแบ่งประเภทเรื่องของประคอง มีการแบ่งประเภทมุกตลกของไทยตามลักษณะของเรื่องซึ่งเป็น 2 แบบโดยจำแนกระหว่างเรื่องที่มีลักษณะหยาบโหลนและเรื่องที่ไม่หยาบโหลนด้วยซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ซ้ำซ้อนกับแนวคิดสำคัญในมุกตลกจึงเว้นการจำแนกตามเกณฑ์ดังกล่าว

การพิจารณาลักษณะนิทานก้อมที่เป็นหลายตอน ไม่ได้หมายถึงว่ามีเรื่องต่อเนื่องกันเป็นเรื่องยาว แต่หมายถึงมีเรื่องราวที่ตัวละครหลัก เช่น พี่อ้ายกับน้ำสาว หรือ หลวงพ่อ ที่ชื่อเดียวกันปรากฏซ้ำอีกในนิทานก้อมเรื่องอื่นของศิลปิน แม้จะไม่ได้ใช้ตัวนักแสดงคนเดียวกันก็ตาม ส่วนเรื่องที่เป็นตอนเดียว เช่น เรื่องเสื่อย่านบักแว้ของสี่ คันโซ่ หรือเรื่องใครดั่ง ของจานโຈ้ย ลมพัดไผ่ คือเรื่องที่ไม่มิลักษณะที่ตัวละครถูกเล่าซ้ำอีกในเหตุการณ์อื่นๆ ที่ต่างออกไป จบในตัวเองเพียงตอนเดียว

แนวคิดที่ปรากฏในตัวอย่งนิทานก้อมเรื่องหนึ่งอาจปรากฏหลายๆ แนวคิด เช่นเรื่องลูกเขยกับแม่เฒ่า ซึ่งมีทั้งความฉลาดและเรื่องเพศ อาจเกิดข้อสงสัยว่าเหตุใดไม่พิจารณาว่ามีแนวคิดความโง่ซึ่งปรากฏในแม่ยายที่เสี่ยวรู้ลูกเขยด้วย การพิจารณาว่าแนวคิดในเรื่องเป็นเรื่องความฉลาดหรือความโง่

นั้นพิจารณาโดยตัวละครที่หนึ่งเป็นผู้กระทำการต่างๆ (agent) หากกระทำแล้วได้ผล แยกผล มีไหวพริบก็นับเป็นความฉลาด แต่ถ้าหากตัวละครที่หนึ่งทำการต่างๆ อย่างเบาปัญญา ล้มเหลว ไม่ได้เรื่องก็นับเป็นความโง่ เช่น ตัวละครผู้บ่าว (หนุ่ม) ในเรื่องผู้บ่าวเล่นสาวของสี คันโซ่

4.2.1 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของ สี คันโซ่

ตาราง 4.10 เนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของ สี คันโซ่

| เรื่อง | ขนาด | | ความฉลาด | ความโง่ | ความเกียจคร้าน | คนพิการ | เรื่องเพศ | นักบวช | คนมีฐานะสูง | คนต่างถิ่น |
|-------------------------------|----------|---------|----------|---------|----------------|---------|-----------|--------|-------------|------------|
| | ตอนเดียว | หลายตอน | | | | | | | | |
| 1. เสือข่านบักแ้ว | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | | |
| 2. พี่อ้ายกับน้ำสาว | | ✓ | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| 3. ผู้บ่าวเล่นสาว | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | | |
| 4. หลวงพ่อหมากรู | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | |
| 5. วานเสียบบ่เข้า | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | | ✓ |
| 6. หลวงพ่อกับเงรน้อยกินแบบนี้ | | ✓ | ✓ | | | | | ✓ | | |
| 7. เว้าบ่ถ่อง | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | | |
| 8. ลูกเขยกับแม่เฒ่า | | ✓ | ✓ | | | | ✓ | | | |
| 9. ลูกเขยกับพ่อเฒ่าตอนใส่เบ็ด | | ✓ | | ✓ | | | | | | |
| 10. หลวงพ่อมักไม้ | | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | |

จากตาราง 4.10 พบว่าเนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของ สี คันโซ่ ที่มียอดวิวสูงสุด 10 เรื่อง มีถึง 7 เรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ 5 เรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับความโง่ 4 เรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับความฉลาด 3 เรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับนักบวช มีเนื้อหาเกี่ยวกับคนพิการและคนต่างถิ่นอย่างละ 1 เรื่อง คนพิการที่ปรากฏมีอาการพูดไม่ชัด ซึ่งไม่ใช่การพิการเสียทีเดียว แต่ก็นับว่าไม่สามารถใช้ชีวิตอย่างคนปกติได้ เป็นปมด้อยที่น่าอับอายอย่างหนึ่ง ส่วนคนต่างถิ่นที่พบไม่ใช่คนต่างวัฒนธรรมแต่อย่างใด แต่เป็นเพียงพ่อค้าเร่ที่มาหลอกให้นายฮ้อยซื้อวานในเรื่องวานเสียบบ่เข้า

ในการแบ่งประเภทโดยขนาดของเรื่องจากทั้งหมด 10 เรื่องนี้ มีทั้งหมด 4 เรื่องที่เป็นตอนเดียวจบ นอกนั้นอีกทั้ง 6 เรื่องเป็นแบบหลายตอนจบ คือ มีชื่อเรื่องและตัวละครหลักเหมือนกัน เช่น ลูกเขยกับพ่อเฒ่า ซึ่งนอกจากจะมีตอนใส่เบ็ดแล้ว ยังมีอีกตอนหนึ่งของเรื่องเดียวกันนี้ในนิทานก้อมชุดที่ 3 หรือเรื่องหลวงพ่อกับเณรน้อยที่มีหลายตอนเช่นกัน

4.2.2 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของ จานโจย ลมพัดไผ่

ตาราง 4.11 เนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของจานโจย ลมพัดไผ่

| เรื่อง | ขนาด | | ความฉลาด | ความโง่ | ความเกียจคร้าน | คนพิการ | เรื่องเพศ | นักบวช | คนมีฐานะสูง | คนต่างถิ่น |
|-----------------------------|----------|---------|----------|---------|----------------|---------|-----------|--------|-------------|------------|
| | ตอนเดียว | หลายตอน | | | | | | | | |
| 1. หินแม่เฒ่า | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | | |
| 2. เซียงบัวจิ้งไร | ✓ | | | | | | ✓ | | | |
| 3. ปลงชะ | ✓ | | | ✓ | | | | | | |
| 4. สากกะเบียบักทิด | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | | |
| 5. อีแม่สอนไว้ | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | | |
| 6. เสียน้อยๆ กะสีเอาอยู่บ้อ | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | | |
| 7. บักบอดไหวดี | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | | |
| 8. จานสาเจอปรั้าบิน | ✓ | | | | | | | | | ✓ |
| 9. สากกะเบียบ้างแค้น | ✓ | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | | |
| 10. ใครตั้ง | ✓ | | | ✓ | | | | | | ✓ |

จากตาราง 4.11 เนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของจานโจย ลมพัดไผ่ มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ 6 เรื่อง มีเนื้อหาเกี่ยวกับความโง่ของตัวละคร 4 เรื่อง เนื้อหาเกี่ยวกับคนพิการ 3 เรื่อง โดยประกอบด้วยคนพิการเกี่ยวกับประสาทท่อนล่างทำให้ขาเปลี้ยและกันกระดก 2 เรื่อง และเกี่ยวกับผู้พิการทางสายตา 1 เรื่อง มีเรื่องเกี่ยวกับความฉลาด 2 เรื่อง และมีเรื่องที่มีตัวละครมีความเกียจคร้าน 1 เรื่อง มีเรื่องเกี่ยวกับคนต่างถิ่น 2 เรื่อง เรื่องหนึ่งกล่าวถึงไทยกะเทิน หมายถึงคนไทยลูกผสมคือคนที่มาจากจังหวัดนครราชสีมา ไม่สามารถพูดอีสานได้ แต่พูดกลางก็ไม่ชัด ส่วนอีกเรื่องหนึ่งคือสมหมาย

ซึ่งเดิมเป็นคนพื้นถิ่น แต่ไปทำงานในกรุงเทพฯ นาน เมื่อกลับมาท้องถิ่นก็พยายามแสดงความแตกต่างจากพื้นเพเดิมโดยการพูดภาษาไทยสำเนียงภาคกลาง

ในการแบ่งประเภทตามขนาด นิทานก้อมของจางโจย ลมพัดไผ่ มีความเฉพาะเจาะจงในตัวเอง ไม่มีการสร้างเรื่องต่อเนื่องเป็นชุดกัน อาจมีตัวละครบางตัวมีลักษณะคล้ายกัน แต่เมื่อผู้พากย์แนะนำตัวละคร ชื่อตัวละครกลับไม่เหมือนกัน จึงถือว่าเรื่องทุกเรื่องจบในตัวเองเป็นตอนเดียว

4.2.3 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของ เทคเกอร์ ออดิโอ

ตาราง 4.12 เนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมบนยูทูปของเทคเกอร์ ออดิโอ

| เรื่อง | ขนาด | | ความฉลาด | ความโง่ | ความเกียจคร้าน | คนพิการ | เรื่องเพศ | นักบวช | คนมีฐานะสูง | คนต่างถิ่น |
|---|----------|---------|----------|---------|----------------|---------|-----------|--------|-------------|------------|
| | ตอนเดียว | หลายตอน | | | | | | | | |
| 1. ทำวาทิเบิกซองเบิกสุข้าๆ | ✓ | | ✓ | | | | ✓ | | | |
| 2. น้องเมียพี่อายตอนพิกทำใหม่ | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | |
| 3. พี่อายกับน้องเมีย2 ตอนทำกัน ตลก | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | | |
| 4. น้องเมียพี่อาย หนึ่งสั้นรักต้องแซร์2 | | ✓ | | | | | ✓ | | | |
| 5. น้องเมียกับพี่อาย ตอนพี่อายเมาซา | | ✓ | | ✓ | | | | | | ✓ |
| 6. ย่ากับลูกสไก้ | | ✓ | | ✓ | | | | | | |
| 7. แม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเ็นใหญ่ | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | | |
| 8. ย่ามักซัย ลูกไ้มักบ้าย | | ✓ | | | ✓ | | | | | |
| 9. พี่อายน้ำสาว ตอนแทงบ่เข้า | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | | | |
| 10. ลูกไ้กับย่า ตอนย่าลำเอียง | | ✓ | | | ✓ | | | | | |

จากตาราง 4.12 พบว่าเนื้อหาตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอส่วนมากเป็นเรื่องหลายตอน เช่น นื่องเมียบกับพีเชย แต่ถึงแม้จะเป็นเรื่องของนื่องเมียบกับพีเชย หากในเรื่องมีตัวละครที่ไม่เหมือนกันก็จะนับเป็นเรื่องจบในตอน ส่วนแนวคิดที่พบมากที่สุดในนิทานก้อมบนยูทูปของเทคเกอร์ ออดิโอ คือแนวคิดเรื่องเพศ 6 เรื่อง แนวคิดเรื่องความเกียจคร้าน 5 เรื่อง เรื่องเกี่ยวกับความฉลาดและความโง่ 2 เรื่อง และเรื่องของคนต่างถิ่น 1 เรื่อง

4.2.4 แนวคิดสำคัญในมุกตลกตัวอย่างนิทานก้อมของทั้ง 3 ศิลปิน

ตาราง 4.13 เนื้อหานิทานก้อมบนยูทูปของทั้ง 3 ศิลปิน

| ศิลปิน | ขนาด | | ความฉลาด | ความโง่ | ความเกียจคร้าน | คนพิการ | คนเฒ่า | คนแก่ | คนมีฐานะสูง | คนต่างถิ่น |
|---------------------|----------|---------|----------|---------|----------------|---------|--------|-------|-------------|------------|
| | ตอนเดียว | หลายตอน | | | | | | | | |
| สี่ คันโซ่ | 4 | 6 | 4 | 5 | 1 | 1 | 7 | 3 | 0 | 1 |
| จางโจ้ย ลมพัดไผ่ | 10 | 0 | 2 | 4 | 1 | 3 | 6 | 0 | 0 | 1 |
| เทคเกอร์ ออดิโอ | 3 | 7 | 2 | 3 | 5 | 0 | 6 | 0 | 0 | 1 |
| รวม | 17 | 13 | 8 | 12 | 7 | 4 | 19 | 3 | 0 | 3 |

จากตาราง 4.13 พบว่า จางโจ้ย ลมพัดไผ่ มีนิทานก้อมที่เป็นตอนเดียวมากที่สุดคือ 10 ตอน เทคเกอร์ ออดิโอ มีนิทานที่เป็นหลายตอนมากที่สุดจำนวน 7 ตอน แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดปรากฏอยู่ในนิทานก้อมของทั้ง 3 ศิลปินโดยของ สี่ คันโซ่ มีจำนวนมากที่สุดคือ 4 เรื่อง เรื่องความโง่ มีปรากฏในนิทานก้อมของทั้ง 3 ศิลปินโดยพบมากที่สุดในนิทานก้อมของ สี่ คันโซ่ แนวคิดที่เกี่ยวกับความเกียจคร้านพบมากที่สุดในนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ จำนวน 3 เรื่อง เนื้อหาเกี่ยวกับคนพิการพบมากที่สุดในนิทานก้อมของจางโจ้ย ลมพัดไผ่

แนวคิดสำคัญที่ปรากฏมากที่สุดในตัวอย่างคือเรื่องเพศ มีปรากฏรวม 19 เรื่องจากทั้งหมด 30 เรื่อง โดยปรากฏในนิทานของสี่ คันโซ่ มากที่สุด จำนวน 7 เรื่อง ส่วนเนื้อหาเกี่ยวกับนักบวชมีใน

นิทานก้อมของสี่ คันโซ่ เท่านั้น ปรากฏจำนวน 3 เรื่อง เนื้อหาเกี่ยวกับคนต่างถิ่นปรากฏรูปแบบละ 1 เรื่อง ส่วนเรื่องของคนมีฐานะสูงกว่าไม่ปรากฏในตัวอย่างนิทานก้อมทั้ง 30 เรื่องเลย

4.3 การปรับตัวของผู้ส่งสาร

ข้อมูลในส่วนนี้มากจากการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นหลัก เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลพูดเป็นภาษาอีสาน เมื่อผู้วิจัยนำมาถอดเทปจึงคงสำนวนภาษาความเป็นอีสานไว้เพื่อไม่ให้สูญเสียความหมายตามภาษาดั้งเดิม แต่ใช้การถอดความมาเป็นภาษาไทยสำนวนภาคกลางในการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ สลับกับการยกคำพูดที่เขียนเป็นคำอ่านภาษาอีสานมาเป็นตัวอย่าง (quotation)

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่าศิลปินทั้ง 3 รูปแบบมีการปรับตัวมากน้อยต่างกันออกไป นอกจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวมาสู่ช่องทางยูทูบในปัจจุบัน ผู้วิจัยยังได้สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นมา จุดริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มาของนิทานก้อมที่นำมาเล่า และรูปแบบที่ศิลปินเลือกใช้ นอกจากนี้ยังมีมิติของรายได้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน ความเห็นของศิลปินแต่ละท่านต่อช่องทางใหม่คือยูทูบ รวมไปถึงเสียงตอบรับจากผู้ชมด้วย โดยข้อมูลส่วนนี้ผู้วิจัยได้เรียบเรียงโดยใช้ประเด็นเป็นหลัก (issue-oriented) แล้วนำข้อมูลจากศิลปินแต่ละท่านมาเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างในแต่ละประเด็น

4.3.1 จุดริเริ่มในการสร้างสรรค์นิทานก้อมในรูปแบบวีซีดีและยูทูบ

สี่ คันโซ่ หรือสมพงษ์ หอมพนา ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมในรูปแบบใช้เสียงพากย์อย่างเดียวมีความคิดริเริ่มจากเห็นว่าศิลปะการแสดงประเภทอื่นๆ เช่น หมอลำ เพลง สามารถนำมาผลิตในรูปแบบวีดีโอซีดีได้ จึงคิดว่านิทานก้อม ก็น่าจะเอาภาพเคลื่อนไหวมาใส่ประกอบด้วยได้ แต่อย่างไรก็ตาม สี่ คันโซ่ ยังต้องการรักษารูปแบบนิทานมุขปาฐะ คือใช้เสียงพากย์ในการเล่าเพียงอย่างเดียว ประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เป็นภาพจำลองเหตุการณ์ตามเรื่อง ต่อมาจึงมีการพัฒนาให้การพากย์คำพูดตัวละครมีการซิงค์ (synchronize) กับปากของนักแสดงด้วย

“จุดริเริ่มก็คือความคิดซื่อๆ ความคิด คิดอยากเฮ็ดก็คือหมอลำแมน่บ่ เขาก็มาเฮ็ดมิวสิค เพลงเขาก็มาเฮ็ดรูปใส่เข้าเอ็นมิวสิค แมน่บ่ละ พวกนิทานก้อมหนี มันคือบ่เอารูปมาใส่ ความจริงที่แรกนี่สี่เล่าซื่อๆ เต้ะ เว้านิทานแล้วก็ถ่ายรูปมาประกอบ

ซื่อๆ (ภาพหนึ่งบ่ครับ) บ่ ภาพวิดีโอนี้ละ ก็คือว่าสิเว้านิทานเอาภาพมาประกอบ สิบ่
 เฮ็ดแบบเสียงตัวละครคล้ายๆ หลังข่าว สิบ่เฮ็ด สิเอาเสียงคนเดียวเล่า คือว่าเฮา
 สามารถฟังเสียงคือมีบรรยายภาคคนเล่าให้ฟัง ให้มันเป็นบรรยายภาคแบบผู้เฒ่าเล่าให้
 ฟัง เว้านิทานให้ฟังเหม แต่ว่าเขาเอาภาพวิดีโอมาประกอบซื่อๆ บาดหนี่มันก็เลยถึกห
 ยิง ... พัฒนาซะ พัฒนาว่าคำเว้าของผู้เล่านี้มันนำสิตรงกับปากตัวละคร เลยมาเฮ็ดให้
 ตรงกันแน่มันตรงแล้วๆ ก็พัฒนามาเป็นมาใช้อารมณ์จิกอารมณ์นั้นเว้าเล่นเว้าหัวไป
 บาดหนี่อารมณ์มันเลยหนีจากการเว้านิทานไปแทนทุกมื่อนี้” (สมพงศ์ ทอมพนา,
 สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

สิ คั่นโซ่เชื่อว่ารูปแบบในการนำเสนอนิทานก้อมที่คิดขึ้นสามารถขายเป็นสื่อบันเทิงในรูปแบบ
 วิซีดีได้ จึงได้นำไปเสนอต่อบริษัท อันดา เรคคอร์ดเพื่อผลิตเป็นแผ่นวีซีดีและจัดจำหน่าย แต่ในตอน
 แรกที่นำไปเสนอเจ้าของบริษัท อันดา เรคคอร์ดก็ยังไม่ทราบว่านิทานก้อมคืออะไรและจะขายได้
 หรือไม่จึงนำไปให้คนงานที่เป็นคนอีสานในโรงงานดู คนอีสานในโรงงานรู้จักนิทานก้อมและดูแล้วก็ม
 ความสนุกสนาน จึงเริ่มผลิตขายโดยระยะแรกเป็นการทดลองตลาดเพื่อดูยอดขาย ยังไม่มีการจ่าย
 ค่าตอบแทนให้ศิลปิน รอระยะเวลาประมาณหนึ่งปีจึงเกิดกระแสความนิยมขึ้น (สิ คั่นโซ่ ใช้คำว่า
 “แตก” แทนความหมายของการได้รับความนิยม) หลังจากนั้นบริษัทจึงมีการจ่ายค่าตอบแทนตาม
 สัญญาการผลิตเป็นชุด ชุดละ 12 เรื่อง

ส่วนงานโจ้ย ลมพัดไฟ หรือซัยยศ วรชينا มีจุดริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงานจากการชม
 ภาพยนตร์ “ผู้ใหญ่อีกับนางมา” ที่ทำให้เกิดความใฝ่ฝันที่อยากจะทำภาพยนตร์บ้าง จึงคิดจะทำ
 ภาพยนตร์ผู้ใหญ่อีกับนางมา ในแบบฉบับของตนเองขึ้น โดยใช้ชื่อว่า “ผู้ใหญ่อีกับนางมา” ซึ่งเป็นงานชิ้นที่เป็น
 ภาพยนตร์ขนาดความยาว 70 นาที ก่อนจะหันมาผลิตสื่อนิทานก้อมที่เป็นภาพยนตร์ตอนสั้นๆ

“นี่ถึงสมัยแต่ก็คุยกันกับเพื่อนนะ เพราะว่าสมัยแต่ก็มีหนังเรื่องผู้ใหญ่อีก
 นึกออกบ่ 2504 ผู้ใหญ่อีกับนางมา ชวนบ้านต่างมาชุมนุมมาประชุมที่บ้าน... มัน
 มี ผู้ใหญ่อีกับนางมา ก็เลยมาคิดว่า เอ๊ะ ผู้ใหญ่อีกับนางมา พ.ศ. 2504 แต่มาถึงยุคนี้มันก็
 สองพันห้าร้อยเท่าไรแล้ว มันเกือบ 50 ปี 50 กว่าปีแล้ว มันบ่มีเลยอะ ซึ่งหนังเรื่อง
 อื่นมันก็มีมาแล้ว ผู้ใหญ่อีกับนางมาก็เลยมาจุดประกายว่า ถ้าผู้ใหญ่อีกับนางมาได้ แต่ว่าสมมติ

ว่าเขาเอาผู้ใหญ่ลีแล้วอะไรที่จะแตกต่าง ก็ช่วยกันคิดว่า ผู้ใหญ่ลี พุงหมาเม็นก็มีแล้ว ผู้ใหญ่ลี นางมา ก็มีแล้ว ก็เลยมาเลือก ผู้ใหญ่ลี โคกอีโด้ย ตามท่ายว่าโคกอีโด้ย ก็คือ ภูธรสุดๆ นะนะ ไกลปิ่นเพียง เว้ง่ายๆ อะไรที่มันเป็นแบบกันดาร ในอีสานถ้าพูดถึง บ้านโคกอีโด้ย บ้านโนนหมาว้อ มันจะเป็นอียังที่ว่ามันแห้งแล้งมันกันดาร อย่างเช่น โปสเตอร์อันนี้ (ชี้ไปที่โปสเตอร์ติดผนัง) จะมีผู้ใหญ่ลี โคกอีโด้ย เรื่องนี้ก็เป็นเรื่องแรก ที่เริ่มคิดการทำหนัง เป็นคอนเซ็ปต์แรกที่ได้คิดการทำหนังขึ้นมา จากแรงบันดาลใจ การได้ซื้อเรื่องมาก่อน เพราะว่าอยากให้ผู้ใหญ่ลีกลับมาในยุคนี้” (ชัยยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

ดีเจแดง แดนทอง ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมในนามเทคเกอร์ ออดิโอ มีจุดริเริ่มในการทำ นิทานก้อมรูปแบบวีซีดีเพราะคิดว่าน่าจะเป็นสินค้าที่ขายได้จึงลงทุนเพื่อผลิตนิทานก้อมในรูปแบบวี ซีดีเพื่อจำหน่าย

“เริ่มแรกดี มีความตั้งใจ ได้ยินผู้เฒ่าเฒ่ากันเนาะว่า ก็คิดว่าไอ้ ถ้าเป็นรูปเป็น หยังออกมาให้คนเบ็งนี่คือลิตีได้เนาะ ไปจั่งซีได้ครับ ก็ลิตีได้ขายดี มันลิตีเป็นตาได้ขาย อยู่ดี เฮ็ดเศรษฐกิจ ธุรกิจตรงนี้ แต่ว่าความคิดกับการกระทำมันบ่คือกันนี่ดีครับ ความคิดดีแต่การกระทำมันก็ต้องลงทุนเด้อบาดหนี เขาต้องลงทุนได้ครับ บ่น้อยเด้อ การลงทุน มันไม่ใช่บ่อยๆ แล้ว มันเป็นกองถ่ายชุดหนึ่งไปแล้ว บ่มีก็เล่นหาละครับ บาดหนี เพราะอยากทำนะ ทำมาแล้ว สามสี่เดือนได้ก็ไปได้ดี มีคนติดตามหลาย ขายดี”(ทองแดง ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559)

แม้ศิลปินทั้ง 3 ท่านมีจุดริเริ่มในการสร้างสรรค์สื่อนิทานก้อมที่แตกต่างกัน แต่จุดร่วม ที่ตรงกันคือเมื่อสร้างสรรค์ขึ้นมาแล้วก็นำไปหาช่องทางจำหน่ายเพื่อหารายได้ โดยสี คันโซ่ นำไปเสนอต่อบริษัท อันดา เรคคอร์ด ส่วนจางจ้อย ลมพัดไฟ นำผลงานไปเสนอขายให้กับ บริษัท แกรนด์ เมเจอร์ ส่วนเทคเกอร์ ออดิโอ ทำการผลิตและจัดจำหน่ายเอง นั่นก็คือการจับ เอาทุนทางวัฒนธรรมคือนิทานก้อมมาทำเป็นภาพยนตร์ตลกเพื่อจำหน่ายนั่นเอง

4.3.2 คุณค่าของนิทานก้อมอีสาน

คุณค่าของนิทานก้อมในทัศนะของสี คันโซ่ มองว่าเป็นศิลปะที่เป็นมรดกของอีสาน เป็นวาทศิลป์รูปแบบหนึ่งที่เป็นการพูดเพื่อให้เกิดความสนุกสนานบันเทิง เอกลักษณ์ของนิทานก้อมของอีสานแตกต่างจากมุกตลกของภาคอื่นหรือประเทศอื่นคือสถานที่เกิดเหตุซึ่งเป็นพื้นที่อีสาน ซึ่งชีวิตประจำวันของคนอีสานก็จะมีลักษณะเฉพาะแล้วนำมาเสริมเติมแต่งให้เป็นเรื่องตลกขึ้นมา อย่างเช่น เรื่องพี่เขยกับน้องเมีย ก็ต้องมีเค้าโครงมาจากเหตุการณ์จริง แล้วมีผู้นำไปเล่าแล้วแต่งเติมให้มันตลก สนุกสนาน แล้วก็เกิดการเล่าต่อๆ กันมา

“นิทานก้อมนี้มันเป็นมรดกอีสาน ถือว่าเป็นวัฒนธรรมทางด้านความบันเทิง เป็นเรื่องเล่า แต่สี คันโซ่ ได้นำมาผลิตเป็นวีซีดีเลือกเอาตัว หม่องได้ตีบตี แม่บ่ หม่องตีเฮาก็โอเค หม่องบ่ตีเฮาก็วิเคราะห์ พิจารณาเอง จังได้ก็เป็นมรดกอีสานถือว่า ...คือวาทศิลป์ได้ะ นิทานก้อม เขาเรียกว่าผู้มีศิลป์ทางวาทะ คือการว่า ว่าให้คนหัว บาดนี้เฮ็ดเป็นวีซีดีเบ็งแล้วก็ถ่ายทอดไป แนวได้มันเป็นตาถ่ายทอดไป มันมีความดี ความหยิ่งคือว่าให้มันหลงเหลือ ให้มันเป็นมรดกของประเทศเฮา ของภาคอีสาน โดยตรงเลย” (สมพงษ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คุณค่าของนิทานก้อมอีสานในความเห็นของจางโจย ลมพัดไผ่คือนิทานก้อมเป็นเหมือนสิ่งบันทึกประวัติศาสตร์ของคนอีสาน ทำให้เห็นความเป็นอยู่ เป็นการนำภาพอดีตมาสู่คนยุคปัจจุบัน สะท้อนวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ต่างๆ เช่น การละเล่น การทำมาหากิน การทำการเกษตร สภาพความเป็นอยู่ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เหมือนการย้อนอดีตให้เห็นว่าคนอีสานอยู่อย่างไร พูดอย่างไร กินอย่างไร เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นอย่างไร รวมถึงสะท้อนชีวิตชนบทที่เรียบง่าย สงบราบรื่น อยู่น่ากินง่าย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ควรรักษาเพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้เห็น ส่วนคุณค่าของนิทานก้อมตามคำบรรยายของดีเจแดง แดนทอง คือให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลาย

“นิทานก้อมจะว่าไปแล้วจะเหมือนว่าเห็นประวัติศาสตร์ได้ครับ ว่าไปลึกๆ แล้วมันจะเห็นความเป็นอยู่ เป็นการนำอดีตเข้ามาสู่ปัจจุบัน เขามองย้อนไปถึงอดีตว่า

แต่ก่อนความเป็นอยู่ของชาวอีสาน วัฒนธรรมความเป็นอยู่ของเขาอยู่จั้งได้ เล่นม้า ก้านกล้วย ชีบักตะเก็บ กะโป้บักพร้าว ผมจะเห็ดจั้งจั้ง ฝัดข้าว ตำหูก ทอผ้า ซ่อนยวัก ต่อไปบ่เห็นเด้ครับ ต่อไปยุคใหม่จะบรู๊จักเลย เห็นทุ่งนาป่าเขาเถิงนา ความเป็นอยู่ของคนชนบทสมัยย้อนยุคเมื่อ 40-50 ปีก่อน แม้แต่รุ่นหลังนี้ก็แทบจะบ่เห็นแล้ว ณ ปัจจุบันนี้” (ชัยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

4.3.3 ลักษณะเนื้อหาของนิทานก้อมและพัฒนาการ

ลักษณะเนื้อหาของนิทานก้อมที่ได้ฟังมาจากคนรุ่นก่อนที่ศิลปินทั้ง 3 ท่านให้ข้อมูลจะมีลักษณะเนื้อหาที่คล้ายคลึงกัน 2 ประการคือ 1. เป็นเรื่องทะเลิง เรื่องเพศและการผิดประเวณีต่างๆ 2. เป็นเรื่องของคนที่เชื่อซ่า เรื่องความเป็น หรือความโง่เขลาของคนที่ทำอะไรไม่เข้าท่า

สี่ คันโซ่ ยกตัวอย่างของเรื่อง ลูกเขยกับน้องเมีย (พี่อ้ายกับน้ำสาว) ที่ลูกเขยที่แต่งเข้าบ้าน มักจะมีความใฝ่ฝันอยากจะล่วงประเวณีน้องสาวของภรรยาอยู่เสมอ จานโงย ลมพัดใฝ่ ยกตัวอย่างเรื่อง หินหินแม่เฒ่า (แม่ยาย) ที่ลูกเขยมีความต้องการอยากจะล่วงประเวณีแม่ยาย ตีเจแดง ยกตัวอย่างเรื่องแม่เสียว (เมียเพื่อน) ที่ชายผู้หนึ่งเมียไม่สบายไม่สามารถร่วมหลับนอนได้จึงต้องไปใช้บริการค้าประเวณีในตลาด แต่ระหว่างทางเจอเมียของเพื่อนก่อน เมื่อถามไถ่กันเมียเพื่อนจึงได้เสนอให้มาหลับนอนกับตนในราคาที่ถูกกว่าการไปซื้อบริการในตลาด พอเมียของชายผู้นั้นรู้ก็เกิดความโกรธแค้น เพราะที่สามีของเพื่อนมานอนกับตน ไม่เคยคิดค่าบริการสักบาท เป็นต้น

ในเรื่องเนื้อหาที่มักถูกมองว่าไม่เหมาะสมเช่น เรื่องคำหยาบคาย เรื่องเพศ หรือการเล่าเรื่องพระสงฆ์ สี่ คันโซ่ ได้กล่าวว่าอยากให้คนที่อยู่ภาคอื่น ท้องถิ่นอื่นได้เข้าใจความเป็นอีสานว่าเป็นวิถีชีวิตในด้านวัฒนธรรมความบันเทิง ไม่มีเจตนาที่จะทำร้ายศาสนาหรือละเมิดศีลธรรม อยากให้เจ้าหน้าที่ตรวจงาน (เจ้าหน้าที่ตรวจพิจารณาเทปหรือวัสดุโทรทัศน์) ต้องเข้าใจความเป็นอีสาน ซึ่งแต่ละท้องถิ่นก็ไม่เหมือนกัน

“ก็อยากฝากไปทางผู้เบิ่งแหม่นว่ากลางเถื่อนนิทานก้อมนี้บางเรื่องมันโปกแหม่นบ่ บางเรื่องมันบ่เหมาะสมบางท้องถิ่น แต่คนอีสานเขารับได้ เว้าคำหยาบๆ นี่คนอีสานรับได้เด้อ แต่คนภาคกลาง รับไม่ได้ พุดไม่เพราะ ไม่เหมาะสม อย่างเอาพระมาแสดง

ไม่เหมาะสมท่าทางไม่สำรวมจั่งซีแมนบ่ คืออยากฝากว่านี่คือวิถี นี่คือวัฒนธรรมความ
 บันเทิง บ่มีเจตนาอย่างอื่นที่ไปทำร้ายหรือว่าล้อเลียนศาสนาประมาณนั้น มันบ่มี แต่
 ว่าตามความเป็นจริงแล้วข้าเจ้าก็เว้าอิหลี คั้นสิว่าคือน่าเกลียดกว่าในนิทานก้อมของสี
 คั้นไซ้อีก คือเว้าตรงๆ นะ คนอีสานเป็นคนเว้าตรงๆ เคยเอาไปให้ผู้เฒ่าเบ็งแล้ว ตอน
 พากย์นี้ข้าเจ้าว่าบ่ตรง มึงคือบ่ว่าหิวาโคโยไปโลด ข้าเจ้าว่าคนอีสานคือมันต้องตรง เว้า
 มาตรงๆ นั่นก็คือนิทานก้อม” (สมพงษ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ดีเจแดง แดนทอง ให้ข้อมูลเกี่ยวกับนิทานก้อมโบราณว่าจะมีเรื่องสองแง่สองง่ามเพื่อให้เกิด
 ความสนุกและความตลก ใช้เรื่องลามกเป็นจุดขาย แต่ปัจจุบันเมื่อมาทำนิทานก้อมบนยูทูป ได้มีการ
 ปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้ดูได้ทุกเพศทุกวัย จึงมีการงดเว้นเนื้อหาที่มีลักษณะ 3 อย่างคือ 1. เนื้อหาที่
 พาดพิงกฎหมาย 2. เนื้อหาที่พาดพิงศาสนา และ 3. เนื้อหาสองแง่สองง่าม ซึ่งเมื่อก่อนที่ทำเป็นแผ่นวี
 ซีดีก็เคยมีเนื้อหาสองแง่สองง่าม ซึ่งสามารถทำได้เนื่องจากเป็นสื่อที่ “ชมอยู่ในบ้าน” แต่เมื่อเปลี่ยนมา
 ใช้ช่องทางยูทูปทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาโดยให้เหตุผลว่าการทำวีซีดีเพื่อขายไม่มีการเผยแพร่
 สู่มวลชนทั่วโลก แต่เมื่อมาเป็นสื่อบนยูทูปแล้ว ต้องมีกติกาวินัย เนื่องจากยูทูปเองก็มีระเบียบวินัย
 ที่ต้องปฏิบัติตาม การเปลี่ยนแปลงด้านเนื้อหาที่เกิดขึ้นก็คือ การปรับปรุงคำพูดให้ดีขึ้น เนื้อหาให้มี
 ความสร้างสรรค์มากขึ้น และ “อยู่ในขอบเขตของวัฒนธรรม”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 CHULALONGKORN UNIVERSITY

“เฮ็ดเข้ายูทูปต้องละเอียดอ่อนเด้อครั้บบาดหนี คนผู้ฟังนะ หนึ่งบ่ก้าวก่ายถึง
 กฎหมาย บ่พาดพิงถึงศาสนา บ่มีสองแง่สองง่ามในคำพูด สองแง่สองง่ามไม่มี ให้เน้น
 ตลกได้ แต่ให้อยู่ในวัฒนธรรม ดูได้ทุกเพศทุกวัยครั้บ เด็ก หนุ่ม ผู้เฒ่า รุ่นใดเบ็งได้
 แต่ว่าบาดที่นี้ทำจั่งได้สิสร้าง ความขบขันเข้ามาอีก แสงละเอียดอ่อนกว่าเก่าเด้อบาดหนี
 นี้ คือตรงที่เฮาสีใช้ปัญญา บ่แมนเฮ็ดจั่งได้สิชาย เฮาเฮ็ดขายเฮ็ดสองแง่สามง่ามได้
 เบิด เพราะว่ามันไม่ออกสู่มวลชนทั่วโลก แมนบ่ครั้บ นี้ละตรงนี้ มันบ่คือ” (ทองแดง
 ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559)

ในเนื้อหาที่เกี่ยวกับความเป็น จานโจย๋ ลมพัดไผ่ ยกตัวอย่างของทิดสีกใหม่ที่บวชมานาน (จารบวชโดน) ด้วยความที่บวชมาตั้งแต่เด็กเมื่อต้องมาแต่งงานจึงไม่มีความรู้เรื่องเพศ ไม่สามารถหลับนอนหาความสุขกับภรรยาได้ พอพ่อแม่แนะนำให้ทำอะไรที่เกี่ยวกับเรื่องบนเตียงก็เข้าใจผิด เช่น พ่อพ่อเปรียบเทียบว่าของเครื่องเพศผู้หญิงเป็นของอรร้อย ตกกลางคืนแทนที่จะอยากหลับนอนกับภรรยาก็เอาข้าวเหนียวไปจ้ำของภรรยาเพราะเข้าใจว่าอรร้อยหมายความว่ารสชาติทางอาหาร ส่วนสี คันโซ่ ยกตัวอย่างความเป็น ความเขลาของพระสงฆ์ที่มีกฤตกรรมลมหอก เช่น เรื่องหลวงพ่อดีใจ (หลวงพ่อดีใจ) ที่ถูกกฤตกรรมให้กินขี้ไก่สด (ขี้ไก่โป) โดยวางอุบายต้มน้ำตาลหยอดไว้ที่พื้นแล้วสร้างกิมให้ดูจนหลวงพ่อดีใจเชื่อว่าขี้ไก่มีรสหวานอรร้อยแบบที่เณรบอก

สี คันโซ่ มีการพัฒนาเนื้อหาเนียนทอนก้อมโดยนำเอาเรื่องราวร่วมสมัยมาดัดแปลงให้มีความเป็นอีสาน เช่นในวีซีดีชุดนิทานก้อมๆ จะเป็นเรื่องตลกสั้นๆ ที่ดัดแปลงมาจากมุกตลกในปัจจุบัน เช่น เรื่อง กูกินด้วยสิ (กูกินน้ำแทน) ที่เล่าว่ามีเด็กคนหนึ่งซื้อไอศกรีมมาแล้วกลัวเพื่อนจะแย่งกินเลยถ่มน้ำลายรดไอศกรีม แต่ถ่มไปครั้งหนึ่ง เพื่อนก็ยังจะกิน จึงถ่มรดอีกครั้ง ซึ่งเพื่อนก็ยังไม่รังเกียจจะกินอยู่ เช่นเดิม เด็กคนนั้นจึงขากเสลดถ่มรดไอศกรีม พอถึงจุดนี้เลยถามเพื่อนว่ายังจะกินไหม เพื่อนจึงบอกว่าไม่กินแล้ว เด็กคนนั้นจึงพูดว่า “กูก็ไม่กินเหมือนกัน” แล้วก็โยนไอศกรีมทิ้ง

“บาดหนี่มันสิมินิทานก้อมๆ ต่างหากเด้อ คนละโปรเจคเต้ แตกต่างคือนิทานก้อมๆ สิเป็นร่วมสมัย คือเป็นเรื่องเฮฮาในยุคปัจจุบันเข้ามาแจมแทน ก็คือจั่งกูกินน้ำแทน จั่งซี้ละ เด็กน้อยมันกินไอติม กูกินน้ำแทน ย้านหมูกินน้ำก็ถ่มน้ำลายใส่ ทุต! มึงกินบ่บาดหนี่ กิน กินถ่มใส่อีก กินบ่ กินคือเก่า ย้านเขากินอีกก็ขากซี้กะเทอะออกติดเป๊ะ มึงกินบ่ บ่ซั้น ฮี! กูกะบ่กินคือโยนถิม (หัวเราะทั้งวง) มันก็จบบ่มีแค่นั้น ก็เลยว่ามันเป็นนิทานก้อมๆ มันบ่แม่นนิทานดั้งเดิม เป็นนิทานแต่งขึ้นมาสมัยใหม่” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

นิทานก้อมเรื่องนอนเล่น มีความยาวเพียง 40 วินาที เรื่องราวมีอยู่ว่าเด็กคนหนึ่งเดินผ่านหน้าบ้านของชายแก่คนหนึ่งที่กำลังนอนเล่น เมื่อเด็กถามว่า “ตาทำอะไร” ตาจึงตอบว่า นอนเล่น...ทำ ซึ่ง “ทำ” ในภาษาอีสานคือสรรพนามบุรุษที่สองใช้แทนเด็กชายทั่วไป แต่เด็กก็ฟังไปในทำนองที่ว่าตา นอนเล่นอวัยวะเพศตัวเอง เลยบอกตาไปว่าไม่มีอะไรจะเล่นขนาดนั้นเลยหรือ ซึ่งมุกตลกร่วมสมัย

เหล่านี้บางส่วนก็ได้มาจากมุกในวงเหล้าหรือเรื่องขำขันในอินเทอร์เน็ต ส่วนงานโจ้ย ลมพัดไฟก็มีการดัดแปลงเรื่องตลกในวงเหล้ามาเป็นนิทานก้อม เช่น เรื่อง “ให้พระแตกก่อนมึงค่อยฉัน”

นอกจากนี้ยังมีนิทานก้อมหลายตอนเรื่องบักแ้ว ที่สี่ คันโซ่เล่าให้ฟังว่าดัดแปลงมาจากภาพยนตร์ตลกของต่างประเทศ เช่น ซาลี แซปลิน มิสเตอร์บีน นำมุกบางมุกมาดัดแปลงให้เป็นเรื่องของคนอีสานแล้วตั้งชื่อตัวละครว่า “บักแ้ว” บรรยากาศของเรื่อง มุกตลก และเนื้อเรื่องก็ถูกทำให้เป็นอีสาน ส่วนความตลกก็คือความเป็น ความโง่เขลาเบาปัญญาของบักแ้ว

อย่างไรก็ตาม สี่ คันโซ่ ย้ำว่าจุดประสงค์จริงๆ ของการสร้างสรรคินิทานก้อมไม่ได้เน้นว่าต้องเป็นเรื่องตลกแต่ต้องการสืบทอดนิทานพื้นบ้านอีสาน ความตลกเป็นเพียงส่วนที่สอดแทรกเข้ามา นิทานก้อมของสี่ คันโซ่บางเรื่องยังมีโครงเรื่องแบบโคกนาฏกรรมหรือนิทานสอนใจ เช่น เรื่องบอดตาใส ที่สุดท้ายบอดตาใส (พระเอกของเรื่องที่เป็นคนพิการทางสายตา แต่แก้วตามีความแวววใส) ถูกแม่ยายออกอุบายให้เมียพาบอดตาใสไปขึ้นเรือ แล้วผลักเรือลอยไปตามแม่น้ำ ทิ้งให้บอดตาใสลอยไปกับเรืออย่างไร้จุดหมาย เป็นต้น

“บางเรื่องบ่จำเป็นต้องตลก บางเรื่องเว้าไปคือจบไปซื่อๆ ให้ผู้เบิ่งเบิ่งเอาจุดประสงค์คือถ่ายทอดนิทานของอีสาน แต่ส่วนมากมันก็ลีลาตลก บ่อยากให้ข้าเจ้าว่านิทานก้อมต้องตลกอย่างเดียว มันบ่แม่นมันต้องมีหลายรสชาติ เรื่องเศร้าก็มี คือจั่งเรื่องนิทานไทบ้าน เอามาไปขำมันกับแม่นตลก เอ็นว่านิทานคำสอนไปขึ้น แต่มันเอามาใส่ในนิทานก้อมได้ ฮักเมียหลายจนเอามาไปขำจั่งสิ สุดท้ายแม่บ่ตายกลับคืนมาสอนลูกว่า เงินทอง ซื่อได้เบิด สิเอาเมียจักคนก็เอาได้ แต่ให้ลูกไปหาซื้อแม่มีแต่เขาดักค้อนใส่แม่บ่ละ มึงเป็นบ่าบ่ มันสิเป็นคำสอน” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

4.3.4 ลักษณะรูปแบบของนิทานก้อมและพัฒนาการ

ศิลปินทั้ง 3 ท่านล้วนให้ข้อมูลว่าเมื่อก่อนนิทานก้อมเป็นนิทานที่เล่ากันด้วยปากเปล่า เป็นรูปแบบของวรรณกรรมมุขปาฐะ แต่เมื่อศิลปินทั้ง 3 นำมาเล่าในรูปแบบสื่อสมัยใหม่ก็มีรายละเอียด

รูปแบบที่แตกต่างกัน ดังที่ผู้วิจัยได้จำแนกไว้ คือ มีเสียงพากย์เพียงอย่างเดียว มีเสียงพากย์และเสียงตัวละคร และมีเสียงตัวละครเพียงอย่างเดียว

สี คันโซ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเลือกรูปแบบนิทานก้อมของตนว่า เดิมทีจะให้เสียงเล่าเรื่องเป็นหลักแล้วนำภาพเคลื่อนไหวมาประกอบการเล่า ใช้เสียงคนเดียวเล่าเรื่องและมีภาพมาประกอบ หลังๆ จึงได้มีการพัฒนาให้การพากย์มีการซิงค์ (synchronize) กับปากของตัวละครขึ้น แต่เจตนาเดิมคือการฟังคนเล่านิทานเหมือนในสมัยก่อน

जान โจ้ย ลมพัดใผ่ เลือกรูปแบบที่มีทั้งเสียงพากย์และเสียงตัวละครโดยบอกว่าเสียงพากย์มีความสำคัญกับภาพยนตร์ของตนในแง่ที่ช่วยเชื่อมฉากให้เกิดความลื่นไหล เรื่องไม่กระโดด ศิลปินนิทานนิทานก้อมของตนเองว่าเป็น “หนังสือคอเมดี้” อย่างหนึ่งหรือ “ลาวคอเมดี้” เห็นว่าผลงานคือภาพยนตร์ตลกสั้นๆ นั่นเอง เทคนิครูปแบบในการเล่าเรื่องจึงมีดนตรีประกอบที่เปลี่ยนไปหลากหลายตามอารมณ์ของเรื่องราว โดยเจตนาของศิลปินอยากยกระดับคำวนิทานก้อมขึ้นโดยการพัฒนาแบบให้เหมือนกับหนังสือสั้นคือรูปแบบในปัจจุบันที่กำลังทำซึ่งเป็นตัวตนของศิลปิน

“อยากอัปเดตขึ้นมา ตอนนี้เฮ็ดหยั่ง ทำหนังสือสั้น อีสาน มันน่าจะดูดีกว่าไหม นิทานก้อมเดี๋ยวนี้อยอมรับคนเฮ็ดหลายเจ้า มีการลงยูทูปหลายเจ้า เท่าที่เห็นนะ ร้อยเอ็ดบ้าง ขอนแก่นบ้าง หลายเจ้าเท่าที่เห็น ผมบ่ได้แข่งขันกับข้าเจ้าเด้อ ผมเฮ็ดเอกลักษณ์ของเจ้าของมา มันก็เลยเป็นจั่งซั้น จะมีจุดยืนของเจ้าของว่าต้องเฮ็ดจั่งซี้ละ เพลงประกอบต้องมาส์ไต้ลั่นละ หนังสือต้องออกมาแนวนี้ละ แล้วก็มีคนบรรยายจั่งซี้ละ ถ้าเป็นลักษณะอย่างอื่นก็บ่แม่นของผม ผมจะยึดจุดยืน ตัวตน คอนเซ็ปท์ของผมไว้” (ชัชยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

ดีเจแดง แดนทอง กล่าวถึงนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอว่า อยากจะทำรูปแบบนิทานก้อมที่เปลี่ยนช่องทางมาบนยูทูปให้เหมือน “ละครทีวี” แต่จะแตกต่างตรงที่ความยาวของแต่ละตอนจะไม่เกิน 15 นาที และบอกว่าการเผยแพร่ทางยูทูปก็เหมือนกับละครทีวี และเรียกว่าช่องทางยูทูปว่า “ช่อง” การสร้างสรรค์นิทานก้อมบนยูทูปกับขายเป็นวีซีดีต่างกันมากคือการทำนิทานก้อมจะทำเรื่องให้ต่อเนื่องกัน และให้มีสาระ คติสอนใจ ซึ่งไม่เหมือนนิทานก้อมวีซีดีที่จบในตัวเอง

“ลงยูทูปกับแผ่นนี้แตกต่างกันอย่างมากเลย คั่นลงยูทูปนี้มันก็เหมือนกันกับละครทีวีนะให้ได้ประสิทธิภาพ ให้ได้คุณภาพ แล้วก็เรื่องให้ต่อเนื่อง เบิ่งแล้วให้มีสาระ เบิ่งแล้วให้มีคติ มันมาจั่งขึ้นนะครับ เรื่องของลงยูทูป มันบ่คือนิทานก้อม จบก็คือจบ มันบ่ได้คิดยังหลายเพราะว่าเราเฮ็ดขาย เฮาบได้เฮ็ดไปออกอากาศ เฮาบได้เฮ็ดเข้าช่อง” (ทองแดง ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559)

4.3.5 การเปลี่ยนแปลงช่องทางสู่ยูทูปและปัจจัยที่ส่งเสริม

การเปลี่ยนแปลงช่องทางการสื่อสารของนิทานก้อมคือการเปลี่ยนจากช่องทางวีซีดีมาสู่ ยูทูป ซึ่งจากการเก็บข้อมูลของศิลปินทั้ง 3 ท่านก็มีข้อมูลการเปลี่ยนแปลงช่องทางและเหตุปัจจัยทั้งที่แตกต่างและคล้ายคลึงกัน

สี คั่นโซ่ ให้ข้อมูลว่าปัจจัยที่ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงช่องทางมาเป็นยูทูปนั้น เริ่มจากการที่ตนต้องการโฆษณา นิทานก้อมในรูปแบบวีซีดีเป็นการประชาสัมพันธ์ให้คนรู้จักมากขึ้น โดยเริ่มโพสต์นิทานก้อมลงในยูทูปมาตั้งแต่สมัยที่ยังโพสต์ได้เฉพาะไฟล์ FLV ที่ภาพมีความละเอียดต่ำ ราวปี 2547-2548 ซึ่งตอนนั้นก็ยังไม่คิดว่าจะมีรายได้เกิดขึ้นจากยูทูป ต่อมาพอมีการแบ่งรายได้จากโฆษณาในยูทูปให้ผู้โพสต์ด้วย ทางบริษัท อันดา เรคคอร์ด ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในการเผยแพร่จึงได้ทักท้วงมานำผลงานที่ขายลิขสิทธิ์แล้วมาหารายได้ หลังจากนั้นสี คั่นโซ่ จึงลบนิทานก้อมที่ตนเองโพสต์ทั้งหมดเพราะไม่ยอมให้ขัดเคืองใจกับทางบริษัท ปัจจุบันสี คั่นโซ่จึงไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีรายได้จากการเผยแพร่ นิทานก้อมบนยูทูปที่ผลิตโดยตนเองแต่อย่างใด

สี คั่นโซ่ ได้เล่าถึงพฤติกรรมของผู้ชมนิทานก้อมว่า ปัจจุบันวีซีดีก็ยังมีวางจำหน่าย แต่จะมีเสียงจากผู้ชมทางยูทูปว่าหาซื้อแผ่นไม่ได้ และสอบถามที่วางจำหน่าย สีคั่นโซ่ เห็นว่าตลาดวีซีดีและผู้ชมยูทูปเป็นคนละกลุ่มกัน แม้จะมีผลกระทบอยู่บ้างแต่ตลาดวีซีดีก็ยังคงเป็นที่ต้องการอยู่ คนยุคใหม่ที่มีความรู้ทางเทคโนโลยีก็จะสามารถดาวน์โหลดเพลง นิทานก้อม โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่คนที่สูงอายุหรือวัยกลางคนขึ้นไปไม่มีความรู้ตรงนี้ที่จะดาวน์โหลดมาได้ก็ต้องซื้ออยู่ ซึ่งก็อาจใช้วิธีให้วัยรุ่นหลาน หรือบางครั้งลูกดูในยูทูปแล้วเห็นว่าสนุกก็อาจจะอยากซื้อไปฝากพ่อฝากแม่

สี่ คันโซ่ ตั้งข้อสังเกตว่าจริงอยู่ที่ในยูทูปมีผู้ชมจำนวนมาก แต่ผู้ชมกลุ่มนี้ต่อให้ไม่มียูทูปก็ไม่ซื้อวีซีดีอยู่แล้ว ยกตัวอย่างคนอายุประมาณรุ่นผู้วิจัย (25-30 ปี) คิดว่าถึงไม่มียูทูปก็จะไม่ซื้อแผ่นวีซีดีนิทานก้อมเพราะคนกลุ่มนี้จะเลือกซื้อเพลงหรือภาพยนตร์มากกว่า ส่วนกลุ่มที่เป็นผู้ชมที่ซื้อวีซีดีนิทานก้อมจริงๆ ก็คือเด็ก จากที่เคยได้ยินพ่อแม่ของเด็กเล่าให้ฟังเด็กบางคนซื้อชุดเดียวถึง 3 ครั้ง เนื่องจากซื้อมาแล้วถูกเพื่อนยืมไปไม่คืนบ้าง ซื้อมาแล้วเห็นอยู่ที่ตลาดก็ซื้อมาเก็บไว้อีกบ้าง คือเคยซื้อแผ่นไหนก็จะซื้อแผ่นนั้นอีก

“พวกซื้อนี่คือแฟนนิทานก้อมอิทธิคือกลุ่มนั้นสิซื้อเลย คือเด็กน้อย เด็กน้อย มักนิทานก้อมมันซื้อ อย่างได้ยินจากพ่อจากแม่เขาว่าให้ฟัง ชุดเดียวก็ซื้อ 3 เลื่อแล้ว เอามาหุ่ยมไปเสีย ไปเห็นอยู่ตลาดเห็นอยู่โลตัสซื้ออีก มันคือเคยซื้อแผ่นได้มันซื้อแผ่นนั้น พี่นก็ซื้อแผ่นอื่นให้มันนำ มันจำปกได้ หมู่เอาไปเฮ็ดหาย แผ่นลายแผ่นหยัง มันสิเป็นจ้งจ้ง มันสิบคือผู้ใหญ่เลย คั้นผู้ใหญ่เน่เบ็งแล้วบ่เบ็ง แต่เด็กน้อยเบ็งแล้วเบ็งอีก แม่นบ่ สังเกตเด้อ มันเคยเบ็งโตเรม่อนมันก็เบ็งอยู่ฮั่นละ ติดใจก็เบ็งอีก”
(สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ข้อดีของวีซีดีที่ยูทูปทำไม่ได้คือการเปิดชมด้วยกันไม่ได้ อดกันไม่ได้ เพราะในรูปแบบวีซีดีอย่างน้อยก็ต้องมีแผ่นมาเปิด เวลาที่มีงานบุญ มีงานที่มีคนมารวมตัวกันหากไม่มีมหรสพเช่นหมอลำก็สามารถนำมาเปิดเป็นความบันเทิงได้ จึงยังมีกลุ่มผู้ชมที่ตอบรับช่องทางวีซีดีอยู่

ส่วนงานโจ้ย ลมพัดไผ่ เริ่มนำผลงานนิทานก้อมเผยแพร่ในยูทูปตั้งแต่ช่วงเดือนสิงหาคม ปีที่แล้ว (2558) ในส่วนนิทานจะมีประมาณ 50 เรื่อง นอกจากนั้นยังมีมิวสิควีดีโอ และการแสดงหมอลำกลอน ซึ่งเมื่อก่อนก็เคยเผยแพร่ผลงานผ่านทางยูทูปโดยไม่ได้หวังรายได้ พอต่อมาทราบว่ามีการแบ่งรายได้จากโฆษณาให้กับเจ้าของวีดีโอโดยคิดเปอร์เซ็นต์จากยอดวิวจึงสมัคร ทำให้ปัจจุบันมีรายได้จากยูทูปทุกเดือน แต่ในส่วนของวีซีดีเองก็ยังมีวางจำหน่ายโดยบริษัทที่ซื้อลิขสิทธิ์ไป ฉะนั้นจึงไม่อาจเรียกว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบย้ายช่องทางเผยแพร่เสียทีเดียว แต่เป็นการเพิ่มช่องทางใหม่สำหรับตัวศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม ทำให้มีตัวเลือกในด้านช่องทางการสื่อสารมากขึ้น

สำหรับเทคโนโลยี ออดีโอ ซึ่งตามประกาศในตอนต้นของนิทานก้อมมี นิมนวล ฐานะ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์นั้น จากการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมในเครือข่ายออนไลน์พบว่า นิมนวล ฐานะ คือศิลปินในชื่อ ตานี ฐานะ สังกัดเทคโนโลยี ออดีโอ ซึ่งมีภูมิลำเนาอยู่ที่ อำเภอกระนวน จังหวัดขอนแก่นนั่นเอง นิทานก้อมของเทคโนโลยี ออดีโอจึงถือว่าไม่ได้ขายลิขสิทธิ์ไปให้ผู้จัดจำหน่ายเหมือนศิลปินอีกสองท่าน แต่ทำการจัดจำหน่ายเองและมีหน้าร้านจำหน่ายวีซีดีตามภาพที่ปรากฏในคลิป “นิทานก้อม ตอบคำถาม การปรับตัวนิทานก้อมบนยูทูป” (เทคโนโลยี ออดีโอ, 2559 : ออนไลน์)

เกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงช่องทางมาเป็นยูทูปนั้น ดีเจแดง แดนทอง เล่าว่า เริ่มสร้างสรรค์นิทานก้อมมาประมาณ 4 ปีแล้ว เริ่มแรกก็จำหน่ายเป็นวีซีดีต่อมาเมื่อมีช่องทางใหม่คือยูทูปก็หันเหเข้ามาเมื่อปีที่ผ่านมา การที่ต้องเปลี่ยนช่องทางสาเหตุมาจากค่านิยมผู้บริโภคเปลี่ยนไปเดิมที่มีการซื้อเครื่องเล่นวีซีดี(ศิลปินเรียกว่า “เครื่องฉาย”) ปัจจุบันผู้คนหันมาใช้สมาร์ทโฟน ทำให้คุณค่าของเครื่องเล่นวีซีดีถูกลดบทบาทลงไป

“ออกยูทูปนี้เพิ่งเข้าปีกาย ออกมาเพราะว่าแผ่นนี้ค่านิยมนิทานก้อม มันเป็นที่ยังค่อยได้เข้ามายูทูปเพราะว่าค่านิยมของคนซื้อไปเบิ่งเขาเลิกเล่นเครื่องฉายแล้วแมนบ่ครับ เพราะว่าเล่นโทรศัพท์ เบิ่งโทรศัพท์ เนี่ยครับตรงที่คุณค่าของมันสิถึกตัดไป มันเริ่มมาตั้งแต่สมัยเทปได้ครับ คาสเส็ตเทป มีหยังกก็เปิดเทปฟัง ต่อมาคาสเส็ตเทปนี้ถึกสิมไปเอาซีดีขึ้นมาแทนครับพอซีดีขึ้นมาแทนคนฟังเพลงต่างๆ ม้วนเทปได้ขาย นิทานก้อมก็เลยเริ่มขึ้นมา พอขึ้นมาปี สองสามปี เอาแล้วบาดหนิถึกสิมไปแล้วครับ มาทางยูทูปเลยครับ” (ทองแดง ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559)

ในปัจจุบันเทคโนโลยี ออดีโอ ได้เลิกผลิตแผ่นวีซีดีวางจำหน่ายแล้ว ซึ่งมีผลกระทบต่อเนื้อที่สัมพันธ์กับการลดการจำหน่ายเครื่องเล่นวีซีดีในท้องตลาดด้วย ดังที่ สวนสวรรค์ จันทรงาม นักแสดงนำในนิทานก้อมของเทคโนโลยี ออดีโอได้ให้ข้อมูลว่าถ้าหากไม่มีเครื่องเล่นวีซีดีตลาดนิทานก้อมแบบเดิมก็ไปต่อไม่ได้ ซึ่งทำให้เห็นพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีการนำแผ่นวีซีดีไปเปิดในเครื่องเล่นโดยตรงมากกว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ หรือเครื่องเล่นในรถยนต์

“แต่ก่อนเครื่องซีดีหรือว่าอียังนี้ขายได้ เดียวนี้ขายก็ไม่ได้ บาทหนึ่ง ซีดีสี่ไปใส่ หยัง ก็คือซื้อไปก็ไม่มีเครื่องใส่ วิดีโออียังก็ยังมี บาทหนึ่งเพิ่มเลยหันมาเป็นช่องทางเข้า ยูทูบนี่คือจั่งซี่ ได้เบิ่งทั่วถึงได้นั้นแหละ ... คั่นเฮ็ดซีดีเดียนก็บ่ได้ขาย (หัวเราะ)” (เทคเกอร์ ออดิโอ, 2559 : ออนไลน์)

4.3.6 ข้อดี-ข้อเสียของช่องทางยูทูบ

สี่ คั่นโซ่ กล่าวถึงข้อดีของยูทูบว่าสามารถเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ผลงานนิทานก้อมได้ หากมองในแง่หนึ่งการที่คนดูนิทานก้อมในยูทูบเมื่อชื่นชอบก็จะทำให้อยากซื้อแบบแผ่นวีซีดีอาจจะซื้อเก็บไว้ดูเองหรือซื้อฝากพ่อแม่พี่น้องที่อยู่ทางบ้าน การมองว่าการมียูทูบแล้วทำให้วีซีดีขายไม่ได้เป็นการโทษยูทูบมากเกินไป เพราะอย่างไรนิทานก้อมก็ต้องดู เมื่อต้องดูก็ต้องซื้อแผ่นวีซีดีเพื่อเก็บไว้ดูซ้ำ ส่วนข้อเสียก็คือถ้าหากนิทานก้อมไม่สนุก เมื่อมีคนนำไปโพสต์ลงยูทูบก็จะทำให้ไม่มีคนซื้อแผ่นวีซีดีตามไปด้วย เพราะมีโอกาสได้ดูตัวอย่างแล้วเห็นว่าไม่สนุกก็ไม่ซื้อ

“มันจั่งมีกลุ่มที่ตอบรับอวยวีซีดีก็ยังมีขายเรื่อยๆ บริษัทก็เฮ็ดออกมาขายเรื่อยๆ (ก็ยังขายได้อยู่) แม่น คนที่มองว่าเฮ็ดแล้วขายบ่ได้ ว่าเป็นนายยูทูบอันนั้นโทษยูทูบหลายโพด คั่นให้เว้าจริงๆ ยูทูบคือตัวโฆษณา คั่นผลงานดี เขาเบิ่งยูทูบแล้วเขาไปหาซื้อแผ่น เขาต้องมองในมุมนี้คือกัน” (สมพงษ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ส่วนข้อดีอีกประการสำหรับผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมคือสามารถมีรายได้จากโฆษณาที่ยูทูบแบ่งให้ แต่ สี่ คั่นโซ่ ก็ตั้งคำถามต่อว่ารายได้จำนวนนั้นคุ้มค่าหรือไม่กับผู้ผลิตซึ่งก็มีมากในปัจจุบัน และการโพสต์นิทานก้อมบางครั้งก็มีการโพสต์โดยผู้อื่นที่ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์ด้วย

จางน้อย ลมพัดไผ่ อธิบายในการเผยแพร่รูปแบบเดิมที่ต้องอาศัยสื่อที่เป็นวัตถุคือตัวแผ่นวีซีดี ข้อเสียเปรียบของสื่อที่ต้องมีวัตถุเป็นสิ่งบรรจุสารคือต้องมีการลงทุนกับตัววัตถุนั้น มีการใช้ต้นทุนในการผลิตบรรจุภัณฑ์ เช่น ปกวีซีดีมีค่าใช้จ่ายกับพ่อค้าคนกลางในการวางแผงซึ่งตัวศิลปินเองไม่มีศักยภาพในการเข้าถึงตลาด และหากวางตลาดผิดกลุ่มเป้าหมาย ยอดขายก็จะไม่ดี จากประสบการณ์

ของตนในการขายลิขสิทธิ์นิทานก๊อมชุดที่ 2 ทางผู้จัดจำหน่ายนำนิทานก๊อมไปวางตลาด ห้างสรรพสินค้า ซึ่งเป็นที่ๆ ไม่สัมพันธ์กับกลุ่มผู้ชมนิทานของตนที่นิยมใช้บริการจับจ่ายสินค้าในตลาดล่าง อย่างเช่น ตลาดนัดคลองถม ตลาดนัดประจําหมู่บ้าน มากกว่า ทำให้ยอดขายไม่ดีเท่าที่ควร

“การเฮ็ดวีซีดีมันก็จะขายในวงแคบ ถ้าเขาต้องลงทุนการปั๊มแผ่น นอกจากเป็นมาสเตอร์แล้วต้องไปให้บริษัทปั๊มแผ่นบ่ละ ต้องไปเฮ็ดปก ต้องไปผ่านพ่อค้าคนกลาง ซึ่งเขาเป็นผู้ผลิตเขาก็ได้มีความสามารถเข้าไปจุดนั้นเท่าที่ควร บางทีเขาก็บ่มีเวลา เขาอยู่ชนบทจั่งสิ การสิไปประสานงานกับโรงพิมพ์ กับคนที่เขาจะเป็นตัวกลางให้เขามั่นค่อนข้างสิลำบาก ถึงเฮ็ดเองก็บ่ได้ ตลาดมันก็จะแคบ แล้วในวงการขายถ้าขายผิดตลาดชนิดหนึ่ง แทนที่จะคนเบ้งหลายกลายเป็นบ่มีคนเบ้ง” (ชัยศ วรชิตนา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

ข้อดีของยูทูปก็คือ สามารถข้ามข้อจำกัดของแผ่นวีซีดีดังกล่าวได้ เนื่องจากไม่ต้องอาศัยมีตัวบรรจุที่เป็นวัตถุ สามารถแพร่กระจายเข้าถึงได้จากที่ใดก็ได้ในโลก งานง่าย ลมพัดใฝ่ กล่าวว่านอกจากประเทศไทยแล้วยังมีผู้ชมนิทานก๊อมบนยูทูปที่เข้าถึงจากประเทศอื่นๆ เช่น ลาว สหรัฐอเมริกา ได้วันเกาหลีใต้ โดยยูทูปจะมีข้อมูลสถิติของผู้ชมแสดงขึ้นมาว่าเข้าถึงจากที่ใดบ้าง นอกจากนี้ยูทูปยังมีข้อดีก็คือเทคโนโลยีปัจจุบันสามารถอัปโหลดไฟล์ที่มีคุณภาพสูงได้มากขึ้น

ส่วนข้อเสียของยูทูปในทัศนะของศิลปินคือการคำนวณรายได้มีความซับซ้อน มีรายละเอียดปลีกย่อยที่เข้าใจยาก ส่วนตัวยังไม่ค่อยเข้าใจวิธีการคำนวณค่าโฆษณาว่ามีเกณฑ์อย่างไร รู้แต่เพียงว่ายอดรายได้ ณ ปัจจุบันคือเท่าไร

ทางเทคโนโลยี ออดิโอ ได้ให้ความเห็นว่าข้อเสียของยูทูปก็คือทำให้เสียรายได้ไปจากเดิมที่มีการขายแผ่นวีซีดีทำให้เงินค่าจ้างนักแสดงที่จากเดิมมีค่าตัวที่มากกว่าปัจจุบันที่ต้องจ่ายเป็นค่าแรงขั้นต่ำรายวัน และตามที่ได้กล่าวถึงในส่วนรายได้ของศิลปิน มีการเปรียบเทียบว่ารายได้จากยูทูปอุปมาคล้ายผลมะม่วงที่ไม่สามารถบอกแน่นอนได้ว่าจะออกเมื่อไหร่และเท่าใด ในด้านช่องทางสำหรับคนที่อยู่ชนบท (ดีเจแดงใช้คำว่า “คนบ้านนอก”) ที่เป็นคนแก่คนเฒ่าแล้วการจะเปิดดูจากยูทูปก็ยังไม่ใช่ว่าเรื่องที่แพร่หลาย และมีอุปสรรคความไม่พร้อมในด้านต่างๆ

“แต่ก่อนนักแสดงได้ค่าตัว เต็มวันเฮาจ้างค่าตัวป้ได้ครึ่ง เพราะว่ายัง ปมีเงินจ้าง เฮาต้องจ่ายเป็นรายวัน แล้ว बादที่นี้เฮาสีไปหาไซ เอ็นมาถ่ายทำให้ เพราะว่าเฮาจ้างเขารายวัน จ้างเขาเป็นค่าตัว” (ทองแดง ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559)

4.3.7 รายได้จากนิทานก้อมของศิลปิน

สี คันโซ่มีรายได้จากการสร้างสรรค์นิทานก้อมเพียงทางเดียว คือการขายผลงานให้กับบริษัท อันดา เรคคอร์ด สี คันโซ่อธิบายว่าบริษัท อันดา เรคคอร์ดอยู่ในฐานะผู้อำนวยการผลิตและตนเป็นเหมือนผู้รับจ้างคือผู้ผลิต ในสัญญาระบุว่าขายลิขสิทธิ์ขาดให้กับทางบริษัทเป็นผู้ได้สิทธิ์ในการเผยแพร่ แต่เพียงผู้เดียว ซึ่งค่าตอบแทนต่อนิทานก้อมชุดหนึ่ง (12 เรื่อง) ก็สมน้ำสมเนื้อ (ผู้ให้สัมภาษณ์ขอสงวนตัวเลขที่แน่นอน) เคยมีบริษัทอื่นมาเสนอแต่ก็สู้ราคาไม่ได้

ส่วนรายได้จากยูทูปศิลปินเล่าว่าก่อนหน้านี้คือช่วงที่ยูทูปโพสต์เพียงไฟล์ FLV ได้เพียงอย่างเดียวตนก็เคยโพสต์ศิลปินิทานก้อมของตนลงยูทูป ต่อมาเมื่อมีรายได้จากโฆษณาโดยกูเกิลแอดเซนส์ (Google AdSense) บริษัทอันดา เรคคอร์ด เจ้าของลิขสิทธิ์จึงทักท้วงมาว่าเหตุใดจึงนำผลงานที่ขายลิขสิทธิ์ไปแล้วมาหารายได้ซ้ำซ้อนอีก ศิลปินจึงลบคลิปวีดีโอนิทานก้อมทั้งหมดออกจากบัญชีผู้ใช้ส่วนตัวของตน เพื่อไม่ให้มีเรื่องขัดเคืองกับบริษัทอันดา เรคคอร์ด โดยตอนที่ลบคลิปวีดีโอบางคลิปก็มียอดวิวกว่าล้านวิวแล้ว

“เริ่มยูทูปตั้งแต่สมัยยูทูปโพสต์ได้เฉพาะ FLV แต่ก็มีนโปสตัดได้ไฟล์เดียวได้พวก AVI พวก HD หยงโปสตัดได้เลย ไฟล์หยงก็ต้องมาแปลงเป็น FLV อย่างเดียวจั่งโปสตัดยูทูปได้ เฮ็ดนิทานก้อมก็เลยโปสตัด โฆษณาอียังนำ เฮ็ดให้คนรู้จักตั้งแต่ชุดแรกพุ่นนะ 2547-48 ก็โปสตัดๆ มาเรื่อยๆ แต่ว่าก็เคยคิดว่ามันสิมีรายได้เกิดขึ้นทีหลังจั่งซี่เหมาะะ พอมันมีรายได้เกิดขึ้นทีหลัง ยูทูปแอดเซนส์ (Google AdSense) อียังเขานั่นนะ บริษัทข้าเจ้าก็เลยท้วงเฮาว่าเป็นนำผลงานที่ขายให้เขาแล้วมาหารายได้ประมาณนั้นหนา อาจารย์ก็เลยลบถิมเปิด ผู้อื่นก็โปสตัดหลายคือเก่า โปสตัดก็ช่าง

อาจารย์โพสท์ คือตัดปัญหาไปให้มันเคื่องกันนะ อาจารย์เลยลบถิมเบ็ด” (สมพงษ์
หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ส่วนรายได้ของงานโຈย ลมพัดไผ่ มีทั้งจากการขายลิขสิทธิ์ให้กับบริษัทที่รับซื้อเพื่อไปผลิต
เป็นแผ่นซีดีวางจำหน่าย ชุดแรกขายลิขสิทธิ์ให้บริษัทแกรนด์ เมเจอร์ ขอนแก่น และชุดที่ 2 ขาย
ลิขสิทธิ์ให้บริษัท รุ่งเรือง เอนเตอร์เทนเมนท์ กรุงเทพฯ ในช่วงประมาณปี 2547-2548 และล่าสุดชุดที่
3 วางแผนจะจัดจำหน่ายเองไม่ขายลิขสิทธิ์ให้ใครเพื่อจะให้ส่งต่อเป็นสมบัติให้ลูกหลาน

รายได้จากทางยูทูปเพิ่งมีเข้ามาจากการอัปโหลดเมื่อปีที่ผ่านมาประมาณเดือนสิงหาคม ปี
2558 ในบัญชีผู้ไช้ยูทูปชื่อตนเอง ซึ่งมียอดวิวและกระแสตอบรับที่ดี มีบางเรื่องที่มียอดวิวสูงถึงกว่า
ล้านวิวในระยะเวลาประมาณ 1 ปีคือเรื่อง “หินแม่เฒ่า” ทำให้มีรายได้ทุกเดือนจากการเป็นยูทูป
พาร์ทเนอร์ (YouTube Partner) ที่มีการแบ่งเปอร์เซ็นต์จากยอดวิว ตอนนี้มีรายได้ทุกเดือน ซึ่งยูทูป
จะตัดยอดทุกวันที่ 20 หากยอดในเดือนนั้นไม่ถึง 100 เหรียญ (ดอลลาร์สหรัฐ) ก็จะทบไปเดือนต่อไป

“เป็นรายได้อีกทางหนึ่ง เขาบ่ต้องไปวางแผ่น บ่ต้องไปลงทุน พิมพ์ปก ก็ถือ
ว่าเป็นอีกทางหนึ่ง สะดวก เป็นการโปรโมทเจ้าของนำ คนที่สนใจก็เข้าไปคลิกเบิ่ง ก็มี
การแชร์นำ แชร์ไปในเฟซในหยั่งจั่งซี่ เพื่อนเขาก็ประมาณเกือบ 7 พันคนแล้ว
ผู้ติดตามนะ สมาชิกแล้วพอเข้าไปมันก็พริบเถื่อละ 7 พัน 7 พันมาแล้ว ยอดจะปีบขึ้น
มาเร็วชนิดหนึ่ง” (ชัยยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

รายได้จากนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ ปัจจุบันมาจากค่าโฆษณาบนยูทูปซึ่งศิลปิน
ได้เปรียบเทียบกับรายได้ไม่มีความแน่นอนเหมือนกับการปลูกต้นมะม่วงแล้วรอให้ออกผล เราไม่
สามารถจะกะเกณฑ์ถึงผลผลิตที่แน่นอนได้ ต่างจากการจำหน่ายในรูปแบบแผ่นวีซีดีที่ว่าเมื่อเรา
จำหน่ายได้เท่าใดก็มีรายได้ตามยอดจำหน่ายเท่านั้น

ศิลปินอธิบายว่ารายได้ที่มาจากยูทูปเป็นการ “แบ่งปัน” ยูทูปมีเจ้าของอยู่แล้ว หากทำผลงาน
ไปแล้วไม่ติยูทูปก็ไม่รับ เป็นสิทธิขาดของยูทูป รายได้ที่ได้เป็นการหักมาครึ่งหนึ่ง เหมือนกับว่ายูทูป
เป็นผู้จ้าง ซึ่งศิลปินไม่มีทางเลือก

“คือต้นบักม่วง ผู้ที่เป็นเจ้าของสีสามารถบีบให้ออกให้ได้พันหน่วย สองพัน หน่วยจั่งสิ ถ้าบักม่วงผลิตมากบได้ละครับ สีเป็นจั่งได้ คือกัน เช่นเดียวกัน เขาก็คือกัน แล้วแต่ทางยูทูปเห็นสีพิจารณาว่าสมควรหรือไม่ เขามีผลงานออกมาดีหรือไม่” (เทคเกอร์ ออดิโอ, 2559 : ออนไลน์)

4.3.8 เสียงตอบรับจากผู้ชมนิทานก้อมบนยูทูป

สี คันโซ่ ให้สัมภาษณ์ว่าเสียงตอบรับจากผู้ชมที่ตนได้รับรู้้นมาจากการแสดงความคิดเห็น (comments) ในยูทูปซึ่งก็มีทั้งทางชื่นชม เช่น พิมพ์เป็นเลข 5 จำนวนมาก ซึ่งหมายถึงการหัวเราะ หรือแสดงความคิดเห็นว่า ชื่นชอบ สนุก ติดตามเป็นประจำ ชื่นชมเสียงพากย์ เป็นต้น ส่วนความคิดเห็นในแง่ลบ เช่น ไม่รู้เรื่อง หรือทักท้วงรายละเอียดในนิทานก้อมว่าไม่สมจริง เช่น ในเรื่องเชียงเมียงที่มีไก่ตัวผู้สามารถออกไข่ได้

“บอกแต่เลข... 5 อย่างเดียว (หัวเราะ) หลายคัก ผู้กลางคนเขาก็บ่ไว้หยัง หลายนะ แค่ สนุกคะ ม่วนๆๆ ประมาณนั้น มีคล้ายๆ กันเบ็ดแหมะ แต่ส่วนมาก หลายที่สุดก็คือ 5 ผู้กลางคน เบ๊ย 5 เต็มอะยะ ส่วนมากก็ ดีคะ บางคนก็ ชอบ มัก นิทานก้อมพอใหญ่สี ติดตามประจำ มันมีหลายแบบ ผู้กลางคนก็ โอ้ มัก เรื่องนี้ก็มัก มักเสียงพากย์ พากย์ดี มันมีหลาย แต่ว่ามันสิมีพวกหนึ่ง ไม่รู้เรื่องเลย (หัวเราะ) ไม่รู้ อะไร ผู้กลางคนก็ดี ก็มี อะไรวะ อันเรื่องเชียงเมียงตอนไก่กินเนื้อกินหยังจั่งซี้หนา ไก่ ออกไข่ ไก่ผู้ทำไม่ออกไข่ เออ เขาช่างสังเกต คือสามารถแกไป โอ มันเป็นเรื่องราวมัน เป็นเรื่องเล่า ไม่มีอะไรจริงจั่ง อธิบายให้เขาฟัง เขาก็บ่ได้ตอบโต้ในภาษาที่บ่ตินะ ก็บ่ มีหยังดอก เพียงแค่เขาเป็นคนสังเกต” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

งานโจ้ย ลมพัดไฟ ได้รับทราบเสียงตอบรับมาจากการแสดงความคิดเห็นในยูทูปเช่นกัน ซึ่งมี ทั้งจากคนภาคอีสานและภาคกลางเมื่อดูจากสำนวนการเขียน ความเห็นในแง่ดี เช่น สนุกมาก ชอบ

เสียงพากย์ บางก็มีข้อดีหรือแนะนำ เช่น เสียงพากย์ดังเกินไป หรือรำคาญเสียงพากย์ ไม่สนุกและแนะนำให้ไปเปิดคำมวดย ซึ่งหากมีเวลาว่างศิลปินก็จะมาแสดงความขอบคุณตอบในช่องแสดงความคิดเห็น เพราะถือว่าการที่ผู้ชมมาชมและแสดงความคิดเห็นเป็นการให้เกียรติศิลปิน

“มีเยอะมาก ตอนนี้ออมเปิดบได้ เสียตาย มีทุกที่ครับ คนภาคกลางก็มี คนภาคหลายๆ ภาคก็มี สังเกตจากสำนวนที่เ้ามานะ บางคนก็บอกว่า ม่วน คัก ม่วน อีหลี บางคนบอกว่าเสียงพากย์ดังไปนะ บางคนบอกว่า อยากรู้เสียงพากย์ บางคนก็บอกว่าม่วนเสียงพากย์ นานาจิตตังนะ” (ชัยยศ วรชิตินา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

เสียงตอบรับจากผู้ชมของเทคเกอร์ ออดิโอมีทั้งชื่นชมและไม่ชอบ โดยการสังเกตจากฟังก์ชัน like & dislike ในยูทูปซึ่งจะปรากฏที่มุมซ้ายล่างของคลิปวิดีโอ ผู้ชมสามารถกดที่รูปกำมือที่ยกนิ้วหัวแม่มือชี้ขึ้นซึ่งหมายถึงชื่นชอบ หรือกำมือที่ชี้นิ้วหัวแม่มือชี้ลงซึ่งหมายถึงไม่ชอบ และมีความเห็นในช่องแสดงความคิดเห็น (comment) ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ (ดูตัวอย่างความคิดเห็นของผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นได้ที่ภาคผนวก ข.)

4.3.9 ลักษณะกลุ่มผู้ชมนิทานก้อม

ลักษณะกลุ่มผู้ชมนิทานก้อมในที่นี้หมายถึงลักษณะประชากร เช่น อายุ เพศ ภูมิภาค ซึ่งศิลปินทั้ง 3 ท่านได้ให้ข้อมูลที่มีส่วนคล้ายคลึงและแตกต่างกัน สี คันโซ่ ให้ข้อมูลว่าลักษณะกลุ่มผู้ชมที่ตนทราบมีหลายช่วงอายุ ทั้งเด็ก วัยรุ่น วัยกลางคน แต่ส่วนมากที่แสดงความคิดเห็นในยูทูปจะเป็นเด็กและผู้หญิงวัยรุ่น ส่วนผู้ชมกลุ่มที่สูงอายุจะไม่เข้าชมทางยูทูป แต่จะให้ลูกหลานเปิดให้ดู

สี คันโซ่ ได้ให้ข้อมูลว่าผู้ชมกลุ่มที่ซื้อวีซีดีกับผู้ชมทางยูทูปนั้นเป็นคนละกลุ่มกัน โดยส่วนมากผู้ที่รับชมผ่านช่องทางวีซีดีมากที่สุดจะเป็นเด็กโดยจะซื้อเก็บไว้และอาจจะมีการซื้อแผ่นเดิมซ้ำๆ ส่วนผู้ใหญ่วัยกลางคนหรืออายุประมาณ 40 ปีขึ้นไปจะขอให้ลูกหลานซื้อให้ กลุ่มที่ชมผ่านยูทูปเป็นวัยรุ่นซึ่งต่อให้ไม่มีช่องทางยูทูป ผู้ชมกลุ่มนี้ก็จะไม่ซื้อวีซีดี

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์งานโจย ลมพัดไม้ พบว่านอกจากกลุ่มผู้ชมที่ดูจากในประเทศแล้ว ยังมีกลุ่มผู้ชมนิทานก้อมที่มาจากต่างประเทศ โดยอันดับที่ 2 ที่รองจากผู้ชมในประเทศคือจาก สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และอันดับที่ 3 คือผู้ชมจากสหรัฐอเมริกา นอกจากนั้นยังมี ได้หวัน เกาหลีใต้ ศิลปินตั้งข้อสังเกตว่าเนื่องจากในสหรัฐอเมริกามีคนลาวและคนไทยอยู่เป็นจำนวนมาก ส่วนหนึ่งเป็นคนลาวที่อพยพไปในสมัยสงครามกลางเมืองลาว

นอกจากนี้ยังมีผู้ชมจากภาคกลางที่งานโจย ลมพัดไม้ สันนิษฐานว่าอาจจะมีสามีหรือภรรยา เป็นคนอีสานจึงได้มีโอกาสชมนิทานก้อมด้วย ส่วนข้อสังเกตในด้านระดับอายุผู้ชมบนยูทูป ศิลปินเห็นว่า มีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีจำนวนมาก โดยสังเกตจากรูปโปรไฟล์ (profile) ของผู้ที่มาแสดงความ คิดเห็น ส่วนความคิดเห็นที่มีเข้ามาทางช่องแสดงความคิดเห็นส่วนมากเป็นไปในทางบวก

ทางด้านเทคเกอร์ ออดิโอ ให้ข้อมูลว่ากลุ่มผู้ชมที่สังเกตได้จากสถิติที่ยูทูปแสดงพบว่านอกจาก ผู้ชมในประเทศยังมีผู้ชมจากประเทศอื่นๆ เช่น สิงคโปร์ ลาว กัมพูชา มาเลเซีย เดนมาร์ก (ดีเจแดง ออกเสียงว่า “เดนมา”) และสหรัฐอเมริกา อีกด้วย

โดยสรุป ศิลปินทั้ง 3 รูปแบบมีการปรับตัวมากขึ้นที่แตกต่างกัน สี คันโซ่ ได้รับผลกระทบ จากการเปลี่ยนแปลงของช่องทางการสื่อสารน้อยที่สุด เนื่องจากมีผู้รับซื้อผลงานไปเผยแพร่ต่อโดยที่ ศิลปินไม่ได้เผยแพร่หรือเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของตลาดด้วยตนเอง ช่องทางยูทูปสำหรับศิลปิน จึงมีเฉพาะข้อดีที่สามารถช่วยเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงานได้อีกทางหนึ่ง งานโจย ลมพัดไม้ มีการ ปรับเปลี่ยนช่องทางมาสู่ยูทูปประมาณหนึ่งปีแล้วและกำลังไปได้ดีด้วยดีกับช่องทางใหม่นี้ คือมีผู้ชม จำนวนหนึ่งและมีรายได้จากช่องทางใหม่ อย่างไรก็ตามผลงานที่มีการเผยแพร่กันนั้นได้ขายลิขสิทธิ์ไปให้ ผู้จัดจำหน่ายวีซีดีไปแล้ว การเผยแพร่ช่องทางใหม่จึงเป็นการเผยแพร่ที่คู่ขนานกับการจำหน่ายวีซีดี โดยผู้ซื้อลิขสิทธิ์ เทคเกอร์ ออดิโอ มีการปรับตัวด้านช่องทางมากที่สุดคือได้เป็นผู้อพยพย้ายบ้านจาก ช่องทางสื่อเก่า เลิกผลิตวีซีดีเพื่อจำหน่ายอีกต่อไป ศิลปินได้รับผลกระทบด้านรายได้และให้ความเห็น ว่าการเกิดขึ้นของเทคโนโลยีใหม่ๆ ในปัจจุบันเป็นไปอย่างรวดเร็ว

บทที่ 5

กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัล

ในบทนี้กล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบโดยใช้ข้อมูลทั้งจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์เนื้อหา นอกจากนี้ยังมีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation) ในการทำงานตัดต่อของศิลปิน 2 ท่านคือสี คันโซ่ และจางโจย ลมพัดไฟ ส่วนเทคเกอร์ ออดีโอ ศิลปินไม่อนุญาตให้เข้าชมการทำงาน โดยนำเสนอข้อมูลตามลำดับหัวข้อโดยใช้ประเด็นเป็นหลัก (issue-oriented) เพื่อให้เห็นความแตกต่าง สามารถเปรียบเทียบข้อมูลของศิลปินทั้ง 3 รูปแบบ ดังนี้

5.1 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมของศิลปิน

5.2 ประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน

5.1 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมของศิลปิน

ในเบื้องต้นในรูปแบบการนำเสนอนิทานก้อมของศิลปิน 3 ท่านมีความแตกต่างด้านการใช้เสียงดังที่ได้แบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์เพียงอย่างเดียว รูปแบบที่ใช้ทั้งเสียงพากย์และเสียงนักแสดง และรูปแบบที่ใช้เพียงเสียงนักแสดงอย่างเดียว ซึ่งรายละเอียดในการทำงานมีทั้งความคล้ายคลึงและแตกต่างกัน

บทบาทหน้าที่ของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมสี คันโซ่ และจางโจย ลมพัดไฟมีลักษณะร่วมกันคือทำหลายหน้าที่ ตั้งแต่เป็นผู้วางแผนการถ่ายทำ ตากล้อง หานักแสดง กำกับการแสดง กำกับศิลป์ เตรียมบท ตัดต่อ ใส่ดนตรีประกอบ จนได้เป็นไฟล์มาสเตอร์สำหรับการผลิต เรียกได้ว่าทำเองทั้งกระบวนการผลิตนิทานก้อมตั้งแต่ต้นจนจบ ส่วนดีเจแดง แดนทอง จะมีหน้าที่ในการกำกับ ตากล้อง เตรียมบท ส่วนการตัดต่อและใส่ดนตรีประกอบจะเป็นหน้าที่ของคุณวิเชียร คันทภูมิ

“เบื้องหลังการทำงานนี่คือทำงานคนเดียว เขียนเรื่อง ถ่ายทำ กำกับการแสดงด้วย แล้วก็ทำคนเดียวหมดเลย แล้วก็มาตัดต่อ เช่นเรื่องหนึ่งถ่ายวันนี้ สมมตินะ ตอนเย็นจะตัดต่อ ใส่ดนตรีประกอบแล้วก็เสร็จไปเลย จบไปหนึ่งเรื่อง ก็เรื่องละวัน

มือเดียวจบเรื่องหนึ่งเลย เว้นแต่บางเรื่องอากาศบ่อ้ออำนวย ถ้าจะไปถ่ายอีกคนละที่
 อย่างนี้ เขาก็ไปคนละมือกัน แต่ปกติแล้วจะถ่ายวันละหนึ่งเรื่อง เท่านั้นเองครับ”
 (ชัยยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

5.1.1 การคัดเลือกนักแสดง

กระบวนการคัดเลือกนักแสดงของทั้งสี่ คันโช้และจางโจย ลมพัดไม้ จะใช้คนรู้จัก เช่น เพื่อน
 บ้านที่คุ้นเคยหรือญาติพี่น้อง เหตุผลที่ศิลปินเลือกใช้คนที่รู้จักมักคุ้นกัน จางโจย ลมพัดไม้อธิบายว่า
 เพราะทำให้รู้จักอุปนิสัยของแต่ละคนที่เหมาะสมบทบาทที่เข้ากับบุคลิกของคนๆ นั้นได้ทันที ส่วนสี่
 คันโช้ เลือกคนที่มีนิสัยชอบสนุก หรือที่ในภาษาอีสานเรียกว่า “มักม่วน” คนที่ชอบพูดชอบเล่าเรื่อง
 เมื่อพิจารณาบทบาทและลักษณะนิสัย บุคลิกของชีวิตจริงแล้วน่าจะมีธรรมชาติใกล้เคียงกัน ข้อดีของ
 การเลือกเอาคนที่คุ้นเคยกันมาเล่นก็คือการทำงานจะมีความเป็นกันเอง ไม่เกร็ง สามารถสื่อสารกันได้
 ง่าย

“เขาเป็นคนอยู่ในพื้นที่นั่นแม่นบ่ เขาต้องรู้นิสัยของคนได้ เฒ่านี้มักม่วน เป็น
 คนในหมู่บ้านต้องรู้จักละ เฒ่านี้เป็นคนมักม่วน เฒ่านี้มักเว้า คือมันเบิ่งออกทันที การ
 หานักแสดงคือกัน เจ้าแสดงนิทานให้ช้อยบ่ คือติดต่อดีเลย บ่มีพิธีรีตอง คิดพ้อผู้นั้น
 ผู้นี้ คล้ายๆ ว่ามันเป็นพื้นที่ของเจ้าของ แต่ละคนบ่แม่นผู้อื่นผู้ไกลคือเป็นญาติเป็นคน
 รู้จักมักคุ้นกันมาแต่โตอยู่แล้วละ พอคิดพ้อนิทานก้อมเรื่องนี้เฮาสิดพ้อหน้าผู้นั้นนะ
 เออ เขาผู้นั้นคือบ่วะ ก็คือไปถามเลย แสดงให้ช้อยแทน โอ้ย กูบ่ว่างดอก มือหน้า เขา
 ผู้ใหม่ ไปหาใกล้เคียง มันก็ลืมนักมักม่วนมักหยังเนาะ มันลืเป็นกันเอง หนึ่ง รู้จักกัน
 มาก่อน ตากล้องก็รู้จักกัน คล้ายๆ ว่าข้าเจ้าบ่เกร็ง เพราะว่ารู้อจักแล้วก็คุ้นกันแล้วเลย
 บ่เกร็ง” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

“การทำงานจะมีเพื่อนพ้องน้องนุ่ ญาติ คนใกล้ตัว เว้งง่าย ๆ เขาจะขอความ
 ร่วมมือ ค่าตัวอาจจะได้บ้างไม่ได้บ้าง (หัวเราะ) แต่ก็เขาก็ต้องห่อข้าวไปสูกันกิน เวลา
 ถ่ายทำหนังนะนะ เขาก็พายกะต๊ีบข้าวมีหยังก็เอาไป ฮอดเวลาหิวข้าวมีหยังก็เอา

ออกมาสู่กันกิน มาโหมกันกิน ผู้นั้นมีนี้ผู้นั้นมีนั่นเขาก็เอาไปสู่กันกิน มีบางคนมาไกลเขาก็ดูแลค่าน้ำหมอกน้ำมันกัน ธรรมดา นิดๆ หน่อยๆ บ่ได้เป็นเรื่องเป็นราวว่าจะต้องจ้างคนนี้เท่านี้เท่านี้... ทุกคนก็มีใจรักคือกันอยู่แล้ว อยากช่วยกัน คือเขาจะมีพันธมิตรร่วมกันมีใจเหมือนเป็นญาติเป็นอะไรกันอยู่แล้ว ช่วยเหลือกันไว้ง่ายๆ เกื้อกูลกัน ต่างคนต่างมีใจรัก มีความสามารถคนละจุด” (ชัยยศ วรชิตินา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

5.1.2 การเขียนบท

การสร้างสรรคณิทานก้อมของศิลปินทั้ง 3 ท่านจะไม่มีกรเขียนบทที่กำหนดตายตัวแน่นอน สิคันโซ่ ใช้เพียงกรเขียนชื่อเรื่องที่ต้องถ่ายทำในแต่ละวันที่ออกกอง ไม่มีกรเขียนบทสนทนาหรือบทพากย์เลย เนื่องจากศิลปินลงมือปฏิบัติเองทุกกระบวนการตั้งแต่ถ่ายทำ หาสถานที่ กำกับ ตัดต่อ จึงรู้ว่าทำงานอย่างไรและมีจินตนาการผลงานที่คิดไว้ในใจแล้ว จึงไม่จำเป็นต้องเขียนบท สตอรี่บอร์ด หรือเบรกดาวน์เพื่อวางแผนให้รัดกุม

สิคันโซ่บอกว่าการไม่มีบทกำหนดตายตัวยังเป็นการเปิดโอกาสให้มีการสอดแทรกความคิดสร้างสรรค์อย่างเช่นมุขตลกที่นักแสดงคิดขึ้นในระหว่างถ่ายทำและสถานการณ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมรอบข้าง ส่วนงานโจ้ย ลมพัดไฟ มีการเขียนบทแต่ไม่ได้ละเอียดมาก เนื่องจากถ่ายเองจึงรู้ว่าต้องการอะไรเพื่อนำไปตัดต่อบ้าง ทำงานเหมือนการตัดต่อไปในตัว จะสังเกตว่าศิลปินทั้งสองท่านจะไม่มีบทที่ตายตัวหรือมีความกังวลเกี่ยวกับลำดับการถ่ายทำในแต่ละฉากเนื่องจากในการตัดต่อศิลปินตัดต่อเองจึงไม่จำเป็นต้องใช้บทเป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างผู้ที่ยถ่ายทำและตัดต่อ

ติเจแดง แคนทอง ไม่ใช้บทเช่นกัน ใช้วิธีการเลือกสรรคำในขณะถ่ายทำเลย เพียงแต่ต้องเลือกบทสนทนาให้กลมกลืนกับเรื่อง ไม่สนทนาให้มากหรือยืดเยื้อ เน้นความกระชับ เพื่อนำไปวางในกระบวนการตัดต่อได้โดยไม่ต้องตัดออกมาก พยายามให้สั้นกระชับตั้งแต่การถ่ายทำ

“มันสิบมีบทติ นิทานก้อม สิบเฮ็ดบท เป็นหยั่งคือบ่เฮ็ดบทเพราะว่าเจ้าของถ่ายเอง แล้วก็ตัดต่อเอง แล้วก็รู้ว่าสิตัดต่อไปแบบใด คือมีแต่จินตนาการ กับเรื่องแต่เรื่องก็ยังเขียนแต่ชื่อได้ เขียนแต่ชื่อไว้ สิบได้เขียนสตอรี่บอร์ดหยั่งอย่างเขาเฮ็ด สิบ

มีชิ้นหนึ่ง ซีนสอง คัทเท่านั้นเท่านี้สิบมี สีเขียนแต่เรื่อง ทำความเข้าใจเรื่อง บางเถื่อ
 เขาคิดไว้ช้านี้ตอนเขาไปถ่ายเขาคิดพ้อมุกใหม่ คือไอเดียมันสิมาเรื่อยๆ คือคนที่ไปนำ
 เขาสามารถแทรกได้ มึงคือบ่เฮ็ดแบบนั้น เขาสามารถเอาไอเดียจากสิ่งรอบข้างเขาได้
 จากหมู่พวกเพื่อนฝูงที่ไปนำกันได้ เฮ็ดไปคิดพ้อได้ นั่งอยู่ฮั่นละ ทำท่าตกดู๋บาดหนี นี้
 มีผู้สอดแทรกเข้ามา คือมุกหรือว่าบทมันสิเกิดขึ้นมาเรื่อยๆ ก็ช่วยๆ กันไป” (สมพงษ์
 หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

“บทนี้ คือว่าเรื่องบทนิทานมันบ่คือเขียนบทละครนะครั้บ บ่คือกลอนลำ
 หมอลำ คือเรื่องนี้เขาได้แล้ว บาดนี้เฮาสีสรรเลยครั้บ สรรเลือกคำพูด ให้กลมกลืนกับ
 เรื่อง แต่ว่าบ่ได้ว่าหลาย บาดที่นี้ให้เป็นเรื่องให้เร็ว กระชับให้เร็ว เขาบ่ได้ตัดต่อ บ่
 ได้ตัดออกอีก คือเฮ็ดแล้วตั้งแต่อยู่พุ้น ให้มันเชื่อมลงในฉากได้เลย บ่คือหนัง ละคร นี้
 ก็เขาสิตัดต่อ เฮ็ดจั่งไตสิให้มันเด่น คือเราเบ็งละครทีวีบางเรื่องเบ็งไปน้ำเน่าเพราะว่า
 เวียนไปวนมาอยู่หม่องเก่า” (ทองแดง ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559)

5.1.3 การกำกับการแสดง

สี คันโซ่ กล่าวถึงการกำกับการแสดงนักแสดงในนิทานก้อมว่า “นักแสดงไม่เคยแสดงเลยสัก
 คน” ใช้การกำกับโดยการบอกให้นักแสดงเล่นนิทานก้อมเหมือนการเล่นของเด็กซึ่งในวัฒนธรรมอีสาน
 เรียกว่า “เล่นเฮียนน้อย” คือการละเล่นของเด็กที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ เลียนแบบสถานการณ์ใน
 ชีวิตจริงของผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่ลูก ขายของ เล่นตำรวจจับโจร ส่วนปัญหาที่เจอในการแสดงของ
 นักแสดงคือเมื่อมีการคัทหลายครั้งทำให้นักแสดงรู้สึกหงุดหงิด ไม่มีความมั่นใจในการเล่น ทำให้ขาด
 ความเป็นธรรมชาติ

“การคัทหลายเถื่อนี้ก็เฮ็ดให้อารมณ์นักแสดงเปลี่ยนเต้ คัท บ่ได้ เอาใหม่ ว่า
 ความเก่าละ นั่นละ หม่องเฮ็ดให้อารมณ์หรือว่าสำเนียงมันเปลี่ยนไป แทนที่มันสิไป
 แบบธรรมชาติ มันก็บ่แม่นหลายเถื่อมันหยุดหงิดเต้นักแสดง (หัวเราะ) ว่าแต่ความ
 เก่า มันเปลี่ยนไปเตะบาดหนี ความดังความค่อย การถ่ายทอดออกมา อย่างลี้มว่า

แสดงหนังหมั้นบ่แม่นชีวิตจริง ลังเถื่อบอกให้เขาเว้าคำนี้ ความจงใจของเขาแค่เว้าให้มันตรงซื่อๆ แต่ว่าอารมณ์มันบ่มี ต้องให้เขาทำอารมณ์ก่อน ทำอารมณ์ให้เป็นแบบนี้ๆ มันจั่งสิแมน จั่งสิได้ คั้นซ้นบ่ได้ ...เฮ็ดคือจั่งเล่นเฮียนน้อยไปเลย เฮ็ดคือจั่งเฮ็ดเล่นนั้นหนา คือเว้ากันง่าย ๆ นะ” (สมพงษ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

งานโง่ๆ ลมพัดไฟ่ พบปัญหาในการแสดงบ้าง เนื่องจากนักแสดงที่มาเป็นมือสมัครเล่น ไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ การเลือกนักแสดงให้ตรงกับธรรมชาติของบุคคลนั้นจึงเป็นวิธีการลดปัญหาที่สำคัญ เช่น การเลือกคนมาเล่นในบทบาทของ “งานบวชโดน” ซึ่งเป็นคนซื่อๆ ไม่ค่อยรู้เรื่องทางโลกเพราะบวชในเพศบรรพชิตมานานก็เลือกเอาคนที่มีความซื่ออยู่แล้วมาสวมบทบาท การเลือกคนที่มีบุคลิกตรงกับตัวละครจะทำให้สามารถให้นักแสดงเล่นได้ดีเองโดยไม่ต้องกำกับมาก แต่ถ้ามีข้อผิดพลาดก็จะถ่ายใหม่จนกว่าจะพอใจ

“เรื่องหินแม่เผ่านี้ เป็นคนหนึ่งที่มีความจั่งไรอยู่ในชีวิตจริงอยู่แล้วก็เลยเข้าหน้าตาเขาก็เหมือนว่ากะล่อนก็บ่แม่นนะ เป็นจั่งไรเว้าง่าย ๆ ก็เลยเอามาเข้ากับบุคลิกตรงนี้ เขาหยิบตรงนั้นมา มันจะกลายเป็นพรสวรรค์เขาเมื่อเข้ากับตัวตนเขา ก็เหมือนมาดูคาแรคเตอร์ของนักแสดงนั้นละ แต่ว่าอะไรที่ผิดพลาดเราก็เอาใหม่ๆ จนกว่าจะผ่าน” (ชัยยศ วรชีนา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

5.1.4 การถ่ายทำ

ในช่วงแรกๆ ของการสร้างสรรคันทานก้อม สี คันโซ่ ใช้กล้องประเภทบันทึกเทป โดยบริษัท อันดา เรคคอร์ด ให้ยืมมาใช้ แต่ก็พบความยากลำบากเพราะกล้องมีปัญหาแบตเตอรี่เสื่อม สามารถถ่ายได้เพียง 25 นาที สถานที่ในการถ่ายทำส่วนมากอยู่กลางท้องไร่ท้องนา ไม่มีไฟฟ้า ต้องคอยให้คนเอาแบตเตอรี่ไปชาร์จไฟในหมู่บ้าน พอต่อมาวีซีดีเริ่มมีกระแสตอบรับดี จึงได้มีการซื้อกล้องใหม่ยี่ห้อ Sony โดยการผ่อนชำระกับทางบริษัท อันดา เรคคอร์ด

เทคนิคการถ่ายทำของสี คันโซ่ ในสมัยที่ยังเป็นกล้องบันทึกเทปวีดีโอบอกว่าเกือบ 90 เปอร์เซ็นต์จะไม่ใช้ขาตั้งกล้อง ใช้การถือกล้องเป็นหลัก (Hand-held) โดยให้เหตุผลว่าต้องมีการ

เปลี่ยนมุมมองบ่อยๆ การใช้ขาตั้งกล้องทำให้เกะกะ เคลื่อนย้ายไม่สะดวก สี คันโซ่ อธิบายว่า นิทานก้อมไม่ใช่ภาพยนตร์ ไม่จำเป็นต้องพิถีพิถันหรือมีกระบวนการที่ละเอียดซับซ้อนในด้านภาพ ขอแค่ให้ได้อารมณ์ ยกตัวอย่างในหนังบู๊ หรือในภาวะฉุกเฉิน ภาวะที่มีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น จะไม่มีการใช้ขาตั้งกล้อง

“อาจารย์มองว่ามัน(ขาตั้งกล้อง)ไปได้จำเป็นขนาดนั้นในขณะที่เป็นช็อตน้อยๆ สั้นๆ อีกอย่างหนึ่งนิทานก้อมมันบ่มแน่นหนัง บ่พิถีพิถันหรือยกขบวนการไปปานนั้น ขอให้เขาได้อารมณ์ในขณะนั้น ก็คือจั่งหนังบู๊หนังใหญ่ๆ คั่นอยู่ในภาวะฉุกเฉิน ภาวะที่กำลังตื่นเต้น เขาสิบใช้ขาตั้งกล้อง อย่างคนอีสานบอกว่ากำลังมะลุกคูกคุ่น กำลังถูกละหุก การใช้ขาตั้งกล้องมันสิบได้อารมณ์ ภาพมันก็สิบได้ จั่งคนอย่าง จับขาคคนอย่างเขาก็สิบใช้ขาตั้งกล้อง อาจจะเป็นกล้องนำสายตามันก็อาจสิจี้จี้ๆ จี้ๆ ไปส่วนมากขาตั้งกล้องสิบค่อยใช้ เกือบ 90 เปอร์เซ็นต์ ส่วนมากก็ถือเอาเลย” (สมพงษ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ในปัจจุบัน สี คันโซ่มีการนำเอากล้องประเภท DSLR มาใช้ในการถ่ายทำคือกล้อง Canon รุ่น 600D แต่เนื่องจากตัวกล้องมีน้ำหนักเบากว่ารุ่นก่อน ทำให้ภาพเกิดการสั่นได้ง่ายกว่ากล้องแบบเดิม ขาตั้งกล้องจึงถูกนำมาติดตั้ง แต่ไม่ใช่เพื่อการตั้งพื้นแต่เพื่อการถ่วงน้ำหนักให้กล้องไม่สั่น ส่วนอุปกรณ์ส่องสว่าง สี คันโซ่ ไม่เน้นการจัดไฟเพื่อชดเชยหรือเติมความสว่าง แต่จะใช้การปรับมุมภาพ ระยะภาพ เพื่อให้กล้องรับภาพจากการปรับแสงที่เหมาะสมโดยโหมดอัตโนมัติแทน ในด้านเสียง สี คันโซ่ใช้รูปแบบเป็นเพียงเสียงพากย์ในห้องตัดต่อและเพลงประกอบเท่านั้น ส่วนของการบันทึกเสียงระหว่างการถ่ายทำจึงไม่มีความจำเป็นแต่อย่างใด

ในการถ่ายทำ สี คันโซ่ ยังมีหน้าที่จัดองค์ประกอบศิลป์โดยสิ่งที่ศิลปินเน้นหนักคือการจัดบรรยากาศของเรื่องให้เป็นสมัยก่อน ไม่ใช่ยุคปัจจุบัน จะหลีกเลี่ยงการถ่ายในที่ที่มีสาธารณูปโภคที่บ่งบอกความเจริญเช่น ถนนลาดยาง เสาไฟฟ้า หรืออาคารสูงที่สร้างด้วยปูน หรือสิ่งของที่มีขายในปัจจุบัน เช่น ขวดพลาสติก ถูพลาสติก ขวดเครื่องดื่ม การแต่งตัวของนักแสดงก็จะระวังไม่ให้ทันสมัย ส่วนมากผู้ชายจึงให้ถอดเสื้อไปเลยตามแบบคนสมัยก่อน สี คันโซ่ ให้เหตุผลว่าจินตนาการของผู้ชมในเรื่องต่างๆ ที่มีต่อนิทานก้อมนั้นย่อมเป็นจินตนาการถึงอดีต การถ่ายทำให้เป็นสมัยก่อนนั้นจึงมี

ความสำคัญเพื่อไม่ให้เกิดการขัดจินตนาการของผู้ชม ถึงแม้จะไม่ได้สอดคล้องตามจินตนาการทุกอย่าง แต่ก็ไม่ควรทำลายจินตนาการมากเกินไป

เทคนิคในการเคลื่อนกล้อง สี คั่นโซ่ ถ่ายทำโดยไม่ใช้ขาตั้งกล้อง สังเกตได้จากกรอบภาพที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนกล้องบางครั้ง เช่น หันกล้องขึ้น (tilt up) เพื่อจับเรื่องในเรื่องเว้าบ่่อง เทคนิคการเข้าโฟกัสจากไม่โฟกัส (out focus) ในเรื่องหลวงพ่อบ้างก็เจอ การเปลี่ยนภาพไม่มีการใช้เอฟเฟคเปลี่ยนภาพ (transition effect) โดยอัตราส่วนภาพตัวอย่างนิทานก้อมของสี คั่นโซ่ทั้งหมดมีอัตราส่วน 4:3 ศิลปินมีการวางกรอบภาพโดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ เช่น เส้นโค้ง ความสมมาตร

งานโจ้ย ลมพัดไฟ อธิบายว่าใช้กล้องตัวเดียวในการถ่ายทำ ปัจจุบันใช้กล้อง DSLR ยี่ห้อ Canon รุ่น 70D การถ่ายทำไม่ต้องมีการตีสเลท (slate board) เนื่องจากตัดต่อเอง เข้าใจเรื่องราวและลำดับเรื่องทั้งหมดอยู่แล้ว หากมีการถ่ายทำช่วงกลางคืนมีอุปกรณ์ส่องสว่างคือไฟสปอตไลท์ 2 ตัวมาช่วยเสริม การบันทึกเสียงของนักแสดงใช้ไมค์จากหัวกล้องในการบันทึก ไม่มีไมค์บูมเสริม ซึ่งเมื่อก่อนที่เป็นกล้องเทปก็ใช้ไมค์เพียงหัวกล้องเช่นกัน

เทคนิคการถ่ายทำและเคลื่อนกล้อง งานโจ้ย ลมพัดไฟนิยมถ่ายโดยใช้การซูมภาพเข้าและออก (zoom in and out) มีการแพนกล้องในการเก็บบรรยากาศท้องนา (pan) มีการเร่งความเร็วภาพ (fast forward) ในเรื่องซากกะเบียดล่างแค้นฉากสุดท้ายที่นายทองกระแดงถูกซากกะเบียดกัด ซึ่งการถ่ายทำของงานโจ้ย ลมพัดไฟไม่ใช้ขาตั้งกล้อง สังเกตได้จากกรอบภาพที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา

สำหรับนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ ดีเจแดง ให้ข้อมูลว่าเมื่อก่อนใช้กล้องของ Sony ต่อมาเปลี่ยนมาใช้กล้องของ Panasonic เป็นกล้องตัวใหญ่ซึ่งมีข้อดีคือลดการสั่นไหวต่างกับกล้องตัวเล็ก และมีการใช้ขาตั้งกล้องเพื่อลดการสั่นไหวด้วย ส่วนเทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการถ่ายทำจะใช้ทั้งวิธีการธรรมชาติ การดัดแปลงจากสิ่งของที่มีอยู่รอบๆ ในสถานที่มาเพื่อช่วยในการถ่ายทำ ยกตัวอย่าง เช่น การสร้างคว้นเพื่อประกอบการเล่าเรื่องก็จะเอาไปไม้แห้งมาสุ่มก่อกองไฟ นอกจากนี้ก็ยังมีการใช้เทคโนโลยีมาประกอบ เช่น การสร้างภาพจำลองสายฝนในฉากฝนตกจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เทคนิคการถ่ายทำที่พบในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอนั้น ในเรื่องพิททำใหม่ สังเกตเห็นกรอบภาพที่นิ่งจากการใช้ขาตั้งกล้อง ซึ่งแตกต่างจากศิลปินอีกสองท่าน อย่างไรก็ตามคลิปกอื่นๆ ไม่พบการใช้ขาตั้งกล้องอีก นอกจากนี้ยังพบเทคนิคการเคลื่อนกล้องในแบบอื่นๆ เช่น การแพนกล้อง (pan) ในเรื่องน้องเมียพี่อ้าย หนังสือรักต้องแซ่ 2 หรือการแพนที่ใช้ขาตั้งกล้องหันซ้ายๆ ตาม

น้องเมียวที่เดินมาส่งกับข้าวในเรื่องทำวีทีเบิกฮองเบิกฮู การซูมเข้าและออก (zoom in/out) เมื่อสนทนากัน และสำหรับเทคเกอร์ ออกิโอที่ใช้การบันทึกเสียงนักแสดงเพียงอย่างเดียว การถ่ายทำจึงต้องมีการตัดเป็นคัต (cut) ที่เป็นลำดับขั้นตอนเพื่อเล่าเรื่องและรับหน้านักแสดงแต่ละคนเมื่อสนทนากันด้วย

5.1.5 การตัดต่อและใส่ดนตรีประกอบ

เทคโนโลยีในปัจจุบัน อำนวยความสะดวกให้ศิลปินทำงานตัดต่อวิดีโอได้ด้วยคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะที่ไม่จำเป็นต้องมีศักยภาพในการทำงานสูงๆ คือเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่หาซื้อได้ทั่วไปก็สามารถทำงานตัดต่อได้แล้ว เป็นเครื่องพีซีที่ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ ส่วนที่เพิ่มเติมเข้ามาเพื่อการบันทึกเสียงพากย์และเสียงดนตรีประกอบก็คือซาวด์การ์ดแบบติดตั้งภายนอก (external sound card) และเครื่องผสมเสียง (mixer) สำหรับสี่ คันโซ่ ใช้ซาวด์การ์ด Focusrite รุ่น Scarlett 2i2 soundcard/interace สำหรับต่อรับสัญญาณเสียงจากเครื่องผสมเสียง LTO รุ่น AMX - 140FX USB ต่อไมโครโฟน SHURE รุ่น SM58 และใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro CS6 ในการตัดต่อ



ภาพ 5.1 สี่ คันโซ่ ขณะตัดต่อนิทานก้อมที่โต๊ะทำงานส่วนตัว

การใช้เทคโนโลยีกราฟิกคอมพิวเตอร์และการตัดต่อของสี่ คันโซ่มีตั้งแต่การใส่กราฟิกชื่อเรื่องต้นคลิปแต่ละคลิป มีการตัดแต่งภาพ (die-cutting) ให้น่าสนใจประกอบข้อความ โดยจะระบุเจ้าของลิขสิทธิ์คือบริษัท อันดาเรคคอร์ด จำกัด ข้อความ “นิทานก้อม” และชื่อชุด ตามด้วยชื่อศิลปิน ในส่วนของเทคนิคในการตัดต่อ ใช้การเร่งความเร็วภาพเคลื่อนไหว (fast forward) ในบางช่วง เช่นในช่วงจบ

เรื่องลูกเขยพ่อเฒ่า ลูกเขยกับแม่เฒ่า ผู้บ่าวเล่นสาว ในเรื่องเสื่อย่านบักแ้วในตอนเชื่อมเรื่อง หรือ อากาถูกลี้ลูกกลนของเนรน้อยขณะที่อยากกินมะละกอในเรื่องกินแบบนี้ ส่วนเทคนิคลดความเร็ว ภาพเคลื่อนไหว (slow motion) ปรากฏในเรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาว ทั้งในตอนจบเรื่อง และภาพขณะที่ หอยหล่นจากชายผ้าถุง



ภาพ 5.2 กราฟิกชื่อเรื่องก่อนเข้านิทานก้อมของสี สันไช้

งานง่าย ลมพัดไผ่ เลือกใช้โปรแกรมตัดต่อ Edius 6 โดยให้เหตุผลว่าตนเองถนัดกับโปรแกรมนี้มากกว่าโปรแกรมอื่นที่เคยใช้มา ส่วนอุปกรณ์ประมวลผล Intel Core II หน่วยเก็บข้อมูล 1 เทราไบต์ (terabyte) หน่วยความจำระยะสั้น (RAM) ขนาด 2 กิกะไบต์ (gigabyte) ชาวด์การ์ด M-AUDIO รุ่น FAST TRACK PRO และเครื่องขยายเสียง Maglast ที่ต่อกับลำโพงมอนิเตอร์



ภาพ 5.3 งานง่าย ลมพัดไผ่ นั่งทำงานที่โต๊ะทำงานส่วนตัวบริเวณห้องรับแขกที่บ้าน

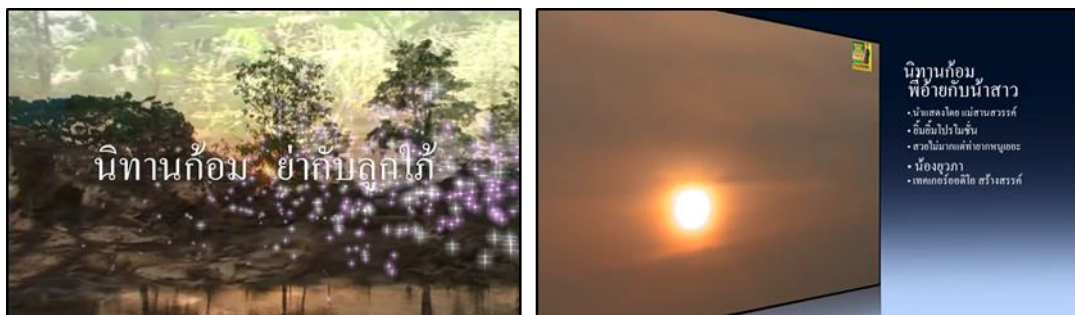
ในการใส่ดนตรีประกอบ งานง่าย ลมพัดไม้ ให้ความสำคัญกับทั้งเสียงเอฟเฟคและดนตรีประกอบที่มีทั้งเสียงดนตรีพื้นบ้านและดนตรีสากลคือเพลงแนวคันทรี่ ส่วนเสียงเอฟเฟค เช่น เสียงผ่างเวลาตัวละครตกบันได ก็เป็นเอกลักษณ์ของนิทานก้อมของศิลปินที่ใส่เข้ามานอกเหนือจากศิลปินท่านอื่นเพื่อให้ได้บรรยากาศในการรับชมเพิ่มขึ้น



ภาพ 5.4 กราฟิกชื่อเรื่องก่อนเข้านิทานก้อมของงานง่าย ลมพัดไม้

การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ของงานง่าย ลมพัดไม้มีการเปิดเรื่องโดยการวางตัวอักษรบนภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวโดยมีชื่อเรื่องและตามด้วยชื่อศิลปิน ในการตัดต่อมีการใช้เอฟเฟคการเปลี่ยนภาพ (transition effect) ทั้งการเฟดเอาท์ (fade out) เฟดอิน (fade in) ในเรื่องเชียงบัวจิ้งไร เรื่องบักบอดไหวดี การคลี่ภาพเหมือนหน้ากระดาษในเรื่องใครดั่ง อัตราส่วนภาพตัวอย่างนิทานก้อมของงานง่าย ลมพัดไม้ มีอัตราส่วน 16 : 9 เพียงสองเรื่อง คือในเรื่องเชียงบัวจิ้งไร และเรื่องงานสาเจอปรั้าบิน ตัวอย่างที่เหลือยังใช้อัตราส่วน 4 : 3

ในการใช้กราฟิกคอมพิวเตอร์ ของเทคโนโลยีการเปลี่ยนภาพโดยเอฟเฟค (transition effect) ปรากฏในเรื่องพิกทำใหม่ แต่โดยมากแล้วนิยมใช้การตัดภาพปกติหรือการเฟด (fade) มากกว่าจะมีลูกเล่นอื่นๆ การใส่กราฟิกเมื่อเริ่มเรื่องจะมีสองรูปแบบคือมีเพียงข้อความชื่อเรื่องที่ปรากฏพร้อมเอฟเฟคประกายดาว (blink star) หรือไม่ก็ใช้การเอียงจอภาพวีดีโอไปด้านลึก (shear) แล้วขึ้นข้อความด้านขวาของจอภาพ ซึ่งประกอบด้วยชื่อเรื่อง รายชื่อนักแสดง และทีมงาน โดยอัตราส่วนขนาดภาพที่เทคโนโลยีใช้จะเป็น 16 : 9 ทั้งหมด รายละเอียดภาพมีความคมชัดสูงสามารถปรับความละเอียดบนยูทูปได้ถึง 720 เส้นและสีมีความสดใสมากกว่าตัวอย่างนิทานก้อมของศิลปินอีกสองท่าน



ภาพ 5.5 กราฟิกชื่อเรื่องก่อนเข้านิทานก้อมของเทกเกอร์ ออดิโอ

ในข้อมูลส่วนนี้ผู้วิจัยมีการนำข้อมูลจากการสำรวจแบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation) ร่วมด้วย และเนื่องจากศิลปินในรูปแบบที่ใช้เสียงนักแสดงอย่างเดียวคือเทกเกอร์ออดิโอ ปฏิเสธการขอเยี่ยมชมสถานที่ทำงานติดต่อ จึงไม่สามารถนำข้อมูลส่วนนี้มาประกอบได้

สถานที่ทำงานติดต่อ จานโฉ้ย ลมพัดไม้ ใช้ส่วนห้องรับแขกหน้าบ้านที่เป็นบ้านเดี่ยว ชั้นเดียว มีสี่ห้องเป็นที่ทำงานติดต่อเลย ส่วนสี่ คันโซ่ มีห้องเล็กๆ ส่วนหลังของบ้านเดี่ยวสองชั้น ซึ่งติดกับห้องครัว และลานสกรีนเสื้อซึ่งเป็นอาชีพหนึ่งของศิลปิน ด้านหลังบ้านมีสวนผักสวนครัวและกระท่อมเล็กๆ ไม้พุ่มอ่อน จากการลงพื้นที่สังเกตที่ทำงานของศิลปินจะเห็นได้ว่าไม่จำเป็นต้องลงทุนสร้างสตูดิโอตามมาตรฐานห้องติดต่อหรือห้องบันทึกเสียงเหมือนในบริษัทผลิตภาพยนตร์หรือห้องบันทึกเสียงของค่ายเพลงใหญ่ แต่ใช้การประยุกต์ ดัดแปลง เพื่อลดต้นทุน แต่ก็พยายามคงคุณภาพของงานไว้

นอกจากการสร้างสรรค์นิทานก้อม สิ่งที่ศิลปินทั้ง 3 ท่านมีความเหมือนกันคือทำงานด้านเพลง จานโฉ้ย ลมพัดไม้ เรียนจบดนตรีมาโดยตรงจากวิทยาลัยครูบ้านสมเด็จฯ (ชื่อในสมัยนั้น) และรับทำเพลงอัดเพลง อยู่เป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ส่วนสี่ คันโซ่ เดิมก็เป็นนักดนตรีเช่นกัน

ส่วนวิเชียร คันทภูมิ ผู้ติดต่อวีดีโอของเทกเกอร์ออดิโอ นอกจากการสร้างสรรค์นิทานก้อมแล้วยังเป็นนักแต่งเพลง นักดนตรี นักอัดเพลง มีผลงานเพลงของตนเองที่แต่งขึ้นและนำมาทำมิวสิกวิดีโอเผยแพร่ในยูทูปทางช่องเทกเกอร์ออดิโอ เช่นกัน ศิลปินทั้ง 3 ท่านจึงมีความรู้และทักษะทางด้านการบันทึกเสียงเป็นอย่างดีรวมถึงมีอุปกรณ์ในการบันทึกและตรวจสอบคุณภาพเสียงที่พร้อมทำงาน เช่น ไมโครโฟน เครื่องผสมเสียง เครื่องขยายเสียง ลำโพง ซาวด์การ์ด เครื่องดนตรี เป็นต้น

5.1.6 การพากย์เสียง

บทบาทที่แตกต่างจากศิลปินผู้ผลิตนิทานก้อมท่านอื่นๆ ของสี คั่นโซ่ ที่สำคัญคือการพากย์นิทานก้อมของตนเอง ศิลปินอธิบายว่าเหตุที่ไม่ใช้เสียงนักแสดงเพราะในตอนเริ่มแรกที่จะทำนิทานก้อมในรูปแบบวีดิโอตั้งใจว่าจะเล่านิทานแล้วหาภาพเคลื่อนไหวมาประกอบ คือสามารถฟังแต่เสียงก็ได้เพื่อให้เป็นบรรยากาศแบบคนเฒ่าคนแก่เล่านิทานให้ฟังแต่เอาภาพวีดิโอมาประกอบบรรยากาศเฉยๆ ต่อมาจึงมีการพัฒนามาให้คำพูดในตัวละครในการพากย์มีการซิงค์กับปากของตัวละครในภาพเคลื่อนไหว

ในด้านเทคนิควิธีการถ้าหากใช้เสียงนักแสดงจะต้องมีการตัดต่อแล้วอารมณ์การพูดแต่ละครั้งหรือแต่ละคำจะไม่เหมือนกัน และยิ่งหากคัทบ่อยๆ อารมณ์ของนักแสดงก็จะยิ่งเปลี่ยนแปลงไป ทำให้เกิดความหงุดหงิดไม่เป็นธรรมชาติ ในภาษาอีสานน้ำเสียงหรือสำเนียงการพูดเป็นสิ่งที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างละเอียดมาก ระดับเสียงหรือสำเนียงที่ต่างกันเพียงเล็กน้อยสามารถตีความไปได้หลากหลาย บางเหตุการณ์ตัวละครจำเป็นต้องพูดเบาๆ หากใช้เสียงนักแสดงจะทำให้การแสดงไม่เป็นธรรมชาติเพราะต้องพูดเสียงดังให้เข้าไมค์ ต้องพะวงว่าคนดูจะได้ยินหรือไม่

“เว้าแวงเว้าค้อยมันก็อยู่กับสถานการณ์เกิดขึ้นในตอนนั้นมันเป็นจั่งได้ คั่นสิเฮ็ดสารคดีเกี่ยวกับอีสานอยากให้คำนี้ถึงอารมณ์เสียงเว้า บ่แมนค้อยบ่แมนเบาดี อารมณ์เสียงเว้า มันลืออยู่ในภาษาเลยว่ามันลือออกมาแบบได้ เอ้อ เออ (หัวน) คนละอย่างเดะ เอ้อสั้น เอ้อหัวน อือจั่งสิ อือ (กระแทก) มันคนละแนวอยู่กับคนละเหตุการณ์ มีการประชด กระแทกก็มี คำๆ เดียว อยู่กับการเว้า เรื่องผู้นี้อยู่กับผู้นี้เว้า คำเดียวมันลือบ่อารมณ์ผู้เว้าได้ทันที เว้าติเว้าม่วนซำได้ เขาตอบรับซำได้ ฟังจากน้ำเสียงของผู้เว้า คั่นสิเฮ็ดหนังหรือเฮ็ดหยังต้องพะวงตัวนี้ อารมณ์เสียงอารมณ์ที่เข้าเอิ้นว่าถ่ายทอดออกจากสำเนียงให้มันได้ หนังเรื่องนี้ถ่ายมาตึก แต่สำเนียงบ่ได้”
(สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ขณะที่งานโล่ ลมพัดไผ่ จะมีศิลปินนักพากย์ที่มารับหน้าที่ในส่วนนี้คือ “เซียงคิง” (นายสุวรรณ กาดทอง) เป็นศิลปินที่เดิมมีอาชีพพากย์ภาพยนตร์ทางแปลงจึงเป็นผู้ที่มีทักษะและ

ความสามารถทางวาทศิลป์เป็นทุน งานโจยกล่าวถึงผู้พากย์เสียงว่าเหตุที่เลือก “เซียงคิง” เพราะเห็นว่ามีน้ำเสียงและเสียงหัวเราะที่เป็นเอกลักษณ์ รวมถึงมีความสามารถในด้านภาษา เช่น สามารถพูดร้อยกรองอีสานที่เรียกว่า “ผญา” ได้

งานโจย ลมพัดไผ่ เน้นย้ำว่าการพากย์เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับ “หนัง” นิทานก้อมของศิลปินมาก ที่จะทิ้งการพากย์ การบรรยายไปไม่ได้เพราะหนังนิทานก้อมมีขนาดสั้น ถ้าหากไม่มีคำบรรยาย ไม่มีเสียงพากย์ หนังจะขาดหรือกระโดด เหมือนกับว่าถ่ายไม่ครบช็อต การพากย์คือการเชื่อมโยงระหว่างเรื่องจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง เป็นการเชื่อมฉากเพื่อให้หนังมีความต่อเนื่อง

“หนังผมเป็นหนังต้องมีเสียงพากย์ เพราะมันจำเป็น เพราะมันจำเป็นมาก ที่ผมไม่เคยห่างหายไม่เคยถืมจุดนี้ก็เพราะว่าหนังผมมันสั้น มันเป็นก้อมๆ ถ้าเกิดบ่มีคำบรรยาย บ่มีเสียงพากย์ หนังผมจะขาด มันจะกระโดด หนังมันจะกระโดดเหมือนว่าเราถ่ายไม่ครบช็อต การพากย์ก็คือการเชื่อมโยงระหว่างเรื่องจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง จากเรื่องราวของกลางคืนมาเป็นกลางวัน จากกลางวันอาจจะเข้ามามีช่อมปี คือการเชื่อม การพากย์คือการบรรยาย 16 ปีผ่านไป นางเอกก็สวยขึ้นมาจากเด็กน้อยกะโปโล หนังไทยเค้าว่าจั่งซี่แมนบ่ บางครั้งถึงบ่เว้าก็มีตัวหนังสือบอกว่า 16 ปีผ่านไป อันนี้คือลักษณะเดียวกัน คือการเชื่อมต่อเพื่อให้หนังมันแยบยลขึ้น ร้อยเรียงให้แยบยลเพื่อคนดูจะไม่เกิดความกระโดดในอรรถรส จะได้ตามเรื่องไปได้อย่างมีอรรถรส และการบรรยายก็คือบรรยายให้มีอรรถรส สนุกด้วยครับ ถ้าไม่สนุกก็ไม่ใช่ว่าจะต้องไม่เอา ต้องจนสนุก” (ชัยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

การทำงานกับผู้พากย์เสียง งานโจย ลมพัดไผ่ จะให้ผู้พากย์ดูหนังที่ตัดต่อตามลำดับเรื่องไว้แล้วจะบอกว่าต้องการเสียงพากย์เสริมในช่วงใด เนื้อหาอย่างไร แต่ในตอนพากย์เพื่อบันทึกจะไม่ให้ผู้พากย์ดูภาพ คือพากย์ไปตามความเข้าใจที่ได้จากการดูภาพและบอกเล่าเหตุการณ์จากงานโจย เมื่อได้เสียงพากย์ที่บันทึกไว้แล้ว ก็จะนำมาวางลงในหนังให้พอดีโดยอาจตัดบางส่วนออกหรือปิดระยะเวลาให้กระชับขึ้นเพื่อให้พอดีกับหนังและไม่ทับกับเสียงดนตรีประกอบ โดยภาษาที่ใช้ในการพากย์จะพยายามให้เป็นภาษาอีสานแบบดั้งเดิม หรือที่ภาษาอีสานเรียกว่า “เว้าหล่อนๆ” เป็นสำนวน

ภาษาที่มีความเก่าแก่ ไม่เหมือนในปัจจุบันที่ภาษาได้ปรับเปลี่ยนมีความผสมผสานกับภาษาส่วนกลางมากขึ้น

5.2 ประเด็นอื่นๆ ที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงาน

เนื้อหาส่วนนี้แม้ไม่ใช่รายละเอียดเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินโดยตรงแต่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความน่าสนใจและสามารถนำมาวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลในส่วนที่ได้นำเสนอไปแล้วอย่างมีความสำคัญ จึงยกมานำเสนอไว้ในท้ายบทที่ 5 ดังนี้

5.2.1 เอกลักษณะของนิทานก้อมของศิลปินแต่ละท่านในมุมมองของตนเอง

สี คันโซ่ คิดว่าจุดเด่นที่สุดที่ทำให้คนติดตามนิทานก้อมของตนคือเสียงพากย์ เท่าที่ได้ยินเสียงตอบรับจากผู้ชมส่วนมากก็จะมีในลักษณะที่ชอบเสียงพากย์เป็นพิเศษ เช่น พากย์เข้าถึงอารมณ์ มีคำพูดที่ไพเราะสนุกสนาน บางครั้งศิลปินยังรู้สึกว่าคุณอยู่ในขั้นตอนการถ่ายทำเรื่องไม่ค่อยตลกแต่พอมาตัดต่อ แล้วพากย์กลับทำให้เรื่องมีความสนุกขึ้นมา

“น่าสิเป็นเสียงพากย์หรืออารมณ์การพากย์หลายกว่าเพราะว่าได้ฟังจากพวกติดตามนะ แพนคลับอียังประมาณนี้ พวกนั้นเข้าเจ้าสิชม ออนซอนเสียงพากย์ โอ้ย ออนซอนเสียงพากย์ มักเสียงพากย์ สีคอมเมนต์เข้ามาหลาย แต่ความจริงแล้วก็แมนอยู่เต้ะ ลังเถื่อตอนถ่ายทำมันบ่ปานได้วะ ผู้เฮาเบ็งมันก็บ่ตลก แต่พอมาตัดต่อเข้าไป บางครั้งช่วยขยับสปีดเข้าไปแทนคือตัวละครมันก็สีได้อารมณ์ขึ้นมา เร่งสปีดขึ้นมาอีก” (สมพงษ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

การเลือกสถานที่ถ่ายทำและการจัดฉากก็มีส่วนที่ทำให้คนติดตาม สี คันโซ่ บอกว่าเสน่ห์ของนิทานก้อมแบบฉบับของตนคือการถ่ายทำให้ดูเป็นยุคสมัยเก่า รวมถึงการแต่งตัวของนักแสดงด้วย เช่น ผู้ชายไม่ต้องใส่เสื้อ ในฉากจะไม่มีอาคารที่ก่อสร้างแบบสมัยใหม่หรือสาธารณูปโภคที่ทันสมัย บรรยากาศในฉากให้ความรู้สึกของชนบทในสมัยก่อน สี คันโซ่จะรีบเก็บวัสดุต่างๆ ที่แสดงถึงยุคสมัยปัจจุบันออกจากฉาก เช่น ขวดเครื่องดื่ม ถูพลาสติก เส้าบ้านหากเป็นเส้าปูนคอนกรีตก็จะเอาผ้าไปปิดไว้ และไม่ให้มีการแต่งหน้าเพราะต้องการให้เห็นภาพวิถีชีวิตของคนตามชนบทจริงๆ

“ขวด M 150 นี้ โอ้ย เอาหนี คือฟ้าวติกถิม มันขัดกับเรื่องที่เขาว่า แต่ว่า จุดเด่นๆ ก็คือเสียงพากย์กับภาพ คือผมลิ้นภาพหลายกว่า คั่นบได้อีหลีคือให้มัน ไกล่เคียง เกียงนาคั่นบได้อีหลีก็ให้มันไกล่เคียงที่สุด มีความเก๋ามีความเป็นโบราณ หลายที่สุด สิหลบหลีก คือเสापุนเสาหยังลิปเอาเลย คั่นมีก็ต้อง คั่นติดกล้องก็ต้องเอา ผ้าแพรไปพาดไว้ อย่าให้เห็นเสา อย่าให้เห็นปุน คั่นเป็นเรื่องพ้อเผ่ากับลูกเขยนะ พยายามอย่าให้มันเห็น เพราะว่าเรื่องพ้อเผ่ากับลูกเขยส่วนมากมันสิเป็นเรื่องเก๋ากี้ เลยบ่ อย่ากให้เห็น การแต่งตัวก็บ่อยากให้เห็นสมัย พอแก่เสื่อก็แก่ไปโลด ตะกั๊บใส่ เสื่อดอกคือให้แก่ไปเลย นุ่งแต่ผ้าอีโปะอีแบ้ก็แก่ไปเลย หน้าบ่ต้องแต่งดอกเพราะว่า คนมันต้องดำต้อมมอยู่แล้ว เอาภาพตรงนั้นมาให้คนเบ็งชะ” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ส่วนงานโจ้ย ลมพัดไผ่ เห็นว่าเอกลักษณ์ที่เป็นจุดเด่นของนิทานก้อมของตนคือ “เรื่องจ้งไร” ซึ่งหมายถึงเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ มีความทะลึ่ง อย่างเรื่องที่มียอดวิวสูงสุดในยูทูปคือเรื่อง “หินแม่เฒ่า” ซึ่งมียอดวิวสูงกว่าเรื่องอื่นๆ ครึ่งต่อครึ่ง เป็นเรื่องราวของลูกเขยกับแม่ยายที่ลูกเขยมีความทะลึ่งชอบแอบมองและจินตนาการจะล่วงประเวณีแม่ยายอยู่เสมอ งานโจ้ยบอกว่าเสน่ห์ของนิทานก้อมของตนนอกจากความทะลึ่งแล้วยังเป็นความเจ้าเล่ห์เพทุบาย ความมีไหวพริบ ความเชื่อซ่า เต๋อตำ ของตัวละครต่างๆ ที่เป็นตัวดึงดูดผู้ชม ซึ่งสาเหตุที่คนอีสานชอบเรื่องลามกเป็นพิเศษเพราะคนอีสานชอบความสนุกสนานซึ่งเป็นศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

“บางเรื่องนักแสดงมีชื่อ ยอดวิวประมาณห้าแสน สมมติ แต่บางเรื่อง นักแสดงโนเนมแต่ว่าเป็นยังต้องไปถึงล้าน ผมก็ตั้งข้อสังเกตคือกัน ผมก็เลยสังเกตว่ามันน่าจะเป็นตรงความจ้งไร เรื่องที่จ้งไรเป็นพิเศษๆ คนอีสานชอบ มัก บ่แม่นคนอีสานจะเป็นคนจ้งไรเด้อ แต่คนอีสานชอบม่วนซื่นสนุกสนานไปในทิศทางที่จ้งไรมองไปในศิลปะเป็นวัฒนธรรมของท้องถิ่นมากกว่า บ่ได้หมายความว่าจ้งไรแล้วก้ในแง่ของลามก บ่แม่น” (ชัยยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

ส่วนเอกลักษณ์ด้านรูปแบบในนิทานก้อมของงานโจ้ย คือเสียงเอฟเฟคและดนตรีประกอบที่จะมีความหลากหลายกว่านิทานก้อมของศิลปินคนอื่น นั่นคือมีการใช้เสียงกลองตบมุก มีเสียงเอฟเฟคประกอบ เช่น เวลาคนตักบันได และมีการใช้เพลงประกอบที่มีทั้งดนตรีพื้นบ้านอีสานและดนตรีสากล แนวคันทรี่ตามอารมณ์ของเนื้อเรื่องที่มีเศร้า มีสนุก และภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสาน

เอกลักษณ์ของนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ ในมุมมองของศิลปินจะมีทิวทัศน์ที่เป็นธรรมชาติและการนำเสนอของกินที่หาได้ในท้องถิ่น เช่น การช้อนแมลง การเก็บผักต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติทั่วไป

“ของแซบของกินอีสานอย่างแม่ย่ากับลูกไถนี้ละ บ่ว่าสีไปเก็บผักกะโตวา เก็บผักอีฮีน หรือเก็บผักเกษตร หรือสีเป็นผักกระถิน ผักขา ชะอมหรือเก็บบักหอยจิ้งฉิ่ง เฮาพยายามสิสร้างมุกตรงนั้นมาอยู่ในจุดธรรมชาติ ให้อ่านได้ชมแบบสวยๆ งามๆ กับทิวทัศน์ พร้อมกับบทละครนิทานก้อมไปนำ” (เทคเกอร์ ออดิโอ, 2559 : ออนไลน์)

5.2.2 แหล่งที่มาของนิทานก้อม

สี คันโซ่ เล่าว่านิทานก้อมเป็นวิถีชีวิตของคนอีสานมานาน ตั้งแต่ต้นเกิดมาเป็นคนอีสานก็รู้จักนิทานก้อม โดยได้รับการบอกเล่าจากผู้สูงอายุแล้วเกิดความประทับใจ เรื่องราวใดที่ดีก็จะถูกเล่าซ้ำถึงแม้จะเคยได้ฟังแล้วก็จะขอให้ผู้ใหญ่เล่าซ้ำจนทำให้จดจำมา นอกจากนี้ยังมีนิทานที่จดจำมาจากการอ่านจากอินเทอร์เน็ตที่เป็นเรื่องยุคปัจจุบันร่วมสมัย สามารถนำมาดัดแปลงมาเป็นนิทานก้อมได้เช่นกัน

ตัวอย่างนิทานก้อมที่เป็นของดั้งเดิมที่เล่าต่อกันมา เช่น พ่อตากับลูกเขย ลูกเขยกับน้องเมีย หลวงพ่อกับเณรน้อย หลวงพ่อซีไ้โป่ หลวงพ่อมะเขือ หลวงพ่อบักมี(ขนุน) ซึ่งพวกนี้จะเป็นเรื่องเก่าเล่าสืบมา เป็นวัฒนธรรมด้านบันเทิงของคนอีสานซึ่งไม่ได้มีเจตนาจะลบหลู่สถาบันพระสงฆ์ แต่นำมาเล่าเพื่อความสนุกสนาน ซึ่งยิ่งลามกก็ยิ่งสนุก

ส่วนโอกาสที่ผู้ใหญ่จะเล่านิทานให้ฟังคือเมื่อใดที่มีคนมาอยู่รวมกันตั้งแต่สองคนขึ้นไป เช่น เมื่อนั่งเล่นอยู่ใต้ถุน หรือในตอนทำการเกษตร เกี่ยวข้าว พาดข้าว หรือตอนสร้างบ้านสร้างเรือน งานใดก็ตามที่มีคนมารวมกันสามารถพูดนิทานสู่กันฟังได้ ซึ่งในหมู่บ้านหรือในชุมชนจะมีคนที่มีทักษะในการเล่าเรื่องหรือชอบเล่าเรื่องเป็นพิเศษเป็นคนเริ่มเล่า หลังจากเล่าจบ อาจจะมีคนในวงคิดถึงนิทานเรื่องอื่นๆ แล้วเล่าต่อๆ กัน เกิดเป็นความสนุกสนานในยามที่มาชุมนุมกัน

นอกจากนิทานตลกเกี่ยวกับเรื่องลามก เรื่องล้อเลียนพระ ยังมีนิทานคติสอนใจที่ผู้ใหญ่มักจะเล่าให้เด็กฟัง เช่น เรื่องนางสิบสอง ที่เล่าเพื่อสอนเด็กว่าอย่าทำชั่วหล่น อย่ากินข้าวเยอะ ไม่อย่างนั้นจะยากจน หรืออาจจะถูกนำไปปล่อยทิ้งไว้กลางป่า ซึ่งมีการพูดกันว่าถ้าถูกเอาไปปล่อยไว้กลางป่านานๆ จะกลายเป็นลิง ไม่สามารถกลับบ้านมาอยู่กับพ่อแม่ได้ เป็นต้น สี คันโชเล่าความประทับใจจากสมัยเด็กว่าเมื่อก่อนเมื่อรับประทานอาหารมื้อเย็นเสร็จแล้ว ไม่มีโทรทัศน์หรือมหรสพอะไรอย่างปัจจุบัน เด็กๆ ก็จะมานั่งที่ “ซานแดด” คือซานบ้านที่เปิดโล่ง ผู้เฒ่าผู้แก่บางคนถ้าเล่าเรื่องดีๆ เด็กๆ จากบ้านอื่นๆ ก็จะมาฟังด้วย ซึ่งบางครั้งก็เล่าซ้ำเรื่องเก่าที่เคยเล่าไปแล้ว แต่ถึงจะเป็นเรื่องเก่าก็มีความสนุกสนานเพราะอาจจะมีการผสมเรื่องใหม่ ใช้สำนวนใหม่เปลี่ยนไปเรื่อยๆ

“มันลีเป็นซานเอ็นว่าซานแดด ซานแดดมันสิบมีหลังคา พอกินข้าวแล้วผู้เฒ่าก็สินั่ง ลางเถื่อนมันมีเดือนหงายคือมันบมีไฟฟ้า นั่นละบรรยากาศเว้านิทานที่ดีที่สุด เอาลูกเอาหลานมาบางเถื่อนคันผู้เฒ่าดีๆ เด็กน้อยเฮียนอื่นก็มาเดะ มาฟังนิทานนำพ่อใหญ่ พ่อใหญ่เว้าเรื่องนั้น แต่ว่าผู้ใหญ่ก็ดี ผู้เฒ่าก็ดี เห็นเด็กน้อยมาฟังก็เว้าอยู่ฮั่นละ มาฮอดมิงสิฟังเรื่องหยั่ง ก็ฟังเรื่องเก่าเว้าเรื่องใหม่ไปแหง ซ้อยอยากฟังเรื่องนั้น เรื่องเก่าฮั่นละ กีบเปือ เพราะเว้าแต่ละเถื่อนมันลีเว้าปคือกัน มันก็สิมีลูกจิกลูกหยังแหง เป็นธรรมดา มันสิบแม่บการบ้นทิกเป็นตัวหนังสือเป็นหยังไว้ ภาษาเว้ามันสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ แต่ว่าอยู่ในกรอบหรือว่าอยู่ในเรื่องนั้น” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ส่วนแหล่งที่มาของนิทานก้อมที่งานโจ้ยได้รับรู้มาจากแม่เป็นหลัก แม่จะเล่านิทานให้ฟังก่อนนอน ศิลปินจะจำได้ดีโดยเฉพาะเรื่องตลกแล้วก็ทะเล่ บุกคลิกส่วนตัวเป็นคนชอบเรื่องตลกและเรื่องทะเล่ ชอบเล่นเพลงๆ เมื่อผู้ใหญ่เล่านิทานที่มีเนื้อหาทะเล่ก็จะจดจำมา นอกจากแม่ ศิลปินยังมี

โอกาสได้ฟังนิทานเมื่อไปหาคนแก่ที่นอนกระท่อมเฝ้าแปลงนาช่วงฤดูหนาว มีการละเล่นขึ้นว่าสนุ ยามค่ำคืนด้วย เชียงคิน ผู้พากย์เสียงในนิทานก้อมของงานโง่ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า สมัยก่อนจะเรียก นิทานที่มีเนื้อหาทะเลาะกันว่า “นิทม” คือ มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ สองแง่สองง่าม

นอกจากการนำเอานิทานที่ได้ยินได้ฟังมาตั้งแต่เด็กมาแล้วงานโง่ยังมีการประยุกต์เอา เรื่องทะเลาะในวงเหล้ามาดัดแปลงเป็นนิทานก้อม อย่างเช่น “ให้เพิ่นสิแตกก่อน มิงจั่งฉัน” (ให้พระแตก ก่อน มิงค้อยฉัน) เป็นการดัดแปลงเรื่องตลกที่ได้ยินในปัจจุบันให้เป็นนิทานก้อม ซึ่งมีการเดินเรื่อง คล้ายกัน คือดำเนินเรื่องไปประมาณ 10 นาทีแล้วจบที่มุกตลกซึ่งเป็นจุดสุดยอดของเรื่อง

ดีเจแดง แดนทอง ให้ข้อมูลว่า สมัยเป็นเด็กจะไม่มีคนแก่เรียกคนมาล้อมวงเล่านิทานให้ฟังแต่ จะเป็นการเดินไปพบเจอเอง เช่น เมื่อเราไปเล่นใกล้ๆ คนแก่จึงเล่าให้ฟัง บางครั้งระหว่างเดินต้อนวัว ควายอยู่ที่เล่าให้ฟัง หรือมีผู้ใหญ่มารวมตัวกัน มีการเล่ามาทีละเล็กละน้อย อาจจะเล่าไปด้วยทำงานไปด้วย ส่วนการที่จะไปนั่งฟังคนแก่เล่าเรื่องอย่างเคร่งเครียดนั้นไม่มี การที่บอกว่ามีการมานั่งตวงล้อมกัน ฟังนิทานนั้นเป็นเรื่องปรุงแต่งขึ้น

“การที่ว่าเป็นนิทานมันจะเล่าสู่ชานกันมาเรื่อยๆ เด็ดครับ เว้าต่อกันมาเรื่อยๆ เด็กน้อยในสมัยก่อนๆ มันก็เป็นความจำเป็นเด็ดครับ ไปนั่งฟังผู้เฒ่าเว้าคร่ำครีดยดบมี ผมงก็อายุหลายเต็บอยู่แล้ว แต่ว่าปมจั้งขึ้น หาทางเถื่อผู้เฒ่าเฮาไปเล่นใกล้ๆ มาๆ สิเว้า นิทานให้ฟัง จั้งขึ้นะครับ บางเถื่อก็ย่างเล่นไปนั่งจวนควาย แต่ก่อน ผู้เฒ่าก็เว้านิทาน เรื่องนั้นมันเป็นจั้งซี้ อันนั้นไปจั้งซี้อันนี้ไปจั้งซี้เพิ่นก็สิเว้า ที่ว่านั่งฟังเว้านิทานตวง ล้อม อันนั้นมันเป็นหนังปรุงแต่งขึ้นซื่อๆ ครับ นี่คือเฮ็ดให้มันคือ แต่ที่จริงแล้วบ่แม่น ว่าสิไปนั่งตวงฟังผู้เฒ่าเว้า เพิ่นสิค้อยเว้าทีละนิดทีละหน่อย เว้ากันมาตวงนิทาน โหมมๆ กัน ผู้เฒ่า ข้าเจ้าก็เว้าขึ้น อยากรู้ฟังนิทานลาวก็เว้าเฮ็ดเวียกเฮ็ดงานไปนำ”
(ทองแดง ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559)

5.2.3 การฝึกฝนทักษะการในการเล่าเรื่องของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม

สี คันโซ่ เล่าถึงประสบการณ์ในวัยเด็กที่มีส่วนช่วยฝึกฝนทักษะในการเล่าเรื่องว่ามาจากการดู ภาพยนตร์แล้วก็จดจำมา นำมาเปรียบเทียบกับผสมผสานกัน เช่น ภาพยนตร์ชาลี แซปลิน ลุงนั่งหนอง

จากคณะเพชรพิณทอง คือเป็นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง สมัยเด็กระหว่างที่ไปเล่นกับเพื่อนตามหมู่บ้าน แถบชนบทที่ตนอาศัยต้องการเล่นที่ง่ายๆ หนึ่งในนั้นก็คือ “การเล่นพากย์คนอื่น” คือหากเห็นใครอยู่ไกลๆ พอที่จะไม่ได้ยินเสียงของเขา ก็จะบอกเพื่อนให้ดูท่าทางของคนๆ นั้นประกอบการพากย์เสียงของตน ซึ่งก็จะเป็นการล้อเลียนให้เกิดความตลกโปกฮา ดัดแปลงเนื้อหาที่พากย์ให้เป็นเรื่องซ้ำชั้น เกิดความสนุกสนานในหมู่เพื่อน นอกจากการพากย์คนอื่นก็ยังมีความชอบในภาพยนตร์ มีการเล่นที่จำลองการฉายภาพยนตร์ ถือเป็นความใฝ่ฝันที่มีตั้งแต่วัยเยาว์

“สมัยเป็นบ่าวเคยไปเล่นนำหมู่ มั่นปมีเวียก สิมักนั่งพากย์คนแหมะ คือเห็นข้าเจ้าอยู่ไกลๆ หนี ข้าเจ้ายืนเว้ากันส่วนมากสิพากย์ให้กันฟังแหมะ เดียวกูพากย์เฒ่านี้ให้ฟังเด้อ แม่ใหญ่อั้นนั้นยืนเว้ากับผู้บ่าว กับพ่อเฒ่านี้ ... ว้าย เป็นจั่งไต่ละเฒ่า นาเจ้า (เสียงแหลม) จั่งสิ ดำนาแล้วแล้วบ่ คือพากย์ข้าเจ้าอยู่ในหมู่บ้าน บาดหนีผู้นั่งข้างๆ หรือว่าหมู่พวกสิเกิดการขำเด้อบาดหนี ลางเถื่อข้าเจ้าสิมีท่าทาง ตลกของข้าเจ้า ว้าย เฒ่าผีปอบ (เสียงแหลม) คือพากย์กันไปเล่น เกิดการเล่นขึ้นมา เลยเอามาประยุกต์ แต่ว่าเป็นคนมักม่วน เป็นจั่งซิ่นะเป็นพื้นฐาน แต่น้อยๆ ก็มักเอ็ดหนั่ง เอาจอไปกาง เอากะโป้ไปเฮ็ดฮอรันเป็นลำโพง คือฝันจั่งซิ่นะ แต่ว่าพากย์นี้พากย์ดี คั่นไปกับหมู่หนึ่งสมหัวกันเนาะ ผู้บ่าวไทบ้าน คั่นปมีแนวพากย์เหลือวเห็นผู้หนึ่งอย่างมาก็พากย์ พากย์แล้วมันคือเด้อบาดหนี (หัวเราะ) ผู้ที่นั่งนำก็หัว” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

อีกการเล่นหนึ่งที่สี คั่นโซ่ ชอบเล่นในวัยเด็กคือการเล่นที่ศิลปินเรียกว่า “พากย์หนังซีเตา” คือหาถังตักน้ำแล้วเอาหน้าก้มลงไปในถังเพื่อให้เวลาพูดได้เสียงก้องสะท้อน ทำให้ฟังแล้วได้อารมณ์คล้ายเสียงพากย์ที่ผ่านเครื่องขยายเสียง จากนั้นก็พากย์เสียงเลียนแบบภาพยนตร์ เล่าเรื่องแบบละครวิทยุเพราะสมัยก่อนเคยฟังนิยายวิทยุจากคณะเกศทิพย์ พากย์เสียงพระเอกกับนางเอกคู่กัน รวมถึงตัวละครในเรื่องอื่นๆ มีตัวโกง ผู้ร้าย พ่อตา พากย์ฉากบู้ เป็นต้น

จ่าน้อย ลมพัดไผ่ เริ่มสนใจในศิลปะการเล่าเรื่องมาตั้งแต่ยังเด็กเช่นกัน สมัยเรียนชั้น ป.5 - ป.6 เริ่มเขียนกลอน แต่งเพลง ต่อมาก็เริ่มเล่านิทานก้อมบันทึกเทปคาสเส็ต แล้วนำมาเปิดให้เพื่อนฟังที่โรงเรียน จ่าน้อยพูดถึงตนเองว่าเป็นคนที่ชอบเล่านิทานสืบต่อมาจากคนเฒ่าคนแก่ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้น

ของนามปากกาแรกของตนเองคือ งานโจ้ย ลมพัดไผ่ ที่ใช้มาจนปัจจุบัน “งาน” มีที่มาจากดอกงาน “โจ้ย” เป็นคำที่ฟังแล้วให้ความรู้สึกเซย นามปากกาจึงมีลักษณะของคนจริงจัง ชื่อ รักธรรมชาติ แบบคนอีสาน

“พออยู่ ป.5 ป.6 ม.1 ม.2 จังอัดเทปให้หมู่ฟัง เป็น 5 เรื่อง 10 เรื่อง เคยอัด เทปเฮาอัดแล้วก็เปิดสู่กันฟัง หัวก้ากๆ นั่งอ้อมกันในงานโรงเรียนจั้งซี เป็นคนที่ว่า มีคุณลักษณะพิเศษที่ว่ามักแว้นิทานสืบทอดผู้เฒ่ามาตั้งแต่ตอนสมัยนั้นเลย มาเรื่อยๆ”
(ชัยยศ วรชิตา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

5.2.4 การส่งต่อความรู้และอนาคตของนิทานก้อม

ในประเด็นคำถามเกี่ยวกับการส่งต่อความรู้เพื่อสร้างศิลปินรุ่นใหม่ในการสร้างสรรค์นิทานก้อมต่อไป สี คันโซ่ ให้ข้อมูลว่า มีนักศึกษามาหาข้อมูล ขอสัมภาษณ์เพื่อนำไปเขียนรายงานเกี่ยวกับนิทานก้อม หรือเกี่ยวกับวัฒนธรรมอีสานอยู่เป็นประจำ นักศึกษาที่มาบางทีก็มาเป็นกลุ่ม บางทีมาเดี่ยว มีทั้งการพูดคุยซักถาม เก็บภาพศิลปินและสถานที่ทำงานติดต่อ นักศึกษาสถาบันที่มาขอความรู้ก็เช่น นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด และนักเรียนจากโรงเรียนมัธยมต่างๆ

นอกจากนี้สี คันโซ่ยังถูกรับเชิญให้เป็นผู้บรรยายให้ความรู้ที่มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มีผู้สนใจจากวงการวิชาการมาขอความรู้ในการสร้างสรรค์นิทานก้อม ให้ข้อคิด บอกเล่าประสบการณ์ในการถ่ายทำ การติดต่อ ในหมู่นักศึกษามีการฝึกหัดทำภาพยนตร์สั้นแบบนิทานก้อมด้วย ศิลปินจึงเห็นว่านิทานก้อมบนยูทูปน่าจะมีต่อไปเพราะยังมีคนรุ่นใหม่สนใจ สี คันโซ่ เล่าให้ฟังด้วยความยิ้มแย้มว่า นักศึกษาบางกลุ่มที่ทำนิทานก้อม มีการพากย์เสียงให้มีความคล้ายคลึงกับสี คันโซ่ ด้วย

“คิดว่าสีมีผู้เฮ็ดนิทานก้อมสืบทอดไปบ่ ก็น่าสีมี เพราะว่ามีคนทักมาดู่อยู่ว่า เฮ็ดแบบได้ อาจารย์ถ่ายจั้งได้ ก็มีคนมาถาม อย่างทางมหาสารคามข้าเจ้าก็เฮ็ดคือกัน พวกนักศึกษาก็เฮ็ดคือกัน ก็เคยเข้าไปประชุมไปฟังข้าเจ้าคือกัน ข้าเจ้าก็มีทีมงานเฮ็ดคือกัน แต่ว่าก็บ่เห็นออกมาดอก อาจสีเฮ็ดในกลุ่มของนักศึกษา แต่วานิทานก้อม

มันถูกบันทึกเข้าไปใน...เขาเอ็นวิชากรบ่ ที่ไปรวมอยู่ในนักศึกษา ในมหาลัยหนา เป็น
แขนงหนึ่งจั่งสิ เขาก็ให้ความสนใจ มีการถ่ายทำคือกัน ในจุดนั้นผมก็เคยเข้าไป ไปเว้
ไปให้ความรู้ให้ข้อคิดว่าเป็นแบบได้ ถ่ายทำแบบได้ ก็เคยไป ก็นำลิมิตต่อไปคนสนใจก็
หลาย” (สมพงศ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

งานโจ้ย ลมพัดไฟ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์นิทานก้อมว่า
ในช่วงแรกๆ ที่ทำนิทานก้อมรูปแบบวีซีดีประมาณ 10 ปีที่แล้ว มีคนมาขอแนวคิดในการสร้างสรรค์
นิทานก้อม มาขอเรื่องเล่าทะลึ่งๆ เพื่อไปทำนิทานก้อมในรูปแบบวีซีดีเช่นกัน แต่ปัจจุบันลูกศิษย์ผู้นั้น
ไม่ได้ผลิตผลงานแล้ว ซึ่งรูปแบบของการสร้างสรรค์ก็จะแตกต่างกับของตนออกไป

ส่วนดีเจแดง แดนทอง พูดถึงอนาคตของนิทานก้อมว่าเป็นเรื่องที่ทำหายเพราะเทคโนโลยี
เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว คำถามคือศิลปินจะปรับตัวได้ทันหรือไม่กับสิ่งใหม่ๆ ที่เข้ามา เมื่อ
ของใหม่เข้ามาคนก็ลืมของเก่าไป ยกตัวอย่างภาพยนตร์ เมื่อก่อนมี “หนังกางแปลง” แต่ปัจจุบันได้
เสื่อมความนิยมไป เหลืออยู่เฉพาะในโรงภาพยนตร์ตามห้างสรรพสินค้า อย่างไรก็ตามอยากให้นิทาน
ก้อมหลงเหลืออยู่ในวัฒนธรรมนานเท่าที่จะเป็นไปได้

“เทคโนโลยีมันขึ้นมาเนี่ยรู้ว่าอนาคตเขาสิเฮ็ดหยั่งขึ้นคือตรงนี้ละครับ เฮาสี
กระโดดโลดเต้นไปนำเขาจั่งได้ กับเทคโนโลยีใหม่เนี่ย คือค่านิยมมันเปลี่ยนปีๆ
แล้วเด๊ะ เปลี่ยนแล้ว... ลืมไปเลยเด้ครับ เฮ็ดบ่เป็นเลย เครื่องฉอกเครื่องฉายนี่ก็สิ
เหลือแทนคือกันกับหนังนี้แหละครับ จังหวัดหนึ่งก็ฉายแค่ถือสองถือ ก็คือคือกัน
เพราะว่ามันบ่ได้ไปเข้าสู่จอกลางแปลงสู่อ้อมผ้าแล้ว ห้างใหญ่ๆ เขาก็มี ไปนั่งเบ็งเลย
มันสิเจ็จจางห่างหายไปแบบนั้นเลยครับ” (ทองแดง ภูเงิน, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม
2559)

5.2.5 ยูทูปกับประเด็นเรื่องลิขสิทธิ์

การเข้ามาของสื่อใหม่อย่างยูทูปมาพร้อมประเด็นใหม่ปัญหาที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์นันทนาการต้องรับมือ ประเด็นลิขสิทธิ์เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ทั้ง สตี คีน โช่ และจางโจย ลมพัดแผ่ ได้เรียนรู้จากการพบปัญหาจากการเผยแพร่ นันทนาการที่ตนเองในช่องทางยูทูป

สตี คีน โช่ ลบ นันทนาการที่ตนเองเคยโพสต์ออกจากยูทูปทั้งหมดเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งกับเจ้าของลิขสิทธิ์เผยแพร่ คือ อันดา เรคคอร์ด เนื่องจากในสถานะตามกฎหมาย ตนเป็นเพียงผู้รับจ้างผลิตผลงาน ลิขสิทธิ์ทั้งหมดเป็นของบริษัท การเผยแพร่ในช่องทางต่างๆ ทุกช่องทางจึงต้องเป็นสิทธิ์ของอันดา เรคคอร์ด เท่านั้น นอกจากนี้ในแง่กฎหมายศิลปินยังมีความผูกพันกับบริษัทที่ถือว่าเคยช่วยเหลือเกื้อกูลกันและให้ค่าตอบแทนที่ถือว่าคุ้มค่ากับการทำงานที่คงไม่มีบริษัทอื่นจะให้ได้

ส่วน “นันทนาการ” ที่เป็นวรรณกรรมมุขปาฐะนั้นไม่มีลิขสิทธิ์ทางด้านการผลิตซ้ำ สมมติว่าเคยผลิตเรื่องใดไปแล้วหากผลิตใหม่ก็สามารถขายลิขสิทธิ์ให้ผู้อื่นอีกได้ กล่าวคือลิขสิทธิ์นั้นเป็นลิขสิทธิ์ที่คุ้มครองเฉพาะไฟล์มาสเตอร์ที่จะนำไปเผยแพร่ แต่หากศิลปินนำเรื่องเดิมไปถ่ายทำใหม่ พากย์ใหม่ ตัดต่อใหม่ ถือว่าไม่ผิดลิขสิทธิ์ สตี คีน โช่ ยกตัวอย่าง นันทนาการพื้นบ้านอีสานเรื่องผาแดงนางไอ่ ที่ใครจะสามารถนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ก็ได้ ขอเพียงเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ ถ่ายทำใหม่ เพราะตัวเรื่องเองนั้นไม่มีลิขสิทธิ์ ถือว่าเป็นสมบัติส่วนรวม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“ผาแดงนางไอ่พวกนี้ ผู้ใดเฮ็ดก็ได้ ขอให้เขียนบทใหม่ ถ่ายใหม่ แต่เรื่องมันไม่มีลิขสิทธิ์ มันเป็นมรดกของประเทศของชาติ ประมาณนี้ แม่เจ้าสีแดงขึ้นมากะซาง ถ้าคุณบอกว่า เป็น นันทนาการ มันก็เป็นมรดกของแผ่นดิน หวงบ่ได้ นอกจากสิตั้งว่า นิยายสั้นอียังก็ว่าไป พวกนี้สิมีลิขสิทธิ์ แต่งโดย แม่หนบ่ คั้นตามหลักต้องบอกว่า นิยายสั้นแต่งโดยผู้แต่งผู้แต่งบุนามลงไปมันสิมีลิขสิทธิ์ คล้ายๆ เขาแต่งนิยายแหมะ มันอ้างบ่ได้เต้ะ อายเขา อายสังคม เพราะว่าคำว่า นันทนาการนี้เป็นเรื่องเล่าสืบทอดกันมาไม่สามารถหาเจ้าของหาจุดกำเนิดได้ มันก็ต้องยอมเป็นของแผ่นดินอยู่แล้ว” (สมพงษ์ หอมพนา, สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559)

ในประเด็นผู้ใช้อื่นๆ ที่นำนิทานก้อมของสี่ คันโซ มาโพสต์ในยูทูป ศิลปินให้ความเห็นว่าจริงๆ แล้วก็ไม่สมควรทำ แต่อย่างไรก็ตามในการโพสต์คลิปยูทูปที่ซ้ำซ้อนกับเจ้าของลิขสิทธิ์รายใหญ่ๆ เช่น บริษัทแกรมมี่ ถึงจะมียอดวิวสูงก็ตาม ผู้โพสต์ก็ไม่ได้รายได้เพราะยูทูปจะตรวจจับได้ว่าภาพหรือเสียงในคลิปซ้ำซ้อนกับของเจ้าของลิขสิทธิ์ และรายได้ที่มาจากยอดวิวก็จะโอนไปให้เจ้าของลิขสิทธิ์ที่แท้จริง โดยมีข้อความแจ้งที่ว่า “เก็บรายได้โดยเจ้าของลิขสิทธิ์” ในกรณีที่ซ้ำซ้อนเฉพาะเพลงประกอบที่นำมาใช้ในคลิป ยูทูปจะมีเพลงมาเสนอให้ผู้เลือกใช้แทนเพลงเดิมซึ่งสามารถใช้ได้โดยไม่คิดมูลค่า

ทางด้านงานโจ้ย ลมพัดไผ่ เล่าประสบการณ์ในเรื่องลิขสิทธิ์ว่าเมื่อก่อนตอนที่โอนลิขสิทธิ์การเผยแพร่ให้บริษัทที่รับซื้อนั้นไม่ได้ระบุระยะเวลาสิ้นสุดสัญญาว่า 5 ปีหรือ 10 ปี จึงกลายเป็นการขายขาดซึ่งตนรู้สึกเสียดายเพราะอยากให้เป็นมรดกตกทอดแก่ลูกหลาน นิทานก้อมชุดล่าสุดที่สร้างสรรค์ขึ้นจึงจะไม่ขายลิขสิทธิ์ให้บริษัทใดไปผลิตแล้วแต่จะหาช่องทางในการวางจำหน่ายเอง

“พูดถึงตอนนั้นการเห็ดเขียนโอนลิขสิทธิ์ให้กันนะไม่ได้บอกว่า 5 ปี 10 ปีก็ คือให้แล้วให้ไปเลย จบไปเลย บ่ได้ว่าหมด 5 ปีแล้วเอากลับมาเห็ดอีกได้เลยเด้อ บ่ได้ว่า เราอาจจะยังบ่ทันแก่ง บ่ทันรอบรู้เว้าง่าย ๆ ทั้งเรื่องการตลาดการที่สืบดำเนินการ จังได้กับธุรกิจ หลังๆ มาชุดที่ 2 ก็คือกัน ก็ให้บริษัทหนึ่งจัดการไป” (ชัยยศ วรชีนา, สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559)

ในกรณีที่มีคนโพสต์ซ้ำซ้อนกับเจ้าของผลงาน งานโจ้ย ลมพัดไผ่ อธิบายว่า ไม่สามารถทำได้ เพราะยูทูปมีระบบตรวจสอบทันที ถึงแม้จะโพสต์ได้แต่ก็จะมีสิทธิ์ในรายได้จากการโฆษณา ในวิธีการตรวจสอบของยูทูปก็จะมีทั้งการสอบถามเพื่อให้แน่ใจว่าผู้โพสต์ทราบรายละเอียดของคลิป เช่น การถ่ายทำ การตัดต่อ ดนตรีประกอบ นักแสดงคือใคร และจะต้องแสดงเอกสารที่ยืนยันสิทธิ์ในการเผยแพร่ซึ่งมีกรณีตัวอย่างที่ศิลปิน ไม่สามารถหาเอกสารที่แสดงว่าเป็นผลงานของตนได้เพราะขายลิขสิทธิ์ให้กับบริษัทหนึ่งไป จึงทำให้ไม่ได้รายได้จากผลงานชิ้นนั้น

นอกจากการทำซ้ำผลงานโดยผู้อื่น ศิลปินก็เคยถูกทักท้วงจากยูทูปว่าทำซ้ำเพลงประกอบในคลิปที่โพสต์เช่นกัน ซึ่งยูทูปก็ได้ดำเนินการโดยการตัดรายได้จากคลิปนั้นออก แต่ศิลปินก็ไม่ลบคลิปทิ้ง และยังมีโฆษณามาแสดง

ส่วนเทคเกอร์ ออดิโอ มีคำอธิบายในเชิงเปรียบเทียบในประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในคำถามที่ผู้วิจัยถามว่ามีความคิดเห็นอย่างไรต่อการโพสต์นิทานก๊อมน์โดยผู้บรรยายอื่นที่ไม่ใช่ตัวศิลปินหรือเจ้าของลิขสิทธิ์ สเวนสวอร์ด จันทรังาม และดีเจแดง แดนทอง นักแสดงจากนิทานก๊อมน์ตัวแทนในนามเทคเกอร์ ออดิโอ ให้ข้อคิดเป็น 3 ลักษณะโดยยกตัวอย่างแรกว่าความเชื่อของบ้านเราประเทศเรานี้เชื่อว่าคนทั้งหมดในโลกนี้เกิดมาจากพ่อแม่เดียวกันทั้งหมดคือปู่สังกะสาและย่าสังกะสี สิ่งต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นก็เพื่อให้ลูกให้หลานของปู่และย่าใช้ประโยชน์ร่วมกัน ไม่ว่าจะ เป็นต้นไม้ ผลหมากรากไม้ต่างๆ

ตัวอย่างที่ 2 ตัวแทนของเทคเกอร์เปรียบเทียบว่าเหมือนกับการปลูกต้นมะม่วง หากมีคนที่ไม่ได้เป็นคนปลูกมาเก็บผลไป ผู้ปลูกจะรู้สึกอย่างไร และตัวอย่างสุดท้ายเปรียบกับการทำนา หากมีผู้ที่ไม่ได้เป็นคนลงแรงทำนาไปเกี่ยวข้าวในนาไป ผู้ปลูกจะรู้สึกอย่างไร ผู้ที่มาเกี่ยวไปนั้นไม่มีความสงสารผู้ที่ลงแรงไถดำเปื้อนตมหรือ

“บ้านเฮาประเทศเฮานี้ เชื่อว่ามีปู่สังกะสา ย่าสังกะสี พ่อเดียวแม่เดียว แต่ว่าต่างประเทศ ข้าเจ้าสิเอ็นว่าจั่งได้ ปู่สังกะสา ย่าสังกะสีหนี สิแมนอันเดียวกันบ่ ปู่สังกะสา ย่าสังกะสีนั้น เพ็นปลูกต้นไม้ปลูกหมากม่วงหมากพร้าว หรือผลหมากรากไม้ต่างๆ ไว้เพื่อลูกเพื่อหลาน ให้ลูกให้หลานได้อยู่ได้กินน้ำกัน” (เทคเกอร์ ออดิโอ, 2559 : ออนไลน์)

โดยสรุปศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก๊อมน์ยังคงมีกระบวนการทำงานที่ทำหลายขั้นตอนในคนเดียว ตั้งแต่การเตรียมเรื่อง หานักแสดง เตรียมการถ่ายทำ การกำกับ และใส่เสียงประกอบ จะมีกระบวนการที่แตกต่างกันคือการพากย์เสียง ซึ่งแตกต่างกันโดยรูปแบบที่ศิลปินเลือกใช้ดังที่ได้แบ่งประเภทไว้แต่ต้น

อย่างไรก็ดีจากการสัมภาษณ์ศิลปินยังได้สะท้อนมุมมองต่อผลงานของตนเองในลักษณะที่แตกต่างกัน คือ สี คันโซ่ มองผลงานของตนเองเป็นนิทานประกอบภาพเคลื่อนไหว जानโง้ย ลมพัดใฝ่มองว่าผลงานของตนเองเป็นภาพยนตร์สั้นและเทคเกอร์ ออดิโอ ต้องการผลิตนิทานก๊อมน์ให้มีลักษณะเหมือนละครทางโทรทัศน์ ซึ่งจากมุมมองต่อผลงานของตนเองดังกล่าวศิลปินก็ได้เลือกสรร

องค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่มีรายละเอียดทั้งในด้านรูปแบบเนื้อหาบางส่วนต่างกัน ซึ่งเข้ากับความสามารถเฉพาะตัวที่ศิลปินแต่ละท่านมีอยู่

นอกจากการปรับตัวด้านช่องทางการสื่อสาร ในการเข้ามาของสื่อใหม่ศิลปินยังต้องเผชิญกับความท้าทายในประเด็นลิขสิทธิ์ของผลงานและลิขสิทธิ์ในการเผยแพร่ซึ่งศิลปินเลือกจะยอมรับ ต้อรอง และตีความเพื่อทำความเข้าใจในแบบของตน จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้รวบรวมมานี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ที่ได้ทำการศึกษาเพื่อสรุปและอภิปรายผลในบทถัดไป



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ ดำเนินงานโดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ และกระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนยูทูบ ในส่วนสรุปผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนตามคำถามวิจัย ดังนี้

6.1 นิทานก้อมบนยูทูบมีการปรับตัวอย่างไร

6.2 นิทานก้อมบนยูทูบมีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 การปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูบ

6.1.1.1 การปรับตัวของตัวสาร

การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ

ในการศึกษาการปรับตัวด้านรูปแบบ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาโดยใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงตัวอย่างนิทานก้อมที่มียอดวิวสูงสุดจากบัญชียูทูบที่เผยแพร่ผลงานของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบ จำนวนรูปแบบละ 10 ตัวอย่าง ในขั้นสำรวจเบื้องต้นก่อนการวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์นิทานก้อมของศิลปินแต่ละท่าน มีข้อแตกต่างด้านการใช้เสียง คือ รูปแบบที่มีเพียงเสียงพากย์ รูปแบบที่มีทั้งเสียงพากย์และเสียงนักแสดง และรูปแบบที่มีเพียงเสียงนักแสดง ในขั้นวิเคราะห์เนื้อหายังได้พบความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันในองค์ประกอบอื่นในการเล่าเรื่อง ซึ่งได้จำแนกออกเป็น 4 องค์ประกอบ คือ โครงเรื่อง ตัวละคร เสียง และภาพ

(ก) โครงเรื่อง

จากตัวอย่างนิทานก้อมจำนวน 30 เรื่องของทั้ง 3 ศิลปิน โครงเรื่อง 18 เรื่อง มีลักษณะเป็นโครงเรื่องแบบปิดหรือเรียกว่าโครงเรื่องแบบเก่า (traditional plot) ที่เน้นความสัมพันธ์ของลำดับ

เหตุการณ์ที่เป็นเหตุเป็นผลต่อเนื่องกัน ตัวอย่างโครงเรื่องที่อายุน้ำสาว เริ่มต้นจากการที่พี่เขยบังเอิญเห็นของลับน้องเมียทำให้เกิดกำหนด - เมื่อเกิดกำหนดจึงวางแผน - เมื่อวางแผนน้องเมียจึงหลงเชื่อ - เมื่อหลงเชื่อจึงได้ร่วมหลับนอน เป็นต้น

จำนวนของโครงเรื่องแบบเก่าที่พบในตัวอย่างของ สี คั่นโซ่มีจำนวน 7 ใน 10 เรื่อง จานโจ้ย ลมพัดไผ่ จำนวน 7 ใน 10 เรื่อง และเทคเกอร์ ออดิโอ จำนวน 4 ใน 10 เรื่อง ตัวอย่างนิทานก้อมที่มีโครงเรื่องแบบเก่า เช่น เรื่องเสื่อย่านบักแก้ว เรื่องพี่อายกับน้ำสาว เรื่องหลวงพ่อกว้างเขือ ของสี คั่นโซ่ เรื่องหินแม่เฒ่า เรื่องเซียงบัวจิ้งไร เรื่องสากกะเบือล้างแค้น ของจานโจ้ย ลมพัดไผ่ เรื่องแม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเอ็นใหญ่ เรื่องพี่อายน้ำสาว ตอนแทงบ่เข้า เรื่องน้องเมียพี่อาย ตอนพิกท่าใหม่ ของเทคเกอร์ ออดิโอ เป็นต้น

ส่วนตัวอย่างนิทานก้อมที่มีโครงเรื่องแบบเปิด (open plot) มีทั้งหมด 12 เรื่อง แบ่งเป็น สี คั่นโซ่ 3 เรื่อง จานโจ้ย ลมพัดไผ่ 3 เรื่อง และเทคเกอร์ ออดิโอ จำนวน 6 เรื่อง ตัวอย่างนิทานก้อมที่มีโครงเรื่องแบบเปิด เช่น เรื่องเว้าบ่ถ่อง ของสี คั่นโซ่ เรื่องจานสาเจอปราบิน ของจานโจ้ย ลมพัดไผ่ เรื่องน้องเมียบอกพี่อาย ตอนพี่อายเมษา ของเทคเกอร์ ออดิโอ เป็นต้น

(ข) ตัวละคร

ในการวิเคราะห์เนื้อหาขององค์ประกอบการเล่าเรื่องประเด็นตัวละคร ผู้วิจัยมีหัวข้อในการพิจารณา คือ อาชีพและพื้นเพของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร และลักษณะนิสัยของตัวละครหลัก จากตัวอย่างนิทานก้อมทั้ง 30 เรื่อง พบลักษณะร่วมกันของตัวละครด้านอาชีพและพื้นเพคือตัวละครเกือบทั้งหมด 132 ตัว (ตัวละครในตัวอย่างของสี คั่นโซ่ 35 ตัว จานโจ้ย ลมพัดไผ่ 58 ตัว เทคเกอร์ ออดิโอ 39 ตัว) เป็นคนอีสาน นั่นคือตัวละครพูดภาษาอีสาน มีตัวละครเพียง 2 ตัวในตัวอย่างนิทานก้อมของจานโจ้ย ลมพัดไผ่ที่ไม่พูดภาษาอีสาน คือ สมหมายในเรื่องไครดั่ง ซึ่งโดยพื้นเพแล้วเป็นคนอีสาน เพียงแต่ไปทำงานกรุงเทพฯ หลายปี เมื่อกลับมาจึงอยากพูดภาษากลางเพื่ออวดภูมิ และตัวละครอีกตัวหนึ่งเป็น “ไทกะเทิน” หรือคนจังหวัดนครราชสีมาที่พูดภาษากลางแต่สำเนียงเหนือ

ส่วนอาชีพของตัวละครที่พบมากที่สุดในตัวอย่งานก้อมคืออาชีพเกษตรกร มีวิถีชีวิตแบบชาวอีสานในชนบท มีการปลูกข้าว เลี้ยงปศุสัตว์ และหาอาหารจากธรรมชาติรอบตัว เช่น เก็บเห็ด ตกปลา ดักนก เก็บผลไม้ป่า เมื่อมีเวลาว่างจากทำงานก็จะทำงานอื่นๆ เช่น ซ่อมแห ผ่าฟืน งานจักสาน เป็นต้น มีเพียงตัวละครไม่กี่ตัวที่มีอาชีพแตกต่างออกไป เช่น นักบวช พ่อค้าควาย คนเร่ขายยา ผู้ใหญ่บ้าน ทนาย และแรงงานรับจ้างในกรุงเทพฯ ซึ่งปรากฏเป็นสัดส่วนที่น้อย

ความสัมพันธ์ของตัวละครที่พบ มีลักษณะที่แตกต่างกันในตัวอย่างทั้ง 3 รูปแบบ ตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันทโง มีลักษณะความสัมพันธ์ 3 แบบ คือ 1.ระดับครอบครัว เช่น เรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาว 2. ระดับชุมชน เช่น เรื่องเว้าบ่ถ่อง เรื่องหลวงพ่อกหมากเขือ (ความสัมพันธ์ระหว่างนักบวชกับคนในชุมชน) และภายในสังคมนักบวช เช่น เรื่องหลวงพ่อกับเถรน้อย ตอนกินแบบนี้ ความสัมพันธ์ของตัวละครในตัวอย่างนิทานของจางโจย ลมพัดไผ่ มีทั้งหมด 2 แบบ คืออยู่ในระดับครอบครัว เช่น เรื่องหินแม่เต่า เรื่องซากกะเปี้ยล้างแค้น และระดับชุมชน เช่น เรื่องไครดั่ง เรื่องจางสาเจอพรั้าบิน ส่วนความสัมพันธ์ในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ เป็นระดับเดียวคือระดับภายในครอบครัวทั้งหมด ซึ่งมีความสัมพันธ์ระดับครอบครัวที่แตกต่างจากอีก 2 รูปแบบ คือ มีความสัมพันธ์ระหว่างแม่ผัวและลูกสะใภ้

ลักษณะนิสัยของตัวละครเอกในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันทโงที่พบมากที่สุดคือตัวละครที่โง่ไม่ทันคน ถูกหลอก หรือทำอะไรก็ไม่สำเร็จใน 7 เรื่อง อีก 3 เรื่องเป็นตัวละครเอกในลักษณะที่ตรงกันข้ามคือมีไหวพริบ ฉลาดแกมโกง ในตัวอย่างของจางโจย ลมพัดไผ่ มีตัวละครที่เอกที่มีลักษณะโง่ ไม่ทันคน ถูกหลอกง่าย หรือชื่อมาก 6 เรื่อง ตัวละครเอกฉลาดแกมโกง มีไหวพริบ 3 เรื่อง ส่วนอีกเรื่องสุดท้าย ตัวละครที่ชื่อทิดเขี้ยวมีนิสัยเกเรชอบเที่ยวเตร่ยามค่ำคืน ในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ มีตัวละครเอกที่มีนิสัยหลากหลาย คือตัวละครเอกที่มีนิสัยเจ้าชู้ 3 เรื่อง มีความฉลาดไหวพริบดี 3 เรื่อง ตัวละครที่อารมณ์ร้อน โมโง่ง่าย 3 เรื่อง และตัวละครที่มีความโลภ 1 เรื่อง

(ค) เสียง

ในเบื้องต้น ตัวอย่างนิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบแตกต่างกันในด้านการใช้เสียงพากย์และเสียงนักแสดงดังที่ได้กล่าวแล้ว ในส่วนที่มีการวิเคราะห์เพิ่มเติมคือการใช้เสียงประกอบลักษณะอื่นๆ ซึ่งแบ่งเป็น 5 ประเภท คือ 1.เครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยว 2.ดนตรีอีสานผสมดนตรีสากล 3.ดนตรีสากล 4.เสียงเอฟเฟค (sound effect) 5.เสียงหัวเราะกระป๋อง (canned laughter) ตัวอย่างนิทานก้อมแต่ละรูปแบบมีการใช้เสียงประกอบเหล่านี้แตกต่างกัน

สี่ คันทโง ใช้เพียงเสียงเครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยวเท่านั้น และเครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยวนั้นใช้เพียงเสียงแคนอย่างเดียว ไม่มีเครื่องดนตรีประเภทอื่นผสมเลย นอกจากเสียงแคน มีเพียงเรื่องเว้าบ่ถ่องเรื่องเดียวที่มีเสียงหัวเราะกระป๋องประกอบเมื่อตัวละครเอกพูดผิด

จางโจย ลมพัดไผ่ ใช้เสียงประกอบทั้งเครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยว เครื่องดนตรีอีสานผสมดนตรีสากล และเสียงเอฟเฟค ไม่ใช่เสียงหัวเราะกระป๋อง แต่ผู้พากย์เสียงจะมีการหัวเราะเป็นระยะ

รูปแบบการใช้เสียงประกอบตอนเกริ่นเรื่องใช้เครื่องดนตรีอีสานแบบเดี่ยว เช่น แคน พิณ โหวต หลังจากนั้นจึงมีดนตรีสากล เพลงหมอลำ หรือเสียงเอฟเฟคเข้าแทรกเมื่อตัวละครมีกิริยาท่าทางตก เช่น ล้มกลิ้ง ตกบันได ถูกตี ตกน้ำ การใช้ศิลปะทางภาษาในการพากย์ นอกจากการใช้ร้อยแก้วเล่า เรื่องยังมีการแทรกร้อยกรองกลอนอีสานที่เรียกว่า “ผญา ก้อม” คือกลอนคำสอน หรือกลอนที่ให้ ภาพพจน์ในธรรมชาติด้วย

เทคเกอร์ ออดิโอ ใช้เสียงประกอบทุกประเภท แต่ในประเภทดนตรีสากลมีปรากฏเพียงใน ตัวอย่างเรื่องน้องเมียพี่อ้าย หนังสือรักต้องแซ่ 2 ซึ่งเป็นตัวอย่างเรื่องเดี่ยวที่ใช้เสียงทุกรูปแบบ ประกอบ ส่วนเรื่องอื่นๆ ใช้มากน้อยแตกต่างกันไป อย่างไรก็ตามอย่างน้อยที่สุด การใช้เสียงประกอบ จะเหลือการใช้ดนตรีอีสานแบบเดี่ยวและเสียงหัวเราะกระป๋องไว้เป็นพื้นฐาน ส่วนศิลปะด้านการใช้ ภาษา ปรากฏการพูดต้นสดของนักแสดง (improvise) ที่อาศัยทักษะเฉพาะตัวซึ่งสั่งสมมาจาก ประสบการณ์ของนักแสดง

(ง) ภาพ

ในการวิเคราะห์ภาพ ผู้วิจัยแบ่งเป็นหัวข้อในการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับภาพดังนี้ 1. ฉาก 2. ยุคสมัยของเหตุการณ์ 3. การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก และ 4. การเคลื่อนกล้อง

ฉากที่ปรากฏในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่ มากที่สุดคือฉากที่เป็นบ้านไม้ยกใต้ถุนแบบ บ้านในชนบทอีสานซึ่งมีทั้งบ้านที่แยกตัวอยู่ท่ามกลางท้องนาและบ้านที่อยู่ในหมู่บ้าน อันดับที่ 2 คือ ฉากวัด และอันดับที่ 3 คือฉากท้องนา นอกจากนั้นยังมีฉากป่าและแหล่งน้ำด้วย ยุคสมัยของฉากใน ตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่นั้นแบ่งเป็น 2 ยุค คือยุคก่อนไฟฟ้า ปรากฏข้าวของเครื่องใช้ที่บ่งบอก เช่น ใต้ส่องสว่าง และยุคไฟฟ้าที่ปรากฏเครื่องใช้ไฟฟ้า เช่น เครื่องขยายเสียงของวัดในเรื่องหลวงพ่อกมกไมค์ อย่างไรก็ตามสถานที่ทั้งหมดเกิดขึ้นที่ชนบทอีสานและสภาพการดำเนินชีวิตของผู้คนก็เป็น สังคมชนบท ไม่มีข้าวของที่ทันสมัย ไม่มีสิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่หรืออาคารคอนกรีตปรากฏ

การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกมีปรากฏในตอนต้นของตัวอย่างแต่ละเรื่องโดยการขึ้นข้อความ เจ้าของลิขสิทธิ์ คือ บริษัท อันดา เรคคอร์ด จำกัด คำว่านิทานก้อม ลำดับชุด และชื่อศิลปิน ในการตัด ต่อมีการใช้เทคนิคการเร่งความเร็วภาพ (fast forward) บ่อยครั้ง ส่วนการลดความเร็ว (slow motion) มีเพียงในเรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาวเท่านั้น การเคลื่อนกล้อง สี่ คันโซ่ ถ่ายทำโดยใช้การถือกล้อง (hand-held) ทำให้กรอบภาพเคลื่อนไหวตลอดเวลา เทคนิคการเคลื่อนกล้องอื่นๆ ที่พบเช่น การซ้อน ขึ้น (tilt up) การเบลอภาพ (out focus) อัตราส่วนขนาดภาพที่ใช้ทั้งหมดมีขนาด 4:3

ในตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจย ลมพัดไฟ มีฉากที่ปรากฏบ่อยครั้งที่สุดคือ บ้านไม้ยกใต้ถุนแบบอีสาน รองลงมาคือ ฉากท้องนา แหล่งน้ำและป่าตามลำดัก มีฉากเมืองเพียงครั้งเดียวในช่วงเปิดเรื่องใครดั่ง ยุคสมัยที่ปรากฏในฉากเมื่อสังเกตจากข้างของเครื่องใช้ วิถีชีวิต การแต่งกาย พบว่าเป็นช่วงเวลาตั้งแต่ประมาณปี 2530 เป็นต้นมา สังเกตได้จากเพลงที่กำลังโด่งดั่งและข้าวของต่างๆ เช่น ตู้เย็น เสื้อผ้าทีมฟุตบอล วิทย์ รถเมล์แบบยุโรป เป็นต้น

การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการแนะนำชื่อเรื่องใช้ข้อความบนภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว มุมขวาล่างมีชื่อของศิลปินตอนต้นของแต่ละคลิป สำหรับเทคนิคในการตัดต่อมีการใช้เอฟเฟคเปลี่ยนภาพ (transition effect) เช่น การเฟด (fade) การคลี่ภาพเหมือนหน้ากระดาษ มีการเร่งความเร็วภาพ (fast forward) เป็นต้น ในการเคลื่อนกล้องมีการซูม (zoom in and out) การแพน (pan) และใช้การถือกล้องในการถ่ายทำ (hand-held) อัตราส่วนภาพมีขนาด 4:3 จำนวน 8 เรื่อง และขนาด 16:9 จำนวน 2 เรื่อง

ฉากที่พบบ่อยครั้งที่สุดในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอคือฉากบ้านไม้ยกใต้ถุนแบบอีสาน รองลงมาคือฉากไร่นา แหล่งน้ำ และป่าตามลำดัก ช่วงเวลาที่ปรากฏไม่แน่ชัด บางเรื่องมีความแตกต่างจากชีวิตประจำวัน มีสีสันสดใส หรือเป็นเสื้อผ้าของชาวเขาซึ่งไม่ใช่เสื้อผ้าของคนอีสาน คล้ายกับการแต่งกายให้เป็นนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ซึ่งไม่ได้เป็นอดีตของสังคมอีสาน อย่างไรก็ตามวิถีชีวิตและบริบทต่างๆ ยังเป็นสังคมแบบเกษตร และการทำมาหากินที่อยู่กับธรรมชาติ หาของป่า ดักสัตว์ จับปลา มีการเพาะปลูกพืชเศรษฐกิจ เช่น มันสำปะหลัง อ้อย ปรากฏให้เห็นด้วย

การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการขึ้นชื่อเรื่องมีการวางข้อความชื่อเรื่อง นักแสดง ทีมงานด้านซ้ายของจอภาพเป็นจอภาพวิดีโอที่เอียง (shear) ไปด้านหลัง มีการขึ้นตราสัญลักษณ์เทคเกอร์ ออดิโอมุมขวาบน หรือใช้การขึ้นข้อความบนภาพเคลื่อนไหวที่มีเอฟเฟคประกายดาวระยิบระยับ การเปลี่ยนภาพมีการใช้เอฟเฟค เช่น การเฟด (fade) การถ่ายทำของเทคเกอร์ ออดิโอมีการใช้ขาตั้งกล้องให้กรอบภาพนิ่ง และใช้การเคลื่อนกล้อง เช่น แพน (pan) ซูม (zoom) อัตราส่วนภาพที่ใช้เป็นขนาด 16:9 ทั้งหมด

การวิเคราะห์ด้านเนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาในส่วนนี้ใช้พิจารณาแนวคิดที่ปรากฏในตัวอย่างแต่ละเรื่อง ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่าเนื้อหาในตัวอย่างของทั้ง 3 รูปแบบมีเรื่องเพศปรากฏมากที่สุดทั้งโดยรวมและในแต่ละรูปแบบเอง คือในรูปแบบที่ 1 ปรากฏ 7 เรื่อง รูปแบบที่ 2 ปรากฏใน 6 เรื่อง และรูปแบบที่ 3

ปรากฏ 6 เรื่อง แนวคิดที่ปรากฏรองลงมาในรูปแบบที่ 1 ได้แก่ เรื่องความโง่ และความฉลาด รูปแบบที่ 2 ได้แก่ ความโง่ และคนพิการ และรูปแบบที่ 3 ได้แก่ ความเกียจคร้าน และความโง่ เมื่อมองจากภาพรวมของทั้ง 3 รูปแบบ แนวคิดเรื่องเพศมีปรากฏมากที่สุด 19 เรื่อง อันดับที่ 2 คือความโง่ 12 เรื่อง และอันดับที่ 3 คือความฉลาด 8 เรื่อง ส่วนแนวคิดที่ไม่ปรากฏในตัวอย่างเลยคือคนที่มีฐานะสูง

เกณฑ์ในการพิจารณาเนื้อหาด้านขนาดของเรื่อง รูปแบบที่ 1 มีทั้งเรื่องตอนเดียว (4 เรื่อง) และหลายตอน (6 เรื่อง) ผสมผสานกัน รูปแบบที่ 2 ตัวอย่างเป็นเรื่องขนาดตอนเดียวทั้งหมด และรูปแบบที่ 3 ส่วนมากเป็นเรื่องหลายตอน คือ 7 ใน 10 เรื่อง

6.1.1.2 การปรับตัวของผู้ส่งสาร

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบคือ 1. รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์อย่างเดียว โดยสี่ คันโซ่ 2. รูปแบบที่มีทั้งเสียงพากย์และเสียงนักแสดง และ 3. รูปแบบที่ใช้เพียงเสียงนักแสดงอย่างเดียว ศิลปินแต่ละรูปแบบมีการปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงช่องทางมาสู่ยูทูปที่แตกต่างกัน

รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์อย่างเดียว เนื่องจากศิลปินไม่มีสิทธิ์ตามกฎหมายในการเผยแพร่ สิทธิ คันโซ่ ผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมรูปแบบที่ 1 ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ไม่ว่าจะในช่องทาง วิดีโอ ซีดี หรือยูทูปก็ตาม เนื่องจากบริษัท อันดา เรคคอร์ด จำกัด ได้ซื้อผลงานและสิทธิ์ในการเผยแพร่ไปทั้งหมด การเผยแพร่ผลงานของสี่ คันโซ่ทางยูทูปในปัจจุบันที่ผ่านช่อง Unda record official นั้นตัวศิลปินมิได้เข้าไปมีส่วนร่วม หรือยุ่งเกี่ยวแต่ประการใด รวมถึงตัวศิลปินไม่ได้เข้าไปตอบความคิดเห็นของผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นด้วย ลักษณะความสัมพันธ์ที่ศิลปินมีต่อผลงานของตนจึงสิ้นสุดลงเมื่อส่งมอบไฟล์มาสเตอร์ให้กับผู้ซื้อลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย ซึ่งในอดีตช่วงที่ยูทูปกำลังแพร่หลายประมาณปี พ.ศ. 2548 สี่ คันโซ่ ก็เคยโพสต์คลิปนิทานก้อมของตนเองในบัญชีผู้ใช้ส่วนตัว แต่หลังจากที่บริษัท อันดา เรคคอร์ด จำกัด ได้ทักท้วงศิลปินเกี่ยวกับสิทธิ์ในการเผยแพร่ สิทธิ คันโซ่ จึงงดการเผยแพร่ทางบัญชีผู้ใช้ส่วนตัวตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา โดยบัญชีผู้ใช้ส่วนตัวของสี่ คันโซ่บนยูทูปนั้นใช้ชื่อว่า ‘Sie Kunzo’ (เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/user/siekunzo>) ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับนิทานก้อม มีเพียงการโพสต์คลิปเบื้องหลังการถ่ายทำนิทานก้อม ซึ่งศิลปินได้ให้สัมภาษณ์ว่าการโพสต์คลิปเบื้องหลังมีจุดประสงค์เพื่อช่วยโปรโมตนิทานก้อมอีกทางหนึ่ง แต่นอกจากคลิปเบื้องหลังการถ่ายทำนิทานก้อมศิลปินยังมีคลิปสารคดีเกี่ยวกับวิถีชีวิตอีสานในชื่อ “ชอกอีสาน” บันทึกการแสดงหน้าเวทีวงหมอลำ และวิดีโอเพลงลูกทุ่งหมอลำด้วย

ในด้านการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากช่องทางใหม่คือยูทูบ สี คันโซ่ มีความเห็นว่าแม้ช่องทางใหม่นี้จะมีผู้ชมจำนวนมากและขยายตัวขึ้น แต่ยังคงผลกระทบต่อช่องทางการจำหน่ายวีซีดีไม่มากนัก เหตุเพราะกลุ่มผู้ชมนิทานก้อมบนยูทูบกับกลุ่มผู้ชมนิทานก้อมแบบวีซีดีนั้นเป็นคนละกลุ่มกัน และมีพฤติกรรมเปิดรับสารที่แตกต่างกัน กลุ่มผู้ชมนิทานก้อมแบบวีซีดีส่วนมากคือเด็กและคนที่มีอายุเลยวัยกลางคนที่ยังต้องการสื่อรูปแบบเดิม เนื่องด้วยยังเข้าไม่ถึงเทคโนโลยีในรูปแบบใหม่ และมีพฤติกรรมซื้อซ้ำอีกหลายๆ ครั้งในชุดเดิม เมื่อแผ่นชำรุด สูญหาย หรือเพื่อเก็บสะสม ต่างจากกลุ่มผู้ชมในยูทูบซึ่งสี คันโซ่ คิดว่าเป็นกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานที่มีความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้ชมกลุ่มนี้ต่อให้ไม่มีนิทานก้อมเผยแพร่ในช่องทางยูทูบก็จะไม่ซื้อนิทานก้อมรูปแบบวีซีดี

ข้อสังเกตของสี คันโซ่ อีกประการหนึ่งต่อธรรมชาติของสื่อวีซีดีและยูทูบในแง่ของหน้าที่ (function) ที่แตกต่างกันก็คือ สื่อยูทูบไม่สามารถเปิดชมด้วยกันได้ แต่สื่อวีซีดีนั้นสามารถนำมาเปิดชมด้วยกันได้ อดทนกันได้ สามารถนำไปเปิดในยามที่มิงานบุญเมื่อคนมารวมตัวกัน ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าน่าจะมาจากข้อจำกัดในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในแต่ละพื้นที่ การรับชมจากสื่อวีซีดีนั้นสะดวกในด้านอุปกรณ์ที่รองรับกล่าวคือการรับชมสื่อต่างๆ โดยเทคโนโลยีเครื่องเล่นวีซีดียังแพร่หลายอยู่ในสังคมอีสานมากกว่าการเข้าถึงสื่อจากอินเทอร์เน็ต

สี คันโซ่ มีทัศนคติต่อสื่อใหม่คือยูทูบว่ามีประโยชน์ในแง่ที่เป็นตัวส่งเสริมตลาดวีซีดีด้วย หากผลงานที่เผยแพร่ออกมามีคุณภาพ ผู้ชมชื่นชอบ จะทำให้ผู้ชมต้องการซื้อนิทานก้อมในรูปแบบวีซีดีไปฝากญาติพี่น้อง การมองว่าสื่อใหม่จะมาเบียดบังสื่อวีซีดีนั้นเป็นการมองแง่ร้ายเกินไป

รูปแบบที่ใช้เสียงพากย์และเสียงนักแสดง งานโจ้ย ลมพัดไผ่ มีการปรับตัวในด้านช่องทางการเผยแพร่มาสู่ยูทูบโดยเริ่มโพสต์ผลงานเมื่อเดือนสิงหาคม ปี พ.ศ. 2558 ผ่านบัญชีผู้ใช้ของ คี ล ปิ น เ อ ง ไ น ซึ่ อ ‘Chaiyot Wolrachina’ (เข้า ถึง ได้ จ า ก <https://www.youtube.com/user/456thai>) ในระยะเวลาประมาณ 1 ปีที่ได้เผยแพร่มีกระแสตอบรับที่ดีคือในคลิปที่มียอดวิวสูงสุดมียอดวิวถึงกว่า 1 ล้านวิว (ข้อมูลเมื่อวันสัมภาษณ์ 30 กรกฎาคม 2559) ส่วนผลงานนิทานก้อมเรื่องอื่นๆ มียอดวิวตั้งแต่ประมาณ 5 แสนลดหลั่นลงไป แต่ทั้งนี้งานโจ้ย ลมพัดไผ่ ได้ขายลิขสิทธิ์ในการเผยแพร่และจำหน่ายผลงานในรูปแบบวีซีดีชุดแรกให้บริษัทแกรนด์ เมเจอร์ ขอนแก่น และชุดที่ 2 ขายลิขสิทธิ์ให้บริษัท รุ่งเรือง เอนเตอร์เทนเมนต์ไปแล้ว การเผยแพร่ นิทานก้อมทางยูทูบจึงเป็นการเผยแพร่คู่ขนานไปกับการเผยแพร่ทางวีซีดี โดยผู้เผยแพร่คนละรายกัน

อย่างไรก็ตามนิทานก้อมของศิลปินในตัวอย่างบางเรื่องก็ยังมีได้ขายลิขสิทธิ์การเผยแพร่โดยการจำหน่ายเป็นวีซีดีให้กับผู้อื่น เช่น เรื่องงานสาเจอปราบิน ซึ่งศิลปินมีความตั้งใจว่าหลังจากนี้จะไม่ขายลิขสิทธิ์ให้ผู้อื่นแต่จะเผยแพร่ด้วยตัวเอง แม้จะมีข้อเสียเปรียบในด้านการตลาดที่ไม่มีเครือข่ายในการจำหน่ายเหมือนกับบริษัทใหญ่ที่มีระบบจัดจำหน่ายและเครือข่ายที่กว้างขวางกว่า

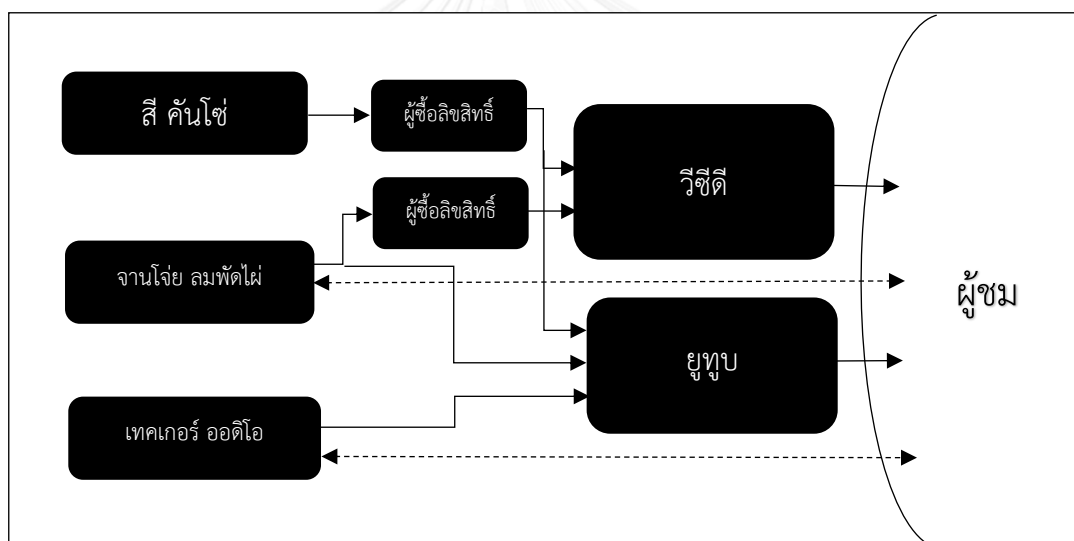
งานโจ้ย ลมพัดไผ่ มีความเห็นเกี่ยวกับช่องทางใหม่คือยูทูปว่ามีข้อดีคือทำให้ลดต้นทุนในการผลิต เพราะไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุเช่นแผ่นซีดี บรรจุภัณฑ์ต่างๆ อีกทั้งไม่ต้องผ่านระบบจัดจำหน่ายที่ต้องมีพ่อค้าคนกลาง ในการวางจำหน่ายบางครั้งผู้จัดจำหน่ายวางผลิตภัณฑ์ไม่ถูกที่ (place) คือไม่รู้จักสถานที่ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมที่มีความต้องการก็จะทำให้ยอดขายไม่ดี การเผยแพร่ทางยูทูปสามารถข้ามข้อจำกัดด้านสถานที่ไปได้

รูปแบบที่ใช้เสียงนักแสดงอย่างเดียว เทคเกอร์ ออดิโอ มีการปรับตัวมากที่สุดจากศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบ ทั้งด้านช่องทางและด้านเนื้อหา ในด้านช่องทางปัจจุบันเทคเกอร์ ออดิโอไม่มีการผลิตวีซีดีเพื่อจำหน่ายอีกต่อไป โดยศิลปินให้ข้อมูลว่ามีสาเหตุมาจากพฤติกรรมมารับสื่อและใช้เทคโนโลยีของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม มีการรับสื่อจากแผ่นวีซีดีและเครื่องเล่นลดน้อยลง หันมารับสื่อผ่านสมาร์ตโฟนมากขึ้น ส่วนเครื่องเล่นวีซีดีเองก็ไม่ค่อยมีการจำหน่ายแล้ว การชมผ่านวีซีดีจึงไม่สะดวกและเป็นที่แพร่หลายเช่นดังก่อน

นอกจากการปรับตัวด้านช่องทางการสื่อสาร เทคเกอร์ ออดิโอยังมีการปรับตัวด้านเนื้อหา ศิลปินให้ข้อมูลว่าเมื่อเปลี่ยนช่องทางมาสู่สื่อใหม่คือยูทูปแล้วต้องมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้สามารถดูได้ทุกเพศทุกวัย โดยจะต้องงดเว้นเนื้อหาที่มีลักษณะดังนี้ 1. เนื้อหาที่มีการพาดพิงกฎหมาย 2. เนื้อหาที่พาดพิงศาสนา และ 3. เนื้อหาที่สองแง่สองง่าม ซึ่งจากเดิมครั้งเมื่อศิลปินยังใช้ช่องทางวีซีดีนั้นมีการผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องเพศสองแง่สองง่ามตามลักษณะนิทานก้อมของอีสาน แต่ต่อไปนี้จะงดเว้น อย่างไรก็ตามเมื่อสำรวจนิทานก้อมในบัญชีผู้ใช้ของศิลปินก็ยังพบเนื้อหาสองแง่สองง่ามอยู่ และตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอที่มียอดวิวสูงสุด 10 ตัวอย่างนั้นมีเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศจำนวน 6 เรื่อง ทองแดง ภูเงิน ผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมในนามเทคเกอร์ ออดิโอยังชี้แจงว่าต่อไปนี้ การสร้างสรรค์นิทานก้อมตั้งใจให้มีสาระและคุณภาพมากขึ้นโดยจะทำให้มีลักษณะเหมือนละครโทรทัศน์ ซึ่งนอกจากจะมีนิทานก้อมแล้ว ทางช่อง เทคเกอร์ ออดิโอ (เข้าถึงได้จาก https://www.youtube.com/channel/UCcbWdbyEuW_tiX0Orb66VNg) ยังมีความบันเทิงประเภทอื่นๆ เช่น มิวสิควีดีโอ บันทึกการแสดงพื้นบ้าน การทดลองทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

การปรับตัวในด้านการผลิตหลังจากการย้ายช่องทางมาบนยูทูป เทคเกอร์ ออดิโอ มีการลดค่าตอบแทนนักแสดง จากเมื่อก่อนให้ค่าตอบแทนเป็น “ค่าตัว” นักแสดง แต่ปัจจุบันต้องลดค่าตัวลงโดยยึดค่าแรงขั้นต่ำรายวันคือวันละ 300 บาทเป็นอย่างน้อยที่สุด

จากข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก ทำให้ทราบว่าศิลปินทั้ง 3 รูปแบบนั้นมีวิธีการเผยแพร่ผลงานสู่ผู้ชมในเส้นทางที่แตกต่างกัน สี คันโซ มีความเกี่ยวข้องกับช่องทางน้อยเนื่องจากให้สิทธิ์ในการเผยแพร่กับผู้ซื้อลิขสิทธิ์ทั้งหมด ผู้ซื้อลิขสิทธ์นำไปเผยแพร่ต่อทั้งช่องทางวีซีดีและยูทูป ส่วนงานโจย ลมพัดไม้ใช้ช่องทางทั้งการจำหน่ายลิขสิทธ์ผลงานให้ผู้ผลิตในรูปแบบวีซีดีและส่วนตัวยังใช้การเผยแพร่ทางยูทูปด้วยบัญชีผู้ใช้ของตนเอง ในรูปแบบที่ 3 เทคเกอร์ ออดิโอ ใช้เพียงการเผยแพร่ทางยูทูป หรือเรียกได้ว่าเป็น YouTuber นิทานก้อมอย่างเต็มตัว นอกจากนี้การเผยแพร่ในรูปแบบที่ 2 และ 3 มีการใช้ช่องแสดงความคิดเห็นในการตอบโต้กับผู้ชมที่มาแสดงความคิดเห็นด้วย



ภาพ 6.1 เส้นทางเผยแพร่ผลงานนิทานก้อมของศิลปินทั้ง 3 รูปแบบ

ข้อดีและข้อเสียของยูทูป

ศิลปินทั้ง 3 รูปแบบ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับสื่อใหม่คือยูทูปว่ามีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป โดย สี คันโซ ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมในรูปแบบที่ 1 มองเห็นข้อดีว่ายูทูปจะเป็นช่องทางที่ช่วยประชาสัมพันธ์ผลงานให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายขึ้น งานโจย ลมพัดไม้ ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม

ในรูปแบบที่ 2 กล่าวถึงข้อดีของยูทูปที่สามารถเผยแพร่ผลงานได้กว้างขวางมากขึ้นจนสามารถชมได้จากทุกมุมโลกและเป็นช่องทางการเผยแพร่ที่ลดต้นทุนทั้งการผลิตและการวางจำหน่าย ส่วนข้อเสียก็คือการคำนวณรายได้ไม่มีความซับซ้อนเข้าใจยาก

ส่วนเทคโนโลยี ออดิโอ ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมในรูปแบบที่ 3 มีความเห็นว่ายูทูปมีข้อเสียตรงที่ทำให้การเข้าถึงจำกัดอยู่เฉพาะผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งผู้สูงอายุหรือคนที่อยู่ในชนบทจะไม่สามารถรับชมได้ และการรับรายได้จากการแบ่งค่าโฆษณาจากยูทูปไม่มีความแน่นอน โดยศิลปินเปรียบเทียบรายได้จากยูทูปกับผลมะม่วงซึ่งมีลักษณะที่เป็นไปตามยถากรรม (arbitrariness) มากกว่าจะเป็นสิ่งที่มีสาเหตุและผลลัพธ์ที่เป็นเหตุผล (rationality) และการมาถึงของยูทูปทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เบียดบังช่องทางหารายได้เดิมคือตลาดวีซีดี

ตาราง 6.1 ข้อดีและข้อเสียของยูทูปในทัศนะของศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม

| ศิลปิน | ข้อดี | ข้อเสีย |
|------------------|---|---|
| สี คันโซ่ | - ช่วยประชาสัมพันธ์ผลงาน | - (ไม่ได้กล่าวถึงข้อเสีย) |
| จางโจย ลมพัดไม้ | - ลดต้นทุน - แพร่กระจายกว้างขวางกว่า | - การคำนวณรายได้ซับซ้อน |
| เทคโนโลยี ออดิโอ | - (ไม่ได้กล่าวถึงข้อดี) | - เบียดบังช่องทางวีซีดี - รายได้ไม่แน่นอน - คนสูงอายุเข้าไม่ถึง |

6.1.2 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อม

ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบมีกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานแตกต่างกันออกไป สี คันโซ่ มีหลายหน้าที่ในการสร้างสรรค์นิทานก้อม นับตั้งแต่การเลือกเรื่อง วางแผนการถ่ายทำ คัดเลือกนักแสดง กำกับการแสดง ถ่ายภาพ ตัดต่อ พากย์เสียง โดยทีมงานที่เป็นนักแสดงจะให้คำปรึกษาแนะนำมุกตลกเพิ่มเติมในระหว่างการทำ โดยที่มาของนิทานก้อมจะมีทั้งเรื่องเก่าที่จดจำมาจากคนรุ่นก่อนที่ได้เล่าให้ฟัง และเรื่องที่ได้รวบรวมมาแล้วนำมาดัดแปลงใหม่จากแหล่งต่างๆ

เช่น การอ่านในอินเทอร์เน็ต การจดจำมาจากการดูภาพยนตร์ต่างประเทศ จากวงสังสรรค์ หรือจากเรื่องราวที่พบเห็นในชีวิตจริงซึ่งศิลปินเรียกว่าเรื่องร่วมสมัย

ขั้นตอนการถ่ายทำ ศิลปินจะมีเพียงรายชื่อเรื่องที่จะถ่ายทำภายในวันนั้น ไม่มีการเขียนบทหรือลำดับฉากที่ต้องถ่ายทำแต่อย่างใด นักแสดงที่มารับบทต่างๆ ก็เลือกคนรู้จักมักคุ้นที่อยู่ในหมู่บ้านก่อนถ่ายทำมีการเล่าเรื่องให้นักแสดงฟังก่อน เมื่อถ่ายจริง ขณะที่ถือกล้องถ่ายภาพก็จะออกคำสั่งกำกับการแสดงไปด้วย จนกว่าจะได้การแสดงที่พอใจตามภาพที่คิดไว้จนจบแต่ละเรื่อง ในการกำกับ สี คั่นโซ่ อธิบายว่าเหมือนการเล่น “เสียนน้อย” คือการเล่นจำลองสถานการณ์แบบเด็กๆ เล่นกัน เป็นเทคนิคในการกำกับที่ทำให้ได้การแสดงที่เป็นธรรมชาติ

ในกระบวนการตัดต่อ สี คั่นโซ่ จะตัดต่อวิดีโอที่ถ่ายทำมาให้เสร็จตามจินตนาการเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ ก่อน แล้วจึงพากย์เสียงทับลงไป เป็นวิธีการที่ฝึกฝนมาจากสมัยเด็กที่ชอบเล่นพากย์ผู้คนที่อยู่ไกลๆ ให้เพื่อนฟัง คอมพิวเตอร์ที่ใช้ตัดต่อเป็นคอมพิวเตอร์บุคคูลโดยทำงานในห้องตัดต่อเล็กๆ หลังบ้านที่ต่ออุปกรณ์เสริมในการบันทึกเสียง คือ ฮาร์ดการ์ด เครื่องขยายเสียง ไมโครโฟน

กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมของจางโจย ลมพัดไผ่ มีลักษณะที่ทำงานหลายบทบาทในคนๆ เดียวเช่นกัน โดยศิลปินเป็นผู้วางแผนการถ่ายทำ เตรียมเรื่อง หานักแสดง ถ่ายภาพ กำกับการแสดง ตัดต่อ ใส่เสียงประกอบและเสียงพากย์ของนักพากย์ที่ใช้ชื่อว่า “เซียงคิง” โดยที่มาของเรื่องจะนำมาจากเรื่องเล่าที่ได้ยินได้ฟังมาจากคนรุ่นก่อนและมีเรื่องที่ตั้งขึ้นเองโดยศิลปินอธิบายว่านิทานก้อมของตนก็คือภาพยนตร์คอเมดี้ของอีสานนั่นเอง

บรรยากาศในกองถ่ายมีความเป็นกันเอง เนื่องจากทีมงาน นักแสดงเป็นคนที่รู้จักมักคุ้นกันทั้งพี่น้อง เพื่อน ญาติ โดยใช้การขอความร่วมมือ ค่าตอบแทนอาจจะมากบ้างน้อยบ้าง แต่อย่างไรก็ตามจะไม่ขาดการเลี้ยงอาหาร ร่วมทานข้าวด้วยกัน จางโจย ลมพัดไผ่มีการเขียนบทแต่ไม่ละเอียดมากและเป็นผู้ถ่ายภาพเอง และกำกับไปด้วย ในการกำกับศิลปินมีเทคนิคโดยการเลือกคนที่มีบุคลิกคล้ายตัวละครที่จินตนาการในเรื่องเพื่อจะไม่ต้องกำกับมาก เช่น ตัวละครในเรื่องเป็นคนทะเลก็จะทาบทามคนที่มินิฮัยทะเลในชีวิตจริงมารับบทบาท

เมื่อถ่ายทำเสร็จในแต่ละวันก็จะลงมือตัดต่อทันที เป็นการทำงานให้เสร็จวันละเรื่อง เว้นแต่จะมีเหตุสุดวิสัย อากาศไม่เอื้ออำนวยอาจมีการถ่ายสองวัน โดยจะตัดต่อและใส่ดนตรีประกอบ เช่น เสียงเพลง เสียงฮาร์ดเอฟเฟคประกอบมุกตลกจนเสร็จเรียบร้อยจึงให้นักพากย์มาพากย์เสียงในส่วนการบรรยายเปิดเรื่อง เชื่อมฉาก และปิดเรื่อง

เทคเกอร์ ออดิโอ มีกระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมอย่างเรียบง่ายโดย สวนสวรรค์ จันทร์งาม หนึ่งในนักแสดงเล่าว่าในวันถ่ายทำผู้กำกับจะโทรนัดกับนักแสดงแล้วนักแสดงเดินทางมาด้วยตัวเองโดยรถจักรยานยนต์ส่วนตัว ทางนักแสดงได้รับค่าตัวมากบ้างน้อยบ้าง อย่างน้อยที่สุดคือค่าแรงขั้นต่ำ อย่างไรก็ตามส่วนตัวไม่ได้คาดหวังรายได้เพราะมีใจรักในการแสดง

แหล่งที่มาของเรื่อง ทองแดง ภูเงิน ผู้กำกับเล่าว่านำมาจากเรื่องที่เคยได้ยินเล่าต่อกันมาในสังคมอีสาน ในส่วนบทสนทนาจะไม่มีบทเขียนบทล่วงหน้าแต่ใช้การเลือกสรรคำพูดขณะถ่ายทำโดยเน้นความกระชับเพื่อจะได้ตัดต่อง่าย ศิลปินอธิบายว่าจะพยายามถ่ายให้สามารถตัดต่อได้โดยไม่ต้องตัด (trim) มาก วางลงไปในแต่ละคัต (cut) ได้เลย ในการถ่ายทำมีการใช้เทคนิคพิเศษ (special effect) แบบง่ายๆ ที่คิดขึ้น เช่น มีการก่อกองไฟเพื่อใช้เป็นควันบรรยากาศในเรื่องที่เกี่ยวกับวิญญาณ ภูตผี ส่วนเทคนิคพิเศษด้านภาพที่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างก็มีเช่นการใส่ฝนตกในฉากดำนานา ภาพต่างๆ ที่นำมาเสนอมีการสอดแทรกความเป็นธรรมชาติและการค้นหาแบบวิถีชีวิตอีสาน เช่น การเก็บพืชผักต่างๆ ในส่วนเสียงดนตรี เทคเกอร์ ออดิโอ มีการแต่งเพลงหมอลำเพื่อประกอบนิทานก้อมด้วย

6.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาในเรื่องการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูป ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายผลการศึกษาโดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อดังนี้

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบที่เปลี่ยนแปลงได้และไม่ได้ของนิทานก้อม

ส่วนที่ 2 การแพร่กระจายของนิทานก้อมในยุคสื่อใหม่

ส่วนที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัล

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบที่เปลี่ยนแปลงได้และไม่ได้ของนิทานก้อม

จากการศึกษาการปรับตัวของนิทานก้อมบนยูทูปโดยเลือกตัวอย่างจากศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อม 3 รูปแบบ คือ รูปแบบที่มีเพียงเสียงพากย์ รูปแบบที่มีทั้งเสียงพากย์และเสียงนักแสดง และรูปแบบที่มีเพียงเสียงนักแสดง ทำให้เห็นการสร้างสรรคของศิลปินซึ่งมีมุมมองต่อนิทานก้อมที่แตกต่างกัน สี คันโซ่ ได้ให้สัมภาษณ์ว่านิทานก้อมของตน**ไม่ใช่ภาพยนตร์**แต่รูปแบบของเป็นการเล่า

นิทานประกอบภาพเคลื่อนไหว จุดเน้นของศิลปินจึงเป็นการเล่านิทานที่มีกลิ่นอายแบบวัฒนธรรมมุขปาฐะคือเล่าเรื่องโดยคนๆ เดียว ตามความตั้งใจเดิมภาพเคลื่อนไหวที่นำมาประกอบจะเป็นเพียงภาพเหตุการณ์ที่สอดคล้องกับเรื่องที่เล่าเท่านั้น ต่อมาจึงได้พัฒนาให้ปากของตัวละครในภาพเหตุการณ์มีการซิงค์ (synchronize) กับเสียงพากย์

งานโจ้ย ลมพัดไผ่ มีมุมมองต่อนิทานก๊อมของตนว่าเป็น “หนังสั้น” (short film) และมีความตั้งใจที่จะใช้รูปแบบของภาพยนตร์มาสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะในด้านเสียงประกอบที่มีความหลากหลายทั้งการใช้ซาวด์เอฟเฟค ดนตรีสากล และดนตรีพื้นบ้านอีสาน มีการใช้เสียงนักแสดงในการเล่าเรื่องประกอบกับการพากย์ที่ยังจำเป็นในการเปิดเรื่อง เชื่อมฉาก และปิดเรื่อง

ส่วนมุมมองของเทคโนโลยี ออดิโอต่อผลงานนิทานก๊อมที่สร้างขึ้นที่ได้เปลี่ยนแปลงจากรูปแบบวีซีดีมาสู่ช่องทางยูทูป ศิลปินมองว่านิทานก๊อมของตนเป็นเหมือนละครโทรทัศน์ คือแต่ละตอนต้องมีความต่อเนื่อง ไม่เหมือนกับนิทานก๊อมแบบวีซีดีที่เนื้อหาแต่ละตอนเป็นอิสระต่อกันคือจบในตอน

ในด้านเนื้อหาที่ศิลปินแต่ละรูปแบบนำมาสร้างสรรค์ จากตัวอย่างในส่วนวิเคราะห์เนื้อหาทำให้เห็นว่าแนวคิดที่พบยังเป็นเรื่องตลกที่สอดคล้องกับมุกตลกที่จารุวรรณ ธรรมวัตรได้เคยสำรวจไว้เมื่อปีพุทธศักราช 2522 นิทานมุกตลกส่วนมากที่พบขณะนั้นเป็นเรื่องเพศภายในครอบครัว จากตัวอย่างนิทานก๊อมทั้ง 30 เรื่องมีถึง 19 เรื่องที่เป็นเรื่องเพศภายในครอบครัว และในสัดส่วนของแต่ละรูปแบบเรื่องเพศก็มีสัดส่วนมากที่สุดและเป็นเรื่องที่มียอดวิวสูงที่สุด คือ สี คันโซ่ 7 ใน 10 เรื่อง ยอดวิวสูงที่สุดคือเรื่องเสื่อย่านบักแ้ว งานโจ้ย ลมพัดไผ่ 6 ใน 10 เรื่อง ยอดวิวสูงที่สุดเรื่องหินแม่เต่า เทคโนโลยี ออดิโอ 6 ใน 10 เรื่อง ยอดวิวสูงที่สุดเรื่องทำวิทีเบิกซองเบิกซูซ่าฯ ซึ่งเรื่องที่มียอดวิวสูงที่สุดในแต่ละรูปแบบล้วนมีโครงเรื่องแบบเก่า (traditional plot) แสดงให้เห็นว่าผู้ชมยังชื่นชอบนิทานก๊อมที่มีความตลกจากมุกได้สะดือ ซึ่งเป็นเรื่องตลกที่มีทุกชาติทุกภาษาอยู่แล้ว

ส่วนในเรื่องแบบใหม่ ทั้งแนวคิดและโครงเรื่อง เช่น แนวคิดแบบ “แม่ผัวและลูกสะใภ้” ซึ่งไม่มีในสังคมอีสานสมัยก่อน เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มาพร้อมกับความเป็นสมัยใหม่ เนื่องจากการแต่งงานที่มีการย้ายฝ่ายหญิงเข้ามาสู่บ้านฝ่ายชาย ทำให้เกิดการปะทะกันของแม่และลูกสะใภ้คล้ายกับละครหลังข่าวทางโทรทัศน์หลายๆ เรื่อง ก็ได้รับความนิยมและกระแสตอบรับที่ดี รวมไปถึงรูปแบบใหม่ๆ ของนิทานก๊อม เช่น โครงเรื่องเปิด (open plot) มีลักษณะเป็นตลกที่ไม่เน้นตัวเรื่อง (comedy of incidents) มีหลายตอนต่อเนื่องกัน หรือการนำเอาดนตรีตะวันตกมาประกอบเรื่อง นิทานก๊อมบน

ยูทูบที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันจึงถือได้ว่าได้แตกกิ่งก้านทางด้านรูปแบบมาเป็นทั้ง “นิทานประกอบภาพเคลื่อนไหว” ในรูปแบบแรก “หนังสือ” ในรูปแบบที่ 2 และ “ละครทางยูทูบ” ในรูปแบบที่ 3

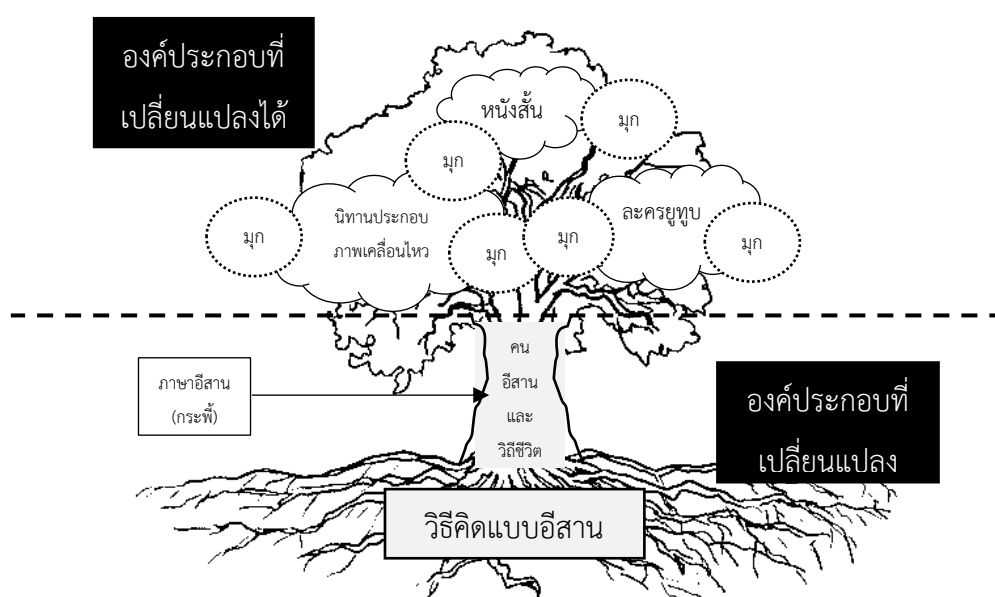
ในการศึกษาการปรับตัวของสื่อพื้นบ้าน ข้อสำคัญที่ต้องนำมาพิจารณาก็คือในการปรับตัวที่ต้องเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะต่างๆ ของวัฒนธรรมนั้นมีอะไรที่เปลี่ยนแปลงได้ และอะไรบ้างที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ตามแนวคิดหลักเกณฑ์การปรับตัวของวัฒนธรรมแนวตั้ง (vertical) และแนวนอน (horizontal) ที่เปรียบวัฒนธรรมแต่ละอย่างเป็นดังต้นไม้ ในแนวตั้งที่มีตั้งแต่ราก ลำต้น ไปจนถึงใบ ดอกและผลนั้น แบ่งได้เป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่มองเห็น (visible parts) ประกอบด้วย ลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล และส่วนที่มองไม่เห็น (invisible parts) คือรากที่อยู่ใต้ดิน และ ส่วนที่อยู่ภายในคือแก่นของลำต้น

ส่วนที่มองเห็นนั้นคือรูปแบบของวัฒนธรรม หากเป็นนิทานก้อมแล้ว รูปแบบของวัฒนธรรมสื่อพื้นบ้านชนิดนี้คงมีลักษณะเป็น “มะม่วงแพนซี” ซึ่งในต้นเดียวสามารถมีหลายๆ พันธุ์ กิ่งหนึ่งผลมีรสเปรี้ยว อีกกิ่งหนึ่งผลมีรสมัน เนื่องจากกิ่ง ก้าน ใบ และผล ของวัฒนธรรมนิทานก้อมนั้นได้แตกแขนงออกเป็น 3 รูปแบบคือ “นิทานประกอบภาพเคลื่อนไหว” “หนังสือ” และ “ละครทางยูทูบ”

ด้วยเหตุนี้ในการพิจารณาว่าสิ่งใดเปลี่ยนแปลงได้และสิ่งใดเปลี่ยนแปลงไม่ได้ในวัฒนธรรมนิทานก้อม รูปแบบการเล่าเรื่องที่ปรากฏในสื่อยูทูบจึงเป็น “ผล” ของมะม่วงแต่ละกิ่งที่เปลี่ยนแปลงหรืออาจจะ “กลายเป็นพันธุ์” ไปได้เรื่อยๆ ตามธรรมชาติ แต่ละผลก็มีรสชาติแตกต่างกันไปตามองค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวละคร เสียง ภาพ และเรื่องราวที่ปรากฏ และสามารถตัดออกได้ คือ “ไม่มีแต่ยังเป็นมะม่วง” เช่น หากมะม่วงไม่เปรี้ยว จะยังนับเป็นมะม่วงอยู่หรือไม่ คำตอบคือยังเป็นมะม่วงอยู่ เช่นเดียวกับนิทานก้อม หากนิทานก้อมไม่มีองค์ประกอบบางอย่าง เช่น ดนตรีสากล โครงเรื่องแบบเก่า เรื่องเกี่ยวกับเพศ หรือแม้แต่กระทั่งไม่มี “เสียงเล่าเรื่อง” ดังในรูปแบบของเทคเกอร์ ออดิโอ ก็ยังสามารถจะเรียกได้ว่าเป็น “นิทานก้อม” อยู่

ส่วนผลของต้นไม้ คือวิธีการที่พืชชนิดนั้นจะสามารถดำรงเผ่าพันธุ์สืบต่อไปได้ ในวิถีทางนี้ ผลของต้นนิทานก้อมคือมุกตลก ความสนุกสนาน ความบันเทิง อันจะได้รับจากเรื่องราวซึ่งเป็นจุดขายเป็นอาหารให้สิ่งมีชีวิตอื่นๆ ดึงดูดนกกา สรรพสัตว์ต่างๆ ได้มาเก็บกินเพื่อจะได้แพร่กระจายชีวิตของวัฒนธรรมนิทานก้อมต่อไป และเป็นตัวชี้วัดความเป็นความตายด้วยเพราะหากผลมีรสชาติไม่อร่อย สัตว์ต่างๆ ก็ไม่กินเป็นอาหาร การแพร่กระจายก็จะไม่เกิดขึ้น

ในส่วน of สิ่ง that เปลี่ยนแปลงไม่ได้ หากดูจากการวิเคราะห์เนื้อหาจะพบว่าส่วนที่ไม่เปลี่ยนแปลงเลยในทุกตัวอย่างคือภาษาที่ใช้ทั้งในการพากย์และการสนทนาของตัวละครซึ่งเป็นภาษาอีสานทุกเรื่อง แต่อย่างไรก็ตามภาษาก็ยังไม่ใช้แก่นแกนของวัฒนธรรมนิทานก้อมแต่เป็นเพียงกระพี้ที่เป็นเปลือกห่อหุ้มแก่นของวัฒนธรรมเท่านั้น เพราะนิทานก้อมอาจนำไปพากย์เป็นภาษาอื่นๆ พูดเป็นภาษาอื่น หรือนำไปใส่คำบรรยายภาษาต่างประเทศได้ หากมีการนำไปฉายในต่างประเทศ โดยที่ “ความเป็นนิทานก้อม” ก็ยังคงอยู่แม้ นักพากย์จะเล่าเรื่องโดยภาษาใดก็ตาม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพ 6.2 ต้นไม้นิทานก้อม

คำถามต่อมาในการค้นหาแก่นแกนของนิทานก้อมคือ ถ้าหากไม่ได้พูดอีสานหรือพากย์อีสานกันแล้ว ยังเปลี่ยนสถานที่ให้เป็นที่อื่นที่ไม่ใช่อีสาน เปลี่ยนวิถีชีวิตเป็นของคนอื่น ยังจะเป็นนิทานก้อมอยู่หรือไม่ จากการสัมภาษณ์ศิลปินผู้สร้างสรรค์ งานโจย ลมพัดไผ่ กล่าวว่าคุณค่าหรือแก่นแกนของนิทานก้อมคือการบันทึกเรื่องราวของคนอีสาน เสมือนจดหมายเหตุ ซึ่งมีรายละเอียดของวิถีชีวิต วิถีคิดและธรรมชาติของอีสานซึ่งเป็นคนรักสนุกหรือ “มักม่วน” ตามแบบคนอีสาน ฉะนั้นแก่นแกนของต้นไม้นิทานก้อมนี้คือคนอีสานและวิถีชีวิตของพวกเขา (หรือพวกเรา) ซึ่งมีรากฐานมาจากวิถีคิดแบบอีสานนั่นเอง

การวิเคราะห์เนื้อหาในประเด็นภาพในส่วน “ช่วงเวลาหรือยุคสมัยของฉาก” พบว่านิทานก้อมเมื่อพิจารณาจากบริบทต่างๆ ที่ปรากฏในตัวอย่งนิทานก้อมทุกๆ ตัวอย่าง จะพบว่าเหตุการณ์ในเรื่องที่ถ่ายถอดล้วนเป็นอดีตที่ผ่านมาแล้ว มีระยะห่างจากปัจจุบันมากบ้างน้อยบ้างต่างกันไป ตั้งแต่ยุคพัฒนาอุตสาหกรรมใหม่ (NICS) หรือประมาณ 30 ปีที่แล้ว ไปจนถึงยุคก่อนมีไฟฟ้า หรือเป็นอดีตที่ห่างไกลไปอีกจนไม่รู้ว่านานเท่าใดแน่ ทำให้เห็นเจตนาของศิลปินที่จะสร้างความเป็นอดีตผ่านการตกแต่ง คัดสรร จัดองค์ประกอบในภาพต่างๆ เช่น การแต่งกายของตัวละคร สถานที่ บ้านเรือน อุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้ในเรื่อง

การมีอยู่ของนิทานก้อมในสื่อใหม่นี้จึงเป็นที่บันทึกความทรงจำทางวัฒนธรรม (cultural memory) ของคนอีสานซึ่งเป็นรากฐานของกระบวนการก่อร่างทางอัตลักษณ์ของกลุ่มคนอีสานเพื่อสร้างกลุ่มก้อนโดยกระบวนการ 2 อย่างคือการตอบคำถามว่าเราเป็นใคร (“We are this”) และไม่ได้เป็นอะไร (“That’s our opposite”) (Assmann, 1988: 9-19) นอกจากนี้ในปัจจุบันมีการศึกษาเกี่ยวกับ “ความทรงจำศึกษา” ที่อธิบายความทรงจำร่วมในฐานะ “**ประวัติศาสตร์กรรมของมนุษย์**” ความทรงจำร่วมเหล่านี้ก่อร่างขึ้นมาจากกรอบอ้างอิงที่ผู้ระลึกถึงอยู่ร่วมสมัยด้วย ความทรงจำจึงมิใช่ภาพลักษณ์แบบวัตถุวิสัยของการรับรู้อดีต หรือไม่ใช่แค่ความเป็นจริงในอดีต ความทรงจำเป็นอัตวิสัย และเป็นการประกอบสร้างใหม่ผ่านการคัดสรร/คัดทิ้ง ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่รื้อฟื้นความทรงจำ (Erl, 2011 : 9 อ้างใน นัทธนัย ประสานนาม, 2557 : 300)

แม้ในอดีตสังคมอีสานที่แท้จริงจะเป็นอย่างไร แต่ในความทรงจำของศิลปินทั้ง 3 รูปแบบอดีตของอีสานยังคงมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ถนนยังเป็นดินลูกรังปนทราย มีวัวควาย ท้องไร่ท้องนา บ้านยกใต้ถุน และผู้คนที่ยังหาอยู่หากินกับธรรมชาติ ใช้ชีวิตวนเวียนอยู่ในหมู่บ้านเล็กๆ มีทุ่งนา ป่า และวัด โดยที่ไม่ถูกรบกวนและช่องแวงจาก รถยนต์ สื่อโทรทัศน์ โรงเรียน หรือเซลล์แมนขายเครื่องกรองน้ำแต่อย่างใด ซึ่งความทรงจำร่วมเกี่ยวกับอีสานนี้ เป็นความทรงจำร่วมทางสังคมที่ยังผูกกลุ่ม “คนอีสาน” ไว้ด้วยกันอย่างเหนียวแน่น

ส่วนที่ 2 การแพร่กระจายของนิทานก้อมในยุคสื่อใหม่

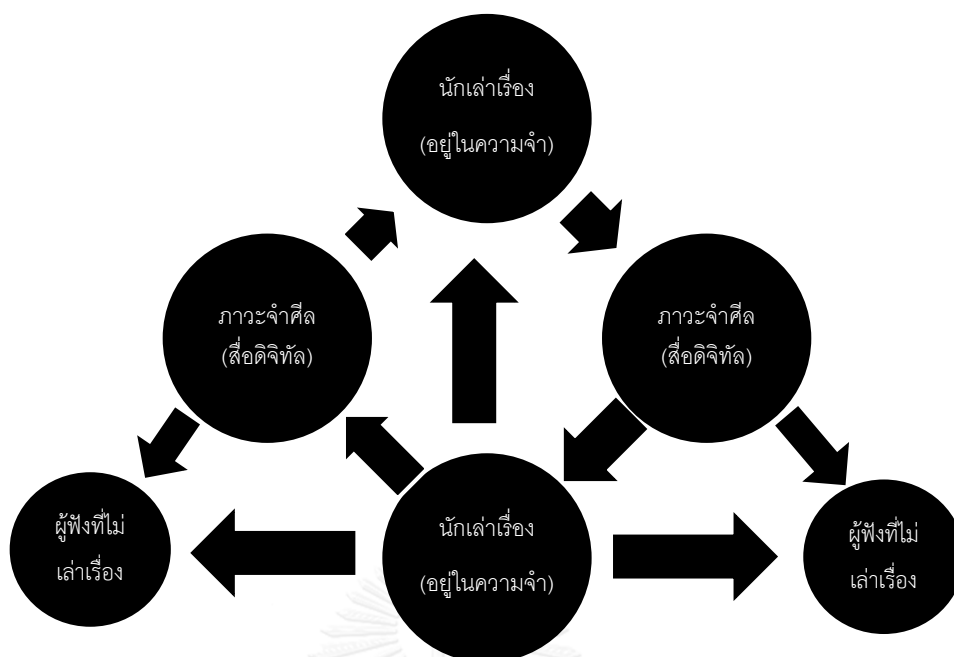
จากวัฒนธรรมดั้งเดิมของนิทานที่เป็นรูปแบบมุขปาฐะอันจำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารแบบต่อหน้า (face-to-face communication) เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและย้ายช่องทางมาเป็นสื่อยูทูปทำให้มีการสูญเสียลักษณะเดิมบางประการไป คุณลักษณะหนึ่งคือการร่วมเวลา (synchronous)

กันระหว่างผู้เล่าเรื่องกับผู้ฟัง ความมีชีวิต (live) ของการเล่าที่ต้องปรับตัวตามผู้ฟังตลอดเวลาจึงหายไป ในอนาคตศิลปินอาจนำเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่สามารถนำเอาคุณสมบัติการสื่อสารที่รวมเวลา อย่างเช่น Facebook live หรือในช่องทาง YouTube เอง ปัจจุบันที่สามารถ live broadcast ได้ มาปรับใช้ โดยการเพิ่มรูปแบบที่ให้ผู้เล่าเรื่องพากย์สดประกอบภาพเคลื่อนไหวที่เล่นให้ชม ผู้ฟังสามารถตอบโต้ผ่านช่องข้อความแชท (chat) เพื่อถามคำถามหรือแสดงความคิดเห็นตอบโต้กับผู้เล่าเรื่องได้ทันที ซึ่งจะสามารถเพิ่มอรรถรสในการเล่าเรื่องได้ทางหนึ่ง

ในการรักษาเรื่องเล่าในวัฒนธรรมมุขปาฐะ ปัจจัยอย่างหนึ่งที่สำคัญคือเรื่องเล่าต้องได้รับการต่อชีวิตโดยการจดจำของ “นักเล่านิทาน” (active bearers of tradition) ไม่ใช่เพียงผู้ฟังที่ไม่เล่าเรื่องต่อ เพราะเมื่อไม่เล่า เรื่องราวต่างๆ ก็จะตายไปพร้อมกันๆ นั้น ครั้นเมื่อเปลี่ยนมาเป็นสื่อดิจิทัลที่เรื่องราวจาก “ความทรงจำ” ถูกนำไปบรรจุอยู่ในรูปของสื่อดิจิทัลอันประกอบด้วยเลขฐานสองที่แน่นอน ไม่เปลี่ยนแปลงเหมือนการเล่าเรื่องจากความจำ ทำให้คุณลักษณะอีกอย่างหนึ่งของมุขปาฐะคือ “การเปลี่ยนไปทุกครั้งที่เล่า” ต้องสูญเสียไปด้วย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงไปเมื่อเล่าใหม่นี้เป็นวิธีการอนุรักษ์เรื่องเล่าแบบมุขปาฐะแบบหนึ่งด้วยเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อนิทานถูกเปลี่ยนแปลงมาบันทึกอยู่ในสื่อที่มีลักษณะแน่นอนเช่นเลขฐานสองแล้วก็ถือว่าลักษณะกระบวนการต่างๆ แบบมุขปาฐะจะสิ้นสุดลงโดยถาวร Joseph Bruchac นักเล่านิทานพื้นบ้านได้เขียนไว้ในบทความ “the lasting power of oral traditions” ว่าแม้สื่อสมัยใหม่จะสามารถบันทึกเสียง ภาพ หรือเรื่องเล่าไว้ในรูปแบบดิจิทัลได้ แต่สื่อสมัยใหม่จะไม่สามารถบันทึกสองสิ่งในการเล่าเรื่องแบบมุขปาฐะได้คือความใกล้ชิด (intimacy) และความฉับพลัน (immediacy) (Bruchac, 2010 : online)

การเปลี่ยนแปลงของผู้รับสารที่หันมารับสารจากสื่อดิจิทัล จึงไม่ใช่จุดสิ้นสุดของการเล่าเรื่องแบบมุขปาฐะ เพียงแต่เป็นการจำศีลชั่วคราว คล้ายการจำศีลของกบอแลสกาที่อยู่ในน้ำแข็งนิ่งๆ ไม่มีการขยับเขยื้อนเปลี่ยนแปลง เหมือนภาวะไร้ชีวิต รอจนถึงฤดูกาลใหม่ น้ำแข็งเริ่มละลาย กบจึงกลับมามีชีวิตอีกครั้ง เช่นเดียวกับนิทานก้อม เมื่อถูกบันทึกอยู่ในสื่อดิจิทัลเปรียบเหมือนสภาวะจำศีลของกบคือข้อมูลไม่เปลี่ยนแปลง จนเมื่อข้อมูลเหล่านั้นถูกถ่ายทอดสู่ “ความทรงจำของมนุษย์” นิทานที่ถูกแช่แข็งจึงจะกลับมีชีวิตขึ้นมาอีกครั้ง ดังภาพ 6.3



ภาพ 6.3 การหมุนเวียนของเรื่องเล่าในสังคมสื่อใหม่

การเก็บข้อมูลของสื่อดิจิทัลโดยการแข่งขันกันถือเป็นเรื่องใหม่ ทำให้สามารถรักษาชีวิตของนิทานได้อย่างยาวนานกว่าผู้ที่เป็ “นักเล่านิทาน” เพราะความทรงจำของมนุษย์มีอายุสั้นกว่าวัตถุ อย่างไรก็ตามหากข้อมูลอยู่ในรูปดิจิทัลโดยไม่มีกระบวนการถ่ายน้ำแข็งชุปชีวิตนิทานขึ้นมาใหม่โดยการเล่าเรื่องอีกครั้งก็ไร้ความหมาย เพราะคุณค่าของการเล่าเรื่องแบบมุขปาฐะจะไม่เกิดขึ้น ในกรณีนิทานก้อม หากผู้ชมนิทานไม่นำเอาเรื่องราวไปถ่ายทอดโดยการเล่าด้วยปากหรือไม่นำไปสร้างสรรค์เป็นสื่อต่างๆ นิทานก้อมก็จะเป็นเพียงนิทานที่ “ตาย” แล้ว

จากการเปรียบเทียบเนื้อหาของตัวอย่างนิทานก้อมทั้ง 30 เรื่องของทั้ง 3 ศิลปิน พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงของนิทานก้อมที่เกิดจาก “ความทรงจำของผู้เล่า” ที่แตกต่างกัน ตัวอย่างที่ชัดเจนคือเรื่องว่านเสียบบ่เข้า ของ สี คั่นโซ่ กับเรื่องพี่อายน้ำสาว ตอนแทงบ่เข้า ของเทคเกอร์ ออดิโอ ซึ่งมีเนื้อหาบางอย่างคล้ายคลึงกัน

การหมุนเวียนของนิทานในแบบมุขปาฐะที่ไม่มีต้นกำเนิดที่แน่นอนทำให้ไม่อาจถือเอานิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นลิขสิทธิ์ส่วนตัวได้ ดังที่ สี คั่นโซ่ ให้สัมภาษณ์ในแง่มุมของลิขสิทธิ์ของเรื่องเล่าว่า ใครจะอ้างสิทธิ์เหนือตัวเรื่องไม่ได้ เพราะไม่สามารถหาจุดกำเนิดได้ และถือว่าเป็นสมบัติของแผ่นดิน

คือเป็นสมบัติส่วนรวม ส่วนผลงานคือไฟล์มาสเตอร์นั้นถือเป็นลิขสิทธิ์ได้เพราะมาจากการสร้างสรรค์
ลงแรงของศิลปิน

ส่วนทองแดง ภูเขาเงิน ศิลปินในนามเทคเกอร์ ออดิโอ ยกตำนาน “ปู่สังกะสา-ย่าสังกะสี” มา
เพื่อเปรียบเปรยว่าเรื่องเล่าที่เหมือนผลหมากรากไม้ที่ปู่สังกะสาและย่าสังกะสีบันดาลขึ้นเพื่อให้
ลูกหลานคือชาวโลกได้กินเป็นอาหารร่วมกัน ใครจะอ้างสิทธิ์เป็นเจ้าของไม่ได้ แต่การสร้างสรรค์นิทาน
ก้อมในรูปแบบไฟล์ดิจิทัลนั้นเปรียบดั่งเมล็ดข้าว ที่ต้องอาศัยแรงงานในการผลิต หวาน ดำ เก็บเกี่ยว
ดูแลรักษา หากผู้ที่ไม่ได้ลงแรงมาเกี่ยวข้าวไป ย่อมเป็นการเอาเปรียบกัน

ส่วนที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์นิทานก้อมบนสื่อดิจิทัล

ศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมทั้ง 3 รูปแบบได้กล่าวถึงแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
แตกต่างกันไป เช่น ต้องการสร้างสรรค์นิทานประกอบภาพ ต้องการสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับอีสาน
หรือความต้องการจะสร้างละคร แต่อย่างไรก็ตามคงปฏิเสธไม่ได้ว่าแรงจูงใจอีกส่วนหนึ่งก็คือความ
ต้องการทางธุรกิจ ซึ่งในการสร้างผลงานจำเป็นต้องใช้ทุนในการผลิต และเมื่อผลิตแล้วก็จำเป็นต้อง
ขายเพื่อให้มีรายได้ กระบวนการเหล่านี้ถือว่าวัฒนธรรมนิทานก้อมได้ถูกทำให้กลายเป็นสินค้า
(commoditization of culture) เป็นความบันเทิงที่สามารถซื้อขายในรูปแบบวีซีดี และเปลี่ยนแปลง
ตรรกะในการจำหน่ายแบบใหม่ในยุคของสื่อใหม่อย่างยูทูบ จากการขายนิทานก้อมในแผ่นวีซีดีมาเป็
การขาย “สายตา” (views) ของผู้ชมแลกกับรายได้จากการโฆษณาแทน อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็น
การแลกเปลี่ยนในแบบวีซีดีหรือยูทูบ นิทานก้อมดิจิทัลก็คือ “สินค้าทางวัฒนธรรม” ในระบบตลาด
แบบทุนนิยม

ปัจจุบันศิลปินผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมแต่ละรูปแบบ มีความสัมพันธ์กับตลาดแตกต่างกัน สี
คันโซ่ ขายลิขสิทธิ์ในการเผยแพร่ทุกช่องทางให้กับบริษัท อันดา เรคคอร์ด จำกัด โดยสร้างสรรค์
ผลงานตาม “ใบสั่ง” ของบริษัท และรับผลตอบแทนเป็นชุด ความสัมพันธ์ของตัวศิลปินกับตลาดจึงถูก
ตัดขาดไป ข้อดีของการขายผลงานก็คือ ตัวศิลปินไม่ต้องรับภาระในการหาช่องทางจำหน่าย หรือเสี่ยง
กับการขาดทุน ส่วนงานโจ้ย ลมพัดไผ่ ก็ได้ขายลิขสิทธิ์ผลงานส่วนหนึ่งให้ผู้เผยแพร่ไปและอีกด้านหนึ่ง
ก็เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางยูทูบซึ่งมีรายได้จากการโฆษณาด้วยยูทูบพาร์ทเนอร์ เหมือนกับ เทคเกอร์
ออดิโอ ผู้สร้างสรรค์นิทานก้อมที่เก็บเสียย้ายบ้านจากช่องทางเดิมมาสู่ยูทูบอย่างเต็มตัว

เดิมทีในวัฒนธรรมมุขปาฐะ การเล่านิทานก้อมไม่ได้มีมิติทางเศรษฐกิจมาเกี่ยวข้องอย่างเข้มข้นดังระบบตลาดปัจจุบัน การแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เล่าและผู้ฟังอาจเป็นเพียงบริการถอนผมหงอก การบิบนวด หรือเหยียบหลัง ที่เด็กๆ แลกเปลี่ยนกับนิทานที่ผู้ใหญ่เล่า หรือหากเป็นการเล่าเพื่อฆ่าเวลาระหว่างการทำงานบางอย่างที่มีคนมารวมตัวกัน นิทานที่เล่าก็เป็นเพียงการแบ่งปันให้เปล่า เมื่อเล่าจบ ผู้เล่าก็ไม่จำเป็นต้อง “ขอบคุณที่ผู้ฟังเสียสละเวลา” หรือ “ขอบคุณสำหรับคำติชมเพื่อนำไปปรับปรุง” แต่อย่างไร

ในทางกลับกัน บางครั้งเด็ก ๆ ที่มาขอฟังนิทานจากผู้ใหญ่ต้องเป็นฝ่าย “ร้องขอ” ให้ผู้เล่าเล่าเรื่องให้ฟังด้วย การทำนิทานก้อมให้เป็นสินค้าจึงไม่เพียงแต่เปลี่ยนนิทานก้อมที่เป็นของให้เปล่าให้มีมูลค่าในระบบตลาด แต่ยังเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่าและผู้ฟัง (ผู้ชม) ใหม่ ผู้เล่าในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานได้กลายเป็น “พ่อค้า” ที่ต้องเอาอกใจลูกค้า ตามคติพจน์ของระบบตลาดที่กล่าวว่า “ลูกค้าคือพระเจ้า” ดังความสัมพันธ์ที่ปรากฏผ่านการโต้ตอบในช่องแสดงความคิดเห็นใต้คลิปนิทานก้อม ในทำนองที่ต้อง “น้อมรับคำติชม” หรือ “ขอบคุณที่รับชม กรุณากดติดตาม”

แม้ระบบตลาดจะได้เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ของผู้เล่าเรื่องกับผู้ชมใหม่ในเชิงที่ลดทอนคุณค่าของผู้เล่าเรื่องลง แต่ผลเสียอื่นๆ จากคุณลักษณะของอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมที่สำนักแฟรงก์เฟิร์ต (Frankfurt school) ได้เสนอไว้นั้นก็ไม่ได้เกิดขึ้นกับการทำนิทานก้อมให้เป็นสินค้าเสียทั้งหมด เช่น ในทางกลับของการรวมศูนย์วัฒนธรรม (centralization of culture) ผู้ชมนิทานก้อมที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานได้พบปะกับสื่อบันเทิงที่วัฒนธรรมส่วนกลางไม่สนใจ ไม่เข้าใจ และไม่คิดจะลงทุน พื้นที่ของนิทานก้อมจึงเป็นพื้นที่ที่วัฒนธรรมกลุ่มย่อย (subculture) คือตลาดเฉพาะทางได้บริโภคสื่อบันเทิงที่มีความเป็นท้องถิ่นที่ให้ความใกล้ชิดผูกพันกว่าเรื่องตลกในสื่อมวลชนที่ใช้ภาษากลาง

ประเด็นเสรีภาพและอิสระของผู้ผลิตสารที่จะถูกลดทอนจากตลาด สำหรับศิลปินผู้ผลิตนิทานก้อมแล้วการถ่วงกลับเป็นไปในทางตรงข้าม ศิลปินยังสามารถรักษาอิสระเสรีภาพและสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากศิลปินไม่ได้ “อยู่ในสังกัด” ที่มีการควบคุมอย่างเข้มงวดในระบบอุตสาหกรรม แต่ยังคงรูปแบบการผลิตที่เหมือน “สินค้าพื้นบ้าน” หรือ “สินค้าทำมือ” หรือ “งานหัตถกรรม” (handcraft) ที่ไม่ได้ใช้ระบบอุตสาหกรรมแบบสายพานอย่างเข้มงวดเหมือนโรงงาน ลักษณะการทำงานยังไม่ถูกแบ่งงานเป็นส่วนๆ เช่นในอุตสาหกรรมบันเทิงขนาดใหญ่อย่างฮอลลีวูดที่หน้าที่ฝ่ายต่างๆ ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ถูกแบ่งซอยออกอย่างละเอียด

แต่ในการสร้างสรรค์นิทานก๊อม การถ่ายทำ การกำกับ การเตรียมเรื่อง การตัดต่อ การพากย์ ยังเป็นการสร้างสรรค์โดยคนๆ เดียว และยังมีความสุขสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียดในการถ่ายทำ ดังจะเห็นได้ในบรรยากาศการถ่ายทำนิทานก๊อมของสี่ คันโซ่ ซึ่งศิลปินได้ให้ข้อมูลว่าการทำนิทานก๊อมก็เหมือนการเล่นของเด็ก การทำงานสร้างสรรค์นิทานก๊อมจึงเหมือนการเล่นสนุกตลอดเวลา ไม่ได้เป็นการทำงานในระบบทุนนิยมที่ความสุขและการทำงานถูกแยกออกจากกันจนคนต้องหลีกเลี่ยงจากการทำงานไปใช้ชีวิตในเวลาว่างดังที่แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรมได้ตั้งข้อสังเกตไว้ กองถ่ายนิทานก๊อมยังคงมีเสียงหัวเราะ ผ่อนคลาย ล้อมวงกินข้าวด้วยกัน แม้คนในโรงงานที่ปัมแผ่นวีซีดีนิทานก๊อม ผู้ประกอบคอมพิวเตอร์และสมาร์โฟนที่ใช้ถ่ายทอดเรื่องตลกเหล่านี้จะกำลังทำงานอย่างแข็งขันหน้าสายพานที่เลื่อนไปตลอดเวลาก็ตาม

6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

6.3.1 ข้อมูลเก่าที่บันทึกข้อมูลเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านอีสานมีน้อย จึงไม่สามารถเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ของนิทานก๊อมในอดีตได้ สาเหตุเนื่องจากนิทานเป็นวัฒนธรรมการพูดที่ไม่นิยมจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร และการศึกษาทางคติชนในเรื่องนิทานก๊อมไม่ปรากฏแพร่หลายนัก การหาข้อมูลส่วนนี้อาจจะทำได้โดยการลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งต้องใช้ทุนและเวลาในการศึกษาเพิ่มเติม

6.3.2 ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลบางอย่าง เช่น ข้อมูลยอดขายของผู้จัดจำหน่ายวีซีดีเพื่อประกอบข้อมูลในการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงด้านช่องทางการสื่อสารของนิทานก๊อม เนื่องจากเป็นความลับที่ต้องปกป้องเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ หรือข้อจำกัดในการสัมภาษณ์ศิลปินบางท่านที่ไม่ยินดีเปิดเผยข้อมูลเนื่องจากเกรงว่าข้อมูลจะถูกนำไปใช้ในทางที่จะทำให้ศิลปินสูญเสียผลประโยชน์

6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

6.4.1 ในวงวิชาการด้านการสื่อสารจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งหากมีการศึกษาในฝั่งผู้รับสารของนิทานก๊อม โดยอาจอาศัยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในการเก็บข้อมูลต่างๆ ด้านประชากรศาสตร์ โดยยึดหลักตามแนวคิดการใช้สื่อและความพึงพอใจ (uses and gratification) เพื่อสำรวจว่าใครคือผู้ชม

จำนวนมากที่ปรากฏเป็นยอดวิงจำนวนกว่าร้อยล้านที่สำรวจพบ ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์นี้มีประโยชน์อย่างยิ่ง สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลในด้านการตลาด การรณรงค์ทางด้านสาธารณสุขหรือการเมือง

6.4.2 ในด้านกฎหมายเกี่ยวกับสื่อ ควรมีการศึกษาในประเด็นลิขสิทธิ์ของวรรณกรรมมุขปาฐะหรือวรรณกรรมพื้นบ้านที่ถูกบันทึกเพื่อการจำหน่าย ความคิดเห็นแก่่มุมของศิลปิน ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ และผลกระทบจากการบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์ต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน

6.4.3 ควรขยายพื้นที่ในการศึกษาการปรับตัวของสื่อพื้นบ้านรูปแบบมุขปาฐะสู่ยูทูป รวมถึงศึกษาการสร้างสรรคศิลปะพื้นบ้านในรูปแบบดิจิทัลที่เกิดขึ้นในภูมิภาคต่างๆ ทั้งในระดับประเทศ ระดับอาเซียน และระดับโลกเพิ่มเติม



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กนกศักดิ์ ธานี. เรื่องเล่าตลกกับการนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในวิถีทัศนนิทานก้อม

สำนวนอีสาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทยและ
ภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2556.

กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ.
2547.

กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2553.

_____. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์, 2549.

_____. สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ :
ภาพพิมพ์, 2551.

_____. สื่อพื้นบ้านศึกษาในสายตานักเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2554.

_____. สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

_____. สื่อส่องวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : มุลนิธิภูมิปัญญา, 2539.

_____ และคนอื่นๆ. สื่อพื้นบ้านเพื่อการพัฒนาภาพรวมจากงานวิจัย. กรุงเทพฯ :

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย, 2548.

_____ และคนอื่นๆ. สื่อเก่า สื่อใหม่ ใจเชื่อมร้อย. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์, 2554.

กติกาสายเสนีย์. ดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งเชื่อมโลก. กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯธุรกิจ, 2554.

โครงการสื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข (สพส.). สื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข. กรุงเทพฯ : โครงการสื่อพื้นบ้านเพื่อ
การสร้างเสริมสุขภาพชุมชน (สพส.), 2548.

จารุวรรณ ธรรมวัตร. คติชาวบ้านอีสาน. กรุงเทพฯ : อักษรวัฒนา, (ม.ป.ป.).

..... วรรณกรรมท้องถิ่น : อีสาน-ล้านช้าง. อุบลราชธานี : ศิริธรรมออฟเซ็ท, (ม.ป.ป.).

จาร์วรรณ ธรรมวัตร และคนอื่นๆ. วิเคราะห์นิทานชาวบ้านอีสานจากสามหมู่บ้าน. มหาสารคาม :

ศูนย์ศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมหาสารคาม, 2522.

ชัยยศ วรชีนา. สัมภาษณ์, 30 กรกฎาคม 2559.

ดวงพร เกตุสมบุรณ์. การใช้อินเทอร์เน็ตกับบทบาทความเป็นแม่บ้าน.

วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.

ทองแดง ภูเงิน. สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2559.

ทิพย์พู่ กฤษสุนทร. การวิเคราะห์การปรับตัวของสื่อพื้นบ้าน : ศึกษากรณีเพลงโคราช จังหวัด

นครราชสีมา. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2552.

เทคเกอร์ ออดิโอ. นิทานก้อม ตอบคำถาม การปรับตัวนิทานก้อมบนยูทูป. [ออนไลน์]. 2559.

แหล่งที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=Li6MjVRuID8> [11 กันยายน 2559]

ธัญญา สังขพันธานนท์. วรรณกรรมวิจารณ์. ปทุมธานี : นาคร, 2539.

นพมาศ แวหงส์, บรรณาธิการ. ปริทัศน์ศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปการละคร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาฯ, 2556.

นัทธนัย ประสานนาม. Memory in Culture. วารสารมนุษยศาสตร์ ปีที่ 21 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-

ธันวาคม 2557) : 297-307.

นารีนารถ กิตติเกษมศิลป์. การเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ ผ่านสื่อพื้นบ้านเพลงขอ.

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขา ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

นิธิตา ชูเมือง. การปรับตัวของสื่อพื้นบ้านโนราในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,

สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2544.

ประคอง นิมมานเหมินท์. นิทานพื้นบ้านศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

ปีเตอร์ รักธรรม. โซเซียลมีเดียเพื่อการบริหารธุรกิจ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2558.

พรทิพย์ กิมสกุล. พฤติกรรมการใช้ยูทูปและประเด็นจริยธรรมทางข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ยูทูปใน
ประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสาร
สนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

รจเรศ ณรงค์ราช. สื่อมวลชนกับการเปลี่ยนแปลงของสื่อพื้นบ้านหนังตะลุง. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548

ศิราพร ณ ถลาง. ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน-นิทานพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ :
ศูนย์คติชนวิทยา และภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

สมชาย นิลอาธิ. นิทานก้อม. กรุงเทพฯ : มติชน, 2548.

สมพงศ์ หอมพนา. สัมภาษณ์, 1 สิงหาคม 2559.

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ. การสื่อสารเพื่อการพัฒนา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนสุนันทา, 2549.

สุกัญญา สุจฉายา, (บรรณาธิการ). พิธีกรรม ตำนาน นิทาน เพลง : บทบาทของคติชนกับสังคมไทย.
กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2549.

สุกัญญา สุจฉายา. วรรณกรรมมุขปาฐะ. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะ
อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. อารมณ์ขันในสื่อมวลชน. กรุงเทพฯ : โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนา
นิเทศศาสตร์, 2536.

อุดม บัวศรี. ผูกก้อม. ขอนแก่น : สำนักส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2540.

อันดา เรคอร์ด ออฟฟิเชียล, ใต้เต็ลนิทานก้อม. [ออนไลน์], 30 พฤษภาคม 2558. แหล่งที่มา :
<https://www.youtube.com/watch?v=jasoH0dX4BE> [30 พฤษภาคม 2558]

ภาษาอังกฤษ

Assmann, Jan. Collective Memory and Cultural Identity. [online]. 1988. Available from : <http://www.history.ucsb.edu/faculty/marcuse/classes/201/articles/95AssmannCollMemNGC.pdf> [2016, September 8]

Bruchac, Joseph. The lasting power of oral traditions. [online]. 2010. Available from : <https://www.theguardian.com/commentisfree/2010/jul/29/lasting-power-oral-tradition> [2016, November 2]

Livo, Norma J. Story telling : process and practice. Littleton, Colorado : Libraries Unlimited, 1929.

Miller, Carolyn Handler. Digital storytelling : a creator's guide to interactive entertainment . Burlington, MA : Focal Press, 2008.

Ohler, Jason B. Digital storytelling in the classroom : new media pathways to literacy, learning, and creativity. Thousand Oaks, CA : Corwin, 2013.

Theimer, K. Web 2.0 tools and strategies for archives and local history collections. New York : Neal-Schuman Publishers, 2010.

YouTube. Statistics. [online]. 2016. Available from : <https://www.youtube.com/yt/press/statistics.html> [2016, January 30]



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก.



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เรื่องย่อจากตัวอย่างนิทานก้อมทั้งหมด 30 ตัวอย่าง

เรื่องย่อจากตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

1. **เรื่องเสื่อย่าน(กลัว)บักแ้ว** เริ่มเรื่องด้วยการเดินทางเข้าป่าของชายกลุ่มหนึ่ง เมื่อเห็นดเหน้อยจึงได้นั่งพักกลางป่านั้น ระหว่างที่นั่งพักคุยกันมีเสื่อสมิงแปลงกายมาเป็นคนมาชูดูชายกลุ่มนั้นหวังจะจับกินเป็นอาหาร ระหว่างที่เสื่อชูดูคนที่แก่ที่สุดในกลุ่มก็ถามขึ้นว่าใครมีอาวุธอะไรติดตัวมาบ้าง คนแรกบอกว่ามีปืนแก๊บ คนที่สองบอกว่ามีหน้าแกง(หน้าไม้) คนที่สามซึ่งจ่อยบอกว่าไม่มีอะไรนอกจาก “บักแ้ว” ทุกคนก็สงสัยว่าบักแ้วคืออะไร คนที่สามจึงเปิดของลับให้ดู เพื่อนก็หัวเราะ เสื่อที่ชูดูยังไม่หายสงสัยว่าบักแ้วคืออะไร รอจนกลุ่มชายนอนหลับจึงย่องเข้าไปเปิดดูในผ้าถุงของชายคนที่สาม เมื่อเจอของลับมีรูปร่างแปลกก็กลัวเตลิดไปจนไปเจอหญิงเก็บเห็ดชายป่า เสื่อจึงสอบถามหญิงคนนั้นว่ารู้จักบักแ้วไหม หญิงเก็บเห็ดบอกว่าไม่รู้จักเสื่อจึงพากลับมาที่กลุ่มชายที่นอนอยู่แล้วเปิดผ้าถุงชายคนที่สามให้หญิงเก็บเห็ดดู หญิงเก็บเห็ดบอกว่าบักแ้วนี่อันตรายมาก ถ้าถูกบักแ้วแทงสามารถทำให้ท้องบวมได้ เสื่อได้ฟังก็ยิ่งกลัว วิ่งหนีเตลิดเข้าป่าไป

2. **พี่อ้ายกับน้ำสาว** เปิดเรื่องด้วยการบรรยายเหตุการณ์ในท้องนา มีพี่อ้าย (พี่เขย) กับน้ำสาว (น้องเมีย) ดำนาอยู่ด้วยกันสองคน พอตกบ่าย น้องเมียแอบอุ้มนอนกลางวัน พี่เขยตามไปดูก็เห็นของลับน้องเมียที่นอนไม่ระวัง จึงคิดอุบายที่จะได้ลับนอนกับน้องเมีย นำเอาหอยในนามาวางเป็นทางยาวไปจนถึงชายผ้าถุงของน้องเมีย พอน้องเมียตื่นเห็นมีหอยอยู่ในผ้าถุงก็ตกใจ พี่เขยได้ทีก็ทักท้วงว่าถ้าหอยไต่เข้าไปแบบนี้อาจจะถึงตาย น้องเมียกลัวตัวเองจะเป็นอันตราย เอาความไปปรึกษาพ่อและแม่ แม่เคยได้ยินว่าต้องให้ชายที่มีของลับเปี้ยวทางซ้ายมาเอาออกและเคยเห็นลูกเขยยื่นปัสสาวะเอียงไปทางซ้าย พ่อกับแม่จึงขอให้ลูกเขยช่วยเอาหอยออกจากตัวลูกสาว ลูกเขยแสร้งอิดออด แต่สุดท้ายก็ยอมทำการเอาหอยออกให้น้องเมีย โดยระหว่างที่นอนกับน้องเมียทยอยเอาหอยที่เก็บมาปล่อยลงช่องไม้กระดาน พ่อกับแม่ที่อยู่ใต้ถุนรอเอาค้อนทุบหอยที่ร่วงลงมาจากด้านบนจนหอยหมด จบเรื่องด้วยการที่น้องเมียถามพ่อว่า “พรุ่งนี้หอยมันจะมาเข้าอีกไหม”



พ่อแม่ของน้องเมียกำลังขอร้องพี่เขยในเรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาว

3. เรื่องผู้บ่าวเล่นสาว เป็นเรื่องของผู้บ่าว (ชายหนุ่ม) ชื่อจานเคนที่ต้องการไปจีบสาวที่บ้านหลังหนึ่ง ไปรอข้างบ้านจนตึกตื่นเพื่อขอเข้าไปคุยด้วย เมื่อแม่เรียกลูกสาวออกมาให้ก็ไม่ค่อยชวนคุย จนผล็อยหลับไป ถึงคืนที่สองจานเคนก็มานั่งรอที่ชานบ้านอีกตามเคย แต่ลูกสาวไม่ออกมาสักที จึงหลับไปจนรุ่งสาง แม่เปิดประตูออกมาเห็นจานเคนนอนซนเขาไม่ระวังจึงปลุกด้วยการเอาไม้ตีของลับพอตื่นขึ้นจานเคนเลยขอตัวกลับบ้านด้วยความเขินอาย

4. หลวงพ่อปักเขือ (มะเขือ) กับหลวงพ่อบักแข้ง (มะเขือพวง) เริ่มเรื่องด้วยการเปิดเรื่องที่เล่าเกริ่นความเป็นมาว่ามีหลวงพ่อ 2 รูปที่ชอบปลูกมะเขือและมะเขือพวง ทั้งสองมีลักษณะเหมือนกันคือหวงผลของพืชที่ตนเองปลูก ญาติโยมมาขอก็ไม่ยอมให้ จนอุบาสิกเป็นหญิงชราคนหนึ่งเกิดห่มันไส้จึงวางแผนสั่งสอนโดยหลอกหลวงพ่อทั้ง 2 ว่าถ้ายอมแบ่งผลของมะเขือและมะเขือพวงให้จะทำให้ไปนอนกับลูกสาวตน หลวงพ่อทั้ง 2 ก็หลงเชื่อจึงให้ผลของพืชที่ตนเองปลูกและไปบ้านของอุบาสิกาผู้นั้น ในยามวิกาลตามที่ได้นัดไว้ สุดท้ายปรากฏว่า หลวงพ่อทั้งสองถูกมัดให้ไปนอนร่วมกัน พอรู้ว่าโดนหลอกต่างคนจึงวิ่งหนีกลับวัดไปด้วยความอับอาย

5. เรื่องว่านเสียบบ่เข้า เรื่องของพ่อค้าขายยาที่เดินทางเร่ขายยาไปตามหมู่บ้านจนไปเจอบ้านหลังหนึ่งซึ่งมีนายฮ้อย (พ่อค้าวัวควาย) กับเมียนั่งเล่นอยู่ใต้ถุนจึงร้องเสนอขายยาที่เรียกว่า “ว่านงบ่เข้า” ให้กับนายฮ้อยเพื่อเอาไว้ให้เมียใช้ยามที่ต้องออกไปค้าควาย ว่านนี้มีคุณสมบัติคือป้องกันการแทง เมื่ออมไว้จะอะไรก็แทงไม่เข้า พ่อค้ายาบอกว่าหากไม่เชื่อจะลองทดสอบดูก็ได้ นายฮ้อยจึงให้เมียไปลองทดสอบกับคนขายยาบนบ้าน สักพักคนขายยาก็ตีลงบ้านมาบอกว่าจะขอลาก่อน แล้วรีบจากไป พอเมียนายฮ้อยลงจากบ้านนายฮ้อยถามว่า “เข้าบ่” เมียตอบว่า “จำลิบ” (มิดด้าม) นายฮ้อย

จึงถามต่อว่าทำไมถึงเข้า เมียจึงตอบว่าเพราะว่าตนคายนานออกตั้งแต่คนขายยา “เอาตุ้” เรื่องจบเท่านั้น



พ่อค้าขายยากับนายฮ้อยและเมียในเรื่องว่านเสียบบ่เข้า

6. เรื่องหลวงพ่อกับเณรน้อย ตอนกินแบบนี้ เหตุการณ์ในวัดหลังจากการฉันทงั้งหัน (ฉันทงั้ง) หลวงพ่อนำปิ่นโตที่ใส่บักกอก (มะละกอสุก) ให้เณรเก็บไว้เพื่อรอฉันด้วยกันที่ศาลาเล็ก ส่งความเณรน้อยว่าหากหิวก็ฉันก่อนแล้วเหลือไว้ให้หลวงพ่อด้วย เณรไปรอที่ศาลาเล็กสักพักก็ทนไม่ไหว เปิดปิ่นโตฉันไปเรื่อยๆ จนมะละกอเหลือขึ้นเดียว พอหลวงพ่อกำลังถามว่ามะละกออยู่ไหน เณรจึงเอาปิ่นโตใส่มะละกอให้ พอเปิดดูพบว่าเหลือขึ้นเดียวหลวงพ่อก็ถามว่าทำไมเหลือเพียงขึ้นเดียว “กินจั้งได้” (กินยังง) เณรจึงฉันมะละกอขึ้นสุดท้ายให้ดู มะละกอจึงหมดโดยที่หลวงพ่อก็ไม่ได้ฉัน ด้วยความหงุดหงิดหลวงพ่อก็จึงเชกกะโหลกเณรแล้วเดินจากไป

7. เรื่องเว้าบ่ถ่อง (พูดไม่ชัด) เริ่มด้วยฉากเด็กหญิงเล่นกับเพื่อน แล้วเพื่อนหายไปจึงไปตามหาเพื่อนที่บ้านละแวกนั้น ได้เจอกับชายชราชื่อตาหาคที่ผ้าพันอยู่ที่ถุ่นบ้าน ชายชราจึงถามข่าวคราวสารทุกข์สุขดิบตามประสาเพื่อนบ้าน แต่พอเด็กหญิงตอบอะไรก็พูดไม่ชัด คุยไปสักครู่หนึ่งเพื่อนเดินมาพบกันจึงชวนเด็กหญิงไปเล่นบ้านยายหมาย เจอยายหมายจึงคุยกับยายหมาย ขอเก็บหินไปเล่น (ความตลกอยู่ที่การพูดไม่ชัดแล้วทำให้การออกเสียงพ้องกับคำเรียกอวัยวะเพศ) พอได้หินจึงกลับไปบ้านตาหาค นั่งเล่นหมากเก็บไป ชายชราถามเรื่องต่างๆ ซึ่งทำให้เด็กหญิงถูกเพื่อนล้อเลียนเพราะพูดไม่ชัด



ตาหาค เด็กหญิงและเพื่อนในเรื่องเว้าบ่ถ่อง

8. เรื่องลูกเขยกับแม่เฒ่า (แม่ยาย) เริ่มเรื่องด้วยการเล่าเหตุการณ์ว่าวันหนึ่งลูกเขยกับแม่ยายได้ออกไปทำกิจวัตรของตนในท้องไร่ท้องนาตามปกติ ลูกเขยไปหาไม้ไผ่มาทำตอกมัดข้าว ส่วนแม่ยายออกไปเลี้ยงควาย พอได้ที่ล่ำมควายก็นอนกลางวัน ลูกเขยเดินไปดูแม่ยายด้วยความที่นอนหลับไม่ระวังก็เห็นที่ลับของแม่ยายจึงคิดหาอุบายที่จะลวงประเวณีแม่ยายตัวเอง คิดได้ก็เอาควายไปซ่อนในป่า พอแม่ยายตื่นมาไม่เห็นควายจึงไปปรึกษาลูกเขยว่าจะทำอย่างไรดี ลูกเขยจึงแนะนำว่าให้ไปบนบานที่โพน (จอมปลวก) เมื่อแม่ยายไปบนบาน ลูกเขยที่วิ่งมาแอบซ่อนอยู่หลังจอมปลวกสร้างทำเสียงเป็นเจ้าที่บอกว่าถ้าบอกว่าควายอยู่ไหนแล้ว แม่ยายต้องไปนอนกับลูกเขย แม่ยายก็รับปาก เจ้าที่ (ลูกเขย) จึงบอกที่ซ่อนของควาย พอได้เจอควายตามที่เจ้าที่บอกแม่ยายจึงมาขอให้ลูกเขยช่วยนอนกับตนเพราะได้รับปากเจ้าที่ไว้แล้ว ลูกเขยสร้างทำเป็นเดือดร้อนใจ แต่สุดท้ายก็ยอมจนเสร็จสม พอวันต่อมา แม่ยายเดินมาหาอีกลูกเขยบอกว่าควายหายอีกแล้ว แม่ยายจะไปบนที่จอมปลวกอีกครั้ง ว่าแล้วก็รีบเดินจากไป เรื่องก็จบ

9. ลูกเขยกับพ่อเฒ่า (พ่อตา) **ตอนใส่เบ็ด** พ่อตาและลูกเขยไปวางเบ็ดด้วยกันตามท้องนา โดยฝ่ายพ่อตาใช้เหยื่อเป็นจิ้งไปม (จิ้งหรีด) ส่วนลูกเขยใช้เหยื่อไส้เดือน พ่อตาปรามาสลูกเขยว่าเหยื่อไส้เดือนล่อได้แต่ปลาตัวเล็กๆ ไม่สู้เหยื่อจิ้งหรีดที่ล่อปลาใหญ่ได้ หากินแบบนี้จะเลี้ยงลูกเมียได้อย่างไร ลูกเขยไม่ตอบความได้แต่เก็บความโกรธไว้ เช้าวันต่อมาพ่อตาไปตรวจเบ็ดที่ทิ้งไว้ปรากฏว่าเหยื่อหายหมด พอเดินผ่านบ้านลูกเขยที่นั่งกินข้าวอยู่เลยถามว่ากินข้าวกับอะไร ลูกเขยตะโกนตอบว่า “ปนก็ไปม” (ปนจิ้งหรีด) พ่อตาโกรธลูกเขยที่ขโมยเหยื่อไปทำอาหารจึงคิดแก้แค้น โดยการปล่อยเบ็ดไปกำจัดเหยื่อไส้เดือนของลูกเขย วันต่อมาลูกเขยนั่งกินข้าวพ่อตาตะโกนถามว่ากินข้าวกับอะไร

ลูกเขยตะโกนตอบว่า “ลาบเปิด” พ่อตาจึงรีบวิ่งไปดูเปิดที่ตนปล่อยไปกินเหยื่อว่าเหลือรอดบ้างหรือไม่ เรื่องจบตรงนี้



ณรงน้อยกับหลวงพ่อกับในเรื่องหลวงพ่อกับไม้ค

10. เรื่องหลวงพ่อกับไม้ค เริ่มเรื่องที่กุฎิในขณะที่หลวงพ่อกำลังซ่อมพูดเสียงประกาศของหมู่บ้านและณรงกำลังเช็คลำโพง ณรงนึกสนุกก็ย่องเข้าไปแกล้ง หลวงพ่อกับณรงหยอกล้อกัน ตัดเหตุการณ์ไปสามวันต่อมาเมื่ออุบาสกมาทำการติดตั้งระบบเสียงประกาศให้ หลวงพ่อกับณรงก็ไปทดลองใช้ทำให้หลวงพ่อกับไมโครโฟนช็อคปาก เรื่องเล่าไปว่าจากนั้นหากมีเวลาว่างเมื่อใด หลวงพ่อกับจะมาฝึกเทศน์เพราะชอบที่ได้พูดผ่านเครื่องขยายเสียงจนไม่ยอมทำกิจอย่างอื่น มีวันหนึ่งพอเริ่มเทศน์ได้ชำนาญขึ้น หลวงพ่อกับมาเทศน์ผ่านเครื่องขยายเสียง แต่ด้วยความง่วงจึงหลับไปขณะเทศน์ กรนใส่ไมโครโฟนทั้งคืนจนชาวบ้านลือทั่วไป เมื่อณรงเข้ามาปลุกตอนเช้า หลวงพ่อกับสะดุ้งตื่น ด้วยความตกใจว่าผลลหลับไปโดยที่เทศน์ยังไม่จบจึงพูดออกเครื่องขยายเสียงว่า “เอวังก็มีด้วยประการฉะนี้”

เรื่องย่อจากตัวอย่างนิทานก้อมของจางโจย ลมพัดไฟ

1. เรื่องหินแม่เต่า ทิดหลอยเป็นลูกเขยของตาโสและยายสา มีอุปนิสัยเป็นคนลามก ชอบแอบมองแม่ยายเวลาทำงานบ้านแล้วไม่ระวัง จนตัวเองเกิดความใคร่ใฝ่ฝันในตัวแม่ยาย วันหนึ่งยายสาใช้ให้ตาโสไปตัดฟืนละแวกบ้านกับลูกเขย ปรากฏว่ามีตีนานาไปตัดฟืนไม่คม จึงใช้ให้ทิดหลอยเดินกลับมาขอหินลับมีดกับยายสาที่บ้าน ด้วยความมีไหวพริบในทางไม่ดี ทิดหลอยบอกกับแม่ยายว่าพ่อตาให้มาหลับนอนกับแม่ยาย แม่ยายไม่เชื่อเลยตะโกนถามตาโสไปว่า “จะให้มันจริงหรือ” ตาโสด้วยความไม่รู้ คิดว่าถามเรื่องหินลับมีดก็ตะโกนตอบว่า “ให้ไปเลย จะหวงไว้ทำไม” จึงเข้าทางทิด

หลอย ได้ขึ้นห้องกับแม่ยาย ฝ่ายตาโสเห็นทิดหลอยไปนานผิดสังเกตจึงกลับมาตามที่บ้าน พอได้ยินเสียงพ่อตาตะโกนเรียก ทิดหลอยก็กระโดดหนีเตลิดออกทางหน้าต่าง เรื่องก็จบ

2. เรื่องเชียงบัวจ้งไร เชียงบัวอาศัยอยู่กับสาวศรี เมียที่เพิ่งแต่งงานกันได้ไม่นาน ทุกวันเชียงบัวต้องพาควายไปกินหญ้า อยู่มาวันหนึ่งสาวศรีไม่สบายเป็นไข้ทับระดูไม่สามารถร่วมหลับนอนกับเชียงบัวได้ หลายวันเข้าเชียงบัวก็กระวนกระวายด้วยความเป็นชายหนุ่มที่มีความต้องการทางเพศ จนวันหนึ่งเมื่อเชียงบัวเอาควายไปกินหญ้าก็เกิดกำหนดกับควายขึ้นจึงแอบลักลอบสำเร็จความใคร่กับควายในป่า ต่อมาเชียงบัวเกิดติดใจก็ทำอีกจนเมียเกิดสงสัยจึงได้ตามไปดูก็พบเชียงบัวกำลังทำกิจกับควายต่อหน้าต่อตา สาวศรีโมโหหนักกว่าไม่ไล่ตี เชียงบัววิ่งหนีเตลิดไปในทุ่งนา เรื่องก็ตัดจบ



เชียงบัววิ่งหนีเมียเมื่อถูกจับได้ว่าชำเราควาย ในเรื่องเชียงบัวจ้งไร

3. เรื่องปลงชะ ตาเกิดและยายสันเป็นคู่ผัวเมียที่อยู่ด้วยกันเพียงสองคน ช่วยกันทำมาหากินอาชีพเกษตรกรรมเพื่อเก็บเงินส่งลูกที่เรียนอยู่ในกรุงเทพฯ ยายเกิดมีนิสัยชอบฟังหมอลำ ไปไหนมาไหนต้องมีวิทยุทรานซิสเตอร์ติดตัวตลอดเวลา วันหนึ่งทั้งสองก็ได้รับโทรเลขจากลูกว่าอยากเงินไปซื้อ “รูเลอร์” กับ “รับเบอร์” ทำให้ตาเกิดกับยายสันต้องทำงานหนักขึ้น ต่อมาผู้ใหญ่บ้านมาส่งโทรเลขบอกข่าวว่าลูกจะกลับบ้านเย็นวันนี้เพื่อมารับเงินไปซื้อรับเบอร์และรูเลอร์ ตาเกิดเลยบอกให้ยายสันไปนั่งข้าวไว้รอลูกกลับมากินข้าวด้วยกัน ยายสันนั่งข้าวไปก็ฟังวิทยุไปด้วย ได้ยินเพลงที่ร้องว่า “ปลงชะ ไม่ปลงจะเสียคน” ก็เข้าใจว่าเพลงบอกให้ปงหม้อข้าวจึงยกหม้อข้าวที่กำลังนั่งลง (“ปง” ภาษาอีสานแปลว่า วางลง หรือ ยกลง) ตาเกิดกลับมาถามว่าเตรียมอาหารเรียบร้อยแล้วไหม ยายสันบอกว่าเสร็จหมดเหลือแต่ข้าวที่ยกลงที่ยังไม่สุกเพราะเพลงบอกว่าจะไม่ปลงจะเสียใจ ตาเกิดเลยตำยายสันว่าไม่รู้ความ ไม่ทันสมัย เพลงสมัยใหม่ไม่ได้หมายความว่าตามที่ยายสันเข้าใจ

4. **เรื่องสากกะเบือ** (สากกะเบือ) **บักทิด** ทิดสีเป็นลูกเขยของยายซิม วันหนึ่งขณะนั่งลับมิดคุยกับเมียไปพลาง แม่ยายมาบอกมาให้ไปช่วยถอนกล้าต้นข้าว ทิดสีก็ไปช่วยเพราะกำลังจะไปเก็บพินละแวกนั้นพอดี ทิดสีถอนกล้าต้นข้าวไปได้สักพักเกิดอาการเมื่อหลังจึงปลีกไปนอนพักที่กระท่อม (“เถียงนา” ในภาษาอีสาน) นอนพักสักครู่ก็พลอยหลับไป แม่ยายถอนกล้าข้าวไปได้ไม่นานก็เมื่อหลังเดินมาที่กระท่อมเพื่อจะมาพักดื่ม น้ำ เห็นลูกเขยที่นอนอยู่ก็บ่นว่าจะนอนก็ไม่เอามิดที่เหน็บเอาออกก่อนเพราะเห็นด้ามมิดตั้งชันอยู่ในผ้านุ่ง ด้วยความหวังดีจึงเอื้อมมือไปกำด้ามมิดหวังจะหยิบออกให้ แต่ปรากฏว่ายายซิมเข้าใจผิด เพราะที่จริงแล้วไม่ใช่ด้ามมิดแต่เป็น “สากกะเบือ” ของลูกเขย ยายซิมจึงเดินหนีมาด้วยความขยะแหยง เรื่องก็จบ

5. **เรื่องอีแม่สอนไว้** พ่อใหญ่คำมีกับแม่ใหญ่สอนมีลูกสาว 3 คน ถูกขังยามยามดีลูกสาวทั้งสามได้แต่งลูกเขยเข้าบ้านพร้อมกัน ในคืนแรกที่เข้าห้องหอ พ่อใหญ่คำมีกับแม่ใหญ่สอนเกิดความอยากรู้อยากเห็น ย่องไปแอบฟังเสียงจากห้องนอนของลูกสาวทีละคน ห้องแรกได้ยินเสียงลูกสาวพูดว่า “ขอบคุณๆ” ห้องที่สองได้ยินเสียงว่า “ขอโทษๆ” ห้องสุดท้ายไม่มีเสียงใดๆ ให้ได้ยิน พอรุ่งเช้าพ่อ แม่ และลูกสาวทั้ง 3 นั่งกินข้าวร่วมกัน แม่ถามลูกสาวคนแรกว่าทำไมเมื่อคืนถึงพูดว่า “ขอบคุณ” ลูกตอบว่าที่พูดเพราะทำตามที่แม่สอนไว้ว่าถ้าใครทำให้มีความสุขให้ขอบคุณ ส่วนลูกคนที่สองบอกว่าที่ขอโทษก็เพราะแม่สอนไว้ว่าถ้าเอาขาข้ามหัวผู้ใหญ่ให้ขอโทษ ส่วนลูกคนสุดท้ายแม่ถามว่าทำไมไม่พูดอะไรเลย ลูกตอบว่าแม่สอนไว้เหมือนกันว่าถ้ามีอะไรอยู่ในปากก็อย่าพูด ทั้งวงจึงหัวเราะ จบเรื่องเท่านั้น



แม่ถามลูกสาวทั้งสามคนในเรื่องอีแม่สอนไว้

6. เรื่องเสียน้อยๆ กะลีเอาอยู่บ้อ ข้าฤตุนาวน้ำเริ่มลดจากแปลงนา พ่อใหญ่หวีชวนลูกเขย ชื่อศรีไปจับปลาช่อน (ปลาเกยต้นเมื่อน้ำลด) เพื่อนำมาแปรรูปเก็บไว้กิน ขณะที่หาปลาในท้องนาอยู่มี เด็กกลุ่มหนึ่งถือไม้วิ่งไล่สุนัขบ้าที่มากินปลาช่อน ส่งเสียงเอะอะมาแต่ไกล พ่อใหญ่หวีถามลูกเขยว่าเขา วิ่งไล่อะไรกัน ลูกเขยหัวไวนึกสนุกจึงแกล้งตอบไปว่าเขาไล่จับคน “โคยเสียน” คืออาการปลายอวัยวะ ในที่ลับของเพศชายเปิดออก (ในภาษากลางมักใช้คำว่า “ถอก”) พ่อใหญ่หวีได้ยินก็ตกใจวิ่งหนีจนผ้า หลุดล้มตคันทนา เมื่อเด็กๆ ตามมาดู พ่อใหญ่รีบพูดไปว่า “เสียนน้อยๆ กะลีเอาอยู่บ้อ” (ถอกนิดเดียว ก็จะทำร้ายกันเชียวหรือ) เด็กๆ จึงหัวเราะบอกว่าไม่ได้มาจับคนประเภทนั้นแต่มาไล่สุนัขบ้า พ่อใหญ่ หวีรู้ตัวว่าถูกลูกเขยหลอก ลูกเดินกลับบ้านอย่างหัวเสีย

7. เรื่องบักบอดไหวติ เปิดเรื่องด้วยการบรรยายข้อมูลพื้นฐานของบักบอด (“บัก” เป็นคำ เรียกผู้ชายแบบสนิท เทียบได้กับคำว่า “ไอ้” ในภาษากลาง) ว่าเป็นลูกแม่ใหญ่ดี อยู่ที่โนนหมาว้อ(สุนัข บ้า) งานประจำของบักบอดคือการออกไปเลี้ยงควาย ด้วยความที่มองไม่เห็น บักบอดเดินชนรั้ว ทั้งทำ ห่อข้าวร่วง ทั้งเดินหลงไปในพงหญ้า แต่จะทำพลาดอย่างไรก็จะใช้กรรมพุดบายเบี่ยงไม่ยอมรับว่า ตนเองทำพลาด วันต่อมามีเพื่อนที่ตาบอดเช่นกันมาชวนบักบอดไปเที่ยวดื่มสุรา ทั้งสองก็เดินเที่ยวดื่ม สุราไปตามหมู่บ้าน จนกระทั่งเดินไปถึงชายชราที่กำลังตัดไม้ไผ่ ได้ยินเสียงตัดไม้บักบอดก็คิดว่าเขา กำลังตัดเอารังผึ้งจึงตะโกนขอน้ำผึ้งกิน ชายตัดไม้บอกว่าไม่ได้หารังผึ้ง แต่บักบอดไม่เชื่อ รบเร้าขอยู่ จนชายตัดไม้เกิดรำคาญจึงไปอุจจาระใส่ห่อใบตองยื่นให้บักบอดกับเพื่อนแล้วบอกว่าเป็นรังผึ้ง



บักบอดและเพื่อนเดินไม่รู้ทางจนจะตกน้ำในเรื่องบักบอดไหวติ

บักบอดและเพื่อนพอได้ห่ออุจจาระที่คิดว่าเป็นรังผึ้งแล้วจึงไปหาที่นั่งกิน แต่พอนั่งลงเปิดห่อใบตองที่ใดก็ได้กลิ่นเหม็น คิดว่าตัวเองนั่งใกล้กองอุจจาระ บักบอดกับเพื่อนย้ายที่นั่งไปหลายครั้ง จนสุดท้ายตัดสินใจไม่ย้ายที่แม้จะมีกลิ่นเหม็น นั่งลงแกะห่อใบตองแล้วใช้นิ้วตักเอาอุจจาระเข้าปาก พอรู้ว่าถูกชายตัดไม้หลอกจึงกลับไปทำดีทำต่อยกับชายตัดไม้ ชายตัดไม้บอกจะสู้กันก็ได้แต่ขอเตรียมอาวุธให้ก่อน ชายตัดไม้จับไม้ไผ่มีมือของบักบอดและเพื่อนแล้วให้หันหน้าเข้าหากัน พอบอกให้เริ่มสู้กันได้ บักบอดและเพื่อนจึงตีกันเอง กว่าจจะรู้เรื่องชายตัดไม้ก็หนีไปแล้ว พอตั้งสติได้บักบอดและเพื่อนออกเดินกลับบ้าน แต่เดินไปผิดทางจนตกหนองน้ำ ชายตัดไม้ผ่านมาเห็นก็ถามว่าลงไปทำอะไรกัน บักบอดบอกว่าร้อนเลยลงมาอาบน้ำ ชายตัดไม้ได้ยินคำตอบก็หัวเราะลั่นกันจำเข้าด้วยความสมเพชกับบักบอดที่ร้อนไม่ยอมรับความพิการของตัวเอง

8. เรื่องงานสาเจอปราบิน ป้าแดงอาศัยอยู่กับลูกสาวชื่ออ๊ะเหียนและลูกเขยที่ชื่อทิดเขียว เข้าวันหนึ่งหลังเที่ยวชมมหรสพ ทิดเขียวกลับบ้านมาพบแม่ยายกำลังโปรยข้าวเปลือกให้ไก่ แม่ยายตำหนิทิดเขียวว่าทำตัวเสเพลเที่ยวเตร่จนเข้าแบบนี้จะต้องถูกเมียตวาด เมื่อขึ้นบ้านไปเจอเมียก็ถูกเมียตำอย่างเดือดดาลแล้วขว้างมีดใส่ แต่มีดพลาดเข้าไปโดนกิ่งไม้ทำให้กิ่งไม้หักร่วงถูกศีรษะชายชราที่เดินผ่านมาพอดี ชายชราเรียกร้องค่าเสียหายเป็นเงินเรือนแสนแต่ฝ่ายป้าแดงบอกว่าจะชดเชยให้อย่างมากก็ 150 บาท ระหว่างที่ทะเลาะทู่เถียงกันอยู่ชายสมชายผ่านมาพอดีจึงเข้ามาไกล่เกลี่ยความ การเล่าเรื่องตัดไปอีกสถานที่หนึ่ง นายแหล่กำลังเมาเดินโซเซถือบาริโตนมาตามริมสระน้ำ พอยกบาริโตนขึ้นเป่าก็เกิดชักเพราะโดนตุ๊กแกกัด เพื่อนของนายแหล่มาพบเข้าก็ตกใจ วิ่งไปตามให้ทุกๆ คนที่อยู่บ้านป้าแดงมาช่วยดูนายแหล่ พอมาถึงทุกคนรุมเข้ามาดูอาการ นายสมชายเห็นตุ๊กแกอยู่ในปากบาริโตนที่ตกอยู่ข้างตัวนายแหล่ ป้าแดงเลยสรุปได้ว่าที่นายแหล่ชักไปเพราะโดนตุ๊กแกกัดปากไม่ได้เป็นอะไรร้ายแรง ให้พาไปหาหมอ เรื่องก็จบเท่านั้น

9. เรื่องซากกะเปี้ยล้างแค้น นายทองกระแดงเป็นลูกเขยของพ่อตาคำหง มาวันหนึ่งพ่อตาใช้ให้นายทองกระแดงไปนอนเฝ้าที่นาเพื่อระวังศัตรูพืช ด้วยความที่เป็นเขยใหม่เมื่อต้องไปอยู่ที่นาก็เกิดอารมณ์ห่มอยากหลับนอนกับภรรยา เมื่อสบโอกาสสาวศรีเมียนายทองกระแดงนำข้าวไปส่ง ผัวเมียก็ได้ร่วมหลับนอนที่กระท่อมกลางนา วันต่อมาเมียนายทองกระแดงไม่สบายจึงใช้ให้น้องสาวไปส่งข้าวแทน เมื่อน้องสาวไปถึงกระท่อมนายทองกระแดงแสร้งปวดท้อง แล้วบอกว่าวิธีแก้ปวดท้องคือการมีเพศสัมพันธ์ น้องเมียหลงเชื่อยอมให้ได้เสียกัน วันต่อมาแม่ยายเป็นคนไปส่งข้าว นายทองกระแดงแสร้งปวดท้องอีกและบอกวิธีแก้อย่างเดิม แม่ยายก็ยอมตาม วันสุดท้ายพ่อตาไปส่งข้าวก็แสร้งปวดท้องอีก พ่อตาก็ต้องถูกนายทองกระแดงหลอกโดยอุบายเหมือนลูกสาวและเมีย เมื่อพ่อตาคลับบ้านได้เล่าให้ลูก

สาวทั้งสองและเมียฟังว่าถูกลูกเขยฆ่าเรา มา เมียและลูกคนเล็กบอกว่าถูกนายทองกระดั่งฆ่าเรา เหมือนกัน พ่อ แม่ และลูกสาวทั้งสองคนจึงรวมตัวกันไปแก้แค้นลูกเขยตัวแสบโดยถือสากระดูกไปคนละอัน เมื่อไปถึงกระท่อมกลางนาที่ใช้สากระดูกไปใส่ทุบตีนายทองกระดั่ง ล้างแค้นที่ใช้อุบายหลอกเทครัวทั้งบ้าน



นายทองกระดั่งกำลังจะถูกกรมทำร้ายในเรื่องสากระดูกเปี้ยล้างแค้น

10. เรื่องใครดั่ง นายสมหมายเป็นคนอีสานคนหนึ่งที่ได้ไปทำงานในกรุงเทพฯ มีโอกาสกลับมาเยี่ยมบ้านในช่วงฤดูหนาว ขณะนั้นตามหมู่บ้านมีการก่อกองไฟผิงแก้หนาว เมื่อสมหมายเดินทางมาถึงเห็นวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งผิงไฟอยู่ก็เข้าไปขอผิงด้วย แต่ด้วยความที่ไปอยู่กรุงเทพฯ นานเมื่อกลับบ้านมาอยากอวดสำเนียงเมืองหลวงแต่ก็พูดผิดพูดถูก จะถามว่าใครก่ไฟก็ถามว่า “ใครดั่ง” (“ดั่ง” แปลว่า ก่ไฟ) ยังไม่พอเมื่อผิงไฟสักพักก็พูดว่า “ใครแน่” (“ใครแน่” แปลว่า ค่อยยังชั่ว) วัยรุ่นที่ผิงไฟอยู่ได้ยินคำพูดของนายสมหมายเกิดความหมั่นไส้เข้ารวมทำร้าย แต่ขณะที่โดนต่อตีสมหมายกลับร้องว่า “ไม่แม่น” (“แม่น” แปลว่า ใช่) วัยรุ่นได้ยินเข้าใจว่าสมหมายดูถูกว่าค่อยไม่ตรง จึงช่วยกันรวมต่อตีที่ตั้งจมูก พอโดนทำร้ายหนักๆ ก็ร้องว่า “อย่าทำค่อย” วัยรุ่นก็เข้าใจว่าสมหมายท้าทายให้ต่อตีแรงๆ สุดท้ายสมหมายวิ่งหนีจนล้มลุกคลุกคลาน

เรื่องย่อจากตัวอย่างนิทานก้อมของเทเกอร์ ออดิโอ

1. เรื่องทำวิทีเบิกของเบิกซูซ่าๆ อ้ายจานกับเซียงเข้าป่าด้วยกัน อ้ายจานรำพึงว่าตนทุกขใจ เพราะคนที่ตนชอบก็ไม่ได้สมหวัง ส่วนคนที่ได้ก็ไม่ได้ชอบ เซียงรู้ว่าอ้ายจานแอบชอบน้องเมียที่ชื่ออั้ง

จึงออกอุบายให้ทำตามแล้วจะหลอกล่อน้องเมียได้สำเร็จ เมื่อน้องเมียเดินกลับจากไปส่งข้าวยายจาง เชียงก็ทำทีเดินร้องไห้ผ่านมา น้องเมียจึงถามว่าร้องไห้ทำไม เชียงบอกว่าเพิ่งมาจากงานศพพี่สาวที่ตายเพราะอาการ “ฮูดัน” (รูตัน) และเตือนให้นางสาวอิงระวังตัวไว้ หากไม่เคยผ่าน “พิธีเบิกฮองเบิกฮู” ก็อาจจะไม่รอดเหมือนพี่สาวของเชียง นางสาวอิงกระวนกระวายถามว่าใครพอจะช่วยให้บ้าง จึงเข้าแผนที่เชียงเตรียมไว้ บอกว่ายายจางทำพิธีนี้ได้ นางสาวอิงจึงไปขอร้องไห้ยายจางช่วย ต่อมา นางสาวอิงมาขอให้ทำพิธีอีกถึงสามวันติดกัน ยายจางร้องโอดโอยหมดแรงจนเดินไม่ไหว เรื่องก็จบ



พี่อ้ายกับน้องเมีย ในเรื่องวิถีเบิกฮองเบิกฮูซ้ำๆ

2. เรื่องน้องเมียพี่อ้ายตอนพิกทำใหม่ คืบหนึ่งมีเสียงดังออกมาจากห้องนอนของไข่มุน พี่สาวคนโตที่แต่งเขยเข้าบ้านว่า “พิกทำใหม่ๆ” (พริกทำใหม่) ด้วยความสงสัยน้องสาวของไข่มุนทั้งสองคนจึงไปถามแม่ว่าแปลว่าอะไร แม่ก็ไม่ตอบ บอกเพียงว่าอย่าไปสอดรู้สอดเห็นให้มากนัก น้องทั้งสองคนจึงไปถามพี่สาว พี่สาวก็ตำว่าสอดรู้แล้วไล่ให้ไปทำงาน สุดท้ายน้องทั้งสองไปถามพี่เขย (โดยเข้าไปถามคนละเวลา) พี่เขยได้ที บอกว่าอธิบายคงไม่เข้าใจ จะสาธิตให้ดูง่ายกว่า จึงได้เสียกับน้องเมียทั้งสองคน วันต่อมา น้องเมียทั้งสองคนก็มาขอกิน “พิกทำใหม่” (เมื่อพูดในสำเนียงอีสานจะตัดเสียงควบ “ร” และ “ล” ออก “พริก” จึงพ้องกันกับ “พริก”) พี่เขยก็บอกว่าวันนี้ไม่มีแล้ว พอดีพี่สาวคนโตมาได้ยินจึงโมโหไล่ตีทั้งพี่และน้องๆ ทั้งสองกระเจิงไป

3. เรื่องพี่อ้ายกับน้องเมีย 2 ตอนทำกัน ตลก พี่เขยกับน้องเมียไปหาปลาด้วยกัน มีท่อนไม้ท่อนหนึ่งขาดแฉ่งน้ำ น้องเมียเลยทำพี่เขยว่ากล้าเดินข้ามไปไหม พี่เขยบอกว่ากล้า เมื่อเดินไปถึงกลางท่อนไม้ก็หักร่วงลงน้ำ จากนั้นทั้งสองกลับบ้าน น้องเมียขึ้นไปนอนพักบนกระท่อม พี่เขยออกไปจับกิ้งก่า เมื่อกลับมาเห็นน้องเมียนอนไม่ระวัง จึงปีนเข้าไปใกล้ๆ แม้อยายเดินผ่านมาเห็นจึงร้องห้ามว่าอย่าคิดสั้น เพราะเข้าใจว่าลูกเขยจะปีนไปผูกคอตายกับคานบ้าน ลูกเขยจึงบอกว่าเข้าใจผิดกัน ที่ปีนขึ้นไปเพราะจะหามมสูงๆ ดูว้าว ทั้งสามคนหัวเราะกันเรื่องก็จบลง

4. **เรื่องน้องเมียพี่อ้าย หนังสือรักต้องแซ่2** พี่เขยคุยกับเมียว่านกคุ้ม (นกชนิดหนึ่งในวงศ์ ไก่ฟ้าและนกกระทา) เป็นยาบำรุงขนานดี อยากจะชวนไปจับนกคุ้มในป่า น้องเมียบอกว่าตนรู้วิธีการ ต่อปกจะขอตามไปด้วย พอเดินไปถึงชายป่าพี่เขยหันไปบอกเมียว่าไม่ต้องตามไปหรอกในป่ามีงูและงูเยอะ เตี้ยจะจับนกมาให้ เมียก็บอกว่าไม่ต้องพูดมาก จะไปด้วย ระหว่างเดินไปต่อพี่เขยก็แกล้งเมียตัวเองด้วยการตีตึงไม้ใส่ พอไปถึงที่น้องเมียก็ทำการวางกับดักนกคุ้ม ชุ่มรอจนได้นกแล้วก็เดินกลับ ระหว่างทางน้องเมียเปิดประเด็นว่าตอนที่นั่งรอนกติดกับดักใครเป็นคนผายลม แต่ไม่มีใครยอมรับ น้องเมียจึงพูดว่าถ้าไม่มีใครผายลมแสดงว่าคงเป็นผีกระมัง ผีที่อยู่ข้างทางแก้ตัวว่าผีก็ไม่ได้ผายลม พอทั้งสามคนเห็นผีก็วิ่งหนีกระเจิง



ผีแก้ตัวว่าไม่ได้ผายลมในเรื่องน้องเมียพี่อ้าย

ในคลิปเดียวกันต่อด้วยเรื่องอีกตอนหนึ่งที่ค้นด้วยกราฟิกข้อความว่า “วันนี้เสนอตอน ยิ่งน้ำ อ้อสิ้น” (หยิ่งน้ำ ถลกชายผ้าถุง) เริ่มเรื่องพ่อตากับลูกเขยคุยกันที่บ้าน สักครู่น้องเมียเดินหอบผ้ามา บอกพ่อว่าจะเอาผ้าไปซักที่สระน้ำ พี่เขยที่ผ้าฟืนอยู่มองตามน้องเมียจนพินิจพลาตโดนเท้าตัวเอง ภาพเหตุการณ์ตัดไปทางฝั่งน้องเมียที่เดินมาถึงสระน้ำ เริ่มเอาผ้าลงซัก พี่เขยแอบย่องตามมาชุ่มดูอยู่ หลังพุ่มไม้ ทำเสียงร้องอย่างแมวเพื่อเรียกความสนใจ น้องเมียสงสัยเลยคิดว่าท่อนไม้ขว้างไปทางต้น เสียงถูกหัวของพี่เขย เมื่อถูกจับได้ พี่เขยจึงเดินออกมา เสพุดว่าจะมาคูนน้ำในสระว่าจะพอสำหรับการ เพาะปลูกข้าวใหม่ แล้วบอกให้น้องเมียลงหยั่งระดับน้ำให้ดูหน่อยว่าลึกแค่ไหน ในการเดินลงน้ำ น้องเมียต้องถลกชายผ้าถุงขึ้นตามระดับน้ำ พี่เขยได้ทีแอบมองขาน้องเมีย ลงไปได้ระดับหัวเข่า น้องเมียเปลี่ยนใจขึ้นจากน้ำบอกว่าจะซักผ้าต่อ ขณะที่พี่เขยอารมณ์ค้างอยู่นั้น น้องเมียแอบลอบมา ข้างหลังผลึกพี่เขยตกน้ำ เรื่องก็จบ

5. **เรื่องน้องเมียกับพี่อ้าย ตอนพี่อ้ายเมาชา** (เมากัญชา) น้องเมียสาวเปรยกับพี่เขยนาม เชียงเคนว่าอยากกินต้มไก่ พี่เขยจึงออกไปจับไก่มาให้ พอได้ไก่มาน้องเมียก็เป็นผู้ลงมือทำต้มไก่โดย

เอาไปกัญชามาใส่ลงไปด้วย ต้มไก่เสร็จพี่เขย เมีย และน้องเมียบอกนั่งกินต้มไก่จนหมดไม่เหลือแม่แต่น้ำซุบ และเริ่มหัวเราะกันทั้งสามคน ต่อมาเมื่อเพื่อนผู้หญิงของพี่เขยมาหาที่บ้าน น้องเมียบอกเพื่อนของพี่เขยว่ามีผิวขาว ถามพี่เขยต่อว่าถ้าตนไปเรียนหนังสือในเมืองจะขาวแบบนี้ไหม พี่เขยเลยตอบว่าอย่างน้องเมียไปจำเป็นต้องไปเรียน หากอยากรู้อะไรพี่เขยจะสอนให้เอง น้องเมียกระซิบอะไรบางอย่างกับเด็กที่มานั่งข้างๆ พี่เขยถามเด็กว่าน้องเมียบอกอะไร เด็กลุกขึ้นตบหัวพี่เขยแทนคำตอบ เพื่อนซุบซิบกับเซียงเคนบ้าง เมื่อเซียงเคนถามเพื่อนว่าเมื่อครู่ที่ซุบซิบหมายความว่าอะไร เพื่อนเองก็ตอบว่าไม่รู้เหมือนกัน ทุกคนจึงหัวเราะ

ตะวันคล้อยบ่าย เมียจึงขึ้นทักท้วงว่าถ้าจะไปเก็บเห็ดก็รีบไปตอนนี้เดี๋ยวจะมีคนไปเก็บหมดเสียก่อน เดินเข้าไปใกล้ปากเชียงเคนวังหนีหน้าตาตื่นบอกว่าเจอผี เมื่อคนอื่นไปดูใกล้ๆ พูดว่าเป็น “โง่งมด” (เป็นการเล่นผวนคำว่าโง่งมดที่หมายถึงรังมด) ซึ่งเรื่องต่อจากนี้ก็จะมีการเล่นผวนคำไปตลอด เดินไปอีกสักพักเชียงเคนเฉลยบเลาะเหี้ยบเลาะวักใจคิดว่าเป็นงูจงอางจึงวังหนี ทุกคนก็วังหนีตาม เมื่อน้องเมียตั้งสติได้จึงเดินกลับไปดู พบว่าเป็นเพียงซากเถาวัลย์แล้วเถาวัลย์โยนใส่พี่เขย พี่เขยตกใจวังหนีไปชนต้นไม้ ต่อมาแมวเดินผ่านพี่เขยประสาทหลอนเห็นเป็นเสือ วังหนีจนชนต้นไม้อีกครั้ง บาดเจ็บจนเพื่อนกับเมียต้องมาพยุง สุดท้ายน้องเมียเห็นกลางไม้ดี ถามขึ้นว่าทางกลับบ้านไปทางไหน พี่เขยมองซ้ายขวาแล้วบอกว่าสงสัยเราจะ “หลงทาง” (หลงทาง)

6. เรื่องย่า (แม่ผัว) กับลูกสะใภ้ เริ่มเรื่องแม่ผัวจับจอบขุดดินไปบ่นไปถึงความเกียจคร้านของลูกสะใภ้ ตะโกนบอกให้ลูกสะใภ้จัดอาหารว่างมาให้กินแก้หิว ลูกสะใภ้จึงเอาถ้วยจานเปล่าๆ มาให้แล้วบอกว่านี่คือ “อาหารว่าง” แม่ผัวเห็นก็โมโห ต่ำแล้วสั่งให้ลูกสะใภ้ไปหาอาหารมาใหม่ โดยให้มีติดถ้วยติดชามมาบ้าง ไม่ใช่อาหารว่างที่ไม่มีอะไรเลย ลูกสะใภ้ก็กลับไปเอาอาหารมาเพียง “ติดถ้วยติดชาม” ดังคำบอก คือเอาหางปลาเสี้ยวเล็กๆ กับลูกมะกอกเหลือจากปลาرائبอง ยกไปให้แม่ผัว แม่ผัวสุดทนยกเท้าถีบลูกสะใภ้หงายหลัง

7. เรื่องแม่เฒ่า (แม่ยาย) กับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเอ็นใหญ่ เริ่มเรื่องด้วยแม่ยายเดินมาส่งข้าวลูกเขยในท้องนา เดินไปบ่นไปปลางถึงความเกียจคร้านของลูกเขย เมื่อมาถึงลูกเขยบึงปูที่จับมาได้กินเป็นกับข้าวแต่ปรากฏว่าข้าวเหนียวที่แม่ยายนำมาเป็นข้าวหนึ่งนานแล้วทำให้ข้าวเย็นและแข็งลูกเขยจึงบ่น แม่ยายสอนว่ากินข้าวเย็นบ้างก็ดีเพราะจะทำให้เอ็นใหญ่ วันต่อมาแม่ยายมาส่งข้าวอีก เห็นลูกเขยเดินขาล้างเลยถามว่าเป็นอะไร ลูกเขยเลยบอกว่าเอ็นตนใหญ่ขึ้น (“เอ็น” มีความหมายถึงอวัยวะเพศชายได้ด้วย) แม่ยายจึงพูดว่าถ้ารู้ว่าได้ผลคืออย่างนี้ให้ผัวกินนานแล้ว วันต่อมาพ่อตากับ

ลูกเขยเกี่ยวข้าวด้วยกันจนเวลาเที่ยง เมื่อแม่ยายมาส่งข้าวมีกล่องข้าวสองกล่องคือข้าวร้อนกับข้าวเย็น ลูกเขยจะกินข้าวเย็นแต่แม่ยายห้ามไม่ให้กิน กันไว้ให้ตัวเอง พอผิวได้รู้สรรพคุณตามที่เมียกระซิบ บอกก็รีบกินจนข้าวจุกปากล้นหายไป

8. เรื่องยามักซู้ ลูกใ้หมักบ้าย แม่ ลูกชายและเมีย กำลังเกี่ยวข้าวด้วยกัน ผู้เป็นแม่เกี่ยวไป ก็บ่นไปทำให้ลูกชายรำคาญจนเกิดการถกเถียงกัน พอตีมีเด็กชายเดินมาตามลูกชายให้ไปร่วมประชุมที่บ้านผู้ใหญ่บ้านเรื่องการเลี้ยงสุกร ลูกชายจึงจากไป ทั้งแม่กับเมียให้อยู่ด้วยกันสองคน เมื่อลูกชายไป แม่ผิวก็ไม่ยอมทำงาน นั่งเล่นไ้ร่มไม้ปล่อยให้สะเก้เกี่ยวข้าวผู้เดียวจนเคียวบาดนิ้วเลือดออก

ถึงเวลากินข้าว แม่ผิวถือโอกาสอบรมมารยาทเรื่องการนั่งต่อหน้าผู้ใหญ่ว่าต้องพับเพียบส่วน ตนจะนั่งอย่างไรก็ได้เพราะเป็นแม่ผิว ว่าแล้วก็นั่งชันเข่า ฝ่ายสะเก้ยอมทำตามอย่างไม่พอใจ เมื่อแม่ผิวเริ่มกินข้าวสะเก้ทักท้วงว่าทำไมแม่ถึง “ซู้” (คือการใช้ปั้นข้าวเหนียวตักต่างซ้อน) ตักเอากลับไป มาก แม่ผิวก็บอกว่าตนชอบซู้ส่วนสะเก้ชอบ “จ้ำ” (เอาปั้นข้าวเหนียวจิ้มกับข้าว) ก็จ้ำไป กินข้าวไป สักพักลูกสะเก้เลือดลมเดินเพลอผายลมออกมา แม่ผิวเลยถามว่าผายลมใช่ไหม ลูกสะเก้ตอบว่าเป็น เสียงฟ้าร้อง แม่ผิวจึงลุกยืนขึ้นแล้วบอกว่า “ฟ้าร้องแล้วฝนก็ตก” (การยืนขึ้นมีความหมายว่าแม่ผิวทำอะไรบางอย่างที่เกี่ยวกับ “ฝนตก”) ลูกสะเก้จึงตอบว่าฝนตกแล้วฟ้าก็ผ่าพร้อมฟาดมือไปที่บ้องหูแม่ผิวจนกลิ้งตกคันทนา ลูกสะเก้ไปพุงแม่ผิวขึ้นมา นั่งกินข้าวต่อ แม่ผิวกล่าวต่อว่า ฝนตกแล้ว ฟ้าผ่าแล้ว น้ำท่วมแล้ว “คลื่นสินามิกี่มา” แล้วยกเท้าที่ถีบสะเก้จนตกคันทนาไป สะเก้ลุกขึ้นมากินข้าวต่อแม่ผิวก็ยังไม่หยุดซู้กับข้าว สะเก้จึงควักข้าวทั้งหมดในกระติบมาปั้นเป็นถ้วยแล้วเทกับข้าวทั้งหมดลงในข้าว เอาถ้วยเปล่าครอบหัวแม่ผิวแล้วเดินจากไป แม่ผิวโกรธจัด พูตว่า “ต้องแก้ๆ” (ต้องแก้แค้น) เรื่องก็จบ

9. เรื่องพี่อายน้ำสาว ตอนแหงบ่เข้า แม่ผิว ลูกสะเก้ และน้องสาว กำลังช่วยกันเกี่ยวข้าวในนา เกี่ยวไปสักพักหนึ่ง ลูกสะเก้ขอตัวไปนึ่งข้าว ต่อมาแม่ผิวขอตัวไปธุระ ทั้งน้องเมียเกี่ยวข้าวอยู่ผู้เดียว พี่เขยเดินมาพบพอดีจึงลงมาช่วยเกี่ยวข้าว บังเอิญน้องเมียถูกเคียวบาดมือ พี่เขยจึงทำแผลให้ แล้วเสนอของดีให้ติดตัวไว้คุ้มกันภัยคือ “วานแหงบ่เข้า” หากมีไว้จะถูกฟันถูกแทงอย่างไรก็ไม่เข้า น้องเมียไม่เชื่อ พี่เขยจึงทำพิธีจนพาน้องเมียเดินหายไปนป่า พอผิวและน้องกลับมา ฝ่ายพี่สาวที่รออยู่ถามน้องสาวว่าไปไหนกับพี่เขยมา น้องตอบว่าพี่เขยพาไปลองว่านแหงไม่เข้า พี่สาวถามต่อว่าผลเป็นอย่างไร น้องบอกว่าเป็นว่านปลอมเพราะ “แหงซ้อยจำลิลเลย” (แหงเข้าไปมิดเลย) พี่สาวร้องว่าเจ้าถูกพี่เขยหลอกเสียแล้ว เจ้อเคียววังไล่ผิวจนผิวต้องหนีกระโดดลงหนองน้ำ



พี่สาวถามน้องสาวว่าหายไปไหนกับพี่เขยในเรื่องพี่อายน้ำสาว ตอนแทงบ่เข้า

10. เรื่องลูกไม้กับยา ตอนยาลำเอียง แม่ฝั่ว ลูกชายกับลูกสะใภ้ไปขนข้าวที่เกี่ยวข้องไว้ในงาน เพื่อนำไปตากที่ลานรอนวดต่อไป วิธีการเคลื่อนย้ายมัดข้าวที่เกี่ยวข้องคือใช้ไม้คานพาดบ่าแล้วเอามัดข้าวเสียบปลายไม้คานทั้งสองด้าน แม่ฝั่วเป็นคนทำหน้าที่เสียบมัดข้าว ให้ลูกชายและสะใภ้เป็นคนแบกไปที่ลาน เมื่อเสียบมัดข้าวให้ลูกชายเสียบเพียงสองมัด แต่พอเสียบมัดข้าวให้ลูกสะใภ้กลับเสียบให้จำนวนมาก ถึงคราวที่แม่ฝั่วต้องแบกคานลูกสะใภ้เอาคืนเสียบให้มากกว่าที่ตนเคยแบก จนแม่ฝั่วล้มกลางลาน สะใภ้ถูกใช้งานหนักเข้าทนไม่ไหว กลับบ้านไปเก็บเสื้อผ้าหนีออกจากบ้าน แม่ฝั่วสำนึกผิดตามไปขอโทษลูกสะใภ้ บอกให้สะใภ้เซกหัวตนให้สาสมกับความแค้นแต่สะใภ้ก็ไม่ยอมยกโทษให้จนเดินลับไป สุดท้ายแม่ฝั่วเดินคอตกลับบ้านลำพัง



ภาคผนวก ข.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความเห็นจากผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นบนยูทูป

ในการสื่อสารทางช่องทางยูทูปมีคุณลักษณะที่พิเศษคือผู้ชมที่มีบัญชีผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นในช่องแสดงความคิดเห็น ผู้วิจัยได้คัดลอกความคิดเห็นจากผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นจากคลิปตัวอย่างทั้ง 30 คลิปมาเพื่อให้เห็นเสียงตอบรับ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและศิลปินผ่านช่องทางดังกล่าว ซึ่งมีทั้งคำชม ข้อเสนอแนะ คำตำหนิ หรือการแสดงความคิดเห็นทั่วไป การเก็บข้อมูลส่วนนี้ ผู้วิจัยคัดลอกความเห็นตามที่คุณชมได้แสดงไว้ได้คลิปตัวอย่างบนยูทูปซึ่งผู้วิจัยจะไม่แก้คำในความคิดเห็นที่เขียนผิดหลักไวยากรณ์ และใช้ตารางลงรหัสเพื่อจำแนกจำนวนความคิดเห็นออกเป็นคำชม ความคิดเห็นทั่วไป คำตำหนิและความคิดเห็นที่ไม่สามารถตีความได้ ไว้เป็นตารางข้อมูลประกอบการพิจารณาด้วย

1. ความเห็นของผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นจากตัวอย่างนิทานก้อมของลี คันโซ่

ความคิดเห็นจากผู้ชมทางยูทูปที่ปรากฏในช่องแสดงความคิดเห็นได้คลิปตัวอย่างนิทานก้อมของลี คันโซ่ มีทั้งหมดรวม 229 ความคิดเห็น เป็นคำชมเชย 125 ความคิดเห็น ความคิดเห็นทั่วไป 51 ความคิดเห็น คำตำหนิติเตียน 3 ความคิดเห็น และความคิดเห็นที่ไม่สามารถตีความได้ 50 ความคิดเห็นซึ่งรวมทั้งความคิดเห็นที่ซ้ำ ในส่วนคำชมเชยที่ชมว่าสนุก ตลก ชื่นชอบนิทาน ทำให้คิดถึงวัยเยาว์ และชอบการพากย์เสียง มีตัวอย่างดังนี้

- | | |
|------------------------|---|
| stop youmouse | : “มันคล้ายเครียดตินะ555” (เรื่องเสื่อย่านบักแ้ว) |
| สันติ คำเปื้อม | : “มักคักม่วนอิหลี” (เรื่องเสื่อย่านบักแ้ว) |
| บุญกร อธิคมเสรณี | : “มักนิทานก้อมหลาย” (เรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาว) |
| ประจักษ์ จันทรเหลื่อม | : “ชอบมากครับแบบอิสานบ้านเฮา” (เรื่องผู้บ่าวเล่นสาว) |
| ณัฐวุฒิสิทธิ์ อุ่นจิตร | : “ชอบมาก เคยแสดงอยู่เรื่องหนึ่งครับ ตอน เชียงเมียง สาปลา ผมติดมาตลอดครับ ชอบมากครับ ทำต่อไปนะครับ ปล.คนบ้าน นาโพธิ์.” (เรื่องผู้บ่าวเล่นสาว) |
| อร่าม มุริจันทร | : “พากมวนๆครับ พากตลกครับ” (เรื่องหลวงพ่อบอกเชื่อ) |
| กฤษดากรณ์ สดสร้อย | : “ตลกดีดูแล้วคล้ายเครียดดี” (เรื่องวานเสียบบ่เข้า) |

- มนตรี โปธิบุตร : “ชอบครับคุณแล้วคิดถึงสมัยเป็นเด็กบรรยากาศเดียวกันเลย”
(เรื่องว่านเสียบบ่เข้า)
- คุณากร หาญภาพ : “ผมกับน้องผมเขาๆเกือบใจขาด” (เรื่องเว้าบ่ถ่อง)
- Manop Bootla : “นิทานก้อมเรื่องแรกที่หัวจมน้ำตาแตก 555” (เรื่องเว้าบ่ถ่อง)
- สมนึก อุ้มกลาง : “ทีวีช่อง8” (เรื่องลูกเขยกับพ่อเฒ่า ตอนใส่เบ็ด)

ในส่วนความคิดเห็นทั่วไป จะมีทั้งการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือตัวละครในเรื่อง นอกจากนี้ยังพบการสอบถามคำศัพท์ภาษาอีสาน และสถานที่ถ่ายทำ ดังตัวอย่าง

- หนานเอก น.รุ่งโรจน์ : “น้ำสาว คือ น้องเมีย ไซ้ไหมครับ” (เรื่องพี่อ้ายกับน้ำสาว)
- fair fair : “นายร้อยคือแฉ่วห่องแฉะ55” (เรื่องว่านเสียบบ่เข้า)
- mieu Lisaber : “มึงอย่ามาล้อเสียว5555” (เรื่องเว้าบ่ถ่อง)
- ดาหวัน ยางระบุตร : “ถ่ายทำที่จังหวัดอะไรหออคะคุณแล้วเหมือนรุ่นปู่ย่าเลยคะ”
(เรื่องว่านเสียบบ่เข้า)

นอกจากความคิดเห็นภาษาไทยยังมีความคิดเห็นในภาษาลาว และรายงานว่าชมจากต่างประเทศคือสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว จำนวน 4 ความคิดเห็น ดังนี้

- นักต่อสู้ นักต่อสู้ : “ມັກຫຍັງເດີນີ ທານກ້ອມ
ນີ້” [แปลว่าชอบมากนะ
นิทานก้อมนี้] (เรื่องหลวงพ่อกับเมีย)
- ຕຸ້ມຈັນທະລັງສີ : “แอบ” (เรื่องหลวงพ่อกับเณรน้อย กินแบบนี้)
- อุ้ม นะ : “นิทานม่วนหลายคะ ^_^ จากสปปลาว” (เรื่องหลวงพ่อกับแม่)
- Maxmax Freedom543 : “ຂໍຢາກຮູ້ເຖິງຈາກຈຳປາສັກ. ປາກເຊ. ມ່ວນຫລາຍ”
(เรื่องหลวงพ่อกับแม่)

ส่วนคำตำหนิที่ปรากฏมีตัวอย่างเช่น

- Leeway Caser : “ป็นยาอ่อน” (เรื่องเสื่อย่านบักแก้ว)

อย่างไรก็ตาม ไม่พบการตอบกลับหรือแสดงความขอบคุณความคิดเห็นของผู้ชมจากบัญชีผู้ใช้

Unda Record Official แต่อย่างไร

จำนวนความคิดเห็นในตัวอย่างนิทานก้อมของสี่ คันโซ่

| เรื่อง | คำชม | ความคิดเห็น ทั่วไป | คำตำหนิ / ข้อเสนอแนะ | ไม่สามารถ ตีความได้ | รวม |
|------------------------------------|------|-----------------------|-------------------------|------------------------|-----|
| 1. เสื่อย่านบักแ้ว | 8 | 3 | 1 | 5 | 17 |
| 2. พี่อ้ายกับน้ำสาว | 8 | 4 | 0 | 4 | 16 |
| 3. ผู้บ่าวเล่นสาว | 12 | 4 | 0 | 6 | 22 |
| 4. หลวงพ่อหมากเขือ | 15 | 10 | 0 | 10 | 35 |
| 5. วานเสียบบ่เข้า | 10 | 6 | 1 | 2 | 19 |
| 6. หลวงพ่อกับเณรน้อย กิน แบบนี้ | 13 | 4 | 0 | 2 | 19 |
| 7. เว้าบ่ถ่อง | 19 | 14 | 1 | 7 | 41 |
| 8. ลูกเขยกับแม่เฒ่า | 8 | 2 | 0 | 1 | 11 |
| 9. ลูกเขยกับพ่อเฒ่า ตอนใส่เบ็ด | 9 | 0 | 0 | 4 | 13 |
| 10. หลวงพ่อมักไม้ค้ | 23 | 4 | 0 | 9 | 36 |
| รวม | 125 | 51 | 3 | 50 | 229 |

2. ความเห็นของผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจย ลมพัดไม้

ข้อมูลในส่วนความคิดเห็นของผู้ชม ผู้วิจัยได้เริ่มเก็บข้อมูลในช่วงปลายเดือนสิงหาคม 2559 ซึ่งได้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับตัวอย่างคลิปนิทานก้อมบนยูทูปของงานโจย ลมพัดไม้ ทางบัญชีผู้ใช้ Chaiyot Walrachina จำนวน 4 คลิปคือ นิทานก้อมเรื่องหินแม่เฒ่า เรื่องสากกะเปี้ยบักทิด เรื่องอีแม่สอนไว้ และเรื่องสากกะเปี้ยล้างแค้น โดยมีข้อความปรากฏว่า “This video contains content from Mobile (ENT) Indy Digital Co., Ltd. (Thailand), who has blocked it on copyright grounds.” ผู้วิจัยจึงไม่สามารถเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้ชมใน 4 คลิปดังกล่าว

ความคิดเห็นจากผู้ชมทางยูทูปที่ปรากฏในช่องแสดงความคิดเห็นได้คลิปตัวอย่างนิทานก้อมของงานโจย ลมพัดไม้ ที่เหลืออีก 6 คลิป มีทั้งหมดรวม 31 ความคิดเห็น เป็นคำชมเชย 17 ความคิดเห็น ความคิดเห็นทั่วไป 5 ความคิดเห็น คำตำหนิติเตียน 6 ความคิดเห็น และความคิดเห็นที่ไม่สามารถตีความได้ 3 ความคิดเห็น ในส่วนคำชมเชยนอกจากผู้ชมจะรู้สึก สนุก ตลก ชื่นชอบแล้วยังมี

คำชมเกี่ยวกับเสียงดนตรีประกอบ และได้ประโยชน์เชิงสาระความรู้ ดังตัวอย่างจากเรื่องเชียงบัวจิ้งไร ดังนี้

- แหวน นน : “สนุกมาก. มักคัก อยากหัว55” [อยากหัวแปลว่าตลก]
 Mon Mon : “ได้ความรู้ของคำว่าผญาครับ”
 jenny kristensen : “นิทานม่วนดีค่ะหมอลำกาม่วนค่ะ มักๆจร้า”
 วิจิตร ดวงจันทร์ : “มีแต่เรื่องน่าดูชอบดูนะ”
 Khamphou vongsa : “เสียงพินม่วน”

ในส่วนความคิดเห็นทั่วไปมีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้าวของที่พบในคลิป และเรียกร้องให้มีการเผยแพร่นิทานก้อมใหม่ๆ

- porawat leimdee : “น้ำปลาหวานอ้อไม่ยังมีขายยุติ” (เรื่องปลงชะ)
 Kitti Korn : “หาใหม่ๆมาดูบ้างซิ” (เรื่องเชียงบัวจิ้งไร)

ความคิดเห็นเชิงตำหนิ มีการกล่าวถึงการพากย์เสียง การแสดง และความยาวของคลิป ตัวอย่างเช่น

- DJPliw.Remix [OFFICIAL] : “คนพากไม่มันเลย” (เรื่องเชียงบัวจิ้งไร)
 เสก โลโซ ปกแดง : “พูดมากไปเลยเปนน่าเบื่อ ตามจินนิทานเรื่องนี้มันตลกกว่านี้ละ” (เรื่องเชียงบัวจิ้งไร)
 ณรงค์ฤทธิ์ ไครอุบล : “แสดงกะบ่คือ” (เรื่องเสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อ)
 โชคชัย ป้องศรี : “ยาวเกิน นิทานก้อมต้องสั้นๆก้อมๆ อย่างมากก้อมไม่เกิน5นาทึ” (เรื่องบักบอดไหวตี)

บัญชีผู้ใช้ Chaiyot Walrachina มีการสื่อสารกับผู้ชมผ่านทางช่องแสดงความคิดเห็น ทั้งการให้ข้อมูลเกี่ยวกับนิทานก้อม ดังปรากฏในคลิปนิทานก้อมเรื่องเสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อว่า

“นิทานก้อม คือหนังสือสั้นๆ (ก้อม ๆ) ส่วนใหญ่จะเป็นแนวตลก ออกทะเล่ (ตามแบบฉบับของคนอีสาน (เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมอีสาน ซึ่งได้สืบทอด เล่าสู่รุ่นลูก รุ่นหลาน เหลน หล่อน..ช่วยกันดู พอได้หัวขวน (หัวเราะ) ในยุคเศรษฐกิจ รัตเข้มขัด หากท่านชอบก็ช่วยกดไล้ ให้กำลังใจ หรือช่วยติชม ด้วยนะครับ จะได้เป็นกำลังใจ และ แก่ใจ ในผลงานชิ้นต่อไปครับ..ขอบคุณครับ จานน้อย ลมพัดไม้ (ชัยยศ วรชีนา)”

ศิลปินมีการแสดงความขอบคุณโดยการตอบผ่านบัญชีผู้ใช้ทางการเมื่อมีคำติชมต่างๆ เช่น “ขอบคุณหลายต่อ..” หรือ “ขอบคุณมากครับที่ติชม” เป็นต้น

จำนวนความคิดเห็นในตัวอย่างนิทานก้อมของจางโจย ลมพัดไม่

| เรื่อง | คำชม | ความคิดเห็นทั่วไป | คำตำหนิ / ข้อเสนอแนะ | ไม่สามารถตีความได้ | รวม |
|-----------------------------|------|-------------------|----------------------|--------------------|-----|
| 1. หินแม่เฒ่า | | | | | |
| 2. เชียงบัวจางไร | 6 | 3 | 4 | 1 | 14 |
| 3. ปลงชะ | 4 | 2 | 0 | 0 | 6 |
| 4. สากกะเบือชักทิด | | | | | |
| 5. อีแม่สอนไว้ | | | | | |
| 6. เสียน้อยๆ กะสิเอาอยู่บ้อ | 3 | 0 | 1 | 2 | 6 |
| 7. บักบอดไหวดี | 2 | 0 | 1 | 0 | 3 |
| 8. จานสาเจอปราบิน | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 9. สากกะเบือล้างแค่น | | | | | |
| 10. ใครตั้ง | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| รวม | 17 | 5 | 6 | 3 | 31 |

3. ความเห็นของผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นจากตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ

ความคิดเห็นจากผู้ชมทางยูทูปที่ปรากฏในช่องแสดงความคิดเห็นได้คลิปตัวอย่างนิทานก้อมของเทคเกอร์ ออดิโอ มีทั้งหมดรวม 310 ความคิดเห็น เป็นคำชมเชย 149 ความคิดเห็น ความคิดเห็นทั่วไป 115 ความคิดเห็น คำตำหนิติเตียน 7 ความคิดเห็น และความคิดเห็นที่ไม่สามารถตีความได้ 39 ความคิดเห็นซึ่งรวมทั้งความคิดเห็นที่ซ้ำ ในส่วนคำชมเชยมีทั้งในเรื่อง ความสนุก ตลก ความน่ารักของนักแสดง การแสดงของนักแสดง การหวนคิดถึงบ้านเกิดและประโยชน์ในด้านคติสอนใจ ตัวอย่างดังนี้

พิษณุ พันธุ์ : “ม่วนๆหัวจนเจ็บท้อง” (เรื่องทำวิทิบีกฮองเบิกฮูซ่าๆ)

บัณฑิต สิงสองคร : “เป็นนิทานสั้นๆคล้ายเครียดดีมาก” (เรื่องทำวิทิบีกฮองเบิกฮูซ่าๆ)

- Amp N : “ชอบมากๆค่ะข้าฯทำต่อไปเรื่อยๆนะคะ” (เรื่องทำวิทีเบิก
ฮองเบิกฮูข้าฯ)
- Tantip Supong : “ฟังอีสานไม่ค่อยรู้เรื่อง...แต่ก็ม่วนคักฮ้ายยย” (เรื่องพี่อ้ายกับ
น้องเมีย2 ตอนทำกัน ตลก)
- อัครเดช ช่วยณรงค์ : “ผู้แสดงเป็นลูกไถ่น่าฮักเนาะ” (เรื่องย่ากับลูกสใ้)
- Gift Sayasone : “ครั้งแรกที่ได้ดูตั้งแต่เกิดมาก็สามสิบปีแล้วเคยได้ยินว่านิทาน
ก้อมมาตลอดพ่อแม่เล่าให้ฟังพอเข้ามาดูม่วนหลาย” (เรื่องย่า
มักซ้อย ลูกไถ่มักบ้าย)
- Srikhamchai Suporn : “คิดถึงบ้าน ตอนอยู่บ้านขี้เกียจทำอะไรทำนา พอมาอยู่ในเมืองกรุง
ก็คิดถึงท้องไร่ท้องนา” (เรื่องย่ามักซ้อย ลูกไถ่มักบ้าย)
- สุพัตรา พุทธสิม : “ชอบ เป็นธรรมชาติมาก นั้กแสดง” (เรื่องย่ามักซ้อย ลูกไถ่มัก
บ้าย)
- แม็กซ่า ชอบมันๆ : “ชอบตัวแสดง แม่ย่า ครับ เล่นได้ดีครับ สนุกดีครับ” (เรื่องย่า
มักซ้อย ลูกไถ่มักบ้าย)
- หนู่ม. เมือง.สะเร็น. : “เบิ่งแล้วคิดฮอดบ้านเลย” [ดูแล้วคิดถึงบ้านเลย] (เรื่องย่ามักซ้อย
ลูกไถ่มักบ้าย)
- Saya Khammongkol : “นิทานก้อม เป็นคติสอนใจได้ ดีมาก เข้าใจได้แม้ผู้้นั้นจะมี
ปัญญาน้อย ก็เตือนใจให้เป็น คนดี ทำความดีได้” (เรื่องลูกไถ่กับ
ย่า ตอนย่าล่ำเอียง)

ในส่วนของการความคิดเห็นทั่วไป มีทั้งความคิดเห็นต่อการกระทำของตัวละคร โดยเฉพาะใน
ความสัมพันธ์ของแม่ไผ่กับลูกสะใ้ มีความคิดเห็นที่แบ่งปันประสบการณ์ในชีวิตจริงด้วย ตัวอย่างเช่น

- Tharika Marisri : “พอๆกันแม่กะลูกไผ่” (เรื่องย่ากับลูกสใ้)
- เรไร พสุมาตร์ : “เจ้าของบ่เกี่ยวมีแต่จ่ม” [ตัวเองไม่ทำงานยังมาบ่น]
(แม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเอ็นใหญ่)
- Thittaya Hoornsman : “เจ้าของบ่เห็นเกี่ยวจอบแต่จ่มเอาเคียวสับหัวโลด” [ตัวเองไม่
ทำงานยังมาบ่น เอาเคียวสับหัวเลย] (เรื่องย่ามักซ้อย
ลูกไถ่มักบ้าย)

TheCarifane : “เราก็คเคยโดนนะ พี่สะใภ้ของแฟนเก่าเรา เราเอาปลาน้อย
ออกจากกึ่งตันทีละตัว เราไม่เคยทำแทนที่จะสอนจะบอก มา
สะบัดน้ำที่เขาสูบออกจากบ่อใส่เราและบอกทำทั้งปีก็ไม่เสด
หรือก เราน้ำตาซึมเลย จิกเราแกล้งเราตลอด แฟนบอกให้
อดทน อดทนมา5ปีไม่มีอะไรดีขึ้น ดีแทบตาย สุดท้ายเราขอ
บายค่ะ” (เรื่องยามักชู้ ลูกใภ้มักบ้าย)

ความคิดเห็นในแง่คำตำหนิตติง มีปรากฏมากที่สุดในเรื่องน้องเมียกับพี่อ้าย ตอนที่อ้ายเมาซา
จำนวน 6 จาก 7 ความคิดเห็น โดยวิจารณ์ด้านดนตรี ด้านเนื้อหาสาระ ตัวอย่างเช่น

Aoy AOy : “ยังบ่ผ่านแต่ให้กำลังใจทำต่อไปได้อ”
TJ STUDIO PRODUCTION : “น่าจะมีชาว เสียงพิณ เสียงแคนด้วยนะครับ”
Anuson Tinchaiyapum : “บ่ผ่านคับบ่มีสาระ กว่านี้สะ”

นอกจากความคิดเห็นในภาษาไทย ยังมีความคิดเห็นของผู้ชมในภาษาต่างชาติและผู้ที่ใช้ชื่อ
ภาษาต่างชาติคือภาษาลาวแสดงความเห็น จำนวน 3 ความคิดเห็น ดังนี้

ตุ้ยจันไซ จันทรา : “**ມ່ວນຫລາຍ**” [สนุกมาก] (เรื่องทำวิทีเบิก
ฮองเบิกฮูซ่าๆ)
Noi Thaviboun : “I love it. So funny...made me cry of laughter
☺☺☺ ” (เรื่องยามักชู้ ลูกใภ้มักบ้าย)
ລັບແສງອາໄວ : “☺☺☺” (เรื่องยากับลูกสใภ้)

บัญชีผู้ใช้เทคเกอร์ ออดิโอ มีการปฏิสัมพันธ์กับความคิดเห็นโดยตอบคำติชมต่างๆ มีการ
แสดงความขอบคุณ เช่น “ขอบคุณจ้า55” หรือ “อ่านทุกความเห็น ขอขอบคุณทุกความเห็นครับ”

และให้ข้อมูลเพิ่มเติม เช่น ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเพลงประกอบในเรื่องแม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเย็น
ใหญ่กว่า “เพลงนี้แต่งใสนิทานก้อมตอนข้าวเย็นนี้ละจ้”

จำนวนความคิดเห็นในตัวอย่างนิทานก้อมของเทคโนโลยี

| เรื่อง | คำชม | ความคิดเห็น ทั่วไป | คำตำหนิ / ข้อเสนอแนะ | ไม่สามารถ ตีความได้ | รวม |
|---|------|-----------------------|-------------------------|------------------------|-----|
| 1. ทำวีทีเบิกฮองเบิกฮู ข้าๆ | 26 | 7 | 0 | 17 | 50 |
| 2. น้องเมียพี่อายตอนพิก ทำใหม่ | 6 | 0 | 0 | 1 | 7 |
| 3. พี่อายกับน้องเมีย2 ตอนทำกัน ตลก | 7 | 2 | 0 | 5 | 14 |
| 4. น้องเมียพี่อาย หนึ่งสั้น รักต้องแชร์2 | 10 | 0 | 0 | 0 | 10 |
| 5. น้องเมียกับพี่อาย ตอน พี่อายเมาซา | 6 | 0 | 6 | 2 | 14 |
| 6. ย่ากับลูกสไก้ | 11 | 14 | 0 | 3 | 28 |
| 7. แม่เฒ่ากับลูกเขย ตอนข้าวเย็นเย็นใหญ่ | 15 | 6 | 0 | 2 | 23 |
| 8. ย่ามักขุ้ย ลูกไก้มักบ้าย | 47 | 52 | 1 | 6 | 106 |
| 9. พี่อายนำสาว ตอนแหง บ่เข้า | 4 | 16 | 0 | 0 | 20 |
| 10. ลูกไก้กับย่า ตอนย่า ล่ำเอียง | 17 | 18 | 0 | 3 | 38 |
| รวม | 149 | 115 | 7 | 39 | 310 |

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายวีรภัทร บุญมา เกิดที่อำเภอห่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ วันเสาร์ที่ 8 สิงหาคม 2530 จบการศึกษาระดับมัธยมจากโรงเรียนสารคามพิทยาคม ปีการศึกษา 2550 จบการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตสาขาวิชาภาษาเพื่อการสร้างสรรค์งานสื่อสิ่งพิมพ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ปีการศึกษา 2555

