

วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา



นางสาวธนิดา ปัทมพรพงศ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

RHETORICAL ANALYSIS OF MILINDA-PANHA



Miss Thanida Pattamaponpong

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Art Program in Speech Communication

Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา

โดย

นางสาวธนิดา ปัทมพรพงศ์

สาขาวิชา

วาทวิทยา

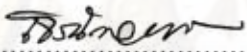
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

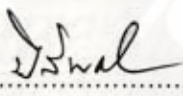
รองศาสตราจารย์ ดร.อรรวรรณ ปิรันธน์โอวาท

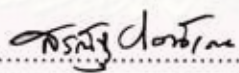
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต

.....  คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยูบล เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อนวัชศิริวงศ์)

.....  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. อรรวรรณ ปิรันธน์โอวาท)

.....  กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. สรณัฐ ไตลังคะ)

ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4985086028 : MAJOR SPEECH COMMUNICATION

KEYWORDS: MILINDA-PANHA / RHETORICAL ANALYSIS / NARRATIVE / ANIMATION

THANIDA PATTAMAPONPONG : RHETORICAL ANALYSIS OF MILINDA-PANHA.THESIS

ADVISOR: ORAWAN PILUNOWAD PH.D, 174 pp.

This research aimed to investigate the detail or content as adapted from the National Library version of Milinda-Panha into the animated version which had been broadcasted on channel 7 and produced by the Appreciate Entertainment Co.Ltd. As for methodology of this research, the researcher used qualitative method multiple methods consisting of documentary research, content/textual analysis of Milinda-Panha and the focus group interview

The research result indicated that the animated version of Milinda-Panha followed the sequence of substance based on the National Library edition and inserted minor along with the rational question-answer of the characters regarded as the main event. Most of added events in the cartoon were not related with the substance of the rational question-answer. Moreover, the cartoon added the characters, settings, and events that occurred in the same era of the King Milinda. The narration used the temporal relations and history information supporting each other as subordinate events which had modified the animate cartoon edition.

Regarding the audience of this research, the first group was the people who watched Milinda-Panha And understood the story. Anyway, there were some of them who still did not understand it deeply. The people who were able to understand it were those had read Milinda-Panha. The second group was those who were in the group interview which comprised Mathayomsuksa 3 students. It was found that all of them could remember the story and the characters. They could bring ideas or practice of the characters to apply with their daily lives. However, the research revealed that they did not understand the story deeply, for the animation techniques, both two sample groups have were impressed by the techniques of beautiful and proper animation designing. Regarding the screenplay, the dramatist still adhered to the original screenplay which made it hard for the receivers sample groups who had never studied the story or had prior dharma knowledge to understand.

Department: Speech Communication and Performing Arts. Student's signature.....*Thanida P.*

Field of Study:Speech Communication..... Advisor's signature.....*Orawan P.A*

Academic Year:2009.....

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รศ.ดร.อรวรรณ บิลันธนโอบาท อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่อุทิศส่วชีวิตเกลาวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี รศ.ถิรพันธ์ อนวัชศิริวงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ช่วยให้คำแนะนำที่ดีในการทำงานวิจัย และ รศ.ดร.สรณัฐ ไตลังคะ ที่กรุณาสละเวลาตรวจสอบ แนะนำ และแก้ไขวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านในภาควิชาวาทวิทยา และสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย ทั้งยังให้ความห่วงใย และกำลังใจเสมอมา

ผู้วิจัยขอขอบใจเพื่อน ๆ ในภาควิชาวาทวิทยาทุกคน และเพื่อน ๆ ชาวประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่เป็นทั้งเพื่อนเรียน เป็นทั้งกำลังใจ พร้อมทั้งจะช่วยเหลือ ให้กำลังใจ และคำแนะนำที่ดีแก่ผู้วิจัยเสมอ

ขอกราบขอบพระคุณพระมหาภูติชัย วชิรเมธี ขอขอบคุณคุณคมภิญญา เข้มกำเนิด คุณแทนคุณ จิตอิสระ และอีกหลายท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ที่ช่วยให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อ งานวิจัยชิ้นนี้

ท้ายที่สุดผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณ คุณแม่ คุณพ่อ ผู้เป็นแสงสว่างทางความคิด เป็นกำลังใจในยามที่เหนื่อย ท้อแท้ และให้การสนับสนุนด้านการศึกษแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | จ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ฉ |
| สารบัญ..... | ช |
| สารบัญตาราง..... | ฅ |
| สารบัญภาพ..... | ฎ |
| | |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... | 1 |
| วัตถุประสงค์การวิจัย..... | 5 |
| ปัญหาคำถามวิจัย..... | 5 |
| ขอบเขตการวิจัย..... | 5 |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... | 5 |
| นิยามศัพท์..... | 6 |
| | |
| บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 8 |
| ความสำคัญของมิลินทปัญหา..... | 8 |
| ทฤษฎีความรู้ของพระพุทธรเจ้าและวิธีการคิด(Epistemology)อันนำไปสู่สาร..... | 15 |
| แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง..... | 17 |
| แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร..... | 26 |
| แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน..... | 30 |
| | |
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย..... | 37 |
| รูปแบบของการวิจัย..... | 37 |
| เอกสารที่เกี่ยวข้องและกลุ่มตัวอย่าง..... | 37 |
| เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย..... | 41 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล..... | 41 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล..... | 42 |

| บทที่ | หน้า |
|---|------|
| บทที่ 4 ผลการวิจัย..... | 43 |
| ปัญหานำวิจัยข้อที่ 1..... | 43 |
| ปัญหานำวิจัยข้อที่ 2..... | 143 |
| บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... | 161 |
| ข้อเสนอแนะ..... | 169 |
| รายการอ้างอิง..... | 170 |
| ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์..... | 174 |

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

| ตารางที่ | | หน้า |
|----------|--|------|
| 1 | แสดงกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติและการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา..... | 45 |
| 2 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 การเปิดเรื่อง..... | 48 |
| 3 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 ปฐมวรรค..... | 51 |
| 4 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 ทุตติยวรรค..... | 56 |
| 5 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 ตติยวรรค..... | 60 |
| 6 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 จตุตถวรรค..... | 64 |
| 7 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 ปัญจวรรค..... | 67 |
| 8 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ กัณฑ์ที่ 1 ในส่วนที่ไม่ได้นำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูน..... | 69 |
| 9 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 2 การเปิดเรื่อง..... | 79 |
| 10 | แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 2..... | 81 |
| 11 | แสดงภาพรวมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันมิลินทปัญหา.. | 91 |
| 12 | แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ที่เคยและไม่เคยอ่านหนังสือเรื่องมิลินทปัญหา (ฉบับใดฉบับหนึ่ง)..... | 144 |
| 13 | แสดงจำนวนและร้อยละของลักษณะในการติดตามชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา..... | 145 |
| 14 | แสดงจำนวนและร้อยละในเรื่องการคิดว่าตนเองทราบถึงสาระสำคัญที่ได้จากชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา..... | 146 |

| | | |
|----|--|-----|
| 15 | แสดงผลการสรุปเรื่องการรับรู้สาระสำคัญที่ได้รับชมจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มิลินทปัญหา..... | 147 |
| 16 | แสดงการประมวลผลความคิดเห็นของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องมิลินทปัญหา..... | 150 |
| 17 | แสดงความคิดเห็นของผู้รับชมเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา จากตัววรรณกรรมดัดแปลงสู่รูปแบบการ์ตูน..... | 152 |



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

| ภาพที่ | | หน้า |
|--------|---|------|
| 1 | แสดงฉากเมืองสาครนคร..... | 99 |
| 2 | แสดงฉากภายในพระราชวังเมืองสาครนครที่มีรูปปั้นเทวรูปอยู่ทุกแห่ง..... | 100 |
| 3 | ตัวการ์ตูนอรหันต์ในช่วง “ธรรมะน่ารู้” | 105 |
| 4 | แสดงการใช้สีเพื่อบ่งบอกเวลาที่เกิดขึ้นของแต่ละเหตุการณ์..... | 109 |
| 5 | แสดงการใช้สีกับผิวเพื่อบ่งบอกเชื้อชาติเดิมของตัวละคร..... | 110 |
| 6 | แสดงโทนสีในฉากปุจฉา-วิสัชนาธรรมของพระนาคเสนและพระเจ้ามิลินท์..... | 111 |
| 7 | แสดงถึงการแต่งกายของพระนาคเสน..... | 112 |
| 8 | พระราชวังของพระเจ้ามิลินท์ในเมืองสาครนคร..... | 114 |
| 9 | แสดงการแต่งกายของกษัตริย์ และเหล่าเสนา อำมาตย์..... | 115 |
| 10 | การแต่งกายของชาวเมืองทั่วไป..... | 116 |
| 11 | ตัวละครอนันตกายและฐลีกาย..... | 117 |
| 12 | แสดงการจัดองค์ประกอบในฉาก..... | 122 |
| 13 | แสดงการจัดองค์ประกอบในฉากภายในเมืองสาครนคร..... | 123 |
| 14 | ปราสาทราชวังในเมืองสาครนคร..... | 123 |
| 15 | แสดงการจัดฉากภายในพระราชวัง..... | 124 |
| 16 | แสดงการจัดฉากสภาพบ้านเมือง..... | 124 |
| 17 | แสดงการจัดฉากบรรยากาศภายนอกเมือง..... | 125 |
| 18 | แสดงรูปร่างของพระเจ้ามิลินท์ที่มีลักษณะเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม..... | 131 |

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความรู้ทางพระพุทธศาสนา เป็นความรู้ที่อาศัยความจริงของสรรพสิ่ง ที่องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงค้นพบ ซึ่งทฤษฎีความรู้ (Epistemology) อันทรงคุณค่าของพระพุทธเจ้านี้ เกิดได้จากหลายแหล่ง ได้แก่ ประสบการณ์ การคิดหาเหตุผล การหยั่งรู้ภายใน และ พยานหลักฐาน องค์พระศาสดามีกลวิธีในการถ่ายทอดความรู้ให้แก่บุคคลได้อย่างยอดเยี่ยม จนอาจกล่าวได้ว่าพระองค์ทรงเป็นครูชั้นยอดพระองค์หนึ่ง (แสง จันทร์งาม, 2540) และความรู้ต่างๆ ที่พระองค์ได้ถ่ายทอดทั้งธรรมะ วจนะ ได้ถูกบันทึกไว้ใน “คัมภีร์พระไตรปิฎก” ซึ่งมีการจัดเรียงไว้ อย่างเป็นหมวดหมู่ ประกอบด้วยพระวินัยปิฎก พระสุตตันตปิฎก และพระอภิธรรมปิฎก เพื่อให้เกิดความชัดเจนและเป็นระบบระเบียบสืบต่อกันมา

ในการศึกษาศาสตร์เกี่ยวกับศาสนาพุทธ หรือที่เราเรียกกันว่า “พุทธศาสตร์” เป็นการนำเอาคำสอนของพุทธศาสนาไปประยุกต์ใช้ เปรียบดังศาสตร์สำหรับแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของมนุษย์ พระพุทธศาสนาได้อธิบายว่า “ชีวิต” ย่อมประกอบไปด้วยรูป หรือ ส่วนที่เป็นร่างกาย และนาม คือ ส่วนที่เป็นจิตใจ และจากหลักการข้อนี้ พระพุทธศาสนาสามารถอธิบายได้ถึงสภาพการเกิดทุกข์ สาเหตุของการเกิดทุกข์ การเวียนว่ายตายเกิด กฎแห่งกรรม ตลอดจนวิถีทางทำให้ทุกข์ลดลง จนกระทั่งดับไปในที่สุด สิ่งเหล่านี้วิทยาศาสตร์ยังไม่ทราบ จึงสามารถกล่าวได้ว่าพระพุทธศาสนาก้าวไกลกว่าวิทยาศาสตร์มากมายนักในการอธิบายธรรมชาติของชีวิต หลักฐานเกี่ยวกับเรื่องนี้ปรากฏอธิบายไว้ในคัมภีร์ต่าง ๆ หนึ่งในนั้นคือคัมภีร์ปกรณพิเศษซึ่งเก่าแก่และสำคัญปกรณหนึ่งในพุทธศาสนาที่มีชื่อว่า “มิลินทปัญหา”

มิลินทปัญหา เป็นบันทึกการสนทนาธรรมระหว่างพระนาคเสนกับพระเจ้ามิลินท์ (Menander) กษัตริย์เชื้อสายกรีก ด้วยข้อปุจฉาวิสัชนาเกี่ยวกับปัญหาความเป็นไปของชีวิตมนุษย์ การเกิดดับของชีวิตและข้อแคลงใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพุทธประวัติ นักปราชญ์ทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะชาวตะวันตกยกย่องคัมภีร์เล่มนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากวิธีการถามและตอบปัญหา มีอธิบายวิธีให้เข้าใจได้ง่าย ด้วยการใช้อุปมาโวหารจากข้อเท็จจริง ซึ่งพระธรรมปิฎก

(2541) ได้กล่าวว่า การวิธีอุปมานี้น่าจะเป็นกลวิธีประกอบการสอนที่พระพุทธองค์ทรงใช้มากที่สุด มากกว่ากลวิธีใดใด อธิบายจากนามธรรมให้มองเห็นได้เป็นรูปธรรม เข้าใจได้ง่าย

กำเนิดและพัฒนาการของคัมภีร์มิลินทปัญหา ยังไม่มีบทสรุปที่ชัดเจนว่าแต่งขึ้นที่ไหน และในช่วงพุทธศักราชที่เท่าใด แต่มีหลักฐานที่นักวิชาการเชื่อว่าพระเจ้ามิลินท์มีตัวตนอยู่ในประวัติศาสตร์ อีกทั้งในเรื่องของผู้แต่งก็ยังไม่ปรากฏหลักฐานว่าใครเป็นผู้แต่งขึ้นมา และเมื่อพิจารณาสำนวนภาษาพบว่ามีสำนวนที่แตกต่างกันไป นักวิชาการสันนิษฐานว่าบางตอนน่าจะมีการแต่งเพิ่มเข้ามาภายหลัง ฉบับสมบูรณ์ที่ตกทอดมาถึงปัจจุบันคงแต่งขึ้นก่อนสมัยพระพุทธโฆษาจารย์ ประมาณช่วง พ.ศ. 500-954 คือ ระหว่างปีที่ระบุไว้ในมิลินทปัญหาจนถึงสมัยพระพุทธโฆษาจารย์ (พระมหาวิศิษฐ์ ปญญาวฑฒโน, 2545) เกี่ยวกับเรื่องปีที่แต่งนี้ เสฐียรพงษ์ วรรณปก(2549) ได้กล่าวไว้ว่า นักวิชาการทั้งหลายถกเถียงเรื่องผู้แต่งและปีที่แต่งมิลินทปัญหากันมาก แต่จะปีไหนก็ไม่สำคัญ ประเด็นของเรื่องก็คือ มีพระเจ้ามิลินท์จริง มีพระนาคเสนผู้กลับใจพระยามิลินท์จริงก็พอแล้ว และเพียงพอที่จะยืนยันว่า ธรรมะคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าเป็นสังฆธรรม ที่ตรัสไว้ชอบ และทำทนายสติปัญญาของผู้รู้อย่างพระเจ้ามิลินท์ให้มาพิสูจน์จนเห็นผลจริงนี้แลคือปาฏิหาริย์แห่งพระพุทธศาสนาแท้จริง

คัมภีร์มิลินทปัญหา มีคุณค่าทั้งในด้านเนื้อหาสาระที่สอดคล้องต้องตามบาลีพระไตรปิฎก และในด้านอรรถรสแห่งวรรณคดีบาลี เป็นคัมภีร์อธิบายพุทธปรัชญาที่มีลีลาการดำเนินเรื่องที่ชวนติดตาม เช่นเดียวกับบทสนทนาของเพลโต (Dialogues of Plato) วิธีการที่พระนาคเสนใช้ตอบได้นั้นทำให้นึกถึงวิธีการที่โสเครตีสใช้หักล้างวาทะของปรปักษ์ ในขณะที่คู่สนทนาของโสเครตีสเป็นนักปราชญ์กรีก และคู่สนทนาของพระนาคเสนก็เป็นกษัตริย์กรีกมีนามว่าพระเจ้ามิลินท์ (พระเมธีธรรมาภรณ์ (ประยูร ธมฺมจิตฺโต), 2540)

มีเรื่องราวโดยย่อ คือ ราว พ.ศ. 500 หรือหลังจากพระพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพานได้ 500 ปี ราชกรีกนาม "พระเจ้ามิลินท์" ผู้เกรียงไกรได้แผ่ขยายอำนาจมาถึงประเทศอินเดีย และเข้าปกครองเมืองสาครละ พระองค์ไม่เพียงแต่ปรีชาสามารถในการรบเท่านั้น แต่ยังมีสติปัญญาล้ำเลิศ ทรงโปรดศึกษาศาสนาปรัชญาต่าง ๆ รวมทั้งพุทธศาสนาด้วย

พุทธศาสนาเป็นศาสนาที่ต้องใช้ปัญญาอย่างยิ่ง ในการทำความเข้าใจ พระเจ้ามิลินท์จึงโปรดที่จะถกเถียง ชักถาม และได้แย้งเพื่อความงอกงามทางปัญญา จึงได้เที่ยวว่าวประกาศได้ ปุจฉา-วิสัชนา กับเหล่านักบวช พระภิกษุและสมณพราหมณ์ต่าง ๆ แต่ก็หาผู้ตอบคำถามให้

กระจำเจ้งแก่พระองค์ไม่ได้ จนกระทั่งได้มาพบกับพระหนุ่มนาม "พระนาคเสน" ผู้ซึ่งเจนจบและแตกฉานในพระไตรปิฎก อีกทั้งเฉลียวฉลาดปราดเปรื่องหาภิกษุใดเทียบได้ พระเจ้ามิลินท์จึงได้คู่ปุจฉาวิสัชนาอย่างเข้มข้น พระนาคเสนสามารถตอบข้อสงสัยต่าง ๆ นานาในเรื่องราวชีวิตมนุษย์ของพระเจ้ามิลินท์ได้อย่างถ่องแท้ ในที่สุดพระเจ้ามิลินท์ ผู้ซึ่งไม่ได้เลื่อมใสในพุทธศาสนามาก่อนก็ได้ยอมถวายตนเป็นพุทธมามกะและได้บรรลุธรรมขั้นสูงอีกทั้งยังได้ทรงสร้างพระพุทธรูปองค์แรกในพุทธศาสนาขึ้นมาอีกด้วย

เรื่องราวที่ปุจฉา – วิสัชนา กัณนั้นเปรียบเหมือนการจุดคบไฟขึ้นในความมืด เผยให้เห็นทางสว่างของชีวิต และได้ถูกรวบรวมขึ้นเป็นคัมภีร์สำคัญเรียกว่า "มิลินทปัญหา" เป็นเวลากว่า 2,000 ปี มาแล้ว ได้รับการยอมรับนับถืออย่างมากมาในหมู่ชนต่าง ๆ ทั่วโลกมาจนทุกวันนี้ แนวทางการถาม - ตอบของพระเจ้ามิลินท์กับพระนาคเสน จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจ ทั้งคำถามและคำตอบ โดยเฉพาะเนื้อหาที่พระนาคเสนตอบ ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องราวเกี่ยวกับพระพุทธเจ้า และหลักธรรมในพระพุทธศาสนาได้มาก โดยเฉพาะคำเปรียบเทียบ หรืออุปมาโวหารที่คมคาย คัมภีร์มิลินทปัญหานี้ทรงคุณค่าทั้งทางประวัติศาสตร์ และด้านวรรณคดีที่ควรศึกษาถือเป็นแบบอย่างได้

จากกลวิธีการอธิบายธรรมะอันลึกซึ้งโดยวิธีการอุปมาอุปไมยของมิลินทปัญหา บางฉบับยังยากแก่การศึกษาและเข้าใจ จนทำให้มีอาจารย์ นักวิชาการ นักเขียน หลายคน ได้นำเนื้อความในมิลินทปัญหามาตีความ และเขียนอธิบายกันอย่างแพร่หลาย เนื่องด้วยเห็นว่าเป็นประโยชน์ควรค่าแก่การศึกษาเพื่อให้เข้าใจหลักธรรมที่ลึกซึ้ง ปัจจุบันจึงมีการนำเสนอในรูปแบบใหม่ ๆ ไม่ว่าจะเป็นซีดีบันทึกเสียง หนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็ก และการ์ตูนสำหรับเด็กในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) ที่มีการผลิตโดยคอมพิวเตอร์สร้างตัวการ์ตูนขึ้นมา ซึ่งถือได้ว่าเป็นการผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับธรรมะ กล่าวคือ ใช้การ์ตูนแอนิเมชันสื่อในเรื่องราวของธรรมะ

การ์ตูน ถือเป็นสิ่งมวลชนประเภทหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมจากผู้รับสารทุกเพศทุกวัย ปัจจุบันรูปแบบการผลิตการ์ตูนพัฒนาไปอย่างมาก การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งถือเป็นศิลปะที่ถ่ายทอดข้อมูล วัฒนธรรม รวมไปถึงการบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ไปยังผู้คนจำนวนมากได้อย่างรวดเร็ว การผสมผสานระหว่างการ์ตูนแอนิเมชันและคัมภีร์มิลินทปัญหานั้น ส่วนหนึ่งมีวัตถุประสงค์คือการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อทำให้เรื่องของพุทธศาสนาเป็นเรื่องที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

ทิศทางการตลาดแอนิเมชันในประเทศไทยมีแนวโน้มจะเป็นที่ต้องการเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนมีการเปิดสถาบันเพื่อรองรับการศึกษาบุคลากรทางด้านนี้กันอย่างมากมาย(ผู้จัดการราย-สัปดาห์, 16-31 ตุลาคม 2550) เกี่ยวกับการศึกษาเรื่องแอนิเมชัน นันททอง ทองใบ (2548) ได้กล่าวเกี่ยวกับแอนิเมชันในประเทศไทยไว้ว่า สิ่งที่เป็นจุดอ่อนสำคัญของผลงานการ์ตูนไทย ไม่ได้อยู่ที่ลายเส้นหรือเทคนิคแต่กลับอยู่ที่เรื่องของ “เนื้อหา” ซึ่งหมายรวมถึงศิลปะของการเล่าเรื่องด้วย ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจและควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องหรือการดัดแปลงเรื่อง ผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมได้ทั้งเนื้อหาสาระของเรื่องที่กระชับ เข้าใจได้ง่าย และความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน

จากการทบทวนเอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ เกี่ยวกับคัมภีร์มิลินทปัญหา พบว่าการศึกษามากเน้นไปทางด้านการอธิบาย การตีความเนื้อหา และการใช้อุปมา ที่ปรากฏในคัมภีร์มิลินทปัญหา อาทิ งานศึกษาของ พระมหาวชิษฐ ปัญญาวฑฒโน (2545) ได้ศึกษาเชิงวิเคราะห์เรื่องอุปมาภพในมิลินทปัญหา กำเนิดและพัฒนาการของมิลินทปัญหา หรือหนังสือ “อธิบายมิลินทปัญหา” ของ วศิน อินทสระ (2528) ก็มีการอธิบายความในมิลินทปัญหา เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาถึงวิธีการถ่ายทอดคำสอนในมิลินทปัญหาในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งเชื่อว่าการนำเสนอคำสอนดังกล่าวของคัมภีร์มิลินทปัญหาผ่านการ์ตูนแอนิเมชันจะช่วยให้ผู้รับสารนั้นเกิดความรู้ความเข้าใจหลักการและวิธีการในพระพุทธศาสนา ถือได้ว่าเป็นวิธีการหนึ่งในการสืบทอดพระพุทธศาสนาให้ดำรงอยู่สืบต่อไป อีกทั้งยังศึกษาถึงการตูนแอนิเมชันในด้านการเล่าเรื่อง หรือการดัดแปลงเรื่องผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน ว่ามีวิธีการอย่างไร และการดัดแปลงดังกล่าวส่งผลต่อการรับรู้หรือความเข้าใจของผู้รับสารอย่างไร

ทั้งนี้การศึกษาถึงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหานี้ มุ่งสู่การวิเคราะห์การเล่าเรื่องของมิลินทปัญหา ว่ามีลักษณะการดัดแปลงเรื่องไปสู่การ์ตูนแอนิเมชันอย่างไร ศึกษาวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตสาร ในที่นี้คือผู้สร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ ฝ่ายแอนิเมชัน ผู้ตัดต่อ ผู้เขียนบทการ์ตูน เป็นต้น รวมถึงศึกษาผู้รับสารที่ถูกถ่ายทอดผ่านฉบับของการ์ตูนแอนิเมชัน

วัตถุประสงค์ในงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาการดัดแปลงเรื่องมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน
2. เพื่อศึกษาการรับสารมิลินทปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน

ปัญหาคำวิจัย

1. การดัดแปลงเรื่องมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติเป็นการ์ตูนแอนิเมชันมีลักษณะอย่างไร
2. ผู้รับสารมิลินทปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชันมีการรับสารอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยจะยึดจากมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติเป็นหลัก เนื่องจากฉบับดังกล่าวเป็นฉบับที่มีนักวิชาการอ้างอิงถึงในการนำมาอธิบายความกันมาก อีกทั้งทางทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนยึดเป็นเล่มหลักในการดัดแปลงมาสู่รูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน และจะศึกษาการเล่าเรื่องมิลินทปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งผลิตโดยบริษัท แอปพรินเอด เอนเตอร์เทนเมนท์ เพื่อเป็นสื่อสอนพระพุทธศาสนา ในวโรกาสเฉลิมฉลองการครองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และได้ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อขยายองค์ความรู้ทางด้านวาทะ จากคัมภีร์หรือวรรณกรรมต่าง ๆ ของพุทธศาสนา
2. เป็นแนวทางในการหยิบยกวรรณกรรมทางศาสนามาผ่านกลวิธีการนำเสนอให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นิยามศัพท์

การดัดแปลง หมายถึง การตัดต่อตัวหนังสือที่อยู่หนึ่ง จากนวนิยาย เรื่องสั้น หรือเรื่องที่มาจากแหล่งอื่นๆ มาทำซ้ำในรูปแบบใหม่ เป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้ เช่น ละคร การ์ตูน ฯลฯ โดยปรับให้เป็นสารที่กระชับ ง่ายต่อความเข้าใจ รวมถึงการสร้างความเป็นบันเทิง และมุ่งให้สารนั้นเข้าถึงผู้รับสารให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารมากที่สุด

การเล่าเรื่อง หมายถึง การบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นเอง ซึ่งบุคคลหนึ่งนำไปถ่ายทอดยังอีกบุคคลหนึ่ง โดยอาศัยภาษาพูด ภาษาเขียน หรือสัญลักษณ์ เป็นสื่อ อาจอยู่ในรูปแบบของนวนิยาย เรื่องสั้น การรายงานข่าว ละคร ภาพยนตร์ การ์ตูน ฯลฯ

มิลินทปัญหา หมายถึง มิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ ซึ่งเป็นฉบับหลวงแปลในสมัยรัชกาลที่ 3

มิลินทปัญหาคบการ์ตูนแอนิเมชัน และ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา หมายถึง การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาซึ่งผลิตโดยบริษัท แอปพริมิเอด เอนเตอร์เทนเมนท์ และออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ทุกวันเสาร์ และอาทิตย์ เวลา 18.00-18.30 น. โดยแบ่งเป็นการออกอากาศกัณฑ์ที่ 1 และ กัณฑ์ที่ 2

ปจฉา หมายถึง ถาม, คำถาม ในที่นี้หมายถึง คำถามของพระเจ้ามิลินท์ที่ถามกับพระนาคเสน

วิสัชนา หมายถึง คำตอบ ในที่นี้หมายถึง คำตอบของพระนาคเสนที่ตอบข้อสงสัย และคำถามต่าง ๆ ของพระเจ้ามิลินท์

อุปมา หมายถึง สิ่งหรือข้อความที่ยกมาเปรียบ มักใช้คู่กับอุปไมยในประโยค เช่น เรื่องนี้มีอุปมาฉันใด อุปไมยก็ฉันนั้น

อุปไมย หมายถึง ข้อความที่ควรจะนำสิ่งอื่นมาเปรียบเทียบ, สิ่งที่ควรจะนำสิ่งอื่นมาเปรียบเทียบ, สิ่งที่ถูกเปรียบเทียบ

ผู้ส่งสาร(ผู้ผลิตสาร) หมายถึง บริษัท แอปพริณิเอด เอนเตอร์เทนเมนท์ ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องมิลินทปัญหา และออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7

ผู้รับสาร หมายถึง ผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา

วัตถุประสงค์ของผู้ส่งสาร(ผู้ผลิตสาร) หมายถึง สิ่ง que ผู้ส่งสาร(ผู้ผลิตสาร) นั้นคือบริษัทแอปพริณิ-
เอด เอนเตอร์เทนเมนท์ ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา มุ่งหวังให้ผู้รับสาร
(ผู้ชม)การ์ตูนแอนิเมชันได้รับ

การรับสาร หมายถึง สิ่ง que ผู้รับสาร(ผู้ชม) รับรู้สิ่งที่ผู้ส่งสาร(ผู้ผลิตสาร)ถ่ายทอดออกมาโดย
ผ่านการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษางานวิจัย “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และศึกษา โดยยึดตามปัญหางานวิจัยโดยนำเอาทฤษฎีและแนวคิดดังต่อไปนี้มาใช้เป็นแนวทางในการ ศึกษาวิจัย ดังนี้

ความสำคัญของมิลินทปัญหา

ทฤษฎีความรู้ของพระพุทธเจ้าและวิธีการคิด(Epistemology)อันนำไปสู่สาร

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน

ความสำคัญของมิลินทปัญหา

ในการที่จะทำความเข้าใจถึง “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” นั้น ในเบื้องต้นมีความ จำเป็นที่จะต้องทราบและได้เข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานที่มา ความสำคัญของคัมภีร์มิลินทปัญหา ตลอดจนลักษณะต่างๆของคัมภีร์ เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ที่เหมาะสมในขั้นต่อไป

มิลินทปัญหา เป็นคัมภีร์ชั้นหลังจากพระไตรปิฎก รจนาขึ้นเพื่อชี้แจงข้อธรรมและ หลักธรรมต่าง ๆ ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยอาศัยเรื่องราวในอดีตที่พระนาคเสนแก้ปัญหามิ ลินท์ เป็นเค้าโครงในการอธิบายข้อธรรมและหลักธรรมเหล่านั้น (วิชชุ เวชชาชีวะ, 2546)

แม้จะเป็นคัมภีร์ที่แต่งขึ้นมาภายหลังพุทธกาล แต่ก็ได้รับการยอมรับและยกย่องว่า เป็น คัมภีร์ที่มีการอธิบายพระธรรมวินัยและข้อแคลงใจต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการปุจฉาวิสัชนาของ 2 ผู้ทรงปัญญา นั่นคือ พระเจ้ามิลินท์ และ พระนาคเสน เรื่องราวของการปุจฉาวิสัชนาธรรมของ ท่านทั้งสอง เปรียบเสมือนกับคบไฟที่ส่องอยู่ในความมืดมิด เป็นการเปิดให้เห็นแสงสว่างของชีวิต อธิบายด้วยการอุปมาอุปไมย และลักษณะเปรียบเทียบต่าง ๆ ซึ่งทำให้หลักธรรมคำสอนของ พระพุทธเจ้าเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น

พระเมธีธรรมาภรณ์(ประยูร ธมฺมจิตฺโต) (อ้างถึงใน พระมหาวิศิษฐ์ ปญฺญาวฑฒโน, 2545: 3-4) ได้กล่าวไว้ในบทนำหนังสือมิลินทปัญหาฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ว่าเป็น คัมภีร์คุณค่าทั้งในด้านเนื้อหาสาระที่สอดคล้องต้องตามพระไตรปิฎก และในด้านอรรถรสแห่งวรรณคดีบาลี เป็นคัมภีร์อธิบายพุทธปรัชญาที่มีลีลาดำเนินเรื่องที่ชวนติดตาม เช่นเดียวกับบทสนทนาของเพลโต(Dialogues of Plato) วิธีที่พระนาคเสนใช้ตอบโต้ นั้น ทำให้นึกถึงวิธีการที่โสกราตีสใช้หักล้างวาทะของปรปักษ์ ในขณะที่คู่สนทนาของโสกราตีสเป็นนักปราชญ์กรีก คู่สนทนาของพระนาคเสนก็เป็นกษัตริย์กรีกมีนามว่าพระเจ้ามิลินท์

จะเห็นได้ว่า การปุจฉาวิสัชนา ได้ถูกใช้เป็นวิธีเพื่อค้นหาความจริงหรือคำตอบในหลายสังคม ประเทศไทยเองก็เคยมีปรากฏว่าพระเจ้าแผ่นดินทรงมี พระราชปุจฉา ถึงสมเด็จพระสังฆราช และพระราชคณะผู้ใหญ่ผู้น้อย ให้ถวายเป็นวิสัชนาในข้ออรรถธรรมซึ่งทรงสงสัย มีมาแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา มาจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ จนถึงรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ จากหลักฐานที่รวบรวมไว้ที่หอพระสมุด

อัญชลี ธิรเนตร(2543) กล่าวว่า ปุจฉา-วิสัชนา เป็นการสื่อสารสองทาง ซึ่งพระพุทธเจ้าได้ทรงตั้งคำถามให้ผู้ฟังตรองคิด และตอบคำถามของพระองค์อันจะทำให้เกิดความเข้าใจที่แจ่มชัดในประเด็นที่ทรงตั้งเป็นคำถามมากขึ้น เนื่องจากผู้ฟังได้คิดพิจารณาถึงคำถาม ซึ่งเป็นสิ่งที่พระองค์จะทรงสอนเพื่อหาคำตอบ และยังมีโอกาสได้ซักถามถึงสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ เพื่อให้พระพุทธองค์แสดงความอธิบายได้อย่างชัดเจน ในเวลานั้นได้ทันที ซึ่งลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ นับเป็นคุณสมบัติเด่นของการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งช่วยให้การสื่อสารสัมฤทธิ์ผล ในด้านการกำจัดความคลุมเครือในสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการส่งออกไป เพราะสามารถซักถามให้เข้าใจได้ทันที

ในเรื่องมิลินทปัญหา พระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ก็ทรงใช้กลวิธีของการปุจฉา-วิสัชนา ข้อแคลงใจต่าง ๆ ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เรียกได้ว่า การปุจฉา-วิสัชนา เป็นการสื่อสารแบบสองทาง(Two-way communication) ที่ช่วยถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

ลักษณะปัญหาคำถาม-คำตอบในคัมภีร์มิลินทปัญหา

พระมหาวิศิษฐ์ ปญฺญาวฑฒโน(2545) สรุปลักษณะปัญหา ทั้งคำถาม-คำตอบในคัมภีร์มิลินทปัญหา ไว้ว่า ผู้รจนานี้ได้แยกไว้มากมายหลายประเภท เมื่อกล่าวเฉพาะคำถามอาจสรุปได้มี ๓ อย่างคือ:-

- ๑) คำถามธรรมดา ปัญหาไม่ใคร่ติดต่อกัน (อนุমানปัญหา, ลักษณะปัญหา)
- ๒) คำถามสองแง่ (เมณฑกปัญหา)
- ๓) คำถามเชิงเปรียบเทียบ (โอบัมมกถาปัญหา)

คำถามที่พระยามิลินท์ถามพระนาคเสนก่อบริด้วยฉลาดมีความแหลมคม ทั้งความคิดและชั้นเชิง สังกัดได้ คือ:-

- ๑) สงสัยแล้วถาม (วิมติจฺเจทนปฺจุฉา) เช่นเรื่องการบวช

เมื่อพระนาคเสนไปถึงพระราชวัง พระเจ้ามิลินท์ตรัสว่า การบวชของท่านมีประโยชน์อย่างไร อะไรคือจุดมุ่งหมายสูงสุดในการบวช

พระนาคเสนทูลตอบว่า การบวชมุ่งประโยชน์ที่จะได้ทราบว่า ทำอย่างไรทุกข์จะดับ และทุกข์อื่นจะไม่เกิดขึ้นอีกมีอนุภาทิเสสนิพพาน เป็นจุดมุ่งหมาย

- ๑) พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า บรรพชิตบวชเพื่อประโยชน์นี้ทั้งหมดหรือ

พระนาคเสนถวายพระพรว่า ไม่ใช่ทั้งหมด บางพวกบวชเพื่อประโยชน์อย่างนั้น บางพวกบวชหนีพระราชา บางพวกบวชหนีใจ บางพวกบวชเลี้ยงชีวิต แต่ผู้ใดบวชโดยชอบยอมบวชเพื่อการละกิเลส

พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า ท่านบวชเพื่ออย่างนั้นหรือ พระนาคเสนทูลตอบว่า อาตมาบวชตั้งแต่ยังเป็นเด็ก ไม่รู้ว่าตัวเองบวชเพื่อประโยชน์ในการละกิเลส แต่อาตมาคิดว่า พวกสมณะศากบุตรเป็นผู้มีปัญญา ท่านคงศึกษาสำเหนียกแต่สิ่งที่ดี เมื่ออาตมาได้ศึกษาแล้วจึงรู้ว่า บรรพชานี้เพื่อประโยชน์แห่งการสิ้นกิเลส

- ๒) ไม่เข้าใจแล้วถาม (อทิฏฐุจฺจทนาปฺจุฉา) เช่น เรื่องการทำบาปแห่งผู้รู้กับไม่รู้ใครจะบาปมากกว่ากัน

พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า คนหนึ่งรู้ว่าทำอะไรเป็นบาป และบาปนั้นมีโทษอย่างไร อีกคนหนึ่งไม่รู้เสียเลย คน ๒ คนนี้ทำบาปด้วยกัน ใครจะบาปมากกว่ากัน

- ๑) พระนาคเสนทูลตอบว่า คนไม่รู้บาปมากกว่า

พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า ไฉนจึงเป็นเช่นนั้นเล่า ทางบ้านเมืองผู้ที่ไม่รู้กฎหมายกระทำผิดบางอย่างย่อมได้รับความลดหย่อนผ่อนโทษเบากว่าผู้รู้กฎหมาย

พระนาคเสนทูลตอบว่า ก้อนเหล็กซึ่งเขาเผาไฟจนแดงไซ้ คนหนึ่งรู้ว่าเป็นเหล็กแดง อีกคนหนึ่งไม่รู้ ก็ถ้าให้คน ๒ คนนี้หยิบก้อนเหล็กแดงนั้น คนไหนจะหยิบได้เต็มมือและถูกความร้อนเผามากกว่ากัน

พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า คนรู้จะหยิบได้สนิทมือหรือ ต่อคนไม่รู้หยิบได้เต็มมือ เมื่อ เช่นนั้นก็ต้องถูกความร้อนเผามากกว่าคนรู้

พระนาคเสนจึงทูลว่า นี่ก็ฉนั้นนั่น คือผู้ที่รู้เหตุรู้ผลแห่งบาปกรรม โดยจริงใจมีอยู่อย่างไร ขณะเมื่อตนกระทำบาปอยู่ย่อมเกิดความละอายใจและความหวาดกลัวว่าตนมีสมควรจะทำบาป เช่นนั้น ด้วยเกรงว่าภายหลังจะต้องได้รับความเดือดร้อนเพราะบาปกรรมนั้นตามให้ผล เป็นอันว่า มิกล้าที่จะกระทำบาปต่อไปอีก ส่วนผู้ที่ไม่รู้จะทำอย่างไรเป็นบาป และการกระทำนั้นมีโทษเพียงไร ย่อมไม่มีความตะขิดตะขวงใจ อาจทำได้ตามอำเภอใจแม้บาปหนัก ๆ ก็ทำได้ โดยที่ตนไม่รู้ว่าการ กระทำนั้น ๆ ตนจะต้องเป็นผู้รับผลอย่างสาหัส ด้วยเหตุนี้ จึงว่าคนไม่รู้บาปมากกว่า

๓) เข้าใจดีแล้วถามลงภูมิรู้ (อนุมติปุจฉา) เช่นคำถามที่พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า ท่าน บวชประสงค์อะไร พระนาคเสนทูลตอบว่า อาตมาประสงค์จะดับทุกข์และประสงค์จะให้ เป็นประโยชน์แก่คนทั่วไป พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า ถ้ากระนั้นพระคุณเจ้าจะยอมสละเวลาพูดกะเรา ได้หรือไม่ พระนาคเสนทูลตอบว่า ถ้าพระองค์ตรัสอย่างบัณฑิต อาตมาก็จะพูดด้วย ถ้าตรัสอย่าง พระเจ้าแผ่นดิน อาตมาก็จะพูดด้วยไม่ได้ พระเจ้ามิลินท์ตรัสว่า พระคุณเจ้า ข้าพเจ้าจักพูดแต่คำที่เป็นบัณฑิตวาจา ไม่ใช่ราชาวาจา พระนาคเสนทูลว่า อาตมาได้ถวายวิสัยขนาแล้ว พระเจ้ามิลินท์ ตรัสว่า ท่านวิสัยขนามาว่าอย่างไร พระนาคเสนทูลว่า พระองค์ตรัสถามมาว่ากระไร พระเจ้ามิลินท์ ตรัสว่า ท่านนี้สามารถจริง การถาม-ตอบลักษณะนี้เพื่อจะลงภูมิไหวพริบของกันและกันซึ่งพระ เจ้ามิลินท์นำมาใช้เบื้องต้น ส่วนการถามแลกเปลี่ยนความรู้กัน (ทิฏฐิสันทนปุจฉา) และถามเอง ตอบเอง (กเถตุกามุขตาปุจฉา) ไม่มีในมิลินทปัญห

จะสังเกตได้อย่างชัดเจนว่า ลักษณะการถามและการตอบในลักษณะดังกล่าวนี้ เป็นได้ เพื่อจะใช้ลงภูมิไหวพริบของกันและกัน กล่าวคือ ถึงแม้ว่าจะทราบคำตอบอยู่แล้ว แต่ก็ยังถาม เพื่อจะลงภูมิรู้ของอีกฝ่ายว่ามีภูมิหรือไม่ เพียงใด และในการตั้งคำถามหรือตอบคำถามนั้นก็ใช้ คำพูด ภาษาที่ไพเราะ ลึกซึ้ง ซึ่งน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง

คำตอบ ที่พระนาคเสนแก้คำถามพระเจ้ามิลินท์ มีลักษณะ ๔ อย่าง คือ

๑) คำถามที่ตอบได้ (เอกงสุพยากรณีย์) เป็นปัญหาที่พึงพยากรณ์โดยส่วนเดียว คือไม่มี วิกัลป์ ไม่มีแง่ โดยทันทีที่คำถามจบลงว่า ใช่ หรือว่า ไม่ใช่ ว่าถูกต้อง หรือว่าไม่ถูกต้อง เพราะฉะนั้น คำถามที่ว่า รูปไม่เที่ยงหรือ ชื่อว่าเป็นเอกังสุพยากรณีย์ปัญหา เพราะพยากรณ์ได้โดยส่วนเดียวว่า ใช่ เพราะขึ้นชื่อว่ารูป ล้วนไม่เที่ยงทั้งนั้น

๒) กระจายความก่อนแล้วจึงตอบ (วิภทฺชพฺพยการณีนํ) คือปัญหาที่ไม่อาจเฉลยได้โดยส่วนเดียว ต้องแยกแยะก่อนจึงตอบ เพราะมีหลายอย่าง เช่นคำถามที่ว่า สิ่งที่ไม่เที่ยงคือรูปหรือ จิ่งชื่อว่าวิภทฺชพฺพยการณีนํปัญหา เพราะสิ่งที่ไม่เที่ยงมิใช่รูปอย่างเดียว แม้เวทนา สัญญา สังขาร วิญญาณ ก็เป็นสิ่งไม่เที่ยงเช่นกัน

๓) ย้อนถามแล้วจึงตอบ (ปฏิปุจฉาพฺพยการณีนํ) เช่น ถ้ามืดต่าง ๆ กันแห่งกรรม พระเจ้ามิลินท์ตรัสถามว่า ทำไมคนเราจึงเกิดมาไม่เหมือนกัน บางคนอายุยืน บางคนอายุสั้น บางคนมีอำนาจวาสนา แต่บางคนอากัฏฐ์ ที่เป็นเช่นนี้เพราะอะไร พระนาคเสนได้ทูลย้อนถามว่า เพราะเหตุใดต้นไม้จึงมีผล มีรสต่าง ๆ กัน บางชนิดมีรสหวาน บางชนิดมีรสขม อะไรเป็นผู้จำแนก พระเจ้ามิลินท์ตรัสตอบว่า เป็นด้วยต้นไม้เหล่านั้นมีพันธุ์ต่าง ๆ กัน พระนาคเสนทูลตอบว่า นั่นแลฉันใด มนุษย์ก็มีพันธุ์ต่างกันฉันนั้นเหมือนกัน จึงได้มีมากประเภทเช่นกัน คือบุคคลใดทำความดีอย่างไร ไร้ ความดีอย่างนั้นก็อำนวยผลไปตามลักษณะของตน แม้ความชั่วก็เช่นเดียวกัน เนื่องด้วยความดีความชั่วมีมากอย่างและให้ผลต่าง ๆ กัน เช่นนั้นแล มนุษย์จึงแปลกไปเป็นหลายประเภท ความชื่อนี้พระผู้มีพระภาคตรัสไว้ว่า สัตว์ทั้งหลายมีกรรมต่างกัน เป็นผู้รับผลของกรรม มีกรรมให้เกิด มีกรรมเป็นพวกพ้อง มีกรรมเป็นที่อาศัย กรรมย่อมจำแนกสัตว์ทั้งหลายให้เลวดีต่างกัน

๔) คำถามที่ไม่ควรตอบ (ฐูปนีนํ) คือปัญหาที่ฟังนิ่งเฉย ไม่ฟังพยากรณ์ เพราะคำถามบางอย่างเป็นคำถามที่ไม่มีอยู่จริงโดยปรมาตต์ โดยสำคัญเป็นสิ่งที่มิได้อยู่จริงด้วยอำนาจแห่งมิจฉาทิฏฐิ เช่นคำถามเกี่ยวกับอตฺตา สัตว์ บุคคลผู้เสวยสุข เสวยทุกข์ และเกี่ยวกับความเป็นไปของอตฺตา เป็นต้น คำถามเห็นเช่นนี้ไม่ควรพยากรณ์ เพราะไม่เป็นไปเพื่อประโยชน์

อาศัยหลักเกณฑ์ดังกล่าวมานี้ ปรากฏว่าการได้วาทีของทั้งสอง กว่าจะยุติจบลงกันได้แต่ละปัญหา หาได้สำเร็จเสร็จสิ้นลงภายในวันเดียวไม่ ในวันหลัง ๆ ก็ได้เปลี่ยนเวลาและสถานที่ บางครั้งสนทนาที่วัดดองสังเขยยบริเวณ บางครั้งก็ไปสนทนากันที่พระราชวัง สุดแต่โอกาสจะเหมาะสม กว่าพระเจ้ามิลินท์จะทรงยอมรับเหตุผลในพระพุทธศาสนาได้ไปหลายวัน

การเปรียบเทียบด้วยข้ออุปมา พระนาคเสนนำมาใช้มากในคัมภีร์มิลินทปัญหาซึ่งถือว่าเป็นจุดเด่น ที่พระนาคเสนได้นำแนวของพระพุทธเจ้ามาตอบปัญหาของพระเจ้ามิลินท์ ทำให้พระองค์หมดความสงสัย เกิดศรัทธาและได้เป็นกำลังสำคัญในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

ความหมายแห่งอุปมา

อุปมา หมายถึง สิ่งหรือข้อความที่ยกมาเปรียบ มักใช้เข้ากับอุปไมยในประโยค เช่น เรื่องนี้มีอุปมาฉันใด อุปไมยก็ฉันนั้น ซึ่งในการพูดหรือการเขียน เมื่อผู้พูดหรือผู้เขียนต้องการจะให้ผู้ฟัง หรือผู้อ่านเกิดความเข้าใจความหมายตามที่ถูกพูดหรือผู้เขียนต้องการแล้ว ยังสร้างความสละสลวยให้แก่ประโยคนั้น ๆ ด้วย และที่ให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความประทับใจในอุปมาที่ยกขึ้นมาเปรียบเทียบ เพื่อให้เนื้อความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำสิ่งที่เป็นรูปธรรมมาเปรียบเทียบกับนามธรรม

อีกประการหนึ่ง หมายถึงการเปรียบเทียบระหว่างของสองสิ่ง ซึ่งมีธรรมชาติเหมือนกัน คือ การเปรียบเทียบระหว่างวัตถุอันเป็นตัวเปรียบ และวัตถุที่ถูกเปรียบเทียบมีธรรมชาติเหมือนกัน

ศาสตราจารย์ริส เดวิดส์ (Prof. Rhys Davids) และวิลเลียม สเตต นักวิชาการชาวอังกฤษ ได้อธิบายไว้ว่า อุปมาที่สมบูรณ์ (ปุโรหิตอุปมา) จะต้องประกอบด้วยองค์ ๔ ประการคือ

๑. ตัวนำมาเปรียบ (อุปมาน)
๒. ตัวถูกเปรียบ (อุปเมย)
๓. สภาพที่คล้ายคลึงกัน (สาธารณธรรม)
๔. ศัพท์ที่กล่าวเปรียบเทียบ (อุปมาวาจก หรือ สาเหตุศย ปฏิปาทก)

ปรีชา ช่างขวัญเย็น (อ้างถึงใน พระมหาวิสิษฐ์ ปญญาวฑฒโน, 2545) ได้อธิบายว่า การที่จะเปรียบเทียบได้อย่างแจ่มแจ้งมีหลัก ๓ ประการ คือ

๑. กำหนดสิ่งที่จะนำมาเปรียบเทียบให้แน่นอน
๒. ดูความเหมือนและความแตกต่างที่สำคัญของสิ่งทั้งสองนั้น
๓. ดูบริบทของสิ่งทั้งสองนั้นว่า ถ้าอยู่ในที่อย่างนั้นจะมีความหมายอย่างไร

ความสำคัญแห่งอุปมา

แท้จริงแม้พระสัมมาสัมพุทธเจ้าจะทรงเป็นผู้ฝึกมนุษย์ชั้นเลิศ ทรงฝึกพุทธบริษัทให้เข้าใจได้ด้วยอุปมา เทศนามีที่พระองค์ทรงใช้มี ๒ อย่างคือ ธัมมาธิฐานและบุคคลาธิฐาน ธัมมาธิฐาน ได้แก่เทศนาที่ยกธรรมล้วน ๆ ขึ้นมาแสดงตามสมควรแก่ผู้ปฏิบัติ ส่วนบุคคลาธิฐาน ได้แก่เทศนาที่ยกบุคคลเป็นที่ตั้งเพื่อเทียบเคียงธรรมนั้น พระองค์เป็นยอดนักสอนคน(อนุตฺตโร ปุริสทม-

มสารถิ) กลวิธีการสอนที่ทรงใช้บ่อย คือยกสภาวะแวดล้อมใกล้ตัวมาเปรียบเทียบจะเรียกว่าใช้ เป็นสื่อการสอนก็ได้ ตามปกติของคนทั่วไปจะรู้จักสิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม เพราะที่เป็น รูปธรรมสามารถจับต้องได้ และคนทั่วไปรู้จัก แต่นามธรรมไม่สามารถที่จะทำให้เกิดความ ชัดเจนเหมือนรูปธรรม ในการอธิบาย ก็จำเป็นที่จะต้องนำเอาสิ่งซึ่งคนรู้จักมาเปรียบเทียบกับอีกสิ่ง หนึ่งที่คนไม่เข้าใจจะสามารถทำให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น นี่เป็นความสำคัญของอุปมา ประการหนึ่ง ในกรณีนี้ถือว่เป็นหลักสำคัญ ที่พระนาคเสนนำไปใช้เป็นแนวทางในการตอบคำถาม ของพระเจ้ามิลินท์ จนสามารถทำให้พระองค์เกิดศรัทธาในพระพุทธศาสนา

ความสำคัญของอุปมาอีกประการหนึ่ง คือช่วยทำให้ข้อความนั้นเกิดความงดงามไพเราะ เป็นที่ประทับใจของผู้ฟังหรืออ่าน ในทางอสังการศาสตร์ ทั้งภาษาบาลี และภาษาสันสกฤต การใช้ อุปมามีจุดมุ่งหมายเพื่อความงามของบทประพันธ์ และการเปรียบเทียบระหว่างสิ่งสองสิ่ง ถ้าไม่ ก่อให้เกิดความเฉิดฉาย เพราะพริ้ง

ปรีชา ช้างขวัญยืน (อ้างถึงใน พระมหาวิศิษฐ์ ปญญารุฒโน, 2545) อธิบายว่า การ เปรียบเทียบอาจเป็นสิ่งที่ถูกหรือผิดก็ได้ ความสำคัญของการเปรียบเทียบไม่ได้อยู่ที่ความถูก ผิด แต่อยู่ที่ลักษณะ ๓ ประการ คือ

๑. ทำให้ความคิดของเราสะดุด โดยการเปรียบเทียบหนึ่งกับสิ่งที่เราไม่ได้คิดมาก่อนว่าจะ เอาจมาเปรียบกันได้
๒. ทำให้เกิดจินตภาพอย่างแจ่มชัดขึ้นในใจของผู้อ่านผู้ฟัง ทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตาม ไปด้วย
๓. เป็นเครื่องมือในการกล่าวถึงบางสิ่ง เช่น ลักษณะ หรือคุณสมบัติของวัตถุ เหตุการณ์ อย่างไม่อย่างใด โดยนำเอาส่วนที่เหมือนกับสิ่งที่เรารู้จักอยู่แล้วมาพูด

จุดมุ่งหมายที่สำคัญของอุปมา คือ ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเห็นภาพที่ชัดเจน เพิ่มพูนความ สละสลวยแก่บทประพันธ์ เพื่อให้เกิดความประทับใจในบทประพันธ์นั้นๆ

การเปรียบเทียบไม่มีผลกระทบต่อนื้อหาอุปไมย ที่จะพูดหรืออธิบายให้เข้าใจแต่ประการ ใด ถ้อยคำบางคำนั้นเพียงแต่กล่าวเป็นข้อความเท่านั้น ย่อมไม่ทำให้เกิดความเข้าใจ ความซาบซึ้ง ในอรรถรสได้ หรือมิฉะนั้นก็ไม่สามารถทำให้ผู้ฟังนึกเห็นลักษณะต่าง ๆ ของสิ่งที่ผู้พูดปรารถนาจะ ให้เห็นได้ แม้จะหาคำขยายมาประกอบโดยตรงแล้ว ต่อเมื่อนำอุปมามาเปรียบเทียบ ก็จะทำให้ ประโยคนั้นงดงาม เห็นเป็นรูปธรรมขึ้นมา

ทฤษฎีความรู้ของพระพุทธเจ้าและวิธีการคิด(Epistemology)อันนำไปสู่สาร

ผู้วิจัยนำแนวคิดทฤษฎีนี้มาใช้ในการช่วยอธิบายวิธีการ รูปแบบการดำเนินการตามตอบ นั้น อันเป็นวิธีการสอนธรรมะ ในคัมภีร์มิลินทปัญหา

อรรถกรณ ปิลันธนีโอวาท(2539) กล่าวว่าในการแสวงหาความรู้เกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับความจริงของพระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าใช้วิธีพิสูจน์สอบสวนและทดลองให้เห็นประจักษ์ด้วยพระองค์เอง พร้อมกันนั้นก็ใช้ปัญญาตรึกตรอง โดยการคิดสาวจากเหตุไปสู่ผล และสาวจากผลไปสู่เหตุ นั่นคือ ทรงรู้แจ้งแห่งทุกข์ซึ่งเป็นผล พระองค์จึงสาวไปหาสาเหตุในการเกิดทุกข์นั้น และเมื่อทรงรู้ว่าจะต้องดับทุกข์ซึ่งเป็นผล พระองค์ก็จะสาวไปหาสาเหตุคือหลักปฏิบัติในการดับทุกข์ ซึ่งเมื่อพระองค์สาวไปหาสาเหตุของการดับทุกข์แล้วพระองค์ก็พบอริยมรรค ซึ่งเป็นเหตุที่จะนำไปสู่ความดับทุกข์ ซึ่งเป็นเหตุที่จะนำไปสู่ความดับทุกข์ หรือความหลุดพ้นทุกข์

วิธีการ"ถ่ายทอดสาร" ของพระพุทธองค์ตามหลักทวิวิทยา

อรรถกรณ ปิลันธนีโอวาท(2539) กล่าวว่า เมื่อสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงตรัสรู้ความจริงหรือสัจธรรม พระองค์จึงมีความต้องการที่จะโปรดเวไนยสัตว์ เพื่อให้เวไนยสัตว์ได้พ้นทุกข์ โดยทรงเน้นในแง่การยอมรับหลักความเป็นจริงในความเป็นอยู่แห่งตัวตน ดังนั้นธรรมะของพระองค์จะเกี่ยวข้องกับปัญหาที่ว่ามนุษย์ในฐานะปัจเจกบุคคลจะอยู่ร่วมกับสังคม ไม่สามารถอยู่อย่างโดดเดี่ยว แต่จะต้องอยู่อย่างเป็นหมู่เป็นพวก ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน

ในการสอนของพระพุทธองค์ พระพุทธองค์จะสอนเวไนยสัตว์บนพื้นฐานของความแตกต่างในระดับสติปัญญา ดังนั้นจึงทรงสอนในสิ่งที่เข้าใจได้ง่ายที่สุดและจดจำที่ง่ายที่สุดโดยวิธีการของพระองค์จึงมีลักษณะดังนี้

1. ทรงใช้พระธรรมเทศนาที่มีความยาวต่างกัน คือ ขนาดยาว ขนาดปานกลาง และขนาดสั้น ตามแต่ที่ท่านทรงแสดงธรรมเทศนานั้นกับใคร เช่น ทรงแสดงธัมมจักกัปปวัตตนสูตร ซึ่งเป็นธรรมขั้นสูงแก่ปัจจุวัคคีย์ ซึ่งปัจจุวัคคีย์เหล่านั้นได้ดวงตาเป็นธรรมและเป็นอริยบุคคลขั้นต้นในพระพุทธศาสนา แต่พระองค์ใช้อุรุเวลกัสสป (การประกาศความที่พระองค์เลิกถกเถียงเดิมมาขอบวชว่ามีเหตุผลอย่างไร) ในการแสดงโปรดพระเจ้าพิมพิสาร กษัตริย์แห่งแคว้นมคธพร้อมด้วยพราหมณ์คหบดีชาวมคธ จำนวน 12,000 คน เนื่องจากพระองค์ต้องการให้คนเหล่านั้นทำลายทิฐิมานะลงก่อน แล้วจึงทรงแสดงธรรมเรื่อง ทาน ศีล สวรรค์ โทษของการและนิสงฆ์ ของการออกจากกาม

แล้วสุดท้ายจึงทรงแสดงธรรมอริยสัจ 4 สุดท้าย จนในที่สุดพระเจ้าพิมพิสารและคฤหบดี 110,000 คน ได้ดวงตาเห็นธรรม (เป็นพระโสดาบัน)

เสถียรพงษ์ วรรณปก (อ้างใน อวรรณ ปิณฑนีโอวาท, 2539: 240 ในหลักปรัชญาของ วาฬวิทยา) ตั้งข้อสังเกตว่าพระพุทธเจ้าทรงทราบนิสัย (ความเคยชิน) อุปนิสัย(แวว และอริมุตติ (ความถนัด) ของผู้ฟังเทศน์ จึงทรงเลือกเรื่องแสดงให้เหมาะกับอุปนิสัยและอริมุตติของแต่ละคน

2. ทรงถ่ายทอดสารด้วยวิธีเรียกนิทานที่มีคติสอนใจ(Parable) และชาดก(Jataka) (วิวัฒนาการแห่งการบำเพ็ญคุณงามความดีของพระพุทธเจ้า) เช่น การเล่ามหาเวทสันดรชาดก ซึ่งชาดกเรื่องนี้แสดงถึงการบำเพ็ญทานบารมี

3. ทรงใช้วิธีการสนทนา (Dialogue) เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น โดยการกระตุ้นในบทสนทนา หรือคำสอนโดยการให้อรรถาธิบายซึ่งนำไปสู่ความโน้มถ่วงในทางอ้อม ทรงแนะนำให้สานุศิษย์ฝึกหัดการตั้งคำถามต่างๆ กันและกัน เพื่อนำบทสนทนาหรือข้อโต้แย้งไปสู่ความเข้าใจอย่างถ่องแท้ เมื่อเข้าใจได้ก็เกิดการยอมรับได้นำไปใช้ประโยชน์ได้ไม่ใช่เพียงความพยายามที่จะเชื่อข้อเสนอั้นโดยเห็นว่าเป็นหลักที่ดี ควรจะยึดถือเท่านั้น

4. ทรงใช้การยกตัวอย่างเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย(metaphor) พระพุทธองค์ทรงใช้การเปรียบเทียบในการอธิบายธรรมะให้ผู้ฟังเข้าใจได้อย่างชัดเจน เช่น การที่พระองค์ต้องการจะสอนนางกิสาโคตรมีเรื่องในการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ว่าเป็นเรื่องธรรมดา เมื่อนางกิสาโคตรมีได้อุ้มลูกที่ตายแล้วมาขอให้พระพุทธเจ้าช่วย พระพุทธเจ้าจึงให้นางไปหาเมล็ดพันธุ์ฝักกาดสัก 4-5 เมล็ดจากหมู่บ้านที่ไม่มีการตายเกิดขึ้น นางกิสาโคตรมีจึงออกไปเที่ยวหาพันธุ์ฝักกาดที่พระพุทธเจ้าสั่งแต่ก็ล้มเหลว ในที่สุดนางก็ต้องกลับมาเฝ้าพระพุทธเจ้า และนางก็ได้เข้าใจความหมายในสิ่งที่พระพุทธเจ้าต้องการสอนนางในที่สุด

5. ทรงสอนไม่ให้เชื่ออย่างงมงายไร้เหตุผล โดยเหตุที่ความเชื่อเป็นรากฐานให้เกิดการพูด การแสดงความคิดเห็น พระพุทธองค์ตรัสสอนมิให้เชื่อ (1)โดยฟังตามกันมา (2)โดยสืบกันมา (3) โดยตื่นข่าวลือ (4)โดยอ้างตำรา (5)โดยนึกเดาเอา (6)โดยคาดคะเน (7)โดยตริตรองอาการ (8)โดยพอใจว่าชอบแก่ความเห็นตน (9) โดยเห็นว่ารูปลักษณะพอเชื่อได้ (10)โดยเห็นว่าสมณะผู้นี้เป็นครูของเรา แต่ให้สอบสวนจนรู้ด้วยตนเอง โบราณกล่าวไว้ว่าใจความเชื่อว่ามีคุณค่าสู่ความ

จริงไม่ได้ (knowledge vs. belief) และสิ่งที่เพเลโดยกย่องและปรารถนาให้ผู้พูดทุกคนมีคือความจริง (truth)

การที่พระพุทธเจ้าตัดสินใจพระทัยนำความจริงที่ทรงค้นพบออกมาเผยแพร่ ก็เพื่อให้มนุษย์พันทุกเข้าไปสู่นิพพาน ซึ่งการนำความจริงออกมาเผยแพร่นั้น พระพุทธเจ้าทรงใช้วิธีการต่างๆ ตามหลักวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจและเกิดความเลื่อมใสในคำสั่งสอนหลังจากประจักษ์ด้วยตนเองแล้ว

ซึ่งวิธีการสอนของพุทธองค์นี้เอง เป็นแบบอย่างในการอธิบายธรรมของพระนาคเสน ผู้ซึ่งแตกฉานในพระไตรปิฎก ได้อธิบายคล้ายข้อสงสัยของพระเจ้ามิลินท์ได้อย่างกระจ่างชัด จนพระเจ้ามิลินท์เกิดความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา เนื่องจากคำสอนของพุทธองค์มีความเป็นเหตุเป็นผล สามารถพิสูจน์ได้จริง อีกทั้งกลวิธีการอธิบายก็สามารถทำให้เข้าใจได้ง่าย เนื่องจากเลือกวิธีการสอน การอธิบายให้เหมาะสมกับแต่ละบุคคล ซึ่งตรงกับการพัฒนาการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพตามความสามารถ แสดงให้เห็นว่าวิธีการสอนของพุทธองค์ เป็นวิธีที่ทันสมัย และสามารถนำมาใช้ได้เสมอ

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง

ด้วยเหตุที่การถามตอบ ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องหลักของคัมภีร์มิลินทปัญหา อาจเรียกได้ว่ามีลักษณะของการเล่าเรื่อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องมาเพื่อช่วยอธิบายการดำเนินเรื่องของมิลินทปัญหา ทั้งในรูปแบบของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติและในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งแนวคิดการเล่าเรื่องที่ได้นำมาใช้ในการวิจัยนี้ได้แก่

การแสดงธรรมะหรือคำสอนของพระพุทธเจ้า เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสาร ซึ่งการสื่อสารทุกชนิดถือเป็นการเล่าเรื่อง ดังนั้นการวิเคราะห์ธรรมะหรือหลักคำสอนของพระพุทธเจ้าซึ่งเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นตัวสาร ก็สามารถศึกษาโดยใช้แนวคิดนี้ มาเป็นกรอบในการศึกษาวิจัยได้เช่นกัน

เอเดรียน ทิลลี (Adrian Tilly 1991 : 53 อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ได้แสดงทัศนะไว้ว่า “การเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม เด็กๆ เรียนรู้การเล่าเรื่องจากหนังสือ โฆษณา การ์ตูนและบทเพลง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กๆ รู้จักคำศัพท์ใหม่ ๆ ให้ทักษะในการเล่าเรื่อง รู้จักลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เด็ก ๆ ได้เรียนรู้สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเริ่มต้นและ

จบลงของเรื่องเล่า และรู้จักที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าว่าต่อไปจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในคลังความรู้ ให้เด็กสามารถตัดสินใจตัวละคร ได้จากการแยกแยะบทบาทคนดีและคนเลว” ซึ่งความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นได้เลย หากปราศจากการเล่าเรื่องในสื่ออื่น ๆ ก็เช่นกัน ลิเก ละครเวที บทเพลง บทกวี และนวนิยาย ต่างก็ใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแทบทั้งสิ้น

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง หรือที่เข้าใจกันในชื่อ Narratology ทิลลี (1991) อธิบายไว้ว่าเป็นการ “ก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด” ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามีอยู่หลายชนิด มีทั้งนิทาน นวนิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งภาพยนตร์

อิรวตี ไตลังคะ(2543) ได้แสดงทัศนะว่า ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง(Narratology) ที่แท้แล้ว ก็คือทฤษฎีเรื่องเล่านั่นเอง เป็นการศึกษาธรรมชาติและหน้าที่ ซึ่งเป็นลักษณะร่วมของเรื่องเล่าแบบต่าง ๆ การหาลักษณะร่วมนี้ ถือเป็นแก่นแท้ของศาสตร์นี้ ซึ่งเชื่อว่าเรื่องเล่าประเภทเดียวกัน (เช่น ประเภทพาฝัน ลึกลับ ผจญภัย เขย่าขวัญ ฯลฯ) ย่อมมีลักษณะร่วมกัน ที่อาจถือได้ว่าเป็นกฎของงานเขียนประเภทต่าง ๆ ทั้งนี้ อิรวตี ยังได้ตั้งข้อสังเกตอีกว่า ศาสตร์นี้ไม่ได้ศึกษาเฉพาะวรรณคดีเท่านั้น แต่ยังเป็นการศึกษาเรื่องเล่า (Narrative) ทุกชนิด นั้นรวมถึง ภาพยนตร์ ละคร การ์ตูน อีกด้วย

การเล่าเรื่องในลักษณะที่มีลีลาการนำเสนอคล้ายคลึงนวนิยาย หรือเรื่องแต่ง (Fiction) มีองค์ประกอบ ดังนี้

- 1.ตัวละคร (Character) เป็นองค์ประกอบที่เน้นไปที่ตัวบุคคล
- 2.ฉาก(Setting) เป็นองค์ประกอบที่เน้นบรรยายถึงเวลา และสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์อย่างละเอียด
- 3.บทพูด (Dialogue) เป็นองค์ประกอบที่เน้นไปที่คำพูดของตัวละคร ซึ่งต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งในแง่ของบุคลิกลักษณะ พฤติกรรม รวมไปถึงความคิดของตัวละคร
- 4.การกระทำ(Action) เป็นการกล่าวถึงการแสดงพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งการแสดงพฤติกรรมของตัวละครเป็นต้นเหตุสำคัญที่ทำให้เหตุการณ์ปรากฏขึ้น และ

การแสดงพฤติกรรมของตัวละครจะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงลักษณะของมนุษย์

โครงเรื่องของการเล่าเรื่องจะประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐาน 7 ตัว คือ

1. โครงเรื่อง (Plot)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ นวนิยาย รวมทั้งการเล่าเรื่องเกือบทุกชนิด โครงเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องที่มีผู้วิเคราะห์ต้องนำศึกษาเสมอ ซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ(Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของทหารสองฝ่าย หรือการทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำกรอย่างใดที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนึกกับผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่นความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม หรือธรรมชาติอันโหดร้าย

3. ตัวละคร (Character)

เป็นบุคคลที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเรื่องที่น่ามาเล่า ซึ่งมีความหมายครอบคลุมถึงบุคลิก และภาพของตัวละครตัวนั้นด้วย ทั้งนี้สามารถจำแนกออกตามความสำคัญของบทบาท ได้แก่ ตัวละครหลัก ซึ่งจะมีความสำคัญเกี่ยวข้องกับเรื่องราวนั้น ๆ มากที่สุด และตัวละครรอง ซึ่งเป็นตัวประกอบที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง

4. แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด (Theme) นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่า โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ ทั้งนี้แก่นเรื่อง สามารถใช้ได้ 2 ความหมาย คือ ความคิดที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง และจุดมุ่งหมายอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง

5. ฉาก (Scene)

คือ เวลาและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์อย่างละเอียด จัดเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง เหตุการณ์จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้

ธัญญา สังขพันธานนท์ (2539:191-193) สรุปประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ดังนี้

- ก. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละครเช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน
- ข. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่างๆ
- ค. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง
- ง. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่
- จ. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคนเช่นค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6. สัญลักษณ์พิเศษ

แบ่งได้ 2 ประเภท ได้แก่

1. สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบที่ถูกเสนอซ้ำ ๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต เช่น สัตว์หรือบุคคลก็ได้

2. สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่าง ๆ ที่ถูกเพื่อแสดงความหมายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละครและเรื่องราวของภาพยนตร์

7. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

หมายถึง การมองเหตุการณ์ เข้าใจพฤติกรรมของตัวละครผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรืออาจหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละมุมมองมีผลต่อความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่แล้ว มักแบ่งได้ดังนี้

1. มุมมองแบบรู้รอบด้าน เป็นมุมมองแบบไม่มีข้อจำกัด ผู้เขียนสามารถหยั่งรู้จิตใจตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเวลา สถานที่ ได้อย่างไรชอบเขต ผู้เล่าจะไม่อ้างถึงตัวเอง แต่จะอ้างตัวละครในเรื่องในฐานะบุคคลที่สาม

2. มุมมองแบบจำกัด ผู้เล่าไม่ใช่ผู้รู้ทุกสิ่ง ผู้เล่าอาจเป็นบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งอยู่ในเหตุการณ์ หรืออาจจะเป็นบุคคลที่สาม ทำหน้าที่เล่าผ่านสายตาคนภายนอก

3. มุมมองแบบภววิสัย ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

ในการศึกษาวิจัย “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องนี้ มาวิเคราะห์การดัดแปลงเรื่องมิลินทปัญหา และเปรียบเทียบการเล่าเรื่องในมิลินทปัญหา ฉบับหอสมุดแห่งชาติและฉบับของการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อศึกษาลักษณะการเล่าเรื่องที่ปรากฏในทั้งสองฉบับว่ามีคล้ายคลึงหรือความแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งกรอบในการวิเคราะห์จะยึดเอาวาทวิพากษ์แนวเรื่องเล่า (Narrative Criticism) เป็นหลัก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วาทวิพากษ์แนวเรื่องเล่า (Narrative Criticism)

นอกจากแนวคิดการเล่าเรื่องตามที่ได้กล่าวแล้วนั้น ยังมีแนวคิดเรื่องวาทวิพากษ์แนวเรื่องเล่า ซึ่งเป็นแนวคิดที่กล่าวอธิบายถึงการเล่าเรื่องด้วยเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องวาทวิพากษ์แนวเรื่องเล่านี้มาใช้ในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อช่วยอธิบายการดำเนินเรื่องของมิลินทปัญหาให้ได้ความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

Sonja Foss (1989 อ้างถึงใน อรวรรณ ปีลันธนโอบาท, 2539) อธิบายว่า รูปแบบในการนำเสนอเรื่องเล่านั้นไม่ได้ถูกจำกัดเฉพาะสื่อที่เราคุ้นเคย เช่น เรื่องสั้น วรรณกรรมหรือภาพยนตร์เท่านั้น แต่อาจจะปรากฏอยู่ในรูปของบทสนทนาระหว่างเพื่อน การ์ตูน ภาพวาด บทเพลง ละครบารำฟ้อน จดหมายเหตุ พงศาวดาร เป็นต้น

เนื่องจากการศึกษาการเล่าเรื่องมีหลายวิธีและหลากหลายมุมมองแตกต่างกันไป จึงไม่มีการกำหนดรูปแบบที่แน่นอนถึงวิธีการวิพากษ์การเล่าเรื่อง ในบทนี้จะใช้วิธีที่มีนักทฤษฎีหลายท่านได้แนะนำไว้ทั้งนี้ การวิพากษ์นั้น ผู้วิพากษ์ย่อมมีอิสระที่จะเลือกศึกษาขึ้นอยู่กับเป้าหมายและความสนใจของผู้วิพากษ์เอง ตลอดจนขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของวาทศิลป์ที่นำมาศึกษา ตัวอย่างที่จะนำเสนอต่อไปนี้ได้ใช้การเล่าเรื่องในสองมิติสำคัญ คือ มิติของเนื้อหา คือสิ่งที่ถูกเล่าออกมาเป็นการตอบคำถามว่า "อะไร (What)" และมิติของวิธีการเล่าเรื่อง คือวิธีการถ่ายทอดเรื่องราว เป็นการตอบคำถามว่า "อย่างไร (how)"

วิธีการ

การวิพากษ์การเล่าเรื่องมี 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (analysis of substance of the narrative) การวิเคราะห์รูปแบบของการเล่าเรื่อง (analysis of the of the narrative) และการประเมิน (evaluation of the narrative) ทั้ง 3 ขั้นตอนได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยการวิพากษ์ให้สามารถค้นพบวิธีการตีความและวิธีการตอบสนองต่อเรื่องเล่านั้น รวมถึงการค้นหว่าเรื่องเล่านี้มีวิธีการอย่างไร ทำหน้าที่ในการสนับสนุนมุมมองที่นำเสนอได้อย่างไร ทำหน้าที่ในการสนับสนุนมุมมองที่นำเสนอด้วยภาพ หรือการระบารำฟ้อนอาจใช้วิธีการเดียวกันนี้ได้ แม้ว่าเนื้อหาที่นำเสนอไม่ชัดเจน ซึ่งต้องอาศัยวิธีการวิพากษ์ที่ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับลักษณะของสื่อที่ใช้

1. การวิเคราะห์สาระเนื้อหาของการเล่าเรื่อง (analysis of substance of the narrative)

คำถามที่นักวิพากษ์สามารถนำไปใช้ในการบรรยาย และวิเคราะห์มุมมองขององค์ประกอบของเรื่องเล่ามีดังนี้

1.1 เหตุการณ์ (events)

อะไรคือเหตุการณ์หลักและเหตุการณ์รองในเรื่องเล่าเหตุการณ์คือ การกระทำ สิ่งที่เกิดขึ้นหรือการเปลี่ยนแปลงสภาพ ซึ่งเหตุการณ์บางอย่างจะมีความสำคัญมากกว่าเหตุการณ์อื่น เหตุการณ์หลักเรียกว่า "แก่นของเรื่อง (kernels)" ซึ่งจะเป็นเหตุการณ์ที่เป็นจุดในการวิพากษ์ที่ จะต้องมีการวิเคราะห์แยกแยะเรื่องราวและความหมาย ส่วนเหตุการณ์รองเรียกว่า "เรื่องแวดล้อม" หรือ "เรื่องรอง (satellite)" ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องมาจากเหตุการณ์หลัก โดยจะทำให้เหตุการณ์หลักมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ เรื่องแวดล้อมนี้ไม่จำเป็นต้องปรากฏอยู่ใกล้เคียงกับเหตุการณ์ที่เป็นแก่นของเรื่อง อาจปรากฏอยู่ในส่วนไหนของเรื่องเล่าก็ได้ และยังสามารถลบทิ้งไปได้เพราะไม่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่ามากนัก แต่หากเราตัดทิ้งแก่นของเรื่องก็จะมีผลกระทบต่อรูปแบบของเรื่องเล่า (form of the narrative) และรูปแบบก็จะส่งผลต่อผู้อ่าน เช่น เพลง "ผู้ใหญ่ลี" ที่มีเนื้อหา "ให้ชานาเลี้ยงเปิดและสุกร" สุกรเป็นแก่นของเรื่อง ในขณะที่การ "เลี้ยงเปิด" เป็นข้อความรอง เพราะตลิ่งต้องการความหมายของสุกร

1.2 ตัวละคร (characters)

ใคร คือผู้ที่มีบุคลิกหลักของเรื่องเล่า บุคลิกอาจเป็นคน รูปปั้น หรือสิ่งมีชีวิตที่คิดและสื่อสารในเรื่องเล่า ปกติมันจะเป็นมนุษย์ แต่ก็อาจเป็นอมมนุษย์ หรือเป็นปรากฏการณ์ ไม่มีชีวิตก็ได้ถ้ามีการอธิบายให้เห็นว่าสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่คิดและพูดได้ ก็สามารถเป็นตัวละครได้ในเรื่องเล่า เช่น Mr. Ed เป็นม้าพูดได้ หรือสหภาพโซเวียตถูกนำเสนอในฐานะของจักรวรรดิที่คิดและพูดได้ ในการวิพากษ์เราจะวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครที่ปรากฏมีลักษณะกายภาพและจิตใจเป็นอย่างไร มีความขัดแย้งในบุคลิกลักษณะหรือมีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่

1.3 ฉาก (setting)

ในเรื่องเล่านี้มีการพรรณนาฉากว่าเป็นอย่างไร ฉาก คือสถานที่ที่ตัวละครในเรื่องเล่าคิดและแสดงการกระทำ ฉากนั้นได้ทำให้เกิดอารมณ์อย่างไรในเรื่องเล่า เช่น ฉากของอาคารที่ถูกปล้นหรือไหม้จะให้อารมณ์ของความรุนแรงและความน่ากลัว ขณะที่ฉากที่เงียบหรือพื้นที่แห้งแล้งจะให้อารมณ์โดดเดี่ยว ฉากต่างๆ เหล่านี้มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาและตัวละครอย่างไร ฉากสอดคล้องหรือขัดแย้งกับการกระทำหรือขัดแย้งกับตัวละคร

1.4 ความสัมพันธ์เชิงเวลา (temporal relations)

ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างไร เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ หรือเกิดช่วงระยะเวลายาวนาน เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันกับช่วงประวัติศาสตร์ช่วงใดช่วงหนึ่ง หรือเกิดภายหลังจากเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ที่สำคัญ เหตุการณ์นั้นถูกกระตุ้นให้เกิดขึ้นหรือเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกัน

1.5 ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (causal relations)

ความสัมพันธ์ในลักษณะของความเป็นเหตุเป็นผลที่ปรากฏในการเล่าเรื่องนั้น คืออะไร แม้ว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวจะไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของการบูรณาการของเรื่องเล่าทั้งหมด แต่ก็จะต้องแสดงให้เห็นได้โดยทั่วไป เรื่องเล่าเรื่องหนึ่งอาจจะชี้ให้เห็นว่าที่มาของตัวละครหรือการกระทำนั้น ๆ มาจากหลายสาเหตุประกอบกัน

1.6 แก่นของเรื่อง (theme)

อะไรคือแก่นเรื่องหลัก ทั้งนี้แก่นของเรื่องคือ ความคิดกว้างๆ ที่เสนอขึ้นโดยผู้เล่า เป็นสิ่งที่เรื่องนั้นให้ความหมายหรือเรื่องที่เล่านั้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับอะไร

1.7 ผู้เล่าเรื่อง (narrator)

เสียงที่ได้ยินในการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร โดยพิจารณาจากเสียงที่ปรากฏอย่างชัดเจน ใครคือผู้เล่าเรื่องรวานั้นกับผู้ชมและเป็นลักษณะของการเล่าโดยตรงหรือไม่

1.8 ผู้ฟัง (audience)

ใครคือผู้ฟังซึ่งผู้เล่าเรื่องต้องการเล่าเรื่องให้ฟัง ทั้งนี้ผู้ฟังอาจเป็นเพียงคนเดียว กลุ่มคน หรือสาธารณชน

2. การวิเคราะห์รูปแบบของการเล่าเรื่อง (analysis of the the form of the narrative)

เป็นการตั้งคำถามโดยใช้องค์ประกอบเดียวกับการวิเคราะห์องค์ประกอบเรื่อง กล่าวคือ

2.1 เหตุการณ์ (event)

โดยจะมุ่งวิเคราะห์ว่าเหตุการณ์หลักและเหตุการณ์รองถูกนำเสนออย่างไร ด้วยวิธีใด การเล่าเรื่องให้ลักษณะพิเศษอะไรหรือไม่ เหตุการณ์หลักถูกพัฒนาขึ้นอย่างสมบูรณ์โดยเหตุการณ์รองมากน้อยเพียงใด ตลอดจนเหตุการณ์รองมีผลต่อเหตุการณ์หลักอย่างไรบ้าง

2.2 ตัวละคร (character)

จะพิจารณาว่าบุคลิกตัวละครเป็นแบบใด เป็นแบบด้านเดียว คือดีหรือเลวเพียงอย่างเดียว (flat) หรือเป็นแบบรอบด้าน (round) บทสนทนาของตัวละครถูกถ่ายทอดมาอย่างไร เช่น มีการถ่ายทอดโดยตรง (direct) หรือโดยอ้อม (indirect)

2.3 ฉาก (setting)

โดยการพิจารณาว่าฉากของเรื่องเล่าถูกสร้างขึ้นเป็นการเฉพาะอย่างไร ใช้แบบการอุปมาอุปไมยอย่างไรในการบรรยายฉาก ฉากมาจากมุมมองของผู้เล่าหรือไม่ มีการพัฒนาขึ้นอย่างดีหรือไม่ รวมทั้งฉากมีความสม่าเสมอหรือไม่ มีการบรรยายฉากในทุกฉากหรือไม่ เป็นต้น

2.4 ความสัมพันธ์เชิงเวลา (temporal relations)

ในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ลำดับของระยะเวลา ซึ่งสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกโดยพิจารณาว่าผู้เล่ามีการกระทำอย่างไรกับเหตุการณ์ในเรื่อง อะไรคือความสัมพันธ์ระหว่างลำดับเวลาตามธรรมชาติกับลำดับเวลาที่ผู้เล่านำเสนอ ตลอดจนพิจารณาว่าผู้เล่าใช้ความเร็ว (speed) ในการเล่าเรื่องอย่างไร ทั้งนี้ความเร็วหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาที่เรื่องดำเนินไปกับระยะที่ปรากฏในถ้อยคำ

2.5 ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (causal relations)

จะต้องพิจารณาว่าผู้เล่ามีวิธีการสร้างความสัมพันธ์ของเหตุผลอย่างไร การเชื่อมโยงเหตุผลมีความชัดเจนมากน้อยเพียงใด เหตุเกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ หรือเกิดจากความบังเอิญหรือเป็นแรงผลักดันจากธรรมชาติ นอกจากนี้มีการพรรณนาถึงเหตุผลมากน้อยเพียงใด

2.6 แก่นของเรื่อง (theme)

แก่นเรื่องหลักมีการแสดงออกอย่างไร แสดงออกโดยผ่านตัวละคร เหตุการณ์ หรือผู้เล่า รวมถึงแก่นเรื่องมีความโดดเด่นอย่างไร แก่นเรื่องมีอยู่ในทุกตอนของเรื่องหรือมีเฉพาะตอนหลักเท่านั้น

2.7 ผู้เล่าเรื่อง (narrator)

พิจารณาว่าอะไรคือมุมมองที่พัฒนาขึ้นในการเล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่องเป็นใคร ประเภทใด ระยะของความห่างไกลระหว่างผู้เล่ากับเหตุการณ์เป็นอย่างไร ตลอดจนผู้เล่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่อย่างไร

2.8 ผู้ฟัง (audience)

ในองค์ประกอบนี้จะพิจารณาว่า อะไรคือสัญลักษณ์ของผู้ฟังในการเล่าเรื่องนั้น และมีอะไรบ้างที่แสดงให้เห็นหรือบ่งบอกถึงทัศนคติ ความรู้ และสถานการณ์ของผู้ฟัง

3. การประเมิน (evaluation of the narrative)

การวิเคราะห์ใน 2 ขั้นตอนแรกไม่เพียงพอที่จะสรุปการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง จำเป็นต้องมีการประเมินคุณค่าจึงจะถือว่าสมบูรณ์ ปกติการวิเคราะห์จะขึ้นอยู่กับสิ่งที่ผู้วิเคราะห์มีความสนใจ เช่นเดียวกับการประเมินคุณค่าก็ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ผู้ประเมินมีความสนใจ อย่างไรก็ตาม มีการกำหนดเกณฑ์การประเมินไว้สำหรับองค์ประกอบและรูปแบบของการเล่าเรื่อง ดังนี้

3.1 เกณฑ์ประเมินสาระเนื้อหา (criteria for the assessing of narrative substance)

3.1.1 ใช้เกณฑ์การประเมินว่าเนื้อหาของเรื่องส่งเสริมค่านิยมที่นักวิพากษ์เห็น ว่าดีหรือไม่ คุณค่ามีประโยชน์หรือไม่ อะไรคือมาตรฐานของคุณธรรมที่เรื่องนั้นต้องการเสนอแนะ

(เน้นความถูกต้องของพฤติกรรมมนุษย์และการดำเนินชีวิตของมนุษย์) เรื่องๆ นั้นเป็นที่ยอมรับของผู้ฟังได้ง่ายมากน้อยเพียงใด

3.1.2 เรื่องเหล่านั้นต้องการส่งเสริมจริยธรรมจากมุมมองไหน มุมมองจากด้านการเมือง จากด้านธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ จากด้านการตอบสนองต่อสถานการณ์มุมมองจากด้านกฎหมาย ฯลฯ

3.1.3 การเล่าเรื่องนั้นสามารถถูกพิสูจน์ว่าผิดได้หรือไม่

3.2 เกณฑ์ประเมินรูปแบบ (criteria for the assessing of narrative form)

การประเมินรูปแบบเป็นการพิจารณาถึงความชัดเจนในการนำเสนอของเรื่องว่าชัดเจนมากน้อยเพียงใด เรื่องนั้นดำเนินไปอย่างเกาะเกี่ยวเป็นเอกภาพ(coherent) โดยจะเป็นการพิจารณาถึงการผูกเรื่อง การรวมกันของเหตุการณ์ให้เป็นเรื่องทั้งหมด เรื่องนั้นนำเสนอด้วยความซื่อสัตย์หรือไม่ (มุ่งเน้นถึงความจริงของเรื่องนั้น ว่าเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริง หรือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในความเป็นไปของคน หรือเป็นเหตุการณ์จริงบนโลก)

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร

ผู้วิจัยนำแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสาร มาใช้ในการวิจัยนี้ เพื่ออาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ของกระบวนการสื่อสาร ในการอธิบายประเด็นต่าง ๆ ตามปัญหา นำการวิจัย ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ส่งสาร ผู้รับสาร สาร ตลอดจนช่องทางสื่อสาร

องค์ประกอบและกระบวนการของสื่อสาร

นักทฤษฎีการสื่อสารมีความเห็นตรงกันว่า วิธีที่สำคัญที่สุดที่จะช่วยให้มนุษย์สามารถบรรลุเป้าหมายในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็คือ การทำความเข้าใจในองค์ประกอบและกระบวนการของการสื่อสาร ทั้งนี้เพื่อหาทางปรับปรุงแก้ไขมิให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้นในสถานการณ์ของการสื่อสาร

Berlo (1960) จำแนกองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการสื่อสาร ได้เป็น 4 ประการ ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร สื่อ และผู้รับสาร องค์ประกอบเหล่านี้จะทำงานร่วมกันอย่างมีระบบ หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไป สถานการณ์นั้นก็ไม่ได้จัดว่าเป็นการสื่อสาร นอกจากนี้ บริบททางสังคมและสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่สถานการณ์การสื่อสารนั้นเกิดขึ้นและกำลังดำเนินอยู่ก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่จะช่วยให้กระบวนการสื่อสาร บรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

1. ผู้ส่งสาร (Sender) หมายถึง บุคคลผู้ริเริ่มในกระบวนการสื่อสาร มีความประสงค์จะส่งสารหรือเรื่องราวออกไป อาจจะใช้วิธีการพูด เขียน ใช้ท่าทางหรือสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่สามารถแปลความหมายได้ โดยทั่วไปบทบาทและหน้าที่สำคัญของผู้ส่งสารต้องมีความมุ่งหวังในการสื่อสารที่ชัดเจน ว่าต้องการให้ผู้รับสารปฏิบัติตาม หรืออาจเพียงแจ้งให้ทราบ ถ้าไม่ให้ออกหรือทำให้ผู้รับสารคิด มีความรู้ ความเข้าใจอย่างเพียงพอในเนื้อหาของเรื่องราวที่ตนจะสื่อสาร นอกจากนี้ ความพยายามที่จะเข้าใจในความสามารถและความพร้อมของผู้รับสาร และมีทักษะรู้จักเลือกใช้กลวิธีในการนำเสนอที่เหมาะสมต่อผู้รับสารก็เป็นคุณสมบัติของผู้ส่งสารที่จะช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ

2. สาร (Message) หมายถึง เรื่องราวหรือข้อความอันเป็นเนื้อหาสาระที่ผู้ส่งสารปรารถนาจะสื่อความหมายให้ผู้รับสารรับรู้และเข้าใจร่วมกันได้ อวຍพร พานิช(2543) จำแนก องค์ประกอบของสารเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นเนื้อหาของสารและส่วนที่เป็นรหัสของสาร

2.1 เนื้อหาของสาร (Message Content) หมายถึง เรื่องราวอันเป็นมวลประสบการณ์ ความรู้ที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสาร เนื้อหาของสารมี 2 ประเภท คือ

2.1.1 สารประเภทข้อเท็จจริง ได้แก่ สารที่รายงานให้ทราบถึงความจริงที่มีอยู่ในโลก อันอยู่ในวิสัยที่จะพิสูจน์ตรวจสอบได้ถึงความถูกต้องแน่นอนของสารนั้น

2.1.2 สารประเภทข้อคิดเห็น ได้แก่ สารประเภทที่ไม่อยู่ในวิสัยที่จะพิสูจน์ตรวจสอบให้เป็นที่ประจักษ์ว่าเป็นความจริงหรือไม่ เป็นเพียงปรากฏการณ์ที่ปรากฏอยู่ในจิตใจหรือในสมองของคนเท่านั้น ข้อคิดเห็นโดยทั่วไปแล้วจะเกี่ยวกับความเชื่อ แนวคิด ข้อสังเกต ข้อวินิจฉัยของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

2.2 รหัสของสาร (Message Codes) หมายถึง บรรดาสัญญาณ (Signal) สัญลักษณ์ (Symbolic) ใด ๆ ได้แก่ คำพูด ตัวหนังสือ รูปภาพ ตลอดจนกริยาท่าทางที่มนุษย์พัฒนาขึ้นและตกลงรับรู้ความหมายร่วมกัน นักวิชาการด้านการสื่อสารมักกล่าวว่า รหัสของสารก็คือภาษามนุษย์ใช้ภาษาประหนึ่งเป็นตัวพาหนะให้เนื้อหาเกาะเกี่ยวไปสู่เป้าหมาย คือ ผู้รับสาร รหัสของสารหรือภาษาที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

2.2.1 วจนภาษา (Verbal Language) ได้แก่ ภาษาที่แสดงออกเป็นถ้อยคำซึ่งอยู่ในรูปของภาษาพูดและภาษาเขียน

2.2.2 อวัจนภาษา (Nonverbal Language) ได้แก่ ภาษาที่ไม่ได้แสดงออกโดยใช้ถ้อยคำ คือ ภาษาพูด และภาษาเขียน แต่แสดงออกในลักษณะอื่น ๆ คือ กิริยา-อาการ เวลา สถานที่ ระยะห่าง ลักษณะทางกายภาพ ได้แก่ สายตา การสัมผัส การแต่งกาย สิ่งของ เครื่องใช้ เสียง และกลิ่น

3. สื่อหรือช่องทางการสื่อสาร (Medium or Channel) คำ 2 คำนี้ หมายถึงสิ่งเดียวกัน แต่มองคนละแง่กัน กล่าวคือ สื่อ มุ่งหมายถึง สิ่งที่เป็นตัวนำสารให้เคลื่อนที่จากผู้ส่งไปถึงผู้รับ ส่วนคำว่าช่องทางการสื่อสาร หมายถึง แหล่งที่เป็นทางทำให้ผู้ส่งสารกับผู้รับสารติดต่อกันได้ กล่าวโดยสรุป สื่อหรือช่องทางการสื่อสารหมายถึง พาหนะหรือตัวกลางที่ทำหน้าที่ช่วยนำสารไปยังผู้รับสารนั่นเอง

4. ผู้รับสาร (Receiver) หมายถึง บุคคลปลายทางที่ได้รับข้อมูลข่าวสารที่ผู้ส่งสารส่งออกไปแล้วนำมาถอดรหัส (Decoding) ตีความ (Interpreting) และเกิดการส่งปฏิกิริยาตอบสนองกลับไปให้ผู้ส่งสารทราบ ผู้รับสารต้องหมั่นเป็นผู้รับรู้เรื่องราวข่าวสารต่าง ๆ อยู่เป็นนิจ มีความรู้สึกรวดเร็วและถูกต้อง ตลอดจนมีสมาธิในการรับสาร คุณสมบัติเหล่านี้จะทำให้ผู้รับสารสามารถพัฒนาไปสู่ความเป็นผู้มีทักษะในการรับสาร

ในกระบวนการสื่อสารนั้น ผู้ส่งสารกับผู้รับสารจะมีตัวประกอบย่อย ๆ ที่จะเป็นตัวกำหนดความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการสื่อสารอีกหลายประการ ได้แก่ การกำหนดเป้าหมายการสื่อสารที่ตรงกันหรือต่างกัน แรงจูงใจในการรับสาร – ส่งสารเป็นประการใดทั้งสองฝ่ายมีทัศนคติ การรับรู้ ความคาดหวัง รูปแบบการคิดที่ใกล้เคียงหรือไปด้วยกันได้มากน้อยเพียงใด ความรู้ตลอดจนทักษะในการสื่อสารมีมากน้อยแตกต่างกันอย่างไร หากความสัมพันธ์ของตัวประกอบย่อย ๆ เหล่านี้เป็นไปในเชิงบวก การสื่อสารก็จะสัมฤทธิ์ผล แต่หากตรงกันข้าม การสื่อสารของทั้งคู่ก็จะประสบความล้มเหลว เพราะฉะนั้นผู้ส่งสารและผู้รับสารจึงควรมีความรอบคอบในทุกสถานการณ์ที่มีการสื่อสารเกิดขึ้น

อุปสรรคในการสื่อสาร

ในสถานการณ์การสื่อสารย่อมบังเกิดผลไม่อย่างใดก็อย่างหนึ่ง คือ สัมฤทธิ์ผลถ้าผู้รับสารมีปฏิกิริยาตอบสนองตรงตามความต้องการของผู้ส่งสาร และไม่สัมฤทธิ์ผล หากผู้รับสารมีปฏิกิริยาตอบสนองไม่เป็นไปตามที่ผู้ส่งสารต้องการ

การสื่อสารที่ไม่สัมฤทธิ์ผลนั้น อาจเนื่องมาจากมีอุปสรรคเกิดขึ้นที่องค์ประกอบใดขององค์ประกอบหนึ่งในกระบวนการสื่อสาร ได้แก่ ผู้ส่งสาร สาร สื่อหรือช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสาร หรืออาจเกิดจากองค์ประกอบหลายส่วนรวมกันก็ได้ ดังนั้น บุคคลในฐานะ ผู้กระทำการสื่อสารจึงจำเป็นต้องตระหนักถึงอุปสรรคของการสื่อสาร และพยายามที่จะขจัดอุปสรรคให้หมดสิ้นไป หรือให้มีน้อยที่สุด เท่าที่จะเป็นไปได้ ดังจะกล่าวโดยสังเขปดังนี้

1. อุปสรรคที่ผู้ส่งสาร การสื่อสารอาจมีอุปสรรคอันเนื่องมาจากตัวผู้ส่งสารเองเป็นเหตุ อาทิ ผู้ส่งสารขาดความรู้ในเรื่องที่ต้องการจะสื่อสาร หรือมีความรู้แต่ขาดการเตรียมตัว ขาดระบบในการรวบรวมข้อมูล และจัดระเบียบความคิด ซึ่งจะทำให้สารที่นำเสนอขาดตกบกพร่อง อันเป็นเหตุให้ผู้รับสารขาดความเชื่อถือไม่เต็มใจที่จะรับสาร เมื่อเป็นเช่นนี้ การสื่อสารก็จะสะดุดหยุดลงไม่เป็นไปตามเป้าหมายได้

อุปสรรคที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การที่ผู้ส่งสารมีทัศนคติอันไม่พึงประสงค์เช่น เกิดความรู้สึกว่า ผู้รับสารเป็นผู้ไม่มีความรู้ แม้นจะพูดออกไปก็ไร้ประโยชน์ หรือรู้สึกว่าการรับสารไม่สนใจในเรื่องที่ตนจะส่งสาร หรือไม่ผู้ส่งสารก็ขาดความเชื่อมั่นในความรู้ที่ตนมี ขาดความมั่นใจในตนเอง ความรู้สึกเหล่านี้ อาจส่งผลให้การสื่อสารเป็นไปอย่างไม่ราบรื่น

นอกจากเรื่องดังกล่าวแล้ว ในบางโอกาส ความไม่พร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ เช่น การเจ็บป่วย ความเครียดหรือความวิตกกังวล ก็เป็นอุปสรรคต่อประสิทธิผลของการสื่อสารทั้งสิ้น ดังนั้น การตระหนักถึงอุปสรรคของการสื่อสารที่เกิดขึ้นย่อมจะช่วยให้ผู้ส่งสารเกิดความระมัดระวัง และพิจารณาหาทางป้องกันแก้ไข การสื่อสารนั้นย่อมจะเกิดประสิทธิผล

2. อุปสรรคที่สาร ตัวสารที่ผู้ส่งสารส่งออกไปขาดความเหมาะสมพอดี มีความยากหรือง่ายเกินไปสำหรับผู้รับสารบ้าง สารนั้นขาดการเรียงลำดับเรื่องราวให้เป็นระเบียบบ้าง หรือแม้กระทั่งสารนั้นมีลักษณะขัดแย้งกับระบบความคิด ความเชื่อ และค่านิยม ของผู้รับสาร เช่น ชาวกะเหรี่ยงทุ่งใหญ่นเรศวรเชื่อว่า การเลี้ยงสัตว์ไว้ในบ้านเป็นการผิดผี เมื่อทางการพยายามส่งเสริมให้ชาวกะเหรี่ยงเลี้ยงสัตว์ประเภทหมู ไก่ เพื่อจะได้มีอาหารประเภทโปรตีนไว้กิน และไม่ต้องออกไปล่าสัตว์ในป่า ชาวกะเหรี่ยงเหล่านี้จึงไม่ยอมรับ คำแนะนำของทางการ เป็นผลให้นโยบายส่งเสริมการเลี้ยงสัตว์แก่ชาวกะเหรี่ยง ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เหล่านี้ล้วนแต่จะทำให้การสื่อสารไม่ประสบผลสำเร็จทั้งสิ้น

3. อุปสรรคที่สื่อหรือช่องทางการสื่อสาร การเลือกใช้สื่อหรือช่องทางในการสื่อสารที่ไม่เหมาะสม สื่อถูกรบกวนหรือชำรุด เช่น จดหมายถูกน้ำ เป็นเหตุให้น้ำหมึกเลอะเลือนอ่านสารนี้

ไม่ได้ วิทย์หรือโทรทัศน์ถูกคลื่นในอากาศรบกวนทำให้เสียงและภาพลึ้ม เสียงไม่ชัดเจน นอกจากนี้ การเข้ารหัสของสื่อเช่น วิทย์ โทรทัศน์ และโทรศัพท์ เป็นต้น ก็มักจะเป็นอุปสรรคในการส่งสารและรับสารเสมอ เพราะสื่อไม่อาจนำสารไปถึงผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะฉะนั้นการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสม ถูกกาลเทศะมีบรรยากาศที่เอื้ออำนวยและสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งที่ผู้ส่งสารควรคำนึงถึงด้วย มิเช่นนั้นสื่อหรือช่องทางการสื่อสารก็จะเป็นอุปสรรคต่อการสื่อสารได้

4. อุปสรรคที่ผู้รับสาร อุปสรรคที่เกิดจากผู้รับสาร ก็อาจเกิดขึ้นจากหลายสาเหตุ เช่นเดียวกับผู้ส่งสาร ได้แก่ ผู้รับสารขาดพื้นฐานความรู้ในเรื่องที่ตนจะเป็นผู้รับสาร หรือผู้รับสารมีอคติต่อผู้ส่งสาร จึงเกิดปฏิกิริยาต่อต้านสารนั้น บางครั้งความไม่สนใจหรือความไม่ตั้งใจรับสาร หรือหัวข้อเรื่องที่จะสื่อสาร ก็เป็นอุปสรรคในการสื่อสาร สิ่งเหล่านี้เป็นอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นกับผู้รับสารได้เสมอ ดังนั้น ในการแสดงบทบาทเป็นผู้รับสารในสถานการณ์ใดก็ตาม ผู้รับสารจึงควรที่จะต้องเตรียมตัวในการที่จะรับสาร เปิดใจให้กว้างและพยายามขจัดอคติที่จะมีต่อผู้ส่งสาร และสถานการณ์การสื่อสารในครั้งนั้น ๆ ทั้งนี้เพื่อให้การรับสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัย “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผู้ส่งสาร นั่นก็คือทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา เพื่อให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน รวมถึงศึกษาผู้รับสารที่ถูกถ่ายทอดผ่านการดัดแปลงในฉบับของการ์ตูนแอนิเมชัน ศึกษาความสอดคล้องระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร และกระบวนการส่งสารให้ประสิทธิภาพ บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ผู้ส่งสารตั้งเป้าหมายไว้

แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน

เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องของแอนิเมชัน ในประเทศไทยยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก หลังจากที่ได้มีการนำเอาบทประพันธ์ที่แต่งขึ้นมาใหม่หรืองานวรรณกรรมทางด้านต่าง ๆ มาดัดแปลงเป็นการ์ตูนแอนิเมชันออกฉายในโรงภาพยนตร์ และออกอากาศตามสื่อโทรทัศน์ช่องต่าง ๆ จึงเริ่มได้รับความสนใจมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากกระแสตอบรับจากผู้ชมหรือรางวัลต่าง ๆ ที่ได้รับ อาทิเช่น ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย หรือการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ที่ได้รับความนิยมทางจอโทรทัศน์ เช่น สุนัขจิ้งจอก โฟร์แองเจิ้ล บังปอนด์ เป็นต้น

ความหมายของแอนิเมชัน(animation)

คำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน “animave” ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึง การสร้างสรรค์ลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิตให้เคลื่อนไหว เกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells,1998:10 อ้างถึงใน นับทอง ทองใบ,2548)

2D Animation คืองานแอนิเมชันแบบ 2 มิติ โดยการวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค 2 มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (Cel) หรือที่เราเรียกว่า Cel Animation (นับทอง ทองใบ,2548) โดยตัวละครจะเคลื่อนไหวได้ จากการนำภาพที่ต่างกันเล็กน้อย มาวางต่อกันด้วยอัตราความเร็ว 24 ต่อวินาที

3D Animation คืองานแอนิเมชันแบบ 3 มิติ ซึ่งมีวิธีการทำ 2 ลักษณะใหญ่ๆ ได้แก่ Stop Motion หรือการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยค่อยๆ ขยับสิ่งที่ไม่มีชีวิต อย่างเช่นหุ่น ตุ๊กตาดินน้ำมัน กระดาษตัด ฯลฯ แล้วถ่ายไว้ทีละเฟรม ด้วยอัตราความเร็ว 24 ต่อวินาที เช่นเดียวกับ 2D Animation อีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งนิยมทำกันมากในปัจจุบัน คือ Computer Animation อย่าง “ก้านกล้วย” ก็สร้างงานด้วยวิธีนี้ เช่นกัน (ลวดทองซ่าง บันทีกแอนิเมชันสัญชาติไทย ก้านกล้วย, 2549:40)

การดัดแปลงจากตัวหนังสือ มาเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้ ย่อมต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือ ปรับเปลี่ยนองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง เช่นเดียวกับการ์ตูนแอนิเมชัน ที่ต้องใช้ภาษาเฉพาะตัว เป็นตัวสื่อความหมายระหว่างผู้ผลิตกับผู้ชม และควบคุมภาษาเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแฮนเซน และคณะ (Hansen et al., 1988) ได้สรุปถึงองค์ประกอบที่เป็นความหมายของภาษา โดยรวมในสื่อภาพเคลื่อนไหว (Moving Image) ซึ่งเป็นคำรวมเรียกสื่อต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิดีโอ และแอนิเมชัน ว่าแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ องค์ประกอบด้านเทคนิค(Technical Elements) และองค์ประกอบด้านสัญลักษณ์ (Symbolic Elements)

1.องค์ประกอบด้านเทคนิค(Technical Elements)

ก.ขนาดภาพ(Camera Shots)

ข.มุมกล้อง(Camera Angle)

ค.ระยะความคมชัด(Depth of field)

ง.การเคลื่อนไหวของกล้อง(Camera Movement)

จ.ความสั้นยาวของเวลาในภาพ(Length of Take or Duration of Shot)

ฉ.การตัดต่อภาพ(Editing)

ช.เทคนิคพิเศษ(Special Effects)

ญ.การจัดกรอบภาพ(Framing)

ฐ.การจัดแสง(Lighting)

2.องค์ประกอบด้านสัญลักษณ์(Symbolic Elements)

ก.สี

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการ์ตูนแอนิเมชัน หน้าที่ของสีคือ บ่งบอกอารมณ์ของเหตุการณ์ บอกสถานที่และเวลา บอกบุคลิกของตัวละคร สร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม การกำหนดสีในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมักเกิดจากการตีความของเรื่อง ในการกำหนดสีนอกจากจะคิดถึงสารที่ต้องบอกคนดูแล้ว ยังต้องคำนึงถึงเรื่องความต่อเนื่องของสีตลอดทั้งเรื่องด้วย โดยต้องคุมแนวทางสีให้คงเส้นคงวาตั้งแต่ต้นจนจบ(จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 119-124)

ข.เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก(Costume and Objects)

เรื่องแต่งกายจะแสดงถึงกาลเวลา ยุคสมัย และสถานที่ นอกจากนี้ยังเป็นหน้าเป็นตาสร้างความสวยงามในงานชิ้นนั้น ๆ เช่นเดียวกันกับอุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งแสดงความหมายโดยนัยและใช้อ้างอิงฐานความรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้ชม

ค.ดารารและการแสดง(Stars and Performances)

ดารารหรือตัวการ์ตูนในแอนิเมชัน ก็คือตัวละคร ส่วนการแสดงก็ขึ้นอยู่กับแอนิเมเตอร์ว่าจะออกแบบตัวละครอย่างไรให้ได้อารมณ์มากที่สุด การแสดงจะดีหรือไม่จึงขึ้นอยู่กับความสามารถของแอนิเมเตอร์

ง.เสียง(Sound)

รหัสทางเสียงแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

1. Diegetic Sound คือเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก มีอยู่ในฉากจริง ได้แก่ เสียงประกอบ หรือ Sound Effects ที่ช่วยสร้างบรรยากาศ และเหตุการณ์ในเรื่อง และบทสนทนา (Dialogue) หมายถึง เสียงที่ได้ยินจากปากของตัวแสดง ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน บทสนทนาจะเกิดการพากย์เสียงให้ตรงกับกรขยับปากของตัวละคร เป็นอีกจุดหนึ่งที่น่าสนใจและเป็นแรงดึงดูดให้มาชมภาพยนตร์ ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของฮอลลีวูดที่มักทำการไป

รโมทด้วยการดั่งนักแสดงที่มีชื่อเสียงมาให้เสียงเป็นตัวละครตัวนั้น ๆ ซึ่งอิทธิพลนี้ก็ได้ส่งผลมาถึงประเทศไทยด้วยเช่นกัน

2.Non-diegetic Sound คือ เสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงภายในฉาก ได้แก่ เสียงดนตรี และ เสียงบรรยาย

จ.Mise-en-scene

คือการจัดวางลงในฉาก หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในกรอบภาพ ทั้งขนาดของกรอบภาพ ฉาก เครื่องแต่งกาย การจัดวาง และความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อที่ในกรอบภาพ เช่น ใครเป็นตัวเด่นในกรอบภาพ

ฉ.การจัดฉากและการใช้สถานที่จริง(Setting and Location)

ฉากถือเป็นจุดเริ่มต้นของเวลา และสถานที่ของเรื่อง ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน การออกแบบฉาก(Background) เป็นส่วนสำคัญมาก นอกจากนี้ยังต้องใช้องค์ประกอบของภาพ สี แสง เงา เข้ามาช่วยสร้างความรู้สึกต่าง ๆ ให้กับผู้ชมด้วย โดยฉากที่ดีต้องส่งเสริมเรื่อง และขับตัวละครให้โดดเด่น

สำหรับการศึกษเกี่ยวกับเรื่องของแอนิเมชัน นับทอง ทองใบ(2548) ทำการศึกษาเรื่อง “นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ” ได้กล่าวเกี่ยวกับแอนิเมชันในประเทศไทยไว้ว่า การประกาศจุดยืนให้คุณค่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันของรัฐบาลไทย จึงนับเป็นสัญญาณที่ดีสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันพันธุ์ไทยแท้ ที่มีเป้าหมายจะผลิตเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์และเผยแพร่ในระดับสากล ขณะเดียวกันงานวิจัยที่มุ่งศึกษาความเป็นศิลปะของสื่อแอนิเมชันหรือสื่อการ์ตูนอื่นๆในเมืองไทยก็ยังมีไม่มากนัก จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการ์ตูนหรือภาพยนตร์แอนิเมชันในบ้านเราส่วนใหญ่ยังพบว่าอุปสรรคและปัญหาของการผลิตผลงาน ก็คือ ไม่สามารถเข้าไปนั่งอยู่ในใจผู้เสพงานการ์ตูนในบ้านเราได้ โดยบรรดานักเขียนการ์ตูนหรือการ์ตูนนิสต์จากสถาบันการ์ตูนไทย ซึ่งเป็นสถาบันที่รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับแวดวงการ์ตูนไทยเอาไว้ทั้งหมดต่างลงความเห็นว่ สิ่งที่เป็นจุดอ่อนสำคัญของผลงานการ์ตูนไทย ไม่ได้อยู่ที่ลายเส้นหรือเทคนิคแต่กลับอยู่ที่เรื่องของ “เนื้อหา” ซึ่งหมายรวมถึงศิลปะของการเล่าเรื่อง

ลักษณะเด่นของการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเทคนิคแอนิเมชัน ทำให้จินตนาการเหล่านั้นเคลื่อนไหวได้ มีชีวิตชีวา รวากับมีชีวิต ซึ่งแตกต่างจากการอ่านหนังสือที่ตัวละครจะมีอยู่แค่ในจินตนาการ แต่การ์ตูนสามารถทำให้ภาพจินตนาการเหล่านั้นชัดเจนนยิ่งขึ้น จึงกล่าวได้ว่าการ์ตูนสามารถเป็นสื่อที่ดึงดูดผู้ชมด้วยความมีชีวิตชีวาของตัวละคร ดูง่าย เข้าใจ

ง่ายจากภาพที่เห็น จึงถึงผู้คนได้ทุกเพศทุกวัย มิลินทปัญหาก็เช่นกัน หากในเป็นหนังสือซึ่งยังคงมีสำนวนที่ยากแก่การเข้าใจ มีเพียงพระหรือผู้ศึกษารวมที่จะอ่านหรือศึกษาได้เข้าใจ แต่เมื่อถูกนำมาเป็นการ์ตูน มาทำให้พระนาคเสน พระเจ้ามิลินท์ เคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา ย่อมเป็นการดึงดูดผู้รับสารได้มากและการ์ตูนนี้เองอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษามิลินทปัญหฉบับหนังสือต่อๆ ออกไป

งานวิจัยชิ้นนี้เกิดขึ้นเพื่อศึกษาการดัดแปลงงานวรรณกรรมทางพุทธศาสนา มานำเสนอผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งมีแนวโน้มว่าจะมีการนำเสนอในรูปแบบนี้มากขึ้น จากการที่มีตัวอย่างของผลงานการ์ตูนแอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี อาจเป็นแนวทางเพื่อรองรับแนวโน้มและความต้องการในอนาคต ของการเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน และเป็นแนวทางในการพัฒนาการดัดแปลงจากวรรณกรรม วรรณคดีต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพ และเข้าถึงกลุ่มผู้รับสารได้อย่างทั่วถึง อีกทั้งเพื่อให้การ์ตูนแอนิเมชันของไทยเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พระมหาวชิษฐ ปัญญาวฑฒโน (2545) ศึกษาคำอุปมาอุปไมย ในคัมภีร์มิลินทปัญหา พร้อมกับศึกษากำเนิดและพัฒนาการของคัมภีร์มิลินทปัญหา ชีวประวัติของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน พร้อมทั้งวิธีโต้ตอบปัญหาของพระนาคเสน ที่นำเอาสิ่งที่เป็นนามธรรม มาเปรียบกับสิ่งที่เป็นรูปธรรมจนทำให้พระเจ้ามิลินท์เข้าใจ โดยวิธีอุปมาเปรียบเทียบ

นับทอง ทองใบ (2548) ได้ศึกษานวลักษณ์ เอกลักษณ์ และสุนทรียภาพในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของฮายาโอะ มียาวากิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น พบว่า กลุ่มผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ มีทุกเพศทุกวัย เนื้อเรื่องมีความเชื่อเรื่องวิญญาณ ตัวละครเอกเป็นผู้หญิง บทสรุปของเรื่องมักทิ้งพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการต่อได้ และนำเสนอสัญลักษณ์ให้ขบคิดตีความ ในด้านแอนิเมชันมีการออกแบบด้วยลายเส้นที่เรียบง่าย เคลื่อนไหวนุ่มนวล ให้ความสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร สุนทรียภาพในการนำเสนอแปลกใหม่ ผ่านเทคนิคด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน ทำให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

ณัฐพงศ์ แยมเจริญ (2544) ศึกษาวาทกรรมในกระบวนการสื่อสารพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนก รวมไปถึงเนื้อหา รูปภาพประกอบ และความเข้าใจของผู้รับสาร พบว่า พระราช-

นิพนธ์เรื่องพระมหาชนก ได้รับความสำเร็จเนื่องมาจากอำนาจทางวาทกรรม ด้านเนื้อหาได้มีการดัดแปลงให้เกิดความแตกต่างในตอนท้ายเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ประชาชนทั่วไปรู้จักและให้การตอบรับพระราชนิพนธ์พระมหาชนกอย่างดี แต่ในด้านความเข้าใจ กลับพบว่าไม่ได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เช่นเดียวกับกลุ่มนักเรียนที่ได้รับมอบหมายให้อ่านพระราชนิพนธ์พระมหาชนกมีความเข้าใจละเอียดลึกซึ้งมากกว่า กลุ่มนักเรียนที่อ่านโดยความสมัครใจ

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539) ศึกษาสำรวจรูปแบบ และเนื้อหาวัฒนธรรมไทยที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อนวนิยาย และสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง สีแผ่นดิน และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะการเชื่อมโยงรูปแบบ และเนื้อหาวัฒนธรรมไทยในสื่อละครโทรทัศน์ ด้วยการเปรียบเทียบกับสื่อนวนิยาย โดยอาศัยแนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม แนวคิดเรื่องสื่อสองทางให้แก่นักแนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเนื้อหาและแนวคิด เรื่องการดัดแปลงสื่อนวนิยายมาเป็นสื่อละครโทรทัศน์ เพื่อการแสดงมาช่วยในการวิเคราะห์ต่าง ๆ ศึกษาทั้งจากแหล่งข้อมูลที่เป็นบุคคลโดยการสัมภาษณ์ข้อมูลต่าง ๆ แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสารที่ใช้ในการค้นคว้าหาข้อมูล อ้างอิงหลักฐานเกี่ยวกับวัฒนธรรมต่าง ๆ และเป็นแหล่งข้อมูลที่เป็นเทปบันทึกภาพละคร สีแผ่นดิน จำนวน 85 ตอน ใช้ในการเปรียบเทียบเนื้อหา และรูปแบบวัฒนธรรมระหว่างสื่อนวนิยาย และละครโทรทัศน์พบว่า ในสื่อนวนิยายที่นำมาผลิตเป็นสื่อละครโทรทัศน์ สามารถคงรูปแบบและเนื้อหาวัฒนธรรมทั้งแปดหมวดหลักตามที่กำหนดไว้ แต่วัฒนธรรมย่อยที่ปรากฏในแต่ละหมวดหลัก มีความแตกต่างกันในบางวัฒนธรรมย่อยในลักษณะการคงเดิม การเพิ่มขึ้น การลดลง อันเกิดจากปัจจัยต่าง ๆ ทางด้านการผลิต เช่น งบประมาณในการผลิตสูง สถานที่ที่จะใช้ถ่ายทำเป็นเขตหวงห้ามทางราชการ การขาดแคลนวัตถุดิบส่วนต่างๆ ในการผลิต เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย ฯลฯ รวมถึงธรรมชาติของสื่อที่เป็นตัวกำหนดสำคัญ ที่ทำให้เกิดความแตกต่างกันของการถ่ายทอดวัฒนธรรมในสื่อนวนิยาย และสื่อละครโทรทัศน์

เปรม สอนสมุทร (2547) ศึกษาอิทธิพลของผู้เสพที่มีผลต่อการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครในเรื่องพระ อภัยมณี ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่และนำเสนอในสื่อวัฒนธรรมประชานิยมระหว่างปี พ.ศ. 2545-2546 รวมถึงผลกระทบจากการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละคร ที่มีผลต่อคุณค่าของวรรณกรรมเรื่องพระอภัยมณี ของสุนทรภู่ ผู้วิจัยได้เลือกข้อมูลเรื่องพระอภัยมณีจำนวนที่สร้างสรรค์ใหม่ระหว่างปี พ.ศ. 2545-2546 จำนวน 3 จำนวน ได้แก่ จำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซำก้า จำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และจำนวนภาพยนตร์ พบว่าจำนวนใหม่ทั้ง 3 จำนวน มีการดัดแปลงเนื้อหาเพื่อให้เหมาะสมกับธรรมชาติ และแนวโน้มปัจจุบันของสื่อชนิดใหม่ที่ใช้ในการถ่ายทอด ด้านตัวละครพบว่าทั้ง 3 จำนวนนั้น คงไว้แต่เฉพาะตัวละครที่เป็นหลักและมีบทบาทสำคัญในตอนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ผู้สร้างจำนวนใหม่ได้ตีความคุณลักษณะของตัวละครใหม่

ด้วยการสร้างให้เป็นตัวละครหลายมิติส่งผลให้ตัวละครดูสมจริงมากขึ้น อีกทั้งผู้เสพส่งผลสำคัญต่อการดัดแปลงดังกล่าว เนื่องด้วยเป็นการดัดแปลงตามแนวโน้มความนิยมของสื่อประเภทต่างๆ ในปัจจุบัน ด้านการสืบสานคุณค่าพบว่าสำนวนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ รักษาเนื้อเรื่องเฉพาะแต่โครงเรื่องเท่านั้น ด้านแนวคิดสำคัญและแก่นเรื่องได้มีการเลือกสืบสานเฉพาะบางประเด็นที่ผู้สร้างแต่ละสำนวนเห็นว่าสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของสื่อประเภทนั้นๆ ทั้งนี้ได้เสริมแนวคิดจริยธรรมคุณธรรมร่วมสมัยอื่นๆ ประกอบในเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ด้วย ด้านผลกระทบที่มีต่อคุณค่าของสำนวนนิทานคำกลอนพบว่า สำนวนใหม่นี้ทำให้เห็นความเป็นสากลของสำนวนนิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี และทำให้ผู้เสพที่ใฝ่สนใจติดตามอ่านสำนวนนิทานคำกลอนซึ่งเป็นสำนวนดั้งเดิมต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” เป็นการศึกษาถึงการดัดแปลงเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านการเล่าเรื่อง(narrative) รวมไปถึงการเปรียบเทียบระหว่างมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติ และฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบสหวิธี ได้แก่ การวิจัยเอกสาร (Documentary research) ซึ่งจะศึกษาในลักษณะการวิเคราะห์วิจัยเนื้อหา(Content/Textual Analysis) ของมิลินทปัญหา และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ซึ่งมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1.รูปแบบของการวิจัย

ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Methodology) โดยใช้การวิจัยจากเอกสาร (Documentary research) ร่วมกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) กล่าวคือ ในส่วนของการวิจัยเอกสาร จะเป็นการวิเคราะห์วิจัยเนื้อหา(Content/Textual Analysis) ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยใช้ มิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติ และฉบับการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งผลิตโดยบริษัท แอปพรินิเอดเอนเตอร์เทนเมนท์ และออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ในการวิเคราะห์ และในส่วนของการสัมภาษณ์เจาะลึก(In-depth interview) จะใช้เพื่อเก็บข้อมูล ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “มิลินทปัญหา” ซึ่งเป็นผู้ส่งสาร และกลุ่มผู้รับสาร

2.เอกสารที่เกี่ยวข้องและกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

2.1.ประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์จากมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติ เป็นฉบับแปลสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งครั้งนี้ได้จัดพิมพ์ใหม่โดยสำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร เป็นครั้งที่ 2 ในปี พ.ศ. 2549 เนื่องจากฉบับหอสุมุดแห่งชาติมีการนำไปอ้างอิงถึงในการศึกษามิลินทปัญหา อีกทั้งในการ

ผลิตรถยนต์แอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาบริษัทผู้ผลิตได้ยึดเนื้อความจากมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติเป็นหลักเช่นกัน

ในหนังสือมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาตินี้ ได้แบ่งออก 6 สถาน หรือ 6 กัณฑ์ ดังนี้

1. ปุพพโยคกัณฑ์ ตอนว่าด้วยบุญกรรมและประวัติของพระนาคเสนเถระและพระเจ้ามิลินท์

2. มิลินทปัญหากัณฑ์ ตอนว่าด้วยปัญหาเงื่อนเดียว

3. ลักษณะปัญหากัณฑ์ ตอนว่าด้วยปัญหาลักษณะแห่งธรรมต่าง ๆ

4. เมณฑกปัญหากัณฑ์ ตอนว่าด้วยปัญหา 2 เงื่อน

5. อนุมานปัญหากัณฑ์ ตอนว่าด้วยปัญหาที่รู้โดยอนุมาน

6. โอบัมมปัญหากัณฑ์ ตอนว่าด้วยปัญหาที่พึงทราบด้วยอุปมา

ซึ่งบริษัทแอปพริมิเอด เอนเตอร์เทนเมนท์ ผู้ผลิตรถยนต์แอนิเมชัน ได้เลือกในส่วนของปุพพโยคกัณฑ์ และ มิลินทปัญหากัณฑ์ มาได้ดัดแปลงสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน โดยแบ่งตามการออกอากาศเป็น กัณฑ์ที่ 1 และ กัณฑ์ที่ 2 จึงครบเรื่องสมบูรณ์

2.2.ประเภทภาพยนตร์(สื่อวีดิทัศน์)

ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ซึ่งผลิตโดยบริษัทแอปพริมิเอด เอนเตอร์เทนเมนท์ และออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 โดยแบ่งเป็น กัณฑ์ที่ 1 และ กัณฑ์ที่ 2 ตามระยะเวลาการออกอากาศการ์ตูนมิลินทปัญหา ดังนี้

กัณฑ์ที่ 1 เริ่มออกอากาศ 15 เมษายน พ.ศ.2549

 สิ้นสุดวันออกอากาศ 29 ตุลาคม พ.ศ.2549

 ออกอากาศรวมทั้งหมด 52 ตอน

 เวลาออกอากาศประมาณตอนละ 30 นาที

 วันและเวลาออกอากาศ เสาร์ และอาทิตย์ เวลา 18.00-18.30 น.

กัณฑ์ที่ 2 เริ่มออกอากาศ 5 มิถุนายน พ.ศ.2550

 สิ้นสุดวันออกอากาศ 6 ตุลาคม พ.ศ.2550

 ออกอากาศรวมทั้งหมด 30 ตอน

 เวลาออกอากาศประมาณตอนละ 30 นาที

 วันและเวลาออกอากาศ เสาร์ และอาทิตย์ เวลา 18.00-18.30 น.

ปัจจุบันเรื่องนี้ได้ผลิตออกจำหน่ายเป็นวีซีดีจำนวนทั้งหมด 12 แผ่น โดยแบ่งเป็นก๊อชท์ที่ 1 จำนวน 8 แผ่น และก๊อชท์ที่ 2 จำนวน 4 แผ่น ซึ่งเก็บรวบรวมได้จากร้านตัวแทนจำหน่ายวีซีดี มาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์

2.3.ประเภทบุคคล

ในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม เพื่อตอบปัญหาการวิจัย ในข้อที่ 2 โดยที่แต่ละกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีในการเลือกกลุ่มตัวอย่างแตกต่างกันไป

กลุ่มที่ 1 กลุ่มที่มงานผู้ผลิตการ์ตูน

ที่มงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สี กองทัพบก ช่อง 7 ซึ่งในที่นี้หมายถึง บริษัทแอฟพริมิเอดเอนเตอร์เทนเมนท์ ผู้วิจัยได้ สัมภาษณ์ที่มงานผู้ผลิตการ์ตูน ซึ่งได้แก่

| | | |
|------------|-----------------|--|
| ไพบูลย์ | นาระกันทา | โปรดิวเซอร์(Producer/Director) |
| อิสรกุล | คณณะ | เขียนบท(Screenplay) |
| ติราษฎร์ | ผาสอน | ผู้ช่วยผู้กำกับ(Assistant Director)หัวหน้าทีม สร้างแบบ(Lead Modeler) |
| ปัญญา | เนตรกอบเกื้อ | ผู้ช่วยผู้กำกับ(Assistant Director)/หัวหน้าทีม แอนิเมชัน(Lead Animator) |
| อรรถชัย | ศิริวัฒนวงศ์ชัย | ผู้กำกับก๊อชท์ที่ 2 / Composer |
| ชัยพิทักษ์ | หาญณรงค์ศักดิ์ | ออกแบบตัวการ์ตูน(Comic Designer) |
| รมณ | ศรีบุญเรือง | ออกแบบกราฟฟิก(Graphic Designer) |

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้มีประสบการณ์ ความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ

2.1) พระสงฆ์ อาจารย์ นักวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญทางด้านพุทธศาสนา

เป็นบุคคลที่ได้ศึกษาคัมภีร์มิลินทปัญหา ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Sampling) จำนวน 3 คน ดังนี้

- | | |
|---------------------------|--|
| 1) พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี | อาจารย์พิเศษและวิทยากรบรรยายพุทธศาสนากับ ศาสตร์ร่วมสมัย / วิทยากรรายการโทรทัศน์ |
| 2) ชัยพฤกษ์ ศตะนันท์ | วิทยากรผู้บรรยายธรรมะ |
| 3) นันทวัฒน์ บุญชัยเสรี | อาจารย์พิเศษ / วิทยากรบรรยาย “ภาพวาดเหล่าพระ- สูตร” |

2.2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการ์ตูนแอนิเมชัน และเทคนิคการผลิตสื่อ

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้ ประสบการณ์ มีความเชี่ยวชาญทางด้านการ์ตูนแอนิเมชันและเทคนิคการผลิตสื่อ โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Sampling) จำนวน 3 คน ดังนี้

- | | |
|-----------------------|---|
| 1) คมภิญญ์ เข้มกำเนิด | ผู้กำกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย บริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด |
| 2) พระนรินทร์ สุปภาโต | หัวหน้าฝ่ายผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน วัดพระธรรมกาย |
| 3) แทนคุณ จิตอิสระ | ประธานกองทุนสื่อธรรมะเพื่อเยาวชน |

กลุ่มที่ 3 กลุ่มบุคคลทั่วไปผู้รับชมการ์ตูนมิลินทปัญหา

สำหรับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ กลุ่มแรก ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) จำนวน 30 คน ทั้งจากการตั้งกระทู้ทางอินเทอร์เน็ต และจากการสอบถามตามชมรมพุทธศาสนา หรือกลุ่มผู้สนใจการศึกษาธรรมะ ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้รับสารกลุ่มนี้ เกี่ยวกับความเข้าใจและความคิดเห็นในเรื่องมิลินทปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน

นอกจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ ผู้วิจัยได้ทำ Focus group interview โดยในกลุ่มที่สองนี้ ผู้วิจัยขอกว่าถึงขั้นตอนในการหากกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ขั้นแรก ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงหลักสูตรการเรียนการสอนระดับมัธยมศึกษา เกี่ยวกับเรื่อง อุปมาอุปไมย พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) เป็นช่วงชั้นที่ได้มีการเรียนการสอนเนื้อหาเรื่องนี้แล้ว จึงน่าจะมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการอุปมาอุปไมยของตัวละครใน การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ผู้วิจัยจึงได้เลือกศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิ

ขั้นที่สอง ผู้วิจัยเข้าติดต่อที่สำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่จังหวัดชัยภูมิ เพื่อขอกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยต้องการความหลากหลาย ของกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จึงได้ร่วมกับเจ้าหน้าที่สำนักงานเขตการศึกษา เพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างโรงเรียนดังนี้

1. โรงเรียนชุมชนบ้านแก้งคร้อหนองไผ่ (โรงเรียนขยายโอกาส สอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3)
2. โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ ชัยภูมิ (โรงเรียนเอกชนในจังหวัดชัยภูมิ)
3. โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล (โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ)
4. โรงเรียนห้วยด่อนพิทยาคม (โรงเรียนที่ย้ายไปอยู่ในสังกัดองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น)
5. โรงเรียนเมืองพญาแล (โรงเรียนในฝันจังหวัดชัยภูมิ)

โดยกลุ่มตัวอย่างในการทำ Focus group interview ครั้งนี้ได้เลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งหมด 5 กลุ่มจากรายชื่อโรงเรียนข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยจะจัดนักเรียนกลุ่มละ 6 คน แบ่งเป็น ชาย 3 คน หญิง 3 คน รวม 30 คน และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มโรงเรียนดูวีดิทัศน์(VCD) การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา เป็นเวลา 45 นาที จากนั้นผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันที่ได้รับชม

3. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยเรื่อง “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” เป็นการวิจัยที่ใช้เอกสารเนื้อหา และการสัมภาษณ์เป็นหลัก ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงในการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยโดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีในบทที่ 2 มาเพื่อสร้างแบบวิเคราะห์ข้อมูลและแบบสัมภาษณ์ โดยในส่วนแรกปัญหานำวิจัยข้อที่ 1 เป็นการวิเคราะห์การดัดแปลงจากการเล่าเรื่องในมิลินทปัญหาลับหอดสมุดแห่งชาติและฉบับการ์ตูนแอนิเมชันในแง่มุมต่าง ๆ ส่วนปัญหานำวิจัยข้อที่ 2 จะใช้แบบสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูล ซึ่งลักษณะของคำถามในแบบสัมภาษณ์จะกล่าวถึงในลำดับต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ค้นคว้าข้อมูลประเภทเอกสารสำหรับงานวิจัย โดยเก็บข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทนี้ จากแหล่งข้อมูลต่อไปนี้

- สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ห้องสมุดและร้านหนังสือต่าง ๆ รวมทั้งหนังสือส่วนตัว
- การสืบค้นผ่านทางเว็บไซต์

จากนั้นนำมาวิเคราะห์และแจกแจงข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อเตรียมสำหรับการวิเคราะห์ต่อไป

2. นอกเหนือจากวิธีตีการ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหาที่ยึดเป็นหลักเปรียบเทียบในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยรวบรวมสื่อประเภทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมิลินทปัญหา เช่น ซีดีเสียง หนังสือภาพการ์ตูน เพื่อนำมาประกอบในการค้นคว้า

3. ผู้วิจัยได้นำเอาทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ มาจัดประเภทตามปัญหาการวิจัย และออกเป็นโครงสร้างในการวิเคราะห์

4. ผู้วิจัยประสานงานไปยังกลุ่มตัวอย่างที่จะเก็บข้อมูลในส่วนของ การสัมภาษณ์

5. ผู้วิจัยนำเอาแบบวิเคราะห์ข้อมูล และแบบสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้างนำมาเพื่อเก็บข้อมูลในลำดับต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากส่วนแรกนั้นคือ การวิเคราะห์การเล่าเรื่องมิลินทปัญหา มีลักษณะเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ตามแนวคิดทฤษฎี ที่ได้เสนอไว้ในบทที่ 2 เพื่อนำผลที่ได้มาจัดหมวดหมู่และแปรผล สำหรับในส่วนที่ 2 ที่เก็บจากกลุ่มตัวอย่าง และการทำ Focus group interview โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จะนำมาวิเคราะห์และตอบปัญหาการวิจัยในข้อที่ 2 และนำมาสนับสนุนในการอภิปรายผลการวิจัย ให้เกิดความชัดเจนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

บทที่ 4

ผลการวิจัย

สำหรับผลการวิจัยเรื่อง “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” เป็นการศึกษาถึงการดัดแปลงเนื้อหาที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านการเล่าเรื่อง (narrative) รวมไปถึงการเปรียบเทียบระหว่างมิลินทปัญหามุขปาฐะแห่งชาติ และฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยโดยการวิเคราะห์ห้วงเนื้อหา(Content/Textual Analysis) ของมิลินทปัญหามุขปาฐะแห่งชาติ และฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน และผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อวิเคราะห์ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ตามปัญหาคำถามวิจัย 2 ข้อดังนี้

1. การดัดแปลงเรื่องมิลินทปัญหามุขปาฐะแห่งชาติเป็นการ์ตูนแอนิเมชันมีลักษณะอย่างไร
2. ผู้รับสารมิลินทปัญหามุขปาฐะการ์ตูนแอนิเมชัน มีการรับสารอย่างไร

ปัญหาคำถามวิจัยข้อที่ 1

การดัดแปลงเรื่องมิลินทปัญหามุขปาฐะแห่งชาติเป็นการ์ตูนแอนิเมชันมีลักษณะอย่างไร

ในส่วนของผลการวิจัย เพื่อตอบปัญหาคำถามวิจัยข้อที่ 1 นี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยเกี่ยวกับการดัดแปลงจากมิลินทปัญหามุขปาฐะแห่งชาติ เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งผลการวิจัยที่ผู้วิจัยจะได้นำเสนอนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมและประยุกต์จากแนวคิดของผู้รู้หลายท่าน

โดยที่ผู้วิจัยจะนำเสนอในลักษณะของการเปรียบเทียบในรายละเอียดต่างๆ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมาย เหตุการณ์ ตัวละคร ฉาก ความสัมพันธ์เชิงเวลา ผู้เล่าเรื่อง ผู้รับสาร ในฉบับมุขปาฐะแห่งชาติและการ์ตูนแอนิเมชัน ตามหลักการของผู้รู้ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย ต่อด้วยการเรียบเรียงเรื่องมิลินทปัญหา ดังนี้

กลุ่มผู้รับสารเป้าหมาย(Target audience)

การนำมิลินทปัญหาจากหนังสือ มาอยู่ในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน ถือเป็น การนำ ตัวหนังสือมาร้อยเรียงผ่านจินตนาการ ให้อยู่ในรูปแบบที่เคลื่อนไหวได้ มีชีวิตชีวา มีสีสัน ผู้ผลิต การ์ตูนย่อมต้องมีการดัดแปลงในส่วนต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อผู้รับสาร

การศึกษาถึงกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายย่อมมีความสำคัญ เนื่องจากการดัดแปลงเรื่องนั้น จะต้องเหมาะสมกับกลุ่มผู้รับสาร เพื่อให้การสื่อสารเกิดประสิทธิภาพ ผลการวิจัยส่วนนี้จะแสดง กลุ่มผู้รับสารเป้าหมายที่แท้จริงของมิลินทปัญหา



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 1 แสดงกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายของมิลิตินปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติและการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลิตินปัญหา

| ผู้รับสารเป้าหมายของมิลิตินปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | ผู้รับสารเป้าหมายของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลิตินปัญหา |
|---|---|
| <p>กลุ่มผู้รับสารได้แก่ พระภิกษุสงฆ์ และผู้มุ่งศึกษาพระธรรมวินัยในพระพุทธศาสนา อาจได้ความเข้าใจข้อความที่ลุ่มลึกได้โดยง่ายสะดวก</p> | <p>ทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน มีกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลิตินปัญหาดังนี้</p> <p>“สำหรับการ์ตูนเรื่องนี้ เหมาะสำหรับผู้ใหญ่ อยากให้บ้านเราเห็นว่าการ์ตูนเป็นสิ่งที่ดี เป็นสื่อสำคัญ ซึ่งต่อไปเอ็ดดูเทนเมนต์จะเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการปลูกฝังเยาวชน ถ้าวันนี้เรามีโอกาสพัฒนาความคิดของคนดู จะช่วยให้สังคมพัฒนาไปไกลกว่านี้”</p> <p>(ไพบุลย์ นาระกันทา, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)</p> <p>“กลุ่มเป้าหมายที่แท้จริงก็คือ ครอบครัว ผู้ใหญ่ และเด็ก จริงๆแล้ว อยากให้เป็นกลุ่มที่เป็นผู้ใหญ่ ปู่ ย่า ตายาย (มีความสนใจธรรมะอยู่แล้ว) ดังนั้นเมื่อเด็กดูความสัมพันธ์ ระหว่างวัยก็จะเกิดขึ้นด้วย (ลดช่องว่างระหว่างวัย) จริงๆ เรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา ก่อนทำจึงมีการปรึกษากันก่อนว่าถ้าทำแล้วการ์ตูนเรื่องนี้เป้าหมายคงไม่ใช่เด็กเล็ก ๆ”</p> <p>(ถิรายุทธ ผาสอน, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)</p> <p>“แน่นอนว่าเด็กดูอย่างเดียวไม่ได้ ต้องเป็นพ่อแม่ หรือบุคคลที่เป็นผู้ใหญ่ในบ้านนั่งดูด้วย ตรงไหนที่เด็กฟังไม่เข้าใจ จะได้มีผู้ใหญ่อธิบาย ขยายความให้เด็กเข้าใจได้ง่าย”</p> <p>(ปัญญา เนตรกอบแก้ว, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)</p> |

| ผู้รับสารเป้าหมายของมิลินทปัญหาคับหอดสมุดแห่งชาติ | ผู้รับสารเป้าหมายของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| | <p>“ผู้รับสารที่แท้จริงสำหรับตัวผมเองนี่จะเป็นวัยกลางคน ไม่ใช่เด็ก เด็กยังไม่รู้เรื่อง คำถามพวกนี้เด็กคงยังไม่ถาม พวกอะไรคือรถ ล้อ เฟลลา ดุม หรือเป็นรถ คำตอบคือทั้งหมดนำมาวมกันจึงเรียกว่า “รถ” เด็กคงไม่ถามอย่างแน่นอน หากจะเขียนบทให้เด็กเข้าใจ ผมมองว่ามันจะเปลี่ยนความ ผมจึงของคงความเดิมไว้ดีกว่า ความคิดมันมีหลายระดับ ในแต่ละข้อก็ต่างกัน เป็นไปไม่ได้ที่จะทำให้เด็กรู้ว่า $E=MC^2$ ในขณะที่เด็กยังอยู่อนุบาล เรื่องนี้ก็เหมือนกัน มันเป็นเรื่องที่ลึกซึ้ง มันไม่ใช่แค่ทำบุญแล้วขึ้นสวรรค์ ทำไม่ดีตกนรก มันเป็นเรื่องของปรัชญาที่มีอุปมาอุปไมย มีการเปรียบเทียบ เป็นเรื่องที่รับข้อมูลเสร็จ ต้องนำไปคิดต่ออีกทอดหนึ่ง มันเป็นเรื่องที่ไม่ใช่คนทุกวัยจะเข้าใจ คนในวัยเด็กอาจจะยังไม่สามารถเข้าใจได้ แต่วันหนึ่งเมื่อเขาเหล่านั้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เขาจะเข้าใจ</p> <p>ในเมื่อเราจับเรื่องยากมาทำ แล้วจะทำให้เป็นเรื่องง่าย เรื่องยากนั้นก็หมดความหมาย ดังนั้นผมอยากให้อาจารย์เจ้ามิลินท์ กับพระนาคนเศนคุยกันอย่างไร และคนฟังพอที่จะเข้าใจได้บ้างก็พอ เช่นลมผัสสาอะไรคืออะไร ตอบมันก็คือลมหายใจเข้า-ออก เพราะในเรื่องมันมีหลายคำที่ยากๆ ผมต้องโทรถามอาจารย์หลาย ๆ ท่าน บางทีในคำ ๆ เดียวกันอาจารย์ยังมีคำนิยามต่างกัน มีความคิดแตกแยกกันเลย”</p> <p>(อิสกรุล คงธนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)</p> |

จากตารางแสดงกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายของมิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติและการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา พบว่า กลุ่มผู้รับสารมิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติมีกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายที่ชัดเจน คือ กลุ่มพระภิกษุสงฆ์และผู้ศึกษาธรรมะ เนื่องจากมีเนื้อหาที่ลึกซึ้ง มีการใช้ภาษาบาลีและคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา ทำให้บุคคลที่ศึกษาต้องมีความรู้ทางธรรมบ้างพอสมควร เป็นพื้นฐานเพื่อต่อการเข้าใจ ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ทางทีมงานผู้ผลิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายไม่ตรงกัน เนื่องจากการรับสารมิลินทปัญหาและการตีความสารของทีมงานแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป ส่งผลให้กลุ่มผู้รับสารเป้าหมายในระดับการ์ตูนตามความเข้าใจของทีมงานผู้ผลิตออกมาแตกต่างกัน

เหตุการณ์ (events)

การดัดแปลงมิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ มาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้ผลิตการ์ตูนได้มีการดัดแปลงในหลาย ๆ ส่วนของเนื้อหา เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการผลิตเป็นการ์ตูน ผู้วิจัยจะนำเสนอโดยการเปรียบเทียบการเรียบเรียงเหตุการณ์ต่าง ๆ ของมิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากันท์ที่ 1 การเปิดเรื่อง

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|--|
| <p>เริ่มต้นด้วย</p> <p>-อารัมภกถา</p> <p>ว่าด้วยพุทธทำนาย เมื่อพุทธองค์เสด็จดับขันธปรินิพพานไปแล้ว 500 ปี จะมีพระราชโอรสองค์หนึ่ง นามว่า “มิลินท์” เป็นกษัตริย์ผู้ทรงปัญญา ชอบสนทนาแลกเปลี่ยนความเห็นรวมทั้งได้เสียดูได้เถียงปัญหากับปราชญ์ของลัทธิต่าง ๆ ทั่วไปในยุคนั้น ไม่มีใครสามารถตอบปัญหาของพระองค์ได้ จนกระทั่ง “พระนาคเสน” ได้ไปตอบคำถามที่พระองค์ทรงสงสัยได้อย่างกระจ่างชัด ทำให้มิลินท์เกิดความว่าเจริงยินดีด้วยอุปมาเป็นอันมาก จะทำพุทธศาสนาให้หมดเลี่ยนนามหลักตอ และจะอยู่ถึง 5000 ปี</p> <p>-บุพพโยคกถา</p> <p>กล่าวถึงอดีตชาติของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ไว้ว่า เมื่อครั้งศาสนาพระกัสสปสัมมาสัมพุทธเจ้า พระเจ้ามิลินท์บวชเป็นสามเณรในสำนักของพระภิกษุซึ่งในชาตินี้ คือพระนาคเสน วันหนึ่งพระภิกษุเรียกสามเณรมาขนหยากไยที่ตนกวาดรวมไว้ แต่สามเณรแก่งไม่ไต่ยีน พระภิกษุจึงบันดาลโทสะหยิบไม้กวาดมาตีสามเณร สามเณรจึงตั้งจิตอธิษฐานว่า ด้วยบุญกุศลแห่งการขนหยากไยนี้ ชาติต่อไปขอให้ตนมีปัญญาเฉียบแหลมกว่าคนทั้งปวง ฝ่ายพระภิกษุล่วงรู้ความปรารถนาของสามเณร จึงตั้งจิตอธิษฐานว่า ด้วยบุญ</p> | <p>เหตุการณ์เริ่มต้นด้วยการเข้าสู่เนื้อเรื่องมิลินทปัญหาโดยทันที</p> <p>ว่าด้วยพระเจ้ามิลินท์ กษัตริย์ผู้มีปรีชาสามารถ ฉลาดเฉลียวไม่ว่าจะเป็นการสู้รบ หรือในเชิงปัญญา พระองค์โปรดที่จะสนทนาธรรมกับเหล่านักปราชญ์ นักบวชต่าง ๆ แต่ไม่มีผู้ใดสามารถตอบคำถาม ไขความกระจ่างให้แก่พระองค์ได้ เหล่านักบวชต่างเกรงกลัวพระเจ้ามิลินท์พากันอพยพย้ายออกจากเมืองสาครนครไปจนหมด</p> <p>ด้วยเหตุนี้คณะสงฆ์จะมาประชุมกันและได้มอบหมายให้ พระนาคเสน ผู้ซึ่งมีปัญญา มาก ศึกษาพระธรรมจนแตกฉาน ไปสนทนาธรรมกับพระเจ้ามิลินท์ เพื่อทบทวนวิฤตการณ์นี้</p> |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|--|
| <p>กุศลของการกวาดหยากไย่นี้ ขอให้ชาติต่อไป มีปฏิภาณว่องไวสามารถโต้ตอบปัญหา แม้ของสามเณรนี้ได้</p> <p>จากนั้นกล่าวถึงประวัติของพระเจ้ามิลินท์ และพระนาคเสน การศึกษาเล่าเรียนพระธรรมวินัยของพระนาคเสน จนกระทั่งพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนพบกันครั้งแรก และสนทนา “วิญจนปัญหา” คือ ถ้ามเป็นสำนวนให้พิศวง เพื่อจะทดลองชวนะของพระนาคเสน</p> <p>หลังจากนั้นจะเป็นเหตุการณ์หลักของเรื่องนั่นคือ การปลุกจลา-วิสัยชา ธรรมระหว่างพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ซึ่งมีข้อความดังนี้</p> | <p>จากนั้นจะเป็นเหตุการณ์หลักของเรื่องนั่นคือ การปลุกจลา-วิสัยชา ของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ซึ่งส่วนที่มีการนำมาดัดแปลงและเหตุการณ์ที่เพิ่มเติมขึ้นมาติดตั้งนี้ ในการ์ตูนมีดังนี้</p> <p>วิญจนปัญหา</p> <p>ถ้ามเป็นสำนวนให้พิศวง เพื่อจะทดลองชวนะของพระนาคเสน</p> |

จากตารางที่ 2 การเปิดเรื่องของมิลินทปัญหาในส่วนของฉบับหอสมุดแห่งชาติ ได้เริ่มต้นจากอาร์มภกถา ที่ว่าด้วยพุทธทำนายว่าเมื่อพระพุทธเจ้าเสด็จดับขันธปรินิพพานไปแล้วเป็นเวลา 500 ปี จะมีปราชญ์ 2 ท่านมาสนทนารวมกัน นั่นคือ พระเจ้ามิลินท์และนาคเสน จากนั้นกล่าวถึงอดีตชาติของพระเจ้ามิลินท์และนาคเสน ซึ่งเคยพบกันแล้วในอดีตชาติ แล้วจึงเล่าเรื่องในชาติปัจจุบัน ถึงการพบกันครั้งแรกของพระเจ้ามิลินท์และนาคเสน โดยการถาม “**วิญจนปัญญา**” เพื่อจะทดลองเชาว์ปัญญาของพระนาคเสน ซึ่งพระนาคเสนก็สามารถตอบคำถามนั้นได้หมด จนพระเจ้ามิลินท์เกิดความสนพระทัยในตัวพระนาคเสน

สำหรับการเปิดเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาจะเป็นการปูพื้นฐานตัวละครก่อน ให้เห็นลักษณะนิสัย หรือบุคลิกของตัวละครก่อนว่าเป็นอย่างไร โดยยังไม่ได้กล่าวถึงพุทธทำนายหรืออดีตชาติของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนดังเช่นในฉบับหอสมุดแห่งชาติ เริ่มเหตุการณ์ของเรื่องโดยให้พระเจ้ามิลินท์กำลังสู้รบกับศัตรู และได้รับชัยชนะ ท่านชอบที่จะสนทนากับเหล่านักปราชญ์ แสดงให้เห็นถึงความสามารถทั้งทางด้านการรบ การปกครอง และความสามารถทางด้านปัญญาของตัวละครตัวนี้ได้เป็นอย่างดี ในส่วนของตัวละคร พระนาคเสน ซึ่งคณะสงฆ์มอบหมายให้ไปสนทนารวมกับพระเจ้ามิลินท์ ย่อมแสดงให้เห็นว่าตัวละครตัวนี้ย่อมต้องฉลาดหลักแหลมไม่แพ้กัน อีกทั้งบุคลิกท่าทางที่แสดงผ่านเทคนิคแอนิเมชันยังแสดงให้เห็นถึงความสุขุม สำนวม การวางตัวที่เหมาะสมของเพศบรรพชิต เหตุการณ์ของการ์ตูนหลังจากการปูพื้นฐานตัวละครแล้ว จึงได้ดำเนินตามฉบับของหอสมุดแห่งชาติ นั่นคือ การถาม “**วิญจนปัญญา**” ซึ่งเนื้อความของปัญหาในฉบับการ์ตูนยังคงความเดิมตามหนังสือไว้ แต่เพิ่มการลักษณะของการทำทนาย โดยให้ตัวละครของพระเจ้ามิลินท์ มีคำพูด และท่าทางที่ดูหมิ่นพระนาคเสน เช่น “พระที่เป็นขอทานนะหรือ” ซึ่งส่วนหนึ่งเกิดจากความไม่เข้าใจในหลักปฏิบัติทางศาสนา พระนาคเสนจะทำหน้าที่เป็นตัวแทน (Represent) ของหลักธรรมคำสอนของพุทธองค์ ที่ช่วยอธิบายให้เข้าใจได้กระจ่างยิ่งขึ้น หรือ ในอีกทางหนึ่งการเพิ่มการกล่าวคำพูดดูหมิ่นหรือทำทนายของพระเจ้ามิลินท์ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน ก็เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงของตัวละครในการ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ และการตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ 1 ปฐมวรรค

| มิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ |
|---|--|
| <p>ปฐมวรรค</p> <p>1. นามปัญหา ถามว่าท่านชื่ออะไร ชื่อภาคเสน ด้วยอรรธว่ากระไร</p> | <p>ปฐมวรรค</p> <p>1. นามปัญหา ถามว่าท่านชื่ออะไร ชื่อภาคเสน ด้วยอรรธว่ากระไร</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์ครุ่นคิดถึงเรื่องที่ได้สนทนากับพระภาคเสน เป็นเวลาเดียวกับที่อนันตกาย และอุสึกายสังเกตเห็นท่าทางของพระเจ้ามิลินท์ก็เริ่มกลัวว่าพระภาคเสนจะมาแทนที่ตำแหน่งของพวกตน - พระเจ้ามิลินท์ให้แม่ครัวเตรียมอาหารถวายพระภาคเสน |
| <p>2. วัสสปัญหา ถามพรรษาและถามว่าพรรษานั้นนับพระผู้เป็นเจ้าของเจ้าเข้าด้วยหรือ หรือนับแต่ปีอย่างเดียว</p> | <p>2. วัสสปัญหา ถามพรรษาและถามว่าพรรษานั้นนับพระผู้เป็นเจ้าของเจ้าเข้าด้วยหรือ หรือนับแต่ปีอย่างเดียว</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระภาคเสนไม่รับอาหารเนื่องจากเลยเวลาเที่ยงไปแล้ว พระเจ้ามิลินท์จึงได้นำอาหารไปให้แก่ราษฎรที่ยากจนระหว่างทางกลับวัง แล้วรีบกลับไปหาพระภาคเสนทันที |
| <p>3. เถรัสถติกขปฏิภาณปัญหา ถามว่าบรรพชาที่มีประโยชน์อย่างไร ถามเป็นสำนวนลมปากหวังจะลองปัญญาพระภาคเสนว่าจะเขลา หรือจะคมคายอย่างไร</p> <p>พระยามิลินท์ทรงดำริว่าภิกษุรูปนี้มีปัญญาสามารถแล้วเสด็จกลับเข้าวัง</p> | <p>3. เถรัสถติกขปฏิภาณปัญหา ถามว่าบรรพชาที่มีประโยชน์อย่างไร ถามเป็นสำนวนลมปากหวังจะลองปัญญาพระภาคเสนว่าจะเขลา หรือจะคมคายอย่างไร</p> <p>พระยามิลินท์ทรงดำริว่าภิกษุรูปนี้มีปัญญาสามารถแล้วเสด็จกลับเข้าวัง</p> |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|--|
| พระยามิลินท์รับสั่งให้อำมาตย์ไปนิมนต์พระนาคเสน | พระยามิลินท์ให้อำมาตย์ไปนิมนต์พระนาคเสน |
| 4. อันตกายปัญหา อันตกายะอำมาตย์ถามว่า ชื่อ นาคเสน นั้น มีได้จัดเป็นสัตว์เป็นบุคคลหรือ | 4. อันตกายปัญหา อันตกายะอำมาตย์ถามว่า ชื่อ นาคเสน นั้น มีได้จัดเป็นสัตว์เป็นบุคคลหรือ |
| | - พระเจ้ามิลินท์ถวายผ้าไตรจีวรแด่พระนาคเสน (มีการสอดแทรกให้ความรู้เกี่ยวกับความหมายของ ผ้าไตรจีวร) |
| 5. บัพพชาปัญหา ถามชื่อว่าบรรพชาของพระผู้เป็นเจ้าของเจ้ามีประโยชน์อย่างไร | 5. บัพพชาปัญหา ถามชื่อว่าบรรพชาของพระผู้เป็นเจ้าของเจ้ามีประโยชน์อย่างไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - อนันตเทพกับวรุณ สองปุโรหิตเกรงว่าพระเจ้ามิลินท์จะหันไปนับถือศาสนาพุทธ จึงเล่าให้แม่ทัพกัณณะฟังเพื่อขัดขวาง - ขณะเดียวกันทางพระเจ้าปุชยมิตร(เจ้าเมืองปาฏลีบุตร เมืองปรบ้กับกับสาคลนคร) กำลังสงสัยว่าเหตุใดพระเจ้ามิลินท์แห่งสาคลนครจึงไม่มีความเคลื่อนไหวใด ๆ ทางทหาร จึงส่งสายลับไปสืบที่เมืองสาคลนคร |
| 6. ปฏิสนธิคณปัญหา ถามว่าคนที่ตายแล้วจะไม่ถือเอาซึ่งปฏิสนธิ คือไม่ต้องเกิดอีกมีบ้างหรือไม่ | 6. ปฏิสนธิคณปัญหา ถามว่าคนที่ตายแล้วจะไม่ถือเอาซึ่งปฏิสนธิ คือไม่ต้องเกิดอีกมีบ้างหรือไม่ |
| | - แม่ทัพกัณณะมาทูลเตือนพระเจ้ามิลินท์เรื่องบุญยึดอินเดียว แต่พระเจ้ามิลินท์ยังคงสนพระทัยเรื่องถามปัญหา กับพระนาคเสนมากกว่าจึงชวนกัณณะฟังด้วยกัน |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| 7. มนสิการปัญหา ถามว่าบุคคลที่ไม่ปฏิสนธิ คือไม่เกิดอีกนั้นด้วยโยนิใสมนสิการอะไร | 7. มนสิการปัญหา ถามว่าบุคคลที่ไม่ปฏิสนธิ คือไม่เกิดอีกนั้นด้วยโยนิใสมนสิการอะไร |
| 8. มนสิการลักษณะปัญหา ถามว่าโยนิใสมนสิการนั้นมีลักษณะอย่างไร | 8. มนสิการลักษณะปัญหา ถามว่าโยนิใสมนสิการนั้นมีลักษณะอย่างไร |
| | - สายลับจากเมืองปาฏลีบุตรมาสืบข่าวยังเมืองสาครนคร โดยหลอกถามกับเด็ก ๆ ในเมือง |
| 9. สีสปติฐานลักษณะปัญหา ถามว่าลักษณะที่จะได้นิพพาน มีอะไรเป็นที่ตั้ง | 9. สีสปติฐานลักษณะปัญหา ถามว่าลักษณะที่จะได้นิพพาน มีอะไรเป็นที่ตั้ง |
| | - ฉาก ในวังสองบุโรหิตจะทำพิธีบูชาเทพเจ้าซีซุส เห็นว่าพระเจ้ามิลินท์ไม่สนใจ จึงเข้าไปปรึกษาแม่ทัพกัณณะและพระมเหสี |
| 10. สัทธาลักษณะปัญหา ถามว่าศรัทธามีลักษณะอย่างไร | 10. สัทธาลักษณะปัญหา ถามว่าศรัทธามีลักษณะอย่างไร |
| | - แม่ทัพกัณณะได้รับข่าวว่าเมืองปาฏลีบุตรกำลังเตรียมทัพ - พระมเหสีเข้าไปฟังการสนทนาของพระนาคเสน แล้วความศรัทธาในคำอธิบายที่มีเหตุของพระพุทธศาสนา - เล่าถึงความขัดแย้งของเมืองปาฏลีบุตรและเมืองสาครนคร เนื่องด้วยพิธี “อัศวเมธ” |
| 11. วิริยลักษณะปัญหา ถามว่าความเพียรมีลักษณะอย่างไร | 11. วิริยลักษณะปัญหา ถามว่าความเพียรมีลักษณะอย่างไร |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|--|
| | - พระนาคเสนอธิบาย เรื่องพุทธบัญญัติ ว่าพุทธองค์บัญญัติให้ฉันท์อาหารได้ไม่เกินเที่ยงวัน |
| 12.สติลักษณะปัญหา ถามว่าสติมีลักษณะอย่างไร | 12.สติลักษณะปัญหา ถามว่าสติมีลักษณะอย่างไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์ลงโทษอนันตกายและอุลิกายที่หัลบะระหว่างการฟังสนทนาของพระนาคเสนกับพระองค์ - พระนาคเสนเจอกับแม่ของสัจชัย จึงสอนเรื่องการขโมยว่าเป็นสิ่งไม่ดี ครอบครัวยุติสัจชัยจึงอยากส่งลูกไปเป็นศิษย์พระนาคเสน - พระเจ้ามิลินท์สั่งให้ลดการใช้ของอย่างฟุ่มเฟือยภายในวัง เช่น อาหารให้ทำแต่พอกิน |
| 13.สมาธิลักษณะปัญหา ถามว่าสมาธิมีลักษณะอย่างไร | 13.สมาธิลักษณะปัญหา ถามว่าสมาธิมีลักษณะอย่างไร |
| 14.ปัญญาลักษณะปัญหา ถามว่าปัญญา มีลักษณะอย่างไร | 14.ปัญญาลักษณะปัญหา ถามว่าปัญญา มีลักษณะอย่างไร |
| 15.นानาเอกกิจจกรณปัญหา ถามว่ากุศลธรรมมีสันดานต่างกันให้สำเร็จประโยชน์อันเดียวหรือ | 15.นานาเอกกิจจกรณปัญหา ถามว่ากุศลธรรมมีสันดานต่างกันให้สำเร็จประโยชน์อันเดียวหรือ |

จากตารางที่ 3 ในส่วนของเหตุการณ์ในปฐมวรรค มิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ เป็นเหตุการณ์การบูชา-วิสัยนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนเป็นหลัก มิได้มีเหตุการณ์อื่นเข้ามาแต่อย่างใด ซึ่งประกอบไปด้วย 15 ปัญหา และเรียงลำดับดังตารางในข้างต้น

ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า การเรียงลำดับคำถามมิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ ยังยึดตามในหนังสือฉบับหอสุมุดแห่งชาติ คือ ลำดับการบูชา-วิสัยนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนปรากฏในฉบับหนังสือเรียงอย่างไร ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชันก็เป็นเช่นนั้น โดยในฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน มีการเพิ่มเติมเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้ามาแทรกระหว่างการถามบูชา-วิสัยนา เพื่อผูกให้เป็นเรื่องเต็มความเป็นละครลงไป โดยการเพิ่มตัวละคร เพิ่มเหตุการณ์ เพิ่มความขัดแย้ง ซึ่งเหตุการณ์ที่เข้ามาเพิ่มเติมในส่วนของปฐมวรรค คือ หลังจากที่พระเจ้ามิลินท์ได้พบกับพระนาคเสน และรู้สึกสนพระทัย ก็ได้ตามไปพบพระนาคเสนเพื่อบูชา-วิสัยนา ข้อคำถามต่าง ๆ ซึ่งพระนาคเสนได้วิสัยนาได้ทุกข้อคำถามที่สงสัย ทำให้พระเจ้ามิลินท์ที่ยังทิวความสนพระทัยมากขึ้น กระทั่งได้เชิญพระนาคเสนเข้ามาในพระราชวังเพื่อสนทนากันต่อ สร้างความไม่พอใจแก่เหล่าเสนาอำมาตย์ด้วยเกรงว่าพระเจ้ามิลินท์จะทรงเปลี่ยนไปนับถือศาสนาพุทธ จึงได้ร่วมมือกับแม่ทัพกัณณะ เพื่อดึงให้พระเจ้ามิลินท์กลับมาสนพระทัยในการสู้รบ ขณะเดียวกันทางด้านเมืองปาฏลีบุตร(ซึ่งถูกวางให้เป็นเมืองคู่ปรปักษ์ของสาครนคร) ก็ได้ส่งสายลับมาสืบเรื่องราวและความเคลื่อนไหวของสาครนคร พระมเหสีได้เข้าฟังการสนทนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ก็รู้สึกเลื่อมใสในความเป็เหตุเป็นผลของคำวิสัยนาของพระนาคเสน จึงมิได้ขัดขวางพระเจ้ามิลินท์ อีกทั้งพระเจ้ามิลินท์เอง ทรงมีพฤติกรรมเปลี่ยนไปด้วยส่งผลการใช้ของอย่างฟุ่มเฟือย ซึ่งพระมเหสีเห็นว่า เป็นเรื่องที่ดี

นอกจากนี้ได้มีการสอดแทรกความรู้ และการสอนเรื่องธรรมะเข้าไปด้วย ดังเช่น เหตุการณ์ที่พระนาคเสนได้พบกับ เด็กชายสัญชัย ซึ่งกำลังวิ่งหนีเจ้าของไร่ข้าวโพด เนื่องจากไปขโมยข้าวโพดมาและท่านสอนว่า การขโมยเป็นสิ่งไม่ดี สอนเจ้าของไร่ข้าวโพดให้รู้จักการอภัย และการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อคนอื่น สัญชัยน่าจะเป็นตัวแทน(Represent) ของผู้รับสารที่เป็นเด็ก ให้รู้ว่าการขโมยเป็นสิ่งที่ไม่ดี ในส่วนของความรู้นั้นก็มีการใช้ตัวละครในเรื่องมาช่วยอธิบาย เช่น พระนาคเสน อธิบายเรื่อง การฉันท์อาหารของพระซึ่งให้ฉันที่ได้ไม่เกินเที่ยงวัน เนื่องจากเป็นพุทธบัญญัติ หรือ อนันตกายกับฐลิกาย อธิบายเรื่องผ้าไตรจีวร เป็นต้น

ตารางที่ 4 แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ และการตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 ทุติยวรรค

| มิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|--|
| <p>ทุติยวรรค</p> <p>1.ธรรมสันตติปัญหา ถามว่ามนุษย์และสัตว์เมื่อเดิมเกิดเป็นอย่างหนึ่งครั้งเจริญวัยกลายเป็นอย่างอื่นไปหรือไม่</p> | <p>ทุติยวรรค</p> <p>1.ธรรมสันตติปัญหา ถามว่ามนุษย์และสัตว์เมื่อเดิมเกิดเป็นอย่างหนึ่งครั้งเจริญวัยกลายเป็นอย่างอื่นไปหรือไม่</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์เริ่มศรัทธาพระนาคเสนและมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป ทรงมีเมตตาแวะเยี่ยมราษฎรยากจนที่พระองค์เคยช่วยเหลือ - พระนาคเสนรับสัจจะเป็นศิษย์ |
| <p>2.นัปปปฏิสันธิคหณปัญญา ถามว่าคนที่ไม่เกิดอีก รู้ตัวหรือไม่ว่าเราจะไม่เกิดอีกต่อไป</p> | <p>2.นัปปปฏิสันธิคหณปัญญา ถามว่าคนที่ไม่เกิดอีก รู้ตัวหรือไม่ว่าเราจะไม่เกิดอีกต่อไป</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - สองบุโรหิต(อนันตเทพกับวรุณ)ภายในพระราชวังวังคิดหาหนทางกำจัดพระนาคเสน - สลายลับจากปาฎลีบุตรยังคงสืบข่าวต่อไป ขณะที่พระเจ้ามิลินท์ทวิตความสนพระทัยในการถาม-ตอบปัญหา |
| <p>3.ปัญญาธิรชณปัญหา ถามว่าญาณบังเกิดในสันดานผู้ใดผู้หนึ่งเรียกว่าปัญญาามีหรือ</p> | <p>3.ปัญญาธิรชณปัญหา ถามว่าญาณบังเกิดในสันดานผู้ใดผู้หนึ่งเรียกว่าปัญญาามีหรือ</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - อาเปาพ่อค้าชาวจีนนำสินค้าแพง ๆ ไปขายให้เหล่าทหารที่เฝ้าพระเจ้ามิลินท์อยู่นอกเมือง |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|--|
| | - แม่ทัพกัณณะพบสายลับของเมืองปาฏลีบุตร เกิดความสงสัยในพฤติกรรม |
| 4.ปรินิพพานปัญหา ถามว่าผู้ที่ไม่ต้องเกิดอีกนั้นจะได้เสวยทุกข์บ้างหรือว่าหามีได้ | 4.ปรินิพพานปัญหา ถามว่าผู้ที่ไม่ต้องเกิดอีกนั้นจะได้เสวยทุกข์บ้างหรือว่าหามีได้ |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้าปุชยมิตรส่งสนมมายา ไปเป็นราชทูตที่เมืองสาครนคร เพื่อสืบเรื่องพระเจ้ามิลินท์ - สอนปุโรหิต(อนัตตเทภักบวรณ) ชวนแม่ทัพกัณณะมาเป็นพวกเดียวกันเพื่อร่วมมือต่อต้านพระนาคเสน - พระมเหสีสังเกตเห็นว่าพระเจ้ามิลินท์มีสมาธิมากขึ้น ใจเย็นมากขึ้นหลังจากการสนทนาธรรม |
| 5.สุขเวทนาปัญหา ถามว่าสุขเวทนาจะเป็นกุศลหรืออกุศลหรือว่าจะเป็นอัพยากฤต | 5.สุขเวทนาปัญหา ถามว่าสุขเวทนาจะเป็นกุศลหรืออกุศลหรือว่าจะเป็นอัพยากฤต |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์ค้ำแรมใกล้ ๆ กลดของพระนาคเสน - มายาเมื่อมาถึงสาครนคร ก็เริ่มสำรวจผังเมืองสาครนคร เพื่อวางแผนบุกเมือง |
| 6.นามรูปปฏิสนธิคณปัญหา ถามว่าธรรมสิ่งใดให้สัตว์โลกถือเอาซึ่งปฏิสนธิ | 6.นามรูปปฏิสนธิคณปัญหา ถามว่าธรรมสิ่งใดให้สัตว์โลกถือเอาซึ่งปฏิสนธิ |
| | <ul style="list-style-type: none"> - แม่ทัพกัณณะได้สนทนากับพระนาคเสนจึงเริ่มเกิดความศรัทธาในพระสงฆ์รูปนี้ - ทหารเมืองสาครนครจับตัวมายาเข้าไปในวัง และส่งข่าวให้พระเจ้ามิลินท์และแม่ทัพกัณณะทราบ พระเจ้ามิลินท์จึงเสด็จกลับวังทันที โดยเชิญพระนาคเสนไปด้วย |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| 7. ปุณปฏิสันถาคถปัญหา ถามว่าพระเจ้าเป็นเจ้าจะถือเอาซึ่งปฏิสนธิ คือจะเกิดต่อไปอีกหรือไม่ | 7. ปุณปฏิสันถาคถปัญหา ถามว่าพระเจ้าเป็นเจ้าจะถือเอาซึ่งปฏิสนธิ คือจะเกิดต่อไปอีกหรือไม่ |
| | - ระหว่างทางพระเจ้ามิลินทียังทรงถาม-ตอบปัญหา สร้างความไม่พอใจให้แก่พิกัดณะ เพราะในสถานการณ์เช่นนี้ควรหุงบ้านเมืองมากกว่าการสนทนาธรรม |
| 8. นามรูปปัญหา ถามว่านามธรรมคืออะไร รูปธรรมคืออะไร | 8. นามรูปปัญหา ถามว่านามธรรมคืออะไร รูปธรรมคืออะไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - สายลับเห็นมายาถูกจับจึงส่งข่าวให้พระเจ้าปุชยมิตรรัฐ - มายาเองก็รีบสืบข่าวของพระเจ้ามิลินทให้มากที่สุด อีกทั้งหว่านเสน่ห์ให้คนในพระราชวังหลงใหล |
| 9. ที่สมัทธานปัญหา ถามว่ากาลช้านานยืดยาวนานคืออะไร | 9. ที่สมัทธานปัญหา ถามว่ากาลช้านานยืดยาวนานคืออะไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินททรงรับซื้อฝักจากชาวบ้านที่ยากจน - กัณณะทำหน้าที่ดูแลมายา โดยการพาชมเมืองสาครนคร |

ตารางที่ 4 แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติที่ 1 ในส่วนของเหตุการณ์ในพุทธนิเวศ มิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติ เหตุการณ์หลักยังคงเป็นการปลุจณา-วิชันนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ประกอบด้วย 9 ปัญหา และเรียงลำดับดังตารางที่ 4 ในส่วนของฉบับการ์ตูนแอนิเมชันยังยึดการเรียงลำดับการปลุจณา-วิชันนา ตามในหนังสือ และปรากฏในเนื้อเรื่องการ์ตูนทั้ง 9 ปัญหา เช่นเดียวกัน

สำหรับเหตุการณ์ในส่วนของการ์ตูน ที่ดำเนินเรื่องในลักษณะที่แทรกระหว่างการปลุจณา-วิชันนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน มีดังนี้ พระเจ้ามิลินท์เริ่มเปลี่ยนไปหลังจากได้สนทนาธรรมกับพระนาคเสน พระองค์ทรงห่วงใยและใส่ใจราษฎรมากขึ้น จนคนรอบข้างสังเกตเห็นได้ แต่เหตุการณ์นี้ก็ได้สร้างความไม่พอใจให้แก่สองบุโรहित ด้วยกลัวว่าตนจะหมดความสำคัญไป จึงได้คิดกำจัดพระนาคเสน โดยหาแนวร่วม นั่นก็คือ แม่ทัพกัณณะ ด้านแม่ทัพกัณณะเมื่อได้ลองสนทนากับพระนาคเสนก็เกิดความรู้สึกศรัทธาต่อพระรูปนี้ แต่ด้วยห่วงเรื่องการรบและศัตรูของบ้านเมืองที่มีอยู่รอบด้าน จึงยังคงรู้สึกไม่พอใจเมื่อพระเจ้ามิลินท์สนพระทัยเรื่องการสนทนาธรรมกับพระนาคเสนมากกว่า ขณะเดียวกันพระเจ้าปุชยมิตรแห่งเมืองปาฏลีบุตรส่งพระสนมนามว่า มายา ไปเป็นราชทูตที่เมืองสาครนคร แท้จริงแล้วก็เพื่อสืบเรื่องพระเจ้ามิลินท์นั่นเอง

เหตุการณ์ที่เพิ่มมาอีกส่วน คือ การที่พระนาคเสนรับเด็กชายสัญชัย เป็นศิษย์ เพื่อที่จะได้ศึกษาธรรมะ แนวการปฏิบัติและความรู้ต่าง ๆ จากพระนาคเสน และเปิดตัวละครอีกตัว นั่นคือ อาเปา พ่อค้าชาวจีน ชายของแพง งก คำกำไรเกินควร ซึ่งในเรื่อง อาเปา พยายามจะหาทางใกล้ชิดพระเจ้ามิลินท์ ด้วยหวังประโยชน์จากความสนิทสนมกับเจ้าเมือง เพื่อการค้าขายของตนเอง

ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5 แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ และการตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคบหอสุมุดที่ 1 ตติยวรรค

| มิลินทปัญหาคบหอสุมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคบหอสุมุด |
|--|---|
| ตติยวรรค | ตติยวรรค |
| 1. อัทธานปัญหา ถามว่าธรรมสิ่งใดเป็นมูลแห่งกาลอันเป็นอดีต ปัจจุบันและอนาคต | 1. อัทธานปัญหา ถามว่าธรรมสิ่งใดเป็นมูลแห่งกาลอันเป็นอดีต ปัจจุบันและอนาคต |
| 2. บุริมโกฏิปัญหา ถามว่าที่กล่าวมาที่สุดเบื้องต้นไม่ปรากฏนั้นนับตั้งนามตั้งรูปถอยหลังไปได้แก่อดีตกาลหรือ | 2. บุริมโกฏิปัญหา ถามว่าที่กล่าวมาที่สุดเบื้องต้นไม่ปรากฏนั้นนับตั้งนามตั้งรูปถอยหลังไปได้แก่อดีตกาลหรือ |
| | <ul style="list-style-type: none"> - แม่ทัพกัณณะพามาขมาสมาชิหารเอเธน่า มายาหวานเสนห์จนแม่ทัพกัณณะเริ่มหวั่นไหว - พระเจ้ามิลินท์สนทนากับพระนาคเสนที่ห้องสุมุดในพระราชวัง |
| 3. โภกียาบุริมปัญหา ถามว่าที่ที่สุดเบื้องต้นแห่งกาลปรากฏนั้นอย่างไร | 3. โภกียาบุริมปัญหา ถามว่าที่ที่สุดเบื้องต้นแห่งกาลปรากฏนั้นอย่างไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระมเหสีปลอมตัวออกไปนอกวังกับแม่ครัว เพื่อดูความเป็นอยู่ของราษฎรในเมือง |
| 4. สังขารชาชนปัญหา ถามว่าสังขารธรรมสิ่งใดที่มีอยู่แล้วและบังเกิดขึ้นอีก | 4. สังขารชาชนปัญหา ถามว่าสังขารธรรมสิ่งใดที่มีอยู่แล้วและบังเกิดขึ้นอีก |
| | <ul style="list-style-type: none"> - ทหารพาสัตถุชยไปหาพระนาคเสน พร้อมทูลพระเจ้ามิลินท์เกี่ยวกับบุคคลต้องสงสัย (สายลับปาฎลีนุตร) ที่พบในเมือง |

| มิลินทปัญหาบัพหอดสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| 5.ภวันตานังสาขารานังชานนปัญหา ถามว่าสังขารบางเหล่าที่มีได้มีนั้น บังเกิดมีขึ้นบ้างหรือว่าหาไม่ได้ | 5.ภวันตานังสาขารานังชานนปัญหา ถามว่าสังขารบางเหล่าที่มีได้มีนั้น บังเกิดมีขึ้นบ้างหรือว่าหาไม่ได้ |
| | - พระเจ้าปุชยมิตรเป็นห่วงมายุยา เนื่องจากได้ยินข่าวว่ามีคนมาหลงเสน่ห์ ขณะเดียวกันมายุยากับแม่ทัพก็ถกเถียงกันมากขึ้น |
| 6.เวทคูปัญหา ถามว่าสภาวะอย่างไรเรียกว่าเวทคูล | 6.เวทคูปัญหา ถามว่าสภาวะอย่างไรเรียกว่าเวทคูล |
| | - สายลับของปาฏลีบุตรยังคงสืบข่าวพระเจ้ามิลินท์และมายุยา เพื่อรายงานแก่พระเจ้าปุชยมิตร |
| 7.จักขุวิญญาน มโนวิญญานปัญหา ถามว่าจักขุวิญญานเกิดในที่ใด มโนวิญญานก็ตามไปเกิดที่นั่นหรือ | 7.จักขุวิญญาน มโนวิญญานปัญหา ถามว่าจักขุวิญญานเกิดในที่ใด มโนวิญญานก็ตามไปเกิดที่นั่นหรือ |
| | - พระมเหสีปลอมตัวเป็นนางกำนัล ออกจากวังพร้อมกับแม่ครัว ไปพบอาเปาพ่อค้าชาวจีนซึ่งขายของราคาแพงและหลอกลวงประชาชน |
| 8.ผัสสะลักษณะปัญหา ถามว่าจักขุวิญญานเกิดในที่ใด เวทนาก็เกิดที่นั่นหรือ และผัสสะมีลักษณะอย่างไร | 8.ผัสสะลักษณะปัญหา ถามว่าจักขุวิญญานเกิดในที่ใด เวทนาก็เกิดที่นั่นหรือ และผัสสะมีลักษณะอย่างไร |
| | - มายุยาเจอกับสายลับของปาฏลีบุตรที่ตลาดจึงได้ฝากส่งข่าวถึงพระเจ้าปุชยมิตร |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|--|
| 9.เวทналักขณปัญหา ถามว่าเวทนาเมื่อบังเกิดมีลักษณะอย่างไร | 9.เวทналักขณปัญหา ถามว่าเวทนาเมื่อบังเกิดมีลักษณะอย่างไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - มายาและแม่ทัพกัณณะต่างคนต่างเริ่มมีใจให้กันและกัน - ขณะเดียวกันพระเจ้าปุชยมิตร ออกบุกเมืองสาคลนคร แต่เกรงว่ามายาจะเป็นอันตราย |
| 10.สัญญาลักขณปัญหา ถามว่าสัญญาเมื่อบังเกิดมีลักษณะอย่างไร | 10.สัญญาลักขณปัญหา ถามว่าสัญญาเมื่อบังเกิดมีลักษณะอย่างไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - แม่ทัพกัณณะทราบเรื่องที่พระมเหสีปลอมตัวออกไปนอกพระราชวัง เมื่อพระมเหสีกลับมาจึงเข้าไปสอบถาม แต่ถูกพระมเหสีขอร้องให้เก็บเป็นความลับ |
| 11.เจตналักขณปัญหา ถามว่าเจตนามีลักษณะอย่างไร | 11.เจตналักขณปัญหา ถามว่าเจตนามีลักษณะอย่างไร |
| 12.วิญญานลักขณปัญหา ถามว่าลักษณะแห่งวิญญานเป็นประการใด | 12.วิญญานลักขณปัญหา ถามว่าลักษณะแห่งวิญญานเป็นประการใด |
| 13.วิตกะลักขณปัญหา ถามว่าวิตกเมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร | <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเรื่องการ์ตูน |
| 14.วิจารณ์ักขณปัญหา ถามว่าวิจารณ์เมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร | 14.วิจารณ์ักขณปัญหา ถามว่าวิจารณ์เมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร |

จากตารางที่ 5 การเรียงเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ ในส่วนของตติยวรรค และเรียงลำดับดังตารางที่ 5 เป็นเหตุการณ์หลักเป็นการปลุจฉา-วิสัยนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน มีทั้งหมด 14 ปัญหา ซึ่งปรากฏในฉบับการ์ตูนเพียง 13 ปัญหา ปัญหาที่ได้มีการกล่าวถึงในฉบับการ์ตูนแอนิเมชันคือ ปัญหาที่ 13 วิตักกะลักขณปัญหา ถามว่า วิตักเมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร

เหตุการณ์ที่เข้ามาเพิ่มเติมในส่วนของการ์ตูนแอนิเมชันระหว่างเหตุการณ์การสนทนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน จะต่อเนื่องมาจากเหตุการณ์ในตติยวรรค กล่าวคือ แม่ทัพกัณณะ เริ่มหวั่นไหวในเสน่ห์ของมายา พระเจ้ามิลินท์ยังคงสนทนากับพระนาคเสนที่ห้องสมุดในพระราชวัง ด้านพระมเหสีปลอมตัวออกไปนอกพระราชวังกับแม่ครัว เพื่อดูความเป็นอยู่ของราษฎรในเมือง แม่ทัพกัณณะทราบเรื่องแต่ถูกพระมเหสีขอร้องให้เก็บเป็นความลับ ทหารพาเสด็จไปหาพระนาคเสน พร้อมทูลพระเจ้ามิลินท์เกี่ยวกับบุคคลต้องสงสัย(สายลับปาฎีบุตร)ที่พบในเมือง ฝ่ายพระเจ้าปุชยมิตรเป็นห่วงมายา เนื่องจากได้ยินข่าวว่ามีคนมาหลงเสน่ห์ ขณะเดียวกันมายากับที่แม่ทัพกัณณะก็สนิทกันมากขึ้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 แสดงการเรียงเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหานับหอสุมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 1 จตุตถวรรค

| มิลินทปัญหานับหอสุมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|---|
| จตุตถวรรค | จตุตถวรรค |
| 1.มนสิการลักขณปัญหา ถามว่ามนสิการเจตสิกเมื่อเกิดนั้นมีลักษณะอย่างไร | 1.มนสิการลักขณปัญหา ถามว่ามนสิการเจตสิกเมื่อเกิดนั้นมีลักษณะอย่างไร |
| | - พระมหีสีกุททหารเมืองปาฏลีบุตรจับตัวไป ขณะปลอมตัวออกนอกวังเพื่อเยี่ยมราษฎร |
| 2.เอกโตภาควคตปัญหา ถามว่าจะเอาธรรมทั้งหลายมีผัสสะเป็นต้น ปนเข้าด้วยกันแล้วแจกออกไปว่าสิ่งนี้เป็นผัสสะ เป็นต้น จะได้หรือไม่ | 2.เอกโตภาควคตปัญหา ถามว่าจะเอาธรรมทั้งหลายมีผัสสะเป็นต้น ปนเข้าด้วยกันแล้วแจกออกไปว่าสิ่งนี้เป็นผัสสะ เป็นต้น จะได้หรือไม่ |
| | - ชาวบ้านมาแจ้งข่าวเรื่องพระมหีสีกุทจับตัวไป พระเจ้ามิลินทรีบยกทัพไปเมืองปาฏลีบุตรทันทีโดยนิมนต์พระนาคเสนให้ร่วมเดินทางไปด้วย |
| 3.ปัญจายตนกัมมนิพัตตปัญหา ถามว่าอายตนะทั้งห้าเกิดด้วยกรรมต่าง หรือเกิดกรรมสิ่งเดียว | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 4.กัมมนากรณปัญหา ถามว่ามนุษย์เกิดมาไม่เหมือนกัน บางคนมีอายุน้อย บางคนมีอายุยืน เป็นต้น เพราะเหตุอะไร | 4.กัมมนากรณปัญหา ถามว่ามนุษย์เกิดมาไม่เหมือนกัน บางคนมีอายุน้อย บางคนมีอายุยืน เป็นต้น เพราะเหตุอะไร |
| 5.ปฏิกิจเจววยามกรณปัญหา ถามว่าทำเพียรเพื่อดับความทุกข์ไว้ก่อนนั้น ภายหลังถึงคราวไม่ต้องเพียรอีกหรือ | 5.ปฏิกิจเจววยามกรณปัญหา ถามว่าทำเพียรเพื่อดับความทุกข์ไว้ก่อนนั้น ภายหลังถึงคราวไม่ต้องเพียรอีกหรือ |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| | - พระเจ้าปุชยมิตรขอโทษพระมเหสีที่ทหารของตนจับตัวมา ขณะเดียวกันพระเจ้ามิลินท์เดินทางไปเมืองปาฏลีบุตรเพื่อรับมเหสีกลับ ระหว่างทางมายาก็ได้สารภาพผิดทุกอย่างเรื่องที่ตนเป็นสายลับเข้ามาในเมืองเพื่อสืบข่าวพระเจ้ามิลินท์ พระเจ้ามิลินท์ให้อภัยมาया |
| 6.ปกติอัคคีโตนริยคคีนังอุณหการปัญหา ถามที่ว่าไฟนกร้อนกว่าไฟปรกตินั้น จะให้เชื่อได้ด้วยอย่างไร | 6.ปกติอัคคีโตนริยคคีนังอุณหการปัญหา ถามที่ว่าไฟนกร้อนกว่าไฟปรกตินั้น จะให้เชื่อได้ด้วยอย่างไร |
| 7.ปฐวีสันธการปัญหา ถามว่าที่ว่า ลมรอนน้ำน้ำรองแผ่นดินนั้นจะให้เห็นว่าจริงได้ด้วยอย่างไร | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 8.นิโรธนิพพานปัญหา ถามว่านิโรธ ความดับสนิทหรือที่เรียกว่านิพพาน | 8.นิโรธนิพพานปัญหา ถามว่านิโรธ ความดับสนิทหรือที่เรียกว่านิพพาน |
| | - พระเจ้ามิลินท์และแม่ทัพกัณณะถวายตัวเป็นพุทธมามกะ เมื่อถึงเมืองปาฏลีบุตรพระเจ้าปุชยมิตรคืนพระมเหสีให้ ทั้งสองฝ่ายคุยกันเพื่อสงบศึก มาयाขออยู่ที่เมืองสาครนครต่อเพราะหลงรักกัณณะ |
| 9.นิพพานลภนปัญหา ถามว่าคนทั้งหลายได้นิพพานด้วยกันสิ้นทุกคนหรือ | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 10.นิพพานสุภาวชานนปัญหา ถามว่าคนที่ยังไม่ได้นิพพาน รู้หรือไม่ ว่าพระนิพพานเป็นสุข | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |

จากตารางที่ 6 การเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ และ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคบับที่ 1 ในจตุตถวรรค ประกอบด้วย 10 ปัญหา เหตุการณ์หลักเป็นการปลุจฉา-วิสัชนา ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคบับ สำหรับกัณฑ์ที่ 1 ได้เลือกจตุตถวรรค มาดัดแปลงทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเพียง 6 ปัญหา

สำหรับเหตุการณ์ในฉบับแอนิเมชันของจตุตถวรรค ดำเนินเรื่องค่อนข้างรวดเร็ว ตัดสลับกับฉากการปลุจฉา-วิสัชนา ของพระเจ้ามิลินท์ และพระนาคเสน ซึ่งเหตุการณ์ในฉบับแอนิเมชันดำเนินไปดังนี้ พระมเหสีถูกทหารเมืองปาฏลีบุตรจับตัวไป ขณะปลอมตัวออกนอกวังเพื่อเยี่ยมราชกุมาร เมื่อพระเจ้ามิลินท์ทราบข่าวก็รีบยกทัพไปเมืองปาฏลีบุตรทันทีโดยนิมนต์พระนาคเสนไปด้วย พระเจ้าปุชยมิตรขอโทษพระมเหสีที่ทหารของตนจับตัวมา ขณะเดียวกันพระเจ้ามิลินท์เดินทางไปเมืองปาฏลีบุตรเพื่อรับมเหสีกลับ ระหว่างทางมายาก็ได้สารภาพผิดทุกอย่างเรื่องที่ตนเป็นสายลับเข้ามาในเมืองเพื่อสืบข่าวพระเจ้ามิลินท์ พระเจ้ามิลินท์ให้อภัยมายา พระเจ้ามิลินท์และแม่ทัพกัณฑ์ถวายตัวเป็นพุทธมามกะ เมื่อถึงเมืองปาฏลีบุตรพระเจ้าปุชยมิตรคืนพระมเหสีให้ ทั้งสองฝ่ายคุยกันเพื่อสงบศึก มายาขออยู่ที่เมืองสาครนครต่อเพราะหลงรักแม่ทัพกัณฑ์

ข้อสังเกตประการหนึ่ง คือ เรื่องของความขัดแย้งระหว่างเมืองสาครนคร และเมืองปาฏลีบุตร ซึ่งถูกสร้างเป็นปมความขัดแย้งตั้งแต่ต้นเรื่อง ถูกคลี่คลายอย่างรวดเร็วเพียงเพราะสองตัวละครพระเจ้ามิลินท์ และพระเจ้าปุชยมิตรมาพบหน้ากัน ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า เหตุการณ์ในฉบับแอนิเมชันของจตุตถวรรค มีลักษณะที่ถูกรวบรัดตัดความเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว และจบเหตุการณ์ดังในตารางที่ 7 ที่จะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 7 แสดงการเรียงเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาตอนที่ 1 ปัญจวรรค

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|---|
| ปัญจวรรค | ปัญจวรรค |
| 1. พุทธอัถถินตติภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธรูปเจ้ามีหรือไม่ ท่านได้เห็นหรือไม่ | 1. พุทธอัถถินตติภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธรูปเจ้ามีหรือไม่ ท่านได้เห็นหรือไม่ |
| 2. พุทธานุตตรภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธรูปเจ้าประเสริฐยิ่ง ไม่มีสิ่งจะเสมอจริงกระนั้นหรือ | 2. พุทธานุตตรภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธรูปเจ้าประเสริฐยิ่ง ไม่มีสิ่งจะเสมอจริงกระนั้นหรือ |
| 3. พุทธโธนุตตรภาวชานนปัญหา ถามว่าท่านรู้แน่ในใจแล้วหรือว่าพระพุทธรูปเจ้าประเสริฐยิ่ง | - พระเจ้ามิลินท์ถวายตัวเป็นพุทธมามกะและสร้างวัด เพื่อทำนุบำรุงศาสนา |
| 4. รัมมทิฎฐปัญหา ถามว่าธรรมของพระพุทธรูปเจ้าที่ท่านเห็นประจักษ์แจ้งแล้วหรือ | - จบเนื้อหาในตอนที่ 1 - |
| 5. นจสังกมติปฏิสันถนปัญหา ถามว่าสัตว์ที่จะปฏิสนธินั้นไม่ต้องก้าวไปก็ปฏิสนธิได้หรือ | |
| 6. เวทคูปัญหา ถามว่าสภาวะที่จะกำหนดเวทคูมีอยู่หรือว่าหาไม่ได้ | |
| 7. อิมัมหากายาอัณญ์กายังสังกมนปัญหา ถามว่าเมื่อชีวิตออกจากกายนี้แล้วจะไปสู่กายอื่นหรือ | |
| 8. กัมมผลอัถถินตติภาวปัญหา ถามว่าเมื่อบุคคลทำกุศลและอกุศลแล้ว ผลกรรมนั้นไปอยู่ที่ไหน | |
| 9. อุปปัชชชานนปัญหา ถามว่าผู้ที่ไปเกิดนั้น รู้หรือไม่ว่าตัวจะไปเกิดอีก | |
| 10. พุทธทัสสนปัญหา ถามว่าถ้าพระพุทธรูปเจ้ามีจริง ท่านอาจชี้ได้หรือว่าเสด็จอยู่ที่ไหน | |

จากตารางที่ 7 การเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหานิบบหอสุมุดแห่งชาติ ในปัญจมวรรคประกอบด้วย 10 ปัญหา เหตุการณ์หลักเป็นการปลุจณา-วิสัยชา แต่ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา สำหรับกัณฑ์ที่ 1 ได้เลือกปัญจมวรรคมาทำเพียง 2 ปัญหา แล้วจบเรื่องในกัณฑ์ที่ 1 โดยเหตุการณ์ตอนจบในฉบับแอนิเมชัน คือ หลังจากที่ปรับความเข้าใจกับเมืองปาฏลีบุตร และช่วยพระมเหสีได้แล้ว พระเจ้ามิลินท์ก็ถวายตัวเป็นพุทธมามกะและสร้างวัด เพื่อทำนุบำรุงศาสนา

หมายเหตุ


มิลินทปัญหานิบบหอสุมุดแห่งชาติยังมีเนื้อความส่วนอื่น ๆ ที่ไม่ได้นำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูน ผู้วิจัยเสนอเนื้อความที่เหลือเพื่อให้เห็นภาพรวมของตัวเล่ม ขอยกตัวอย่างปัญหาบางส่วนที่ปรากฏอยู่ในแต่ละวรรคและไม่ได้นำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูน โดยเรียงลำดับในแต่ละวรรคดังนี้

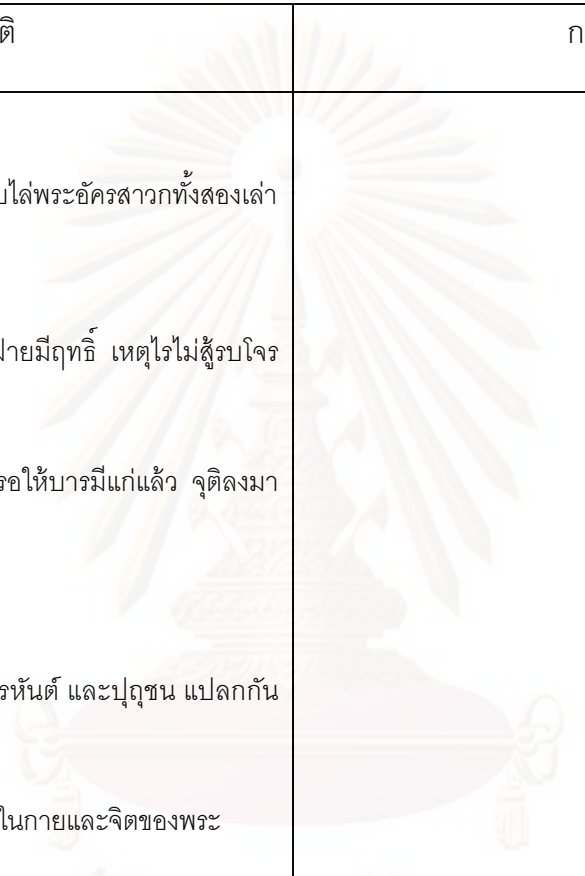
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

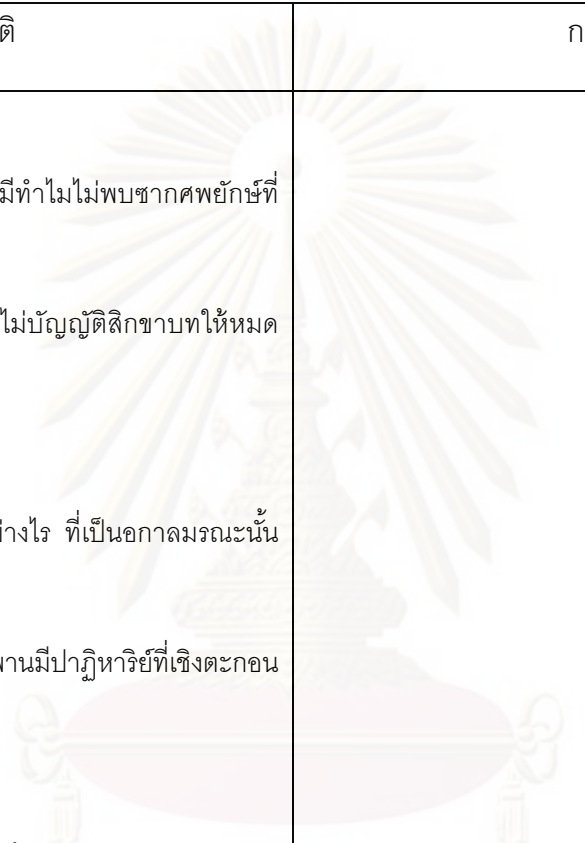
ตารางที่ 8 แสดงการเรียงเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ กัณฑ์ที่ 1 ในส่วนที่ไม่ได้นำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูน

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|-----------------------------------|
| <p>จักรวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.กายอภัยปัญหา ถามว่ากายเปนที่รักของบรรพชิตหรือไม่ 2.สัมปตตกาลปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าเปนสัพพัญญู รู้เห็นสารพัดหรือ <p>สัตตมวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.สติอาการปัญหา ถามว่าลักษณะสติจะบังเกิดนั้นด้วยอาการก็อย่างคืออะไรบ้าง 2.วัสสสตปัญหา ถามว่าคำที่ว่าทำบาปตั้งร้อยปี ครั้นใกล้ตายระลึกถึงพุทธคุณตายไปแล้วไปเกิดในสวรรค์ได้ จริงหรือ 3.อนาคตปัญหา ถามว่าท่านทำเพียรเพื่อจะดับทุกข์ที่เป็นอดีตหรืออนาคตหรือปัจจุบัน | |

| มิลินทปัญหาบัพหอดสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|-----------------------------------|
| <p>-ปารวณเมณฑกปัญหา เริ่มต้นที่จะถามปัญหาเป็น 2 แห่ง</p> <p>พระยามิลินท์ทรงรำพึงถึงเมณฑกปัญหา</p> <p>พระยามิลินท์ทรงสมาทานคุณธรรม 8 ประการ</p> <p>พระยามิลินท์ตรัสเรื่องจะถามเมณฑกปัญหา</p> <p>ปฐมวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. วิชาฌาวัชฌปัญหา ถามว่าคำเดียวธีรบุชา พระพุทธเจ้าซึ่งนิพพานแล้วท่านไม่ยินดี มีโทษหาผลมิได้จริงหรือ 2. สัพพัญญูภาวะปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าเป็นสัพพัญญูสารพัดรู้แน่ จริงหรือ 3. เทวทัตตบัพพิชิตปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้ากอบด้วยพระกรุณาและเป็นสัพพัญญู เหตุไรจึงบวชพระเทวทัตให้ทำสังฆเภท <p>ทุติยวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชุททานุชุกทกปัญหา ถามว่าทรงบัญญัติสกขาบทไว้แล้ว เหตุไรอนุญาตให้เลิกถอน | |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|---|
| <p>2. ฐปนียพยากถณปัญหา ถามว่าที่รังตรีสว่า พระองค์สอนธรรมไม่ปิดบัง เหตุใดมาลั้งมาพรหมณี่ถามปัญหา จึงไม่วิสัยณาเล่า</p> <p>3. สัตตานิ้งมัจจุในภายนปัญหา ถามว่าเดิมตรีสว่า สัตว์ทั้งหลายยอมกล้วตายทั้งสิ้น เหตุใดภายหลังตรีสว่าพระอรหันต์ไม่กล้วตายเล่า</p> <p>ตติยวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <p>1. วัตตุคฺยหัทฺสสนปัญหา ถามว่าตรีสสอนให้สํารวมกาย วาจาใจ เหตุไรจึงแสดงคฺยหัทฺตฺถุให้เสลพรหมณฺ์ดูในที่ประชุมเล่า</p> <p>2. ตถาคตฺสสผลฺลววจานตฺติตฺติปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าเป็นกายสุจฺริตวจีสฺสุจฺริตไม่กล่าวคําหยาบ เหตุไรรูกฺราน พระสุทินด้วยคําวาโมฆนฺุระเล่า</p> <p>จตุตถวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <p>1. วัณณกณนปัญหา ถามว่าห้ามไม่ให้ยินดีคําสรรเสริญ เหตุใดจึงสรรเสริญยกย่องตัวเองเล่า</p> <p>2. อหิงสานิคคหปัญหา ถามว่าห้ามไม่ให้เบียดเบียนสัตว์ ให้เอ็นดูสัตว์ เหตุไรจึงข่มขี่ทรมาน</p> |  |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|---|
| <p>สัตว์เล่า</p> <p>3.ภิกขุปลณามนปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าไม่มีโกรธ เหตุไรจึงขับไล่พระอัครสาวกทั้งสองเล่า</p> <p>ปัญจมวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <p>1.อิทธิยากัมมวิปากปัญหา ถามว่ายกพระโมคคัลลานะว่าเลิศฝ่ายมีฤทธิ์ เหตุไรไม่สู้รบโจรยอมให้โจรตีจนกระดูกแตก</p> <p>2.โพธิสัตว์ตัสส อัมมตปัญหา ถามว่า เหตุไรพระโพธิสัตว์จึงไม่รอให้บารมีแก่แล้ว จุตกลงมาตรัสเป็นพระพุทธเจ้าทีเดียว</p> <p>สัตตมวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <p>1.อรหโต กายิกเจตสิกเวทนาปัญหา ถามว่า เวทนาของพระอรหันต์ และปุถุชน แปรลกกันอย่างไร</p> <p>2.กายิกเจตสิกเวทนา นานากรรมปัญหา ถามถึงเวทนาที่เกิดขึ้นในกายและจิตของพระอรหันต์</p> |  |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| <p>อัฐมวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <p>1. ยักขานัง มรณภาวปัญหา ถามว่า ยักขในโลกรนี้มีหรือไม่ ถ้ามีทำไมไม่พบซากศพยักขที่ตายบ้างเลย</p> <p>2. ลิกขาปทอปัญหา ถามว่า ให้พุทธเจ้าเป็นสัตพัญญู เหตุไรไม่บัญญัติลิกขาปทให้หมดคราวเดียว</p> <p>นวมวรรค ตัวอย่างเช่น</p> <p>1. กาลากาลมรณปัญหา ถามว่า ความตายที่เป็นกาลมรณะอย่างไร ที่เป็นอกาลมรณะนั้นอย่างไร</p> <p>2. ปรินิพุตตอเนติ ปาฏิหารปัญหา ถามว่า พระอรหันต์นิพพานมีปาฏิหาริย์ที่เชิงตะกอนทุกๆองค์หรือ</p> <p>-อุปมากถาปัญหา</p> <p>ถามว่า ภิกษุที่สำเร็จพระอรหันต์ กอปรด้วยองค์ทุกอย่าง วิสัชนาตั้งเป็นบทมาติกาว่า ให้ถือปฏิบัติหาเปรียบด้วยองค์ต่างๆ มีองค์แห่งฟ้า มีเสียงพิลิก เป็นต้น</p> |  |

ศูนย์วิทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|-----------------------------------|
| <p>โฆรสวรรค ที่ 1 ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.องค์แห่งฟ้ามีเสียงพิลึก ประการ 1 2.องค์แห่งไก่อ่ 5 ประการ 3.องค์แห่งกระแต ประการ 1 <p>ลาวุลดาวรรค ที่ 2 ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.องค์แห่งน้ำเต้าประการ 1 2.องค์แห่งปทุมชาติ 3 ประการ 3.องค์แห่งพีช 2 ประการ <p>จกวัตติวรรค ที่ 3 ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.องค์แห่งปฐพี 5 ประการ 2.องค์แห่งน้ำ 5 ประการ | |

| มิลินทปัญหาบัพหอสุมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|-----------------------------------|
| <p>กฤษกรวรรค ที่ 4 ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.องค์แห่งปลวก ประการ 1 2.องค์แห่งแมว 2 ประการ 3.องค์แห่งหนู ประการ 1 <p>สีหกรวรรค ที่ 5 ตัวอย่างเช่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.องค์แห่งราชสีห์ 7 ประการ 2.องค์แห่งนกจากพราก 3 ประการ 3.องค์แห่งนกเงือก 2 ประการ <p>มักกฎกรวรรค ที่ 6 ตัวอย่างเช่น</p> <p>องค์แห่งแมลงมูมทำรังไถ่ทาง ประการ 1</p> <p>องค์แห่งทารกอันดูดนมมารดา ประการ 1</p> | |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|--|
| <p>กุ่มภวรรค ที่ 7 ตัวอย่างเช่น</p> <p>องค์แห่งหม้อ ประการ 1</p> <p>องค์แห่งกาดักน้ำ 2 ประการ</p> <p><u>-อประกาศกถา</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.เกิดอัศจรรย์ เมื่อจบปุจฉาวิสัยสนา 2.พระยามิลินท์ทรงเลื่อมใส ทรงสร้างวิหารถวายพระนาคนเสน แล้วมอบราชสมบัติให้แก่พระราชโอรส 3.พระยามิลินท์เสด็จออกทรงบวรพชา แล้วสำเร็จพระอรหัต 4.จบเรื่องมิลินทปัญหา | <p>เหตุการณ์ในตอนจบของเรื่อง คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> -ความขัดแย้งของเมืองสาครนครและเมืองปาดลินุตรจบลงด้วยความเข้าใจของทั้งสองฝ่าย -พระเจ้ามิลินท์ประกาศตัวเป็นพุทธมามกะ อุปถัมภ์พระพุทธศาสนา และทรงสร้างวัด |

ตารางแสดงการเรียงเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติที่ 1 พบว่า การลำดับเหตุการณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติจะยึดตามการเรียงลำดับเหตุการณ์ของฉบับหอสุมุดแห่งชาติเป็นหลัก เนื่องจากเหตุการณ์หลักของฉบับหอสุมุดแห่งชาติ คือ การปลุกอา-วิสัยนา การเรียงลำดับเหตุการณ์ของการ์ตูนได้เรียงลำดับตามปัญหาที่ปรากฏในฉบับหอสุมุดแห่งชาติเช่นกัน

ในตอนต้นเรื่องมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติได้กล่าวถึงพุทธทำนาย ของพระพุทธรเจ้าว่า เมื่อพุทธองค์เสด็จดับขันธปรินิพพานไปแล้ว 500 ปี จะมีพระราชองค์หนึ่งนามว่า “มิลินท์” และพระภิกษุนามว่า “พระนาคเสน” มาสนทนาธรรมกัน จากนั้นจะเล่าเรื่องของอดีตชาติของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ที่ได้สร้างบุญกรรมร่วมกันมา เป็นเหตุให้ในชาตินี้ได้มาพบกัน ซึ่งทั้งสองเหตุการณ์นี้ได้ปรากฏหรือถูกให้ความสำคัญในมิลินทปัญหาคับการ์ตูนแอนิเมชัน

จากลักษณะเหตุการณ์ที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา พบว่า การเรียงเรียงเหตุการณ์จะยึดตัวบท(text) นั่นคือ มิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติเป็นหลัก เหตุการณ์แทรกที่เพิ่มเติมมาในการ์ตูนจะพบว่า ไม่มีความเกี่ยวข้องกันกับปัญหาการถามตอบระหว่างพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ทำให้เหตุการณ์ที่แทรกเข้ามานั้น เป็นลักษณะของการปะติดหรือยกมาแทรกลงไปโดยขาดความเชื่อมโยงกันระหว่างปัญหาที่พระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนถามตอบกับเหตุการณ์ในขณะนั้น

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งจะพบว่า ไม่ได้มีการสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ ทำให้ขาดความเป็นเอกภาพของเนื้อเรื่อง ตัวละครที่เพิ่มเติมเข้ามา มีลักษณะที่เพิ่มเข้าไปเฉย ๆ โดยที่ไม่ได้มีส่วนต่อโครงเรื่องใหญ่ทั้งหมด ทำให้ตัวละครมีลักษณะแปลกแยก หรือทำหน้าที่ได้เพียงตัวตลกสลัดฉาก ขาดการพัฒนาตัวละครให้มีมิติมากขึ้น

มิลินทปัญหาคับการ์ตูนแอนิเมชัน ได้เลือกเนื้อความในส่วนแรกจากฉบับหอสุมุดแห่งชาติมาดัดแปลง ยังมีเนื้อความส่วนอื่น ๆ ที่ไม่ได้กล่าวถึงซึ่งผู้วิจัยได้สรุปให้เห็นภาพรวมไว้ดังตารางที่ 8 ที่จะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

เหตุการณ์ที่แตกต่างกันอีกเหตุการณ์หนึ่งคือ ตอนจบของเรื่องในฉบับหอสมุดแห่งชาติพระเจ้ามีลินท์เสด็จออกทรงบวรพชา แล้วสำเร็จเป็นพระอรหันต์ แต่ตอนจบของการ์ตูนแอนิเมชันพระเจ้ามีลินท์ประกาศตัวเป็นพุทธมามกะ อุปถัมภ์พระพุทธศาสนา และทรงสร้างวัด อีกทั้งยังมีการกล่าวถึงว่าพระเจ้ามีลินท์ทรงสร้างพระพุทธรูปขึ้นเป็นองค์แรกในพุทธศาสนา ตามความเชื่อในเรื่องรูปเคารพของชาวกรีกโบราณ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 9 แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 2 การเปิดเรื่อง

| มิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--------------------------------|--|
| | <p>เริ่มต้นเรื่องโดยการเล่าเรื่องราวย้อนไปในกัณฑ์ที่ 1 ว่าพระเจ้ามิลินท์ได้สนทนากับพระนาคเสนแล้วเกิดความศรัทธา เหล่าอำมาตย์ในวังต่างเกรงว่าพระเจ้ามิลินท์จะเปลี่ยนใจไปนับถือศาสนาพุทธ จึงวางแผนการจะประกอบพิธีทางไสยศาสตร์เพื่อเปลี่ยนใจพระเจ้ามิลินท์ ด้านเมืองปาฏลีบุตรได้ส่งสายลับมาสืบเรื่องราวในเมืองสาครนคร พร้อมทั้งส่งนางสนมมายามาเป็นทูต ณ เมืองสาครนคร มายาได้รับการต้อนรับอย่างดีและเริ่มมีใจให้กับแม่ทัพกัณฑ์ ทำให้เกิดความขัดแย้งภายในใจระหว่างหน้าที่กับความรักร</p> <p>จากนั้นเปิดเรื่องกัณฑ์ที่ 2</p> <p>-พระเจ้าปุชยมิตรเป็นห่วงมายา เนื่องจากได้ข่าวว่ามีคนมาหลงเสน่ห์มาก ฝ่ายมายาก็ส่งข่าวความเคลื่อนไหวภายในวังไปยังเมืองปาฏลีบุตร</p> |

จากตารางที่ 9 การเรียบเรียงเหตุการณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาในกรณีที่ 2 การเปิดเรื่องมาด้วยการเล่าเรื่องย้อนกลับไปในกรณีที่ 1 ว่าพระเจ้ามิลินท์ได้สนทนากับพระนาคเสนแล้วเกิดความศรัทธา เหล่าอำมาตย์ในวังต่างเกรงว่าพระเจ้ามิลินท์จะเปลี่ยนใจไปนับถือศาสนาพุทธ จึงวางแผนการจะประคบพิฆิตทางไสยศาสตร์เพื่อเปลี่ยนใจพระเจ้ามิลินท์ ด้านเมืองปาฏลีบุตรได้ส่งสายลับมาสืบเรื่องราวในเมืองสาครนคร พร้อมทั้งส่งนางสนมมายามาเป็นทูต ณ เมืองสาครนคร มาयाได้รับการต้อนรับอย่างดีและเริ่มมีใจให้กับแม่ทัพกัณณะ เมื่อเล่าความเดิมจากกรณีที่แล้วจบ จึงเริ่มดำเนินเรื่องต่อด้วยเหตุการณ์ที่พระเจ้าปุชยมิตรเป็นห่วงมายา เนื่องจากได้ข่าวว่ามีคนมาหลงเสน่ห์มาก ฝ่ายมายาก็ก็นำข่าวความเคลื่อนไหวภายในวังไปยังเมืองปาฏลีบุตร

ข้อสังเกตประการหนึ่ง พบว่า ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน เนื้อเรื่องและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในมิลินทปัญหากกรณีที่ 1 ได้จบลงในตัวเรียบร้อยแล้ว นั่นคือ ความขัดแย้งระหว่างพระเจ้าปุชยมิตรแห่งเมืองปาฏลีบุตร และ พระเจ้ามิลินท์แห่งเมืองสาครนคร ได้ยุติลง หลังจากนั้นพระเจ้ามิลินท์ก็ประกาศตนเป็นพุทธมามกะ แต่ในกรณีที่ 2 กลับมีการย้อนเรื่องราวเดิม เล่าเรื่องราวของมิลินทปัญหาโดยใช้เหตุการณ์เดิมที่ปรากฏในกรณีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอ แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากกรณีที่ 2 ในตารางที่ 10 ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหามุขบับหอดสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 2

| มิลินทปัญหามุขบับหอดสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| <p>ตติยวรรค</p> <p>12.วิญญานลักษณะปัญหา ถามว่าลักษณะแห่งวิญญานเป็นประการใด</p> | <p>ตติยวรรค</p> <p>12.วิญญานลักษณะปัญหา ถามว่าลักษณะแห่งวิญญานเป็นประการใด</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์จัดงานเลี้ยงเพื่อต้อนรับมายา ท่านปลื้มตัวออกมาจากงานเลี้ยง เพื่อถามปัญหากับพระเจ้ามิลินท์ |
| <p>13.วิตกะลักษณะปัญหา ถามว่าวิตกเมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร</p> | <p>13.วิตกะลักษณะปัญหา ถามว่าวิตกเมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์กลับมาที่งานเลี้ยง บุโรหิตจะทำพิธีทางไสยศาสตร์เพื่อเปลี่ยนใจพระเจ้ามิลินท์ ทั้งสองจึงเดินทางไปเมืองปาฏลีบุตร เพื่อนำน้ำในแม่น้ำคงคามาทาพิธี - พระนาคเสนออกบิณฑบาตในเมือง - พระเจ้ามิลินท์ส่งสารไปเมืองปาฏลีบุตรสงบศึก (พิธีอศ्वเมธ) - แม่ทัพกัณณะกังวลใจระหว่างหน้าที่กับความรักที่มีต่อมายา |
| <p>14.วิจารณ์ลักษณะปัญหา ถามว่าวิจารณ์เมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร</p> | <p>14.วิจารณ์ลักษณะปัญหา ถามว่าวิจารณ์เมื่อบังเกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์ออกประกาศเชิญพระภิกษุกลับเข้ามาในเมือง และขอภัยที่ได้กล่าวล่วงเกิน |

| มิลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - มายายังอยู่ในเมืองสาครนครต่อไปเพื่อสืบเรื่องราวพระเจ้ามิลินท์ - สองบุโรหิต(อนันตเทพกับวรุณ)น้อยใจที่ไม่มีคนสนใจพากันออกเดินทางไปเมืองปาฎลีบุตร เพื่อนำน้ำมาทำพิธี |
| จุดถาวรค 1.มณสิการลักขปัญหา ถามว่ามณสิการเจตสิกเมื่อเกิดนั้นมีลักษณะอย่างไร | จุดถาวรค - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 2.เอกโตภาวคตปัญหา ถามว่าจะเอาธรรมทั้งหลายมีผัสสะเป็นต้น ปนเข้าด้วยกันแล้วแจกอออกไปว่าสิ่งนี้เป็นผัสสะ เป็นต้น จะได้หรือไม่ | 2.เอกโตภาวคตปัญหา ถามว่าจะเอาธรรมทั้งหลายมีผัสสะเป็นต้น ปนเข้าด้วยกันแล้วแจกอออกไปว่าสิ่งนี้เป็นผัสสะ เป็นต้น จะได้หรือไม่ |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระมเหสีปลอมตัวออกนอกวังเพื่อเยี่ยมราษฎร -พระเจ้ามิลินท์รู้สึกว่ พระองค์ใจเย็นลง ไม่คิดเรื่องศัตรู ฆ่าฟัน |
| 3.ปัญจายตนกัมมนิพัตตปัญหา ถามว่าอายตนะทั้งห้าเกิดด้วยกรรมต่าง หรือเกิดกรรมสิ่งเดียว | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|--|
| 4.กัมมناครณปัญหา ถามว่ามนุษย์เกิดมาไม่เหมือนกัน บางคนมีคุณน้อย บางคนมีอายุยืนเป็นต้น เพราะเหตุอะไร | 4.กัมมناครณปัญหา ถามว่ามนุษย์เกิดมาไม่เหมือนกัน บางคนมีคุณน้อย บางคนมีอายุยืนเป็นต้น เพราะเหตุอะไร |
| | <ul style="list-style-type: none"> - ชาวบ้านที่มเหสีไปเยี่ยม มีคุณภาพชีวิตดีขึ้น - บุโรหิตทั้งสองถูกตัวชาวเมืองปาฎลีบุตรจับไปพบพระเจ้าปุษยมิตร |
| 5.ปฏิกัจเจววยามกรณปัญหา ถามว่าทำเพียรเพื่อดับความทุกข์ไว้ก่อนนั้น ภายหลังถึงคราวไม่ต้องเพียรอีกหรือไม่ | 5.ปฏิกัจเจววยามกรณปัญหา ถามว่าทำเพียรเพื่อดับความทุกข์ไว้ก่อนนั้น ภายหลังถึงคราวไม่ต้องเพียรอีกหรือไม่ |
| | - กัณณะกับมายาเชิญนักบวชเข้ามาเมืองสาคนคร |
| 6.ปกติอัคคิตนริยัคคินังอุณหากกรณปัญหา ถามที่ว่าไฟนรกร้อนกว่าไฟปรกตินั้น จะให้เชื่อได้ด้วยอย่างไร | 6.ปกติอัคคิตนริยัคคินังอุณหากกรณปัญหา ถามที่ว่าไฟนรกร้อนกว่าไฟปรกตินั้น จะให้เชื่อได้ด้วยอย่างไร |
| 7.ปฐวีสันธารกปัญหา ถามว่าที่ว่า ลมรอน้ำน้ำรองแผ่นดินนั้นจะให้เห็นว่าจริงได้ด้วยอย่างไร | 7.ปฐวีสันธารกปัญหา ถามว่าที่ว่า ลมรอน้ำน้ำรองแผ่นดินนั้นจะให้เห็นว่าจริงได้ด้วยอย่างไร |

| มิลินทปัญหาบัพหอดสมุคแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์ถามเรื่องภารกิจที่ให้เชิญพระกัณฐะ - ปุโรหิตทั้งสองถูกจับไปให้พระเจ้าปุชยมิตร พระเจ้าปุชยมิตรเลี้ยงดูอย่างดี และถามข่าวของมายุ - ทหารเมืองปาฏลีบุตรมารับม้าอุปการคืนจากเมืองสาครนคร(พิธิสวเมธ) สร้างความไม่พอใจให้แก่แม่ทัพกัณฐะ เป็นอย่างมากที่พระเจ้ามิลินท์ยอมคืนให้แก่เมืองปาฏลีบุตร |
| 8.นิโรธนิพพานปัญหา ถามว่านิโรธ ความดับสนิทหรือที่เรียกว่านิพพาน | 8.นิโรธนิพพานปัญหา ถามว่านิโรธ ความดับสนิทหรือที่เรียกว่านิพพาน |
| | <ul style="list-style-type: none"> - คนในวังเริ่มสงสัยเกิดว่าปุโรหิตทั้งสองหายไป - พระนาคเสนอธิบายเรื่องกรรม - พระเจ้าปุชยมิตรจัดงานเลี้ยงให้ปุโรหิต และพอใจเมื่อรู้ว่ากัณฐะหลงเสน่ห์มายุ |
| 9.นิพพานภณปัญหา ถามว่าคนทั้งหลายได้นิพพานด้วยกันสิ้นทุกคนหรือ | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 10.นิพพานสุภาวชานนปัญหา ถามว่าคนที่ยังไม่ได้นิพพาน รู้หรือไม่ ว่าพระนิพพานเป็นสุข | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| ปัญจมวรรค | ปัญจมวรรค |
| 1.พุทธอภินันตติภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้ามีหรือไม่มี ท่านได้เห็นหรือไม่ | 1.พุทธอภินันตติภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้ามีหรือไม่มี ท่านได้เห็นหรือไม่ |

| มิลินทปัญหาบัพหอดสมุคแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|---|--|
| | - แม่ทัพกัณณะกับมายาเริ่มก่อเกิดเป็นความรักอย่างช้า ๆ |
| 2. พุทธานุตตรภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าประเสริฐยิ่ง ไม่มีสิ่งจะเสมอจริงกระนั้นหรือ | 2. พุทธานุตตรภาวปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าประเสริฐยิ่ง ไม่มีสิ่งจะเสมอจริงกระนั้นหรือ |
| | - พระเจ้ามิลินท์กับกัณณะ ขอตามพระนาคเสนบิณฑบาต |
| 3. พุทธโณนุตตรภาวชาวนาปัญหา ถามว่าท่านรู้แน่ในใจแล้วหรือว่าพระพุทธเจ้าประเสริฐยิ่ง | 3. พุทธโณนุตตรภาวชาวนาปัญหา ถามว่าท่านรู้แน่ในใจแล้วหรือว่าพระพุทธเจ้าประเสริฐยิ่ง |
| 4. ธัมมทิฏฐิปัญหา ถามว่าธรรมของพระพุทธเจ้านั้นท่านเห็นประจักษ์แจ้งแล้วหรือ | 4. ธัมมทิฏฐิปัญหา ถามว่าธรรมของพระพุทธเจ้านั้นท่านเห็นประจักษ์แจ้งแล้วหรือ |
| | <ul style="list-style-type: none"> - ระหว่างการบิณฑบาตของพระนาคเสน พระเจ้ามิลินท์ เห็นสายลับเมืองปาฏลีบุตรและอาเปาพอค้าหน้าเลือดชาวจีน จึงได้เรียกทั้งสองเข้าไปทำงานในวังเพื่อสังเกตพฤติกรรม - ปุโรหิตทั้งสองเดินชมเมืองปาฏลีบุตร แล้วเล่าเรื่องมายา กับพระนาคเสนให้พระเจ้าปุชยมิตรฟัง - สายลับเข้าวังได้เป็นทหารยาม ส่วนอาเปาไปทำงานอยู่ในครัว |
| 5. นจสังกมตปิฏิสันทรนปัญหา ถามว่าสัตว์ที่จะปฏิสนธินั้นไม่ต้องก้าวไปก็ปฏิสนธิได้หรือ | 5. นจสังกมตปิฏิสันทรนปัญหา ถามว่าสัตว์ที่จะปฏิสนธินั้นไม่ต้องก้าวไปก็ปฏิสนธิได้หรือ |

| มิลินทปัญหาบัพหอดสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระมหาลีปลอมตัวออกนอกวัง - มายาและแม่ทัพกัณณะ เริ่มรู้จักหึงหวงกันและกัน - พระเจ้ามิลินทืคุยเรื่องบาปกรรม เนื่องด้วยนึกถึงสิ่งที่ตนได้ทำไม่ได้ไว้ในอดีต - พระนาคเสนสอนสัญญาชัยให้ทำสมาธิ เดินจงกรม |
| 6.เวทคุปปัญหา ถามว่าสภาวะที่จะกำหนดเวทคูมีอยู่หรือว่าหาไม่ได้ | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 7.อิมมัททกายนัญญังกายังสังกมนปัญห ถามว่าเมื่อชีวิตออกจากกายนี้แล้วจะไปสู่กายอื่นหรือ | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 8.กัมมผลัตถิกาวปัญห ถามว่าเมื่อบุคคลทำกุศลและอกุศลแล้ว ผลกรรมนั้นไปอยู่ที่ไหน | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 9.อุปปัจจชานนปัญห ถามว่าผู้ที่ไปเกิดนั้น รู้หรือไม่ว่าตัวจะไปเกิดอีก | - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| 10.พุทธทัสสนปัญห ถามว่าถ้าพระพุทธเจ้ามีจริง ท่านอาจชี้ได้หรือว่าเสด็จอยู่ที่ไหน | 10.พุทธทัสสนปัญห ถามว่าถ้าพระพุทธเจ้ามีจริง ท่านอาจชี้ได้หรือว่าเสด็จอยู่ที่ไหน |
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินทืคุยกับธุดีกายและอนันตกาย เรื่องพระพุทธเจ้า - สองบุโรหิตขอขอบคุณพระเจ้าปุชยมิตร ที่ให้การต้อนรับอย่างดี และได้เล่าเรื่องพระเจ้ามิลินทืโปรดการสนทนากับพระนาคเสนผู้ไร้ซึ่งมีอิทธิฤทธิ์ และมายาซึ่งทุกคนวังต่างหลงเสน่ห์ |

| มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|--|---|
| | <p>แต่นางเองดูท่าทางมีใจให้กับแม่ทัพกัณณะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้าปุชยมิตรกังวลใจ เรื่องมาขาชอบพอกับกัณณะ - อาเป่าทำอาหารให้พระเจ้ามิลินท์ ฝ่ายสายลับปาฏลีบุตรซึ่งทำหน้าที่เป็นทหารเริ่มแสดงพิรุณออกมา |
| <p>จัมฐวรรค</p> <p>1. กายอภัยปัญหา ถามว่ากายเป็นที่รักของบรรพชิตหรือไม่</p> | <p>จัมฐวรรค</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ปรากฏปัญหานี้ในเนื้อเรื่องการ์ตูน |
| <p>2. สัมปัตตกาลปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าเป็นสัพพัญญู รู้เห็นสารพัดหรือ</p> | <p>2. สัมปัตตกาลปัญหา ถามว่าพระพุทธเจ้าเป็นสัพพัญญู รู้เห็นสารพัดหรือ</p> |
| | <ul style="list-style-type: none"> - ทหารปาฏลีบุตรจับตัวพระมเหสีซึ่งปลอมตัวอยู่นอกวัง ไร่การคุ้มกัน ถูกจับไปเมืองปาฏลีบุตร - คนในวังสังเกตว่าสองปุโรหิตหายตัวไป - อาเป่ารู้ความจริงว่าคนที่สนิทด้วยและเข้ามาทำงานในวังด้วยกันนั้น คือ สายลับจากปาฏลีบุตร |

| มิลินทปัญหาบัพหอดสมุคแห่งชาติ | การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา |
|-------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - พระเจ้ามิลินท์กับพระนาคเสนไปชมเทพีเอเธน่า จากนั้นพระนาคเสนสอนเรื่องอนิจจัง ทุกสิ่งในโลกไม่เที่ยง |
| | <ul style="list-style-type: none"> - สายลับปลอมตัวเป็นหญิงไปพบมายาเพื่อสอบถามข่าวคราว - มายาอยากเปลี่ยนจากสายลับไปเป็นทูตสัมพันธไมตรี - พระเจ้ามิลินท์เสด็จไปเมืองปาฏลีบุตรทันทีที่ทราบข่าวว่าพระมเหสีถูกจับไป - พระเจ้าปุชยมิตรขอโทษพระมเหสีที่ทหารของตนจับตัวมา ขณะเดียวกันพระเจ้ามิลินท์เดินทางไปเมืองปาฏลีบุตรเพื่อรับมเหสีกลับ ระหว่างทางมายาก็ได้สารภาพผิดทุกอย่างเรื่องที่ตนเป็นสายลับเข้ามาในเมืองเพื่อสืบข่าวพระเจ้ามิลินท์ พระเจ้ามิลินท์ให้อภัยมายา - พระเจ้ามิลินท์และแม่ทัพกัณณะถวายตัวเป็นพุทธมามกะ เมื่อถึงเมืองปาฏลีบุตรพระเจ้าปุชยมิตรคืนพระมเหสีให้ ทั้งสองฝ่ายคุยกันเพื่อสงบศึก ความขัดแย้งที่ผ่านมาจบลงด้วยความเข้าใจ มายาขออยู่ที่เมืองสาครนครต่อเพราะหลงรักกัณณะ - พระเจ้ามิลินท์เสด็จกลับเมืองพร้อมพระมเหสีและได้สร้างวัดขึ้นมา |

จากตาราง แสดงการเรียบเรียงเหตุการณ์ ของมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา พบว่า เหตุการณ์ในกัณฑ์ที่ 1 และกัณฑ์ที่ 2 มีเนื้อหาเหตุการณ์ และปัญหาที่เหมือนกัน โดยเหตุการณ์ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ในตอนท้าย ๆ ของการ์ตูนแอนิเมชันกัณฑ์ที่ 1 จะมีลักษณะของเนื้อเรื่อง และเหตุการณ์เหมือนกับกัณฑ์ที่ 2 โดยในกัณฑ์ที่ 2 ข้อปุจฉา-วิสัชนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนมีทั้งในส่วนที่เหมือนกัน และในส่วนที่แตกต่างกัน ฉบับแอนิเมชันในกัณฑ์ที่ 1 เริ่มจากวิญจนปัญหา แต่ในกัณฑ์ที่ 2 จะเริ่มจากตติยวรรค ในปัญหาที่ 12 วิญญาณลักษณะปัญหา ถ้ามว่าลักษณะแห่งวิญญาณเป็นประการใด

ข้อสังเกตอีกประการจะพบว่าแม้เนื้อเรื่องจะซ้ำกัน แต่ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 2 จะมีเหตุการณ์แทรกของตัวละครประกอบเข้ามามากกว่าในกัณฑ์ที่ 1 เช่นการที่ สองปุโรหิต(อนัตเทพและวรุณ) ไปพบพระเจ้าปุชยมิตร, พระนาคเสนสอนสั่งผู้ช่วยให้ทำสมาธิ เดินจงกรม, สายลับจากเมืองปาฎลีบุตรปลอมตัวเป็นหญิงไปพบมายา เป็นต้น เหตุการณ์เหล่านี้ปรากฏในส่วนของมิลินทปัญหากัณฑ์ที่ 2 แต่ไม่ปรากฏในเหตุการณ์ของกัณฑ์ที่ 1 แต่อย่างใด

อย่างไรก็ดีการเรียบเรียงเหตุการณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันในกัณฑ์ที่ 2 ยังคงยึดตัวบท(text) เป็นหลักเช่นเดิม คือ เรียงตามข้อปุจฉา-วิสัชนาในมิลินทปัญหา และแทรกเหตุการณ์เพิ่มเติมลงไประหว่างข้อข้อปุจฉา-วิสัชนา ไม่ได้มีการสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ ทำให้ขาดความเชื่อมโยงกันระหว่างแต่ละเหตุการณ์

ทั้งนี้จากการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนได้บอกถึงสาเหตุของการผลิตการ์ตูนที่ต้องแยกออกเป็น 2 กัณฑ์ ไว้ว่า ในกัณฑ์ที่ 1 ทางบริษัทมีการเซ็นสัญญาการออกอากาศที่สถานีโทรทัศน์สี กองทัพบก ช่อง 7 ไว้ที่ 80 ตอน แต่เมื่อผลิต และออกอากาศไปได้ประมาณ 50 ตอน ก็ประสบปัญหาเรื่องเวลาการออกอากาศเนื่องจาก ช่วงเวลา 18.00 – 18.30 น. วันเสาร์ และอาทิตย์ ซึ่งเป็นเวลาที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาออกอากาศ มีการปรับรายการออกอากาศใหม่ และมีรายการอื่นมาแทนที่ในช่วงเวลาดังกล่าว ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันมิลินทปัญหาในกัณฑ์ที่ 1 ช่วงท้ายเรื่องต้องตัดต่อใหม่โดยให้จบเร็วขึ้น

ต่อมาทางบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนได้เวลาออกอากาศจากสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ที่เหลืออีก 30 ตอนกลับคืนมา ทำให้ได้เวลาการออกอากาศในช่วงเวลาดังกล่าวก็กลับคืนมาอีกครั้ง จึงได้แบ่งเป็นกัณฑ์ที่ 2 โดยเนื้อหาที่ได้เร่งตัดต่อเพื่อให้จบในตอนท้ายของกัณฑ์ที่ 1 จะถูกเพิ่ม

และขยายความ เพิ่มเหตุการณ์ หรือบทสนทนาให้มากขึ้นในกัณฑ์ที่ 2 จึงเป็นสาเหตุที่มาของการแบ่งการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาออกเป็น 2 กัณฑ์

จากการที่มิลินทปัญหาไม่ได้มีการสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ ประกอบกับการที่แบ่งการออกอากาศออกเป็น 2 กัณฑ์ ซึ่งเว้นระยะห่างกันค่อนข้างนาน อีกทั้งเนื้อเรื่องของทั้งกัณฑ์ที่ 1 และกัณฑ์ที่ 2 มีลักษณะที่ซ้ำกัน ผู้วิจัยมีความเห็นว่า สิ่งเหล่านี้ น่าจะก่อให้เกิดปัญหาเรื่องขอความน่าติดตามในการรับชม เนื่องจากเนื้อเรื่องเหมือนเดิม ข้ออุปจณา-วิสัยนาเหมือนเดิม อาจจะทำให้ขาดในส่วนที่เรียกว่า “แฟนประจำรายการ” ไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวละคร (characters)

ตัวละครที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ทั้งที่มีชื่อปรากฏอยู่ในฉบับหอสมุดแห่งชาติ และไม่มีชื่อปรากฏอยู่ในฉบับหอสมุดแห่งชาติแต่เป็นตัวละครที่แต่งขึ้นมาใหม่ เพื่อให้การเล่าเรื่องมิลินทปัญหาในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันสมบูรณ์ขึ้น ผู้วิจัยขอนำเสนอรูปลักษณะของตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา เพื่อให้เห็นภาพรวมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 11 แสดงภาพรวมของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันมิลินทปัญหา

| รูปตัวละคร | ชื่อ |
|---|---|
|  | พระนาคเสน พระชาวอินเดีย ที่มีท่วงท่าสง่างาม เข้าใจธรรมะอย่างถ่องแท้เป็นที่เลื่อมใสศรัทธาของสาธุชนทั่วไป |
|  | พระเจ้ามิลินท์ เป็นกษัตริย์ชาวกรีกที่ยิ่งใหญ่ รูปร่างสง่างามแข็งแรง ไว้หนวดเคราดูน่าเกรงขาม |
|  | พระมเหสี เป็นผู้หญิงสวย งดงาม ผสมคำยาว สลวย มีเมตตา |
|  | แม่ทัพกัณณะ แม่ทัพผู้ห้าวหาญ มีความซื่อสัตย์จงรักภักดีต่อกษัตริย์นั่นคือพระเจ้ามิลินท์ |
|  | อูถิกาย รูปร่างผอม หนึ่งในสองอำมาตย์คู่พระทัยของพระเจ้ามิลินท์ |
|  | อนันตกาย หนึ่งในสองอำมาตย์คู่พระทัยของพระเจ้ามิลินท์ รูปร่างอ้วนใหญ่ รักการกินเป็นชีวิตจิตใจ |
|  | วรุณ ปุโรหิตผู้ประกอบพิธีบูชาเทพประจำเมืองสาครนคร |

| | |
|---|---|
|  | อนันตเทพ ปุโรหิตผู้ประกอบพิธีบูชาเทพประจำเมือง สาครนคร |
|  | พระเจ้าปุษยมิตร ปกครองเมืองปาฏลีบุตร มีเรื่อง ขัดแย้งไม่ลงรอยกันกับเมืองสาครนครของพระเจ้ามิลินท์ |
|  | มายา พระสนมของพระเจ้าปุษยมิตร ถูกส่งตัวมาเมือง สาครนครเพื่อสืบเรื่องของพระเจ้ามิลินท์ |
|  | สายลับจากเมือง ปาฏลีบุตร ถูกส่งมาเพื่อสืบข่าวคราว ความเคลื่อนไหวของเมืองสาครนคร |
|  | สัญชัย เด็กชายชาวบ้าน มีฐานะยากจน พระนาคเสน เห็นใจรับมาเป็นศิษย์ |
|  | สองแม่ครัว ทำหน้าที่ทำอาหารในพระราชวังของพระเจ้า มิลินท์ |
|  | อาเปา พ่อค้าชาวจีน ชอบขายของราคาแพง เจ้าเล่ห์ |

นอกจากนี้ยังมีตัวละครอื่น ๆ เช่น ชาวเมือง ทหาร ชาวบ้านในชนบท ซึ่งตัวละครเหล่านี้สร้างขึ้นมาประกอบในแต่ละฉากเพื่อให้มีความจริงมากขึ้น มีบทบาทเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ทำหน้าที่เป็นตัวประกอบภายในฉาก แต่ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นตัวหลักในการดำเนินเรื่อง

จากภาพรวมของตัวละครในข้างต้น ผู้วิจัยขอนำเสนอลักษณะของตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินท์ปัญหาที่สามารถสังเกตได้ดังนี้

1. ตัวละครที่ปรากฏในฉบับหอสมุดแห่งชาติและในการ์ตูนแอนิเมชัน
2. ตัวละครที่สร้างขึ้นจากการอ้างอิงทางประวัติศาสตร์
3. ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่

1. ตัวละครที่ปรากฏในฉบับหอสมุดแห่งชาติและในการ์ตูนแอนิเมชัน

ตัวละครที่ปรากฏในฉบับหอสมุดแห่งชาติและในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นตัวละครหลักที่ทำหน้าที่ในการดำเนินเรื่อง ได้แก่ พระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ซึ่งตัวละครทั้งสองมีลักษณะภายนอกที่สังเกตเห็นคือ

-พระเจ้ามิลินท์ เป็นกษัตริย์ชาวกรีกที่ยิ่งใหญ่ รูปร่างสง่างามแข็งแรง ไว้หนวดเครา ดูน่าเกรงขาม

-พระนาคเสน เป็นพระชาวอินเดีย ที่มีท่วงท่าสง่างาม เข้าใจธรรมะอย่างถ่องแท้ เป็นที่เลื่อมใสศรัทธาของสาธุชนทั่วไป เป็นผู้ที่ตอบปัญหาต่าง ๆ และชี้ทางสว่างทางธรรมแก่พระเจ้ามิลินท์

นอกจากลักษณะรูปร่างภายนอกแล้ว เราสามารถรับรู้ถึงลักษณะบุคลิกหรือตัวตนของตัวละครหลักทั้งได้จากบทบรรยาย บทสนทนาที่ปรากฏในเรื่องได้ เช่น

“ปญจวสุสสถานิ อจฺจเยน ตโต ปรี มิลินฺโท นาม ราชา” เบื้องหน้าแต่พระมิหนทเรธ เอาสาสนาไปตั้งไว้ในเกาะลังกานั้น พระสาสนากำหนดได้ ๕๐๐๐ ปี จะมีบรมขัตติยวงศวเรศเรื่อง พระปริชาเฉลิมเลิศประเสริฐในสากลนคร ข้างเกาะชมพูประเทศ ทรงพระกิตตินามอันวิเศษ ชื่อว่า มิลินทภูมิพันธราชิปติ ทรงพระปริชาเฉลียวฉลาด เปนเอกอรรคมหานักปราชญ์หาผู้จะเปรียบปานมิได้ โดยปัญญาเธอฉลาดเที่ยวถามปัญหาสมณะพราหมณาจารย์ หาบุคคลผู้ใดใครผู้หนึ่งที่จะตอบด้านทานฉลาดถึงไม่ มีแต่ชัยเฉลิมเลิศประสาปัญหาเขื่อนแซ่ ข้างจะผันแปรสาสนาตถาคณให้ ฟันเพื่อนไปจนแต่พระอรหันต์ก็ไม่ละลด เสด็จไปเที่ยวจดใจทนา ถ้าไม่ทันคิดฉวยแก้ปัญหาเธอเข้า ก็กลับเข้าชี้ไปไล่ให้จน จนกว่าคนทั้งหลายที่มีปัญญาเขลาให้พลอยเห็นด้วย ถือว่าใครไม่เสมอ พระองค์ ในการที่จะถามฉลาดลึกซึ้ง ครั้งนั้นยังมีภิกษุองค์หนึ่งมีนามว่านาคเสน แสนฉลาดอาจสามารถที่จะแก้ข้อปัญหาของพระเจ้ามิลินท์ ให้ทรงโสมนัสยินดีได้ด้วยวิจิตรอุปมา แลพระนาคเสนนั้นจะกระทำสาสนาของตถาคตให้ปรากฏถาวรตั้งมั่นไปถ้วน ๕๐๐๐ พระวัสสาในกาลนั้น”

(มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ หน้า 5)

แสดงให้เห็นว่าพระเจ้ามิลินท์ เป็นกษัตริย์ที่ฉลาดปราดเปรื่อง ชอบถามปัญหาต่าง ๆ กับปราชญ์ หรือบัณฑิตเพื่อความมอกษะทางปัญญา มีความมั่นใจในตัวเองสูง ชอบชัยชนะ

อีกตัวอย่างหนึ่งเป็นตัวอย่างจากการสนทนาที่พบกันครั้งแรกของพระเจ้ามิลินท์และพระ
 อนาคตเสน ดังนี้

วิญจนปัญหา

“ในกาลนั้นแท้จริง พระอนาคตเสนผู้มีอายุ นั่งอยู่ในที่ใด พระยามิลินท์ก็เข้าสู่สถานทีนั้น ครั้น
 เข้าไปใกล้แล้ว บพิตรเจ้าจึงกล่าวซึ่งสัมโมทนียกถาคควรจะรฤกสิ้นกาลช้านาน แล้วก็ทรงนิสังขนา
 การนั่งในที่สมควรข้างหนึ่ง

ฝ่ายพระอนาคตเสน ก็สนทนาด้วยถ้อยคำเป็นที่ยังจิตต์แห่งพระยามิลินท์ให้ชื่นชมโสมนัส

สมเด็จพระบรมกษัตริย์พระเจ้ามิลินท์จึงทรงปูลงถามซึ่งอรรถปัญหาเป็นประณมว่า ข้าแต่พระ
 อนาคตเสนผู้จำเริญ โยมนี้ปรารภนาจะใคร่เจรจาด้วยพระผู้เป็นเจ้า

พระอนาคตเสนจึงว่า ดูกรบพิตรผู้ประเสริฐ บพิตรจงเจรจาไปเถิด อาตมาภาพก็ปรารภนาจะ
 ใคร่ฟัง

พระยามิลินท์จึงมีพระวาทว่า ข้าพเจ้าเจรจาแล้ว พระผู้เป็นเจ้าจงฟังเถิด

พระอนาคตเสนจึงว่า อาตมาภาพฟังแล้ว

พระยามิลินท์จึงว่า พระผู้เป็นเจ้าว่าฟังแล้วได้ยินอย่างไร

พระอนาคตเสนจึงว่า ก็บพิตรว่าเจรจาแล้วนั้นเจรจาอย่างไรเล่า

พระยามิลินท์จึงว่า ข้าพเจ้าจะถามพระผู้เป็นเจ้า

พระอนาคตเสนจึงว่า ดูกรบพิตรพระองค์จะถามก็ถามเถิด

ข้าแต่พระผู้เป็นเจ้าผู้เจริญ ข้าพเจ้าถามแล้ว

ดูกรบพิตรผู้ประเสริฐ อาตมาภาพก็วิสังขนาแล้ว

พระผู้เป็นเจ้าวิสังขนาอย่างไร

ก็บพิตรถามอาตมาภาพอย่างไรเล่า

ในเมื่อพระยามิลินท์แลพระนาคเสนปุจฉาวิสัชนากันดังนี้แล้ว ชาวโยนกหาร้อยก็พากันให้
 สาธุการแก่พระนาคเสน แล้วจึงกราบทูลแก่พระยามิลินท์ว่า ข้าแต่สมเด็จบรมบพิตรผู้ประเสริฐ ขอ
 เชิญพระองค์ทรงปจฉาซึ่งอรรถปัญหาแก่พระนาคเสนต่อไปในกาลบัดนี้”

(มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ หน้าที 43-44)

จากบทสนทนาดังกล่าว พบว่า พระนาคเสน มีความเฉียบแหลมทางปัญญา แม้เจอ
 คำถามที่ท้าทายของพระเจ้ามิลินท์ก็ไม่หวั่นไหว ยังใช้สติปัญญาตอบปัญหาด้วยความสุขุม
 และนิ่งเฉยต่อคำพูดที่ท้าทาย ใช้ความสงบเยือกเย็นมาสยบปัญหาอันท้าทายของพระเจ้ามิลินท์
 ส่วนพระเจ้ามิลินท์เองก็ไม่ยอมลดละ แสดงคำถามลองเชิงปัญญา ด้วยความมั่นใจ ชอบท้าทาย
 ถกปัญหาเพื่อความงอกเงยทางปัญญา

ในส่วนของ การออกแบบที่ทีมงานผู้ผลิตได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครใน
 การ์ตูนแอนิเมชันเพิ่มเติมว่า

“พระเจ้ามิลินท์” เป็นกษัตริย์ชาวกรีกที่ยิ่งใหญ่ รูปร่างสง่างาม แข็งแรง ไว้หนวดเครา
 หนาเกรงขาม มีนิสัยก้าวร้าว ดุดันในการสงคราม แต่ทรงมีความลึกซึ้งในความคิดความอ่าน รักใน
 ความยุติธรรม ใจกว้าง ยอมรับฟังในเหตุผล”

(ไพบูลย์ กันทามาระ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ในส่วนของทีมงานผู้ผลิตจะต้องอาศัยทั้งข้อมูลของตัวละครจากตัวเรื่อง และจาก
 จินตนาการของทีมงานแอนิเมชันมาประกอบกันเพื่อสร้างตัวละครออกมาให้มีความเหมาะสม
 และเพิ่มมิติให้กับตัวละครมากขึ้น

นอกเหนือจากตัวละครหลักแล้ว ตัวละครที่ปรากฏทั้งในฉบับหอสมุดแห่งชาติและใน
 การ์ตูนแอนิเมชัน ได้แก่ อนันตกาย ซึ่งในฉบับหอสมุดแห่งชาติ อนันตกายไม่ได้มีบทบาท
 มากมาย เป็นเพียงตัวถามปัญหากับพระนาคเสน นั่นคือ “อนันตกายปัญหา” เพียงปัญหาเดียว
 แล้วก็จบบทบาทไป แต่ในฉบับของการ์ตูนแอนิเมชัน ได้มีการเพิ่มบทบาทให้อนันตกายมากขึ้น
 โดยให้ตัวละครตัวนี้ปรากฏอยู่เกือบตลอดทั้งเรื่อง คู่กับธูลีกายซึ่งเป็นตัวละครที่แต่งขึ้นมาใหม่
 โดยทำหน้าที่เป็นตัวประกอบประเภทตลก อ้วน-ผอม เป็นอำมาตย์คู่ใจของพระเจ้ามิลินท์เป็นตัว
 สร้างสีสันของเรื่อง ทำให้ผู้ผลิตสามารถเพิ่มมุขตลก หรือแก๊ก เข้าไปได้ระหว่างการถามตอบ
 ปัญหา

2. ตัวละครที่สร้างขึ้นจากการอ้างอิงทางประวัติศาสตร์

ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาได้มีการเพิ่มตัวละครโดยอ้างอิงจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในสมัยเดียวกับพระเจ้ามิลินท์ ตัวละครตัวนี้คือ พระเจ้าปุชยมิตร แห่งเมืองปาฏลีบุตร ซึ่งตัวละครของพระเจ้าปุชยมิตร มีปรากฏอ้างอิงไว้ในหนังสือประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนาในอินเดีย โดย พระมหาดาวสยาม วชิรปัญญา ว่า

“พระเจ้าปุชยมิตร อยู่ใน รว พ.ศ.๓๕๘ ได้อำนาจจากการกบฏล้มราชบัลลังก์ของพระเจ้าพุทฺธิสโร กษัตริย์องค์สุดท้าย แห่งราชวงศ์เมารยะ เพราะเคยเป็นพราหมณ์มาก่อน ได้ร้อจ้หวะที่มีอำนาจเพื่อหวังทำลายพุทธศาสนา เพราะพระเจ้าอโศกทรงห้ามการล่าสัตว์ และฆ่าสัตว์ บุษายัญ จึงสร้างควมไม่พอใจให้กับพวกพราหมณ์เป็นอย่างมาก แต่ก็ไม่อาจจะทำอะไรได้ เมื่อได้เป็นกษัตริย์สมใจ ได้เรียกราชวงศ์ที่ตนเองตั้งขึ้นว่า สูงคะ จึงได้ร้อพื้นประกอบพิธีอศฺวเมธ ฆ่าม้า บุษายัญ”

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพิ่มเติมของผู้เขียนบทการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับ “พระเจ้าปุชยมิตร” ไว้ดังนี้

“กษัตริย์ ปุชยมิตร มีตัวตนจริง ผมได้ค้นคว้าจากตำราหลายเล่ม อยู่สมัยประมาณ พ.ศ. ๓๕๖-๓๙๒ อยู่ร่วมสมัยกับพระเจ้าเมนันเดอร์ หรือ พระเจ้ามิลินท์ กษัตริย์พุทธแห่งแคว้นโยนก หรือ Bactria ซึ่งครองราชย์ที่เมืองสากละ หรือสาคลนคร กษัตริย์ปุชยมิตรเดิมที่เป็นพราหมณ์ รับราชการเป็นเสนาบดีอยู่กับราชาองค์สุดท้ายของราชวงศ์โมริยะ ซึ่งเป็นราชวงศ์ของพระเจ้าอโศก มหาราชผู้ยิ่งใหญ่ ปุชยมิตรได้จับราชาองค์สุดท้ายนั้นไปฆ่า แล้วสถาปนาตนเองขึ้นเป็นปฐม กษัตริย์แห่งราชวงศ์สูงคะ”

(อิสรกุล คงชนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

จากข้อมูลดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า พระเจ้าปุชยมิตร เป็นบุคคลซึ่งมีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ สันนิษฐานว่า สมัยของพระเจ้าปุชยมิตร เกิดขึ้นในสมัยเดียวกันกับพระเจ้ามิลินท์ แต่ตัวละครตัวนี้ได้ปรากฏในมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดชาติ ทางผู้ผลิตได้สร้างขึ้นโดยอ้างอิงจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และความสัมพันธ์เชิงเวลา เพื่อสร้างเหตุการณ์ซึ่งเป็นความขัดแย้ง (conflict) ภายในเรื่อง โดยให้พระเจ้าปุชยมิตร ปกครอง ณ เมืองปาฏลีบุตร มีเรื่องขัดแย้งกับพระเจ้ามิลินท์ แห่งเมืองสาคลนคร ซึ่งเหตุแห่งความขัดแย้งก็มีเค้าโครงมาจากเรื่องจริงเนื่องด้วยพิธีอศฺวเมธ ของเมืองปาฏลีบุตร ที่ส่งปล่อยม้าให้วิ่งไปเรื่อย ๆ โดยมีขบวนทหารตามหลัง

เมื่อมาถึงเมืองไหนด เมืองนั้นจะต้องต้อนรับหรือมอบเครื่องบรรณาการให้เพื่อเชื่อมสัมพันธ์ไมตรี แต่เมื่อมาถึงเมืองสาครนคร พระเจ้ามิลินท์ไม่ยอมทำตามประเพณีของเมืองปาฏลีบุตรทำให้พระเจ้าปุชยมิตรไม่พอใจ และเป็นศัตรูกันนับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ซึ่งทั้งหมดได้ถูกสร้างเป็นเรื่องราวความขัดแย้งที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องมิลินท์ปัญหา และเป็นตัวอย่างของการสร้างตัวละครและเหตุการณ์โดยอิงข้อมูลทางประวัติศาสตร์

3.ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่

ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ในการ์ตูนแอนิเมชัน และไม่ปรากฏในมิลินท์ปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ มีอยู่หลายตัวละครด้วยกัน เช่น

- พระมเหสี เป็นพระมเหสีของพระเจ้ามิลินท์ เป็นผู้หญิงสวย งาม ผุดผ่อง สดสวย ตาโต มีเมตตา
- อูฐิกาย อีกหนึ่งในสองอำมาตย์คู่พระทัยของพระเจ้ามิลินท์ รูปร่างผอมกะหร่องเหมือนไม้เสียบผี มักพูดคนละเรื่องกัน กับเรื่องที่เขาพูดกันอยู่ ตลก ไร้สาระ
- แม่ทัพกัณณะ แม่ทัพผู้ห้าวหาญ มีความซื่อสัตย์จงรักภักดีต่อกษัตริย์นั่นคือพระเจ้ามิลินท์
- มายา พระสนมของพระเจ้าปุชยมิตร ถูกส่งตัวมาเมืองสาครนครเพื่อสืบเรื่องของพระเจ้ามิลินท์
- สัณชัย เด็กชายชาวบ้าน มีฐานะยากจน พระนาคเสนเห็นใจรับมาเป็นศิษย์

ซึ่งตัวละครเหล่านี้เป็นตัวละครที่เพิ่มเติมเข้ามาเพื่อให้การเล่าเรื่องมิลินท์ปัญหาในรูปแบบแอนิเมชัน ในแต่ละเหตุการณ์มีความสมจริงมากขึ้น ซึ่งผู้ผลิตการ์ตูนได้ให้เหตุผลในการเพิ่มตัวละครต่าง ๆ ไว้ว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

"ส่วนที่ยากสุด คือข้อมูลเรื่องพระเจ้ามิลินท์ เพราะมีเยอะมาก แต่เราต้องดึงคาแร็กเตอร์ตัวละครออกมาให้ได้ ต้องมาตีโจทย์ว่าพระองค์ต้องมีพระเมหส์ด้วยนะ มีอำมาตย์ มีเมืองข้าง ๆ มีคนจีนมาค้าขาย ซึ่งเราต้องคิดให้สมจริง ๆ เพราะถ้าให้สองคนมาคุยกันจะไม่น่าสนใจ ยากที่การตีโจทย์"

(ไพบุลย์ กันทามาระ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินท์ปัญหา ได้มีการเพิ่มตัวละครให้มากขึ้นนอกเหนือจากตัวละครในลักษณะข้างต้นทั้งใช้ตัวละครที่ปรากฏในหนังสือ สร้างตัวละครเพิ่มเติมจากการอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ และสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ ทั้งนี้ นอกเหนือจากเพื่อเข้ามาช่วยดำเนินเรื่องในส่วนของการเหตุการณ์รองให้สมบูรณ์ เพิ่มความสมจริง ความมีชีวิตชีวาให้กับตัวเรื่องแอนิเมชัน ยังช่วยในส่วนการดำเนินเรื่องราวให้เข้มข้น และสนุกสนานมากขึ้นด้วย

ฉาก (setting)

ฉากในการ์ตูนเรื่อง มีการออกแบบโดยทีมงานผู้ผลิต และ ผู้เขียนบท ได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลบ้านเมืองที่เกิดขึ้นสมัยนั้นเพื่อเปรียบเทียบจากหลักฐานทางภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ ในสมัยนั้น นำมาเทียบเคียงกับบทบรรยายจากตัวละคร ตัวอย่างจากบทบรรยายในมิลินท์ปัญหา ฉบับหอสมุดแห่งชาติ ที่ได้บรรยายเมืองสาครนคร เช่น

“สุยุติ สพุพชนาน” ประการหนึ่งเป็นคำระบือภาษาแห่งคนทั้งหลายโดยปริยายได้ฟังเล่ากันมาว่า เมืองสาครนครราชธานีที่พระเจ้ามิลินท์เป็นป็นเฉลิมนั้นมีแม่น้ำแลภูเขาล้อมรอบประกอบด้วยสวนอุทยานแลที่สวนน้ำแลโบกชรัณีสระสีสาโรช อุโฆษกีก้องโวยเสเสียงนกร้าร้เที่ยวท่องไผ่ผินบินไปมาในวนารามคือสวนต้นไม้หนึ่งกรุงสาครราชธานีนั้น หากภัยปจจามิตรที่จะคิดทรยศประทุษร้ายรบราฆ่าฟันกันมิได้ เหตุประกอบไปด้วยเขื่อนประตูคูค่ายหอรบเชิงเทินทั้งหลายล้อมรอบด้วยกำแพง มีกลอนทวารมั่นคง คนเฝ้าเล่าก็แน่นหนา หากรักษาเป็นอันดี อนึ่งนราชนานีประกอบด้วยวิถีถนนคนเดินเวียนแวงไปโดยริแลสกักมิได้ขัดขวาง ถนนหาทางราบรื่นแต่พื้นก่อด้วยหินศิลาแลงเป็นหนทางใหญ่ไปสี่แพร่ง สองข้างนั้นระกอบด้วยตลาดตั้งร้านขายเรียงไปคูนี่สนุกนักหนา อนึ่งก็มั่งคั่งด้วยช่างม้าวิฬ เกลื่อนกล่นไปด้วยนรชาติหนุ่มแลสาวหญิงชายดาษไปด้วยตระกูลทั้งหลายอนเณกนานาคือตระกูลกษัตริย์สุริยวงศา พ่อค้าชาวนามหาพราหมณ์

คหบดี เศรษฐีเสวกามาตย์ข้าราชการ บ้านเรือนรั้วเวียงเคียงกันเป็นแถวๆดูแล้วก็เห็นงาม ตั้งตีกรามเวียงกันไปเป็นชั้นเป็นชนิด แลรั้ววังของกรุงกษัตริย์ก็แสนสำราญ ในพระราชฐานก็โอภาสไปด้วยพระมหาปราสาทราชनिเวศน์ รายเรียงเคียงกันสุดที่จะพรรณนา ทั้งมีคลังผ้าคลังเงินคลังทองคำคลังของต่างๆรอบภายนอก มีฉางข้าวฉางปลาฉางถั่วสารพัดถ้วนถึ

อนึ่งสาครราชธานีสารพัดที่จะมี คือ ผ้ากาสิกพัสตร อุทุมพรพัสตร ผ้าโกไสยพัสตร เงินทองแก้วแหวนอย่างดี เปนที่ไปมาแห่งพานิชทั้งหลายค้าขายอยู่อัครา แลช่างนอกทุ่งนาก็บริบูรณ์ด้วยพืชข้าวกล้าปักหวานไว้ดูสนุกนี้กระไร ดูจตุตรภูทวิปก็เหมือนกัน ถ้ามีฉะนั้นก็สนุกดูจลาถมณฑาอุทยานอันสถิตในสถานเทวโลก ก็มีในกาลครั้งนั้น”

(มลินทปัญหาคบับหอสุมุดแห่งชาติ หน้าที 43-44)

ซึ่งจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ และบทบรรยายเมืองสาครนครที่นำมาประกอบเป็นข้อมูลเพิ่มเติมในการออกแบบฉากของการ์ตูนแอนิเมชัน จะปรากฏเป็นข้อมูลเพิ่มเติมดังนี้



รูปที่ 1 แสดงฉากเมืองสาครนคร

จากภาพเราได้เห็นภาพของเมืองสาครนครที่ยิ่งใหญ่และคราคร่ำไปด้วยผู้คน การค้าขาย การคมนาคมที่เกิดขึ้นในสมัยนั้น ไม่ว่าจะด้วยม้า เดินเท้า หรือใช้เกวียน รวมไปถึงการแต่งกาย ซึ่งทางทีมงานได้มีการออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกัน สำหรับอีกส่วนที่เพิ่มเติมขึ้นมาจากข้อมูลทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ในสมัยนั้น และจินตนาการของทีมงานแอนิเมเตอร์ จะแสดงภาพให้เห็นว่าสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ในเมืองสาครนคร มีกลิ่นไอของวัฒนธรรมชาวกรีก ซึ่งเป็นเชื้อชาติรากดั้งเดิมของกษัตริย์ผู้ปกครองเมือง อีกทั้งแสดงถึงความเชื่อ ประเพณี และวัฒนธรรมของชาวกรีก ที่มีต่อเทพเจ้า การสร้างวิหาร รูปปั้นบูชา ดังที่ปรากฏในเรื่อง เช่น รูปปั้นเทพีเอเธน่า เป็นต้น



รูปที่ 2 แสดงฉากภายในพระราชวังเมืองสาครนครที่มีรูปปั้นเทวรูปอยู่ทุกแห่ง

อีกส่วนหนึ่งข้อมูลทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ในสมัยนั้น และจินตนาการของทีมงานแอนิเมเตอร์ จะแสดงให้เห็นว่าสิ่งก่อสร้างในเมืองสาครนครมีกลิ่นไอของวัฒนธรรมชาวกรีก ซึ่งเป็นเชื้อชาติรากดั้งเดิมของกษัตริย์ผู้ปกครองเมือง แสดงถึงวัฒนธรรมของชาวกรีก ที่เคารพเทพต่าง ๆ บูชารูปปั้น เช่น รูปปั้นเทพีเอเธน่า เป็นต้น

ความสัมพันธ์เชิงเวลา (temporal relations)

ด้านความสัมพันธ์เชิงเวลาในเรื่องมิลินทปัญหา พบว่า เหตุการณ์ที่เพิ่มเข้ามาในเนื้อเรื่องมีลักษณะสัมพันธ์กับช่วงเวลาเดียวกันกับมิลินทปัญหา หรือสมัยของพระเจ้ามิลินท์

เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นหลังพระพุทธเจ้าปรินิพพานไปแล้วเป็นเวลา 500 ปี โดยพระมหาอุคคิษย วชิรเมธี ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่า

“ในทางประวัติศาสตร์คือ การที่พระพุทธศาสนาพยายามปกป้องตัวเองจากการรุกรานของจักรวรรดินิยมตะวันตก ในยุคนั้นลัทธิวัตถุนิยมเริ่มเข้ามาในพุทธศาสนาประเทศอินเดีย ถ้าเราดูในทางประวัติศาสตร์ก็จะเห็นชัดว่าจะเป็นยุคหลังพระเจ้าอเล็กซานเดอร์ เมื่อมีแลนเดอร์เริ่มเข้ามาในประเทศอินเดียก็ได้เกิดการปรับตัวขนานใหญ่ เพราะว่าชาติตะวันตกเข้ามาพร้อมกับวิธีวิทยาที่เราเรียกว่า “วัตถุนิยม” ซึ่งมีความก้าวหน้ามากโดยเฉพาะอย่างยิ่งคนกลุ่มนี้มีบรรพบุรุษเป็นชาวกรีก กรีกซึ่งเป็นมนุษยนิยมหัตถ์จรรยาในทางปรัชญา ยุคนั้นเป็นยุคหลังพุทธศาสนา 500 ปี พระสงฆ์กำลังปรับตัวขนานใหญ่ เพราะอยู่ในยุคที่เรียกว่าทำท่าจะเสื่อมถอย พอมิแลนเดอร์เข้ามา คณะสงฆ์ก็หาผู้จะอธิบายพุทธศาสนาพร้อมสมัยได้ยากมาก สุดท้ายก็ต้องแสวงหานักปราชญ์ซึ่งก็มาเจอกับพระนาคเสน เพราะฉะนั้นพระนาคเสนก็จะเปรียบได้ง่ายที่สุด พระอาจารย์อยากจะทำเปรียบกับในหลวงรัชกาลที่ 4 (หรือวชิรญาณนันทิกขุ) ซึ่งปรับตัวทำคำอธิบายทางพุทธศาสนาใส่วิธีวิทยาของตะวันตกเพื่อรองรับกระแสนิยมตะวันตก ท่านลงทุนถึงขนาดเรียนภาษาอังกฤษรอไว้เลยนี่คือการปรับตัวทางประวัติศาสตร์ คือการปรับตัวของพุทธศาสนาเพื่อเผชิญกับจักรวรรดินิยมตะวันตกหรือภูมิปรัชญากรีก กับภูมิปัญญาพุทธศาสนา”

(พระมหาอุคคิษย วชิรเมธี, 1 ตุลาคม 2551)

ช่วงเวลาที่เกิดการรุกรานของจักรวรรดิชาติตะวันตก เข้ามาในเอเชียเป็นช่วงเวลาที่เกิดขึ้นพร้อมกันมีลึนทปัญหา เปรียบได้ดังการที่ต้องเตรียมพร้อมรับกับการรุกรานของชาติตะวันตกเช่นกัน ในเรื่องมีลึนทปัญหา พระโอรณเถระ ได้ส่งพระนาคเสนมาตอบปัญหาใช้ปรัชญาความรู้ทางพุทธศาสนา จนพระจำมีลึนทผู้ปริษา เกิดความเลื่อมใส ระยะเวลาการดำเนินเรื่องถามตอบปัญหาดำเนินไปอย่างรวดเร็ว ๆ ไม่เร่งรีบ

ผู้เล่าเรื่อง (narrator)

ผู้เล่าเรื่องมีลึนทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ ได้แก่ ผู้แต่งมีลึนทปัญหา นั่นคือ พระปิฎก จุฬารักษ์ ซึ่งจะเป็นผู้เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน เป็นมุมมองแบบไม่มีข้อจำกัด ผู้เขียนสามารถหยั่งรู้จิตใจตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเวลา สถานที่ ได้อย่างไรของเขต ผู้เล่าจะไม่อ้างถึงตัวเอง แต่จะอ้างตัวละครในเรื่องในฐานะบุคคลที่สาม

ส่วนผู้เล่าเรื่องในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน คือ ผู้เขียนบทและทีมงานทำการ์ตูนแอนิเมชัน พัฒนาการเล่าเรื่องโดยใช้เทคนิคแอนิเมชัน ผู้เล่าเรื่องได้ทำการดัดแปลงบทเขียนบทเรื่องมิลินทปัญหานี้ขึ้นมาใหม่โดยเพิ่มฉาก ตัวละคร ฯลฯ ผู้เล่าไม่ได้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือไม่ได้มีส่วนร่วมเกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่อง สามารถหยั่งรู้จิตใจตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเวลาสถานที่ ได้อย่างไรของเขต ผู้เล่าจะไม่อ้างถึงตัวเอง แต่จะอ้างตัวละครในเรื่องในฐานะบุคคลที่สาม

ผู้รับสาร

ผู้รับสารมิลินทปัญหานับหอดสมุดแห่งชาติ ผู้รับสาร หรือ ผู้ฟังการเล่าเรื่องนี้มีสองระดับ ระดับแรกเป็นผู้ฟังในเรื่องชาวเมืองสาครนคร ที่ได้ฟังปจฺฉา-วิสัยนา ธรรมของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ส่วนผู้ฟังระดับที่สอง คือ ผู้ได้อ่านมิลินทปัญหา อาจจะเป็นพระภิกษุ หรือ ผู้สนใจศึกษาคัมภีร์เล่มนี้ก็ย่อมได้

สำหรับการ์ตูนแอนิเมชัน การที่การ์ตูนเรื่อง “มิลินทปัญหา” ได้เผยแพร่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 แสดงให้เห็นว่าต้องการกลุ่มผู้รับสารหรือผู้ชมทั่วไป แต่ช่วงเวลาที่ออกอากาศ เวลา 18.00-18.30 น. ทางทีมผู้บริหารช่องสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 กำหนดให้ช่วงเวลานี้เป็นรายการสำหรับเด็กและครอบครัว หากจะสรุปกลุ่มผู้รับสารจากการเผยแพร่ออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ กลุ่มเป้าหมายหลักของผู้รับสารก็คือ เด็กและครอบครัว แต่เมื่อมองย้อนกลับไปส่วนของทางทีมงานผู้ผลิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายจะสังเกตว่ายังไม่ตรงกัน ปัญหาน่าจะมาจากการรับสารมิลินทปัญหาและการตีความสารของทีมงานแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป ทำให้กลุ่มผู้รับสารเป้าหมายในฉบับการ์ตูนตามความเข้าใจของทีมงานผู้ผลิตออกมาแตกต่างกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าจุดนี้น่าจะส่งผลไปถึงกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากการกำหนดเป้าหมายผู้รับสารให้ชัดเจน ตัวสารย่อมต้องถูกดัดแปลงหรือผลิตขึ้นมาเพื่อบุคคลกลุ่มนั้น ให้ได้รับได้อย่างเต็มประสิทธิภาพของการสื่อสาร

การประเมิน (evaluation of the narrative)

1.เกณฑ์ประเมินสาระเนื้อหา (criteria for the assessing of narrative substance)

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาการดัดแปลงมิลินทปัญหามาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนั้น แนวการประเมินสาระเนื้อหา โดยการวิจารณ์เปรียบเทียบผลงานทั้งมิลินทปัญหาลบหลวมชุดแห่งชาติ และมิลินทปัญหาลบหลวมชุดแอนิเมชัน

หนึ่งผู้วิจัยพบว่า มิลินทปัญหาลบหลวมชุดแห่งชาติเป็นภาษาที่ค่อนข้างสวยงาม แต่ยังคงยากแก่การเข้าใจ การนำมาเสนอในรูปแบบใหม่ตามสมัยนิยม ย่อมต้องมีการปรับเปลี่ยนภาษาจากตัวเรื่องเดิมให้เหมาะแก่การเข้าใจของคนในปัจจุบัน ดังนั้นผู้นำเสนอในรูปแบบหลัง (ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน) จึงมักเลือกที่จะเก็บ “เรื่อง” เอาไว้ โดยปรับเปลี่ยนด้านภาษาเพิ่มเติมเหตุการณ์แทรกลงไป โดยคงข้อปุจฉา-วิสัชนา ไว้โดยเรียงลำดับตามที่ปรากฏในฉบับหนังสือ

ข้อสังเกตประการหนึ่ง พบว่า แม้จะได้มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาหรือภาษาบางส่วน แต่เป็นในส่วนที่เป็นคำพูด ภาษาสนทนาของตัวละครในเรื่องเท่านั้น แต่ข้อปุจฉา-วิสัชนา จากในฉบับหลวมชุดแห่งชาติ ยังไม่ได้ถูกปรับให้เป็นการอธิบายในสมัยนิยมแต่ประการใด ดังนั้น เนื้อเรื่องในส่วนที่เป็นเหตุการณ์แทรกยังสามารถพอเข้าใจได้ แต่เนื้อเรื่องในส่วนของข้อปุจฉา-วิสัชนายังต้องการผู้ชมที่มีความรู้พื้นฐานทางธรรมะมาบ้าง เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายกว่า

“ในเมื่อเราจับเรื่องยากมาทำ แล้วจะทำให้เป็นเรื่องง่าย เรื่องยากนั้นก็หมดความหมาย ดังนั้นผมอยากให้เอาแค่พระเจ้ามิลินท์ กับพระนาคเสนคุยกันอย่างไร และคนฟังพอที่จะเข้าใจได้บ้างก็พอ เช่น ลมผัสสาสะคืออะไร ตอบมันก็คือลมหายใจเข้า- ออก เพราะในเรื่องมันมีหลายคำที่”

(อิสกรุล คงธนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

“โดยเนื้อแล้ว ตัวการ์ตูนต้องการจะเผยแพร่ มิลินทปัญหามากกว่า ผู้ที่อยากจะศึกษาให้ลึกลงไปอีก ต้องไปอ่านเอง เพราะเมื่อดูการ์ตูนอาจจะยังไม่เข้าใจในทันที เป็นการจุดประกายให้คนดูอย่างคั่นคว่ำด้วยตัวเองอีกทางหนึ่ง”

(ปัญญา เนตรกอบเกื้อ, 9 กรกฎาคม 2551)

โดยจากตัวเนื้อเรื่องมีลึนทปัญหาคงคุณค่าทางปรัชญาที่ลึกซึ้ง จากการนำมาดัดแปลง นำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน จะเห็นว่าผู้เขียนบทยังเลือกที่จะคงความเดิมเอาไว้สำหรับผู้ผลิตการ์ตูนมองเองในเรื่องของการต่อยอดขึ้นไปขั้นหนึ่งคือการไปศึกษาต่อด้วยตนเอง

2. เกณฑ์ประเมินรูปแบบ (criteria for the assessing of narrative form)

การนำมีลึนทปัญหามาดัดแปลงนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจ การเล่าเรื่องใหม่จากตัวละครเดิมจำเป็นจะต้องเพิ่มเหตุการณ์หรือตัวละครเพิ่มเติมเข้าไป เพื่อผูกเรื่องนำเหตุการณ์หลักและเหตุการณ์รอง มาเชื่อมโยงและร้อยเรียงกัน โดยพยายามที่จะคงรูปแบบ สาระเดิม ๆ เอาไว้ให้มากที่สุด แต่ก็ต้องไม่ลืมเรื่องของความบันเทิงด้วย

โดยตัวรูปแบบการนำเสนอที่ น่าสนใจ แต่การจะพัฒนารูปแบบในการนำเสนอให้เหมาะสมแก่ผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย ให้นำติดตาม ชอบและรักในตัวละคร เป็นเรื่องที่น่าสนใจ ความสำคัญมากที่สุด รูปแบบการนำเสนอในแบบแอนิเมชันของมีลึนทปัญหา ก่อให้เกิดผลอย่างไรบ้างต่อผู้ชม หรือผู้รับสาร จากการเปรียบเทียบของมีลึนทปัญหาลับหอดสมุทรแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมีลึนทปัญหา ในส่วนของเหตุการณ์ พบว่า เหตุการณ์ที่เพิ่มเติมมาในส่วนของแอนิเมชัน มีลักษณะแทรกหรือตัดปะลงไป ขาดความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ จึงทำให้ขาดความเป็นเอกภาพของเนื้อเรื่อง

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า มีลึนทปัญหาในฉบับแอนิเมชัน ยังไม่สามารถทำหน้าที่ได้ชัดเจนในส่วนการก่อให้เกิดผลกระทบต่อคนดู เหมือนกับที่เราดูละครเรื่องบาปกรรม แล้วเราไม่อยากจะชั่ว ดูการ์ตูนเรื่องนักเทนนิส แล้วไปสมัครเล่นเทนนิส ดู “อิกคิวซัง” แล้วอยากมีปัญญาตัวอย่างอิกคิวซัง เด็ก ๆ อาจจะเลียนแบบท่าทาง หรือคำพูด เช่น “จะรีบไปไหน...จะรีบไปไหน พักเดี๋ยวนิ่งซิ”, “ใช้สมอง...นั่งสมาธิ” เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ยังไม่พบในมีลึนทปัญหา ในรูปแบบของแอนิเมชันมีลึนทปัญหาจึงได้ทำหน้าที่ในส่วนของคำแนะนำให้รู้จัก แต่จะค้นคว้าศึกษา หรือนำไปต่อยอดหรือไม่ ก็ขึ้นอยู่กับผู้รับสารแต่ละบุคคล

นอกจากผลการวิจัยในส่วนของเปรียบเทียบ ในรายละเอียดต่างๆ ตามที่กล่าวแล้วนั้น ผู้วิจัยจะขอเสนอผลการวิจัยที่พบในการ์ตูน ซึ่งเพิ่มขึ้นมาและแตกต่างจากฉบับหอสมุดแห่งชาติ กล่าวคือ ในการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 จะมีช่วงทำายเป็นช่วงที่อธิบายคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา เรียกว่าช่วง “ธรรมะน่ารู้”

“ตอนขยายความในช่วงทำยที่ทางบริษัทใส่เพิ่มเข้ามา เป็นช่วงอธิบายคำศัพท์ทางพุทธศาสนา ทางบริษัทได้มีการสอบถามมาก่อนว่ามีสัตว์ประหลาดทางพุทธศาสนาตัวใดบ้าง ที่สามารถนำมาเป็นตัวช่วยอธิบายได้บ้าง หรือเอามาเล่นตอนทำยได้บ้าง ผมเลยให้ตัวอรหันต์ไป คือตัวเป็นนก หัวเป็นคน”

(อิสรกุล คงชนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

รูปร่างลักษณะของตัวการ์ตูนที่ชื่อ “อรหันต์” ทางผู้ผลิตการ์ตูนและผู้เขียนบทได้ค้นคว้าหาข้อมูลร่วมกัน และออกแบบตัวละครตัวนี้ ให้มีความเป็นเด็ก มีปีก รูปร่างคล้ายครุฑ ตาสีเขียว ฉากหลังเป็นพระราชวังของพระเจ้ามลิந்து



รูปที่ 3 ตัวการ์ตูนอรหันต์ในช่วง “ธรรมะน่ารู้”

ในส่วนของกรอธิบายคำศัพท์ ทางทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนเป็นผู้คัดเลือกคำศัพท์ทางพุทธศาสนาขึ้นมา จากการหาข้อมูล ซึ่งคำแปล หรือ คำอธิบายที่นำมานั้น ได้นำมาจากพจนานุกรม

พุทธศาสตร์ ซึ่งผู้วิจัยสังเกตว่า ในแต่ละตอนที่ออกอากาศนั้น คำศัพท์ที่ยกมาอธิบาย มีทั้ง คำศัพท์ที่อธิบายแล้วเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องมีการแปล ความหมายเพิ่มเติมอีก เช่น

พระอุคังค คือ พระที่ปฏิบัติเคร่งครัด ตามหลักธรรม เป็นผู้ปฏิบัติดี ปฏิบัติชอบ เป็นผู้ตักสิเลส พระอุคังคมักจะแสวงหาที่สงบ ปลัดกิเวกไปในป่า (ป่าช้า) ปักกลดอยู่ตามโคน ต้นไม้ ใช้ชีวิตอย่างสันโดษ (ไม่มีคนพลุกพล่าน ละทิ้งความสะดวกสบาย ละทิ้งกิเลส และความยึดติดทั้งปวง)

กาลทาน หมายถึง ทานที่ให้ไปตามกาลเวลา ทานที่ให้ได้เป็นครั้งคราว ภายในระยะเวลาที่กำหนดไม่ให้ได้ตลอดเวลา เช่น การถวายผ้ากฐินและการถวายผ้าอาบน้ำฝน เป็นต้น ซึ่งทานจถวายได้ตามกำหนดเวลา ที่พระพุทเจ้าทรงอนุญาตเท่านั้น จะก่อนหรือเลยกำหนดไป ทำไม่ได้

ไตรจีวร คือ ผ้าสามผืนที่พระวินัย อนุญาตให้ภิกษุผู้มีไว้ใช้ประจำตัว คือ

1. สังฆาฏิ คือ ผ้าทาบ
2. จีวร คือ ผ้าห่ม
3. สบง คือ ผ้านุ่ง

ผ้า 3 ผืนนี้ เรียกรวม ๆ ว่า ผ้าไตร เรียกสั้น ๆ ว่า ไตร เช่น ยกผ้าไตรมาตั้งหน้าพระ หน่อยจะได้ถวายกัน

เวร หมายถึง ความแค้นเคือง ความปองร้าย การแก้แค้น การคิดร้ายตอบแก่ผู้ทำร้าย คำสอนทางศาสนาพุทธสอนให้เว้นจากการจองเวรซึ่งกันและกัน เพราะจะทำให้ ไม่มีที่สิ้นสุดแห่งเวร ดังมีพุทธสุภาษิตที่ว่า “เวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร”

บิณฑบาต หมายถึง อาหารที่ใส่ลงในบาตรพระหรืออาหารถวายพระ ในภาษาไทย ให้ความหมายว่า การรับของใส่บาตร เช่น พระไปบิณฑบาต หมายถึง การที่พระไปรับอาหารที่ผู้ทำบุญจะใส่ลงไปใส่ในบาตรเพื่อจะเป็นบุญกุศลแก่ผู้ที่ถวายของใส่ลงในบาตร

แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีหลายตอนที่ผู้วิจัยเห็นว่าการอธิบายคำศัพท์ก็มีความซับซ้อน ไม่สามารถเข้าใจได้ทันที จะต้องมีการแปลความหมายเพิ่มเติมอีกชั้นหนึ่งเช่น

วิญญาณ หมายถึง ความรู้แจ้งทางอารมณ์และจิตที่เกิดขึ้นเมื่ออายตนะภายในและภายนอกกระทบกัน (เช่นรู้อารมณ์ในเวลาเมื่อรูปมากระทบต) วิญญาณแบ่งออกได้เป็น 6 คือ

1. จักขุวิญญาณ (รู้อารมณ์ทางตา)
2. โสตวิญญาน(รู้อารมณ์ทางหู)
3. ชานวิญญาน (รู้อารมณ์ทางจมูก)
4. ชิวหาวิญญาน (รู้อารมณ์ทางลิ้น)
5. กายวิญญาน (รู้อารมณ์ทางวิญญาณ)
6. มโนวิญญาน (รู้อารมณ์ทางใจ)

วิปัสสนา หมายถึง ความเป็นแจ้ง คือ เห็นตรงต่อความเป็นจริงของสภาวะธรรมที่เห็นไตรลักษณ์ อันให้ถอน ความหลงผิดรู้ผิดในสังขารเสียได้

โยนิโสมนสิการ คือ การทำภายในใจโดยหยาบคาย หรือ พิจารณาโดยหยาบคายในการที่จะรู้จักคิดให้ถูกวิธี โดยตรึกตรองด้วยเหตุผลและแยกแยะองค์ประกอบจนสามารถที่จะรู้ความจริงตั้งแต่ต้นเหตุจนถึงปลายเหตุ อันยังให้เกิดกุศลธรรมโดยอุบายที่ชอบ

อายตนะ หมายถึง ที่ติดต่อกัน เครื่องติดต่อกัน เครื่องรู้และสิ่งที่รู้ เช่น ตาเป็นเครื่องรู้ รูปเป็นสิ่งที่รู้ (ภาพเป็นสิ่งที่รู้ เป็นเป็นเครื่องรู้ เสียงเป็นสิ่งที่รู้ เป็นต้น จัดเป็นสองประเภทคือ อายตนะภายใน 6 และ อายตนะภายนอก 6)

ขันธ์ หมายถึง กอง, บวก, หมวดย, หมู่ หรือส่วนหนึ่งๆ ของรูปธรรมและนามธรรม แบ่งออกเป็น 5 กอง คือ กองรูป รูปขันธ์ กองเวทนา เวทนาขันธ์, กองสัญญา สัญญาขันธ์, กองสังขารสังขารขันธ์ กองวิญญาณ วิญญาณขันธ์ รวมแล้วเรียกว่า เบญจขันธ์หรือขันธ์ทั้งห้า

ในส่วนของการเพิ่มช่วง “ธรรมะน่ารู้” ขึ้นมา ผู้วิจัยมีข้อสังเกตที่พบจากการสัมภาษณ์
ทีมงานผู้ผลิต ดังนี้

“ในส่วนการอธิบายคำศัพท์เป็นส่วนที่ทางช่อง 7 มีนโยบายให้ทางเราเพิ่มเติมการให้ความรู้ในตอนท้ายของเรื่องทุกตอนที่ออกอากาศ ทางทีมงานเราเลยต้องคิดตัวละครเพิ่มขึ้นมาเพื่อรองรับนโยบายของช่อง 7 จะสังเกตว่าการ์ตูนที่ได้ออกอากาศในช่วงวันและเวลาเดียวกับมิลินทปัญหาจะต้องมีช่วงอธิบายหรือความรู้เพิ่มเติมในตอนท้ายเรื่อง นี่เป็นนโยบายเป็นข้อกำหนดของช่วงเวลา ทีมงานเราจึงได้มีการเพิ่มช่วง “ธรรมะน่ารู้” เข้าไป”

(ถิรายุทธ ผาสอน, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

“ผมไม่ได้มีส่วนในการเลือกคำมาอธิบาย เพราะในตอนแรกคนทำการ์ตูนติดต่อมาให้หาตัวละครมาเพิ่ม ผมคิดว่าตัวละครตัวนี้จะเป็นตัวช่วยอธิบายการบูชา-วิสัยทัศน์ธรรมเพิ่มเติม”

(อิสรกุล คงชนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

ซึ่งแสดงให้เห็นว่าในส่วนนี้ทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนฝ่ายแอนิเมชัน เป็นฝ่ายทำเพิ่มเติมขึ้นมาเอง ผู้เขียนบทไม่ได้มีส่วนในการเขียนบทหรือเลือกคำมาอธิบายในช่วงนี้ อาจจะต้องด้วยเหตุผลของเวลาที่กระชั้นชิด ทำให้ทางทีมงานต้องรีบทำช่วงนี้เพื่อออกอากาศ เพราะเป็นส่วนที่เพิ่มเติมขึ้นมาหลังจากทางทีมงานทำการ์ตูนเสร็จสมบูรณ์แล้ว เนื่องจากนโยบายการออกอากาศในช่วงเวลาที่ได้(วันเสาร์และอาทิตย์ เวลา18.00-18.30 น.) ของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 เป็นช่วงเวลาของเด็กและครอบครัว รายการที่ออกอากาศในช่วงเวลานี้ จึงต้องมีการเพิ่มช่วงท้ายละครเพื่อให้ความรู้แก่ผู้รับชม และเป็นการสนองนโยบายของสถานีโทรทัศน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดด้านแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้นำทั้งองค์ประกอบด้านเทคนิค(Technical Elements) และองค์ประกอบด้านสัญลักษณ์(Symbolic Elements) ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหามาวិเคราะห์รวมกัน โดยแบ่งการวิเคราะห์ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

ก. สี

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการ์ตูนแอนิเมชัน นอกจากจะทำหน้าที่ควบคุมบรรยากาศของเรื่องแล้ว ยังเป็นตัวที่แสดงถึงเวลาที่เกิดขึ้นในขณะนั้น เช่น กลางวัน กลางคืน ตอนเย็น โดยใช้สีเป็นตัวบ่งบอกเวลาของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น



รูปที่ 4 แสดงการใช้สีเพื่อบ่งบอกเวลาที่เกิดขึ้นของแต่ละเหตุการณ์

สีได้ถูกนำไปใช้กับตัวละครด้วย เพื่อบอกถึงเชื้อชาติ อย่างเช่น พระเจ้ามิลินทที่มีผิวขาว เนื่องจากมีเชื้อสายของชาวกรีก ราษฎรในเมืองบางคนก็ผิวขาว บางคนผิวคล้ำจนถึงดำ เพราะเมืองสาครนครแต่เดิมเป็นเมืองของอินเดีย แต่ถูกปกครองโดยชาวกรีก ทำให้ลักษณะของสีผิวเป็นการบ่งบอกถึงเชื้อชาติเดิม ซึ่งในปัจจุบันการผสมผสานทางเชื้อชาติชาวเมืองสาครนครทำให้มีสีผิวขาวซึ่งแตกต่างจากชาวอินเดียโดยทั่วไป ซึ่งเรื่องนี้ปรากฏในมิลินทปัญหามาวิเคราะห์ฉบับแปลในมหามกุฏราชวิทยาลัย ได้กล่าวเกี่ยวกับอ้างอิงเรื่องดินแดนของสาครนครไว้ว่า ปัจจุบันคือ เมืองตะลีสัน ประเทศอัฟกานิสถาน



รูปที่ 5 แสดงการใช้สีกับผิวเพื่อบ่งบอกเชื้อชาติเดิมของตัวละคร

สำหรับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ซึ่งผลิตโดยบริษัทแอปพริมิเอด เอนเตอร์เทนเมนท์นั้น โทนสีจะเป็นสีสว่าง เช่น สีเหลือง สีฟ้า เพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงความสว่างแห่งปัญญา ดังคำเปรียบของเพลงประกอบของการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งแต่งโดยคุณพิเศษ สังข์สุวรรณ ผู้เขียนบท ที่มีท่อนร้องว่า “แสงสว่างอันใด สดใสเกินกว่าปัญญาไม่มี แม้ในความมืดทุกที่ สดใสบันเจ็ด หากเกิดปัญญา....”

ดังนั้นจึงถึงเป็นการแสดงถึงความตั้งใจของผู้ผลิตสาร ทั้งผู้เขียนบทและทีมงานผู้ผลิตการ์ตูน ที่ให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีสีที่ออกโทนสว่าง โดยเฉพาะฉากที่มีการบูชาวิสาขนาครธรรมระหว่างพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 6 แสดงโทนสีในฉากปุจฉา-วิสัชนาธรรมของพระนาคเสนและพระเจ้ามิลินท์

ข้อสังเกตลักษณะอีกประการคือนอกจากโทนสีของเรื่องจะทำหน้าที่เป็นนัยยะแฝง แสดงถึงความสว่างดูปัญญาแล้ว ทางด้านแอนิเมชันยังมีเทคนิคเพิ่มเติมในรูปอีก นั่นก็คือ “แสงสว่าง” ที่สอดส่องเข้ามาภายในฉากระหว่างการสนทนาของเรื่อง ซึ่งเป็นการเน้นความหมายเรื่องของการเปรียบ “ปัญญา” ดู “ความสว่าง” อีกนั่นเอง

ข. เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก(Costume and Objects)

ด้านเครื่องแต่งกายของตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญญา ถูกออกแบบมาให้มีความผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมกรีก และวัฒนธรรมของอินเดีย เนื่องจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ชาวกรีกในสมัยนั้น ได้เข้ายึดครองเมืองสาคลนคร ซึ่งปัจจุบันคือเมืองตะลิบัน ประเทศอัฟกานิสถาน ภายแต่่างกายจึงยังคงมีการผสมผสานกัน ในแต่ละตัวละครจะแตกต่างกัน เช่น พระเจ้ามิลินท์ ที่ยังแต่งกายด้วยชุดของชาวกรีกโบราณ สวมมงกุฎซึ่งแสดง

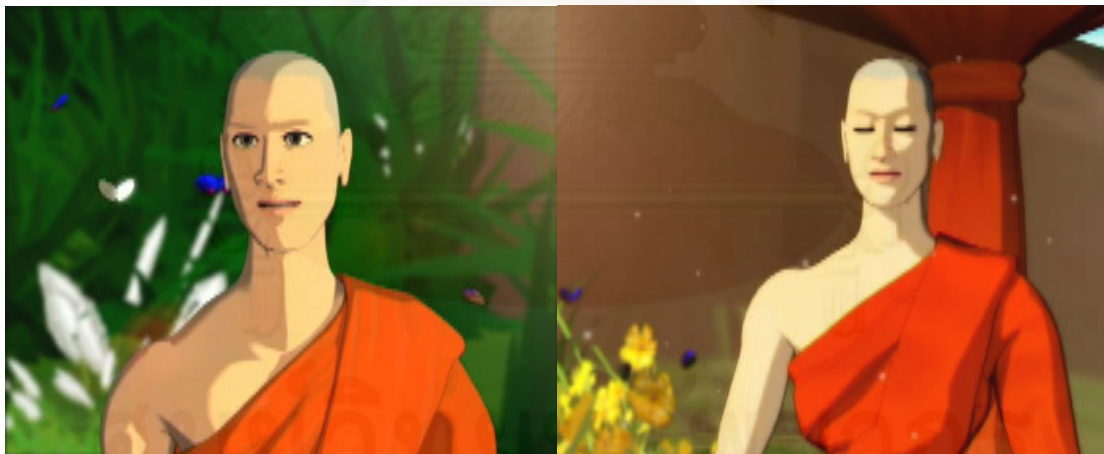
ฐานะของความเป็นกษัตริย์ ในขณะที่ชาวเมืองสาครนครบางคนกลับแต่งกายใช้ผ้าถุงแบบคน
อินเดีย ผู้ชายมีผ้าโพกศีรษะ

“ผมได้ให้คำแนะนำในเรื่องของเครื่องแต่งกายตัวละคร จริง ๆ แล้วตามหลักที่ถูกต้อง
เครื่องแต่งกายตัวละครไม่เหมาะสมเท่าไร บางตัวคล้ายมุสลิมเกินไป แยกในจินตภาพของแต่ละ
คนไม่เหมือนกัน นี่เป็นการดูของศาสนาพุทธ”

(อิสรกุล คงชนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

“มีหลายคนถามว่าทำไมต้องเอาของต่างประเทศ จริง ๆ โดยเนื้อเรื่องเกิดที่โน่น แต่ก็มี
รายละเอียดบางอย่างที่ผมปรับให้เป็นปัจจุบัน เช่น เครื่องนุ่งห่มของพระนาคเสนเป็นแบบพระไทย
นอกจากพระยุคแรกของไทยก็ไม่โกนศีรษะ ไม่โกนคิ้ว นี่คือนั่นที่เราปรับให้เหมือนปัจจุบัน”

(ไพฑูลย์ กันทามาระ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)



รูปที่ 7 แสดงถึงการแต่งกายของพระนาคเสน

“เพื่อให้ได้การ์ตูนที่สมจริง ทีมงานของบริษัทเอพพิริมิเอตต้องใช้เวลาในการศึกษาข้อมูล
อยู่ราว 2 ปี โดยเฉพาะของส่วนของสถานที่ในเรื่อง เช่น วิหารเอธินา วัดพระเจ้ามิลินท์ การแต่งกาย
ของตัวละคร รวมทั้งในคาแร็กเตอร์ตัวละครแต่ละตัว ตัวอย่างเช่น "พระนาคเสน" เป็นพระชาว

อินเดีย "แขกขาว" บุคลิกสูงมั่ง สง่างาม มีความเชี่ยวชาญทางปัญญา เข้าใจธรรมะอย่างถ่องแท้ เป็นที่เลื่อมใสศรัทธาของสาธุชนทั่วไป คุณวันชาติ พیمانคำ โปรดักชั่นดีไซน์ เป็นคนออกแบบ โดยนำมาจาก 32 ประการของมหาบุรุษ”

(ไพฑูริย์ กันทามาระ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

การออกแบบตัวการ์ตูนผู้ผลิตพยายามสอดแทรกความเป็นไทยลงไป เช่นการออกแบบรูปร่าง ลักษณะการแต่งกายของพระนาคเสนให้คล้ายกับพระภิกษุในประเทศไทย เพื่อให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับพระของผู้รับสาร มีการปรับการแต่งกายของพระนาคเสน ให้คล้ายหรือเหมือนกับพระในปัจจุบัน ส่งผลต่อการเชื่อมโยงทางความคิดของผู้รับชมเกี่ยวกับวัตรปฏิบัติของสงฆ์ เป็นการรับรู้ขั้นพื้นฐานในนิยามของพระ

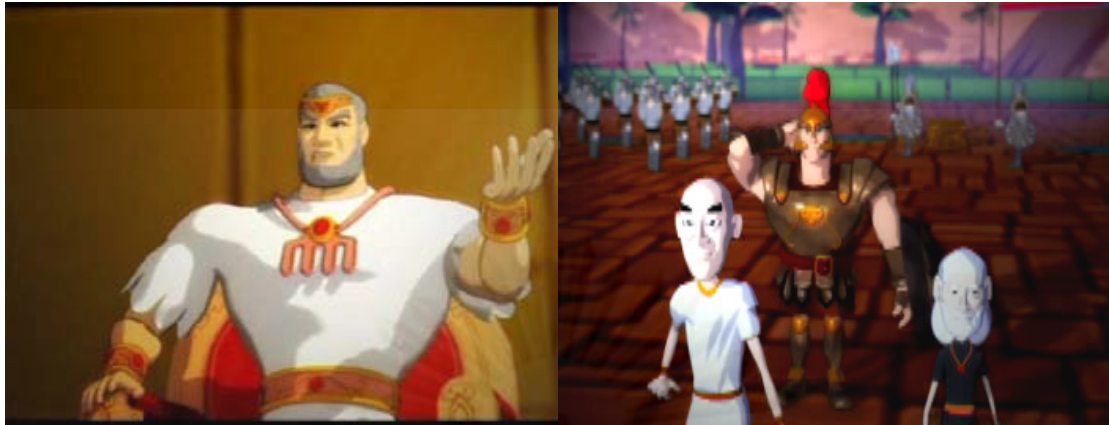
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 8 พระราชวังของพระเจ้ามิลินท์ในเมืองสาครนคร

กษัตริย์ผู้ปกครองเมือง นั้นคือ พระเจ้ามิลินท์ เป็นชาวกรีก ดังนั้นลักษณะการแต่งกาย ปราสาทราชวัง สถานที่สำคัญต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่อง รวมถึงเหล่าเสนาอำมาตย์ส่วนหนึ่งจึง ยังคงวัฒนธรรมของชาวกรีกเอาไว้ เช่น เครื่องแต่งกายของกษัตริย์และนักรบ วิหารเทพีเอเธน่า ปราสาทราชวังที่ก่อสร้างจะคล้ายกับวิหารของเทพในกรีก เป็นต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 9 แสดงการแต่งกายของกษัตริย์ และเหล่าเสนา อำมาตย์

"ส่วนที่ยากสุด คือข้อมูลเรื่องพระเจ้ามิลินท์ เพราะมีเยอะมาก แต่เราต้องดึงคาแร็กเตอร์ตัวละครออกมาให้ได้ ต้องมาตีโจทย์ว่าพระองค์ต้องมีพระมเหสีด้วยนะ มีอำมาตย์ มีเมืองข้างๆ มีคนจีนมาค้าขาย ซึ่งเราต้องคิดให้สมจริง ๆ เพราะถ้าให้สองคนมาคุยกันจะไม่น่าสนใจ ยากที่การตีโจทย์"

(ไพบูลย์ กันทามาระ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)



รูปที่ 10 การแต่งกายของชาวเมืองทั่วไป

สำหรับชาวเมืองสาครนครโดยทั่วไป ยังคงมีการแต่งกายแบบปะปนกัน (แสดงการผสมผสานทางวัฒนธรรมของหลายเชื้อชาติ) เป็นการแสดงว่าเมืองสาครนครที่ปกครองโดยพระเจ้ามิลินท์ เป็นเมืองที่อุดมสมบูรณ์ มีความเจริญก้าวหน้าทางการค้า เปิดกว้างทางการค้าขาย ดังนั้นลักษณะการแต่งกายของชาวเมืองจะเป็นสิ่งที่สามารถบ่งบอกถึงเชื้อชาติของตนได้ เช่น ชาวอินเดีย ชาวจีน(อาแป๊ะ) เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่พบในมิลินท์ปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ ซึ่งในหนังสือเป็นการแสดงปลุณาวิสัยชนาล้วน ๆ ระหว่างพระเจ้ามิลินท์และพระนาคนเสน

ค.ดารารและการแสดง(Stars and Performances)

ในเรื่องมิลินท์ปัญหานี้ตัวละครหลักมี 2 ตัวคือ พระเจ้ามิลินท์และพระนาคนเสน ส่วนตัวละครรอง ที่เพิ่มเข้ามา พระมเหสี แม่ทัพกัณณะ พระเจ้าปุศยมิตร มาया อนันตกาย ฤดีกาย อาแป๊ะ สัญชัย นางสุชาดา(แม่ของสัญชัย) อนันตเทพ วรุณ ฯลฯ ทั้งตัวละครหลักและตัวละครรองต่างมีส่วนช่วยในการดำเนินเรื่องให้สมบูรณ์ เนื่องจากในฉบับหอสมุดแห่งชาติตัวดำเนินเรื่องมีเพียงพระนาคนเสนและพระเจ้ามิลินท์เท่านั้น การนำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูนแอนิเมชันจำเป็นต้องเพิ่มเรื่องราวผูกโยง ต้องใช้ตัวละครเพิ่มเติมเพื่อรองรับการขยายหรือการเพิ่มของเหตุการณ์ จึงทำให้เกิดตัวละครเพิ่มเติมดังกล่าวขึ้นมา ซึ่งแต่ละตัวจะมีหน้าที่ในการดำเนินเรื่องแตกต่างกันไปตัวอย่างเช่น

-อนันตกาย กับ ฤดีกาย มาในรูปแบบของตัวตลกอ้วน-ผอม มีท่าทางหรือการแสดงต่าง ๆ คล้ายกับตัวตลกทั่วไป ชอบคิดอะไรแฉลง ๆ ทำตัวไร้สาระ หรือซุ่มซ่าม เชื้อซ่า ในส่วนนี้ นอกจากนี่ยังเพิ่ม แก๊กหรือมุขตลกต่าง ๆ ให้กับตัวละครทั้งสอง เพื่อเพิ่มสีสันให้กับการดำเนินเรื่องด้วย

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 11 ตัวละครอนันตกายและรูลีกาย

ซึ่ง แก๊ก (Gag) หรือมุขตลกที่เกิดขึ้นในเรื่อง เป็นเรื่องสากล ถ้าเป็นเรื่องของความรู้สึก (sense) แก๊กประสบความสำเร็จ คือการที่เรารู้สึกสนุกได้โดยการกระทำหรือท่าทาง หน้าตา จังหวะการเล่นของตัวละครที่ถือว่าเป็นเรื่องตลก คนทั่วไป ต่างชาติต่างภาษาสามารถดูได้เข้าใจได้ในทันทีโดยไม่ต้องมีคำพูดออกมา หากเป็นแก๊กที่เป็นคำพูด คนที่ต่างชาติ ต่างภาษา ต่างวัฒนธรรมก็ไม่สามารถเข้าใจแก๊กนั้น ๆ ได้

สำหรับมิลินทปัญหาคบ์การ์ตูน มีการใส่แก๊กลงไปในเรื่องเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ให้แก่ตัวเรื่องด้วย ที่สังเกตได้อย่างชัดเจน คือ ตัวละครอนันตกายกับรูลีกาย ลักษณะของตัวละครก็บ่งบอกถึงความเป็นผู้ถ่ายทอดมุขตลกได้อย่างดี นั่นคือ ความอ้วน-ความผอม

ตัวตลกอ้วน-ผอม กลายเป็นสัญลักษณ์ของเสียงหัวเราะ ดังจะเห็นได้จากการ์ตูนหลาย ๆ เรื่องที่ผ่านมา เรื่องนี้ก็เช่นกัน อนันตกาย ผู้มีรูปร่างอ้วน ชอบการรับประทานเป็นชีวิตจิตใจ ส่วนตุลิกาย มีรูปร่างผอม มีนิสัยกวน ๆ ชอบยุ่งเรื่องของคนอื่น

นอกจากนี้ในเรื่องยังมีคุณแม่ครัวอ้วน-ผอม แต่ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นตัวส่งผ่านแก๊ก เป็นเพียงตัวประกอบในการดำเนินเนื้อเรื่องให้สมบูรณ์เท่านั้น

ส่วนในด้านของการแสดงนั้นแอนิเมเตอร์จะรับผิดชอบเป็นหลัก หลังจากได้ข้อมูลทั้งจากผู้เขียนบท และจากการศึกษาข้อมูลของตัวละครนั้น ๆ จากนั้นจึงนำมาใส่เทคนิคด้านแอนิเมชันลงไป

“ผมทำหน้าที่เป็น Lead Animator จะทำหน้าที่จัด source จัดฉากต่าง ๆ ภายในเรื่อง Animate นำเรื่อง คือการดูการแสดงท่าทางต่าง ๆ ของตัวละคร ว่าควรเป็นอย่างไร เหมาะสมหรือไม่ ยิ่งเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับศาสนาด้วยแล้ว มีความ sensitive อยู่พอสมควร ทั้งการวางตัวของพระมิลินท์และพระนาคเสน นอกจากนี้ ยังทำหน้าที่เกี่ยวกับแฟลช(Flash) พวกลักษณะอาการต่างๆ ของตัวละคร เหงื่อออก น้ำสาด ร้องไห้ หรือช่องแทรกเล็ก ๆ น้อยๆ ที่เป็นภาพประกอบเนื้อเรื่องในช่วงอธิบายระหว่างการสนทนาธรรม”

(ปัญญา เนตรกอบแก้ว, 9 กรกฎาคม 2551)

“ผู้กำกับการแสดงของตัวละคร ย่อมต้องมีหน้าที่อย่างอื่นด้วย คือต้องทำเป็นทุกอย่าง ทั้งตัดต่อ กำกับ การ Screen บท ซึ่งมันต้องสัมพันธ์กันจะช่วยทำให้การแสดงของตัวละครออกมาดี สมจริง”

(อรรถชัย ศิริวัฒนวงศ์ชัย, 9 กรกฎาคม 2551)

ตัวละครในมิลินทปัญหา มีการแสดงที่เผยให้เห็นอัตลักษณ์ที่แท้จริง กล่าวคือ ดูจาก ลักษณะท่าทาง การพูด การเดิน ของตัวละครในเรื่องก็รู้ว่าเป็นคนอย่างไร เพราะมีการแสดง ของเหล่าตัวละครที่เล่นไปตามบทที่สร้างสรรค์และควบคุมโดยเหล่าแอนิเมเตอร์

ง.เสียง(Sound)

ซึ่งในงานวิจัย “วาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา” ผู้วิจัยวิเคราะห์ตามรหัสทางเสียง 2 ชนิด คือ

1.Diegetic Sound คือเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก มีอยู่ในฉากจริง ได้แก่

-เสียงประกอบ หรือ Sound Effects ที่ช่วยสร้างบรรยากาศ และเหตุการณ์ในเรื่อง

เสียงประกอบที่มีอยู่ในเรื่องที่ช่วยสร้างบรรยากาศ หรือ ความสมจริงให้มากขึ้น เช่น

- เสียงควบม้า ม้าเดิน เสียงรถม้าเคลื่อนที่
- เสียงจิ้งหรีดร้องเมื่อถึงฉากที่เป็นเวลากลางคืน
- เสียงผู้คนจอบแฉกในฉากตลาด
- เสียงลมพัด
- เสียงลากสิ่งของ ลากเกวียน

ซึ่งจากเนื้อเรื่องเสียงมีความสมจริง ให้ความรู้สึกรับรู้ตามเนื้อเรื่องไปด้วย ทำให้เมื่อดูการ์ตูน แล้ว ผู้ชมมีอาการมึนกับการ์ตูนได้โดยง่าย

-บทสนทนา(Dialogue)

ส่วนที่มีความสำคัญที่สุดเกี่ยวกับเสียงในบทสนทนา คือ ผู้พากษ์เสียงตัวละคร ผู้พากษ์เสียงจะต้องศึกษาถึงบุคลิกตัวละครในเรื่องก่อนที่จะออกแบบเสียงพากษ์ตัวละครนั้น เช่น

- พระนาคนั้น มีลักษณะน้ำเสียงเรียบ นิ่ง สงบ แต่แฝงความไพเราะน่าฟัง นุ่มนวล สุขุม

- พระเจ้ามิลินท์ มีลักษณะน้ำเสียงน้ำเสียงห้าวหาญ เสียงดัง พุดเร็วคล่องแคล่วในการเจรจา
ทนาย
- พระมหาลี มีลักษณะน้ำเสียงนุ่มนวลน่าฟัง พุดช้า
- อนันตกาย มีลักษณะน้ำเสียงอู้อี้ พุดช้า ชอบลากเสียงยาว ๆ ตัวอ้วน
- ฐิติกาย มีลักษณะน้ำเสียงเสียงแหลมเล็ก พุดเร็วคล่องแคล่ว ตัวผอม
- แม่ทัพกัณณะ มีลักษณะน้ำเสียงห้าวหาญ กระแทก ห้วน ๆ แต่ยังคงมีความสุขพวยอยู่ในที่

"โชคดีที่เราได้คุณมนตรี เจนอักษร มาพากย์บทพระนาคนเสน และคุณรอง เค้ามูลคดี พากย์เป็นพระเจ้ามิลินท์ ทำให้เรื่องนี้ น่าสนใจขึ้นอีก"

(ไพบูลย์ กันทามาระ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

"ตัวละครหลักจะเป็น คุณรอง เค้ามูลคดี และ คุณมนตรี เจนอักษร นอกนั้นเป็นตัวประกอบเล็ก ๆ น้อย ๆ พากษ์เสียงที่บริษัท นอกจากนี้เราจะพากษ์เสียงมาก่อน แล้วใส่สีหน้า ท่าทาง ใส่ท่า Model ดูจังหวะ ดูปากของ Model จะได้ตรงกะเสียงพากษ์"

(ถิรายุทธ ผาสอน, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ซึ่งการเลือกผู้ที่จะมาพากษ์เสียงตัวละครเหล่านี้ จะต้องมีการคัดเลือกบุคคลที่มีเสียงเหมาะสมกับตัวละครตัวนั้น เพราะนอกเหนือจะมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องด้วยแล้ว ผู้ที่จะมาพากษ์เสียงตัวละคร หากเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียง ย่อมดึงดูดผู้ชมได้มากเช่นกัน จะสังเกตได้จาก การที่วงการแอนิเมชันต่างประเทศจะดึงดาราสอลลิวูดมาพากษ์เสียงตัวละครแอนิเมชัน และมีการให้เครดิตในตอนท้ายเรื่องไว้ด้วยเช่นกัน

2. Non-diegetic Sound คือ เสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริงภายในฉาก ได้แก่ เสียงดนตรี และ เสียงบรรยาย

เสียงบรรยายจะมีขึ้นในตอนต้นเรื่องของทุก ๆ ตอน โดยจะมีผู้บรรยาย(Narrator) กล่าวบทบรรยาย เนื้อเรื่องย่อ ๆ อธิบายความเป็นมาของมิลินทปัญหา โดยมีข้อความดังนี้

“เมื่อครั้งพุทธกาล มีพุทธทำนายว่า อีก 500 ปีจากนี้ไป จะมีปราชญ์ผู้ยิ่งใหญ่ของโลก 2 ท่าน มาสนทนากัน คือ พระเจ้ามิลินท์กษัตริยาราชย์ผู้ยิ่งใหญ่ของชาวกรีก ผู้ซึ่งสามารถกรีธาทัพเข้ายึดครองอินเดียได้ส่วนหนึ่ง วันหนึ่งทรงไปพบกับพระภิกษุรูปหนึ่งนามว่าพระนาคเสนเป็นผู้ที่สามารถตอบคำถามที่พระองค์ทรงสงสัยในเรื่องราวของชีวิตมนุษย์ได้อย่างถ่องแท้ ด้วยศรัทธาและประเพณีของชาวกรีกโบราณ พระองค์ทรงได้สร้างพระพุทธรูปองค์แรกขึ้นมาตามแนวปรัชญาตะวันตก เรื่องราวของการปุจฉา-วิสัชนาของทั้ง 2 ท่านเป็นเรื่องเหมือนดังคบไฟที่อยู่ในความมืดมิด เป็นการเปิดให้เห็นทางสว่างของชีวิต นั่นคือที่มาของมิลินทปัญหา ซึ่งรจนามากกว่า 2000 ปี”

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า สาเหตุที่ต้องมีบรรยายเนื้อเรื่องย่ออันนี้ เพราะลักษณะการออกอากาศของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ที่แบ่งการออกอากาศเป็นตอน ตอนละประมาณ 30 นาที และออกอากาศเฉพาะวันเสาร์ อาทิตย์เท่านั้น อาจเป็นปัญหาเรื่องความต่อเนื่องในการติดตามรับชม เพื่อเป็นการรองรับการเลือกรับสารของผู้ชม เนื่องจากมิลินทปัญหาได้ออกอากาศทางสื่อโทรทัศน์ แนวคิดที่ว่า “รีโมท” อยู่ที่คนดู จึงทำให้เกิดลักษณะของเสียงบรรยายเพิ่มขึ้นมาในตอนเปิดเรื่องทุกครั้ง เพื่อเพิ่มความเข้าใจของผู้รับชม ซึ่งอาจจะเป็นผู้รับชมที่ยังไม่เคยชมหรือรู้จักมิลินทปัญหามาก่อนจะได้มีความสะดวก ความเข้าใจในการรับชมผ่านสื่อโทรทัศน์มากขึ้น

เสียงดนตรีประกอบ จะมีอยู่ในเรื่องเกือบตลอดทั้งเรื่อง เนื่องจากเป็นการ์ตูนพุทธศาสนา และเนื้อเรื่องในส่วนหลัก ๆ เน้นไปที่การปุจฉา-วิสัชนาของตัวละครหลัก 2 ตัว คือ พระเจ้ามิลินท์กับพระนาคเสน เสียงหรือดนตรีประกอบส่วนใหญ่ในช่วงนี้จะเป็นดนตรีจังหวะช้า ๆ และจะเร่งจังหวะเร็วขึ้นเมื่อถึงสถานการณ์ที่ต้องการทำให้ผู้ชมตื่นเต้น ตัวอย่างฉากที่พระเจ้ามิลินท์เผชิญหน้ากับพระเจ้าปุศยมิตร เจ้าเมืองซึ่งเป็นศัตรูคู่แค้น ดนตรีประกอบก็จะเร่งจังหวะเร็วขึ้น และดนตรีประกอบจะเป็นจังหวะช้าลง ฟังดูสงบ สบาย เมื่อประกอบฉากสนทนากัน เป็นต้น

นอกเหนือจากนี้เสียงประกอบในเรื่องยังช่วยเพิ่มความสนุกสนานแก่ผู้ชม เมื่อนำมาใช้ประกอบฉาก เช่น ฉากของอนัตกาย กับ ฐลีกาย ที่เล่นแก๊กตลก

จ. Mise-en-scene (การจัดวางลงในฉาก)

การจัดวางภาพในฉากแต่ละฉากมีความลงตัว เน้นความสมดุลเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็
ฉากการสนทนาธรรมที่มีอยู่เกือบตลอดทั้งเรื่อง หรือฉากต่าง ๆ ภายในเมือง



รูปที่ 12 แสดงการจัดองค์ประกอบในฉาก

ฉากพระนาคนั่งสมาธิ จะสังเกตว่าองค์ประกอบที่เกิดขึ้นภายในฉากนี้ไม่ได้มีเพียงพระนาคนั่งสมาธิ เท่านั้น ยังมีดอกไม้ ฝ้ายสี ดอกหญ้าต่าง ๆ ที่ล่องลอยอยู่ในกรอบภาพ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 13 แสดงการจัดองค์ประกอบในฉากภายในเมืองสาครนคร

เป็นฉากที่ผู้คนเดินขวักไขว่ ฉากหลังคือตลาดในเมืองสาครนครที่มีผู้คนเดินไปมา การจัดกรอบภาพไม่สมมาตร แต่สมดุล เพราะทั้งกรอบภาพด้านซ้ายและขวามีชายและหญิงมองเห็นว่าตัวใหญ่ แสดงว่าภาพอยู่ใกล้ แต่ไม่เต็มตัว ศูนย์กลางกลับอยู่ที่ชายคนกลางรูปที่อยู่ถัดไป รูปถูกถ่ายให้เห็นในมุมกว้าง เพื่อแสดงให้เห็นสภาพโดยรวมของเมืองสาครนครในขณะนั้น

จ.การจัดฉากและการใช้สถานที่จริง(Setting and Location)

-ฉากพระราชวัง



รูปที่ 14 ปราสาทราชวังในเมืองสาครนคร

ฉากพระราชวังที่มีสิ่งก่อสร้างสูงใหญ่ และเมื่อนำคนไปวางในตำแหน่งนั้น คนจะตัวเล็กลง แสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของอาณาจักรของพระเจ้ามิลินท์ และเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของชนชาวกรีกด้วยการมีรูปปั้นเทพตั้งอยู่ตามที่แตกต่างกัน ๆ รวมถึงสภาพความเป็นอยู่และการดำเนินชีวิตในวังของคนในสมัยนั้น ๆ ด้วย



รูปที่ 15 แสดงการจัดฉากภายในพระราชวัง

-สภาพบ้านเมือง



รูปที่ 16 แสดงการจัดฉากสภาพบ้านเมือง

กษัตริย์เป็นชาวกรีก แต่ปกครองบ้านเมืองที่ประเทศอินเดีย ดังนั้นวัฒนธรรมจึงมีการผสมผสาน ระหว่างกรีก และ อินเดีย ซึ่งจะปรากฏกับการสถาปัตยกรรม โดยเฉพาะในตัวเมือง สาครนคร การออกแบบจากบ้านเมือง ปราสาท ราชวังของพระเจ้ามิลินท์จึงมีกลิ่นไอผสมผสาน ระหว่างสถาปัตยกรรมแบบกรีก และสถาปัตยกรรมแบบอินเดีย การออกแบบสร้างโมเดล จากในการ์ตูนแอนิเมชัน จึงอ้างอิงมาจากแนวคิดนี้



รูปที่ 17 แสดงการจัดฉากบรรยากาศภายนอกเมือง

สำหรับฉากบรรยากาศภายนอกเมือง ส่วนใหญ่จะเป็นฉากการสนทนาระหว่างพระเจ้ามิลินท์กับพระนาคเสน ปุจฉา-วิสัชนาเช่นกัน เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศ ระหว่างทางจะมีต้นไม้ ดอกไม้ แหล่งน้ำ สัตว์ต่าง ๆ มีการใช้โทนสีที่สดใส ให้ความรู้สึกว่าเป็นเมืองสาครนครแห่งนี้มีทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์

ศูนย์วิทยุทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เกี่ยวกับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ผู้วิจัยขอสรุปประมวลแนวการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา เพื่อนำเสนอผลงานวิจัย ดังนี้

-จุดกำเนิดความคิดในการสร้างสรรค์

จุดเริ่มต้นของการหิยวรรณกรรมเรื่อง “มิลินทปัญหา” ขึ้นมาสร้าง ก็คือ ความประทับใจในตัวเรื่องของคุณไพบูลย์ นาระกันทา กรรมการผู้จัดการ บริษัท เอพพิริมิเอท เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน มีผลงานมาแล้วหลายเรื่อง เช่น เรื่อง "ป.ปลาตากลม" การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) เต็มรูปแบบที่ออกอากาศเป็นครั้งแรกในเมืองไทย ทางช่อง 3 และการ์ตูนแนวล้อการเมือง "แท็กซี่" ฯลฯ สำหรับการนำมิลินทปัญหามาเสนอในรูปแบบใหม่ อยู่ภายใต้แรงบันดาลใจจากหนังสือ “มิลินทปัญหา” ที่แจกในงานพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี เมื่อวันที่ 10 มีนาคม 2539

“ผมได้อ่านคำนำหนังสือมิลินทปัญหา รู้สึกสนใจ สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมหาวชิราลงกรณฯ ได้ดูเรื่องมิลินทปัญหา เพราะเป็นแก่นแท้ทางศาสนา ไช้เรื่องที่เราไม่เข้าใจ ทำให้เราแตกฉานในเรื่องพระพุทธศาสนาได้ และโดยคอนเซ็ปต์ของเรื่องนี้ถ้าเราไปศึกษาลึก ๆ แล้ว เรื่องการสร้างพระพุทธรูปองค์แรกขึ้นมาก็ยังไม่มีใครพูดว่าเป็นเพราะอะไร”

“เราเข้าไปคุยกับอาจารย์คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งก็ยืนยันว่าถ้าเป็นเรื่องการสร้างพระพุทธรูป พระเจ้ามิลินท์เรียกได้ว่าเป็นคนแรกที่สร้างพระพุทธรูปขึ้นมา อยู่ที่ “สาถลนคร” เป็นเมืองที่มีจริง อยู่เมืองตะลัน ประเทศอัฟกานิสถาน”

“และในต่างประเทศ หนังสือเรื่องนี้เขาอ่านเป็นปรัชญา ทำให้เรารู้สึกว่า จริงๆ เรามีของดีอยู่ น่าจะหยิบขึ้นมาใช้ โดยผมทำหน้าที่เป็นสื่อถ่ายทอดเรื่องนี้ แต่ก็ไม่ถึงกับลึกซึ้งถึงขนาดที่คนต้องมานั่งเรียนรู้อย่างแตกฉานจากการดูเรื่องนี้”

“สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี ได้ทรงสนพระราชหฤทัยหนังสือมิลินทปัญหามากเป็นพิเศษ ได้ทรงอ่านหนังสือเล่มนี้โดยละเอียดลึกซึ้ง ดังได้ปรากฏลายพระราชหัตถ์ขีดเส้นใต้

บันทึกหมายเหตุสาระสำคัญ รวมทั้งคำแปลคำศัพท์บาลีเป็นภาษาไทย อังกฤษ และฝรั่งเศสไว้ในทุกหน้าทุกตอนของหนังสือ

พระองค์ทรงมีพระราชประสงค์ที่จะช่วยเหลือให้คนทั่วไปได้ศึกษาธรรมจากหนังสือ เล่มนี้ จึงได้อาราธนาสมเด็จพระญาณสังวร วัดบวรนิเวศวิหาร ปรับปรุงตัดคำบาลีและคำศัพท์ออกตามสมควรโดยไม่เสียความเป็นเหตุให้ชวนอ่านและได้ความเข้าใจในพระธรรมวินัยที่ยกขึ้นมาพิจารณา วิสัชนา มากยิ่งขึ้น ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้จัดพิมพ์ครั้งแรกเพื่อแจกจ่ายในวโรกาสที่ทรงเจริญพระชนมพรรษาครบ 7 รอบ ในวันที่ 27 ตุลาคม 2527 “

(ไพบุลย์ กันทามาระ, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

“การเลือกทำโปรเจค คนที่เลือกจริงๆ คือพี่เบ็ด (ไพบุลย์) อยากทำเรื่องเกี่ยวกับศาสนา พี่เบ็ดรู้จักกับอาจารย์หลายท่านในศิลปากร แล้วจึงมีการประชุมกันว่ามีความเป็นไปได้มากน้อยแค่ไหนที่จะทำการ์ตูน”

(ถิรายุทธ ผาสอน, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

“มองว่า มิลินทปัญหาคือเป็นวรรณกรรมทางศาสนา ที่ทันสมัย ดูไม่มั่งมาย พิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ได้ การเอามาทำการ์ตูนน่าจะเป็นเรื่องที่ดี น่าสนใจ”

(ปัญญา เนตรกอบแก้ว, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

การนำมิลินทปัญหามาทำการ์ตูนมีประโยชน์มาก มีการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย ทำให้เห็นภาพ และในประเทศไทย ยังไม่มีใครนำเสนอมาก่อน สมเด็จพระเทพและสมเด็จพระย่า ทรงโปรดฯ วรรณกรรมชิ้นนี้มาก และได้มีการจัดพิมพ์ขึ้นแจกในงานพระราชทานเพลิงพระศพสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี นอกจากนี้ในฉบับอื่น ๆ ก็ยังได้มีการตีพิมพ์ ออกมาอีกหลาย ๆ ฉบับ เช่น ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัยอาจารย์วศิน อินทสระ ฯลฯ

“เรามีบทประพันธ์ที่ตีอยู่แล้ว เหลือแต่ต้องหากลยุทธในการนำเสนอเพื่อให้เข้าถึงผู้รับสาร ให้คนดูเข้าใจเนื้อหา สนุก อยากติดตาม”

(อรรถชัย ศิริวัฒนวงศ์ชัย, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ดังนั้นในโอกาสเฉลิมฉลองการครองราชย์ครบ 60 ปี ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว บริษัท แอปพลิเคชัน เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด จึงได้หยิบยก “มิลินทปัญหา” มานำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน

จากการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา พบว่า วัตถุประสงค์ของการสร้างมิลินทปัญหาลงบับแอนิเมชันประการแรก เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองการครองราชย์ครบ 60 ปี ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว กอปรกับมิลินทปัญหาเป็นวรรณกรรมที่สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนีทรงโปรดปรานมากเป็นพิเศษ อีกประการหนึ่งคือความประทับใจส่วนตัวของผู้สร้างที่มีต่อวรรณกรรมชิ้นนี้ ด้วยเห็นว่ามิลินทปัญหาเป็นเรื่องที่น่าสนใจ จึงอยากจะเผยแพร่ให้คนทั่วไปได้รู้จัก

-การดัดแปลงสู่บทภาพยนตร์

การขยายไอเดีย ให้กลายเป็นบทสำหรับงานแอนิเมชัน จะต้องอธิบายอย่างละเอียด ใฝ่ทุกอย่างที่จะปรากฏบนจอให้ครบถ้วน เนื่องจากเป็นการอธิบายเรื่องราวที่ไม่ได้ใช้เพียงคำพูดเท่านั้น ยังต้องใช้ภาพในการเล่าเรื่องด้วย

เมื่อประชุมตกลงได้แล้วว่าจะมีการนำ “มิลินทปัญหา” มาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ทางบริษัทจึงได้หาผู้ที่จะมาเขียนบทการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งก็ได้ พิเศษ สังข์สุวรรณ และอิสระ คงชนะ เข้ามาร่วมงานในฐานะของผู้เขียนบท แต่เนื่องด้วยปัญหาด้านสุขภาพทำให้พิเศษ สังข์สุวรรณ ต้องถอนตัวไป ส่งผลให้ อิสระ คงชนะ เข้ามารับหน้าที่ผู้เขียนบทเพียงคนเดียว

“มิลินทปัญหาหลักๆที่ใช้คือเล่มที่พิมพ์ในงานพระราชพิธีศพของสมเด็จพระย่า ในส่วนอื่นก็ได้มีการค้นคว้าหาข้อมูลประกอบ อีกเล่มที่ใช้คือฉบับของมหามกุฏฯ อย่างแรกที่ทำคือข้อมูลทางประวัติศาสตร์ เพราะผมเคยอ่านมิลินทปัญหามาก่อนหน้านี้แล้ว สมัยเรียนที่คณะโบราณคดี ก็

ได้ความว่าก่อนหน้าพุทธศตวรรษที่ 5 ไม่มีการสร้างพระพุทธรูป อันเป็นรูปเคารพของพระพุทธรูปเจ้า เวลาที่จะสร้างเป็นพระพุทธรูปเจ้าจะสร้างเป็นบัลลังค์เปล้า ๆ หรือรอยพระบาท พระพุทธรูปเจ้าไม่ได้ถูกสร้างรูปเคารพให้มองเห็นเป็นตัวตน ที่พระพุทธรูปที่เห็นกันในปัจจุบัน มาจากวัฒนธรรมของชาวกรีก ที่สร้างรูปเคารพเทพเจ้า ดังนั้นพระพุทธรูปในยุคแรก ๆ จึงมีหน้าตาเหมือนกับเทพเจ้าอพอลโล่”

(อิสรกุล คงชนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

“สาเหตุที่เลือกช่วงแรก (ปฐมวรรค มิลินทปัญหาถกณ์) คือโดยทางประวัติศาสตร์แล้ว ในช่วงของปฐมวรรคจะเป็นของดั้งเดิม คือมีเค้าโครงมาจากในประวัติศาสตร์ มีข้อพิสูจน์ได้ว่าเป็นข้อปลุจจา-วิสัยชา ของพระเจ้ามิลินท์กับพระนาคเสนจริง ๆ ส่วนในวรรคถัด ๆ มาจะเป็นส่วนที่แต่งเพิ่มเติมขึ้นมาใหม่ ดังนั้นในส่วนแรกของมิลินทปัญหามันสำคัญมากหากมองคุณค่าในทางประวัติศาสตร์ ”

(อิสรกุล คงชนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

จากข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์ มิลินทปัญหาในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน จึงได้เลือกหยิบยกเพียงช่วงแรกขึ้นมาทำเป็นการ์ตูน โดยที่ผู้เขียนบทจำเป็นจะต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมไม่ว่าจะเป็นทางด้านประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เพื่อให้ได้องค์ประกอบของเรื่องในส่วนต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและสมบูรณ์

-การแปลงจากตัวหนังสือให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว

เมื่อได้บทมาแล้วขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง ก็คือ การวาดสตอรี่บอร์ด(story board) ในขั้นตอนนี้บทจะถูกแปรให้เป็นภาพ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการดำเนินเรื่อง เพราะงานแอนิเมชันเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งทางทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาได้สรุปขั้นตอนวิธีการสร้างไว้คร่าว ๆ หลังจากการส่งบทให้ฝ่ายผลิตการ์ตูนไว้ดังนี้

การสร้าง Model

“อ่าน อ้างอิงจาก Art Director ซึ่งจะอ่านหนังสือดูก่อน แล้วบวกกับจินตนาการเป็น Model ตัวการ์ตูนตัวนั้นขึ้นมา”

(ปัญญา เนตรกอบแก้ว, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ซึ่งการสร้าง โมเดลนั้น เป็นส่วนที่ต้องใช้จินตนาการสูง ในส่วนนี้แต่ละฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการทำแอนิเมชัน ต้องมีการประชุมกันก่อนเพื่อให้ได้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครที่ตรงกัน

ทั้ง Art director , Model Animator รวมถึงฝ่ายเทคนิคแอนิเมชันด้านอื่น ๆ จะเข้ามามีบทบาทมากในส่วนนี้ ทั้งการออกแบบฉากและตัวการ์ตูน เสร็จแล้วต้องมีการปรึกษากันก่อนว่าเหมาะสมหรือไม่ จากนั้น Animator จะรับผิดชอบท่าเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน ใส่ Effect ประกอบต่าง ๆ รวมถึงสีหน้า ท่าทาง แล้วจึงนำตัวละครที่ได้มาตัดต่อรวมกับเสียงพากย์ออกมา

การออกแบบตัวละครของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ทางทีมงานได้ออกแบบตัวละครการ์ตูนตามหลักสุนทรียศาสตร์ (Physical Law of Nature) เห็นได้จากการเคลื่อนไหวของตัวละครในเรื่อง รูปร่างลักษณะการเดินของตัวละคร เพื่อให้มีความเคลื่อนไหวใกล้เคียงกับของจริง มีการดึงเอาลักษณะเด่น ๆ ของตัวละครออกมา เพื่อให้ดึงดูดใจผู้ชม เป็นที่จดจำได้

การออกแบบตัวการ์ตูนผู้ผลิตพยายามสอดแทรกความเป็นไทยลงไป เช่น การออกแบบรูปร่าง ลักษณะการแต่งกายของพระนาคนั้นให้คล้ายกับพระภิกษุในประเทศไทย เพื่อให้สอดคล้องเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับพระของผู้รับสาร

การสร้างภาพเคลื่อนไหว ใช้เวลามากที่สุด โดยการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาสร้างในคอมพิวเตอร์ แต่กฎเกณฑ์ที่สำคัญคือ ต้องใช้ภาพ 24 ภาพ ต่อการเคลื่อนไหว 1 วินาที ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาก็ได้ใช้กฎเกณฑ์เดียวกันในการผลิต ทำให้ภาพเคลื่อนไหวที่ออกมาีความเป็นธรรมชาติ ดูมีชีวิตชีวา เป็นการนำภาพทั้งหมดมาเรียงร้อยต่อกันเป็นเรื่องราว ใส่เอฟเฟกต์ต่าง ๆ เสียงต่าง ๆ สิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ประกอบในฉาก เช่น ดอกหญ้าลอยผีเสื้อบิน ใบไม้ร่วงหล่น โดยเน้นถึงความสมบูรณ์ในฉาก ตั้งแต่ต้นจนจบได้อย่างลื่นไหล ให้

ความสนุกสนาน เร้าอารมณ์ และมีพลังที่จะนำไปสู่แนวคิดหลักของเรื่อง เรียงร้อยจนเสร็จสมบูรณ์

ทั้งนี้ข้อสังเกตเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครในการ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหา ผู้ผลิตหันมาประยุกต์ใช้รูปทรงในการออกแบบ เช่น การออกแบบตัวละครตัวร้าย เป็นรูปทรงสามเหลี่ยมแบบตั้งขึ้น (\triangle) ซึ่งแสดงออกถึงความดุดัน, ชั่วร้าย, น่ากลัว, เล่ห์เหลี่ยม ในขณะที่ตัวละครดีหรือฝ่ายธรรมะ จะถูกออกแบบเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมแบบคว่ำลง (∇) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของตัวการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ในต่างประเทศ เช่น Batman, Superman ที่สังเกตได้อย่างชัดเจน คือ รูปร่างของพระเจ้ามิลินท์ ถูกออกแบบเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมแบบคว่ำ



รูปที่ 18 แสดงรูปร่างของพระเจ้ามิลินท์ที่มีลักษณะเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม

-เสียงสร้างชีวิต

เสียงพากษ์และเสียงดนตรีประกอบในเรื่อง ก็มีส่วนสำคัญต่อการจดจำและติดตามเรื่องราว ในส่วนของเพลงประกอบ ได้คุณพิเศษ สังข์สุวรรณ มาแต่งเนื้อร้องให้ ส่วนเสียงพากษ์นั้น ได้คุณมนตรี เจนอักษร มาพากษ์เสียงพระนาคเสน และคุณรอง คำมูลดี มาพากษ์เป็นพระเจ้ามิลินท์

“ตัวละครหลักจะเป็น คุณรอง คำมูลคดี และ คุณมนตรี เจนอักษร นอกนั้นเป็นตัวประกอบเล็ก ๆ น้อย ๆ พากษ์เสียงที่บริษัท นอกจากนี้เราจะพากษ์เสียงมาก่อน แล้วใส่สีหน้าท่าทาง ใส่ท่า Model ดูจังหวะ ดูปากของ Model จะได้ตรงกะเสียงพากษ์”

(ถิรายุทธ ผาสอน, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

ดังนั้น การนำผู้ที่มีชื่อเสียงมาพากษ์นั้น ประการแรก คือ ความเหมาะสมกับบุคลิกตัวละคร ผู้ที่จะมาพากษ์เสียงตัวละครหลัก ทั้งพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ย่อมต้องมีน้ำเสียงที่สอดคล้องกับบุคลิกตัวละคร ตัวอย่างเช่น พระเจ้ามิลินท์ พระนาคเสน ต้องมีน้ำเสียงที่ราบเรียบ แต่มีความไพเราะน่าฟัง

-จากใจผู้ผลิต...สิ่งที่อยากให้ผู้ชมได้รับ

จากการสัมภาษณ์ทีมงานในส่วนของการผลิต ในส่วนของสิ่งที่อยากให้ผู้ชมได้รับจากการรับชมมิลินท์ปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน มีดังนี้

“อยากให้เด็ก ๆ และครอบครัว หันมาสนใจเรื่องธรรมะ เรื่องการทำความดี อย่างน้อย ๆ ถึงไม่เข้าใจตัวบทของมิลินท์ปัญหา ก็ยังเป็นการสานสัมพันธ์ครอบครัว พ่อแม่ลูกได้มาร่วมกันทำกิจกรรมดูทีวี ชักถามในเรื่องที่ไม่เข้าใจ”

(ชัยพิทักษ์ หาญณรงค์ศักดิ์, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

“อยากให้ดูแล้วสนุก มีความรู้ทางด้านธรรมะ หรือการเปรียบเทียบ”

(อมณ ศิริบุญเรือง, 9 กรกฎาคม 2551)

"อยากให้คนไทยได้รู้เรื่องมิลินทปัญหา เพราะเป็นแก่นแท้ทางศาสนา ไขเรื่องที่เราไม่เข้าใจ ทำให้เราแตกฉานในเรื่องพระพุทธศาสนาได้ เรารู้สึก ว่า จริง ๆ เรามีของดีอยู่ น่าจะหยิบขึ้นมาใช้ โดยผมทำหน้าที่เป็นสื่อถ่ายทอดเรื่องนี้ แต่ก็ไม่ถึงกับลึกซึ้งถึงขนาดที่คนต้องมานั่งเรียนรู้อย่างแตกฉานจากการดูเรื่องนี้"

(ไพบูลย์ นาระกันทา, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

"ผมอยากให้เอาแค่พระเจ้ามิลินท์ กับพระนาคเสนคุยกันแล้วคนฟังพอที่จะเข้าใจได้บ้างก็พอ ไม่หวังให้เข้าใจทั้งหมด เพราะผมมองว่าเรื่องมันยากนะ"

(อิสรกุล คงชนะ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2552)

"จริง ๆ เราไม่อยากแบ่งสัดส่วน การให้นำหนักที่ด้านใดด้านหนึ่งได้ ไม่ว่าจะ เป็นความรู้หรือว่าบันเทิง เพราะมันคือการดู เด็กต้องเป็นกลุ่มเป้าหมาย เราต้องมีความสุข ดูได้จากการที่เพิ่มตัวละครต่าง ๆ เข้าไปในระหว่างฉากต่าง ๆ"

(ธีรยุทธ ผาสอน, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551)

"ตัวการ์ตูนอิงจากเนื้อเรื่องวรรณกรรมไม่ถึงกับ 100% เพราะต้องใส่เรื่อง ใส่ตัวละครอื่นเพิ่มไปด้วย โดยเนื้อแล้ว ตัวการ์ตูนต้องการจะเผยแพร่ มิลินทปัญหามากกว่า ผู้ที่อยากจะศึกษาให้ลึกลงไปอีก ต้องไปอ่านเอง"

(ปัญญา เนตรกอบแก้ว, 9 กรกฎาคม 2551)

ในขั้นตอนของการนำเรื่องมิลินทปัญหามาตัดแปลงนั้น ความประทับใจในตัวหนังสือ มิลินทปัญหาของโปรดิวเซอร์บริษัทแอฟฟริมิเอท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทผลิตสื่อ แอนิเมชัน กอปรกับได้ทราบถึงว่าสมเด็จพระศรีนครินทราบรมนาถชนนีทรงโปรดหนังสือเล่มนี้เป็นพิเศษ จึงได้หยิบยกวรรณกรรมทางพุทธศาสนาเล่มนี้ขึ้นมาตัดแปลงทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน อีกทั้งเพื่อเป็นการเฉลิมฉลองการครองราชย์ครบ 60 ปี ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

ในการผลิตการ์ตูนทางทีมงานต้องการให้เข้าใจเรื่องธรรมะผ่านการดูเรื่องมิลินทปัญหา โดยไม่คาดหวังว่าจะต้องเข้าใจอย่างลึกซึ้งในทุก ๆ ข้อปุจฉา-วิสัชนา แต่ขอให้รู้จัก “มิลินทปัญหา” ได้ความบันเทิงควบคู่กับความรู้ และจากในช่วงเวลาที่ออกอากาศซึ่งเป็นนโยบายของทาง สถานีโทรทัศน์ให้เป็นช่วงเวลาสำหรับเด็กและครอบครัว ทางผู้ผลิตก็คาดหวังให้การ์ตูนเรื่องนี้ ช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ด้วยการที่让孩子ได้ดูการ์ตูนเรื่องนี้ไปพร้อม ๆ กับ ผู้ใหญ่ที่อยู่ในบ้าน อีกประการหนึ่งก็คาดหวังให้การ์ตูนเรื่องนี้จุดประกายให้ผู้ที่ยากู้อัก มิลินทปัญหามากขึ้นได้ไปศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองต่อไป

ทางทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนได้ดัดแปลงมิลินทปัญหาจากบทละครมาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อให้เผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ได้ง่ายขึ้น แต่ขณะเดียวกันเป็นที่น่าสังเกตว่า ความคาดหวังของ ทางทีมงานผู้ผลิตเกี่ยวกับตัวเรื่องในฉบับการ์ตูน กลับไม่ได้คาดหวังให้ผู้รับสารในฉบับการ์ตูน แอนิเมชันเข้าใจข้อปุจฉา-วิสัชนาทั้งหมด ผู้วิจัยมีความเห็นว่า จริง ๆ แล้ว ทางทีมงานผู้ผลิต การ์ตูนแอนิเมชัน ได้ตระหนักถึงเรื่องเนื้อความในการปุจฉา-วิสัชนา ของพระเจ้ามิลินท์และพระ นาคเสนดีกว่ายังคงไม่ได้ผลิตมาเพื่อความเข้าใจของผู้รับชมในทุก ๆ ระดับ ดังนั้น ความคาดหวัง ของผู้ผลิต จึงมุ่งไปที่ประเด็นการทำมิลินทปัญหาให้เป็นที่รู้จัก และให้ได้รับความบันเทิงในส่วนที่ เป็นเหตุการณ์เพิ่มเติมในฉบับการ์ตูน

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้มีประสบการณ์ ความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ เกี่ยวกับมิลินทปัญหาในการดัดแปลงเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยขอจำแนกทัศนะของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับมิลินทปัญหาในด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้

ความคิดเห็นเกี่ยวกับมิลินทปัญหา

มิลินทปัญหา คือ คัมภีร์ที่สำคัญประการหนึ่งของพุทธศาสนา และเป็นที่ยุติกันในกลุ่มผู้ศึกษาความรู้ทางด้านธรรมะ เป็นเรื่องราวของพุทธปรัชญาอันลึกซึ้งละเอียดอ่อน ทั้งข้อปุจฉา-วิสัชนายังมีความงามทั้งทางด้านภาษาและปัญญา ผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มผู้ที่ได้ศึกษาตัวเล่มได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับ “มิลินทปัญหา” ไว้ดังนี้

“ขอมองเป็น 2 มุม หนึ่งมองในมุมประวัติศาสตร์ คือ การพยายามปรับตัวเพื่อรับมือกับปรัชญากรีก หรือการปรับตัวของตะวันออกเพื่อจะสนองตอบต่อตะวันตกอย่างมีพลัง เพื่อที่จะรักษาฐานที่มั่นทางปัญญาของตัวเองไว้ให้ได้ ซึ่งในเวลานั้นพูดได้เลยว่าไม่ใช่เฉพาะพุทธศาสนาเท่านั้นที่ได้รับผลกระทบทุกศาสนาเลยต้องปรับตัวเหมือนกันหมด เพราะในประวัติของมิลินทปัญหา เขาพูดไว้หมดว่าพระเจ้ามิลินท์ไปทำไดวาที่มาหมดแล้ว เพราะฉะนั้นทุกศาสนาจะต้องปรับตัว รวมทั้งพุทธศาสนาด้วย และถ้าเราเชื่อประวัติศาสตร์ก็ต้องยอมรับว่าพระนาคเสนสามารถประสพชัยชนะในการสัพพะยุทธทางปัญญาครั้งนี้อย่างงดงาม พูดได้ว่า หลังจากการไดวาที่หรือการสนทนาเชิงวิชาการครั้งนั้นแล้วก็เกิดคัมภีร์ไว้เป็นหลักฐานหนึ่งเล่ม เพราะฉะนั้นงานชิ้นนี้เราถือว่าเป็นวิทยานิพนธ์ของพระนาคเสนได้ หรือเป็นผลงานทางวิชาการของพระนาคเสนหนึ่งเล่ม พระยามิลินท์ทำหน้าที่เหมือนผู้สอบวิทยานิพนธ์

ข้อสองถ้ามองในมุมของเนื้อหาสาระหรือมองในมุมของพุทธธรรมว่าปัญหาของพระเจ้ามิลินท์ทำหน้าที่อย่างไร ปัญหาของพระเจ้ามิลินท์ทำหน้าที่อธิบายพุทธศาสนาให้สอดคล้องกับยุคสมัยถ้าใช้คำง่าย ๆ ก็คือธรรมประยุกต์เหมือนที่พระอาจารย์กำลังทำอยู่ทุกวันนี้ โดยใช้วิธีปุจฉา-วิสัชนาเข้ามาช่วย จุดเด่นก็คือด้วยวิธีการที่แสนง่ายแต่กลับโอบอุ้มเอาเนื้อหาที่ลึกซึ้งไว้ครบถ้วนทั้งหมด”

(พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2551)

“เนื่องจากมิลินทปัญหา จริง ๆ เป็นเรื่องที่ลึกซึ้งและละเอียดอ่อน การใช้ภาพ เป็นการทำให้ยากให้เป็นของง่าย ซึ่งสอดคล้องกับพุทธพจน์ที่ว่า หนายของที่คว่ำ เปิดของที่ปิด บอกทาแก่คนหลง ไม่ใช่เรื่องมิลินทปัญหาต้องไปฝากความรู้กับพระเท่านั้น จริง ๆ แล้ว แม้แต่ชาวพุทธระดับฆราวาส ก็พอที่จะอ่านเข้าใจได้เช่นกัน “

(นันทวัฒน์ บุญชัยเสรี, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2551)

กลุ่มเป้าหมายผู้รับสารของมิลินทปัญหา

“มิลินทปัญหาก็มีเนื้อหาที่ลึกซึ้งและค่อนข้างเข้าใจยาก แม้กระทั่งผู้ใหญ่เอง หากไม่มีพื้นฐานทางธรรมก็จะไม่เข้าใจเช่นกัน แต่ดีกว่าไม่มี เพราะยังพอดึงความสนใจได้บ้าง แต่อาจต้องเปลี่ยนจากกลุ่มที่คิดว่าต้องเป็นเด็ก มาเป็นกลุ่มผู้ใหญ่แทน หรือเด็กอายุ 18-19 ขึ้นไปแทน”

(แทนคุณ จิตต์อิสระ, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2552)

“มิลินทปัญหาจึงเหมาะกับทุกเพศทุกวัย แต่ความเข้าใจก็จะลดหลั่นกันไปตามอายุ หรือปัจจัยอื่น ๆ เช่น อายุประถมเข้าใจระดับหนึ่ง มัธยมก็อีกอย่าง ยิ่งมหาวิทยาลัยก็เข้าใจได้มากกว่า”

(นันทวัฒน์ บุญชัยเสรี, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2551)

“สำหรับผู้ชมน่าจะเป็นผู้ใหญ่ ถ้าเป็นเด็กน่าจะเป็นเด็กที่โตขึ้นมาหน่อย เพราะถึงแม้จะมีการใส่ตัวละครตกลงไป แต่ยังไม่น่าจะใช้สำหรับเด็ก เพราะเรื่องมันเป็นเรื่องของปรัชญา ที่ต้องใช้ความคิด เพราะอย่างการตั้งคำถามกับตัวเอง เด็กหลายๆเพ็งเจอโลกคงยังไม่เริ่มตั้งคำถามว่าฉันเกิดมาทำไม แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่เหมาะกับเด็กเล็ก เพียงแต่ว่าอาจจะไม่ใช่คำถามที่เด็กเล็กๆสนใจเท่านั้นเอง”

(คมภิญญา เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2552)

“พระอาจารย์คิดว่ามิลินทปัญหาถูกออกแบบมาเพื่อปัญญาชน แต่เวลานำมาทำเป็นการ์ตูนมันไม่ match กับผู้รับสาร ข้อจำกัดของมิลินทปัญหา คือ มันเป็นโดยตัวของมิลินทปัญหา ถูกออกแบบมาเพื่อคนศึกษาธรรมะ ถ้าไม่มีการ focus group ให้ดี ๆ บางทีจะลำบากเลยทีเดียว”

(พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2551)

กลุ่มเป้าหมายของผู้รับสารที่แท้จริงของ “มิลินทปัญหา” ตามทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ สรุปได้ว่า ไม่ใช่เด็ก หรือ หากเป็นเด็กก็น่าจะเป็นช่วงวัยรุ่น เพราะโดยตัวมิลินทปัญหาเอง ถูกออกแบบมาเพื่อผู้ที่ศึกษาธรรมะ ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริงก็คือนักวิชาการ หรือคนที่ศึกษาธรรมะ เนื่องจากโดยตัวสารของมิลินทปัญหายังคงเป็นปรัชญาที่ลึกซึ้ง และยังใช้ภาษาที่สวยงาม ทำให้อาจจะยากแก่การเข้าใจของคนในอีกระดับหนึ่ง

เมื่อมิลินทปัญหามานำมาดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน

จากตัวละครของมิลินทปัญหา ถูกนำมาร้อยเรียงเป็นบท เพิ่มเหตุการณ์เข้ามาใหม่ ใช้เทคนิคแอนิเมชัน ทำให้ตัวหนังสือกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวา

“การนำมิลินทปัญหามาดัดแปลงเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน โดยความตั้งใจแล้วดีมาก เรื่องที่ค่อนข้างลึกซึ้งเป็นปรัชญา ถ้านำมาถ่ายทอดให้เรียบง่าย โดยใช้สื่อที่ดึงดูดมันก็จะประโยชน์เหมือนเด็ก ๆ เราชอบ “อิกคิวซัง” ได้บทเรียนได้เรียนรู้จากเรื่องหรือ “โดเรมอน” ถึงแม้ไม่ใช่การ์ตูนทางศาสนา แต่ก็สามารถทำหน้าที่สอนได้ดี เป็นปรัชญา (Philosophy) ที่ตั้งอยู่บนความสุขถ้าเทียบกับมิลินทปัญหา “อิกคิวซัง” น่าจะใกล้เคียงมากกว่า ในแง่ของบทที่มีการตั้งปัญหา แล้วเราเข้าไปสู่อคำตอบเหล่านั้น ผ่านกระบวนการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก”

(คมภิญญ์ เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2552)

“เห็นความตั้งใจของคนทำการ์ตูน ถึงแม้ว่าจะออกมาอย่างไรก็เถอะ เพราะต้องอาศัยการศึกษาหาข้อมูลในการทำการ์ตูน เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ เพราะฉะนั้นความพยายามนี้ก็เป็นวิถีของหน้าที่เราช่วยกันอนุรักษ์ภูมิปัญญาโบราณ ศาสนา และเด็กเล็ก ๆ เมื่อเติบโตขึ้นมาตัวการ์ตูนที่เปรียบเหมือนชิปฝังอยู่ในสมอง วันหนึ่งเขาอาจจะหยิบขึ้นมาแล้วศึกษาอย่างจริงจังก็ได้ ผมมองว่ามันเป็นการปลูกจิตสำนึก ที่ทำให้เด็กได้มีความประทับใจ ในคุณธรรมที่เหมาะสม

รูปแบบของยุคสมัย ซึ่งเป็นไปไม่ได้ที่เราจะอ่านสำนวนโบราณให้เด็กฟัง เป็นอะไรที่มันต้องก้าวทันโลก เราต้องใช้เครื่องมือที่ประดิษฐ์คิดค้นทางวิทยาศาสตร์ในการเล่าเรื่อง”

(ชัยพฤติ ศตะนานนท์,สัมภาษณ์,10 กันยายน 2551)

“ เป็นเรื่องที่ดีมากในการหยิบยกวรรณกรรมต่าง ๆ ขึ้นมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ธรรมชาติต้องอาศัยความเข้าใจ คนที่ไม่ได้ศึกษามาก่อนจะยาก ในการทำเป็นการ์ตูนจะต้องยอมให้เข้าใจง่ายแล้ว เพื่อที่จะให้คนดูเข้าใจง่าย เหมือนการเอาธรรมชาติมาให้เข้าใจมากขึ้น”

(พระนรินทร์ สุปภาโส,สัมภาษณ์,15 กันยายน 2551)

“ในความเป็นแอนิเมชันนั้นมันเหมาะสมกับยุคสมัยอยู่แล้ว แต่หากเราจะมีการระดมความคิด มาดูว่าในแต่ละ shot เราจะทำให้มิติของการขับเคลื่อนไปสู่พฤติกรรมที่นำไปใช้ได้จริง ใหม เวลาเดินผ่านผู้ใหญ่ทำอะไร เด็ก ๆ บางครั้งเราไม่ต้องพูดต้องสอน แต่ภาพการ์ตูนสามารถแสดงออกเป็นตัวอย่างแก่เด็กได้ ถึงความอบอุ่น อ่อนโยน สีสัน แวดตา การมีมิติให้เห็น”

(ชัยพฤติ ศตะนานนท์,สัมภาษณ์,10 กันยายน 2551)

“เนื่องจากว่าวรรณกรรมมีลึกลับปัญหา ภาษาที่ใช้ดั้งเดิมเป็นภาษาที่อ่านยาก คนสมัยปัจจุบันอยู่ในยุคของธุรกิจ เร่งด่วน คนต้องการอะไรที่บริโภคได้เลย เหมือนอาหารสำเร็จรูป แค่ว่าเข้าใจหลักการคร่าว ๆ หรือ Concept ของมีลึกลับปัญหา การทำการ์ตูนก็เป็นการใช้ภาพ คนโบราณเคยพูดไว้ว่า คำพูดพันคำ หมิ่นคำ ไม่เท่ากับภาพหนึ่งภาพที่บรรยายทุกอย่างได้ครบสมบูรณ์”

(นันทวัฒน์ บุญชัยเสรี,สัมภาษณ์,10 กันยายน 2551)

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ ส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับการนำมัลติมีเดียมาสื่อสารให้รูปแบบของแอนิเมชัน ว่าเป็นเรื่องที่ดี เนื่องจากเป็นเทคนิคใหม่ อีกทั้งแปลงจากตัวหนังสือเป็นภาพ จะช่วยเผยแพร่จะเข้าถึงคนส่วนใหญ่ได้มากขึ้น

ด้านเทคนิคแอนิเมชันและการตัดแปลง

“ขอเริ่มตั้งแต่เรื่องของบท บอกตรงๆว่ายังไม่เคยอ่านหนังสือ แต่เท่าที่ดูตอนแรกไปค่อนข้างเย็นเยื่อ ยาว และเมื่อยาวก็จะเริ่มประสบปัญหาในเรื่องของการชวนให้ติดตามว่าประเด็นของเรื่องคืออะไร จะเริ่มเมื่อใด และเมื่อถูกนำไปออกอากาศทางทีวี แล้วถูกตัดตอน เนื่องด้วยเงื่อนไขในเวลาของการออกอากาศ ประเด็นของการชวนติดตามน่าจะมีปัญหา น่าจะทำให้กระชับได้กว่านี้ หรือเกิดความตึงเครียด หากพัฒนาตรงจุดนี้ได้หน่อยน่าจะดีกว่านี้” ดังนั้น “บทภาพยนตร์” คือหัวใจสำคัญ มากกว่าเทคนิคอื่นๆ เพราะบทคือตัวเดินเรื่อง คิวตึงเครียด ถึงเราให้อยู่กับเรื่องกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตั้งปุจฉา-วิสัชนา มันต้องตึงเครียด ต้องเห็นปุจฉา แล้วคนดูคอยจะรู้วิสัชนาทันที เกิดคำถามแล้วคำตอบอยู่ไหน เหมือนกับการตั้งคำถามกับเด็ก นั่นก็เป็นการกระตุ้นเด็กเช่นกัน”

(คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2552)

“อย่างการทำแอนิเมชันที่มีภาพเคลื่อนไหวให้ใกล้เคียงและสมจริง เอาบุคคลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ก้าวออกมาจากคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ในที่นี้ต้องอยู่ที่คนเขียนบทด้วยว่าจะทำอย่างไรให้คนเห็นภาพได้ชัดเจน จากการถามตอบ การอุปมา มีประโยชน์แน่ ๆ ในการทำออกมาเป็นการ์ตูน โดยเฉพาะกับคนรุ่นใหม่ที่ชอบเทคโนโลยี ทำให้มัลติมีเดียเป็นเรื่องของความบันเทิง”

(นันทวัฒน์ บุญชัยเสรี, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2551)

“สำหรับเรื่องของเทคนิคแอนิเมชัน ไม่สำคัญเท่ากับการ์ตูนต้องสื่อได้ ทำให้เด็กเข้าใจ สำหรับการ์ตูนเรื่องนี้ ในระดับหนึ่งเด็คน่าจะเข้าใจได้ ถ้าเด็กเล็กไปอาจจะเข้าใจได้ยากนิดนึง เพราะการ์ตูนเด็กต้องเป็นภาษาเด็ก บางทีเราคิดในเชิงภาษาที่จะสื่อความหมาย จะทำอย่างไรก็

ได้ สื่อบางอย่างก็ดี แต่ความหมายต้องคงไว้ เลือกคัดสรรถ้อยคำลีลา อะไรที่จะตรงกับ ความหมาย ควรเป็นความหมายที่เข้าใจและนำไปใช้ได้ จริง ๆ แล้วเรื่องของผีไม่ลายมือในการทำ แอนิเมชันของไทยเราคืออยู่แล้ว คนไทยละเอียด ลายเส้นอ่อนโยน เทคนิคแอนิเมชันก็ถือว่าดีใช้ได้ แต่สำคัญที่สุดก็คือบท และศิลปะในการเล่าเรื่องให้น่าสนุก ติดตามและรักละคร”

(แทนคุณ จิตต์อิสระ, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2552)

“ในเรื่องของเทคนิค เขาทำได้ดีในระดับหนึ่ง แต่เนื่องด้วยของระยะเวลาและงบประมาณ คงทำได้ประมาณนี้ แต่ทำใช้ได้ ที่อาตมาชอบมากคือเป็นการทุนธรรมชาติ และเอามาทำให้ง่าย สบายเด็ก ๆ เคยได้ดูการ์ตูนธรรมชาติ แล้วก็ติดตามในใจตลอด จำได้ อีกประเด็นหนึ่งที่สำคัญ ต้องมี เทคนิคการเล่าเรื่องด้วย นิทานเรื่องเดียวกัน เล่าต่างกัน ผู้ฟังก็ได้รับความรู้สึกที่ต่างกัน อาจจะ สนุกกันคนละแบบ แม้เรื่องที่ไม่ดีหากมีการเล่าเรื่องที่นำฟัง มันก็น่าฟัง การ์ตูนแอนิเมชันก็ เช่นกัน มันอยู่ที่วิธีการสื่อสารของเราว่าจะให้คนดูคนชมเข้าใจอย่างไร”

(พระนรินทร์ สุปภาโส, สัมภาษณ์, 15 กันยายน 2551)

สำหรับในด้านการดัดแปลง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนาและด้านเทคนิคการผลิตสื่อ ส่วนใหญ่มีทัศนคติไปในทางเดียวกัน ส่วนสำคัญของการดัดแปลง คือ บท และเทคนิคการเล่าเรื่อง ตรงนี้จะช่วยในการร้อยเรียงเรื่องราว ให้สนุก มีสีสัน และดำเนินไปได้ที่น่าติดตาม ส่วน ด้านเทคนิคทางแอนิเมชันนั้นเป็นเรื่องรองลงมา

ความคาดหวังและข้อเสนอแนะ

ความคาดหวังในเบื้องต้น คือ เมื่อดูการ์ตูนแล้วอยากให้ผู้ชมเกิดการเปลี่ยนแปลง มีความเชื่อมโยงได้ระหว่างการดูกับสาระ หรือสิ่งดี ๆ ที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

“สิ่งหนึ่งที่อยากเห็นคือความเชื่อมโยงของบทกับสิ่งที่เด็กจะเอาไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ตรงนี้การ์ตูนเรื่องนี้ยังทำได้ไม่ชัดเจนเท่าไร ถ้าเราจะผลิตใส่เรื่องราวต่อยอดว่า เด็กคนหนึ่งมี

คุณธรรมอย่างนี้แล้ว ต้องมีการสมมติเหตุการณ์ในการ์ตูน ถ้าเจอเหตุการณ์หรือปัญหาเหล่านี้ จะแก้อย่างไร จะพูดอย่างไร จะสื่อกับผู้ใหญ่อย่างไร กับคนรอบข้าง กับสัตว์เลี้ยง กับคนอื่น ๆ อย่างไม่ มันยังมองไม่เห็นภาพชัดเจน”

(ชัยพฤติ ศศะนันทน์, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2551)

สำหรับด้านการขยายประเด็นมาดัดแปลง ต้องมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่แน่นอน ทำให้เนื้อเรื่องน่าสนใจ และน่าติดตามตลอด ผู้ชมสามารถเข้าถึงตัวละครได้ง่าย รู้สึกรักและผูกพัน

“ผมมองว่ามีลึทธิปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชันหยิบขึ้นมาเพื่อเป็น KNOW HOW เพื่อสร้างเครื่องมือหล่อหลอมพฤติกรรมของเด็กไทย เวลาเราจะทำการ์ตูนต้องตีประเด็นให้แตก ไม่ใช่ให้มีลึทธิปัญหา มาชูประเด็นของมีลึทธิปัญหา ควรมองว่าจะนำมีลึทธิปัญหามาใช้อย่างไร มากกว่า ไม่ต้องหยิบมาทุกตอน แต่ต้องเลือกตอนที่มีจุดเริ่มต้น และบทสรุป ที่เกิดประโยชน์แล้ว มันโดน ต้องโดนเด็กแรง ๆ จึงจะเกิด impact”

(ชัยพฤติ ศศะนันทน์, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2551)

“การ์ตูนเรื่องหนึ่งต้องมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายก่อน การออกแบบตัวการ์ตูนของเรา ต้องเป็นที่รัก ต้องรู้จักเลือกมุมมองที่น่านำเสนอ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม คนที่อยู่แล้ว ว่า พุทธองค์ประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพานอย่างไร แต่ยังมีอีกหลายแง่มุมของพุทธองค์ที่คนส่วนใหญ่ยังไม่รู้ น่าสนใจ นั่นแหละที่น่าหยิบเอามาแนะนำเสนอ มันอยู่ที่วิธีการสื่อสารของเราว่าจะให้คนดูคนชมเข้าใจอย่างไร เพราะบางทีการ์ตูนธรรมะ หากธรรมะมากเกินไป บางกลุ่มก็รับไม่ได้ ไม่อยากดู อาจจะให้แฝงไป หรือ อาจจะใส่มุขตลกให้เขาบ้าง ออกนอกเรื่องไปบ้าง เพิ่มความเป็นดราม่าไปบ้าง แต่ยังคงไว้ซึ่งประเด็น ทำให้คนดูได้ตั้งแต่ต้นจนจบและไม่เบื่อ”

(พระนรินทร์ สุปภาโส, สัมภาษณ์, 15 กันยายน 2551)

“หนึ่งก็คือตัวการ์ตูนน่าจะทำได้สวยงามกว่านี้ สองในการนำเสนอ พระอาจารย์ก็รู้สึกว่ายังทำให้ยากอยู่ บทยังรู้สึกยากอยู่ เพราะพระอาจารย์ได้ดูและได้อ่านการ์ตูนด้วย รู้สึกว่ายาก

และน่าจะปรับให้ง่ายกว่านี้ได้อยู่ คือ หมายความว่าคุณไม่จำเป็นต้องลอก dialogue มาจากหนังสือ คุณน่าจะจับแก่นเอามาพูดได้เลย อย่างสังสารวัฏ คือ ถ้าเป็นภาษาของพระอาจารย์ อาจจะสามารถได้ว่า “การเวียนว่ายตายเกิดคืออะไร ?” พูดแบบนี้มันง่ายกว่าเยอะเลย”

(พระมหาภูษิตชัย วชิรเมธี, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2551)

กล่าวโดยสรุปคือ มิลลินทปัญหานั้นเป็นปรัชญาที่ลึกซึ้ง ทั้งยังยากแก่การเข้าใจของผู้ที่ไม่ได้มีพื้นฐานทางการศึกษารวมมาก่อน ดังนั้น การนำมาดัดแปลงเป็นสื่อในรูปแบบแอนิเมชัน อย่างแรกที่ต้องคำนึงก็คือ กลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อจะได้ปรับเนื้อหา หรือเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ บท เพราะนี่คือเทคนิคการเล่าเรื่องที่สำคัญ ต้องรู้จักเลือก หรือหยิบเอาประเด็นที่น่าสนใจมานำเสนอ ต้องทำให้ผู้รับสารสนใจ และติดตามชมตลอดจนกระทั่งรู้สึกรัก และผูกพันกับตัวละคร สิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้เกิดการปฏิบัติตาม ซึ่งเมื่อถึงจุดนี้ผู้ผลิตสามารถที่จะสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ความดีงามลงไป ผู้ชมก็จะสามารถซึมซับผ่านตัวละครได้ง่ายกว่า

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัญหานำวิจัยข้อที่ 2

ผู้รับสารมลพิษปัญหาฉบับการตูนแอนิเมชันมีการรับสารอย่างไร

สำหรับผลการวิจัยของปัญหานำงานวิจัยข้อที่ 3 จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ผลจากการใช้แบบสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลทั่วไปผู้รับการ์ตูนมลพิษปัญหา ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี จำนวน 6 คน

กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี จำนวน 15 คน

กลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป จำนวน 9 คน

ส่วนที่ 2 ผลจากการทำ Focus group interview ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง 5 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มละ 6 คน แบ่งเป็น ชาย 3 คน หญิง 3 คน รวม 30 คน จากจำนวน 5 โรงเรียน ในเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิ ได้แก่

- 1.โรงเรียนชุมชนบ้านแก้งคร้อหนองไผ่ (โรงเรียนขยายโอกาส สอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3)
- 2.โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ ชัยภูมิ (โรงเรียนเอกชนในจังหวัดชัยภูมิ)
- 3.โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล (โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ)
- 4.โรงเรียนห้วยต้อนพิทยาคม (โรงเรียนที่ย้ายไปอยู่ในสังกัดองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น)
- 5.โรงเรียนเมืองพญาแล (โรงเรียนในฝันจังหวัดชัยภูมิ)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 1 ผลจากการใช้แบบสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลทั่วไปผู้รับการ์ตูนมีลิตทปัญหา

กลุ่มตัวอย่างกลุ่มกลุ่มแรก ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) ประมาณ 30 คน ทั้งจากการตั้งกระทู้ทางอินเทอร์เน็ต สอบถามหากกลุ่มตัวอย่างเพื่อสัมภาษณ์ และจากการสอบถามตามชมรมพุทธศาสนา หรือกลุ่มผู้สนใจการศึกษาธรรมะ ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้รับสารกลุ่มนี้ เกี่ยวกับความเข้าใจและความคิดเห็นในเรื่องมีลิตทปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน

โดยมีแนวคำถามดังต่อไปนี้

- การรู้จักเรื่องมีลิตทปัญหา
- ลักษณะในการติดตามชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมีลิตทปัญหา
- ทราบถึงสาระสำคัญที่ได้จากชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมีลิตทปัญหา
- ความคิดเห็นของผู้รับชมเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมีลิตทปัญหา

ตารางที่ 12 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ที่เคยและไม่เคยอ่านหนังสือเรื่องมีลิตทปัญหา (ฉบับใดฉบับหนึ่ง)

| อายุ 15 – 25 ปี | | | | อายุ 26 – 40 ปี | | | | อายุ 41 ปีขึ้นไป | | | |
|-----------------|--------|------------|--------|-----------------|--------|------------|--------|------------------|--------|------------|--------|
| เคยอ่าน | | ไม่เคยอ่าน | | เคยอ่าน | | ไม่เคยอ่าน | | เคยอ่าน | | ไม่เคยอ่าน | |
| จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ |
| 4 | 66.67 | 2 | 33.33 | 11 | 73.33 | 4 | 26.67 | 7 | 77.78 | 2 | 22.22 |

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มอายุ 15 – 25 ปี เคยอ่านหนังสือเรื่องมิลินทปัญหา คิดเป็นร้อยละ 66.67 และมีร้อยละ 33.33 ที่ไม่เคยอ่านหนังสือเรื่องมิลินทปัญหา ขณะที่กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี เคยอ่านหนังสือเรื่องมิลินทปัญหาคิดเป็นร้อยละ 73.33 และไม่เคยอ่านหนังสือเรื่องมิลินทปัญหาคิดเป็นร้อยละ 26.67 ส่วนกลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไปเคยอ่านหนังสือเรื่องมิลินทปัญหาคิดเป็นร้อยละ 77.78 และไม่เคยอ่านคิดเป็นร้อยละ 22.22

จะเห็นได้ว่ากลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป มีจำนวนของผู้ที่เคยอ่านหนังสือเรื่องมิลินทปัญหามากที่สุด ขณะที่กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี มีจำนวนรองลงมา ส่วนกลุ่มอายุ 15 – 25 ปี มีจำนวนน้อยที่สุด ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและร้อยละของลักษณะในการติดตามชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินท-

ปัญหา

| ลักษณะการติดตามชม | อายุ 15 – 25 ปี | | อายุ 26 – 40 ปี | | อายุ 41 ปีขึ้นไป | |
|---------------------|-----------------|--------|-----------------|--------|------------------|--------|
| | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ |
| สื่อวีดีทัศน์ (VCD) | 4 | 66.67 | 7 | 46.67 | 8 | 88.89 |
| สื่ออินเทอร์เน็ต | 1 | 16.667 | 3 | 26.67 | 0 | 0 |
| สื่อโทรทัศน์ | 1 | 16.667 | 5 | 33.33 | 1 | 11.11 |
| รวม | 6 | 100 | 15 | 100 | 9 | 100 |

จากตารางที่ 13 เมื่อเปรียบเทียบสื่อที่ใช้แสดงให้เห็นว่ากลุ่มอายุ 15 – 25 ปี มีลักษณะในการติดตามชมการ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหาโดยวิธีการสื่อวีดีทัศน์ (VCD) เป็นจำนวนมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 66.67 ขณะที่กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี มีลักษณะในการติดตามชมการ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหาโดยวิธีการสื่อวีดีทัศน์ (VCD) เป็นจำนวนมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 46.67 ส่วนในกลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป มีลักษณะในการติดตามชมการ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหาโดยวิธีการสื่อวีดีทัศน์ (VCD) เป็นจำนวนมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 88.89

จะเห็นได้ว่ากลุ่มผู้รับชมมีลักษณะการติดตามชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาจากสื่อวีดิทัศน์ (VCD) เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งได้ให้เหตุผลว่าเป็นเพราะความต่อเนื่องของการรับชมสื่อวีดิทัศน์ (VCD) จะตอบสนองเรื่องของความต่อเนื่องในการรับชมได้มากกว่า

ตารางที่ 14 แสดงจำนวนและร้อยละในเรื่องการคิดว่าตนเองทราบถึงสาระสำคัญที่ได้จากชม

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา

| อายุ 15 – 25 ปี | | | | อายุ 26 – 40 ปี | | | | อายุ 41 ปีขึ้นไป | | | |
|-----------------|--------|---------|--------|-----------------|--------|---------|--------|------------------|--------|---------|--------|
| คิดว่าทราบ | | ไม่ทราบ | | คิดว่าทราบ | | ไม่ทราบ | | คิดว่าทราบ | | ไม่ทราบ | |
| จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ | จำนวน | ร้อยละ |
| 6 | 100 | - | - | 15 | 100 | - | - | 9 | 100 | - | - |

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มอายุ 15 – 25 ปี กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี และกลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป คิดว่าตนเองทราบถึงสาระสำคัญที่ได้จากชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 100

จะสังเกตได้ว่ากลุ่มผู้รับชมทุกกลุ่มคิดว่าตนเองทราบถึงสาระสำคัญที่ได้รับชมจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา

นอกจากนี้ยังพบว่า การรับชมจากสื่อโทรทัศน์เป็นจุดเริ่มต้นของการทำความรู้จักกับมิลินทปัญหาของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อย และเป็นจุดเริ่มต้นของการติดตามชมของกลุ่มตัวอย่างทุกอายุ โทรทัศน์จึงเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่ได้ผลดีที่สุด แต่ลักษณะของการติดตามชมมีปัจจัยอื่น ๆ เข้ามา เช่น ช่วงเวลาการออกอากาศ และการออกอากาศเป็นตอน ตอนละ 30 นาที และมีโฆษณาวันเสาร์-อาทิตย์เท่านั้น ซึ่งมีผลต่อความต่อเนื่องในการรับชม ทำให้สื่อวีดิทัศน์ (VCD) เป็นที่นิยมมากที่สุด

ผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลสรุปเรื่องการรับรู้สาระสำคัญที่ได้รับชมจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ของกลุ่มผู้รับชมพบว่าสามารถเรียงลำดับได้ดังนี้

ตารางที่15 แสดงผลการสรุปเรื่องการรับรู้สาระสำคัญที่ได้รับชมจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา

| กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี | กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี | กลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป |
|---|---|--|
| <p>จากการประมวลผลแบบสัมภาษณ์ในเรื่องของการรับรู้ถึงสาระสำคัญของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มิลินทปัญหาในกลุ่มอายุ 15 – 25 ปี พบว่า สามารถสรุปได้จากสาระสำคัญของเรื่องจากการรับชมได้ตามลำดับดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -มิลินทปัญหาคือปรัชญาทางธรรมที่ลึกซึ้ง อธิบายข้อสงสัยทางพุทธศาสนาด้วยวิธีการถาม-ตอบ -พุทธศาสนาเป็นเรื่องที่สามารถอธิบาย และพิสูจน์ได้อย่างมีเหตุมีผล -เรื่องของพระเจ้ามิลินท์ และพระนาคนเสนที่มาบุฉฉา-วิสัยฆาธรรม จนพระเจ้ามิลินท์เกิดความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา | <p>จากการประมวลผลแบบสัมภาษณ์ในเรื่องของการรับรู้ถึงสาระสำคัญของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา พบว่า ประเด็นการรับรู้ที่ได้จากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาส่วนใหญ่เข้าใจว่า “พุทธศาสนาเป็นศาสนาที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์ คำสอนของพระพุทธเจ้า สามารถพิสูจน์ และอธิบายได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล”</p> <p>ส่วนสาระสำคัญประเด็นอื่น ๆ ที่ได้จากการรับชม ที่กลุ่มผู้รับชมได้ให้ทัศนคติที่แตกต่างกัน ซึ่งประมวลเรียงลำดับของประเด็นการรับรู้ได้ดังนี้</p> | <p>จากการประมวลผลแบบสัมภาษณ์ในเรื่องของการรับรู้ถึงสาระสำคัญของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาในกลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป พบว่า สามารถสรุปได้จากสาระสำคัญของเรื่องจากการรับชมได้ตามลำดับดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -พุทธศาสนามีความเป็นวิทยาศาสตร์ คำสอนของพระองค์สามารถพิสูจน์ได้จริง -มิลินทปัญหาเป็นสิ่งที่พิสูจน์ว่าคำสอนของพระพุทธองค์เป็นสิ่งประเสริฐยิ่ง -มิลินทปัญหาเป็นปรัชญาทางตะวันออกที่คอยปกป้องการรุกรานของอารยธรรมตะวันตก |

| กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี | กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี | กลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป |
|----------------------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> -มิลินทปัญหาคือการปลุกจิตวิชันธรรมของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน -มิลินทปัญหาเป็นกลวิธีการอธิบายข้อสงสัยทางพุทธศาสนาได้อย่างลึกซึ้ง -เป็นปรัชญาทางธรรม | <ul style="list-style-type: none"> -การโต้ตอบธรรมะโดยใช้เซวาร์ปัญญาผ่านกลวิธีปลุกจิตวิชัน |



 ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 15 แสดงให้เห็นว่า ประเด็นการรับรู้ที่ได้จากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มิลินทปัญหา กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี พบว่า “มิลินทปัญหาคือปรัชญาทางธรรมที่ลึกซึ้ง อธิบายข้อสงสัยทางพุทธศาสนาด้วยวิธีการถาม-ตอบ” มากที่สุด ขณะที่กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี พบว่า “พุทธศาสนาเป็นศาสนาที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์ คำสอนของพระพุทธเจ้า สามารถพิสูจน์ และ อธิบายได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล” มากที่สุด ส่วนในกลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป พบว่า “พุทธศาสนามีความเป็นวิทยาศาสตร์ คำสอนของพุทธองค์สามารถพิสูจน์ได้จริง” เป็นจำนวนมากที่สุด



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เกี่ยวกับด้านการหยิบยกมิลินทปัญหามาตัดแปลงเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน
มิลินทปัญหา และจะนำเสนอตามช่วงอายุของกลุ่มผู้รับชมดังนี้

ผู้วิจัยได้ทำการประมวลผลความคิดเห็นของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง

ตารางที่ 16 แสดงการประมวลผลความคิดเห็นของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา

| กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี | กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี | กลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> -เป็นเรื่องที่มีประโยชน์ ที่ถูกนำเสนอในรูปแบบใหม่ -เป็นการปลูกฝังธรรมะให้แก่เด็ก ๆ ที่ได้ชมการ์ตูน -การทำเรื่องปรัชญายาก ๆ ให้กลายเป็นเรื่องง่ายและนำเสนอด้วยวิธีที่น่าสนใจ | <ul style="list-style-type: none"> -การนำมาตัดแปลงในรูปแบบแอนิเมชัน และผ่านสื่อโทรทัศน์ เป็นการเผยแพร่ธรรมะเข้าถึงกลุ่มคนได้มากขึ้น -เป็นการสอนธรรมะให้กับเด็กโดยผ่านสื่อการ์ตูน -นำเรื่องที่ลึกซึ้งทางธรรมมาผ่านกระบวนการสื่อสารแบบใหม่ ย่อมทำให้คนรุ่นใหม่หันมาสนใจศึกษาธรรมมากขึ้น -ผู้รับชมจะรู้จักวรรณกรรมชิ้นนี้ เป็นแรงบันดาลใจให้ศึกษาต่อไป | <ul style="list-style-type: none"> -เป็นการปลูกฝังธรรมะให้กับเด็ก ๆ หรือคนรุ่นใหม่ -เป็นการนำเรื่องของธรรมะ มาทำให้น่าสนใจมากขึ้น -เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้รับชมจะได้รู้จักกับมิลินทปัญหา และอาจมีการศึกษาเพิ่มเติมต่อในอนาคต -เห็นความตั้งใจของคนทำการ์ตูน |

ตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่า การประมวลผลความคิดเห็นของผู้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องมิลินทปัญหา กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี พบว่า “เป็นเรื่องที่มีประโยชน์ ที่ถูกนำเสนอในรูปแบบใหม่” มากที่สุด ขณะที่กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี พบว่า “การนำมาดัดแปลงในรูปแบบแอนิเมชัน และผ่านสื่อโทรทัศน์ เป็นการเผยแพร่ธรรมะเข้าถึงกลุ่มคนได้มากขึ้น” มากที่สุด ส่วนในกลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป พบว่า “เป็นการปลูกฝังธรรมะให้กับเด็ก ๆ หรือคนรุ่นใหม่” เป็นจำนวนมากที่สุด



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ผู้วิจัยจึงได้สรุปความคิดเห็นของผู้รับชมเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา จากตัววรรณกรรมดัดแปลงสู่รูปแบบการ์ตูน ในด้านต่าง ๆ ที่ถูกดัดแปลง ทั้งทางด้านเทคนิค ตัวละคร รวมทั้งบทของการ์ตูน นำเสนอตามกลุ่มอายุได้ดังนี้

ตารางที่ 17 แสดงความคิดเห็นของผู้รับชมเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา จากตัววรรณกรรมดัดแปลงสู่รูปแบบการ์ตูน

| กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี | กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี | กลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป |
|--|--|--|
| <p>-ยังใช้ภาษาที่ยากแก่การเข้าใจอยู่หลาย ๆ คำ</p> <p>-เทคนิคด้านแอนิเมชันทำได้ดี ภาพสวย</p> <p>-ยังไม่ค่อยเข้าใจในบางตอนที่มีการปลุกจิตวิญญาณ</p> <p>การอธิบายยังไม่ชัดเจน</p> | <p>-เหมือนคนเขียนบทตั้งใจจะคงความเดิมเอาไว้ ทำให้บทยังใช้ภาษาดั้งเดิมอยู่ ถ้าไม่มีความรู้เรื่องธรรมะมาก่อนจะเข้าใจได้ยาก</p> <p>-ไม่ใช่การ์ตูนสำหรับเด็ก เพราะเนื้อเรื่องลึกซึ้ง ยากเกินไป</p> <p>-เทคนิคทำได้ดีเมื่อเทียบกับการ์ตูนหลายเรื่อง ภาพสวย</p> <p>-การขยับ เคลื่อนไหว ของตัวละครในเรื่องยังไม่ลื่นไหล</p> <p>-มีการผูกเรื่องได้ดี ทั้ง ๆ ที่ตัววรรณกรรมจริง ๆ มีแต่การปลุกจิตวิญญาณ</p> | <p>-การได้ตอบธรรมะโดยใช้ชาวจี๊ปัญญาผ่านกลวิธีปลุกจิตวิญญาณ</p> <p>-ถ้าจะบอกว่าเป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก เด็กอาจจะดูไม่รู้เรื่องทั้งหมด เพราะเนื้อหาค่อนข้างยาก</p> <p>-เทคนิคการทำการ์ตูนดี แต่สิ่งสำคัญคือการเล่าเรื่องมากกว่า ยังเล่าได้ไม่ดีเท่าที่ควร</p> <p>-เสียงพากษ์ของพระเจ้ามิลินท์ และพระนาคเสน ทำได้ดี เหมาะสม</p> <p>-สิ่งสำคัญที่สุดคือการกำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้ชม ถ้าสื่อที่ใช้คือการ์ตูน ความคิดแรกของคนฟังก็คือเด็ก</p> |

| กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี | กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี | กลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป |
|----------------------|---|---|
| | <p>-เสียงพากษ์ของตัวละครหลัก(พระเจ้ามิลินท์ , พระนาคเสน) เลือกได้เหมาะสมเพราะมาก</p> <p>-การออกแบบตัวละครทำได้คล้ายกับจินตนาการของผู้ชม</p> | <p>แต่ มิลินทปัญหา ไม่น่าจะใช้การ์ตูนเด็ก เพราะยาก น่าจะเป็นการ์ตูนที่ผู้ใหญ่ดูรู้เรื่องมากกว่า หรือคนศึกษารวมะยิ่งดูจะยิ่งรู้สึกสนุก</p> |

จากตารางที่ 17 แสดงให้เห็นว่า ความคิดเห็นของผู้รับชมเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มิลินทปัญหา จากตัววรรณกรรมดัดแปลงสู่รูปแบบการ์ตูน กลุ่มอายุ 15 – 25 ปี พบว่า “ยังใช้ภาษาที่ยากแก่การเข้าใจอยู่หลาย ๆ คำ” มากที่สุด ขณะที่กลุ่มอายุ 26 – 40 ปี พบว่า “เหมือนคนเขียนบทตั้งใจจะคงความเดิมเอาไว้ ทำให้บทยังใช้ภาษาดั้งเดิมอยู่ ถ้าไม่มีความรู้เรื่องธรรมะมาก่อนจะเข้าใจได้ยาก” มากที่สุด ส่วนในกลุ่มอายุ 41 ปีขึ้นไป พบว่า “การโต้ตอบธรรมะโดยใช้ชาว์ปัญญาผ่านกลวิธีปรัชญา-วิสัยทัศน์” เป็นจำนวนมากที่สุด

ส่วนที่ 2 ผลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

ก่อนจะกล่าวถึงผลการวิจัย ผู้วิจัยขอกล่าวถึงขั้นตอนในการหาโรงเรียนมัธยมศึกษามาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทำ Focus group interview ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงหลักสูตรการเรียนการสอนระดับมัธยม เกี่ยวกับเรื่องอุปมาอุปไมย พบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) เป็นช่วงชั้นที่ได้มีการเรียนการสอนเนื้อหาเรื่องนี้แล้ว จึงน่าจะมีความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับการอุปมาอุปไมยของตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ผู้วิจัยจึงได้เลือกศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดชัยภูมิ จากนั้นจึงเข้าติดต่อที่สำนักงานเขตการศึกษาพื้นที่จังหวัดชัยภูมิ เพื่อขอกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยต้องการความหลากหลาย ของกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่จึงได้ร่วมกับเจ้าหน้าที่สำนักงานเขตการศึกษา เพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ได้กลุ่มตัวอย่างโรงเรียนดังนี้

- 1.โรงเรียนชุมชนบ้านแก้งคร้อหนองไผ่ (โรงเรียนขยายโอกาส สอนถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3)
- 2.โรงเรียนมารีย์อุปถัมภ์ ชัยภูมิ (โรงเรียนเอกชนในจังหวัดชัยภูมิ)
- 3.โรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล (โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ)
- 4.โรงเรียนห้วยด่อนพิทยาคม (โรงเรียนที่ย้ายไปอยู่ในสังกัดองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น)
- 5.โรงเรียนเมืองพญาแล (โรงเรียนในพื้นที่จังหวัดชัยภูมิ)

โดยกลุ่มตัวอย่างในการทำ Focus group interview ครั้งนี้ได้เลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งหมด 5 กลุ่มจากรายชื่อโรงเรียนข้างต้น ซึ่งผู้วิจัยจะจัดนักเรียนกลุ่มละ 6 คน แบ่งเป็น ชาย 3 คน หญิง 3 คน รวม 30 คน

ผลการวิจัย

จากการทำ Focus group interview ของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งหมด 5 กลุ่ม โดยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ผู้วิจัยขอสรุปผลการวิจัยเป็น 3 ประเด็นได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคแอนิเมชันและการตัดแปลง ดังนี้

ด้านเนื้อหา

-เนื้อเรื่อง

“มีพระอยู่รูปหนึ่งชื่อ นาคเสน ได้รับมอบหมายจากพระอาจารย์ให้ไปตอบข้อสงสัยของ กษัตริย์เจ้าปัญหา ที่ชื่อ “พระเจ้ามิลินท์” ซึ่งเป็นคนที่ชอบถามคำถามที่บุคคลอื่นในสมัยนั้นๆตอบไม่ได้ เช่น ตายแล้วไปไหน ทำไมคนเราต้องเกิดมา จนทำให้หนักบวชในสมัยนั้น ที่อยู่ในเมืองหนึ่งกัน ไปหมดเพราะตอบคำถามของพระเจ้ามิลินท์ไม่ได้ จนกระทั่งมาเจอกับพระนาคเสน เหมือนคนที่มีปัญญามาเจอกับคนที่มีปัญญาด้วยกัน พระนาคเสนได้ตอบปัญหาต่างๆ โดยใช้การเปรียบเทียบ ทำให้พระเจ้ามิลินท์เข้าใจ และทำให้เกิดความเลื่อมใสในพระสงฆ์องค์นี้”

(กลุ่มตัวอย่าง ชุมชนบ้านแก่งคร้อหนองไผ่, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2551)

“เจ้าเมืองสาครนคร มีกษัตริย์ชื่อว่าพระเจ้ามิลินท์ พระเจ้ามิลินท์มีลูกสมุนเป็นอำมาตย์ อยู่ 2 คน ตัวอ้วนกับตัวผอม ชื่ออันตกายกับฐฎีกายเป็นคนไม่เอาไหน ไร้สาระ แต่ตลกดีพระเจ้ามิลินท์เป็นคนฉลาดมากเหมือนเจ้าหนูจำไมเลย(การ์ตูนญี่ปุ่น) ชอบถามแต่เป็นคำถามที่คนอื่นตอบไม่ได้ จนมุม บางครั้งทำให้เหมือนพระเจ้ามิลินท์เป็นคนก้าวร้าวนิสัยไม่ดี แต่ก็เก่ง จนกระทั่งมาเจอกับพระนาคเสนซึ่งเป็นคนฉลาดมาก ๆ ตอบได้หมดทุก ๆ คำถาม มีการตอบโต้กัน ถามกันไปตอบกันมา จนพระเจ้ามิลินท์เข้าใจ หลังจากนั้นก็เริ่มมีท่าที่เคารพพระนาคเสน ไม่ก้าวร้าวอีก”

(กลุ่มตัวอย่าง มารีย์อุปถัมภ์ ชัยภูมิ, สัมภาษณ์, 5 ส.ค. 2551)

“กษัตริย์ครองเมืองเมืองหนึ่งมีชื่อว่า พระเจ้ามิลินท์ เป็นคนขี้สงสัย และชอบถามคำถามกับนักปราชญ์ นักบวชต่างๆ ในเมือง แต่ไม่มีใครตอบได้ เพราะพระเจ้ามิลินท์ตั้งคำถามยาก ๆ และต้องการเหตุผลในการอธิบายเสมอ ทำให้เหล่านักบวช ต้องย้ายไปอยู่เองอื่นข้างนี้แพร่กระจายไปทั่ว นักบวชเริ่มกลัวพระมิลินท์ ทำให้พระมาประชุมกันและมอบหมายให้พระนาคเสนไปตอบปัญหา อธิบายเหตุผลให้พระมิลินท์เข้าใจ การถามคำถามและการตอบคำถาม เป็นแบบโต้ตอบ

กันไปเรื่อยๆ จนพระเจ้ามิลินท์จะดูหยิ่ง ทำท่าย แต่พอพระนาคนั้นเริ่มตอบคำถามได้ ไม่เหมือนกับนักบวชคนก่อน ๆ ก็เริ่มดีกับพระนาคนั้นมากขึ้น แต่ก็ชอบถามเหมือนเดิม”

(กลุ่มตัวอย่าง ชัยภูมิภักดีชุมพล, สัมภาษณ์, 6 ส.ค. 2551)

“พระเจ้ามิลินท์กับพระนาคนั้น ทั้งสองเป็นผู้มีปัญญาได้มาสนทนาธรรมกันโดยวิธีการ ปุจฉา-วิสัชนา เรื่องราวของธรรมะต่าง ๆ พระเจ้ามิลินท์ถามในเรื่องที่สงสัยเกี่ยวกับศาสนาพุทธ เนื่องจากพระองค์ไม่ได้นับถือศาสนาพุทธ แต่นับถือเทพ แต่พระเจ้ามิลินท์ก็ยังคงสงสัยในเรื่องต่าง ๆ เกี่ยวกับการนับถือเทพ นับถือเทวดา ไม่มีผู้ใดคลายข้อสงสัยของพระองค์ได้ จนกระทั่งมาเจอพระนาคนั้น พระนาคนั้นสามารถอธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ปัญหาต่าง ๆ ที่พระเจ้ามิลินท์ถามเกี่ยวกับศาสนาพุทธได้ ทั้ง ๆ ที่เป็นคำถามที่ลึกซึ้ง ทำให้พระเจ้ามิลินท์เสื่อมนใจ และชอบที่จะสนทนากับพระนาคนั้น และการสนทนากับพระนาคนั้นเอง ทำให้พระเจ้ามิลินท์เปลี่ยนไปเป็นกษัตริย์ที่ดี ปกครองบ้านเมือง ใส้ใจราษฎร ทำให้ชาวเมืองอยู่อย่างมีความสุข”

(กลุ่มตัวอย่าง ห้วยต้อนพิทยาคม, สัมภาษณ์, 7 ส.ค. 2551)

“ณ เมืองสาครนคร มีกษัตริย์องค์หนึ่งชื่อพระเจ้ามิลินท์ พระองค์เป็นชาวกรีก แต่ปกครองเมืองที่อยู่ในอินเดีย พระองค์เป็นผู้มีปัญญา เจ้าปัญหา ช่างสงสัย เหล่านักปราชญ์ นักบวชในเมืองต่างพากันตอบปัญหาของพระองค์ไม่ได้ จึงพากันย้ายหนีออกจากเมือง ชาวแพร์ สะพัดไปทั่ว จนทำให้กลุ่มพระมาประชุมกัน และตกลงว่าจะให้พระนาคนั้น พระภิกษุผู้มีปัญญาเลิศ ไปตอบปัญหาของพระเจ้ามิลินท์ จากนั้นทั้งสองท่านได้มาสนทนาธรรมกัน พระนาคนั้นตอบปัญหาที่ลึกซึ้งของพระเจ้ามิลินท์ได้หมด โดยการอธิบายเปรียบกับสิ่งต่าง ๆ พระเจ้ามิลินท์จึงชอบที่จะสนทนากับพระนาคนั้น เหล่าเสนา ทหาร ที่อยู่ในเมืองต่างกลัวว่าพระเจ้ามิลินท์จะไม่สนใจการทำศึกสงคราม อยากจะขัดขวางการสนทนา แต่ในที่สุดก็ต้องยอม เพราะพระนาคนั้นฉลาดเฉลียว อีกทั้งพระเจ้ามิลินท์อ่อนโยนขึ้นจากการได้สนทนาธรรม พระองค์ใส้ใจราษฎร และดูแลบ้านเมืองอย่างมีความสุข”

(กลุ่มตัวอย่าง เมืองพญาแล, สัมภาษณ์, 8 ส.ค. 2551)

-ความเข้าใจเกี่ยวกับอุปมา

“พระนาคนเสนจะเก่งในการอธิบาย ใช้สิ่งเปรียบเทียบ เหมือนกับข้าวโพดก็เอามาเป็นตัวอย่างเทียบกับความไม่เที่ยง ทุกสิ่งจะต้องเปลี่ยนแปลงข้าวโพดก็เหมือนกัน มีวันเหี่ยวเฉาตามกาลเวลา”

(กลุ่มตัวอย่าง มารีย์อุบลัมภ์ ชัยภูมิ, สัมภาษณ์, 5 ส.ค. 2551)

“ข้าวโพดเหี่ยวเฉา ทุกสิ่งต้องเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา แต่ความดีจะอยู่ตลอด ไม่เปลี่ยน”

(กลุ่มตัวอย่าง ห้วยต้อนพิทยาคม, สัมภาษณ์, 7 ส.ค. 2551)

“กิเลสเท่ากับไข่ แล้วไข่จะกลายเป็นไก่ในอนาคต ถ้าไม่มีไข่แล้วไก่ก็จะไม่เกิด เหมือนกับคนถ้าไม่มีกิเลสแล้วก็จะไม่กลับมาเกิดอีก เพราะอย่างนั้นคนก็จะรู้ได้ว่าจะไม่กลับมาเกิดอีก”

(กลุ่มตัวอย่าง ห้วยต้อนพิทยาคม, สัมภาษณ์, 7 ส.ค. 2551)

“พระนาคนเสนเปรียบเทียบข้าวโพด ให้เป็นความเปลี่ยนแปลงผัน ไม่แน่นอนสักวันต้องเหี่ยวเน่า แต่ความดีเป็นสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลง อีกอันเท่าที่จำได้จะเป็นไข่ ถ้ากลายเป็นไข่เจียวแล้วจะไม่เกิดเป็นไก่ ในเรื่องเปรียบเทียบเป็นเหมือนกิเลส ถ้าไม่มีกิเลสแล้วจะไม่กลับมาเกิดอีก คนก็จะรู้ได้ว่าตัวเองจะไม่กลับมาเกิดอีก”

(กลุ่มตัวอย่าง ชัยภูมิภักดีชุมพล, สัมภาษณ์, 6 ส.ค. 2551)

“ความดีเป็นสิ่งที่คงอยู่ แน่นอน เหมือนคนที่ตายไปแล้วแต่เป็นคนดีทำดี เราก็จะจำความดีของเขาได้ ข้าวโพดเปรียบเทียบกับสิ่งที่ต้องเปลี่ยนแปลงเหมือนของอื่น ๆ บนโลก สอนให้คนเอื้อเฟื้อ เหมือนกับถ้าเอาข้าวโพดไปทำบุญ ข้าวโพดจะถูกกิน หรือ เน่าไป แต่บุญที่เราทำยังคงอยู่ติดตัวเราไป”

(กลุ่มตัวอย่าง เมืองพญาแล, สัมภาษณ์, 8 ส.ค. 2551)

“คนจะรู้ว่าตัวเองไม่ต้องกลับมาเกิดอีกได้ เพราะว่าตัวเองไม่มีกิเลสในเรื่องยกตัวอย่างเป็นไข่คือกิเลส ถ้าไข่แตก หรือเอาไปทำไข่เจียว ก็จะไม่มีการเกิดขึ้นมา เหมือนกับคนที่จะไม่เกิดขึ้นมา”

(กลุ่มตัวอย่าง ชุมชนบ้านแก่งคร้อหนองไผ่, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2551)

โดยสรุปประเด็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่าง สามารถจดจำและเข้าใจการอุปมาหรือการใช้สิ่งเปรียบเทียบในเรื่องได้ โดยสามารถอธิบายลักษณะต่างๆ ได้ แต่มีข้อสังเกตคือ ลักษณะที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใจ จะเป็นการเปรียบเทียบโดยเป็นสิ่งใกล้ตัวที่กลุ่มตัวอย่างรู้จัก เช่น “ไข่” “ข้าวโพด” ส่วนลักษณะการเปรียบเทียบแบบอื่น เช่น สติ พรชชา กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจน โดยให้เหตุผลว่าบางตัวอย่างศัพท์เฉพาะยากเกินไป จำไม่ได้

ด้านเทคนิคแอนิเมชันและการตัดแปลง

“โดยรวมแล้วการ์ตูนเรื่องนี้ภาพสีสวยมาก การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ไม่ขัดตา ตัวละครแต่ละตัวถูกออกแบบได้สวยงาม ไม่ว่าจะ เป็นพระเจ้ามิลินท์ พระนาเคน ซึ่งมีเสียงพากษ์นุ่มนวลชวนฟัง แต่เวลาทำทั้ง 2 สนนากันดูลึกซึ้ง ฟังเข้าใจบ้าง ไม่เข้าใจบ้าง บางครั้งเข้าใจแต่อธิบายไม่ถูก อีกเรื่องคือศัพท์ทางพุทธศาสนาบางคำ ไม่เคยได้ยินมาก่อน มันยาว ถึงตอนนี้ยังจำไม่ได้เลยว่าคำศัพท์นั้นคืออะไร ก็เลยทำให้บางครั้งตามเรื่องไม่ทัน นอกนั้นก็ถือว่าทำได้ดี การผูกเรื่องราวต่าง ๆ ตรงนี้เราเข้าใจ และจำได้”

(กลุ่มตัวอย่าง เมืองพญาแล, สัมภาษณ์, 8 ส.ค. 2551)

“ตัวละครที่พวกเราชอบมากที่สุด คือ ภูติกาย เพราะตลกดี ท่าทางตลก การ์ตูนเรื่องนี้ ออกแบบได้สวยงาม ทั้งฉากบ้านเมือง ฉากการสนทนาธรรม จะมีพวกผีเสื้อ นก บินประกอบอยู่ด้วย ทำให้ดูมันมีสิ่งเคลื่อนไหวตลอดเวลา มีชีวิตชีวา สีเส้นของฉากต่าง ๆ ก็ดูสดใส ไม่อึมครึม การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของตัวละครเมื่อเทียบกับเรื่องอื่น ๆ ที่เป็นฝีมือคนไทยทำ ถือว่าเรื่องนี้ทำได้ดีกว่าเรื่องอื่น ๆ ส่วนเรื่องของเนื้อหาก็ดูรู้เรื่อง เข้าใจได้ จำได้ว่าตัวละครชื่ออะไร และเป็นคนแบบไหน เช่น พระนาเคนสุขุม ฉลาด พระเจ้ามิลินท์ช่างถาม อนันตกายกินเก่งแบบนี้จำได้ ข้าวโพดถือเป็นความไม่เที่ยง แต่ถ้าเป็นการเปรียบอย่างอื่น ๆ ในเรื่อง บางครั้งเข้าใจนะ แต่ไม่รู้จะอธิบายอย่างไร บางครั้งก็มีคำศัพท์แปลก ทำให้งงได้เหมือนกัน”

(กลุ่มตัวอย่าง ห้วยต้อนพิทยาคม, สัมภาษณ์, 7 ส.ค. 2551)

“ชอบมาก ตัวละครในเรื่องกับฉากต่าง ๆ ทำได้สวยงาม ดูแล้วไม่แข็ง ๆ เหมือนเรื่องอื่น ๆ น้อยมากที่หนังการ์ตูนไทยที่เป็นแอนิเมชันจะทำได้สวย เนื้อเรื่องก็ดี ดูลึกซึ้ง ชอบตัวการ์ตูนหลาย ๆ ตัวในเรื่อง พระนาเคนก็ชอบเพราะท่านฉลาด อยากรู้เหมือนท่าน ท่านพูดคุยมคายถึงบางครั้งจะฟังไม่ค่อยเข้าใจเพราะคำศัพท์บางตัว แต่ก็สามารถดูเนื้อเรื่องได้รู้เรื่อง”

(กลุ่มตัวอย่าง ชัยภูมิภักดีชุมพล, สัมภาษณ์, 6 ส.ค. 2551)

“บางครั้งยังไม่ค่อยเข้าใจในส่วนที่พระนาคเสน และพระเจ้ามิลินท์สนทนากันเท่าไร จำไม่ค่อยได้ บางครั้งก็มีคำศัพท์ที่ฟังค่อนข้างยาก เราไม่รู้ความหมาย เลยตามไม่ทัน แต่บทพูดของตัวละครอื่น ๆ เช่น อนันตกาย ฐลีกาย เวลาอยู่ด้วยกัน ตลกดี มีมุขให้ขำสนุกสนาน อีกเรื่องที่ชอบคือ ภาพสวยดี คนทำการ์ตูนทำได้สวย ฉากสวย ดุมีมิติ ดูเทียบกับหนังฝรั่งได้ เพราะบางทีการ์ตูนคนไทยทำค่อนข้างจะแข็ง ๆ ไม่มีมิติ พวกความกว้าง ความลึก ความนูน “

(กลุ่มตัวอย่าง มารีย์อุบลัมภ์ ชัยภูมิ, สัมภาษณ์, 5 ส.ค. 2551)

“ตัวการ์ตูนออกแบบได้สวยงามดี เหมาะสมกับบุคลิกที่ควรจะเป็น เช่น พระเจ้ามิลินท์ตัวใหญ่ ๆ มีกล้ามเนื้อ เพราะเป็นกษัตริย์ เป็นคนเฝื่องวง พระนาคเสนหน้าตาดี เสียงนิ่ง เป็นคนฉลาด อนันตกายกับฐลีกาย เป็นตัวตลก ทำท่าทางตลก ๆ คนหนึ่งอ้วน คนหนึ่งผอม เสียงพากษ์ก็เป็นไปตามนั้นด้วย พวกฉากในเมือง ในวัง ก็ออกแบบได้สวยงาม ใช้สี และตกแต่งภาพต่าง ๆ ในเรื่องออกมาได้ดี เนื้อเรื่องดีสามารถเข้าใจได้ ติดแค่คำศัพท์บางคำเรายังไม่เข้าใจ น่าจะมีการอธิบายเพิ่มหน่อย น่าจะเข้าใจได้ง่ายขึ้น”

(กลุ่มตัวอย่าง ชุมชนบ้านแก่งศรีหนองไผ่, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2551)

จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในเรื่องเทคนิคแอนิเมชันในการ์ตูนเรื่องมิลินท์ปัญหาในด้านดี ชอบและประทับใจในตัวละครในเรื่อง แต่จะมีปัญหาในเรื่องคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนาบางคำในเรื่อง ยังไม่สามารถจดจำ และเข้าใจคำศัพท์บางคำที่ปรากฏในเรื่องได้ ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถเข้าใจการปลุณา-วิชันนาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนได้ทั้งหมด แต่ยังสามารถเข้าใจ และจดจำเนื้อเรื่องในส่วนอื่น ๆ ได้

ด้านการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

“จะเอาอย่างพระนาคเสน จะตั้งใจเรียน เวลาใครถามอะไรก็ได้ตอบได้ทุกอย่าง”

“พระเจ้ามิลินท์ช่างซักช่างถาม น่าจะเอามาประยุกต์กับการเรียน เวลาที่ไม่เข้าใจนี้สามารถถาม และกล้าถามด้วย”

(กลุ่มตัวอย่าง ชุมชนบ้านแก่งศรีหนองไผ่, สัมภาษณ์, 4 ส.ค. 2551)

“แม่ทัพกัณณะ เป็นคนที่ซื่อสัตย์ต่อเจ้านายตัวเอง เราสามารถนำความซื่อสัตย์ไปเป็นแนวปฏิบัติได้ และลักษณะคำถามคำตอบที่เปรียบกับสิ่งโน้นสิ่งนี้เราก็สามารถนำแนวคำตอบนี้

ไปอธิบายในเรื่องอื่น ๆ ได้ เช่น การตอบข้อสอบแบบเขียน หรือการพูดเปรียบเทียบให้คนอื่น ๆ ฟัง”

(กลุ่มตัวอย่าง มารีย์อุบลภัฏ ชัยภูมิ, สัมภาษณ์, 5 ส.ค. 2551)

“นำปัญญาของท่านทั้งสอง(พระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน) ไปเป็นแรงบันดาลใจอ่านหนังสือสอบ จะได้เก่ง ๆ เหมือนท่าน การถามตอบเพื่อให้ได้ปัญญา แบบไม่ก้าวร้าวผู้ใหญ่ จะได้กล้าถามในห้องเรียนมากขึ้น เพราะบางที่เราอยากรู้จริง ๆ แต่เราไม่กล้าถาม”

(กลุ่มตัวอย่าง ชัยภูมิภักดีชุมพล, สัมภาษณ์, 6 ส.ค. 2551)

“จะสุขุมรอบคอบเหมือนพระนาคเสน ใครมาถามอะไรก็ไม่โกรธ ทำอารมณ์ให้เย็นลงและมีสมาธิมากขึ้น เราจะได้มีปัญญามากขึ้น”

(กลุ่มตัวอย่าง ห้วยต้อนพิทยาคม, สัมภาษณ์, 7 ส.ค. 2551)

“นำความรู้ทางพุทธศาสนาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และนำการถามตอบทั้งการกล้าถาม ในเรื่องที่ไม่เข้าใจ และการอธิบายคำตอบให้คนเข้าใจไปใช้ในการเรียน จะได้มีสติสมาธิ และมีปัญญามากขึ้น”

(กลุ่มตัวอย่าง เมืองพญาแล, สัมภาษณ์, 8 ส.ค. 2551)

จะเห็นได้ว่าด้านการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนมีความคิดเชื่อมโยงระหว่างแนวปฏิบัติของตัวละครและชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี สามารถเลือกแนวทางที่คิดว่าเป็นประโยชน์ไปใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “วาทวิเคราะห์เรื่องมีลทินปัญหา” ผู้วิจัยการศึกษาถึงการดัดแปลงเนื้อหาที่ ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านการเล่าเรื่อง (narrative) รวมไปถึงการเปรียบเทียบระหว่างมีลทินปัญหา ฉบับหอสมุดแห่งชาติ และฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยโดยการ วิเคราะห์วิจัยเนื้อหา(Content/Textual Analysis) ของมีลทินปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติและ ฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน และผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อ วิเคราะห์ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ตามปัญหาคำวิจัย 3 ข้อดังนี้

1. การดัดแปลงเรื่องมีลทินปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติเป็นการ์ตูนแอนิเมชันมีลักษณะ อย่างไร
2. ผู้รับสารมีลทินปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชันมีการรับสารอย่างไร

ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษาเรื่องของการดัดแปลงมีลทินปัญหาจากฉบับหอสมุดแห่งชาติมา เป็น การ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เปรียบเทียบวัตถุประสงค์ของผู้ส่ง สารกับการรับสารการ์ตูนแอนิเมชัน

ดังนั้นในบทที่ 5 นี้ ผู้วิจัยจะทำการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายตามประเด็นหลักข้างต้น โดยจะทำการผนวกผลการวิจัยจากระเบียบวิธีวิจัยรวมกันทั้งหมด ดังนี้

ปัญหาคำวิจัยข้อที่ 1

การดัดแปลงเรื่องมีลทินปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติเป็นการ์ตูนแอนิเมชันมี ลักษณะอย่างไร

ผลการวิจัยและอภิปราย

การนำมีลทินปัญหาจากฉบับหอสมุดแห่งชาติ มาดัดแปลงอยู่ในรูปแบบของการ์ตูน แอนิเมชัน ผู้ผลิตการ์ตูนย่อมต้องมีการปรับรูปแบบและเนื้อหา เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อผู้รับ

สารเป้าหมาย จากผลการวิจัย พบว่า กลุ่มผู้รับสารมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติมีกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายที่ชัดเจน คือ กลุ่มพระภิกษุสงฆ์และผู้ศึกษารวมะ ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ทางทีมงานผู้ผลิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มผู้รับสารเป้าหมายไม่ตรงกัน ส่งผลให้กลุ่มผู้รับสารเป้าหมายในฉบับการ์ตูนตามความเข้าใจของทีมงานผู้ผลิตออกมาแตกต่างกัน

การที่มิลินทปัญหาในฉบับหอสมุดแห่งชาติมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนนั้น ส่วนหนึ่งเนื่องมาจากการเนื้อความ ทั้งภาษาและปรัชญาที่ซ่อนไว้ ได้ถูกออกแบบมาเพื่อผู้ที่ศึกษารวมะเพื่อจะได้มีพื้นฐานในการเข้าใจเนื้อความอันลึกซึ้งของตัวเล่ม สำหรับทางทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน มีหลายฝ่ายหลายหน้าที่ ไม่ว่าจะเป็นผู้เขียนบท แอนิเมเตอร์ ผู้กำกับ ฯลฯ ต่างได้ศึกษามิลินทปัญหาจากหลาย ๆ ฉบับ ซึ่งอาจเป็นไปได้ที่มิลินทปัญหาบางฉบับถูกออกแบบมาเพื่อเหล่าผู้ศึกษารวมะ พระสงฆ์ หรือบางฉบับถูกออกแบบมาเพื่อประชาชนคนทั่วไปให้อ่านได้เข้าใจ เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและภาษาแล้ว อีกประการหนึ่ง มาจากการตีความสารและการรับรู้สารของทีมงานแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป จึงส่งผลให้กลุ่มผู้รับสารเป้าหมายในฉบับการ์ตูนตามความเข้าใจของทีมงานผู้ผลิตออกมาแตกต่างกัน

เหตุการณ์ (events)

ผลการวิจัย พบว่า การเปิดเรื่องของมิลินทปัญหาในส่วนของฉบับหอสมุดแห่งชาติ ได้เริ่มต้นจากอาร์มภกตา ที่ว่าด้วยพุทธทำนาย จากนั้นกล่าวถึงอดีตชาติของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ซึ่งเคยพบกันแล้วในอดีตชาติ แล้วจึงเล่าเรื่องในชาติปัจจุบัน ถึงการพบกันครั้งแรกของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน โดยการถาม “**วิญจนปัญหา**” เพื่อจะทดลองเชาวน์ปัญญาของพระนาคเสน สำหรับการเปิดเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาจะเป็นการปูพื้นฐานตัวละครก่อน ให้เห็นลักษณะนิสัย หรือบุคลิกของตัวละครก่อนว่าเป็นอย่างไร โดยยังไม่ได้กล่าวถึงพุทธทำนายหรืออดีตชาติของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนดังเช่นในฉบับหอสมุด

ตอนจบเรื่อง มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ พระเจ้ามิลินท์ทรงสละราชสมบัติและเสด็จออกผนวช ซึ่งแตกต่างกับฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากพระเจ้ามิลินท์ทรงถวายตัวเป็นพุทธมามกะและทรงสร้างวัด และมีการกล่าวอ้างว่า พระเจ้ามิลินท์ได้สร้างพระพุทธรูปองค์แรกของศาสนาพุทธตามความเชื่อเรื่องรูปเคารพของชาวกรีกโบราณ

การเรียงลำดับและการดัดแปลงเหตุการณ์

การเรียบเรียงเหตุการณ์ของมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติ และการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติที่ 1 พบว่า การลำดับเหตุการณ์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติจะยึดตามการเรียงลำดับเหตุการณ์ของฉบับหอสุมุดแห่งชาติเป็นหลัก เนื่องจากเหตุการณ์หลักของฉบับหอสุมุดแห่งชาติ คือ การปลุก-วิเศษนา การเรียงลำดับเหตุการณ์ของการ์ตูนได้เรียงลำดับตามปัญหาที่ปรากฏในฉบับหอสุมุดแห่งชาติเช่นกัน แต่ฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน ได้เลือกเนื้อความในส่วนแรกจากฉบับหอสุมุดแห่งชาติมาดัดแปลง ยังมีเนื้อความส่วนอื่น ๆ ที่ไม่ได้หยิบยกขึ้นมาทำ

ข้อสังเกตประการหนึ่ง คือ ในฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน เนื้อเรื่องและเหตุการณ์ต่าง ๆ ในมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติที่ 1 ได้จบลงในตัวเรียบร้อยแล้ว แต่ในตอนที่ 2 กลับมีการย้อนเรื่องราวเดิมเล่าเรื่องราวของมิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติโดยใช้เหตุการณ์เดิมที่ปรากฏในตอนที่ 1 กลับมาดัดแปลงซ้ำอีกรอบในเรื่องเดิม

จากผลการวิจัย พบว่า การเรียบเรียงเหตุการณ์จะยึดตัวบท(text) นั่นคือ มิลินทปัญหาคับหอสุมุดแห่งชาติเป็นหลัก เหตุการณ์แทรกที่เพิ่มเติมมาในการ์ตูนจะพบว่า ไม่มีความเกี่ยวข้องกันกับปัญหาการถามตอบระหว่างพระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสน ทำให้เหตุการณ์ที่แทรกเข้ามานั้น เป็นลักษณะของการปะติดหรือยกมาแทรกลงไปโดยขาดความเชื่อมโยงกันระหว่างปัญหาที่พระเจ้ามิลินท์และพระนาคเสนถามตอบกับเหตุการณ์ในขณะนั้น อีกประการหนึ่งจะพบว่า ไม่ได้มีการสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ ทำให้ขาดความเป็นเอกภาพของเนื้อเรื่องตัวละครที่เพิ่มเติมเข้ามา มีลักษณะที่เพิ่มเข้าไปเฉย ๆ โดยที่ไม่ได้มีส่วนต่อโครงเรื่องใหญ่ทั้งหมด ทำให้ตัวละครมีลักษณะแปลกแยก หรือทำหน้าที่ได้เพียงตัวตลกสลับฉาก ขาดการพัฒนาตัวละครให้มีมิติมากขึ้น

ในส่วนของการเรียงลำดับเนื้อเรื่องที่มีลักษณะคล้ายกับการปะติดเหตุการณ์ ลงสลับกับข้อปลุก-วิเศษนา โดยเหตุการณ์ที่นำมาใช้นั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับข้อคำถาม มีการเพิ่มเรื่องที่เป็นเหตุการณ์ใหม่ แต่ขณะเดียวกันก็ยังยึดตัวบทปลุก-วิเศษนาไว้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า เนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์ที่นำมาแทรกนั้น ควรเกี่ยวข้องกับข้อปลุก-วิเศษนาที่พระเจ้ามิลินท์กับพระนาคเสนสนทนากัน ประโยชน์ประการแรก คือ เหตุการณ์ที่เข้ามาแทรกจะช่วยทำหน้าที่ขยายความ หรืออธิบาย ข้อปลุก-วิเศษนา ให้กระจ่างขึ้น ประโยชน์ประการที่สอง คือ จะช่วยทำให้เนื้อเรื่องมีความเป็นเอกภาพมากขึ้น

ตัวละคร

จะเห็นได้ว่าตัวละครที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องมิลินทปัญหา ได้มีการเพิ่มตัวละครให้มากขึ้นนอกเหนือจากตัวละครในลักษณะข้างต้นทั้งใช้ตัวละครที่ปรากฏในหนังสือ สร้างตัวละครเพิ่มเติมจากการอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ และสร้างตัวละครขึ้นมาใหม่ ทั้งนี้นอกเหนือจากเพื่อเข้ามาช่วยดำเนินเรื่องในส่วนของเหตุการณ์รองให้สมบูรณ์ เพิ่มความสมจริง ความมีชีวิตชีวาให้กับตัวเรื่องแอนิเมชัน ยังช่วยในส่วนการดำเนินเรื่องราวให้เข้มข้น และสนุกสนานมากขึ้นด้วย

ข้อสังเกตเกี่ยวกับตัวละคร แม้จะมีการสร้างตัวละครขึ้นมามากมาย แต่ไม่ได้มีการพัฒนาตัวละคร มีลักษณะที่ออกมาโคด ๆ ตัวละครไม่ได้มีส่วนช่วยในการอธิบายข้อปุจฉา-วิสัชนาเกี่ยวกับเรื่องนี้ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา และเทคนิคการผลิตสื่อได้ให้ทัศนะไว้ว่า

“คาแรกเตอร์ แวดล้อม บอกตัวอำมาตย์ เข้าใจว่าเพิ่มมาเพราะอยากเพิ่มความตลก (Comic Release) เพิ่มความเป็นการ์ตูนลงไป แต่ดูกลายเป็นตึงตึง ถ้าจะวิเคราะห์กันให้ดี จะพบว่ากษัตริย์จะมีตัวตลกอยู่ในวัง ไม่ว่าจะอินเดีย ญี่ปุ่น หรือแม้กระทั่งไทยเอง ก็จะต้องมีตัวตลกอยู่ในวัง คอยสร้างความบันเทิง เอาเข้าจริงๆ แล้วตลกพวกนี้ หรือที่เรียกว่าตลกหลวง จะเป็นพวกที่ฉลาดเพราะสามารถตลกขำขันได้ เช่นหนึ่งของ “คุโรซาว่า” ของหลอกดำแม่ทัพหรือกษัตริย์อย่างเมืองไทยเอง พวกศรีธนญชัย ก็ถือว่าฉลาด มีภูมิปัญญา แล้วใช้ความสนุกสนาน (Entertain) มาเป็นบทเรียนให้แก่กษัตริย์ ซึ่งขณะเดียวกันรอบข้างของกษัตริย์มิลินท์ มีแต่คนเบาปัญญา จึงยังเป็นข้อสงสัยอยู่ว่าเหตุใดจึงรุ่งเรือง มันไม่ make-sense เท่าไรในจุดนี้”

(คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2552)

“มีพระเป็นตัวดำเนินเรื่อง มันต้องมีความแยกกาย เพราะในศาสนาพุทธเถรวาท จะไม่ยึดหยุ่นในการที่พระและภรรยาสจะมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างหลากหลาย อย่างเช่น การ์ตูนเรื่องอิคิวซัง นั่นก็คือ เณรกับพระ และมีตัวละครเด็กผู้หญิง คลุกคลีอยู่กับเณรที่ชื่อ ซาโยจัง เณรอิคิวในเรื่องมีอารมณ์ความรู้สึก นี่เป็นการเอาตัวละครเป็นตัวตั้ง แล้วมันก็จะดึงดูดให้คนสนใจ มีความเป็นดราม่า เณรอิคิวคิดถึงท่านแม่ก็ร้องไห้ มีการอธิษฐานเหมือนเด็กๆ”

(แทนคุณ จิตตอิสระ, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2552)

“ส่วนหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหายังไม่สามารถพัฒนาตัวละคร เนื่องจากไม่ได้มีการผูกเรื่องราวขึ้นมาใหม่ ทำให้ตัวละครบางตัวขาดภูมิหลัง ไม่มีมิติตัวละคร โผล่มาแล้วก็หายไปมากที่สุด อีกส่วนหนึ่งน่าจะเป็นได้ว่าผู้สร้างตัวละครได้เน้นและพยายามรักษาคาแรกเตอร์ตัวละครหลักเอาไว้ เหมือนฉบับหอสมุดแห่งชาติมากที่สุด ไม่ได้พยายามดัดแปลงหรือสร้างคาแรก

เตอร์ใหม่ให้ตัวละคร เป็นไปได้ว่าผู้สร้างอาจยังเกร็งอยู่เนื่องจากเป็นวรรณกรรมเอกทางพุทธศาสนา บางมุมที่เข้าใจคือ ว่าผู้สร้างกลัวว่าถ้าทำอะไรผิดไปจากแบบแผนแล้วอาจจะโดนถล่มได้ เพราะฉะนั้นจุดนี้ถ้าบนพื้นฐานของคนทำงานแบบนี้ พระอาจารย์เข้าใจ ไม่ใช่ว่าไม่ดี แต่บนพื้นฐานของคนเสพงานก็ย่อมมีความคาดหวัง “

(พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2551)

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า การสร้างตัวการ์ตูนใหม่ขึ้นมา เป็นอีกทางเลือกหนึ่งและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นในอนาคต โดยยึดบุคลิกภาพของบุคคลที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย (อาจจะเป็นพระ, ดารา, นักการเมือง) ขึ้นมาสร้างเป็นตัวละครตัวใหม่ ในที่นี้อาจจะหมายถึงตัวแทน (Represent) ของพระเจ้ามิลินท์ หรือพระนาคเสน ใช้ข้อปจฺฉา-วิสัณหา ของมิลินทปัญหานำมาอธิบายใหม่ ผ่านตัวละครใหม่ ซึ่งได้ใจความเหมือนเดิม อีกทั้งหลีกเลี่ยงกลุ่มอนุรักษนิยม ลดความเกร็งในเรื่องของบท หรือความไม่เหมาะสมประการต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น เพราะเรื่องเกี่ยวกับศาสนา และประวัติศาสตร์ เป็นเรื่องที่ค่อนข้างอ่อนไหว

ฉาก (setting)

ฉากโดยหลักแล้วคือเมืองสาครนคร ทั้งในตัวเล่มและในการ์ตูน แต่เมื่อนำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูนต้องเพิ่มฉากที่หลากหลายมากขึ้น ผู้ผลิตจึงต้องการค้นคว้าหาข้อมูลบ้านเมืองที่เกิดขึ้นในยุคสมัยนั้นเพื่อเปรียบเทียบกับหลักฐานทางภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ในสมัยนั้นนำมาเทียบเคียงกับบทบรรยายจากตัวเล่ม ผนวกจินตนาการของทีมงานแอนิเมเตอร์ บ้านเมืองแสดงให้เห็นถึงสิ่งก่อสร้างในเมืองสาครนครมีกลิ่นไอของวัฒนธรรมชาวกรีก ซึ่งเป็นเชื้อชาติรากดั้งเดิมของกษัตริย์ผู้ปกครองเมือง แสดงถึงวัฒนธรรมของชาวกรีก ที่เคารพเทพต่าง ๆ บูชารูปปั้น เช่น รูปปั้นเทพีเอเธน่า เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีส่วนของฉากอื่น ๆ เช่น ภายในวัง ฉากธรรมชาติ ชนบท เพื่อเพิ่มความหลากหลายให้มากขึ้น

ความสัมพันธ์เชิงเวลา (temporal relations)

ด้านความสัมพันธ์เชิงเวลาในเรื่องมิลินทปัญหานี้ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นหลังพระพุทธเจ้าปรินิพพานไปแล้วเป็นเวลา 500 ปี พบว่า เหตุการณ์ที่เพิ่มเข้ามาในเรื่อง มีลักษณะสัมพันธ์กันกับช่วงเวลาเดียวกันกับมิลินทปัญหานี้ โดยพระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี กล่าวเปรียบเทียบไว้ว่าช่วงเวลา

เกิดการรุกรานของจักรวรรดิชาติตะวันตก เข้ามาในเอเชียเป็นช่วงเวลาที่เกิดขึ้นพร้อมกันมิลินท ปัญหา เปรียบได้กับการที่ต้องเตรียมพร้อมรับการรุกรานของชาติตะวันตกเช่นกัน

ทั้งตัวละคร ฉาก และความสัมพันธ์เชิงเวลา ในมิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติได้กล่าวไว้อย่างชัดเจน แต่เมื่อนำมาดัดแปลงเป็นการ์ตูน องค์ประกอบเหล่านี้จะต้องมีการเพิ่มเติมเข้าไป โดยทั้งสามองค์ประกอบดังกล่าวต้องมีความสัมพันธ์กัน ฉากในสมัยนั้นต้องอิงจากเวลา ยุคสมัยในขณะนั้น ตัวละครต้องมีการเคลื่อนไหว(Movement) มีชีวิต เช่น การเดินไปโน่นมานี่ ฉากก็ต้องเข้ามารองรับ ให้เนื้อเรื่องสามารถดำเนินได้อย่างราบรื่น

การประเมิน (evaluation of the narrative)

จากคุณค่าทางด้านวรรณกรรม และความรู้ของศาสนาแล้ว มิลินทปัญหาฉบับหอสมุดแห่งชาติ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าเป็นปรัชญาอันลึกซึ้ง ใช้ภาษาที่สวยงามและมีกลวิธีอธิบายที่ควรค่าแก่การศึกษา แต่ยังคงยากแก่การเข้าใจของบุคคลทั่วไป การนำมาเสนอในรูปแบบใหม่ตามสมัยนิยม ย่อมต้องมีการปรับเปลี่ยนภาษาจากตัวเรื่องเดิมให้เหมาะแก่การเข้าใจ และดึงดูดความสนใจของคนในปัจจุบัน จะเห็นว่าทั้งสองรูปแบบในการนำเสนอ มีความแตกต่างกันที่สามารถอธิบายได้ด้วยธรรมชาติของสื่อ หนังสือจะเน้นที่รูปแบบการอธิบายธรรมของพระพุทธเจ้า ซึ่งพระนาคนำมาใช้อธิบายธรรมแก่พระเจ้ามิลินท์เพื่อให้เกิดความเข้าใจ แต่ในการ์ตูนเน้นความบันเทิง เพิ่มสีสัน ความมีชีวิตชีวาให้กับเนื้อเรื่อง

การนำเสนอในรูปแบบหลัง(ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน) จึงมักเลือกที่จะเก็บ “เรื่อง” เอาไว้ โดยปรับเปลี่ยนด้านภาษา เพิ่มเหตุการณ์และตัวละคร ลงไป ซึ่งตรงกับงานวิจัยของ เปรมสวนสมุทร (2547) ที่พบว่ามีการดัดแปลงเนื้อหาเพื่อให้เหมาะสมกับธรรมชาติ และแนวโน้มปัจจุบันของสื่อ ผู้สร้างเลือกคงโครงเรื่องเอาไว้ และเลือกนำเสนอเฉพาะบางประเด็นที่สนใจเท่านั้น

ช่วง “ธรรมะน่ารู้”

เป็นการอธิบายคำศัพท์เพิ่มเติม ส่วนนี้ไม่มีอยู่ในเนื้อเรื่อง เพิ่มเติมมาภายหลัง ที่งานผู้ผลิตการ์ตูนฝ่ายแอนิเมชัน เป็นฝ่ายทำเพิ่มเติมขึ้นมาเอง ผู้เขียนบทไม่ได้มีส่วนในการเขียนบทหรือเลือกคำมาอธิบายในช่วงนี้ ผู้วิจัยพบว่า คำศัพท์ที่นำมาอธิบายและคำศัพท์ที่มีอยู่ในเรื่องไม่เหมือนกัน ซึ่งไม่ได้ช่วยอธิบายตัวเรื่องให้เข้าใจมากขึ้น อีกทั้งคำศัพท์บางคำเมื่ออธิบาย

ความหมายแล้วยังคงยากแก่การเข้าใจ ต้องอธิบายขึ้นไปอีกเหตุผลอีกประการหนึ่ง อาจจะเป็นด้วยเหตุผลของเวลาที่กระชั้นชิด ทำให้ทางทีมงานต้องรีบทำช่วงนี้เพื่อออกอากาศ เพราะเป็นส่วนที่เพิ่มเติมขึ้นมาหลังจากทางทีมงานทำการดูเสร็จสมบูรณ์แล้ว เนื่องจากนโยบายการออกอากาศในช่วงเวลาที่ได้(วันเสาร์และอาทิตย์ เวลา18.00-18.30 น.) ของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 เป็นช่วงเวลาของเด็กและครอบครัว รายการที่ออกอากาศในช่วงเวลานี้ จึงต้องมีการเพิ่มช่วงท้ายละครเพื่อให้ความรู้แก่ผู้รับชม และเป็นการสนองนโยบายของสถานีโทรทัศน์

ด้านแอนิเมชัน

องค์ประกอบด้านเทคนิคแอนิเมชัน พบว่าได้มีการนำสีมาใช้ในการ์ตูนจะเป็นโทนสีสว่างสดใส และมาประกอบฉากต่าง ๆ ได้อย่างสวยงามลงตัว นอกจากนี้ยังถูกใช้เพื่อการสื่อความหมายต่าง ๆ ที่แฝงในเรื่อง เช่น ความสว่าง = ปัญญา เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก(Costume and Objects) ได้อิงจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในยุคสมัยนั้น ที่มีหลายวัฒนธรรมมารวมกัน การจัดวางลงในฉาก เน้นความสมดุลในภาพ เสียง(Sound) ทั้งเสียงประกอบและเสียงภาพ ทำได้ดีและลงตัว

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ด้านเทคนิคการสร้างแอนิเมชันของการ์ตูนเรื่องนี้ ทำได้ดี มีความสวยงาม ใช้เทคนิคต่าง ๆ เข้ามาประกอบเพื่อช่วยให้เกิดความสนุกสนาน เช่น แก๊ก มุขตลก ในส่วนของภาพก็ทำได้ดีเช่นกัน การเคลื่อนไหวของตัวละคร ดูลื่นไหล แต่สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ควบคู่กันนั้นก็คือเทคนิคในการเล่าเรื่อง ฉบับการ์ตูนแอนิเมชัน ยังพบปัญหา

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า วัตถุประสงค์ของการผลิตการ์ตูนขั้นต้น คือ เพื่อเฉลิมฉลองการครองราชย์ครบ 60 ปี ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว วัตถุประสงค์ของการผลิตขั้นที่สอง คือ ต้องการให้เข้าใจเรื่องธรรมะผ่านการ์ตูนเรื่องมิลินทปัญหา โดยไม่คาดหวังว่าจะต้องเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการผลิตการ์ตูนขั้นต้นว่า น่าจะเป็นความต้องการในการสร้างเกียรติประวัติ หรือผลรางวัลให้กับสถานีโทรทัศน์หรือบริษัทผู้ผลิต อีกทั้งการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ เนื่องจากตัวบทของมิลินทปัญหาเอง ยังพยายามที่จะคงความเดิมจากตัวเล่มไว้ ซึ่งยังคงมีความยากสำหรับผู้ที่ไม่เคยศึกษาหรือมีพื้นฐานทางพุทธศาสนามาก่อน ส่งผลถึงวัตถุประสงค์ผลิตการ์ตูนข้อถัดมา ที่ขอให้ผู้ชมรู้จัก และไม่หวังให้เข้าใจลึกซึ้ง ผู้วิจัยมี

ความเห็นที่ ลึก ๆ แล้วทีมงานผู้ผลิตตระหนักดีว่า เนื้อหาเมื่อดัดแปลงเป็นการดูยังคงยากแก่การเข้าใจ จึงไม่คาดหวังว่าจะให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องทั้งหมด

ปัญหานำวิจัยข้อที่ 2

ผู้รับสารมิลินทปัญหาฉบับการ์ตูนแอนิเมชันมีการรับสารอย่างไร

พบว่า กลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไป ผู้รับชมการ์ตูนได้รับสารมิลินทปัญหาส่วนใหญ่ ยังไม่สามารถเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง มิลินทปัญหาจึงทำหน้าที่เพียงทักทาย และทำความเข้าใจแก่นั่นเอง ข้อสังเกตประการหนึ่งพบว่า กลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไป ผู้รับชมการ์ตูนได้รับสารมิลินทปัญหา ที่มีอายุตั้งแต่

ผลของกลุ่มการทำ Focus group interview พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจและจดจำเรื่องราวได้ ได้รับความบันเทิง เพราะรู้สึกชอบในตัวการ์ตูน แต่ยังไม่สามารถเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง ผู้วิจัยมีข้อสังเกตดังนี้ การทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไปผู้รับชมการ์ตูนถึงความต่อเนื่องในการรับชม เนื่องจากวันเวลาการออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ของมิลินทปัญหา เป็นช่วงวันเวลาเดียวกันกับที่สถานีโทรทัศน์ช่องอื่น ๆ ออกอากาศรายการบันเทิง ซีรีส์ เกาหลี ละครซีทคอม ทำให้เรื่องของการเลือกรับสารมีหลากหลายมากขึ้น เรตติ้ง หรือ กระแสความนิยมอาจไม่เท่ากับสถานีโทรทัศน์ช่องอื่น และกลุ่มตัวอย่างบางส่วนก็เลือกที่จะรับชมซีรีส์ เกาหลี และ ละครซีทคอมในช่วงวันเวลานั้นด้วย แต่ก็ยังอยากดูมิลินทปัญหา จึงทำให้สื่อวีดิทัศน์(VCD) เป็นที่นิยมมากที่สุด

ส่วนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจากการทำ Focus group interview มีข้อสังเกต ที่เกี่ยวเนื่องกับวันและเวลาออกอากาศเช่นเดียวกัน นักเรียนบางส่วนรู้จักการ์ตูนแอนิเมชันมิลินทปัญหา รู้วันและเวลาออกอากาศ แต่ไม่ได้ติดตามรับชมเนื่องจากเลือกที่จะรับชมรายการอื่นที่ออกอากาศในช่วงเวลาเดียวกันมากกว่า

การรับรู้และการเข้าใจเกี่ยวกับการอุปมาของพระเจ้ามิลินท์และพระนาคนเสน ของกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง ส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจอย่างลึกซึ้งทั้งหมด จะเข้าใจเพียงการสนทนาเปรียบสิ่งง่าย ๆ และกลุ่มคนที่สามารถเข้าใจเนื้อหาการอุปมาได้เป็นผู้ที่เคยอ่านมิลินทปัญหามาก่อน และศึกษาธรรมะมาก่อน ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของ ณัฐพงศ์ แยมเจริญ (2544) ซึ่งศึกษาเรื่องวาทกรรมในกระบวนการสื่อสารพระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนก พบว่า ด้านเนื้อหาได้มีการ

ดัดแปลงให้เกิดความแตกต่างในตอนท้ายเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ประชาชนทั่วไปรู้จักและให้การตอบรับพระราชนิพนธ์พระมหาชนกอย่างดี แต่ในด้านความเข้าใจ กลับพบว่าไม่ได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เช่นเดียวกับกลุ่มนักเรียนที่ได้รับมอบหมายให้อ่านพระราชนิพนธ์พระมหาชนกมีความเข้าใจละเอียดลึกซึ้งมากกว่า กลุ่มนักเรียนที่อ่านโดยความสมัครใจ ซึ่งสอดคล้องกับกับผลงานวิจัยวาทวิเคราะห์เรื่องมิลินทปัญหา การดูหน้าหน้าที่ให้คนรู้จักมิลินทปัญหา แต่ยังไม่สามารถทำหน้าที่ในการอธิบายเนื้อหาให้เข้าใจได้ จำเป็นจะต้องศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ในการผลิตการ์ตูนเพื่อให้ประสบความสำเร็จทั้งสิ่งที่ต้องการสื่อสาร และความนิยม นั้นก่อนการผลิตควรมีการวิจัยถึงกลุ่มเป้าหมายเพื่อทราบข้อมูลก่อนที่จะทำการผลิต
2. การหยิบยกรวณกรรมทางพุทธศาสนาขึ้นมาดัดแปลง ผู้ผลิตส่วนใหญ่ยังเกรงในเรื่องของข้อมูล ความเหมาะสม การเงินทุน จึงทำให้ไม่กล้าที่จะแหวกแนวหรือนำเสนอสิ่งใหม่ ๆ ออกมา
3. ในการดัดแปลงวรรณกรรมด้านพุทธศาสนา ต้องเลือกประเด็นที่ต้องการนำเสนอให้ชัดเจน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์. 26 มีนาคม 2552.

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. 2548. สวัสดิ์แอนิเมชั่น. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. 2549. ลอดท้องช้าง : บันทึกแอนิเมชันสัญชาติไทย “ก้านกล้วย”. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรุงเทพ.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พیمان. 2539. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัยพฤติ ศตะนันท์, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2551

ชัยพิทักษ์ หาญณรงค์ศักดิ์ , สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551

ณัฐพงศ์ แยมเจริญ. 2544. วาทกรรมวิเคราะห์พระราชนิพนธ์เรื่องพระมหาชนก. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ถิรายุทธ ผาสอน , สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551

แทนคุณ จิตต์อิสระ, สัมภาษณ์, 30 มีนาคม 2552

ธัญญา สังขพันธ์านนท์ .2539. วรรณกรรมวิจารณ์. กรุงเทพฯ : นาค.

นันทวัฒน์ บุญชัยเสรี, สัมภาษณ์, 10 กันยายน 2551

นันททอง ทองใบ. 2548. นวัตลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ

มียาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทยคณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปัญญา เนตรกอบแก้ว , สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551

เปรม สอนสมุทร. 2547. ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณี ในวัฒนธรรม

ประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชา

ภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พระนรินทร์ สุปภาโส, สัมภาษณ์, 15 กันยายน 2551

พระธรรมปิฎก. 2541. พุทธวิธีในการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิพุทธธรรม.

พระมหาวิศิษฐ์ ญาณวฑฺฒโน. 2545. การศึกษาเชิงวิเคราะห์อุปมาภพในมิลินทปัญหา.

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี, สัมภาษณ์, 1 ตุลาคม 2551

ไพบุลย์ นาระกันทา, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551

มหามกุฏราชวิทยาลัย. 2457. มิลินทปัญหาฉบับแปลในมหามกุฏราชวิทยาลัย. กรุงเทพฯ :มหามกุฏ-
ราชวิทยาลัย.

รณณ ศรีบุญเรือง, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551

วศิน อินทสระ.2528. อธิบายมิลินทปัญหา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณาคาร.

วิฑู เวชชาชีวะ. 2546. แนะนำมิลินทปัญหา : ปัญญาพระนาคเสน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : อักษร
สยามการพิมพ์.

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี. 2539. การศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทย ผ่าน
สื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง “สี่แผ่นดิน”. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิลปาบรรณาคาร ส.น.พ. 2549. มิลินทปัญหา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร.

แสง จันทรงาม. 2540. วิธีสอนของพระพุทธเจ้า. กรุงเทพฯ : มหามกุฏราชวิทยาลัย.

แสง จันทรงาม. 2544. พุทธศาสนวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์.

เสฐียรพงษ์ วรรณปก. 2549. รันทมรมเยศ. มติชนรายวัน 23 เมษายน 2549 : 6.

อรรถชัย ศิริวัฒนวงศ์ชัย, สัมภาษณ์, 9 กรกฎาคม 2551

อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท . 2539. หลักและปรัชญาของวาทวิทยา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

อรวรรณ ปิณฑน์โอวาท . 2547. วาทวิทยากระบวนทัศน์ (ค.ศ.1925 - ปัจจุบัน) กับบริบทไทย.
กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อวยพร พานิช. 2543. ภาษาและหลักการเขียนเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

อัญชลี ธีรเนตร. 2543. กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจในหลักคำสอนของพระพุทธเจ้า.
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชานิเทศศาสตร์พัฒนการ คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อิรวดี ไตลังคะ. 2543. ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อิสรกุล คงชนะ , สัมภาษณ์ , 22 มีนาคม 2552



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาษาอังกฤษ

Berlo, David K. 1960. The Percess of Communication. New York : Holt ,
Rinert and Wiinston, inc.

Hansen, J., I. Fung, A. Lacis, D. Rind, Lebedeff, R. Ruedy, G. Russell, and P. Stone. 1988.
Global climate changes as forecast by Goddard Institute for Space Studies three-
dimensional model. J. Geophys. Res. 93, 9341-9364.

Tilley, Adrian. 1991. The madia studies. London : Routledge.



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวธนิดา ปัทมพรพงศ์ เกิดเมื่อวันที่ 16 เมษายน 2526 ที่จังหวัดชัยภูมิ เข้าศึกษา
ระดับอุดมศึกษาที่คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสำเร็จการศึกษาคณะครุศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา สาขาวิชาการประถมศึกษา ในปี 2548 จากนั้น
เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวาริชวิทยา คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย