

นิทานในหนังสือนิทานแนว edutainment ภาษาไทย: การศึกษาพลวัตของนิทานในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย*

ศิริพร ภัคดีผาสุข**

บทคัดย่อ

หนังสือนิทานแนว edutainment ผลิตขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ที่เน้นทั้งการถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการและสร้างเสริมทักษะความชาญฉลาดในด้านต่างๆ ไปกับการให้ความบันเทิง หนังสือนิทานกลุ่มนี้มีความน่าสนใจในแง่การนำคติชนไปใช้ในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย

บทความวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพลวัตของนิทานในหนังสือนิทานแนว edutainment ภาษาไทยทั้งในระดับตัวบทและการประยุกต์ใช้ตัวบท โดยใช้แนวคิดเรื่องสหบทและสหบาทกรรม รวมทั้งแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมประชานิยมและลักษณะคู่ผสมเป็นกรอบในการศึกษาข้อมูลจากหนังสือนิทานแนว edutainment จำนวน 132 เล่ม ผลการศึกษาพบว่าในระดับตัวบท ลักษณะพลวัตที่พบในหนังสือ

* บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง “นิทานในสื่อสาระบันเทิง (edutainment media) ภาษาไทย: การวิเคราะห์พลวัตและการผสมผสานวัฒนธรรม” ภายใต้ชุดโครงการเมธีวิจัยอาวุโส สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) เรื่อง “คติชนสร้างสรรค์” พลวัตและการนำคติชนไปใช้ในสังคมไทยร่วมสมัย (2554-2557)

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ศิริพร ณ ถลาง ศาสตราจารย์ ดร.ประคอง นิยมานเหมินท์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร พานโพธิ์ทอง สำหรับข้อเสนอแนะต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยนี้

นิทานเหล่านี้คือการจัดการตัวบทเพื่อการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นความรู้เชิงวิชาการ ซึ่งพบ 3 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างนิทานใหม่ การดัดแปลงหรือประยุกต์ใช้นิทานเก่าและการสร้างสบทและสหาทกรรม ส่วนพลวัตในแง่การใช้นั้นได้แก่ การใช้นิทานเพื่อวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการและการใช้นิทานในลักษณะใหม่ๆ ลักษณะสบทและสหาทกรรมที่พบในหนังสือนิทานแนว edutainment ภาษาไทยเป็นเครื่องบ่งบอกและสะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงบางอย่างในสังคมไทยร่วมสมัยคือการแผ่ขยายกิจกรรมการเรียนรู้ตามระบบหลักสูตรการศึกษาในโรงเรียนสู่กิจกรรมการเรียนรู้ในภาคครัวเรือน ลักษณะดังกล่าวส่วนหนึ่งน่าจะเป็นผลเนื่องมาจากความต้องการเตรียมความพร้อมทางการศึกษาให้แก่บุตรหลานเพื่อที่จะสามารถแข่งขันกับผู้อื่นได้และได้รับโอกาสที่ดีกว่าในสังคม

คำสำคัญ: นิทาน, สารบันเทิง (edutainment), พลวัต, สบท, สหาทกรรม, วัฒนธรรมประชานิยม

Tales in Edutainment Story Books in Thai: A Study of the Dynamics in the Context of Contemporary Thai Society*

Siriporn Phakdeephassook**

Abstract

Edutainment story books are produced for use as learning media which entertain learners while also imparting academic knowledge and developing useful intellectual skills. What is interesting about these books is their use of folklore in the context of contemporary Thai society.

This research article examines the dynamics of tales in edutainment story books in Thai at the textual and application levels. The research frameworks used to study tales from 132 books include the concepts of intertextuality, interdiscursivity, popular culture and bi-sociation. It is found that at the textual

* This article is part of the research project titled “*Stories in Thai Edutainment Media: An Analysis of Cultural Dynamics and Assimilation*” under the TRF Senior Research Scholar project series “*Creative Folklore: Dynamics and Application of Folklore in Contemporary Thai Society* (2011-2014).

** Assistant Professor, Department of Thai, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

The author would like to express gratitude to Professor Dr. Siraporn Nathalang, Professor Dr. Prakong Nimmanahaeminda, and Assistant Professor Dr. Natthaporn Panpothong for their insightful and constructive comments.

level, the dynamic aspect of these books, namely the management of texts for the presentation of academic knowledge, is of three types: creation of new tales, adaptation of old tales and creation of intertextuality and interdiscursivity. At the application level, the dynamics are reflected in the use of tales to provide academic knowledge and in new forms. Intertextuality and interdiscursivity found in edutainment story books in Thai indicate and reflect some changes in contemporary Thai society. Learning activities under the educational curriculum have been extended to households. This is probably partly caused by parents' need to prepare their children to compete with their peers for better educational opportunities.

Keywords: tales, edutainment, dynamics, intertextuality, interdiscursivity, popular culture