

ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่

มงคลพัฒน์ ศรีสุขวัฒนานันท์

ศิลปนิพนธ์

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

# ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่

มงคลพัฒน์ ศรีสุขวัฒนานันท์

ศิลปนิพนธ์นี้เสนอต่อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม

หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เมษายน 2564

# ศาสตราจารย์ศาสตราจารย์ใหม่

มงคลพัฒน์ ศรีสุขวัฒนานันท์

ศิลปินป็นนั้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้ับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบศิลปินป็นนั้

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิระพันธ์ จันทรหอม)

..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปินป็นนั้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทศนัย เศรษฐเสรี กรรมการ

อาจารย์ ดร. ชัชธรรม ศิลป์สุพรรณ กรรมการ

อาจารย์ศรยุทธ เอี่ยมเอื้อยุทธ กรรมการ

อาจารย์สาวิตร ประเสริฐพันธุ์ กรรมการ

อาจารย์ปฐมพงศ์ มานะกิจสมบูรณ์ กรรมการ

5 เมษายน 2564

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

แต่

บิดา มารดา และคณาจารย์ผู้ให้ความรู้แก่ข้าพเจ้า

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี เพราะได้รับการช่วยเหลือจากเหล่าคณาจารย์และผู้คนรอบตัว ที่ให้ความอนุเคราะห์ความเอื้อเฟื้อความเมตตา สำหรับในการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฏ ใจรักษ์ ที่คอยให้คำแนะนำชี้แนะแนวทางในการทำวิจัยชิ้นนี้ และคอยช่วยเหลือในการจัดทำแอนิเมชันเรื่อง ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ ให้ออกมาเป็นที่ประจักษ์สู่สายตาผู้คนได้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ และมิตรสหายรอบตัว ที่คอยช่วยเหลือ เป็นกำลังใจ ให้คำแนะนำจนสามารถพัฒนาผลงานชิ้นนี้จนได้ชิ้นงานที่น่าพึงพอใจ ทำได้ดีที่สุด ขอขอบคุณ บิดา มารดา และพี่น้องทุกคน ที่คอยให้การสนับสนุนตลอดมา ตั้งแต่เริ่มต้นจนมาถึงตอนนี้ รวมถึงบุคคลที่ข้าพเจ้าไม่ได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานวิจัยชิ้นนี้จะสร้างประโยชน์ และให้ผู้ที่รับชมได้มีการขบคิดจากสิ่งที่ตนเองได้ดูไป ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม

มงคลพัฒน์ ศรีสุขวัฒนานันท์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่

ผู้เขียน

มงคลพัฒน์ ศรีสุขวัฒนานันท์

ปริญญา

ศิลปบัณฑิต (ศิลปปะและการออกแบบสื่อ)

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.กรกฎ ใจรักษ์

## บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้จัดทำขึ้นเพื่อมีจุดมุ่งหมายที่จะตอบคำถามที่ว่า เป็นไปได้หรือไม่ที่ในอนาคตเราจะสามารถนับถือให้เกมกลายเป็นศาสนาหนึ่งได้ ทำไมในปัจจุบันได้มีศาสนาที่แปลกประหลาดอย่างเช่น ศาสนาเบคอนสามารถถูกยกขึ้นมานับถือได้ แต่ทำไมในปัจจุบันจึงไม่มีผู้ใดคิดที่จะลองนับถือสิ่งแปลกประหลาดอย่างเกมให้กลายเป็นศาสนา เพราะอะไรทำไมผู้คนจึงไม่ยอมยอมรับให้กลายเป็นศาสนา ทำไมในปัจจุบันถึงยังมีคนคิดว่าการนับถืออะไรแบบนี้เป็นเรื่องที่แปลกและผิดปกติดู๊ บางคนก็คิดว่าในอนาคตเรื่องแบบนี้สามารถเกิดขึ้นได้ แต่บางคนกลับคิดว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องของคนบ้าและไม่ควรจะนำมาใส่ใจ

การศึกษาเรื่องนี้จึงเป็นการศึกษาที่เน้นถึงเรื่องของประวัติศาสตร์การถือกำเนิดขึ้นมาของวิดีโอเกม การที่วิดีโอเกมก้าวขึ้นมาจนได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในโลก และแนวคิดของมนุษย์ที่มีต่อการนับถือ บางอย่างให้กลายเป็นศาสนา แนวคิดของคนไทยที่มีต่อการนับถือเกมให้กลายเป็นศาสนา แล้วเหตุใดทำไมศาสนาในปัจจุบันจึงมีความอ่อนแอ และเปิดโอกาสให้ความเชื่อรูปแบบอื่นเข้ามามีบทบาทในสังคมได้ ประเด็นที่ได้กล่าวไปได้อีกสังเคราะห์สร้างสรรค์ให้เป็นผลงานแอนิเมชันสามมิติ

<b>Title</b>	New media religion
<b>Author</b>	Mr. Monkongpat Srisukwattananan
<b>Degree</b>	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
<b>Advisor</b>	Assistant Professor Dr. Korakot Jairak

### ABSTRACT

This research is intended to answer the question, is it possible that in the future we will be able to respect the game as a religion?. Why today a strange religion like the Bacon religion can be revered? But why is it now that no one has thought of trying to respect the game as a religion? Why do people nowadays think that this kind of respect is so strange and unusual? Some people think that in the future things like this can happen. But some people think this is a matter of madness and should not be taken into account. This study therefore focuses on the history of the advent of video games. The rise of video games to become extremely popular in the world. And the concept of man's regards to becoming a religion. Thai concept of respecting the game into a religion, why is it that religion is weakening today and allowing other forms of belief to play a role in society? Through the 3D animation

## สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ .....	ง
บทคัดย่อ .....	จ
ABSTRACT .....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ประวัติความเป็นมา / เหตุปัจจัย .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	3
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	3
1.4 แผนดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการทำวิจัย .....	3
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย .....	4
1.6 สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยและรวบรวมข้อมูล .....	5
บทที่ 2 ทฤษฎี แนวคิด และวรรณกรรมปริทัศน์ .....	6
2.1 ประวัติศาสตร์และเหตุผลในการสร้างเครื่องเล่นวิดีโอเกมเครื่องแรก .....	6
2.2 การแพร่ขยายของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย .....	8
2.3 มุมมองของคนไทยที่มีต่อเกมอดีต - ปัจจุบัน .....	12
2.4 เหตุการณ์ที่สร้างจุดยืนให้กับเกมในสังคมสมัยใหม่ ทั้งภายในไทยและต่างประเทศ .....	13
2.5 เหตุผลในการเกิดขึ้นมาของศาสนา .....	16
2.6 การมีอยู่ของศาสนาบนโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง .....	19
2.7 การนับถือและยกย่องบางอย่างขึ้นเป็นศาสนา .....	20
2.8 I Like America and America Likes Me .....	22
2.9 ผลงานแอนิเมชันที่เกี่ยวข้อง .....	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินการทำวิจัย .....	25



3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	25
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	26
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	26
3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานและประเมินงานวิจัย .....	27
บทที่ 4 ผลการศึกษา.....	28
4.1 การตั้งคำถามถึงเรื่องของความเชื่อทางศาสนา ผ่านมุมมองของศาสนาแปลกๆ ที่เกิดขึ้นมาในโลก.....	28
4.2 การสร้างแบบสอบถามและการเลือกกลุ่มเป้าหมาย .....	29
4.3 ข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม .....	30
4.4 การนำข้อมูลที่ได้มาสรุปและทำเป็นเนื้อเรื่อง .....	34
4.5 การออกแบบตัวละคร .....	35
4.6 การออกแบบฉาก .....	37
4.7 การเขียนสตอรี่บอร์ด.....	38
4.8 การขึ้นโมเดลสามมิติของตัวละคร และฉาก.....	40
4.9 การทำแอนิเมชัน .....	41
4.10 การตัดต่อ ใส่เสียง และใส่เอฟเฟก .....	43
บทที่ 5 การสังเคราะห์ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์.....	44
5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ .....	45
5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ .....	48
5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ .....	51
บทที่ 6 อภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ.....	54
6.1 อภิปรายผลการศึกษา.....	54
6.2 สรุปผลการศึกษา.....	55

6.3 ข้อเสนอแนะ .....	55
การอ้างอิง.....	56
ภาคผนวก .....	59
ประวัติผู้เขียน .....	62

## สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1 รูปภาพโลโก้ของโปรแกรม steam .....	10
ภาพที่ 2.2 รูปภาพเครื่องเกมบอย .....	11
ภาพที่ 2.3 รูปภาพของทีม 109 Comp Gamer Xunwu เข้าร่วมการแข่งขันรายการ World Cyber Games....	14
ภาพที่ 2.4 รูปภาพโลโก้งาน comic con.....	15
ภาพที่ 2.5 รูปภาพโลโก้งาน 3 .....	16
ภาพที่ 2.6 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง Double king.....	24
ภาพที่ 2.7 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง The box .....	24
ภาพที่ 4.1 แผนภูมิแสดงศาสนาที่ผู้ทำแบบสอบถามนับถือ .....	31
ภาพที่ 4.2 แผนภูมิแสดงแนวคิดเกี่ยวกับการที่เกมสามารถกลายเป็นศาสนาได้.....	32
ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละคร “สิ่งมีชีวิต” (1) .....	35
ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละคร “สิ่งมีชีวิต” (2) .....	36
ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละคร “สัตว์ประหลาด” ที่ไม่ได้ใช้งาน .....	36
ภาพที่ 4.4 การออกแบบตัวละคร “สัตว์ประหลาด” .....	37
ภาพที่ 4.5 สตอรี่บอร์ดของ ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ .....	38
ภาพที่ 4.6 สตอรี่บอร์ดของ ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ .....	39
ภาพที่ 4.7 การขึ้น โมเดลผลงานเรื่อง ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ (1) .....	40
ภาพที่ 4.8 การขึ้น โมเดลผลงานเรื่อง ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ (2) .....	41
ภาพที่ 4.9 การขึ้น โมเดลผลงานเรื่อง ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ (3) .....	41
ภาพที่ 4.10 การทำแอนิเมชัน (1).....	42
ภาพที่ 4.11 การทำแอนิเมชัน (2).....	42
ภาพที่ 4.12 การตัดต่อ ใส่เสียง และใส่เอฟเฟค (1).....	43

ภาพที่ 4.13 การตัดต่อ ใสเสียง และใส่เอฟเฟค (2).....	43
ภาพที่ 5.1 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ NEW MEDIA RELIGION ” .....	45
ภาพที่ 5.2 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ NEW MEDIA RELIGION ” .....	48
ภาพที่ 5.3 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ NEW MEDIA RELIGION ” .....	51

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ประวัติความเป็นมา / เหตุปัจจัย

บุคคลย่อมมีเสรีภาพบริบูรณ์ในการถือศาสนาและย่อมมีเสรีภาพในการปฏิบัติหรือประกอบพิธีกรรมตามหลักศาสนาของตน แต่ต้องไม่เป็นปฏิปักษ์ต่อหน้าที่ของปวงชนชาวไทย ไม่เป็นอันตรายต่อความปลอดภัยของรัฐและไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน<sup>1</sup> ( รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย, หน้าที่ 9, ฉบับปี 2560 )

ในเรื่องของการนับถือศาสนาในปัจจุบัน ผู้คนมีมุมมองต่อสิ่งที่ตัวเองยึดมั่นและนับถือได้เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ในปัจจุบันนั้นได้เกิดรูปแบบความเชื่อแบบใหม่ขึ้นมามากมาย เช่น การนับถือ “เบคอน” เพราะพวกเขาเชื่อว่าพระเจ้านั้นไม่มีจริง แต่เบคอนนั้นมีจริงและสามารถนับถือได้ หรือการนับถือ “โบสถ์อิทานาเซีย” ที่มีความเชื่ออย่างสุดโต่งเรื่องการฆ่าตัวตายเพื่อให้โลกกลับมาสะอาด<sup>2</sup> ( JAMIE FRATER, 2552: online ) ทั้งหมดที่ยกตัวอย่างขึ้นมาก็คือศาสนาที่ความเชื่อในยุคสมัยใหม่นั้นสร้างสรรค์ขึ้นมา จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันนั้นความเชื่อที่คนมีต่อศาสนานั้นเปลี่ยนไป หลายคนเลิกที่จะเชื่อในพระเจ้าที่ไม่มีอยู่จริง และหันมามองสิ่งที่เป็นปัจจุบันมากขึ้น จะเชื่อในสิ่งที่พวกเขามองเห็นและสามารถจับต้องได้ และหากว่าความเชื่อนั้นไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้กับใคร ผู้คนก็จะสามารถนับถือศาสนาอะไรก็ได้อย่างอิสระ ถ้าเรามีอิสระมากขนาดนี้ในการนับถือศาสนา หากเป็นแบบนั้นอิสระที่เราจะมีข้อจำกัดมากขนาดไหน แล้วเราสามารถนับถือบางอย่างที่มีอยู่เพียงในโลกแห่งจินตนาการของเราให้เป็นศาสนาที่สามารถนับถือได้หรือไม่

เกม ในปัจจุบันนั้นต้องนับว่าเป็นสื่อสมัยใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จากที่ตอนแรกนั้นเป็นเพียงเรื่องไร้สาระที่ถูกสังคมปฏิเสธ เป็นสิ่งไร้สาระที่หลายคนไม่ให้คุณค่า แต่ยิ่งเวลาผ่านไปมากเท่าไรผู้คนกลับต้องการสื่อบันเทิงรูปแบบใหม่มากขึ้นเรื่อยๆ เกมเริ่มขยับเข้ามามีที่ขึ้นในสังคมอีกครั้ง จาก

<sup>1</sup> <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2560/A/040/1.PDF>

<sup>2</sup> (FRATER, 2552)

<https://listverse.com/2009/09/10/10-extremely-weird-religions/>

ในตอนแรกที่คนที่เล่นเกมนั้นมีเพียงกลุ่มเล็ก และถูกมองเป็นแค่กลุ่มคนที่มีความชอบแปลกประหลาด กลับเริ่มแพร่ขยายออกไปอย่างรวดเร็ว จากกลุ่มคนเล่นเกมกลุ่มเล็กนั้น มีขนาดใหญ่ขึ้นได้รับความนิยมมากขึ้น เกมถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของครอบครัวที่มีเงิน เป็นของเล่นราคาแพง เกมนั้นเริ่มแพร่ขยายออกไปอีกอย่างน่าตกใจ เหมือนในปัจจุบันที่เราได้เห็นว่าคนแทบทุกคนนั้นต้องเคยผ่านการเล่นเกมมาก่อน บริษัทที่พัฒนาเกมนั้นเริ่มมีจำนวนมากขึ้น เกมเข้ามามีอิทธิพลอยู่ในโลกสมัยใหม่อย่างชัดเจน เริ่มเกิดฐานแฟนคลับขึ้นมาอย่างมากมาย และสามารถแยกย่อยออกไปเป็นทั้งผู้ที่ชื่นชอบในตัวเกม ชื่นชอบบริษัท หรือ ไม่ก็ชื่นชอบผู้สร้างผู้กำกับเกม เกิดเรื่องดีๆ มากมายที่มีที่มาจากเกม เช่น การได้พบกับกลุ่มคนใหม่ๆ, การรู้สึกได้รับความผ่อนคลาย และรู้สึกถึงความปลดปล่อยเมื่อเราได้เล่นเกม ฯลฯ แต่ในทางกลับกันเกมนั้นก็ก็เป็นสิ่งที่สร้างความเสียหายด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น การทะเลาะกันระหว่างกลุ่มคนเล่นเกมจากต้นเหตุเพียงเล็กน้อย, ผู้ที่ไม่สามารถยับยั้งชั่งใจที่จะเล่นเกมได้และถูกเรียกว่าอาการติดเกม เกิดฝายที่สนับสนุนและฝายที่ต่อต้านขึ้นมาอย่างจริงจัง

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาตั้งแต่ประวัติศาสตร์ของวิดีโอเกม และเหตุผลที่แท้จริงในการสร้างวิดีโอเกมขึ้นมา และความคิดของมนุษย์ที่มีผลต่อการยึดและนับถือบางอย่างให้กลายเป็นศาสนา ผู้ท้าววิจัยจึงเกิดความสงสัยและต้องการที่จะเข้าใจว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่ในอนาคตเราจะสามารถนับถือให้เกมกลายเป็นศาสนาหนึ่งได้ ทำไมในปัจจุบันศาสนาที่มีความแปลกประหลาดอย่างศาสนาเบคอนสามารถถูกยกขึ้นมานับถือได้ แต่ทำไมในปัจจุบันจึงไม่มีผู้ใดคิดที่จะลงนับถือเกมให้กลายเป็นศาสนาบ้างเลย เพราะอะไรทำไมผู้คนจึงไม่ต้องการที่ยอมรับให้กลายเป็นศาสนา ทำไมในปัจจุบันถึงยังมีความคิดว่าการนับถืออะไรแบบนี้เป็นเรื่องที่แปลกและผิดปกติดูอยู่ บางคนก็คิดว่าในอนาคตเรื่องแบบนี้สามารถเกิดขึ้นได้ แต่บางคนกลับคิดว่าประเด็นนี้เป็นเรื่องของคนบ้าและไม่ควรจะนำมาใส่ใจ การศึกษาเรื่องนี้จึงเป็นการศึกษาที่เน้นถึงเรื่องของประวัติศาสตร์การถือกำเนิดขึ้นมาของวิดีโอเกม การที่วิดีโอเกมก้าวขึ้นมาจนได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในโลก และแนวคิดของมนุษย์ที่มีต่อการนับถือบางอย่างให้กลายเป็นศาสนา แนวคิดของคนไทยที่มีต่อการนับถือเกมให้กลายเป็นศาสนา

มีความเป็นไปได้หรือไม่ที่สังคมที่มีความเชื่อแบบประเทศไทย ความเชื่อเกี่ยวกับการนับถือศาสนาที่มีความเข้มข้นอยู่ในจิตใจของคนไทยมาเป็นเวลานานนั้นจะสามารถยอมรับและเปิดใจให้กับแนวคิดการนับถือเกมเป็นศาสนาได้หรือไม่ แนวคิดของคนไทยที่อยู่ในช่วงวัยกลางคนขึ้นไปมีผลหรือไม่กับการเลือกนับถือเกมให้กลายเป็นศาสนา แล้วถ้าทำได้ทำไมถึงยังไม่มีใครคิดที่จะยกเกมขึ้นมานับถือเป็น

ศาสนาอีก ความสงสัยที่ได้กล่าวมานั้นกลายเป็นเหตุที่ผู้ทำวิจัยต้องการหาคำตอบกับเรื่องนี้ และสรุปออกมาเป็นแบบแอนิเมชันสามมิติ

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาว่าในความคิดเห็นของคนในสังคมจะถูกนับเป็นศาสนาได้หรือไม่
- 1.2.2 เพื่อศึกษาเหตุผลในการเกิดลัทธิรูปแบบต่างๆ ในปัจจุบัน
- 1.2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสะท้อนให้ผู้ชมได้รู้ว่าเกมนั้นก็สามารถถูกมองในมุมมองอื่น เช่น มุมมองทางศาสนาได้เช่นกัน

## 1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.3.1 ได้เข้าใจแนวคิดที่คนในสังคมมีต่อเกม ในด้านของความเคารพและความเชื่อ
- 1.3.2 ได้แสดงผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพผ่านเรื่องที่ทำวิจัยได้ทำการศึกษา
- 1.3.3 ได้ถ่ายทอดมุมมองของเกมและสื่อสมัยใหม่ในด้านอื่นนอกจากปัญหาต่อสังคมหรือการแข่งขัน ให้กับผู้ที่ได้ชมผลงาน และให้พวกเขาตั้งคำถามถึงสิ่งที่พวกเขากำลังเชื่อมั่นอยู่

## 1.4 แผนดำเนินการ ขอบเขตและวิธีการทำวิจัย

### 1.4.1 ขอบเขตการวิจัย

#### 1) ขอบเขตประชากร

ในการศึกษานี้จะทำการแบ่งประชากรเป็น 2 กลุ่ม

- 1.1) กลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มผู้ที่ทำกรวิจัยนี้จะเป็นกลุ่มผู้เล่นเกมอยู่เป็นทุนเดิม และส่วนใหญ่มักจะเป็นคนไทย ช่วงอายุจะอยู่ที่ 20-40 ตอนต้น โดยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากบทสนทนาหรือข้อความของกลุ่มประชากรที่เล่นเกม ที่เป็นกลุ่มใหญ่มี

สมาชิก 10,000-80,000 คน เพื่อที่จะได้เห็นแนวคิดของคนไทย ผ่านช่องทาง Facebook

- 1.2) กลุ่มที่2คือ ความคิดเห็นของชาวต่างชาติ ผู้วิจัยจะนำบทสนทนาและกระทู้ความคิดเห็นของชาวต่างชาติ จากเว็บไซต์เกมเช่น Gamespot และ Metacritic ประมาณ 100 ความเห็นมาทำการเก็บข้อมูล

## 2) ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้ได้มีการกำหนดขอบเขตการวิจัยเพื่อให้เนื้อหาที่มีความชัดเจนมากที่สุด

- 2.1) จะทำการศึกษาแนวคิดของกลุ่มคนไทยเพียง1กลุ่ม เก็บความคิดเห็นว่าพวกเขามีความคิดเห็นอย่างไรในการยึดเกมเป็นศาสนาหนึ่งในชีวิต
- 2.2) กลุ่มชาวต่างชาติทำการศึกษาเพียง2กลุ่มที่กล่าวมาข้างต้น และเป็นการวิเคราะห์แนวคิดของพวกเขาเท่านั้น
- 2.3) จะทำการศึกษาเกมใหม่ที่เปิดตัวหลังจากปี 2559 เป็นต้นไปเท่านั้น

## 1.5 วิธีดำเนินวิจัย

### 1.5.1 ขั้นตอนการรวบรวมข้อมูล

#### 1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

- 1.1) ในการสร้างสรรค์ผลงานจากสื่อแอนิเมชันสามมิติ ผู้ทำวิจัยจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทำแบบสอบถามให้กับสมาชิกของกลุ่มผู้เล่นเกมจำนวนหนึ่ง เพื่อรวบรวมมุมมองและทัศนคติของกลุ่มคนที่มีต่อเกมที่พวกเขาเล่น ว่ามีความคิดเห็นอย่างไรกับเรื่องของการรับเกมมาเป็นศาสนา

#### 2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

- 2.1) ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องของเกมมีผลกระทบต่อความเชื่อและแนวความคิดของผู้คนกลุ่มหนึ่ง ศึกษาประวัติที่มาของการผลิตวิดีโอเกม การที่เกมสามารถขึ้นมา



บทบาทบนโลกสมัยใหม่ได้ มุมมองที่มีต่อเกมและจุดกำเนิดของเกมในประเทศไทย ศึกษาผ่านบทความและงานวิจัยของที่คล้ายกันของผู้ที่เคยทำมาก่อน และได้ทำการศึกษาแนวคิดจิตวิทยาเกี่ยวกับเรื่องของความเชื่อ ที่มีผลต่อการนับถือทางศาสนา การที่คนเราเลือกนับถือบางสิ่งนั้นมีเหตุผลมาจากอะไรกันแน่

## 1.6 สถานที่ในการดำเนินวิจัยและรวบรวมข้อมูล

### 1.7.1 จังหวัดเชียงใหม่

## 1.7 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย

### 1.7.1 ตลอดทั้งปีการศึกษา 2563

## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิด และวรรณกรรมปริทัศน์

ในการทวิวิจัยเรื่อง New media religion ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งเรื่องที่ศึกษาออกเป็น 3 ส่วน

ส่วนที่ 1 ก็คือการศึกษาถึงที่มา และประวัติของที่แท้จริงของวิดีโอเกม นอกจากนี้ในเรื่องของประวัติแล้วยังรวมไปถึงเรื่องของข้อพิพาทต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้นเพราะวิดีโอเกมแนวคิดที่ผู้สร้างมีต่อเกมที่พวกเขาทำ เพราะผู้ทวิวิจัยต้องการเก็บข้อมูลให้มากที่สุดในทุกแง่มุม

ส่วนที่ 2 จะเป็นการศึกษาและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบที่เกมมีต่อผู้คน แนวคิดของผู้ที่เสพติดในเรื่องของบางสิ่งบางอย่างจนสามารถเรียกได้ว่าเป็นความรัก และความเคารพที่พวกเขามีให้ต่อสิ่งนั้น

ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวกับเรื่องของศาสนา การเกิดความเชื่ออะไรบางอย่างขึ้นมาว่าแต่ละคนนั้นมีความเชื่อเช่นไร สิ่งใดที่สามารถถูกนับกลายเป็นศาสนาและศูนย์รวมความเชื่อของผู้คนได้บ้าง ค้นหาเหตุผลที่ว่าทำไมในปัจจุบัน เพราะเหตุใดสิ่งที่มีรากฐานแท้แรงอย่างศาสนาจึงอ่อนแอลงและเปิดโอกาสให้มีความเชื่อแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นทั่วโลก แต่ทำไมในสังคมสมัยใหม่เราจึงยังไม่สามารถนับถือสิ่งเหล่านั้นได้อย่างเปิดเผย

#### 2.1 ประวัติศาสตร์และเหตุผลในการสร้างเครื่องเล่นวิดีโอเกมเครื่องแรก

การที่จะศึกษาเรื่องอะไรบางอย่างให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ นั้น ควรเริ่มศึกษาจากที่มาของสิ่งนั้นก่อน และสังเกตถึงความเปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัยของสิ่งนั้น เพื่อความถูกต้องที่สุดของข้อมูลเมื่อต้องการนำไปใช้ในการทำแอนิเมชัน โดยผู้วิจัยได้เข้าไปทำการศึกษาประวัติศาสตร์ที่แท้จริงของวิดีโอเกม เริ่มตั้งแต่ใครเป็นผู้คิดค้นมันขึ้นมาคนแรก เพื่อที่จะได้เข้าใจถึงเหตุผลที่แท้จริงของผู้สร้างวิดีโอเกมว่ามีความคิดเห็นเช่นไรกับสิ่งที่ตัวเองสร้าง

ข้อมูลที่ได้ทราบนั้นทำให้รู้ว่าการจะรู้จักเครื่องเล่นวิดีโอเกมเครื่องแรกนั้น ต้องย้อนกลับไปในปี 2493 ในงาน Canadian National Exhibition นาย Josef Kates ได้ทำการคิดค้นเครื่องจักรที่มีขนาดใหญ่โต

เครื่องจักรตัวนี้มีชื่อว่า Bertie the Brain เป็นปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถทำการโต้ตอบกับผู้ชมได้ โดยมันจะทำการแข่งเกม x o กับผู้ที่เข้ามาชมผลงาน รูปร่างของเครื่องจักรนั้นเป็นคอมพิวเตอร์สี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ที่มีความสูงกว่า 2 เมตร แต่เป็นที่น่าเสียดายเพราะหลังจากการจัดแสดงได้เพียง 1 อาทิตย์เท่านั้น นาย Josef Kates ก็ต้องทำการรื้อถอนเครื่อง Bertie the Brain ออกไป เพราะเขาต้องนำเอาชิ้นส่วนของ Bertie the Brain ไปทำงานวิจัยชิ้นใหม่ และไม่ได้กลับมาทำการต่อยอดเครื่อง Bertie the Brain อีกเลย แต่ถึงแม้ว่า Bertie the Brain จะเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่น่าสนใจ แต่ว่าผู้ที่ทำการวิจัยเกี่ยวกับวิดีโอเกมหลายคนนั้นไม่สามารถนับ Bertie the Brain ให้เป็นเครื่องเล่นวิดีโอเกมเครื่องแรกของโลกได้ เพราะว่า Josef Kates ผู้ที่ประดิษฐ์ Bertie the Brain ขึ้นมานั้น ต้องการเน้นในด้านการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เสียมากกว่าการสร้างเครื่องเล่นวิดีโอเกม<sup>3</sup> (CHRIS BATEMAN, 2557: online )

แต่การมองหาเครื่องเกมเครื่องแรกของโลกแบบจริงจังนั้นเกิดขึ้นในช่วงปี 2517 และสิ่งที่ทำให้คนรู้ถึงเครื่องเกมเครื่องแรกของโลกนั้น เป็นเพราะว่าคดีฟ้องร้องที่เกิดขึ้น ระหว่าง Ralph Baer ผู้สร้างเครื่องเกม Odyssey ซึ่งคิดว่าตัวเองเป็นเครื่องเล่นวิดีโอเกมเครื่องแรกของโลก กับบริษัท Atari ว่าทางบริษัท Atari ได้ทำการลอกเลียนแบบเกมของตนเองที่มีชื่อว่า Table tennis ไป และนำไปพัฒนาเกมใหม่ของบริษัทของตัวเอง และเปลี่ยนไปใช้ชื่อว่า pong ทำให้เกิดการโต้เถียงครั้งใหญ่ระหว่างนาย Ralph Baer กับทางบริษัท Atari เรื่องที่ว่าบริษัทไหนกันแน่ที่เป็นคนสร้างเครื่องเกมเครื่องแรกของโลก และในที่สุดหลังจากการค้นหาข้อมูลของศาลทำให้รู้ว่าเครื่องเกมที่ถูกนับเป็นเครื่องเกมที่แท้จริงเครื่องแรกของโลกนั้น ถูกสร้างขึ้นในปี 2501 โดยชายที่มีนามว่า William Higinbotham นักวิทยาศาสตร์และนักฟิสิกส์นิวเคลียร์ที่เป็นหนึ่งในทีมผู้สร้างระเบิดนิวเคลียร์ลูกแรกของโลกอีกด้วย เครื่องเกมนั้นนาย William สร้างมันขึ้นมาในช่วงปี 2490 ในตอนนั้นเขาได้เข้าทำงานอยู่ที่ Brookhaven National Laboratory วันหนึ่งในขณะที่เขาทำงานเขารู้สึก เบื่อหน่ายเป็นอย่างมากและต้องการหาอะไรทำฆ่าเวลา จึงได้นำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้คำนวณวิถีโค้งของจรวดมิสไซล์ มาสร้างเป็นเครื่องเกมที่มีชื่อว่า Tennis for two โดยใช้เวลาสร้างแค่ไม่กี่ชั่วโมงเท่านั้น สามารถเรียกได้อย่างเต็มปากเลยว่าเครื่องเกมเครื่องแรกนั้นได้แรงบันดาลใจในการพัฒนามาจาก “ความต้องการที่จะมอบความสนุกสนานให้ชีวิต ในขณะที่ต้องพบเจอกับเรื่องเบื่อหน่าย” ไม่ใช่เพื่อเงินหรือเพื่อชื่อเสียง จะเรียกว่านี่เป็นแกนหลักที่ผู้ที่เข้ามาอยู่ในอุตสาหกรรมเกมนั้นยึดถือก็ได้ ต่อมานาย William Higinbotham ได้นำเครื่องเกม Tennis for two ไปโชว์ตัวในงาน open house ที่ถูกจัดขึ้นด้วย Brookhaven National Laboratory

<sup>3</sup> (BATEMAN, 2557)

<http://spacing.ca/toronto/2014/08/13/meet-bertie-brain-worlds-first-arcade-game-built-toronto/>

เครื่องเกมของเขาได้รับความนิยมจากผู้ที่มาเข้าชมเป็นอย่างมาก และนี่คือเครื่องเกมที่เป็นต้นแบบให้กับเกม pong ในอีก 14 ปีต่อมา Tennis for two กลายเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในงานแสดงครั้งนั้น แต่น่าเสียดายที่ตัวของนาย William Higinbotham ไม่รู้เลยว่าสิ่งที่เขาได้สร้างขึ้นมาในวันนั้นจะเปลี่ยนแปลงโลกไปตลอดกาล เพราะหลังจากที่งาน open house จบลงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่น Tennis for two นั้นกลับต้องถูกทำการรื้อถอนและจับแยกชิ้นส่วน และเปลี่ยนให้กลายเป็นเครื่องคำนวณวิถีโค้งของจรวดมิสไซล์จนเครื่องตกรุ่นไปในที่สุด<sup>4</sup> (MMO GAMES BLOG, 2561: online)<sup>5</sup> (KBenZ, 2561: online)

## 2.2 การแพร่ขยายของอุตสาหกรรมเกมในประเทศไทย

ย้อนกลับไปที่ Odyssey จะฟ้องร้อง Atari ทั้งสองผลิตเครื่องออกมาในเวลาใกล้เคียงกัน แต่ตัว Odyssey นั้นจะมีความน่าเชื่อถือมากกว่า เพราะได้ Nintendo (ที่ตอนนั้นยังเป็นแค่ผู้ผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้า) เป็นตัวแทนจำหน่ายในประเทศญี่ปุ่น แต่กลับกลายเป็น Atari ที่ผู้คนทั้งโลกรู้จักกันมากกว่า เพราะการที่เป็นเครื่องเกมตู้เครื่องแรกของโลกและทำให้เกิดกระแสการสร้างร้านเกมตู้โด่งดังไปทั่วทั้งโลก ในช่วงนี้เครื่องเกม Odyssey และ Atari นั้นจับเข่ากันมาอย่างคึกคัก ทั้งสองบริษัทมีแผนโจมตีใส่กันแบบ ไม่หยุดยั้งทั้งเกมใหม่ หรือเครื่องเกมใหม่ที่ดีกว่า จนมาถึงปี 2521 Odyssey ก็ได้ทำการวางจำหน่ายเครื่อง Odyssey2 แต่นี่กลับกลายเป็นเกมเครื่องสุดท้ายของพวกเขา เพราะยอดขายที่ไม่ค่อยดีนักทำให้ Odyssey2 ต้องทำการหยุดผลิตไป Atari ที่กลายเป็นเจ้าของตลาดเพียงผู้เดียวนั้นได้ทำการขยายชื่อเสียงของตัวเองออกไปอย่างกว้างขวาง จนเมื่อถึงปี 2526 ก็เกิดเหตุการณ์ Atari shock<sup>6</sup> (TIG\_IDrinkYourMilkshake, 2557) ที่ถูกนับให้เป็นยุคมืดที่สุดของวงการเกมอย่างแท้จริง เมื่อ Atari เดินเกมทางธุรกิจพลาดอย่างรุนแรง จนทำให้บริษัทของตัวเองต้องพบกับความหายนะ และทำให้บริษัทที่เคยโด่งดังเกือบจะต้องล้มละลาย เครื่องเกมตัวใหม่ที่ทุ่มพัฒนามานานอย่าง Atari 2600 เพื่อรักษาบริษัทไว้ก็ถูกบริษัท Nintendo ที่กลายเป็นบริษัทผลิตเครื่องเกมออกเครื่อง Famicom มาตัดหน้าในปี 2528 นี่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของเครื่องเกมตามบ้านอย่างแท้จริง Atari ก็

<sup>4</sup> (MMO GAMES BLOG, 2561)

<https://plarium.com/en/blog/the-first-video-game/>

<sup>5</sup> (KBenZ, 2561)

<https://www.techhub.in.th/around-the-games-2018/>

<sup>6</sup> (TIG\_IDrinkYourMilkshake, 2557)

<https://www.thisisgamethailand.com/content/%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%81-Atari-Shock-E.T-%E0%B8%88%E0%B8%B0%E0%B8%96%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%99%E0%B8%B3%E0%B9%84%E0%B8%9B%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5.html>

ค่อยๆ ถูกทำให้หายไปจากหน้าประวัติศาสตร์ในที่สุด และช่วงเวลาไล่เลี่ยกันก็ได้เกิดความเปลี่ยนแปลงอีกครั้ง เมื่อเกมคอมพิวเตอร์เกมแรกได้ถูกคิดค้นขึ้นมาด้วยมุมมองของ Bill Gates หนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัทไมโครซอฟท์ มีชื่อเกมว่า DONKEY.BAS และนี่เป็นจุดเริ่มต้นของเกมในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ตามมาภายหลัง เช่น เกมตู้ระเบิดที่ได้รับความนิยมอย่าง Minesweeper และเกมไพ่อย่าง Solitaire<sup>7</sup> (KBenZ, 2561) เป็นต้น

ในปี 2530 ก็ได้เกิดนวัตกรรมเกมที่เปลี่ยนโลกขึ้นอีกครั้ง เพราะนี่คือปีที่เกมออนไลน์ถูกสร้างขึ้นมานั่นเอง การตัดสินใจนำสิ่งที่เรียกว่าเกมเข้าสู่ระบบเครือข่ายที่ผู้คนทั้งโลกนั้นเชื่อมต่อถึงกันได้น่าสนใจเป็นอย่างมาก ทำให้ต่อมาในช่วงปี 2543 นั้นเกมออนไลน์ที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางนั้นจึงได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง และในช่วงปีนี้เองจากความโด่งดังของเกมรูปแบบออนไลน์ จึงเป็นช่วงที่ประเทศไทยเริ่มได้สัมผัสถึงสิ่งที่เรียกว่าเกมอย่างจริงจังและกว้างขวางมากขึ้น จากการมาถึงของเกมออนไลน์สุดโด่งดังในอดีตอย่าง Rangnarok Online หรือ ไม่ก็ MU Online เป็นต้น เริ่มเกิดธุรกิจแบบใหม่ที่เรียกว่าร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ขึ้นมาตามสถานที่ต่างๆ สร้างรายอย่างมหาศาลให้กับผู้ทำธุรกิจ จะเรียกว่าเป็นยุคทองของเกมออนไลน์ก็ว่าได้ แต่กลับกันในช่วงปี 2543 เกมแนวเล่นคนเดียวแบบใช้แผ่นซีดีในการติดตั้งนั้น กลับกลายเป็นช่วงที่ตกต่ำมากที่สุด เพราะการที่คนเล่นเกมสมัยก่อนยังคงไม่มีจิตสำนึกในเรื่องของเกมแท้และเกมเถื่อน ทำให้คนไทยในสมัยนั้นหันหน้าเข้าหาเกมเถื่อนมากกว่าเกมแท้ เพราะมีราคาที่ถูกลงและสามารถหาซื้อได้ง่ายกว่า ทำให้ช่วงนั้นค่ายเกมใหญ่ที่ต้องการเข้ามาตีตลาดในไทยต้องล้มเหลวอย่างไม่เป็นท่าแม้จะพยายามมากขนาดไหนก็ตาม ทำให้ช่วงปี 2543 เป็นต้นมา เกมออนไลน์ได้ทำการครองตลาดสี่บ้านทั้งของประเทศไทยอย่างเข้มแข็งมาโดยตลอด จนในปี 2546-2548 ก็ได้เกิดเรื่องเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ต่อวงการเกมของประเทศไทยขึ้นอีกครั้งได้แก่

- 1) ในปี 2546 เป็นการมาถึงของร้านขายเกมบนระบบออนไลน์แบบเต็มรูปแบบครั้งแรกของโลก steam ได้ถูกสร้างขึ้นนั่นเอง แต่เพราะระบบอินเทอร์เน็ตของประเทศไทยในตอนนั้นยังมีความไม่แน่นอนและช้ากว่าตอนนี้นัก ทำให้ร้านขายเกมที่ใช้ระบบออนไลน์อย่าง steam ใช้งานได้ยากทำให้คนเลิกให้ความสนใจไป เรียกได้ว่าช่วงเริ่มต้นของ steam นั้นต้องพบเจอกับปัญหามากมาย และในที่สุดเมื่อถึงปี 2553 นี้เอง เมื่อระบบอินเทอร์เน็ตของประเทศไทย

---

<sup>7</sup> (KBenZ, 2561)

<https://www.techhub.in.th/around-the-games-2018/>

นั้นมีความสเถียรมากขึ้นแล้ว การซื้อเกมผ่านระบบออนไลน์ก็ไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป แม้ว่า การจะเปลี่ยนมุมมองของผู้คนที่มืต่อของเถื่อนและของแท้ยังเป็นเรื่องยาก แต่ชุมชนผู้เล่น เกมก็ได้พยายามช่วยกันเพื่อชี้ถึงข้อดีของการเล่นเกมแท้ และเริ่มทำการสร้างทัศนคติที่ ถูกต้องให้กับผู้ที่กำลังเล่นเกมเถื่อนในขณะนั้นให้เริ่มหันมาเล่นเกมแท้กันมากขึ้น เริ่มสร้าง แนวคิดที่ว่าการเล่นเกมเถื่อนเหมือนขอลานและเป็นเรื่องที่ไม่ควรทำ ข้ออ้างแบบเก่านั้นไม่ สามารถถูกนำมาใช้ได้ ผู้ที่ซื้อเกมเถื่อนไม่สามารถอ้างเรื่องระยะเวลาที่ไกลหรือเรื่องราคา ของเกมที่มีราคาแพงได้อีกต่อไป เพราะระยะเวลาไม่มีผลกับการใช้งานร้านค้าออนไลน์ และ steam มีการลดราคาอย่างต่อเนื่อง เกมที่เคยมีราคาแพงก็กลายเป็นสิ่งที่คนสามารถจับต้อง ได้มากขึ้น และส่วนสำคัญที่สุดคือในปัจจุบันเมื่อมีระบบออนไลน์เข้ามาตัวเกมแท้ใน ปัจจุบันเลยได้มีการอัพเดทอยู่บ่อยครั้ง ทำให้เกมเถื่อนนั้นไม่สามารถตามการอัพเดทได้ และ เริ่มทยอยหายไปจากสังคมมากขึ้นเรื่อยๆ เรียกว่า steam เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรม เกมเติบโตอย่างก้าวกระโดดเลยก็ว่าได้<sup>8</sup> (Plunkett, 2556)<sup>9</sup> (Matt Sayer, Tyler Wilde, 2561)



ภาพที่ 2.1 รูปภาพโลโก้ของโปรแกรม steam

( <https://steamcommunity.com/?l=thai> )

<sup>8</sup> (Plunkett, 2556)

<https://kotaku.com/steam-is-10-today-remember-when-it-sucked-1297594444>

<sup>9</sup> (Matt Sayer, Tyler Wilde, 2561)

<https://www.pcgamer.com/steam-versions/>

2) ในปีไล่เลี่ยกันอย่าง 2548 ยังเป็นปีที่เกิดการมาถึงของเครื่องเกมรูปแบบใหม่ คือเครื่องเกมแบบพกพานั่นเอง โดยเจ้าวใหญ่ที่ทำการครองตลาดของไทยในตอนนั้นก็คือ game boy advance, และ psp เป็นการต่อสู้กันระหว่างค่ายยักษ์ใหญ่ทางฝั่งของญี่ปุ่นอย่าง Nintendo และค่ายยักษ์ใหญ่ของฝรั่งอย่าง Sony แต่ถึงแม้ว่าพวกเขาจะประสบความสำเร็จในการตีตลาดเครื่องเกม แต่นิสัยการชอบซื้อเกมเถื่อนของคนไทยนั้นก็ยังคงไม่เปลี่ยนแปลง ทำให้บริษัททั้งสองคู่มิค่อยได้กำไรจากเกมที่พวกเขาผลิตเพื่อนำมาลงเครื่องมากเท่าไร แม้ว่า จะไม่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามและกว้างขวางเหมือนอย่างต่างประเทศ แต่ว่าแค่นี้ก็เพียงพอให้การเล่นเกมนั้นเริ่มเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของคนในสังคมมากขึ้นแล้ว และในปัจจุบันเมื่อโทรศัพท์สมาร์ทโฟนนั้นเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของประชาชนมากขึ้น ก็นับได้ว่าพวกมันเป็นเกมพกพาในรูปแบบหนึ่ง ในตอนนี้เกมได้เข้ามาหลอมรวมกับชีวิตของผู้คนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้<sup>10</sup> (moonlightKz, 2562)



ภาพที่ 2.2 รูปภาพเครื่องเกมบอย

( [https://www.gamestop.com/video-games/retro-gaming/game-boy-](https://www.gamestop.com/video-games/retro-gaming/game-boy-advance/conssoles/products/nintendo-game-boy-advance-sp---cobalt-blue/10131377.html)

[advance/conssoles/products/nintendo-game-boy-advance-sp---cobalt-blue/10131377.html](https://www.gamestop.com/video-games/retro-gaming/game-boy-advance/conssoles/products/nintendo-game-boy-advance-sp---cobalt-blue/10131377.html) )

---

<sup>10</sup> (moonlightKz, 2562)

<https://today.line.me/th/pc/article/%E0%B8%A2%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B8%95%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%9E%E0%B8%81%E0%B8%9E%E0%B8%B2%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%95%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%B1%E0%B8%88%E0%B8%88%E0%B8%B8%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%99-nLxgex>

## 2.3 มุมมองของคนไทยที่มีต่อเกมอดีต - ปัจจุบัน

เกมในมุมมองของคนไทยถูกมองในแง่ลบมาเป็นเวลานานว่าเป็นเรื่องที่ไม่ดี เด็กติดเกมเป็นเด็กที่ไม่ดี เหมือนที่เราเคยเห็นมาตั้งแต่อดีตถึงข่าวของการกระทำร้ายแรงที่เลียนแบบเกมเช่น เด็กอายุ 19 ที่ฆ่าคนและอ้างว่าพวกเขาทำไปเพราะเลียนแบบเกม แต่ถ้าเราลองดูจากรากเหง้าแล้ว ก่อนที่จะมีการฆ่าคนตายตั้งแต่แรกแล้วสังคมก็มองเกมเป็นสิ่งมอมเมาเด็ก เพราะในช่วงที่ร้านเกมนั้นเฟื่องฟูเด็กหลายคนที่ไม่มีความพิถีพิถันที่บ้านต้องไปอาศัยเล่นที่ร้านเกมเพื่อเล่น เมื่อก่อนกฎหมายยังไม่แข็งแกร่งเท่าปัจจุบัน ทำให้หลายครั้งเด็กบางคนหายไปเป็นเวลานานเพื่อไปเล่นเกมไม่ยอมกลับบ้าน ผู้ปกครองในยุคนั้นหลายคนจึงได้โทษการเล่นเกมน่าเป็นต้นเหตุของปัญหาหลายๆอย่างในช่วงนั้น และเมื่อเกิดข่าวการฆาตกรรมสยองของเด็กอายุ 19 ที่ฆ่าคนและอ้างว่าพวกเขาทำไปเพราะเลียนแบบเกม สื่อรายใหญ่หลายเจ้าได้ทำการโทษเกมน่าเป็นต้นเหตุ ทั้งที่ผู้กระทำผิดได้พูดขึ้นมาเพียงแค่ประโยคสั้นๆ และเหตุผลจริงที่เขาลงมือนั้นเพราะความเครียดและเบื่อหน่ายพ่อของตนเองที่เอาแต่ดื่มสุรา<sup>11</sup> (ไทยรัฐออนไลน์, 2560) แล้วเหตุผลอะไรทำไมคนถึงได้โทษเกมน่าเป็นต้นเหตุของเรื่องราวทั้งหมดกัน ถ้ามองกันตามหลักจิตวิทยาแล้ว การกล่าวโทษผู้อื่นนั้นอยู่ในรูปแบบ กลไกการป้องกันตนเองของผู้ไม่บรรลุนิติภาวะ โดยจะขอยกมาอธิบาย 3 ข้อได้แก่

- 1) การโทษผู้อื่น คือการโยนความรู้สึกที่ไม่ดีไปให้ผู้อื่นรับไว้แทน<sup>12</sup> (Human Resource Management and Organizational Behavior, 2560)
- 2) การปฏิเสธ คือการหลีกเลี่ยงความเป็นจริง ทำเป็นไม่รู้<sup>13</sup> (Human Resource Management and Organizational Behavior, 2560)
- 3) การหาเหตุผลเข้าข้างตัวเอง คือการหาเหตุผลมาอธิบายสิ่งที่ตัวเองยอมรับไม่ได้<sup>14</sup> (Human Resource Management and Organizational Behavior, 2560)

ในมุมมองของสื่อจะเห็นว่าการโทษเกมนั้นเป็นอะไรที่ง่าย เพราะเป็นสิ่งที่กำลังได้รับความนิยมนับและจำนวนคนที่เล่นเกมก็ยังมียังมีจำนวนน้อยทำให้ไม่มีปากมีเสียงในสังคม เกมจึงได้ตกเป็นจำเลยของสังคมถูกมองในมุมมองที่เลียดมาโดยตลอด ถึงแม้ว่าในปัจจุบันจะมีงานวิจัยที่ออกมารองรับแล้วว่า การเล่น

<sup>11</sup> (ไทยรัฐออนไลน์, 2560)

<https://www.thairath.co.th/scoop/1035130>

<sup>12</sup> (Human Resource Management and Organizational Behavior, 2560)

<http://ajarnjackbusem.blogspot.com/2017/05/defensive-machanism.html>

<sup>13</sup> (Human Resource Management and Organizational Behavior, 2560)

<http://ajarnjackbusem.blogspot.com/2017/05/defensive-machanism.html>

<sup>14</sup> (Human Resource Management and Organizational Behavior, 2560)

<http://ajarnjackbusem.blogspot.com/2017/05/defensive-machanism.html>



เกมนั้นไม่ได้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนและการลอกเลียนแบบมากนัก แต่ว่ามุมมองของคนไทยนั้นก็ถูกฝังรากลึกมาแล้วเป็นเวลานาน ก็ยากที่ในปัจจุบันจะทำให้เปลี่ยนแปลงได้

## 2.4 เหตุการณ์ที่สร้างจุดยืนให้กับเกมในสังคมสมัยใหม่ ทั้งภายในไทยและต่างประเทศ

ในปัจจุบันเกมเป็นสื่อที่ถูกผลักดันอย่างต่อเนื่องให้สามารถเข้ามาเป็นที่ขึ้นอยู่ในสังคมสมัยใหม่ได้ พร้อมกันกับสื่อเพื่อความบันเทิงชนิดอื่น เช่น การ์ตูน, ภาพยนตร์ ผ่านการจัดงานและกิจกรรมต่างๆ เพื่อที่จะมีที่ยืนในสังคมและทำให้มุมมองของผู้ที่เสพสื่อบันเทิงเหล่านี้ไม่นับมองเป็นเรื่องที่แปลกประหลาด ในด้านของเกมนั้นกิจกรรมที่กำลังได้รับความนิยมและได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบันนั้น ขอยกตัวอย่างมา 3 กิจกรรมใหญ่ๆ นั่นก็คือ

- 1) การแข่งขัน E-sport เปรียบเสมือนการแข่งขันกีฬาแต่เปลี่ยนเป็นการเล่นเกมแทนมีจุดเริ่มต้นครั้งแรกในปี 2515 ที่ Stanford university เกิดการแข่งขันเกม spacewar ขึ้น<sup>15</sup> (eArena, 2559) ถือเป็นการแข่งขันเกมอย่างจริงจังขึ้นมาครั้งแรก ต่อมาในปี 2523 ก็เกิดการแข่งขันเกมครั้งใหญ่ขึ้น โดยเป็นการแข่งขันเกม space invader championship ที่ถูกจัดขึ้นโดย Atari นั่นเอง หลังจากนั้นก็มีการแข่งขันเกมอีกหลายรูปแบบเกิดขึ้นไปทั่วโลก และในปี 2544 ได้มีการจัดแข่งชิงแชมป์เกม Counter-Strike ประเทศไทยขึ้น โดยมีชื่อรายการว่า CS All Thailand รายการนี้ถือเป็นรายการใหญ่ระดับประเทศรายการแรก และเป็นจุดกำเนิดของการแข่งขันเกม Counter-Strike อีกหลายรายการ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือการแข่งขันรอบคัดเลือกหาตัวแทนประเทศไทยไปแข่งขันรายการ World Cyber Games โดยทีมที่ได้เป็นตัวแทนประเทศไทยคือ 109 Comp Gamer Xunwu ซึ่งการเข้าร่วมการแข่งขันรายการ World Cyber Games ในปีนั้น จึงเป็นประวัติศาสตร์หน้าใหม่ของวงการ E-sports ไทย ในการเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติเป็นครั้งแรก ในส่วนเงินรางวัลที่ได้ในการแข่งขัน ตั้งแต่สมัยก่อนมาจนวันนี้ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน จากเพียง แค่หลักพันหลักหมื่น ตอนนี้นั้นเงินรางวัลไปอยู่ที่หลักแสนหลักล้านกันแล้ว หลายบริษัทเริ่มจะเอาเม็ดเงินไปลงทุนกับคำว่า E-sports ทำให้ส่งผลดีต่อบรรดาผู้ที่เข้าแข่งขัน ซึ่งในระดับโลกเอง Tournament ที่ได้เงินรางวัลสูงที่สุดคือ The International 2016 ของเกม DOTA2 ที่มียอดเงินรางวัลสูงถึง \$20,770,640 รางวัลระดับนี้ไม่ต่างกับเงินรางวัลของการแข่งขันกีฬาบางชนิด แต่ในบาง

<sup>15</sup> (eArena, 2559)

<https://news.earena.com/world-first-e-sport-event/>

ประเทศเช่นประเทศไทยนั้นยังคงมองว่า E-sport ยังเป็นปัญหาอยู่ เพราะยังไม่เห็นว่ามันเป็นกีฬาและการมาถึงของ E-sport ทำให้เด็กติดเกมมากขึ้นกว่าเมื่อก่อน ยังคงมองว่านักกีฬา E-sport นั้นก็ไม่ได้ต่างกับการติดเกม<sup>16</sup> (Comp gamer, 2560)



ภาพที่ 2.3 รูปภาพของทีม 109 Comp gamer Xunwu เข้าร่วมการแข่งขันรายการ World Cyber Games

( <https://www.pingbooster.com/upload/img/content/blog-esport-thailand/20170627i4mqz57kovggsbvb.jpg?1498546031080> )

- งาน COMIC CON SAN DIEGO เป็นหนึ่งในงานการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดในโลกถูกจัดขึ้นมาตั้งแต่ปี 2513 และมีขนาดของงานที่ใหญ่มากขึ้นเรื่อยๆ ในงานจะรวมการประกาศข่าวเกี่ยวกับวงการการ์ตูน, ภาพยนตร์, และเกม ไว้อย่างมากมาย ในบางประเทศนั้นงานกิจกรรมรูปแบบที่คล้ายกันนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก แต่ในประเทศไทยงานการ์ตูนรูปแบบนี้ยังไม่ได้รับความนิยมมากเท่าไร ยังเป็นเพียงงานเล็กๆ ที่รวมกลุ่มคนจำนวนหนึ่งเอาไว้ และภายในงานยังมีการ cosplay อีกด้วย cosplay คือการที่ผู้ที่ชื่นชอบในสื่อบันเทิงชนิดหนึ่ง ได้ทำการแต่งกายเพื่อเลียนแบบตัวละครที่เขาชอบ หรือที่มากกว่านั้นบางคนทำนินจา หรือทำกริยาเหมือนกับตัวละครตัวนั้นด้วย เรียกว่าเป็นไปทั้งจิตวิญญาณและจิตใจ เป็นเหมือนการได้ปลดปล่อยสิ่งที่ตนรักให้คนอื่นได้รับรู้ พร้อมกลับได้เจอผู้ที่มีความชอบคล้ายคลึงกัน แต่ต้องยอมรับว่าในโลกของเรานั้นยังมีคนมองรูปแบบการกระทำนี้เป็นเพียงสิ่งที่ไร้สาระอยู่ และยังไม่ให้การยอมรับอย่างเต็มที่<sup>17</sup> (Comic-Con International, 2562)

<sup>16</sup> (Comp gamer, 2560)

<https://www.pingbooster.com/th/blog/detail/esports-%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B9%84%E0%B8%97%E0%B8%A2-%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%95%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%B1%E0%B8%88%E0%B8%88%E0%B8%B8%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%99>

<sup>17</sup> (Comic-Con International, 2562)



ภาพที่ 2.4 รูปภาพโลโก้งาน comic con

( <https://comic-con.org/toucan/our-second-comic-con-50-logo-here> )

- 3) E3 หรือชื่อเต็มว่า Electronic entertainment expo เป็นงานหลักของอุตสาหกรรมเกมที่ใหญ่ที่สุดงานหนึ่งของโลกที่หลายคนเฝ้ารอ เพราะในงานนี้จะมีการเปิดตัวเกมมากมาย รวมถึงมีข่าวเกมในงานให้ได้อัปเดตกัน เรียกว่าเป็นงานที่บริษัทที่ทำธุรกิจเกี่ยวกับเกมจะได้ทำการปล่อยของออกมาอย่างเต็มที่ และทำการดึงกลุ่มลูกค้าจำนวนมากเอาไว้ โดยจุดเริ่มต้นของงานเกิดขึ้นในปี 2528 อุตสาหกรรมเกมต้องการที่จะฟื้นฟูตนเองจากภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ โดยมีงาน มหกรรมงานแสดงแสนยานุภาพด้านเทคโนโลยีสำหรับผู้บริโภค (Consumer Electronics Show - CES) เป็นงานหลักในการแสดงสินค้าเทคโนโลยีต่างๆ รวมถึงเกมใหม่ล่าสุดด้วย และในอีก 10 ปีต่อมา สมาคมซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Association – ESA) ซึ่งในตอนนั้นใช้ชื่อว่า Interactive Digital Software Association (IDSA) ได้จัดงานเกมที่ใหญ่ที่สุดขึ้นมา โดยใช้ชื่องานว่า Electronic Entertainment Expo ชื่อย่อ E3 ที่เปิดให้เข้าชมอย่างเสรี ทำให้มีคนเข้าชมสูงถึง 50,000 คน และในงานนั่นเองบริษัทยักษ์ใหญ่ได้ออกมาพร้อมใจกันเปิดตัวเครื่องเล่นเกมใหม่ พร้อมกับมีบริษัทเกมขนาดเล็กได้ทำการแจ้งเกิดอีกมากมาย จะเรียกได้ว่างาน e3 นั้นเป็นงานเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลกเลยก็ว่าได้ และนอกจากเรื่องของเกมแล้วงาน E3 ยังเต็มไปด้วยการแสดงนวัตกรรมเทคโนโลยีรูปแบบใหม่อีกด้วย<sup>18</sup> (TF\_Youryu, 2561)

<https://www.comic-con.org/about>

<sup>18</sup> (TF\_Youryu, 2561)



ภาพที่ 2.5 รูปภาพโลโก้งาน 3

( <https://www.e3expo.com/> )

จะเห็นได้ว่ากิจกรรมทั้ง 3 ที่ยกตัวอย่างมาข้างต้นนั้น แม้กิจกรรมเหล่านั้นจะเป็นกิจกรรมที่โด่งดังและมีผู้เข้าร่วมมากมายก็ตาม แต่บางกิจกรรมเหล่านี้ก็ยังไม่ถูกยอมรับโดยกลุ่มคนบางกลุ่มที่มองมันเป็นเรื่องไร้สาระอยู่ดี แม้ว่าจะเป็นกิจกรรมที่สร้างเม็ดเงินจำนวนมากเท่าไรก็ตาม

## 2.5 เหตุผลในการเกิดขึ้นมาของศาสนา

มีการอธิบายถึงสาเหตุการกำเนิดของศาสนาที่แตกต่างกัน การทำความเข้าใจต่อเรื่องนี้ถือเป็นประเด็นสำคัญที่บรรดาศาสนิกชนจำเป็นต้องศึกษาและเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง แน่นนอนฝ่ายที่มีความเชื่อเรื่องพระเจ้าต่างมีความเห็นว่าศาสนามาจากพระผู้เป็นเจ้า ทว่าการจะทำการพิสูจน์ต่อความเชื่อเรื่องนี้จำเป็นต้องใช้เหตุผลและหลักฐานเพื่อยืนยันถึงความถูกต้องของมัน ในด้านตรงข้ามมีการนำเสนอที่มาหรือจุดกำเนิดของศาสนาในมุมมองที่แตกต่าง ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่นำเสนอทฤษฎีเหล่านี้จะเป็นกลุ่มที่ไม่เชื่อในศาสนา ทฤษฎีต่างๆ ที่ถูกนำเสนอมาอธิบายถึงจุดกำเนิดของศาสนามีดังนี้

<https://www.thisisgamethailand.com/content/%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-E3-%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%AB%E0%B8%95%E0%B8%B8%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%93%E0%B9%8C%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%84%E0%B8%B1%E0%B8%8D%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%95%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%A7%E0%B9%88%E0%B8%B2.html>

- 1) อวิชชา (Lack of Knowledge) ความไม่รู้ ความไม่รู้ไม่เข้าใจในเหตุผลทางด้านภูมิศาสตร์ ดาราศาสตร์ ชีววิทยา และปรากฏการณ์ธรรมชาติอื่นๆ รอบตัวของคนสมัยดึกดำบรรพ์ เมื่อไม่รู้สาเหตุที่แท้จริงจึงคิดว่ามีสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์เหนือธรรมชาติ แล้วพากันบูชาบวงสรวง อ้อนวอนให้เมตตาปราณีเพื่อขอความปลอดภัยในชีวิต ความคิดลักษณะเช่นนี้ เป็นสาเหตุทำให้เกิดศาสนาขึ้น และศาสนาของคนโบราณจึงมักจะมีมูลเหตุมาจากอวิชชา หรือความรู้ ความรู้เหตุผล
- 2) ภัย (Fear) ความกลัวเพราะความไม่รู้ ความไม่รู้เป็นสาเหตุให้เกิดความกลัว เช่น ไม่รู้ไม่เข้าใจในปรากฏการณ์ธรรมชาติ จะเป็นฝนตกหนัก น้ำท่วม ไฟป่า ความมืด ก็เกิดความกลัวในปรากฏการณ์ธรรมชาติ พร้อมกับเข้าใจไปว่าเกิดเหตุกาณ์อย่างนั้น ๆ จะต้องผู้มีฤทธิ์เดชเป็นผู้คลบบันดาล จึงเกิดความเชื่อเรื่องเทพเจ้าหรือเทวดาต่าง ๆ เช่น เทพเจ้าแห่งฝน เทพเจ้าแห่งพายุ เป็นต้น และเทพเจ้าเหล่านั้นก็จะมีลักษณะเช่นเดียวกับมนุษย์ คือ มีรัก มีโกรธ มีการให้รางวัล และการลงโทษ จึงคิดหาทางเอาอกเอาใจในรูปของการเคารพกราบไหว้ เพื่อมิให้เทพเจ้าเหล่านั้นบันดาลภัยพิบัติแก่ตน แต่ให้บันดาลความสุขสวัสดิมาให้เป็นต้น ภัยหรือความกลัว จึงเป็นมูลเหตุอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดศาสนาขึ้น
- 3) ศรัทธา (Faith) ความเชื่อ หรือ ความภักดี ความเชื่อหรือความเลื่อมใสในสิ่งที่ตนเองมั่นใจว่ามีอำนาจเหนือมนุษย์ธรรมดา มีอำนาจเหนือธรรมชาติที่จะสามารถคลบบันดาลให้ตนได้รับความคุ้มครองป้องกันจากภัยพิบัติต่าง ๆ ได้ เมื่อเกิดความเชื่อและความเลื่อมใสเช่นนี้ก็ยอมที่จะปฏิบัติตาม ยอมที่จะมอบกายถวายตนด้วยความจงรักภักดีอย่างสุดจิตสุดใจ ศรัทธาหรือความจงรักภักดีจึงกลายเป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดศาสนา โดยเฉพาะศาสนาประเภทเทวนิยม
- 4) ความต้องการเหตุผล (Want of Sources) เมื่อมนุษย์มีความเจริญมากขึ้นก็มีสติปัญญาสามารถพิจารณาหาเหตุผลได้ หากความจริงของชีวิตได้ ศาสนาที่เกิดจากความต้องการเหตุผลที่เป็นตัวอย่างได้ดีที่สุด คือ ศาสนาพุทธ เจ้าชายสิทธัตถะก่อนจะได้ตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้านั้น พระองค์ทรงมีสติปัญญาคือ รู้จักค้นคิด เข้าใจคิด เช่นคิดเรื่องความแก่ ความเจ็บ ความตาย ซึ่งเป็นเรื่องธรรมดาสามัญที่มีอยู่ในทุกยุคทุกสมัย และทุกหนทุกแห่ง แต่พระองค์ได้เข้าใจคิดให้เป็นประโยชน์ รู้จักหาประโยชน์จากเหตุการณ์ธรรมดาๆ เหล่านี้มาเป็นตัวปลุกเร้าให้เกิดปัญญาญาณ

- 5) ความต้องการที่พึ่งทางใจ (Needs of Spiritual Refuge) ที่พึ่งทางใจเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการมาก เพราะสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ของคนรู้สึกรู้ว่าจะไม่เป็นที่ปลอดภัย ไม่ว่าจะเป็นภัยจากธรรมชาติ จากมนุษย์หรือจากมนุษย์ด้วยกัน หรือจากธรรมดาของชีวิต เช่น ความผิดหวัง ความกังวลใจ ทรมานใจ ความเจ็บ ความแก่ ความตาย ความพลัดพรากจากของรักของชอบใจ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ทำให้มนุษย์ขาดความอบอุ่นทางจิตใจ จึงจำเป็นต้องมีที่ยึดเหนี่ยวเพื่อให้ชีวิตยังคงมีความหวังมีความหมาย ผู้ที่จะเป็นที่พึ่งยึดเหนี่ยวทางใจได้ก็ต้องมีอำนาจเหนือมนุษย์ธรรมดา อันได้แก่ พระเจ้า หรือเทพเจ้า มนุษย์จึงพากันบูชาเทพเจ้าเพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าจิตใจปลอดภัย
- 6) ความต้องการความสุขของสังคม (Social Needs of Happiness) การอยู่ร่วมกันของมนุษย์เป็นกลุ่มเป็นสังคมนั้น สิ่งทีพึ่งปรารถนาสำหรับสมาชิกของสังคมคือ การอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข อย่างสงบเรียบร้อย ทุกคนสามารถหาความสุข ความสำเร็จ ความปลอดภัยได้ตามสมควรแก่อัธยาศัย การที่จะบรรลุเป้าหมายเช่นนี้ได้ สมาชิกของสังคมจะต้องอยู่ในกฎเกณฑ์และระเบียบแบบแผน ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมที่ค้ำจุนของสังคม นอกจากสิ่งเหล่านี้จะเป็นกลไกควบคุมระเบียบสังคมให้เรียบร้อยแล้ว จำเป็นต้องมีศาสนาเข้าไปมีบทบาทด้วยจึงจะได้ผลสมบูรณ์มากขึ้น เพราะการที่มนุษย์จะเชื่อหรือปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ทางสังคมมากน้อยเพียงใดนั้น ศาสนามีความสำคัญมากในการช่วยกล่อมเกลานำมน้ำวจิตใจ และสร้างสำนึกทางศีลธรรมต่อสังคม อันจะยังผลให้เกิดความสงบสุขร่มเย็นแก่สังคมที่ทุกคนต้องการ<sup>19</sup> (สังข์กลิ่นหอม, 2559)

ทั้ง 6 ข้อนี้เป็นเพียงแต่ข้อสันนิษฐาน ที่ได้มีคนทำการศึกษามาเท่านั้น เพราะในความจริงแล้ว เราไม่มีทางรู้ได้เลยว่าต้นเหตุที่แท้จริงของการเกิดศาสนานั้นมาจากอะไรกันแน่ ในเมื่อคนในอดีตนั้นสามารถสร้างศาสนาของตัวเองได้ ในทางกลับกันคนในยุคปัจจุบันก็สามารถทำได้เช่นกัน

---

<sup>19</sup> (สังข์กลิ่นหอม, 2559)

<https://sites.google.com/site/nathphngssangkhklinhxmiom/prawati>

## 2.6 การมีอยู่ของศาสนาในโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลง

ถ้าจะให้บอกว่าศาสนาในโลกปัจจุบันนั้นกำลังสิ้นคลอนก็เรียกแบบนี้ได้ไม่เต็มปากเท่าไร เพราะเหล่าผู้ศรัทธาและผู้ที่ยึดมั่นศาสนานั้นก็ยังมีอยู่ทุกมุมโลก แต่ถ้าจะให้บอกว่าศาสนานั้นแข็งแรงเหมือนแต่เก่าใหม่ ก็ขอบอกเลยว่าไม่ เมื่อโลกนั้นเข้าสู่ระบบทุนนิยมการแข่งขันที่มากขึ้นเงินนั้นมีคุณค่าอย่างมาก ทำให้ศาสนานั้นไม่ใช่สิ่งยึดเหนี่ยวสำหรับคนรุ่นใหม่อีกต่อไป ผู้คนเริ่มกลายเป็นผู้ที่ไร้ศาสนามากขึ้น บางคนนั้นอาจยังเชื่อในพระเจ้าอยู่ แต่เป็นพระเจ้าผู้สร้างโลกที่ไม่ขึ้นตรงกับศาสนาใดศาสนาหนึ่ง ในหลายบทความที่ได้ไปหาข้อมูลมานั้นได้ทำการระบุว่า มนุษย์โลกนั้นต้องมีการยึดถือศาสนาสักคนนั้นจึงจะสงบสุข เพราะศาสนานั้นทำให้มนุษย์กลัวที่จะทำบาป กลัวการที่จะต้องตายไปตกนรกหมกไหม้ ซึ่งในเรื่องนี้ผู้ทำวิจัยไม่ค่อยเห็นด้วยเท่าไร เพราะในยุคปัจจุบันนี้นบ้านเมืองไม่เหมือนกับยุคก่อนานอีกแล้ว บ้านเมืองอยู่ได้ด้วยปฏิกิริยาที่เข้มแข็ง และกฎระเบียบที่เคร่งครัด ศาสนานั้นไม่ใช่สิ่งยึดเหนี่ยวเพียงอย่างเดียวอีกต่อไปในเพราะถึงแม้จะเคร่งครัดในศาสนาเท่าไรก็ตาม เมื่อชีวิตของคุณตกต่ำ ไร้ที่พึ่ง ศาสนาก็ไม่สามารถช่วยคุณได้อยู่ดี ถ้าบอกว่าเพราะมีศาสนาคนจึงไม่ทำบาป ก็เท่ากับว่าเรากำลังปกครองกันด้วยความกลัว แต่ถ้าคนผู้นั้นไม่กลัวเขาก็จะทำชั่วอยู่ดี แล้วมันจะต่างกันตรงไหนกับในปัจจุบันที่คุณทำเรื่องผิดกฎหมาย แล้วคนในปัจจุบันนับถืออะไรเป็นศาสนา คำตอบของคนไร้ศาสนาก็คือ การยึดถือ “ความอยู่รอด” ของตนเองเป็นหลัก ความเห็นอกเห็นใจและการช่วยเหลือกันของมนุษย์นั้นเป็นไปตามธรรมชาติของการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน และเสียสละต่อตนเองต่อสิ่งที่ดีที่ยึดถือร่วมกันเพื่อความอยู่รอดของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งศีลธรรมของศาสนา

ภาพที่เราได้เห็นและได้รู้ผ่านสื่อนั้นก็มีส่วนอย่างมากเช่นกัน การศึกษาข่าวจากอดีตละปัจจุบันทำให้เราได้รู้ว่า ศาสนานั้นถูกใช้ป็นเครื่องมือให้กับการกระทำชั่วร้ายมากมายทั้งในอดีตและปัจจุบัน การก่อสร้างศาสนา การล่าแม่มด การกระทำที่โหดร้ายเลวทรามโดยใช้คำว่าศาสนาบังหน้า คำสอนทางศาสนาที่ไม่สมเหตุสมผลและไม่สามารถทำการได้เถียงได้ การกระทำของผู้สืบศาสนาในศาสนาต่างๆ ทำตัวเลวทรามไม่ต่างกับโจร ผู้คนเริ่มเอือมระอาหมดความน่าเชื่อถือในศาสนาของตัวเอง จากบทความของ องค์กร “พิว ” (The Pew Forum on Religion & Public Life) ได้เผยแพร่สำรวจถึงคนไร้ศาสนาที่เป็นผู้ที่แสดงตนว่าไม่ได้นับถือศาสนาใด ๆ เลย เช่น ผู้ที่ปฏิเสธการมีพระเจ้า หรือไม่เชื่อว่าพระเจ้ามีอยู่จริง หรือผู้ที่มีศรัทธาในจิตวิญญาณซึ่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับศาสนาใด มีจำนวน 1.1 พันล้านคนทั่วโลก และกว่า 700 ล้านคนในจำนวนนี้อยู่ในประเทศจีน รองลงมาคือประเทศญี่ปุ่น โดยมากกว่า 72 ล้านคน อันดับ 3 ได้แก่ สหรัฐอเมริกา 51 ล้านคน

ซึ่งจำนวนดังกล่าวถือว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอยู่มากอันดับ 3 ของโลก รองจากศาสนาอิสลามที่มีคนนับถือมากที่สุด รองลงมาคือคริสต์ และคนไร้ศาสนา โดยพวกเขามีเหตุผลดังนี้<sup>20</sup> (กรณีศึกษา, 2558)

- 1) ศาสนาไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ไม่สามารถทำให้ร่ำรวย ชีวิตดีขึ้น ไม่สามารถแก้ปัญหาส่วนตัวได้ คนสามารถทำหน้าที่ให้สมบูรณ์ได้โดยไม่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน
- 2) ศาสนาไม่สามารถเติมเต็มความต้องการทางจิตวิญญาณหรือเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจได้
- 3) พิธีกรรมในศาสนา ทำให้คนงมงายเสียเงินและเสียเวลา เป็นเพียงสิ่งที่ทำต่อๆกันมา บางคนทำพิธีกรรมนั้นโดยไม่รู้ความหมายของบทสวด
- 4) เสื่อมศรัทธาในผู้สืบศาสนา เช่น พระประพาศิตัวไม่เหมาะสม การทำธุรกิจโดยใช้วัดบังหน้า เน้นพุทธพาณิชย์ และข่าวในแง่ร้ายเกี่ยวกับพระ เช่น ยาเสพติด การล่วงละเมิดทางเพศ
- 5) ศาสนาสอนในสิ่งที่ไม่รู้ ไม่เข้าใจ พิสูจน์ไม่ได้ ศีลธรรมที่บัญญัติบางข้อขัดกับความเป็นจริง ไร้เหตุผลและเป็นกฎระเบียบที่ไร้สาระขัดกับหลักสิทธิมนุษยชน การไม่มีศาสนาเป็นการได้รับอิสระจากกรอบที่ศาสนาตีไว้<sup>21</sup> (กรณีศึกษา, 2558)

จะเห็นได้ว่าเหตุผลของคนที่ไม่นับถือศาสนานั้น เป็นเพราะการที่พวกเขาหมดศรัทธา คิดว่าศาสนานั้นจำเป็นต้องไม่ได้และทำให้เสียเงินเสียเวลา ทำให้ในปัจจุบันคนนั้นได้คิดค้นศาสนาใหม่ๆ ขึ้นมา หันมานับถือสิ่งที่จับต้องได้และเป็นสิ่งที่พึงทางใจของพวกเขาอย่างแท้จริง ได้ร่วมกันทำกิจกรรมมีประโยชน์ที่เห็นผลได้อย่างแท้จริง

## 2.7 การนับถือและยกย่องบางอย่างขึ้นเป็นศาสนา

เราควรเข้าใจความหมายเริ่มต้นของศาสนาก่อนว่า คำว่า ศาสนา หรือในภาษาอังกฤษคือ religion นั้น มีที่มาจากคำว่า Religare ในภาษาละตินแปลว่า การผูกมัด สามารถแปลได้เป็นคำว่า ความเชื่อที่สร้างข้อผูกมัดให้กับผู้ที่ศรัทธา เมื่อผู้ศรัทธานั้นเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตไปตามสิ่งที่เขาเชื่อ สิ่งนั้นก็จะกลายเป็นศาสนาไป<sup>22</sup> (Newsome, 2562) แต่ในความเชื่อของไทยนั้น ตามที่ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายศาสนาว่า “

<sup>20</sup> (กรณีศึกษา, 2558)

<https://news.mthai.com/news-clips/445807.html>

<sup>21</sup> (กรณีศึกษา, 2558)

<https://news.mthai.com/news-clips/445807.html>

<sup>22</sup> (Newsome, 2562)



ลัทธิความเชื่อของมนุษย์อันมีหลัก คือ แสดงกำเนิดและความสิ้นสุดของโลก เป็นต้น อันเป็นไปในฝ่ายปรมาตม์ประการหนึ่ง แสดงหลักธรรมเกี่ยวกับบุญบาปอันเป็นไปในฝ่ายศีลธรรมประการหนึ่ง พร้อมทั้งลัทธิพิธีที่กระทำตามความเห็น หรือตามคำสั่งสอนในความเชื่อ ” เรียกได้ว่าศาสนานั้นไม่มีความหมายที่แน่นอนว่ามันหมายถึงอะไรกันแน่ และมีความหมายแตกต่างกันไปตามแต่ละความเชื่อของคน แต่ถ้ายึดตามที่ผู้วิจัยได้สรุปเรื่องราวทั้งหมดนั้นจะกล่าวได้ว่าศาสนาก็คือ “ ความเชื่อบางอย่างที่สอนสั่งถึงความดี ความชั่ว ผู้คนยึดถือและปฏิบัติตามจนเปลี่ยนกิจวัตรการดำเนินชีวิตของตน” เพราะความอิสระในการนับถือศาสนาของบางประเทศ จึงไม่น่าแปลกใจที่ในปัจจุบันเราจะเห็นได้ว่ามีศาสนาแปลกประหลาดเกิดขึ้นบนโลกมากมาย เช่น

- 1) ศาสนาเจได เรื่องราวของพวกเขาถูกถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง American Jedi จากผลงานของ Laurent Malaquais ผู้กำกับชาวอเมริกา เนื้อหาในหนังพูดถึงการใช้ชีวิตของเหล่าแฟนคลับ Star Wars ตัวจริงที่ใช้ชีวิตตามหลักของเจไดที่ว่า “ไม่มีอารมณ์ความรู้สึก นั่นคือสันติสุข ไม่มีวิชานั่นคือความรู้ ไม่มีความลุ่มหลงนั่นคือความสงบ ไม่มีกิลิยูนั่นคือความสามัคคี และไม่มีความตายนั่นคือพลัง” สาวกหลายคนของศาสนาเจไดนั้น หลายคนก็เป็นกลุ่มคนที่ไม่เชื่อในศาสนา และต้องการสิ่งที่จับต้องได้มากกว่า เช่น เจได เป็นต้น และบางคนนั้นก็เคยผ่านเรื่องราวร้ายมาในอดีต ศาสนาที่มีในปัจจุบันนั้นไม่สามารถช่วยเหลือพวกเขาได้ พวกเขาเลยหันหน้าเข้าหาสิ่งที่มีรูปร่างชัดเจน มองเห็น และจับต้องได้มากกว่า พวกเขามีโบสถ์เป็นของตนเองตั้งอยู่ในสหรัฐอเมริกา อังกฤษ และตุรกี<sup>23</sup> (McDonald, 2560)<sup>24</sup> (เหมียวเวจจี, 2560)
- 2) ศาสนาเบคอน แปลกแต่จริงศาสนาเบคอนแต่เดิมนั้นมีต้นแบบมาจาก ศาสนาพาสตาฟาเรียน ก่อตั้งโดยบ็อบบี้ เฮนเดอร์สัน เพื่อต่อต้านมติของคณะกรรมการการศึกษาของรัฐแคนซัส ที่บังคับให้โรงเรียนในสังกัด สอนในบางทฤษฎีที่เค้าไม่เห็นด้วย โดยเค้ากล่าวว่าบางทฤษฎีนั้นก็เหลวไหลพอกับปีศาจสปาเก็ตตี้ลอยฟ้าของเขาเลย ซึ่งหลังจากเขาเผยแพร่จดหมายต่อต้านบนเว็บไซต์ของเขา ทำให้เกิดความชื่นชอบและนำศาสนาไปพัฒนาต่อจนเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา มีคัมภีร์ มีกิจกรรมรื่นเริงที่ลือลือของคริสต์ศาสนามีวันสำคัญต่างๆ รวมถึงคำพูดฮิตติดปากว่า รา

---

<https://testeverythingblog.com/what-is-religion-356908f99b7a>

<sup>23</sup> (McDonald, 2560)

[https://www.huffpost.com/entry/american-jedi-documentary\\_n\\_5a355dfae4b01d429cc943c2](https://www.huffpost.com/entry/american-jedi-documentary_n_5a355dfae4b01d429cc943c2)

<sup>24</sup> (เหมียวเวจจี, 2560)

<https://www.catdumb.com/may-the-force-be-with-you-cartwright-007/>

เมน (บะหมี่ของญี่ปุ่น) ซึ่งใช้หลังจบคำอธิษฐานซึ่งสื่อมาจากคำว่าอาเมนนั่นเอง<sup>25</sup> (MGR Online, 2561) ต่อมาในปี 2553 ศาสนาเบคอนก็ได้ถือกำเนิดขึ้น พร้อมฐานความเชื่อที่ว่า “Bacon is our God. Because bacon is real” โดยมีเจตนาที่จะโต้แย้งกับความคิดของหลายคน ที่เห็นว่า คนที่ไม่นับถือพระเจ้าเท่ากับคนไม่ดี ซึ่งจริงๆแล้วการที่เขาไม่ได้นับถือใครหรือเทพองค์ไหนไม่เชื่อว่าเขาเป็นคนไม่ดี ก็แค่คิดต่างกันเท่านั้น การนำเอาเบคอนมาใช้ก็เพื่อแสดงถึงการจับต้องได้จริง และความสุขจากการได้กินเบคอนซึ่งเราสัมผัสได้โดยไม่ต้องใช้จินตนาการหรือความเชื่อใดๆ เคยเกิดเหตุการณ์ที่ว่า ลัทธิเบคอนกว่า 20,000 คนได้ร่วมตัวประท้วงธนาคารเวลส์ ฟาร์โก ที่เหยียดศาสนาของพวกเขาอีกด้วย เพราะธนาคารดังกล่าวไม่ยอมออกเอกสารให้กับลัทธิบูชาเบคอน<sup>26</sup> (ข่าวสด, 2561)

## 2.8 ผลงานศิลปะ I Like America and America Likes Me

หลังจากแนวคิดตั้งคำถามเรื่องการเปลี่ยนเกมให้กลายเป็นศาสนาแล้ว ผู้วิจัยได้ศึกษา และตั้งคำถามต่อว่า ทำไมรูปแบบความเชื่อที่แตกต่างจึงไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุข ผู้ทำวิจัยขอยกตัวอย่างที่ชื่อว่า I Like America and America Likes Me จากศิลปินชาวเยอรมัน โจเซฟ บอยส์ เขาทำงานศิลปะแสดงสดด้วยการอาศัยอยู่ในห้องปิดล้อมร่วมกับหมาป่าโคโยตีวันละแปดชั่วโมง เป็นเวลากว่าสามวัน โดยมีรีวตาข่ายเหล็กกั้นเขากับคนดูภายนอก โดยมีอุปกรณ์ป้องกันตัวเพียงผ้าห่มผืนหนาที่ทำจากขนสัตว์สีเทา ไม้เท้าอันใหญ่ของคนเลี้ยงแกะ และอาศัยนอนบนกองฟาง (บนพื้นห้องปูทับด้วยหนังสือพิมพ์ Wall Street Journal ฉบับใหม่เอี่ยมห้าสิบฉบับ เขาและหมาป่าต่างก็จ้องจ้องกันและกัน บางครั้งหมาป่าเดินวนไปมารอบๆ ตัวเขา และกระโจนเข้าย่ำผ้าห่มจนขาดเป็นชิ้นๆ และเขาตอบโต้ด้วยการทำท่าทางเป็นสัญลักษณ์ต่างๆ อย่างการกระแทกไม้เท้ากับพื้น ห่อตัวด้วยผ้าห่มแล้วชูไม้เท้าเหนือศีรษะ หรือโยนถุงมือหนังของเขาไปที่หมาป่า สามวันผ่านไป หมาป่าเริ่มคุ้นเคยและหมดความระแวงในตัวเขา จนเขาสามารถถอดผ้าขนสัตว์ที่ห่อตัวออกและสวมกอดมันด้วยตัวเปล่าได้ในที่สุด

<sup>25</sup> (MGR Online, 2561)

<https://mgronline.com/live/detail/9610000075317>

<sup>26</sup> (ข่าวสด, 2561)

[https://www.khaosod.co.th/special-stories/news\\_1656465](https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_1656465)

ผลงานชุดนี้ของเขาเป็นการเปรียบเทียบถึงการเผชิญหน้ากันระหว่างสองฟากฝั่งอารยธรรม ฝั่งหนึ่งเป็นอารยธรรมอันเก่าแก่อย่างยุโรป ที่มีความลุ่มลึกและมรดกตกทอดอันยาวนานแต่ก็เสื่อมโทรมและต้องการการเยียวยารักษา (อุปมาด้วยการนอนไปบนเปลหามและห่อหุ้มตัวเองด้วยผ้าขนสัตว์) และอีกฝั่งหนึ่งคืออเมริกาที่เป็นทวีปที่เพิ่งเกิดใหม่และมีความป่าเถื่อนก้าวร้าว แต่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา (เหมือนหมาป่าคายโยคี) เมื่อสองฝั่งเผชิญหน้ากันจึงเกิดการปะทะ ต่อด้วยการค่อยๆ สร้างคุ้นเคย และจบลงด้วยความเป็นมิตรต่อกัน<sup>27</sup> (WURKON, 2562) แต่ว่าทำไมมนุษย์อย่างเราจึงไม่สามารถอยู่ด้วยกันอย่างสงบสุขเหมือนกับที่โจเซฟ บอยส์ อยู่ร่วมกับหมาป่าโคโยตี้ได้ เพราะมนุษย์นั้นเกิดมาพร้อมกับสิ่งที่เรียกว่า “ความมั่นใจ” ต้องยอมรับว่ามนุษย์มีความมั่นใจในแนวคิดและความเชื่อของตัวเอง ถ้ามนุษย์คนนั้นมีความมั่นใจมากเกินไปมันจะเปลี่ยนให้เขากลายเป็นผู้ที่หัวแข็งและไม่ยอมรับความแตกต่าง ไม่แม้แต่จะรับข้อมูลเข้าไปพิจารณาเสียด้วยซ้ำ และอีกเหตุผลหนึ่งที่มีความเป็นไปได้นั่นก็คือ “การเอาตัวรอด” มนุษย์เป็นสัตว์สังคม และเมื่อมีความเชื่อรูปแบบใหม่เกิดขึ้นมาสังคม สังคมรูปแบบเก่าก็จะทำการปฏิเสธเพื่อรักษาไว้ซึ่งความสงบสุขแบบปัจจุบัน

แนวความคิดที่พูดขึ้นมาทั้งหมดนี้ถูกนำมาตีความและนำไปใช้สร้างเป็นผลงาน แอนิเมชันที่สมบูรณ์ และใช้เนื้อหาที่ได้ไปค้นหาทั้งหมดนำมาเป็นแกนของเนื้อเรื่องว่าจะดำเนินเรื่องไปอย่างไร ดำเนินไปในลักษณะแบบไหน พร้อมกับใช้แนวคิดแบบอื่นเข้ามาผสมด้วย

## 2.9 ผลงานแอนิเมชันที่เกี่ยวข้อง

เป็นการศึกษากลุ่มตัวอย่างของแอนิเมชันที่ใช้เทคนิคในการสร้างภาพที่มีความคล้ายคลึงกัน เพื่อนำมาเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจในการทำงานออกมาให้มีความน่าสนใจ และเป็นการเปิดรูปแบบความคิดใหม่ๆ มากขึ้น

- 1) ผลงานเรื่อง DOUBLE KING เป็นผลงานของ Felix Colgrave แอนิเมเตอร์ที่มีผู้ติดตามถึง 1.43 ล้านคน ทางช่องยูทูปของเขา ผลงานของ Felix Colgrave จะเป็นการเล่าเรื่อง

<sup>27</sup> (WURKON, 2562)

<https://www.facebook.com/WURKON/posts/2069960579974516/>

ต่างๆ ที่เขาสนใจผ่านผลงานแอนิเมชันที่แสนแปลกตา เป็นแรงบันดาลใจในการรวมแอนิเมชันหลายรูปแบบเข้าด้วยกันให้เกิดความแปลกตาน่าสนใจ



ภาพที่ 2.6 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง Double king  
( [https://www.youtube.com/watch?v=w\\_MSfKZHNi4](https://www.youtube.com/watch?v=w_MSfKZHNi4) )

- 2) ผลงานเรื่อง The box เป็นผลงานของ Dusan kastelic ที่ได้รับรางวัล Prešeren Award จากประเทศสโลวีเนีย มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับคนที่มีแนวคิดที่แตกต่างจากสังคมทั่วไป และพยายามเปลี่ยนแปลงระบบของสังคมที่เขาอยู่ เป็นผลงานที่ให้แรงบันดาลใจในเรื่องของการออกแบบตัวละคร และการใช้แสงภายในฉาก



ภาพที่ 2.7 ผลงานแอนิเมชันเรื่อง The box  
( <https://www.youtube.com/watch?v=gNVqRC4mcSI> )

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการทำวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำการศึกษาเรื่องของ สื่อด้านความบันเทิงสมัยใหม่อย่างเกมนั้นจะมีผู้ที่สนใจนับถือมันเข้ามาเป็นศาสนาในการดำเนินชีวิตประจำวันหรือไม่ ความสัมพันธ์ของความรู้สึกของคนที่มีผลให้เชื่อมั่นในอะไรบางอย่างให้กลายเป็นศาสนา และนำข้อมูลที่ได้มาทำการสรุปผล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบจัดทำผลงานสื่อแอนิเมชันสามมิติ ที่ใช้อธิบายถึงมุมมองเกี่ยวกับเกมที่มีมาตั้งแต่ในอดีตของไทยว่ามีมุมมองเช่นไร และมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง การที่คนถูกวิถีโอเกมหลอหลอมเหมือนกับการถูกศาสนาหลอหลอมมาตั้งแต่เด็ก และแนวคิดของคนไทยที่มีต่อการนับถือเกมให้กลายเป็นศาสนา นี่จึงกลายเป็นประเด็นที่ผู้ทำวิจัยต้องการที่จะศึกษา และนำเสนอออกมาในรูปแบบของงานแอนิเมชันสามมิติ โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการ กำหนดระเบียบและวิธีการวิจัยไว้ดังนี้

#### 3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดแหล่งข้อมูล ที่ใช้ในการศึกษาข้อมูลและเก็บเกี่ยวข้อมูลมาใช้ในการทำงานไว้ดังนี้

3.1.1 แหล่งข้อมูลจากเอกสารต่างๆ อันได้แก่ หนังสือ บทความ เอกสารงานวิจัย ผลงานวิทยานิพนธ์ เพื่อทำการรวบรวมข้อมูลสำหรับใช้ในการอ้างอิง

3.1.2 แหล่งข้อมูลจากกลุ่มบุคคล อันได้แก่ กลุ่มผู้เล่นเกมชาวไทย คือกลุ่ม [PST™] PlayStation® Thailand Community, The Witcher 3 Thailand, Cyberpunk 2077 Thailand เพื่อสอบถามถึงแนวคิดเกี่ยวกับการมองเกมเป็นศาสนา โดยในการวิจัยครั้งนี้มีอาจารย์จาก สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คอยให้คำแนะนำในระหว่างการทำวิจัย

### 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 การรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการค้นคว้าจาก หนังสือ บทความ เอกสารงานวิจัย ผลงานวิทยานิพนธ์ และอินเทอร์เน็ต โดยผู้ทำวิจัยได้กำหนดเอกสารที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

- 1) เอกสาร ที่เกี่ยวข้องกับ รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย หมวดที่สาม สิทธิ และเสรีภาพของปวงชนชาวไทย เพื่อที่จะเข้าใจถึงแนวคิดเกี่ยวกับศาสนาของ ประชาชนชาวไทยตามข้อกฎหมายที่ถูกต้อง
- 2) บทความ และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับ ความเชื่อและการนับถือศาสนารูปแบบ ต่างๆ ของผู้คน
- 3) บทความ และเอกสาร ที่เกี่ยวข้องกับ จุดกำเนิดและที่มาของวิดีโอเกม

3.2.2 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มบุคคล ทั้งในด้านของเทคนิคและเนื้อหา โดยในด้านของเนื้อหาการวิจัย ครั้งนี้ได้ทำการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการจัดทำแบบสอบถาม โดยเลือกผู้กลุ่มผู้เล่นเกมที่มีสมาชิกจำนวนมาก พร้อมกับมีความเคลื่อนไหวของกลุ่มที่ตัวเองอยู่อย่างต่อเนื่อง อันได้แก่กลุ่ม [PS™] PlayStation® Thailand Community, The Witcher 3 Thailand, Cyberpunk 2077 Thailand และกลุ่มคนไทยที่ทำงานอยู่ในวงการเกม มาเป็นเวลานานคือกลุ่ม GamingDose, ขอรบกวนทิ้งชุนนอน เพื่อสอบถามถึงแนวคิดเกี่ยวกับการมองเกม เป็นศาสนา และในด้านของเทคนิคนั้นได้มีการขอคำแนะนำจากอาจารย์ โดยให้คำแนะนำในการผลิตสื่อ แอนิเมชัน โดยให้อาจารย์นั้นทำการประเมินผลงาน และพัฒนาชิ้นงานต่อไป

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 การประเมิน โดยใช้แบบสอบถามผ่าน Google form โดยให้ผู้ที่เข้าร่วมได้ทำการตอบคำถาม ถึงแนวคิดที่ผู้เข้าร่วมนั้นมีต่อเกมในปัจจุบัน ความเชื่อทางศาสนาที่พวกเขาเชื่อและนับถือในชีวิต เหตุผลที่ เกมสามารถถูกนับถือ / ไม่นับถือ ให้เป็นศาสนาหนึ่ง เพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงและสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3.3.2 การศึกษาผ่านเอกสารและบทความ เกี่ยวกับเรื่องของศาสนาและเกม ทั้งบทความภาษาไทย รวมถึงบทความในภาษาต่างประเทศ เพื่อรับข้อมูลทางวิชาการที่มีความเปิดกว้างมากที่สุด ผ่านมุมมองของผู้ ที่ศึกษาเรื่องนี้มา

### 3.4 ขั้นตอนการดำเนินงานและประเมินงานวิจัย

3.4.1 เกิดการตั้งคำถามถึงเรื่องบางอย่างที่ผู้ทำวิจัยเกิดความสงสัย และเกิดความสนใจที่จะรู้

3.4.2 ทำการรวบรวมข้อมูล และทฤษฎีประวัติ เรื่องของเกมและศาสนา และศึกษาเกี่ยวกับการผลิตสื่อแอนิเมชันสามมิติรวมทั้งการเก็บข้อมูลจากหนังสือ บทความจากอินเทอร์เน็ต สอบถามกลุ่มผู้เล่นเกม และผู้ทำงานเกี่ยวกับ เรื่องของเกม สรุปข้อมูลที่รวบรวมมาได้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและผลิตผลงานแอนิเมชัน

3.4.3 นำข้อมูลจากเนื้อหาที่ได้ค้นคว้ามาทำการกำหนดขอบเขต และสรุปข้อมูลที่รับมา เพื่อนำไปพัฒนาเป็นร่างของงาน ทั้งในด้านเนื้อเรื่อง และรูปภาพสตอรี่บอร์ด และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อทำการปรับปรุงและแก้ไข ก่อนนำไปผลิตเป็นงานแอนิเมชันต่อไป

3.4.4 นำเสนอผลงานที่ทำสำเร็จแล้วในรอบแรก ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อรับฟังคำวิจารณ์และนำมาปรับปรุงและเพื่อแก้ไข เสร็จแล้วจึงทำการเผยแพร่ให้ทุกคนทั่วไปได้รับชม

3.4.5 ประเมินและสรุปผลงานวิจัย ผ่านผู้ที่ได้รับชมผลงาน และกลุ่มอาจารย์ เพื่อนำไปเป็นประโยชน์ต่องานในอนาคตต่อไป

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ในบทที่ผ่านมา ทำให้ผู้ทำวิจัยเกิดความคิดที่จะสร้างผลงานแอนิเมชันสามมิติ ที่มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และมีเนื้อหาที่อ้างอิงถึงแนวคิดที่ผู้คนมีต่อเรื่องที่ว่าเกมนั้นจะสามารถกลายมาเป็นศาสนาได้หรือไม่ และเพื่อจะให้ผู้ชมทั่วไปสามารถเข้าใจพร้อมทั้งรับรู้ถึงเนื้อหาที่ผู้ทำวิจัยต้องการจะสื่อออกมา ทำให้มีความจำเป็นต้องมีการวางแผนและออกแบบการทำผลงานชิ้นนี้ออกมา

เริ่มตั้งแต่การตั้งคำถามถึงสิ่งที่ต้องการจะทำ วางพื้นฐาน การสร้างโครงเรื่องและการออกแบบตัวละคร เริ่มทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เล่นเกมพร้อมทั้งปรับโครงเรื่องให้ชัดเจน และเหมาะสมที่สุด ต่อมาจึงเริ่มทำการสร้างโมเดลสามมิติ เริ่มกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร และในขั้นสุดท้ายจึงได้ทำการตัดต่อเนื้อหาทั้งหมด จัดการในเรื่องเสียง และทำการเผยแพร่ออกไป ผ่านทางงานจัดแสดงและสื่อออนไลน์รูปแบบต่างๆ

#### 4.1 การตั้งคำถามถึงเรื่องของความเชื่อทางศาสนา ผ่านมุมมองของศาสนาแปลกๆ ที่เกิดขึ้นมาในโลก

ในตอนที่ต้องเริ่มต้นทำงานวิจัยนั้น ผู้ทำวิจัยได้มีความสนใจในเรื่องของการเกิดขึ้นของศาสนาแปลกๆ ที่มีอยู่ในโลกเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว เช่นศาสนาเบคอน ที่พวกเขาไม่นับถือและหยาบคาย เบคอนเป็นพระเจ้า และในปี 2563 มีผลการวิจัยออกมาว่าจำนวนผู้ที่ไม่นับถือศาสนาและไม่เชื่อในการมีอยู่ของพระเจ้ามีจำนวนเพิ่มมากขึ้น<sup>28</sup> (Mathers, 2563) ผู้ทำวิจัยจึงได้คิดจะหยิบยกเรื่องนี้มาศึกษาเพราะคิดว่าความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่นั้นกำลังใกล้เข้ามามากกว่าที่หลายคนได้คาดคิด งานนี้เป็นการตั้งคำถามถึงการนำเรื่องของศาสนาไปผสมกับเรื่องของสื่อสมัยใหม่อย่างเกมว่า ในยุคปัจจุบันนี้เราสามารถนับถือเกมให้กลายเป็นศาสนาได้หรือไม่ แล้วเหตุใดในเมื่อโลกนั้นเปลี่ยนไปตลอดเวลาทำไมยังมีคนที่ไม่ให้การยอมรับอยู่อีก

โดยขอบเขตของการวิจัยในครั้งนี้ กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นกลุ่มผู้เล่นเกมชาวไทย เพราะผู้ทำวิจัยนั้นมีความต้องการที่จะรู้ถึง แนวคิดของกลุ่มผู้เล่นเกมในสังคมว่า พวกเขา มีความคิดเห็นอย่างไร

<sup>28</sup> (Mathers, 2563)

<https://colinmathers.com/2020/09/05/religiosity-and-atheism-in-2020/>



หากจะหยิบสิ่งที่พวกเขามีความคุ้นเคยมานานเช่นเกม มาเปลี่ยนให้กลายเป็นศาสนา โดยไม่ได้มีการกำหนดชนิดของเกมเอาไว้ เพราะผู้ทำวิจัยนั้นต้องการจะเห็นแนวคิดโดยรวมของผู้เล่นเกมที่อยู่ในสังคมไทย และศาสนาที่น่ามาล้อเลียนนั้นจะเกี่ยวกับศาสนาพุทธเป็นส่วนใหญ่ เพราะผู้ทำวิจัยมีความเข้าใจในศาสนาที่มากที่สุด

สาเหตุที่ผู้วิจัยได้ทำการหยิบยกเรื่องของ ศาสนาและเกมขึ้นมาศึกษาและทำการวิจัยนั้น เป็นเพราะว่าเรื่องนี้จัดได้ว่าเป็นเรื่องใหม่ของสังคมที่ยังไม่ได้มีการศึกษาอย่างจริงจัง ผู้ทำวิจัยจึงคิดว่าเรื่องนี้มีความน่าสนใจ และเหมาะจะนำมาตีความในรูปแบบของแอนิเมชัน ที่สามารถทำให้ผู้คนนั้นเข้าใจ เพื่อนำมาเผยแพร่ให้ผู้คนได้รับรู้ เกิดการตั้งคำถามและการสนทนาเกี่ยวกับเรื่องนี้อย่างกว้างขวางมากขึ้น

#### 4.2 การสร้างแบบสอบถามและการเลือกกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสอบถามขึ้นมา เพื่อทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้คนเกี่ยวกับเรื่องที่ว่าเกมนั้นจะถูกลบให้กลายมาเป็นศาสนาได้หรือไม่ ผ่านระบบทำแบบสอบถามออนไลน์ของ Google forms โดยตัวเลือกคำถามนั้นมีจำนวนด้วยกันทั้งหมดแปดข้อดังนี้

- 1) คิดว่า "ศาสนา" คืออะไร เพื่อต้องการที่จะรู้ถึงแนวคิดของผู้ทำแบบสอบถามที่มีต่อศาสนา
- 2) ในปัจจุบันคุณนับถือศาสนาอะไร เพื่อต้องการที่จะรู้ถึงศาสนาปัจจุบันที่ผู้ทำแบบสอบถามนั้นนับถือ
- 3) เหตุผลที่เลือกนับถือศาสนานั้น / ไม่นับถือศาสนา เพื่อต้องการที่จะรู้ถึงเหตุผลของผู้ทำแบบสอบถามว่ามีการสมัครใจและคิดไตร่ตรองมาแล้ว หรือแค่ทำตามและถูกบังคับให้เลือกนับถือ
- 4) ในโลกนั้นมีศาสนาแปลกๆ มากมาย เช่น ศาสนาเจได, ศาสนาเบคอน คิดว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่ในอนาคต "เกม" สามารถถูกนับให้เป็นศาสนา เพื่อต้องการที่จะรู้ถึงแนวคิดของผู้ทำแบบสอบถามที่มีต่อการเลือกนับถือเกมเป็นศาสนา
- 5) เพราะเหตุใดจึงคิดว่า เป็นไปได้ ที่เกมจะกลายเป็นศาสนา เพื่อต้องการที่จะรู้ถึงเหตุผลที่ลึกมากขึ้น

- 6) เพราะเหตุใดจึงคิดว่า เป็นไปไม่ได้ ที่เกมจะกลายเป็นศาสนา เพื่อต้องการที่จะรู้ถึง เหตุผลที่ลึกมากขึ้น
- 7) หากในตอนนี้สามารถเลือกเกม 1 เกม มานับถือเป็นศาสนาได้ จะเลือกเกมอะไร เพื่อต้องการที่จะรู้ถึงรูปแบบของเกมที่ทำแบบสอบถามนั้นตัดสินใจเลือกมา ว่ามีความสอดคล้องกับคำตอบก่อนหน้านี้หรือไม่
- 8) เพราะเหตุใดทำไมจึงเลือกเกมนั้นมานับถือ เพื่อต้องการที่จะรู้ถึงเหตุผลที่ลึกมากขึ้น

และหลังจากทำแบบสอบถามแล้ว ก็ได้เริ่มทำการแจกจ่ายให้กับชุมชนผู้เล่นเกมชาวไทย โดยเลือกจากกลุ่มที่มีความเคลื่อนไหวมากที่สุดมาสามกลุ่ม โดยมีดังนี้ กลุ่ม [PS™] PlayStation® Thailand Community, กลุ่ม Cyberpunk 2077 Thailand, กลุ่ม The Witcher 3 Thailand

#### 4.3 ข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม

หลังจากที่ได้มีการส่งแบบสอบถามไปให้สมาชิกตามกลุ่มผู้เล่นเกมชาวไทยกลุ่มต่างๆ ได้เข้าไปแสดงความคิดเห็นกันนั้น ผู้ทำวิจัยก็ได้นำคำตอบจากแบบสอบถามที่ส่งไปมาทำการวิเคราะห์แบบแยกเป็นหัวข้อไว้ดังนี้

##### 1) ศาสนาสำหรับคุณคืออะไร

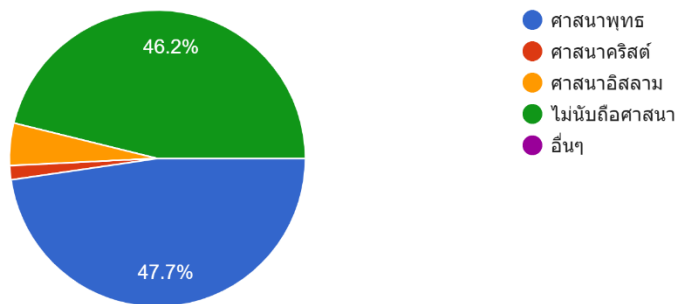
มากกว่า 70เปอร์เซ็นต์ คิดว่าศาสนาเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ เป็นเหมือนที่พึ่งทางใจให้จิตใจที่กำลังได้รับความรู้สึกในแง่ลบ และเป็นสิ่งคอยสอนให้ผู้คนเป็นคนดีอยู่ในร่องในรอย เป็นแสงสว่างในการดำเนินชีวิต และสอนให้ผู้คนไปยังจุดสูงสุดด้านความสงบทางจิตใจ เป็นคำตอบที่ใช้ตอบปัญหาที่ไม่มีทางออก ส่วนจำนวนนอกเหนือจากนั้นคิดว่าศาสนาเป็นเพียงอุปกรณ์ที่ใช้ในการควบคุมความคิดของมนุษย์ เป็นเพียงสิ่งที่เล่นกับความมกมายและใช้ในการหลอกลวงมนุษย์ เป็นเพียงกลไกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้รักษา และระงับความเศร้าในจิตใจ

## 2) ในปัจจุบันนับถือศาสนาอะไร

จะเห็นว่าแม้จำนวนคนที่นับถือศาสนานั้นจะมีพอๆ กับคนที่ไม่นับถือศาสนา แต่ถึงอย่างนั้นจำนวนคนที่ตอบว่าศาสนาเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ก็ยังมีจำนวนมากที่สุดอยู่ดี แสดงให้เห็นว่าแม้ผู้คนจะไม่ได้นับถือศาสนา แต่ยังคงคิดว่าศาสนาเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจอยู่

ในปัจจุบันคุณนับถือศาสนาอะไร

คำตอบ 65 ข้อ



ภาพที่ 4.1 แผนภูมิแสดงศาสนาที่ผู้ทำแบบสอบถามนับถือ

## 3) เหตุผลในการเลือกนับถือศาสนา ไม่นับถือศาสนา

ผู้ที่เลือกนับถือศาสนานั้น ส่วนใหญ่คิดว่าศาสนาเป็นเหตุผลรองรับสิ่งที่เราได้กระทำ และเป็นสิ่งที่ทำให้เราเป็นคนที่ดีกว่าเดิม หรือไม่บางคนก็ถูกสั่งสอนมาตั้งแต่เด็ก พร้อมทั้งมีความเชื่อส่วนตัวว่าบาปบุญนั้นมีจริง รู้สึกชื่นชอบในคำสอนที่มี เชื่อว่าคำสอนนั้นคือแนวคิดที่พิจารณาอย่างถี่ถ้วนแล้ว หรือบางคนนั้นก็เชื่อเพราะพวกเขาอยากเชื่อ ไม่มีเหตุผลว่าทำไม และมีหลายคนที่ไม่นับถือเพราะคนรอบตัวนับถือ แต่ก็ไม่ได้เชื่อมั่นมากมายอะไร

ผู้ที่เลือกไม่นับถือส่วนใหญ่มีความคิดว่าการไม่นับถือศาสนาอะไรเลย จะทำให้เราสามารถนับถือทุกอย่างได้เท่าเทียมและหลากหลายมากขึ้น บ้างก็ไม่ได้มีความศรัทธาในศาสนา และรู้สึกว่า เป็นเรื่องไร้สาระ คิดว่าศาสนาในปัจจุบันตอนนี้นั้นเป็นสิ่งที่ไร้

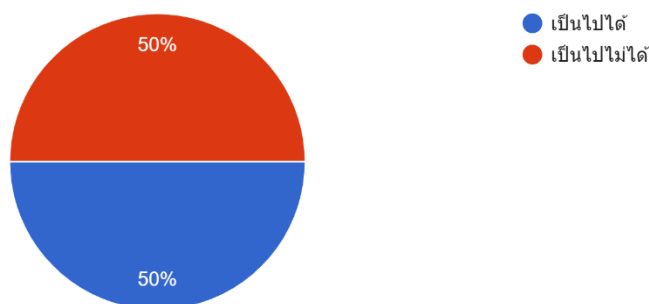
ประโยชน์ เป็นเพียงเรื่องหลอกลวง ไม่ได้ช่วยในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน เสียเวลาเสียเงิน และการอยู่กับตัวเองนั้นมีความสุข

4) คิดว่าเกมเป็นศาสนาได้หรือไม่

จะเห็นได้ว่าจำนวนกราฟนั้นมีความคล้ายกันกับหัวข้อที่ 2 ในปัจจุบันนับถือศาสนาอะไร

ในโลกนั้นมีศาสนาแปลกๆ มากมาย เช่น ศาสนาเจได, ศาสนาเบคอน คิดว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่ในอนาคต "เกม" สามารถถูกนับให้เป็นศาสนา

คำตอบ 64 ข้อ



ภาพที่ 4.2 แผนภูมิแสดงแนวคิดเกี่ยวกับการที่เกมสามารถกลายเป็นศาสนาได้

5) เพราะเหตุใดจึงคิดว่า เป็นไปได้ ที่เกมจะกลายเป็นศาสนา

- หลายคนคิดว่าในอนาคตนั้นไม่แน่นอน ฉะนั้นอาจจะมีคนบางกลุ่มที่รักในเกมอย่างแรงกล้า จนเลือกมานับถือในชีวิต

- ในอนาคตนั้นเกมจะถูกพัฒนาขึ้นอย่างก้าวกระโดด ตัวเกมจะมีการตอบโต้กับมนุษย์มากขึ้น มีความสมจริงยิ่งขึ้น ไม่น่าว่ามนุษย์บางกลุ่มอาจจะมีสภาพจิตใจที่แยกแยะความเป็นจริงกับโลกเสมือน ไม่ออก และอาจจะทำให้บุคคลเหล่านั้นไม่อยากจะอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงอีกเลย

- เด็กในยุคสมัยนี้นั้นมีชีวิตอยู่กับเกมมาตั้งแต่เด็ก และเชื่อว่ามนุษย์เรานั้นซึมซับคำสอนและหลักการต่างๆ มาจากสิ่งรอบตัว ฉะนั้นคนที่เล่นเกมตั้งแต่เด็ก ก็เป็นไปได้ที่พวกเขาจะซึมซับเรื่องต่างๆ มาจากเกมเช่นกัน เช่น การอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ การยอมรับความเป็นจริง(สิ่งที่ทำได้และทำไม่ได้ในเกมถึงแม้ว่าเราจะอยากทำเช่น เดินตลกแมพ) การแข่งขัน การ

เอาจริงเอาจังกับความพยายามฝึกสกิลเพลย์ รู้แพ้ชนะอภัย(เป็นสิ่งที่โลกมีอยู่ทุกทีและคนส่วนใหญ่มักไม่ยอมรับความพ่ายแพ้) การทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำและผู้ตาม การวางแผนกลยุทธ์ การแบ่งหน้าที่ การประสานงาน(เรื่องนี้เป็นเรื่องที่เราจำเป็นมากๆในสังคมการทำงาน) และในความเป็นจริงก็มีอีกมากมายที่เกมให้กับเรา ขึ้นอยู่กับผู้รับสื่อว่ารับแล้วคิดหรือเปล่า

- ทุกคนมีอิสระในการเลือกนับถือบางอย่าง เมื่อเหตุผลที่เราจะสามารถนับถือเกมนั้น มีความหนักแน่นและมากพอ เมื่อมีคนเริ่มที่จะเลือกทำตัวเป็นศาสดาที่น่านับถือแล้วนั้น ก็ยอมมีคนที่จะทำตามอย่างแน่นอน

- เพราะคนบ้าคนปัญญาอ่อนมีเยอะ

6) เพราะเหตุใดจึงคิดว่า เป็นไปไม่ได้ ที่เกมจะกลายเป็นศาสนา

- เกมนั้นไม่มีหลักการปฏิบัติที่แน่นอน เป็นสิ่งที่ไร้ซึ่งหลักการและเหตุผลมารองรับ มีจำนวนที่มากเกินไปและไร้ซึ่งแกนกลางที่ยึดเหนี่ยวผู้คน ไม่มีส่วนประกอบของศาสนาที่ชัดเจน เป็นไปไม่ได้ที่มันจะกลายเป็นศาสนา เป็นได้เพียงแค่ลัทธิมากกว่าศาสนา

- เกมนั้นเป็นเพียงสื่อบันเทิงที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของผู้สร้างเท่านั้น ไม่ได้มีความสามารถในการสั่งสอนหรือยกระดับจิตใจของมนุษย์แต่อย่างใด

- หากจะมีศาสนาเกมนั้น สิ่งนั้นต้องแยกออกมาเป็นรูปแบบที่แตกแขนงไปเลย เพราะสิ่งหลักที่เกมทุกเกมต้องการคือ การให้ความบันเทิง เราไม่สามารถเลือกให้เกมเป็นศาสนาตรงๆ ได้

- เพราะมนุษย์ในปัจจุบันนั้นนับถือเหตุผล และวิทยาศาสตร์ที่พิสูจน์ได้เป็นศาสนาของตัวเอง

7) หากในตอนนี้สามารถเลือกเกม 1 เกม มานับถือเป็นศาสนาได้ จะเลือกเกมอะไร

ส่วนใหญ่คนจะเลือกเกมที่ตัวเองนั้นเห็นว่ามีที่น่าสนใจหรือฝังใจมาเป็นเวลานาน

8) เพราะเหตุใดทำไมจึงเลือกเกมนั้นมานับถือ

ส่วนใหญ่ผู้คนนั้นมักจะเลือกเกมที่ให้อิสระและมีความน่าสนใจมากกว่าชีวิตที่เป็นอยู่ของตัวเอง แต่หลายคนก็ยังคงมีความเชื่อว่าไม่มีเกมไหนที่มีรากฐานแข็งแรงพอจะนำมาเป็นหลักในการในชีวิตประจำวันได้ และเป็นสิ่งที่ไร้สาระเกินไป

#### 4.4 การนำข้อมูลที่ได้มาสรุปและทำเป็นเนื้อเรื่อง

เป็นการตีความหมายของข้อมูลที่ได้รับมาจากแบบสอบถามและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว มาปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ พร้อมกับการจิกกัดแนวคิดความของคนไทย ที่มีต่อศาสนาพุทธและผู้ที่ยึดเห็นต่างจากพวกเขา

##### 4.4.1 จุดเริ่มต้นของเกม และการที่เกมเริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมยุคปัจจุบัน

สิ่งมีชีวิตผิวกายสีแดงรูปร่างคล้ายมนุษย์เดินขึ้นมาในห้องมืดที่มีแสงเข้าเพียงทางเดียว ตัวของเขากองหัวออกมาเป็นหัวทีวี หลังจากนั้นกิ่งอกร่างเหมือนของตัวเองออกมาจำนวนหนึ่ง ทั้งหมดเดินเข้าไปเปิดผ้าที่บังทางอยู่และพวกเขาได้เห็นอุโมงค์ที่แสงส่องเข้ามา ทั้งหมดเดินไปที่อุโมงค์

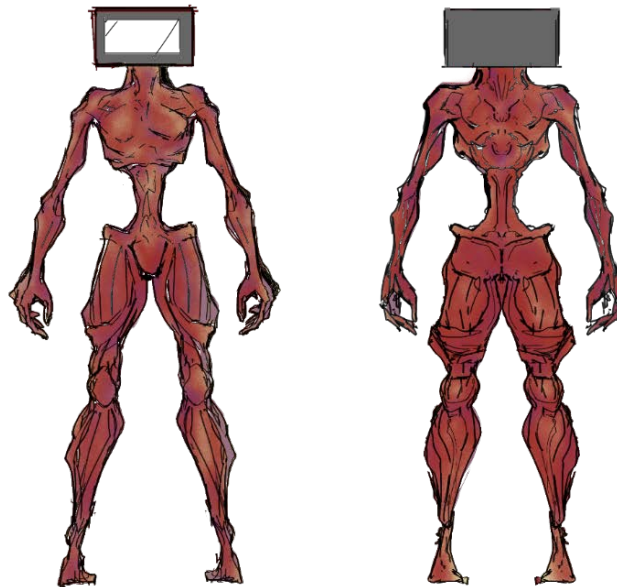
##### 4.4.2 ในอดีตเกมถูกศาสนาและความดิ่งมานั้นกดทับ แต่ในปัจจุบันศาสนาอ่อนแอลงทำให้ความเชื่อรูปแบบอื่นได้เข้ามามีบทบาทในสังคม

ในขณะที่สิ่งมีชีวิตเดินไปที่อุโมงค์ สิ่งมีชีวิตตัวหนึ่งก็วิ่งไปที่อุโมงค์ด้วยความดีใจ ก่อนที่จะโดนพระพุทธรูปสีทองร่วงลงมาทับใส่จนตาย มีภาพของพิธีทางศาสนาฉายขึ้นมาแล้วก็หายไป สิ่งมีชีวิตตัวหนึ่งตัดสินใจเดินเข้าไปจับพระพุทธรูปก่อนที่ร่างกายจะถูกเผาและหายไปกับธาตุอากาศ สิ่งมีชีวิตที่เหลือตกใจเป็นอย่างมากภาพตัดไปที่พระพุทธรูปที่กลับหัวลง แล้วภาพก็ตัดไป สิ่งมีชีวิตสีแดงลุกขึ้นมานั่งในห้องมืด มันหันกลับไปข้างหลังและมองเห็นร่างเหมือนของตัวเอง ตัวหนึ่งนั่งนิ่งไม่พูดอะไร ตัวหนึ่งนั่งด้วยความสั่นกลัว สิ่งมีชีวิตตัวสีแดงลุกขึ้นมาและหันไปมองพระพุทธรูป ภาพของพิธีทางศาสนาฉายขึ้นมาอีกครั้งอย่างรวดเร็ว สิ่งมีชีวิตตัวหนึ่งเดินเข้าไปหาพระพุทธรูปและยอมฆ่าตัวตายเพราะทนอยู่ในห้องมืดไม่ได้ ฉายไปที่ภาพของหัวทีวีที่ยืนคูด้อมมีภาพของ Joseph Beuys ฉายขึ้นมาและภาพก็ตัดไป สิ่งมีชีวิตที่เหลือสองตัวยืนอยู่หน้าพระพุทธรูป ตัวหนึ่งตัดสินใจยื่นมือออกไปจะจับที่พระพุทธรูป แต่จู่ๆพระพุทธรูปก็สั่น สิ่งมีชีวิตถอยออกมาด้วยความตกใจกลัว พระพุทธรูปสั่นอยากรุนแรงพร้อมกับภาพข่าวของศาสนาที่เสื่อมลง สิ่งมีชีวิตวิ่งหนีออกมาพร้อมกับพระพุทธรูปที่ถล่มลงมา แสงจากอุโมงค์ส่องเข้ามาในห้องอีกครั้ง

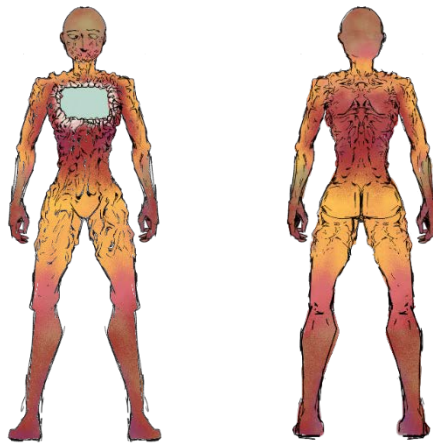
##### 4.4.3 สรุปตอนจบของชิ้นงาน เรื่องที่ถึงแม้ว่าศาสนาในไทยที่เหมือนเปิดกว้างแล้วก็ตาม แต่ภายนอกยังมีกลุ่มคนอีกจำนวนมากที่คิดว่า “ผู้ที่นับถือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ศาสนาเป็นเพียงคนบาปเท่านั้น” และพวกเขาพร้อมเข้าไปทำร้ายผู้ที่มีความคิดที่แตกต่างด้วยแนวคิดเรื่องความดิ่งมา

สิ่งมีชีวิตที่เหลือเพียงสองตัวเดินออกมาจากห้องมืด ภายนอกเป็นพื้นที่ว่างเปล่าสีขาวสุดลูกหูลูกตา ตัวหนึ่งเดินออกมาอย่างรวดเร็วโดยไม่มี ความหวาดกลัว แต่อีกตัวหนึ่งกลับรู้สึกสั่นกลัวและไม่กล้าเดินออกมา ตัวที่กล้าเดินออกไปข้างนอกนั้นผายมือ ออกและรับอิสรภาพที่อยู่ข้างนอก แต่ในตอน ที่สิ่งมีชีวิตไม่ทันรู้ตัว ปิศาจสีดำก็พุ่งเข้ามาและตบเข้าไปที่หน้าของสิ่งมีชีวิตที่ผายมืออยู่ สิ่งมีชีวิตตัวนั้นตายโดยทันที สิ่งมีชีวิตอีกตัวที่อยู่ข้างในพยายามวิ่งออกมาช่วยแต่ก็ถูกปิศาจอีกตัวโจมตีกระเด็นลอยกลับเข้าไปอยู่ในห้อง สิ่งมีชีวิตตัวนั้นหวาดกลัวเป็นอย่างมากและลอยกลับเข้าไปข้างในลึกขึ้น ปิศาจที่อยู่ข้างนอกเดินออกมาจากแสงจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ ภาพขยายออกมาเห็นปิศาจจำนวนมากกำลังเดินเข้ามาและภาพก็ตัดจบไป

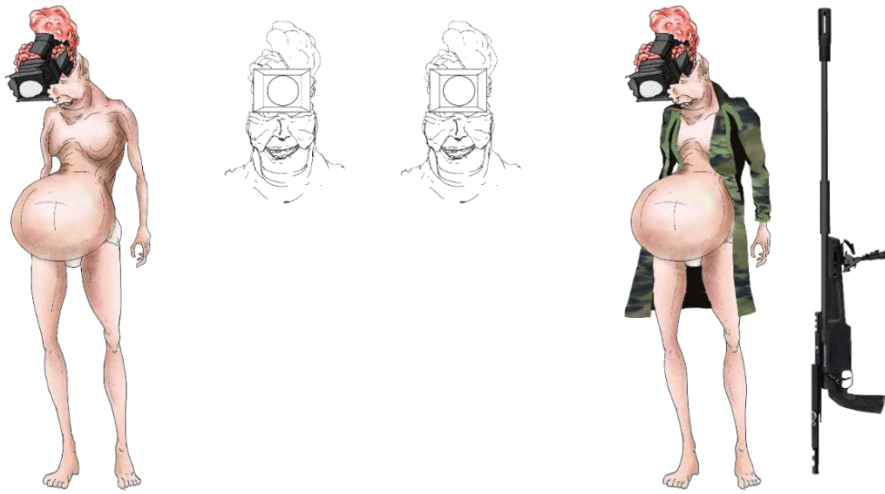
#### 4.5 การออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 4.1 การออกแบบตัวละคร “สิ่งมีชีวิต” (1)



ภาพที่ 4.2 การออกแบบตัวละคร “สิ่งมีชีวิต” (2)



ภาพที่ 4.3 การออกแบบตัวละคร “สัตว์ประหลาด” ที่ไม่ได้ใช้งาน





ภาพที่ 4.4 การออกแบบตัวละคร “สัตว์ประหลาด”

#### 4.6 การออกแบบฉาก

ตัวฉากนั้นไม่ได้มีการออกแบบไว้ เพราะฉากที่ใช้ในเรื่องนั้นเป็นเพียงฉากห้องมืดและฉากพื้นที่สว่างเปิดโล่งเพียงเท่านั้น โดยจะมีการเรียงลำดับฉากเอาไว้ดังนี้

4.6.1 ฉากห้องมืด [ เปิดเรื่อง ] มีม่านที่กั้นระหว่างห้องมืดกับอุโมงค์แสงเอาไว้ ทำให้มีเพียงแสงเล็กน้อยลอดเข้ามาเท่านั้น

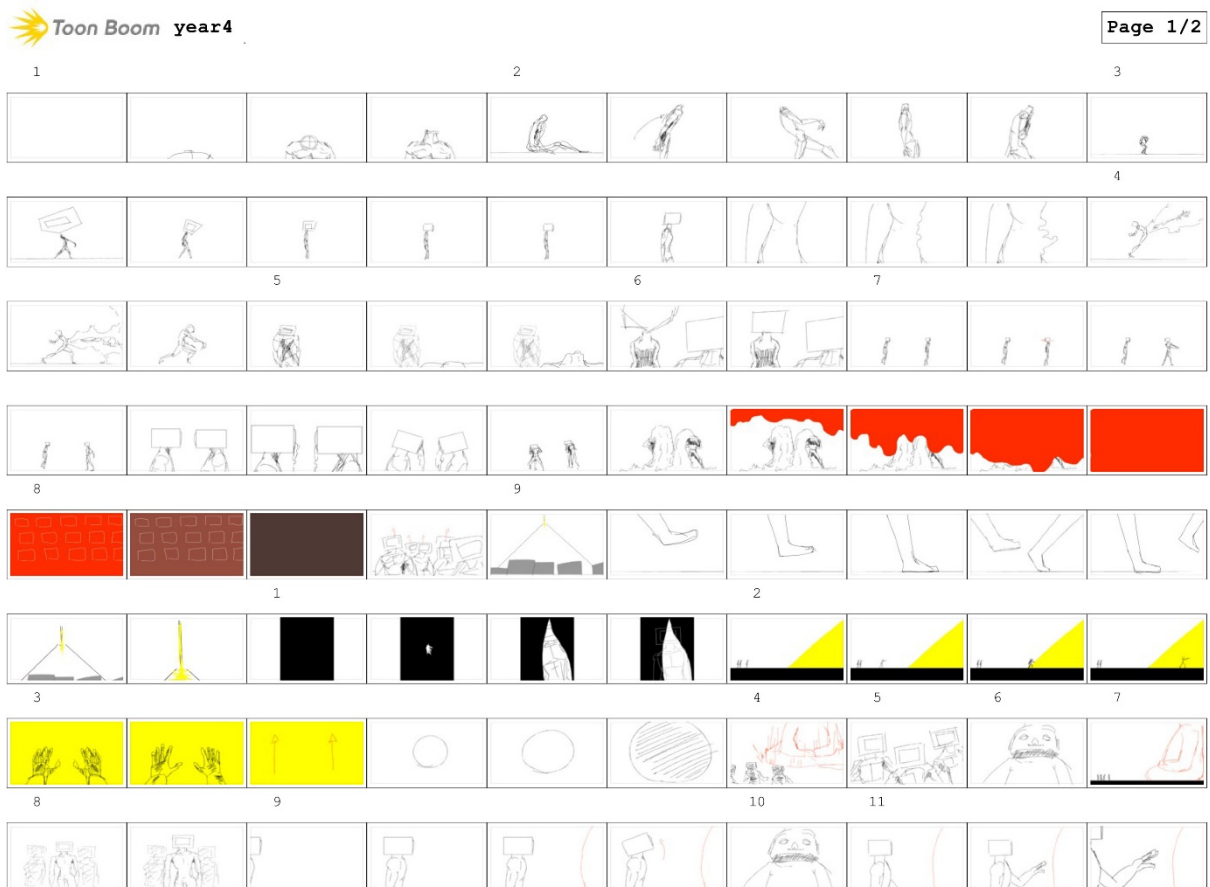
4.6.2 ฉากห้องมืด [ กลางเรื่อง ] ตัวละครที่เดินผ่านม่านเจอกับอุโมงค์ที่มีแสงลอดเข้ามา แต่ภายในห้องจะมีเพียงแสงที่ส่องเข้ามาและจะไม่มีแสงสะท้อนในห้องเลย เป็นเพียงห้องสีดำเท่านั้น แล้วหลังจากที่พระพุทธรูปตกลงมาบังอุโมงค์แสงจะหายไป และจะเหลือเพียงห้องสีดำเท่านั้น

4.6.3 ฉากภายนอก [ ท้ายเรื่อง ] ฉากสีขาวโพลน ไม่เห็นที่มาของแสงหรืออะไรทั้งนั้น

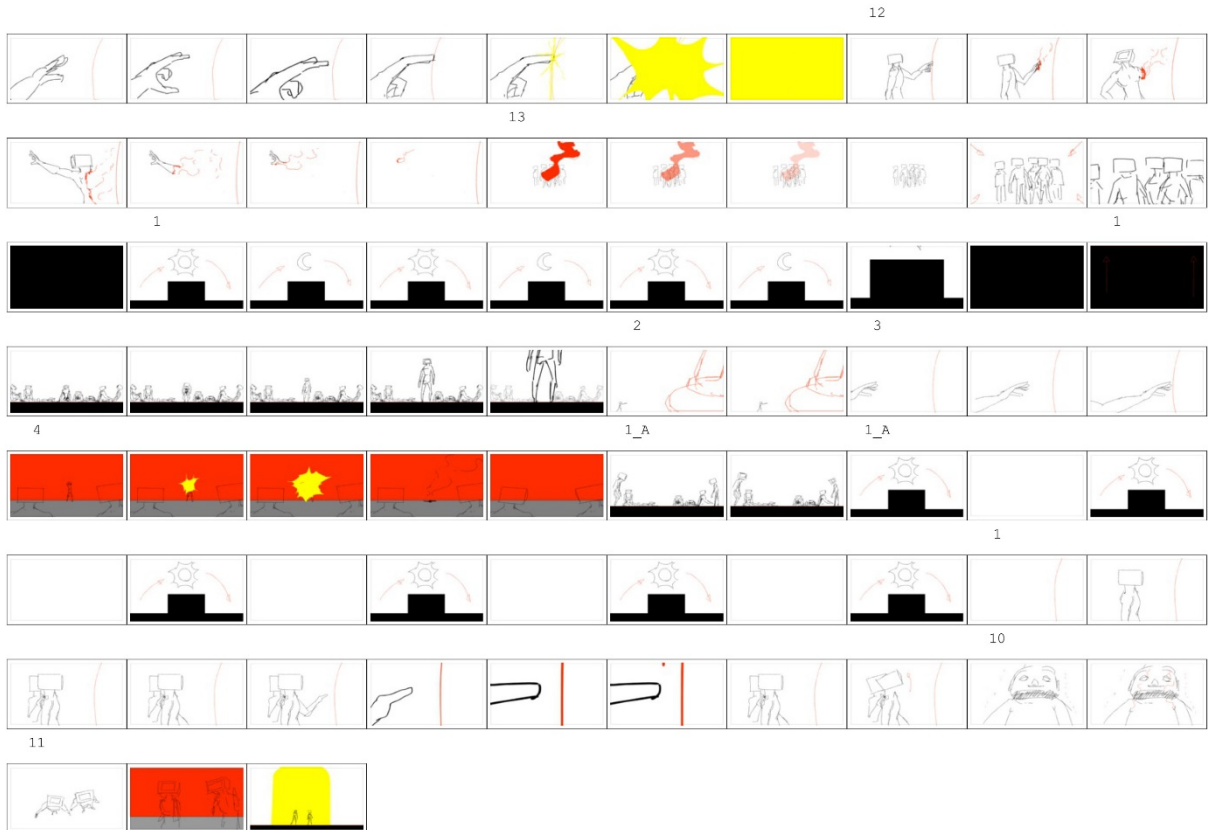
#### 4.7 การเขียนสตอรี่บอร์ด

หลังจากที่ได้เนื้อเรื่อง และทำการออกแบบสิ่งต่างๆ ทั้งฉากสถานที่, จังหวะการเล่าเรื่อง และตัวละครแล้วนั้น ต่อมาก็คือการจัดทำสตอรี่บอร์ดเพื่อให้เห็นจังหวะและรูปแบบมุกกล้องที่ใช้ในการเล่าเรื่องเตรียมตัวสำหรับการทำแอนิเมชันต่อไป

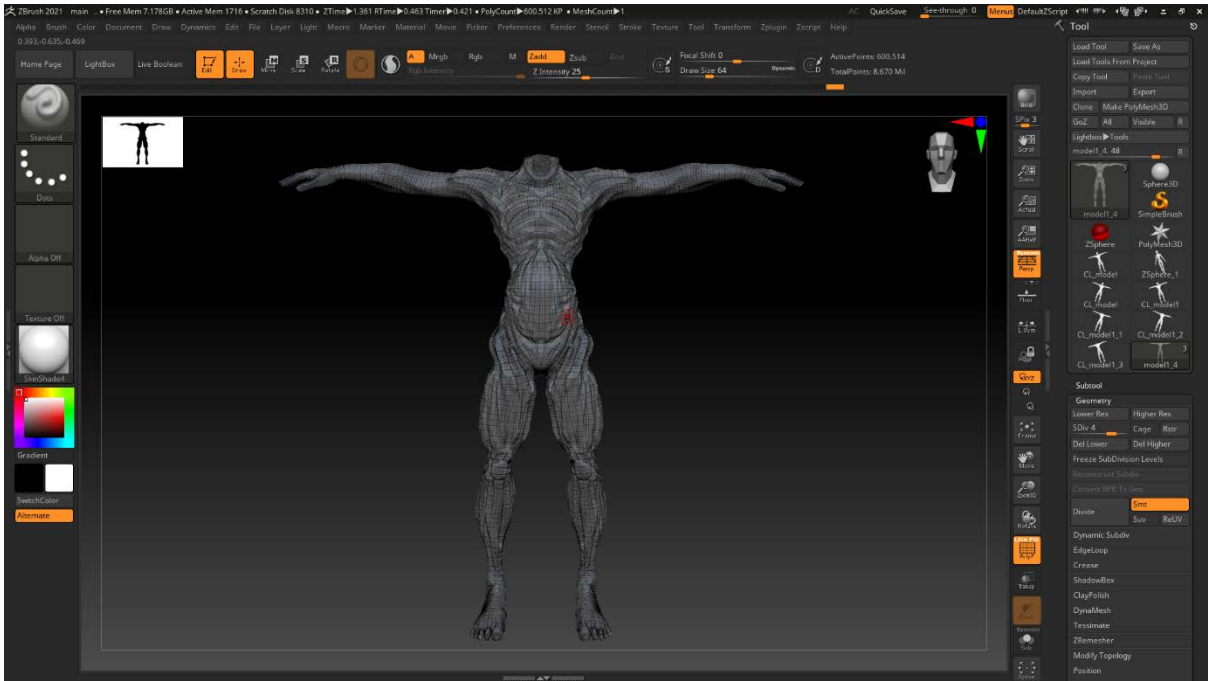
ภาพที่ 4.5 สตอรี่บอร์ดของ ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่



ภาพที่ 4.6 สตอรี่บอร์ดของ ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่



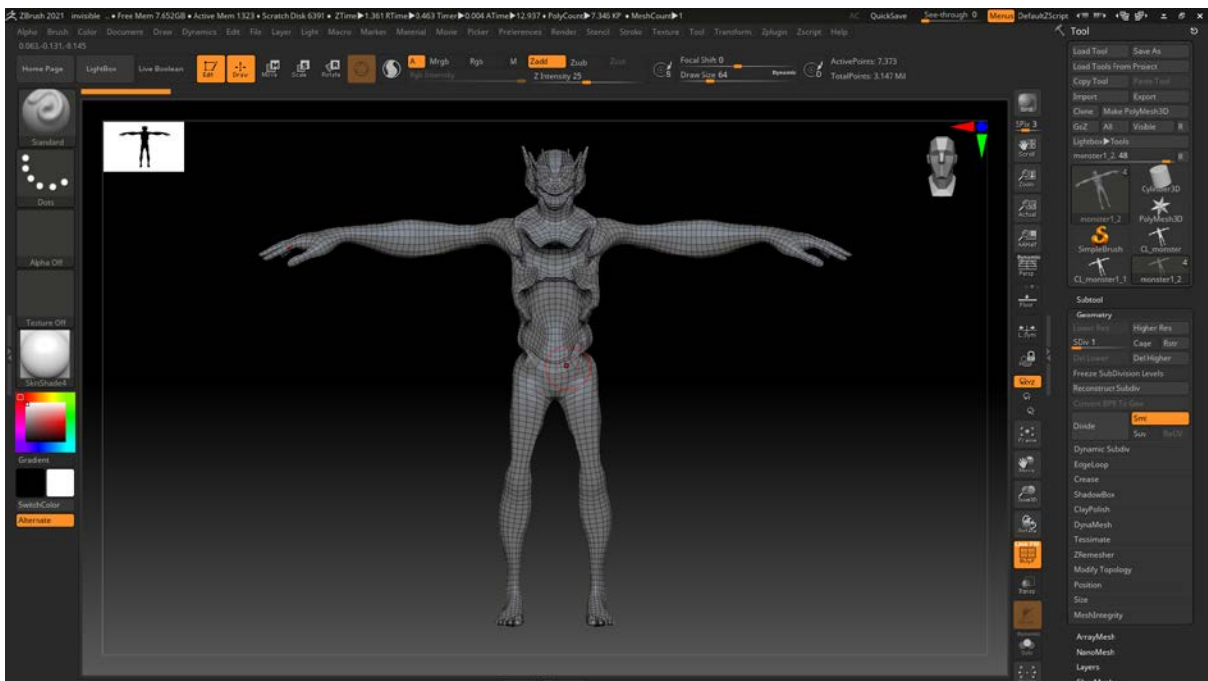
เมื่อมีสตอรี่บอร์ดแล้ว การทำงานแอนิเมชันก็จะมีความง่ายขึ้น เนื่องจากเรารู้แล้วว่าควรวางกล้องแบบไหน หรือจัดองค์ประกอบของภาพอย่างไร และยังสามารถกำหนดรูปแบบของสเปเชียลเอฟเฟคที่ต้องการได้อีกด้วย

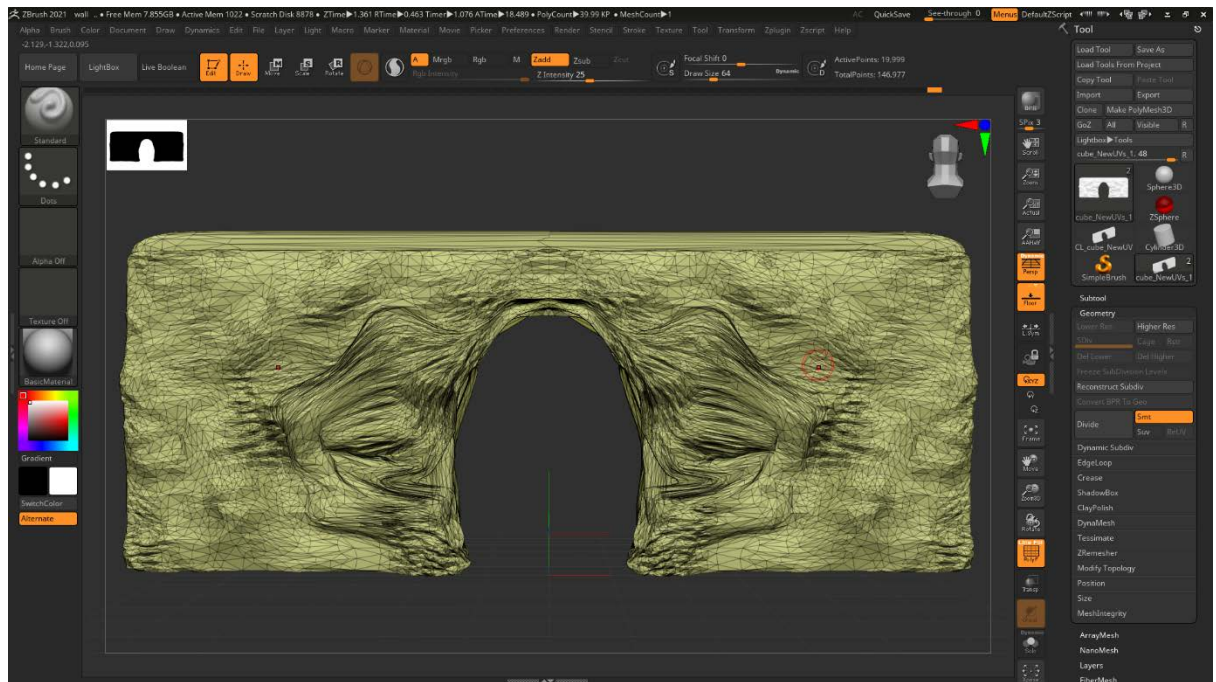


#### 4.8 การขึ้นโมเดลสามมิติของตัวละคร และฉาก

หลังจากที่เตรียมการทั้งหมดแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนของการสร้าง โมเดลสามมิติ โดยทำการขึ้นโมเดลในโปรแกรม Zbrush เก็บรายละเอียดต่างๆ ให้เรียบร้อย แล้วหลังจากที่ทำโมเดลเสร็จสิ้นก็จะนำเข้าไปเคลื่อนไหวในโปรแกรม Maya ต่อไป

ภาพที่ 4.7 การขึ้นโมเดลผลงานเรื่อง ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ (1)



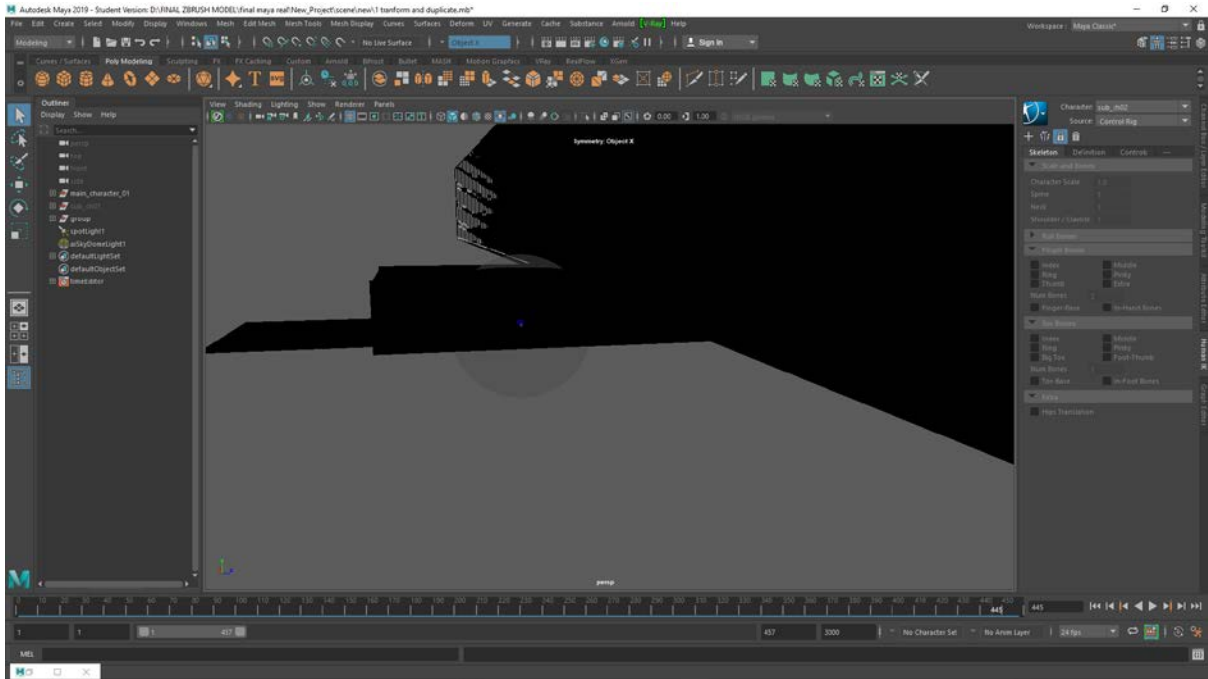


ภาพที่ 4.8 การขึ้นโมเดลผลงานเรื่อง ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ (2)

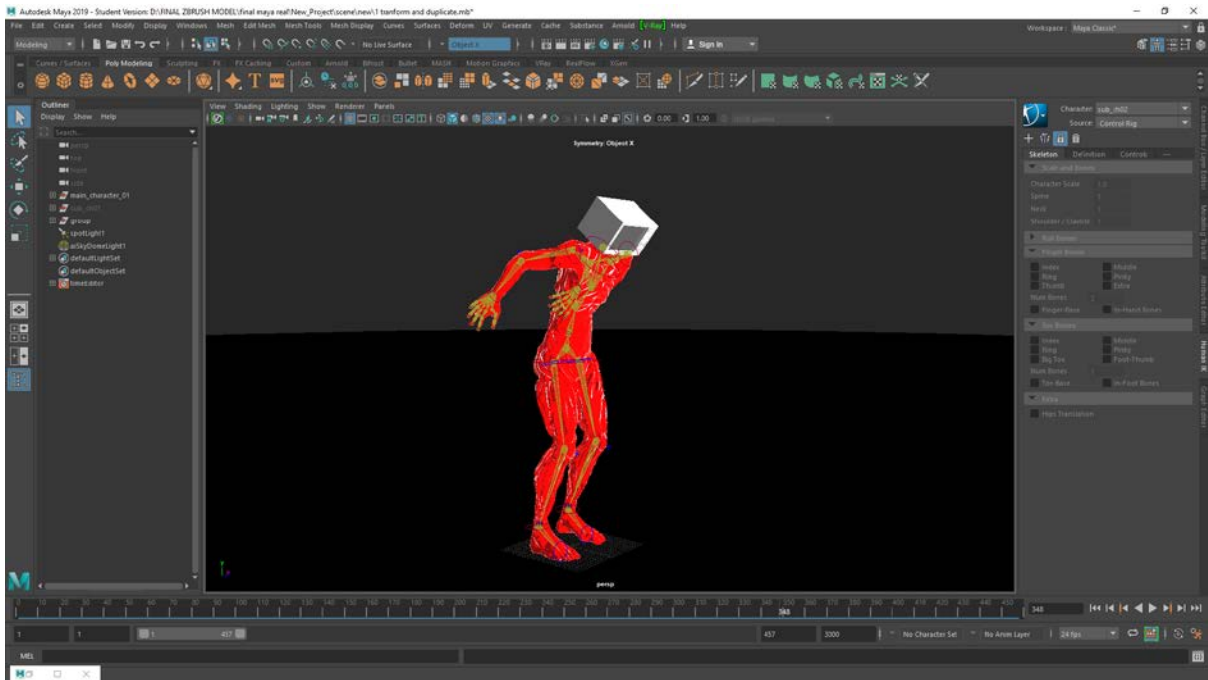
ภาพที่ 4.9 การขึ้นโมเดลผลงานเรื่อง ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ (3)

#### 4.9 การสร้างสรรค์แอนิเมชัน

ในขั้นตอนนี้จะเป็นการนำโมเดลที่ทำเสร็จเรียบร้อยแล้วเข้ามาใส่ใน โปรแกรม Maya โดยขั้นแรกจะทำการใส่กระดูกให้กับตัวละคร เพื่อให้ง่ายต่อการขยับท่าทางต่างๆ จากนั้นก็เริ่มทำการจัดวางตัวละครเข้าไปในฉาก และแน่นอนว่าผลงานจริงที่ได้มีการจัดทำขึ้นนั้นมีความแตกต่างจากตัวสตอรี่บอร์ดเล็กน้อย เพราะการที่เราลงมือทำจริงๆ ทำให้เราได้เห็นมุมมองของภาพที่แตกต่างจากที่เคยคิดเอาไว้ในหัว



ภาพที่ 4.10 การทำแอนิเมชัน (1)



ภาพที่ 4.11 การทำแอนิเมชัน (2)



## บทที่ 5

### การสังเคราะห์ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ผลจากการสังเคราะห์และกลั่นข้อมูลที่มีออกมาเป็นสื่อแนววิพากษ์วิจารณ์สังคม ในด้านของศาสนา ความเชื่อ และการนับถือสิ่งที่แตกต่างกัน ภายได้สังคมที่อ้างชื่อของความดีงามเพื่อใช้ทำร้ายผู้ที่เห็นต่าง

5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “NEW MEDIA RELIGION ”

5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “NEW MEDIA RELIGION ”

5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์ “NEW MEDIA RELIGION ”



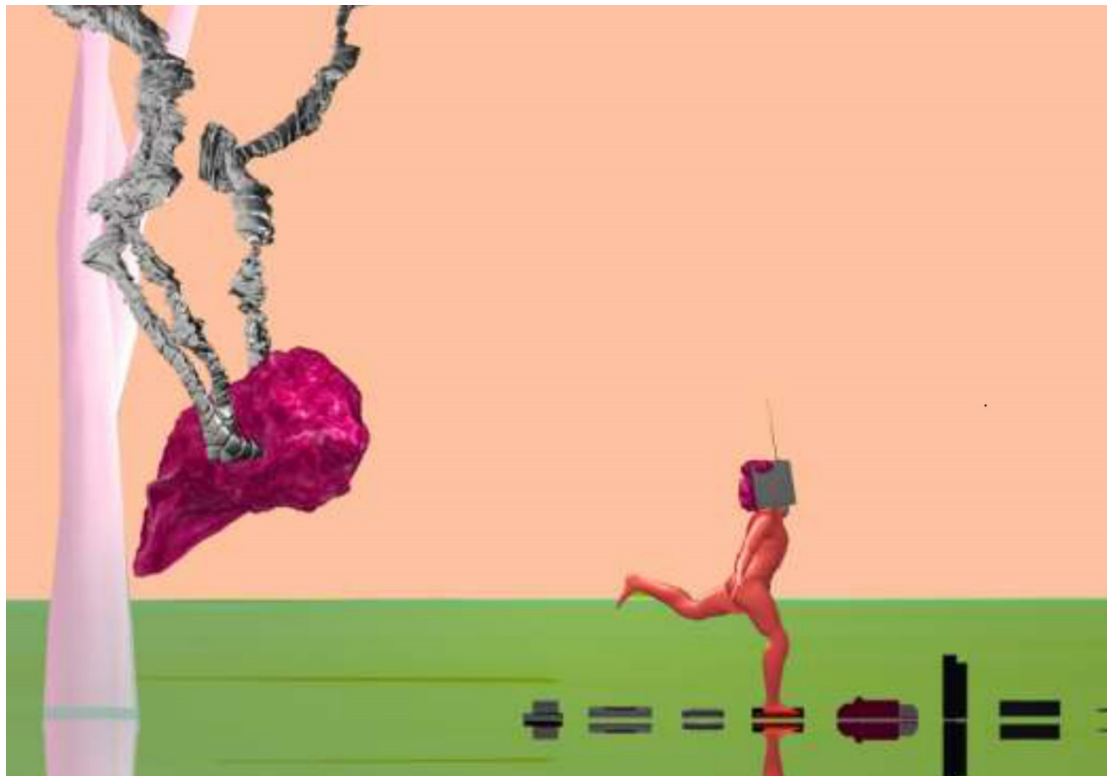
## 5.1 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์

วิพากษ์วิจารณ์จุดกำเนิดของวิดีโอเกม que เริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมปัจจุบัน จนกลับกลายเป็นที่พึ่งทางใจสำหรับบางคน แต่กลับถูกสื่อและสิ่งทีเรียกว่าศาสนาตราหน้าว่าเป็นเรื่องชั่วร้าย แต่เมื่อมีคนลุกขึ้นมา นำผู้อื่นและเห็นต่างในเรื่องนี้ พวกเขาทีเป็นแค่กลุ่มคนเล็กๆ ทีอยู่มุ่มมืดเท่านั้น

ผลงาน : “ NEW MEDIA RELIGION ”

เทคนิค : 3D แอนิเมชัน

สถานที่ : online



ภาพที่ 5.1 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ NEW MEDIA RELIGION ”

### 5.1.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์

ในปัจจุบันนี้มีแนวและลัทธิความเชื่อใหม่ๆ มากมายเกิดขึ้นมาในโลก ทั้งการต่อยอดมาจากศาสนาที่เคยมีอยู่แล้ว หรือไม่ก็เป็นการสร้างขึ้นใหม่จากศูนย์เลย ผู้วิจัยเลยมีความสงสัยว่า เป็นไปได้หรือไม่ที่ในสังคมไทยเราจะสามารถนับถือบางอย่างที่ไม่ใช่ศาสนา ให้กลายเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของเรา

### 5.1.2 ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

คนเรามีอิสระในการที่จะเลือกนับถืออะไรก็ได้ตามแต่ที่ใจต้องการ แต่ภายในสังคมไทยที่ยังคงยึดติดในเรื่องของวิญญูถูกต้องดั้งเดิม และเป็นสังคมที่ยังไม่สามารถยอมรับรูปแบบความคิดที่แตกต่างได้ ฉะนั้นผู้ที่มีแนวคิดที่แตกต่างจึงถูกบังคับให้ก้มหัวและบูชาศาสนากระแสหลัก ถึงแม้จะมีใครชักคนลุกขึ้นมาปฏิเสหสิ่งทีเรียกว่าศาสนาและขึ้นมาเป็นผู้นำของผู้ที่มีความเชื่อแบบนี้ แต่สุดท้ายพวกเขาก็เป็นได้แค่เพียงกลุ่มคนที่อยู่ในมุมมืดเล็กๆ

ดังนั้น ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์ชิ้นนี้จึงพยายามทีแสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดความหมายของการ “การมีความเชื่อและนับถืออะไรบางอย่างให้เป็นทีพึ่งทางใจ” และผู้วิจัยต้องการจะสื่อความหมายนี้ออกมาในรูปแบบของงานแอนิเมชันสามมิติ

### 5.1.3 องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้ผู้ทำวิจัยต้องการจะสื่อออกมาในรูปแบบของ 3D แอนิเมชัน โดยตัวละครนั้นจะมีโครงสร้างทีคล้ายกับมนุษย์ แต่มีความบิดเบื้อวทีทำให้ผู้ที่รับชมนั้นเกิดความหวาดกลัว หรือว่าความไม่สบายใจ เน้นการใช้สีทีเรียบง่ายแต่สื่ออารมณ์แบบต่างๆ ของมนุษย์ออกมา ด้วยการ ใช้สี เหลือง, แดง, น้ำเงิน เป็นสีหลักเพราะเป็นสีทีเห็นผ่านสายตาของเด็กแรกเกิด และแสงทีใช้จะเน้นแสงสีสดๆ เพื่อให้คนดูรู้สึกไม่สบายใจ

งานชิ้นนี้ต้องการจะแสดงทีให้เห็นถึงแนวคิดของผู้คนในสังคมทีเกี่ยวกับการนับถือบางอย่างให้กลายเป็นศาสนา แม้ว่าจะมีแนวคิดแบบนี้มากมายขนาดไหนก็ตาม แต่สุดท้ายแนวคิดแบบนี้ก็ทำทีได้เพียงอยู่ในมุมมืดเล็กๆ ของตน เป็นเพียงก้อนความคิดทีถูกกดทับเอาไว้

#### 5.1.4 การประเมินผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากช่วงเวลาที่ทำผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยต้องพบเจอกับปัญหาการมาถึงของไวรัสโควิด-19 ทำให้เวลาในการทำงานนั้นปั่นป่วน และไม่สามารถทำงานแสดงให้เสร็จตามกำหนดได้ และเนื่องจากโควิด-19 ทำให้ชิ้นงานไม่สามารถนำไปจัดแสดงและรับคำวิจารณ์ในพื้นที่สาธารณะได้

การแก้ไขปัญหาดังกล่าว ด้วยการเปลี่ยนวิธีการเรนเดอร์ไฟล์งานให้มีความรวดเร็วมากขึ้น แต่ต้องยอมแลกกับคุณภาพที่ลดลง ส่วนทางด้านของชิ้นงานนั้นเปลี่ยนไปทำการจัดส่งแบบออนไลน์แทน

## 5.2 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์

วิพากษ์วิจารณ์จุดกำเนิดของวิดีโอเกมที่เริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมปัจจุบัน จนกลับกลายเป็นที่พึ่งทางใจสำหรับบางคน แต่กลับถูกสื่อและสิ่งที่เรียกว่าศาสนาตราหน้าว่าเป็นเรื่องชั่วร้าย แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าสื่อรูปแบบใหม่นี้ได้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของเราแล้วตั้งแต่เด็กจนโต แต่ไม่ว่าจะเป็นอย่างไรสุดท้ายผู้ที่มีความคิดจะนำเกมให้กลายเป็นศาสนาของพวกเขาที่จะถูกตราหน้าว่าเป็นคนบาปอยู่ดี

ผลงาน : “ NEW MEDIA RELIGION ”

เทคนิค : 3D แอนิเมชัน

สถานที่ : ชั้น 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 5.2 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ NEW MEDIA RELIGION ”

### 5.2.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์

ในปัจจุบันนี้มีแนวและลัทธิความเชื่อใหม่ๆ มากมายเกิดขึ้นมาในโลก ทั้งการต่อยอดมาจากศาสนาที่เคยมีอยู่แล้ว หรือไม่ก็เป็นการสร้างขึ้นใหม่จากศูนย์เลย ผู้วิจัยเลยมีความสงสัยว่า เป็นไปได้หรือไม่ที่ในสังคมไทยเราจะสามารถนับถือบางอย่างที่ไม่ใช่ศาสนา ให้กลายเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของเรา

### 5.2.2 ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

คนเรามีอิสระในการที่จะเลือกนับถืออะไรก็ได้ตามแต่ที่ใจต้องการ แต่ภายในสังคมไทยที่ยังคงยึดติดในเรื่องของวิญญูมถูกต้องดั้งเดิม และเป็นสังคมที่ยังไม่สามารถยอมรับรูปแบบความคิดที่แตกต่างได้ ฉะนั้นผู้ที่มีแนวคิดที่แตกต่างจึงถูกบังคับให้ก้มหัวและบูชาศาสนากระแสหลัก ถึงแม้จะมีใครชักคนลุกขึ้นมาปฏิเสธสิ่งที่เรียกว่าศาสนาและขึ้นมาเป็นผู้นำของผู้ที่มีความเชื่อแบบนี้ แต่สุดท้ายพวกเขาก็เป็นได้แค่เพียงกลุ่มคนที่อยู่ในมุมมืดเล็กๆ และจะถูกสื่อและสังคมรอบตัวกดทำอยู่ดี แต่ถึงแบบนั้นภายในใจของพวกเขาก็ไม่ได้ทำการนับถือศาสนากระแสหลักอีกต่อไป พวกเขาจะขอเลือกนับถือสิ่งที่ทำให้ใจของพวกเขา นั้นได้รับการปลดปล่อย

ดังนั้น ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์ชิ้นนี้จึงพยายามที่แสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดความหมายของการ “การมีความเชื่อและนับถืออะไรบางอย่างให้เป็นสิ่งที่พึงทางใจ” และผู้วิจัยต้องการจะสื่อความหมายนี้ออกมาในรูปแบบของงาน 3D แอนิเมชัน

### 5.2.3 องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้ผู้ทำวิจัยต้องการจะสื่อออกมาในรูปแบบของ 3D แอนิเมชัน โดยตัวละครนั้นจะมีโครงสร้างที่คล้ายกับมนุษย์ แต่มีความบิดเบี้ยวที่ทำให้ผู้ที่รับชมนั้นเกิดความหวาดกลัว หรือว่าความไม่สบายใจ เน้นการใช้สีที่เรียบง่ายแต่สื่ออารมณ์แบบต่างๆ ของมนุษย์ออกมา ด้วยการใช้สี เหลือง, แดง, น้ำเงิน เป็นสีหลักเพราะเป็นสีที่เห็นผ่านสายตาของเด็กแรกเกิด และแสงที่ใช้จะเน้นแสงสีสดๆ เพื่อให้คนดูรู้สึกไม่สบายใจ

งานชิ้นนี้ต้องการจะแสดงให้เห็นถึงแนวคิดของผู้คนในสังคมที่เกี่ยวกับการนับถือบางอย่างให้กลายเป็นศาสนา แม้ว่าจะมีแนวคิดแบบนี้มากมายขนาดไหนก็ตาม แต่สุดท้ายแนวคิดแบบนี้ก็ทำได้เพียงอยู่ในมุมมืดเล็กๆ ของตน เป็นเพียงก้อนความคิดที่ถูกกดทับเอาไว้

#### 5.2.4 การประเมินผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหาในครั้งนี้ต้องพบเจอกับไปหาในการจัดการสถานที่แสดงงาน หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีกฎข้อห้ามมากมายหลายอย่างและทำให้เกิดปัญหาในการติดตั้งงาน เช่น การเจาะเพดานไม่ได้ และเรื่องของสถานที่แสดงงานที่วัดระยะผิดพลาด ทำให้ขนาดของวิดีโอั้นเล็กกว่าขนาดที่เคยคาดการณ์ไว้

การแก้ไขปัญหา เปลี่ยนการเจาะเพดานเป็นเพียงการแม็กผ้าติดไว้กับเพดาน เพื่อให้เพดานได้รับความเสียหายน้อยที่สุด ส่วนขนาดของวิดีโอั้นได้ทำการเรนเดอร์ปรับเปลี่ยนขนาดใหม่ และปรับระยะของโปรเจคเตอร์เพื่อให้ภาพมีขนาดใหญ่ขึ้น

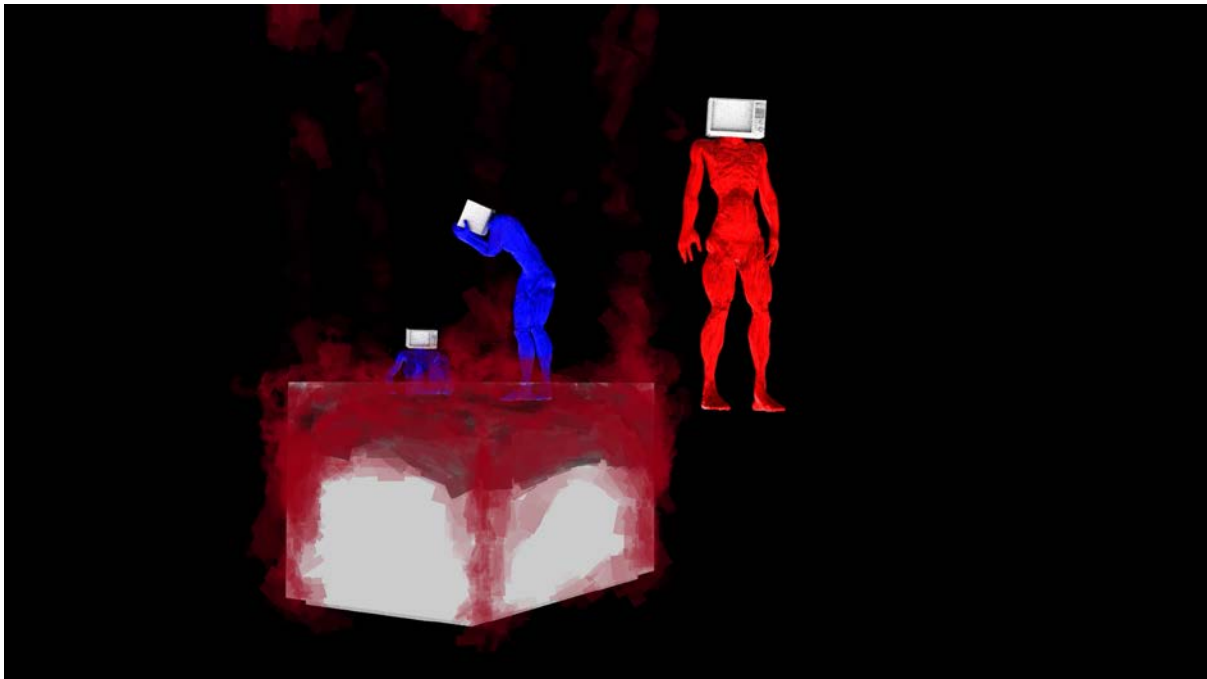
### 5.3 ผลงานสื่อศิลปะเชิงวิพากษ์

วิพากษ์วิจารณ์การกำเนิดของสื่อสมัยใหม่ ที่เริ่มเพิ่มจำนวนและเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของพวกเรา มากขึ้น สุดท้ายก็ถูกศาสนาตราหน้าว่าเป็นเรื่องชั่วร้าย แต่ถึงจะถูกกฏทั้บเพียงใด แต่ด้วยสภาพศาสนาในปัจจุบันที่อ่อนแอลงและเหมือนเป็นการทำลายตัวเอง ทำให้ตอนนี้กลุ่มความเชื่อรูปแบบใหม่ๆ เริ่มมีพื้นที่ในสังคมมากขึ้น แต่ถึงจะเป็นแบบนั้น สุดท้ายกลุ่มความเชื่อเหล่านี้ก็จะถูกกลุ่มคนที่เรียกตัวเองว่าคนดี ทำร้ายให้เข้าไปอยู่ในมุมมืดดั้งเดิม

ผลงาน : “ NEW MEDIA RELIGION ”

เทคนิค : 3D แอนิเมชัน

สถานที่ : ชั้น 2 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 5.3 3D animation ตัวอย่างผลงาน “ NEW MEDIA RELIGION ”

### 5.3.1 ที่มาของแนวคิดการสร้างสรรค์สื่อเชิงวิพากษ์

ในปัจจุบันนี้มีแนวและลัทธิความเชื่อใหม่ๆ มากมายเกิดขึ้นมาในโลก ทั้งการต่อ ยอดมาจากศาสนาที่เคยมีอยู่แล้ว หรือไม่ก็เป็นการสร้างขึ้นใหม่จากศูนย์เลย ผู้วิจัยเลยมีความสงสัยว่า เป็นไปได้หรือไม่ที่ในสังคมไทยเราจะสามารถนับถือบางอย่างที่ไม่ใช่ศาสนา ให้กลายเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของเรา

### 5.3.2 ประเด็นการสื่อสารในผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

คนเรามีอิสระในการที่จะเลือกนับถืออะไรก็ได้ตามแต่ที่ใจต้องการ แต่ภายในสังคมไทยที่ยังคงยึดติดในเรื่องของความถูกต้องดีงาม และเป็นสังคมที่ยังไม่สามารถยอมรับรูปแบบความคิดที่แตกต่างได้ ฉะนั้น ผู้ที่มีแนวคิดที่แตกต่างจึงถูกบังคับให้ก้มหัวและบูชาศาสนากระแสหลัก แม้ว่าในปัจจุบันศาสนากระแสหลักจะไม่แข็งแรงเหมือนเมื่อครั้งในอดีตและในสังคมสมัยใหม่ที่ต้องการมองความแตกต่างอย่างเท่าเทียม ทำให้กลุ่มลัทธิความเชื่อรูปแบบต่างๆ สามารถขึ้นมามีบทบาทในสังคมได้ แต่ถึงแบบนั้นพวกเขาก็กลับต้องถูกละทิ้งที่เรียกว่าความดี ความดีที่สร้างขึ้นอย่างหลอกลวง คอยผลักพวกเขากลับเข้าไปอยู่ในมุมมืดอีกครั้ง

ดังนั้น ผลงานสื่อเชิงวิพากษ์ชิ้นนี้จึงพยายามที่จะแสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดความหมายของการ “การมีความเชื่อและนับถืออะไรบางอย่างให้เป็นที่พึงพอใจ” และผู้วิจัยต้องการจะสื่อความหมายนี้ออกมาในรูปแบบของงาน 3D แอนิเมชัน

### 5.3.3 องค์ประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้ผู้ทำวิจัยต้องการจะสื่อออกมาในรูปแบบของ 3D แอนิเมชัน โดยตัวละครนั้นจะมีโครงสร้างที่คล้ายกับมนุษย์ แต่มีความบิดเบี้ยวที่ทำให้ผู้ที่รับชมนั้นเกิดความหวาดกลัว หรือว่าความไม่สบายใจ เน้นการใช้สีที่เรียบง่ายแต่สื่ออารมณ์แบบต่างๆ ของมนุษย์ออกมา ด้วยการใช้สี แดง, เงิน, ม่วง เป็นสีหลักของตัวละคร เพื่อสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละครในเวลานั้น พร้อมกับการใช้สีดำ และสีขาวเพื่อบ่งบอกถึงการปิดกั้นและความอิสระ แสงที่ใช้จะเน้นแสงสีสดๆ เพื่อให้คนดูรู้สึกไม่สบายใจ



งานชิ้นนี้ต้องการจะแสดงให้เห็นถึงแนวคิดของผู้คนในสังคมที่เกี่ยวกับการนับถือบางอย่างให้กลายเป็นศาสนา แม้ว่าจะมีแนวคิดแบบนี้มากมายขนาดไหนก็ตาม แต่สุดท้ายแนวคิดแบบนี้ก็ทำได้เพียงอยู่ในมุมมืดเล็กๆ ของตน เป็นเพียงก้อนความคิดที่ถูกกดทับเอาไว้ จากความคิงามที่ถูกสร้างขึ้นมา

#### 5.2.4 การประเมินผลงานสื่อเชิงวิพากษ์

ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงาน ปัญหาในครั้งนี้ต้องพบเจอกับการแบ่งเวลาที่จัดสรรเวลาไม่ถูกต้องและเหลือเวลาเตรียมงานอยู่ไม่มาก ทั้งเวลาเตรียมงานแบบภาพรวม และเวลาในการเตรียมงานของผู้วิจัยเอง

การแก้ไขปัญหา มีการลดรายละเอียดของขั้นตอนการทำงานต่างๆ เพื่อให้สามารถทำงานออกมาได้ตามกำหนดเวลา

## บทที่ 6

### อภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ

ผลงานแอนิเมชันเรื่อง “ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ หรือ New media religion” เป็นงานที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและสรุปแนวคิดเกี่ยวกับการนับถือบางอย่างให้กลายเป็นศาสนา หรือให้เรียกว่าเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจก็ได้

#### 6.1 อภิปรายผลการศึกษา

หัวข้อวิจัยเรื่อง “ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ หรือ New media religion” เป็นการศึกษาข้อมูลของศาสนา และลัทธิแปลกๆ ที่เกิดขึ้นมากมายในโลก และสื่อสมัยใหม่อย่างเกมที่เข้ามามีบทบาทในสังคมยุคปัจจุบัน เพื่อทำการสร้างสรรค์แอนิเมชันสามมิติออกมา โดยขั้นแรกจะเป็นการลงลึกเพื่อศึกษาถึงแนวคิดเกี่ยวกับศาสนา และลัทธิแปลกๆ ที่เกิดขึ้นมากมายในโลก ต่อมาก็ทำการศึกษาถึงประวัติของเกมที่เข้ามามีบทบาทในสังคมไทย โดยข้อมูลทั้งหมดทำการค้นหาผ่านทางเว็บไซต์, บทความ, และเนื้อหาข่าวต่างๆ หลังจากนั้นก็ได้ทำการจัดทำแบบสอบถามขึ้น เพื่อที่จะทราบถึงแนวคิดของคนไทยที่มีต่อการนับถือเกมให้กลายเป็นศาสนา จากข้อมูลที่ได้รับมาทั้งหมด ผู้วิจัยได้ทำการแตกขยายแนวคิดตั้งต้นออกไปเพิ่มขึ้นอีกว่าจะอะไรทำไมแนวคิดที่แตกต่างในปัจจุบันจึงสามารถเกิดขึ้นมาในสังคมได้ แต่เพราะเหตุใดแนวคิดรูปแบบนี้ในประเทศไทยจึงยังไม่ได้ถูกยอมรับอย่างเต็มที่ จึงทำให้ได้รู้ว่า สังคมในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องนั้น ผู้คนมีอิสระที่จะเลือกนับถือสิ่งต่างๆ มากขึ้น เราได้รับรู้ข้อมูลถึงด้านเลวร้ายของศาสนา และเป็นเหตุที่ทำให้ความน่าเชื่อถือของศาสนานั้นเสื่อมลง จนแนวคิดรูปแบบอื่นสามารถเข้ามามีบทบาทในสังคมได้ แต่ถึงแม้ว่าจะดูมีความเป็นอิสระ เรื่องของความดีสูงสุด และบุญกรรม ที่ศาสนาได้ทำการฝังหัวผู้คนไว้หลายต่อหลายรุ่น ได้มองเห็นว่าความแตกต่างนี้เป็นเรื่องผิดบาป และพร้อมจะเข้าทำลายโดยใช้ชื่อของความดีเป็นข้ออ้างในการกระทำของกลุ่ม และทำให้ได้รู้ว่าในสังคมไทยนั้นยังคงมีการเหยียดความคิดที่แตกต่างอยู่มาก และยังไม่สามารถเปิดใจรับความแตกต่างได้ เมื่อได้ข้อมูลที่ต้องการแล้วก็ทำการออกแบบตัวละคร และทำการเขียนสตอรี่บอร์ดต่อไป

## 6.2 สรุปผลการศึกษา

หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมาอย่างถี่ถ้วน ผู้วิจัยก็ได้ทำการนำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปและสร้างเป็นแอนิเมชันสามมิติเรื่อง เรื่อง “ศาสนาจากสื่อสมัยใหม่ หรือ New media religion” โดยเปลี่ยนจากการเล่าเรื่องแบบต้นกลางจบ ไปเป็นการสรุปภาพรวมของสภาพสังคมไทยในปัจจุบันที่มีต่อแนวคิดการนับถือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ศาสนากระแสหลัก และจากการศึกษาทำให้ผู้วิจัยได้รู้ผลกระทบของสื่อ ที่มีผลต่อการเลือกนับถือศาสนาและความเชื่อของคนในปัจจุบัน และสำหรับประเทศไทย ถึงแม้ว่าจะมีการนำประเด็นความเท่าเทียมทางสังคมมาพูดถึงอยู่บ่อยครั้ง แต่ด้วยเรื่องของความดีและบาปบุญคุณโทษที่ถูกสอนกันมาตั้งแต่ในอดีต ทำให้แนวคิดที่มีความแตกต่างจากศาสนากระแสหลักนั้นกลับถูกมองเป็นเรื่องผิด และมีผู้ที่พร้อมจะอ้างความดีคอยทำร้ายแนวคิดที่แตกต่างอย่างโหดร้าย และปัญหาเหล่านี้ก็คงจะไม่หายไปจากสังคมไทยในเร็ววันนี้แน่นอน

## 6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ควรแบ่งเวลาและจัดการเวลาการทำงานให้ดีกว่านี้ เพื่อได้ชิ้นงานที่มีความสมบูรณ์มากกว่านี้ และไม่เสียสุขภาพร่างกาย

6.3.2 วิธีการติดตั้งงานนั้นยังไม่ลงตัว และยังไม่ให้ผลที่น่าพอใจ ควรมีการทดสอบในพื้นที่จริงมากกว่านี้

6.3.3 ตัวแอนิเมชันที่แสดงนั้นยังมีความหยาบเกินไป และยังไม่เป็นที่น่าพอใจ



Matt Sayer, Tyler Wilde. (12 กันยายน 2561). <https://www.pcgamer.com/>. เข้าถึงได้จาก  
<https://www.pcgamer.com/steam-versions/>

MGR Online. (29 กรกฎาคม 2561). เข้าถึงได้จาก mgronline:  
<https://mgronline.com/live/detail/9610000075317>

MMO GAMES BLOG. (15 พฤษภาคม 2561). เข้าถึงได้จาก  
<https://plarium.com: https://plarium.com/en/blog/the-first-video-game/>

moonlightKz. (12 กรกฎาคม 2562). <https://today.line.me/>. เข้าถึงได้จาก  
<https://today.line.me/th/v2/article/%E0%B8%A2%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B8%95%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%A1%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0>

Mr. Matthew Newsome. (28 มกราคม 2562). <https://testeverythingblog.com>. เข้าถึงได้จาก  
<https://testeverythingblog.com/what-is-religion-356908f99b7a>

TF\_Youryu. (12 มิถุนายน 2561). <https://www.thisisgamethailand.com/>. เข้าถึงได้จาก  
<https://www.thisisgamethailand.com/content/%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%95%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B>

TIG\_IDrinkYourMilkshake. (9 ธันวาคม 2557). <https://www.thisisgamethailand.com/>. เข้าถึงได้จาก  
<https://www.thisisgamethailand.com/content/%E0%B8%84%E0%B8%99%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%88%E0%B8%B2%E0%B8%81-Atari-Shock-E.T-%E0%B8%88%E0%B8%B0%E0%B8%96%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%99%E0%B8%B3%E0%B9%84%E0%B8%9B%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B>

WURKON. (13 พฤษภาคม 2562). *WURKON*. เข้าถึงได้จาก  
<https://www.facebook.com/WURKON/posts/2069960579974516/>

กรณวิภา. (29 พฤษภาคม 2558). <https://news.mthai.com/>. เข้าถึงได้จาก  
<https://news.mthai.com/news-clips/445807.html>

ข่าวสด. (7 ตุลาคม 2561). เข้าถึงได้จาก  
khaosod: [https://www.khaosod.co.th/special-stories/news\\_1656465](https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_1656465)

ณัฐพงษ์ สังข์กลิ่นหอม. (2559). เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/site/nathphngssangkhklinhxmiom/prawati>

เหมียวเวจจี. (23 ธันวาคม 2560). เข้าถึงได้จาก catdumb: <https://www.catdumb.com/may-the-force-be-with-you-cartwright-007/>

ไทยรัฐออนไลน์. (11 สิงหาคม 2560). <https://www.thairath.co.th/>. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/scoop/1035130>

## ภาคผนวก

ภาพการแสดงงานศิลปะนิพนธ์ หว่ยออก: Media Arts and Design Degree Show 2021

วันที่ 15 - 18 มีนาคม 2564 หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่









## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล

นายมงคลพัฒน์ ศรีสุขวัฒนานันท์

วัน เดือน ปีเกิด

1 มกราคม พ.ศ.2542

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2564 ศิลปบัณฑิต

สาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

