



การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม เรื่อง สังข์ทองฉบับต่าง ๆ

โดย

นางสาวรัชรินทร์ อุดมเมืองคำ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย

ภาควิชาภาษาไทย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม เรื่อง สังข์ทองฉบับต่าง ๆ

โดย

นางสาวรัชรินทร์ อุดมเมืองคำ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาไทย

ภาควิชาภาษาไทย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2551

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

A STUDY OF THE SANGTHONG AS POPULAR CULTURAL LITERATURE.

By

Rucharin Oudmuangkam

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF ARTS

Department of Thai

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2008

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ การศึกษาวรรณกรรม
แนววัฒนธรรมประชานิยม เรื่อง สังข์ทองฉบับต่าง ๆ ” เสนอโดย นางสาวรัชรินทร์ อุดมืองคำ เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายวรุณ น้อยนิมิตร

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ศิริพร ภักดีผาสุข)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายวรุณ น้อยนิมิตร)

...../...../.....

47202204 : สาขาวิชาภาษาไทย

คำสำคัญ : วัฒนธรรมประชานิยม

รัชรินทร์ อุดมเมืองคำ : การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม เรื่อง สังข์ทอง ฉบับต่างๆ. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.ดร.สาวยารุณ น้อยนิมิตร. 212 หน้า.

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ เนื้อหา และแนวคิดของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง ฉบับต่างๆ และศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆในฐานวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม โดยเลือกศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองสี่ฉบับ คือ การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็ก เรื่องสังข์ทองภาค พิสดาร ของ อรศรี งามวิทยาพงศ์ (2536) การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อ แกรมมี จำกัด (2540) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัทบรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด (2545) บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชา ศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548)

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองได้คงเค้าโครงเรื่องหลักจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยไว้ทั้งสี่ฉบับ มีเพียงฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมฉบับเดียวที่นำ โครงเรื่องบางตอนจากเรื่องสังข์ทองไปแต่งเป็นนิทานเรื่องใหม่ จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และการ ผลิตซ้ำ วิเคราะห์ได้ว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองดัดแปลงตามองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ จุดประสงค์ของการผลิต สื่อหรือช่องทางการนำเสนอ ผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย และยุคสมัยที่นำวรรณกรรมมาผลิตซ้ำ

จากการศึกษาลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ พบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ ได้แก่ สื่อและผู้เสพ แนวคิด และการใช้ภาษาซึ่งสะท้อนลักษณะความ นิยมของยุคสมัยได้อย่างชัดเจน สื่อและการใช้ภาษาทำหน้าที่ตอบสนองจุดประสงค์ของการผลิต ทำให้ผู้เสพเกิด ความสนใจ สามารถเข้าถึงสารของเรื่องสังข์ทองได้ง่ายขึ้น ส่วนด้านแนวคิด ผู้ผลิตนำแนวคิดเดิมเรื่อง การพิจารณาคน และความกตัญญูมาเป็นแนวคิดหลัก ซึ่งสามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ได้ ในสังคมปัจจุบัน นำแนวคิด ใหม่เรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และแนวคิดเรื่องชนชาวยุโรปมาเป็นแนวคิดรอง ด้านการใช้ภาษาจะ เห็นได้ชัดว่า นิยมใช้ภาษาเข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน ได้แก่ คำสแลง และคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ การศึกษา วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆครั้งนี้ ทำให้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์และการ ผลิตซ้ำวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมในยุคสมัยปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

ภาควิชาภาษาไทย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2551

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

47202204 : MAJOR : THAI

KEY WORD : POPULAR CULTURE

RUCHARIN OUDMUANGKAM : A STUDY OF THE SANGTHONG AS POPULAR CULTURAL LITERATURE. THESIS ADVISOR : ASST.PROF.SAIWAROON NOINIMIT , Ph.D. 212 pp.

The objective of this research is to study the form, contents and theme different versions of Sangthong and to study these versions of Sangthong as popular cultural literature. Four versions including Sangthong – the Youth Cartoon Tell for Environment: Ornsri Ngamwittayapong, (2536), Thai Cartoon tell of Sangthong 1st series Ton-or Grammy , Inc , (2540) , The animation of the Adventure of Sangthong , Broadcast Thai Television Inc(2545), The script of marvelous adventure of the prince Hoy , a stage play of Chulalongkorn University , School of Arts (2548) were used for this study.

All except one of these versions have maintained the main structure of the original version of Songthong, the Youth Cartoon Tell for Environment took certain parts of the original and created a new story. From the study of Santhong creation and reproduction process was found that Sangthong was adapted as the major factors of the production's objective, media or channel of presentation, receiver target group and the production period of literature's reproduction.

The result of the study of popular culture in Sangthong versions was found that the factors that effect to the creation are media and receivers, Theme and language using. These factors reflected to the popular of the period obviously. Media and language using is response to the production objective, make the receivers pay attention and reach the message of Sangthong more easily. For the theme, the producers took the original themes: the human consideration and gratitude to be the main themes which can be applied for people in existing society. In the other way, they took the new theme of natural and environment attention and marginal people to be the sub theme. For language using indicated that generally is conform to present social and cultural period including slang and transliterated words .

In summary, this study makes us known obviously about creation and reproduction process of Sangthong as popular cultural literature.

Department of Thai	Graduate School, Silpakorn University	Academic Year 2008
Student's signature		
Thesis Advisor's signature		

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายวรุณ น้อยนิมิตร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้ข้อคิดและให้กำลังใจโดยตลอด ผู้ศึกษารู้สึกซาบซึ้งในพระคุณเป็นอย่างยิ่ง และขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ คือ รองศาสตราจารย์ จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ รองศาสตราจารย์จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา และอาจารย์ ดร.ศิริพร ภักดีผาสุข ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจแก้วิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง แก่ผู้ศึกษา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ดังกมล ณ ป้อมเพชร์ที่อนุญาตให้นำบทละครเวทีเรื่อง มหัทศจรีย์ผจญภัยเจ้าชายหอยมาศึกษา และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์แก่วิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณอาจารย์เปรม สอนสมุทร และอาจารย์วิริยะ สว่างโชติที่กรุณาเอื้อเฟื้อเอกสารต่างๆ และให้คำแนะนำที่เป็นข้อมูลสำคัญในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ไพโรจน์ ทายพงศ์ศักดิ์ที่กรุณาแนะนำและช่วยเหลือในการเขียนบทคัดย่อภาษาอังกฤษ ตลอดจนมอบโอกาสที่ดีเสมอมา และเป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้แก่ผู้ศึกษาจนสามารถทำวิทยานิพนธ์นี้ได้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณ อาจารย์วชิรรัตน์ นิรันดร์เตชาภัทร คุณกนิษฐา พุทธเสถียรที่กรุณาช่วยค้นหาข้อมูล ขอขอบคุณคุณณฐมน บัวพรมมี คุณปิ่นหล้า ศิลาบุตร คุณเมธี เบ็ญจลักษณ์ คุณกรกช เบ็ญจลักษณ์ คุณกรนก บุญชูจรัส พี่ๆ น้องๆ และเพื่อนๆ ทุกคนที่ช่วยเหลือด้านต่างๆ และให้กำลังใจแก่ผู้ศึกษาเสมอ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์

ท้ายที่สุด ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อชัยชนะ อุดเมืองคำ และคุณแม่กัญจมนิ ว่องประเสริฐผู้ซึ่งสนับสนุนการศึกษาของลูกเป็นอย่างดีเสมอมาและยังเป็นกำลังใจที่สำคัญที่สุดในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	12
สมมติฐานของการวิจัย.....	12
ขอบเขตการวิจัย.....	12
วิธีดำเนินการวิจัย.....	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	13
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	13
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	14
2 ภาพรวมของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองและลักษณะของวัฒนธรรมประชาานิยม....	15
ภาพรวมของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง.....	15
ลักษณะของวัฒนธรรมประชาานิยม.....	18
อัตลักษณ์หรือตัวตน.....	26
สื่อและผู้เสพ.....	31
การผลิตซ้ำ.....	36
3 วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ.	41
รูปแบบ.....	42
การตูนภาพนิทาน.....	43
การตูนภาพแบ่งช่อง.....	51
การตูนภาพเคลื่อนไหว.....	57

บทที่	หน้า
บทละครเวที.....	61
การดัดแปลงเนื้อเรื่อง.....	72
การเพิ่มเหตุการณ์.....	77
การตัดเหตุการณ์.....	85
การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์.....	94
การดัดแปลงตัวละคร.....	125
การสร้างตัวละครใหม่.....	125
การตัดตัวละคร.....	128
การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร.....	132
4 ลักษณะวัฒนธรรมประเพณีที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ.....	157
สื่อและผู้เสพ.....	157
สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบ.....	158
สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อเรื่อง.....	160
สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละคร.....	164
แนวคิด.....	168
แนวคิดเรื่องการพิจารณาคน.....	168
แนวคิดเรื่องความกตัญญู.....	171
แนวคิดเรื่องชนชายขอบ.....	173
กลุ่มเพศที่สาม.....	174
กลุ่มเด็กไร้บ้าน.....	175
แนวคิดเรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.....	176
การใช้ภาษา.....	178
การใช้คำสแลง.....	178
การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ.....	180
การใช้คำและประโยคที่เข้าใจง่าย.....	182
5 สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ.....	186
บรรณานุกรม.....	191

	หน้า
ภาคผนวก เนื้อเรื่องของบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ และวรรณกรรม ดัดแปลงเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ.....	198
ประวัติผู้วิจัย.....	212

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	เปรียบเทียบการดูนกญี่ปุ่นแบบมังงะ และการดูนกไทย (ที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตก).....	52
2	เปรียบเทียบตอนจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และฉากที่กำหนด ในบทละครเวที	65
3	เปรียบเทียบเหตุการณ์หลักจากบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ และวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ.....	73
4	เปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และฉบับ การดูนกนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชนที่มีการเปลี่ยนรายละเอียด..	111
5	เปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และฉบับ การดูนกวรรณคดีไทยที่มีการเปลี่ยนรายละเอียด.....	113
6	เปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และฉบับ การดูนกภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์....	115
7	เปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และฉบับ บทละครเวทีที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์.....	119
8	เปรียบเทียบตัวละครระหว่างบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ.....	146
9	เปรียบเทียบการผลิตบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ และวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ.....	149

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	การสอดแทรกมุขตลกในเหตุการณ์ที่นางจันทเทวีปลอมตัวเข้าไปเป็นหมูวิเสท.....	6
2	แผนผังวัฏจักรวัฒนธรรมประชาานิยม.....	40
3	สัดส่วนของภาพประกอบและข้อความในการ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อม...	49
4	การใช้ลายเส้นตามเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทยที่พัฒนามาจากการ์ตูนแบบแบ่ง ช่องของตะวันตก.....	53
5	ลักษณะเฉพาะของการ์ตูนแบบคอมิกส์.....	55
6	การสอดแทรกมุขตลกในการ์ตูนวรรณคดีไทย.....	56
7	การนำเสนอด้วยรูปแบบจินตนิมิตในละครเวที.....	65
8	เหตุการณ์ในฉากgrimadพันธุรัตในละครเวที.....	71
9	เหตุการณ์นางจันทเทวีปลอมตัวเข้าไปเป็นหมูวิเสทในการ์ตูนวรรณคดีไทย.....	80
10	พระสังข์ขึ้นบันไดวนแอบเข้าไปดูในปราสาท.....	102
11	แผนการสร้างเมืองให้อยู่ได้นาน 7 ชั่วโมงของหกเขย.....	108
12	นางจันทเทวีและท้าววยศวิมลปลอมตัวเข้าไปตามหาพระสังข์ในเมืองสามนต.....	181

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังข์ทอง เป็นวรรณคดีเอกเรื่องหนึ่งของไทยที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายมาช้านาน และยังได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากเนื้อหาสะท้อนสภาพชีวิตทุกชนชั้น เรื่องความตรึงใจในเรื่องความรัก ความผูกพันระหว่างพ่อ แม่ ลูก สามีและภรรยา ตลอดจนมนุษย์กับยักษ์ นอกจากนี้ยังมีเรื่องของวิเศษและความมีบุญญาธิการของตัวละครเอกมาเกี่ยวข้องด้วย ประกอบกับคนไทยเชื่อว่าสังข์ทองเป็นเรื่องจริงแต่โบราณโดยมีข้อสันนิษฐานว่าเป็นนิทานในปัญญาสชาดก และมีการอ้างสถานที่สำคัญ (ราตรี ผลาภิรมย์ 2520 : 287) ทั้งนี้ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยทรงนำบทละครเรื่องสังข์ทองที่มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยามาดัดแปลงและแก้ไขฉบับกลอนให้กระชับ เหมาะแก่การแสดง อีกทั้งทรงเพิ่มเติมวิถีชีวิตแบบไทยๆแทรกเข้าไปในเรื่อง

ด้วยความนิยมเรื่องสังข์ทองนี้ ก่อให้เกิดการนำเรื่องสังข์ทองไปผลิตซ้ำในหลายรูปแบบ โดยมีเนื้อหาแตกต่างกันไปตามแต่ละสื่อ และรูปแบบการนำเสนอ ทั้งยังมีการเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันได้อย่างน่าสนใจ การศึกษาการดัดแปลงในลักษณะนี้ ทำให้ทราบถึงกลวิธีการสร้างสรรค์วรรณคดีที่สัมพันธ์กับความสนใจของกลุ่มผู้เสพในยุคปัจจุบัน อันสอดคล้องกับลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นและเป็นไปตามกระแสกลไกของตลาด มีการผลิตซ้ำและการสร้างสรรค์ใหม่เป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และขึ้นอยู่กับความนิยมชมชอบของผู้บริโภค

วัฒนธรรมประชานิยมเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 จากนักคิดวัฒนธรรมร่วมสมัยศึกษา แนวคิดนี้เกิดขึ้นจากการตั้งคำถามต่อวัฒนธรรมชุดใหม่ที่เป็นผลผลิตของระบบทุนนิยม (เปรม สอนสมุทร 2547) ในปัจจุบันการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมเป็นการรวบรวมนักวิชาการหลายสาขาเข้าไว้ด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นทางประวัติศาสตร์ หรือวรรณกรรมศึกษา คำหลักในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์นี้ มักมีคำว่า “อัตลักษณ์” และ “ตัวตน” นักวิชาการกลุ่มหนึ่งพิจารณาว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นเสมือนพื้นที่ของการต่อสู้ ต่อรอง และสร้างตัวตนของคนกลุ่มต่างๆในสังคม (พัฒนา กิตติอาษา 2546 : 7) กล่าวคือเป็นการต่อสู้ระหว่างชนชั้นกลางกับผู้ไร้แรงงานรวมถึงกลุ่มคนที่ไม่มีสิทธิมีเสียงในสังคมมากนัก เช่น ชาวบ้านร้านตลาดโดยทั่วไปที่กำลังต่อรองหรือสร้างความหมายทางวัฒนธรรมให้แก่ตนเอง โดยอาจแสดงออกเป็นการต่อต้าน

หรือไม่เห็นด้วยกับผู้มีอำนาจทางสังคม และแสดงความนิยมชมชอบเฉพาะตัวของสังกัดตนอย่าง ไม่ขึ้นตรงกับวัฒนธรรมหลัก หรือวัฒนธรรมท้องถิ่นใดๆ

ความนิยมชมชอบของคนส่วนใหญ่นี้เองเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดการผลิตซ้ำและการสร้างสรรค์ในสื่อต่างๆ การผลิตซ้ำหมายถึงการทำซ้ำ และแปรสภาพ ปัจจัยดังกล่าวครอบคลุมไปถึงเรื่องการผลิตและการบริโภควัฒนธรรม อันเป็นคุณลักษณะหนึ่งของระบบการปกครองแบบประชาธิปไตยที่ประชาชนมีสิทธิเลือกได้ตามความต้องการของตน ตราบใดที่ไม่ละเมิดสิทธิอันชอบธรรมของผู้อื่น และเป็นส่วนหนึ่งของระบบการค้าแบบทุนนิยม ที่ผู้ผลิตต้องการผลิตสินค้าให้ได้มาก และส่งเสริมการบริโภคให้ได้มากเพื่อผลกำไรจากการขายสินค้า เนื่องจากวัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมของการผลิตเพื่อผู้บริโภค ความนิยมชมชอบของผู้เสพจึงนับว่ามีอิทธิพลโดยตรงต่อผู้ผลิตหรือผู้สร้างในวัฒนธรรมประชานิยม

การทำความเข้าใจวัฒนธรรมประชานิยมช่วยให้มองเห็นและเข้าใจกระบวนการสื่อความหมายต่างๆ ในสังคม (Signification) ในระดับที่กว้างมากขึ้นและเห็นเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงวิภาษวิธีของเงื่อนไขปัจจัยและกลุ่มคนในสังคมมากขึ้น วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นปรากฏการณ์ที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงเต็มไปด้วยพลวัต อันเชื่อมโยงกับบริบทของโลกยุคหลังทันสมัย ได้แก่ กระแสโลกาภิวัตน์ การขยายตัวของเมืองและชนชั้นกลางในเมือง อิทธิพลของสื่อมวลชน การผลิตแบบมวลชนอุตสาหกรรม กระแสบริโภคนิยมและกระแสท้องถิ่นนิยม ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าของวิถีชีวิตประจำวัน *

ปัจจุบันโลกของเรามีสื่อรูปแบบต่างๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย และขยายขอบเขตจากรูปแบบเดิมๆ ออกไปอย่างกว้างขวาง นับจากสื่อแบบเก่า ที่เราค้นเคย เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โทรทัศน์ และภาพยนตร์ สื่อบุคคล สื่อพื้นบ้าน หรือสื่อเฉพาะกิจเพื่อการประชาสัมพันธ์ ไปจนถึงสื่อในรูปแบบที่เรียกกันว่าวัฒนธรรมแบบประชานิยม ** การดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันเปลี่ยนไป การผลิตสื่อต่างๆ ย่อมต้องเปลี่ยนตามแนวโน้มความนิยมของผู้เสพซึ่งก็คือกลุ่มเป้าหมายไปด้วย เพราะผู้ผลิตผลงานในกระแสทุนนิยมต้องการผลกำไรจากการขาย จึงก่อให้เกิดการผลิตซ้ำในแต่ ละรูปแบบที่ต่างไปตามสื่อเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เสพ ซึ่งในปัจจุบันสื่อที่อยู่ในความนิยมชมชอบของผู้เสพก็คือสื่อบันเทิงร่วมสมัย

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.http://cyberlab.lh1.ku.ac.th/elearn/faculty/social/soc65/11.html/

** ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.geocities.com/midnightuniv

ด้วยเหตุนี้ วิธีหนึ่งที่จะทำให้วรรณคดีโบราณของไทยอย่างเรื่องสังข์ทองสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เสพในปัจจุบันได้ ก็คือการนำเรื่องสังข์ทองมาผลิตซ้ำและสร้างสรรค์ให้เป็นวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม โดยการดัดแปลงรูปแบบ หรือเนื้อหาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เสพ และสอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไปในกรอบของวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งในที่นี้ ผู้ศึกษาจะศึกษาว่าผู้สร้างวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ได้นำแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยมมาเป็นปัจจัยในการดัดแปลงให้เป็นวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร เพราะวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ มีความแตกต่างทางด้านรูปแบบการประพันธ์ และเนื้อหา ด้วยแต่ละฉบับมีจุดประสงค์ในการดัดแปลง และมีกลุ่มเป้าหมายแตกต่างกัน จึงเป็นที่น่าสนใจว่าการดัดแปลงเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ มีความแตกต่างกันอย่างไร และดัดแปลงในฐานะวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมอย่างไร

วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองที่นำมาศึกษานี้ ผู้ศึกษาเลือกศึกษาเฉพาะฉบับที่นำมาผลิตซ้ำและสร้างสรรค์ใหม่ โดยมีลักษณะเข้าเกณฑ์วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม กล่าวคือเป็นการผลิตวรรณกรรมเพื่อจำหน่าย หรือเพื่อผลทางธุรกิจ มีการเผยแพร่ในสื่อบันเทิงต่างๆ เป็นที่รู้จักในสาธารณชน และใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยในการนำเสนอ จากเกณฑ์ดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงเลือกศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองสี่ฉบับคือ

1. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน เรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร ของ อรศรีงามวิทยาพงศ์ (2536) จัดทำโดยโครงการประยุกต์ศาสนาเพื่อพัฒนาสุขภาพและสิ่งแวดล้อม คณะกรรมการศาสนาเพื่อการพัฒนา ความยาว 49 หน้า

2. การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อ แกรมมี จำกัด (2540) ความยาว 86 หน้า

3. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัทบรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด แพร่ภาพทางช่อง 3 ออกอากาศเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2543 ถึงเดือนพฤษภาคม 2545 ในช่วงเวลา 19.25 – 19.28 น. ความยาว 274.07 นาที

4. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548) ความยาว 41 หน้า

เมื่อนำลักษณะวัฒนธรรมประชานิยมมาพิจารณาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้ง 4 ฉบับข้างต้นนี้ ในเบื้องต้น พบว่ามีรายละเอียดเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด รวมทั้งมีการดัดแปลงเหตุการณ์ให้แตกต่างกับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์อย่างมาก เช่น การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชนเรื่องสังข์ทอง ภาคพิสดาร มี

การดัดแปลงเหตุการณ์ในบทละครนอกพระราชนิพนธ์ตอนที่พระอินทร์ลงมาทำดีคลี ท้าวสามนต์
จึงขอความช่วยเหลือจากหกษและเจ้าเงาะ แต่ในที่สุดแล้วพระอินทร์ก็อ่อนข้อให้เจ้าเงาะถอดรูป
เป็นพระสังข์ก็ดีคลีชนะ พระสังข์จึงช่วยเหลือท้าวสามนต์ไว้ได้ ดังที่ว่า

เมื่อนั้น	พระอินทร์แก้งอ่อนหย่อนมือให้
ชักม้านั่งรั้งรอไว้	แล้วแก้งว่าไปด้วยวาจา
ลูกเขยท้าวสามนต์คนนี้	ฝีมือดีคลีดีหนักหนา
ต่อสู้เคียวขับไม้อัปรา	หาไม่พอตาจะต้องรบ
ควรที่จะครองเมืองเลื่องลือยศ	ปรากฏทั่วทิศทั้งสิบ
ว่าแล้วเหาะคล้อยลอยลิบ	กลับไปยังทิพพิमानชัย

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ : 217)

ในการ์ตูนนิทานเรื่องสังข์ทองภาคพิสดารนำเหตุการณ์ตอนนี้ มานำเสนอเนื้อหาใหม่
กล่าวคือพระอินทร์แปลงร่างมาเป็นท้าวสักกะยกกองทัพมาประชิดเมือง โดยจะยอมยกทัพกลับถ้า
มีผู้ตอบปริศนาการสร้างเมืองให้มีอายุยืนยาวถึงเจ็ดชั่วโคตรได้ บรรดาหกษวางแผนการว่าจะ
สร้างเมืองให้กว้างใหญ่ด้วยการตัดไม้ทั้งปามาสราง และขุดเขื่อนขนาดยักษ์ ท้าวสักกะว่าไม่
ถูกต้อง ในที่สุดเจ้าเงาะก็สามารถให้คำตอบที่ถูกต้องของปริศนานี้ได้ว่า

ข้าแต่ท้าวสักกะ วิธีสร้างเมืองให้อยู่ยาวนาน ๗ ชั่วโคตรนั้นไม่ยาก เพียงแต่เจ้าเมืองและ
ประชาชนทุกคนต้องถือกฎ ๓ ข้อ คือ

1. ทำนุบำรุงแม่น้ำป่าไม้ที่มีอยู่ให้อุดมสมบูรณ์เหมือนเดิมทุกอย่างตลอดไป
2. ห้ามการตัดไม้ทำลายของป่า และล่าสัตว์หรือจับสัตว์น้ำตามใจชอบ
3. ให้ทุกคนรู้จักกินพอดี อยู่พอดี ไม่ใช่ข้าวของหรือกินอยู่อย่างสุรุ่ยสุร่าย

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม : 12)

จากข้อความข้างต้น จะเห็นว่าการดัดแปลงเนื้อเรื่องตอนนี้มีที่มาจากจุดประสงค์
สำคัญ คือ เพื่อดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการปรับแนวคิดให้สอดคล้องกับ
สถานการณ์ปัจจุบัน ที่มนุษย์บุกรุกธรรมชาติ นำทรัพยากรต่างๆมาใช้ประโยชน์เพื่อความ
สะดวกสบาย เมื่อทรัพยากรธรรมชาติลดน้อยลงทำให้ฝนไม่ตกต้องตามฤดูกาล ผลแห่งการทำร้าย
ธรรมชาติย้อนกลับมาสร้างความเดือดร้อนให้แก่มนุษย์ ปัจจุบันจึงเกิดแนวคิดใหม่ซึ่งกำลังเป็นที่
นิยมคือ การหวนคืนสู่ธรรมชาติ ให้ผู้คนหันมาสนใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมกันมากขึ้น

การช่วยบ้านเมืองตามความคิดของเจ้าเงาะในการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชนเรื่องสังข์ทอง ภาคพิสดาร ถือเป็นการเสนอแนวทางที่จะปกป้องธรรมชาติให้อยู่ได้นานที่สุด และเหตุที่นำเรื่องสังข์ทองมาผลิตซ้ำเพื่อนำเสนอความคิดนี้ รวมทั้งยังดัดแปลงให้เจ้าเงาะช่วยเหลือท้าวสามนต์โดยมิได้ถอดรูปเป็นพระสังข์ เพราะตัวละครเจ้าเงาะจากจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์เป็นตัวละครที่มีลักษณะแปลกประหลาดน่าสนใจ มีมนต์วิเศษในการหาเหินหาปลา และมีวิถีชีวิตที่ผูกพันอยู่กับป่า รวมทั้งเรื่องสังข์ทองก็เป็นที่รู้จักดีในกลุ่มเด็ก จึงเหมาะสมที่จะทำหน้าที่ถ่ายทอดแนวคิดสำคัญให้แก่ผู้เสพกลุ่มเป้าหมายตามจุดประสงค์ของผู้ดัดแปลง

ฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อ แกรมมี จำกัด นำเรื่องสังข์ทองมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูนไทยแบบคอมิกส์สตริป กล่าวคือ เป็นการตูนแบ่งช่องที่ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนคอมิกส์ของตะวันตก ซึ่งการ์ตูนประเภทนี้มักพบในนิตยสารการ์ตูนขบขัน เช่น ขายหัวเราะ มหาสนุก และได้รับความนิยมในผู้อ่านทุกวัยในปัจจุบัน การนำเรื่องสังข์ทองมานำเสนอในรูปแบบนี้จึงทำให้อ่านง่ายและเกิดความขบขัน ดังที่ผู้ผลิตกล่าวไว้ในคำนำหนังสือเรื่องสังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย (2540 : 4) ว่า

การเรียนรู้วรรณคดีไทยในรูปแบบการ์ตูน จึงเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง ที่จะพัฒนาส่งเสริมให้มีความรักการอ่าน และเข้าใจวรรณคดีไทยได้อย่างลึกซึ้ง...

สังข์ทอง เป็นเรื่องหนึ่งที่บริษัทได้เลือกสรรแล้ว

ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการให้เด็กและเยาวชนเข้าใจเรื่องสังข์ทองได้ลึกซึ้งขึ้น ในฉบับนี้จึงดัดแปลงเหตุการณ์ของเรื่องให้ต่างไปจากฉบับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ไม่มากนัก อย่างไรก็ตาม การนำเรื่องสังข์ทองมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูนประเภทนี้สามารถเรียกร้องความสนใจจากกลุ่มผู้เสพกลุ่มดังกล่าวได้เป็นอย่างดี เพราะมีการสอดแทรกมุขตลกอยู่ตลอดเรื่อง และใช้ภาษาง่ายๆที่เข้าใจกันอยู่ในชีวิตประจำวันปัจจุบัน ดังตัวอย่างในตอนที่น่างงจันทเทวีและท้าวยศิริมลปอมตัวเข้าไปตามหาพระสังข์ในเมืองสามนต์ ดังนี้

บาย ซึ่งแสดงถึงลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นวัฒนธรรมพันธุ์ผสม หรือ hybrid culture (พัฒนา กิตติอาษา 2546 : 54) ซึ่งเกิดขึ้นจากหลายแหล่งที่มา และมีการเลื่อนไหลทางวัฒนธรรม จากวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง โดยอาจรวมเอาลักษณะจากทั้งในและและนอก วัฒนธรรมขึ้นมาเพื่อแสวงหาการยอมรับในรูปแบบต่างๆ เช่น การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษปน ภาษาไทย ซึ่งได้รับความนิยมเพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ยอมรับโดยทั่วไป และในสังคมไทย ถือว่าผู้ใช้ภาษาอังกฤษได้เป็นผู้มีการศึกษา อันเป็นผลมาจากกระแสความนิยมชาติตะวันตกส่วน หนึ่งด้วย หรือหากพิจารณาในแง่ของการสื่อสาร อาจวิเคราะห์ได้ว่าผู้ผลิตใช้ภาษาในลักษณะนี้ เพื่อให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชนสามารถเข้าใจเรื่องได้ง่ายจากภาษาที่ใช้กันทั่วไปปัจจุบัน นอกจากนี้ การแทรกมุขตลกไว้ในบทสนทนาของตัวละคร เช่น การประกาศรายการอาหารวันนี้ ของเสนาบดีที่เป็นอาหารอีสาน และอาหารฝรั่ง แทนที่จะเป็นอาหารตำรับชาววัง ซึ่งทำให้ผู้เสพ สนุกสนานไปกับมุขตลกที่แทรกไว้โดยตลอด ส่งผลให้เด็กและเยาวชนในปัจจุบันที่นิยมบริโภคสื่อ การ์ตูนหันมาอ่านวรรณคดีไทยโดยไม่รู้สีกว่าน่าเบื่อและเข้าใจยาก อีกทั้งยังแสดงถึงแนวทางการ ผลิตที่ผู้ผลิตสร้างสรรค์ผลงานขึ้นใหม่ให้ถูกใจผู้เสพเป็นสำคัญ เพื่อให้สินค้าสร้างกำไรได้

สังข์ทองในสื่อการ์ตูนนิทานแบบคอมิกส์สตรียฉบับนี้ช่วยให้ผู้เสพได้ทราบเรื่องสังข์ทอง ในรูปแบบที่อ่านง่าย ตลกขบขัน และเนื้อหากระชับ สามารถดึงดูดความสนใจจากเด็กมาอยู่ที่เรื่อง สังข์ทองได้จนจบเรื่อง อันทำให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในวรรณคดีไทยเรื่องสังข์ทองได้ในระดับ หนึ่ง การสร้างความสนใจด้วยสื่อบันเทิงร่วมสมัยอันเป็นที่นิยมชมชอบของเด็ก และการสอดแทรก อารมณ์ขันตลอดเรื่องนับเป็นวิธีที่ทำให้เด็กอยากอ่านวรรณคดีไทย อีกทั้งการนำเสนอเรื่องสังข์ทอง ในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย ยังมีการนำเสนอเรื่องราวในวัยเด็กของพระสังข์ยาวถึงครึ่งเรื่อง เพราะ ต้องการกระตุ้นความเป็นพวกพ้องโดยใช้ตัวละครเด็กดึงดูดความสนใจจากผู้เสพกลุ่มเป้าหมายซึ่งอยู่ ในวัยเด็กเช่นกันนั่นเอง

ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสังข์ทองที่แพร่ภาพทางช่อง 3 นั้น ทางผู้ผลิตได้ให้ เหตุผลที่เลือกเรื่องสังข์ทองมาสร้างเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสำหรับเด็กว่า

ที่เลือกเรื่องนี้มาก็เพราะว่ามีคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย และเป็นเรื่องที่ให้ข้อคิดดีๆ คือ มีการให้แง่คิดเรื่องความกตัญญู โดยเฉพาะที่สำคัญไม่ยากให้เด็กๆ ชมการ์ตูนที่มีความ รุนแรง เหมือนอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีอยู่ในขณะนี้ รวมทั้งมีจุดประสงค์อย่างจะจุดกระแส การ์ตูนไทย ให้เทียบเท่ากับต่างประเทศด้วย *

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.eotoday.com/tv/news/news/july/12/html/>.

ผู้ผลิตต้องการเสนอแนวคิดเรื่องความกตัญญูในเรื่องสังข์ทอง เพื่อใช้สอนกลุ่มผู้เสพที่เป็นเด็ก โดยนำเสนอผ่านสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวทางโทรทัศน์ เพราะสื่อโทรทัศน์ เป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาสาระต่างๆ ไปยังผู้รับสารจำนวนมาก ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก (เพียงกมล เกิดสมศรี 2545 : 5) เห็นได้ชัดจากเหตุการณ์ที่ตัวละครพระสังข์พลัดพรากจากแม่ออกเดินทางตามหาแม่ แม้ว่าในตอนท้ายพระสังข์จะได้ครองเมืองสามนต์อย่างมีความสุข แต่ก็หาได้ลิ้มมารดาของตนไม่ ความกตัญญูของพระสังข์นี้ ปรากฏในการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสังข์ทองตอนที่พระสังข์หนีนางพันธุรัตด้วย ที่ว่า

- พระนางพันธุรัต** (ร้องไห้) โอ้ ลูกรักของแม่ แม่อุตส่าห์เลี้ยงเจ้ามาอย่างทนุทนม ตามใจทุกอย่าง แม่ทำผิดอะไรหรือ ทำไมลูกถึงได้หนีมาแบบนี้ ลงมาหาแม่เถอะนะจะลูกสังข์ของแม่
- พระสังข์** ลูกไม่เคยโกรธเคืองอะไรเสด็จแม่เลย พระคุณของแม่มากล้นเกินกว่าจะหาอะไรมาเปรียบได้ แต่ว่าตอนนี้แม่แท้ๆของลูกจะเป็นตายร้ายดียังไงก็ไมรู้ ลูกต้องออกไปตามหาแม่แท้ๆของลูกให้พบก่อน
- พระนางพันธุรัต** เอาเถอะ ลูกจะไปแม่ก็ไม่ว่าหรอก ขอให้ลงมาหาแม่สักหน่อย ให้แม่ได้กอดอ้าลูกให้ชื่นใจก่อนเถอะนะ ลงมาหาแม่เถอะสังข์ทอง
- สงกา** อย่างนะพระสังข์ อย่าลงไป ลงไปไม่ได้
- พระสังข์** ลูกลงไปไม่ได้หรอกเสด็จแม่ ลูกขอโทษด้วยที่ขโมยรูปเงาะหนีมาแบบนี้ เอาไว้ให้ลูกได้พบแม่ของลูกแล้ว ลูกจะรีบกลับมากราบเท้าเสด็จแม่จะ
- (การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว)

ตอนที่ยกมาเป็นตัวอย่างนี้ ดัดแปลงมาจากตอนพระสังข์หนีนางพันธุรัตในฉบับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ ความว่า

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| แม่เคยแม่เจ้า | เลี้ยงข้ามาแต่เยาว์จนใหญ่ |
| พระคุณล้ำลบลพไตร | จะเปรียบด้วยสิ่งใดนั้นไม่มี |
| ใช้ลูกจะเคืองแค้นแสนเข็ญ | ด้วยความจำเป็นคอกจึงต้องหนี |
| เหตุด้วยมารดาของข้านี้ | ทุกชีวิตนไร้ที่พึ่งพา |
| จะยากเย็นเป็นตายก็ไม่แจ้ง | จะไปสืบเสาะแสวงทุกแห่งหา |
| ครั้นจะบอกออกอรรถตามสัจจา | ก็คิดกลัวเกลือกว่ามีให้ไป |
| ลูกจึงลักรูปเงาะเหาะหนี | โทษผิดทั้งนี้เป็นข้อใหญ่ |
| อย่าพิโรธโกรธซึ่งซัดใจ | ถึงไปไม่ข้าจะมาพลัน |

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ : 85-86)

จากตัวอย่างของทั้งสองฉบับข้างต้น จะเห็นได้ว่า ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่อง สังข์ทอง ได้นำเรื่องราวในตอนนี้อมาผลิตซ้ำตามบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ โดยเก็บถ้อยคำแถลงใจความสำคัญไว้ทั้งหมด เพื่อถ่ายทอดความมกัตถุญของพระสังข์ที่ปรากฏในบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ เหตุที่นำเรื่องสังข์ทองมาสั่งสอนเด็กตามแนวคิดนี้ เพราะมีพระสังข์เป็นตัวละครที่มีเรื่องราวชีวิตผจญภัยโลดโผน ตอบโจทย์ความสนใจของเด็กได้ดี

จากการสำรวจตัวบทวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับในเบื้องต้น ทำให้เห็นว่าเรื่องสังข์ทองเป็นวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยม ไม่ว่าจะเป็น การปรับลักษณะตัวละครให้เข้ากับคนในสังคมปัจจุบัน การนำมาผลิตซ้ำและการสร้างสรรค์ดัดแปลง และการใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน เป็นต้น จากที่มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องสังข์ทองที่ผ่านมาพบว่ายังไม่มีมีการศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองในฐานะวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยม ผู้ศึกษาจึงสนใจศึกษาในประเด็นดังกล่าว เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบและเนื้อหาของวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ และเพื่อให้เข้าใจวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ทั้งสี่ฉบับในฐานะวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยม

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ราตรี ผลาภิรมย์ (2520) ศึกษาเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์เรื่องสังข์ทอง จากการศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับสังข์ทองที่มีต้นฉบับเป็นบทร้อยกรอง และที่เป็นนิทานพื้นบ้านของไทยและนิทานต่างชาติ ผลการศึกษาพบว่า เรื่องสังข์ทองนี้น่าจะได้เค้าเรื่องมาจากนิทานพื้นบ้านของอินเดีย จากเรื่องพระวิกรมมัททิตย์เลือกคู่ นิทานเรื่องสังข์ทองเข้ามาในประเทศไทยโดยเล่ากันแพร่หลายทั่วไปในทางภาคใต้ก่อน จนกระทั่งพ่อขุนรามคำแหงมหาราชทรงนำพระเถระจากนครศรีธรรมราชขึ้นไปสุโขทัยด้วย ทำให้นิทานเรื่องสังข์ทองนี้แพร่หลายไปถึงทางภาคเหนือของไทย จากนั้นพระภิกษุชาวเชียงใหม่แต่งเป็นชาดกโดยเลียนแบบนิบาตชาดก ต่อมาแพร่หลายมาจนถึงภาคกลาง โดยมีผู้ดัดแปลงแต่งเป็นฉบับต่างๆ จนกระทั่งพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงได้นำบทละครความเก่าจากสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศมาดัดแปลงแก้ไขให้เป็นสังข์ทองฉบับพระราชนิพนธ์ฯขึ้น จนแพร่หลายในหมู่คนไทย และยังแพร่หลายในหมู่ชาวต่างชาติ เพราะพระองค์เจ้าจุลจักรพงษ์ได้แต่งเรื่องสังข์ทองเป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้ชื่อเรื่องว่า The Story of Sangha และ Fern S. Ingersoll ก็ได้แปลบทละครนอกพระราชนิพนธ์ฯ เป็นภาษาอังกฤษ โดยใช้ชื่อเรื่องว่า Sang Thong

วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน (2546) ศึกษา **แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง : การแพร่กระจายและความหลากหลาย** โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ศึกษาความแพร่หลายของแบบเรื่องนิทานสังข์ทองของคนไทยในถิ่นต่าง ๆ และในกลุ่มชนชาติไท เพื่อเปรียบเทียบลักษณะร่วมและลักษณะแตกต่างของนิทานแบบเรื่องสังข์ทองฉบับต่าง ๆ ผลการศึกษาพบว่าแบบเรื่องนิทานสังข์ทอง เป็นแบบเรื่องที่แพร่หลายมาก ในกลุ่มชนชาติไท เพราะปรากฏทั้งในนิทานของคนไทยภาคต่างๆ และในกลุ่มชนชาติไททั้งในและนอกประเทศไทย ซึ่งมีความรู้เรื่อง สังข์ทอง และนิทานใน แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง ที่คล้ายคลึงกัน การวิเคราะห์โครงสร้างของนิทาน **สังข์ทอง** พบว่า ความแพร่หลายของนิทาน **สังข์ทอง** ทำให้เกิดนิทานเรื่องใหม่อีกหลายเรื่องจากโครงเรื่อง **สังข์ทอง** อันเป็นโครงเรื่องต้นแบบ นิทานเรื่องใหม่ที่เกิดขึ้นในกระบวนการแตกเรื่องนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะต่างๆทั้งในระดับพฤติกรรมและโครงเรื่อง ลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในการแตกเรื่องของนิทาน สามารถสรุปได้ 8 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนแปลงลำดับของพฤติกรรมหลัก การตัดเนื้อหาบางตอนหรือตัดบางพฤติกรรมหลักออกจากโครงเรื่อง การนำโครงเรื่องบางตอนไปแต่งเป็นนิทานเรื่องใหม่ การเพิ่มจำนวนครั้งในบางพฤติกรรมหลักเพื่อเน้นพฤติกรรมหลักในบางตอน การเพิ่มพฤติกรรมใหม่และเหตุการณ์บางตอนแทรกในโครงเรื่องเดิม การเพิ่มโครงเรื่องย่อย การผนวกเรื่อง และการคงโครงสร้างเดิมแต่เปลี่ยนรายละเอียดในพฤติกรรม ลักษณะการเปลี่ยนแปลงต่างๆ นี้ทำให้นิทานเรื่องใหม่ที่เกิดขึ้นในกระบวนการแตกเรื่องมีความแตกต่างจากนิทานต้นแบบแม้ว่าจะยังคงมีโครงสร้างหลักร่วมกัน

เปรม สอนสมุทร (2547) ศึกษาเรื่อง **ผู้เสพกับการดัดแปลง เนื้อหาและตัวละคร เรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปี พ.ศ. 2545 -2546** เป็นการศึกษาที่เน้นการพิจารณาเรื่องพระอภัยมณีในรูปแบบที่ต่างไปจากวรรณคดีโบราณ ที่มีการนำมาผลิตซ้ำในวัฒนธรรมประชานิยม ข้อมูลที่นำมาศึกษาอยู่ในช่วงปีพ.ศ.2545 – 2546 มีฉบับการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่อง อภัยมณีซำก้า ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาคร และฉบับภาพยนตร์ โดยเห็นว่า ผู้สนใจศึกษาวรรณกรรมสามารถศึกษาเรื่องเล่าในสื่อบันเทิงร่วมสมัยเหล่านี้ในฐานะวรรณกรรมชิ้นหนึ่งได้ ผู้ศึกษาใช้มุมมองของนักวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งเห็นว่าวัฒนธรรมมีฐานะเป็นตัวบท สามารถศึกษาได้ด้วยแนวคิดทางปรัชญา มุ่งเน้นนำเสนอในแต่ละมุมมองของนักทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยมหลายคน ผลการศึกษาพบว่า ผู้เสพมีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรมตามแนวคิดแบบทุนนิยม และในการผลิตผลงานวรรณกรรมเพื่อต้องการให้ขายได้มากนั้น กลุ่มผู้เสพ หรือกลุ่มเป้าหมายมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้เกิดการดัดแปลงวรรณกรรมดั้งเดิม โดยเฉพาะในส่วนเนื้อหาของ เนื้อหา และตัวละคร อีกทั้งผู้ศึกษายังศึกษาผลกระทบเชิงคุณค่าของ

วรรณกรรมดัดแปลง ที่มีต่อวรรณคดีต้นฉบับ ซึ่งผลการศึกษาทำให้เห็นว่าวรรณกรรมดัดแปลงแต่ละฉบับมีคุณค่าที่ต่างไปจากวรรณคดีต้นฉบับ

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์ (2542:11-25) ศึกษาเรื่อง **สังข์ทอง : การวิเคราะห์วรรณคดีเชิงคติชนวิทยา** ผลการศึกษาพบว่า นิทานเรื่องสังข์ทองน่าจะมีการเล่ากันในรูปแบบมุขปาฐะมาก่อน แล้วจึงมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์ เผยแพร่เข้ามายังประเทศไทยในรูปแบบของชาดก และมาเป็นบทละครนอกตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา นิทานเรื่องสังข์ทองเป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลทางคติชน เพราะเป็นเรื่องเล่าเก่าแก่ ไม่ทราบที่มา ไม่ทราบผู้แต่ง ไม่ทราบว่าฉบับใดเป็นฉบับแรก นิทานเรื่องนี้แพร่หลายมานานจนชาวไทยส่วนหนึ่งนำไปเป็นตำนานสถานที่บางแห่ง เข้ามาผูกพันอยู่กับชีวิตของคนไทยจนแทบไม่ได้ตระหนักว่าเรื่องนี้ไม่ใช่เรื่องของไทยแท้ เพราะความสามารถของผู้เล่านิทาน และผู้ดัดแปลงวรรณกรรม

สุภัค มหาวรากร (2548,82-98) ศึกษาเรื่อง **การแปรรูปวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง** โดยศึกษาจาก 4 ฉบับ ได้แก่ สุวรรณสังข์ชาดก บทละครครั้งกรุงเก่าเรื่องสังข์ทอง บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย และนิทานเรื่องสังข์ทอง ผลงานของจันทน์ (อุณากรุล) พงศ์ประยูร โดยเน้นด้านลักษณะร่วมและความแตกต่างของเนื้อหา รูปแบบในการนำเสนอ และภาษา พบว่า วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้ง 4 ฉบับ มีลักษณะร่วมและความแตกต่างโดยมีปัจจัยที่ทำให้เกิดความแตกต่าง ได้แก่ จุดประสงค์ในการแต่ง และสภาพสังคมในช่วงเวลาที่แต่ง ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป การแปรรูป วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้ง 4 ฉบับ ทั้งยังแสดงให้เห็นพระอัจฉริยภาพของกวี และผู้แปรรูปในการรังสรรค์วรรณคดีและวรรณกรรม โดยยังคงแนวคิดเรื่องการทำความดีของมนุษย์อันจะนำไปสู่ความสงบสุขของสังคม

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่ามีผู้ศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองในประเด็นของการแพร่กระจาย การดัดแปลง การแปรรูป ตลอดจนการวิเคราะห์เชิงคติชนวิทยา และยังไม่มีผู้ใดนำเรื่องสังข์ทองมาศึกษาในฐานะวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม ทั้งที่มีการสร้างสรรค์และผลิตซ้ำมาตลอดจากอดีตถึงปัจจุบัน ผู้ศึกษาจึงสนใจนำวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองมาศึกษา เพื่อให้เข้าใจถึงรูปแบบ เนื้อหา และแนวคิดจากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองในฐานะวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบ เนื้อหา และแนวคิดของวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม เรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ
2. เพื่อศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ในฐานะวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม

4. สมมติฐานของการวิจัย

วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ มีกระบวนการผลิตซ้ำ และการสร้างสรรค์ใหม่โดยรักษาประเด็นหลักของเรื่องไว้

5. ขอบเขตการวิจัย

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ที่นำมาศึกษานี้ เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นว่ามีการนำมาผลิตซ้ำและสร้างสรรค์ใหม่ โดยมีลักษณะเข้าเกณฑ์วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม กล่าวคือเป็นการผลิตวรรณกรรมเพื่อจำหน่าย หรือเพื่อผลทางธุรกิจ มีการเผยแพร่ในสื่อบันเทิงต่างๆ เป็นที่รู้จักในสาธารณชน และใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยในการนำเสนอ จากเกณฑ์ดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงเลือกศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับคือ

1. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็กเยาวชน เรื่องสังข์ทองภาคพิสดารของอรศรีงามวิทยาพงศ์ (2536) จัดทำโดยโครงการประยุกต์ศาสนาเพื่อพัฒนาสุขภาพและสิ่งแวดล้อม คณะกรรมการศาสนาเพื่อการพัฒนา ความยาว 49 หน้า
2. การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทองของบริษัท ดันอ้อ แกรมมี จำกัด (2540) ความยาว 86 หน้า
3. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัทบรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่นจำกัด แพร่ภาพทางช่อง 3 ออกอากาศเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2543 ถึงเดือนพฤษภาคม 2545 ในช่วงเวลา 19.25 – 19.28 น. ความยาว 274.07 นาที
4. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548) ความยาว 41 หน้า

6. วิธีดำเนินการวิจัย

1. ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสังข์ทองจากเอกสารสื่ออื่นๆ
2. ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความหมายของวัฒนธรรมประชานิยม

3. กำหนดโครงร่างวิทยานิพนธ์
4. ศึกษาลักษณะวัฒนธรรมประชาานิยมที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้ง 4 ฉบับ
5. ศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้ง 4 ฉบับเปรียบเทียบกับบทละคร พระราชนิพนธ์
6. สรุปผลการวิจัย เรียบเรียง และนำเสนอผลการวิจัยตามแนวทางที่กำหนดไว้

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ทำให้เข้าใจวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ในด้านรูปแบบ และเนื้อหา
2. ทำให้เข้าใจวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ในฐานวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยม
3. เป็นแนวทางในการศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยมเรื่องอื่นๆ ต่อไป

8. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วัฒนธรรมประชาานิยม (Popular Culture)

หมายถึง การผลิต และเผยแพร่สิ่งที่สังคมสืบทอดกันมาในรูปของสินค้าตามกระแสทุนนิยม ซึ่งเป็นความนิยมจากผู้บริโภคส่วนใหญ่ในสังคม โดยอาศัยสื่อเป็นตัวกลางสำคัญ มีการผลิตซ้ำ มีการสร้าง ค้นหาและต่อรองตัวตนหรืออัตลักษณ์ เป็นปรากฏการณ์ที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงเต็มไปด้วยพลวัต และมีความเชื่อมโยงกับบริบทของโลกยุคหลังทันสมัย ได้แก่ กระแสโลกาภิวัตน์ การขยายตัวของเมืองและชนชั้นกลางในเมือง อิทธิพลของสื่อมวลชน การผลิตแบบมวลชนอุตสาหกรรม กระแสบริโภคนิยมและกระแสท้องถิ่นนิยม ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าของวิถีชีวิตประจำวัน

2. วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชาานิยม

หมายถึง การแปลงงานวรรณกรรมประเภทหนึ่งด้วยวิธีการผลิตซ้ำและสร้างสรรค์ใหม่โดยมุ่งผลเพื่อการจำหน่าย หรือผลทางธุรกิจ มีการเผยแพร่ผ่านสื่อในช่องทางใดทางหนึ่งสู่สาธารณชน เป็นที่รู้จักและสามารถเข้าถึงได้ง่าย และมักใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยในการนำเสนอ

9. ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการอ้างอิงข้อความที่คัดลอกมาจากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองที่นำมาศึกษา ผู้ศึกษาจะอ้างอิงโดยการวงเล็บชื่อย่อของต้นฉบับตามรูปแบบการนำเสนอตามด้วยเลขหน้า ในกรณีที่บางฉบับไม่ได้นำเสนอในรูปแบบหนังสือจะวงเล็บเพียงชื่อย่อของต้นฉบับตามรูปแบบที่นำเสนอเท่านั้น เพราะฉะนั้นจะให้การอ้างอิงข้อความที่คัดลอกมาจากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับในลักษณะต่อไปนี้

1. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน เรื่องสังข์ทองภาคพิสดารของอรศรีงามวิทยาพงศ์ (2536) การอ้างอิงคือ (การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม : เลขหน้า)
2. การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทองของบริษัท ต้นอ้อ แกรมมี จำกัด (2540) การอ้างอิงคือ (การ์ตูนวรรณคดีไทย : เลขหน้า)
3. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัทบรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด การอ้างอิงคือ (การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว)
4. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548) การอ้างอิงคือ (บทละครเวที : เลขหน้า)

บทที่ 2

ภาพรวมของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ และลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยม

ในบทนี้ ผู้ศึกษาจะกล่าวถึงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ และลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นแนวคิดที่จะนำไปวิเคราะห์ร่วมกับวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ในบทต่อไป ทั้งนี้ ผู้ศึกษาจะกล่าวถึงภาพรวมของวัฒนธรรมประชานิยมเพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดนี้ ก่อนที่จะกล่าวถึงปัจจัยสำคัญของลักษณะวัฒนธรรมประชานิยมอันประกอบด้วยอัตลักษณ์หรือตัวตน สื่อและผู้เสพ และการผลิตซ้ำ

1. ภาพรวมของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ

สังข์ทองเป็นวรรณคดีเอกเรื่องหนึ่งของไทยที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายมาช้านาน เชื่อว่ามีที่มาจากนิทานพื้นบ้านของแคว้นเบงกอล ประเทศอินเดีย (ราตรี ผลาภิรมย์ 2520 : 287) เป็นนิทานพื้นบ้านที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในหลายท้องถิ่น โดยเฉพาะภาคกลางจะรู้จักนิทานเรื่องสังข์ทองจากบทละครครั้งกรุงเก่า และบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย

นอกจากนี้ ในภูมิภาคอื่นๆ ก็มีนิทานสังข์ทองซึ่งรู้จักอย่างแพร่หลายเช่นกัน ทางภาคเหนือพบเรื่องสังข์ทองหลายฉบับ เช่น เรื่องสุวรรณสังข์ชาดก ประพันธ์เป็นภาษาบาลีรวมอยู่ในปัญญาสาชดก เรื่องสุวรรณหอยสังข์ ประพันธ์เป็นคำธรรม คือเป็นฉบับเทศน์คล้ายร่ายยาวพรรณนาความเป็นภาษาถิ่นภาคเหนือ เรื่องสุวรรณหอยสังข์ ประพันธ์เป็นคำขอ ทางภาคใต้พบฉบับที่ประพันธ์เป็นกลอนสวด เรียกว่า สังข์ทองคำกาพย์ ภาคอีสาน พบเรื่องสุวรรณสังข์กุมารต้นฉบับจากวัดโคกกลาง ตำบลลุมพุก อำเภอเขื่อนแก้ว จังหวัดยโสธร นอกจากนี้ยังพบวรรณกรรมมุขปาฐะที่เล่าสืบต่อกันมาเป็นตำนานพื้นบ้านจังหวัดชัยภูมิ และนครสวรรค์ และยังมีนิทานต่างชาติที่มีเค้าโครงเรื่องคล้ายกับเรื่องสังข์ทองของไทยอีก ในไทยใหญ่ ไทยพม่า ลาว อินเดีย และนิทานสวีเดน เป็นต้น (พจนีย์ เพ็งเปลี่ยน 2535 : 34)

สังข์ทองฉบับที่มีการนำมาอ้างอิงมากที่สุด ได้แก่ บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย มักมีการนำสังข์ทองในฉบับนี้มาถอดความเป็นร้อยแก้วเพื่อให้เหมาะกับผู้อ่านในปัจจุบันที่นิยมอ่านวรรณกรรมในรูปแบบร้อยแก้ว สำหรับผู้ที่

ต้องการทราบเพียงแต่เนื้อเรื่องเท่านั้น ไม่เน้นอรรถรสด้านวรรณศิลป์ มีหลายฉบับ ได้แก่ หนังสืออ่านนิทานไทยเรื่องสังข์ทองของหลวงศรีอมรญาณ (2503) ถอดความจากบทละครนอกได้ค่อนข้างละเอียด เช่นเดียวกับสังข์ทองของ”เปรมเสรี” (2545) ซึ่งเน้นการถอดความจากบทละครนอกให้ได้เนื้อหาครบถ้วนทุกตอน ทั้งยังมีสังข์ทองฉบับของ “สุพรรณิกา” (2543) สังข์ทองของอุดมดุจศรีวัชรและสมควร กองศิลา (2546) สังข์ทองของลำจวน มงคลรัตน์ (2539) บางฉบับเป็นการถอดความร้อยแก้วที่ตัดตอนบางส่วน เพื่อย่อเรื่องให้เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

นอกจากการถอดความจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์เป็นร้อยแก้วแล้ว ยังมีการเล่าเรื่องสังข์ทองในรูปแบบของสารคดีโดยเรียบเรียงเรื่อง ประกอบกับการเขียนวิเคราะห์เพิ่มเติม มีทั้งหมด 5 ฉบับ ได้แก่ คุ้ยเพื่องเรื่องสังข์ทองของโกวิท ตั้งตรงจิต (2548) เล่าเรื่องวรรณคดีไทยบทละครเรื่องสังข์ทอง และสังข์ทอง พระเอกสองบุคลิกของมิ่งขวัญ ทองพรมราช (2546) แนะนำเด็กอ่านบทละครเรื่องสังข์ทองของอภัย จันทวิมล (2531) เล่าเรื่องสังข์ทองของวิเชียร เกษประทุม (2547) และเล่าเรื่องสังข์ทองของมาลินี ฝิโลประการ (2545) ซึ่งแต่ละฉบับมีการวิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหาและแทรกความคิดเห็น บางฉบับมีการอธิบายและตีความถึงลักษณะเด่นของตัวละครเอกโดยเฉพาะ เช่น สังข์ทอง พระเอกสองบุคลิก ของมิ่งขวัญ ทองพรมราช อย่างไรก็ตาม ฉบับที่เขียนขึ้นในลักษณะนี้ส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องสังข์ทองเป็นสำคัญ

สังข์ทองอีกรูปแบบที่น่าสนใจคือ การนำเรื่องสังข์ทองมาแปรรูปและดัดแปลงเป็นการ์ตูนนิทาน มีหลายฉบับด้วยกัน ได้แก่ การ์ตูนนิทานไทยเรื่องสังข์ทองของชลลดา ชะบางบอน (2547) ซึ่งได้รับรางวัลดีเด่น ประเภทการ์ตูน ของคณะกรรมการพัฒนาหนังสือแห่งชาติ พ.ศ.2549 นิทานเรื่องสังข์ทองของปรีทศนา เกตุนุติ (2547) การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทยเรื่องสังข์ทองของสำนักพิมพ์ต้นอ้อ (2540) การ์ตูนเรื่องสังข์ทองของสวัสดิ์ จุฑะระพ นิทานภาพวรรณคดีตามใจแม่ของจันทนีย์ (อุณาquil) พงศ์ประยูร (2545) สังข์ทองนิทานวรรณคดีไทยของสำนักพิมพ์เอเธนบุ๊ก (2548) และสังข์ทอง: นิทานไทย ของสำนักพิมพ์SCHOLAR (2545) เป็นต้น

การนำสังข์ทองมาแปรรูป และดัดแปลงเป็นการ์ตูนนิทานนี้มีหลายฉบับ อาจเป็นเพราะว่าเรื่องสังข์ทองบรรจุอยู่ในหลักสูตรประถมศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ เป็นเรื่องราวที่นำมาใช้ในการสั่งสอนเด็ก เพราะมีเนื้อหาด้านคุณธรรม และจริยธรรม ความขยันหมั่นเพียร ความสามัคคี ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความกตัญญู (เพียงกมล เกิดสมศรี 2545 : 114) อีกทั้งมีตัวละครเอกเป็นเด็กและมีรูปร่างประหลาด เมื่อนำมาผลิตซ้ำในรูปแบบการ์ตูนโดยใช้การ์ตูนภาพสีสัน

สดใส่เล่าเรื่องแล้ว ทำให้เข้าถึงเด็กซึ่งเป็นผู้เสพกลุ่มเป้าหมายได้ดี จึงเกิดสังข์ทองในรูปแบบที่เป็นการ์ตูนนิทานหลายฉบับ

นอกจากจะมีเรื่องสังข์ทองฉบับที่เป็นการ์ตูนนิทานหลายฉบับแล้ว ยังมีฉบับที่เป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวอีก 2 ฉบับ คือ การ์ตูนไทยเรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ไรท์พิกเจอร์ จำกัด และการ์ตูนสังข์ทอง ของบริษัทบรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด ที่แพร่ภาพทางช่อง 3 ออกอากาศเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2543 ถึงเดือนพฤษภาคม 2545 ในช่วงเวลา 19.25 – 19.28 น. การ์ตูนสังข์ทองฉบับนี้ได้รับความนิยมจากผู้ชมที่เป็นเด็กอย่างดี (เพียงกมล เกิดสมศรี 2545 : 12) และทางช่อง 3 ได้นำกลับมาแพร่ภาพซ้ำอีกครั้งในช่วงเดือนธันวาคม 2549 เพราะความนิยมของผู้ชม

การนำเรื่องสังข์ทองบางตอนมาผลิตซ้ำในรูปแบบละครเวทีเบาสมองโดยกลุ่มผู้แสดงตลกจากรายการก่อนบ่ายคลายเครียดที่โรงละครกรุงเทพเมื่อปี พ.ศ.2547 เรื่องสังข์ทองประยุกต์ตอนนกเขย โดยนำเสนอเรื่องสังข์ทองในแนวตลกเบาสมอง ทั้งยังมีการสร้างสรรค์และผลิตซ้ำเรื่องสังข์ทองในรูปแบบละครโทรทัศน์อีกหลายครั้ง ล่าสุด บริษัท ดีต้า จำกัด ได้นำเรื่องสังข์ทองมาดัดแปลง นำเสนอช่วงเดือนพฤศจิกายน 2551 จนถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2552 เวลา 8.30 น. - 9.30 น. ของวันเสาร์และอาทิตย์ นับเป็นการแพร่ภาพละครแนวพื้นบ้านต่อเนื่องยาวนานเรื่องหนึ่ง เพราะละครเรื่องสังข์ทองได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างมากจนผู้ผลิตต้องเพิ่มตอนนำเสนอออกไปอีกหลายสิบตอน มีการเพิ่มตัวละครหลายตัว และเพิ่มเหตุการณ์ต่อออกไปจากต้นฉบับยาวมาก

นอกจากนี้ ยังมีการดัดแปลง และประยุกต์เรื่องสังข์ทองในสื่ออินเทอร์เน็ตอีกด้วย เช่น สังข์ทอง-รจนาภาคประชาชนในเว็บไซต์พระจันทร์ สังข์ทองประยุกต์ภาคกลอนสด ตอนรจนาเลี้ยงพวงมาลัย โดยคณะนักกลอนสมัครเล่น ซึ่งทั้งสองฉบับเป็นการแต่งกลอนต่อกันของสมาชิกกลุ่มหนึ่งทางอินเทอร์เน็ต รวมทั้งมีการนำแนวคิดสำคัญจากเรื่องสังข์ทองไปปรับประยุกต์เป็นแนวคิดสำคัญของการสร้างสรรค์รายการ ได้แก่ รายการเงาะถอดรูป ซึ่งมีแนวคิดหลักคือ “สอนให้รู้จักการใช้ชีวิต คำนึง Idea ใหม่ ๆ เป็นไปได้ในชีวิตจริง ไม่ทิ้งความเป็นตัวตน”^{*} ซึ่งเชื่อมโยงกับแนวคิดหลักของเรื่องสังข์ทองคือ ตัวพระสังข์มีรูปหนึ่งเป็นเจ้าเงาะ เมื่อถอดรูปออกก็จะพบรูปทองอันงดงามที่ซ่อนอยู่ภายใน แม้พระสังข์จะมีชีวิตที่เปลี่ยนไปอย่างไร แต่ก็ไม่เคยลืมมารดาและกำเนิดของตน นอกจากรายการดังกล่าวแล้ว ยังมีการโฆษณาสินค้าที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเรื่องสังข์ทอง โดยเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเงาะถอดรูป ไม่ว่าจะเป็นโฆษณาผลิตภัณฑ์เสริมอาหารหนูไวท์หรือโฆษณาของบริการสินเชื่อรถยนต์เพื่อเงินสด Car for cash การนำเรื่องสังข์ทองมาดัดแปลง

^{*} ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.ngoetv3.com

ในรูปแบบต่างๆ เหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงความนิยมที่มีต่อเรื่องสิ่งของในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

2. ลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยม

โลกปัจจุบันในยุคโลกาภิวัตน์ได้ผสมผสานวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกัน ส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์ของค่านิยมมวลชนที่มีความสัมพันธ์กับผลประโยชน์ตามระบบทุนนิยม อันมีเหตุมาจากความเป็นสากลของโลกจากฝั่งตะวันตกที่แทรกซึมลงไปตามพื้นที่สังคมเปิดต่างๆ ผ่านกระแสของสื่ออันเป็นเครื่องมืออย่างดีของระบบทุนนิยม ในลักษณะการถ่ายทอด ผลิตซ้ำ แพร่กระจาย โดยเฉพาะในด้านการอุตสาหกรรม การพาณิชย์ รวมไปถึงการบริโภคในรูปแบบของวัฒนธรรมสมัยนิยม/ประชานิยม หรือ "popular culture"

วัฒนธรรมประชานิยมไม่ใช่ทฤษฎีที่มีระบบความคิดที่ตายตัว หากเป็นแนวคิดหนึ่งที่มีการพลวัตเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไม่รู้จักตามแต่แนวโน้มของผู้คนที่เปลี่ยนแปลงไปแต่ละยุคสมัย และได้รับการทำความเข้าใจในลักษณะที่แตกต่างกันออกไปตามแต่มุมมองของนักวิชาการในแต่ละด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านรัฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สื่อสารมวลชน หรือมานุษยวิทยา ที่ตั้งชุดคำถามขึ้นมาวิเคราะห์หรือร่วมกับผลผลิตจากระบบทุนนิยมอันส่งผลกระทบสืบเนื่องมาถึงเรื่องราวเกี่ยวข้องกับศาสตร์ที่ตนศึกษา

ด้านที่มาของวัฒนธรรมประชานิยมนั้น นักคิดบางกลุ่มเชื่อกันว่าวัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศอเมริกา (เปรม วนสมุท 2547 : 18) ซึ่งเป็นประเทศที่รวมเอาคนจากหลากหลายวัฒนธรรมเข้าไว้ด้วยกัน และมีเสรีภาพทางความคิดสูง จนเกิดการปะทะสังสรรค์ความคิดจากแนวโน้มของคนหลายวัฒนธรรมผนวกเข้าเป็นวัฒนธรรมผสม (hybrid culture) แต่หากพิจารณาการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมประชานิยมจากแนวโน้มที่ต่างกันของวัฒนธรรมแต่ละชาติแล้ว กล่าวได้ว่าอันที่จริงวัฒนธรรมประชานิยมอาจเกิดขึ้นมานานแล้วในมิติของเวลาที่ต่างกัน และถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งด้วยเหตุแห่งประสิทธิภาพของการสื่อสาร อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่ามาเป็นบรรทัดฐานในการตัดสินการเกิดขึ้นของปรากฏการณ์ที่เรียกได้ว่าเป็นวัฒนธรรมประชานิยม มักเชื่อมโยงเข้ากับระบบทุนนิยม และระบบอุตสาหกรรมที่ส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมถูกนำไปแปรรูปเป็นสินค้าที่ผู้บริโภคเลือกซื้อหาได้ รวมทั้งมีสื่อเข้ามาเป็นบทบาทสำคัญในการแพร่กระจาย ผลิตซ้ำ ก่อเกิดค่านิยม

ในภาษาไทยยังไม่มีคำบัญญัติคำว่า Popular Culture ที่แน่นอน จึงพบว่าในการศึกษา หรืองานวิจัยต่างๆ มีการใช้คำทับศัพท์ หรือบัญญัติศัพท์ Popular Culture ใช้กันอย่างไม่หลากหลายเช่น คำว่า ป๊อป คัลเจอร์ (นันทขว้าง สิริสุนทร 2545) วัฒนธรรมสมัยนิยม (วิริยะ

สว่างโชติ 2542) วัฒนธรรมสมัยนิยม หรือกระแสป๊อป (พัฒนา กิตติอาษา 2547) วัฒนธรรมประชานิยม (เปรม สอนสมุทร 2547) วัฒนธรรมป๊อป, วัฒนธรรมกระแสนิยม (จิรัฐภูมิ เสนาคำ 2549) ซึ่งในที่นี้ผู้ศึกษาจะใช้คำว่า “วัฒนธรรมประชานิยม” แทนความหมายของ Popular Culture เนื่องจากสนใจศึกษา Popular Culture ในมิติของวัฒนธรรมอันเป็นที่นิยมและยอมรับของประชาชนจำนวนมาก ประเด็นหลักของการศึกษานี้อยู่ที่ การนำวรรณคดีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมาดัดแปลง หรือผลิตซ้ำในรูปแบบใหม่ให้เป็นที่ยอมรับของผู้เสพในบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป โดยมุ่งไปที่กระบวนการสร้างสรรค์ที่กระทำขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการเป็นที่ยอมรับของประชาชน ดังนั้น คำว่า “วัฒนธรรมประชานิยม” จึงเป็นคำที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการศึกษานี้

ในเรื่องความหมายของวัฒนธรรมประชานิยม มีการนิยามความหมายโดยเน้นหนักในประเด็นที่ต่างกันไปตามสาขาวิชาการ มโนทัศน์สำคัญในกลุ่มนักวิชาการสาย “วัฒนธรรมศึกษา” (Cultural Study) มีความเห็นว่า การศึกษาวัฒนธรรมจำเป็นต้องมีขอบเขตและความหมายครอบคลุมหลากหลายสาขาวิชา เช่น วรรณคดีวิจารณ์ ภาษาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ รัฐศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ฯลฯ ทำให้แนวทางการศึกษาของนักวิชาการสายนี้ให้ความสำคัญกับข้อมูลหลายแหล่ง หลายวิธีวิทยา อันเกิดจากความร่วมมือของนักวิชาการหลายสาขา ก่อเกิดเป็นนิยามความหมายที่มีหลากหลาย ดังเช่นที่จอห์น สโตเรย์ (John Storey) ได้เสนอนิยามความหมายของ “วัฒนธรรมประชานิยม” ออกเป็น 6 ประการ (Storey, อ้างถึงใน จิรัฐภูมิ เสนาคำ 2549 : 129 -130) ดังนี้

1. วัฒนธรรมประชานิยม คือวัฒนธรรมใดก็ตามที่เป็นที่ยอมรับและชื่นชอบของคนจำนวนมาก ซึ่งนิยามลักษณะนี้จะครอบคลุมเนื้อหาความหมายโดยทั่วไปของวัฒนธรรม แต่ไม่สามารถระบุลักษณะเฉพาะเจาะจงและขอบเขตของวัฒนธรรมอันแตกต่างหลากหลายได้
2. วัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมที่อยู่ตรงข้ามกับวัฒนธรรมของชนชั้นนำหรือวัฒนธรรมชั้นสูง หรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมประชานิยม เป็นวัฒนธรรมของคนส่วนใหญ่ในสังคม
3. วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) อันเป็นวัฒนธรรมที่ถูกผลิตเผยแพร่ และโฆษณาในตลาด เช่น แฟชั่นเสื้อผ้า การแต่งตัว ดนตรี กีฬา ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่งความหมายในลักษณะนี้มักถูกเชื่อมโยงกับการครอบงำทางวัฒนธรรมจากประเทศอุตสาหกรรม
4. วัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชน เป็นวัฒนธรรมขนานแท้ดั้งเดิมของประชาชน หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นวัฒนธรรมประจำเพื่อประชาชน

5. วัฒนธรรมประชาานิยมคือพื้นที่หรือบริเวณของการต่อสู้ระหว่างพลังของกลุ่มคนผู้มีอำนาจครอบงำในสังคม ซึ่งวัฒนธรรมประชาานิยมในแง่นี้ มิใช่ทั้งชนชั้นนำ หรือชนชั้นรอง แต่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ ต่อรอง และช่วงชิงทางอุดมการณ์และผลประโยชน์

6. วัฒนธรรมประชาานิยม คือวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นภายหลังการพัฒนาอุตสาหกรรมและการเกิดขึ้นของชุมชนเมือง อันเป็นอิทธิพลของสื่อและการคมนาคมในโลกสมัยใหม่ที่ไปก่อรูป ขยายตัว เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคน จากวัฒนธรรมดั้งเดิมไปสู่วัฒนธรรมสมัยใหม่

นิยามความหมายวัฒนธรรมประชาานิยมทั้ง 6 ข้อของ John Storey เป็นนิยามที่ค่อนข้างครอบคลุมความหมายทั้งหมดของวัฒนธรรมประชาานิยมเท่าที่มีผู้ให้คำอธิบายไว้ ซึ่งจะแตกต่างกันก็เพียงส่วนที่เน้นหนักต่างกันไปตามสาขาวิชาตามที่ได้กล่าวไว้แล้ว เช่น นักวิชาการทางสายสื่อสารมวลชนอาจมองว่าวัฒนธรรมประชาานิยมเป็นวัฒนธรรมมวลชนซึ่งเป็นที่นิยม โดยได้รับอิทธิพลจากสื่อ ในขณะที่นักมานุษยวิทยาอาจให้นิยามว่าวัฒนธรรมประชาานิยมเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ ต่อรองอัตลักษณ์ของกลุ่มคน และให้ความสำคัญในเรื่องของอำนาจ ดังเช่นงานของพัฒนา กิติธาดา(2546) ที่กล่าวว่าวัฒนธรรมสมัยนิยมสะท้อนปัญหาของวาทกรรมของคำว่า “วัฒนธรรมไทย” อันเป็น “วัฒนธรรมกระแสหลัก” ของชนชั้นผู้นำและปัญญาชนเพื่อสร้างมายาคติทางการเมืองของแนวคิดอนุรักษนิยมและอำนาจนิยม หรืองานของฐิรุฒิ เสนาคำ (2549) ที่ได้จำแนกกลุ่มหลักของความหมายวัฒนธรรมประชาานิยมไว้ว่ามีความแตกต่างกันตามวิธีคิดและทฤษฎี ซึ่งอาจแยกความหมายสำคัญได้ 3 ประเภท คือ วัฒนธรรมของมวลชน วัฒนธรรมจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และวัฒนธรรมของภาพมายา ซึ่งการจำแนกความหมายสำคัญในลักษณะนี้สอดคล้องกับนิยามทั้ง 6 ประการของ John Storey

นอกจากนักวิชาการในสาขาต่างๆแล้ว ยังมีสื่อมวลชนจำนวนหนึ่งที่ให้ความสนใจกับปรากฏการณ์ของวัฒนธรรมประชาานิยม และงานเขียนได้รับการนำมาอ้างอิงในทางวิชาการที่นิยามความหมายของวัฒนธรรมประชาานิยมไว้เช่นกัน อาทิ นันทขว้าง สิริสุนทร (2545 : ก่อนจะเปลี่ยน) ที่แสดงความคิดเห็นว่า

วัฒนธรรมสมัยนิยม หรือ ป๊อป คัลเจอร์ คือ สิ่งซึ่งป๊อปปูลาร์ และอยู่ในกระแสสนใจหรือการรับรู้ของผู้คน โดยป๊อป คัลเจอร์ มักเป็นสิ่งที่ easy และ simple รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตพวกเรา ...มักถูกขับเคลื่อนในเชิงพาณิชย์มากกว่าที่จะเกิดขึ้นมาลอยๆ และไม่มีที่มาที่ไปหรือไม่ก็คิดเพื่อเป็น “สัญลักษณ์แห่งยุคสมัย” ...มักจะมีกระแสต่อเนื่องในระดับหนึ่ง ไม่ใช่แค่ความโด่งดัง และมักมีผลต่อสังคมไม่ทางตรงก็ทางอ้อม หรือในบางครั้งมันคือ Cultural Trends ของสังคมยุคใหม่ ... สิ่งที่มาหาชนนิยม เป็นอะไรก็ได้ แม้แต่คำพูด นามธรรม หรือ

กิจกรรมทางสังคม ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีคุณค่าทางใจหรือมีประโยชน์ต่อสังคม เป็นอะไรที่ตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมชนชั้นสูง ...แต่ไม่จำเป็นว่าจะต้องถูกจำกัดให้เป็นวัฒนธรรมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เป็นของนิยมได้ทุกชนชั้นและได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

จากการความหมายของวัฒนธรรมประชานิยมข้างต้น จะเห็นได้ว่า ประเด็นหนึ่งที่นำมานิยามความหมายของวัฒนธรรมประชานิยม คือ วัฒนธรรมนี้ถูกตั้งไว้ในฝั่งตรงข้ามกับวัฒนธรรมชั้นสูง เพราะความยึดมั่นใน “วาทกรรม” ของวัฒนธรรมหลักที่สถาปนาขึ้น ซึ่งวาทกรรมในความหมายของมิเชล ฟูโก (มิเชล ฟูโก, อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร 2545 : 86) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ไม่ใช่แค่ “คำ” แต่หมายถึงระบบหรือกระบวนการ ในการผลิตสร้างเอกลักษณ์หรือความหมาย ให้กับสิ่งต่างๆ ในโลก วาทกรรมตามความหมายนี้คือ ระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์ กติกาที่มนุษย์กำหนดขึ้น เพื่อตรึงและเผยแพร่สิ่งที่สร้างขึ้น รวมไปถึงเก็บกด ปิดกั้น กดทับ ย่อยสลาย ความหมายอื่นที่มีลักษณะขัดแย้งหรือตรงข้ามกับวาทกรรม ทำให้วัฒนธรรมที่ก่อขึ้นบนชุดของวาทกรรม ภาพลักษณ์ การแสดง รูปแบบและการปฏิบัติทางวัฒนธรรมต่างๆ ก่อเกิดความหมาย อัตลักษณ์ และส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในเชิงอำนาจ

ดังนั้น เมื่อนำแนวคิดเรื่องวาทกรรมมาวิเคราะห์ร่วมกับความหมายของนิยามวัฒนธรรมประชานิยมว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมชนชั้นสูง ตลอดจนปรากฏการณ์อื่นๆ ที่แสดงถึงการดูแลวัฒนธรรมประชานิยม กล่าวได้ว่า ปรากฏการณ์นี้เกิดขึ้นเพราะกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งซึ่งอยู่ในวัฒนธรรมหลัก ใช้กฎเกณฑ์ของสังคมตัดสินว่ากลุ่มคนที่อยู่นอกเหนือจากวัฒนธรรมหลักถือเป็นอื่น แสดงให้เห็นว่าการสร้างวาทกรรมสถาปนาวัฒนธรรมหลัก และกฎเกณฑ์ขึ้นมาเป็นตัวตั้ง ทำให้วัฒนธรรมประชานิยมซึ่งเป็นวัฒนธรรมย่อยที่มีเนื้อหาไม่เกินไปตามวัฒนธรรมหลักถูกตัดสินว่าเป็นวัฒนธรรมชั้นต่ำ ด้อยค่า และบ่อนทำลาย หรือเรียกได้ว่าถูกกระทำผ่านกระบวนการทางวาทกรรมให้เป็นตัวแทนความเป็นอื่นทางวัฒนธรรม (representations of cultural otherness) (พัฒนา กิตติอาษา 2546 : 16) ซึ่งความคิดนี้ถือเป็นความคับแค้นและอคติของกระบวนการทัศน์วัฒนธรรม

สำหรับการรับเอาวัฒนธรรมประชานิยมเข้ามาในสังคมไทยนั้น มักมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับประเด็นนี้โดยตั้งข้อสังเกตร่วมกับบทบาทของสื่อ ในฐานะที่เป็นปัจจัยสำคัญในการเผยแพร่ และสร้างความนิยมให้แก่ประชาชน โดยสื่อถูกเชื่อมโยงเข้ากับระบบทุนนิยม วัฒนธรรมถูกแปรสภาพในรูปแบบของสินค้า ผ่านกระบวนการผลิตที่ไตร่ตรองโดยผู้ผลิตว่าตอบสนองอุปทานของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย แล้วจึงนำเสนอสินค้าทางวัฒนธรรมนั้นผ่านสื่อ ทำให้ผู้บริโภคได้ทำความรู้จักกับ

สินค้าต่างๆ ก่อเกิดทางเลือกและรสนิยมในการบริโภค ดังเช่น การอธิบายลักษณะวัฒนธรรมประชานิยมในสังคมไทยที่นฤพนธ์ ตัววิเศษ (2549 : 64) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า

วัฒนธรรมป๊อป คือวัฒนธรรมที่ได้รับความนิยมในสังคม ถูกกล่าวถึงหรือมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของบุคคลต่างๆ วัฒนธรรมเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวข้องกับทั้งเรื่องการกิน อยู่หลับนอน สังสรรค์ เดินทาง สื่อสาร และการทำมาหากิน ...ประสิทธิภาพของการมีอยู่วัฒนธรรม ป๊อป เห็นได้จากโฆษณาสินค้าในสื่อประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ ป้ายโฆษณา ใบปลิว นิตยสาร หนังสือพิมพ์ หรืออินเทอร์เน็ต สินค้าในที่นี้จะไม่ได้ทั้งสินค้าอุปโภค บริโภค บริการ ความบันเทิง และการท่องเที่ยว ปัจจุบัน วัฒนธรรมป๊อปอาศัยสื่อในการเข้าถึงคนจำนวนมาก ขณะเดียวกันก็สร้างความหมายให้กับชีวิตผ่านสินค้าเหล่านั้น

ปรากฏการณ์ของวัฒนธรรมป๊อปอาจเป็นโฉมหน้าหนึ่งของการเข้ามาของภาวะสมัยใหม่ นักคิดหลายคนเชื่อว่า วัฒนธรรมป๊อปเป็นผลลัพธ์ของการบริโภค ทุนนิยม อุตสาหกรรม การเกิดขึ้นของมวลชน การกลายเป็นเมืองและระบอบประชาธิปไตย ปัจจัยเหล่านี้ทำให้เกิดความเข้าใจอะไรบ้าง

การอธิบายถึงลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยม หรือวัฒนธรรมป๊อปตามความคิดเห็นของนฤพนธ์นี้ จะเห็นได้ว่าการให้ความสำคัญในเรื่องของการอุปโภค บริโภคของผู้เสพท่ามกลางกระแสของระบบทุนนิยม และการใช้สื่อมวลชนเพื่อให้เข้าถึงผู้บริโภค ซึ่งประเด็นของการมองว่าสื่อมวลชนเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงการมีอยู่ของวัฒนธรรมประชานิยมในสังคมไทยนี้ สอดคล้องกับข้อสังเกตเกี่ยวกับการรับเอา popular culture เข้ามาในสังคมไทยที่ภัทร ด้านอุตรา (2541:351-363) ได้ตั้งสมมติฐานไว้ว่า กำเนิดของสื่อที่มีลักษณะเป็นสื่อมวลชน นับเป็นปัจจัยที่แบ่งแยกความแตกต่างระหว่าง popular culture กับวัฒนธรรมชาวบ้าน ดังนั้นจึงพอถือได้ว่า การตั้งโรงพิมพ์ของหมอบรัดเลย์นับเป็นการเกิดปรากฏการณ์ popular culture เป็นครั้งแรกในประเทศไทย นอกจากนี้ ภัทรยังได้เสนออีกประเด็นที่เป็นจุดเปลี่ยนแปลงที่เด่นชัดว่า popular culture ได้หยั่งรากลึกในสังคมไทยคือ การเกิดคำว่า “เซย” อันมีที่มาจาก “ลุงเซย” ในหัตถนิยายชุดสามเกลอของป.อินทรปาลิต เพราะการยอมรับความหมายของคำใหม่อย่างคำว่า “เซย” ในช่วงปีทศวรรษ 2480 ย่อมแสดงถึงการแบ่งแยกรสนิยมทางวัฒนธรรม

ข้อสังเกตเพิ่มเติมเกี่ยวกับการรับ popular culture เข้ามาในประเทศไทยก็คือ หนังสือสองเล่มของหม่อมราโชทัย อันได้แก่ “จดหมายเหตุเรื่องทูตไทยไปประเทศอังกฤษ” และ “นิราศลอนดอน” ซึ่งเป็นที่นิยมจนเกิดการซื้อขายลิขสิทธิ์นั้น ล้วนมีนัยยะของการรับวัฒนธรรม

ต่างประเทศ และยังมีสื่อภาพยนตร์ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ยุคนั้นเรียกว่า “cinematograph” ที่ฉายครั้งแรกที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการในปีพ.ศ.2441 ก็เป็นประดิษฐ์กรรมล้ำยุคจากต่างประเทศ รวมทั้งภาพที่ฉายก็เป็นภาพบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในต่างประเทศ เช่นเดียวกับที่วรรณกรรมชุดสามเกลอก็มีหลายองค์ประกอบที่แสดงให้เห็นพฤติกรรม และรสนิยมของชาวกรุงผู้มีอันจะกินรุ่นใหม่ ซึ่งมักใช้ชีวิตอย่างชาวตะวันตก หรือได้รับการศึกษามาจากต่างประเทศเกือบทั้งสิ้น

การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชาานิยมเกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 (เปรมสวนสมุทร 2547:12) และเริ่มเป็นที่สนใจนำมาศึกษาวิชาการเมืองไทยอย่างกว้างขวางในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา แต่ด้วยแนวคิดวัฒนธรรมประชาานิยมนี้ยังเป็นแนวคิดที่ค่อนข้างใหม่ จึงมีการถกเถียงกันมากมายเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมนี้ และไม่มีข้อสรุปตายตัว เป็นการนำเสนอผ่านข้อคิดเห็นของนักวิชาการแต่ละสำนักเท่านั้น อย่างไรก็ตาม สมเกียรติ ตั้งนโม (2549) ได้กล่าวไว้ในบทความ “วิพากษ์วัฒนธรรมมวลชนและวัฒนธรรมประชาานิยม ถอดหน้าจากวัฒนธรรมมวลชน เปลือยอุตสาหกรรมวัฒนธรรม” ว่า พัฒนาการทางความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชาานิยม(popular culture) ได้ถูกนำไปผูกติดกับการต่อสู้แข่งขันเพื่อช่วงชิงความหมายและการตีความซึ่งมีมาก่อนแล้ว และได้กลายเป็นหลักฐานสำคัญในการโต้แย้งกันต่างๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมมวลชน(mass culture) โดยเฉพาะเรื่องราวหรือข้อถกเถียงที่สัมพันธ์กัน 3 ประการ ซึ่งเป็นศูนย์กลางของทฤษฎีต่างๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมประชาานิยม(popular culture) ในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ดังต่อไปนี้

ใคร หรืออะไรที่มาเป็นตัวกำหนดตัดสิน popular culture, popular culture เกิดขึ้นมาจากตัวของประชาชนเองในฐานะที่เป็นการแสดงออกโดยอัตโนมัติเกี่ยวกับความสนใจ และคุณลักษณะของพวกเขาเองใช่หรือไม่ หรือว่ามันได้ถูกยัดเยียด จากข้างบนลงล่าง โดยตำแหน่งต่างๆ ที่มีอำนาจเหนือกว่าในฐานะที่เป็นแบบฉบับของการควบคุมทางสังคมและวัฒนธรรมใช่ไหม คำถามต่อมาคือ popular culture เกิดขึ้นมาจากผู้คนในระดับล่างหรือว่ามันมาจากชนชั้นที่อยู่สูงกว่า

อิทธิพลในเชิงพาณิชย์กรรมและอุตสาหกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมประชาานิยม (popular culture) การปรากฏตัวขึ้นมาของวัฒนธรรมในรูปแบบของสินค้าต่างๆ นำมาซึ่งบรรทัดฐานเกี่ยวกับการทำกำไร และการนำออกวางตลาด ที่มาก่อนเรื่องคุณภาพและศิลปะ ซึ่งหมายถึงความสมบูรณ์แบบและความท้าทายชวนชมใช่หรือไม่ หรือการขายตัวของตลาดสากลสำหรับ popular culture ได้ทำให้เกิดความมั่นใจว่า จริงๆ แล้ว มัน popular ก็เพราะมันทำให้

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.midnightuniv.org.html/>.

เกิดสินค้าต่างๆ ขึ้นมา ที่ประชาชนต้องการอย่างแท้จริงใช่หรือไม่ อะไรคือชัยชนะเมื่อ popular culture ได้รับการผลิตขึ้นมาในเชิงอุตสาหกรรม และถูกนำออกวางจำหน่ายตามบรรทัดฐานของความเป็นไปของตลาด และผลกำไร ด้วยเหตุนี้จึงเกิดคำถามขึ้นมาว่า มันเป็นเรื่องเชิงพาณิชย์หรือเรื่องเชิงคุณภาพกันแน่

บทบาทอันเป็นอุดมคติของ popular culture วัฒนธรรมประชานิยมนั้น ต้องการที่จะปลุกฝังความเชื่อให้กับผู้คน เพื่อให้เกิดการยอมรับมันและยึดมั่นในความคิดและคุณค่าต่างๆ โดยมีความมั่นใจว่ามันจะมีอิทธิพลครอบงำผู้คนทั้งหลายต่อไปในตำแหน่งที่ได้เปรียบกว่าและใครเล่าซึ่งเป็นเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือมัน หรือมันเป็นเรื่องเกี่ยวกับการกบฏและความขัดแย้งต่อระเบียบกฎเกณฑ์ที่แพร่หลายอยู่ในสังคม แต่ยังห่างไกลจากความสมบูรณ์แบบวัฒนธรรมประชานิยมเป็นการต่อต้านผู้คนทั้งหลายที่อยู่ในอำนาจ และพยายามที่จะโค่นล้มความเด่นตระหง่านทางความคิดและการกระทำเหล่านั้นใช่หรือไม่

ประเด็นข้อถกเถียงกันต่างๆ เหล่านี้ ยังคงเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจอย่างมากในการศึกษาเกี่ยวกับ popular culture หรือวัฒนธรรมประชานิยมในทุกวันนี้ กล่าวคือ ได้รับความสนใจในเชิงระบบและในเชิงแก่นสารเพิ่มขึ้น ในการถกเถียงกันท่ามกลางเรื่องของวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) ซึ่งเริ่มก้าวมารวมตัวกันนับจากทศวรรษที่ 1920 เป็นต้นมา

จากข้อเขียนนี้แสดงให้เห็นว่า มักมีการตั้งคำถามเกี่ยวกับการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในเรื่องของอำนาจ อิทธิพล และการครอบงำตลอดจนการต่อสู้ของแต่ละฝ่ายเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ ผ่านกลไกทางวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับระบบทุนนิยม ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมประชานิยมผูกพันอยู่กับประชาชนในระบอบประชาธิปไตยที่ประชาชนมีอิสระที่จะเรียกร้อง ต่อรอง ต่อสู้ หรือกระทำการใดๆภายใต้สิทธิอันชอบธรรม จึงเกิดการปะทะสังสรรค์ทางความคิด ตลอดจนการพยายามครอบงำ และพยายามปลดปล่อยตนเองจากการถูกครอบงำ ซึ่งใกล้เคียงกับที่จอห์น ฟิสก์ (John Fiske) ได้สรุปแนวทางในการศึกษาวัฒนธรรมสมัยนิยมเอาไว้ว่าประกอบไปด้วย 3 แนวทาง ได้แก่ *

พิจารณาวัฒนธรรมสมัยนิยมจากตัวแบบของการประนีประนอม (a consensual model) มองเห็นวัฒนธรรมสมัยนิยมว่า เป็นเพียงพิธีกรรมของการจัดการความแตกต่างและ

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ ,<http://www.midnightuniv.org/midnight2544/>

ความตึงเครียดทางวัฒนธรรม และในที่สุดก็จะจบลงด้วยความสมานฉันท์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของวัฒนธรรมร่วมกันของคนในชาติ

พิจารณาวัฒนธรรมสมัยนิยมจากตัวแบบของอำนาจ (a model of power) มองเห็นวัฒนธรรมสมัยนิยมว่าเป็นการกดขี่ การบังคับครอบงำมวลชนหรือกลุ่มคนที่ไร้อำนาจ และอยู่ในฐานะที่ไม่อาจต่อรองได้ในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมต่าง ๆ

พิจารณาวัฒนธรรมสมัยนิยมในฐานะที่เป็น "สนามของการต่อสู้ช่วงชิง (a site of struggle) มองเห็นกระบวนการต่อรอง สร้างสรรค์และกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่คนในสังคมใช้ในการรับมือหรือสร้างความหมายทางสังคมให้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตน

จะเห็นได้ว่าจอห์น พิสเก้ ได้ให้มุมมองการพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยมในประเด็นของการประนีประนอมเอาไว้อย่างดี นอกเหนือจากประเด็นเรื่องอำนาจ การครอบงำ และสนามของการต่อสู้ช่วงชิง แต่มุมมองนี้ก็ขัดแย้งกับความคิดของคนในวัฒนธรรมหลัก ตัวแบบของการประนีประนอมนี้จึงไม่สามารถเกิดขึ้นโดยการศึกษาองค์รวมของคนทั้งชาติ ประเด็นหลักที่มักนำมาศึกษาจึงอยู่ที่การพิจารณาวัฒนธรรมประชานิยมจากตัวแบบของอำนาจ และการพิจารณาในฐานะที่เป็นสนามการต่อสู้ช่วงชิงมากกว่า

ในส่วนการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในสังคมไทย เปรม วนสมุท (2547 : 23) ให้ข้อสังเกตว่างานที่อาจเรียกได้ว่าเป็นการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยมในยุคต้นๆของไทย คือบทวิเคราะห์ในหนังสือปากไก่และใบเรือของนิธิ เติญศิริวงศ์ ซึ่งนิธิได้วิเคราะห์พัฒนาการ การเกิดขึ้น และการดำรงอยู่ของชนชั้น "กระฎุมพี" ในสังคมไทย ซึ่งหากจะมองในมุมมองของนักวัฒนธรรมประชานิยมแล้ว วัฒนธรรมกระฎุมพีก็คือวัฒนธรรมประชานิยมอันเป็นผลมาจากระบบทุนนิยมนายทุนเดียว

สำหรับการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในด้านของวรรณกรรมแล้ว นับว่าการศึกษาเรื่อง ผู้เสพย์กับการดัดแปลง เนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงปี พ.ศ. 2545 -2546 ของเปรม วนสมุท (2547) เป็นการศึกษาเรื่องแรกทางวรรณกรรมที่มุ่งศึกษาวรรณกรรมร่วมกับวัฒนธรรมประชานิยมอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังมองว่าสื่อบันเทิงร่วมสมัยเป็นวรรณกรรม ในแง่ของการนำวรรณคดีมาเล่าเรื่อง ซึ่งผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ในประเด็นนี้ด้วยเช่นกัน โดยศึกษาการ์ตูนนิทาน การ์ตูนภาพ การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และละครเวทีสมัยใหม่ ที่ถือเป็นสื่อบันเทิงร่วมสมัยเหล่านี้ในฐานะของวรรณกรรมเรื่องสั้นของ อันเป็นอีกรูปแบบของการสืบทอดวรรณคดีเรื่องสั้นของในปัจจุบัน

จากการศึกษาภาพรวมของวัฒนธรรมประชาานิยม และการนิยามความหมายของ นักวิชาการในสาขาต่างๆข้างต้นแล้ว ผู้ศึกษาสรุปความหมายวัฒนธรรมประชาานิยมที่ใช้เป็นคำ นิยามในการศึกษาได้ดังนี้

วัฒนธรรมประชาานิยม (Popular Culture) หมายถึง การผลิต และเผยแพร่วัฒนธรรม ในรูปของสินค้าตามกระแสทุนนิยม ซึ่งเป็นความนิยมจากผู้บริโภคส่วนใหญ่ในสังคม โดยอาศัยสื่อ เป็นตัวกลางสำคัญ มีการผลิตซ้ำ มีการสร้าง ค้นหาและต่อรองตัวตนหรืออัตลักษณ์ ทั้งยังเป็น ปราบปรามการที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงเต็มไปด้วยพลวัต อันเชื่อมโยงกับบริบทของโลกยุค หลังทันสมัย ได้แก่ กระแสโลกาภิวัตน์ การขยายตัวของเมืองและชนชั้นกลางในเมือง อิทธิพลของ สื่อมวลชน การผลิตแบบมวลชนอุตสาหกรรม กระแสบริโภคนิยมและกระแสท้องถิ่นนิยม ซึ่งทำให้ เกิดการเปลี่ยนแปลงโฉมหน้าของวิถีชีวิตประจำวัน

ลักษณะวัฒนธรรมประชาานิยมที่จะกล่าวถึงต่อไปนี้ ผู้ศึกษาจะจำแนกการอธิบายตาม หัวเรื่องที่ป็นปัจจัยสำคัญของวัฒนธรรมประชาานิยมเพื่อให้เกิดความเข้าใจลักษณะโดยทั่วไปของ แนวคิดที่จะนำมาใช้ในการศึกษา ได้แก่ อัตลักษณ์และตัวตน สื่อและผู้เสพ และการผลิตซ้ำ

2.1 อัตลักษณ์และตัวตน

ประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์และตัวตน เป็นปัจจัยหนึ่งแสดงถึงการเกิดขึ้นมีอยู่ของ วัฒนธรรมประชาานิยม โดยกลุ่มคนในวัฒนธรรมประชาานิยมได้พยายามศึกษา ค้นหา หรือสร้าง ความเป็นตัวตน อัตลักษณ์ของตนเอง โดยมักจะยึดติดในตัวตนนั้นๆ (localism) ด้วยเชื่อว่าจะ สร้างกระแสต่อต้านในการพยายามจะยับยั้ง ปะทะการลุกลามของอัตลักษณ์จากกระแสอำนาจ ภายนอกต่างๆ อันเกิดจากความยึดติดใน "รูปแบบ" ตัวตน (ethnocentrism) และความพยายาม รักษาคุณค่าของตนเองไว้ ในขณะที่บางส่วนมีการเคลื่อนไหวเพื่อปรับตัวตนในการดำรงอยู่ให้ สอดคล้องกับเงื่อนไขต่างๆ

ตัวตน (Self) และอัตลักษณ์ (Identity) เป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกัน และมีความสัมพันธ์กับวิชาหลากหลายแขนงทางสังคมศาสตร์ ทั้งสังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา และปรัชญา

บริตตา เณลิเม่า กอนันตกุล (2545 : 201 - 202) ได้เปรียบเทียบและอธิบาย ความหมายที่ต่างกันของอัตลักษณ์และตัวตน โดยได้ใช้คำว่าอัตลักษณ์แทน Identity และคำว่า ตัวตนหรือสำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตนครอบคลุมหลายคำ ได้แก่ self, subjectivity, identification คำทั้งหมดนี้เกี่ยวข้องกับสำนึกเกี่ยวกับตนเอง การนิยามตนเอง หรือการตอบคำถามว่า เรา คือใคร จุดเน้นที่แตกต่างกันระหว่างอัตลักษณ์และตัวตนคือ อัตลักษณ์ หรือ identity อ้างอิงอยู่กับ

การจำแนกกลุ่มคนด้วยป้ายทางสังคมวัฒนธรรม เช่นคนไทย(อัตลักษณ์ทางเชื้อชาติ) ชาย หญิง (อัตลักษณ์ทางเพศ) คนชั้นกลาง ชาวบ้าน (อัตลักษณ์ทางชนชั้น) ป้ายเหล่านี้มิได้เป็นเพียงความคิดหรือคำที่ประดิษฐ์ขึ้นอย่างเดียว แต่มีกลไกทางปฏิบัติการของการสร้างความหมายที่จะทำให้เกิดความสำนึกขึ้นภายในบุคคลว่า เขาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่มีลักษณะร่วมบางอย่าง เช่น มีลักษณะทางกายภาพเหมือนกัน มีประวัติศาสตร์หรือความทรงจำร่วมกัน หรือมีเป้าหมายเดียวกัน

ส่วนคำว่า "ตัวตน" หรือ "สำนึกเกี่ยวกับความมีตัวตน" เน้นการดำรงอยู่ของตัวเราในฐานะที่เป็นบุคคล(person) ประธานหรือผู้กระทำ (subject, agent) อันเป็นที่ตั้งของการรับรู้ทางปัญญาและอารมณ์และเป็นผู้ก่อให้เกิดการกระทำต่าง ๆ นอกจากนี้แล้วอัตลักษณ์และตัวตนยังมีความเกี่ยวข้องกันมากขึ้นในกระแสความคิดร่วมสมัย อัตลักษณ์มีการเปลี่ยนแปลงตามสถานที่ เวลา และปรับตัวไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งทำให้เห็นว่าอัตลักษณ์และตัวตนก็คือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับกลุ่ม หรือระหว่างกลุ่มกันคนนั่นเอง เพราะอัตลักษณ์ หรือการนิยามตัวตนว่าเราเป็นใครนั้น จะเกิดขึ้นได้จากการที่เราปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวเรามาตั้งแต่กำเนิด หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น (Socially Constructed) โดยสังคมภายหลัง และเนื่องจากอัตลักษณ์เกี่ยวพันกับเรื่องของการสื่อสาร เพราะฉะนั้น ด้านหนึ่งของอัตลักษณ์จึงเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เราารู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกับคนอื่น (self-ascription) อีกด้านหนึ่งคนอื่นก็ต้องรู้สึกเช่นเดียวกับเราด้วย (ascription by others) (กาญจนา แก้วเทพ 2545 :ข) ด้วยเหตุดังกล่าว อัตลักษณ์จึงเป็นตัวกำหนดขอบเขตว่าเราเป็นใคร เราเหมือนหรือต่างจากคนอื่นอย่างไร มีใครเป็นสมาชิกกลุ่มเดียวกันกับเราบ้าง เราควรมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นอย่างไร และคนอื่น ๆ ควรสานสายสัมพันธ์กับเราอย่างไร

สำหรับความสำคัญของอัตลักษณ์หรือตัวตนกับวัฒนธรรมประชานิยม นั้น อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2543 : 2-3) ได้อธิบายไว้ว่า

วัฒนธรรมสมัยนิยมเป็นเรื่องของการสร้าง ค้นหา ตีกรอบ และผลิตซ้ำตัวตนหรืออัตลักษณ์ (battles of cultural identities/selves) ผู้คนในกระแสนิยมอยู่เพื่อค้นหา เลือกรับ ตีกรอบ และหรือปฏิเสธสังกัดของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นสไต์ลิตชีวิต กลุ่มเพื่อน ครอบครัว ที่ทำงาน ชุมชน ความสามารถในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง หรืออาจทำความเข้าใจการต่อสู้เพื่อค้นหาตัวตนของคนที่แตกต่างกันชาติพันธุ์ ชนชั้น รุ่นอายุ และภูมิหลังต่างๆ ในกระแสสมัยนิยม เพราะกระแสวัฒนธรรมสมัยนิยมให้พื้นที่และเครื่องมือในการตีกรอบ ผลิต และได้เอียงกันของตัวตนหรืออัตลักษณ์ในรูปแบบต่างๆ อย่างต่อเนื่องและมีชีวิตชีวา

ความแตกต่างของผู้คนในวัฒนธรรมประชานิยม เป็นจุดสำคัญที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ร่วมกันของกลุ่มคนที่มีลักษณะร่วม เพื่อประกาศอัตลักษณ์ตน ซึ่งอัตลักษณ์หรือตัวตนของคนในวัฒนธรรมประชานิยมนี้ แต่ละคนมิได้หลายสถานะขึ้นอยู่กับภาวการณ์อันจำแนกแยกย่อยออกไปอีก การวิเคราะห์ตัวตนในวัฒนธรรมประชานิยมนั้น สามารถแบ่งการพิจารณาออกเป็น 5 ลักษณะ คือ (พัฒนา กิตติอาษา 2546 : 46)

1. ตัวตนได้จากการเสพลือ มีประสบการณ์ผ่านสื่อแล้วนำมาสร้างความเป็นตัวตนให้กับตนเอง
2. ตัวตนเกิดในโลกความจริงเหนือความจริง โดยสื่อมักเป็นผู้สร้างความจริงเหล่านั้น
เช่น ผู้หญิงสวยมักต้องมีสัดส่วนที่ผอมบาง
3. ตัวตนที่ถูกแยกย่อย เช่น กลุ่มเกย์ กลุ่มเด็กเซ็กซี่เซอร์พอยท์
4. ตัวตนที่อยู่ในโลกที่ขัดแย้งกัน อันเกิดจากการสร้างความหมายที่ขัดแย้งกัน เช่น ผู้หญิง ต้องเป็นทั้งแม่ และเป็นสาวเปรี้ยวในกลุ่มเพื่อน
5. ตัวตนในโลกแห่งสุนทรียะที่มีระดับแยกไปตามอำนาจที่ผู้อื่นเป็นผู้กำหนด เช่นคนมีเงิน ดูหนังโรงชั้นหนึ่ง ผู้ใช้แรงงานดูหนังควบตามโรงสองชั้น

การวิเคราะห์ตัวตนของคนในวัฒนธรรมประชานิยมทั้ง 5 ข้อนี้ เป็นการสร้างความหมายให้กับตนโดยอาศัยการตีความ การเลือกเปิดรับสื่อ รูปร่างลักษณะภายนอกของตน จังหวะ โอกาส และสถานการณ์ ณ ช่วงเวลานั้น ๆ มาประกอบการสังเคราะห์เป็นตัวตนของคนแต่ละคนให้เป็นรูปธรรมขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นตัวตน เพศสภาพ สัญชาติ สถานะทางสังคม และความหมายที่เกิดขึ้น ซึ่งตัวตนนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดตามยุคสมัยและบริบทของสังคม

นอกจากนี้ การสร้างตัวตนในวัฒนธรรมประชานิยมยังต้องอาศัยเครื่องมือต่างๆกระตุ้นให้เกิดความต้องการ และสร้างความสนใจ ซึ่งเครื่องมือที่สำคัญที่สุดของการสร้างตัวตนในวัฒนธรรมประชานิยมนั้น วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ และคณะ(2545,อ้างถึงในพัฒนา กิตติอาษา 2546: 49) ได้นำเสนอว่า ประกอบด้วยกลวิธี 7 ประการ ได้แก่

1. การใช้คำขวัญ หรือคำสั้น ๆ ที่จำง่ายซึ่งจะช่วยดึงดูดให้ผู้คนสนใจ
2. การตราหน้า การทำให้คนตัดสินใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยไม่ใช้เหตุผลประกอบ
3. การเหมารวม การทำให้คนเกิดความรู้สึกดีหรือประทับใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยปราศจากการวิเคราะห์ ตรวจสอบ
4. การถ่ายโอนสัญลักษณ์ เป็นการใช้อนุสัญญลักษณ์ของสิ่งที่น่าเชื่อถือ เป็นที่เคารพมาเพื่อถ่ายโอนลงสู่อีกสิ่งหนึ่ง

5. การแห่ตาม การกระตุ้นความรู้สึกอยากมีพวกพ้อง ความเห็นด้วย
6. ความดึงดูดทางเพศ (sex appeal) การกระตุ้นความรู้สึกทางเพศให้คนหันมาสนใจ
7. เสี่ยงอันตราย การนำเพลงประกอบ ทำให้รู้สึกคล้อยตาม และจดจำได้ง่าย

เครื่องมือเหล่านี้ถูกนำไปใช้ผ่านสื่อ เพื่อนำเสนอสินค้าให้เกิดความสนใจในหมู่ผู้บริโภค โดยพิจารณาจากวิธีต่างๆ จากความต้องการพื้นฐาน และธรรมชาติของมนุษย์ พิจารณาจากกลวิธีเหล่านี้จะเห็นได้ว่าการสร้างอัตลักษณ์ของคนในวัฒนธรรมประชานิยม นั้น ด้านหนึ่งผูกพันอยู่กับการขยายตัวของระบบทุนนิยม สอดคล้องกับข้อสรุปจากการศึกษาเรื่อง ร้านกาแฟ: ความหมายในวัฒนธรรมไทยยุคบริโภคนิยมของศรินธร รัตน์เจริญขจร (2544) ที่กล่าวว่ามนุษย์กับสินค้าในวัฒนธรรมบริโภคนิยม ถูกสร้างความหมายให้สัมพันธ์เชื่อมโยงกันได้ผ่านการใช้สื่อสัญลักษณ์ภายใต้ค่านิยมอันเป็นกติการ่วมชุดหนึ่ง ทำให้ผู้บริโภคตระหนักรู้ถึงการที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้ขณะเดียวกันภายใต้กรอบดังกล่าว ปัจเจกชนก็สามารถปรุงแต่งความหมายหรือ “อัตลักษณ์” เฉพาะของตนเอง เพื่อตอบสนองความต้องการทางจิตใจ ผ่านชุดความหมายต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตสินค้าเตรียมไว้ให้เช่นกัน ซึ่งบางครั้งอัตลักษณ์ถูกแสดงออกมากในรูปแบบของการแสดงสถานภาพทางสังคม รสนิยมผ่านสินค้าต่างๆ ดังที่ฐิรุฒ เสนาคำ (2549 : 73) กล่าวไว้ว่า

การขยายตัวของระบบทุนนิยม และระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่ผลิตสินค้าเพื่อมวลชนจำนวนมากๆ ทำให้เกิดการบริโภคสินค้าอย่างแพร่หลาย สินค้าได้กลายเป็นเครื่องบ่งบอกสถานภาพทางสังคม รสนิยม ความคิดและความเชื่อของมนุษย์...มนุษย์สร้างคุณค่าให้ตัวเองผ่านการใช้สินค้า เช่น การสวมเสื้อผ้ายี่ห้อดัง ใช้เครื่องสำอางรุ่นใหม่ ใส่เครื่องประดับราคาแพง กินอาหารในร้านฟาสต์ฟู้ด ผ่านการใช้สื่อ เช่น ดูรายการทีวี ชมภาพยนตร์ที่มีดาราคนโปรด ฟังเพลงของนักร้องยอดนิยม และติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมเหล่านี้บ่งบอกรสนิยม การใช้เวลาว่าง ฐานะทางเศรษฐกิจ และความแตกต่างทางความคิดของบุคคล และที่สำคัญสิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า มนุษย์สถาปนาความสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านตัวสินค้าและบริการที่ตัวเองบริโภคอย่างไร

ข้อความนี้แสดงถึงผลกระทบของระบบทุนนิยม และระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมต่อการประกาศตัวตนของมนุษย์ และความสัมพันธ์ระหว่างกันของบุคคลในแต่ละสถานะในสังคม ที่มีสื่อเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำหน้าที่เชื่อมระหว่างการสร้างตัวตนของบุคคลกับการบริโภคในระบบทุนนิยม วัตถุหรือสินค้าถูกมองในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกสถานภาพทางสังคม อัตลักษณ์ แนวทางการใช้ชีวิต ตลอดจนแสดงถึงศักดิ์ศรี หรืออำนาจของบุคคลหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม นักวิชาการกลุ่มที่ศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมได้ให้ความสำคัญกับ เรื่องการสร้างอัตลักษณ์ หรือตัวตนของคนสมัยใหม่ ในฐานะที่วัฒนธรรมประชาานิยมเป็นพื้นที่ในการต่อสู้ ต่อรองตัวตนของคนในสังคมนั้น คือนักวิชาการในสายมานุษยวิทยาที่ได้สรุปประเด็น สำคัญของการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมไว้ว่า การศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมทางสาย มานุษยวิทยานั้น เน้นหนักอยู่ที่การศึกษาการใช้และเข้าใจวัฒนธรรมประชาานิยม ในฐานะที่เป็น เครื่องมือในการสร้างตัวตนของคนสมัยใหม่ ทั้งในฐานะที่เป็นปัจเจก หรือเพื่อแสดงความเป็น สมาชิกและการมี ส่วนร่วมในสังคม ดูเหมือนว่าแนวของการศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมใน ในฐานะที่เป็นเครื่องของการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของคนนั้น จะเป็นกระแสหลักของ การศึกษาวัฒนธรรมประชาานิยมของไทยในปัจจุบัน (เปรม สอนสมุทร 2547 : 26-27)

ความที่สังคมในระบบทุนนิยมสร้างความแตกต่างทางชนชั้นขึ้นมาโดยใช้สถานภาพ ทางสังคม และฐานะทางการเงินเป็นตัวจำแนก จึงเกิดการต่อสู้เพื่อให้อัตลักษณ์ของตนเป็นที่ ยอมรับในสังคมโดยใช้วัฒนธรรมประชาานิยมเป็นเครื่องมือ โดยเฉพาะการต่อสู้จากคนในกลุ่มที่ สังคมเรียกว่าคนชายขอบเพื่อเรียกร้องความเท่าเทียม การศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการใช้วัฒนธรรม ประชาานิยมเพื่อประกาศอัตลักษณ์ หรือตัวตนนั้นช่วยให้เข้าใจได้ว่า คุณลักษณะหนึ่งของ วัฒนธรรมประชาานิยม คือ ช่วยลดความเข้มแข็งของกระบวนทัศน์เกี่ยวกับความแตกต่างทางชน ชั้น เพศสภาพ เชื้อชาติ ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ และการจัดแบ่งกลุ่มทางสังคม อันเป็นผลมา จากวาทกรรมของวัฒนธรรมที่เป็นกระแสหลัก ด้วยการใช้ความเป็นสากลลดความแตกต่าง ท่ามกลางสังคมที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย และเปิดโอกาสให้คนที่ไม่ค่อยสิทธิมีเสียงในสังคม ได้เรียกร้องเพื่อให้ได้มาซึ่งความทัดเทียมของสังคมแทนที่จะอยู่เฉยปล่อยให้อำนาจวาทกรรม ยัดเยียดความเป็นอื่นทางวัฒนธรรมให้ ซึ่งประเด็นนี้นับว่าเชื่อมโยงเข้ากับแนวคิดตามระบอบ ประชาธิปไตยได้อย่างแนบสนิท อีกนัยหนึ่งกล่าวได้ว่า นอกเหนือจากการขยายตัวของระบบทุน นิยมและการผลิตทางอุตสาหกรรมแล้ว แนวคิดตามระบอบประชาธิปไตยนี้เองที่เป็นสาเหตุสำคัญ อันก่อให้เกิดวัฒนธรรมประชาานิยม เพราะเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้อิสระทางความคิดและการกระทำ เป็นเรื่องถูกต้องเหมาะสม

จะเห็นได้ว่าประเด็นอัตลักษณ์หรือตัวตนถูกเชื่อมโยงเข้ากับวัฒนธรรมประชาานิยม อย่างแยกไม่ออก การทำความเข้าใจเรื่องอัตลักษณ์หรือตัวตนจึงเป็นประโยชน์ต่อการศึกษ วัฒนธรรมประชาานิยมโดยรวม ดังนั้น ในการศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองในวัฒนธรรมประชา นิยมนี้ ผู้ศึกษาสนใจนำประเด็นอัตลักษณ์หรือตัวตนมาศึกษาด้วยว่า ในเรื่องวรรณกรรมเรื่องสังข์ ทองฉบับต่างๆ มีการประกาศอัตลักษณ์ตลอดจนการแสดงตัวตนในลักษณะใดบ้างที่ปรากฏอยู่

และวิเคราะห์ว่าวัฒนธรรมประชาานิยมถูกใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้ ต่อรอง ค้นหา หรือ ประกาศอัตลักษณ์ของคนกลุ่มใด อย่างไร และเพื่ออะไร ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจกระบวนการดัดแปลง วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองภายใต้เงื่อนไขการยอมรับของคนในวัฒนธรรมประชาานิยม

2.2 สื่อ และผู้เสพ

ในวัฒนธรรมประชาานิยม สื่อ นับว่ามีบทบาทสำคัญมาก และทำหน้าที่มากกว่าการเป็นตัวกลางถ่ายทอดสารไปยังผู้เสพ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ กับวัฒนธรรมประชาานิมนั้น มีผู้ตั้งข้อสังเกตว่าวัฒนธรรมประชาานิยมเกิดขึ้นโดยมีจุดเริ่มต้นจากการพัฒนาของระบบการสื่อสาร จนสามารถแพร่กระจายข้อมูลข่าวสารไปยังมวลชนได้ ทำให้คนจำนวนมากได้รับรู้ในสิ่งเดียวกัน แม้การรับรู้นั้นจะไม่ได้ก่อให้เกิดความเข้าใจไปในทางเดียวกันเสมอ หากแต่ส่งผลต่อระบบความคิด รสนิยม ค่านิยม ความเชื่อถือต่างๆ อันเป็นไปตามกระแส ซึ่งมีผลต่อการเลือกรับ หรือ ปฏิเสธสิ่งต่างๆ ทั้งนี้ สาเหตุของปรากฏการณ์ดังกล่าวส่วนหนึ่งเป็นเพราะการเข้ามาของระบบทุนนิยม ที่ใช้สื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการทำหน้าที่เชื่อมระหว่างการสร้างตัวตนของบุคคลกับการบริโภคในระบบทุนนิยม กล่าวคือ การสร้างภาพลักษณ์ของอุดมการณ์แห่งการบริโภคก็ได้เข้าครองจิตใจของผู้คนโดยผ่านสื่อมวลชน รูปแบบการสื่อสาร และการแสดงความหมายเข้ามามีบทบาทต่อการตัดสินใจบริโภคของประชาชน

นฤพนธ์ ด่วงวิเศษ (2549 : 76) ได้วิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมประชาานิยมโดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับการเกิดขึ้นของสื่อ ซึ่งถูกนำไปใช้เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนเข้าไว้ด้วยกัน ความว่า

วัฒนธรรมประชาานิยมไม่ได้เกิดขึ้นด้วยตัวเอง แต่มาพร้อมกับความแตกต่างหลากหลายของกลุ่มคน วิถีชีวิต และโลกทัศน์ มีหลายสิ่งเกิดขึ้นเมื่อเกิดโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ และสื่อประเภทต่างๆ รูปแบบการสื่อสารเหล่านี้มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง กลุ่มคนหลายกลุ่มเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อที่จะใช้สื่อตอบสนองสิ่งที่ตนเองต้องการ ดังนั้น รูปแบบและลักษณะเฉพาะของการเลือกรับหรือปฏิเสธ จึงไม่อาจอธิบายได้ด้วยทฤษฎีแบบปฏิฐานนิยม

ข้อความนี้ทำให้เข้าใจได้ว่า นอกจากสื่อจะเป็นส่วนหนึ่งของการก่อเกิดวัฒนธรรมประชาานิยมแล้ว ด้านวัฒนธรรมประชาานิยมก็อาศัยสื่อเป็นเครื่องมือในการแพร่กระจายสินค้า หรือ ค่านิยมเข้าถึงคนหมู่มาก และสร้างความหมายบางประการผ่านสินค้าเหล่านั้น อย่างไรก็ตาม แท้จริงแล้วสื่อไม่ได้มีเป็นเพียงตัวกลางส่งสารที่ทำให้ผู้เสพเกิดความเข้าใจสารและได้รับรู้สินค้าในฐานะผู้บริโภคในรูปแบบที่แตกต่างกันไปในฐานะเครื่องมือของวัฒนธรรมเท่านั้น แต่สื่อสร้าง

ความหมายต่อสิ่งต่างๆ ในฐานะที่สำคัญยิ่งกว่า เพราะมันเปรียบได้ว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมที่สร้างการยอมรับ หรือไม่ยอมรับ อันเป็นบทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมการบริโภคภายใต้การแปรเปลี่ยนทางเทคโนโลยีที่ร้อยรัดเข้าไว้ด้วยมิติของเวลา

C. Wright Mills* ได้กล่าวถึงหน้าที่ของสื่อไว้ว่า

สื่อได้ทำหน้าที่ก่อรูปก่อร่างความปรารถนาและพฤติกรรมของปัจเจกชนเพิ่มขึ้น และที่สำคัญที่สุดคือการส่งเสริมคุณค่าต่างๆ เกี่ยวกับความสำเร็จของปัจเจกบุคคล (individual success) โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อความบันเทิงเป็นเครื่องมือที่มีพลังอำนาจในการควบคุมสังคม เพราะวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) มีได้ติดป้ายในฐานะการโฆษณาชวนเชื่อ แต่มันเป็นความบันเทิง บ่อยครั้งผู้คนเผยแพร่หรือแสดงตัวออกมากับมัน ในช่วงที่คนส่วนใหญ่ผ่อนคลายจากความเหนื่อยอ่อนทางด้านจิตใจและร่างกาย และตัวละครทั้งหลายก็นำเสนอเป้าหมายง่ายๆ ของตัวนักแสดง คำตอบง่ายๆ เกี่ยวกับปัญหาส่วนตัวที่มีลักษณะเหมารวมแบบตายตัว

จะเห็นได้ว่าสื่อมีความสามารถในการก่อรูปก่อร่างความปรารถนาและพฤติกรรมของปัจเจกชนเพิ่มขึ้น ด้วยการนำเสนอภาพตัวแทน (representation) สร้างความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา เช่น การนำเสนอว่าผู้หญิงที่สวยงามต้องผอม สร้างความปรารถนาให้ผู้หญิงทั้งหลายว่าความงามของเรือนร่างของผู้หญิงอยู่ที่ความผอมบาง ทำให้ชายหนุ่มหลงใหลให้ความสนใจดังเช่นนางแบบบนหน้าปกนิตยสารผู้หญิงหัวนอกที่มักสื่อถึงค่านิยมผู้หญิงในอุดมคติที่สร้างวาทกรรมขึ้นมาโดยผู้บริหารทางวัฒนธรรม รวมถึงนักสร้างมายาคติ หรือการสร้างภาพความน่าหลงใหลของรถยนต์รุ่นใหม่ล่าสุด แสดงภาพลักษณ์ความสำเร็จของผู้ครอบครอง ทำให้ทุกคนอยากเป็นเจ้าของรถยนต์นั้น แม้ไม่ใช่ในรูปแบบของโฆษณาแต่ถือเป็นการก่อรูปค่านิยมการควบคุมจิตใจของผู้เสพโดยใช้ความปรารถนาเช่นนี้ เป็นกระบวนการที่สื่อส่งอิทธิพลต่อความคิดความรู้สึกต่อผู้เสพ เรียกได้ว่าเป็นการควบคุมทางสังคมรูปแบบหนึ่ง ด้วยการทำให้มวลชนอยู่ในคำบัญชา โดยสื่อในรูปแบบที่มีประสิทธิภาพในการยังอิทธิพลต่อผู้เสพก็คือ สื่อบันเทิงที่มีพลังอย่างยิ่งในวัฒนธรรมประชานิยม เพราะเข้าถึงผู้เสพได้ดีและง่ายด้วยความที่สารที่นำเสนอผ่านสื่อนี้มักมีความสนุกสนานและเนื้อหาเบา ทำให้สื่อสามารถเข้าถึงคนจำนวนมากซึ่งหมายถึงการส่งผลต่อความคิดของคนจำนวนมาก และมีแนวโน้มส่งอิทธิพลต่อสังคมได้ต่อไป ด้วยเหตุนี้ วัฒนธรรมประชานิยมส่วนใหญ่จึงมักสร้างขึ้นผ่านสื่อบันเทิง

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ /<http://www.midnightuniv.org.html/>.

ในส่วนบทบาทของสื่อในกาญจนา แก้วเทพ (2544 : 56) กล่าวไว้ว่า

บทบาทหน้าที่ของสื่อ คือการช่วยยกระดับการศึกษา การรับรู้ของประชาชน ช่วยให้ประชาชนรู้เท่าทันสภาพความเป็นจริงในโลกที่เปลี่ยนไป ผลักดันให้ประชาชนมีความคิด มีความสามารถในการตัดสินใจและประกอบกิจกรรม ผดุงรักษา หรือยกระดับศีลธรรมของประชาชน และสร้างสำนักแห่งการเคารพศักดิ์ศรีคุณค่าต่อทั้งตัวเอง และผู้อื่น

จะเห็นได้บทบาทของสื่อตามความคิดเห็นของกาญจนา แก้วเทพ เชื่อว่าสื่อต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม เช่นเดียวกับที่สุชาติ จักรพิสุทธิ์ (2550 : 245) กล่าวไว้เกี่ยวกับสถาบันสื่อสารมวลชนในอุดมคติ ดังนี้

ในทางอุดมคติ สื่อสารมวลชน (mass media) เป็นสถาบันสาธารณะ และเป็นเครื่องมือการสื่อสารของสมาชิกในสังคม หากแต่เมื่อสังคมพัฒนาไปในทิศทางที่ระบบทุนเป็นใหญ่ สื่อสารมวลชนซึ่งแยกไม่ออกจากสังคม และเป็นผลผลิตของระบบเศรษฐกิจ การศึกษา และการเมืองเช่นกัน สื่อสารมวลชนก็ได้เติบโตแปรเปลี่ยนไปสู่ความเป็น"ธุรกิจ" ที่ประกอบด้วยผลประโยชน์และอิทธิพล

การอธิบายถึงบทบาทของสื่อมวลชนที่ยกมาข้างต้นนี้ เป็นบทบาทในลักษณะอุดมคติที่เป็นไปได้ว่าอาจขัดแย้งกันในทางปฏิบัติจริงในสังคมปัจจุบัน ดังที่สุชาติ จักรพิสุทธิ์ให้ความเห็นไว้ว่า เมื่อสังคมแปรเปลี่ยนไปในทิศทางของทุนนิยมมากขึ้น สื่อมวลชนที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมก็ย่อมแปรเปลี่ยนไปในทางธุรกิจที่ประกอบด้วยผลประโยชน์และอิทธิพลตามไปด้วย ดังนั้น ในทางปฏิบัติจริงสื่อจึงไม่ได้มีบทบาทในการรับผิดชอบต่อสังคมเสมอไป หากแต่มักถูกใช้เป็นเครื่องมือทางธุรกิจตามแนวทางสร้างผลประโยชน์ของระบบทุนนิยมด้วย อิทธิพลของสื่อที่ส่งมายังผู้เสพจึงเป็นไปเพื่อผลประโยชน์ดังกล่าวซึ่งบางครั้งไม่ได้วางอยู่บนกฎเกณฑ์แห่งศีลธรรมจรรยาเสมอไป

สำหรับการอธิบายถึงบทบาทของสื่อในทางการศึกษาสังคมและวัฒนธรรมนั้น ระบุว่าสื่อได้มากำหนดทัศนคติที่ตายตัวเกี่ยวกับสิ่งที่น่าปรารถนาและไม่พึงปรารถนาให้กับสังคม โดยนำเสนอเช่นนี้อย่างต่อเนื่อง และได้ให้โครงสร้าง เคাঁโครง รวมทั้งแบบแผนแก่ผู้เสพสำหรับการทำความเข้าใจเรื่องชาติพันธุ์และประเด็นทางเพศ อีกทั้งแง่มุมอื่นๆที่สัมพันธ์กับเอกลักษณ์ ผ่านการนำเสนอโดยทั่วไปที่มีแนวโน้มจะให้ทัศนะบางอย่างเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม ไปจนถึงโลกทั้งใบอย่างกว้างๆ ในแบบเหมารวม สื่อ ล้วนสร้างบนความหมาย คุณค่า อคติ และสารบางอย่างที่แฝง

อยู่เกี่ยวกับ ชนชั้น เพศสภาพ เชื้อชาติ ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ และการจัดแบ่งกลุ่มทางสังคม นอกจากนี้ สื่อยังดำรงอยู่ท่ามกลางความหมายทางสังคม ผลกระทบทางการเมือง การผลิตซ้ำความสัมพันธ์ระหว่างผู้ครอบงำและผู้อยู่ใต้อำนาจ เมื่อวัฒนธรรมถูกผลิตและบริโภคในวิถีชีวิตทางสังคม สื่อ ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมจึงตั้งอยู่ภายในความสัมพันธ์ทางสังคมผ่านการผลิต แพร่กระจาย และบริโภค ทำให้ผู้คนเห็นและเข้าใจสิ่งต่างๆ แตกต่างกันไป (สมสุข หินวิมาน 2548 : 52)

นอกจากนี้ สื่อยังได้รับการอธิบายโดยบรรดานักคิดแฟรงค์เฟิร์ตสคูล ในฐานะที่เป็นอุตสาหกรรมเกี่ยวกับความสำนึก (consciousness industry) กล่าวคือ เป็นปฏิบัติการเกี่ยวกับการควบคุมทางสังคมรูปแบบหนึ่ง โดยการทำให้มวลชนอยู่ในคำบัญชาหรืออยู่ในระเบียบ แต่นักวิจารณ์ในแนวการศึกษาทางด้านวัฒนธรรม (cultural studies) บางส่วน มองสื่อในฐานะที่เป็นต้นตอหนึ่งของประชาธิปไตยที่มีศักยภาพ และเป็นการให้อำนาจแก่กลุ่มคนที่อยู่ในกรอบความคิดของประชาชนนิยม

ด้านปัจจัยสำคัญในการผลิตสื่อในแต่ละยุคสมัยนั้น มีการเคลื่อนไหวแตกต่างกันไป โดยอาศัยเทคโนโลยีทางวัฒนธรรม (cultural technology) ซึ่งก็คือมิติเวลา/พื้นที่ของสื่อ เป็นตัวหนึ่งที่เข้ามากำหนดรูปแบบและเนื้อหาของสื่อ รวมทั้งยังส่งผลถึงการก่อรูปอัตวิสัย (subjectivity) ของบุคคล และทำหน้าที่ผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางสังคมได้เช่นเดียวกับสถาบันสังคมอื่นๆ (กาญจนา แก้วเทพ 2544 : 593) ประเด็นนี้เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประชาชนนิยมโดยแสดงให้เห็นว่ากลไกแห่งเทคโนโลยีทางวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย ย่อมเป็นตัวแปรของการสร้างความนิยมในแต่ละยุคสมัยผ่านสื่อมาถึงผู้เสพนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการอธิบายลักษณะของสื่อมวลชนในแง่ที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมประชาชนนิยมส่วนใหญ่จะระบุว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อผู้เสพ โดยเข้าครอบครองจิตใจผู้คนและควบคุมสังคม หากแต่ทฤษฎีเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อในยุคการศึกษาวิจัยทางวิทยาศาสตร์ได้ชี้ให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้วผู้รับสารมิใช่ผู้ถูกกระทำเสมอไป (passive audience) แต่เป็นผู้มีบทบาท (active audience) ในการเลือกสรร กลั่นกรองข่าวสารด้วยตนเอง หรือจากกลุ่มสังคม และสื่อมวลชนเองก็มีหลักมาตรฐานวิชาชีพและความรับผิดชอบทางสังคมที่กำกับด้วยจรรยาบรรณ สื่อมวลชน กล่าวคือ นอกจากสื่อจะถูกใช้เป็นเครื่องมือของวัฒนธรรมประชาชนนิยมแล้ว การอธิบายตามทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นว่าความชื่นชอบของมหาชนก็ถูกนำมาเป็นโจทย์หลักในการสร้างสื่อเช่นกัน และในขณะเดียวกันสื่อก็มีส่วนในการโน้มน้าวความชื่นชอบของมหาชนให้เป็นไปดังที่

ผู้สร้างต้องการ ปรากฏการณ์ดังกล่าวบอกถึงการมีอยู่ของวัฒนธรรมประชานิยม จะเห็นได้ว่าทุกปัจจัยในปรากฏการณ์นี้ล้วนส่งผลและอิทธิพลซึ่งกันและกัน

จะเห็นได้ว่า แม้สื่อจะมีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้บริโภคอยู่มาก หากผู้บริโภคแต่ละคนล้วนมีลักษณะเฉพาะซึ่งแตกต่างกันไป รวมทั้งมีสิทธิ์ในการเลือก และเสรีภาพของปัจเจกชน สื่ออาจถูกมองผ่านสังคมว่าเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลเหนือผู้บริโภค แต่ในความเป็นจริงแล้ว ผู้บริโภคเองมีสิทธิ์ในการเลือกรับ หรือปฏิเสธสื่อเหล่านั้นๆตามรสนิยมของตนเอง สื่อที่ผลิตออกมาจึงต้องวิเคราะห์ความนิยมชมชอบของกลุ่มผู้บริโภคก่อนเช่นกัน ทั้งสื่อและตัวผู้บริโภค หรือผู้เสพล้วนส่งอิทธิพลระหว่างกันในรูปแบบของการเสนอ และสนองตอบ เคลื่อนไหวต่อกันไปอย่างไม่หยุดนิ่ง ดังนั้น การจะศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม จึงไม่ควรศึกษาโดยมีข้อสมมติฐานว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีอำนาจเหนือกว่า เพราะวัฒนธรรมประชานิยมเป็นเหมือนพื้นที่ของการแสดงอำนาจของกลุ่มคนหลากหลายที่ต่างก็มีเทคนิค (tactics) ในการเล่นกับอำนาจของทั้งตนเองผู้อื่น (วิริยะ สว่างโชติ 2542 : 287)

เปรม สอนสมุทร (2547 : 187) ได้สรุปผลการศึกษาเรื่องผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปี พ.ศ. 2545 -2546 ในประเด็นความสำคัญของผู้เสพกับวรรณกรรมไว้ว่า

ผู้เสพมีอิทธิพลสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานวรรณกรรมตามแนวคิดแบบทุนนิยม กล่าวคือการผลิตวรรณกรรมคือการลงทุนรูปแบบหนึ่งที่หวังผลกำไร ในการผลิตวรรณกรรมเพื่อให้ขายได้มากนั้น กลุ่มเป้าหมายหรือผู้เสพมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้เกิดการดัดแปลงวรรณกรรมดั้งเดิม โดยเฉพาะในส่วนของเนื้อหา และตัวละคร ...ปรากฏการณ์เหล่านี้จะเกิดขึ้นเสมอเมื่อมีการดัดแปลงวรรณคดี วรรณกรรม นิทาน ตำนาน เรื่องเล่า ทั้งที่อยู่ในรูปวรรณกรรมลายลักษณ์หรือวรรณกรรมมุขปาฐะให้ปรากฏในสื่อวัฒนธรรมแบบประชานิยม และผลงานทางวัฒนธรรมอื่นๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นตามความคิดแบบทุนนิยม

ผู้เสพ เป็นผู้สร้างและหรือกำหนดแนวโน้มความนิยมของสื่อประเภทต่างๆ กล่าวอีกทางหนึ่งคือผู้เสพเป็นผู้กำหนดตลาด จากนั้น แนวโน้มเหล่านั้นจะส่งอิทธิพลโดยตรงต่อรูปแบบการสร้างเรื่องของผู้สร้าง ...ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานวรรณกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นขายได้กำไรและชนะใจ ถูกใจผู้เสพ

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าผู้เสพมีอิทธิพลอย่างมากต่อกระบวนการคิด และกระบวนการผลิตของผู้สร้างงานตามแนวคิดของวัฒนธรรมประชานิยม อันเป็นผลให้เกิดการเลือกผลงานมาผลิตซ้ำ โดยคำนึงถึงแนวโน้มความนิยมของกลุ่มผู้เสพเป้าหมาย ผ่านการตีความของผู้สร้าง และ

นำเสนอผ่านสื่อในลักษณะที่คาดว่าจะเป็นที่ชื่นชอบของผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย สื่อและผู้เสพจึงผลักดันแสดงบทบาทเป็นฝ่ายรุกและฝ่ายรับ กล่าวคือ ทั้งสองฝ่ายต่างส่งอิทธิพลและรับอิทธิพลซึ่งกันและกัน ในแง่ของผู้ผลิตจึงต้องคำนึงถึงผู้เสพก่อนจะผลิตออกมา เช่นเดียวกันกับในแง่ผู้เสพที่อาจเกิดความนิยมชมชอบอันเป็นผลมาจากการบริโภคสื่อ

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ จึงย่อมนำไปปัจจัยของผู้เสพตลอดจนลักษณะของสื่อมาเป็นประเด็นสำคัญในการดัดแปลงวรรณกรรมเพื่อความเหมาะสม เช่น การดัดแปลงเรื่องสังข์ทองในฉบับการ์ตูนนิทานเรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร โดยเน้นตัวละครพระสังข์ในภาคที่เป็นเจ้าเงาะเพื่อใช้สื่อถึงจุดประสงค์ในการรักษาสีงแวดล้อม เนื่องจากตัวละครเจ้าเงาะเป็นตัวละครที่มีความประหลาดสร้างความสนใจให้กับเด็ก ซึ่งเป็นผู้เสพกลุ่มเป้าหมายได้ และมีลักษณะวิถีชีวิตผูกพันกับป่า ในขณะเดียวกัน เด็กก็ได้ความรู้เกี่ยวกับการรักษาสีงแวดล้อมจากสื่อการ์ตูนนิทาน และหันมาสนใจเรื่องการรณรงค์การรักษาสีงแวดล้อมตามกระแสหวนคืนสู่ธรรมชาติ ซึ่งเป็นแนวโน้มในปัจจุบัน รวมทั้งชื่นชอบตัวการ์ตูนเจ้าเงาะมากยิ่งขึ้น ลักษณะเช่นนี้เป็นการส่งอิทธิพลระหว่างกันของสื่อและผู้เสพ การศึกษาวัฒนธรรมประชาณียมจึงจำเป็นต้องนำทั้งประเด็นของสื่อ และผู้เสพมาวิเคราะห์ร่วมกัน

2.3 การผลิตซ้ำ

การผลิตซ้ำเป็นกระบวนการสร้างความนิยม โดยนำเรื่องราวอันเป็นที่ชื่นชอบ หรือเป็นที่รู้จักอยู่ก่อนแล้วมาสร้างใหม่ เป็นเสมือนเครื่องมือชนิดหนึ่งเพื่อนำไปสู่ผลตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต โดยนำเสนอผ่านสื่ออย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ การผลิตซ้ำมีเนื้อหาผูกพันอยู่กับเรื่องการบริโภค ในปัจจุบันผู้คนหันมาหาความพึงพอใจในชีวิตจากการบริโภค หันมาแสวงหาความสุขจากความรื่นรมย์ที่ได้เสพวัตถุ สินค้า บริการประเภทต่างๆ การบริโภคไม่เพียงแต่เข้ามามีฐานะที่เป็นตัวนำความสุขมาให้แก่นจำนวนมากเท่านั้น หากในบางมิติการบริโภคยังเข้ามาแทนที่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ด้วยกันด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมิติของการบริโภคสื่อ ซึ่งการบริโภคนั้นนอกจากจะกลายเป็นรูปแบบหลักของชีวิตประจำวันของประชาชนแล้ว ยังได้เข้ามามีอิทธิพลแผ่ร่นในการบงการชีวิตของคนทั่วไปโดยไม่รู้ตัว ไม่เพียงแต่จะทำให้ชีวิตและจิตใจของมนุษย์กลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตและการขายเท่านั้น ยังเป็นการผลิตซ้ำ (reproduce) วัฒนธรรมและความคิดเชิงคุณค่าต่างๆ ให้กับสังคมด้วย เพื่อให้ระบบใหญ่ๆ ซึ่งก็คือระบบทุน สามารถดำรงตน และสถาปนาความชอบธรรมเอาไว้ได้

สินค้า คือ วัตถุที่มองเห็นได้ชัดที่สุดจับต้องได้มากที่สุดของวัฒนธรรม สินค้าที่มีบทบาทและผลกระทบต่อจิตสำนึกของผู้คนมากที่สุด คือสินค้าทางวัฒนธรรมที่เป็นผลงานของสื่อ

การโฆษณาและการตลาด นับวันสินค้าประเภทนี้จะมียุทธศาสตร์มากขึ้นในระบบเศรษฐกิจยิ่งกว่า สินค้าแบบทั่วไป ที่มีมูลค่าใช้สอย แต่ขาดมูลค่าทางสัญลักษณ์เหมือนอย่างสินค้าทางวัฒนธรรม ในที่นี้ ผู้ศึกษามองว่า วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่ผู้ผลิตนำเสนอแก่ผู้บริโภค ซึ่งก่อนที่จะผลิตสินค้านี้ ย่อมมีการวิเคราะห์การตลาด เพื่อให้ผู้ผลิตสามารถมั่นใจได้ในระดับหนึ่งว่าสินค้าจะขายได้ กระบวนการในการวิเคราะห์ดังกล่าวเป็นปัจจัยหนึ่งของการเลือกผลิตซ้ำ และหากมองในด้านการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม จะพบว่าเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ผู้ผลิตเลือกเรื่องที่น่าสนใจมาผลิตซ้ำ มักเป็นเรื่องที่เป็นที่รู้จักกันดีมาอย่างต่อเนื่อง ผู้อ่านทั่วไปคุ้นเคยกับเนื้อเรื่องเดิมอยู่แล้ว เมื่อนำมาผลิตซ้ำจึงขายได้ง่ายกว่าการผลิตเรื่องใหม่ที่ไม่มีใครรู้จัก เพราะนั่นหมายความว่าผู้ผลิตต้องเผชิญกับค่าความเสี่ยงด้านยอดขายที่สูงกว่า ด้วยเหตุนี้เอง เราจึงเห็นวรรณคดีเรื่องดังอย่างสังข์ทอง หรือ พระอภัยมณีได้รับการนำมาผลิตซ้ำครั้งแล้วครั้งเล่าในหลากหลายรูปแบบ

ปัจจุบันนี้ความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารทำให้การผลิตซ้ำเกิดขึ้นได้โดยสะดวกดาย ในบางกรณีการผลิตซ้ำนอกจากจะไม่ทำให้สูญเสียความเป็นต้นฉบับแล้ว ยังทำให้ต้นฉบับนั้นเป็นที่นิยมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย ซึ่งการผลิตซ้ำที่ทำได้ง่ายขึ้นนี้ก็มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิธีการเลือกเสพสื่อ และยังทำให้เกิดสื่อทางเลือกมากมาย ประกอบกับการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบันเปลี่ยนไป การผลิตสื่อต่างๆ ย่อมต้องเปลี่ยนตามแนวโน้มความนิยมของผู้เสพในกลุ่มเป้าหมายไปด้วย นอกจากนี้ ประเด็นที่น่าสนใจอันเป็นผลมาจากการผลิตซ้ำ ก็คือ เรื่องของค่านิยมอันเกิดจากการผลิตซ้ำ ซึ่งอาศัยสื่อทำหน้าที่เป็นตัวกลางสร้างกระแสขึ้น และในบางกรณีวัฒนธรรมยังถูกแปรให้เป็นกระแส ด้วยการนำวัฒนธรรมสื่อผลิตซ้ำการดำรงอยู่ของสังคม และทำให้มวลชนผู้รับสารเป็นผู้เชื่อฟังได้โดยอาศัยกระบวนการทางการตลาด และการสื่อสารมวลชนประกอบกัน ซึ่งกระบวนการนี้นับว่าเป็นจุดสำคัญของกลไกหนึ่งในวัฒนธรรมประชานิยม

ดังที่กล่าวไว้ว่า สังข์ทองเป็นเรื่องที่น่าสนใจมาผลิตซ้ำในหลายรูปแบบ ทั้งนี้ ในการผลิตซ้ำแต่ละครั้ง ผู้สร้างหรือผู้ผลิตก็ได้มีการดัดแปลงส่วนต่างๆ ของเรื่องตามจุดประสงค์ของการผลิต วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ จึงมีความแตกต่างกัน และมีความน่าสนใจเมื่อนำประเด็นของการผลิตซ้ำซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งของการสร้างความนิยมของวัฒนธรรมประชานิยมมาพิจารณา ร่วมกับต้นฉบับ หรือแม้แต่การนำฉบับดัดแปลงมาเปรียบเทียบกับตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเทียบฉบับที่ดัดแปลงขึ้นในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ซึ่งแต่ละฉบับอาจมีปัจจัยในการดัดแปลงต่างกันไปตามจุดประสงค์และลักษณะของกลุ่มผู้เสพ ตลอดจนความเหมาะสมของยุคสมัย และช่วงเวลา

ทั้งนี้ พิจารณาจากกระบวนการผลิตซ้ำวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ดังกล่าว จะเห็นได้วก่อนที่จะผลิตผลงานออกมา ได้มีการวิเคราะห์ผลจากการเลือกบริโภคของมวลชนด้วย ทางหนึ่ง ประกอบกับแนวโน้มตลาดความนิยมของสื่อประเภทรูปนั้นๆ เช่น สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในปัจจุบันมักนำวรรณคดีโบราณมาดัดแปลงเพื่อให้เด็กรู้จักวรรณคดีโบราณ ในขณะที่เดียวกันก็นำแนวโน้มของการบริโภคการ์ตูนของกลุ่มเด็กที่มักเป็นการดูลายเส้นแบบญี่ปุ่นหรือลายเส้นแบบวอลดิสนีย์มาเป็นโจทย์สำคัญ ทำให้ผู้ผลิตการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเลือกผลิตผลงานโดยอาศัยแนวโน้มดังกล่าวประกอบกัน

ปรากฏการณ์ความนิยมของผู้บริโภคจนก่อให้เกิดการผลิตซ้ำสินค้าในหลายรูปแบบ ปรากฏการณ์หนึ่ง คือความนิยมการ์ตูนสัตว์ประหลาดจากญี่ปุ่นที่แพร่หลายไปทั่วโลกอย่าง โปเกมอน ที่สร้างความนิยมในอเมริกาจนนายบิลไรท์ (Bill Right) จากทอย คิงดอม (Toy Kingdom) ออกมากล่าวถึงปรากฏการณ์นี้ว่า เป็นเรื่องยากที่จะตอบสนองความต้องการในการผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับโปเกมอน ดังที่ นันทขว้าง สิริสุนทร (2545 : 69) กล่าวไว้ว่า

ถ้าคุณให้ลิขสิทธิ์ภาพโปเกมอนกับผักกะหล่ำ ก็ขายผักกะหล่ำให้เด็กได้...
ห้างสรรพสินค้ารายใหญ่ในเม็กซิโกขายตุ๊กตาโปเกมอนหมดอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้ปกครองที่หาซื้อไม่ได้ ต้องหาซื้อตุ๊กตาเลียนแบบจากพ่อค้าข้างถนน (นันทขว้าง สิริสุนทร 2545 : 69)

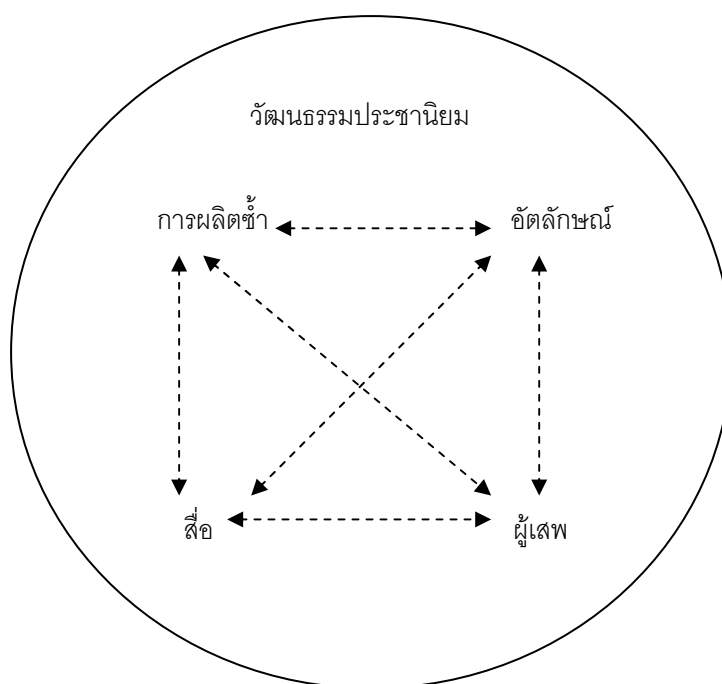
ปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันระหว่างความต้องการของผู้บริโภคอันเป็นแนวทางให้เกิดการผลิตซ้ำ และการผลิตซ้ำที่มีพลังให้ความนิยมเพิ่มขึ้นในทางกลับกัน ผู้บริโภคจึงเกิดความต้องการที่มากขึ้นตามความนิยมที่สูงขึ้น ซึ่งโปเกมอนก็ได้รับการนำไปผลิตซ้ำเป็นรูปแบบสื่อ ผลิตภัณฑ์และสินค้ามากมายตามแนวโน้มความนิยมของผู้บริโภค และขายดีมาก ทำให้มีการผลิตซ้ำตามมามากมาย และสำหรับช่วงเวลานี้ โปเกมอนไม่ได้เป็นเพียงการ์ตูนสัตว์ประหลาดที่นิยมในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้น แต่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมที่แพร่หลายไปทั่วโลก

จากตัวอย่างปรากฏการณ์ข้างต้นทำให้เห็นว่า การผลิตซ้ำภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม นั้น ไม่ใช่แค่การนำสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาทำซ้ำเท่านั้น แต่ผูกพันอยู่กับตัวแปรการบริโภค ความนิยม หมายถึงไปถึงการผลิตซ้ำที่แปรรูปไปในหลายรูปแบบตามแนวโน้มของผู้บริโภคที่คาดว่าจะขายได้เพื่อสร้างยอดขายให้กับผู้ผลิต อย่างไรก็ตาม ยังมีจุดประสงค์อีกประการหนึ่งของการผลิตซ้ำที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการต่อรองพื้นที่ทางสังคม ดังที่ H.Lefebvre (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ 2544:568) กล่าวในประเด็นเกี่ยวกับพื้นที่ไว้ว่า

“พื้นที่” ไม่ได้เป็นเพียงลักษณะทางภูมิศาสตร์เท่านั้น (passive geography) รวมทั้งมิได้มีลักษณะเป็นกลาง (neutral) แต่ “พื้นที่” เป็นสมรภูมิแห่งการต่อสู้ของอำนาจต่างๆ ในสังคม (site of struggle) พื้นที่จะถูกผลิต (produce) และผลิตซ้ำ (reproduce) ให้กลายเป็น “พื้นที่ทางสังคม” แบบต่างๆ ตามแต่อำนาจของกลุ่มผู้สร้าง...พื้นที่ทางสังคม จึงเป็นผลผลิตของสังคม/วัฒนธรรม (cultural / social produce) ในแต่ละช่วงเวลา แต่ละยุคสมัย แต่ละวัฒนธรรม เป้าหมายของการประกอบสร้าง/ผลิต/ผลิตซ้ำพื้นที่ดังกล่าวก็เพื่อให้เป็นเครื่องมือของความคิด เป็นเครื่องมือของการใช้อำนาจ รวมทั้งเป็นเครื่องมือของการครอบงำและการควบคุม โดยที่ “พื้นที่” นั้นจะเป็นอะไรก็ได้

จากคำกล่าวนี้สรุปได้ว่า การผลิตซ้ำถูกใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้ทางพื้นที่ โดยอาจเป็นไปเพื่อเรียกร้อง หรือแสดงความคิดเห็นให้สังคมได้รับรู้ เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ และบทบาทในการควบคุมพื้นที่ เช่น การผลิตซ้ำเรื่องสังข์ทองที่นำแนวคิดหลักของเรื่องมาสั่งสอนเด็กซึ่งเป็นผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องความกตัญญู หรือความคิดเกี่ยวกับเรื่องคุณค่าภายในจิตใจของคน โดยแฝงแนวคิดเหล่านี้ผ่านสื่อไปยังผู้รับสารเพื่อใช้ต่อรองพื้นที่ทางสังคม นอกจากนี้ ลักษณะการผลิตซ้ำเพื่อเรียกร้องต่อรองพื้นที่ทางสังคมนี้เห็นได้อย่างชัดเจนในฉบับละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ที่มีการเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมทางมนุษยชนของบุคคลเพศที่สาม ผู้ผลิตแทรกความคิดนี้ไว้ในผลงานผลิตซ้ำเรื่องสังข์ทองอันเป็นที่รู้จักของผู้เสพคืออยู่แล้ว และมีเนื้อเรื่องหลักของตัวละครเอกที่มีกำเนิดแปลกประหลาดอันสามารถนำมาตีความเกี่ยวโยงกับประเด็นของการตัดสินคุณค่าคนจากภายนอก โดยฉบับนี้มีการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ให้สอดคล้องกับแนวคิดที่ผู้ผลิตต้องการเพื่อใช้เป็นเครื่องมือแสดงความคิดเห็นดังกล่าวนั่นเอง

กล่าวได้ว่า ในวัฒนธรรมประชานิยมนั้น นอกจากการผลิตซ้ำจะถูกนำไปใช้แสวงหาผลกำไรทางการตลาดตามแนวทางของระบบทุนนิยมแล้ว ยังเป็นเครื่องมือในการเรียกร้อง หรือต่อรองพื้นที่ทางสังคมอีกด้วย ซึ่งประเด็นหลังนี้สอดคล้องกับเรื่องอัตลักษณ์และตัวตน และการใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดดังกล่าวไปยังผู้เสพ จะเห็นได้ว่า หัวเรื่องทั้งสามประการที่กล่าวมาข้างต้นมีความสัมพันธ์กันอยู่อย่างต่อเนื่องเป็นวัฏจักรภายใต้วัฒนธรรมประชานิยม ต่างส่งผลต่อกัน รวมทั้งเอื้อประโยชน์ต่อกันอันสามารถสรุปได้ตามแผนผังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แผนผังวัฏจักรวัฒนธรรมประชานิยม

ที่มา : สมสุข หินวิมาน และคณะ, **แนวการศึกษา “สื่อ” วัฒนธรรม** (กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา, 2548) , 154.

เมื่อพิจารณาจากลักษณะวัฒนธรรมประชานิยมตามหัวเรื่องที่เป็นปัจจัยสำคัญคือ อัตลักษณ์และตัวตน สื่อและผู้เสพ รวมทั้งการผลิตซ้ำแล้ว ทำให้เข้าใจได้ว่าวัฒนธรรมประชานิยมประกอบด้วยเงื่อนไขและกลไกตามปัจจัยที่ดำเนินไปอย่างเป็นระบบ โดยแทรกตัวอยู่ในการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คนอย่างไม่รู้ตัว และกลไกของวัฒนธรรมประชานิยมนี้ยังมีผลมาถึงวรรณคดี ทำให้มีการนำวรรณคดีมาดัดแปลงให้ดำรงอยู่ได้ท่ามกลางกระแสบริโภคนิยมในวัฒนธรรมประชานิยม

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ จะเห็นได้ว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองมีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่อดีตมาถึงปัจจุบันและมีการพัฒนาด้านรูปแบบและเนื้อหา ตลอดจนการตีความใหม่ในลักษณะหลากหลาย และเมื่อนำมาพิจารณาร่วมกับวัฒนธรรมประชานิยมแล้ว พบว่ามีประเด็นที่เชื่อมโยงกันอย่างน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการใช้สื่อและผู้เสพมาเป็นแนวทางในการนำเสนอรูปแบบ เนื้อหา และแนวคิด และการที่วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆมีลักษณะเป็นวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งจะวิเคราะห์ให้เห็นในบทต่อไป

บทที่ 3

วิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และการดัดแปลง วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ

ในบทนี้ผู้ศึกษาจะวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ที่ได้เลือกไว้ทั้งสี่ฉบับแล้วนำมาเปรียบเทียบกัน ตามที่ได้กล่าวไว้ว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองที่คัดเลือกมาศึกษาเป็นฉบับที่นำมาผลิตซ้ำ โดยมีลักษณะเข้าเกณฑ์วรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยม กล่าวคือเป็นการผลิตวรรณกรรมเพื่อจำหน่าย หรือเพื่อผลทางธุรกิจ มีการเผยแพร่ในสื่อบันเทิงต่างๆ เป็นที่รู้จักในสาธารณชน และใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยในการนำเสนอ

ผู้ศึกษาได้พิจารณาตามเกณฑ์ดังกล่าวแล้ว ได้วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองที่ใช้ศึกษา ดังนี้

1. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็ก เรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร ของ อรศรี งามวิทยาพงศ์ (2536) จัดทำโดยโครงการประยุกต์ศาสนาเพื่อพัฒนาสุขภาพและสิ่งแวดล้อม คณะกรรมการศาสนาเพื่อการพัฒนา ความยาว 49 หน้า
2. การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อแกรมมี จำกัด (2540) ความยาว 86 หน้า
3. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด แพร่ภาพทางช่อง 3 ออกอากาศเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2543 ถึงเดือนพฤษภาคม 2545 ช่วงเวลา 19.25 – 19.28 น.ความยาว 274.07 นาที
4. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548) ความยาว 41 หน้า

เมื่อพิจารณาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับนี้ ในเบื้องต้น พบว่ามีรายละเอียดเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด รวมทั้งมีการดัดแปลงให้แตกต่างกับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการดัดแปลงรูปแบบ การดัดแปลงเนื้อเรื่อง และการดัดแปลงตัวละคร ซึ่งจะวิเคราะห์อย่างละเอียดในลำดับต่อไป

1. รูปแบบ

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองที่คัดเลือกมาล้วนสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบร่วมสมัย ได้แก่ รูปแบบการตูนภาพนิทาน รูปแบบการตูนแบบแบ่งช่อง รูปแบบการตูนภาพเคลื่อนไหว และรูปแบบบทละครเวที จะเห็นได้ว่าการเลือกรูปแบบสื่อในการนำเสนอต่างกันไป ซึ่งผู้ศึกษาวิเคราะห์ว่า บริบททางยุคสมัยที่แตกต่างกัน ส่งผลให้สื่อของแต่ละยุคสมัยมีความแตกต่างกันด้วย ประกอบกับ ประเภทของสื่อเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาของเรื่องสังข์ทองให้มี ลักษณะเฉพาะหลากหลายและน่าสนใจ ดังที่อิรวดี ไตลังคะ (2546 : 92) กล่าวไว้ว่า

แต่ละสื่อนั้นมีวิธีการในการนำเสนอต่างกัน เรื่องเล่าเรื่องเดียวกัน หากนำเสนอในสื่อที่ต่างกันก็จะให้อารมณ์ที่ต่างกันไปด้วย เช่น ผู้ที่ดูภาพยนตร์เรื่องมนุษย์ค้างคาว ย่อมตื่นเต้น กับเทคนิคการถ่ายทำ หรือพึงพอใจกับการแสดงของดารา ส่วนผู้ที่อ่านการ์ตูนเรื่องเดียวกัน อาจพอใจในลักษณะของการตูนหรือลายเส้นของภาพ...เป็นกระบวนการที่น่าสนใจอย่างยิ่งว่า ทำอย่างไรให้ผู้เสพผลผลิตนั้นจะพอใจ ทำอย่างไรจึงจะสร้างความระทึกใจหรือตื่นเต้น หรือทำอย่างไรจึงจะให้ความประสพการณ์และความตระหนักรู้ได้อย่างน่าสนใจ

ทั้งนี้ ผู้สร้างมีเหตุผลในการเลือกใช้คุณลักษณะเฉพาะของสื่อต่างๆ เพื่อนำเสนอสารผ่านเรื่องสังข์ทองตามมุมมอง และจุดประสงค์ของการผลิตของตน ดังเช่นบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ซึ่งเป็นวรรณคดีการละครที่ทรงพระราชนิพนธ์ขึ้นเพื่อใช้เล่นละครนอก มีจุดประสงค์เพื่อความเพลิดเพลิน แต่นาน ๆ เข้าก็มิค่อยได้มีการเล่นละครนอก สังข์ทองจึงเปลี่ยนประเภทตามหน้าที่จากวรรณคดีการละคร มาทำกับวรรณคดีนิทานทรงเครื่องซึ่งเน้นหนักไปทางเรื่องล้อ แต่ก็แฝงคติธรรมต่างๆ ไว้ในรูปของสัญลักษณ์ ซึ่งจำจะต้องอาศัยการตีความ (ประจักษ์ สายแสง 2524 : 3)

เรื่องสังข์ทองเป็นเรื่องที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย มีการนำไปผลิตใหม่เป็นสื่อหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ละฉบับ ผู้สร้างก็ได้วิเคราะห์สังข์ทองโดยตีความแตกต่างกันไป ทำให้เนื้อหาของสังข์ทองในการผลิตแต่ละครั้งก็แตกต่างกันไปด้วย ดังที่ศิริพร ณ ถลาง (2548 : 7) กล่าวไว้ว่า

ฉบับต่างๆของนิทานเรื่องหนึ่งๆเกิดขึ้นได้เสมอในกาลและเทศะต่างๆ และในปัจจุบันก็มีความนิยมเอานิทานเก่า หรือวรรณคดีเก่ามาเล่าใหม่ในรูปแบบของละครจักรๆ วงศ์ๆ ในโทรทัศน์ การตูนนิทานในวรรณคดี หรือในรูปแบบของการตูนสมัยใหม่ในโทรทัศน์ ดังนั้น จึงน่าจะติดตามดูนิทานสังข์ทองในรูปแบบใหม่ ที่ย่อมต้องมีการตีความโดยคนรุ่นใหม่ในสังคมไทยสมัยใหม่ ...

นิทานสังข์ทองในรูปแบบใหม่ข้อความข้างต้นที่ผู้ศึกษาเลือกมาใช้ศึกษาประกอบด้วยรูปแบบการตูนภาพนิทาน การตูนภาพประกอบเรื่อง การตูนภาพเคลื่อนไหว และบทละครเวที มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การตูนภาพนิทาน

ลักษณะของการตูน เป็นการวาดภาพโดยอาศัยหลักใหญ่ 2 ประการคือ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ 2545 : 36)

1. หลักในการทำให้ง่าย (simplification) คือ การใช้โครงเส้นต่างๆ อย่างง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นรายละเอียด เน้นเฉพาะโครงสร้างตอนนอกของตัวละครหรือสิ่งของเท่านั้น

2. หลักในการทำให้งินจริง (exaggeration) คือ การทำให้รูปร่างและใบหน้าของตัวละครใหญ่เกินขนาดปกติเพื่อวัตถุประสงค์ดังนี้

2.1 เพื่อให้รูปร่างของตัวละครมีความน่ารักน่าเอ็นดู คล้ายกับเด็ก ดังจะเห็นได้ว่าเด็กแรกเกิดมีขนาดของศีรษะใหญ่และมีสัดส่วนมากเมื่อเทียบกับตัว

2.2 เพื่อทำให้สามารถเปิดโอกาสให้มีการแสดงออกทางอารมณ์บนใบหน้าได้มากๆ เพื่อเป็นทางในการสื่อสารถึงลักษณะบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละคร

จึงอาจกล่าวได้ว่าการตูน คือรูปแบบของการทำให้บิดเบือน (deform) ซึ่งเป็นวิธีการในการให้ข้อมูลหรือส่งสารของการตูน (inform) การทำให้ผิดรูปร่างหรือบิดเบือนของการตูนนั้นก็จะได้จากการที่ตัวละครมีศีรษะขนาดใหญ่ ในขณะที่ลำตัวหดสั้น จมูกยื่น คิ้วหาย ตาใหญ่ขนาดเกือบครึ่งของใบหน้า ซึ่งลักษณะในการส่งสารหรือให้ข้อมูลของการตูนแสดงออกมาทางสีหน้าของตัวละคร และมีการใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นตัวประกอบถึงลักษณะบุคลิกภาพของตัวละคร

การตูนจึงเป็นการส่งสาร โดยอาศัยวิธีการที่ทำให้ผิดรูปผิดร่างนั่นเอง สารจากการตูนก็คือ วิธีการใช้รหัส (code) เนื้อหา ในการถ่ายทอดความคิดและการรับรู้ให้อยู่ในรูปของรูปภาพ และสัญลักษณ์ทางภาษา การตูนจึงเป็นรูปแบบของการเสนอสัญลักษณ์ ทางรูปสัญลักษณ์ (iconic sign) ที่มีรูปแบบเฉพาะของระบบสัญลักษณ์ ที่ให้ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ต้องการแสดงความเป็นตัวแทนและให้มีขนาดคล้ายคลึงกันในระดับหนึ่ง (เพ็ญกมล เกิดสมศรี 2545:35)

การตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็ก เรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร ของ อรศรี งามวิทยาพงศ์ (2536) มีรูปแบบเป็นการตูนนิทานประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) กล่าวคือ เป็นภาพการตูนที่วาดแบบสรุปเนื้อหาหนึ่งช่วงหรือหนึ่งตอนไว้เป็นภาพเพียงภาพเดียวในหนึ่งหน้า ส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็ก การตูนจะสื่อความหมายเพียงให้รู้จักตัวละครและ

เหตุการณ์ ในขณะนั้น ส่วนเนื้อเรื่องจะเป็นความเรียง 4-5 บรรทัด ขึ้นอยู่กับขนาดของตัวอักษร และมีจุดประสงค์ในการผลิตเพื่อส่งสอนเด็กเป็นสำคัญ ดังนั้นการใช้การ์ตูนในการส่งสอนเด็กตามจุดประสงค์ย่อมจำเป็นต้องคำนึงถึงความต้องการและความพึงพอใจของเด็กเป็นสำคัญเพื่อให้สามารถสื่อสารอย่างเข้าถึงจิตใจของผู้เสพกลุ่มดังกล่าวได้ ดังที่นิรันดร์ศักดิ์ บุญจันทร์ (2543 : 2) ให้ความเห็นเกี่ยวกับวรรณกรรมสำหรับเด็กที่ดีไว้ว่า

สิ่งที่มองเห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดในงานวรรณกรรมสำหรับเด็กก็คือจินตนาการที่กว้างไกลและความสนุกสนานที่เป็นธรรมชาติของเด็ก งานศิลปะที่สามารถเข้าไปถึงใจเด็กได้ก็หมายความว่าได้เข้าถึงอย่างถ่องแท้กับวัย อารมณ์ และความคิดจินตนาการของเด็กได้เป็นอย่างดี

จากข้อความดังกล่าว เมื่อนำมาพิจารณาเกี่ยวกับการ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็กแล้ว ผู้ศึกษาสังเกตเห็นว่า นอกจากผู้ผลิตจะดัดแปลงสิ่งของ ภาควิสดารให้ต่างไปจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ โดยเน้นการสอดแทรกเรื่องราวจากจินตนาการอันเกี่ยวพันกับธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม นำมาผูกเรื่องขึ้นใหม่อย่างไม่ซ้ำซ้อน ค่อยเป็นค่อยไปแล้ว ยังอาศัยความสวยงามจากรูปภาพการ์ตูนประกอบหนึ่งภาพในหนึ่งหน้าที่มีรายละเอียดไม่มาก ลายเส้นสบายตา แสดงถึงการใช้ศิลปะในการเข้าถึงจิตใจเด็กตามลักษณะการสร้างสรรค์การ์ตูนนิทาน ซึ่งการใช้สื่อที่ตรงกับความสนใจของเด็กและเข้าถึงเด็กได้ดีเช่นนี้ ย่อมเป็นผลให้เด็กได้คุณค่าจากสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอได้ ทั้งยังให้คุณค่าตามคุณสมบัติของสื่อหนังสือการ์ตูน ดังที่ลาวรรณ โฉมฉาย กล่าวไว้ดังนี้ (2515 : 49)

1. เป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่านที่ดีแก่เด็กเป็นเบื้องต้น ทั้งนี้เพราะเด็กมักจะเริ่มสนใจรูปภาพก่อนสิ่งอื่น
2. ช่วยให้เกิดทักษะ หรือความชำนาญในการอ่านแก่เด็ก เพราะวัยนี้กำลังอยากรู้อยากเห็น
3. ช่วยให้เด็กรู้จักเก็บความจากเรื่องที่ได้อ่าน เด็กส่วนมากจำเรื่องที่อ่านได้อย่างแม่นยำและเล่าให้คนอื่นฟังได้
4. สามารถเข้าใจให้เด็กสนใจในการวาดภาพ สังเกตได้จากผลการทดสอบซึ่งเด็กส่วนมากจะวาดรูปตัวการ์ตูนที่เด็กชอบ
5. ก่อให้เกิดความริเริ่มสร้างสรรค์

6. สิ่งสำคัญที่สุดคือก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
7. เด็กจะได้รับความรู้ วรรณคดี เหตุการณ์ปัจจุบัน และความรอบรู้อย่างกว้างขวางจากการอ่านการ์ตูน

จะเห็นได้ว่าสื่อการ์ตูนภาพนิทานนี้ เป็นรูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่งที่จะใช้สื่อสารกับเด็ก เพราะเข้าถึงจิตใจของเด็กได้ ตรงกับความสนใจของเด็ก ให้ความเพลิดเพลินและคุณค่าต่างๆ ได้ดี แต่ทั้งนี้ สื่อจะทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์ได้ภายใต้ความเหมาะสมของสารเช่นกัน ดังนั้น ผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องสร้างสรรค์ หรือดัดแปลงเนื้อหาของสารให้เหมาะสมกับรูปแบบการนำเสนอด้วย ดังที่สุพัตรา เพชรสุต (2520:24) กล่าวถึงหนังสือสำหรับเด็กที่เหมาะสมไว้ว่า

หนังสือสำหรับเด็ก เรื่องจะต้องสนุก ตื่นเต้นและจบลงด้วยตามแบบฉบับ ทำได้ดี ทำไม่ดีต้องได้รับการลงโทษ ถ้าคนทำไม่ดีแล้วไม่ได้รับการลงโทษเด็กจะผิดหวัง เนื้อเรื่องต้องเปลี่ยนไปตามวัยของเด็ก ถ้าเด็กเล็กเรื่องจะเกินจริงไปบ้างก็ได้ แต่สิ่งที่ควรยึดไว้เหมือนกัน คือ ต้องเขียนผูกเรื่องให้สุข มีชีวิตชีวา แล้วแทรกสิ่งที่ต้องการสอนลงไป เพราะเด็กไม่ชอบให้สอนตรงๆ เรื่องไม่ต้องยาวมาก ตัวละครไม่มาก และชื่อตัวละครจำง่าย

ด้วยเหตุนี้ การคัดเลือกเรื่องสั้นของมาผลิตซ้ำในรูปแบบการ์ตูนภาพนิทาน ซึ่งต้องอาศัยกลวิธีการดัดแปลงรูปแบบให้เหมาะสมกับสื่อ อันจะส่งผลให้จุดประสงค์ในการสื่อสารไปยังผู้เสพที่เป็นเด็กสัมฤทธิ์ผล และจากลักษณะเฉพาะของรูปแบบการ์ตูนภาพนิทานที่จำเป็นต้องใช้การบรรยายขนาดสั้น เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อนมากนัก จึงทำให้ในฉบับนี้คัดเลือกตัดตอนเหตุการณ์จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มานำเสนอเพียงตอนสั้นๆ เท่านั้น

นอกจากการตัดแล้ว ยังมีการเปลี่ยนแปลง-เพิ่มเติมเนื้อหาให้เหมาะสมกับสื่อการ์ตูนภาพนิทาน ที่มุ่งจุดประสงค์เพื่อส่งสอนให้เด็กสนใจรักษาสิ่งแวดล้อม เนื่องจากตอนที่เลือกมาดัดแปลงนั้นมีประเด็นเกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม และตัวละครเจ้าเงาะมีบทบาทอย่างมาก ตอนที่เลือกมาเป็นตอนที่รู้จักกันดี นั่นคือตอนพ่อตาทดสอบเจ้าเงาะ ผู้ผลิตนำตอนหลักนี้มาเป็นเค้าโครง และดัดแปลงเนื้อหาย่อยให้เอื้อต่อการส่งสอนเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม รวมทั้งผูกเรื่องใหม่ เรียบเรียงเหตุการณ์นำเสนอโดยใช้กลวิธีต่างๆ ซึ่งจะได้วิเคราะห์ให้เห็นดังต่อไปนี้

1.1.1 การแบ่งตอนนำเสนอ

การดูนิทานส่งเสริมสิ่งแวดล้อมมีการแบ่งตอนนำเสนอออกเป็นตอนหลัก 3 ตอน ได้แก่

ตอน 1 สร้างเมือง 7 ชั่วโมง

ตอน 2 ตะลุยเมืองทองบุรี

ตอน 3 ความลับของเจ้าเงาะ

การแบ่งตอนดังกล่าวนำเสนอเรื่องอย่างเป็นสัดส่วนตามโครงสร้างเหตุการณ์ในแต่ละช่วง ในตอนแรก คือ สร้างเมือง 7 ชั่วโมง เป็นตอนที่นำเสนอเนื้อหาหลักจากเรื่องสังข์ทองตอนที่พระอินทร์แปลงกายลงมาทำทัฬหสูมนต์ดีดอากาศเปลี่ยนแปลง ปรับเปลี่ยนให้เป็นเหตุการณ์ใหม่ แต่อีกสองตอนเป็นการสร้างเรื่องราวขึ้นใหม่เพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมเด็กให้อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมโดยนำตัวละครในชุดเดียวกันกับตอนแรกมาดำเนินเรื่องต่อ ตอนที่ดัดแปลงเพิ่มเติมนั้นเป็นการพิสูจน์คำตอบของเจ้าเงาะและบรรดาหกษेत्रในคำถามของท้าวสักกะที่ว่า ทำอย่างไรให้เมืองอยู่ได้ถึงเจ็ดชั่วโมง และอธิบายว่าคำตอบของเจ้าเงาะถูกต้องตามที่ท้าวสักกะตัดสินใจอย่างไรให้ทั้งพ่อตาและหกษेत्रเข้าใจ

ผู้ผลิตใช้วิธีการแบ่งตอนนำเสนอตามลักษณะเนื้อหาแต่ละช่วง ใจความสำคัญแตกต่างกันออกไป การแบ่งตอนเช่นนี้ ทำให้การนำเสนอสารแก่ผู้ชมมีความชัดเจนและมีเอกภาพ นอกจากนี้ การแบ่งแยกสาระของเรื่องจากกัน ก็จะช่วยให้อ่านทำหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เหมาะกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มเด็ก เพราะเด็กจะสามารถทำความเข้าใจเรื่องในแต่ละตอนได้อย่างไม่สับสน

กลวิธีการนำเสนอของตอน 1 และตอน 2 นั้นมีลักษณะเดียวกันคือการบรรยายเรื่องสลับกับการแทรกบทสนทนาของตัวละคร แต่ในตอน 3 ตอนความลับของเจ้าเงาะ คือตอนที่เจ้าเงาะอธิบายว่ารู้ความลับของการสร้างเมือง 7 ชั่วโมงได้อย่างไรให้แก่พ่อตาและหกษेत्रฟัง พบว่ามีการใช้กลวิธีการนำเสนอที่ต่างออกไป ด้วยการให้เจ้าเงาะซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่องทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่องและพูดคุยกับผู้อ่านแทนการบรรยาย มีการเล่าเรื่องราวที่ตนเองพบเจอรวมทั้งอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างตรงไปตรงมา โดยเรียกตนเองว่า “พี่เงาะ” เพื่อสร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชม และเป็นการถ่ายทอดคำพูดของตัวละครไปยังผู้ชมโดยตรง โดยอาศัยการผูกเรื่องจากตอนก่อนหน้ามาเป็นเงื่อนไขให้ตัวละครถ่ายทอดแนวคิดดังกล่าวแก่ผู้อ่าน

จะเห็นได้ว่าด้วยเนื้อหาของตอนนี้ไม่มีการพัฒนาเรื่องเท่าใดนัก เพราะเน้นการนำเสนอแนวความคิดเป็นสำคัญ ส่วนที่เกี่ยวเนื่องกับเนื้อเรื่องมีเพียงการสรุปในหน้าสุดท้ายว่าตัวละครอื่นๆ ตระหนักในความสามารถของเจ้าเงาะ และยอมรับให้เจ้าเงาะครองเมือง

นอกจากนี้ ยังมีการเพิ่มตอนเสริมอีกหนึ่งตอนคือ ตอน “เจ้าเงาะทำพิธีชุบ” ซึ่งเป็นตอนที่เพิ่มขึ้นมาเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชนโดยเฉพาะ ซึ่งตอนนี้ใช้เพียงตัวละครเจ้าเงาะจากเรื่องสังข์ทองมาเป็นผู้นำเสนอเท่านั้น ไม่ได้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องสังข์ทองแต่อย่างใด

อย่างไรก็ตาม การเรียบเรียงตอนเสริมนี้ต่อเนื่องกับตอน 3 ซึ่งเป็นตอนที่ตัวละครเจ้าเงาะถ่ายทอดแนวคิดให้แก่ผู้เสพอย่างตรงไปตรงมา โดยแทนตัวว่ากำลังพูดคุยอยู่กับผู้อ่าน เป็นการสร้างความคุ้นเคยกับตัวละครนี้กับผู้อ่านอย่างใกล้ชิดในระดับหนึ่งในตอนดังกล่าว ก่อนที่จะใช้ตัวละครเดียวกันนี้ในการส่งสอนเนื้อหาตามจุดประสงค์ในบทเสริม ซึ่งเป็นกลวิธีที่ช่วยให้ผู้เสพให้ความสนใจในเรื่องที่ตัวละครนี้สอนมากขึ้น

1.1.2 การคุณภาพประกอบเรื่อง

ภาพประกอบ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญของวรรณกรรมเด็ก เพราะเด็กจะให้ความสนใจกับภาพประกอบไม่น้อยไปกว่าเนื้อเรื่อง อีกทั้งการใช้ภาพประกอบเรื่องราวก็สามารถช่วยสร้างจินตภาพให้แก่ผู้เสพได้ดี สุพัตรา เพชรสุทธิ (2543 : 88) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภาพประกอบในวรรณกรรมสำหรับเด็กไว้ดังนี้

ภาพประกอบ เป็นหัวใจสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก เพราะเด็กชอบความเพลิดเพลิน หนังสือสำหรับเด็กเล็กเท่าไร ภาพประกอบก็ยิ่งสำคัญมากขึ้นเท่านั้น หนังสือสำหรับเด็กโต ภาพประกอบก็สำคัญรองลงมา เด็กจะติดหนังสือหรือชอบหนังสือก็อยู่ที่ภาพประกอบด้วย

จากข้อความข้างต้น แสดงให้เห็นว่าภาพประกอบมีความสำคัญอย่างมากต่อวรรณกรรมสำหรับเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยเด็กตอนต้น มักมีความสนใจในหนังสือนิทานที่มีภาพวาดประกอบ (สุพัตรา เพชรสุทธิ 2543 : 8) และให้ความสนใจอย่างมากหากภาพประกอบนั้นเกี่ยวเนื่องกับสภาพแวดล้อมของตัวเด็กเอง เพราะเด็กย่อมอยากรู้อยากอ่านในสิ่งที่เข้าใจได้ และภาพที่งดงาม มีชีวิตจะเชิญชวนให้เด็กหยิบหนังสือมาดูและอ่าน ฉะนั้น วรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็กไม่ควรขาดภาพประกอบเลยเป็นอันขาด (รัญจวน อินทรกำแหง 2525 : 114) ลักษณะของภาพประกอบที่ดีควรเข้ากันกับเนื้อเรื่อง คุณสมบัติที่สำคัญของภาพนั้นต้องเป็นภาพที่มีความรู้สึกมีชีวิต มีความเคลื่อนไหว สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และอธิบายเรื่องได้

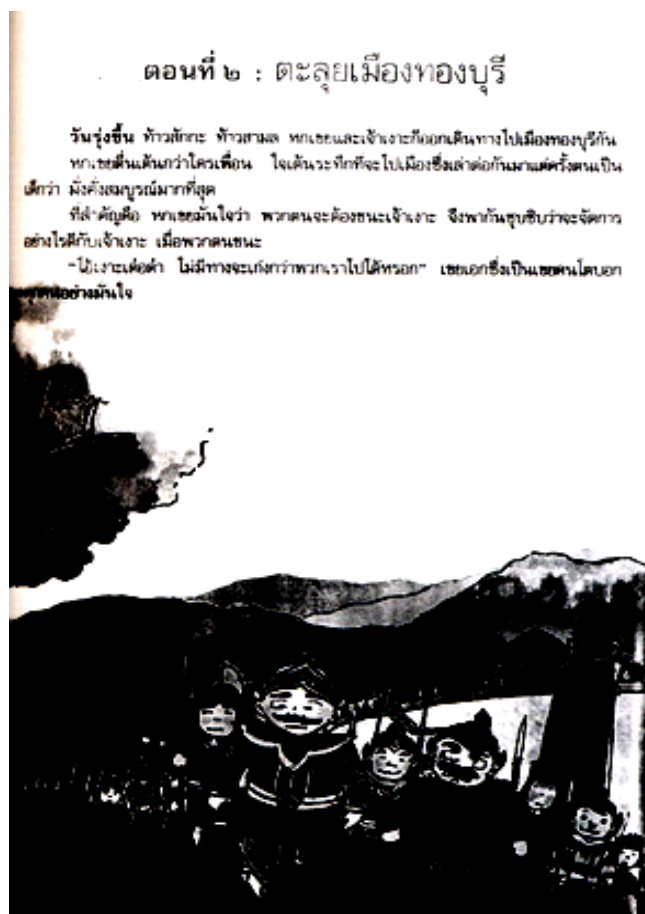
ฉัตรชัย ศุกระกาญจน์ (2523 : 194 - 195) กล่าวว่าภาพประกอบมีความสำคัญต่อหนังสือสำหรับเด็กเช่นกัน และยังให้คุณค่าแก่ผู้อ่านได้ ดังนี้

1. สร้างความเข้าใจเรื่องราว และถ้อยคำบรรยายเรื่องได้รวดเร็ว
2. สร้างมโนภาพหรือจินตนาการให้แก่ผู้อ่านได้รวดเร็ว
3. ช่วยขยายประสบการณ์ของผู้อ่านให้กว้างขวางขึ้น กล่าวคือภาพประกอบได้ช่วยเสนอประสบการณ์ที่เด็กไม่เคยพบเห็นมาก่อน บรรจุไว้ในหนังสือ
4. ช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจอยากอ่านและค้นหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมโอกาสต่อไป
5. ช่วยสนองความต้องการด้านอารมณ์ของเด็กมากกว่าตัวอักษร

จากคุณค่าของภาพประกอบในวรรณกรรมสำหรับเด็กทำให้เข้าใจได้ว่านอกจากภาพประกอบจะมีความสำคัญในการช่วยสร้างความสนใจให้เด็กและเชิญชวนให้เด็กหยิบหนังสือขึ้นมาอ่านแล้ว ภาพประกอบยังช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เด็กไม่เคยพบหรือไม่เคยรู้จักมาก่อนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย เป็นผลดีให้เด็กเกิดความต้องการเรียนรู้ในเรื่องที่ได้อ่าน ทำให้มีประสบการณ์กว้างขวางขึ้น ทั้งยังเป็นผลดีต่อการพัฒนาทักษะของเด็กในด้านต่างๆไปพร้อมๆกัน

ด้วยความสำคัญของภาพประกอบดังกล่าวข้างต้น ทำให้วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้มีการวางสัดส่วนของภาพประกอบข้อความ เทียบได้เป็นอัตราส่วนเฉลี่ย 60 : 40 กล่าวคือจะใช้พื้นที่ร้อยละ 60 ของหน้ากระดาษเป็นการนำเสนอภาพ ประกอบกับการนำเสนอเนื้อหาของเรื่องอีกร้อยละ 40 จะเห็นว่าให้ความสำคัญกับภาพมาก เพราะการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็กเป็นสื่อสำหรับเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็กที่อยู่ในระดับประถมศึกษา จึงจำเป็นต้องสร้างความสนใจด้วยรูปภาพเป็นหลักตามลักษณะของสื่อการ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)

อย่างไรก็ตาม ในส่วนของการบรรยายเรื่องก็ยังคงให้ความสำคัญเช่นกัน โดยมีการใช้ภาษาเข้าใจง่าย ได้กรอบภาพในจำนวน 5-10 บรรทัด นำเสนอโดยไม่ใช้ตัวอักษรแน่นเกินไปนัก ในหนึ่งหน้าทำให้อ่านง่ายขึ้น เพราะเด็กชอบเรื่องที่มีตัวหนังสือไม่มาก (วิริยะ สิริสิงห์ 2537 : 29) การใช้ข้อความบรรยายในลักษณะนี้จึงเหมาะสำหรับผู้อ่านที่เป็นเยาวชนในระดับประถมศึกษา



ภาพที่ 3 สัดส่วนของภาพประกอบและข้อความในการ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อม
ที่มา : อรศรี งามวิทยาพงศ์ . **สังข์ทองภาคพิสดาร** สื่อการ์ตูนเพื่อพัฒนาสิ่งแวดล้อมสำหรับ
เยาวชน (กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า, 2536),18.

ลักษณะของภาพในฉบับนี้เป็นการ์ตูนลายเส้น มีรายละเอียดของภาพไม่มากนัก และใช้เพื่อประกอบเนื้อเรื่อง บทบาทของภาพประกอบในฉบับนี้จะใช้เพื่อสร้างความสนใจให้แก่ผู้อ่าน และช่วยอธิบายเรื่องเป็นสำคัญ เนื้อหาของภาพสอดคล้องกับข้อความ มีการจัดรูปแบบโดยจัดภาพไว้เหนือข้อความและใต้ข้อความ โดยแบ่งส่วนระหว่างภาพและข้อความเป็นส่วนอย่างชัดเจน ในส่วนที่เป็นข้อความจะจัดวางไว้ตรงส่วนที่เป็นพื้นขาว ไม่วางซ้อนทับกับส่วนของภาพ เพื่อให้อ่านง่าย องค์ประกอบของการจัดภาพในฉบับนี้เน้นความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน

1.1.3 เพิ่มเติมบทเสริมเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นว่า การที่ฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อมให้กับผู้เสพกลุ่มที่เป็นเยาวชน และมีการตัดเนื้อหาของเรื่องสั้นของไปมาก หรือเรียกได้นำมาเพียงเค้าโครงเรื่องบางตอน และตัวละครที่มีบทบาทในตอนนั้นมานำเสนอความคิดเกี่ยวกับการรักษาสิ่งแวดล้อมเท่านั้น จึงมีการสอดแทรก เพิ่มเติมเนื้อหาเกี่ยวกับการรักษาสิ่งแวดล้อมเข้าไปตลอดเรื่อง

นอกจากนี้ ยังเพิ่มเติมบทเรียนเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมให้กับเด็กๆ โดยเฉพาะในตอน “ของแถม เจ้าเงาะทำพิสูจน์!” กล่าวได้ว่าผู้ผลิตเน้นการนำเสนอสื่อเพื่อใช้สั่งสอนตามจุดประสงค์เป็นหลัก โดยใช้เรื่องสั้นของเป็นเครื่องมือในการนำเสนอแนวความคิดตามความต้องการของผู้ผลิต ทั้งยังอาศัยความเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายของเรื่องนี้ในกลุ่มผู้เสพอยู่แล้ว

ตอนเสริมนี้จะนำคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมาตั้งเป็นโจทย์หลัก แล้วให้เจ้าเงาะซึ่งเป็นตัวละครหลักทำหน้าที่พิสูจน์ว่าเป็นจริงดังคำถามนั้นหรือไม่ ซึ่งอาจใช้เครื่องมือเป็นสมุดเล็กเล่มหนึ่งแล้วบันทึกสิ่งที่สังเกตเห็นลงไป เป็นต้น คำถามที่ระบุไว้ในแต่ละตอนย่อๆ ได้แก่

- 1) “จริงหรือ ที่ว่าต้นไม้ก็มีหัวใจ?!”
- 2) “จริงหรือที่ว่าอากาศมีฝุ่นละอองที่มองไม่เห็นด้วย?!”
- 3) “จริงหรือที่ว่าขยะจะล้นโลก?!”
- 4) “ใครสมองใสหัวไวกว่ากัน?!”

แม้ว่าในตอนเสริมนี้จะไม่ได้มีเนื้อหาเกี่ยวเนื่องกับเรื่องสั้นของแต่อย่างใด หากบทบาทของเจ้าเงาะในตอนเสริม สามารถแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของตัวละครนี้ในทัศนะของผู้ผลิตได้ และยังแสดงถึงจุดประสงค์ของการเลือกตัวละครเจ้าเงาะจากเรื่องสั้นของ มาเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและธรรมชาติได้อย่างชัดเจน

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า วรรณกรรมเรื่องสั้นของฉบับนี้ นำเสนอด้วยสื่อการ์ตูนนิทานสำหรับเด็ก จึงต้องมีการดัดแปลงรูปแบบต่างๆ ให้เหมาะสมกับลักษณะสื่อ เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจากการดัดแปลงในส่วนของการนำเสนอโดยแบ่งเป็นตอน ทำให้เห็นได้ว่าเนื้อหาภายในเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมด้วย ทั้งนี้ เป็นเพราะผู้ผลิตคำนึงถึงการนำเรื่องสั้นของในรูปแบบการ์ตูนนิทานเป็นเครื่องมือเข้าถึงผู้เสพวัยเด็กให้ได้เป็นสำคัญ เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับการรักษาสิ่งแวดล้อมอันเป็นจุดประสงค์หลักของผู้ผลิต จึงกล่าวได้

ว่าในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมนี้ มุ่งเน้นการใช้ รูปแบบ และสื่อเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมเยาวชนอย่างชัดเจน

1.2 การ์ตูนภาพแบ่งช่อง

การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อ แกรมมี จำกัด (2540) เป็นการ์ตูนไทยแบ่งช่อง ซึ่งมีลักษณะเป็นการ์ตูนที่จัดลำดับเรื่องให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ อาจเรียกประเภทของการ์ตูนลักษณะนี้ได้ว่าเป็นการ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในฉบับเดียวซึ่งการ์ตูนประเภทนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนแบ่งช่องของตะวันตก มักพบในนิตยสารการ์ตูนขบขัน เช่น ขายหัวเราะ มหาสนุก และได้รับความนิยมจากผู้อ่านทุกวัยในปัจจุบัน

1.2.1 การแบ่งกรอบนำเสนอ การใช้กรอบบรรยายภาพ และกรอบสนทนา

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2546 : 14) ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการตูนได้ให้คำจำกัดความของการ์ตูนแบ่งช่องไว้ว่า

คอมิกส์ใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใดๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่าแคปชั่น (caption) อาจจะมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมบทสนทนาที่เรียกว่าบอลลูน (balloon) ด้วยนิยามนี้จึงหมายรวมถึงแต่การ์ตูนหนึ่งถึงสี่ช่องจบหรือมากกว่าที่เรียกว่าคอมิกส์ตริป (comic strip) ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่าคอมิกส์บุ๊ก (comic book)

ด้วยการนิยามในลักษณะนี้ค่อนข้างกินความหมายกว้าง อาจหมายรวมถึงหนังสือการ์ตูนทุกประเภท อย่างไรก็ตาม ลักษณะของการ์ตูนแบ่งช่องซึ่งเป็นที่รู้จักดีมักหมายถึงการ์ตูนที่นำเสนอเป็นช่อง มีการดำเนินเรื่องผ่านช่องปิดล้อมบทสนทนาที่เรียกว่า “บอลลูน” (Balloon) เป็นหลัก

ลักษณะของการ์ตูนเรื่องของวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทองจะเป็นการ์ตูนแบ่งช่องที่นำเสนอเป็นช่องผูกกันเป็นเรื่อง นำเสนออย่างต่อเนื่องจบในเล่มเดียวแบ่งตอนนำเสนอเป็นชุดเรื่อง และกำหนดให้เรื่องสังข์ทองเป็นการ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 ดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องหลักจากบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ

ผู้ผลิตใช้แนวการวาดการ์ตูนแบ่งช่องลายเส้นแบบเฉพาะตัวของการ์ตูนไทย ที่มีลักษณะเป็น “ภาพล้อ” (วรชัย วาณิชวัฒนากุล 2549 : 6) กล่าวคือ มีลายเส้นแบบภาพล้อเชิงการเมืองในหนังสือพิมพ์ หรือภาพการ์ตูนข้ามชั้นในนิตยสารการ์ตูนไทย ซึ่งต่างไปจาก “การ์ตูนไทย

พันธุ์ใหม่” การ์ตูนแบ่งช่องเรื่องยาวส่วนใหญ่ที่ใช้ลายเส้นแบบมังงะ ตามอย่างการ์ตูนเรื่องยาวของญี่ปุ่น ความแตกต่างของการ์ตูนทั้งสองประเภทนี้ เปรียบเทียบได้ตามตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการวาดการ์ตูนแบบมังงะกับการ์ตูนไทยที่ได้รับอิทธิพลจากแนวการวาดการ์ตูนแบบตะวันตก ของเปรม สอนสมุทร (2547:46) ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบการ์ตูนญี่ปุ่นแบบมังงะ และการ์ตูนไทย (ที่ได้รับอิทธิพลตะวันตก)

ลักษณะ	การ์ตูนญี่ปุ่นแบบมังงะ	การ์ตูนไทย (ที่ได้รับอิทธิพลตะวันตก)
ต้นกำเนิด	ภาพเคลื่อนไหวแบบแอนิเมชัน และภาพยนตร์ (Motion picture)	การเขียนภาพนิ่ง ภาพร่าง
มุมมอง	มีการใช้มุมมองแบบภาพยนตร์ ในการนำเสนอ อาทิการใช้มุมมองภาพถ่ายระยะใกล้(close-up) หรือการถ่ายภาพช็อตวาด(pan shot)	เป็นเทคนิคการวาดภาพธรรมดา อาทิมุมมองระดับต่ำ(worm view) มุมมองสายตา(eye view) และมุมมองระดับสูง (bird view)
ลายเส้น	เหมือนจริง มีการเน้นแสงเงาโดยใช้ screen tone	เล่นแสงเงาโดยใช้การระบายเส้นในแนวตั้ง แนวนอน หรือเฉียงให้เกิดมิติ
แบ่งกรอบ	มีรูปแบบการแบ่งกรอบที่ไม่แน่นอนตายตัว มีการวาดลายเส้นทะลุออกจากกรอบ หรือวาดบางภาพโดยไม่มีกรอบ บังคับ หรืออาจให้ตัวละครต่างกรอบกันมากกว่าหนึ่งกรอบสามารถสื่อสารกันได้	มีการแบ่งกรอบที่ค่อนข้างจะแน่นอนเพราะพัฒนามาจากคอมิกส์สตริป จึงเหมือนการนำเอาสตริปหลาย ๆ สตริปมาเรียงต่อกัน
คำอธิบาย/ภาพ	คำอธิบาย/ตัวเรื่อง เป็นส่วนประกอบของเรื่องเท่านั้น ส่วนใหญ่เรื่องดำเนินโดยการอาศัยภาพเป็นหลัก เพราะเป็นการนำเอาแอนิเมชันมาทำเป็นภาพนิ่ง(Stop Motion) อาจกล่าวได้ว่าใช้ภาพเล่าเรื่อง	เน้นที่การนำเสนอเรื่องผ่านบอลูนหรือคำพูดของตัวละคร ภาพจึงเป็นส่วนเติมเต็มจินตนาการ คือให้เรื่องราวเด่นชัดมากยิ่งขึ้น อาจกล่าวได้ว่าใช้เรื่องเล่าภาพ

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลักษณะ	การ์ตูนญี่ปุ่นแบบมังงะ	การ์ตูนไทย (ที่ได้รับอิทธิพลตะวันตก)
คำ แสดง อารมณ์	ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของภาพที่แสดง ให้เห็นมิติของภาพ	เป็นส่วนหนึ่งของคำบรรยาย

ที่มา : เปรม สอนสมุทร “ผู้เผชิญกับการดัดแปลง เนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีใน
วัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปี พศ. 2545 -2546” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหาร
สาขาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2547),46.

เมื่อพิจารณาลักษณะของการ์ตูนวรรณคดีไทยเรื่องสังข์ทองตามตารางข้างต้น
ปรากฏว่ามีการใช้ลายเส้นตามเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทยที่พัฒนามาจากการ์ตูนแบบแบ่งช่องของ
ตะวันตก ดังภาพตัวอย่าง



ภาพที่ 4 การใช้ลายเส้นตามเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทยที่พัฒนามาจากการ์ตูนแบบแบ่ง
ช่องของตะวันตก

ที่มา : สังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย ,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ, 2540), 40.

จากตัวอย่าง จะเห็นได้ว่าการดำเนินเรื่องโดยใช้บทสนทนาผ่านช่องกรอบสนทนาเป็นหลัก ซึ่งจะมีรายละเอียดค่อนข้างมาก ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ผ่านบทสนทนาเหล่านี้ ประกอบกับคำอธิบายภาพในกรอบสี่เหลี่ยม หรือแคปชั่น ที่ช่วยเชื่อมโยงในแต่ละเหตุการณ์ และอธิบายเสริมเรื่องเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่า การแบ่งช่องค่อนข้างแน่นอนเป็นลำดับเรียงกัน โดยส่วนมากใช้รูปแบบคล้ายการ์ตูนคอมิกสตริปประมาณ 3 ช่องในหนึ่งหน้า แนวการลำดับภาพ และลายเส้นคล้ายภาพจากนิตยสารการ์ตูน หรือภาพล้อ ใช้มุมมองของภาพระดับสายตา สร้างมิติให้แก่ภาพโดยใช้เทคนิคการไล่โทนสีเพื่อให้เกิดแสงและเงา ไม่มีการใช้เครื่องมือ หรืออุปกรณ์พิเศษช่วยสร้างลวดลายหรือแสงและเงาแต่อย่างใด

จากลักษณะโดยทั่วไปของการ์ตูนวรรณคดีไทยเรื่องสังข์ทอง สามารถจัดเข้าแบบการจำแนกการ์ตูนไทยพันธุ์เดิมรูปแบบที่ 1 ตามการอธิบายของวรวัจน์ วาณิชวัฒนากุล (2549: 11 - 12) ซึ่งมีลักษณะ ดังนี้

1. วาดโดยนักเขียนการ์ตูนชาวไทย
2. มีเนื้อหาหลากหลายตามแต่จินตนาการของผู้เขียน
3. ลายเส้นมีลักษณะเป็นภาพล้อ
4. แนวเรื่องส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนตลก
5. มุ่งเน้นกลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนจนถึงผู้ใหญ่

การ์ตูนไทยพันธุ์เดิมในความหมายข้างต้น เป็นการจำแนกความแตกต่างออกจากการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ที่รับอิทธิพลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งใช้ลายเส้นมังงะ เช่นเดียวกับการ์ตูนของเปรม วนสมุท (2547) จะเห็นได้ว่าการ์ตูนทั้งสองรูปแบบนี้มีส่วนที่คล้ายคลึงกันด้านรูปแบบที่มีการแบ่งช่อง ใช้บทสนทนาผ่านช่องกรอบสนทนา และอธิบายผ่านคำอธิบายภาพในกรอบสี่เหลี่ยม การจำแนกดังกล่าวทำให้ทราบลักษณะเฉพาะของการ์ตูนทั้งสองประเภทนี้ ซึ่งมีแนวทางการนำเสนอเนื้อหาต่างกัน

การนำเรื่องสังข์ทองมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูนในลักษณะนี้ทำให้อ่านง่ายและสนุกสนาน ผู้ผลิตมีแนวทางการดัดแปลงรูปแบบตามสื่อโดยเน้นการนำเสนอเรื่องราวอย่างกระชับ คือนำเสนอเรื่องราวต่อเนื่องจนจบเรื่อง แต่มีบางส่วนได้ดัดแปลงให้เรื่องราวกระชับขึ้นโดยการตัดเนื้อหาบางส่วนไป คงไว้เพียงส่วนหลักที่มีความสำคัญต่อเรื่อง หรือกล่าวถึงเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์อย่างสรุปคร่าวๆ ละรายละเอียดปลีกย่อยไว้

นอกจากนี้ ยังมีการใช้ลักษณะเฉพาะของการ์ตูนแบบคอมิกส์เข้าช่วยในการ กระชับเนื้อหาของเรื่องด้วย เช่น เล่าเรื่องผ่านบทสนทนาในช่องกรอบสนทนา (balloon) เป็นหลัก ใช้บทบรรยายในกรอบสี่เหลี่ยม (caption) ช่วยในการดำเนินเรื่องตอนที่มียาวละเอียดมาก และ เชื่อมเนื้อเรื่องในแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน และยังใช้ภาพช่วยในการเล่าเรื่อง ดังตัวอย่าง



ภาพที่ 5 ลักษณะเฉพาะของการ์ตูนแบบคอมิกส์

ที่มา : สังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย ,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ, 2540), 71-72.

จากตัวอย่าง จะเห็นได้ว่าการใช้ข้อความในกรอบสี่เหลี่ยมช่วยบรรยายเรื่องเป็น หลัก ประกอบด้วยกรอบสนทนาในส่วนที่เป็นบทสนทนา ผู้เสพสามารถทราบเนื้อเรื่องได้จากสอง ส่วนนี้ ในขณะที่ภาพทำหน้าที่ช่วยประกอบเรื่องให้น่าสนใจขึ้น

1.2.2 การสอดแทรกมุขตลก

การนำเสนอเรื่องของฉบับการ์ตูนแบ่งช่องมีความน่าสนใจตรงที่สามารถดึงเอา ความโดดเด่นของเรื่องสังข์ทองในด้านความตลกขบขันมานำเสนอได้อย่างเหมาะสมกับรูปแบบ สื่อ เนื่องจากบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ นอกจากจะได้รับการยอมรับว่าเป็น

เรื่องราวที่ให้แก่คิดที่ดีในเรื่องการพิจารณาคนแล้ว ยังเป็นที่นิยมเพราะเนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน และตลกขบขันอยู่มาก ดังที่ศักดิ์ศรี แย้มนาคดา (2540 : 120) กล่าวไว้ว่า

รัชกาลที่ 2 ได้ทรงพระราชนิพนธ์เป็นกลอนบทละครนอกจบบริบูรณ์ ทั้งเรื่อง มิได้ทรงไว้เป็นบางตอนเหมือนบทละครนอกเรื่องอื่นๆ อีก 5 เรื่อง จากจำนวนทั้งหมด 6 เรื่องด้วยกัน ถ้าจะพิจารณาตามความนิยมของคนโดยทั่วไป ต้องนับว่าบทละครนอกเรื่องสังข์ทองได้รับความนิยมสูงสุด รัชทางวรรณคดีที่เด่นที่สุดในเรื่องนี้ คือ หาสยรส (รสขบขัน)

เนื่องด้วยเรื่องสังข์ทอง เป็นเรื่องที่มีหาสยรส หรือรสขบขันเด่นอยู่แล้ว การนำมาดัดแปลงโดยแทรกอารมณ์ขันเพิ่มเติมลงไปจึงทำได้ไม่ยากนัก เพราะมีบางช่วงบางตอนที่เปิดให้สอดแทรกมุขตลกได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตอนที่เกี่ยวข้องกับหกเชย ซึ่งการสอดแทรกอารมณ์ขันเพิ่มเติมในฉบับนี้ กล่าวได้ว่าผู้ผลิตนำเอาลักษณะเฉพาะของการ์ตูนแบบคอมิกสตริป ที่มักนำเสนอเป็นการ์ตูนสอดแทรกมุขตลกมาใช้ในการดัดแปลงด้วย ตอนที่มีการสอดแทรกมุขตลกเพื่อให้เกิดความขบขันเห็นได้จากตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 6 การสอดแทรกมุขตลกในการ์ตูนวรรณคดีไทย

ที่มา : สังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย ,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ, 2540),53 - 54.

จะเห็นได้ว่าการสอดแทรกมุขตลกเพื่อความตลกขบขัน ซึ่งเป็นส่วนที่ไม่ปรากฏในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ อย่างไรก็ตาม การเพิ่มเติมมุขตลกนี้มักเป็นลักษณะที่ไม่มีผลต่อเนื้อเรื่อง หรือเหตุการณ์หลัก เพราะผู้ผลิตมีความมุ่งหมายประการหนึ่งจะทำให้ผู้เสพที่เป็นเด็กได้เกิดความรู้ความเข้าใจในวรรณคดีไทยเรื่องสังข์ทอง ดังนั้น การนำเสนอเรื่องราวในฉบับนี้ จะให้ความสำคัญกับความถูกต้องตามต้นฉบับด้วย แต่ความที่รูปแบบเป็นการตุนแบ่งช่องจึงทำให้เอื้อต่อการนำเสนออย่างตลกขบขันตามแนวนิยมของการตุนประเภทนี้ จึงมีการสอดแทรกลักษณะดังกล่าวอยู่เป็นระยะตลอดเรื่อง ทำให้วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยมีความสนุกสนาน

1.3 การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด นำเสนอเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ลักษณะสื่อประเภทนี้สร้างขึ้นโดยใช้วิธีวาดภาพจำนวนมากๆต่อเนื่องกันในการเคลื่อนที่แต่ละจุด ซึ่งใช้หลักการเดียวการสร้างภาพยนตร์ปกติ คือ 1 วินาที จะมี ภาพเคลื่อนไหวไป 24 ภาพ ดังนั้น การ์ตูนก้าวเดิน 1 ก้าวต้องวาดให้ค่อยๆขยับขาไป 24 ภาพ ปัจจุบันมีคอมพิวเตอร์ช่วยคัดลอกภาพ ทำให้สะดวกขึ้น และการลงสีก็ใช้โปรแกรม Photoshop ตกแต่ง ทั้งยังมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสร้างภาพแอนิเมชันมาสนับสนุน การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวยุคใหม่โดยมากแล้วมักจะทำในลักษณะภาพ 3 มิติคล้ายภาพจริง

คำว่าแอนิเมชัน (Animation) มีความหมายว่า ความมีชีวิตชีวา มาจากรากศัพท์คำว่า anima ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณ หรือมีชีวิต แต่ต่อมาแอนิเมชันมีความหมายคือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวได้ หรือการ์ตูนภาพที่เคลื่อนไหวได้นั่นเอง ส่วนแอนิเมชันในความหมายเชิงภาพยนตร์ก็คือ กระบวนการการฉายรูปเฟรมภาพออกมาทีละเฟรม สร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก หรือทำด้วยการวาดมือ และทำซ้ำการเคลื่อนไหวทีละน้อยๆซึ่งจะแสดงทีละภาพในอัตราความเร็วมากกว่าหรือเท่ากับ 16 ภาพ ต่อ 1 วินาที (ปัจจุบัน 24 เฟรม ต่อ 1 วินาที --NTSC) ส่วนคำว่าแอนิเมะที่ใช้กันทั่วไปนั้น เป็นคำเรียกแอนิเมชันในสำเนียงญี่ปุ่น ซึ่งมีความแตกต่างกับแอนิเมชันของตะวันตกตรงที่เน้นการเล่าเรื่องมากกว่าการใช้ภาพเคลื่อนไหว

ประวัติของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว หรือแอนิเมชันในเมืองไทยนั้น เริ่มต้นเมื่อ 60 ปีมาแล้วตัวการ์ตูนแอนิเมชันจะพบได้ในโฆษณาทีวี เช่น หนูหล่อในโฆษณายาหม่องบริษัทปาล์มของอ.สรรพสิริ วิทยสิริ ซึ่งเป็นผู้สร้างแอนิเมชันคนแรกของไทย และยังมีหมื่นน้อย จากนมตราหมี แม่มดกับสโนว์ไวท์ของโฆษณาแป้งน้ำคินนาคอีกด้วย ต่อมาอาจารย์เสนอห์ คล้ายเคลื่อนไหว มีความคิดที่

จะสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกในไทย แต่ก็ต้องเลิกล้มไปเพราะกฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น 10 ปีต่อมา ใน พ.ศ. 2498 อาจารย์ปยุต เงากระจ่างทำแอนิเมชันเรื่องแรกของไทยสำเร็จจากเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ที่ใช้ประกอบภาพยนตร์ทูลบุรุษ ของส.อาสนจินดา หลังจากนั้นก็มีโครงการแอนิเมชันเรื่องหนุมาน การตูนต่อต้านคอมมิวนิสต์ที่ได้รับการสนับสนุนจากอเมริกาแต่ก็ล้มเหลว ในที่สุด ปี พ.ศ. 2520 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกของเมืองไทยก็ได้ถือกำเนิดขึ้น จากเรื่องสุดสาครของอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง จากการอำนวยความสะดวกของจิรวรรณ กัมปนาทแสนยากร แม้ภาพยนตร์การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสุดสาครของปยุตจะไม่ใช่วิทยุที่ทำเงินหรือเรียกได้ว่าขาดทุน แต่ก็ถือว่าประสบความสำเร็จในแง่ของการเป็นที่กล่าวขวัญมากพอสมควรในยุคนั้น และมาถึงปีพ.ศ.2526 ก็มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทยนั่นก็คือเรื่อง ฝึเสื้อแสนรัก ต่อจากนั้นก็ยังมีอีกหลายเรื่อง เช่น เด็กชายคำแพง หนูน้อยเนรมิต เทพธิดาตะวัน จำกับใจ*

เนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง และตัวอย่างจากความล้มเหลวด้านรายได้ของภาพยนตร์การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องแรกของไทย ทำให้วงการการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในเมืองไทยนั้นค่อนข้างซบเซาจนเรียกได้ว่าต้องปิดตัวลงระยะหนึ่ง อย่างไรก็ตามแอนิเมชันของคนไทยได้กลับมาแพร่หลายอีกครั้งในช่วงปีพ.ศ. 2542 จากความพยายามของบริษัท บรอดคาสต์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด ที่นำการ์ตูนภาพเคลื่อนไหววาดมือมีเนื้อหาดัดแปลงมาจากวรรณคดีไทยมาแพร่ภาพ โดยเริ่มต้นจากเรื่องปลาบู่ทอง (2542-2543) ต่อด้วยเรื่องสังข์ทอง (2543-2545) เงาะป่า (2545-2546) ซึ่งล้วนแล้วแต่ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี

ช่วงปีที่เรียกได้ว่าเป็นปีทองของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติของไทย คือ ปีพ.ศ. 2545 จากความนิยมอย่างมากในการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน (Pangpond The animation) โดยบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด 2545 โดยนำตัวละครปังปอนด์มาจากตัวการ์ตูนเด็กยอดนิยมในนิตยสารการ์ตูนของบริษัทเครือเดียวกันมาเป็นตัวละครหลัก ซึ่งเมื่อแพร่ภาพแล้วก็ปรากฏว่ายอดผู้ชมสูงสุดเป็นประวัติการณ์** (เปรม สอนสมุทร 2547 : 60) และการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติอันเป็นที่นิยมในช่วงเวลานั้นคือ สุดสาคร ผลิตโดยบริษัท แฟนตาซีทาวน์ จำกัด 2545*** ทั้งสองเรื่องสร้างปรากฏการณ์ในแง่ของการขายลักษณะตัวละคร (character) ใช้ประกอบสินค้า และเพลงประกอบ “จำมะจะทิ้งจา” ก็เป็นที่นิยมอย่างมาก รวมไปถึงการที่มี

* อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ www.Kartoon-Discovery.com

** สำหรับผู้เสวยวัย 4-9 ปี

*** ภายหลังเปลี่ยนชื่อมาเป็น บริษัท จ๊ะหิงจา จำกัด

บริษัทไทยรับจ้างทำแอนิเมชันของญี่ปุ่นและอเมริกาหลายเรื่องก็ยิ่งเน้นย้ำความเป็นช่วงยุคทองของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติของไทย

ปี พ.ศ.2549 บริษัท กันตนา ได้สร้างปรากฏการณ์ขึ้นในวงการการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในเมืองไทยอีกครั้ง จากภาพยนตร์การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเรื่อง ก้านกล้วย ที่ได้ฉายไปทั่วโลก และประสบความสำเร็จอย่างมากในเมืองไทย ล่าสุดผลงานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวทางโทรทัศน์ก็ได้รับความนิยมอีกครั้ง เมื่อบริษัท โฮมรัน เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด นำลักษณะเฉพาะของสี่ผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง มาสร้างเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติเรื่อง โฟร์แองเจิ้ล (4 ANGIES) สีสาวแสนซน (2549 - 2550) แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับการติดต่อซื้อลิขสิทธิ์จากสถานีโทรทัศน์ CANAL J ช่องรายการสำหรับเด็กอันดับหนึ่งของประเทศฝรั่งเศสให้นำออกฉายที่ประเทศฝรั่งเศส รวมทั้งประเทศอื่นๆ ในแถบยุโรป เช่น เบลเยียม สวิตเซอร์แลนด์ ทั้งยังได้รับการคัดเลือกจากสถานีโทรทัศน์ TBS (Tokyo Broadcasting System) ประเทศญี่ปุ่น เป็นตัวแทนประเทศไทยไปร่วมชิงรางวัลแอนิเมชันยอดเยี่ยมที่ประเทศญี่ปุ่นในงาน “Digicon6+3”

นอกจากนี้ ทางโมเดิร์นไนน์ทีวีได้เริ่มผลิตการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ ชุดแพดคาตุณ โดยบริษัท จีซัสเซเวน จำกัด 2550 เพื่อส่งสอนจริยธรรมเด็กออกมาแพร่ภาพในปีเดียวกัน ส่วนทางด้านโทรทัศน์สีกองทัพบกช่องเจ็ดมีการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติแพร่ภาพอย่างต่อเนื่องหลายเรื่องในเวลาเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องรามเกียรติ์ มินิ แอนิเมชัน ผลิตโดย Ramakian mini animation 2550 , สามก๊ก ผลิตโดยบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด 2550 และ เทพหิมาวัน, นาคา, มลีนปัทมา ผลิตโดย บริษัท จีเอทิง จำกัด 2550 เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าตั้งแต่ช่วงปีพ.ศ.2542 จนถึงปัจจุบัน ประเทศไทยเรามีความก้าวหน้าของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วต่อเนื่อง นับว่าเป็นช่วงเวลาแห่งความรุ่งเรืองของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในเมืองไทยอย่างแท้จริง ซึ่งการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสังข์ทอง (The adventure of Sangthong) เป็นตัวแทนความนิยมหนึ่งของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวในช่วงแรกๆ ของยุคนี้ และยังคงได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จนทำให้ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 นำการ์ตูนเรื่องนี้มาแพร่ภาพซ้ำอีกครั้งในช่วงเดือนธันวาคม พ.ศ.2549 ถึงมีนาคม พ.ศ.2550

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสังข์ทองกล่าวได้ว่าเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ (2D Animation) ของไทยเรื่องเดียวที่นำออกแพร่ภาพในช่วงนั้น ท่ามกลางกระแสการต่อสู้ของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 3 มิติจากหลายบริษัท นับเป็นการหวนคืนสู่จอโทรทัศน์ที่สร้างความสำเร็จได้อีกครั้ง จนทำให้เกิดการ์ตูนเคลื่อนไหวแนวเดียวกันที่สร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยอย่างเรื่องหล

วิชัย-คารวี อุทัยเทวี และเรื่องอื่นๆ ตามมา ซึ่งขณะนั้นบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด เป็นเพียงบริษัทเดียวที่ยื่นขอสร้างผลงานการตูนภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ โดยใช้เนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากจากวรรณคดีไทย ในขณะที่บริษัทอื่นหันไปเลือกใช้สื่อการตูนภาพเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ และมีแนวโน้มจะสร้างการตูนที่แต่งเนื้อเรื่องใหม่มากขึ้น

การดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอผ่านสื่อการตูนภาพเคลื่อนไหวของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้ประกอบไปด้วย การใช้ผู้บรรยายเล่าเรื่อง การตัดสลับภาพเหตุการณ์ การใช้ดนตรีประกอบ และการแทรกอารมณ์ขัน

1.3.1 ใช้เสียงผู้บรรยายช่วยเล่าเรื่อง

การใช้เสียงผู้บรรยายจะใช้ ดังนี้

1.3.1.1 ใช้เสียงบทบรรยายเชื่อมโยงฉากและอธิบายเรื่อง

การใช้เสียงบรรยายเชื่อมโยงฉากและอธิบายเรื่องจะใช้เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงสู่เหตุการณ์สำคัญ เพื่อให้ผู้เสพสามารถเข้าใจเรื่องได้ในเบื้องต้นก่อนจะเข้าสู่เหตุการณ์ต่อไป และยังเป็นการเชื่อมโยงฉากสำคัญของเรื่องอีกด้วย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ผู้บรรยาย ทำวฤชวงศ์ได้เสกสำเนาทองให้น้ำพระสังข์จากเมืองบาดาล

มุ่งหน้าสู่เมืองยักษ์ อันเป็นที่อยู่ของนางยักษ์พันธุรัต ...

(การตูนภาพเคลื่อนไหว)

บทบรรยายข้างต้นใช้บรรยายในช่วงที่ทำวฤชวงศ์ส่งพระสังข์ไปอยู่กับนางพันธุรัต ทำให้ผู้เสพได้ทราบความเป็นไปของเหตุการณ์อย่างกระชับ ชัดเจน ทั้งยังเป็นการแนะนำตัวละครสำคัญที่กำลังจะมีบทบาทในเหตุการณ์ลำดับต่อไป และเชื่อมโยงฉากสำคัญระหว่างเมืองบาดาลกับเมืองยักษ์อีกด้วย แสดงให้เห็นถึงหน้าที่สำคัญของเสียงบรรยายในฉบับนี้ที่นำมาใช้เชื่อมโยงฉากและอธิบายเรื่องให้ผู้เสพเข้าใจได้ง่ายขึ้น

1.3.1.2 ใช้เสียงบทบรรยายจากต้นฉบับอ่านเป็นทำนองเสนาะ

การใช้เสียงบรรยายจากต้นฉบับอ่านเป็นทำนองเสนาะ จะใช้ในเหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอันมีผลสำคัญกับตัวละครเอก และสะท้อนอารมณ์การใช้เสียงบทบรรยายจากต้นฉบับช่วยบรรยาย หรือพรรณนาความรู้สึกนี้ ส่วนมากจะใช้เพื่อพรรณนาความรู้สึกเศร้าโศก เสียใจ หรือความรู้สึกสงสาร เพราะเสียงเอื้อน และจังหวะเนิบของทำนองเสนาะช่วยให้เราอารมณ์ให้ผู้เสพมีความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ที่ตัวละครประสบได้ โดยเสียงผู้ร้องทำนองเสนาะจะเป็นเสียงของผู้หญิงเพื่อให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างนุ่มนวล ในขณะที่เสียงผู้บรรยายเชื่อมโยง

ฉากและอธิบายเรื่องเป็นเสียงของผู้ชาย อย่างไรก็ตาม มีบางส่วนของการใช้เสียงบรรยายจากต้นฉบับอ่านเป็นทำนองเสนาะที่ใช้บรรยายลักษณะทั่วไปของบ้านเมือง หรือสภาพเหตุการณ์ โดยทั่วไปทำให้ผู้เสพเข้าถึงความไพเราะของคำประพันธ์ดั้งเดิมของบทละครนอก พระราชนิพนธ์ได้

1.3.2 การตัดสลับภาพเหตุการณ์

เนื่องจากลักษณะของฉบับนี้นำเสนอรายละเอียดของเนื้อหามากกว่าฉบับอื่นๆ และมีความยาวมาก ดังนั้นในส่วนที่ตัวละครนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต หรือตอนที่มิเหตุมาจากเรื่องราวในอดีตจึงมีการใช้เทคนิคตัดสลับภาพเหตุการณ์ในอดีตช่วย ใช้การนำเสนอเป็นภาพในความคิดของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องได้ดียิ่งขึ้น และไม่เกิดความสับสนกับรายละเอียดในส่วนต่างๆ ของเรื่อง

กลวิธีตัดสลับภาพเหตุการณ์ในอดีตมีการให้สีที่แตกต่างกับเหตุการณ์ที่เป็นปัจจุบันของเรื่องโดยใส่โทนสีซีเปีย (Sepia) ใช้วิธีตัดภาพแบบมุมมองของภาพยนตร์ กล่าวคือ มีการใช้วิธีเลื่อนภาพปัจจุบันเข้าสู่อดีต และเลื่อนภาพอดีตเข้าสู่ปัจจุบันซึ่งเป็นแบบที่ภาพยนตร์นิยมใช้อันเป็นลักษณะหนึ่งของเทคนิคการตัดต่อภาพ ซึ่งเมื่อนำมาใช้กับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่เรื่องราวมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

1.3.3 การใช้ดนตรีประกอบ

ดนตรีประกอบนับเป็นสิ่งสำคัญของสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เนื่องจากมีส่วนช่วยในการเสริมอารมณ์ของเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเรื่องอีกด้วย โดยมีเพลงบรรเลงเพลงหลักที่ใช้เป็นเพลงธีมของเรื่องอยู่จำนวนหนึ่ง ซึ่งมีการนำไปใช้สลับเปลี่ยนกันตามความเหมาะสมของสถานการณ์

1.3.4 การสอดแทรกอารมณ์ขัน

ในฉบับนี้มีการแทรกอารมณ์ขันไว้ตลอดเรื่อง โดยมักเป็นการสอดแทรกอารมณ์ขันจากผู้พากย์ตามสถานการณ์ของเรื่องเป็นส่วนใหญ่ เพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้แก่เหตุการณ์ในช่วงนั้น ลักษณะของมุขที่สอดแทรกบางตอนอาจเป็นเรื่องในประสบการณ์ของผู้เสพซึ่งมีลักษณะร่วมสมัย ความขบขันจึงเกิดขึ้นจากความขัดกันกับเวลาในท้องเรื่อง

1.4 บทละครเวที

บทละคร คือ ส่วนที่สำคัญที่สุดในการทำละครทุกชนิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งละครเวที เพราะเพราะบทละครคือตัวกำหนดองค์ประกอบอื่นๆ ทุกอย่างในละคร ไม่ว่าจะเป็น โครงของเรื่อง สีสัน แสง ฉาก เสื้อผ้า รวมไปถึงการแสดง (acting) ของนักแสดงด้วย เพราะแน่นอนว่าในการแสดงย่อมมีลีลาการแสดงที่ต่างไปตามแต่ละประเภทของละคร สิ่งเหล่านี้ถูกกำหนดไว้ในบทละครทั้งสิ้น นอกจากนี้ การใช้หลักของ เหตุ (cause) และ ผล (effect) ของการกระทำและสถานการณ์

ต่างๆในเรื่องเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากของละครเวที กล่าวได้ว่าเป็นส่วนประกอบหลักของการเขียนบทละคร โดยเหตุนี้้นอาจมาจากความต้องการภายในใจของตัวละคร หรือมาจากสถานการณ์ภายนอก หรือแม้แต่ลักษณะนิสัยของตัวละครบางตัวก็ได้ แต่ทุกๆเหตุจะเป็นตัวหลักให้เกิดผล ตามมาเสมอ

อย่างไรก็ตาม บทละครบางเรื่องอาจจะไม่ใช่สถานการณ์ของเหตุและผลมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง แต่อาจจะใช้ตัวละคร (character) มาเป็นหัวใจศูนย์กลางของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง หรือตัวละครตัวอื่นๆ ล้วนเป็นองค์ประกอบของตัวละครหลักเท่านั้น* บทละครเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอยนี้ที่มีตัวละครอันเป็นหัวใจหลักศูนย์กลางของเรื่องคือ สังข์ ที่มีความขัดแย้งภายในจิตใจ และต้องการเป็นที่ยอมรับของสังคม ส่วนตัวละครอื่นๆเป็นตัวละครเสริมที่เน้นความขัดแย้งในใจตัวละครหลักให้ชัดเจนขึ้น ทั้งนี้ แม้จะเป็นละครที่เน้นตัวละครหลักเป็นศูนย์กลางของเรื่อง หากในส่วนของเหตุการณ์ต่างๆของเรื่องก็มีการให้ความสำคัญและคงมีน้ำหนักอย่างชัดเจนเช่นเดียวกัน อันจะวิเคราะห์ให้เห็นในลำดับต่อไป

นอกจากนั้น นักเขียนบางคนอาจจะเริ่มต้นงานเขียนจากทัศนคติของตนกับเหตุการณ์บางอย่างพบเห็นและนำมาร้อยเป็นเรื่องโดยใช้ทัศนคติที่ว่าเป็นแกนกลางของเรื่อง นักเขียนบทบางคนอาจนำหลักทั้งสามประการ คือ เหตุและผล ตัวละคร และทัศนคติ มาใช้ทั้งหมดในละครเรื่องเดียวกันก็ได้ แต่แน่นอนทั้งหมดมักจะนำไปสู่ ความขัดแย้ง ที่จะทำให้ละครน่าสนใจและน่าติดตาม ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลต่อสถาบัน หรือบุคคลต่ออุดมการณ์ ก็ตาม แม้ว่าจะมีความขัดแย้งหรือไม่ก็ตาม แต่บทละครจะต้องมี การดำเนินเรื่องที่นำไปสู่จุดสูงสุด เนื้อเรื่องจะค่อยๆทวีความเข้มข้นขึ้น เราจึงขึ้นจนถึงจุดสูงสุด ที่จะนำไปสู่การแตกหัก หรือการคลี่คลายของเรื่องเสมอ**

บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548) ประพันธ์บทโดยดั่งกมล ณ ป้อมเพชร มีจุดประสงค์ในการประพันธ์เพื่อใช้จัดแสดงละครเวทีเป็นสำคัญ ซึ่งผู้ประพันธ์บทละครทำหน้าที่กำกับการแสดงเองด้วย กำกับศิลป์โดยฤทธิณรงค์ จิวากานนท์ ในบทละครระบุไว้ว่าใช้เวลาในการแสดงทั้งสิ้นประมาณ 2 ชั่วโมง 15 นาที ตัวบทละครมีการบรรยายละเอียดเกี่ยวกับการแสดงไว้

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ใน <http://www.dass.com/html/>.

** ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ใน <http://www.dass.com/html/>.

อย่างชัดเจน ทั้งลักษณะของฉาก พฤติกรรม และกริยาท่าทางต่างๆของนักแสดง กล่าวคือประกอบไปด้วยบทกำกับเวที และบทสนทนา

เกี่ยวกับการนำบทละครนอกเรื่องสังข์ทองมาดัดแปลงในรูปแบบของละครเวทีสมัยใหม่ นี้ ดังกมล ณ ป้อมเพชร์ (2547 : 8) ผู้ผลิตได้แสดงทัศนะไว้ว่า

บางท่านอาจไม่ชอบใจก็ได้ที่นำวรรณคดีไทยมาแต่งเป็นละครฝรั่ง แต่บางท่านอาจจะรู้สึกว่าการละครยังดำเนินตามขนบไทยๆ อยู่ คือมีเพลง มีดนตรี มีลีลา บางคนอาจจะรู้สึกว่าละครเรื่องนี้ "แรง" เกินไปก็ได้ แต่ที่แน่ๆ คือหวังว่าอย่างน้อยเราก็ได้หวนกลับไปดูวรรณคดีไทยหรือนิทานเก่าๆ ของเราว่าแท้จริงแล้วเขาพูดว่าอย่างไรกับเรา เขาสะท้อนความจริงอะไรในสังคมปัจจุบันบ้าง ไม่ใช่เพียงแค่มองผ่านๆ แล้วก็เก็บขึ้นหิ้ง หรือท่องเป็นอาชยานปาวๆ ในห้องเรียนแล้วก็ลืมไป

จากทัศนะดังกล่าวสะท้อนเจตนาการเลือกสื่อนำเสนอของผู้ผลิต ที่ต้องการใช้สื่อบันเทิงร่วมสมัยเพื่อแสดงความคิดเห็นที่ได้จากการตีความวรรณคดีโบราณผ่านมุมมองของผู้ผลิต นำมาสะท้อนความจริงในสังคมปัจจุบันให้เป็นประโยชน์แก่คนยุคใหม่ได้ ด้วยการนำเสนออย่างสนุกสนานและเข้ากับยุคสมัยเพื่อล่อใจผู้เสพ อันจะช่วยให้สามารถสื่อสารแก่นเรื่องที่เป็นประโยชน์ให้กับคนในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม ดังบทวิจารณ์กลวิธีการนำเสนอเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอยต่อไปนี้

กลวิธีการนำเสนอเรื่อง “มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย” นั้นเปรียบได้กับ การหลอกล่อให้เด็กกินผักขมๆ สักชิ้น แต่นำมันมาตกแต่งและปรุงรสเสียใหม่ จนรสขมนั้นเจือจางไปด้วยรสหวานหอมชวนรับประทาน เพราะละครเรื่องนี้ได้เอาเรื่องราวด้านมืดของชีวิตมนุษย์มานำเสนอ โดยอาศัยโลกแห่งจินตนาการ เพื่อให้คนดูเข้าใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ซึ่งก็นับว่าเป็นวิธีที่เหมาะสมทีเดียวที่จะนำเสนอต่อผู้ชมที่รักการเสพสิ่งสวยงามๆ งามๆ เช่นผู้ชมชาวไทยอย่างเราๆ *

จากข้อความ จะเห็นได้ว่าผู้ผลิตตั้งใจดัดแปลงรูปแบบการนำเสนอของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองในฉบับนี้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยและเข้าถึงผู้เสพได้ง่ายขึ้น ซึ่งรูปแบบเฉพาะของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับบทละครเวทีนี้ พบว่าประกอบด้วยการตั้งชื่อเรื่องใหม่ การนำเสนอ

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ใน <http://www.ttonline.net/webboard.php/>.

ด้วยรูปแบบจินตนิมิต การกำหนดฉากจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ การดัดแปลงฉากเพื่อการแสดง และการใช้เพลงประกอบการแสดง

1.4.1 การตั้งชื่อเรื่องใหม่

บทละครเวทีได้ใช้ชื่อเรื่องว่า “มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย” ซึ่งดัดแปลงชื่อมาจากเรื่อง “สังข์ทอง” เป็นการดัดแปลงชื่อเรื่องจากการใช้ชื่อตัวละครเอกฝ่ายชาย การดัดแปลงชื่อเรื่องในลักษณะนี้แสดงถึงความมุ่งหมายของผู้ผลิตที่ต้องการให้ชื่อเรื่องสื่อได้ถึงความโดดเด่นของตัวละครเอกในเรื่องนี้คือสังข์ ที่เกิดมาจากหอย และสื่อถึงลักษณะเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ กล่าวคือ เป็นเรื่องของผจญภัย

การตั้งชื่อในวิธีนี้นอกจากจะสื่อถึงลักษณะเด่นของเรื่องได้แล้ว ยังเห็นได้ว่าเป็นการรับเอาแนวการตั้งชื่อเรื่องอย่างนิทานตะวันตก และแสดงถึงแนวเรื่องที่เป็นแฟนตาซีที่มีเจ้าชาย ผจญภัย และเรื่องมหัศจรรย์นั่นเอง ทั้งนี้ วัตถุประสงค์หนึ่งของการตั้งชื่อเรื่องเช่นนี้ น่าจะมาจากผู้ผลิตต้องการสร้างความสนใจด้วยการนำสังข์ทองมาผลิตซ้ำโดยสวมรูปแบบใหม่เข้าไป ซึ่งการเปลี่ยนชื่อเรื่องก็เปรียบได้กับการสวมรูปของเจ้าเงาะในเรื่อง หากภายในยังคงเป็นแก่นของเรื่องสังข์ทองอยู่เช่นเดิม นับเป็นการสร้างสรรค์ใหม่โดยปรับรูปแบบอย่างสอดคล้องกับแก่นเรื่อง

1.4.2 การนำเสนอด้วยรูปแบบจินตนิมิต* (Fantasy)

แม้ว่าละครเวทีเรื่องนี้จะเน้นการนำเสนอเรื่องราวบนรากฐานของความสมเหตุสมผล เห็นได้จากการปรับเนื้อหาของเรื่องในส่วนที่เป็นอิทธิปาฏิหาริย์ หรือเหตุการณ์ที่เกิดจากการดลใจของเทพเทวาตามฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ให้เป็นเหตุเป็นผลที่สามารถเป็นไปได้จริงในชีวิตคนยุค 2548** อย่างไรก็ตาม โดยรูปแบบแล้วละครเวทีเรื่องนี้สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้รูปแบบจินตนิมิต (Fantasy) หรือแนวเหนือจริง ซึ่งพิจารณาได้จากแนวเรื่องที่เน้นความมหัศจรรย์ และการนำไปแสดงจริงในลักษณะของ Stylization (Drama PR 2548)*** ทั้งด้านการออกแบบฉาก เสื้อผ้า แสงสีให้ดูขาด และการแสดงที่ขยายใหญ่จนเหมือนตัวการ์ตูนรวมไปถึงเรื่องราวที่เกินจริงและเต็มไปด้วยจินตนาการ ดังตัวอย่างจากภาพต่อไปนี้

* ศัพท์บัญญัติทางวรรณกรรมตามโปรแกรมพจนานุกรมศัพท์บัญญัติ อังกฤษ-ไทย ไทย-อังกฤษ ฉบับราชบัณฑิตยสถานรุ่น 1.1 (2550)

** ปีพ.ศ.2548 เป็นปีที่จัดแสดงละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

*** ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ใน <http://www.tttonline.net/webboard.php/>.



ภาพที่ 7 การนำเสนอด้วยรูปแบบจินตนิมิตในละครเวที

ที่มา : Drama PR, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย “สังข์ทอง” ยุค Pop Culture [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 16 มกราคม 2548. เข้าถึงได้จาก <http://www.tttonline.net/webboard.php/>.

จากการนำเสนอด้วยรูปแบบนี้ ทำให้ผู้เสพรู้สึกสนุกสนานไปกับเรื่องราวอันมหัศจรรย์ ในขณะที่ยังรู้สึกได้ว่าตัวละครทุกตัวยืนอยู่บนความขมขื่นของชีวิตที่ไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบ

1.4.3 การกำหนดฉากตามบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ

ลักษณะการประพันธ์ในเรื่องนี้ได้มีการกำหนดฉากไว้ทั้งหมด 18 ฉาก ซึ่งสามารถเทียบได้กับฉาก หรือช่วงเหตุการณ์ในบทละครนอกได้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบตอนจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และฉากที่กำหนดในบทละครเวที

บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ	บทละครเวที
1. กำเนิดพระสังข์	1. บทนำ
2. กระต๋อมตายายขายป่า	2. กระต๋อมสังกะสีได้ทางด่วน
3. ถ่วงพระสังข์	3. ป้าคอนกรีตในเมือง
4. ในเรือกลางทะเล	4. ฝันร้ายกลางแม่น้ำ
5. เรือสำเภาทอง (ทำวฤกษ์และเทวดาช่วยให้พระ สังข์ไปอยู่กับนางพันธุรัต)	5. ริมหาดเมืองพันธุรัต

ตารางที่ 2 ต่อ

บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ	บทละครเวที
6.นางพันธุรัตเลี้ยงพระสังข์	6. พันธุรัตสภา
7.นางพันธุรัตออกหาอาหารในป่า พระสังข์ละเมิดคำสั่งห้ามของนาง พันธุรัต	7. พันธุรัตสภา 4 ปีต่อมา
8.หอช้างหัวนอนนางพันธุรัต ป่อเงิน ป่อทอง	8. ห้องเก็บเสื้อผ้าใต้ดิน
9.ครีวไฟ (พระสังข์พบกระดุมมนุษย์ รู้ว่านางพันธุรัตเป็นยักษ์)	9. แพนซีส์ แพนตีส์คลับ
10.พระสังข์หนีนางพันธุรัต	10. ชายหาดเขตปกครองพิเศษพันธุรัต
11.นางจันท์เทวีปลอมตัวตามหาลูก	11. ฉากเชื่อมที่เมืองสามนต
12.เมืองบาดาล	12. อุโมงค์ส่งน้ำใต้ดิน
13.ท้าวสามนต์ให้นางทั้งเจ็ดเลือกคู่	13. งานพระธิดาเลือกอาหาร
14.กระท่อมรจนากลางป่า นางรจนาเผลอรูปร่าง	14. ป่าละเมาะระหว่างทางไปค่ายกักกัน
15.ท้าวสามนต์ให้ลูกเขยหาปลา	15. โกดังห้องเย็น องค์การการค้าอาหาร ทะเล
16.ท้าวสามนต์ให้ลูกเขยหาเนื้อ	16. บัลลังก์สามนต์
17.ท้าวยศวิมลตามพระสังข์ สนามแข่งดีคลี	17. งานเดินรำสวมหน้ากาก
	18. บทส่งท้าย

จะเห็นได้ว่าแต่ละฉากในเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอยนั้น สามารถเทียบกับบทละครนอกได้เหตุการณ์ต่อเหตุการณ์ อย่างไรก็ตาม บางส่วนมีการเรียงลำดับที่แตกต่างไป กล่าวคือ ตอนที่ท้าวภูษงค์พบพระสังข์และคอยช่วยเหลือ ซึ่งเทียบได้กับการช่วยเหลือสังข์ของแองคินาคาคิดส์ การเรียงลำดับเหตุการณ์ในบทละครนอกนั้นเมื่อท้าวภูษงค์ช่วยเหลือแล้ว เหตุการณ์ต่อไปคือการส่ง

พระสังข์ไปให้นางพันธุรัตเลี้ยงดู ส่วนในบพทละครเวที สังข์ได้ออกมาจากเมืองพันธุรัตแล้วจึงได้มาพบกับแกงค์นาคาคิดส์

ทั้ง 18 ฉากข้างต้น สามารถแบ่งโครงสร้างของเหตุการณ์ได้เป็น 3 ช่วง ดังนี้

1.เหตุการณ์ในช่วงที่อยู่ในเมืองยศวิมล ทาวเวอร์ ดำเนินเรื่องตั้งแต่ฉากที่ 1 จนถึงฉากที่ 4 เป็นเรื่องราวในขณะที่สังข์ยังเป็นเด็ก คือตั้งแต่เกิดจนกระทั่งมีอายุได้ 12 ปี เป็นส่วนที่ทำให้ผู้ชมทราบถึงพื้น และภูมิหลังของตัวละครเอก

2.เหตุการณ์ที่อยู่ในเมืองพันธุรัต ดำเนินเรื่องตั้งแต่ฉากที่ 5 จนถึงฉากที่ 10 ดำเนินเรื่องตั้งแต่สังข์ยังเด็กจนโต โดยใช้เวลาตามท้องเรื่องทั้งสิ้นประมาณ 4 ปี

3.ช่วงสุดท้ายเป็นเหตุการณ์ในเมืองสามนต์ ดำเนินเรื่องตั้งแต่ฉากที่ 11 จนถึงฉากที่ 17 เป็นส่วนที่ตัวละครฝ่ายชายได้พบกับตัวละครฝ่ายหญิง เนื้อหาที่เพิ่มมาจากช่วงก่อนหน้านี้ คือเรื่องราวเกี่ยวกับความรักระหว่างชายหญิง ส่วนฉากที่ 18 ที่เป็นฉากสุดท้ายนั้น เป็นฉากที่เพิ่มเติมขึ้นมาเพื่อเป็นการปิดเรื่องอย่างสมบูรณ์เท่านั้น ไม่ได้มีความสำคัญกับเนื้อเรื่อง

1.4.4 การดัดแปลงฉาก

ในบพทละครเวทีมีการดัดแปลงฉากแต่ละฉากจากบพทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ให้เหมาะสมกับการนำมาแสดงในปีพ.ศ.2548 และสะท้อนถึงปัญหาของสภาพสังคมในช่วงเวลาดังกล่าวด้วย ดังนี้

1) การปรับเปลี่ยนให้กระท่อมตายายชายป่า เป็นกระท่อมสังกะสีใต้ทางด่วน ทั้งสองฉากมีความคล้ายคลึงกันคือเป็นสถานที่อาศัยของคนยากจน การให้จันทเทวีและสังข์อยู่ในกระท่อมใต้ทางด่วนในบพทละครเวทีสะท้อนถึงลักษณะของผู้ยากไร้ในสังคมเมืองในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี และจะเห็นได้ว่าในบพทละครเวทีไม่มีตายายคอยช่วยเหลือตัวละครเอกดังเช่นในบพทละครนอก แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันนี้ผู้ที่อยู่รอดได้ต้องพึ่งตนเอง ไม่มีผู้ใดที่จะสามารถให้ความช่วยเหลือได้ เพราะทุกคนต่างต้องเอาตัวรอด

2) ฉากที่พระสังข์ลอยไปในเรือกลางทะเลหลังจากหลังจากถูกถ่วงน้ำ ในบพทละครเวทีได้ให้ฉากนี้เป็นฉากฝนร่ายกลางแม่น้ำ สังข์ต้องอยู่ท่ามกลางเด็กที่ถูกพ่อแม่ทิ้งลงน้ำไม่ต่างจากขยะชิ้นหนึ่ง ตอนนีสะท้อนถึงปัญหาสังคมเกี่ยวกับเรื่องลูกซึ่งเกิดมาโดยที่พ่อแม่ไม่ได้ต้องการ ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการนำเสนอแก่ผู้ชมด้วย

3) ในตอนที่นางพันธุรัตปรึกษาโหรเกี่ยวกับการเลี้ยงพระสังข์ ตามบพทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ แม้โหรจะทำนายว่าเด็กคนนี้จะทำให้นางพันธุรัตต้องตาย แต่นางพันธุรัตก็ตั้งต้นที่จะเลี้ยงพระสังข์ไว้ และยังโหรที่ทำนายเช่นนั้น ตอนนีในบพทละครเวทีคือในฉากพันธุ

รัตสภาก็พันธู์ตปรีक्षाเหล่าพวกพ้องว่าตนเองอยากเลี้ยงสังข์ไว้ แม้คนอื่นไม่เห็นด้วยเพราะเชื่อว่าสังข์จะต้องทิ้งพันธู์ตไป และทำให้พันธู์ตเสียใจเหมือนที่ผู้ชายคนอื่นเคยทำ แต่พันธู์ตก็ยังยืนยันที่จะเก็บสังข์ไปเลี้ยง ฉากนี้คือพันธู์ตสถานนั่นเอง

สิ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับการเปรียบเทียบในฉากนี้คือ ในบทละครนอกตัวละครมักรู้เรื่องราวภายหน้าได้จากการทำนายของโหร แต่ในบทละครเวทีที่ปรับให้มีความเป็นปัจจุบันได้ดัดแปลงจากการให้โหรทำนายทักท้วงไม่ให้พันธู์ตเลี้ยงสังข์ เป็นการปรึกษา แสดงความคิดเห็นกันเรื่องนี้ในพันธู์ตสภา ซึ่งแสดงถึงสังคมประชาธิปไตย อันเป็นลักษณะที่เป็นที่ยอมรับโดยสากลในปัจจุบัน

4) ในฉากที่เป็นหอช้างหัวนอนนางพันธู์ต และบ่อเงินบ่อทองในบทละครนอกนั้น ในบทละครเวทีได้เปลี่ยนให้เป็นห้องเก็บเสื้อผ้าใต้ดิน เนื่องจากพวกพันธู์ตเป็นกะเทยจึงมีห้องเก็บเสื้อผ้าแปลกๆไว้มากมายเพื่อใช้ในเวลาปาร์ตี้ ซึ่งสังข์ก็ได้ไปพบเข้าและได้หน้ากากเงาะมา ในบทละครนอก ฉากนี้เป็นหอช้างหัวนอนนางพันธู์ตที่เก็บของวิเศษไว้ และในบทละครเวทีไม่ได้กล่าวว่าหน้ากากเงาะเป็นของวิเศษ แต่เป็นเพียงเครื่องแต่งกายชิ้นหนึ่งที่อยู่ในห้องเก็บเสื้อผ้าใต้ดินเท่านั้น ทั้งนี้ ยังรวมเอาบ่อทองมาอยู่ในห้องดังกล่าวด้วย เพราะเป็นเสมือนเครื่องตกแต่งร่างกายให้มีสีทอง ต่างจากในบทละครนอกที่บ่อทองเป็นบ่อที่ชุบตัวให้เป็นสีทองอย่างถาวรและถือเป็นของวิเศษ จะเห็นได้ว่าในบทละครเวทีทำให้ฉากนี้เป็นฉากที่มีความสมเหตุสมผลมากขึ้น โดยได้อธิบายว่าสิ่งของที่สังข์ไปพบนั้นไม่ได้เป็นของวิเศษ แต่เป็นเพียงเครื่องแต่งกายที่สังข์ใช้ในการพรางตัวอันเป็นที่มาของประเด็นที่ผู้ประพันธ์ในฉบับนี้ตีความ คือ การปกปิดตัวตนที่แท้จริงของตนเอง

5) จากฉากครัวไฟที่พระสังข์ไปพบกับกองกระดุกสัตว์และมนุษย์ในบทละครนอก ได้ปรับเปลี่ยนเป็นฉากในแพนซีส์ แพนตี้คลับในบทละครเวที แต่สิ่งที่เหมือนกันระหว่างสองฉบับ คือการพบหลักฐานที่ทำให้สังข์ทราบว่าแม่บุญธรรมของตนไม่ใช่มนุษย์ธรรมดา แต่เป็นพวกประหลาด ซึ่งหมายถึงพวกเพศที่สามนั่นเอง ในบทละครนอกหลักฐานที่ทำให้พระสังข์รู้ความจริงว่ามารดาเป็นยักษ์คือกองกระดุกสัตว์และมนุษย์ในครัวไฟ ครัวไฟคือที่ประกอบอาหารของยักษ์พันธู์ตที่ห้ามไม่ให้สังข์เข้าไปเพราะหลักฐานที่ทำให้รู้ความจริงอยู่ในสถานทีนั้น แต่ในบทละครเวที หลักฐานก็คือพฤติกรรมของทุกคนในแพนซีส์ แพนตี้คลับ อันเป็นสถานที่ลับซึ่งชาวเมือง พันธู์ตสามารถแสดงตัวตนออกมาได้โดยที่พ้นจากสายตาสังข์ เพื่อไม่ให้สังข์รังเกียจเป็นสถานที่ต้องห้ามเพื่อปกปิดความจริงที่น่ารังเกียจเช่นเดียวกัน

6) จากฉากเมืองบาดาลอันเป็นที่อยู่ของพญานาคฤษณะในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ได้เปลี่ยนเป็นอุโมงค์ส่งน้ำใต้ดินอันเป็นที่อยู่ของแกงค์นาาคิดส์ที่มีหัวหน้าชื่อฤษณะ เป็นการดัดแปลงเพื่อให้ฉากนี้สามารถสะท้อนปัญหาสังคมเกี่ยวกับเด็กอ่อนเร่ที่เป็นผลมาจากปัญหาครอบครัวอีกทางหนึ่ง ซึ่งจะก่อปัญหาให้กับสังคมในลำดับต่อไป เช่น ปัญหาเกี่ยวกับยาเสพติด โดยผู้ประพันธ์บทละครเวทีคงส่วนที่เป็นการช่วยเหลือตัวเองโดยบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับที่อยู่อาศัยในน้ำไว้

7) ฉากที่ทำวสามนต์ให้นางทั้งเจ็ดเลือกคู่ในบทละครนอก เปลี่ยนเป็นนางพระธิดาเอื้ออาทรในบทละครเวที ฉากนี้แสดงให้เห็นการเสียดสีสังคมในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี เนื่องจากปัจจุบันนี้หลายสิ่งหลายอย่างมักเกี่ยวกับคำว่าเอื้ออาทร และยังแสดงถึงการที่สังคมไทยในปัจจุบันแปรเปลี่ยนไปเป็นสังคมวัตถุนิยมที่ผู้คนยึดติดกับวัตถุ การจัดงานพระธิดาเอื้ออาทรนี้เป็นการสร้างภาพของพวกมิจฉาชีพจะกินว่าตนใจบุญสุนทาน ทำประโยชน์เพื่อสังคม แท้ที่จริงแล้วต่างก็ลงทุนเพื่อผลประโยชน์ของตนเองในภายภาคหน้านั่นเอง จะเห็นได้ว่าผู้ที่บริจาคเงินก็ไม่มีสิทธิ์เข้าไปให้พระธิดาเลือกเป็นคู่

8) ฉากป่าละเมาะระหว่างการเดินทางไปค่ายกักกัน เป็นฉากที่ทำให้เรจินาได้เห็นพระสังข์ถอดรูป แต่สิ่งที่ต่างไปจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ คือปฏิกริยาของเรจินาเมื่อเห็นพระสังข์ถอดรูป ซึ่งในบทละครนอกนั้น เมื่อนางเรจินาเห็นรูปทองของพระสังข์ก็นำรูปเงาะของพระสังข์มาเผา เพื่อให้ครอบครัวตนเห็นรูปทองของพระสังข์จะได้ยอมรับ เมื่อพระสังข์รู้ก็โกรธและไม่ยอมถอดรูปเงาะอีก แต่ในฉากป่าละเมาะระหว่างการเดินทางไปค่ายกักกันในบทละครเวที รูปที่เรจินาได้เห็นไม่ใช่รูปทอง แต่เป็นรูปที่เป็นตัวตนที่แท้จริงของสังข์ และเรจินาก็รักรูปที่แท้จริงนั้นของสังข์ หารักรักเพราะรูปทองไม่

9) การให้โกดังห้องเย็นองค์กรการค้าอาหารทะเลเป็นสถานที่ที่ขายทุกคนไปหาปลาแทนที่จะเป็นริมแม่น้ำ เป็นการดัดแปลงฉากให้เหมาะสมกับยุคสมัยในสังคมบริโภคนิยมที่ผู้คนหาปลาหรือสิ่งของอื่นๆ ได้โดยการซื้อหา และแสดงถึงสังคมทุนนิยมที่มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของมาได้ด้วยเงินตราเท่านั้น ซึ่งสิ่งที่ทำให้สังข์เอาชนะหะกเขยได้ก็คือเงินทองที่ได้มาจากบัตรเครดิตที่พันธุรัตน์ให้ไว้ บัตรเครดิตก็เปรียบเสมือนมนตราที่ใช้เรียกเนื้อเรียกปลาได้ดังที่ปรากฏในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ นั่นเอง

10) ฉากที่ทำวศิมลตามพระสังข์ หรือฉากที่เป็นสนามแข่งตีคลีในบทละครนอก ในบทละครเวทีได้ปรับให้เป็นฉากงานเต้นรำสวมหน้ากากที่ทำให้สังข์ได้เผยรูปทองให้คนอื่นเห็นและชื่นชมดังเช่นฉากตีคลีในบทละครนอก สาเหตุที่งานเลี้ยงในบทละครเวทีต้องเป็นงาน

เต็นท์รวมหน้ากานั้นก็เพราะเขยทั้งหกถูกตัดปลายจมูกซิลิโคนออกไปเพื่อแลกกับปลาที่องค์การ
การอาหารทะเล อีกทั้งการที่ให้งานเต็นท์ครั้งนี้ต้องรวมหน้ากาก็ยังเป็นการดัดแปลงเพื่อให้
สอดคล้องกับการนำเสนอแนวคิดของเรื่องที่น่าเสนอเกี่ยวกับการปิดบังตัวตนที่แท้จริงของตน
นั่นเอง

จะเห็นได้ว่าในแต่ละฉากของบทละครเวทีที่สามารถเทียบได้กับฉากและเหตุการณ์
ในบทละครนอก มีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบย่อยของแต่ละฉากให้เหมาะสมกับรูปแบบการ
นำเสนอ เรื่องราวที่มีการดัดแปลงในแต่ละฉากสามารถสะท้อนถึงวิถีชีวิตคนในสังคมสมัยใหม่
และให้แนวคิดแฝงไว้เกี่ยวกับคุณค่าของชีวิตที่แท้จริง พร้อมกับแสดงให้เห็นความจอมปลอมจาก
ภาพเปลือกนอกที่ผู้คนส่วนใหญ่ยึดถือกัน ผู้ผลิตต้องการนำเสนอแนวคิดดังกล่าวโดยให้
ความสำคัญกับน้ำหนักของเรื่อง และความสมเหตุสมผล ในขณะเดียวกันพยายามรักษากรอบของ
วรรณคดีแบบฉบับอย่างสมดุล

1.4.5 การใช้เพลงประกอบการแสดง

เพลงที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องนี้ทั้งหมดเป็นเพลงสากล ซึ่งนอกจากจะใช้ช่วย
ในการเล่าเรื่องแล้ว ยังช่วยแสดงความรู้สึกของตัวละคร และนำเสนอความคิดอันเป็นแก่นของ
เรื่องอีกด้วย หน้าที่ของเพลงประกอบในเรื่องนี้ คล้ายคลึงกับการใช้คอรัส กล่าวคือ ช่วยในการเล่า
เรื่อง เสริมให้เรื่องราวเข้าใจง่ายขึ้น และช่วยเชื่อมระหว่างฉากต่อฉาก แต่แนวการใช้เพลงประกอบ
ของเรื่องนี้เป็นไปเพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเป็นสำคัญ

การระบุเพลงที่ใช้ประกอบการแสดงนับว่ามีความสำคัญกับอารมณ์ของเรื่อง โดย
ผู้ประพันธ์ได้คัดเลือกเพลงที่มีความหมายเหมาะสมกับเนื้อหาของเรื่อง และใช้สื่อแนวคิดบาง
ประการไปพร้อมๆกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

พันธุ์รัตน์ ไม่ใช่ ฉันหมายถึงเด็กคนนี้ไม่เหมือนคนอื่น

(เพลง *For Once in My Life* คลอคำพูดช่วงนี้ของตัวละคร แล้วค่อยๆ เร่งดังขึ้นตาม
ความรู้สึกเพื่อฝันอันท่วมท้นของตัวละคร)

เขาดูโดดเดี่ยวอ้างว้าง

For once in my life

โจแอน

เหมือนเรา

I've got someone who needs me,

พันธุ์รัตน์

ถูกผลักไล่ไสส่ง

Someone I've needed so long

โจอี

เหมือนเรา

For once unafraid I can go where life lead me

พันธุ์รัตน์

เป็นลูกที่พ่อแม่ไม่ภูมิใจ

And somehow I know I'll be strong

บ็อบบี้

เหมือนเรา

For once I can touch what my heart used to

dream of

พันธุ์รัตน์ ต้องทำตลกกลบเกลื่อนคราบน้ำตา Long before I knew someone
 warm like
 บ๊อบบี้ บิลลี โจอี้ โจแอนเหมือนเรา! you could make my dreams come true
 โจแอน พี่คิง เลี้ยงเด็กคนนี้ได้เอง For once in my life
 บ๊อบบี้ สงเขากลับไป ก็ไม่มีบ้านให้อยู่หรอก I won't let sorrow hurt me,
 โจอี้ พวกเราของมดเป็นเอกฉันท์ -not like it's hurt me before
 บิลลี สนับสนุนให้แม่เจ้าพันธุ์รัตน์เลี้ยง For once I've got someone
 I know
 หนูน้อยน่ารักคนนี้ Won't desert me, and I'm not alone anymore
 พันธุ์รัตน์ นะ คิงนะ For once I can say:
 กลุ่ม พี่คิงใจดีใจดี "This is mine you can't take it"
 โจแอน รูปหล่อ ออกสามศอก As long as I've got love I know I can make it
 โจอี้ จิตใจกว้างขวาง For once in my life
 ทุกคน นะๆๆๆ I've got someone – who needs me
 คิง พอแล้วๆๆ ฉันไม่ใจอ่อนหรอก!
 (เพลงหยุดก็กั้ทั้งหมดผิดหวัง) แต่ถ้าพวกเธอเห็นดีเห็นงามกันก็ตามใจ
 (ทั้งหมดดีใจออกกันใหญ่ แล้ววิ่งมากอดคิงอย่างขบใจ)
 (บทละครเวที : 9)



ภาพที่ 8 เหตุการณ์ในฉากริมหาดพันธุ์รัตน์ในละครเวที

ที่มา : Drama PR, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย “สังข์ทอง” ยุค Pop Culture [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ
 16 มกราคม 2548. เข้าถึงได้จาก <http://www.tttonline.net/webboard.php/>.

เพลงที่ใช้ประกอบการแสดงในบทที่ยกมาเป็นตัวอย่างนี้คือเพลง For Once in My Life ขับร้องโดย Frank Sinatra ประพันธ์โดย Ron Miller และ Orlando Murden ผลิตโดย A Warner Communications Company เนื้อหาของเพลงเกี่ยวกับผู้ที่ต้องการใครสักคนมารักและปรารถนาซึ่งกันและกันอย่างจริงใจ สอดคล้องกับเรื่องในตอนนีที่ชาวเมืองพันธุรัตต่างคิดว่าพวกเขาที่สามอย่างตนไม่เป็นที่ต้องการของพ่อแม่ ทำให้พ่อแม่ไม่ภูมิใจ เช่นเดียวกับสังข์ ที่ต้องร่อนเร่จากบ้านจากเมืองมาเพราะคิดว่าพ่อแม่ไม่ต้องการ ชาวพันธุรัตและสังข์ แม้จะต่างสถานะ แต่ทั้งสองฝ่ายต่างรู้สึกโดดเดี่ยวและต้องการความรักจากใครสักคนเช่นเดียวกัน เห็นได้ว่าการระบุที่ใช้กลวิธีการบรรเลงเพลงให้เหมาะสมกับอารมณ์ของตัวละคร เพื่อให้สามารถสื่ออารมณ์ดังกล่าวมายังผู้เสพได้อย่างลึกซึ้ง

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าการใช้เพลงประกอบการแสดงสามารถช่วยให้เรื่องมีความน่าสนใจขึ้นได้ และยังช่วยเสริมอารมณ์ให้กับการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกับการแสดงละครเวที ซึ่งเป็นส่วนที่สามารถช่วยให้สารที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอเข้าถึงผู้ชมได้ดียิ่งขึ้นเช่นกัน นับเป็นกลวิธีการนำเสนอที่เหมาะสมกับช่องทางการนำเสนอคือสื่อละครเวที

เมื่อพิจารณาจากรูปแบบเฉพาะของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ แล้ว พบว่ามีการใช้ลักษณะเฉพาะของรูปแบบการนำเสนอแต่ละฉบับเพื่อช่วยให้เรื่องสังข์ทองมีความน่าสนใจอย่างเหมาะสมกับช่องทางการนำเสนอโดยคำนึงถึงผู้เสพกลุ่มเป้าหมายและจุดประสงค์การผลิตเป็นสำคัญ นอกจากนี้จะเห็นได้จากการวิเคราะห์ว่ารูปแบบเฉพาะมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองแต่ละฉบับ เนื่องจากผู้ผลิตต้องพิจารณาการใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติของรูปแบบเฉพาะให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา ทั้งนี้ ข้อจำกัดของแต่ละรูปแบบและช่องทางของสื่อที่ใช้นำเสนอซึ่งต่างกันไปในแต่ละฉบับ ล้วนมีผลต่อรายละเอียดของเนื้อหาด้วย

2. การดัดแปลงเนื้อเรื่อง

การดำเนินเรื่องของบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เปิดเรื่องจากความต้องการบุตรมาสืบราชบัลลังก์ของท้าวยศวิมลซึ่งเป็นบิดาของตัวเอง ก่อนที่จะเข้าสู่ปัญหาการเกิดของตัวเองภายใต้เครื่องกำบังกายคือหอยสังข์ อันทำให้เกิดการขัดแย้งระหว่างบิดา และมารดา รวมทั้งการยุยงและทำเสน่ห์ของมเหสีฝ่ายชาย ซึ่งเป็นปมขัดแย้งสำคัญปมหนึ่งที่ทำให้เกิดการทำร้ายตัวเองในเวลาต่อมา ทำให้ตัวละครเอกพลัดพรากจากบิดามารดาต้องออกผจญภัย จนกระทั่งพบกับมารดา บุญธรรมที่ทำให้ตัวเอกมีของวิเศษและมนตรา และมีผลให้ตัวละครเอกมีเครื่องกำบังกาย

อีกครั้ง และความพิเศษ เก่งกล้าสามารถกว่าผู้อื่น จากนั้นตัวละครเอกฝ่ายชายจึงได้พบรักกับตัวละครเอกฝ่ายหญิง โดยที่ยังมีข้อขัดแย้งจากครอบครัวของฝ่ายหญิงที่ไม่ยอมรับตัวละครเอกภายใต้เครื่องกำบังกาย เพราะตัดสินจากสิ่งที่เห็นภายนอก ทำให้มีการทดสอบจากพ่อตาที่แสดงให้เห็นความสามารถของตัวเอก และในตอนท้ายการคลี่คลายของเรื่องจากความช่วยเหลือของพระอินทร์ให้ตัวละครเอกถอดรูป สละจากเครื่องกำบังกาย และมีการคลี่คลายปมที่ผูกมาแต่ต้นเรื่องในท้ายที่สุดด้วยการที่บิดาและมารดาเข้าใจกัน ออกตามหาลูกที่หายไปจนได้พบกันและปิดเรื่องด้วยการกลับเมือง

จากลักษณะโครงเรื่องของบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ซึ่งเป็นวรรณคดีแบบฉบับจะเห็นได้ว่าการคงเหตุการณ์ 4 ตอนหลักตามแบบเรื่องนิทานสังข์ทอง (วราภรณ์ ดิษฐปัญ 2546:67) ไว้อย่างชัดเจน คือ

ตอนที่ 1 กำเนิดผิดปกติ

ตอนที่ 2 ตัวเอกออกผจญภัย

ตอนที่ 3 ตัวเอกซ่อนรูปพบคู่ครองและถูกพ่อตาทดสอบ

ตอนที่ 4 การเผยแพร่และการยอมรับ

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบเหตุการณ์หลักจากบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ และวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ

เหตุการณ์/ ฉบับ	สังข์ทอง	การ์ตูน นิทาน เพื่อ สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดี ไทย	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว	บทละครเวที
1. การเกิด	ด้วยอำนาจ เทวดา	ไม่กล่าวถึง	ไม่กล่าวถึง	ด้วยอำนาจ เทวดา	ไม่กล่าวถึง
2. สาเหตุ ที่ตัวเอกถูก มเหสีฝ่าย ชายฆ่า	มารดาทุบ หอยสังข์แตก มารดาเผา หอยสังข์	ไม่กล่าวถึง	มารดาทุบ หอยสังข์แตก	มารดาทุบ หอยสังข์แตก	มารดาบ่นว่า สังข์ทำให้ ลำบาก ไปตามหาพ่อ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

เหตุการณ์/ ฉบับ	สังข์ทอง	การ์ตูน นิทาน เพื่อ สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดี ไทย	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว	บทละครเวที
3. วิถีมา ตัวเอก	ให้ช้างแพง พันด้วยดาบ เผาไฟ ทุบด้วยท่อน จันทร์ ถ่วงน้ำหรืออ ลอยแพ	ไม่กล่าวถึง	พันด้วยดาบ ใช้กระบองทุบ ให้ช้างแพง ถ่วงน้ำ	พันด้วยดาบ ทุบด้วยท่อน สูง มัดติดกับต้น ไทรให้ม้านั่ง ถ่วงน้ำ	ผลัดตกน้ำ
4. ผู้ช่วย เหลือตัวเอก หลังจากถูก ลอยแพ	พญานาค ภูซงค์ นางยักษ์	ไม่กล่าวถึง	ท้าวพญานาค ภูซงค์ นางยักษ์ พันธุรัตน์	พญานาค ภูซงค์ นางยักษ์ พันธุรัตน์	พันธุรัตน์ แกงค์นาคา คิดส์
5. ของ วิเศษ	บ่อเงินบ่อ ทอง รูปเงาะ เกือกแก้ว ไม้เท้าทอง มนต์เรียก เนื้อ/ปลา	ไม่กล่าวถึง	บ่อเงินบ่อทอง รูปเงาะ เกือกแก้ว ไม้เท้าทอง มนต์เรียกเนื้อ เรียกปลา	บ่อเงินบ่อทอง รูปเงาะ เกือกแก้ว ไม้เท้าทอง มนต์เรียกเนื้อ เรียกปลา	บ่อทอง ชุดเงาะ บัตรมินิ
6. การได้ คู่ครอง	นางรจนานิดา ท้าวสามนต์ เสียด พวงมาลัย	ไม่กล่าวถึง	นางรจนานิดา ท้าวสามนต์ เสียด พวงมาลัย	นางรจนานิดา ท้าวสามนต์ เสียด พวงมาลัย	รจนาสวม ปลอกคอหนัง ให้สังข์

ตารางที่ 3 (ต่อ)

เหตุการณ์/ ฉบับ	สังข์ทอง	การ์ตูน นิทาน เพื่อ สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดี ไทย	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว	บทละครเวที
7. วิธีที่ พ่อตา ทดสอบ	ให้หาเนื้อ ให้หาปลา	ให้หาปลา	ให้หาปลา ให้หาเนื้อ	ให้หาปลา ให้หาเนื้อ	ให้หาปลา ให้หาเนื้อ
8. ของ แลกเปลี่ยน ระหว่างตัว เอกกับเขย ทั้งหก	เนื้อแลกกับ ปลายจมูก ปลาแลกกับ ใบหู	ไม่กล่าวถึง	ปลาแลกกับ ปลายจมูก เนื้อทรายและ กับใบหู	ปลาแลกกับ ปลายจมูก เนื้อแลกกับใบ หู	ปลาแลกของ ปลอมในตัว (เครื่อง ประดับปลอม ซิลิโคนปลาย จมูก)
9. ผู้ที่ช่วย ให้ถอดรูป	พระอินทร์	ไม่กล่าวถึง	พระอินทร์	พระอินทร์	รจนา จันทเทวี
10. วิธี ช่วยเหลือ	ตีคลีพนัน	ให้หาคำตอบ วิธีสร้างเมือง 7 ชั่วโมง	ตีคลีพนัน	ตีคลีพนัน	พูดให้สำนึก
11. เหตุที่ สังข์ไม่ถอด รูปเงาะ	รจนาเผารูป เงาะ	ไม่กล่าวถึง	ไม่กล่าวถึง	ไม่กล่าวถึง	ไม่กล่าวถึง
12. ผู้ช่วย เหลือให้ตัว เอกได้พบ พระมารดา	พระอินทร์	ไม่กล่าวถึง	พระอินทร์	พระอินทร์	ไม่กล่าวถึง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

เหตุการณ์/ ฉบับ	สังข์ทอง	การ์ตูน นิทาน เพื่อ สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดี ไทย	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว	บทละครเวที
13.วิธีที่ตัว เอกได้พบ มารดา	จำรสอาหาร ได้ ทราบเรื่อง จากชั้นฟัก	ไม่กล่าวถึง	จำรสอาหาร ได้ ทราบเรื่อง จากชั้นฟัก	จำรสอาหาร ได้ ทราบเรื่อง จากชั้นฟัก	ทราบเรื่อง จากก้อนเค้ก
14. การ กลับเมือง	กลับเมือง บิดา	กลับเมือง สามล	กลับเมือง บิดา	กลับเมือง บิดา	กลับเมือง พันธุรัต

จากตารางจะเห็นได้ว่าเหตุการณ์หลักจากบทละครนอกเรื่องสังข์ทองทั้ง 14 เหตุการณ์ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองแต่ละฉบับแตกต่างกันไป โดยเหตุการณ์ใดจะได้รับการกล่าวถึงหรือไม่ขึ้นอยู่กับลักษณะของการดัดแปลงที่มีปัจจัยสำคัญเกี่ยวเนื่องกับยุคสมัย และจุดประสงค์ของการผลิต เช่น ฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมที่มีการดัดแปลงโดยตัดตอนมานำเสนอเพียงตอนที่พระอินทร์ทำแข่งตีคลี เนื่องจากต้องการใช้เนื้อหาของตอนดังกล่าวมาดัดแปลงเพื่อนำเสนอสาระสำคัญเกี่ยวกับการรักษาสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นจุดประสงค์การผลิตนั่นเอง จึงปรากฏว่าไม่ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ในช่วงตอนอื่นๆตามท้องเรื่องของบทละครนอก พระราชนิพนธ์ แต่อย่างใด ส่วนในฉบับอื่นๆมีการเพิ่ม ตัด เปลี่ยนแปลงลักษณะทั่วไปอยู่พอสมควรตามความเหมาะสมของยุคสมัยและจุดประสงค์ของการดัดแปลง ส่วนบทละครเวทีเรื่อง มหัทศกรย์ ฝงญภัยเจ้าชายหอย พบว่ามีการรักษาโครงสร้างตามเหตุการณ์สำคัญในเรื่องสังข์ทองอันเป็นเอกลักษณ์ไว้เป็นอย่างดี แม้ว่าในบทละครเวที ได้เปลี่ยนเหตุการณ์มากมายให้สอดคล้องกับลักษณะการตีความ และการประยุกต์เรื่องราวให้เข้ากับยุคสมัย อย่างไรก็ตาม ยังคงรักษาเหตุการณ์สำคัญทั้ง 4 เหตุการณ์ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นไว้อย่างครบถ้วน

จากการเปรียบเทียบเหตุการณ์ของบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง และวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆพบว่า ส่วนใหญ่แล้วมีการรักษาเหตุการณ์หลักของเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ตอน

ข้างต้นไว้ และใช้วิธีการดัดแปลงเนื้อเรื่อง 3 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์ การตัดทอนเหตุการณ์ และการเพิ่มเติมเหตุการณ์

2.1 การเพิ่มเหตุการณ์

การเพิ่มเหตุการณ์ช่วยให้เนื้อหาที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอสามารถถ่ายทอดไปยังผู้เสพได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากสามารถสอดแทรกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับจุดประสงค์ของผู้ผลิตได้ ซึ่งการเพิ่มเหตุการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ได้แก่ การเพิ่มเหตุการณ์ให้มีความสมจริง การเพิ่มเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย การเพิ่มเหตุการณ์ดลกขบขัน และการเพิ่มเหตุการณ์ให้เรื่องมีความซับซ้อนมากขึ้น

2.1.1 การเพิ่มเหตุการณ์ให้มีความสมจริง

ก. บทละครเวทีเรื่องมัทศกรย์ผจญภัย เจ้าชายหอย

1) รูปทองของพระสังข์หลุดลอก

ในบทละครเวทีได้เพิ่มเหตุการณ์รูปทองของพระสังข์หลุดลอกขึ้นมาในตอนที่สังข์ถูกหน้ากากเงาะให้รงจนาเห็นรูปที่แท้จริงของตนเอง และตอนท้ายที่สังข์ปรากฏกายในรูปทองแต่ทองนั้นหลุดลอกได้ ทำให้ทุกคนรู้ว่าที่แท้สังข์ก็เป็นเพียงคนธรรมดา เพราะในฉบับนี้ให้ความสำคัญกับการดัดแปลงเรื่องให้มีความสมจริงและเกิดขึ้นได้ในยุคปัจจุบัน บ่อทองที่สังข์ชุบตัวจึงไม่ได้เป็นบ่อทองวิเศษที่ชุบตัวแล้วเช็ดไม่ออก แต่เป็นบ่อทองในห้องเก็บชุดโชว์ที่เป็นสีทองใช้ชุบตัวเท่านั้น รูปทองของสังข์จึงหลุดลอกได้ ซึ่งการเพิ่มเหตุการณ์นี้ก็ทำให้สอดคล้องกับการนำเสนอแนวคิดที่ผู้ผลิตตีความใหม่อีกด้วย

ข. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) เจ้าเงาะและนางรงจนาพบกันโดยบังเอิญก่อนการเลือกคู่

ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้เพิ่มเหตุการณ์ก่อนที่เจ้าเงาะจะได้ร่วมพิธีเลือกคู่ขึ้นมาว่า เจ้าเงาะเข้าไปในวังและแอบอยู่ที่พุ่มไม้ ระวังนั้นบังเอิญพบกับธิดาทั้งหกและนางรงจนาที่กำลังจะเดินทางไปร่วมพิธี เมื่อเจ้าเงาะเห็นนางรงจนาเข้าก็ตะลึงในความงามของนางรงจนายอมถูกจับไปให้นางรงจนาเลือกคู่และเผยรูปทองให้นางเห็นเพียงคนเดียวในระหว่างพิธีนั้น เป็นผลให้นางรงจนาเสียพวงมาลัยให้เจ้าเงาะ การเพิ่มเหตุการณ์ที่เจ้าเงาะพบนางรงจนาโดยบังเอิญก่อนการเลือกคู่ นั้น ทำให้เรื่องมีน้ำหนักรู้ขึ้น เพราะเจ้าเงาะมีฤทธิ์มาก แม้ทหารจะล่อด้วยดอกไม้แดงทำให้เจ้าเงาะต้องแกล้งทำเป็นยอมให้ทหารจับได้ก็จริง แต่เจ้าเงาะก็สามารถรอดพ้นจากการคุมตัวของทหารเมื่อใดก็ได้ถ้าเขาต้องการ ดังนั้นการเพิ่มแรงจูงใจอื่นที่ทำให้เจ้าเงาะยอมถูกจับมาเข้าพิธีเลือกคู่ได้ จึงทำให้เรื่องสมจริงมากขึ้น

2.1.2 การเพิ่มเหตุการณ์ที่มีลักษณะร่วมสมัย

ก. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sang thong

1) หมอทองแสดงอิทธิฤทธิ์

เหตุการณ์หมอทองแสดงอิทธิฤทธิ์นี้เป็นตอนที่เพิ่มมาจากฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ โดยแทรกต่อจากเหตุการณ์ที่พระสังข์ นางรจนากับท้าวยศวิมลเสด็จกลับเมืองอนางจันทาจึงให้หมอทองทำเสน่ห์เพิ่มเพื่อให้ท้าวยศวิมลหลงตนอีกครั้ง หมอทองจึงแสดงอิทธิฤทธิ์ที่ได้ไปร่ำเรียนมาจากโรงเรียนฮอกวอร์ต * ด้วยการใช้อำนาจสิทธิ์เสกสิ่งต่างๆ ให้เปลี่ยนรูปร่างได้ ซึ่งเป็นการเพิ่มเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัยโดยใช้ประสบการณ์ร่วมของผู้เสพจากวรรณกรรมและภาพยนตร์เรื่องแฮรี่ พ็อตเตอร์ที่เป็นที่นิยมในกลุ่มผู้เสพเยาวชนอันเป็นกลุ่มผู้เสพเป้าหมายของฉบับนี้

2) เพิ่มบทสรุปของตัวละครตอนท้ายเรื่อง

ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจะมีเหตุการณ์การเพิ่มบทสรุปของตัวละครเกือบทุกตัวในตอนท้ายเรื่องต่อเนื่องจากการนำเสนอเหตุการณ์พระสังข์และนางรจนาคองเมืองยศวิมลโดยกล่าวว่าส่งกากลับไปเมืองบาดาลและมีหน้าที่ใหม่คอยทำบังไฟพญานาค ส่วนท้าวสามนต์ให้ทั้งหกเขยครองบัลลังก์ร่วมกัน ด้านต่ายได้เรือพระราชทานลำใหญ่จากท้าวยศวิมลชื่อว่าเรือไททานิค แต่ก็ยังใช้ชีวิตอย่างสมณะ สำหรับเสนาจันยังคงรับราชการในเมืองยศวิมลแต่เปลี่ยนหน้าที่เป็นสุนักรับใช้เพราะถูกไม้กายสิทธิ์ของหมอทองเสก ** นางจันทาในร่างกบ *** ได้พบกับเจ้าชายต่างเมือง และจบเจ้าชายทำให้กลายเป็นกบด้วยกันทั้งคู่ ส่วนหมอทองเตรียมไปหาศาลอากรรพกับเกลอเก่าอย่างแฮรี่ พ็อตเตอร์ และยังสรุปตอนจบอีกว่า เรื่องราวของพระสังข์และนางรจนาได้รับการกล่าวขานสืบต่อไปในชื่อสังข์ทอง

เหตุการณ์เหล่านี้แต่งเพิ่มขึ้นมาจากตอนท้ายของฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ที่จบเพียงแค่พระสังข์พานางรจนากลับเมืองยศวิมลพร้อมกับบิดา และมารดา ซึ่งเป็นการ

* โรงเรียนสอนพ่อมดในเรื่องแฮรี่ พ็อตเตอร์ ของเจเค โรลลิงก์

** ดู 3) สงกาทำร้ายหมอทอง หน้า 81 สืบเนื่องจากเหตุการณ์ที่สงกาเข้าทำร้ายปิดตาหมอทองจนเกิดเรื่องโกลาหลไปทั่ว ทำให้หมอทองเสกผิด

*** ดู 3) สงกาทำร้ายหมอทอง หน้า 81 นางจันทาแย่งไม้กายสิทธิ์มาแล้วหันด้านไม้กายสิทธิ์ผิด ทำให้เสกตัวเองเป็นกบ

เพิ่มเหตุการณ์สรุปตอนจบของเรื่องตามแนวโน้มของการเล่าเรื่อง ทั้งยังเสริมบทสรุปของตัวละครแต่ละตัวให้มีความร่วมสมัยและทำให้เรื่องสนุกสนานขึ้นอีกด้วย

2.1.3 การเพิ่มเหตุการณ์ตลกขบขัน

ก. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) จันทาให้หมอดีเสกกุมาร และหมอทองปราบผี

ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมีการเพิ่มเหตุการณ์นางจันทาให้หมอดีเสกกุมารเพื่อให้ตนมีลูก เพราะในฉบับนี้นางจันทาไม่มีลูก แต่หมอดีก็ทำไม่สำเร็จ ส่วนหมอทองปราบผีเป็นเหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้น ตอนที่นางจันทาไปพบหมอทองเพื่อให้ทำเสน่ห์ หมอทองจึงต้องไปป่าช้าเพื่อลนน้ำมันพรายจากผีมาทำยาเสน่ห์ให้นางจันทา ซึ่งเหตุการณ์นี้เป็นเหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นมาเพื่อความสนุกสนานและตลกขบขัน นอกจากนี้ ยังทำให้ผู้เสพได้ทราบลักษณะเฉพาะของตัวละครหมอทองในด้านที่ตลกขบขันมากกว่าจะเป็นตัวละครฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครเอกที่ร้ายกาจ

2) หกเขยรุมทำร้ายเจ้าเงาะ

เหตุการณ์นี้เพิ่มขึ้นจากตอนที่ท้าวสามลให้หกเขยและเจ้าเงาะไปหาเนื้อหาปลา มาถวาย แต่หกเขยกลับได้เนื้อได้ปลาไม่มาก ทั้งยังเสียปลายจมูกและใบหูไปอีก ในขณะที่เจ้าเงาะได้มามากมาย เมื่อสบโอกาสหกเขยจึงเข้ารุมทำร้ายเจ้าเงาะ แต่เจ้าเงาะหนีออกมาได้ทัน และด้วยสถานการณ์ที่ซุลมุนจนหกเขยไม่ทันได้ดูว่าคนที่ถูกรุมทำร้ายกลับเป็นท้าวสามลซึ่งเป็นพ่อตาแทน เมื่อความโกลาหลสงบลงจึงรู้ว่าเป็นพ่อตาก็ถอยออกมาขอโทษแทบไม่ทัน เพราะกลัวถูกประหาร เหตุการณ์นี้เพิ่มขึ้นมาเพื่อสร้างความตลกขบขันผ่านภาพและสถานการณ์โดยใช้รูปแบบของการ์ตูนเข้าช่วย

3) สงกาเข้าทำร้ายหมอทอง

เหตุการณ์นี้เพิ่มมาจากตอนที่พระสังข์พานางจนาพร้อมทั้งบิดา มารดา และสงกากลับมาเมืองยศวิมล ได้พบหมอทองและนางจันทาที่กำลังวางแผนทำเสน่ห์ท้าวยศวิมลเป็นครั้งที่สอง ขณะที่หมอทองกำลังร้ายมนตร์ทำร้ายฝ่ายของพระสังข์ด้วยไม้กายสิทธิ์อยู่นั้น สงกาก็เข้าขัดขวางด้วยการปิดตาหมอทองเอาไว้ ทำให้หมอทองเสกผิดและไม้กายสิทธิ์บังเอิญไปเสกถูกเสนาจันกลายเป็นสุนัข เหตุการณ์นี้ซุลมุนอย่างมาก นอกจากนี้ เมื่อนางจันทาแย่งไม้กายสิทธิ์จากหมอทองที่ถูกสงกาปิดตาอยู่มาได้ ก็ตั้งใจจะเสกคนอื่นให้กลายเป็นกบ แต่กลับหันไม้กายสิทธิ์ผิดด้าน จนเสกตัวเองกลายเป็นกบเสียเอง การเพิ่มเหตุการณ์นี้ขึ้นมานอกจากจะทำให้เรื่องตลกขบขันสนุกสนานขึ้นแล้ว ยังเป็นการสร้างบทลงโทษให้แก่ตัวละครร้ายโดยมีนัยสำคัญของแนวคิดเรื่องกรรมอีกด้วย

2.1.4 การเพิ่มเหตุการณ์ให้เรื่องมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

ก. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) พระสังข์ถูกพระยาครุฑทำร้าย

เหตุการณ์ที่พระสังข์ถูกพระยาครุฑทำร้ายนี้ เพิ่มขึ้นมาจากตอนที่ท้าวภูษงค์รับพระสังข์ไว้ในอุปการะให้อาศัยอยู่ในเมืองบาดาล ซึ่งเป็นเขตปกครองของท้าวภูษงค์ โดยให้สงกาวพญานาคตัวน้อยคอยดูแล แต่เมื่อสงกาหาอาหารให้กินพระสังข์กลับกินไม่ได้เพราะคนกินไม่เหมือนพญานาค อีกทั้งในเมืองบาดาลนั้นมีปล่องบาดาลที่เป็นทางเชื่อมไปสู่โลกมนุษย์ ท้าวภูษงค์กำชับพระสังข์ว่าไม่ให้ขึ้นไปเล่นที่ปล่องนั้นเพราะจะเกิดอันตราย แต่พระสังข์จะเมิดกฏขึ้นไปเล่นในปล่องบาดาลเพราะต้องการตามหาแม่ แม้สงกาจะห้ามอย่างไรก็ไม่ฟัง เมื่อขึ้นไปก็ได้พบกับพระยาครุฑที่บินผ่านมาพอดี และถูกพระยาครุฑทำร้าย ท้าวภูษงค์ตามมาช่วยไว้ได้ทันในร่างของพญานาค แต่ก็ถูกทำร้ายจนได้รับบาดเจ็บ เป็นเหตุให้พระสังข์ได้รู้ความจริงว่าท้าวภูษงค์และมเหสีไม่ใช่มนุษย์

การเพิ่มเหตุการณ์นี้ทำให้สถานการณ์ของเรื่องซับซ้อนและมีน้ำหนักขึ้น ทั้งยังให้แก่นเรื่องความกตัญญูเด่นชัดขึ้นจากการที่พระสังข์ฝ่าฝืนกฏเพราะต้องการตามหาแม่ และแสดงให้เห็นลักษณะของพระสังข์ที่อยากรู้อยากเห็น ใครห้ามในสิ่งใดก็จะไม่เชื่อฟัง ต้องพิสูจน์ให้รู้ให้ได้ เป็นเหตุให้พระสังข์ขัดขึ้นนางพันธุรัตภายหลัง นอกจากนี้ เหตุการณ์ดังกล่าวยังส่งผลกับเรื่องในตอนต่อไปที่ท้าวภูษงค์เห็นว่าตนเลี้ยงลูกมนุษย์ไม่เป็นและจะทำให้พระสังข์ไม่ปลอดภัย จึงส่งไปอยู่กับนางพันธุรัต

2) สงกาแปลงกายเป็นกำไรพันแขนพระสังข์ไว้

เหตุการณ์นี้สืบเนื่องจากเหตุการณ์ที่ท้าวภูษงค์ส่งพระสังข์ไปให้นางพันธุรัตเลี้ยงดู ด้วยความเป็นห่วงจึงส่งสงกาไปคอยดูแลด้วย โดยให้แปลงกายเป็นกำไรพันแขนพระสังข์ไว้ และแม้ว่าสงกาจะรู้ว่านางพันธุรัตและชาวเมืองเป็นยักษ์ก็เก็บเรื่องนี้ไว้เป็นความลับ ไม่บอกให้พระสังข์รู้ เหตุการณ์นี้ทำให้เรื่องซับซ้อนขึ้นตรงที่ทำให้สงกามีบทบาทในเหตุการณ์ต่อมาจนจบเรื่อง สงกาคอยช่วยเหลือพระสังข์ตลอด และยังเป็นตัวสร้างสถานการณ์ต่างๆ เพิ่มเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ให้กับเรื่องโดยมีผลด้านความสนุกสนานและน้ำหนักของเรื่อง

3) ศรชัยและลักษมีพบกำไรพญานาค (สงกา) ของพระสังข์ตกอยู่ และพระสังข์ติดอยู่ในปราสาทเก็บกระดูก

เหตุการณ์นี้เพิ่มความซับซ้อนและความเข้มข้นให้กับเรื่อง โดยดัดแปลงเพิ่มเติมจากตอนที่พระสังข์ขัดขึ้นคำสั่งนางพันธุรัตที่ห้ามไม่ให้ไปที่ปราสาทท้ายวัง พระสังข์เข้าไปแอบดูในปราสาทซึ่งนางพันธุรัตใช้เก็บซากกระดูก เมื่อศรชัยและลักษมีเปิดประตูทิ้งไว้ ศรชัยกับลักษมีกลับ

ออกมาพบกำไรพญานาคของพระสังข์ที่ความจริงเป็นสงกาแปลงร่างมาจึงนำเรื่องไปฟ้องพันธุรัตน์ว่าพระสังข์หนีเที่ยวไปที่ท้ายวัง แต่นางพันธุรัตน์ไม่เชื่อ ด้านพระสังข์เมื่อเข้าไปในปราสาทแล้วกลับออกมาไม่ได้เพราะศรชัยและลักษมีปิดประตูไว้และประตูมีขนาดใหญ่และหนักมาก สักพักสงกาก็แอบเลื้อยกลับมาช่วยพระสังข์ เมื่อทำลายกองกระดูกให้ถล่มลงมาแล้วพระสังข์กับสงกาจึงออกมาจากปราสาทได้ ในขณะที่ดื่มน้ำบัพทละครนอก พระราชานิพนธ์เหตุการณ์จบเพียงว่าพระสังข์แอบเข้าไปดูในครัวไฟข้างหัวนอนจึงได้พบกองกระดูก รู้ว่ามารดาเลี้ยงเป็นยักษ์ แล้วจึงลอบออกมา

4) พระสังข์โกรธสงกาที่ไม่บอกว่านางพันธุรัตน์เป็นยักษ์ และพระสังข์หนีนางพันธุรัตน์

เหตุการณ์ตอนนี้พระสังข์รู้แล้วว่านางพันธุรัตน์เป็นยักษ์ จึงคิดจะหลบหนี สงกาเห็นดังนั้นก็ห้ามไว้ ทำให้พระสังข์ยิ่งโกรธสงกาที่รู้แต่แรกแต่กลับไม่ยอมบอกความจริงว่ามารดาเลี้ยงเป็นยักษ์จึงหนีไปคนเดียว ฝ่ายสงกาก็ช่วยขัดขวางศรชัยและลักษมีไม่ให้ตามพระสังข์ไป แต่ถูกทั้งสองตามล่าตัวจึงไปแอบอยู่ในอุหนู เมื่อนางพันธุรัตน์ออกป่า ศรชัยกับลักษมีติดตามดูแลพระสังข์ตลอดเวลา พระสังข์จึงหลอกชวนเล่นซ่อนแอบ เมื่อศรชัยและลักษมีรู้ตัวว่าถูกหลอกจึงแปลงร่างเป็นยักษ์จับพระสังข์กิน แต่สงกาช่วยถ่วงเวลาไว้โดยเข้าไปในอุหนูให้นางลักษมีจี้จี้ระหว่างนั้น พระสังข์รีบหนีไปซุกตัวในบ่อเงินบ่อทอง สวมรูปเงาะ เกือกแก้ว และไม่ทำวิเศษเหาะหนีนางพันธุรัตน์ไปพร้อมสงกา ในขณะที่ดื่มน้ำบัพทละครนอก พระราชานิพนธ์ กล่าวแค่เพียงว่าเมื่อนางพันธุรัตน์ออกป่า พระสังข์ซุกตัวในบ่อเงินบ่อทอง สวมรูปเงาะ เหาะหนีนางพันธุรัตน์ไปเพียงเท่านั้น ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนว่าฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมีการเพิ่มเหตุการณ์ในช่วงตอนที่พระสังข์หนีนางพันธุรัตน์ให้มีรายละเอียดที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เสพได้ลุ้นว่าพระสังข์และสงกาจะสามารถหนีออกมาจากเมืองพันธุรัตน์ได้หรือไม่ และเป็นการเพิ่มเหตุการณ์ให้มีความเหมาะสมกับบทบาทของตัวละครสงกา รวมทั้งลักษมีและศรชัยที่เพิ่มขึ้นมา

5) กาสีเห็นรูปทองของเจ้าเงาะ

เหตุการณ์นี้เพิ่มขึ้นในตอนที่ทำวสามลให้หกเขยและเจ้าเงาะออกไปหาเนื้อหาปลา ในขณะที่เจ้าเงาะกำลังถอดรูปเป็นพระสังข์อยู่นั้น บังเอิญกาสีซึ่งเป็นนกกาของอาบุญินมาเห็นเข้า จึงรีบบินนำความไปบอกกับเหล่าหกเขย แต่ระหว่างทางกลับถูกฝ่ายของตัวเอกกลั่นแกล้งจึงติดกับดัก ไม่สามารถนำความไปบอกเหล่าหกเขยได้ตามที่ตั้งใจไว้ ซึ่งการเพิ่มเหตุการณ์นี้ขึ้นมาทำให้สถานการณ์เข้มข้นขึ้น และผู้เสพได้ลุ้นว่ากาสีจะนำความไปบอกหกเขยได้หรือไม่ ซึ่งปรากฏว่า กาสีไม่สามารถนำความไปบอกหกเขยได้ ทำให้หกเขยคิดว่าพระสังข์ทองเป็นรุกขเทวาจึงเข้าไปขอเนื้อและปลาแลกกับปลายจุมูกและใบหู ในขณะที่ดื่มน้ำบัพทละครนอก พระราชานิพนธ์นั้น มี

เพียงเหตุการณ์ที่หกเขยไปขอเนื้อและปลาจากพระสังข์เท่านั้น ไม่มีตัวละครกาสิและเหตุการณ์นี้แต่อย่างใด

6) หกเขยยกทัพไปจัดการเจ้าเงาะ

ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เมื่อหกเขยแพ้เจ้าเงาะในการทดสอบของพ่อตา บรรดาหกเขยก็เกิดความคับแค้นใจเป็นอันมาก จึงวางแผนการกำจัดเจ้าเงาะอย่างจริงจัง และกำลังจะยกทัพไปจัดการกับเจ้าเงาะ เหตุการณ์นี้เพิ่มขึ้นมาจากฉบับทละครนอก พระราชนิพนธ์ที่ระบุไว้เพียงว่า หกเขยแพ้เจ้าเงาะ แต่เจ้าเงาะกับนางรจนาก็ยังต้องทนทุกข์อยู่ในกระท่อมปลายนาต่อไป ทำให้พระอินทร์ต้องแปลงกายลงมาช่วยเหลือเพื่อให้เจ้าเงาะยอมถอยรูปและทำให้สถานการณ์คลี่คลาย ส่วนฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวดัดแปลงให้เหตุการณ์ที่หกเขยยกทัพไปจัดการเจ้าเงาะนี้ เป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้พระอินทร์ต้องแปลงกายลงมาช่วยเหลือเพื่อให้สถานการณ์คลี่คลาย ด้วยการยกทัพมาประชิดเมืองสามล หกเขยจึงต้องยกทัพกลับไปเตรียมต่อสู้กับกองทัพของพระอินทร์แทนที่จะได้จัดการกับเจ้าเงาะดังที่ตั้งใจไว้ ซึ่งนับว่าเป็นการดัดแปลงให้เรื่องมีความซับซ้อนขึ้น และยังทำให้เรื่องที่พระอินทร์เข้าช่วยเหลือด้วยการใช้วิธียกทัพเขาประชิดเมืองสามลเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผลมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

7) การทำเสน่ห์ซ้ำสอง

ในฉบับทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ นางจันทาได้ทำเสน่ห์แก่ท้าวยศวิมล เพื่อให้ทรงหลงใหลนาง และเชื้อฟุ้งที่นางพูดจนยอมให้ทหารไปฆ่าพระสังข์และปล่อยพระสังข์ลอยแพ ซึ่งครั้งนั้นเป็นครั้งเดียวที่นางทำเสน่ห์โดยให้ยายเฒ่าสุเมธาเป็นผู้ทำพิธี แต่ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว นางจันทาได้ทำเสน่ห์อีกครั้งเมื่อนางเห็นว่าท้าวยศวิมลกำลังจะพานางจันทาหนี และพระสังข์กลับมายังเมืองยศวิมล โดยให้หมอทองซึ่งเพิ่งไปเรียนวิชาเพิ่มมาจากโรงเรียนพอมดอีออกวรรตเป็นผู้ทำพิธีเช่นเคย ทำให้ท้าวยศวิมลหลงใหลนางอีกครั้ง แต่ท้าวยศวิมลก็หายจากอาการต้องมนต์ภายในเวลาไม่นานนัก เพราะสงกาและพระสังข์เข้าช่วย เหตุการณ์ที่เพิ่มมานี้ทำให้เรื่องตอนท้ายมีความซับซ้อนและเข้มข้นขึ้นก่อนที่จะคลี่คลายเข้าสู่ตอนจบ

ข. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม

1) ตะลุยเมืองทองบุรี

ในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม เมื่อเจ้าเงาะสามารถไขปัญหาของท้าวสักกะได้ เหล่าหกเขยและพ่อตาต่างก็ยังมีข้อกังขาหาว่าคำตอบกฎ 3 ข้อของเจ้าเงาะจะไม่สามารถสร้างเมืองให้อยู่ได้นานเจ็ดชั่วโคตรได้จริง จึงมีการพิสูจน์ด้วยการเดินทางไปยังเมืองทองบุรีซึ่งเป็นเมืองที่สร้างขึ้นเพื่อให้อยู่ได้นานเจ็ดชั่วโคตรด้วยวิธีตามคำตอบของเหล่าหกเขย แต่ปรากฏว่าเมืองนี้กลับเป็นเมืองเสื่อมโทรม ไม่มีน้ำและอาหารเนื่องจากขาดทรัพยากรธรรมชาติ ทำให้ผู้คนต่าง

อพยพไปอยู่เมืองอื่น เหลือเพียงท้าวทากญะซึ่งเป็นเจ้าเมืองยังจำต้องทนอยู่ หกเขยและท้าวสามล จึงเข้าใจว่าเพราะเหตุใดท้าวสักกะจึงยอมรับคำตอบของเจ้าเงาะที่เป็นกฎ 3 ข้อในการดูแลรักษา ธรรมชาติ เพราะทรัพยากรเหล่านั้นเองที่จะทำให้เมืองอยู่ได้นานเจ็ดชั่วโคตร หากใช้บ้านเมืองที่ ใหญ่โตไม่ การเพิ่มเหตุการณ์ในตอนตะลุยเมืองทองบุรีทำให้เรื่องมีความซับซ้อนขึ้นเพื่อเน้นแก่น เรื่องที่ฉบับนี้ต้องการนำเสนอ

2) ความลับของเจ้าเงาะ

เหตุการณ์ในตอนความลับของเจ้าเงาะนี้เพิ่มขึ้นมาจากตอนตะลุยเมืองทอง บุรีเพื่อการอธิบายเหตุผล และกระบวนการของการรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นส่วนที่เพิ่มขึ้นมาโดยไม่เกี่ยวเนื่องกับท้องเรื่องตามฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์แต่อย่าง ใด หากเป็นการสั่งสอนผู้เสพออย่างตรงไปตรงมาด้วยการใช้ตัวละครหลักของเรื่องเป็นผู้ถ่ายทอด ทำให้ผู้เสพอเกิดความรู้และความเข้าใจประเด็นหลักที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอโดยมีตัวละครเจ้าเงาะ เป็นผู้สร้างความสนใจ

ค. บทละครเวที

1) สังข์และแกงค์นาาคาคิดส์ถูกเทศกิจจับ

เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในตอนที่พระสังข์หนีออกมาจากเขตปกครองพิเศษพันธุ์รัตน์ มาจนพบเข้ากับแกงค์นาาคาคิดส์ที่อาศัยอยู่บริเวณอุโมงค์ส่งน้ำใต้ดินในลักษณะของคนเร่ร่อน แล้วเมื่อทางการจะจัดงานพระธิดาเถื่อนอาหารขึ้นเพื่อหาคู่ให้กับลูกสาวทั้งเจ็ดของสามนต์ จึงต้องทำ ความสะอาดที่ระบายน้ำและอุโมงค์ส่งน้ำเพื่อความสวยงาม สังข์และแกงค์นาาคาคิดส์เลยถูก เทศกิจจับ เมื่อสังข์ถูกทางการกักตัวก็เป็นเหตุให้มีโอกาสได้เข้าไปในงานพระธิดาเถื่อนอาหารและได้ พบกับรจนา ในขณะที่ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์นั้น เจ้าเงาะถูกจับเข้าวังเพียงคนเดียวเพื่อ นำตัวไปให้นางรจนาเลือก ซึ่งท้าวสามลทำไปเพราะประชด

เหตุการณ์ดังกล่าวในบทละครเวทีดัดแปลงขึ้นใหม่โดยนำเหตุการณ์ในบท ละครนอก พระราชนิพนธ์ในส่วนที่พระสังข์ได้รับความช่วยเหลือจากท้าวทากญะ อันเป็นการ ช่วยเหลือให้รอดพ้นจากอันตรายทางน้ำมาดัดแปลงเป็นสังข์ได้รับการช่วยเหลือจากแกงค์นาาคาคิดส์ รวมทั้งเปลี่ยนลำดับเรื่องใหม่จากการได้รับการช่วยเหลือทางน้ำแล้วจึงได้รับการอุปการะจากนาง พันธุ์รัตน์ เป็นการหนีจากนางพันธุ์รัตน์มาแล้วได้รับการช่วยเหลือจากอันตรายทางน้ำ แล้วประกอบ เข้ากับตอนที่ได้เข้าไปในพิธีเลือกคู่ และเพิ่มเหตุการณ์ดังกล่าวเพื่อเชื่อมโยงให้เรื่องมีความ สมเหตุสมผลขึ้น ที่สำคัญยังเป็นการสร้างปมให้เรื่องซับซ้อนขึ้น โดยภายหลังสังข์ขับตรนิไถ่ตัว พวกนาาคาคิดส์ออกมาจากค่ายกักกัน พวกเขาได้ทำหน้าที่ช่วยเหลือสังข์ในการกลั่นแกล้งบรรดา หกเขย โดยที่หกเขยไม่รู้ว่านาคาคิดส์เป็นพวกเดียวกับสังข์

2.2 การตัดเหตุการณ์

การตัดเหตุการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ได้แก่ การตัดเหตุการณ์เชิงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ การตัดเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงก้าวร้าว และการตัดเหตุการณ์ให้เรื่องกระชับ

2.2.1 การตัดเหตุการณ์เหนือจริง

ก. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

1) การเกิดของตัวเอง

ในบทละครนอกตัวเองเกิดด้วยอำนาจเวทมนตร์ เพราะทำวายุศวิลบวงสรวงขอ
ลูก ดังนี้

มาจะกล่าวบทไป	ถึงทำวายุศวิลไอศวรรย์
รับบุตรสุดวงศ์พงศ์พันธุ์	วันหนึ่งนั้นไปเลียบพระนคร
...พระเจ้าทำวายุศวิล	เสสรวงบวงบนแก่เทวัญ
เทวจะมานิมนต์เรา	ให้พราจากดาวดั่งสัสดรรค์
อย่าเลยจะจุติพลัน	อย่าให้เทวัญพลันนิมนต์

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ : 1, 3)

ส่วนในบทละครเวที การเกิดของตัวเองนั้นไม่ได้กล่าวถึง เริ่มฉากแรกตอนที่จันท์เทวีคลอดลูกออกมาเป็นทารกในถ้ำน้ำคร่ำหรือในหอยสังข์ ให้เหตุผลว่าการเกิดของตัวเองในบทละครเวทีว่าเป็นเพียงโรคหนึ่งเท่านั้น เหมือนกับผีเสื้อในดักแด้ ดังตอนที่สังข์สนทนากับจันทาในตอนต่อไปหาพ่อ ดังนี้

จันทา	มีธุระอะไรจ๊ะ
สังข์	ผมจะมาบอกพ่อว่าผมเป็นคนแล้วครับ
	(จันทาเลิกคิ้ว)
	คือ เมื่อตอนคลอดผมไม่สบายนิดหน่อย ผมก็เลย เอ่อ ...
	เหมือนผีเสื้อในดักแด้ล่ะครับ แต่ตอนนี้ผมหายแล้ว

(บทละครเวที 2547 : 5)

ทั้งนี้ การให้เหตุผลในลักษณะดังกล่าวน่าจะเป็นเพราะในฉบับบทละครเวทีจะไม่เน้นในเรื่องอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ จึงไม่ให้ความสำคัญกับบางส่วนของเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ หรือ

พระอินทร์ด้วย และเห็นได้จากการตัดส่วนที่เป็นรายละเอียดที่จันทาทำเสน่ห์ทำวายุศวิลออกไปด้วย

2) การถอดรูป

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าในบทละครเวทีจะไม่เน้นในเรื่องอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ดังนั้นผู้ช่วยให้เจ้าเงาะถอดรูปที่เป็นเทพเทวาอย่างพระอินทร์ตามที่ปรากฏในบทละครนอกจึงจะไม่พบในบทละครเวที ความเป็นไปของตัวละครที่มีผลต่อการดำเนินเรื่อง จะเป็นผลมาจากพฤติกรรมของตัวละครเองทั้งสิ้น ในบทละครนอกนั้นผู้ทำให้เจ้าเงาะถอดรูปก็คือพระอินทร์ที่แปลงกายมาทำท้าวสามนต์ศีลสินเอบ้านเมือง เมื่อท้าวสามนต์สู้ไม่ได้จึงให้เจ้าเงาะแข่งแทน ด้วยข้อแม้ในเรื่องเครื่องทรงทำให้เจ้าเงาะต้องถอดรูปเป็นรูปทอง แต่ในบทละครเวทีนั้นไม่มีใครสนใจหรือช่วยเหลือให้เจ้าเงาะถอดรูป เป็นสำนึกของสังข์เองหลังจากได้ฟังความคิดเห็นของรจนา ทำให้ตระหนักว่าควรยอมรับตัวตนที่แท้จริงของตนเอง และที่สำคัญในบทละครเวทีนี้ การถอดรูปไม่ใช่การถอดรูปเงาะเป็นรูปสุวรรณที่อยู่ชั้นใน แต่เป็นการถอดรูปทองที่สังข์สวมมาในงานเลี้ยงเพื่อให้ทุกคนยอมรับในตน แต่เมื่อสำนึกว่าไม่ถูกต้องจึงถอดรูปเป็นเพียงสังข์ คนธรรมดาที่เป็นรูปสุวรรณที่แท้จริงในตัวเอง

3) มเหสีฝ้ายซ้ายทำเสน่ห์

เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ตอนที่นางจันทามเหสีฝ้ายซ้ายวางแผนให้พระราชธิดาจันทิไปทูลขอท้าวยศวิลให้นางจันทาเป็นมเหสีแทนนางจันทิเทวี ขณะนั้นท้าวยศวิลก็ทรงเศร้าพระทัย เพราะคิดถึงนางจันทิเทวีและหอยสังข์ที่เพิ่งเนรเทศออกจากเมืองไป เมื่อได้ยินพระนางจันทิทูลขอเกินเด็กรักก็ทรงกริ้วนางจันทาที่บังอาจเลียมสนลูก ท้าวยศวิลจึงคิดว่าพระแสงไล่พ้นนางจันทา นางจันทาทั้งเจ็บใจและอับอายจึงวางแผนให้นางเฒ่าสุเมธามาทำเสน่ห์ให้แก้ตน ทำให้ท้าวยศวิลนั้นหลงใหลนางมาก และเชื่อคำพูดของนางทุกประการ แม้นางจันทายูให้จับพระสังข์มาฆ่าพระองค์ก็ยังให้เสนาไปทำตามด้วยความหลงใหล

เหตุการณ์นี้มีลักษณะเกินจริงเกี่ยวกับเรื่องไสยศาสตร์ ซึ่งไม่ปรากฏในบทละครเวที เนื่องจากในบทละครเวทีไม่เน้นเหตุการณ์เหนือจริง แม้ว่าแนวการแสดงของเรื่องนี้จะเป็นกึ่งแฟนตาซี แต่จะเห็นได้ว่าในส่วนของการวางโครงเรื่องผู้เขียนให้ความสำคัญกับความสมเหตุสมผลและดัดแปลงให้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ในยุคสมัยปัจจุบัน ดังนั้นผู้เขียนจึงตัดเหตุการณ์นี้ออกไปเพื่อให้เรื่องมีเอกภาพ

4) ของวิเศษ

ของวิเศษในบทละครนอกซึ่งได้แก่บ่อเงินบ่อทอง รูปเงาะ เกือกแก้ว ไม้เท้าทอง และมนต์เรียกเนือปลานั้น ในบทละครเวทีได้นำมาเพียงของวิเศษที่เป็นสิ่งที่เด่นในเรื่องนี้

ออกมานำเสนอ คือ บ่อทองอันเป็นที่มาของรูปทองของพระสังข์ รูปเงาะอันเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องต่อไป ทำให้ท้าวสามนต์และทุกคนรังเกียจพระสังข์ ในขณะที่นางรจนาเลือกเจ้าเงาะเป็นคู่ และมนต์เรียกเนื้อ ปลา อันทำให้พระสังข์สามารถเอาชนะทั้งหกเขยได้ในเวลาต่อมา

ในบทละครเวทีได้มีการดัดแปลงของวิเศษให้เป็นเพียงสิ่งของธรรมดา แต่เป็นอุปกรณ์สำคัญอันมีคุณสมบัติเช่นเดียวกับของวิเศษในบทละครนอก คือบ่อทองที่สังข์ใช้ชุบตัวให้หุหรูปกปิดตัวตนที่แท้จริง รูปเงาะเป็นเพียงเครื่องแต่งกายชุดหนึ่งที่สังข์ใส่เล่นและพรางตัวมนต์เรียกเนื้อ ปลา ในที่นี้คือบัตรมินิ ซึ่งสามารถบันดาลทุกอย่างได้ยิ่งกว่าเนื้อ หรือปลาเสียอีก แต่ตามเนื้อเรื่องแล้วสิ่งสำคัญที่บัตรมินิสามารถหามาได้และทำให้สังข์รอดพ้นจากการทดสอบของพ่อตาคือใช้ชื่อองค์กรการค้าอาหารทะเลและกรรมปศุสัตว์ ส่วนเกือกแก้ว และไม้เท้าทองที่เป็นของวิเศษที่มีบทบาทในละครนอกคือช่วยการเหาะและตีคลี ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ไม่มีในบทละครเวทีจึงถูกตัดออกไป

5) การช่วยเหลือของพระอินทร์

พระอินทร์เป็นตัวละครที่มีหน้าที่ช่วยเหลือตัวเองเมื่อตัวเองถูกกลั่นแกล้ง และเป็นเสมือนผู้คลี่คลายปมขัดแย้งต่างๆของเรื่องในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ แต่เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการช่วยเหลือของพระอินทร์กลับไม่ปรากฏอยู่ในบทละครเวที ทั้งนี้เพราะในบทละครเวทีไม่เน้นเรื่องอิทธิฤทธิ์ของผู้วิเศษ นอกจากนี้ การตัดเหตุการณ์การช่วยเหลือของพระอินทร์ออกยังเป็นส่วนหนึ่งที่สะท้อนถึงการดำรงชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบันที่ต้องอยู่รอดได้ด้วย การช่วยเหลือตัวเองเป็นหลัก ไม่อาจหวังพึ่งพาอำนาจวิเศษใดช่วยตนให้พ้นภัยสังคมที่มีอยู่มากมายรอบตัวได้ ซึ่งเป็นลักษณะตามจุดประสงค์ของผู้ดัดแปลงที่ต้องการนำเรื่องสังข์ทองมาดัดแปลงเพื่อให้สะท้อนสังคมร่วมสมัย

ข. การดัดแปลงนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน เรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร

1) พระอินทร์พระราชทานเครื่องทรง

เหตุการณ์พระอินทร์พระราชทานเครื่องทรงให้พระสังข์อยู่ในตอนที่พระสังข์จะแข่งขันตีคลีกับพระอินทร์ พระอินทร์จึงทรงให้พระวิษณุกรรมนำเครื่องทรงมาพระราชทานให้พระสังข์เพื่อความสมเกียรติ ซึ่งเป็นเหตุการณ์เหนือจริงที่ไม่ปรากฏในฉบับการดัดแปลงนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม เพราะในฉบับนี้ได้ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันด้วยการนำประเด็นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมมาดัดแปลงให้เหตุการณ์การแข่งขันตีคลีกับพระอินทร์ เป็นการตอบคำถามของพระอินทร์เรื่องการรักษาเมืองได้อยู่ได้เจ็ดชั่วโคตร และเจ้าเงาะก็แก้ปัญหาไม่ได้โดยไม่ได้ถอดรูปแต่อย่างใด จึงไม่จำเป็นที่พระอินทร์จะต้องพระราชทานเครื่องทรงให้ อีกทั้งฉบับนี้ยังเน้นการนำเสนอ

แนวคิดของการรักษาสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นประเด็นที่เป็นหลักการเกี่ยวเนื่องกับวิทยาศาสตร์ และใช้เหตุผลอธิบายเรื่องโดยอยู่บนพื้นฐานของความจริงเป็นส่วนมาก เหตุการณ์เกินจริงจึงถูกตัดออกไปรวมทั้งเหตุการณ์พระราชทานเครื่องทรงนี้เช่นกัน

2.2.2 การตัดเหตุการณ์ที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว

ก. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน

1) พระสังข์ขอสิ่งแลกเปลี่ยนจากหกเขย

เหตุการณ์พระสังข์ขอสิ่งแลกเปลี่ยนจากหกเขยอยู่ในตอนที่ท้าวสามลให้เจ้าเงาะออกไปหาเนื้อหาลามาให้ได้ มิฉะนั้นจะประหารชีวิต ด้วยคิดจะทำลายเจ้าเงาะ แต่เจ้าเงาะกลับเป็นผู้หาเนื้อหาลาได้มากที่สุด เพราะมีมหาจินตามนต์ที่นางพันธุรัตให้ไว้ในกรเรียกเนื้อเรียกปลามาชุมนุมกัน ทำให้ทั้งหกเขยหาเนื้อหาลาไม่ได้ เมื่อมาพบว่าเนื้ออยู่กับพระสังข์ของก็คิดว่าพระสังข์เป็นเทวดา จึงขอประทานเนื้อจากพระสังข์ พระสังข์ขอสิ่งแลกเปลี่ยนจากหกเขยเพื่อแลกกับเนื้อและปลาจำนวนเล็กน้อย ซึ่งทั้งหกเขยก็ยินยอมเพราะกลัวจะถูกประหารหากไม่มีเนื้อและปลาไปถวายท้าวสามล โดยพระสังข์ขอปลายจุมกแลกกับเนื้อ และใบหูแลกกับปลา

ส่วนในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม ถึงแม้ว่าจะตัดตอนมานำเสนอเพียงตอนที่พระอินทร์แปลงกายลงมาช่วยเหลือเจ้าเงาะ ถึงตอนที่ท้าวสามลยกเมืองให้ครองเท่านั้น แต่ก็มีกรกล่าวถึงเหตุการณ์ที่เจ้าเงาะหาเนื้อหาลาชนะหกเขยในตอนนี้นางมณฑาเกลี้ยกล่อมให้ท้าวสามลขอร้องให้เจ้าเงาะช่วยตอบปัญหาของพระอินทร์ หลังจากหกเขยทำไม่สำเร็จ แสดงว่าฉบับนี้อ้างอิงตอนก่อนหน้าตามท้องเรื่องสังข์ทองในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ แต่สภาพของหกเขยในตอนนี้นำเสนอนี้ กลับไม่ปรากฏว่าได้ถูกตัดปลายจุมกหรือใบหูไปแต่อย่างใด แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตตั้งใจตัดประเด็นที่เกี่ยวกับเหตุการณ์พระสังข์ขอสิ่งแลกเปลี่ยนจากหกเขยออกไป เหตุผลหนึ่งก็คือเหตุการณ์ดังกล่าวมีเนื้อหาก้าวร้าวไม่เหมาะกับเยาวชนนั่นเอง

ข. การ์ตูนวรรณคดีไทย

1) ท้าวยศวิมลไฉ่นางจันทา

เหตุการณ์ท้าวยศวิมลไฉ่นางจันทานี้เกิดขึ้นในตอนนี้นางจันทาให้นางจันท์ลูกสาวไปขอท้าวยศวิมลไฉ่นางจันทาให้แต่งตั้งตนเองเป็นพระมเหสีคู่บารมีกับนางจันทาที่เทวีที่ถูกเนรเทศออกไปแล้ว ท้าวยศวิมลไฉ่นางจันทาได้ยินดังนั้นก็รู้ว่านางจันทาบังอาจเสียมสอนลูกและมักใหญ่ใฝ่สูงจึงคิดว่าดาบมาไฉ่นางให้เก็บของออกจากเมือง เป็นเหตุให้นางจันทาคิดแก้สถานการณ์ด้วยการไปหายายเฒ่าสุเมธาให้ช่วยทำเสน่ห์ เหตุการณ์ที่กล่าวมานี้ไม่พบในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยแต่อย่างใด แม้ว่าฉบับนี้จะนำเสนอเหตุการณ์สำคัญของเรื่องสังข์ทองเกือบทั้งหมด และเหตุการณ์นี้จะมี

ผลสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง คือเป็นเหตุให้นางจันทาทำเสน่ห์ทำวยศวิมล เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่แสดงถึงความก้าวร้าวไม่เหมาะสมกับผู้เสพกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชน

2) นางจันทาให้เสนานำตัวนางจันทเทวีไปฆ่า

ในตอนนี้นางจันทเทวีถูกขับไล่ออกจากเมืองนั้น นางจันทาได้คิดอุบายชั่วเพื่อจะได้กำจัดนางจันทเทวีให้พ้นทางตลอดไป ด้วยการสั่งให้เสนานำนางจันทเทวีออกไปจากเมืองลอบสังหารนางระหว่างทาง แต่ในฉบับการ์ตูนนิทานวรรณคดีไทยกลับไม่พบเหตุการณ์นี้ พบเพียงเหตุการณ์ที่นางจันทาสั่งให้เสนานำตัวกุมารมาฆ่า แต่นำเสนานำออกมาเป็นภาพในลักษณะตลกขบขัน มากกว่าจะแสดงถึงภาพการทำร้ายที่รุนแรงดังที่บรรยายไว้ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์แสดงให้เห็นว่าฉบับนี้ไม่ต้องการนำภาพความรุนแรงมานำเสนอ รวมทั้งความที่เป็นการดูแบบแบ่งช่องที่มีลายเส้นไม่จริงจึงอย่างการดูมั่งงะ จึงทำให้การนำเสนอเนื้อหาออกมาเป็นภาพที่ไม่น่ากลัวเท่าใดนัก

3) รจนาเผลอรูปร่าง

เหตุการณ์ที่นางรจนาเผลอรูปร่างนี้เกิดขึ้นในตอนที่เราจะสังเกตเห็นว่าพระสังข์ถอดรูปไว้แล้วนอนหลับอยู่ในกระท่อมปลายนา นางรจนาซึ่งอยากให้พระสังข์ถอดรูปตลอดไปเพื่อให้ครอบครัวของนางยอมรับจึงลอบนำรูปเผลอรูปร่างมาทำลายด้วยการสับและเผา แต่รูปเผลอรูปร่างก็ได้พังทลายดังใจนางไม่ และเมื่อพระสังข์ตื่นมาพบเข้าก็โกรธและไม่ยอมถอดรูปเผลอรูปร่างอีกเลย ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ได้บรรยายเหตุการณ์นางรจนาเผลอรูปร่างไว้ดังนี้

ครั้นเห็นหัวหัวมาครัวไฟ	ฉวยพร้าโต้ใหญ่เข้าเสี่ยงสับ
ฟันซ้ำรำไปมิได้นับ	รูปเผลาไม่ยับยั้งขัดใจ
เหน็ดเหนื่อยเมื่อแยบแซ่บแรงเรียว	ทุดช่างหนังเหนียวน่าหมั่นไส้
นางโกรธาหาฟันมาก่อไฟ	เอารูปเผลาเข้าใส่ในอัคคี

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ 2513:131)

จากความข้างต้นจะเห็นว่าในบทละครนอก พระราชนิพนธ์บรรยายภาพนางรจนาทำเผลอรูปร่างไว้อย่างค่อนข้างรุนแรง การนำเสนอเหตุการณ์นี้ในฉบับวรรณกรรมดัดแปลงอาจทำให้ผู้เสพมองภาพลักษณะของนางรจนาว่ามีลักษณะก้าวร้าว ซึ่งไม่เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของตัวละครเอกในวรรณกรรมสำหรับเยาวชน

ข. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) รจนาแผนรูปเงาะ

แม้ว่าในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวจะนำเสนอผ่านสื่อที่มีข้อจำกัดทางเวลาน้อยกว่าสื่อของวรรณกรรมเรื่องสั้นของฉบับอื่นๆ ทำให้ไม่ค่อยมีการตัดตอนใดจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ออกไปเท่าใดนัก หากเหตุการณ์รจนาแผนรูปเงาะก็กลับไม่มีปรากฏอยู่ในฉบับนี้ เหตุผลน่าจะเป็นเพราะมีภาพความรุนแรงซึ่งส่งผลต่อภาพลักษณ์ของนางรจนาในมุมมองของผู้ชมซึ่งเป็นเยาวชนนั่นเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉบับนี้มีการแพร่ภาพทางโทรทัศน์ อันเป็นสื่อที่กว้างและเข้าถึงผู้ชมได้จำนวนมาก การผลิตจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมอย่างมาก เพราะนางรจนาเป็นตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เพราะฉะนั้นการนำเสนอภาพของนางรจนากระทำเหตุการณ์ในลักษณะที่ก้าวร้าว จึงอาจไม่เป็นผลดีต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนซึ่งอาจนำไปเป็นแบบอย่างได้

ง. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

1) วิธีฆ่าตัวเอก

ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ นางจันทาพยายามฆ่าพระสังข์โดยให้เสนาไปจัดการ เสนาก็ทำทั้งฟันด้วยดาบ เผาไฟ ทบด้วยท่อนจันทน์ แต่ไม่ว่าจะฆ่าด้วยวิธีใดก็ไม่สำเร็จ เพราะรุกขเทวาเข้าช่วยเหลือ จนกระทั่งเสนาจะให้ช้างตกมันมาทำร้าย แต่ช้างนั้นก็กลับไม่กล้าทำร้ายพระสังข์อีกเพราะบุญบารมีของพระสังข์ ในที่สุดนางจึงใช้วิธีเป่ามนต์เสน่ห์ให้ท้าวยศวิมลหลงและจับพระสังข์ถ่วงน้ำหรือล่อยแพ ดังข้อความต่อไปนี้

อาเพศด้วยเดชกุมารา	เทวรักษาทะไทรศรี
ออกช่วยป้องกันทันที	เมื่อเสนีมันทุบด้วยท่อนจันทน์
	(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ 2513:131)

ในบทละครเวทีนั้นได้นำเพียงส่วนที่สำคัญที่สุดคือ การฆ่าสังข์ด้วยการถ่วงน้ำหรือล่อยแพมานำเสนอในเรื่อง โดยใช้การล่อลวงด้วยอาหารก่อนฆ่า เช่นเดียวกับที่เหล่าเสนาทำในบทละครนอก แต่การถ่วงน้ำเปลี่ยนเป็นการผลักดันน้ำในบทละครเวทีเพราะนอกจากจะเป็นวิธีที่สื่อถึงลักษณะการฆ่าในต้นฉบับได้อย่างสอดคล้องแล้ว ยังเป็นวิธีที่ง่ายเหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบัน และที่สำคัญคือเป็นเหตุการณ์ที่ดูไม่ก้าวร้าวรุนแรงเกินไป เหมาะแก่การนำมาแสดงละครเวทีที่ผู้ชมจะรับรู้อารมณ์จากการแสดงเหตุการณ์ได้มากกว่าสื่ออื่น เพราะเป็นการแสดงที่อยู่ตรงหน้า

2) รจนาเผลอรูปร่าง

เหตุการณ์ที่นางรจนาเผลอรูปร่างในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มีส่วนสำคัญ ทำให้พระสังข์ไม่ยอมถอดรูปเงาะอีกเลย เหตุการณ์นางรจนาเผลอรูปร่างบรรยายไว้ดังความต่อไปนี้

ครั้นเห็นหัวหัวมาครวไฟ	ฉวยพร้าโต้ใหญ่เข้าเสี่ยงสับ
ฟันซ้ารำไปมิได้นับ	รูปร่างไม่ยับยั้งขัดใจ
เหน็ดเหนื่อยเมื่อยแขนสิ้นแรงเรียว	ทุดช่างหนังเหนียวน่าห่มได้
นางโกรธาหาฟันมาก่อไฟ	เอาจูเงาะเข้าใส่ในอัคคี
แล้วฉวยเอาพร้ามาสับซ้า	นางทำรอยอย่างรอยสี
อ้ายเงาะสัปดนทนลั่นที	เผาจี้เท่าไรไม่ไหม้มัน

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:181)

จะเห็นจากการบรรยายข้างต้นว่ามีนางรจนากะทำการในลักษณะที่ค่อนข้างรุนแรงก้าวร้าว เหตุการณ์นี้จึงไม่ปรากฏในบทละครเวที นอกจากนี้ การที่บทละครเวทีตีความว่ารูปสุวรรณที่อยู่ชั้นในที่แท้จริงของสังข์คือตัวตนจริงๆของเขาไม่ใช่รูปทอง ดังนั้นจึงไม่มีเหตุผลที่รจนาต้องเผลอรูปร่าง เนื่องจากเธอรักสังข์ที่ภายใน เธอไม่ได้สนใจว่าสังข์จะเป็นเงาะ เห็นได้จากการที่เธอเลือกสวมปลอกคอหนังให้สังข์ก็ไม่ใช่เพราะเธอเห็นรูปทองของสังข์อย่างที่นางรจนาในบทละครนอกเห็น แสดงว่าเธอยอมรับในความเป็นเจ้าเงาะของสังข์ตั้งแต่ต้น แต่เธอก็ยังเลือกเจ้าเงาะ เธอจึงไม่ต้องเผลอรูปร่างเพื่อให้คนอื่นเห็นรูปทองของสังข์อย่างที่เธอได้เห็นดังเรื่องในบทละครนอก

2.2.3 การตัดเหตุการณ์ให้เรื่องกระชับ

ก. การตุนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน เรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร

1) พระอินทร์พระราชทานเครื่องทรงให้

ในฉบับบทละครนอกพระราชนิพนธ์ ก่อนที่เจ้าเงาะจะถอดรูปและแข่งขันตีคัลกับพระอินทร์ พระอินทร์ได้โปรดให้พระวิศณุกรรมนำเครื่องทรงไปพระราชทานให้พระสังข์ เพื่อใช้ทรงในการแข่งขัน ดังความว่า

เมื่อนั้น	จึงองค์เจ้าไตรตริงศา
แจ้งใจในทิพวิญญาน์	จะนั่งดูอยู่ถ้าเห็นข้าที่
จึงตรัสสั่งพระวิศณุกรรม	จงคิดสรรเครื่องทรงเรื่องศรี
เอาไปให้พระสังข์ครั้งนี้	จะได้ใส่ศิศลิวอดพอตา

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:199)

ในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชนได้ตัดเนื้อหาส่วนนี้ออกไป เนื่องจากไม่มีผลต่อการดำเนินเรื่องตามที่ได้ดัดแปลงมาใหม่ เพราะเจ้าเงาะในฉบับนี้ไม่ได้ถอดรูป ศีลลึงกับพระอินทร์

ข. การ์ตูนวรรณคดีไทย

1) พระสังข์โกหกนางพันธุรัตว่ามีบิดา

เหตุการณ์นี้อยู่ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ในตอนที่พระสังข์แอบหนีไปเที่ยวในสถานที่ต้องห้ามที่นางพันธุรัตกำชับไม่ให้ไป แล้วไปพบของวิเศษเป็นรูปเงาะ และบอเงินบ่ทองเข้า พระสังข์จุ่มนิ้วลงในบ่ทองแล้วขีดออกไม่ได้จึงหาผ้ามาพันไว้เพื่อไม่ให้นางพันธุตรู้ เมื่อนางพันธุตรกลับมาจากหาอาหาร เห็นนิ้วพระสังข์พันผ้าไว้ก็ถามถึง พระสังข์โกหกนางพันธุรัตไปว่าตนเองมีบิดาจึงต้องพันผ้าไว้ ทำให้นางพันธุรัตโมโหพี่เลี้ยงที่ไม่ดูแลพระสังข์ให้ดี

ในฉบับการ์ตูนนิทานวรรณคดีไทยได้ตัดเหตุการณ์นี้ออกไป เหลือเพียงเหตุการณ์ที่พระสังข์แอบเข้าไปในสถานที่ต้องห้ามและพบเข้ากับของวิเศษ รวมทั้งกองกระดูกทำให้ทราบว่ามีพี่เลี้ยงเป็นยักษ์เท่านั้น เนื่องจากฉบับนี้ผลิตเป็นการ์ตูนแบ่งช่องขนาดสั้นที่เน้นการนำเสนอที่กระชับโดยเลือกมาเฉพาะเหตุการณ์หลักของเรื่อง ดังนั้น รายละเอียดของเหตุการณ์ย่อยนี้จึงไม่มีปรากฏ

ค. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

1) พระสังข์กลับมาจากสถานที่ต้องห้าม, พระสังข์โกหกนางพันธุรัตว่ามีบิดาและนางพันธุรัตลงโทษบรรดาพี่เลี้ยง

เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในตอนนี้นางพันธุรัตเห็นว่าพระสังข์พันผ้าไว้ที่นิ้ว จึงเอ่ยปากถามพระสังข์ว่าเป็นอะไรจึงต้องพันผ้าไว้ พระสังข์ที่แอบไปเล่นในสถานที่ต้องห้ามและบังเอิญจุ่มนิ้วลงในบ่ทองแล้วขีดไม่ออกกลัวว่านางพันธุตรู้ จึงโกหกไปว่ามีบิดานิ้วเป็นแผล เมื่อนางพันธุตรขอให้แกะออกดู พระสังข์ก็อ้างว่าเลือดยังแห้งจึงติดผ้าอยู่ หากแกะออกจะเจ็บปวดมาก นางพันธุรัตเห็นดังนั้นก็ส่งสารลูกจนน้ำตาคลอ เรียกนางพี่เลี้ยงมามัดเสียนตีเรียงตัวเพราะไม่ยอมดูแลพระสังข์ให้ดี ดังความว่า

ได้เอ๋ยได้ฟัง	นางมารดาโกรธพี่เลี้ยงสาวศรี
น้ำตาคลอด้วยปรานี	ให้มัดตีพี่เลี้ยงนางใน
นางนมพี่เลี้ยงเรียงหน้า	มึงไม่นำพาเอาใจใส่
ให้เล่นมิดเล่นพรว้าผ้าไม้	ตีให้บรรลัษประเดี๋ยวนี้

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ 2513:76)

พระสังข์เห็นดังนั้นจึงฉวยไม้ห้ามมารดาไว้ไม่ให้ลงโทษบรรดาพี่เลี้ยง ซึ่งเป็นเหตุการณ์ในช่วงท้ายของตอนที่ 3 นางพันธุรัตเลี้ยงพระสังข์

ในฉบับบทละครเวทีได้ตัดส่วนนี้ออกไป คงไว้เพียงตอนที่พระสังข์แอบเข้าไปในสถานที่ต้องห้าม และบังเอิญเจอห้องลับใต้ดินคิดว่าเป็นทางไปค่ายนอกเมืองที่นางพันธุรัตห้ามไว้ เมื่อเข้าไปดูจึงรู้ว่าที่แท้เป็นห้องเก็บเครื่องแต่งกายชุดโชว์ สังข์ได้พบชุดเงาะและบ่อเงินบ่อทองในห้องนี้เอง สังข์ไม่เพียงแต่สวมชุดเงาะ แต่ยังซบตัวทั้งตัวในบ่อทอง ทั้งยังเดินต่อไปจนเจอแพนซีส์ แพนซีส์กลับ จึงรู้ความจริงว่าพันธุรัตและพวกเป็นกะเทย ก่อนจะหนีไปที่ริมหาดพันธุรัต จะเห็นได้ว่าฉบับบทละครเวทีได้รักษาเหตุการณ์เดิมเรื่องการขัดขืนคำสั่งของนางพันธุรัต การพบของวิเศษ และการได้รู้ความจริงไว้ ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีความสำคัญต่อเรื่อง ส่วนเหตุการณ์ที่พระสังข์รู้ความจริงแล้วยังกลับไปห้องตนทำไม่รู้เรื่องนั้นได้ถูกตัดออกไป ทำให้เหตุการณ์รายละเอียดในส่วนนั้นคือพระสังข์โกหกว่ามีติดบาด และพันธุรัตลงโทษบรรดาพี่เลี้ยงถูกตัดออกไปด้วย ทั้งนี้เพื่อให้เรื่องกระชับและเหมาะสมกับเวลาของการแสดงละครเวทีที่มีจำกัด

2) พระอินทร์แปลงกายมาช่วยพระสังข์, ท้าวสามลให้นางมณฑาไปขอร้องเจ้าเงาะ

เหตุการณ์นี้อยู่ในตอนที่พระอินทร์แปลงกายลงมาประชิดเมืองสามล ท้าวสามลขอต่อรองพระอินทร์จึงเสนอให้แข่งขันตีกลีเทนการรบกัน เมื่อท้าวสามลให้หกเขยแข่งตีกลีกับพระอินทร์ ปรากฏว่าทั้งหกเขยพ่ายแพ้ จึงโปรดให้นางมณฑาไปขอร้องให้เจ้าเงาะมาช่วย แต่ในบทละครเวทีได้ตัดเหตุการณ์ดังกล่าวออกทั้งหมด คงไว้เพียงการกล่าวถึงพระอินทร์ในชื่อของเมืองหนึ่งว่า สหรัฐอินทรา ผู้ที่เข้าซื้อการไฟฟ้าของสามนต์ทาวเวอร์ไป ทำให้ไฟในงานเต้นรำสวมหน้ากากดับ ตัวละครสามนต์เข้าสู่ภาวะวิกฤตในตอนนี้เป็นเหตุให้สามนต์และหกเขยเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงว่าไม่ได้ร้ายจริง แต่สังข์ก็เป็นผู้ที่เข้ามาแล้วไฟฟ้างก็สว่างขึ้นอีกครั้ง เพราะเขาเป็นผู้ซื้อการไฟฟ้า องค์กรอาหารทะเล และกรมปศุสัตว์มาคืนให้สามนต์ได้ ทำให้สามนต์ผ่านพ้นช่วงวิกฤตนั้น

การตัดเหตุการณ์ในช่วงดังกล่าวออกไป เป็นผลมาจากการตัดตัวละครพระอินทร์ และนางมณฑาออกไปเพื่อให้เหมาะกับลักษณะของเรื่องที่ดัดแปลงใหม่ ซึ่งช่วยให้เรื่องกระชับขึ้น

3) พระอินทร์ช่วยเหลือให้นางจันทเทวีได้พบสังข์ทองจนถึงพระสังข์ออก เลี้ยงพระนคร สองกษัตริย์ได้พบพระโอรส

ในฉบับบทละครเวทีได้ตัดตัวละครพระอินทร์ออกไปรวมทั้งตัดตอนที่เกี่ยวกับการช่วยเหลือของพระอินทร์ออกไปทั้งหมด เพราะฉะนั้นจึงไม่ปรากฏว่ามีเหตุการณ์ที่พระอินทร์ช่วยเหลือให้นางจันทเทวีและท้าวยศวิมลได้พบพระสังข์ นอกจากนี้ ตัวละครท้าวยศวิมลยังเป็นตัวละครที่กล่าวถึงเท่านั้น แต่ไม่ได้ปรากฏบทบาทในเรื่อง ส่วนเหตุการณ์ที่พระสังข์ได้พบกับมารดาในฉบับนี้เกิดจากการที่จันทเทวีพยายามตามหาสังข์ที่หนีมาเพราะคิดว่ามารดาเห็นว่าตนเป็นตัวถ่วง แต่เมื่อสังข์ได้เห็นเรื่องราวจากก้อนแก้วที่มารดาทำขึ้นก็จำได้ว่าเป็นแม่ เหตุการณ์นี้เป็นเหตุการณ์ตอนท้ายเรื่องต่อเนื่องกับตอนที่สังข์ปรากฏกายในรูปทองกลางงานเต้นรำหน้ากาก ซึ่งเทียบได้กับตอนพระสังข์ถอดรูปตีกลีในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ

จะเห็นได้ว่าในฉบับบทละครเวทีมีการเชื่อมตอนพระสังข์ถอดรูปและตอนพระสังข์พบมารดาเข้าไว้ด้วยกันเป็นฉากเดียว โดยเมื่อสังข์เผยตนในรูปทองกลางงานเต้นรำทุกคนต่างยอมรับสังข์ แต่ภายหลังเมื่อสังข์เห็นเรื่องบนก้อนแก้วและได้พบแม่ ทำให้ทุกคนรู้ว่าสังข์เป็นเพียงลูกของคนครัวก็แสดงท่าทางรังเกียจ ในขณะที่จันทเทวีมองว่านั่นคือตัวตนที่แท้ของสังข์ และเธอยอมรับในตัวตนนั้นมิใช่เพียงสิ่งจอมปลอมภายนอก จะเห็นได้ว่าการนำเสนอเหตุการณ์ทั้งตอนนี้นั้นในฉากเดียวสามารถแสดงถึงแนวความคิดในประเด็นการยอมรับตัวตนที่แท้จริงซึ่งเป็นแก่นเรื่องของฉบับนี้ได้ ทั้งยังทำให้เรื่องกระชับขึ้นอีกด้วย

2.3 การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์

การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์เป็นลักษณะที่พบได้มากในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับ แม้ว่าส่วนใหญ่จะใช้โครงเรื่องหลักจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ แต่เมื่อพิจารณารายละเอียดของแต่ละเหตุการณ์แล้ว พบว่ามีการดัดแปลงให้แตกต่างออกไปจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ หลายตอนด้วยกัน การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับมี 4 ลักษณะด้วยกัน คือการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้สะท้อนสภาพสังคมร่วมสมัย และการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์เพื่อความตลกขบขัน

2.3.1 การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล

ก. บทละครเวที

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับบทละครเวที พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล ประกอบด้วย 2 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่การลำดับเหตุการณ์การช่วยเหลือตัวเอง และวิธีช่วยเหลือเพื่อให้ตัวเองถอดรูป ดังจะวิเคราะห์ให้เห็นต่อไปนี้

1) การลำดับเหตุการณ์การช่วยเหลือตัวเอกใหม่

ในบทละครนอกนั้น เริ่มที่พญานาคช่วยสังข์จากน้ำ แต่ไม่สามารถเลี้ยงมนุษย์ได้ จึงส่งให้นางยักษ์พันธุรัตเป็นผู้ช่วยเหลือต่อไป แต่ในบทละครเวทีมีการปรับเปลี่ยนลำดับการช่วยเหลือของผู้ช่วยเหลือทั้งสองนี้ โดยให้พันธุรัตเป็นผู้ช่วยเหลือก่อน เพราะสังข์ลอยมาติดที่ริมหาดเมืองพันธุรัต หลังจากที่สังข์รู้ความจริงว่าเมืองพันธุรัตเป็นเมืองคนประหลาดแล้วหนีไป จึงได้ไปพบกับแค้นาคาคิดส์ภายหลัง ซึ่งแค้นาคาคิดส์ก็เทียบได้กับพญานาคอุทกษณ์ในบทละครนอก ทั้งนี้ น่าจะเป็นการปรับลำดับของเรื่องให้มีความสมเหตุสมผล เพื่อเชื่อมให้เหล่าแค้นาคาคิดส์เป็นผู้ช่วยเหลือต่อไปในตอนที่เข้าไปในเมืองสามนต์ เพราะหากพิจารณาบทบาทของท้าวอุทกษณ์ในบทละครนอกแล้วจะเห็นว่าเป็นเพียงผู้ช่วยเหลือที่มีบทบาทสั้นๆ ในการเชื่อมโยงจากการช่วยเหลือพระสังข์จากน้ำไปสู่นางพันธุรัต เพียงเท่านั้นก็หมดบทบาท ในขณะที่บทบาทของแค้นาคาคิดส์นั้นดำเนินต่อเนื่องไปตั้งแต่เริ่มปรากฏจนจบเรื่อง

2) วิธีช่วยเหลือเพื่อให้ตัวเอกถอดรูป

ในบทละครนอก พระอินทร์ใช้วิธีทำตีสลึงเพื่อให้พระสังข์ถอดรูปดังที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อผู้ที่ทำให้ถอดรูป แต่ในบทละครเวทีมีการดัดแปลงส่วนสำคัญที่เชื่อมโยงกับแนวคิดหลักและการตีความในเรื่อง คือการให้ยอมรับตนเอง ดังนั้นวิธีช่วยเหลือในที่นี้จึงเป็นการพูดให้สำนึกจากทั้งรจนา และจันทเทวี รจนาพูดให้สังข์เข้าใจว่าเปลือกนอกจอมปลอมไม่ใช่สิ่งที่เธอปรารถนา และคำพูดของแม่ก็ทำให้สังข์สำนึกเช่นกัน ดังบทสนทนา

จันท	ดิฉันทำผิดต่อเขา เพียงเพราะเขาไม่เหมือนที่ดิฉันอยากให้เขาเป็น ดิฉันทำให้เขาเสียใจ ทำให้เขาหนีไป ดิฉันวิ่งตามหาเขา ...ทุกที่...จนสิ้นเพื่อน (กับรจนา) ขอโทษค่ะที่ทำให้คุณหนูถูกตำหนิ
สังข์	(หลังจากนั่งเงยบอยูนาน ในที่สุดก็เอ่ยมาอย่างแผ่วเบา) ...แม่
จันท	(ก้มหน้าแต่พูดอย่างชัดเจนทุกคำ) ไม่ว่าเขาจะอยู่ที่ไหน หรือเป็นอย่างไร เขาก็ยังเป็นลูกสังข์ของดิฉันเหมือนเดิม (กับสังข์ ยิ้มให้) ขอโทษค่ะ คุณ (ก้มหน้า แล้วเดินออกไป)

(บทละครเวที 2547:38)

คำพูดของแม่ทำให้สังข์สะเทือนใจและได้สำนึกว่าแม่ยินดีจะรักที่ตัวตนที่แท้จริงของเขา จึงทำให้สังข์ถอดรูปทองออกมาเป็นรูปแท้ของตนในที่สุด

ข. การตุนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม

1) การครองเมือง

สำหรับเหตุการณ์การครองเมืองในบทละครนอกพระราชนิพนธ์ นั้น ท้าวสามล ยกบ้านเมืองให้พระสังข์ครอง พระสังข์จึงต้องกลับไปครองเมืองยศวิมลกับบิดามารดา แต่ในฉบับการตุนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม พระสังข์ครองเมืองสามล และได้ใช้กฎ 3 ข้อในการสร้างเมืองให้อยู่ไปนานถึงเจ็ดชั่วโคตร ซึ่งเหตุการณ์นี้ก็ยังคงเป็นการเชื่อมเข้ากับการดัดแปลงในเหตุการณ์ก่อนหน้า ซึ่งมีการดัดแปลงให้พระอินทร์ตั้งคำถามเกี่ยวกับการสร้างเมืองให้อยู่ได้นานถึงเจ็ดชั่วโคตร และเจ้าเงาะก็ตอบถูกต้องด้วยกฎ 3 ข้อของการรักษาสิ่งแวดล้อม ฉบับนี้จึงมีการดัดแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ของการครองเมืองให้สมเหตุสมผลขึ้น ด้วยการให้พระสังข์ครองเมืองสามล เพื่อจะได้ใช้กฎสามข้อนั้นในการสร้างเมืองให้ได้เจ็ดชั่วโคตรดังที่เจ้าเงาะอธิบายไว้ ทั้งยังไม่มีการถอดรูปเป็นพระสังข์ของแต่อย่างใด นอกจากนี้ การจบเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่เจ้าเงาะครองเมืองสามลนี้ยังเหมาะสมกับช่วงตอนที่ดัดมานำเสนอ คือตอนที่ 8 พระสังข์ตีคัลลี ซึ่งเริ่มต้นจากเหตุการณ์ที่พระอินทร์ลงมาช่วยเหลือพระสังข์จนถึงตอนที่พระสังข์ได้ครองเมืองสามล

ค. การตุนวรรณคดีไทย

1) เจ้าเงาะถอดรูประหว่างที่อยู่กับนางรจนา

ในบทละครนอก เรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ ระหว่างที่เจ้าเงาะอยู่กับนางรจนาได้ถอดรูปเป็นพระสังข์ จนกระทั่งวันหนึ่งนางรจนาลอบนำรูปเงาะของพระสังข์ไปเผาขณะที่พระสังข์หลับ แต่พระสังข์ตื่นมาพบเสียก่อน และนางรจนาไม่สามารถทำลายรูปเงาะได้ ตั้งแต่นั้นมาเจ้าเงาะก็ไม่ยอมถอดรูปอีกเลย แต่ในฉบับการตุนนิทานไทย เมื่อเจ้าเงาะและนางรจนาถูกขับไล่ให้ไปอยู่กระท่อมปลายนา เจ้าเงาะไม่เคยถอดรูปให้นางรจนาเห็นรูปที่แท้จริงแม้แต่ครั้งเดียว และนางรจนาก็ไม่เคยขอร้องให้เจ้าเงาะถอดรูปแต่อย่างใด นางยินดีอยู่กับเจ้าเงาะ และจะเสียใจก็เพียงเรื่องที่ไม่มีโอกาสได้ดูแลพ่อแม่ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดเรื่องความกตัญญู และเรื่องการพิจารณาคณานางรจนาไม่พิจารณาเจ้าเงาะเพียงรูปร่างภายนอก ทำให้เรื่องมีความสมเหตุสมผลสอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว

2.3.2 การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย

ก. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

1) จันท์เทวีถูกขับไล่ออกจากเมือง

ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ระบุว่านางจันท์เทวีถูกท้าวยศวิมลไล่ออกจากเมือง นางจึงไปอาศัยอยู่กับตายายที่กระท่อมชายป่า ดังความต่อไปนี้

เมื่อนั้น	โคมจันทร์กลยามารศรี
อยู่ด้วยยายตาได้ห้าปี	ยากแค้นแสนทวิทุกเวลา
ครั้นค่ำตักน้ำดำข้าว	ครั้นรุ่งเช้าเจ้าเข้าป่า
เก็บผักเที่ยวหักฟันมา	กลยาค้าขายได้เลี้ยงตัว

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ : 20)

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่าขณะที่นางจันทร์เทวีได้ไปพักอาศัยอยู่กับตา ยาย นางใช้ชีวิตอยู่อย่างลำบากยากเข็ญ ฉบับบทละครเวทีได้ถ่ายทอดความลำบากยากเข็ญของ จันทร์เทวีออกมาในตอนนี้อย่างชัดเจน แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดอื่นๆของเหตุการณ์นี้ไป ดัง ความต่อไปนี้

2. ภายในกระทู้บลังกะสีได้ทางด่วน...

จันทร์เทวีในสภาพที่ดูทรุดโทรมซอมซ่อ เข้ามาพร้อมกับรถเข็นเก็บของเก่า เธอ เหนื่อยและหงุดหงิด

จันทร์ (พึมพำต่ำ พลางลำเลียงของในรถเข็นมาวางเก็บ) เจียบไปเลย ใจพวกปาก อย่างใจอย่าง! หนอยมาทำเป็นสงสาร “นี่เมียเจ้าเมืองที่ออกลูกเป็นถุงน้ำคร่ำใช้มัยเนี่ย... โถผัวทิ้งเลยต้องมาเก็บของเก่า...ทำไมไม่เอาลูกไปออกงานเก็บเงินล่ะ” **แม่แกสิเอาแกไป ขอตาน!**

(บทละครเวที 2547:3)

ข้อความนี้แสดงให้เห็นว่าฉบับบทละครเวทีได้ดัดแปลงสถานที่จากกระท่อมตา ยายชายป่า มาเป็นกระทู้บลังกะสีได้ทางด่วน ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของคนจนร้อนเร่ในปัจจุบัน ทั้ง ยังดัดแปลงให้จันทร์ต้องมาอยู่อาศัยเพียงผู้เดียวหาได้รับการช่วยเหลือจากตา ยายดังเช่นในบท ละครนอก พระราชนิพนธ์ ไม่ ซึ่งเป็นลักษณะการดัดแปลงให้มีความร่วมสมัย นำเสนอสภาพ สังคมเมืองในปัจจุบันที่ผู้คนต้องอยู่รอดได้ด้วยตนเอง ยากจะพึ่งพาขอความช่วยเหลือจากใครได้

2) สถานที่ที่พันธูรัตห้ามไม่ให้พระสังข์ไป

ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ กล่าวไว้ว่า ก่อนที่นางพันธูรัตจะออกไปหา อาหารในป่า ได้กำชับกับพระสังข์เรื่องสถานที่ที่นางพันธูรัตห้ามไม่ให้พระสังข์ไป คือบริเวณบ่อน้ำ และหอช้างหัวนอน ดังความว่า

แม่จะไปปาเจ็ดราตรี พันปีจึ่งฟังแม่สั่งสอน
 บ่อน้ำช้ำขวาเจ้าอย่าจร หอช้างหวนอนเจ้าอย่าไป
 (บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:72)

ส่วนสถานที่ที่พันธูรัตในฉบับบทละครเวทีห้ามไม่ให้สังข์ไปคือค่ายนอกเมือง โดยให้เหตุผลว่าสังข์ยังมีฝีมือไม่ถึงพอที่จะไปฝึกที่ค่ายนั้น ซึ่งเป็นการเปลี่ยนสถานที่ให้เหมาะสมกับการดัดแปลงแนวเรื่องให้เป็นเหตุการณ์ในปัจจุบัน

3) พระสังข์พบของวิเศษ

ของวิเศษที่พระสังข์พบในบทละครนอกประกอบด้วย บ่อเงินบ่อทอง รูปเงาะเกือกแก้ว และไม้เท้าทอง ซึ่งเป็นของวิเศษที่เป็นสิ่งสำคัญต่อการดำเนินเรื่องในตอนต่อไปที่พระสังข์เดินทางเข้าไปในเมืองสามล นอกจากของวิเศษเหล่านี้จะมีผลสำคัญต่อการดำเนินเรื่องแล้วยังสำคัญต่อแก่นเรื่องของเรื่องสังข์ทอง เนื่องจากพระสังข์ได้ซุกตัวในบ่อทองทำให้มีลักษณะงดงามขึ้น ใ้รูปเงาะอำพรางรูปร่างที่แท้จริงของตนเอง และมีไม้เท้ากับเกือกแก้วที่ทำให้เหาะเหินเดินอากาศได้ ยามที่พระสังข์อยู่ในรูปเงาะนั้นผู้คนต่างดูถูกว่าเป็นเพียงเงาะป่าบ้าใบ้ แต่เมื่อพระสังข์เผยรูปทองในตอนท้ายก็เป็นที่ยอมรับ แสดงถึงแนวความคิดของการพิจารณาคน ว่าไม่ควรพิจารณาเพียงรูปร่างภายนอก

สำหรับแนวความคิดนี้ ฉบับบทละครเวทีได้นำมาตีความเป็นแก่นความคิดของเรื่องที่ว่า “รูปสุวรรณอยู่ชั้นใน” โดยนำประเด็นของสิ่งอำพรางกายมาดัดแปลงให้ของวิเศษที่พระสังข์พบเป็นเครื่องแต่งกายชุดโชว์ที่มีลักษณะชุดเงาะ และบ่อทองเป็นเพียงสีทองที่เช็ดออกได้ ซึ่งเป็นการดัดแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัยเหมาะสมกับการดัดแปลงให้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน และยังเป็นการดัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับแก่นเรื่อง เพราะของวิเศษในฉบับนี้เป็นเพียงสิ่งอำพรางรูปร่างเท่านั้น แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือตัวตนที่แท้จริงของตัวเอง หาชูรูปทองของวิเศษที่หาแทบได้ไม่ เห็นได้จากตอนที่สังข์เผยรูปเป็นทองในตอนท้าย ก็ไม่ได้รับการยอมรับจากภรรยา หากเธอยอมรับเขาเพียงตัวตนที่แท้จริงและความดีงามซึ่งปราศจากของปลอมใดๆเสริมแต่งเท่านั้น

4) นางพันธูรัตมอบของวิเศษให้ก่อนตาย และออกเดินทางต่อไปถึงเมืองสามล

ของวิเศษที่นางพันธูรัตมอบให้พระสังข์ก่อนที่จะออกแตกตายในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ คือมหาจินดามนต์ที่ช่วยให้สามารถเรียกเนื้อเรียกปลาได้ ซึ่งพระสังข์ได้นำไปใช้เมื่อครั้งที่พ่อตากลั่นแกล้งให้เจ้าเงาะและหูกเขยออกหาเนื้อหาปลา หากใครหาไม่ได้จะถูกลงโทษ

โดยเนรเทศออกจากเมือง ความที่พระสังข์มีมหาจินตามนต์ที่นางพันธุรัตให้ไว้จึงทำให้หาเนื้อหาปลาได้มากกว่าใคร ฉบับทละครเวทีได้นำเอาลักษณะเด่นของมหาจินตามนต์นี้มาตีความเป็นสิ่งที่สามารถบันดาลทุกสิ่งทุกอย่างได้ในยุคปัจจุบัน นั่นก็คือเงินทอง ซึ่งผู้ผลิตนำเสนอออกมาในรูปแบบอันเกี่ยวเนื่องกับระบบทุนนิยมของสังคมร่วมสมัย ด้วยการดัดแปลงมหาจินตามนต์ให้เป็นบัตรเครดิตมินิที่สังข์นำไปซื้อองค์อาหารทะเลและกรมปศุสัตว์ เพื่อแก้ปัญหาเมื่อถูกพ่อดากลั่นแกล้ง ส่งผลให้พ่อดากเกิดปัญหาในท้ายที่สุด เพราะไม่มีเนื้อสัตว์ และเนื้อปลาส่งให้การไฟฟ้า ทำให้เกิดไฟดับในงานแต่งงานหน้ากาก ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้เรื่องราวลี้คลายในที่สุด

5) เจ้าเงาะและรจนาถูกขับไล่ออกจากวัง เจ้าเงาะถอดรูประหว่างทาง

ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ เมื่อท้าวสามลเห็นว่านางรจนาเลือกเอาเจ้าเงาะป่าบ้าใบ้เป็นพระสวามีก็บันดาลโทสะ ไล่เจ้าเงาะและนางรจนาไปอยู่ที่กระท่อมปลายนา เมื่อเจ้าเงาะและนางรจนาไปถึงกระท่อมปลายนา เจ้าเงาะก็ถอดรูปเงาะให้นางเห็นรูปทองภายใน แต่ฉบับทละครเวทีได้ดัดแปลงให้สามนต์ไล่เจ้าเงาะและรจนาออกจากสามนต์ ท้าวเวอร์ไปค่ายกักกัน ซึ่งเป็นที่คุมขังบุคคลที่ทำผิดแทนที่จะเป็นกระท่อมปลายนา ระหว่างทางที่ทั้งสองเดินทางไปยังค่ายกักกัน เจ้าเงาะก็ได้ถอดชุดเงาะออกเพื่อให้รจนาเห็นรูปที่แท้จริงของตน ซึ่งหาใช่รูปทองดังเช่นในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯไม่ ดังข้อความต่อไปนี้

สังข์แตะที่ปลายของหน้ากากเห็นว่าลอกออกได้ เขาพยายามแกะหน้ากากหนึ่ง
ออกมาจนสำเร็จ

รจนาพิจารณาใบหน้าที่แท้จริงของสังข์ ซึ่งสีทองหลุดลอกออกหมดแล้ว เธอแตะหน้า
เขาอย่างแผ่วเบา

รจนา เธอเป็นใคร

สังข์ ฉันชื่อสังข์...หน้าฉันเป็นสีทองหรือเปล่า

รจนา (ส่ายหน้า) เธอเป็นอะไร ทำไมถึงปลอมตัว

สังข์ นี่แหละตัวจริง ฉันถูกจับมากับแกงค์นาคา.. (นึกได้) ฉันต้องช่วย

พวกเขา!

(บทละครเวที 2547 : 27)

ดังที่ได้กล่าวไว้ว่า ฉบับทละครเวทีตีความเรื่องรูปสุวรรณอยู่ชั้นในว่ารูปสุวรรณคือการยอมรับตัวตนที่แท้จริงของตนเอง และความดีงามภายในที่มีค่ากว่าความงามจอมปลอม ดังนั้น การถอดรูปของเจ้าเงาะในเหตุการณ์นี้ จึงเป็นการถอดรูปให้นางรจนาเห็นตัวตนที่แท้จริงของสังข์ และนางรजनาก็ยอมรับในตัวตนที่แท้จริงของสังข์ หาใช่ยอมรับในรูปทองที่

งามแต่เพียงเปลือกไม่ นอกจากนี้ ยังเห็นได้ว่าการดัดแปลงในลักษณะนี้แสดงถึงลักษณะร่วมสมัยทั้งในเรื่องของสถานที่ที่ตัวละครเอกจะเดินทางไปหลังจากถูกขับไล่ออกจากเมือง และเหตุการณ์การถอดรูปที่เป็นเพียงการถอดหน้ากากที่ใช้ปลอมตัว หาใช่การถอดรูปเงาะซึ่งเป็นของวิเศษไม่

6) วิธีที่ตัวเอกได้พบมารดา

ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ วิธีที่ตัวเอกได้พบกับมารดานั้นก็เพราะการจํา รสมือในการทำอาหารได้ และทราบได้จากขึ้นพักที่นางจันท์เทวีแกละสลักเป็นเรื่องราวของตนกับ พระสังข์ แต่ในบทละครเวทีได้มีการดัดแปลงให้มีลักษณะร่วมสมัยด้วยการให้ตัวเอกทราบเรื่อง จากก้อนเค้กูปหอยสังข์ที่มารดาตกแต่งด้วยน้ำตาลเป็นเรื่องของสังข์ เป็นการดัดแปลงอาหารไป เป็นอีกชนิดหนึ่งที่เข้ากับปัจจุบัน และยังคงความสำคัญของเรื่องที่ตัวเอกได้พบมารดาเพราะทราบ เรื่องจากอาหารไว้

ข. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) พระสังข์แข่งตีคลีกับพระอินทร์

เหตุการณ์ที่พระอินทร์แปลงกายลงมาทำตีคลีเอาบ้านเอาเมืองกับท้าวสามล ท้าวสามลจึงให้ทั้งหกเขยช่วยลงแข่งแทน แต่ปรากฏว่าทั้งหกเขยแพ้ราบคาบ นางมณฑาจึงออก ความเห็นขอให้เจ้าเงาะมาช่วย สุดท้ายเจ้าเงาะก็ถอดรูปลงแข่งขันตีคลีกับพระอินทร์ ซึ่งจากการ บรรยายการตีคลีในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ จะเห็นได้ว่าเป็นการแข่งขันอย่างสง่างามด้วย ทั้งสองฝ่ายต่างมีฤทธิ์มาก และการแข่งขันจบลงด้วยเวลาไม่นานนักเมื่อพระอินทร์ยอมอ่อนข้อให้ ดังความว่า

เมื่อนั้น	อัมรินทร์ปิ่นฟ้าฟุ้งเฟื่อง
ควมม้ามุ่งหมายชายข้าเลื่อง	ยกเอียงย่างท่าสง่างาม
ทองเลี้ยงลูกคลีตีเคาะ	พระอินทร์เหาะขึ้นจากท้องสนาม
พระสังข์ไม่พรั่นครันคร้าม	เหาะตามติดพันกระชั้นชิด...
เมื่อนั้น	พระอินทร์แก่งอ่อนหย่อนมือให้
ชักม้าที่นั่งร้องรอไว้	แล้วแก่งว่าไปด้วยวาจา...

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:216-217)

ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ได้มีการดัดแปลงเหตุการณ์นี้ให้ต่างมี ลักษณะร่วมสมัยมากขึ้น ผู้ผลิตจำลองสนามตีคลีระหว่างพระอินทร์ และพระสังข์ให้เป็นเหมือน การแข่งขันสนามฟุตบอลในปัจจุบัน มีการถ่ายทอดสด รวมทั้งมีผู้พากย์คอยบรรยายเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้นในสนาม และได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนแขนงต่างๆมากมาย นอกจากนี้ ยังเป็นการ แข่งขันที่ใช้เวลาค่อนข้างมาก และเน้นความสนุกสนานตลกขบขัน จากกลวิธีที่พระอินทร์นำมาใช้

แข่งขัน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพลงตาแยกร่างเป็นหลายคน รวมทั้งกลอุบายต่างๆ และวิธีการเล่นในบางตอนน่าจะได้แรงบันดาลใจมาจากการเล่นควิดดิก กีฬาชนิดหนึ่งจากเรื่องแฮร์รี่ พ็อตเตอร์ (เจ เค โรวลิง) เช่น การเหาะขึ้นไปบนฟ้าตามหาลูกคลีขนาดเล็ที่ดูราวกับว่าจะมีชีวิต (คล้ายกับลูกสนิช) เป็นการตั้งใจดัดแปลงให้เหตุการณ์ดังกล่าวมีความร่วมสมัยอย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการเสริมเรื่องในตอนนี้ให้สนุกสนานเหมาะกับผู้เสพที่เป็นเยาวชนซึ่งมีความสนใจเกมกีฬา และการดัดแปลงโดยนำเหตุการณ์มาเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องที่เป็นที่นิยมของเยาวชนในปัจจุบันอย่างเรื่องแฮร์รี่ พ็อตเตอร์ ก็ยังทำให้เข้าถึงผู้เสพได้ดีขึ้น

ค. การ์ตูนวรรณคดีไทย

1) เหตุที่ท้าวฤๅษณ์ส่งพระสังข์ไปให้พันธุรัตเลี้ยง

ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เหตุที่ท้าวฤๅษณ์ส่งพระสังข์ไปให้นางพันธุรัตเลี้ยงก็เพราะคิดถึงนางพันธุรัตที่เป็นยักษ์หน้าย จึงส่งพระกุมารไปอยู่ด้วย แต่ในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยให้เหตุผลว่าเหตุที่ท้าวฤๅษณ์ส่งพระสังข์ไปอยู่กับนางพันธุรัต ก็เพราะภารกิจของพญานาคมีเยอะไม่มีเวลาเลี้ยงดู ซึ่งเป็นการดัดแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์ให้เหตุผลง่ายขึ้น ทำให้ผู้เสพซึ่งเป็นเด็กเข้าใจได้ และเป็นเหตุผลที่มีลักษณะร่วมสมัย เพราะผู้คนในปัจจุบันต่างทำงานนอกบ้านจนไม่มีเวลาดูแลบุตรหลาน ประเด็นนี้น่าจะเป็นส่วนที่ผู้ผลิตสอดแทรกไว้ในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยเพื่อสื่อสารกับผู้เสพด้วยลักษณะของสังคมปัจจุบัน

2) สถานที่ที่พันธุรัตห้ามไม่ให้พระสังข์ไป

ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ สถานที่ที่นางพันธุรัตห้ามไม่ให้พระสังข์ไปคือบริเวณครัวไฟและบ่อน้ำ แต่ในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย สถานที่ที่นางพันธุรัตห้ามไม่ให้พระสังข์ไปคือปราสาทต้องห้าม ซึ่งเป็นลักษณะของการรับเอาแนวโน้มของนิทานในปัจจุบันที่รับมาจากตะวันตกเข้ามาดัดแปลง ให้สถานที่ต้องห้ามดูลึกลับและมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ จากภาพประกอบจะเห็นได้ว่า พระสังข์เดินขึ้นบันไดวนเพื่อไปดูว่าบนปราสาทมีอะไรแอบซ่อนไว้ ซึ่งลักษณะของฉากก็มีความร่วมสมัยอย่างตะวันตก ดังภาพ



ภาพที่ 10 พระสังข์ขึ้นบันไดวนแอบเข้าไปดูในปราสาท

ที่มา : สังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ, 2540), 28.

จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า ผู้ผลิตตั้งใจดัดแปลงเหตุการณ์นี้ให้มีลักษณะร่วมสมัยเพื่อสร้างความสนใจโดยใช้ประสบการณ์ร่วมของผู้เสพ เพื่อให้เข้าถึงผู้เสพได้ดียิ่งขึ้น

ง. การตุนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม

1) พระอินทร์ทราบเรื่องเจ้าเงาะ

ในฉบับทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ พระอินทร์ทราบเรื่องเจ้าเงาะและนางรจนาโดยทิพอาสน์ของพระองค์ที่เคยอ่อนกลับกระด้าง จึงส่งทิพยนตรดู และพบว่านางรจนาต้องทนทุกข์เพราะเจ้าเงาะไม่ยอมถอดรูป เป็นเหตุให้พระอินทร์เข้าช่วยเหลือด้วยการลงมาทำท้าวสามนต์ตีคัลโศบ้านเมือง แต่ในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมได้เปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์นี้ให้เข้าใจง่ายขึ้นและมีลักษณะร่วมสมัย พระอินทร์เดินทางมาทำงานตามปกติ แต่ได้ะประจำตำแหน่งกลับแข็งกระด้าง เมื่อส่งแว่นขยายวิเศษ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่พระอินทร์ใช้ส่องตรวจตราโลกมนุษย์ลงมายังโลกจึงได้รู้เรื่องราว จากเหตุการณ์ดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการดัดแปลงองค์ประกอบย่อยของเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย จากทิพอาสน์เป็นโต๊ะประจำตำแหน่ง และเปลี่ยนให้ทิพยนตรเป็นแว่นขยายวิเศษ ซึ่งนับเป็นการดัดแปลงให้ผู้เสพเข้าใจง่ายขึ้น

2) วิธีที่พระอินทร์ช่วยพระสังข์

วิธีที่พระอินทร์แปลงกายลงมาช่วยพระสังข์ตามเหตุการณ์ที่ปรากฏในทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯคือ พระอินทร์แปลงกายลงมาทำตีกัลกับท้าวสามนต์เพื่อเอาบ้านเอาเมือง แต่ในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมระบุไว้ว่า พระอินทร์ได้แปลงร่างลงมาเป็นท้าวสั๊กกะ และยก

ทัพมาประชิดเมืองสามนต์หวังตีเอาเวียงชัย แต่ท้าวสามนต์ทำใจดีสู้เสือกล่าวต่อรองให้ใช้วิธีอื่นสู้เพื่อมิให้มีใครต้องเสียเลือดเนื้อ ฝ่ายท้าวสักระจึงเสนอให้ตอบคำถามที่ว่า ทำอย่างไรให้เมืองอยู่ได้ยาวนานถึงเจ็ดชั่วโคตร อันเป็นคำถามที่เจ้าเงาะตอบได้ถูกต้องและช่วยให้พ่อตายอมรับเจ้าเงาะนั่นเอง

การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ให้เป็นการตั้งคำถามแทนการแข่งขันตีคลี ก็เพื่อนำเสนอแนวความคิดอันเกี่ยวเนื่องกับประเด็นอันกำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน คือเรื่องการดูแลใส่ใจธรรมชาติ หรือแนวนิยม “Back to The Nature” แม้ฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมจะสร้างสรรค์ขึ้นในปี พ.ศ.2536 แต่แนวนิยมนี้ก็ได้รับการรณรงค์เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน อันมีที่มาจากภาวะโลกร้อน (Global Warming) ซึ่งเป็นประเด็นที่ทุกประเทศให้ความสนใจกันอยู่ในขณะนี้ จึงกล่าวได้ว่าผู้ผลิตใช้กลวิธีการดัดแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ดังกล่าวเพื่อนำเสนอแนวความคิดอันมีลักษณะร่วมสมัยเป็นสำคัญ

3) วิธีที่พระสังข์ หรือเจ้าเงาะช่วยเหลือพ่อตา

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม วิธีที่พระอินทร์ใช้ช่วยเหลือเจ้าเงาะคือการแปลงร่างลงมาแล้วตั้งคำถามเพื่อเติมพินเอาบ้านเขาเมืองกับท้าวสามนต์ ซึ่งวิธีที่เจ้าเงาะใช้ในการช่วยเหลือพ่อตามาก็คือการตอบคำถามดังกล่าว พร้อมทั้งยังอธิบายแนวทางการปฏิบัติในการรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอีกด้วย รายละเอียดของเหตุการณ์นี้เชื่อมโยงกับวิธีช่วยเหลือของพระอินทร์ คำตอบของเจ้าเงาะในคำถามคือกฎ 3 ข้อที่เจ้าเมืองและประชาชนทุกคนต้องปฏิบัติตาม ได้แก่ ทำนุบำรุงแม่น้ำป่าไม้ที่มีอยู่ให้อุดมสมบูรณ์เหมือนเดิมทุกอย่างตลอดไป การห้ามการตัดไม้ทำลายของป่า หรือล่าสัตว์ตามใจชอบ และให้ทุกคนรู้จักกินพอดี อยู่พอดี ไม่ใช่ชั่ววอกหรือกินอยู่อย่างสุรุ่ยสุร่าย (การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม 2536: 12) เป็นแนวทางที่ดัดแปลงให้มีลักษณะร่วมสมัยเข้ากับการใช้ชีวิตอย่างพอเพียง เพื่อให้อยู่ได้ในสังคมปัจจุบัน ไม่หลงใหลไปตามกระแสของทุนนิยมพาให้ฟุ้งเฟ้อ ผู้ผลิตนำเสนอแนวทางช่วยกันแก้ไขปัญหาสังแวดล้อมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ปลุกจิตสำนึกให้เยาวชนหันมาดูแลใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้คงอยู่ไปนานชั่วลูกชั่วหลาน

2.3.3 การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้สะท้อนสภาพสังคมร่วมสมัย

ก. บทละครเวที

1) สาเหตุที่ตัวเอกถูกมเหสีฝ่ายซ้ายฆ่า

ในบทละครเวทีนั้นเป็นเพราะนางจันท์เทวีทำลายหอยสังข์ด้วยการทุบและเผาทำลาย ทำให้พระสังข์ไม่มีที่กำบังตัว คนจึงเอาขวานไปขว้างถึงหูนางจันทา นางจึงให้เสนามาทำร้ายพระสังข์ ส่วนในบทละครเวทีมารดาไม่ได้ทำลายหอยสังข์ แต่จันท์เทวีทำร้ายจิตใจของสังข์ด้วยคำบ่นว่าเนื่องมาจากความเหน็ดเหนื่อย และความยากลำบากเพราะการที่ถูกเกิดมาเป็นหอย

นั่นเอง ทำให้สังข์นึกน้อยใจ และไปตามหาพ่อ แต่กลับถูกจันทาทำร้ายเพราะไม่ต้องการให้สังข์พบกับพ่อ แม้ว่าแม่ไม่ได้ทำร้ายสังข์โดยตรง แต่ก็ป็นเหตุให้สังข์ต้องหนีไปหาพ่อจนถูกทำร้าย แสดงให้เห็นว่าในละครเวทีนี้ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับปัญหาครอบครัว โดยให้สังข์เป็นตัวแทนของเด็กที่ครอบครัวมีปัญหา และต้องการความรักความอบอุ่นจากพ่อแม่ การนำเสนอปัญหานี้พบได้อีกในตอนของแองคินาคาคิดส์ ดังตัวอย่าง

ตัวเล็ก ...มึงอยากตายจริงหรือ หรือว่านี่อะไรมา
(สังข์ยังนั่งเงิบ) ...พวกเราก็นั่งเฝ้ามาเหมือนกัน

บอย ตอนแรกก็นั่งออกจากบ้าน

บ๊ิด ตอนนั้นก็หนีไปพวกสก็อต

สังข์ ...สก็อต?

บอย ก็ตำรวจนอกเครื่องแบบไง ...

สังข์ แต่ฉันเป็นตัวช่วย

ผัวตัวเล็ก เราก็ถูกเรียกว่าตัวช่วยทุกคนแหละ ถึงต้องมาอยู่ด้วยกันไง
(สังข์มองไปที่ทุกคน เห็นวันดียังคงจ้องมองอย่างไม่ไว้ใจ)

ตัวเล็ก ภู-ตัวเล็ก ภูออกจากบ้านเพราะภู...พ่อเลี้ยงรังแก

บ๊ิด (กับสังข์) ภู-บ๊ิด พ่อภูมีเมียใหม่ แม่จริงก็ไม่เลี้ยง ไม่มีใครก็ต้องออกมา

บอย บอยวะ-พ่อหรือแม่ก็ไม่รู้จะโยนภูทิ้งน้ำตั้งแต่เกิด แม่...ยังเสียกรอดมาได้จนปานเนี่ย

ตัวเล็ก (พูดถึงวันดีซึ่งนั่งหน้าบึ้งด้วยความไม่พอใจ) นั่นวันดี พี่ภู

บอย พี่ภูหัวหน้าแกงค์คนเก่า -

บ๊ิด แพนพี่วันดีเค้า -

บอย ตายไปเมื่อปีที่แล้ว -

บ๊ิด ติดเชื่อนะ -

ตัวเล็ก พี่ภูเลยต้องคุมแกงค์แทน...

วันดี (กระโดดลงมาจาก "บัลลังก์" ตวาดลั่น) ไม่ต้องเลือกเรื่องภู

สังข์ ...ไม่มีพ่อแม่แล้วอยู่กันเองได้หรือ

วันดี (สวนกลับทันที) ไม่มีสิวะดี ...

(บทละครเวที 2547 : 20-21)

จากตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าเด็กพวกนี้ล้วนแล้วแต่เป็นเด็กเร่ร่อนไร้บ้าน อันเนื่องมาจากปัญหาครอบครัวเช่นกัน เหตุที่ทำให้สังข์ถูกทำร้ายจากแม่เลี้ยงในเรื่องนี้เป็นเหตุมา

จากปัญหาครอบครัว ในขณะที่สาเหตุของการฆ่าพระสังฆีในบทธะครนอกเป็นเพราะสังฆีขาด
เกราะกำบังร่างกายตนจากอันตรายมากกว่า

2) การได้ครองด้วยการเสี่ยงพวงมาลัย

ในฉบับบทธะครเวทีได้เปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์การเลือกคู่ของธิดา
ทั้งหก โดยเปลี่ยนจากพิธีเลือกคู่ที่ทำวสามลแจ่งไปยังหัวเมืองต่างๆ เพื่อให้โอรสมาเลือกคู่ เป็นงาน
พระธิดาเอื้ออาทรที่สามนต์กำหนดให้ผู้บริจาคนเงินมากที่สุดจึงจะมีสิทธิเลือกคู่ ดังเหตุการณ์
ต่อไปนี้

(ไฟฟอลโลว์จับที่เจ้าชายผู้เข้ารอบสุดท้ายเจ็ดคนซึ่งปรากฏตามมุมต่างๆของโรง
ละคร ทุกคนแต่งกายหรูหรา บ้างใส่ชุดนักธุรกิจ บ้างใส่ชุดเจ้าชาย บ้างใส่ชุดเต็มยศ
เจ้าชายหมายเลขเจ็ดแต่งกายแบบดาราหนังร้องเพลงป๊อป สามนต์กล่าวแนะนำเจ้าชายที่
ละคน)

พริ้นซ์ชาร์มมิง... เจ้าชายวิลเลียม...เจ้าชายแฮร์รี...เจ้าชายเดวิด... เจ้าชายฮาวคัม...
เจ้าชายบอยแบนด์...เจ้าชายเจป๊อป... เจ้าชาย...เอ!

(นับ) หนึ่ง สอง สาม สี่ ห้า หก เจ็ด (หันไปหาผู้กำกับเวทีที่อยู่ด้านใน กระซิบ) อีก
สามคนละ ห้า...ถอนตัว... วะ! ถ้าจะเงินไม่ถึง...

(กลบเกลื่อนผู้ชม) เยี่ยมเลย เจ็ดหนุ่ม เจ็ดสาว พอดีเป๊ะ คราวนี้ก็เหลือแค่ใครจะ
เลือกใครเท่านั้นเอง ลูกๆ เลือกเลยจ๊ะ หล่อๆรวยๆทั้งนั้น (หัวเราะ)

(บทธะครเวที 2547:23)

จะเห็นได้ว่าเหตุการณ์นี้ดัดแปลงขึ้นให้สะท้อนค่านิยมของสังคมร่วมสมัยใน
การพิจารณาคนจากทรัพย์สินเงินทอง ซึ่งในบทธะครนอก พระราชินีพินธ์ เหตุการณ์นี้ถือเป็น
เหตุการณ์เด่นของเรื่องสังฆีทอง คือนางรจนาเสี่ยงพวงมาลัยเลือกเจ้าเงาะ ทำให้ทั้งสองได้ครองคู่
กัน ในบทธะครเวทีได้ดัดแปลงให้เป็นปลอกคองหนังที่มีนัยแสดงถึงความไม่ยินยอมของรจนา
เพราะเธอถูกพ่อบังคับให้เลือกคู่เหมือนกับการประมูลลูกสาวเพื่อหาเงินเข้ากระเป๋าตนเอง ปลอก
คองหนังมีความหมายเหมือนการถูกบังคับให้อยู่ในความควบคุมของพ่อ เหมือนกับตนเองไม่ใช่
มนุษย์ การเสี่ยงพวงมาลัยของรจนาในบทธะครเวทีจึงดัดแปลงให้เป็นการสวมปลอกคองหนังให้กับ
สังฆีแทน

4) ของแลกเปลี่ยนระหว่างตัวเอกกับเขยทั้งหก

ของแลกเปลี่ยนในบทละครนอกนั้นคือการแลกเนื้อกับหู และแลกปลากับจมูก ส่วนในบทละครนอกได้มีการแลกปลากับปลายจมูกเช่นกัน แต่เป็นการเชื่อมโยงกับเรื่องที่ดีความเกี่ยวกับตัวคนที่แท้จริง คือการขอแลกปลากับของปลอมทั้งหมดที่มีอยู่ในตัวของหกเขย ปลายจมูกที่ขอแลกในบทละครเวทีคือซิลิโคนที่เป็นหนึ่งในบรรดาของปลอมในร่างกายของบรรดาหกเขย การดัดแปลงนี้เป็นส่วนที่น่าเสนอความคิดได้อย่างคมคาย และมีการเสียดสีสังคมโดยนำเรื่องการศัลยกรรมพลาสติกที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน มาผูกร้อยเข้ากับแนวความคิดเกี่ยวกับภาพลักษณ์จอมปลอม ที่ใช้ปิดบังตัวตนที่แท้จริงอันเป็นแนวคิดสำคัญของเรื่องมานำเสนอ รวมทั้งข่าวของติดตัวทั้งหกเขยที่ล้วนแต่เป็นของปลอมมาและกับปลา ยังแสดงให้เห็นถึงเปลือกนอก คนเราสรรหาสินค้าแบรนด์เนมราคาแพงมาประดับตนเองเพื่อให้คนอื่นมองว่าตนดูดีมีรสนิยม แต่ที่แท้จริงก็ล้วนเป็นเพียงของปลอมทั้งสิ้น

5) พระสังข์เผยแพร่ทอง

เหตุการณ์นี้อยู่ในตอนที่พระอินทร์แปลงกายลงมาประชิดเมืองสามล ท้าวสามลขอต่อรองพระอินทร์จึงเสนอให้แข่งขันตีกลีแทนการรบกัน เมื่อท้าวสามลให้หกเขยมาแข่งตีกลีกับพระอินทร์ ปรากฏว่าทั้งหกเขยพ่ายแพ้ จึงโปรดให้นางมณฑาไปขอร้องให้เจ้าเงาะมาช่วย แต่ในบทละครเวทีได้ตัดเหตุการณ์ดังกล่าวออกทั้งหมด คงไว้เพียงการกล่าวถึงพระอินทร์ในชื่อของเมืองหนึ่งว่า สหรัฐอินทรา ผู้ที่เข้าซื้อการไฟฟ้าของสามนต์ทาวเวอร์ไป ทำให้ไฟในงานเต้นรำสวมน้ำกากดับ ตัวละครสามนต์เข้าสู่ภาวะวิกฤตในตอนนี้เป็นเหตุให้สามนต์และหกเขยเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงว่ามีไม่ได้ร้ายจริง และแล้วสังข์ก็เป็นผู้ที่เข้ามาแล้วไฟฟ้ก็สว่างขึ้นอีกครั้ง โดยเผยตัวในรูปทอง และประกาศว่าตนเป็นผู้ซื้อการไฟฟ้า องค์กรอาหารทะเล และกรมปศุสัตว์มาคืนให้สามนต์ได้ ทำให้สามนต์ผ่านพ้นช่วงวิกฤตนั้น

6) การกลับเมือง

การกลับเมืองของพระสังข์ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เป็นการกลับไปครองเมืองของท้าวยศวิมลผู้เป็นบิดา แต่ในบทละครเวทีต่างไปคือการกลับไปยังเมืองพันธูรัต เพราะในบทละครเวทีนี้ไม่ได้ให้ความสำคัญกับบทบาทของท้าวยศวิมลเจ้าเมืองยศวิมล จะเห็นได้ว่าไม่ปรากฏบทบาทของยศวิมลตั้งแต่ต้นเรื่องแล้ว เป็นเพียงการกล่าวถึงในตอนที่สังข์ไปตามหาพ่อเท่านั้น นอกจากนี้ เป็นเพราะในเรื่องนี้ต้องการให้เห็นคุณค่าของคนที่ยังคงเห็นว่าเป็นตัวประหลาด และยอมรับ บทบาทของชาวพันธูรัตจึงค่อนข้างสำคัญกว่าทางด้านเมือง ยศวิมลทาวเวอร์ ในตอนท้ายเรื่องผู้ที่มาช่วยสังข์คือนาคาคิดส์และชาวพันธูรัต เรียกได้ว่าทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือมาตั้งแต่ปรากฏตัวจนจบ ดังนั้น การกลับเมืองของสังข์ในเรื่องนี้จึงเป็นเมืองพันธูรัต

แทนที่จะเป็นเมืองยศวิมล ซึ่งนับว่ามีความสมเหตุสมผล และจงใจเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้สะท้อนสภาพสังคมร่วมสมัย

ข. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม

1) ท้าวสามลให้หกเขยช่วย

ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ท้าวสามลให้หกเขยช่วยตีคลีกับพระอินทร์ตามคำท้าเพื่อรักษาบ้านเมืองไว้ แต่ในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมได้มีการดัดแปลงว่า ท้าวสามลขอให้หกเขยช่วยตอบคำถามของพระอินทร์ในการสร้างเมืองให้อยู่ได้นานถึงเจ็ดชั่วโคตร ซึ่งคำตอบของหกเขยคือ



ภาพที่ 11 แผนการสร้างเมืองให้อยู่ได้นาน 7 ชั่วโคตรของหกเขย

ที่มา : อรศรี งามวิทยาพงศ์ , สังข์ทองภาคพิสดาร สื่อการ์ตูนเพื่อพัฒนาสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน (กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า, 2536) , 7.

แผนการสร้างเมืองให้อยู่ได้นาน 7 ชั่วโคตรของหกเขย ก็คือ สร้างเมืองให้กว้างใหญ่ สุดลูกหูลูกตา โดยการตัดไม้ทั้งปามาสร้าง เอาไม้ต้นใหญ่ๆทำเสาเรือน ต้นเล็กทำฝา หลังคา เครื่องเรือน แล้วก็ขุดเขื่อนขนาดยักษ์เดินหนึ่งวันก็ไม่ทั่ว ไว้เก็บน้ำให้คนทั้งเมืองใช้ สอยอย่างสะดวกสบาย

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม 2536:7)

คำตอบของหกเขยดังกล่าวสะท้อนถึงลักษณะสังคมร่วมสมัยที่มนุษย์ทำลายทรัพยากรธรรมชาติอย่างมาก เพียงเพื่อนำมาอำนวยความสะดวกให้แก่ตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลที่

ตามมา ก่อให้เกิดปัญหาธรรมชาติอันเป็นเหตุให้เดือดร้อนภายหลัง นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นถึงสังคมปัจจุบันที่มนุษย์พยายามพัฒนาบ้านเมืองให้เจริญก้าวหน้า แต่ละเลยที่จะดูแลใส่ใจพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติ

2.1.4 การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้ตลกขบขัน

รศทางวรรณคดีที่เด่นที่สุดในเรื่องสังข์ทอง คือ หาสมรส (ศักดิ์ศรี แยมันดดา 2545:119-120) จะเห็นได้ว่าการนำเรื่องสังข์ทองมาผลิตซ้ำโดยมากแล้วจะนำเสนอในลักษณะตลกขบขันเป็นสำคัญ เพราะด้วยเหตุการณ์ตามท้องเรื่องชวนให้แทรกอารมณ์ขันได้มาก ดังนั้น ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับจึงพบว่าการดัดแปลงโดยการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์ให้มีความตลกขบขันอยู่มาก ดังนี้

ก. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) เหตุที่เดินทางเข้าเมืองสามนต

ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์ย่อยในตอนนี้ให้ตลกขบขัน เจ้าเงาะซึ่งกำลังหาแม่ตามหาเมืองยศวิมลเพื่อกลับไปพบแม่ได้มองลงมาเบื้องล่าง แล้วคิดว่าเมืองที่ตนเองเห็นอาจเป็นเมืองยศวิมลก็ได้ แต่ในขณะที่เจ้าเงาะกำลังหาแม่ก็ลงมาดูเมืองนั้น บังเอิญนกแร้งแก่กำลังบินหาเหยื่ออยู่ใกล้ๆ ไม่ทันมอง จึงชนกันเข้าอย่างจัง ทำให้เจ้าเงาะตกลงมายังเบื้องล่าง ซึ่งเป็นเมืองสามนตนั่นเอง และหลังจากนั้นก็ได้อาศัยอยู่กับกลุ่มเด็กเลี้ยงวัว ก่อนที่จะได้มีโอกาสเข้าไปในพิธีเลือกคู่ของนางรจนา ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์กล่าวเพียงว่าเจ้าเงาะเดินทางตามหาแม่ผ่านมาทางเมืองสามนตจึงเป็นเหตุให้ได้เข้ามาในเมืองนี้ แต่ไม่มีเหตุการณ์หะมาชนแร้งแก่แต่อย่างใด และแร้งแก่ตัวเดียวกันนี้เองที่เป็นตัวสร้างความตลกขบขันในตอนที่พระสังข์แข่งขันตีกลีกับพระอินทร์ เป็นเหตุสำคัญที่ทำให้พระอินทร์แพ้พระสังข์ในการแข่งขันนั้นด้วย

2) พระสังข์ไม่ยอมถอดรูปเงาะ

เหตุที่พระสังข์ไม่ยอมถอดรูปในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เพราะโกรธนางรจนาที่นำรูปเงาะไปสืบ และเผาไฟเมื่อพระสังข์หลับ พระสังข์จึงสวมรูปเงาะไว้ตลอด ไม่ว่านางรจนาจะขอร้องอย่างไรก็ไม่ยอมถอดรูป เป็นเหตุให้พระอินทร์ต้องลงมาช่วยเหลือให้เจ้าเงาะถอดรูปเพื่อให้สถานการณ์ต่างๆ คลี่คลายลง แต่ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้น เหตุการณ์ที่นางรจนาเผารูปเงาะได้ถูกตัดออกไป ทำให้ต้องเปลี่ยนแปลงเหตุผลที่เจ้าเงาะไม่ยอมถอดรูปให้ต่างไปด้วย โดยเจ้าเงาะเห็นว่าพ่อตาและบรรดาหูกเขยมักกลั่นแกล้งตน จึงคิดจะสวมรูปเงาะเช่นนี้เพราะคิดจะแกล้งกลับพ่อตาและหูกเขยต่อไปเรื่อยๆ ไม่ว่านางรจนาและสงกาจะขอให้ถอดรูปเท่าไรก็ไม่ยอม จนกระทั่งท้าวสามลเห็นว่าไม่สามารถกำจัดเจ้าเงาะด้วยกลอุบายได้แล้ว จึงให้หูกเขยยกทัพ

ไปจัดการเจ้าเงาะ ร้อนถึงพระอินทร์ต้องลงมาช่วย จะเห็นได้ว่าเหตุผลที่เจ้าเงาะไม่ยอมถอดรูปในฉบับนี้ได้มีการดัดแปลงให้ตลกขบขัน โดยสร้างสถานการณ์ให้ฝ่ายพ่อตาและทกเขยกับเจ้าเงาะแก่งกันไปมา

3) ท้าวสามนต์ประทานครื่องทรงให้พระสังข์ใช้ทรงตีคลี

ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ได้ระบุไว้ว่าท้าวสามนต์ประทานครื่องทรงให้พระสังข์ใช้ทรงในการแข่งขันตีคลี แต่เครื่องทงนั้นเก่าเกินไป พระสังข์ไม่สนใจ พระอินทร์จึงประทานครื่องทงที่สมเกียรติให้ ส่วนม้าที่พระสังข์ใช้ในการแข่งขันนั้น เป็นม้าพยศที่ท้าวสามนต์ให้เหล่าเสนาจับมา ซึ่งที่เสนาจับมาได้เพราะพระอินทร์ทรงบันดาลให้ แต่ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนั้น นอกจากท้าวสามนต์จะประทานครื่องทงเก่าให้พระสังข์แล้ว ม้าที่ประทามาใช้แข่งขันยังเป็นเพียงม้าแก่ขี่เซาตัวหนึ่ง ภายหลังพระอินทร์ทรงให้พระวิศณุกรรมนำร้อยคัล้องคอม้ามาประทานให้พระสังข์พร้อมกับเครื่องทง เพื่อให้ม้าแก่ที่ท้าวสามนต์ประทามาแน่นกลายเป็นม้าที่มีความเก่งกาจสามารถไม่แพ้ม้าของพระอินทร์

4) พระสังข์ชนะพระอินทร์

ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้เปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์พระสังข์ตีคลีชนะพระอินทร์ให้ต่างไปจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ จากที่พระอินทร์ยอมอ่อนข้อให้พระสังข์จึงชนะได้ มาเป็นเหตุการณ์ที่พระสังข์ถอดรูปออกตีคลีกับพระอินทร์โดยมีสงกาคอยช่วย แต่พระอินทร์ก็ไม่ได้ยอมอ่อนข้อให้พระสังข์ดังที่ตั้งใจไว้ เพราะรู้สึกสนุกกับการแข่งขันจนไม่ยอมแพ้ ระหว่างแข่งมีแร้งบินมาชนพระอินทร์จนตกลงมา พระสังข์จึงถือโอกาสยิงประตู่ได้ชัยชนะไป ซึ่งแร้งแก่ที่บินมาชนพระอินทร์ในเหตุการณ์นี้ เป็นแร้งแก่หิวโซที่บินร่อนหาอาหารมานาน และเป็นตัวเดียวกับที่บินชนเจ้าเงาะที่กำลังหะเซมเมืองอยู่จนตกลงมายังเมืองสามลั่นเอง

ข. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

1) การเลือกคู่ของธิดาทองเจ็ด

ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์นั้น เมื่อบรรดาชายหนุ่มผู้มาเข้าพิธีเลือกคู่เห็นธิดาทองเจ็ดของท้าวสามลั่นต่างพอใจ บ้างหยั่งเชิงให้หวังจะได้พวงมาลัย บ้างก็ทะเลาะแย่งธิดากัน แต่ท่าทีของธิดาทองเจ็ดต่างเกื้อหนุนตามลักษณะของกุลสตรีไทย ดังความต่อไปนี้

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ลำดับ	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	การ์ตูนนิทานเพื่อ สิ่งแวดล้อม
2.	พระอินทร์ แปลงกายช่วย พระสังข์	พระอินทร์แปลงกายมาทำ ท้าวสามลตีคัลเอบ้านเขาเมือง	พระอินทร์แปลงกายเป็น ท้าวสักกะยกกองทัพมาประชิด เมืองสามล ท้าวสามลต้องรองให้ ใช้วิธีอื่นสู้ ท้าวสักกะจึงให้ตอบ คำถามวิธีสร้างเมืองให้อยู่ได้ถึง 7 ชั่วโมง ให้เวลาคิด 7 วัน
3.	ท้าวสามลให้ หกเขยช่วย	ท้าวสามลส่งหกเขยออกมาตี คัลเอบ้านเขาเมือง	ท้าวสามลให้หกเขยหา คำตอบ หกเขยตอบว่าต้องสร้าง เมืองให้กว้างใหญ่โดยตัดไม้ทั้ง ป่ามาสร้าง ชุดเขื่อนยักษ์ไว้เก็บ น้ำ แต่ท้าวสักกะไม่พอใจใน คำตอบนั้น
4.	พระสังข์ หรือเจ้าเงาะ ช่วยเหลือ พ่อตา	เจ้าเงาะถอดรูปเป็นพระสังข์ ทองออกตีคัลเอบ้านเขาเมือง ได้รับชัยชนะ	เจ้าเงาะยอมช่วยเหลือท้าว สามล โดยให้คำตอบเป็นกฎ 3 ข้อ คือการทำนุบำรุงป่าไม้ ห้าม ทำลายป่า หรือล่าสัตว์ และให้ ทุกคนกินอยู่อย่างพอดี ท้าว สักกะพอใจในคำตอบ
5.	การครอง เมือง	ท้าวสามนตียกบ้านเมืองให้ ครอบครอง แต่สุดท้ายพระสังข์ ต้องกลับไปดูแลเมืองยศวิมลกับ บิดามารดา	เจ้าเงาะได้เป็นเจ้าเมือง สามล และใช้กฎ 3 ข้อในการ สร้างเมือง 7 ชั่วโมง

จากตารางข้างต้น จะเห็นได้ว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อ
สิ่งแวดล้อมมีการดัดแปลงให้เหมาะสมกับผู้เสพซึ่งเป็นเด็ก โดยเปลี่ยนรายละเอียดของเหตุการณ์

ให้เข้าใจง่ายและเข้ากับปัจจุบันมากขึ้น เช่น การดัดแปลงอาสน์ของพระอินทร์ให้เป็นเก้าอี้ประจำตำแหน่งของพระอินทร์ หรือดัดแปลงทิพยเนตรเป็นแว่นขยาย เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการเปลี่ยนรายละเอียดของเหตุการณ์โดยคำนึงถึงจุดประสงค์การผลิตเป็นสำคัญ เห็นได้จากการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้เอื้อต่อการสั่งสอนในด้านการรักษาสิ่งแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนรายละเอียดของเหตุการณ์การตีกลองให้เป็นการตอบคำถามเกี่ยวกับวิธีสร้างเมืองให้อยู่ได้ 7 ชั่วโมง หรือการใช้กฎ 3 ข้อในการครองเมืองของเจ้าเงาะที่มีการเปลี่ยนรายละเอียดให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การผลิตคือการรักษาสิ่งแวดล้อมนั่นเอง

ตารางที่ 5 เปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์และฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยที่มีการเปลี่ยนรายละเอียด

ลำดับ	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	การ์ตูนวรรณคดีไทย
1.	ความฝันของ ท้าวยศวิมล หรือ นางจันท์เทวี	หลังจากที่ท้าวยศวิมล บวงสรวงเทวดาขอบุตร ทรง สุบินว่า พระอาทิตย์และ ดวงดาวตกลงตรงพระพักตร์ พระองค์ทรงหยิบพระอาทิตย์ ด้วยพระหัตถ์ขวา ทรงหยิบ ดวงดาวด้วยพระหัตถ์ซ้าย ต่อมาพระอาทิตย์หายไปทรง กรรแสงด้วยความเสียใจ พระ อาทิตย์จึงกลับคืน	หลังจากที่ท้าวยศวิมล บวงสรวงเทวดาขอบุตร จันท์ เทวีทรงสุบินจันท์เทวีฝันว่าพระ อาทิตย์ลอยบนเขาพระสุเมรุ สามรอบ
2.	วิธีที่นางจันทา ทำร้ายพระสังข์	นางให้เสนาจับตัวกุมารมา ฆ่า ทูบด้วยท่อนจันทน์ แต่เท วาประจำต้นไทรช่วยไว้ พระ สังข์จึงไม่ตาย ฟันด้วยหอกดาบ ดาบก็หัก ให้ช้างแทง ช้างไม่ กล้าแทง ในที่สุดนำไปถ่วงน้ำ	นางให้เสนาจับตัวกุมารมาฆ่า ครั้งแรก ฟันด้วยดาบดาบหัก ทูบด้วยกระบองไม่ตาย ให้ช้าง แทงยังไม่ตาย ในที่สุดนำไป ถ่วงน้ำ

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ลำดับ	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	การ์ตูนวรรณคดีไทย
3.	เหตุที่ท้าวทองศรี ส่งพระสังข์ไปให้ พันธุรัตเลี้ยง	ท้าวทองศรีคิดถึงนางพันธุรัตน์ ที่เป็นนางยักษ์หม้าย จึงส่งพระ กุมารไปอยู่กับนางยักษ์	พญานาคภารกิจเยอะ ไม่มี เวลาเลี้ยงดู
4.	สถานที่ที่พันธุ รัตห้ามไม่ให้พระ สังข์ไป	ครัวไฟ และบ่อน้ำ	ปราสาทต้องห้าม
5.	การกลับเมือง ของพระสังข์และ บิดามารดา	กลับเมืองยศวิมล	กลับเมืองพรหมนคร

จากการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์ของฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงชื่อของสถานที่ รวมไปถึงรายละเอียดปลีกย่อยที่เป็นลำดับเหตุการณ์ให้แตกต่างจากบทละครนอกเรื่องสังข์ทองไปเล็กน้อย ซึ่งไม่มีผลต่อเนื้อเรื่องหลักมากนัก อย่างไรก็ตาม เมื่อศึกษารายละเอียดของเหตุการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง ฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยแล้ว พบว่า บางเหตุการณ์ และชื่อสถานที่คล้ายคลึงกับสังข์ทองในสุวรรณสังฆาटक กล่าวได้ว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้ดัดแปลงโดยอิงจากต้นฉบับสุวรรณสังฆาटकเป็นสำคัญ ทำให้เนื้อเรื่องบางส่วนแตกต่างไปจากฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ อย่างไรก็ตาม สำหรับเนื้อเรื่องในบางส่วนที่มีการดัดแปลงให้แตกต่างไปก็เพื่อให้ผู้เสพกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กเข้าใจได้ง่าย เช่น การลดความซับซ้อนของรายละเอียดเหตุการณ์ หรือ ดัดแปลงเหตุผลของตัวละครที่อาจส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องในส่วนต่อไปให้เข้าใจง่าย และสนุกสนาน

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ และฉบับการ์ตูน
ภาพเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	การ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว
1.	ความฝันของท้าว ยศวิมล หรือนาง จันทเทวี	หลังจากที่ท้าวยศวิมลบวงสรวง เทวดาขอบุตร ทรงสุบินว่า พระ อาทิตย์และดวงดาวตกลงตรง พระพักตร์ พระองค์ทรงหยิบพระ อาทิตย์ด้วยพระหัตถ์ขวา ทรง หยิบดวงดาวด้วยพระหัตถ์ซ้าย ต่อมาพระอาทิตย์หายไปทรง กรรแสงด้วยความเสียใจ พระ อาทิตย์จึงกลับคืน	หลังจากที่ท้าวยศวิมล บวงสรวงเทวดาขอบุตร จันทเทวีทรงสุบินว่าพระ อาทิตย์ลอยบนเขาพระ สุเมรุสามารถบงแล้วเข้ามาที่ ตัวนาง
2.	คำทำนายของโหร	โหรทำนายว่านางจันทเทวีได้ พระโอรสมีบุญ ส่วนนางจันทาได้ ธิดา	โหรทำนายว่านางจันท เทวีได้พระโอรสมีบุญ นาง จันทาอีกนางจึงให้หมอผี เสกกุมารบ้าง แต่ไม่สำเร็จ
3.	วิธีที่นางจันทาทำ ร้ายพระสังข์	นางให้เสนาจับตัวกุมารมาฆ่า ทูปด้วยท่อนจันทน์ แต่เทวา ประจำต้นไทรช่วยป้องกันพระ สังข์ไว้ พระสังข์จึงไม่ตาย ฟัน ด้วยหอกดาบ ดาบก็หัก ให้ช้าง แทง ช้างไม่กล้าแทง ในที่สุด นำไปถ่วงน้ำ	นางยุให้ท้าวยศวิมลสั่ง ให้เสนาจับตัวกุมารมา ฆ่า ครั้งแรกฟันด้วยดาบ ดาบหัก ทูปด้วยท่อนซุงก็ ไม่เป็นไร มัดติดกับต้นไทร ให้ม้าดึง ทานไทรก็ช่วยไว้ พระสังข์รอดมาได้เพราะ รุกขเทวาช่วย ในที่สุด นำไปถ่วงน้ำ

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	การ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว
4.	เหตุที่ท้าวภูษงค์ส่ง พระสังข์ไปให้พันธู รัตเลียง	ท้าวภูษงค์คิดถึงนางพันธูรัตน์ที่ เป็นนางยักษ์หม้าย จึงส่งพระ กุมารไปอยู่กับนางยักษ์	พญานาคเลียงลูกมนุษย์ ไม่เป็นจึงส่งพระสังข์ไปอยู่ กับนางยักษ์พันธูรัตน์
5.	สถานที่ที่พันธูรัต ห้ามไม่ให้พระสังข์ ไป	ครัวไฟ และบ่อน้ำ	ปราสาทท้ายวัง
6.	ลำดับการพบของ วิเศษ และเหตุที่ ทราบว่าแม่เป็นยักษ์	พระสังข์พบกระดุกจึงทราบว่า แม่เป็นยักษ์ แล้วจึงพบบ่อเงินบ่อ ทอง เอนี้จุ่มแต่เข็ดไม่ออก เอา ผ้าพันไว้ จากนั้นพบรูปเงาะ เกือกแก้ว ไม่ทำทอง	พระสังข์พบบ่อเงินบ่อ ทอง จึงเอนี้จุ่มแต่เข็ด ไม่ออก เอาผ้าพันไว้ จากนั้นพบรูปเงาะ เกือก แก้ว ไม่ทำวิเศษ จึงนำมา ใส่เล่น แล้วจึงไปอีก ปราสาทหนึ่งพบกอง กระดุกและพบรัศมีกับศร ชัยในร่างยักษ์กำลังแบก อาหารมาเก็บจึงทราบว่า แม่เป็นยักษ์
7.	พันธูรัตเห็นนิ้วที่พัน ผ้าไว้ของพระสังข์	นางพันธูรัตน์ถามเรื่องนิ้ว พระ สังข์บอกว่ามีบาด นางพันธู รัตน์จึงลงโทษบรรดาพี่เลี้ยง นางในที่ไม่ดูแลพระสังข์ให้ดี	พันธูรัตน์ถามเรื่องนิ้ว และทราบความจริงเมื่อแก้ ผ้าพันนิ้วออกดู

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	การ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว
8.	พระสังข์หนีนาง พันธุรัต	พระสังข์ชุบตัวในบ่อเงินบ่อทอง สวมรูปเงาะ หะเห่นนางพันธุ รัตน์	พระสังข์จะหลบหนี แต่ สงกาห้ามไว้ พระสังข์โกรธ สงกาที่ไม่ยอมบอกความ จริงว่านางพันธุรัตน์เป็น ยักษ์จึงหนีไปคนเดียว สุดท้ายนางพันธุรัตน์ตาม ตัวเจอจึงหนีไม่พ้น ส่วน สงกาถูกศรชั้ยกับลักษณะมี ตามล่าตัวจึงแอบอยู่ในรู หนู เมื่อสบโอกาสพระสังข์ จึงชุบตัวในบ่อเงินบ่อทอง สวมรูปเงาะ หะเห่นนาง พันธุรัตน์ไปอีกพร้อมกับ สงกา
9.	เหตุที่เดินทางเข้า เมืองสามนต	เจ้าเงาะเดินทางแวะที่เมือง สามนต เพราะเห็นว่าคนมากมาย อาจจะเป็นเมืองของพ่อ	เจ้าเงาะเดินทางหะเห่นไป ชนเข้ากับแรงแก่ จึงตกลง มาที่เมืองสามนต
10.	พระสังข์ไม่ยอมถอด รูปเงาะ	พระสังข์ถอดรูปเงาะทิ้งไว้ นาง รจนาเอารูปเงาะไปสับและเผาไฟ แต่รูปเงาะไม่ไหม้ พระสังข์เห็น เข้าจึงโกรธ ไม่ยอมถอดรูปเงาะ อีกเลย	นางรจนาและสงกา ขอให้พระสังข์ถอดรูปเงาะ แต่พระสังข์อยากแกล้งหก เขยและพ่อตา จึงไม่ยอม ถอดรูป

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	การ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว
11.	พระอินทร์ทราบเรื่องของเจ้าเงาะ	พระอินทร์รู้สึกว้าอาสน์ที่เคยอ่อนกลับพระดังจึงส่งทิพเนตรดูเห็นรจนาทนทุกข์เพราะเจ้าเงาะไม่ยอมถอดรูป จึงลงมาช่วยเหลือเจ้าเงาะ	พระอินทร์ได้รับโทรศัพท์สายด่วนจากโลกมนุษย์ว่าเจ้าเงาะกำลังลำบาก จึงให้ประกาศเรียกประชุมเทวดาเพื่อช่วยเหลือเจ้าเงาะ
12.	ท้าวสามนต์ประทานเครื่องทองให้พระสังข์ใช้ทรงดีคิลี	ท้าวสามนต์จัดเครื่องทองเก่าโทรมให้ เจ้าเงาะไม่รับ ท้าวสามนต์จึงจัดเครื่องทองใหม่อย่างดีให้ เจ้าเงาะก็ยังเมิน พระอินทร์จึงพระราชทานเครื่องทองให้	ท้าวสามนต์ให้ชุดเก่าและม้าแก่ เจ้าเงาะโกรธ พระอินทร์จึงจัดชุดเครื่องทอง และสร้อยสวมคอม้าแก่ (ให้มีพละกำลังไม่แพ้ม้าของพระอินทร์) ฝากส่งกานำไปให้
13.	พระสังข์ชนะพระอินทร์	ได้รับชัยชนะเพราะพระอินทร์อ่อนข้อให้	พระอินทร์ตั้งใจจะอ่อนข้อ แต่ระหว่างแข่งขันูกมากจนไม่ยอมแพ้ ในที่สุดก็มีแรงเกินวินาเหี่ยวมาชนพระอินทร์จนตกลงมา พระสังข์จึงถือโอกาสยิงประตูได้ชัยชนะ
14.	การปลอมตัวของท้าวศวิมลและนางจันท์เทวี	นางจันท์เทวีปลอมตัวเข้าไปอาศัยอยู่กับหมู่วิเสท ท้าวศวิมลอาศัยอยู่กับนายประตู	ท้าวศวิมลและนางจันท์เทวีเข้าไปขอสมัครงานกับบรรดาด่านเครื่องประจำวัง

จากตารางเปรียบเทียบเหตุการณ์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่าตอนต้นของเรื่องในวรรณกรรมดัดแปลงฉบับนี้นำเค้าโครงมาจากสุวรรณสังฆชาดก โดยเฉพาะอย่างยิ่งรายละเอียดในเรื่องความฝันของนางจันทเทวี ด้านการดัดแปลงส่วนอื่นโดยมากเป็นไปเพื่อการสร้างความสนุกสนาน มักมีการสอดแทรกมุขตลกไว้ เช่นในเหตุการณ์ที่ทำให้พระสังข์ชนะพระอินทร์ดังที่ปรากฏในตาราง เป็นต้น ทั้งนี้ กล่าวได้ว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้มีข้อจำกัดด้านช่องทางการนำเสนอที่น้อยกว่าสื่ออื่นๆ เพราะนำเสนอด้วยการดูรูปภาพเคลื่อนไหว ที่มีเสียงประกอบ ทั้งยังมีระยะเวลาในการนำเสนอค่อนข้างยาว จึงทำให้สามารถเปลี่ยนรายละเอียดเหตุการณ์ให้มีรายละเอียดปลีกย่อยสอดแทรกเข้าไปได้มาก นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าการดัดแปลงให้เรื่องสนุกสนานขึ้น และปรับให้เหตุผลของตัวละครในการสร้างเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์เข้าใจได้ง่ายขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เสพเป็นสำคัญ

ตารางที่ 7 เปรียบเทียบเหตุการณ์ระหว่างฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ และฉบับบทละครเวทีที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของเหตุการณ์

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	บทละครเวที
1.	ความฝันของท้าวยศวิมล หรือนางจันทเทวี	หลังจากที่ท้าวยศวิมลบวงสรวงเทวดาขอบุตร ทรงสุบินว่า พระอาทิตย์และดวงดาวตกลงตรงพระพักตร์ พระองค์ทรงหยิบพระอาทิตย์ด้วยพระหัตถ์ขวา ทรงหยิบดวงดาวด้วยพระหัตถ์ซ้าย ต่อมาพระอาทิตย์หายไป ทรงกรรแสงด้วยความเสียใจ พระอาทิตย์จึงกลับคืน	จันทเทวีฝันว่าพระอาทิตย์ลอยบนเขาพระสุเมรุสามรอบแล้วเข้ามาที่ตัวนาง
2.	จันทเทวีถูกขับไล่จากเมือง	นางจันทเทวีไปอาศัยอยู่กับตายาย	จันทเทวีและลูกไปอาศัยอยู่กระต๊อบสังกะสีใต้ทางด่วน

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	บทละครเวที
3.	พระสังข์ ออกมาจากที่ กำบัง	นางจันท์เทวีแอบเห็นลูกออก จากหอยจึงตีหอยแตก พระสังข์ อายุได้ 5 ปี	สังข์แหวกถุ้งน้ำคร่ำออกมา ตอนอายุ 12 ปี
4.	ภูคนางจัน หาปองร้าย	ข่าวพระสังข์ออกจากหอสังข์ไป ถึงนางจันทา นางจึงให้เสนาจับ ตัวกุมารมาฆ่า ทูบด้วยท่อน จันทน์ แต่เทวาประจำต้นไม้ ช่วยป้องกันพระสังข์ไว้ พระสังข์ จึงไม่ตาย ฟันด้วยหอกดาบ ดาบ ก็หัก ให้ช้างแพง ช้างไม้กล้าแพง ในที่สุดนำไปถ่วงน้ำ	พระสังข์บังเอิญได้ยินว่าแม่ บ่นว่าตนทำให้ลำบากจึงหนีไป หาพ่อ แต่พบนางจันทา จันทาลวงผลึกสังข์ตกน้ำ
5.	ลำดับการ ได้รับความ ช่วยเหลือเมื่อ ภูคนางจันทา ทำร้าย	ได้รับความช่วยเหลือจากท้าว ภุชงค์ จากนั้นจึงถูกส่งไปอยู่กับ นางพันธุรัต	พระสังข์ลอบไปเกยหาด เมืองพันธุรัต ได้รับความ ช่วยเหลือจากชาวเมืองพันธุรัต แล้วจึงไปพบกับแกงค์นาคาคิดส์
6.	การรับความ ช่วยเหลือจาก พันธุรัต	ท้าวภุชงค์คิดถึงนางพันธุรัตน์ที่ เป็นนางยักษ์หม้าย จึงส่งพระ กุมารไปอยู่กับนางยักษ์พันธุรัตน์ แต่นางไม่บอกว่าตนเองเป็นยักษ์	สังข์ลอบไปติดที่ริมหาดเมือง พันธุรัต พันธุรัตซึ่งเป็นกระเทย เลี้ยงสังข์ไว้โดยปิดบังว่าตนและ พวกเป็นกระเทย
7.	สถานที่ที่ พันธุรัตห้าม ไม่ให้ไป	ห้ามไม่ให้ไปค่ายทหารนอก เมือง โดยหลอกว่าฝีมือยังไม่ถึง	นางพันธุรัตน์ห้ามพระสังข์ ไม่ให้ไปเที่ยวในครัวไฟ และบ่อน้ำ

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	บทละครเวที
8.	พระสังข์พบ ของวิเศษ	พบบ่อเงินบ่อทอง จึงเอานิ้วจุ่ม แต่เข็ดไม่ออก เอาผ้าพันไว้ พบ รูปเงาะ เกือกแก้ว ไม้เท้าทอง	สังข์บังเอิญเจอห้องลับใต้ดิน คิดว่าเป็นทางไปค่ายนอกเมือง ที่แท้เป็นห้องเก็บเครื่องแต่งกาย ชุดโชว์ พบชุดเงาะ และบ่อทอง
9.	พระสังข์รู้ ความจริงว่า พันธุรัตเป็น ยักษ์	พระสังข์ลอบไปดูในครัวไฟ พบ กองกระดูกจึงทราบว่าแม่เป็น ยักษ์	สังข์บังเอิญเข้าไปในแพนซีส์ แพนซีส์กลับ รู้ความจริงว่าพันธุ รัตและพวกเป็นกระเทย
10.	พระสังข์หนี นางพันธุรัต	พระสังข์หนีขึ้นบนภูเขา นาง พันธุรัตตามมาทันแต่ไม่ สามารถตามขึ้นไปได้ เพราะคำ อธิษฐานของพระสังข์ จึง พยายามอ้อนวอนให้พระสังข์ เห็นใจ	สังข์หนีไปที่ริมหาด พันธุรัต อ้อนวอนให้สังข์เข้าใจ
11.	นางพันธุรัต มอบของวิเศษ ให้ก่อนตาย	นางพันธุรัตเขียนมนต์เรียก เนื้อเรียกปลาไว้บนแผ่นหินแล้ว กลืนใจตาย	พันธุรัตมอบบัตรมินิให้สังข์ แล้วสิ้นใจตาย
12.	พระสังข์ ออกเดินทาง ต่อ	พระสังข์เขียนมนต์จนชำนาญ แล้วออกเดินทางต่อ	สังข์รับบัตรมินิแล้วออก เดินทางต่อ
13.	พระสังข์ เดินทางไปถึง เมืองสามล	เจ้าเงาะเดินทางแหวะที่เมือง สามนต์ เพราะเห็นว่าคนเยอะ เผื่อจะเป็นเมืองของพ่อ พระ สังข์สวมรูปเงาะตลอดเวลามี เด็กๆเลี้ยงวัวเป็นเพื่อนเล่น	สังข์พบกับเด็กวัยรุ่นกลุ่มหนึ่ง ชื่อแกงค์นาคาคิดส์ช่วยเหลือ สังข์ไว้จากอุโมงค์ส่งน้ำใต้ดิน

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	บทละครเวที
14.	ธิดาทิ้งเจ็ด ของท้าวสามล เลือกคู่	ท้าวสามลต้องการให้พระธิดา ทั้ง 7 เลือกคู่ จึงแจ้งไปยังหัว เมืองต่างๆว่าให้โอรสมาเลือกคู่	สามนต์จัดงานพระธิดาเลือก อาหารเพื่อให้ลูกทั้งเจ็ดเลือกคู่
15.	เจ้าเงาะถูก จับตัวเข้าวัง	ทหารไปพาเจ้าเงาะมาให้นาง รจนาทอดพระเนตร แต่หาทาง จับเจ้าเงาะหลายวิธีก็จับไม่ได้ จึงถามวิธีเอาตัวเด็กเลี้ยงวัวโดย ให้ขนมเป็นของล่อใจ เด็กจึง บอกวิธีว่าให้ใช้ดอกไม้แดงผูกไว้ ปลายไม้ล่อเงาะ	สังข์และแกงค์นาาคิดส์ถูก เทศกิจจับตัว จึงได้เข้ามาอยู่ ค่ายกักกันของทางการ เจ้าเงาะ ถูกจับมาให้รจนาเลือก
16.	รจนาเลือก เจ้าเงาะ	เจ้าเงาะเห็นนางรจนาก็รักจึง ตั้งจิตอธิษฐานให้นางรจนาเห็น รูปทองของตน นางรจนาเห็นรูป ทองภายใต้รูปเงาะ นางจึงเลือก เสียงพวงมาลัยให้เจ้าเงาะ	รจนาสวมปลอกคอหนึ่งให้ เจ้าเงาะเป็นการเลือกคู่ ทั้งที่ไม่ เห็นรูปภายในของเจ้าเงาะ
17.	ถูก ขั บ ไ ล่ ออกจากวัง	ท้าวสามลโกรธมาก ขั บ ไ ล่ ไปอยู่ ปลายนา	สามนต์โกรธมาก ขั บ ไ ล่ ไป อยู่ค่ายกักกัน เช่นเดียวกับแกงค์ นาาคิดส์
18	นางรจนา เห็นรูปภายใน ของพระสังข์	เมื่อไปอยู่ที่กระท่อมปลายนา พระสังข์ถอดรูปเงาะให้นาง รจนาเห็น	ระหว่างทางไปค่ายกักกัน สังข์ถอดหน้ากากเงาะให้รจนา ได้เห็นรูปที่แท้จริงของสังข์

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	บทละครเวที
19	ท้าวสามล ให้เขยหาปลา หาเนื้อ	ท้าวสามนต์ทรงพระพิโรธและ อับอายคิดจะทำลายเจ้าเงาะ จึงสั่งให้เขยทั้งเจ็ดออกไปหา ปลาหาเนื้อมาถวาย	สามนต์คิดกลั่นแกล้งเจ้า เงาะสั่งเขยทุกคนหาปลามาให้ ในงานเลี้ยง หากใครหาไม่ได้ถูก ยึดทรัพย์ ตบหน้า และเนรเทศ และให้หาเนื้อมาอีกแต่กรรมปศุ สัตว์ถูกซื้อไปแล้ว
20.	หกเขยขอ แบ่งปลาจาก พระสังข์	หกเขยต้องไปขอเนื้อและปลา จากพระสังข์ พระสังข์ขอสิ่ง แลกเปลี่ยนคือเนื้อบริเวณใบหู และจมูก	หกเขยไปขอซื้อปลาจาก องค์การการค้าอาหารทะเล แต่ พวกนาคาคิดสืบลอกให้แลกของ ปลอมในตัวและซิลิโคนปลาย จมูกกับปลา
21.	พระสังข์หา ปลาหาเนื้อไป ให้พ่อตา	พระสังข์สามารถหาไปถวายได้ ทั้งสองครั้งโดยอาศัยมหาจินดา มนต์	สังข์ใช้บัตรมิני ซื้อองค์กร การค้าอาหารทะเลและกรรมปศุ สัตว์ทั้งหมด
22.	พระสังข์ เผยรูปทอง	เจ้าเงาะถอดรูปออกตีคลีกับ พระอินทร์ ได้รับชัยชนะ	สังข์มางานเลี้ยงในรูปทอง และบอกว่าตนคือเจ้าชาย สุวรรณสังข์จากเมืองยศวิมล เป็นผู้ซื้อการไฟฟ้าจากสหรัฐ อินทรา รวมทั้งองค์กรอาหาร ทะเล และกรรมปศุสัตว์
23.	ท้าวสามล ยอมรับพระ สังข์	ท้าวสามลยกบ้านเมืองให้ ครอบครอง	สามนต์ยอมยกจนาให้สังข์

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ตอน	เหตุการณ์	บทละครนอก พระราชนิพนธ์	บทละครเวที
24.	จันท์เทวี ทำอาหารเป็น เรื่องพระสังข์	นางจันท์เทวีแก้มแกงผักสลัก ขึ้นผักเป็นเรื่องของนางกับ พระโอรส	จันท์เทวีทำเค้กรูปหอยสังข์ ประดับน้ำตาลเป็นเรื่องราว เหตุการณ์ในชีวิตของสังข์
25.	พระสังข์ได้ พบแม่	พระสังข์เสวยแกงเห็นเรื่องราว ของพระองค์สอบถามนางกำนัล จนทราบความจริงได้พบกับพระ มารดา และพระบิดา	สังข์ทราบว่าจันท์เทวีเป็นแม่ จากก้อนเค้ก จึงได้พบแม่
26.	การกลับ เมือง	พระสังข์กับท้าวยศวิมลและนาง จันท์เทวีเสด็จกลับเมืองยศวิมล	พวกราชาพันธุรัตพาสังข์กลับ เมืองพันธุรัต ราชอาณาจักรตามไปอยู่กับ สังข์ ทั้งให้ยศวิมล หกเขย และ ธิดาทั้งหกอยู่ท่ามกลางสิ่งของ จอมปลอม

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่า หลักในการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้คือต้องการดัดแปลงให้มีลักษณะร่วมสมัย หากพิจารณาการดัดแปลงเหตุการณ์ต่อเหตุการณ์แล้วจะเห็นว่า ผู้ผลิตดัดแปลงเหตุการณ์ให้ร่วมสมัยโดยยึดตามเหตุการณ์ต้นฉบับเป็นหลัก และนำเอาลักษณะเด่นของแต่ละเหตุการณ์จากต้นฉบับมาเป็นแนวเทียบ เพื่อดัดแปลงให้เป็นเรื่องราวที่เป็นเรื่องของคนในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ยังมีการดัดแปลงให้มีลักษณะเหนือจริงด้วยในบางเหตุการณ์ เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอที่เป็นละครเวทีสมัยใหม่ที่มีแนวเรื่องแบบจินตนิมิต อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากลักษณะการดัดแปลงของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้ในส่วนที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ กล่าวได้ว่า มีแนวทางในการเปลี่ยนให้มีลักษณะร่วมสมัยเป็นสำคัญโดยนำเอาแก่นเรื่องสังข์ทองมาเป็นปัจจัย

ดังนั้น กล่าวได้ว่าการดัดแปลงเนื้อเรื่องของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับพบว่าการดัดแปลงด้วยการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ การตัดทอนเหตุการณ์ และการ

เพิ่มเหตุการณ์ ซึ่งล้วนแล้วแต่มีแนวทางการดัดแปลงโดยขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการนำเสนอ ในยุคสมัยปัจจุบันเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งยังมีการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสั้นทองให้แต่ละฉบับให้อึดต่อการนำเสนอแก่นเรื่องตามการตีความใหม่อีกด้วย

3. การดัดแปลงตัวละคร

ตัวละครในวรรณกรรมเรื่องสั้นทองทั้งสี่ฉบับล้วนนำมาจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์แทบทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม มีการดัดแปลงลักษณะเฉพาะของตัวละครหลายตัวให้ต่างออกไปจากฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ อันมีปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวเนื่องกับการตีความของแต่ละฉบับ ซึ่งการดัดแปลงลักษณะตัวละครที่พบในวรรณกรรมเรื่องสั้นทองทั้งสี่ฉบับประกอบด้วยการสร้างตัวละครใหม่ การตัดตัวละคร และการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร

3.1 การสร้างตัวละครใหม่

การสร้างตัวละครใหม่เป็นกลวิธีหนึ่งที่ใช้ในการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสั้นทอง โดยตัวละครที่ผู้ผลิตสร้างขึ้นใหม่ ไม่เคยปรากฏในบทละครนอกเรื่องสั้นทอง พระราชนิพนธ์มาก่อน ตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่เหล่านี้ นอกจากจะสร้างสีสันให้กับเรื่องสั้นทองฉบับดัดแปลงแล้ว บางส่วนยังมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่องของฉบับที่ดัดแปลงขึ้นใหม่แต่ละฉบับด้วย การสร้างตัวละครใหม่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสั้นทอง ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และการตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม อันประกอบด้วยประเภทของตัวละครที่มีผลต่อเรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่ และตัวละครที่สร้างความตลกขบขัน

3.1.1 ตัวละครที่มีผลต่อเรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่

ก. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) สงกา

สงกาเป็นพญานาคตัวเล็กที่อาศัยอยู่เมืองบาดาล ทำหน้าที่คอยรับใช้ท้าวภูษงค์และมเหสี เมื่อท้าวภูษงค์นำพระสังข์มาเลี้ยงดู สงกาก็ทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงดูแลพระสังข์จนกลายเป็นความผูกพัน เมื่อท้าวภูษงค์ส่งพระสังข์ไปให้นางพันธุรัตเลี้ยงดู สงกาก็ติดตามไปดูแลพระสังข์ด้วยตามคำสั่งของท้าวภูษงค์ โดยแปลงร่างเป็นกำไลรูปพญานาคพันไว้ที่ต้นแขนของพระสังข์ และคอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำพระสังข์ และถึงแม้ว่าสงกาจะรู้ดีว่านางพันธุรัตเป็นยักษ์ ก็ไม่ได้บอกความจริงกับพระสังข์ เพราะรู้ดีว่านางพันธุรัตรักพระสังข์อย่างจริงใจ อย่างไรก็ตาม เมื่อพระสังข์ทราบความจริงว่านางพันธุรัตเป็นยักษ์ก็โกรธสงกาที่ไม่ยอมบอกความจริงว่าแม่เป็นยักษ์ และพยายามหลบหนี ซึ่งสงกาก็ทำหน้าที่คอยช่วยเหลือให้พระสังข์หลบหนีด้วยในตอนนั้น บทบาทของสงกามีตั้งแต่ตอนที่ท้าวภูษงค์ช่วยเหลือพระสังข์จากน้ำ ไปจนถึงในตอนท้ายเรื่อง

การเพิ่มตัวละครสงกา ทำให้เรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่มีความสมเหตุสมผลมากขึ้น และยังสร้างความสนุกสนานให้กับเรื่อง เพราะนอกจากสงกาจะทำหน้าที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และคอยเตือนสติตัวละครเอกอย่างพระสังข์ให้ทำในสิ่งที่ถูกต้องแล้ว ด้วยความที่สงกามีนิสัยร่าเริง ขี้เล่น และรักเสียงเพลง จึงเป็นตัวละครสำคัญที่สร้างเสียงหัวเราะได้ดี นอกจากนี้ สงกายังมีความรักในตัวพระสังข์อย่างจริงใจ ซื่อสัตย์ จงรักภักดีกับท้าวภูษงค์ ทั้งยังมีความกล้าหาญมาก เห็นได้จากตอนที่เข้าต่อสู้กับบรรดายักษ์บริวารเพื่อถ่วงเวลาให้พระสังข์หนีนางพันธุรัตไป ทั้งที่ตนเองตัวเล็กนิดเดียว และตอนที่เสียงชีวิตเข้าปิดตามหอทองเพื่อไม่ให้ร้ายมนต์ให้คนอื่นต้องเดือดร้อน

2) ปุโรหิต

ตัวละครปุโรหิตจากฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เป็นตัวละครฝ่ายตรงข้ามกับตัวเอก ทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาคนสำคัญและคอยช่วยเหลือนางจันทา มีลักษณะเป็นชายแก่นิสัยเจ้าเล่ห์ เห็นแก่ตัว เหตุที่ปุโรหิตให้ความช่วยเหลือนางจันทาก็เพราะหวังจะได้สิ่งตอบแทนเป็นตำแหน่งทางราชการที่สูงขึ้น และอามิสสินจ้าง โดยเขาเป็นคนออกอุบายให้นางจันทาทำเสน่ห์ใส่ท้าวยศวิมลให้ทรงหลงใหลนาง รวมทั้งหาหมอมาทำเสน่ห์ให้ กล่าวได้ว่าเป็นตัวการสำคัญที่อยู่เบื้องหลังความร้ายกาจของนางจันทา เพราะตัวละครนางจันทาที่น่าเสนอนั้นมีลักษณะร้ายแบบทำดีที่เหลว และทำทางตลกขบขัน แต่เมื่อปุโรหิตคอยช่วยเหลือวางแผนร้ายก็ทำให้นางจันทาสมหวัง

3) เสนาจันทร์

ตัวละครเสนาจันทร์นี้เป็นตัวละครที่นำมาจากตัวละครทหารผู้รับคำสั่งนางจันทาในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ซึ่งในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้สร้างตัวละครใหม่ให้มีลักษณะเฉพาะชัดเจนขึ้นเพื่อให้ผู้เสพจดจำได้ เสนาจันทร์เป็นทหารคนสนิทของนางจันทา เป็นผู้รับคำสั่งนางจันทาไปปฏิบัติ มีลักษณะเป็นชายวัยกลางคน นิสัยดุร้าย ทั้งนี้ เสนาจันทร์มีความสำคัญต่อเรื่องในการแสดงให้เห็นถึงความร้ายกาจของนางจันทา เพราะในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้เปลี่ยนลักษณะของนางจันทาให้ตลกขบขันขึ้น ดังนั้นจึงต้องมีองค์ประกอบอื่นมาช่วยทำให้เห็นความร้ายกาจในบางช่วงเหตุการณ์

4) พญาครุฑ

พญาครุฑมีบทบาทในตอนที่พระสังข์อยู่ในอุปการะของท้าวภูษงค์หลังจากที่ท้าวภูษงค์ได้ช่วยไว้จากการถูกถ่วงน้ำ โดยพระสังข์ได้แอบขึ้นไปปล่องนาคาเพื่อจะตามหาแม่ แต่กลับพบเข้ากับพญาครุฑซึ่งเป็นอริกับพญานาคกำลังบินวนจ้องทำร้ายเหล่าพญานาคที่ขึ้นมาจากปล่องนาคา และเมื่อเห็นพระสังข์ก็เข้ามาทำร้าย ท้าวภูษงค์เข้ามาช่วยเหลือไว้ทันแต่ก็ถูกพญาครุฑ

ทำร้ายบาดเจ็บ จึงทรงคิดว่าเพราะพระองค์เป็นพญานาคเลี้ยงลูกมนุษย์ไม่เป็น อาจทำให้พระสังข์ เกิดอันตรายได้ ประกอบกับคิดถึงนางยักษ์ห้ายาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนาน จึงส่งพระสังข์ไปให้นางพันธุรัตอุปการะแทน ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าพญาครุฑมีบทบาทสำคัญที่ทำให้ท้าวฤๅษณ์ส่งพระสังข์ไปอยู่กับนางพันธุรัต ทำให้เรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่มีน้ำหนักขึ้น ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องในลำดับต่อไป

ข. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม

1) ท้าวกาญจนะ

ท้าวกาญจนะเป็นชายแก่เจ้าเมืองเมืองทองบุรี มีรูปร่างผอมแห้ง ผิวพรรณช้ำซีดและมีรอยกระดำกระด่างเหมือนคนเป็นกลากเกลื้อน ทั้งยังมีกลิ่นตัวและกลิ่นปากแรงมาก ที่เป็นเช่นนั้นเพราะ 2 เดือนจึงจะได้แปรงฟันครั้งหนึ่ง และ 3 เดือนจึงจะได้อาบน้ำครั้งหนึ่ง ด้วยเมืองทองบุรีนำทรัพยากรธรรมชาติไปสร้างบ้านเมืองให้ใหญ่โตจนหมด ทำให้แทบจะไม่มีน้ำดื่ม น้ำใช้ จนราษฎรส่วนใหญ่อพยพหนีแล้งไปอยู่เมืองอื่นกันหมด แต่ท้าวกาญจนะก็ยังคงไม่ไปไหนเพราะทรงมีความรับผิดชอบในฐานะเจ้าเมือง บทบาทของท้าวกาญจนะมีความสำคัญต่อเรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่คือ แสดงให้ผู้เสพเห็นผลเสียของการทำลายทรัพยากรธรรมชาติเพียงเพื่อความสะดวกสบายของตน และทำหน้าที่ชี้แจงให้หกเขยและพ่อตาเข้าใจว่าท้าวสังกะไม่ได้ลำเอียง แต่คำตอบของเจ้าเงาะทั้ง 3 ข้อนั้นเป็นคำตอบที่ถูกต้องอย่างแท้จริง

3.1.2 ตัวละครที่ไม่มีผลต่อเรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่

ก. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) ศรชัยและลักษมี

แม้ว่าในบทละครเวทีจะกล่าวถึงตัวละครยักษ์พี่เลี้ยงที่นางพันธุรัตให้คอยดูแลพระสังข์ แต่ก็ไม่ได้กล่าวถึงอย่างเฉพาะเจาะจง และไม่ได้มีบทบาทมากมายนัก ตอนที่กล่าวถึงตอนหนึ่งก็คือ ตอนที่พระสังข์ลอบไปในสถานที่ต้องห้าม และจุ่มนิ้วลงบ่อน้ำทองจึงเอาผ้าพันไว้ แล้วแกล้งบอกนางพันธุรัตว่ามีดบาด นางพันธุรัตเห็นดังนั้นจึงโกรธและลงโทษพี่เลี้ยงที่ไม่ยอมดูแลพระสังข์ให้ดี ดังความต่อไปนี้

ได้เคยได้ฟัง	นางมารโกรธพี่เลี้ยงสาวศรี
น้ำตาคลอตาด้วยปรานี	ให้มัดตีพี่เลี้ยงนางใน
นางนมพี่เลี้ยงเรียงหน้า	มึงไม่นำพาเอาใจใส่
ให้เล่นมิดพร้าผ่าไม้	ตีให้บรรลัยประเดี๋ยวนี้

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ 2513:76)

จากความข้างต้นจะเห็นได้ว่าพี่เลี้ยงของพระสังข์เมื่อครั้งอยู่กับนางพันธุรัตคือ บรรดานางใน ซึ่งในฉบับการตูนภาพเคลื่อนไหวได้นำมาดัดแปลงโดยสร้างตัวละครศรัย และ ลักษณะขึ้นในฐานะของยักษ์พี่เลี้ยงและเพิ่มบทบาทให้มากขึ้น โดยศรัยและลักษณะเป็นยักษ์บริวาร นางพันธุรัต ทั้งสองเป็นคู่รักกัน มีนิสัยใจคอดุร้ายตามแบบยักษ์ เมื่อเห็นว่านางพันธุรัตอุปการะ พระสังข์ซึ่งเป็นมนุษย์ก็ไม่เห็นด้วย และคิดจะกินพระสังข์หลายครั้ง แต่ต้องห้ามใจไว้เพราะเกรง กลัวนางพันธุรัต บทบาทของศรัยและลักษณะเพิ่มความตลกขบขันให้กับเรื่องได้มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งตอนที่ทั้งสองพยายามห้ามใจไม่กินพระสังข์ และเหตุการณ์การต่อสู้กับสงกาที่ถ่วงเวลา ทั้งสองไว้ในตอนที่พระสังข์กำลังหาทางหนีนางพันธุรัต

2) กาสี นกแก้ว และนกแร้ง

ตัวละครนกทั้งสามตัวเป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ทำหน้าที่ช่วยสร้างสีสันให้เรื่อง สนุกสนานขึ้น กาสีเป็นนกเหยี่ยวของอาบุญ เจ้าชายคนหนึ่งในหกเขยของท้าวสามลมีนิสัยเจ้าเล่ห์ อยากรู้อยากเห็น แต่ซื่อสัตย์กับเจ้านาย เป็นคู่กัดคนสำคัญของสงกา ส่วนนกแก้วเป็นสัตว์เลี้ยง ของนางจันทามีนิสัยข่างพูด ด้านนกแร้ง เป็นนกแร้งแกหิวโซตัวหนึ่งที่บินวนหาอาหารอยู่โดยรอบ เมืองสามล แต่ด้วยความที่แก่มาแล้วจึงทำให้สายตาฝ้าฟาง และสติไม่ค่อยอยู่กับร่องกับรอย จึง มักเจออุบัติเหตุอยู่เรื่อย ๆ เช่นตอนที่บินชนเจ้าเงาะที่เหาะอยู่จนตกมายังเมืองสามล และบินชน พระอินทร์ที่กำลังตีกลองอยู่ทำให้พระสังข์มีโอกาสดึงประตู่เอาชนะพระอินทร์ไปได้ ตัวละครนกทั้ง สามตัวนี้มีบทบาทเพียงเล็กน้อย แต่ทำหน้าที่สร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องโดยมีบทบาท สอดแทรกอยู่ในเหตุการณ์สำคัญต่างๆ

3.3.2 การตัดตัวละคร

เนื่องจากเรื่องตามบทละครนอก พระราชนิพนธ์มีเนื้อหาค่อนข้างยาว ใน วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองจึงมีการตัดตัวละครออกไปบางส่วน เพื่อให้เหมาะสมกับวิธีการนำเสนอ ของแต่ละฉบับ อย่างไรก็ตาม มีเพียงฉบับการตูนภาพเคลื่อนไหวเท่านั้นที่ไม่ปรากฏว่ามีการตัดตัว ละครใดๆออกไป ทั้งนี้ เนื่องจากรูปแบบสื่อและช่องทางในการนำเสนอมีข้อจำกัดน้อย และ ลักษณะแก่นเรื่องที่ไม่ต่างจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มากนัก ซึ่งรูปแบบของการตัดตัว ละครในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง 3 ฉบับสามารถจัดประเภทได้ 2 ประเภทด้วยกัน คือ การตัดตัว ละครที่มีอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ และการตัดตัวละครที่มีบทบาทน้อย

3.3.2.1 การตัดตัวละครเหนือจริง

ก. บทละครเวที

1) พระอินทร์

พระอินทร์ที่มีบทบาทในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ คือช่วยให้ปมปัญหาต่างๆของเรื่องคลี่คลายลงไป แต่ในบทละครเวทีนั้นไม่พบบทบาทของพระอินทร์แต่อย่างใด ปัญหาต่างๆ ที่ตัวละครต้องประสบนั้น ตัวละครสามารถผ่านพ้นไปได้ด้วยสำนึกและการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทั้งยังไม่ได้กล่าวถึงการช่วยเหลือตัวเองของเหล่าเทพ เทวดา และสิ่งอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นจากพฤติกรรมของตัวละครเอง

จันท์เทวีออกตามหาลูกและบังเอิญได้ยินข่าวว่ามีเจ้าชายสังข์มาในเมือง เธอจึงหาทางที่จะพบกับลูกเอง ไม่ได้มีการช่วยเหลือจากใคร แม้แต่ท้าวยศวิมล อันจะเห็นได้ว่าไม่ได้มีบทบาทในบทละครเวที ทั้งที่ในบทละครนอกนั้น ท้าวยศวิมลก็ปลอมตัวเข้ามาตามหาพระสังข์ในเมืองของท้าวสามนต์เช่นเดียวกับนางจันท์เทวี แสดงถึงการที่จันท์เทวีพึ่งพาตนเองแม้จะต้องยากลำบากสักเพียงใด เช่นเดียวกับในตอนต้นที่ในบทละครนอกจะมีตายายคอยช่วยเหลือนาง แต่ในบทละครเวที จันท์เทวีต้องทนลำบากเลี้ยงลูกอยู่คนเดียวไม่มีใครช่วยเหลือ เป็นการเสนอให้เห็นว่าผู้ที่พึ่งพาตนเองจะเป็นผู้มีชีวิตรอดในสังคมปัจจุบัน เพราะต่างคนก็ต้องเอาตัวรอด จึงไม่มีใครช่วยเหลือใคร

2) รุกขเทวา

บทบาทของรุกขเทวาในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ปรากฏในตอนที่พระกุมารไม่ยอมออกมาจากหอยสังข์ให้แม่เห็น รุกขเทวาจึงแปลงกายเป็นไก่มาจิกขำที่นางจันท์เทวีตากไว้ เมื่อพระสังข์ออกมาจากหอยสังข์เพื่อไล่ไก่ นางจันท์เทวีจึงตีหอยสังข์แตกเพื่อไม่ให้พระสังข์เข้าไปซ่อนตัวในนั้นอีก ความสำคัญของบทบาทรุกขเทวา คือช่วยให้พระสังข์และนางจันท์เทวีได้พบกัน ในฉบับบทละครเวทีได้ตัดตัวละครรุกขเทวาออกไป และให้เหตุผลว่าสังข์แหวกถุงน้ำคร่ำออกมาพบจันท์เทวีโดยบังเอิญ และกล่าวว่าเหตุที่สังข์เกิดมาพร้อมกับเครื่องกำบังเพราะเป็นโรคชนิดหนึ่งคล้ายกับเด็กดัดด้ ดังนั้น เมื่อสังข์หายจากโรคดังกล่าว เขาจึงออกมาจากถุงน้ำคร่ำโดยไม่มีผู้ใดดูแลหรือรุกขเทวาช่วยดังที่ปรากฏในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ นอกจากนี้ เหตุการณ์ที่รุกขเทวาเข้าช่วยปกป้องพระสังข์ในตอนที่ถูกเหล่าเสนาทำร้ายในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ก็ไม่ปรากฏในบทละครเวทีเช่นกัน เพราะสังข์เพียงแต่ถูกจันท์เทวีผลักตกน้ำเท่านั้น บทบาทของรุกขเทวาในส่วนนี้จึงถูกตัดออกไปด้วย

3) ยายเฒ่าสุเมธา

ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ตัวละครยายเฒ่าสุเมธามีบทบาทในการทำเสน่ห์ให้ท้าวศุวิมลหลงใหลนางจันทา แม้ว่าตัวละครตัวนี้จะมียุทธศาสตร์ไม่มากนัก แต่ก็เป็นตัวละครตัวสำคัญที่มีส่วนทำให้พระสังข์ต้องถูกกลืนเกลี้ย ถูกทำร้ายให้พลัดพรากจากบ้านเมือง ส่วนในฉบับบทละครเวทีไม่ได้กล่าวถึงตัวละครตัวนี้ นอกจากนี้ ยังไม่ได้กล่าวถึงเหตุการณ์ที่นางจันทาทำเสน่ห์ท้าวศุวิมล เพราะฉบับนี้เน้นประเด็นเรื่องการยอมรับในตัวเองของสังข์มากกว่าประเด็นความขัดแย้งของพ่อแม่

นอกจากนี้ ความที่ฉบับนี้ไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องเหนือจริง เช่น อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ หรือไสยศาสตร์ จึงไม่ปรากฏว่าตัวละครตัวใดได้รับการช่วยเหลือจากสิ่งเหล่านั้นเพื่อให้รอดพ้นอันตราย หรือเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ปรารถนาแต่อย่างใด บทบาทของยายเฒ่า สุเมธาซึ่งเป็นผู้ใช้ไสยศาสตร์ช่วยเหลือให้นางจันทาได้ในสิ่งที่ปรารถนาจึงถูกตัดออกไปด้วย ส่วน เหตุการณ์ที่สังข์ถูกผลักดันน้ำ เป็นเพราะมาตามหาพ่อแต่กลับถูกนางจันทาล่อลวงให้หลงกล ไม่ได้เป็นเพราะพ่อถูกทำเสน่ห์ จึงสั่งให้ทหารทำร้ายอย่างในบทละครนอก พระราชนิพนธ์

3.2.2 ตัวละครที่มีบทบาทน้อย

ก. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

1) ท้าวศุวิมล

ในบทละครนอก ท้าวศุวิมลถือเป็นตัวละครที่สำคัญมากตัวหนึ่ง แท้ที่จริงแล้วเป็นคนที่มีครอบครัวมาก แต่พระองค์ถูกอุบายของนางจันทาล่อลวงให้โหรงเหรงทำนายนางจันทาเทวีและลูกเป็นกาลีณี ด้วยความรักบ้านเมืองในฐานะกษัตริย์ จึงตั้งใจให้พระสังข์และนางจันทาเทวีออกไปจากเมืองเพราะเกรงชาวเมืองจะเดือดร้อน แม้กระนั้น พระองค์ก็ตั้งใจไว้ว่าจะพาทั้งคู่กลับมาในภายหลัง แต่กลับถูกเสน่ห์ของนางจันทาเสียก่อน ทำให้ต้องพลัดพรากจากนางจันทาเทวีและพระสังข์ ทั้งยังดูเหมือนคนใจร้ายสั่งให้ทหารฆ่าลูกในไส้ของตน อย่างไรก็ตาม ในตอนท้ายของเรื่องก็ได้ปลอมตัวออกตามหาลูกพร้อมกับภรรยา ซึ่งแสดงถึงความรับผิดชอบและความรักครอบครัวได้เป็นอย่างดี

ด้วยความที่ในบทละครเวทีไม่ได้เน้นโครงเรื่องในส่วนที่เป็นความขัดแย้งระหว่างบิดาและมารดาของตัวละครเอก หรือความขัดแย้งระหว่างบิดากับตัวละครเอกที่มีเหตุสำคัญมาจากการทำเสน่ห์ของแม่ฝ่ายซ้ายอย่างบทละครนอก ดังนั้น ตัวละครอย่างท้าวศุวิมลจึงถูกลดทอนบทบาทออกไปด้วย มีเพียงการกล่าวถึงในตอนที่สังข์มาตามหาพ่อเท่านั้น รวมทั้งจะเห็นได้ว่าเหตุการณ์สำคัญในตอนท้ายเรื่อง ที่ท้าวศุวิมลมีบทบาทคลี่คลายความขัดแย้งดังกล่าวด้วยการออกตามหาภรรยาและบุตร รวมทั้งลงโทษแม่ฝ่ายซ้ายก็ถูกตัดออกไปเช่นกัน

2) ตายาย

ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ตัวละครตายายมีบทบาทสำคัญในการช่วยเหลือนางจันท์เทวีเมื่อถูกขับไล่ออกจากวัง แต่ในฉบับบทละครเวที มีการดัดแปลงเรื่องโดยเลือกนำเสนอเหตุการณ์ที่พระสังข์ออกจากที่กำบังกายมาพบแม่เป็นครั้งแรกต่อจากฉากที่จันท์เทวีถูกขับไล่ออกจากวัง และดัดแปลงให้จันท์เทวีอาศัยอยู่กระต๊อบสังกะสีโดยไม่ได้รับความช่วยเหลือจากใคร เพื่อนำเสนอแนวคิดของการอยู่รอดด้วยตนเองของคนในสังคมปัจจุบัน ดังนั้น ในฉบับนี้จึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับบทบาทของตายายที่มีอยู่เพียงไม่มากนักในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ

3) นางมณฑา

นางมณฑาเป็นพระมเหสีของท้าวศรีวิมล มารดาของธิดาทั้งเจ็ด นางมณฑาเป็นแม่ที่รักและปรารถนาดีกับลูกมาก บทบาทที่สำคัญของนางมณฑาในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ คือตอนที่นางเสนอให้ท้าวศรีวิมลขอความช่วยเหลือจากเจ้าเงาะให้มาช่วยลงแข่งตีคลีกับพระอินทร์ และเป็นผู้ไปขอร้องเจ้าเงาะด้วยตัวเอง อย่างไรก็ตาม ในฉบับบทละครเวทีไม่ได้นำเสนอในเหตุการณ์ดังกล่าว บทบาทของนางมณฑาซึ่งมีไม่มากนักจึงถูกตัดออกไปด้วย

4) นางจันทิ

ดังที่ได้กล่าวไว้ว่า ฉบับบทละครเวทีไม่ได้เน้นโครงเรื่องในส่วนที่เป็นความขัดแย้งของบิดามารดา ดังนั้น ตัวละครนางจันทิซึ่งเป็นลูกสาวของนางจันทา ซึ่งมีบทบาทในการเพิ่มความขัดแย้งของโครงเรื่องดังกล่าวจึงไม่ปรากฏในฉบับบทละครเวที

5) สาวใช้

สาวใช้มีบทบาทในการช่วยเหลือนางจันทาให้ทำเสน่ห์สำเร็จ ซึ่งปรากฏบทบาทอยู่เพียงตอนดังกล่าวเท่านั้น เมื่อในบทละครเวทีได้ตัดเหตุการณ์ของการทำเสน่ห์ออกไป จึงไม่ปรากฏว่ามีบทบาทของสาวใช้ดังเช่นในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ

ข. การ์ตูนวรรณคดีไทย

1) นางจันทิ

ฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยเน้นการนำเสนอเรื่องราวอย่างกระชับ ดังนั้น จึงมีการตัดตัวละครที่มีบทบาทน้อยออกไป สำหรับบทบาทของนางจันทิในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ปรากฏในตอนที่น่าจะไปบอกท้าวศรีวิมลซึ่งเป็นพ่อ ให้แต่งตั้งนางจันทาซึ่งเป็นแม่ให้เป็นมเหสี เมื่อนางจันทิเทวีถูกขับไล่ออกไปแล้ว ฝ่ายท้าวศรีวิมลที่ยังอาลัยในตัวนางจันทิเทวีโกรธที่นางจันทาบังอาจเลี่ยมสอนลูกจึงคว่ำมีดไล่ฟันนาง และไล่นางออกจากเมือง นางจันทาจึงต้องไปพึ่งพายายเฒ่าสุเมธาให้ทำเสน่ห์ให้ บทบาทของนางจันทิปรากฏอยู่เพียงเท่านี้ อีกทั้งในฉบับการ์ตูนวรรณคดี

ไทยไม่ได้นำเสนอเหตุการณ์ที่นางจันทาถูกไล่พ้น เพราะเป็นเหตุการณ์ที่มีลักษณะก้าวร้าว รุนแรง ไม่เหมาะกับผู้เสพ ตัวละครนางจันทาซึ่งมีบทบาทในตอนนั้นจึงถูกตัดออกไปด้วย

2) สาวใช้

ดังที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าฉบับนี้เน้นการนำเสนอเรื่องราวอย่างกระชับ ตัวละครที่มีบทบาทน้อยอย่างสาวใช้จึงไม่มีการกล่าวถึงแต่อย่างใด

ค. การตุนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม

ในฉบับนี้ตัดตอนมานำเสนอเพียงตอนพระสังข์ตีคัลเท้านั้น ดังนั้น ตัวละครที่ปรากฏในฉบับนี้จึงมีเพียงตัวละครจากตอนดังกล่าว คือ เจ้าเงาะ รจนา ท้าวสามนต์ นางมณฑา หกเขย และธิดาทั้งหก เท่านั้น

3.3 การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร

การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครเป็นกลวิธีหนึ่งในการดัดแปลงวรรณกรรมซึ่งทำให้ตัวละครจากต้นฉบับเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะไปตามความต้องการของผู้ผลิต โดยตัวละครมีคุณลักษณะส่วนใหญ่ใกล้เคียงกับต้นฉบับ แต่มีการเปลี่ยนคุณลักษณะบางประการให้ต่างไปพอสมควร ซึ่งการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครที่พบในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครเพื่อสะท้อนแนวคิดสำคัญ และการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครเพื่อความตลกขบขัน

3.3.1 การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครเพื่อสะท้อนแนวคิดสำคัญ

ในบทละครเวทีที่มีการดัดแปลงลักษณะของตัวละครให้เหมาะสมกับประเด็นแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ และให้สอดคล้องกับการตีความ ดังนั้น จึงพบว่ามีลักษณะต่างไปบางประการดังนี้

ก. บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย

1) สังข์

ลักษณะของตัวละครพระสังข์ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์นับว่าเป็นตัวละครที่มีบทบาทน่าสนใจ เพราะนอกจากจะมีชาติกำเนิดประหลาดแล้ว ยังมีเหตุการณ์ประหลาดให้ต้องพานพบมากมายทำให้ชีวิตผกผัน ต้องผจญภัยกับอันตรายและต่อสู้จากการกลั่นแกล้งของผู้คน แต่ด้วยความสามารถและสติปัญญาจึงทำให้รอดพ้นอุปสรรคนานาประการมาได้ ซึ่งลักษณะของตัวละครพระสังข์นี้ มิ่งขวัญทองพรมราชได้วิเคราะห์ไว้ว่า

“พระสังข์” หรือ “เจ้าเงาะ” จัดเป็นพระเอกที่โดดเด่นมากในบทละครนอกเรื่อง “สังข์ทอง” พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เนื่องจากพระสังข์มีชีวิตที่

นางสงสารตั้งแต่วันที่ถือกำเนิดจากครรภ์ของนางจันทเทวี และยังคงผจญภัยกับความผกผันของเหตุการณ์ในสถานภาพลูกเลี้ยงของนางพันธุรัตซึ่งเป็นนางยักษ์ และยังได้รับความรังเกียจจากประยูรญาติฝ่ายนางรจนา ในสถานภาพที่พระสังข์เป็นลูกเขยคนเล็กของท้าวสามล

เมื่อศึกษาชีวิตของ “พระสังข์” แล้วจะพบว่ามีความสมจริงในอุปนิสัยอยู่มาก แต่ก็มีความบังเอิญหรือมีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์เข้ามาเกี่ยวข้องตามขนบของละครจักร ๆ วงศ์ ๆ

ความโดดเด่นของ “พระสังข์” ก็คือ “รูปเงาะ” ที่ครอบรูปทองเอาไว้อีกชั้นหนึ่ง ซึ่งทำให้วิถีชีวิตและบุคลิกของตัวละครแปรเปลี่ยนไป ดังนั้น “พระสังข์” เป็นพระเอกผู้มี 2 บุคลิก จึงเป็นตัวละครที่ควรค่าแก่การศึกษาเรื่องราวยิ่งนัก

(มิ่งขวัญ ทองพรมราช 2547 :44)

ข้อความข้างต้นแสดงถึงลักษณะอันโดดเด่นของตัวละครพระสังข์ ที่นอกจากจะมีชีวิตที่แปลกประหลาดแล้ว ยังมี 2 บุคลิก คือ บุคลิกในฐานะพระสังข์ทอง และบุคลิกเมื่อสวมรูปเงาะเป็นเจ้าเงาะป่าบ้าใบ้ ซึ่ง 2 บุคลิกนี้ก็แตกต่างกันมาก พระสังข์มีลักษณะของผู้มีสติปัญญาดี สามารถนำตนพ้นอุปสรรคนานาประการได้ เป็นผู้ที่รักมารดา และแม้ว่าพระสังข์จะไม่เคยอยู่กับบิดาเลยก็ยังคงเป็นเด็กไม่มีปัญหา ทั้งยังเป็นผู้ที่รักและห่วงความรู้สึกของภรรยา ทำตนเป็นสามีที่ดี และมีใจคอยึดมั่น เด็ดเดี่ยวจนบางครั้งมากเกินไป เช่น ตอนหนีนางพันธุรัตที่พระสังข์ไม่ยอมลงไปหานางพันธุรัต จนนางออกแตกตาย

ลักษณะของพระสังข์ในบทละครเวทีมีบางส่วนที่แตกต่างไป เพราะสังข์จะเป็นเด็กมีปัญหาอันเนื่องมาจากครอบครัวที่แตกแยก สับสนในการยอมรับตัวตนที่แท้จริง ไม่มั่นใจในตัวเอง ตอนที่ทิ้งพันธุรัตไป ไม่ได้เกิดจากความยึดมั่นเด็ดเดี่ยว แต่เกิดจากความสับสนและหวาดกลัวในสิ่งที่พันธุรัตและพวกเป็น เกรงว่าหากตนอยู่ในกลุ่มนั้นก็จะได้รับการยอมรับจากผู้อื่นมากกว่า

ทั้งนี้ ผู้สร้างได้กล่าวถึงแนวคิดในการสร้างตัวละครสังข์ขึ้นในฉบับบทละครเวทีดังนี้

“ผมได้ทดลองให้ตัวละคร “สังข์” เป็นเด็กที่เกิดมาในสภาพไม่ปกติจนต่อมาหนีมาจากบุพการี และกลายเป็น “เด็กไร้บ้าน” ซึ่งเป็นเสมือน “เจ้าเงาะ” ของสังคมไทยในปัจจุบันในแง่ที่ได้รับการมองจากผู้อื่น” (ดิงกมล ณ ป้อมเพชร 2548:8)

นอกจากนี้ ผู้ประพันธ์ยังได้วิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นทางจิตวิทยาในเรื่องสังข์ทอง โดยพบว่าประสบการณ์สำคัญของ พระสังข์/เจ้าเงาะนั้นมีความคล้ายคลึงกับประสบการณ์ของวัยรุ่นในสังคมไทยร่วมสมัยอยู่หลายประการ อาทิ (ดังกมล ณ ป้อมเพชร์ 2548 : 8)

1. ความต้องการกำหนดตัวตนของตนเอง รวมถึงความต้องการเป็นที่ยอมรับของสังคม
2. ความรู้สึกผิดแผกแปลกแยก ไม่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม
3. ความรู้สึกเป็นตัวต่าง เป็นภาระ เป็นสาเหตุให้บิดาทอดทิ้งมารดา เป็นเด็กบ้านแตก ไม่เป็นที่ต้องการของบิดามารดา ถูกทอดทิ้ง ถูกขับไล่ ถูกกำจัด
4. การลงโทษตัวเองเพื่อลบปมด้อย ความรู้สึกผิด อันเป็นเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวต่างๆ
5. การอาศัยอยู่ในสังคมที่นิยมการสร้างภาพ และตัดสินคุณค่าของมนุษย์ที่รูปลักษณ์
6. ความรู้สึกเห่อเหิมในภาพลักษณ์ใหม่

จากข้อความข้างต้น ทำให้ทราบว่าผู้สร้างจงใจดัดแปลงพระสังข์จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ โดยใช้ลักษณะร่วมของพระสังข์กับประสบการณ์ของวัยรุ่นปัจจุบันเป็นหลักในการดัดแปลง สังข์ฉบับบทละครเวทีจึงมีลักษณะเป็นเด็กขาดความอบอุ่น อันมีที่มาจากครอบครัวแตกแยก รวมทั้งสอดแทรกคุณลักษณะอื่นๆที่บ่งบอกถึงความเป็นวัยรุ่นในสังคมไทยร่วมสมัยเพื่อสะท้อนปัญหาสังคมปัจจุบัน ผู้ผลิตกำหนดปมภายในใจให้ตัวละครสังข์รู้สึกเกลียดตัวเองที่เกิดมาผิดแปลกไปจากคนปกติ จนไม่ได้ที่จะถูกมองว่าเป็นตัวประหลาดและไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม จึงพยายามลงโทษตัวเองและคนอื่นด้วยพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การประชดคนที่ตัวเองรักด้วยการหนีออกจากบ้าน หรือการกลั่นแกล้งพวกชนชั้นสูงที่ชอบดูถูกคนที่ต่ำต้อยกว่า ทั้งนี้เพราะเขามองว่า การที่เขาเกิดมาจากหอย หรือมีพ่อแม่บุญธรรมเป็นกะเทย-ทอมเป็นปมด้อยที่เขาจะต้องปกปิด และโทษคนที่มีส่วนในการทำให้มันเกิดขึ้น แต่แล้วในที่สุดเขาก็ค้นพบว่า วิธีที่จะทำให้เขาอยู่บนโลกได้อย่างมีความสุข คือการยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น เพราะเมื่อเขายอมรับในสิ่งที่ตัวเองเป็นได้แล้ว เขาถึงจะมองเห็นว่าตัวเขาเองก็มีรูปทองซ่อนอยู่ภายในเหมือนกัน

อย่างไรก็ตาม สังข์เป็นตัวละครตัวเดียวในฉบับบทละครเวทีที่เห็นได้อย่างชัดเจนว่าแตกต่างไปจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์มาก ทั้งนี้เกิดจากการวางลักษณะตัวละครให้สอดคล้องกับแนวคิดสำคัญ โดยใช้ตัวละครตัวนี้เป็นศูนย์กลางในการนำเสนอแนวคิด

และคำถามที่เกิดขึ้นกับตัวละครตัวนี้เกี่ยวกับคุณค่าของตนเอง เป็นคำถามเดียวกับที่ผู้ผลิตเสนอให้ผู้เฝ้าพินิจมาย้อนถามตนเองเช่นกัน

2) รจนา

รจนาในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เป็นธิดาของสุตทนต์ของท้าวสามนต์ แม้ นางรจนาจะมีความเป็นกุลสตรีอย่างหญิงไทย แต่ก็เป็นคนเชื่อมั่นในความคิดของตน เธอไม่ยอมเลือกคู่ครองที่พ่อหามาให้ อย่างไรก็ตาม ในฉบับบทละครเวทีได้นำลักษณะเฉพาะของนางรจนา จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มาในเรื่องความยึดมั่นเด็ดเดี่ยว แต่เปลี่ยนคุณลักษณะให้มีความเป็นผู้หญิงสมัยใหม่มากขึ้น

รจนาในฉบับนี้มีความยึดมั่นในความคิดของตนเองและความถูกต้อง เข้าใจโลก ดื้อรั้นไม่ยินยอมในสิ่งที่ตนเองคิดว่าไม่ถูกต้อง นอกจากนี้ ยังเป็นคนที่พิจารณาคนจากจิตใจ และความดีงาม เธอจึงรักสังข์อย่างจริงใจที่ตัวตนภายในของเขาไม่ใช่ความงดงามของรูปร่างหน้าตา เหตุการณ์สำคัญที่ทำให้เห็นความแตกต่างของนางรจนาในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ กับรจนาในบทละครเวที คือเหตุการณ์นางรจนาเผลอรูปร่างงามในบทละครนอก ซึ่งนางพยายามเผลาทำลายรูปร่างงามของพระสังข์เพื่อให้คนอื่นเห็นรูปทองอย่างที่คุณเห็น และยอมรับพระสังข์ แต่ในบทละครเวที รจนาไม่สนใจว่าสังข์จะมีรูปลักษณ์ภายนอกเป็นอย่างไร เธอจึงไม่เคยเรียกร้องให้สังข์ถอดรูปร่าง เพราะเธอรักที่ตัวตนที่แท้จริงของสังข์หาใช่สิ่งจอมปลอมภายนอกไม่

3) พันธรัตน์และชาวเมือง

นางพันธรัตน์ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เป็นนางยักษ์หน้าตาที่อยู่โดดเดี่ยวมานาน แม้ว่านางจะเป็นยักษ์ แต่ก็หาได้มีใจคอดุร้ายไม่ หากนางมีใจกรุณา เมตตา ให้ความช่วยเหลือพระสังข์อย่างไม่ต้องการสิ่งตอบแทน และมีความรักให้แก่พระสังข์อย่างจริงใจ ลักษณะที่เหมือนกันของพันธรัตน์ในบทละครนอกและบทละครเวที คือความรักในตัวสังข์ทองอย่างจริงใจ ความมีเมตตา และเอกลักษณ์ที่เป็นตัวประหลาดไม่เป็นที่ยอมรับของพระสังข์

สิ่งที่ต่างไปเกิดจากการตีความเรื่องความประหลาดนี้เอง เพราะในบทละครเวทีบทบาทของพันธรัตน์ถูกดัดแปลงให้นำเสนอผ่านตัวละครเป็นกลุ่ม คือชาวเมืองพันธรัตน์ซึ่งประกอบด้วยพันธรัตน์ ใจแฉก คิง บิลลี่ บ๊อบบี้ และแวนเนส ทุกคนล้วนมีลักษณะเป็นเพศที่สาม พวกเขาและเธอมีชีวิตที่ดูเหมือนชีวิตจะเต็มไปด้วยความสนุกสนาน แต่ลึก ๆ แล้วชีวิตของเธอเต็มไปด้วยความเจ็บปวดจากการถูกตีตราว่าเป็นพวกตัวประหลาดจากสังคม นอกจากนี้ ตัวละคร พันธรัตน์และชาวเมืองเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดความขัดแย้งในจิตใจของตัวเอกเกี่ยวกับความรัก คำถามของชาวพันธรัตน์ที่ถามสังข์ก่อนที่สังข์จะหนีไป ดังนี้

สังข์ ทำไม ทำไมเป็นอย่างนี้
 ทำไมต้องหลอกกัน
 พ่อเป็นอะไร พวกคุณเป็นใคร (ทุกคนอึ้ง)
โจแอน (ในที่สุด) เราเป็นครอบครัวของสังข์
สังข์ ไม่ ฉันไม่มีครอบครัวแบบนี้!
บิลลี สังข์ พวกเราทำไปเพราะรักสังข์ อยากให้สังข์รัก
บ๊อบบี้ พ่อของสังข์กลัวว่าถ้าสังข์รู้จักตัวจริงของเรา สังข์จะกลัว
 ไม่อยากอยู่ที่นี้
แวนเนส พวกเราทั้งเมืองยอมปลอมตัวเพื่อช่วยพ่อสังข์
โจอี เพราะเรารักเขา
คิง อยากเห็นเขาได้อยู่กับคนที่เขารัก
สังข์ รัก? รักแบบตัวประหลาดนะสิ
 (ทุกคนช็อคกับคำพูดของสังข์ แม้แต่ตัวผู้พูดเอง)
คิง สังข์! พวกเราอาจเป็นตัวประหลาด เป็นยักษ์เป็นมารใน
 โลกของสังข์ แต่พวกเราก็รักเป็น สังข์จะรักเป็นหรือเปล่า

(บทละครเวที 2547:16)

จากตัวอย่างนี้ทำให้เห็นแนวคิดที่ว่า แม้ชาวพันธุ์ตจะถูกมองว่าเป็นตัวประหลาด หากก็ยังแสวงหาความรัก และปรารถนาดีต่อผู้ที่ตนรัก คำถามที่ชาวพันธุ์ตถามสังข์ดังข้อความข้างต้น ทำให้สังข์รู้สึกสับสนว่าควรตัดสินใจตามบรรทัดฐานของสังคม หรือควรตัดสินใจคนที่จิตใจ ซึ่งความคิดนี้มีผลกับการดำเนินเรื่องอย่างมาก

4) ท้าวฤๅษณ์

บทบาทของท้าวฤๅษณ์ในบทละครนอกนั้นมีไม่มากนัก จึงทำให้เห็นลักษณะตัวละครตัวนี้ไม่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม การช่วยเหลือพระสังข์จากน้ำก็ทำให้รู้ว่าท้าวฤๅษณ์เป็นผู้มีเมตตา ในบทละครเวทีมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครจากท้าวฤๅษณ์เป็นแองคณาาคาคิดส์ที่มีหัวหน้าแองคส์ชื่อฤๅษณ์เช่นเดียวกัน ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ ท้าวฤๅษณ์มีส่วนสำคัญกับโครงเรื่องเพียงการเชื่อมจากการช่วยเหลือจากน้ำไปให้นางพันธุ์ตซึ่งเป็นยักษ์เท่านั้น แต่ในบทละครเวที หลังจากที่สังข์ได้พบกับแองคณาาคาคิดส์เมื่อหนีออกมาจากเมืองพันธุ์ตแล้ว แองคณาาคิดส์ยังมีความสำคัญกับโครงเรื่องโดยช่วยเหลือสังข์ไปจนจบ ทั้งนี้เพราะบทละครเวทีต้องการเน้นเกี่ยวกับลักษณะของตัวละครเหล่านี้ อันเป็นการขยายความในเรื่องที่ต้องการนำเสนอด้วย คือ เด็กไร้บ้านที่เป็นปัญหาสังคมอันมีจุดเริ่มต้นมาจากความอ่อนแอของสถาบันครอบครัว ทำให้เด็ก

กลุ่มนี้ขาดผู้ชี้แนะ ไม่แยแสใครและใช้ชีวิตเสเพลไปวันๆ แต่แท้จริงแล้วพวกเขาก็ยังโหยหาความรักและการยอมรับ ในเมื่อทุกคนต่างต่อต้านและรังเกียจพวกเขา เขาจึงจำต้องป้องกันตัวเองด้วยการแสดงออกถึงความก้าวร้าวด้วยพฤติกรรมหยาบคายและรุนแรง อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ได้โดดเด่นในตัวละครพวกนี้คือความรักพวกพ้อง เห็นได้จากการที่พวกเขาคอยช่วยเหลือกันและกัน รวมทั้งคอยช่วยเหลือสังคมโดยตลอด

5) ท้าวสามล

ท้าวสามนต์ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มีลักษณะเป็นคนเจ้ายศเจ้าอย่าง ช่างทูลู พิจารณาคนแต่เพียงภายนอก ท้าวสามลรังเกียจเจ้าเงาะจึงวางแผนกลั่นแกล้ง แต่ที่ทำไปเช่นนั้นก็เป็นเพราะความรักลูก ไม่อยากให้ลูกต้องครองคู่อยู่กับสามีที่อัปลักษณ์ พิจารณาได้จากความดังต่อไปนี้

เมื่อนั้น
ทั้งรักทั้งแค้นแน่นอุรา

ท้าวสามนต์ฟังชังน้ำหน้า
นิ่งนึกตรึกตรองอยู่ในใจ

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:116)

จากข้อความข้างต้น แสดงถึงความรู้สึกของท้าวสามล ว่าสาเหตุที่วางแผนทำร้ายเจ้าเงาะก็เพราะความรักลูก แต่ใจหนึ่งก็แค้นที่ลูกไม่เชื่อฟัง และแค้นที่เจ้าเงาะนำรังเกียจมาได้ลูกสาวไป ทั้งที่ตนอุตส่าห์หาชายหนุ่มลักษณะดีมาให้เลือกมากมาย อย่างไรก็ตาม ในบทละครเวทีได้นำลักษณะของท้าวสามลจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มาในส่วนที่มักตัดสินผู้อื่นจากภายนอก แต่เปลี่ยนให้มีลักษณะร่วมสมัยมากขึ้น สะท้อนลักษณะของคนที่อยู่ได้อำนาจของวัตถุนิยม สามนต์ในฉบับนี้จึงเป็นคนเห็นแก่เงิน เห็นแก่ตัว พยายามสร้างภาพลักษณ์ที่ดีบังหน้าทั้งที่เป็นแค่สิ่งจอมปลอมเท่านั้น ตัวละครนี้เป็นเสมือนตัวแทนของนักธุรกิจจอมปลอมในสังคมปัจจุบันที่เห็นแต่คุณค่าของเงินทองวัตถุ จนมองข้ามความสำคัญของจิตใจ ทั้งยังมองข้ามสมบัติล้ำค่าอย่างรณาลูกสาวของตน แลงอยู่ในวังวนของสิ่งจอมปลอมภายนอกและความหลอกลวงลักษณะของท้าวสามนต์เห็นได้จากตัวอย่างดังต่อไปนี้

สามนต์

ไฉนน้ำใจ! ปล่อยให้ใครมาซื้อองค์การการค้าอาหารทะเลตอนนี้ได้ไง?

ให้ราคาซื้อดีเหวอ งั้นก็ซื้อไปเถอะองค์กรมันจะเจ๋งอยู่แล้ว ที่หน้าใจมันไฉ่เจ็ด

คนนั้นตะหาก ดีแต่อดหล่ออดรวย ไม่เห็นได้เรื่อง

(เสียงโทรศัพท์ที่มื่อดังขึ้น รับโทรศัพท์) อะไร...หา? เจ็ดคนนั้นโดนเจียนจุมก ออกงานคืนนี้ไม่ได้ ไปทำบ้าอะไรมา!

(รับอีกสาย พูดกับหูฟัง) เออฟังอยู่! หา? ให้อืขทานเอาอาหารทะเลมาส่งสืบ กระสอบ! ให้มันได้อย่างนี้สิ (คิด) เอาไปเททิ้งให้หมด! ไม่ เอาไปบริจาคเด็ก สลัม ทำข่าวหน้าหนึ่งด้วย-ลงรูปฉันใหญ่ๆ! เออ-ฉันเปลี่ยนใจแล้ว บอกทุกคนวันนี้เลี้ยงเนื้อต่างๆแทน ไซ้! ไม่เอาอาหารทะเล .. ให้พวกมันไปหาเนื้อแพงๆ มาให้มากที่สุด ใครน้อยที่สุด โดนยึดทรัพย์ ตบหน้า เยาะเย้ย แล้วเนรเทศ

(โทรศัพท์) กรมปศุสัตว์เหรอ อย่าขายเนื้อให้อัเงาะดำเป็นอันขาด! หา? ขายหุ้ให้ใครไปนะ อีกแล้วเหรอ แล้วลูกเขยฉันเจ็ดคนจะทำยังงั เหรอ- ราคาดี มากเลยเหรอ .. จั้ก็ขายไปเถอะ กรมนี้ก็ขาดทุนอยู่แล้วนี่ ยังงัให้อัเงาะก็ไม่มีปัญญาซื้อเนื้อแพงๆเหรอ

(โทรศัพท์) กรมวัง! งานเลี้ยงเย็นนี้เป็นงานเต้นรำสวมหน้ากากนะ ไม่ต้องถาม! ออกหมายใหม่เดี๋ยวนี้อยะ เตรียมหน้ากากใหญ่ๆให้ลูกเขยฉันเจ็ดคนด้วย ไม่ใช่ให้อัเงาะบ้า- ให้เจป๊อบไว้อย

(บทละครเวที 2547:31)

ข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นลักษณะเห็นแก่เงิน จอมปลอม และดูถูกคนของสามนต์ จะเห็นได้ว่าบทบาทของสามนต์ในตอนนี้จะสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับคนในสังคมวัตถุนิยมในปัจจุบัน โดยมุ่งนำเสนอแนวคิดเรื่องความจอมปลอมที่เป็นแนวคิดสำคัญ รวมทั้งเสียดสีผู้มีอำนาจปกครองบ้านเมืองที่ใช้อำนาจในทางมิชอบด้วย

6) หกเขย

ในบทละครนอกพระราชนิพนธ์ หกเขยมีเชื้อสายของกษัตริย์ของเมืองต่างๆ และถูกกล่าวถึงในลักษณะเหมารวม กล่าวคือ มีลักษณะใกล้เคียงกันทั้งหมด ดังเช่นตอนที่ธิดาทิ้งหูกได้เลือกทั้งหกเขยเป็นคู่แล้ว ต่างก็แสดงความดีใจและกระตือรือร้นเตรียมเปรี๊ยบเปรี๊ยผู้มาเข้าพิธีเลือกคู่คนอื่นกัน ดังความว่า

เมื่อนั้น	หน่อกษัตริย์ทั้งหกเร่งหรรษา
นั่งสบายอารมณ์ดมมาลา	หัวเราะว่าหาแข่งกระดิกเพลา
บ้างพูดจาเปรี๊ยบเปรี๊ยเย้ยเพื่อนกัน	อย่างไรนั่นลงนั่งกอดเข้า
วาสนาหาไม่แล้วชาวเรา	แต่ได้เข้ามาเห็นก็เป็นดี

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ 2513:104)

จากข้อความนี้ จะเห็นได้ว่าในฉบับทละครนอก พระราชนิพนธ์กล่าวถึงตัวละครหกเขยในลักษณะเดียวกันทั้งหมดโดยไม่ระบุคุณลักษณะเฉพาะตัวของคนใด ซึ่งลักษณะของหกเขยคือชายหนุ่มที่เป็นโอรสมาจากหัวเมืองต่างๆ เข้ามาร่วมพิธีเลือกคู่ เพราะหวังในราชสมบัติและต้องการครองเมืองสามลเป็นสำคัญ นอกจากนี้ ยังมีลักษณะอวดเก่ง ขี้คุย และตัดสินคนแต่เพียงภายนอก

ในฉบับทละครเวทีได้การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครหกเขยให้มีลักษณะร่วมสมัยขึ้น ทั้งยังเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครอย่างสอดคล้องกับชื่อ รวมทั้งยังเพิ่มตัวละครในกลุ่มหกเขยขึ้นมาอีกคนหนึ่ง เป็นตัวละครที่สามนตต้องการให้ครองคู่กับรจนาแต่รจนาไม่ยินยอม คือเจ้าชายเจปโป* ตัวละครนี้มีบทบาทในเรื่องเป็นคู่ต่อสู้คนสำคัญของเจ้าเงาะในการพิชิตใจรจนา ตัวละครหกเขยล้วนมีชื่อเป็นคณดั่งในปัจจุบันทุกคน โดยนำมาจากตัวละคร หรือบุคคลที่มีตัวตนจริงในสังคม แต่ทุกชื่อล้วนเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นพรินซ์ชาร์มมิง** ผู้เลอโฉม เจ้าชายวิลเลียม เจ้าชายแฮร์รี*** ทั้งสองเป็นเจ้าชายผู้สูงศักดิ์ เจ้าชายเดวิด**** ผู้มั่งคั่ง เจ้าชายฮาวคัม***** ผู้มีรสนิยมหรูหรา เจ้าชายบอยแบนด์***** เป็นเจ้าชายนักร้องชื่อดัง ซึ่งผู้ผลิตตั้งชื่อ โดยนำมาจากชื่อที่อยู่ในกระแสความนิยม เป็นที่รู้จักของคนโดยทั่วไป นอกจากนี้ ลักษณะเฉพาะของหกเขยในฉบับนี้ยังเป็นพวกผู้ดีจอมปลอม รวยแต่เปลือก ดังที่ปรากฏในตอนหกเขยไปขอซื้อปลาบองค์อาหารทะเลซึ่งเป็นองค์การที่สังข์และพวกนาคาคิดซื้อไว้แล้ว ดังนั้น

เจปโป ได้โปรดเถอะครับ ไม่อย่างนั้นพวกเราโดนยึดทรัพย์ ตบหน้าแล้วขับออก
จากเมืองแน่ๆ

* ชื่อมีความหมายว่าแนวดนตรีป๊อปยอดนิยมจากประเทศญี่ปุ่น

** ชื่อเดียวกับตัวละครเจ้าชายรูปงามฝ่ายตรงข้ามกับตัวเอกในภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติยอดนิยมเรื่อง Shrek

*** ชื่อเดียวกับพระโอรสทั้งสองของเจ้าฟ้าชายชาร์ลสมกุฎราชกุมารแห่งสหราชอาณาจักร

**** ชื่อเดียวกับชื่ออังกฤษของซูวิทย์ กมลวิศิฐ นักการเมืองชื่อดัง

***** ชื่อเดียวกับบริษัทประกอบธุรกิจด้านความบันเทิงของพานทองแท้ ชินวัตร

***** ชื่อมีความหมายว่าประเภทนักร้องกลุ่มชายล้วนยอดนิยม

ฮาวคัม (ใจศึระขึ้นมาสละลิ้มสละลือ) ยังไม่ทันได้มีเมียเลย
 เสียง ก็เอาไปซื้อ
 (ชายหนุ่มดีใจกันยกใหญ่ เริ่มแย่งกันกันไปหา เจ้าชายฮาวคัมรีบ
 กระเสือกกระสนตามไป)
 แต่ไม่ได้ให้ฟรีหรอกนะ (กลุ่มเขยชะงัก แล้วก็แย่งกันพูด)
 เดวิด ท่านอยากได้เท่าไรครับ
 แฮร์รี ผมเซ็นเช็คให้เดี๋ยวนี้เลย
 วิลเลียม หรือท่านจะเอาหนังสือออกกำลังที่ผมเขียน
 บอยแบนด์ ผมแกะลายเซ็นให้ด้วยนะครับ
 เจปโป ซื้อมรดกของผม ดีวีดีคอนเสิร์ต หรือจะเอาอัลบั้มรูป ปฏิทินผมก็มี
 เสียง ไม่เอา!
 ชาร์มมิง แล้วท่านจะเอาอะไรล่ะครับ
 เสียง มีอะไร “ปลอม” ในตัว เอาออกมาให้หมด
 เจ้าชายทั้งหลาย เฮ้ย พูดเป็นเล่น ใครจะไปใส่ของปลอม ฯลฯ
 เสียง งั้นก็อดได้ปลา
 (เจ้าชายทั้งหลายอดอดสักครู่ ก็กระมิดกระเมี้ยนหยิบ “ของปลอม” ของตนออกมา
 วางลงบนถาดที่คนในเสื้อคลุมยื่นให้ตรงหน้า มีปากกาฝังเพชร นาฬิกา แหวน สร้อย ฯลฯ)
 เสียง ยังไม่หมดนี้
 แฮร์รี หมดแล้ว!
 เสียง จะถอดดี ๆ หรือจะให้ไปดึงออกมา
 (เจ้าชายชาร์มมิง วิลเลียม และแฮร์รี ถอนหายใจเฮือกแล้วก็ตัดใจถอดมงกุฎและ
 เหยียดราวางลงบนถาด)

(บทละครเวที 2547:29-30)

ข้อความข้างต้นแสดงถึงลักษณะของhekheซึ่งมีความเฉพาะตัวตามชื่อของแต่ละคน เช่น เจ้าชายบอยแบนด์เสนอจ่ายค่าปลาเป็นลายเซ็น และเจ้าชายเจปโปเสนอจ่ายเป็นซีดีรวมฮิต ฯลฯ นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครกลุ่มนี้ในลักษณะผู้ดีจอมปลอม สามารถสะท้อนแนวคิดแนวคิดเกี่ยวกับกิเลสของมนุษย์ นำเสนอด้านมืดของมนุษย์ที่มีทั้งกิเลส ความโลภ และความต้องการในสิ่งที่เป็นวัตถุภายนอกจนมองข้ามคุณค่าของจิตใจ ต้องการแม้กระทั่งสิ่งที่เป็นของผู้อื่น แท้จริงแล้วhekheเข้ามาร่วมพิธีเลือกคู่เพราะต้องการเป็นเจ้าของทรัพย์สินของเมืองสามนตฺ แต่ในที่สุดก็รู้ว่าต่างคนต่างก็จอมปลอมกันทั้งสิ้น ตัวละคร

เหล่านี้แสดงถึงสังคมปัจจุบันที่ยึดถือวัตถุเป็นสรณะ จนมองไม่เห็นคุณค่าที่แท้จริง ผู้ผลิตใช้ตัวละครกลุ่มนี้ในการเสียดสีและปอกเปลือกสภาพสังคมในปัจจุบันได้อย่างลึกซึ้ง

7) ธิดาทิ้งหูก

ตัวละครธิดาทิ้งหูกในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ มีลักษณะไว้ตัว หยิ่งในยศศักดิ์ของตน รังเกียจเจ้าเงาะเพราะเป็นว่าต่าศักดิ์ต่ำใบ้ เมื่อเห็นว่านางรจนาผู้เป็นน้องสาวเลือกเจ้าเงาะมาเป็นคู่จึงรังเกียจถึงขนาดต่อว่า และกล่าวตัดขาดความเป็นพี่เป็นน้องกับนางรจนา ดังความว่า

ถึงมีดีมีชั่วเช่นผัวกู	จะร่วมเรียงเคียงคู่พอสমন้ำ
อันอ้ายเงาะเหมาะเหมือนเสือปลา	ทุตช่วงเสนหาได้ลงคอ
หรือชะรอยถูกเสน่ห์เล่ห์กล	เวทมนตร์ลใจไฉนหนอ
ไม่คิดถึงพงศ์เผ่าเหล่ากอ	น้ำใจในคอมีผิดคน
ยังจะทำแสนงอนค้อนข้าหรือ	คันมือจะใครต่อยักกร้อยหน
กูจะกรวดน้ำคว่ำคะน	ถึงยากจนจะขาดจากพี่น้องกัน

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ 2513:118)

ซึ่งลักษณะดังที่กล่าวมายังคงไว้ในบทละครเวที อย่างไรก็ตาม ธิดาทิ้งหูกในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ มองในเรื่องรูปร่างภายนอกและยศศักดิ์เป็นสำคัญ การที่นางรจนาเลือกเจ้าเงาะมาเป็นคู่ทำให้ราชวงศ์ต้องเสื่อมเสียเกียรติ สำหรับในบทละครเวทีธิดาทิ้งหูกอันได้แก่ เมธิณี กุลสตรี ชินดี ชอนยา พอลลา และทยา นอกจากจะพิจารณาคนจากรูปร่างภายนอกแล้วยังมีลักษณะดูถูกคน เห็นเงินเป็นพระเจ้า ธิดาทิ้งหูกเป็นกลุ่มตัวละครที่ดีแฉให้เห็นถึงจอมปลอมของคนในสังคมปัจจุบันได้ชัดเจน ว่าสิ่งที่ผู้คนแสดงออกมาใช้สิ่งที่เป็นเสมอไปไม่ ดังในตอนงานสวมหน้ากากที่บรรดาธิดาทิ้งหูกกล่าววาทะกระทบกระเทียบนางรจนาที่ไม่ยอมใส่หน้ากากอย่างเสียๆหายๆ เมื่อรจนาย้อนเอาบ้างจึงเผยธาตุแท้ออกมา ดังข้อความต่อไปนี้

รจนา	ฉันน่าจะถามพวกพี่มากกว่านะ ว่าทำไมยังต้องใส่หน้ากากกันอีก (ทักนางไม่เข้าใจ)
รจนา	ที่ใส่มาตั้งแต่เด็กนี่ยังไม่หนาพออีกหรือ
กุลสตรี	แกว่าพวกฉันต่อแหล
ชินดี	ไม่ใช่ มันว่าพวกเราหน้าหนาต่างหาก
ชอนยา	หรือทั้งต่อแหลทั้งหน้าหนา?

พอลลา อีปากตลาด อีเมียขอทาน
ทยา ถือว่าพ่อรักหรือ เฮอะ! ตกกระป๋องแล้วยังไม่เจียม
 (हनนางปราดเข้าไปดั่งรจนาล้วนแล้วลัดใส่ให้ออกไปจากห้อง พอดีเมธินีหันไปเห็นहनเชย และ
 เจป๊อบใส่หน้ากากหุหรเข้ากับชุดและหน้ากากของเจ็ดนางเดินปิดหน้าปิดตาเข้ามา)
เมธินี หยุตๆ ผัวมา บีแสบฟะ
กุลสตรี แล้วคนไหนเป็นคนไหนละเนี่ย
 (हनนางเดินไปหาชายหนุ่มทั้งเจ็ด ต่างฝ่ายต่างเงอะงะไม่รู้ว่าเป็นใคร)
รจนา (ทนไม่ไหว) ใครใส่หน้ากากแบบไหนก็มีผัวแบบนั้นแหละ
हनนาง (ลอดไรฟันกับรจนา) เสือก!

(บทละครเวที 2547:33)

จะเห็นได้ว่า เมื่อहनนางถูกรจนาวากระทบกลับมาก็บันดาลโทสะเผยธาตุแท้
 ออกมาด้วยการด่าว่ารจนากลับด้วยถ้อยคำหยาบคาย แสดงให้เห็นว่าตัวตนที่แท้ของहनนางก็หา
 ได้เลิศเลอสูงส่งดังที่แสดงออกให้คนทั่วไปเห็นไม่ และการใส่หน้ากากในเหตุการณ์นี้ ก็เป็นการใช้
 สัญลักษณ์แสดงถึงภาพลักษณ์อันจอมปลอม ที่ธิดาทั้งหกใช้เป็นหน้ากากปิดบังตัวตนที่แท้จริงไว้

ข. การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม

1) เจ้าเงาะ

ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นว่าพระสังข์เป็นตัวละครที่มี 2 บุคลิก ซึ่งแต่ละบุคลิกมี
 ความแตกต่างกันอย่างมาก พระสังข์เป็นผู้มีรูปร่าง สติปัญญาเฉียบแหลม และมีความสามารถ
 แต่เมื่อพระสังข์สวมรูปเงาะแล้วก็จะสร้างทำเป็นเงาะป่าบ้าไปตามรูปนั้น ซึ่งบทบาทของตัวละคร
 เจ้าเงาะนี้มีอยู่ในช่วงท้ายของตอนพระสังข์หนีนางพันธุรัต ไปจนถึงตอนพระสังข์ตีคัลี พระสังข์จึง
 ยอมทิ้งรูปเงาะ

อย่างไรก็ตาม ฉบับการ์ตูนนิทานได้ตัดตอนมานำเสนอเพียงแค่ตอนพระสังข์ตี
 คัลี โดยดัดแปลงเหตุการณ์ให้เป็นการตอบคำถามของพระอินทร์ซึ่งแปลงกายมาเป็นท้าวสักกะ
 เพื่อช่วยเจ้าเงาะ ซึ่งคำถามนั้นมีอยู่ว่าจะสร้างเมืองอย่างไรให้อยู่ไปได้นานถึงเจ็ดชั่วโคตร ทั้งนี้
 เพื่อนำเสนอแนวคิดตามจุดประสงค์ของการผลิต ผู้ผลิตได้สอดแทรกเหตุผลที่เลือกตัวละครเจ้า
 เงาะมาถ่ายทอดแนวความคิดดังกล่าวไว้ในตอนที่ 3 : ความลับของเจ้าเงาะ ผ่านบทสนทนาของ
 เจ้าเงาะ ดังต่อไปนี้

“น้องๆที่รัก พี่เงาะรู้ความลับของเมือง 7 ชั่วโคตรโดยไม่ต้องมีเทวดาที่ไหนมาบอก
 หรือ”

แต่พี่เงาะรู้เพราะว่าเคยอยู่ป่ามาก่อน แถมยังถูกพ่อตาคือท้าวสามลไล่ให้ไปอยู่
กระท่อมปลายนา กับพี่จนาอีกต่างหาก พี่เงาะเลยได้อยู่กับธรรมชาติมากกว่าใครๆ
พี่เงาะสังเกตเอาทุกๆวันเลย ว่าเรามีป่าไม้และอากาศที่สะอาดบริสุทธิ์อยู่เหลือเพื่อ
มากมาย

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม 2536:34)

ข้อความนี้เป็นบทสนทนาที่เจ้าเงาะพูดคุยกับผู้อ่าน ซึ่งแสดงถึงลักษณะเฉพาะ
ของเจ้าเงาะอันเป็นสาเหตุให้สามารถตอบคำถามพระอินทร์ได้ โดยกล่าวอ้างอิงถึงเหตุการณ์ก่อน
หน้าที่ไม่ได้นำเสนอในฉบับนี้ เพื่อแสดงที่มาของฐานความคิดเจ้าเงาะอันเกิดจากความผูกพันกับ
ธรรมชาติ เพราะฉะนั้น บุคลิกของตัวละครเอกในภาคเจ้าเงาะจึงเป็นบุคลิกหลักของเรื่อง ในขณะที่
บุคลิกตัวละครเอกในภาคพระสังข์ไม่ได้นำเสนอในฉบับนี้เลย แม้ว่าเหตุการณ์ตามท้องเรื่องในบท
ละครนอก พระราชนิพนธ์จะระบุว่าเจ้าเงาะต้องถอดรูปในการแข่งขันตีคลีเพื่อรักษาเมืองไว้ให้
พ่อตา แต่ฉบับนี้ได้ดัดแปลงเหตุการณ์ดังกล่าวให้ต่างไปและไม่ได้ให้เจ้าเงาะถอดรูป เพราะเจ้า
เงาะเป็นบุคลิกที่มีลักษณะเหมาะสมในการถ่ายทอดความคิดอันเป็นจุดประสงค์ของการผลิตว่า
พระสังข์ ทั้งยังสร้างความสนใจให้กับผู้เสพกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนระดับประถมศึกษาได้
ด้วยลักษณะประหลาดและน่าสนใจของบุคลิกเจ้าเงาะนั่นเอง

3.3.2 การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครให้มีความตลกขบขัน

ก. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

1) พระอินทร์

ผู้ผลิตได้ดัดแปลงลักษณะของพระอินทร์ในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวให้มี
ลักษณะขี้เล่น ชอบเอาชนะ สังเกตได้จากตอนที่พระอินทร์ลงมาทำแข่งขันตีคลี ในการตีคลีนั้น
พระอินทร์เกิดนึกสนุกอยากเอาชนะพระสังข์ จึงใช้อูบายมากมายจนลืมนึกว่าจะต้องแก้มือก่อนขอ
ให้พระสังข์ชนะเพื่อช่วยพระสังข์ตามที่ตั้งใจไว้ จนกระทั่งบังเอิญมีแรงแก้มือมาชนพระอินทร์จนตก
ลงมา พระสังข์จึงมีโอกาสดียิ่งประตู่เอาชนะพระอินทร์ จากเหตุการณ์แสดงถึงการเปลี่ยนลักษณะ
ของพระอินทร์ในฉบับนี้ให้มีความตลกขบขัน ต่างจากฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ที่พระ
อินทร์จะมีลักษณะเป็นที่ยำเกรง เห็นได้จากตอนที่ทรงแปลงกายลงมาทำท้าวสามลตีคลี และตอน
ที่เข้าฝันท้าวยศวิมลให้ออกไปตามหาภรรยาและบุตร ดังความต่อไปนี้

เมื่อนั้น	สหสนันย์เสแสงแก่งขู่
จึงร้องบอกออกนามให้รู้	เราอยู่ปากฟ้าสุราลัย
ชื่อว่าสมเด็จมัจฉาน	จะมาผลาญชีวิตให้ม้วยไหม้
เห็นว่าพ้นมือแล้วหรือไร	จึงไม่ออกมาหากัน
(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:224)	

จากความข้างต้น แสดงถึงลักษณะของพระอินทร์ที่แท้จริงแล้วมีความเมตตา กรุณา แต่ทรงใช้อุบายขู่ให้กลัวเพื่อให้ท้าววยศวิมลคลายจากมนต์เสน่ห์ของนางจันทาและออกตามหาภรรยาและบุตร ทำทางของพระอินทร์ที่ปรากฏในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์จึงมีลักษณะน่ายำเกรงดังที่กล่าวมาข้างต้น อย่างไรก็ตาม ในฉบับการตูนภาพเคลื่อนไหว พระอินทร์ก็แสดงท่าทีน่ายำเกรงเช่นกัน แต่ผู้ผลิตได้สอดแทรกลักษณะนิสัยของเด็กคือความขี้เล่น และชอบเอาชนะเอาไว้มั่ว ซึ่งก็เป็นลักษณะที่ขัดกันกับความน่ายำเกรง จึงเกิดเป็นความตลกขบขัน

2) หกเขย

ลักษณะของหกเขยโดยทั่วไปในฉบับการตูนภาพเคลื่อนไหวยังคงมีความคล้ายคลึงกับลักษณะของหกเขยในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตได้ดัดแปลงด้วยการเปลี่ยนลักษณะของหกเขยให้มีความตลกขบขัน และใส่ลักษณะเฉพาะตัวของเขยแต่ละคนลงไป หกเขยในฉบับนี้ยังคงเป็นโอรสที่มาจากเมืองต่างๆ แต่ผู้ผลิตกำหนดให้แต่ละคนมีความแตกต่างกันทางชาติพันธุ์ ประกอบไปด้วยอาบุญเป็นชาวอินเดีย ไทเกอร์เป็นชาวอัฟริกัน วิคเตอร์เป็นชาวยุโรป บุญเป็นลูกหัวหน้าเผ่าคนป่า อับดุลเป็นชาวอาหรับ และอู๋เสี่ยวป้อเป็นชาวจีน

นอกจากนี้ เขยทั้งหกยังมีความสามารถเฉพาะตัวที่ต่างกันไปตามวัฒนธรรมของชาติตนอีกด้วย คือ อาบุญ เชี่ยวชาญการสงคราม ไทเกอร์ เก่งกาจด้านกีฬาทุกประเภท วิคเตอร์ มีสติปัญญาเฉียบแหลมที่สุดในบรรดาหกเขย บุญ เชี่ยวชาญไสยศาสตร์ เวทมนต์ดำ อับดุล ร่ำรวยจากการค้าน้ำมัน มีที่เด็ดโดยการใช้เพชรมดใจสาว ส่วนอู๋เสี่ยวป้อ เก่งวิทยายุทธ แต่เป็นคนทำดีที่เหลว ความที่หกเขยมักอวดเก่ง แต่ทำอะไรก็ไม่สำเร็จ รวมทั้งความแตกต่างของบรรดาหกเขยดังกล่าวล้วนเป็นสีสันสร้างความสนุกสนาน และตลกขบขันได้ดี

3) ธิดาทิ้งหอก

ในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ธิดาทิ้งหอกของท้าววยศวิมลล้วนมีรูปร่างหน้าตางดงาม เมื่อบรรดาผู้เข้าร่วมพิธีเลือกคู่เห็นก็เกิดหลงใหล ดังความต่อไปนี้

เมื่อนั้น	หน่อกษัตริย์นับร้อยน้อยใหญ่
เห็นเจ็ดพระธิดายาใจ	ให้คิดพิสมัยในรูปทรง
ตั้งใจดูนางไม่วางตา	เสนหารูมวังตะลึงหลง
งามโฉมชะอ้อนอ่อนเอยองค์	งามขนงวงพัทตร์โสภา
(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:102)	

จากความข้างต้น แสดงถึงลักษณะของธิดาทั้งหกของท้าวสามนตร์รวมทั้งนาง รจนา ว่ามีรูปลักษณะงดงามมาก จนทำให้บรรดาโอรสจากหัวเมืองต่างๆ ได้พบเพียงครั้งแรกถึงกับ ตะลึงในความงาม แต่ในฉบับการดูรูปภาพเคลื่อนไหวได้ดัดแปลงลักษณะภายนอกของธิดาทั้งหก ให้ต่างไป โดยทั้งหกหาได้มีรูปร่างหน้าตาางดงามดั่งบทพรรณนาในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ไม่ แต่พวกนางมีความเข้าใจว่าพวกตนรูปร่างหน้าตาดี ทั้งที่ความจริงแล้วมีเพียงนางรจนาเท่านั้น ที่มีรูปร่างหน้าตาางดงาม นอกจากนี้ ยังมีการระบุชื่อ และลักษณะเฉพาะของธิดาทั้งหกไว้ชัดเจน ประกอบด้วยนางมะลิวัลย์ จันทนา สारणी ยี่สุนเทศ เกศเมือง เรืองยศ อย่างไรก็ตาม ลักษณะนิสัยใจคอของธิดาทั้งหกในฉบับการดูรูปภาพเคลื่อนไหวยังคงคล้ายคลึงกับลักษณะในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ คือ ข้างดูถูกคน และพิจารณาคนจากเพียงลักษณะภายนอกเท่านั้น

4) หมอทอง

หมอทองคือตัวละครที่ เป็นผู้ช่วยทำเสน่ห์ให้ท้าวยศวิมลหลงใหลนางจันทา ซึ่ง บทบาทดังกล่าวในฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ คือ ตัวละครยายเฒ่าสุเมธา โดยนางจันทา ได้ไปขอให้ยายเฒ่าทำเสน่ห์ให้เพราะเห็นว่าท้าวยศวิมลยังมีใจรักนางจันทาเทวีและพระสังข์อยู่ เมื่อ ยายเฒ่าสุเมธาช่วยทำเสน่ห์ให้แล้ว ท้าวยศวิมลก็หลงใหลนางและเชื่อฟังคำยุแหยงของนางถึงกับให้ สัณฑารพทำร้ายบุตรของตนเอง ในฉบับบทละครเวทีเปลี่ยนบทบาทของยายเฒ่า สุเมธามาเป็น หมอทอง ซึ่งเป็นหมอผีที่ปฎิเสธปามาเพื่อช่วยพระนางจันทาเทวี มักวางท่าทางเก่งกาจดี แต่แท้ที่จริง แล้วฝีมือยังอ่อนหัดจึงทำงานพลาดหลายครั้ง แม้ว่าตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครฝ่ายร้าย หากแต่ ผู้ผลิตนำเสนอออกมาในลักษณะตลกขบขัน เป็นตัวละครที่น่าจะดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ดี

5) นางจันทา

นางจันทาเป็นมเหสีฝ่ายซ้ายของท้าวยศวิมล มีอุปนิสัยขี้อิจฉา ริษยา ทะเยอทะยาน มักใหญ่ใฝ่สูง ข้างยังใจคอโหดเหี้ยมถึงกับบงการให้ฆ่านางจันทาเทวี และพระสังข์ นางยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ปรารถนาโดยไม่สนใจว่าจะต้องทำให้ใครเดือดร้อน ใน ฉบับการดูรูปภาพเคลื่อนไหวได้นำลักษณะหลักของนางจันทามาจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์

แต่มีการเปลี่ยนลักษณะให้มีความตลกขบขันมากยิ่งขึ้น โดยนางจันทาในฉบับนี้จะเป็นคนขี้โมโห ข่างไวววาย และซุ่มซ่าม เหตุการณ์ที่แสดงลักษณะดังกล่าวของนางได้ชัดเจนคือ ตอนที่นางให้หมอทองมาทำเสน่ห์ให้ท้าวศุวิมลหลงใหลนางเป็นครั้งที่สอง เมื่อเห็นว่าท้าวศุวิมลกำลังจากพาลูกและจันท์เทวีกลับเมือง แต่ระหว่างการทำพิธีเกิดเหตุซุลมุน นางจันทาจึงจับไม้กายสิทธิ์ของหมอทองหมายจะเสกให้ฝ่ายพระสังข์เป็นสัตว์ แต่กลับดันไม้ผิดจึงเสกตัวเองกลายเป็นกบเสียเอง เหตุการณ์นี้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนลักษณะของตัวละครนางจันทาให้เป็นตัวละครที่มีความตลกขบขัน

ตารางที่ 8 เปรียบเทียบตัวละครระหว่างบทละครนอก พระราชนิพนธ์ และวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง ฉบับต่างๆ

ตัวละครจาก บทละครนอกฯ /ฉบับ	การ์ตูนนิทาน เพื่อ สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดีไทย	การ์ตูน แอนิเมชั่น	บทละครเวที
สังข์ทอง	เจ้าเงาะ	/	/	/
รจนา	/	/	/	/
ท้าวศุวิมล	-	/	/	/
				(กล่าวถึงแต่ไม่มีบทบาท)
นางจันท์เทวี	-	/	/	/
นางจันทา	/	/	/	/
จันทิ	-	-	-	-
ท้าวสามนต์	/	/	/	/
นางมณฑา	/	/	/	/
				(เสียชีวิตแล้ว)
ตายาย	-	/	/	-

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ตัวละครจาก บทละครนอกฯ /ฉบับ	การ์ตูนนิทาน เพื่อ สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดีไทย	การ์ตูน แอนิเมชั่น	บทละครเวที
เทวดาในป่า	-	/	/	-
ท้าวภูษงค์	-	/	/	/
				(แกงค์นาคา คิดส์)
นางพันธุรัต	-	/	/	/
พระอินทร์	/	/	/	-
				(สหัสอินทรา)
ธิดาทอง	/	/	/	/
หกเขย	/	/	/	/
ยายเฒ่าสุเมธา	-	/	/	-
			(หมอทอง)	
สาวใช้	-	-	/	-
			(ปุโรหิต เสนาจันทร์)	

จากตาราง จะเห็นได้ว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองแต่ละฉบับมีการดัดแปลงลักษณะตัวละครแตกต่างกันไป โดยทุกฉบับจะคงตัวละครหลักตามฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ไว้ แต่มีการนำเสนอตัวละครดังกล่าวในลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไป ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับผู้แต่งกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาของแต่ละฉบับเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตาม ในส่วนของตัวละครประกอบอื่นๆ พบว่าบางฉบับได้ตัดตัวละครบางตัวออกไป เพื่อให้เรื่องกระชับขึ้น และเหมาะสมกับการนำเสนอสารตามวัตถุประสงค์ของการดัดแปลงวรรณกรรม อีกทั้งบางฉบับมีการสร้างตัวละครบางตัวขึ้นใหม่เพื่อเสริมให้เรื่องน่าสนใจยิ่งขึ้น และช่วยให้การนำเสนอสารให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น

ตัวละครสงกานฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่ช่วยให้ผู้เสพสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น ทั้งยังมีหน้าที่คอยช่วยเหลือแนะนำตัวละครเอก เป็นต้น การดัดแปลงลักษณะตัวละครของแต่ละฉบับนี้แสดงให้เห็นถึงแนวทางการดัดแปลงวรรณกรรมในวัฒนธรรมประชานิยมที่ต้องคำนึงถึงผู้บริโภคเป็นสำคัญ เพื่อให้ตัวละครเหล่านี้สามารถเข้าถึงผู้บริโภคและสื่อสารแนวคิดตามจุดประสงค์ได้

2.1 แนวคิดเรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันวิกฤตการณ์ทางนิเวศวิทยาเกี่ยวกับมลภาวะต่างๆ และทรัพยากรธรรมชาติที่กำลังลดน้อยถอยลงกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกขณะ ดังที่พบว่าได้เกิดปรากฏการณ์โลกร้อน (Global Warming) อันเป็นต้นเหตุของภัยธรรมชาติร้ายแรงหลายเหตุการณ์ จนกลายเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกคนในสังคมไม่สามารถละเลยไม่ได้ ด้วยเหตุนี้ จึงมีการส่งเสริมให้ผู้คนหันมาสนใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมกันมากขึ้น เพื่อชะลอภาวะวิกฤตทางธรรมชาติที่นับวันยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ โดยวิธีการรณรงค์ถูกนำเสนอในหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการจัดการแสดงคอนเสิร์ต การประชาสัมพันธ์ โฆษณา รวมไปถึงการผลิตสื่อบันเทิงร่วมสมัยอื่นๆ ในการช่วยปลูกฝัง หรือรณรงค์ให้ตระหนักในปัญหาสิ่งแวดล้อม

การที่ทุกฝ่ายต่างร่วมมือกันเช่นนี้ ทำให้ประเด็นการรักษาสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการประหยัดพลังงานต่างๆ บังเกิดผลในวงกว้างและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลาย จนกล่าวได้ว่าการแนวปฏิบัติเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมไปแล้ว เพราะนอกจากมันจะถูกนำเสนอผ่านสื่อในรูปแบบของการรณรงค์แล้ว ยังถูกนำเสนอในลักษณะของแฟชั่น ซึ่งเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่เป็นเครื่องมือให้การรณรงค์สัมฤทธิ์ผลดียิ่งขึ้น เช่น การรณรงค์ให้หันมาใช้ถุงผ้าที่เขียนว่า “I'm not a plastic bag” ที่ได้รับความนิยมอย่างมากจนร้านกระเป๋ายี่ห้อดังผลิตออกมาวางจำหน่ายเพื่อผลทางธุรกิจนอกเหนือจากการช่วยรณรงค์ เป็นต้น

นอกจากนี้ วิธีการรณรงค์ผ่านสื่อบันเทิงร่วมสมัย ในลักษณะของการดัดแปลงวรรณกรรมก็เป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้คนทั่วไปหันมาใส่ใจสิ่งแวดล้อม ดังที่เห็นได้จากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมที่นำเสนอแนวคิดการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งยังแฝงไว้ด้วยการเรียกร้องให้คนในสังคมหันมาใส่ใจคุณค่าของทรัพยากรมากยิ่งขึ้น

แนวคิดการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมแสดงให้เห็นในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีจุดประสงค์การผลิตเพื่อการส่งเสริมให้เยาวชนหันมาให้ความสนใจกับการรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีการนำเสนอเรื่องในเชิงเรียกร้อง เชิญชวนให้ผู้คนทั่วไปหันมาให้คุณค่ากับแนวคิดของกลุ่มนี้ ทั้งยังมีการต่อสู้กับวาทกรรมเชิงอำนาจของผู้ที่มีสถานภาพสูงกว่า หรือ

ค่านิยมหลักที่ขัดแย้งกันในสังคม ซึ่งตัวแทนของอำนาจดังกล่าวเปรียบได้กับพ่อตา และกลุ่มเหยียนเอง

จากการศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับร่วมกับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ ทั้งในด้านการดัดแปลงรูปแบบ การดัดแปลงเนื้อเรื่อง และการดัดแปลงตัวละครแล้ว พบว่าแต่ละฉบับมีที่มา รูปแบบสื่อ จุดประสงค์การผลิต แก่นเรื่อง ผู้ผลิต และผู้เสพกลุ่มเป้าหมายแตกต่างกัน และองค์ประกอบเหล่านี้มีผลต่อการดัดแปลงรูปแบบ เนื้อเรื่อง และตัวละครของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับอย่างมาก สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบการผลิตบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ และวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ

การผลิต/ ฉบับ	บทละคร นอก	การ์ตูน นิทาน ส่งเสริม สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดี ไทย	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว	บทละครเวที
ที่มา	นำเค้าโครง เรื่องมาจาก สุวัณณสังข์ ชาดก และบท ละครครั้งกรุง เก่า เรื่องสังข์ทอง	นำเค้าโครง เรื่องมาจาก สุวัณณสังข์ ชาดก และ บทละครนอก พระราช- นิพนธ์	นำเค้าโครง เรื่องตอนต้น มาจาก สุวัณณสังข์ ชาดก และ โครงเรื่องหลัก มาจาก บทละครนอก พระราช- นิพนธ์	นำเค้าโครง เรื่องตอนต้น มาจาก สุวัณณสังข์ ชาดก และ โครงเรื่องหลัก มาจาก บทละครนอก พระราช- นิพนธ์	นำเค้าโครง เรื่องมาจาก สุวัณณสังข์ ชาดก และ บทละครนอก พระราช- นิพนธ์
รูปแบบ สื่อ	กลอนบท ละคร	การ์ตูนภาพ นิทาน ประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)	การ์ตูนแบ่ง ช่อง (comics)	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว (Animation)	บทละครเวที สมัยใหม่

ตารางที่ 9 (ต่อ)

การผลิต/ ฉบับ	บทละคร นอก	การ์ตูน นิทาน ส่งเสริม สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดี ไทย	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว	บทละครเวที
จุด ประสงค์ การผลิต	เพื่อให้ละคร ผู้หญิงในวังใช้ แสดงละคร นอก	เพื่อปลูกฝังให้ เด็กรักษา ธรรมชาติ และ สิ่งแวดล้อม	เพื่อให้ เยาวชนไทย ได้เข้าใจ วรรณคดีไทย อย่างลึกซึ้ง และพัฒนา ส่งเสริมนิสัย รักการอ่าน	เพื่อส่งเสริม คุณค่า วัฒนธรรม ไทย และแ่ง คิดเรื่องความ กตัญญูแก่ เยาวชน และ จุดกระแส การ์ตูนไทย ให้เทียบเท่า กับ ต่างประเทศ	เพื่อศึกษา กลวิธี การสร้าง บทละคร การทำกับการ แสดงละครร่วม สมัยจากเรื่อง สังข์ทอง นำเสนอ และ ตีความแก่น เรื่อง“รูป สุวรรณอยู่ ชั้นใน” ผ่าน มุมมองใหม่ใน บริบทของ สังคมไทย ปัจจุบัน
แก่น เรื่อง	การพิจารณา บุคคล ควร พิจารณาที่ สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ และจิตใจที่ดี	การรักษา ธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม จะทำให้มี ทรัพยากร ธรรมชาติใช้ สืบไป	สติปัญญา ช่วยให้รอด พ้นอุปสรรค	ผู้ที่เป็นคนดีมี ความกตัญญู จะมีได้รับ ความ ช่วยเหลือให้ แคล้วคลาด เสมอ	ควรพิจารณา ความดีงาม ของบุคคล จากจิตใจ และจงยอมรับ ในสิ่งที่ตนเป็น

ตารางที่ 9 (ต่อ)

การผลิต/ ฉบับ	บทละคร นอก	การ์ตูน นิทาน ส่งเสริม สิ่งแวดล้อม	การ์ตูน วรรณคดี ไทย	การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว	บทละครเวที
ผู้เขียน/ ผู้ผลิต	พระราช นิพนธ์ในพระ บาท สมเด็จพระ พุทธเลิศหล้า นภลัย	ทีมงาน โครงการ ประยุกต์ ศาสนาเพื่อ พัฒนาสุขภาพ และ สิ่งแวดล้อม คณะกรรมการ ศาสนาเพื่อ พัฒนา มูลนิธิธรรม โกศล-นาคะ ประทีป	บริษัท ต้นอ่อน แกรมมี จำกัด	บริษัท บรอดคาสต์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด	อ.ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร คณาจารย์และ นิสิต ภาควิชา ศิลปะ การละคร คณะ อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
ผู้ใส่ กลุ่ม เป้าหมาย	ผู้สนใจศึกษา วรรณคดีไทย	เด็กและ เยาวชน (วง ชั้นประถม ศึกษา)	เด็กและ เยาวชนทั่วไป (มุ่งเน้นกลุ่ม เด็กโต ที่ชอบอ่าน หนังสือ การ์ตูน)	เด็กและ เยาวชนทั่วไป (มุ่งเน้นกลุ่ม เด็กโต ที่ชอบชม การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว)	นิสิต นักศึกษา และ ประชาชน (มุ่งเน้น กลุ่มวัยรุ่น)

จากตารางจะเห็นได้ว่าการผลิตวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับมีที่มาจาก สุ วรรณสังฆชาดกและบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มีรูปแบบสื่อที่เหมาะสมกับผู้เสพ กลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ ยังมีการตีความใหม่และกำหนดแก่นเรื่องอย่างสอดคล้องกับ จุดประสงค์การผลิต เมื่อพิจารณาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับแล้ว จะเห็นได้ว่าแต่ละฉบับมี ลักษณะเฉพาะดังต่อไปนี้

ฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมมีการดัดแปลงรูปแบบให้สอดคล้องกับผู้เสพ โดยใช้ การ์ตูนนิทาน มีการแบ่งตอนนำเสนอ ใช้การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง ทั้งยังมีบทเสริมเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม จากลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตมุ่งเน้นการใช้ รูปแบบ และสื่อเป็น เครื่องมือในการสั่งสอนเยาวชน

ด้านการดัดแปลงเนื้อเรื่องมีการเพิ่มเหตุการณ์ให้เรื่องมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น การตัด เหตุการณ์เหนือจริง การตัดเหตุการณ์ที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว การตัดเหตุการณ์ให้เรื่องกระชับ การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วม สมัย การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้สะท้อนสภาพสังคมร่วมสมัย

ด้านการดัดแปลงลักษณะตัวละคร มีการสร้างตัวละครใหม่ ได้แก่ ตัวละครที่มีผลต่อ เรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่ การตัดตัวละคร ได้แก่ ตัวละครที่มีบทบาทน้อย และการเปลี่ยนแปลง ลักษณะตัวละคร ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครเพื่อสะท้อนแนวคิดสำคัญ

การดัดแปลงรูปแบบ เนื้อเรื่อง และลักษณะตัวละครของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับ การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นไปอย่างสอดคล้องกันในทิศทางที่เอื้อต่อการนำเสนอเรื่องสังข์ ทองให้เป็นไปตามจุดประสงค์ของการผลิต คือ การปลูกฝังให้เด็กรักชาติธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ การดัดแปลงส่งผลให้แก่นเรื่องของสังข์ทองเปลี่ยนแปลงไปตามจุดประสงค์ ซึ่งเหตุการณ์ที่ แสดงให้เห็นถึงแก่นเรื่องของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้คือ คำตอบของเจ้าเงาะ 3 ข้อที่ตอบ คำถามของท้าวสีกะนั่นเอง ดังความต่อไปนี้

ข้าแต่ท้าวสีกะ วิธีสร้างเมืองให้อยู่นาน ๗ ชั่วโมงนั้นไม่ยาก

เพียงแต่เจ้าเมืองและประชาชนทุกคนต้องถือกฎ ๓ ข้อ คือ

1. ทำนุบำรุงแม่น้ำป่าไม้ที่มีอยู่ให้อุดมสมบูรณ์เหมือนเดิมทุกอย่างตลอดไป
2. ห้ามการตัดไม้ทำลายของป่า และล่าสัตว์หรือจับสัตว์น้ำตามใจชอบ
3. ให้ทุกคนรู้จักกินพอดี อยู่พอดี ไม่ใช้ข้าวของ หรือกินอยู่อย่างสุรุ่ยสุร่าย

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม 2536: 12)

ทั้งสามประการนี้คือแก่นเรื่องของการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมเรื่องสังข์ทอง ภาคพิสดาร ซึ่งสอดคล้องกับหลักที่ใช้ในการรณรงค์เพื่อรักษาสิ่งแวดล้อม คือการทำนุบำรุงสิ่งที่มีอยู่ให้คงสภาพเดิม ไม่ทำลาย และใช้ทรัพยากรอย่างประหยัด ไม่ฟุ่มเฟือย ซึ่งในฉบับนี้มีการตัดตอนที่เป็นเหตุการณ์จุดสุดยอดของเรื่องสังข์ทองที่ทำให้พระสังข์ได้รับการยอมรับจากพ่อตามานำเสนอเพื่อถ่ายทอดแนวคิดดังกล่าว

นอกจากนี้ ในส่วนของตอนพิเศษ “ของแถม เจ้าเงาะทำพิสูจน์” ยังมีการเสริมแนวคิดและการปลูกฝังให้เด็กรักธรรมชาติด้วยกิจกรรมต่างๆ ที่จะทำให้เด็กได้สร้างความผูกพัน และสังเกตความเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม ทั้งยังให้ตัวละครเจ้าเงาะทำหน้าที่อธิบายให้เด็กเข้าใจว่าต้นไม้และสัตว์ป่าล้วนเป็นสิ่งมีชีวิตมีหัวใจที่ต้องการการปฏิบัติด้วยอย่างดีเช่นเดียวกับมนุษย์ จะเห็นได้ว่า ฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมเรื่องสังข์ทอง ภาคพิสดารนี้ นำบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์มาดัดแปลงขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นเครื่องมือถ่ายทอดความคิด และกล่าวได้ว่าเป็นกลไกหนึ่งที่ช่วยควบคุมสังคมในด้านส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมรักษาสิ่งแวดล้อมมากยิ่งขึ้น

ฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย มีการดัดแปลงรูปแบบเป็นการ์ตูนไทยแบบแบ่งช่อง หรือการ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในฉบับเดียว มีการแบ่งกรอบนำเสนอ การใช้กรอบบรรยายภาพและกรอบสนทนา รวมไปถึงการสอดแทรกมุขตลก

ด้านการดัดแปลงเนื้อเรื่องมีการเพิ่มเหตุการณ์ตลกขบขัน การตัดเหตุการณ์ที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว การตัดเหตุการณ์ให้เรื่องกระชับ การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล และการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย

ด้านการดัดแปลงลักษณะตัวละคร มีการตัดตัวละคร ได้แก่ ตัวละครที่มีบทบาทน้อย

การดัดแปลงรูปแบบ เนื้อเรื่อง และตัวละครของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยเป็นไปอย่างสอดคล้องกับผู้เสพและจุดประสงค์การผลิต กล่าวคือ มีการใช้รูปแบบการ์ตูนไทยแบบแบ่งช่องเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเด็กและเยาวชนสมัยใหม่ เพราะเป็นรูปแบบที่เป็นที่นิยมอย่างมากในกลุ่มเยาวชนไทยปัจจุบัน มีการเรียบเรียงเป็นช่อง พร้อมคำบรรยายและภาพประกอบใช้ภาษาที่เข้ากับยุคสมัยทำให้อ่านเข้าใจง่าย มีลักษณะเฉพาะคือมักสอดแทรกมุขตลกขบขันไว้ตลอดเรื่องดึงดูดความสนใจผู้เสพได้ดี ทั้งยังมีการดัดแปลงเนื้อเรื่องและตัวละครให้กระชับ ร่วมสมัย เพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจเรื่องสังข์ทองได้ง่าย ตามวัตถุประสงค์ของการผลิตที่ต้องการให้เยาวชนไทยเข้าใจวรรณคดีไทยอย่างลึกซึ้ง และพัฒนาส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน

อย่างไรก็ตาม ด้วยจุดประสงค์ของการผลิตประการหนึ่งที่ต้องการให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีเรื่องสังข์ทอง ทำให้รายละเอียดของฉบับนี้ใกล้เคียงกับบทละครนอก พระ

ราชนิพนธ์มากที่สุดจากทั้งสี่ฉบับ แก่นเรื่องของฉบับนี้จึงไม่ต่างไปจากฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์เท่าใดนัก จะต่างกันบ้างในส่วนของการละเอียดเล็กน้อยที่ฉบับการตูนวรรณคดีไทยเน้นนำเสนออย่างกระชับ ทำให้บางเหตุการณ์นำเสนอเพียงการบรรยายขนาดสั้น หรือตัดรายละเอียดไป ดังนั้น แก่นเรื่องของการตูนวรรณคดีไทยเรื่องสังข์ทองยังคงเป็นเรื่องการพิจารณาคนว่าควรพิจารณาจากสติปัญญา หรือความสามารถมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอก กับแนวคิดที่ว่าสติปัญญาและความสามารถจะช่วยให้รอดพ้นอุปสรรคนานัปการได้ ซึ่งเป็นคติธรรมคำสอนที่เหมาะสมจะใช้สั่งสอนให้เยาวชนไทยมีความพยายามที่จะพัฒนาตนเองให้มีความสามารถ และรู้จักให้เกียรติผู้อื่น

ฉบับการตูนภาพเคลื่อนไหว มีการดัดแปลงรูปแบบเป็นการตูนภาพเคลื่อนไหว มีลักษณะเด่นด้วยการใช้เสียงผู้บรรยายเล่าเรื่อง ใช้ดนตรีประกอบ และการสอดแทรกอารมณ์ขัน

ด้านการดัดแปลงเนื้อเรื่องมีการเพิ่มเหตุการณ์ให้มีความสมจริง การเพิ่มเหตุการณ์ที่มีลักษณะร่วมสมัย การเพิ่มเหตุการณ์ตลกขบขัน การเพิ่มเหตุการณ์ให้เรื่องมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น การตัดเหตุการณ์ที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้ตลกขบขัน การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครให้มีความตลกขบขัน

ด้านการดัดแปลงลักษณะตัวละคร มีการสร้างตัวละครใหม่ ได้แก่ ตัวละครที่มีผลต่อเรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่ และการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครให้มีความตลกขบขัน

การดัดแปลงรูปแบบ เนื้อเรื่อง และตัวละครของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับการตูนภาพเคลื่อนไหวจะเห็นได้ว่าการเพิ่มเติมรายละเอียดมาก เนื่องจากมีข้อจำกัดในการนำเสนอเนื้อหาจากจุดประสงค์การผลิตเพื่อส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรมไทย และแง่คิดเรื่องความกตัญญูแก่เยาวชน และเป้าหมายในการพัฒนางานการตูนไทยให้เทียบเท่ากับต่างประเทศ ทำให้ฉบับนี้ดัดแปลงเรื่องสังข์ทองโดยการเน้นการนำเสนอเหตุการณ์ในช่วงวัยเด็กของตัวละครเอก เพื่อให้ผู้เสพกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนในวัยใกล้เคียงกันรู้สึกถึงความเป็นพวกพ้อง ทั้งยังมีบทสนทนาที่แสดงถึงความกตัญญูของตัวละครเอกเสริมอยู่ตลอดเรื่อง โดยสอดแทรกอยู่ในเหตุการณ์สำคัญ

นอกจากนี้ การเพิ่มเติมบทสรุปของตัวละครตอนท้ายเรื่อง ยังเป็นการเสริมข้อคิดเรื่องบุคคลย่อมเป็นไปตามกรรม เพราะตัวละครแต่ละตัวมีบทสรุปที่เป็นผลมาจากการกระทำของตนทั้งสิ้น เข้าทำนอง ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เหมือนการสรุปข้อคิดจากเรื่องให้เด็กเข้าใจดังเช่นแนวปฏิบัติของนิทานอีสปที่มักจบด้วยคำสอน หรือที่กล่าวว่า “เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า” ซึ่งเป็นกลวิธีที่ทำให้สามารถสื่อสารแก่นเรื่องไปยังผู้เสพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ฉบับบทละครเวที มีการดัดแปลงรูปแบบเป็นบทละครเวทีสมัยใหม่ ตั้งชื่อเรื่องใหม่เป็น มหัทศวรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย นำเสนอด้วยรูปแบบจินตนิมิต กำหนดฉากตามบทละครนอก พระราชนิพนธ์ มีการดัดแปลงฉากให้เหมาะสมสำหรับการนำมาแสดงในปีพ.ศ.2548 และสะท้อนถึงปัญหาของสภาพสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว ทั้งยังมีการใช้เพลงประกอบการแสดง

ด้านการดัดแปลงเนื้อเรื่องมีการเพิ่มเหตุการณ์ให้มีความสมจริง การเพิ่มเหตุการณ์ให้เรื่องมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น การตัดเหตุการณ์เหนือจริง การตัดเหตุการณ์ที่มีความรุนแรง ก้าวร้าว การตัดเหตุการณ์ให้เรื่องกระชับ การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้สะท้อนสภาพสังคมร่วมสมัย และการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้ตลกขบขัน

ด้านการดัดแปลงลักษณะตัวละคร มีการตัดตัวละคร ได้แก่ การตัดตัวละครเหนือจริง ตัวละครที่มีบทบาทน้อย และมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละครเพื่อสะท้อนแนวคิดสำคัญ

การดัดแปลงรูปแบบ เนื้อเรื่อง และตัวละครของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับบทละครเวทีเป็นไปโดยเน้นความร่วมมือ และสอดคล้องกับแก่นความคิดเรื่อง “อุปสุวรรณอยู่ชั้นใน” ทั้งนี้ ผู้ผลิตดัดแปลงโดยใส่ความร่วมมือ ประกอบกับจินตนาการบนพื้นฐานของความสมเหตุสมผล และเป็นไปได้ในปัจจุบัน เพื่อให้นำเสนอแนวคิดหลักเกี่ยวกับเรื่องคุณค่าของตัวตนที่แท้จริง การยอมรับตัวเอง ที่จะนำมาซึ่งความรักอย่างความสงบสุขอย่างแท้จริงระหว่างมนุษย์ ประกอบกับการผสมผสานวิถีชีวิตของคนในยุคปัจจุบันประกอบกับวัฒนธรรมประชานิยมเข้าไป ในทำนองตีแผ่ความจอมปลอมในสังคมสมัยใหม่ทุกวันนี้ จึงให้แนวคิดที่สะท้อนสภาพสังคมในด้านมืดเพื่อให้ผู้เสพได้ตระหนักในคุณค่าที่แท้จริงของตนเอง

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทุกฉบับล้วนมีการประกอบสร้างความหมายใหม่ที่ต่างไปจากในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เช่น การดัดแปลงแก่นเรื่องตามจุดประสงค์ของผู้ผลิต หรือการดัดแปลงแนวเรื่องโดยเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมปัจจุบัน ดังนั้น การประกอบสร้างความหมายใหม่นี้อาจทำให้ผู้เสพที่ต่างมีพื้นความรู้เดิมเกี่ยวกับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ เกิดการตั้งคำถาม ได้แย้ง หรือต่อรองเกี่ยวกับแนวทางการดัดแปลงที่ต่างไปจากเดิมในเรื่องของรูปแบบ หรือแก่นเรื่องในฐานะของการนำวัฒนธรรมเก่ามาผลิตซ้ำ แต่บางกรณีความนิยมที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยก็ทำให้ผู้เสพเข้าใจแนวทางการดัดแปลงใหม่ เห็นได้จากฉบับบทละครเวทีที่ได้ดัดแปลงเหตุการณ์การผจญภัยของพระสังข์ในบทละครนอกพระราชนิพนธ์ ซึ่งเป็นลักษณะการสร้างเรื่องให้มีเรื่องเหนือจริงตามแนวเรื่องจักรๆวงๆ มาเป็นการเผยตัวตนที่

แท้จริงเพื่อสะท้อนแนวคิดให้ยอมรับตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ซึ่งเป็นการตีความเรื่องรูปทรงแใหม่ให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ทั้งยังมีการเพิ่มเติมเหตุการณ์ในลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมมากมาย ในกรณีนี้ แม้ว่าแนวคิด หรือเหตุการณ์ที่ถูกเพิ่มขึ้นมาจะแตกต่างไปจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ แต่ผู้เสพที่มีความรู้เดิมเกี่ยวกับวัฒนธรรมเก่าอันเกี่ยวเนื่องกับเรื่องสังข์ทองก็น่าจะให้การยอมรับ เนื่องจากการดัดแปลงดังกล่าว เป็นการดัดแปลงอย่างสอดคล้องกับสภาพการณ์ที่สามารถเป็นจริงและเกิดขึ้นได้ในยุคปัจจุบัน ทั้งยังเป็นการดัดแปลงในลักษณะที่สอดคล้องกับความนิยมวรรณกรรมที่มีเนื้อเรื่องสมจริงของคนยุคใหม่อีกด้วย

จากการสรุปวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์และการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ทั้งสี่ฉบับในองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ การดัดแปลงเนื้อเรื่อง การดัดแปลงลักษณะตัวละครแล้ว พบว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองได้แก่ จุดประสงค์ของการผลิต สื่อหรือช่องทางการนำเสนอ ผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งยุคสมัยที่ผลิตซ้ำวรรณกรรมดัดแปลงฉบับนั้นๆ ขึ้นด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าประเด็นเหล่านี้ล้วนสอดคล้องกันอยู่ภายใต้กรอบของวัฒนธรรมประชานิยม อันจะวิเคราะห์ให้เห็นในบทต่อไป

บทที่ 4

ลักษณะวัฒนธรรมประชาานิยมที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ

ในบทนี้ผู้ศึกษาจะวิเคราะห์ให้เห็นว่า ลักษณะของวัฒนธรรมประชาานิยมที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆมีลักษณะอย่างไรบ้าง ทั้งนี้ จะวิเคราะห์ตามแนวคิดวัฒนธรรมประชาานิยมซึ่งได้ค้นคว้าไว้ในบทที่ 2 จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับมีความโดดเด่นในประเด็นที่แตกต่างกันไปตามแต่แนวทางการนำเสนอและจุดประสงค์ของการผลิต ซึ่งสามารถแบ่งประเด็นศึกษาลักษณะวัฒนธรรมประชาานิยมในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆได้เป็น สื่อและผู้เสพ แนวคิด และภาษา

1. สื่อ และผู้เสพ

ปัจจุบันคนไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนไทยมีพฤติกรรมการเลือกเสพสื่อที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น และส่วนใหญ่มักเลือกเสพสื่อตามความนิยมและมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจ ดังนั้น การเลือกสื่อนำเสนอวรรณคดีไทยให้เป็นที่รู้จักในหมู่เยาวชนไทยได้นั้น จึงต้องเลือกช่องทางการนำเสนอให้มีความเหมาะสมและตรงกับคความนิยมของผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย ดังที่ธรรมจักร พรหมพัว (2546:11) ได้กล่าวถึงการเลือกเสพสื่อของเด็กไทยในปัจจุบันไว้ ดังนี้

เด็กไทยปัจจุบันได้ไหลเคลื่อนไปตามกระแสวัฒนธรรมประชาานิยม (Popular culture) หรือ "ตามแฟชั่น" เด็กทุกคนต้องเรียนรู้ที่จะเลือกชมการแสดงที่กำลัง "ป๊อป" หรือ "อินเทรนด์" มิฉะนั้น จะมิได้รับการยอมรับจากเพื่อนพ้อง จึงไม่แปลกเลยที่เด็กที่กำลังเรียนรำไทยหรือสนใจรำไทยจะถูกมองจากเพื่อนกลุ่มหนึ่งว่า "หัวโบราณ" หรือ "เชย" หรือ "OUT" ?!

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าเยาวชนไทยจะมีพฤติกรรมและความคิดไปตามวัฒนธรรมประชาานิยม ดังนั้นการเลือกเสพสื่อก็จะเป็นไปตามความนิยม หรือกระแสของแต่ละช่วงเวลา ดังนั้นผู้ผลิตจึงต้องรู้เท่าทันความนิยมของผู้เสพ การเลือกสื่อในการนำเสนอ และการสร้างสรรค์ หรือผลิตซ้ำผลงานเพื่อตอบสนองของผู้เสพจึงนับว่าเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ผลงานสามารถสร้างผลกำไรทางธุรกิจ และเป็นที่ยอมรับแพร่หลายได้

จากการพิจารณาวรรณกรรมทั้งสี่ฉบับ พบประเด็นของสื่อและผู้เสพ 3 ลักษณะด้วยกัน คือ สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบ สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละคร และสื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อเรื่อง อันวิเคราะห์ได้ต่อไปนี้

1.1 สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบ

สื่อเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการดัดแปลงรูปแบบและเนื้อหาของเรื่องสังข์ทองให้มีลักษณะเฉพาะหลากหลายและน่าสนใจ และรูปแบบนับว่าเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เสพเข้าถึงวรรณกรรมได้ ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ปรากฏประเด็นสื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบด้วยกัน 3 ลักษณะคือ การดัดแปลงรูปแบบให้เข้าใจง่าย การสร้างบทพากย์หรือบทสนทนาเสริมให้ตลกขบขันและเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน และการใช้สื่อละครเวทีแบบจินตนิมิต ซึ่งแต่ละฉบับก็จะมีลักษณะเด่นในแต่ละหัวข้อ อธิบายได้ ดังนี้

1.1.1 การดัดแปลงรูปแบบให้เข้าใจง่าย

การ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อม และการ์ตูนวรรณคดีไทยนำเสนอผ่านสื่อหนังสือการ์ตูนเช่นเดียวกัน มีข้อแตกต่างกันคือรูปแบบของหนังสือการ์ตูนที่นำเสนอที่การ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อมนำเสนอเป็นการ์ตูนนิทาน ส่วนการ์ตูนวรรณคดีไทยนำเสนอเป็นแบบการ์ตูนแบ่งช่อง อย่างไรก็ตาม การนำเสนอเรื่องสังข์ทองผ่านสื่อหนังสือการ์ตูนนับว่าเป็นสื่อที่มีข้อจำกัดในเรื่องการนำเสนอรายละเอียดของเรื่อง เพราะมีเนื้อที่ในการนำเสนอจำกัด และหากนำเสนอเยิ่นเย้อเกินไปก็จะทำให้ผู้เสพสื่อประเภทนี้ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเด็กที่จะมีสมาธิต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งไม่นานนักเกิดความเบื่อ ไม่อยากติดตาม อีกทั้งการนำเสนอรายละเอียดของเรื่องมาก อาจยากเกินไป ทำให้เด็กไม่สนใจ แต่ขณะเดียวกันผู้ผลิตก็ต้องมีการจัดรูปแบบเพื่อนำเสนอเรื่องให้มากพอที่จะทำให้เด็กเข้าใจเรื่องสังข์ทองได้ ดังนั้น ผู้ผลิตจึงต้องมีการดัดแปลงรูปแบบให้เด็กเข้าใจเรื่องสังข์ทองได้ง่ายขึ้น

ในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมมีกลวิธีการดัดแปลงรูปแบบให้เข้าใจง่ายโดยการแบ่งตอนนำเสนอ ซึ่งแต่ละตอนก็จะนำเสนอเหตุการณ์แต่ละช่วงไป มีการแบ่งช่วงเหตุการณ์เป็นการตั้งคำถามในตอนหนึ่ง เฉลยคำตอบในตอนที่สอง และอธิบายเหตุผลในบทที่สาม ทั้งยังใช้ตอนเสริมพิเศษเป็นเครื่องมือในการสั่งสอนเด็กให้เป็นไปตามจุดประสงค์การผลิต ทำให้ผู้เสพที่เป็นเด็กเข้าใจเรื่องได้อย่างเป็นขั้นตอน นับเป็นการใช้เรื่องสังข์ทองเป็นเครื่องมือนำเสนอสารผ่านสื่อได้อย่างน่าสนใจ

สำหรับฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย ผู้ผลิตนำบทละครนอก เรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ มาดัดแปลงในรูปแบบการ์ตูนแบ่งช่องซึ่งเป็นรูปแบบสื่อที่เป็นที่นิยมอย่างมากในกลุ่ม

เยาวชนไทยปัจจุบัน และเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน เพราะการตูนแบ่งช่องมีรูปแบบการเรียบเรียงเป็นช่อง พร้อมคำบรรยายและภาพประกอบทำให้อ่านง่าย ช่วยขยายประสบการณ์ของผู้อ่านให้กว้างขวางขึ้นจากการใช้ภาพแสดงลักษณะตัวละครและเหตุการณ์ ใช้ภาพหลายภาพในหนึ่งหน้าช่วยเล่าเรื่องต่อเนื่องกันเป็นลำดับ ทั้งยังมีลักษณะเฉพาะที่นิยมสอดแทรกมุขตลกขบขันไว้ตลอดเรื่อง ทำให้เด็กสนุกสนานและอยากรู้เรื่องราวของสิ่งของ แม้จะไม่ได้อ่านจากต้นฉบับแต่ก็สามารถเข้าใจเรื่องสิ่งของได้ดีจากฉบับนี้ เพราะผู้ผลิตเคร่งครัดกับการนำเสนอเรื่องตามต้นฉบับ จะมีการตัดตอนย่อยออกไปบ้างก็เกินไปเพื่อความกระชับของเรื่อง

สิ่งของในสื่อการ์ตูนนิทานแบบคอมิกส์สตรียฉบับนี้ช่วยให้ผู้เสพได้ทราบเรื่องสิ่งของในรูปแบบที่อ่านง่าย ตลกขบขัน และเนื้อหากระชับ สามารถดึงดูดความสนใจจากเด็กมาอยู่ที่เรื่องสิ่งของได้จนจบเรื่อง อันทำให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจในวรรณคดีไทยเรื่องสิ่งของได้ในระดับหนึ่ง การสร้างความสนใจด้วยสื่อบันเทิงร่วมสมัยอันเป็นที่นิยมชมชอบของเด็ก และการสอดแทรกอารมณ์ขันตลอดเรื่องนับเป็นวิธีที่ทำให้เด็กอยากอ่านวรรณคดีไทย อีกทั้งการนำเสนอเรื่องสิ่งของในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย ยังมีการนำเสนอเรื่องราวในวัยเด็กของพระสังข์ยาวถึงครึ่งเรื่อง เพราะต้องการกระตุ้นความเป็นพวกพ้องโดยใช้ตัวละครเด็กดึงดูดความสนใจจากผู้เสพกลุ่มเป้าหมายซึ่งอยู่ในวัยเด็กเช่นกันนั่นเอง

1.1.2 การสร้างบทพากย์หรือบทสนทนาเสริมให้ตลกขบขันและเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์ซึ่งนับว่าเป็นสื่อที่มีข้อจำกัดน้อยที่สุดจากทุกฉบับที่นำมาศึกษา และการนำเสนอโดยใช้รูปแบบการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวยังมีข้อจำกัดน้อยมาก ผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์เรื่องราวได้ตามจินตนาการ จะมีข้อจำกัดอยู่บ้างก็ในส่วนของเวลาแพร่ภาพทางโทรทัศน์ที่มีเวลาเพียงวันละ 3 นาทีเท่านั้น ผู้ผลิตจึงต้องนำเสนอเหตุการณ์ให้น่าสนใจ และสนุกสนานอยู่ตลอด การสร้างบทพากย์ หรือบทสนทนาเสริมให้ตลกขบขันและเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันจึงเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้เรื่องสนุกสนานมากยิ่งขึ้นดังบทละครเวทีต่อไปนี้

ผู้บรรยาย เมื่อรู้ว่าคงเลี้ยงพระสังข์ไว้ไม่ได้ ทำวฤชค์และมเหสีจึงส่งสารไป
 ให้นางยักษ์พันธุรัตช่วยเลี้ยงพระสังข์แทน

ปลาบิน (กำลังบินส่งสารไปร้องเพลงไป) ซอนนั้นเป็นของพี่แต่จดหมายนี้นั้นเป็นของใคร
 บอกพี่หน่อยได้ไหม... (เสียงเพาดัง) อู๋! ตายแล้วจ๊อบเข้า ใครเพจมาเนี่ย?

(การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 2543 - 2545)

จากตัวอย่างเป็นเหตุการณ์ในตอนที่ทำวฤชค์ส่งสารไปหานางพันธุรัตเพื่อให้ทราบ
 ว่าตนจะขอส่งพระสังข์ไปให้นางพันธุรัตเลี้ยงดู เพราะเห็นว่าถ้าอยู่กับตนพระสังข์จะลำบาก ใน
 ฉบับนี้มีการดัดแปลงโดยสอดแทรกประเด็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารเข้าไป
 ด้วยการให้ทำวฤชค์ส่งสารถึงนางพันธุรัตผ่านปลาบินอีเอ็มเอสที่รับข้อมูลผ่านศูนย์จากปลา
 โอเปอเรเตอร์ เป็นการสร้างความซับซ้อนโดยสอดแทรกสถานการณ์ที่ขัดกับเหตุการณ์ตามเวลาใน
 ท่องเรื่อง ซึ่งต้องเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในอดีตหลายร้อยปีมาแล้ว แต่กลับมีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย
 ในยุคปัจจุบันส่งข่าวสารกัน

การทำให้เกิดความตลกขบขันและเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันนอกจากจะสร้างความ
 สนใจให้แก่ผู้เสพได้แล้ว ยังเป็นลักษณะของการใช้สื่อสะท้อนวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันอีก
 ด้วย

1.1.3 การใช้สื่อละครเวทีแบบจินตนิมิตเร้าความสนใจผู้เสพ

ในฉบับละครเวที มีการนำไปแสดงโดยใช้สื่อละครเวทีแบบจินตนิมิตเพื่อเร้าความ
 สนใจผู้เสพ* เพราะรูปแบบของละครเวทีแนวนี้จะเน้นความตื่นตาตื่นใจ ไม่ว่าจะเป็นแนวเรื่อง
 เครื่องแต่งกาย ตลอดจนอุปกรณ์การแสดงที่มีขนาดเกินจริง สีสันฉูดฉาด นับว่าเป็นรูปแบบการ
 นำเสนอที่สามารถกระตุ้นความสนใจจากผู้เสภกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นได้

1.2 สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อเรื่อง

เมื่อพิจารณาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองแล้ว ผู้ศึกษาพบว่า มีประเด็นสื่อ และผู้เสพ
 กับการดัดแปลงเนื้อเรื่อง คือ การดัดแปลงเนื้อเรื่องเพื่อรับใช้จุดประสงค์ของการผลิต การ
 ดัดแปลงเนื้อเรื่องให้กระชับ เข้าใจง่าย การดัดแปลงเนื้อเรื่องโดยเพิ่มเหตุการณ์ที่สะท้อนวิถีชีวิต
 ของคนในปัจจุบันอันเป็นที่คุ้นเคยของผู้เสพ และการดัดแปลงเหตุการณ์ให้เสียดสีคนในสังคม
 ปัจจุบันเพื่อให้แนวคิดกับผู้เสพ

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 67

1.2.1 การดัดแปลงเนื้อเรื่องเพื่อรับใช้จุดประสงค์ของการผลิต

การ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อมเป็นฉบับที่มีการดัดแปลงเนื้อเรื่องเพื่อรับใช้จุดประสงค์การผลิตอย่างชัดเจนที่สุด เพราะมีการดัดแปลงให้เรื่องเปลี่ยนไปอย่างมาก ซึ่งผู้ผลิตได้ดัดแปลงชื่อเรื่องให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ดัดแปลงไปว่าเป็นสังข์ทอง ภาคพิศดาร อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตพยายามรักษากรอบของเรื่องสังข์ทองไว้โดยการคงไว้ซึ่งโครงเรื่องหลักของเหตุการณ์ตอนที่น่ามาเสนอ กล่าวคือ พระอินทร์ลงมาทำท้าวสามลแข่งขันอันเป็นเหตุให้เจ้าเงาะได้รับการยอมรับในที่สุด แม้ว่าจะไม่ได้เผยแพร่ของอย่างในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ก็ตาม

ผู้ผลิตวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับนี้ต้องการให้เยาวชนหันมาสนใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพราะปัจจุบันวิกฤตการณ์ทางนิเวศวิทยาเกี่ยวกับมลภาวะต่างๆ และทรัพยากรธรรมชาติที่กำลังลดน้อยถอยลงกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกขณะ ดังที่พบว่าได้เกิดปรากฏการณ์โลกร้อน (Global Warming) อันเป็นต้นเหตุของภัยธรรมชาติร้ายแรงหลายเหตุการณ์ จนกลายเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกคนในสังคมไม่สามารถละเลยไม่ได้ ด้วยเหตุนี้ จึงมีการส่งเสริมให้ผู้คนหันมาสนใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมกันมากขึ้น เพื่อชะลอภาวะวิกฤตทางธรรมชาติที่นับวันยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ โดยวิธีการรณรงค์ถูกนำเสนอในหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการจัดการแสดงคอนเสิร์ต การประชาสัมพันธ์ โฆษณา รวมไปถึงการผลิตสื่อบันเทิงร่วมสมัยอื่นๆ เช่นวรรณกรรมเยาวชนเพื่อช่วยในการปลูกฝัง หรือรณรงค์ให้ตระหนักในปัญหาสิ่งแวดล้อม

วิธีการรณรงค์ผ่านสื่อบันเทิงร่วมสมัย ในลักษณะของการดัดแปลงวรรณกรรมนับเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้คนทั่วไปหันมาใส่ใจสิ่งแวดล้อม ดังที่เห็นได้จากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม ที่นำเสนอเรื่องสังข์ทองเพื่อใช้เป็นเครื่องมือเรียกร้องให้คนในสังคมหันมาใส่ใจคุณค่าของทรัพยากรมากยิ่งขึ้น

1.2.2 ดัดแปลงเนื้อเรื่องให้กระชับเพื่อให้ผู้เสพเข้าใจง่าย

วรรณคดีแนววัฒนธรรมประชานิยมฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยมีการดัดแปลงเนื้อเรื่องให้กระชับเพื่อให้ผู้เสพที่เป็นเด็กเข้าใจได้ง่าย โดยตัดเนื้อเรื่องในส่วนที่ไม่จำเป็นกับโครงเรื่องหลักออกไป เพื่อให้ผู้เสพรู้จักเรื่องสังข์ทองได้โดยสรุป อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตยังคงรักษาเนื้อเรื่องตอนสำคัญไว้ตามต้นฉบับอย่างเคร่งครัด

1.2.3 ดัดแปลงเนื้อเรื่องโดยเพิ่มเหตุการณ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันอันเป็นที่คุ้นเคยของผู้เสพ

การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมีเหตุการณ์ตอนหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันอันเป็นที่คุ้นเคยของผู้เสพ ก็คือเหตุการณ์จากบทละครนอก พระราชนิพนธ์

ในช่วงตอนที่เจ้าเงาะไม่ยอมถอดรูป ร้อนถึงอาสน์อ่อนของพระอินทร์กลับแจ้งกระด้าง พระอินทร์จึงทราบเรื่องและต้องลงไปช่วยเหลือด้วยการวางแผนแปลงกายลงไปทำท้าวสามนต์ตีคิลิิงบ้านชิงเมืองเพื่อให้เจ้าเงาะยอมถอดรูปช่วยรักษาบ้านเมืองของพ่อตา ซึ่งในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวดัดแปลงว่าท้าวสามนต์และหกเขยกำลังจะยกทัพไปประหารเจ้าเงาะ โดยพระอินทร์ทราบเรื่องจากโทรศัพท์สายด่วนซึ่งติดต่อโดยตรงมาจากโลกมนุษย์ผ่านโอเปอเรเตอร์ที่เป็นนางฟ้าอยู่บนสวรรค์ชั้นเจ็ด พระอินทร์จึงส่งนำเสนอให้เทวดาทั้งหลายมาชุมนุมกันเพื่อคิดหาทางช่วยเหลือเจ้าเงาะ ดังบทละครต่อไปนี้

บนสวรรค์ วิมานพระอินทร์

สายสมร (นั่งตะไต้ใบเส้าหน้าคอมพิวเตอร์) เอ้อ! เอ... ทำไม่มันว่าอย่างนั้นะ ไม่เห็นมีใครอีเมลมาเลย พระอินทร์ก็ทรงหลับอยู่นั่นแหละ สงสัยดูบอชชะตักสิ เอ้อ! เบื่อเบื่อ

(เสียงโทรศัพท์ดังขึ้น)

สายสมร อู๊ย! อัลโหล ที่นี่สวรรค์ชั้นเจ็ด สายของคัมภีร์นทร์หรือ สักครู่
(สายสมรต่อสายโทรศัพท์ไปยังพระอินทร์, เสียงโทรศัพท์เครื่องของพระอินทร์ดังขึ้น)

พระอินทร์ (หาว) เมื่อคืนลิเวอร์พูลแยเลย (รับโทรศัพท์) อัลโหล

สายสมร สายด่วนจากโลกมนุษย์เพคะ

พระอินทร์ อืม หวา! ว่าไงนะ ท้าวสามนต์จะยกทัพไปประหารเจ้าเงาะหรือ

(วางโทรศัพท์) แย่แล้ว ไม่ได้การละ สายสมร ส่งเทวดาชั้นหนึ่งเข้าประชุมด่วน

สายสมร เพคะ (กดเสียงกริ่งนำเสนอ) แอทเทนชั่นพลีส ผู้มีอุปการคุณโปรดทราบ

พระอินทร์ (เสียงแทรกเข้ามาอย่างรำคาญใจ) อยู่ห่างไหนนะ!

สายสมร เอ่อ... ขอโทษเพคะ (นำเสนอดต่อ) ขณะนี้มีเรื่องด่วนบนโลกมนุษย์ ขอให้เทวดาทุกท่านเข้าประชุมกับพระอินทร์ที่สวรรค์ชั้นเจ็ดโดยด่วน

(เสียงกริ่งนำเสนอ)

(การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว)

จากบทสนทนาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร ทำให้พระอินทร์ทราบเรื่องบนโลกมนุษย์ได้โดยไม่ต้องใช้อิทธิฤทธิ์ใดๆ เปรียบได้ว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารเป็นดังสิ่งวิเศษที่ทำให้การใช้ชีวิตง่ายและสะดวกสบายยิ่งขึ้น นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าการสอดแทรกมุขตลกเกี่ยวกับชีวิตของคนในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคร่วมสมัยกับผู้เสพที่เกี่ยวเนื่องกับเทคโนโลยี เช่น พระ

อินทร์ที่วงแหวนหาวนอนขณะปฏิบัติงานเพราะดูฟุตบอลจนตึกตื่น หรือนางฟ้าสายสมรที่วงแหวนหาวนอนไม่แพ้กันกำลังรอคอยการติดต่อจากอีเมลหน้าคอมพิวเตอร์เก่าเปื้อน ซึ่งมุกตลกเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตคนในปัจจุบันที่ผูกพันอยู่กับเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดี

1.2.4 ดัดแปลงเหตุการณ์เพื่อให้สอดคล้องกับผู้เสพ

ละครเวทีเหตุการณ์ที่เพิ่มขึ้นมาในลักษณะนี้มีหลายเหตุการณ์ด้วยกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงการพิจารณาคนจากภายนอก ซึ่งได้รับการดัดแปลงให้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน เช่น การทำศัลยกรรมเพื่อความงาม ซึ่งพบในเหตุการณ์ที่หกเขยไปขอปลากับองค์การการค้าอาหารทะเล โดยสังขที่ซื้อองค์การนี้มาได้ซ่อนตัวอยู่และส่งเสียงยื่นข้อเสนอเพื่อแลกกับปลาตามที่หกเขยขอ ข้อเสนอของสังขคือการขอแลกปลากับของปลอมในตัวของหกเขย อันได้แก่ เครื่องประดับและซิลิโคนที่ทั้งหกเขยเสริมจมูก ซึ่งตอนแรกบรรดาหกเขยก็ยังไม่ยอมรับว่ามีของปลอมในตัว แต่ก็เกรงว่าหากไม่มีปลากลับไปจะถูกพ่อตายึดทรัพย์ ตบหน้า และเนรเทศ ประกอบกับกลัวคำขู่ของสังข จึงยอมทำตามข้อเสนอ นั้น ดังข้อความต่อไปนี้

เสียง จะถอดดีๆ หรือจะให้ดึงออกมา

(เจ้าชายชาร์มมิง วิลเลียม และแฮร์ริสทอนหายใจเฮือกแล้วก็ตัดใจถอดมงกุฎและเหรียญตราวางลงบนถาด)

เสียง มีอีก

เดวิด อย่าบอกนะว่าจะให้ถอดฟันปลอม

เสียง ไม่ใช่ ซิลิโคนต่างหาก

บอยแบนด์ (รีบกุมขมุก) โอ๊ย ผมไม่ได้ทำ

เจป๊อป แหลมเปียอย่างนี้เนี่ยนะ

ฮาวคัม (กับเจป๊อป) นายก็เหลามาเหมือนกัน โหมมาทั้งหน้าเลยมั้งนั่น

เจป๊อป ยุงน่า ใส่นีปีตะ!

เสียง มันก็เสริมตั้งให้สูงโด่งกันทุกคนนั่นแหละ!

(เจ้าชายหลบตา)

เดี๋ยวฉันจะดึงซิลิโคนนายออกมา จะได้เลิกเซ็ดเลิกล้างกันเสียที

วิลเลียม โห้ย อย่างนี้พวกเราก็เสียโฉมสิครับ

เสียง แค่อ่อนปลายจมูกนิดเดียวเอง

บอยแบนด์ (กับกลุ่ม) ใส่น้ำมันบัวหรือไฉวะ

เดวิด เอาเหอะน่า มีเงินก็ศัลยกรรมได้

(บทละครเวที :30)

จากตัวอย่างแสดงให้เห็นถึงความนิยมด้านความงามของคนในปัจจุบัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นได้จากการที่มีผู้เข้ารับบริการศัลยกรรมตกแต่งเพื่อความงามมากขึ้น และเป็นที่ยอมรับจากสังคมมากกว่าในอดีต ปัจจุบันศัลยกรรมพลาสติกเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายและไม่ได้ถูกใช้เพียงเพื่อช่วยเหลือผู้ป่วยที่มีความผิดปกติด้านร่างกายมาแต่กำเนิด หรือเพราะโรคภัย และผู้สูญเสียความปกติจากอุบัติเหตุเท่านั้น ผู้คนมักนิยมใช้บริการศัลยกรรมพลาสติกเพื่อเสริมความงาม หรือลบปมด้อยของตนเองเพื่อผลทางความสวยงามเป็นสำคัญ เนื่องจากค่านิยมปัจจุบันที่ให้การยอมรับมากยิ่งขึ้นดังกล่าวกว่า ประกอบกับวิทยาการทางการแพทย์ที่ก้าวหน้าและสะดวกมากขึ้น ส่งผลให้จำนวนผู้เข้ารับบริการศัลยกรรมพลาสติกเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

นอกจาก ประเด็นด้านความงามที่สอดคล้องอยู่ในบทสนทนาข้างต้นจะสอดคล้องกับค่านิยมการพิจารณาคนที่ภายนอกซึ่งเป็นแนวคิดสำหรับผู้เสพที่แฝงอยู่ในเรื่องสังคมของแล้ว ยังสะท้อนให้เห็นประเด็นเกี่ยวกับทุนนิยม ที่เงินสามารถบันดาลได้ทุกอย่างไม่ว่าแม้แต่การเปลี่ยนแปลงร่างกายที่มีมาแต่กำเนิด

1.3 สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละคร

เมื่อพิจารณาวรรณกรรมเรื่องสังคมของแล้ว ผู้ศึกษาพบว่าประเด็นสื่อ และผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละคร คือ การดัดแปลงตัวละครเจ้าเงาะให้เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็ก การดัดแปลงตัวละครเพื่อเน้นจุดประสงค์การผลิต การดัดแปลงตัวละครเพื่อให้กระชับและเข้าใจง่ายขึ้น การดัดแปลงตัวละครให้มีลักษณะตลกขบขันเพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้เสพ และดัดแปลงลักษณะตัวละครให้สะท้อนปัญหาวัยรุ่นปัจจุบันเพื่อให้แนวคิดกับผู้เสพ

1.3.1 ดัดแปลงตัวละครเจ้าเงาะให้เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็ก

ในการ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อม “พีเงาะ” มีลักษณะเฉพาะตัวใส่ใจในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยใช้ภูมิหลังของตัวละครเจ้าเงาะจากฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ ที่ถูกพ่อตาไล่ให้ไปอยู่กระท่อมปลายนา กับนางรจนา จึงได้มีโอกาสใกล้ชิดกับธรรมชาติ มาให้เหตุผลกับการดัดแปลงใหม่ ดังข้อความต่อไปนี้

“น้องๆที่รัก พีเงาะรู้ความลับของเมือง 7 ชั่วโมงโดยไม่ต้องมีเทวดาที่ไหนมาบอกหรอก”

แต่พีเงาะรู้เพราะว่าเคยอยู่ปามาก่อน แถมยังถูกพ่อตาคือท้าวสามลไล่ให้ไปอยู่กระท่อมปลายนา กับพี่รจนาอีกต่างหาก พีเงาะเลยได้อยู่กับธรรมชาติมากกว่าใคร

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม 2536:34)

จากตัวอย่างแสดงถึงที่มาที่ทำให้เจ้าเงาะมีลักษณะเฉพาะที่ใส่ใจธรรมชาติและมีความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติซึ่งอ้างอิงมาจากภูมิหลังตัวละครของต้นฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ เพราะในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมไม่ได้มีเหตุการณ์ในตอนดังกล่าว นอกจากนี้ตัวละครเงาะยังมีบทบาทในการนำเสนอแนวคิดของกลุ่มผู้ใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมโดยการสั่งสอนให้ผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กเกิดความรู้และเข้าใจในหลักการง่าย ๆ ของการพึ่งพากันทางธรรมชาติ หรือระบบนิเวศ ดังตัวอย่างดังต่อไปนี้

การที่เงาะได้อยู่กับธรรมชาติทุกวันนี่แหละ ทำให้สังเกตเห็น จนแอบรู้ดีกว่า จี๊ ๆ ป่าไม้ สัตว์ป่า และน้ำ เขาเป็นพี่น้องแฝดสาม อยู่ไหนอยู่ด้วยกัน ไปไหนไปด้วยกัน แยกกันไม่ได้เลยอะ

เปรียบเทียบเหมือนกับ ร่างกาย-เลือด และอวัยวะในทั้งหมดของเราที่ต้องอยู่ด้วยกัน ถ้าแยกจากกันก็อยู่ไม่ได้ ขาดอะไรไปสักอย่างก็ไม่ได้

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม 2536:36)

จากข้อความข้างต้น แสดงให้เห็นถึงการพยายามปลูกฝังให้ผู้เสพธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งยังสอนว่าระบบทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมไม่ต่างจากร่างกายของคนเรา ที่หากส่วนใดส่วนหนึ่งมีปัญหาจะก่อให้เกิดผลเสียทั้งระบบ เป็นพยายามชี้ให้เห็นถึงคุณค่าของการรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม กล่าวได้ว่าข้อความข้างต้นเป็นการเรียกร้องโดยนัยให้ผู้เสพเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมและความร่วมมืออย่างเป็นรูปธรรมในการรักษาสิ่งแวดล้อมตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิต โดยการใช้ตัวละครเจ้าเงาะเป็นตัวอย่างที่ดีให้เด็กปฏิบัติตาม เพราะการที่เจ้าเงาะสามารถอธิบายเรื่องต่างๆ ได้ และเอาชนะในการแข่งขันตอบปัญหาได้ทำให้ผู้เสพเกิดความชื่นชมในตัวเจ้าเงาะและมีแนวโน้มที่จะปฏิบัติตาม

1.3.2 การดัดแปลงตัวละครเพื่อเน้นจุดประสงค์ของการผลิต

การดัดแปลงตัวละครเพื่อเน้นจุดประสงค์การผลิต คือการดัดแปลงลักษณะตัวละครบางตัวเพื่อให้สามารถนำเสนอสารเข้าถึงผู้เสพได้ดีขึ้นนั่นเอง ซึ่งตัวละครเหล่านี้จะมีลักษณะแตกต่างจากฉบับบทละครนอก พระราชนิพนธ์ หรืออาจไม่มีปรากฏอยู่เลย การดัดแปลงตัวละครในลักษณะนี้พบได้ในทุกฉบับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อม และละครเวที เช่น บทบาทของท้าวกาญจนะแสดงให้ผู้เสพเห็นผลเสียของการทำลายทรัพยากรธรรมชาติเพียงเพื่อความสะดักสบายของตน และทำหน้าที่ชี้แจงให้หกษยและพ่อตาเข้าใจว่าท้าวสักกะไม่ได้ลำเอียง แต่คำตอบของเจ้าเงาะทั้ง 3 ข้อนั้นเป็นคำตอบที่

ถูกต้องอย่างแท้จริง การดัดแปลงตัวละครในลักษณะนี้สามารถนำเสนอสารอันเป็นใจความสำคัญของเรื่องได้อย่างชัดเจนขึ้น

1.3.3 การดัดแปลงตัวละครเพื่อให้กระชับและเข้าใจง่ายขึ้น

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับที่พบการดัดแปลงตัวละครในลักษณะนี้มากที่สุดคือ ฉบับการตูนวรรณคดีไทย เพราะเป็นฉบับที่ต้องการนำเสนอเรื่องสังข์ทองให้เด็กรู้จักอย่างเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ดังนั้นตัวละครที่ไม่มีบทบาทสำคัญต่อเรื่องมากนักจึงถูกตัดออกไป เช่น ตัวละครนางจันทิที่เป็นธิดาของท้าวยศวิมลกับนางจันทา และตัวละครสาวใช้ เป็นต้น การตัดตัวละครในลักษณะนี้ทำให้การนำเสนอเรื่องสังข์ทองผ่านสื่อการ์ตูนแบ่งช่องจบในฉบับเดียวเป็นไปอย่างกระชับ แต่ก็ยังรักษาประเด็นสำคัญต่างๆของเรื่องไว้อย่างครบถ้วน

1.3.4 ดัดแปลงตัวละครให้มีลักษณะตลกขบขันเพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้เสพ

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับที่พบการดัดแปลงตัวละครในลักษณะนี้มากที่สุดคือการตูนภาพเคลื่อนไหว ด้วยการนำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์ที่มีข้อจำกัดน้อยกว่าสื่ออื่นๆ และระยะเวลาในการนำเสนอที่ค่อนข้างยาว ทำให้ฉบับนี้มีการสร้างตัวละครขึ้นใหม่ที่ทำหน้าที่สร้างความตลกขบขันขึ้นมากมาย ไม่ว่าจะเป็น สงกา นกแร้ง และยังมีการเปลี่ยนลักษณะตัวละครให้ตลกขึ้น เช่น ตัวละครพระอินทร์ หกเขย ธิดาทั้งหก นางจันทา และหมอทอง เป็นต้น การดัดแปลงตัวละครให้ตลกขบขันนี้ น่าจะทำให้ผู้เสพกลุ่มเป้าหมายของสังข์ทองฉบับนี้ซึ่งเป็นเด็ก มีความสนใจกับเรื่องสังข์ทองอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าเรื่องจะมีความยาวมากกว่าสองร้อยนาที เพราะตัวละครเหล่านี้จะทำให้เกิดเหตุการณ์แปลกประหลาดสร้างความตลกขบขันตามมาอีกตลอดเรื่อง

1.3.5 ดัดแปลงลักษณะตัวละครให้สะท้อนปัญหาวิสัยทัศน์ปัจจุบันเพื่อให้สอดคล้องกับผู้เสพ

ผู้ผลิตวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับละครเวทีกล่าวถึงเหตุที่เลือกเรื่องสังข์ทองมาผลิตซ้ำ นำเสนอในรูปแบบละครเวทีร่วมสมัย ที่เน้นกลุ่มผู้เสพวัยรุ่นก็เพราะ

จากการวิเคราะห์เรื่องสังข์ทองขึ้นเบื้องต้นในเชิงจิตวิทยา ผมได้พบว่า ประสพการณ์สำคัญของ “พระสังข์ / เจ้าเงาะ” นั้นมีความคล้ายคลึงกับประสบการณ์ของวัยรุ่นในสังคมไทยร่วมสมัยอยู่หลายประการ..วรรณคดีไทยเช่นเรื่องสังข์ทองนี้ยังสามารถสะท้อนความจริงของมนุษย์ที่เป็นสากล และเป็นสาระสำคัญของชีวิตให้กับผู้ชมร่วมสมัยโดยทั่วไปได้อีกด้วย

(ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร, 2547: 9)

การที่ผู้ผลิตเลือกนำเรื่องสังข์ทองมาผลิตซ้ำ น่าจะเป็นเพราะเห็นว่าเรื่องสังข์ทองมีแนวคิดที่สามารถนำมาปรับประยุกต์ให้เป็นประโยชน์กับคนสมัยใหม่ได้ดี ประกอบกับพระสังข์หรือเจ้าเงาะเป็นตัวละครที่มีประสบการณ์คล้ายคลึงกับวัยรุ่นปัจจุบัน น่าจะสื่อสารกับผู้เสพได้ง่ายและให้สะท้อน ซึ่งในละครเวทีมีการดัดแปลงลักษณะตัวละครเพื่อสะท้อนปัญหาวัยรุ่นปัจจุบันเพื่อให้แนวคิดกับผู้เสพ โดยนำเสนอผ่านตัวละครเอกคือ สังข์ บรรดาเด็กๆ ในแก๊งค์นาคาคิดส์ที่ทำตัวเป็นเด็กมีปัญหาเพราะครอบครัวแตกแยก ทำให้ชีวิตหลงทาง ประพฤติปฏิบัติตัวประชดสังคม และพ่อแม่ เพราะขาดความรักความเข้าใจจากครอบครัว และรจนาที่แสวงหาความเข้าใจจากครอบครัว

ตัวละครรจนาเป็นตัวละครที่ดัดแปลงขึ้นให้เป็นวัยรุ่นยุคใหม่ที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง เมื่อเธอเห็นว่าพ่อกำลังบังคับให้เธอกระทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องหรือไม่เห็นด้วย เธอจึงประท้วงด้วยการแต่งกายอย่างไม่ถูกกาลเทศะ ทั้งยังกล้าพูดแสดงความคิดเห็นของตนเอง นอกจากนี้ ตัวละครรจนายังสะท้อนให้เห็นความคิดเกี่ยวกับปัญหาวัยรุ่น และแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่วัยรุ่นต้องการที่สุด คือ ความรักและความเข้าใจ ดังบทสนทนาต่อไปนี้

รจนา	มองฉันสิเธอเห็นอะไร
สังข์	(เบาๆ)...เด็กผู้หญิง
	(แสงบริเวณอื่นค่อยๆลดลงจนสลัวเหลือสว่างแค่เพียงจุดเดียวที่รจนาและสังข์ยืนคุยกัน)
รจนา	(ชี้ที่สังข์) เด็กผู้ชาย
สังข์	เหงา
รจนา	เศร้า
สังข์	ใจดี
รจนา	อ่อนโยน
สังข์	อยากมีเพื่อน
รจนา	อยากมีคนเข้าใจ... (ยิ้ม) ฉันว่าฉันเข้าใจเธอนะ

(บทละครเวที 2547:25-26)

จากข้อความข้างต้น เป็นบทสนทนาตอนที่สังข์และรจนาพบกันครั้งแรก การที่รจนาให้สังข์วิเคราะห์ว่าเขาเห็นอะไรจากตัวรจนา และต่างก็ผลักดันพูดถึงสิ่งที่ตนเห็นจากอีกฝ่ายนั้นเป็นเสมือนดังกระจกที่สะท้อนเงากันและกันอยู่ ทั้งสังข์และรจนาต่างก็ต้องการความรักความ

เข้าใจ จากตอนนี้เป็นเหตุให้รจนาเลือกสวมปกคอหนัง (เสียงพวงมาลัย) ให้กับสังข์ เพราะเธอเห็นว่าทั้งเขาและเธอก็ต้องการและแสวงหาในสิ่งเดียวกัน บทสนทนาตอนนี้นำแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่วัยรุ่นต้องการ ซึ่งก็คือความรักและความเข้าใจนั่นเอง ดังนั้น นอกจากตัวละครทั้งสองตัวนี้จะเปรียบเสมือนเงาสะท้อนตัวตนซึ่งกันและกัน ยังเป็นกระจกเงาที่สะท้อนมายังผู้เสพกลุ่มเป้าหมายของบทละครเวทีเรื่องนี้ที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นอีกด้วย ตัวอย่างข้างต้นแสดงการเรียกร้องของกลุ่มวัยรุ่นว่า แม้พวกเขาจะทำตัวแปลกแยกแตกต่างเพียงใด แต่ก็ยังแสวงหาความรักความเข้าใจจากครอบครัว ถ้าครอบครัวให้ในสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ เพื่อนในวัยเดียวกันคือทางเลือกที่ดีที่สุดของพวกเขา เพราะต่างมีความต้องการในสิ่งเดียวกันจึงทำให้เข้าใจกันได้มากนั่นเอง

จากการวิเคราะห์สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบ เนื้อเรื่อง และตัวละคร พบว่าผู้ผลิตดัดแปลงส่วนต่างๆ เพื่อให้สามารถใช้เรื่องสังข์ทองในการสื่อความหมายบางประการไปยังผู้เสพได้ดีขึ้น ซึ่งการดัดแปลงนั้นจะต้องขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสื่อ และช่องทางการนำเสนอด้วย กล่าวโดยสรุปได้ว่าการดัดแปลงในแต่ละหัวข้อจะคำนึงถึงจุดประสงค์ของการผลิตและความต้องการของผู้เสพ ก่อนที่จะใช้คุณสมบัติของสื่อในการเข้าถึงผู้เสพเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์การผลิต

2. แนวคิด

2.1 แนวคิดเรื่องการพิจารณาคน

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับที่แสดงให้เห็นแนวคิดเรื่องการพิจารณาคนอย่างชัดเจนที่สุดคือ ฉบับบทละครเวที ที่ดัดแปลงให้ตัวละครหักเหจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างไปอย่างสอดคล้องกับสังคมปัจจุบัน โดยให้ตัวละครมีลักษณะของผู้ที่ให้คุณค่ากับทรัพย์สินเงินทองและวัตถุ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

แฮรี เฟอรวรีข้างหน้านั้นของคุณเธอ—ตกอุ่นแล้วนี่
ฮาวคัม อ้อรคณใช้ที่บ้าน มันขับตามมา

(บทละครเวที 2547:24)

ตัวละครหักเหในฉบับนี้ต่างผลักดันอวดความมั่งคั่งของตน วัดคุณค่ากันโดยใช้วัตถุพิจารณากันจากรูปร่างภายนอก เงินทอง เครื่องประดับ และชื่อเสียง ความมีหน้ามีตาในสังคมเป็นสำคัญ ประเด็นเหล่านี้ ถูกนำเสนอออกมาในลักษณะของการเสียดสีกลุ่มผู้มีอันจะกินในสังคมไทย ที่พิจารณากันแต่ภายนอกจนละเลยคุณค่าทางใจ

นอกจากนี้ ตัวละครบางตัวมีเพียงแค่เปลือกนอกสวยงามเท่านั้น แท้จริงแล้วไม่ได้
 ร่ำรวยดังที่แสดงให้คนอื่นเห็นเลย แต่ต้องการให้คนอื่นยอมรับจากสิ่งเหล่านั้น แม้จะไม่ใช่ตัวตนที่
 แท้จริงของตนก็ตาม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เดวิด ท่านอยากได้เท่าไรครับ

แฮรี ผมเซ็นเช็คให้เดี๋ยวนี้เลย

วิลเลียม หรือท่านจะเอาหนังสือออกกำลังที่ผมเขียน

บอยแบนด์ ผมแถมลายเซ็นให้ด้วยนะครับ

เจปโป ซีดีรวมฮิตของผม ดีวีดีคอนเสิร์ตหรือจะเอาอัลบั้มรูป ปฏิทินผมก็มี

(บทละครเวที 2547:29)

ข้อความในตัวอย่างนี้ เป็นเหตุการณ์ตอนที่หกเขยเจรจาต่อรองขอซื้อปลาจากองค์กร
 อาหารทะเล ซึ่งแท้ที่จริงสังข์ได้เป็นผู้ซื้อไว้ พวกเขายื่นข้อเสนอเป็นเงินทอง และผลงานของตนเอง
 แสดงให้เห็นถึงตัวตนของคนเหล่านั้นว่าเป็นผู้ที่ให้ความสำคัญกับเงินทอง และชื่อเสียง แต่
 เหตุการณ์นี้ สังข์ไม่ได้รับข้อเสนอของทั้งหกเขย แต่ขอแลกกับสิ่งของที่เป็นของปลอมในตัวทั้งหก
 คน ซึ่งทำให้ผู้ชมทราบว่ เครื่องประดับและของมีค่าในตัวหกเขยนั้น แท้ที่จริงแล้วเป็นเพียงของ
 ปลอมที่หกเขยนำมาสร้างภาพลักษณ์ที่น่าயกย่องเพื่อแสวงหาประโยชน์จากการเข้าพิธีเลือกคู่กับ
 ธิดาของเจ้าเมืองเท่านั้น การแนวคิดเรื่องการพิจารณาคณในฉบับนี้จึงแสดงให้เห็นว่า คุณค่าที่
 แท้จริงของคนไม่ได้อยู่ที่วัตถุภายนอก เพราะเป็นสิ่งที่ทำเทียมขึ้นมาได้ แต่ขึ้นอยู่กับจิตใจ และ
 ตัวตนที่แท้จริงของคนนั้นต่างหาก

นอกจากนี้ ยังมีการนำเสนอแนวคิดเรื่องการพิจารณาคณในฉบับนี้ ว่าไม่อาจพิจารณา
 ตัวตนที่แท้จริงของคนได้เพียงภายนอกเท่านั้น และการยึดถือทรัพย์สินเงินทอง หรือวัตถุนอกกาย
 เป็นสรณะก็ไม่ใช่เรื่องที่ถูกต้อง จิตใจต่างหากที่ควรค่าแก่การยึดถืออย่างแท้จริง ซึ่งการแนวคิด
 นับเป็นแก่นเรื่องของสังข์ทองที่ให้พิจารณาคณจากความสามารถ สติปัญญา และตัวตนที่แท้จริง
 ของคน

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองอีกฉบับที่เน้นการนำเสนอแนวคิดเรื่องการพิจารณาคณ คือ
 ฉบับละครเวที ที่มีการตีความแก่นความคิดเรื่องรูปสุวรรณอยู่ชั้นในของวรรณคดีเรื่องสังข์ทอง
 ผ่านมุมมองใหม่ในบริบทของสังคมไทยปัจจุบัน นำเสนอการเดินทางและการผจญภัยของ “สังข์”
 เด็กชายประหลาดผู้ลงโทษตนเองว่าเป็นต้นเหตุทำให้ครอบครัวแตกแยก จึงต้องออกเร่ร่อนตาม
 หาคความรักและการยอมรับ ดังนั้น เรื่องราวการผจญภัยแต่ละเหตุการณ์ที่สังข์ประสบพบเจอ ก็

ล้วนแต่เป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้เขาได้เห็นคุณค่าจากตัวตนที่แท้จริงของตนเอง และได้มาซึ่งการยอมรับตัวตนที่แท้จริงในที่สุด (Drama PR.2547) * ดังคำอธิบายในประเด็นรูปสุวรรณอยู่ชั้นในของผู้ผลิตต่อไปนี้

"ผมเชื่อในความคิดหลักของเรื่องที่ว่า รูปสุวรรณอยู่ชั้นใน แต่โลกเราในปัจจุบัน กลับบูชาบุคลิกภายนอกกันอย่างสุดโต่ง ใครๆ ก็อยากหน้าตาดีจะได้ดังเร็ว รวยเร็ว ใครฟรีเซนต์ตัวเองดีก็ดูน่าเชื่อถือ ใครหน้าแย่ คิดต่างจากคนอื่น จะถูกมองเป็นตัวประหลาด ถูกหัวเราะเยาะ รังเกียจ หรือถูกทำเป็นลืมนว่ามีตัวตน เหมือนเจ้าเงาะที่หน้าตาประหลาด หรือเด็กหอยสังข์ที่เกิดมาพิการก็ถูกตัดสินว่ากาลีเมือง เหมือนนางพันธุรัตและพวยักษ์ที่เกิดมาผิดธรรมชาติมนุษย์ก็เลยถูกเหมาเอาว่าคงใจพาลสันดานหยาบ ซึ่งพระสังข์เขาก็แค่อยากมีคนรักเขาจริงๆ แต่เพราะสังคมบีบ คัลเจอร์ ที่สนใจแต่บุคลิกที่สวยงาม ทำให้พระสังข์สับสนไขว้เขวไปหมดคิดว่าที่ทุกคนรักเขาก็เพราะรูปสุวรรณที่ชั้นนอก"

ผู้ผลิตมีความคิดว่ารูปสุวรรณที่อยู่ชั้นในในที่นี้ ไม่ใช่รูปทองในความหมายโดยตรง แต่เป็นการให้ความหมายโดยนัยถึงรูปทองที่อยู่ภายในตัวตนของสังข์ หรือแม้แต่พวกชาวพันธุรัตที่ภายนอกถูกมองว่าเป็นตัวประหลาด แต่เมื่อพิจารณาให้ลึกถึงภายในแล้ว ความดีงามของทั้งสังข์ และชาวพันธุรัตคือรูปสุวรรณที่งดงามกว่ารูปทองที่เป็นเพียงเปลือกนอก การตีความเช่นนี้เป็นส่วนที่เชื่อมโยงแนวคิดต่างๆ ของเรื่องที่สุดอดแทรกอยู่ไว้ด้วยแก่นเดียวกัน เพราะจะเห็นจากส่วนการวิเคราะห์แนวคิดว่ในบทละครเวทีเรื่องนี้มีการนำเสนอแนวคิดไว้หลายประเด็น แต่ล้วนเชื่อมโยงกันไว้ภายใต้แก่นที่เกี่ยวกับ เปลือกนอก และรูปสุวรรณที่อยู่ชั้นใน

ผู้ประพันธ์ตีความเพิ่มเติมจากเดิมที่เรื่องของรูปทอง ที่เดิมให้การยอมรับเกิดจากที่พระสังข์มีเนื้อกายเป็นทอง เป็นการยอมรับจากคุณค่าภายในของตัวละคร โดยผู้ประพันธ์กำหนดให้ผู้ที่ตีค่าสังข์จากเพียงเปลือกนอกนั้นมิได้หมายความว่าเฉพาะเพียงบุคคลที่แวดล้อมพระสังข์เท่านั้น หากแต่ยังหมายรวมถึงตัวพระสังข์เองอีกด้วย ในแง่ที่เขาตีค่าของตนเองและคนแวดล้อมด้วยบุคลิกและภาพลักษณ์ภายนอกเช่นกัน ในขณะที่เขาพยายามทำให้ผู้อื่นยอมรับตนเอง พระสังข์ก็กลับยังคงไม่ยอมรับตัวตนที่แท้จริง และกลับเห็นตนเป็น “คนนอกคอก – ลูกนอกไส้ – มนุษย์กลายเป็น” ที่แปลกแยกไปจากผู้อื่น จึงพาทั้งตนเองและคนแวดล้อมไปประสบ

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.tttonline.net/webboard.php/>.

เคราะห์กรรมต่างๆ トラバจนเมื่อพระสังข์ค้นพบ และยอมรับทั้งความอัปลักขณ์ และความงามในตัวเองได้แล้ว เมื่อนั้นเองที่พระสังข์จึงจะสามารถ “รัก” ตัวเองและผู้อื่นได้อย่างเต็มหัวใจ และอยู่รวมในสังคมได้อย่างมีความสุข (ดังกมล ณ ป้อมเพชร 2548:8)

นอกจากนี้ ผู้ประพันธ์บทละครเวทีได้ดึงเอาความโดดเด่นในความผิดปกติของตัวละครเอกที่เป็นตัวประหลาดมานำเสนอโดยเชื่อมกับลักษณะของสังคมปัจจุบัน และแสดงให้เห็นข้อบกพร่องของสังคมปัจจุบัน การยึดติดกับวัตถุนิยม และการให้คุณค่าอย่างผิดๆ โดยมีศูนย์กลางและต้นเหตุของเรื่องอยู่ที่ความผิดปกติของตัวละครเอก ผู้อื่นมองว่าเขาแปลกแยก ทำให้เขาไม่เข้าใจเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง และแสวงหาการยอมรับตามค่านิยมของสังคม

2.2 แนวคิดเรื่องความกตัญญู

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทุกฉบับที่นำมาศึกษาล้วนมีปรากฏแนวคิดเรื่องความกตัญญู แต่ฉบับที่แสดงแนวคิดนี้อย่างชัดเจนที่สุดจากทุกฉบับ ได้แก่ ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสังข์ทองที่แพร่ภาพทางช่อง 3 ซึ่งทางผู้ผลิตได้ให้เหตุผลที่เลือกเรื่องสังข์ทองมาสร้างเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสำหรับเด็กว่า

ที่เลือกเรื่องนี้มากก็เพราะว่ามีคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย และเป็นเรื่องที่ให้ข้อคิดดีๆ คือมีการให้แง่คิดเรื่องความกตัญญู โดยเฉพาะที่สำคัญไม่ยากให้เด็กๆ ชมการ์ตูนที่มีความรุนแรง เหมือนอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีอยู่ในขณะนี้ รวมทั้งมีจุดประสงค์อยากจะจุดกระแสการ์ตูนไทย ให้เทียบเท่ากับต่างประเทศด้วย*

ผู้ผลิตต้องการเสนอแนวคิดเรื่องความกตัญญูในเรื่องสังข์ทอง เพื่อใช้สอนกลุ่มผู้เสพที่เป็นเด็ก โดยนำเสนอผ่านสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวทางโทรทัศน์ เพราะสื่อโทรทัศน์ เป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาสาระต่างๆ ไปยังผู้รับสารจำนวนมาก ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก (เพียกมล เกิดสมศรี 2545:5) เห็นได้ชัดจากเหตุการณ์ที่ตัวละครพระสังข์พลัดพรากจากแม่ออกเดินทางตามหาแม่ แม้ว่าในตอนท้ายพระสังข์จะได้ครองเมืองสามนต์อย่างมีความสุข แต่ก็หาได้ลิ้มรสชาติของตนไม่ ความกตัญญูของพระสังข์นี้ ปรากฏในการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสังข์ทองตอนที่พระสังข์หนีนางพันธุรัตด้วย ที่ว่า

* ดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่บทสัมภาษณ์อรุณชา ภาณุพันธ์ <http://www.eotoday.com/tv/news/news/july/12/html/>.

- พระนางพันธุรัต** (ร้องไห้) โอ้ ลูกรักของแม่ แม่อุตส่าห์เลี้ยงเจ้ามาอย่างถนุถนอม ตามใจทุกอย่าง แม่ทำผิดอะไรเธอ ทำไมลูกถึงได้หนีมาแบบนี้ ลงมาหาแม่เถอะนะจ๊ะลูกสังข์ของแม่
- พระสังข์** ลูกไม่เคยโกรธเคืองอะไรเสด็จแม่เลย พระคุณของแม่มากล้น เกินกว่าจะหาอะไรมาเปรียบได้ แต่ว่าตอนนี้แม่แท้ๆของลูกจะเป็นตาย ร้ายดียังไงก็ไม่ว่า ลูกต้องออกไปตามหาแม่แท้ๆของลูกให้พบก่อน
- พระนางพันธุรัต** เอาเถอะ ลูกจะไปแม่ก็ไม่ว่าหรอก ขอให้ลงมาหาแม่สักหน่อย ให้แม่ได้กอดอ้าลูกให้ชื่นใจก่อนเถอะนะ ลงมาหาแม่เถอะสังข์ทอง
- สงกา** อย่างนะพระสังข์ อย่างลงไป ลงไปไม่ได้
- พระสังข์** ลูกลงไปไม่ได้หรอกเสด็จแม่ ลูกขอโทษด้วยที่ขโมยรูปเงาะหนีมาแบบนี้ เอาไว้ให้ลูกได้พบแม่ของลูกแล้ว ลูกจะรีบกลับมากราบเท้าเสด็จแม่นะจ๊ะ

(การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว 2543-2545)

ตอนที่ยกมาเป็นตัวอย่างนี้ ดัดแปลงมาจากตอนพระสังข์หนีนางพันธุรัตในฉบับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ ความว่า

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| แม่เอ๋ยแม่เจ้า | เลี้ยงข้ามาแต่เยาว์จนใหญ่ |
| พระคุณล้าลบลพไตร | จะเปรียบด้วยสิ่งใดนั้นไม่มี |
| ใช้ลูกจะเคืองแค้นแสนเข็ญ | ด้วยความจำเป็นดอกจึงต้องหนี |
| เหตุด้วยมารดาของข้านี้ | ทุกขีร้อนไร้ที่พึ่งพา |
| จะยากเย็นเป็นตายก็ไม่แจ้ง | จะไปสืบเสาะแสวงทุกแห่งหา |
| ครั้นจะบอกออกอรชรตามสัจจา | ก็คิดกลัวเกลือกกว่ามิให้ไป |
| ลูกจึงลักรูปเงาะเหาะหนี | โทษผิดทั้งนี้เป็นข้อใหญ่ |
| อย่าพิโรธโกรธซึ่งขัดใจ | ถึงไปไม่ช้าจะมาพลัน |

(บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513:85-86)

จากตัวอย่างของทั้งสองฉบับข้างต้น จะเห็นได้ว่า ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเรื่องสังข์ทอง ได้นำเรื่องราวในตอนนี้อมาผลิตซ้ำตามบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ โดยเก็บถ้อยคำแถลงใจความสำคัญไว้ทั้งหมด เพื่อถ่ายทอดความกตัญญูของพระสังข์ที่ปรากฏในบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ อย่างครบถ้วนเหตุการณ์ต่อเหตุการณ์

2.3 แนวคิดเรื่องชนชายขอบ

สังคมทั้งหลายประกอบด้วยเครือข่ายที่สลับซับซ้อนอันหนึ่งของกลุ่มคนที่แตกต่างกัน บางครั้ง เป็นเรื่องของการแข่งขัน บางครั้งเป็นเรื่องผลประโยชน์ทับซ้อนกัน บางกลุ่มของคนเหล่านี้ได้รับประโยชน์ (อย่างในกรณีเกี่ยวกับสังหาริมทรัพย์ทางสังคม เช่น ที่อยู่อาศัยหรือการศึกษา และโอกาสของชีวิตต่างๆ) โดยทั้งนี้มาจากพื้นฐานกำเนิดที่ได้เปรียบ ความมั่งคั่ง และฐานะทางชนชั้น สีมืดของพวกเขารวมกระทั่งถึงเพศของพวกเขาด้วย ผลลัพธ์ที่ตามมา จึงทำให้มีกลุ่มคนที่ได้เปรียบและเสียเปรียบทางสังคมเกิดขึ้น

นอกจากนี้ จะพบว่ามีคนบางกลุ่มที่มีอิทธิพล ส่วนคนอีกกลุ่มหนึ่งต้องตกเป็นรอง สำหรับพื้นที่การแบ่งแยกทางสังคม คำว่าพื้นที่ ได้แก่ ชนชั้น(class) เพศ(gender) และเชื้อชาติ(race) แม้ว่าในบางบริบท ศาสนา อายุ ลักษณะทางเพศ วรณะ วงศ์ตระกูล และการศึกษาสามารถเกี่ยวพันกับการแบ่งแยกที่ไม่เป็นธรรมอันนี้ในบางหนทางได้ด้วยก็ตาม ซึ่งบ่อยครั้ง มันถูกนำไปสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการแบ่งหมวดหมู่ทั้งสามข้างต้น ชนชั้น เชื้อชาติ และเพศ มักจะมีส่วนจำกัดและสร้างสรรคโอกาสสำหรับปัจเจกชนทั้งหลายและกลุ่มคนต่างๆที่จะรุ่งเรืองเฟื่องฟู และบรรลุถึงฐานะตำแหน่งอันเป็นที่ปรารถนาในสังคม (สมเกียรติ ตั้งนโม 2545:171) ในขณะที่บุคคลที่ได้รับการแบ่งหมวดหมู่ทั้งสามไว้ในเกณฑ์ต่ำต่อยกก็จะเสียเปรียบทางสังคม และนอกจากจะไม่ได้มีโอกาสและการยอมรับจากสังคมแล้ว ยังถูกดูถูกเหยียดหยาม กลุ่มคนพวกนี้ถูกเรียกว่า ชนชายขอบ

แนวคิดเรื่องชนชายขอบในแวดวงมานุษยวิทยาได้ให้ความสนใจมาก เพราะกลุ่มชนชายขอบมีลักษณะการทางวัฒนธรรมที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลัก เราจะพบว่าปัจจุบันจะมีชนชายขอบที่มีความแตกต่างหลากหลายกลุ่ม ไปจนถึงก่อเกิดพหุทางวัฒนธรรมในหลายๆสังคม บางครั้งคนชายขอบอาจเป็นสิ่งที่ต้องห้าม หรือมีการเคลื่อนไหวต่อสู้เพื่อเรียกร้องที่จะได้มาซึ่งสิทธิ ศักดิ์ศรีที่มีตัวตนในพื้นที่ทางสังคม กรณีเกย์ เลสเบี้ยน กลุ่มรักร่วมเพศออกมาเคลื่อนไหวให้สังคมยอมรับ บทบาท และสถานภาพ รวมไปถึงสิทธิ หน้าที่ เช่นเดียวกับคนในชาติในฐานะพลเมืองกลุ่มหนึ่งของรัฐ เพราะกลุ่มคนเหล่านี้ถูกเลือกปฏิบัติในฐานะชนชายขอบนั่นเอง (ชลเทพ บันบุญชู 2550:1)

จากแนวคิดเรื่องชนชายขอบข้างต้น ผู้ศึกษาได้นำมาใช้ในการพิจารณาทัศนคติเรื่องชนชายขอบที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง พบว่ามีลักษณะกลุ่มชนชายขอบที่ปรากฏ ได้แก่ กลุ่มเพศที่สาม และ กลุ่มเด็กไร้บ้านจากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับละครเวที ดังต่อไปนี้

2.3.1 กลุ่มเพศที่สาม

แนวคิดเรื่องชนชายขอบที่นำเสนอผ่านกลุ่มเพศที่สาม หรือกลุ่มรักร่วมเพศแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับบทละครเวที กลุ่มรักร่วมเพศนี้เรียกได้ว่าเป็นกลุ่มชนชายขอบที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม มักถูกเลือกปฏิบัติทำให้ไม่ได้สิทธิอันชอบธรรมที่พึงได้ในฐานะสมาชิกของสังคม Alan McKee (1997) ได้ให้เหตุผลว่า สื่อนำเสนอภาพลักษณ์ที่เป็นไปในเชิงบวกน้อยมากเกี่ยวกับหนุ่มสาวเกย์ เขาเห็นถึงความต้องการเกี่ยวกับการเป็นตัวแทนชาวเกย์ที่เป็นที่นิยมและได้รับการยอมรับ ในฐานะที่เป็นหนทางหนึ่งซึ่งจะช่วยยกระดับความเข้าใจและความนับถือในตนเองของคนกลุ่มนี้ การนำเสนอตัวตนของชาวเพศที่สามในทางบวกผ่านสื่อวรรณกรรมเรื่องจึงเป็นหนทางหนึ่งในการช่วยยกระดับความนับถือตนเองดังกล่าว ทั้งยังเป็นการแสดงออกของการเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องสิทธิมนุษยชน

แนวคิดเรื่องชนชายขอบในฉบับละครเวทีเห็นได้จากช่วงเหตุการณ์ในเมืองพันธุมบุรี ซึ่งในบทละครเวทีดัดแปลงให้ตัวละครยักษ์ในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ฯ เป็นตัวละครกลุ่มรักร่วมเพศ หรือเพศที่สาม เหล่าชาวเมืองพันธุมบุรีที่ดูเหมือนชีวิตจะเต็มไปด้วยความสนุกสนาน แต่ลึก ๆ แล้วยังเต็มไปด้วยความเจ็บปวดจากการถูกตีตราว่าเป็นพวกตัวประหลาดจากสังคม บทละครจึงมักสอดแทรกการนำเสนออัตลักษณ์รวมไปถึงการเรียกร้องสิทธิมนุษยชนไว้ในบทสนทนาดังตัวอย่างต่อไปนี้

บ๊อบบี้/บิลลี (ซัดขึ้นอย่างภูมิใจ) เมืองพันธุมบุรี!

โจอี/โจแอน (เช่นกัน) สวรรค์สำหรับสิ่งมีชีวิตในวรรณคดี!

คำสุภาพของ “ตัวประหลาด” ต่างหาก! ที่เราแยกมาอยู่ไม่ใช่
เพราะว่าพวกคนในเมืองเขาเกลียดกลัว เขาทนอยู่ร่วมกับเรา
ไม่ได้หรอกหรือ

(ห้าคนสะเทือนใจกับคำพูดของคิง)

โจแอน ไม่ยุติธรรมเลย

บ๊อบบี้ เราก็เป็นคนเหมือนกัน

โจอี แคร่สนิยมไม่เหมือนกัน

บิลลี แค่ชอบกินของที่คนธรรมดาเขาไม่กิน

คิง แล้วเธอยังจะเอาเด็กธรรมดามาเลี้ยงให้มันโตขึ้นมาแล้วขึ้นหน้า

คำพวกเราว่าเป็นพวกวิปริตผิดธรรมชาติอีกหรือ

(บทละครเวที 2547:8)

จากตัวอย่างข้างต้น เป็นตอนที่พันธุ์ตปรีกษาชาวเมืองเรื่องที่จะรับอุปการะสังข์ แต่ชาวเมืองไม่เห็นด้วยเพราะเชื่อว่าเมื่อสังข์รู้ว่าชาวเมืองเป็นกลุ่มเพศที่สามแล้วจะรังเกียจทำให้พันธุ์ตและชาวเมืองต้องเสียใจในภายหลัง จากบทสนทนาที่ยกมานี้ จะเห็นได้ว่าตัวละครซึ่งเป็นกลุ่มเพศที่สามนั้นพยายามเรียกร้องให้ตระหนักว่า พวกเขาเป็นคนเช่นเดียวกับชายหญิงทั่วไปหาได้เป็นพวกวิปริตผิดธรรมชาติดังคำครหาไม่ เพียงแต่มีสุนิยมทางเพศต่างไปเท่านั้น การใช้บทสนทนาข้างต้นเป็นวิธีหนึ่งที่แสดงถึงการพยายามเรียกร้องความเสมอภาคทางเพศ และสิทธิมนุษยชนของกลุ่มเพศที่สาม

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการแนวคิดเรื่องชนชายขอบของกลุ่มเพศที่สามจะไม่ใช่ว่าประเด็นหลักของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับบทละครเวที แต่ก็สะท้อนให้เห็นได้ถึงแก่นเรื่องของสังข์ทองที่ว่าให้พิจารณาคนจากความดีงามภายใน รวมถึงความสามารถและสติปัญญามากกว่ารูปร่าง หรือวัตถุนอกนั้นสามารถครอบคลุมการให้คุณค่ากับชนชายขอบกลุ่มนี้ด้วย

2.3.2 กลุ่มเด็กไร้บ้าน

แนวคิดเรื่องชนชายขอบที่นำเสนอผ่านกลุ่มเด็กไร้บ้าน พบได้จากตัวละครสังข์ที่ขาดความรักความอบอุ่นจากครอบครัว ด้วยสภาพครอบครัวที่แตกแยก คิดว่าตนเองไม่เป็นที่ต้องการ จึงออกแสวงหาบางอย่างที่ขาดไป เป็นต้นเหตุให้สับสนอยู่ในวังวนของสังคมจอมปลอม รวมทั้งกลุ่มนาคาคิดส์ในฉบับบทละครเวที ซึ่งตัวละครกลุ่มนี้ดัดแปลงมาจากตัวละครกลุ่มเด็กเลี้ยงวัว และตัวละครท้าวภูษงค์ที่มีบทบาทในการช่วยเหลือตัวเอกขึ้นมาจากน้ำ บทบาทหลักของตัวละครกลุ่มนี้คือ การช่วยเหลือตัวละครเอก นอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกประเด็นเกี่ยวกับการสะท้อนอัตลักษณ์ของเด็กไร้บ้าน เช่น บรรดาเด็กๆ ในแก๊งค์นาคาคิดส์ทำตัวเป็นเด็กมีปัญหาเพราะครอบครัวแตกแยก ทำให้ชีวิตหลงทาง ประพฤติปฏิบัติตัวประชดสังคม และพ่อแม่ เพราะขาดความรักความเข้าใจจากครอบครัว ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวเล็ก	กู-ตัวเล็ก กูออกจากบ้านเพราะถูก-พ่อเลี้ยงรังแก
บีค	(กับสังข์) กู-บีค พ่อกูมีเมียใหม่ แม่จริงก็ไม่เลี้ยง ไม่มีใครเขาก็ต้องออกมา
บอย	บอยวะ-พ่อหรือแม่ก็ไม่รู้วะโยนกูทิ้งน้ำตั้งแต่เกิด แม่ยังเสื่อกรอดมาได้จนป่านนี้
ตัวเล็ก	(พูดถึงวันดีซึ่งนั่งหน้าบึ้งด้วยความไม่พอใจ) นันวันดีพี่กู
บอย	พี่กู หัวหน้าแก๊งค์คนเก่า
บีค	แฟนพี่วันดีเค้า

บอย	ตายไปเมื่อปีที่แล้ว
บ๊อค	ติดเชือนะ
ตัวเล็ก	พี่กูเลยต้องคุมแก๊งค์แทน

(บทละครเวที 2547:21)

จากบทละครเวทีข้างต้น จะเห็นได้ว่ากลุ่มเด็กไร้บ้านกลุ่มนี้มีความคิดว่าพวกเขาต่างก็ไม่เป็นที่ยอมรับของครอบครัว ทำให้ต้องมีชีวิตที่ระหกระเหเร่ร่อนและเสี่ยงอันตราย จึงรวมตัวกันเพื่อความอยู่รอด ต่างพึ่งพาซึ่งกันและกัน และต่างก็โยยหาความรักความเข้าใจ หากแสดงออกในทางตรงข้ามคือพยายามประกอบสร้างตัวตนที่แข็งแกร่ง หยาบกระด้าง เพื่อให้สามารถมีชีวิตอยู่รอดในสภาพสังคมที่โหดร้ายได้ จากบทสนทนาข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าสถาบันเล็กอย่างครอบครัวสามารถส่งผลกระทบจนกลายเป็นปัญหาสังคมได้ การที่เด็กไม่มีพ่อแม่คอยชี้นำให้เดินไปในทางที่ถูกที่ควร หรือถูกพ่อแม่ทอดทิ้ง เป็นต้นเหตุให้พวกเขาหลงเดินทางผิดจนเสียผู้เสียคนหมดอนาคต ทั้งยังสร้างปัญหาอื่นๆตามมาโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

อย่างไรก็ตาม แม้ว่ากลุ่มเด็กไร้บ้านจะไม่ใช่เป็นที่ยอมรับของพ่อแม่ หรืออาจสร้างปัญหาให้กับสังคม แต่หากพวกเขาได้รับการอบรมส่งเสริมในทางที่ดี พวกเขาก็สามารถเติบโตมาเป็นคนที่ดีได้ เพราะแท้ที่จริงแล้วจิตใจของเด็กพวกนี้ยังมีความบริสุทธิ์ เพียงแต่พวกเขาต้องต่อสู้เพื่อความอยู่รอดจึงอาจเลือกทางที่ผิดๆ คนกลุ่มนี้ต้องการโอกาสและความเห็นใจจากสังคมเพื่อจะได้เติบโตมาเป็นอนาคตของชาติ

2.4 แนวคิดเรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ปัจจุบันวิกฤตการณ์ทางนิเวศวิทยาเกี่ยวกับมลภาวะต่างๆ และทรัพยากรธรรมชาติที่กำลังลดน้อยถอยลงกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้นทุกขณะ ดังที่พบว่าได้เกิดปรากฏการณ์โลกร้อน (Global Warming) อันเป็นต้นเหตุของภัยธรรมชาติร้ายแรงหลายเหตุการณ์ จนกลายเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกคนในสังคมไม่สามารถละเลยไม่ได้ ด้วยเหตุนี้ จึงมีการส่งเสริมให้ผู้คนหันมาสนใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมกันมากขึ้น เพื่อชะลอภาวะวิกฤตทางธรรมชาติที่นับวันยิ่งทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ โดยวิธีการรณรงค์ถูกนำเสนอในหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการจัดการแสดงคอนเสิร์ต การประชาสัมพันธ์ โฆษณา รวมไปถึงการผลิตสื่อบันเทิงร่วมสมัยอื่นๆ ในการช่วยปลูกฝัง หรือรณรงค์ให้ตระหนักในปัญหาสิ่งแวดล้อม

การที่ทุกฝ่ายต่างร่วมมือกันเช่นนี้ ทำให้ประเด็นการรักษาสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการประหยัดพลังงานต่างๆ บังเกิดผลในวงกว้างและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลาย จนกล่าวได้ว่าการแนวปฏิบัติเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมไป

แล้ว เพราะนอกจากมันจะถูกนำเสนอผ่านสื่อในรูปแบบของการรณรงค์แล้ว ยังถูกนำเสนอในลักษณะของแฟชั่น ซึ่งเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่เป็นเครื่องมือให้การรณรงค์สัมฤทธิ์ผลดียิ่งขึ้น เช่น การรณรงค์ให้หันมาใช้ถุงผ้าที่เขียนว่า “I’m not a plastic bag” ที่ได้รับความนิยมอย่างมากจนร้านกระเป๋ายี่ห้อดังผลิตออกมาวางจำหน่ายเพื่อผลทางธุรกิจนอกเหนือจากการช่วยรณรงค์ เป็นต้น

นอกจากนี้ วิธีการรณรงค์ผ่านสื่อบันเทิงร่วมสมัย ในลักษณะของการดัดแปลงวรรณกรรมก็เป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้คนทั่วไปหันมาใส่ใจสิ่งแวดล้อม ดังที่เห็นได้จากวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมที่นำเสนอแนวความคิดการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ทั้งยังแฝงไว้ด้วยการเรียกร้องให้คนในสังคมหันมาใส่ใจคุณค่าของทรัพยากรมากยิ่งขึ้น

แนวความคิดการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมแสดงให้เห็นในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีจุดประสงค์การผลิตเพื่อการส่งเสริมให้เยาวชนหันมาให้ความสนใจกับการรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีการนำเสนอเรื่องในเชิงเรียกร้อง เชิญชวนให้ผู้คนทั่วไปหันมาให้คุณค่ากับแนวคิดของกลุ่มนี้ ทั้งยังมีการต่อสู้กับวาทกรรมเชิงอำนาจของผู้ที่มีสถานภาพสูงกว่าหรือค่านิยมหลักที่ขัดแย้งกันในสังคม ซึ่งตัวแทนของอำนาจดังกล่าวเปรียบได้กับพ่อตา และกลุ่มนกเขยนั่นเอง

จากการวิเคราะห์แนวคิดในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง กล่าวได้ว่ามีการรักษาแนวคิดตามแก่นเรื่องเดิมของเรื่องสังข์ทองในส่วนที่เกี่ยวกับการพิจารณาคน และแนวคิดเรื่องความกตัญญู ซึ่งแต่ละฉบับนำเสนอแนวคิดนี้โดยมีพื้นฐานที่ใกล้เคียงกัน ส่วนที่แตกต่างกัน คือ การตีความใหม่ของแต่ละฉบับ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างแนวคิดขึ้นใหม่ ได้แก่ แนวคิดเรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และแนวคิดเรื่องชนชายขอบที่เกี่ยวข้องกับเรื่องชนชั้น ความไม่เท่าเทียม เหล่านี้เป็นแนวคิดที่แนบใส่เข้ามาใหม่เพื่อตอบสนองจุดประสงค์การผลิต และช่วยเน้นแก่นเรื่องของแต่ละฉบับให้มีความชัดเจนขึ้น

3. การใช้ภาษา

ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ที่นำมาศึกษานี้ ปรากฏว่ามีการใช้ภาษาในลักษณะที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับสภาพสังคมและวัฒนธรรมของคนในปัจจุบันได้อย่างน่าสนใจอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ การใช้คำสแลง การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ และการใช้คำและประโยคที่เข้าใจง่าย

4.1 การใช้คำสแลง

บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอยเน้นการดำเนินเรื่องด้วยบทสนทนาเป็นหลัก ความโดดเด่นด้านการใช้ภาษาของฉบับนี้คือการใช้ถ้อยคำแบบที่ใช้กันในหมู่วัยรุ่น ปัจจุบัน มีการใช้คำสแลงอยู่มาก เพราะเน้นการนำเสนอตัวละครในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่นิยมใช้คำสแลง ส่วนที่พบมักจะเป็นบทสนทนาของกลุ่มแก๊งนาคาคิสต์ มีการบัญญัติศัพท์เพื่อใช้เรียกคนหรือสิ่งของอันเป็นที่รู้จักของคนในกลุ่ม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ตัวเล็ก มึงอยากตายเหวอ หรือว่าหนิอะไรมา
(สังข์ยังนั่งเงิบ) ...พวกเราก็นิเขามาเหมือนกัน
บอย ตอนแรกก็หนีออกจากบ้าน
บ๊ิด ตอนนี่ก็หนีไอ้พวกสก๊อต
สังข์ สก๊อต?
บอย ก็ตำรวจนอกเครื่องแบบไง เฮ้ยพี่วันดี ไช้เน่ไม่ใช่หรอ? หนิอะไรสก๊อตอย่าง
สังข์ หนิ?
ตัวเล็ก ก็พวกผีที่เป็นสายให้พวกเทศกิจมาจับพวกเดียวกันนะ (กับวันดี)
 บอกแล้ว มันไม่ใช่หนิ

(ดังกมล ณ ป้อมเพชร 2547:20)

ข้อความข้างต้นแสดงลักษณะการใช้คำสแลงในกลุ่มของแก๊งนาคาคิสต์ ที่ใช้เรียกกลุ่มคนฝ่ายตรงข้าม จากตัวอย่างมีการใช้คำว่า “สก๊อต” แทนความหมายของตำรวจนอกเครื่องแบบ “หนิ” แทนความหมายของสายลับที่ปลอมตัวมา ซึ่งลักษณะคำสแลงเช่นนี้พบได้ตลอดเรื่อง จะนำมาใช้ในสถานการณ์ไม่เป็นทางการ และใช้ในระหว่างคนในกลุ่มเดียวกันที่มีความสนิทกันมาก มีทั้งส่วนที่เป็นคำสแลงที่เป็นที่รู้จักกันดี และคำสแลงที่ผู้ประพันธ์แต่งขึ้นใหม่เพื่อให้ตัวละครในเรื่องใช้ โดยมีเหตุผลในการเลือกใช้ตามความเหมาะสม และหากเป็นคำสแลงที่แต่งขึ้นใหม่ก็จะมีการอธิบายความหมายดังตัวอย่างข้างต้น

นอกจากนี้ ยังมีการเปรียบเทียบสิ่งนามธรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเชื่อมโยงเข้ากับแนวคิดของเรื่องและนำเสนออย่างร่วมสมัย เช่น การเปรียบเทียบบัตรมินีที่พันธูรต์ให้สังข์ก่อนตายว่าเป็นเสมือนมนตราศักดิ์สิทธิ์ ดังความต่อไปนี้

(สังข์ค่อยๆเดินถอยหลังไปจนเกือบถึงน้ำทะเล)

คิง จะไปไหน

พันธูรต์ (หลังจากเงยบอยู่นาน) ให้เขาไป (ทุกคนหันมามองพันธูรต์อย่างไม่เชื่อ) ให้เขากลับไปโลกของคนธรรมดาเถอะ ฉันรู้อยู่แล้วว่าโลกตัวเองไปก็เท่านั้น ยังไงวันหนึ่งเขาก็ต้องไป (หยิบบัตรเครดิตสีเงินสีทองขนาดเล็กที่ร้อยสายสร้อยออกมายื่นให้สังข์ นี่คือนมนตราศักดิ์สิทธิ์ ในโลกของสังข์สิ่งนี้จะเนรมิตได้ทุกอย่าง แต่คงไม่ใช่ที่นี่

(ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร 2547:17)

ในเหตุการณ์นี้ พันธูรต์นำบัตรเครดิตมินิให้สังข์ และเปรียบเทียบให้เห็นว่าบัตรเครดิตมินิก็เปรียบเสมือนมนตราอันศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ก็คือนหาจินตามนต์ใช้เรียกเนื้อเรียกปลาที่นางพันธูรต์มอบให้พระสังข์ก่อนสิ้นใจนั่นเอง การเปรียบเทียบในลักษณะนี้ปรากฏให้เห็นในตอนอื่นๆ ด้วย เช่น ที่นางรจนาเลือกคู่ โดยการใช้ปลอกคอของเครื่องแต่งกายแนวฟังก์แทนพวงมาลัย ซึ่งบ่งบอกถึงนัยสำคัญของการเปรียบเทียบว่าการเลือกคู่ก็เปรียบเสมือนการมีห่วงผูกคอ หรือปลอกคอ หรืออาจตีความว่าปลอกคอนั้นสำคัญถึงการถูกกักขัง เปรียบได้กับรจนาถูกพ่อบังคับให้ไม่ได้รับอิสระในการเลือกคู่ของตนเอง การเปรียบเทียบในลักษณะนี้แสดงถึงการที่ผู้ประพันธ์บทละครเวทีใช้กลวิธีทางภาษาของยุคสมัยเพื่อสื่อให้ผู้เสพเข้าใจถึงแนวคิดต่างๆของเรื่องอันสามารถเชื่อมโยงเข้ากับสภาพสังคมร่วมสมัย

อย่างไรก็ตาม ลักษณะการใช้คำสแลงนี้พบไม่ชัดเจนนักในฉบับอื่นๆ เนื่องจากมีผู้เสพกลุ่มเป้าหมายต่างกัน กล่าวคือ วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับที่เป็นการ์ตูนทั้งสามฉบับมีผู้เสพกลุ่มเป้าหมายอยู่ในวัยเด็ก จึงมีการผลิตสื่อออกมาให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้เสพ จึงทำให้มีการเลือกใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ความหมายชัดเจน จึงปรากฏว่ามีคำสแลงไม่มากเท่ากับฉบับบทละครเวที

4.2 การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ

ลักษณะการใช้ภาษาที่พบได้ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับคือ การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตามฉบับบทละครเวทีก็ยังพบว่าเป็นฉบับที่มีการใช้คำลักษณะนี้มากที่สุด เนื่องจากการดัดแปลงส่วนของประกอบต่างๆให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันมากกว่าฉบับอื่นๆ โดยจะปรากฏเป็นระยะในลักษณะไม่เป็นทางการ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

(हनนางปราดเข้าไปดิงรจนาลแล้วผลักไสให้ออกไปจากห้อง พอเมธินี้หันไปเห็นหกเชย และ เจ็บบไสหน้าากากหรุหรเข้ากับซุดและหน้าากากของเจ็ดนางเดินปิดหน้าปิดตาเข้ามา)

เมธินิ หยุดๆ ผัวมา บิแฮฟเยะ

(ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร 2547:33)

ข้อความข้างต้นเป็นแสดงให้เห็นว่าตัวละครกลุ่มที่ใช้คำทับศัพท์มากคือตัวละครกลุ่มธิดาและเชยทั้งหก เพราะตัวละครกลุ่มนี้พยายามนำเสนอตัวเองให้มีระดับ จึงใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อแสดงตนว่ามีความรู้ และวางตนว่าสูงกว่าฝ่ายของเจ้าเงาะและนางรจนา เพราะภาษาอังกฤษในสังคมไทยได้รับการยอมรับว่าเป็นภาษาที่มีศักดิ์ศรี การใช้ภาษาอังกฤษยังเป็นการแสดงนัยเชิงสังคมว่าผู้ใช้มีการศึกษาและฐานะอันสูงส่งอีกด้วย

นอกจากฉบับบทละครเวทีจะมีการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษแล้ว ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวก็มีการใช้คำลักษณะนี้มากเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเหตุการณ์ที่มีเนื้อหาสนุกสนาน หรือบางเหตุการณ์ที่เนื้อหาอาจค่อนข้างจริงจังแต่ผู้พากย์ต้องการสอดแทรกมุขตลกเข้าไปด้วยการกล่าวถึงเรื่องที่เป็นสถานการณ์ปัจจุบันทั้งที่ขัดกับช่วงเวลาในท้องเรื่อง เกิดเป็นความตลกขบขัน

ฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยมีการใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษไม่มากนัก และมักใช้เพื่อสอดแทรกมุขตลก ทำให้อ่านง่ายและเกิดความขบขัน ดังที่ผู้ผลิตกล่าวไว้ในคำนำหนังสือเรื่องสังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย (2540 : 4) ว่า

การเรียนรู้วรรณคดีไทยในรูปแบบการ์ตูน จึงเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง ที่จะพัฒนาส่งเสริมให้มินิรักการอ่าน และเข้าใจวรรณคดีไทยได้อย่างลึกซึ้ง...**สังข์ทอง** เป็นเรื่องหนึ่งที่บริษัทได้เลือกสรรแล้ว

การนำเรื่องสังข์ทองมานำเสนอในรูปแบบการ์ตูนประเภทนี้สามารถเรียกสร้างความสนใจจากกลุ่มผู้เสพกลุ่มดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ใช้ภาษาง่ายๆที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวันปัจจุบัน ดังตัวอย่างในตอนนี้นางจันท์เทวี และท้าววยศวิมลปลอมตัวเข้าไปตามหาพระสังข์ในเมืองสามนตดังนี้



ภาพที่ 12 นางจันท์เทวี และท้าววยศวิมลปลอมตัวเข้าไปตามหาพระสังข์ในเมืองสามนต
ที่มา : สังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย ,พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ, 2540), 5-6.

ตอนที่ยกมาเป็นตัวอย่างนี้ดัดแปลงมาจากตอนท้าววยศวิมลตามพระสังข์ในบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ ความว่า

เมื่อนั้น
เจ้าช่างคิดขยันกัลยา
จึงหยิบยามละว้ามาสะพาย
แล้วเดินตามกันมาทันใด

พระสามีดีใจหัวเราะว่า
นั่งอยู่ไยเข้ามาจะได้ไป
นางกระเดียดกระทยายทำเหมือนไพร่
เข้าไปยังที่ทวาร

... เมื่อนั้น นางจันทิมาซึ่งชมสมหมาย
 อุตส่าห์เหนื่อยยากฝากกาย ให้วิเสททั้งหลายเขาเมตตา
 (บทละครนอก พระราชนิพนธ์ 2513: 251-253)

จะเห็นได้ว่า ในฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยเรื่องสังข์ทองของบริษัทต้นอ้อนั้น ใช้ภาษาอ่านเข้าใจง่าย และเป็นคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่คนไทยนิยมใช้กันทั่วไปในปัจจุบัน เช่น บ้ายบาย ซึ่งแสดงถึงลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยมที่เป็นวัฒนธรรมพันธุ์ผสม หรือ hybrid culture (พัฒนา กิตติอาษา 2546 : 54) ซึ่งเกิดขึ้นจากหลายแหล่งที่มา และมีการเลือนไหลทางวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่อีวัฒนธรรมหนึ่ง โดยอาจรวมเอาลักษณะจากทั้งในและและนอกวัฒนธรรมขึ้นมาเพื่อแสวงหาการยอมรับในรูปแบบต่างๆ เช่น การใช้คำทับศัพท์ภาษาอังกฤษปนภาษาไทย ซึ่งได้รับความนิยมเพราะภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ยอมรับโดยทั่วไป และในสังคมไทยถือว่าผู้ใช้ภาษาอังกฤษได้เป็นผู้มีการศึกษา อันเป็นผลมาจากกระแสความนิยมชาติตะวันตกส่วนหนึ่งด้วย หรือหากพิจารณาในแง่ของการสื่อสาร อาจวิเคราะห์ได้ว่าผู้ผลิตใช้ภาษาในลักษณะนี้เพื่อให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชนสามารถเข้าใจเรื่องได้ง่ายจากภาษาที่ใช้กันทั่วไปปัจจุบัน ส่งผลให้เด็กและเยาวชนในปัจจุบันที่นิยมบริโภคสื่อการ์ตูนหันมาอ่านวรรณคดีไทย โดยไม่รู้สึกลำบากและเข้าใจยาก อีกทั้งยังแสดงถึงแนวทางการผลิตที่ผู้ผลิตสร้างสรรค์ผลงานขึ้นใหม่ให้ถูกใจผู้เสพเป็นสำคัญ เพื่อให้สินค้าสร้างกำไรได้

4.3 การใช้คำ และประโยคที่เข้าใจง่าย

ในฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมมีลักษณะการใช้ภาษาที่ค่อนข้างเข้ากับยุคสมัย เพื่อให้ผู้เสพกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กสามารถเข้าใจได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เช้าวันหนึ่งบนสวรรค์ชั้น 2 ที่ชื่อดาวดึงส์ พระอินทร์ผู้เป็นใหญ่ได้เดินทางมาทำงานตามปกติ ในใจรู้สึกสงสัยหรือว่ามีอะไรทะเลาะวิวาทกัน จนเมื่อนั่งโต๊ะประจำตำแหน่งแล้วก็ให้รู้สึกผิดปกติขึ้นมาทันที

เอ...ทำไมวันนี้เค้าอึ้นประจำตำแหน่งถึงได้นั่งแล้วกระด้างเจ็บก้นจังเลยนะ! สงสัยว่าคงมีคนดีที่ไหนกำลังเดือดร้อนเป็นแน่

คิดแล้วก็หิบบ้วนชามพิเศษส่องมองลงมามนพื้นโลก เห็นนางรจนากำลังร้องไห้เสียใจที่เห็นเจ้าเงาะผู้เป็นสามี ถูกพ่อของตนและพี่ชายทั้งหกเหยียดหยามดูถูกอยู่ทุกวัน

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม : 3)

จากตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นถึงการใช้ภาษาของยุคสมัยเพื่อให้ผู้เสพเข้าใจได้ง่ายขึ้น โดยนำรายละเอียดของเหตุการณ์มาเชื่อมโยงเข้ากับลักษณะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน กล่าวคือ ตามรายละเอียดของเหตุการณ์นี้ในฉบับละครนอกพระราชนิพนธ์ พระอินทร์รู้สึกว่อาสน์ที่ประทับของพระองค์แข็งกระด้าง จึงส่งทิพยเนตรดูก็เห็นว่านางรจนามีความทุกข์เพราะเจ้าเงาะไม่ยอมถอดรูป ทำให้ต้องตกระกำลำบากและถูกทำวสามนต์หาเหตุแกล้งอยู่เนืองๆ พระองค์จึงแปลงองค์ลงมาทำดีคลีพนั้นเอาเมืองทับท้าวสามนต์ มีการนำรายละเอียดของเหตุการณ์นี้มาเชื่อมโยงเข้ากับลักษณะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ดัดแปลงการใช้ภาษาให้เข้ากับยุคสมัยมากยิ่งขึ้น เห็นได้จากการใช้คำว่าโต๊ะทำงาน หรือเก้าอี้ประจำตำแหน่งแทนอาสน์ของพระอินทร์ หรือการใช้คำว่าแว่นขยายแทนคำว่าทิพยเนตร เป็นต้น เหล่านี้เป็นการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารกับผู้เสพโดยเชื่อมโยงกับยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้ผู้เสพกลุ่มเป้าหมายของฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อมที่เป็นเด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น

การใช้คำในลักษณะดังกล่าวนอกจากจะช่วยให้ผู้เสพเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้นแล้ว ยังแสดงถึงความสามารถของผู้ผลิตที่พยายามรักษารายละเอียดเหตุการณ์สำคัญตามท้องเรื่องของฉบับละครนอก พระราชนิพนธ์ไว้ ในขณะที่นำมาเสนอในรูปแบบและแก่นเรื่องที่ต่างออกไปจากเดิมมาก แต่ยังรักษากรอบของเรื่องสังข์ทองเอาไว้ในเหตุการณ์สำคัญ การเลือกใช้ภาษาให้เหมาะสมกับยุคสมัยโดยดัดแปลงเชื่อมโยงกับรายละเอียดเหตุการณ์ ทำให้วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมเรื่องสังข์ทองมีขึ้นเชิงในการดัดแปลงที่ดี โดยไม่บิดเบือนเนื้อหาจากเรื่องสังข์ทองมากนัก ขณะที่ยังคงเอื้อประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตได้

นอกจากการใช้คำที่เข้าใจง่ายแล้ว ยังมีการใช้ประโยคที่เข้าใจง่ายเช่นเดียวกัน ซึ่งลักษณะประโยคที่นำมาใช้เพื่อให้ผู้เสพเข้าใจง่ายมักเป็นประโยคเปรียบเทียบ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

การที่พี่เงาะได้อยู่กับธรรมชาติทุกวันนี้แหละ ทำให้สังเกตเห็น จนแอบรู้อีกว่า จู๊ ๆๆ ปาไม้ สัตว์ป่า และน้ำ เขาเป็นพี่น้องแฝดสาม อยู่ไหนอยู่ด้วยกัน ไปไหนไปด้วยกัน แยกกันไม่ได้เลยอะ

เปรียบเทียบเหมือนกับ ร่างกาย-เลือด และอวัยวะในทั้งหมดของเราที่ต้องอยู่ด้วยกัน ถ้าแยกจากกันก็อยู่ไม่ได้ ขาดอะไรไปสักอย่างก็ไม่ได้

(การ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อม :36)

ข้อความข้างต้นอยู่ในตอนที่ตัวละครพีเงาะสั่งสอนให้ผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กเกิดความรู้และเข้าใจในหลักการง่ายๆ ของการพึ่งพากันทางธรรมชาติ หรือระบบนิเวศด้วยการใช้ประโยคความเปรียบเทียบอุปลักษณ์ เปรียบเทียบว่าป่าไม้ สัตว์ป่า และน้ำเป็นพี่น้องแฝดสามจะขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปไม่ได้ ทั้งยังใช้ประโยคความเปรียบเทียบอุปมา เปรียบเทียบว่าทั้งสามสิ่งเป็นเหมือนส่วนต่างๆ ในร่างกายมนุษย์ที่จะต้องทำงานร่วมกันจึงจะมีชีวิตได้ ซึ่งการใช้ประโยคความเปรียบในลักษณะนี้ทำให้ผู้เสพเกิดมโนภาพตาม และสามารถทำความเข้าใจสารที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอได้ง่ายขึ้น

การใช้ภาษาของวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับ มีลักษณะของการดัดแปลงให้เหมาะสมกับยุคสมัย เป็นผลมาจากการดัดแปลงภาษาให้สามารถสื่อสารให้ผู้เสพในยุคปัจจุบันเข้าใจได้ง่าย ซึ่งฉบับที่มีการใช้ภาษาของยุคสมัยมากที่สุดคือฉบับบทละครเวที เนื่องจากมีการดัดแปลงเรื่องราวให้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสมัยปัจจุบัน รองลงมาที่พบคือฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่มีการสอดแทรกมุขตลกที่เกี่ยวกับสถานการณ์หรือสิ่งของในยุคปัจจุบันไว้มาก ส่วนฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมมีการใช้ถ้อยคำและประโยคที่เข้าใจง่าย เนื่องจากต้องการสื่อสารกับผู้เสพที่เป็นเยาวชนช่วงประถมต้นเป็นสำคัญ จึงมีการดัดแปลงภาษาให้เป็นภาษาของยุคสมัยปัจจุบันเพื่อให้เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย และฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยมีการใช้ภาษาของยุคสมัยสอดแทรกอยู่บ้าง แต่ไม่มากเท่าฉบับอื่นๆ

จากการวิเคราะห์ลักษณะวัฒนธรรมประเพณีที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ สรุปได้ดังต่อไปนี้

ในประเด็นสื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบ พบว่ามีการดัดแปลงเพื่อให้กระตุ้นเร้าให้ผู้เสพเกิดความสนใจด้วยการทำให้เรื่องสังข์ทองเข้าใจง่ายขึ้น สอดแทรกความตลกขบขัน และใช้รูปแบบการนำเสนอที่อยู่ในความสนใจของกลุ่มผู้เสพเป้าหมาย ส่วนสื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อเรื่อง จะเห็นว่าดัดแปลงไปเพื่อรับใช้จุดประสงค์การผลิตส่วนหนึ่ง ประกอบกับทำให้ผู้เสพเข้าถึงเรื่องสังข์ทองได้ง่ายขึ้นด้วยการดัดแปลงให้เข้าใจง่าย เพิ่มเหตุการณ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันอันเป็นที่คุ้นเคยกับผู้เสพ และให้ข้อคิดกับผู้เสพในลักษณะที่ใช้ได้ในสังคมปัจจุบัน ส่วนสื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละคร มีการดัดแปลงเจ้าเงาะให้เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็กในด้านการรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การดัดแปลงตัวละครเพื่อเน้นจุดประสงค์การผลิตซึ่งในที่นี้เป็นจุดประสงค์การผลิตที่สอดรับกับแก่นเรื่องที่ตีความใหม่ สร้างความสนใจให้กับผู้เสพด้วยการดัดแปลงตัวละครที่ช่วยให้เข้าใจเรื่องได้ง่ายขึ้นและดัดแปลงในลักษณะที่สร้าง

ความตลกขบขัน และมีการดัดแปลงตัวละครให้สะท้อนปัญหาวัยรุ่นปัจจุบันเพื่อให้สอดคล้องกับผู้เสพให้ได้ตระหนักถึงปัญหา และนำไปพิจารณาเพื่อปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน

ด้านแนวคิดประกอบด้วยแนวคิดเดิมจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในฐานะวรรณกรรมต้นทาง ได้แก่ แนวคิดเรื่องการพิจารณาคนและแนวคิดเรื่องความกตัญญู และแนวคิดตามการตีความใหม่และความหมายบางประการที่เพิ่มขึ้นมา คือแนวคิดเรื่องชนชายขอบ ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มเพศที่สามและกลุ่มเด็กไร้บ้าน และแนวคิดเรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ด้านการใช้ภาษามีการใช้ภาษาที่เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้คำแสลงในกลุ่มตัวละครวัยรุ่น และการใช้คำทับศัพท์เพื่อแสดงความทันสมัยและเพื่อให้ดูมีรสนิยมมากขึ้น ทั้งยังสะท้อนวิถีชีวิตของคนในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีการใช้คำและประโยคที่เข้าใจง่ายเพื่อให้ผู้เสพที่เป็นเด็กเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

จากการวิเคราะห์ลักษณะวัฒนธรรมประเพณีที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง ฉบับต่างๆ ทำให้เห็นลักษณะความนิยมของยุคสมัยที่ผลิต สื่อ และภาษาทำหน้าที่ตอบสนองจุดประสงค์ของการผลิต ทำให้ผู้เสพสนใจ สามารถเข้าถึงสารของเรื่องสังข์ทองได้ง่ายขึ้น ด้านแนวคิด มีการนำแนวคิดเดิมเรื่องการพิจารณาคนมาเป็นแนวคิดหลัก โดยนำเสนอให้สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ได้ ในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งนำแนวคิดใหม่เรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และแนวคิดเรื่องชนชายขอบมาเป็นแนวคิดรอง

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ

สังข์ทองเป็นวรรณคดีที่ได้รับความนิยมเรื่องหนึ่งของไทย ได้รับความนิยมเรื่องสังข์ทองนี้ ก่อให้เกิดการนำเรื่องสังข์ทองไปผลิตซ้ำในหลายรูปแบบ โดยมีเนื้อหาแตกต่างกันไปตามแต่สื่อ และรูปแบบการนำเสนอ ทั้งยังมีการเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันได้อย่าง น่าสนใจ การศึกษาการดัดแปลงเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ในวัฒนธรรมประชานิยมนี้ ทำให้ทราบถึง กลวิธีการสร้างสรรค์วรรณคดีที่สัมพันธ์กับความสนใจของกลุ่มผู้เสพในยุคปัจจุบัน อันสอดคล้อง กับลักษณะของวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นและเป็นไปตามกระแสกลไกของ ตลาด มีการผลิตซ้ำเป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และขึ้นอยู่กับความนิยมของ ผู้บริโภค

สังข์ทองสำนวนที่มีการนำมาอ้างอิงมากที่สุด ได้แก่ บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระ ราชานิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เป็นสำนวนที่เป็นวรรณคดีแบบฉบับของ เรื่องสังข์ทอง ในที่นี้ผู้ศึกษาจึงทำการศึกษาวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ โดยเทียบเคียงกับ บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชานิพนธ์ และถือว่าเป็นต้นฉบับที่จะใช้พิจารณา รูปแบบสื่อ เนื้อ เรื่อง ตัวละคร แนวคิด การใช้ภาษา ตลอดจนแนวทางในการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ ฉบับที่นำมาศึกษาในทุกประเด็น

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองที่ผู้ศึกษาเลือกมาศึกษาเปรียบเทียบนั้น ได้แก่ การ์ตูนนิทาน เพื่อสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็ก เรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร ของ อรศรี งามวิทยาพงศ์ (2536) การ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อ แกรมมี่ จำกัด (2540) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด แพร่ภาพทางช่อง 3 ออกอากาศเมื่อเดือนพฤศจิกายน 2543 ถึง เดือนพฤษภาคม 2545 ในช่วงเวลา 19.25 – 19.28 น. และบทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัย เจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2548) วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับนี้ดัดแปลงโดยยังคงเค้าโครงเรื่องหลักจากบทละครนอก พระราช นิพนธ์ ไว้ทั้งสี่ฉบับ โดยมีเพียงฉบับการ์ตูนนิทานเพื่อสิ่งแวดล้อมฉบับเดียวที่เป็นการนำโครงเรื่อง บางตอนจากเรื่องสังข์ทองไปแต่งเป็นนิทานเรื่องใหม่โดยเลือกตอนที่ 3 คือตอนที่ตัวเอกซ่อนรูปพบ

คู่ครองและถูกพ่อตาทดสอบมานำเสนอใหม่ในชื่อ สังข์ทอง ภาคพิสดาร ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆมาศึกษาเปรียบเทียบตามองค์ประกอบของวรรณกรรมเรื่องและศึกษาวัฒนธรรมประเพณีที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ

เมื่อนำวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆมาศึกษาเปรียบเทียบตามองค์ประกอบของวรรณกรรมเรื่องแล้ว พบว่าสามารถแบ่งลักษณะตามองค์ประกอบของวรรณกรรมเรื่องได้เป็นการศึกษารูปแบบเฉพาะของวรรณกรรมเรื่องฉบับต่างๆ การดัดแปลงเนื้อเรื่อง การดัดแปลงลักษณะตัวละคร ซึ่งสามารถสรุปหัวข้อต่างๆได้ ดังนี้

การศึกษาเปรียบเทียบด้านรูปแบบเฉพาะวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆนั้นพบว่า วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองผลิตขึ้นด้วยรูปแบบเฉพาะที่แตกต่างกันได้แก่ การ์ตูน ซึ่งประกอบไปด้วยการ์ตูนภาพนิทาน คือ การ์ตูนนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อมสำหรับเยาวชน เรื่องสังข์ทองภาคพิสดาร ของ อรศรี งามวิทยาพงศ์ การ์ตูนภาพแบบคอมิกส์ ได้แก่ ฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทย ชุดนิทานไทย ชุดที่ 1 เรื่องสังข์ทอง ของบริษัท ดันอ้อ แกรมมี จำกัด การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ ฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animation) เรื่องสังข์ทอง The Adventure of Sangthong ของบริษัทบรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่นจำกัด รูปแบบเฉพาะอีกประเภทได้แก่ บทละครเวที คือ บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย ของภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การเลือกรูปแบบสื่อในการนำเสนอต่างกันไปที่มาเบื้องต้นจากบริบททางยุคสมัยที่ต่างกัน ทำให้สื่อของแต่ละยุคสมัยมีความต่างกัน ประกอบกับ การเลือกสื่อในการนำเสนออันปัจจัยสำคัญหนึ่งที่เกิดการดัดแปลงรูปแบบ และเนื้อหาของเรื่องสังข์ทองให้มีลักษณะเฉพาะตัวอย่างมีความหลากหลายและน่าสนใจ ผู้ผลิตพิจารณาการใช้ประโยชน์จากคุณสมบัติของรูปแบบเฉพาะอย่างเหมาะสมกับช่องทางการนำเสนอและสอดคล้องกับเนื้อหา โดยคำนึงถึงผู้เสพกลุ่มเป้าหมายและจุดประสงค์การผลิตเป็นสำคัญ

การศึกษาเปรียบเทียบเนื้อเรื่อกนั้น ผู้ศึกษาได้เปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับกับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ ซึ่งเป็นวรรณกรรมต้นแบบ จากการศึกษาทำให้เห็นการดัดแปลงเนื้อเรื่องในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองอยู่สามลักษณะ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ การเพิ่มเหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ และลักษณะสุดท้ายคือ การตัดเหตุการณ์

การเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับมี 4 ลักษณะด้วยกัน คือการเปลี่ยนเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ให้สะท้อนสภาพสังคมร่วมสมัย และการเปลี่ยนแปลง

เหตุการณ์เพื่อความตลกขบขัน ฉบับที่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดเหตุการณ์ให้มีความสมเหตุสมผล รวมทั้งมีลักษณะร่วมสมัยและสะท้อนสภาพสังคมร่วมสมัยมากที่สุดคือ บทละครเวที ส่วนฉบับที่มีการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์เพื่อความตลกขบขันมากที่สุดได้แก่ฉบับการ์ตูน ภาพเคลื่อนไหว

การเพิ่มเหตุการณ์ที่ไม่ปรากฏในบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับ ได้แก่ การเพิ่มเหตุการณ์ให้มีความสมจริง การเพิ่มเหตุการณ์ให้มีลักษณะร่วมสมัย การเพิ่มเหตุการณ์ตลกขบขัน และการเพิ่มเหตุการณ์ให้เรื่องมีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งการเพิ่มเหตุการณ์ในลักษณะต่างๆพบมากที่สุดในฉบับบทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอยรูงลงมาคือฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และการ์ตูนนิทานส่งเสริมสิ่งแวดล้อม ส่วนฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยมีการเพิ่มเหตุการณ์อยู่ไม่มากนัก

การตัดเหตุการณ์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองของฉบับต่างๆ ได้แก่ การตัดเหตุการณ์เชิงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ การตัดเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงก้าวร้าว และการตัดเหตุการณ์ให้เรื่องกระชับ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับพบว่า บทละครเวทีเรื่องมหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอยรูงมีการตัดเหตุการณ์ในลักษณะต่างๆมากที่สุด ส่วนฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยมีการตัดเหตุการณ์อยู่ไม่มากและเป็นไปเพื่อให้เนื้อเรื่องกระชับเป็นสำคัญ

การดัดแปลงลักษณะตัวละครที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองทั้งสี่ฉบับ เมื่อเทียบกับบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ ประกอบด้วยการเปลี่ยนแปลงลักษณะตัวละคร ซึ่งแบ่งได้เป็นสองลักษณะคือ การเปลี่ยนแปลงตัวละครเพื่อสะท้อนแนวคิดสำคัญ ซึ่งปรากฏว่า บทละครเวทีเป็นฉบับที่มีการเปลี่ยนแปลงตัวละครในลักษณะนี้มากที่สุด และการเปลี่ยนแปลงตัวละครให้มีความตลกขบขัน พบมากที่สุดในฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

การสร้างตัวละครใหม่ แบ่งได้เป็นสองลักษณะคือ ตัวละครที่มีผลต่อเรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่ และตัวละครที่สร้างความตลกขบขัน ซึ่งบทละครเวทีก็เป็นฉบับที่มีการสร้างตัวละครที่มีผลต่อเรื่องที่ดัดแปลงขึ้นใหม่มากที่สุด เพราะเป็นฉบับที่มีการดัดแปลงเนื้อเรื่องให้ต่างไปจากต้นฉบับมาก ส่วนฉบับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเป็นฉบับที่มีการสร้างตัวละครที่สร้างความตลกขบขันขึ้นใหม่มากที่สุด โดยจะเป็นตัวละครในกลุ่มที่ไม่มีบทบาทสำคัญต่อเนื้อเรื่องมากนัก

การดัดแปลงลักษณะตัวละครโดยการตัดตัวละคร อันสามารถแบ่งได้เป็นสองลักษณะเช่นเดียวกัน ได้แก่ การตัดตัวละครเหนือจริง และการตัดตัวละครที่มีบทบาทน้อย ซึ่งบทละครเวทีก็ยังเป็นฉบับที่มีการตัดตัวละครในสองลักษณะออกไปมากที่สุด รวมทั้งฉบับการ์ตูนวรรณคดีไทยที่มีการตัดตัวละครที่มีบทบาทน้อยออกไปบ้างเพื่อความกระชับของเรื่อง

จากการศึกษาลักษณะวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ สามารถแบ่งประเด็นศึกษาได้เป็น สื่อและผู้เสพ แนวคิด และการใช้ภาษา สรุปได้ดังต่อไปนี้

วรรณกรรมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ปรากฏประเด็นสื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบด้วยกัน 3 ลักษณะคือ การดัดแปลงรูปแบบให้เข้าใจง่าย การสร้างบทพากย์หรือบทสนทนา เสริมให้ตลกขบขันและเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน และการใช้สื่อละครเวทีแบบจินตนิมิต

สำหรับประเด็นสื่อ และผู้เสพกับการดัดแปลงตัวละคร คือ การดัดแปลงตัวละครเจ้าเงาะให้เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็ก การดัดแปลงตัวละครเพื่อเน้นจุดประสงค์การผลิต การดัดแปลงตัวละครเพื่อให้กระชับและเข้าใจง่ายขึ้น การดัดแปลงตัวละครให้มีลักษณะตลกขบขันเพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้เสพ และดัดแปลงลักษณะตัวละครให้สะท้อนปัญหาวัยรุ่นปัจจุบันเพื่อให้แนวคิดกับผู้เสพ

ส่วนประเด็นสื่อ และผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อเรื่อง พบว่ามีการดัดแปลงเนื้อเรื่องเพื่อรับใช้จุดประสงค์ของการผลิต การดัดแปลงเนื้อเรื่องให้กระชับ เข้าใจง่าย การดัดแปลงเนื้อเรื่องโดยเพิ่มเหตุการณ์ที่สะท้อนวิถีชีวิตของคนในปัจจุบันอันเป็นที่คุ้นเคยของผู้เสพ และการดัดแปลงเหตุการณ์ให้เสียดสีคนในสังคมปัจจุบันเพื่อให้แนวคิดกับผู้เสพ

จากการวิเคราะห์สื่อและผู้เสพกับการดัดแปลงรูปแบบ เนื้อเรื่อง และตัวละคร พบว่าผู้ผลิตดัดแปลงส่วนต่างๆ เพื่อให้สามารถใช้เรื่องสังข์ทองในการสื่อความหมายบางประการไปยังผู้เสพได้ดีขึ้น ซึ่งการดัดแปลงนั้นจะต้องขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของสื่อ และช่องทางการนำเสนอ

ด้านแนวคิดประกอบไปด้วยแนวคิดเดิมจากบทละครนอก พระราชนิพนธ์ในฐานะวรรณกรรมต้นทาง ได้แก่ แนวคิดเรื่องการพิจารณาคณและแนวคิดเรื่องความกตัญญู และแนวคิดตามการตีความใหม่และความหมายบางประการที่เพิ่มขึ้นมา คือแนวคิดเรื่องชนชายขอบ ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มเพศที่สามและกลุ่มเด็กไร้บ้าน และแนวคิดเรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ด้านการใช้ภาษามีการใช้ภาษาที่เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้คำสแลงในกลุ่มตัวละครวัยรุ่น และการใช้คำทับศัพท์เพื่อแสดงความทันสมัยและเพื่อให้ดูมีรสนิยมมากขึ้น ทั้งยังสะท้อนวิถีชีวิตของคนในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีการใช้คำและประโยคที่เข้าใจง่ายเพื่อให้ผู้เสพที่เป็นเด็กเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ ทำให้เข้าใจว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการดัดแปลงวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง ได้แก่ จุดประสงค์ของการผลิต สื่อหรือ

ช่องทางการนำเสนอ ผู้เสพกลุ่มเป้าหมาย และยุคสมัยที่ผลิตซ้ำ ซึ่งจะเห็นได้ว่าประเด็นเหล่านี้สอดคล้องกันอยู่ภายใต้กรอบของวัฒนธรรมประชานิยม

จากการวิเคราะห์ลักษณะวัฒนธรรมประชานิยมที่ปรากฏในวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง ฉบับต่างๆ ทำให้เห็นลักษณะความนิยมของยุคสมัยที่ผลิต สื่อ และภาษาทำหน้าที่ตอบสนอง จุดประสงค์ของการผลิต ทำให้ผู้เสพสนใจ สามารถเข้าถึงสารของเรื่องสังข์ทองได้ง่ายขึ้น ด้านแนวคิด มีการนำแนวคิดเดิมเรื่องการพิจารณาคณมาเป็นแนวคิดหลัก โดยนำเสนอให้สามารถนำมาปรับประยุกต์ได้ในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งนำแนวคิดใหม่เรื่องการใส่ใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และแนวคิดเรื่องชนชายขอบมาเป็นแนวคิดรอง

นอกจากนี้ การศึกษาครั้งนี้ยังทำให้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตซ้ำเรื่องสังข์ทอง ในยุคสมัยที่เปลี่ยนไปโดยรักษาประเด็นหลักของเรื่องไว้ อันได้แก่เหตุการณ์หลัก และแนวคิดของเรื่อง และมีการดัดแปลงเพิ่มเติมสิ่งใหม่เข้ามาอย่างสอดคล้องกับยุคสมัย สื่อและผู้เสพ ตลอดจนจุดประสงค์ของการผลิต นอกจากนี้ การศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมฉบับต่างๆ ทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจว่า การสร้างสรรค์และการผลิตซ้ำนับเป็นเรื่องดีที่ช่วยให้ผู้เสพได้รู้จักวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง และได้แนวคิดอันมีคุณค่าจากเรื่องนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แม้ยุคสมัยจะเปลี่ยนไปจากเดิมมากก็ตาม

ข้อเสนอแนะ

การทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตการศึกษาไว้เพียงการศึกษาวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองสี่ฉบับ อย่างไรก็ตาม ยังมีวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองอีกหลายฉบับที่น่าสนใจนำมาศึกษาในประเด็นนี้ นอกจากนี้ ในแง่ของวัฒนธรรมประชานิยม จะมีความน่าสนใจขึ้นหากมีการศึกษาทั้งในมิติของสื่อและผู้เสพร่วมด้วย แต่ในที่นี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองจากตัวต้นฉบับ แม้จะมีการวิเคราะห์ประเด็นสื่อและผู้เสพ แต่เป็นเพียงการวิเคราะห์โดยอ้างอิงจากผู้ผลิตและตัวบทเท่านั้น ดังนั้น หากมีการนำวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองมาศึกษาในมิติของผู้เสพร่วมด้วย น่าจะทำให้ทราบถึงผลของการดัดแปลงว่าเป็นไปตามจุดประสงค์ของผู้ผลิตหรือไม่ และผู้เสพกับผู้ผลิตมีอิทธิพลต่อกันมากน้อยเพียงใด โดยการศึกษาดังกล่าวจะช่วยให้เห็นว่าวรรณกรรมเรื่องสังข์ทองสามารถนำไปสร้างสรรค์ประโยชน์ให้คนแต่ละยุคสมัยได้ชัดเจนขึ้น และทำให้ตระหนักถึงคุณค่าของวรรณคดีไทยว่าสามารถใช้สั่งสอนคนได้ทุกยุคทุกสมัย

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. **สื่อสองวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิภูมิปัญญา, 2539.

_____. **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดักส์, 2544.

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. **มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่**. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดักส์, 2544.

โกวิท ตั้งตรงจิต. **คุยเฟื่องเรื่องสังคม**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2548.

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. **แปล แปลง และแปรรูปบทละคร**. กรุงเทพฯ : ศยาม, 2544.

จันทนี อนุภาณุ พงศ์ประยูร. **วรรณคดีไทยตามใจแม่ สังคม**. กรุงเทพฯ: ธัชกนิษฐ์, 2545.

ฉัตรชัย ศุกระกาญจน์. **การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก**. นครศรีธรรมราช: วิทยาลัยครู นครศรีธรรมราช, 2523.

ชลลดา ชะบางบอน . **สังคม ฉบับการ์ตูน**. ปทุมธานี: สกายบุ๊ก, 2548.

ดวงมน จิตรจำนง และคณะ. **สังคม**. เชียงใหม่: ศูนย์ศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยพายัพ, 2537.

ดงกมล ณ ป้อมเพชร์ . **มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย** . กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

_____. **การเดินทางครั้งใหม่ของนิทานไทยเรื่อง “สังคม”**. สัปดาห์ละครเวที มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย. 21 มกราคม 2548 – 6 กุมภาพันธ์ 2548 . กรุงเทพฯ . ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

จิรวุฒ เสนาคำ. **เหลียวหน้าแลหลัง วัฒนธรรมป๊อป**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2549.

นันทขว้าง สิริสุนทร . **เปลือย ป๊อป คัลเจอร์**. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2545.

นิธิ เอียวศรีวงศ์. **บริบท / โพสต์โมเดิร์น**. กรุงเทพฯ: มติชน, 2547.

.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. **ตามหา cartoon**. กรุงเทพฯ: มติชน, 2546.

_____. **การ์ตูนเพื่อนรัก**. กรุงเทพฯ: มติชน, 2545.

_____. **การ์ตูนสุดที่รัก (การ์ตูนที่รัก 2)** . กรุงเทพฯ: มติชน, 2544.

ปริทัศน์า เกตุนุติ. **สังคม (ฉบับการ์ตูน)**. กรุงเทพฯ: เคโชนพับลิชชิ่ง, 2547.

เปรมเสรี [นามแฝง] . **สังคม**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: รวมสาร. 2545.

พัฒนา กิตติอาษา. **คนพันธุ์ป๊อป: ตัวตนคนไทยในวัฒนธรรมสมัยนิยม**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2546.

พุทธเลิศหล้านภาลัย,พระบาทสมเด็จพระ. **บทละครนอกรวม 6 เรื่อง**.พระนคร: ศิลปะบรรณา
การ, 2513.

มนตรี มีเนียม. **วิเคราะห์บทละครสมัยใหม่ที่ดัดแปลงจากวรรณคดีไทย**.สงขลา :โครงการวิจัย
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 2544.

มาลินี ฝิโลประการ.**เล่าเรื่องสังข์ทอง**.กรุงเทพฯ:มติชน ,2545.

มิ่งขวัญ ทองพรมราช. **สังข์ทอง พระเอกสองบุคลิก** .กรุงเทพฯ: ธารอักษร, 2546.

_____.**เล่าเรื่องวรรณคดีไทย บทละครเรื่องสังข์ทอง**.กรุงเทพฯ: แม็ค,2546.

มุกหอม วงษ์เทศ.**เล่นแร่แปรธาตุ**.กรุงเทพฯ:มติชน,2549.

รัฐจวน อินทรกำแหง.**วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น**.พิมพ์ครั้งที่ 4.กรุงเทพฯ:กราฟิเคอาร์ท
,2525.

ราชบัณฑิตยสถาน.**พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรม อังกฤษ-ไทย**.กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์,2545.

ลำจวน มงคลรัตน์.**สังข์ทอง**.กรุงเทพฯ, 2539.

วัชรญ วาณิชวัฒนากุล.**การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”** .กรุงเทพฯ:มติชน
,2549.

วัชรภรณ์ ดิษฐป้าน. **แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง : การแพร่กระจายและความหลากหลาย**.
กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย,2546.

วัลยา [นามแฝง].**Characters**.กรุงเทพฯ:อิมเมจ,2546.

วิเชียร เกษประทุม.**เล่าเรื่องสังข์ทอง**.กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.2547.

วิเชียร อธิโนบุญวัฒน์. ภาพยสังข์ทองฉบับนครสวรรค์ วรรณคดีมรดกก็จะมีค่าควรแก่ความสนใจ
หรือไม่.**ครุภัณฑ์** 18 (ตุลาคม. – ธันวาคม. 2536): 74-81.

วิภา กงกะนันท์.**วรรณคดีศึกษา**.กรุงเทพฯ:ไทยวัฒนาพานิช,2533.

วิริยะ สิริสิงห.**การสร้างสรรค์วรรณกรรมเด็กและเยาวชน**.กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น,2537.

ศักดิ์ศรี แย้มนัตตา . **วรรณคดีพุทธศาสนาพากย์ไทย** .กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิช
ซิง, 2545.

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย บรรณาธิการ . **สื่อกับมานุษยวิทยา** . กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยา
สิรินธร (องค์การมหาชน), 2546.

สนิท สมัครการ.การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับพัฒนาการของสังคม = Cultural change and societal development.กรุงเทพฯ : โครงการส่งเสริมเอกสารวิชาการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2525

สมถวิล วิเศษสมบัติ. วรรณคดีการละคร. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต, 2527.

สมพร สุทัศนีย์,หม่อมราชวงศ์.มนุษย์สัมพันธ์.พิมพ์ครั้งที่ 8.กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

สมสุข หินวิมาน และคณะ.แนวการศึกษา "สื่อ" วัฒนธรรม.กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,2548.

สังข์ทอง การ์ตูนวรรณคดีชุดนิทานไทย . พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน, 2540.

สุพรรณิกา[นามแฝง]. สังข์ทอง .กรุงเทพฯ:ไพลินสีน้ำเงิน.2543.

สุพัตรา เพชรสุทธิ."วรรณกรรมสำหรับเด็ก".เอกสารประกอบการสอนประกอบวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ,2520.(อัดสำเนา)

หลวงศรีอมรญาณ. หนังสืออ่านนิทานไทย เรื่องพระสังข์ทอง.พิมพ์ครั้งที่ 2 .กรุงเทพฯ: องค์การคำครุสภา,2503.

อภัย จันทวิมล.แนะนำให้เด็กอ่านบทละครเรื่องสังข์ทอง.กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน,2531.

อรศรี งามวิทยาพงศ์ . สังข์ทองภาคพิสดาร สื่อการ์ตูนเพื่อพัฒนาสิ่งแวดล้อมสำหรับเด็กเยาวชน . กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า, 2536.

อานันท์ กาญจนพันธ์.ทะเลลูกอบคิดของทฤษฎี.กรุงเทพฯ:ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน),2546.

อิรวดี ไตลังคะ.ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง.พิมพ์ครั้งที่ 2.กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,2546.

อุดม ดุจศรีวัชร และ สมควร กองศิลา .สังข์ทอง.กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ,2536

หนังสือภาษาอังกฤษ

Adorno ,Theodore W.. The Culture Industry : Selected Essays on Mass Culture. London : Routledge, 1991.

Waites, Bernard , tony Bennett and Graham Martin. Popular Culture : Past and Present .London : Croom Helm, 1982.

Cornwell-Smith, Philip and John Goss . *Very Thai – Everyday Popular Culture*. Bangkok: River Books, 2005.

บทความภาษาไทย

ฉันทิต์ ทองช่วย. “การวิเคราะห์และเปรียบเทียบนิทานชาดกเรื่องสมุทรโฆษ.” เอกสารประกอบการบรรยาย ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา, 2520.(อัดสำเนา)

ประจักษ์ สายแสง .”การศึกษาเชิงเปรียบเทียบวรรณกรรมท้องถิ่นไทย .” เอกสารประกอบการสัมมนาทางวิชาการเรื่องวรรณกรรมล้านนา ณ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 26-28 ตุลาคม 2524 (อัดสำเนา)

ป๋ม-ป๋ย [นามแฝง]. “The Legend of Disney เปิดหน้านิทาน ตำนานดิสนีย์.” *Starpics Movie Edition 42* , 20 (ปีที่หลังตุลาคม 2550) : 66-90.

พจนีย์ เพ็งเปลี่ยน. “เรื่องสังข์ทอง ฉบับภาคอีสาน ศึกษาเชิงวิเคราะห์ในการปรับเปลี่ยนเป็นวรรณกรรมพื้นบ้านภาคต่างๆ”. *วารสารวัฒนธรรมไทย* 30 , 3 (สิงหาคม – กันยายน 2535) : 33-38.

ภัทร ด่านอุตรา . “หากไม่ดูเป็นการรบกวน ก็จะชวนมาศึกษา ‘popular culture’ กัน.” *รัฐศาสตร์สาร* 20,3(2541):351-363.

ภูวดล สุวรรณดี. “การ์ตูน อารมณ์ขันที่ไม่มีวันตาย.” *ศิลปวัฒนธรรม* 16 ,(9 กรกฎาคม 2538) : 49-58.

เมตตา วิวัฒนานุกูล. “แนวทางการศึกษาการสื่อสารต่างวัฒนธรรม.” *โลกของสื่อ* 1,2 (มิถุนายน 2541):9-21.

สุภัค มหาวรากร . “การแปรรูปวรรณกรรมเรื่องสังข์ทอง.” *วารสารมนุษยปริทรรศน์* 27 ,1 (2548): 82-98.

เสาวลักษณ์ อนันตสานต์ . “สังข์ทอง: การวิเคราะห์วรรณคดีเชิงคติชนวิทยา.” *วารสารรามคำแหง* 21, 1 (มกราคม-มิถุนายน 2542) : 11-25.

วิริยะ สว่างโชติ . “ไปโรงเรียนก็ไม่ไป ไปที่ไรก็ไปสาย บทเรียนว่าด้วยเรื่องของการศึกษา Pop (ular) Culture.” *รัฐศาสตร์สาร* 21 , 3 (2542): 268-300.

วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, มนัสซีน โกวาทิธิ และ ธนพงศ์ ผลาขจรศักดิ์. “สังคมไทยสายพันธุ์ป๊อป Culture.” *GM* (มกราคม 2545): 136.

วิทยานิพนธ์ภาษาไทย

- ณรงค์ศักดิ์ สอนใจ. "การศึกษาเปรียบเทียบวรรณกรรมดัดแปลงเรื่องขุนช้างขุนแผน." วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545.
- เบญจวรรณ ชัตรเนตร . "พระราชนิพนธ์บทละครนอกในรัชกาลที่ 2 : การศึกษาในเชิง
วิจารณ์ ." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต แผนกวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2518.
- เปรม สอนสมุทร . "ผู้เสพยาเกี่ยวกับการดัดแปลง เนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรม
ประชานิยม ในช่วงปี พศ. 2545 -2546." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขา
ภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2547.
- เพ็ญกมล เกิดสมศรี. "ความคิดเห็นที่มีต่อรายการทางวิทยุโทรทัศน์ เรื่องสังข์ทอง ของเด็กนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต
สาขาวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกริก, 2545.
- ราตรี ผลาภิรมย์. "การศึกษาเชิงวิเคราะห์เรื่องสังข์ทอง. " วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต แผนก
วิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2520.
- ลาวรรณ โฉมเฉลา. "ผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชั้นประถมปลาย."
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2515.
- วันดี กริชอนันต์. "เด็กช่างถนนย่านหัวลำโพง." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชา
มานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- ศรินทร์ รัตน์เจริญจร. "ร้านกาแฟ : ความหมายในวัฒนธรรมไทยยุคบริโภคนิยม." วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.

รายการโทรทัศน์

- "สังข์ทอง The Adventure of Sangthong." ภาพยนตร์การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เสนอทางโทรทัศน์
ช่อง 3 .พฤษภาคม 2543 - พฤษภาคม 2545.
- ธงชัย ประสงค์สันติ. "การ์ตูนไทย." เสนอทางโทรทัศน์ช่อง 9 . 4 ตุลาคม 2547.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- คณะผู้วิจัย สถาบันต้นกล้า. เงื่อนไขที่ทำให้เยาวชนมาทำกิจกรรมทางสังคม [ออนไลน์].
เข้าถึงเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2550 . เข้าถึงได้จาก http://www.tonkla.org/th/index.php?option=com_mamboboard&func=view&catid=2&id=115

ดาราภา วงศ์ศิริ. Playwriting Workshop Online ครั้งที่ 1-4. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 25 สิงหาคม 2550. เข้าถึงได้จาก <http://www.dass.com/html/>.

ทีมนักกลอนสมัครเล่น. **สังข์ทองประยุกต์ "ภาคกลอนสด" ตอน "รจนาเสียงพวงมาลัย"**

[ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 25 สิงหาคม 2543. เข้าถึงได้จาก <http://www.prajan.com/html/>.

ธรรมจักร พรหมพ้วย. **รำไทย ไม่มีใครดู**. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 25 มีนาคม 2545. เข้าถึงได้จาก <http://www.prajan.com/html/>.

นิษฐา หุ่นเกษม. **การบริโภคสื่ออย่างรู้เท่าทัน : ถอดรหัส** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2548. เข้าถึงได้จาก <http://www.geocities.com/midnightuniv>.

รจนา รอล์ฟสัน. **ร้อยกรองเรื่อง...สังข์ทอง (ประยุกต์) ตอน "นางรจนาเสียงพวงมาลัย"**

[ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 16 มกราคม 2547. เข้าถึงได้จาก <http://www.prajan.com/html/>.

วจี เรืองพรวิสุทธิ. **จากตรรกวิทยาแห่งการบริโภค ถึงอุตสาหกรรมวัฒนธรรม** [ออนไลน์].

เข้าถึงเมื่อ 28 September 2006. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnight2544/0009999893.html/>.

สมเกียรติ ตั้งนโม. **วิพากษ์วัฒนธรรมมวลชนและวัฒนธรรมประชานิยม ถอดหน้ากาก**

วัฒนธรรมมวลชน เปลือยอุตสาหกรรมวัฒนธรรม [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 28

กันยายน 2548. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org.html/>.

สองสร้างสังคมไทย [นามแฝง]. **อำนาจในการสร้างวัฒนธรรมชายขอบ ผ่านแนวคิด "วาท**

กรรม" แบบฟูโก่ [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2550. เข้าถึงได้จาก http://www.vcharkarn.com/include/article/en_article_javafeed.php?aid=179752550

สุชาดา จักรพิสุทธิ. **ทำไมต้อง... สื่อทางเลือก** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2549. เข้าถึง

ได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnight2545/newpage17.html>

สู่ดิน [นามแฝง]. **สังข์ทองรจนาภาคประชาชน** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 2 มีนาคม 2548. เข้าถึงได้

จาก <http://www.prajan.com/html/>.

เอมอร ลิ้มวัฒนา. **พื้นที่สาธารณะ พื้นที่ส่วนตัว และเรื่องตัวตนบนไซเบอร์สเปซ** [ออนไลน์].

เข้าถึงเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2548. เข้าถึงได้จาก <http://www.midnightuniv.org/midnight2544/0009999869.html>.

Administrator. **เจ้หนองทำสังข์ทองต่อ**[ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 12 กรกฎาคม 2543 .เข้าถึงได้

จาก <http://www.eotoday.com/tv/news/news/july/12/html/>.

Administrator. **เจ้าชายหอย** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 2 February 2547 .เข้าถึงได้จาก

<http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/topic/A3250890/A3250890.html/>.

Administrator. **Anthropological Thought and Theory แนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม: Popular**

Culture [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 20 February 2547.เข้าถึงได้จาก <http://cyberlab.lh1.ku.ac.th/elearn/faculty/social/soc65/11.html/>.

Drama PR. **จุฬารชนดูละครเวที “สังข์ทอง” ยุค Pop Culture** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 16

มกราคม 2548. เข้าถึงได้จาก <http://www.ttonline.net/webboard.php/>.

K Forever Team . **Concept : Big Idea รายการเงาะถอดรูป** [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 16

มกราคม 2547. เข้าถึงได้จาก <http://www.ngoetv3.com/html/>.

ภาคผนวก

เนื้อเรื่องของบทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ
และวรรณกรรมแนววัฒนธรรมประชานิยมเรื่องสังข์ทองฉบับต่างๆ

บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ฯ

บทละครนอกเรื่องสังข์ทองเป็นบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ต้นฉบับก่อนพิมพ์มี 6 เล่มสมุดไทย แบ่งเป็น 9 ตอน มีเนื้อหาดังนี้

ตอนที่ 1. กำเนิดพระสังข์

ท้าวยศมลปวารณาที่จะมีราชโอรส พระองค์จึงตรัสให้มเหสีรวมทั้งสนมนางในทุกคน แต่งเครื่องบูชาเพื่อบวงสรวงเทวดาทุกวัน และถ้าใครมีพระราชนิพนธ์ให้พระองค์ได้ พระองค์จะมอบราชสมบัติให้พระราชนิพนธ์นั้นครอบครอง

กล่าวถึงเทวดาองค์หนึ่งบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ถึงคราวที่จะต้องดับสูญ เทวดาองค์นี้จึงกลั้นใจตายแล้วไปเกิดยังครรภ์ของนางจันทเทวี ขณะที่ท้าวยศมลปวารณาและให้โหรหลวงทำนายว่า มือซ้ายคว้าได้ดวงดารา ทำนายว่าพระองค์จะได้พระธิดาจากนางสนม ส่วนมือขวาคว้าได้สุริย์จันทร์ ทำนายว่าพระองค์จะได้พระราชนิพนธ์จากมเหสีจันทเทวี และดวงอาทิตย์หลุดลอยไปทำนายว่า พระราชนิพนธ์จะพลัดพรากจากกัน และสุดท้ายจะได้กลับมาพบกัน ซึ่งต่อมานางจันทเทวีกับนางจันทาก็ตั้งครรภ์พร้อมๆกัน

ฝ่ายนางจันทาบังเกิดความอิจฉาริษยาต่อมเหสีจันทเทวี เพราะเกรงว่าลูกของนางจะไม่ได้ราชสมบัติ นางจันทาจึงให้สาวใช้นำทองไปติดสินบนโหรหลวงให้เข้าข้างนางจันทา

เมื่อนางจันทเทวีตั้งครรภ์ครบสิบเดือน นางก็คลอดพระราชนิพนธ์ซึ่งกำบังตนในหอยสังข์ ทำให้ท้าวยศมลและนางจันทเทวีเสียพระทัยเป็นอันมาก และโหรหลวงก็ยังทำนายว่า พระสังข์เป็นกาลกิณีต่อบ้านเมือง หนทางแก้ไขคือ ต้องเนรเทศนางจันทเทวีกับพระสังข์ออกจากเมือง

นางจันทเทวีทั้งน้อยพระทัยและเสียพระทัยเป็นอันมาก นางจึงก้มหน้าก้มตาอุ้มหอยสังข์เดินทางเข้าไปในป่า ด้านนางจันทาต้องการกำจัดนางจันทเทวีให้สิ้น จึงติดสินบนเสนาให้ฆ่านางจันทเทวีเสียระหว่างทาง แต่เสนาทำไม่ได้จึงปล่อยนางไปจนกระทั่งได้ไปอาศัยอยู่กับตายาย นางต้องทำงานทุกอย่างด้วยความยากลำบาก จนเวลาผ่านไป 5 ปี รุกขเทวดาจึงแปลงเป็นไก่มากินข้าวที่นางจันทเทวีตากไว้ พระสังข์ได้ยินเสียงไก่มากินข้าวที่แม่ตากไว้จึงออกมาจากหอยสังข์เพื่อไล่ไก่ และยังหุงข้าวปลาอาหารไว้คอยแม่ จากนั้นพระสังข์ก็คอยระวังไก่ป่าไปด้วยและเล่นไปด้วย จนกระทั่งนางจันทเทวีกลับมาบ้านเห็นเด็กนั่งเล่นอยู่ตรงประตูเรือน พระสังข์จึงรีบกำบังในหอยสังข์ทันที

เหตุการณ์ครั้งนี้สร้างความสงสัยแก่นางจันทเทวียิ่งนัก วันรุ่งขึ้นนางจันทเทวีจึงแกล้งเข้าป่า แต่นางแอบดูอยู่ข้างเรือน แล้วนางจันทเทวีก็รู้ความจริงว่าพระสังข์คือลูกชายของตนและแอบซ่อนตัวอยู่ในหอยสังข์มาตั้งแต่เกิด นางจึงคว่ำไม้มาทุบหอยสังข์จนแตก พระสังข์เสียใจมาก

นางจันทเทวีปลอบพระสังข์ให้คลายเศร้า จากนั้นพระสังข์ก็อยู่กับมารดา และตายอย่างมีความสุข

ตอนที่ 2. ถ่วงพระสังข์

ฝ่ายนางจันทายังมีความโลภ จึงวางแผนให้พระราชธิดาขึ้นไปทูลขอท้าวศวมิลให้นางจันทาเป็นมเหสีแทนนางจันทเทวี ซึ่งขณะนั้นท้าวศวมิลก็ทรงเศร้าพระทัย เพราะคิดถึงนางจันทเทวีและหอยสังข์ เมื่อได้ยินพระนางจันทิมาทูลขอเกินเดี๋ยวก็นึกถึงนางจันทาที่บังอาจเสียมสรณลูก ท้าวศวมิลจึงคิดว่าพระแสงไล่พันนางจันทา

นางจันทาทั้งเจ็บใจและอับอายจึงวางแผนให้นางเผ่าสุเมธามาทำเสน่ห์ให้แก่ตน จนทำให้ท้าวศวมิลนั้นหลงใหลนางมาก และเชื่อคำพูดของนางทุกประการ จากนั้นนางจันทาก็ให้ท้าวศวมิลออกคำสั่งให้เหล่าเสนาไปจับพระสังข์มาฆ่า

เมื่อเหล่าเสนาไปหลอกล่อจับตัวพระสังข์มาได้ และช่วยกันทุบด้วยท่อนจันทน์ แต่เทวประจักษ์ทันโทษช่วยป้องกันพระสังข์ไว้ พระสังข์จึงไม่ตาย พินด้วยหอกดาบ ดาบก็หัก ให้ช่างแทงช่างไม่กล้าแทง เหล่าเสนาพยายามฆ่าพระสังข์หลายวิธี แต่ไม่สำเร็จก็ตัดสินใจพาพระสังข์ไปเฝ้าท้าวศวมิล

ท้าวศวมิลทอพระเนตรเห็นพระสังข์ก็ให้นึกรักและเอ็นดู แต่ด้วยเวทมนตร์ของนางเผ่าสุเมธาก็ทำให้ท้าวศวมิลตรัสให้นำพระสังข์ไปถ่วงน้ำ โดยที่นางจันทเทวีมาช่วยไม่ทัน พระสังข์จึงจมน้ำไปได้บาดาล

ตอนที่ 3. นางพันธุรัตเลี้ยงพระสังข์

เทพเจ้าดลใจท้าวภูษงค์ซึ่งเป็นเจ้าแห่งภูพานาคให้มาช่วยเหลือพระสังข์ จากนั้นจึงนำไปเลี้ยงดูยังเมืองบาดาล ต่อมาท้าวภูษงค์คิดถึงนางพันธุรัตที่เป็นนางยักษ์หม้าย ท้าวภูษงค์จึงส่งพระสังข์ลงลำภาทองไปหานางพันธุรัตเพื่อให้นางเลี้ยงดูพระสังข์แทนตน

นางพันธุรัตนั้นทั้งรักและเอ็นดูพระสังข์ตั้งแต่แรกเห็น แม้ว่าใครจะทำนายว่า นางจะสิ้นชีวิตเพราะพระสังข์ นางก็ไม่เชื่อและโกรธใครที่ทำนายเช่นนั้น จากนั้นนางก็เฝ้ารักเฝ้าถนอมเลี้ยงดูพระสังข์อย่างดี จนพระสังข์อายุได้ 15 ปี โดยที่พระสังข์ไม่ทราบมาก่อนเลยว่าแม่บุญธรรมและเหล่าบริวารเป็นยักษ์

จนกระทั่งวันหนึ่ง นางพันธุรัตออกหาอาหารนอกเมือง พระสังข์ขี้ดขึ้นคำสั่งนางพันธุรัตไปที่ครัวไฟ พบโครงกระดูกกองอยู่มากมายจึงรู้ว่าแม่เป็นยักษ์ก็ตกใจอย่างมาก เมื่อเดินต่อไปพบบ่อเงินบ่อทอง จึงเอานิ้วจิ้มลงไปบ่อ แล้วขีดออก แต่ขีดอย่างไรก็ไม่ออกจึงใช้ฝ่าฟันไว้ จากนั้นได้พบรูปเงาะ เกือกแก้ว และไม้เท้าก็ลองสวมใส่หาเล่น เมื่อครบเจ็ดวันนางพันธุรัตกลับมา เห็น

ว่านิ้วของพระสังข์มีผ้าพันไว้ จึงไต่ถามพระสังข์ไม่ยอมเปิดผ้าให้ดูอ้างว่าเป็นแผล นางจึงลงโทษ บรรดาพี่เลี้ยงนางในที่ไม่ดูแลพระสังข์ให้ตี

ตอนที่ 4. พระสังข์หนีนางพันธุรัต

พระสังข์เกิดความสงสัยในคำสั่งและพฤติกรรมของนางพันธุรัต จึงฝ่าฝืนในคำสั่งของนาง และทราบความจริงว่า นางพันธุรัตและบริวารเป็นยักษ์ ประกอบกับพระสังข์คิดถึงนางจันทิ เทวีมาก จึงคิดหาทางไปหาแม่บังเกิดเกล้า แต่ก่อนที่จะหนีไปได้ชุกภายในบ่อทองจนตัวเป็นสีทอง จากนั้นก็ลักเอาเกือกแก้ว รูปเงาะ และไม้เท้าวิเศษเหาะหนีไป ในตอนที่นางพันธุรัตออกไปจับ สัตว์กินเป็นอาหาร

เมื่อนางพันธุรัตกลับมาจึงทราบว่าพระสังข์เหาะหนีไปแล้ว นางและบริวารจึงออกติดตามพระสังข์ บรรดาทหารตามไปพบพระสังข์นั่งอยู่บนต้นไทรในรูปทอง ก็คิดว่าเป็นเทวดา จึงสอบถามว่าเห็นพระสังข์มาทางนี้หรือไม่ พระสังข์ก็ชี้ทางให้ไปทางอื่น ส่วนนางพันธุรัตพบพระสังข์ นั่งอยู่บนต้นไทรเข้าก็จำได้ทันที นางตามมาทันทีถึงเขา แต่นางไม่สามารถเหาะขึ้นไปหาพระสังข์ได้ เพราะพระสังข์อธิษฐานจิตให้คุณพระมารดาปกป้องรักษาตน แม่นางพันธุรัตจะพูดอ่อนวอนให้พระสังข์ลงมาหา พระสังข์ก็ไม่ยอมเพราะเกรงกลัว จนกระทั่งนางพันธุรัตจะสอนมนต์เรียกเนื้อชื่อว่า “มหาจินตามนต์” แก่พระสังข์ ขอเพียงให้ยอมลงมาหานางเท่านั้น พระสังข์ก็ไม่ยอมแต่ขอให้นางเขียนมนต์ดังกล่าวไว้บนแผ่นดิน นางพันธุรัตจึงทำตามที่พระสังข์ต้องการ เมื่อเขียนเสร็จ นางก็เฝ้าอ่อนวอนให้พระสังข์ลงมาหานางอีกครั้ง แต่พระสังข์ก็ยังไม่ยอม ด้วยความรักและความแค้นทำให้นางพันธุรัตอกแตกตาย พระสังข์จึงลงไปหาดด้วยความเสียใจ

ก่อนที่พระสังข์จะเหาะต่อไป พระสังข์ให้เหล่ายักษ์นำศพของนางพันธุรัตกลับไปยังเมืองส่วนตนจะกลับมาเผาภายหลัง แล้วพระสังข์ก็เรียนมนต์บนแผ่นดินจนจดจำได้ จากนั้นก็เหาะมาถึงเมืองหนึ่ง เห็นบ้านเมืองมีผู้คนมากมายคิดว่าอาจเป็นเมืองของพ่อจึงแวะลงดู ปรากฏว่าเป็นเมืองสามนต์ พระสังข์สวมรูปเงาะตลอดเวลา มีเด็ก ๆ เลี้ยงวัวเป็นเพื่อนเล่น

ตอนที่ 5. ท้าวสามนต์ให้นางทั้งเจ็ดเลือกคู่

ณ เมืองสามนต์ ปกครองโดยท้าวสามนต์ มีนางมณฑาเป็นพระมเหสี และมีพระธิดา 7 พระองค์ โดยมีนางรจนาเป็นพระธิดาองค์สุดท้าย ท้าวสามนต์ต้องการให้พระธิดาทั้ง 7 เลือกคู่เอง จึงแจ้งไปยังหัวเมืองต่างๆ ให้เฝ้ามาเลือกคู่ และพระธิดาทั้งหกก็เลือกคู่ได้แล้ว เหลือแต่นางรจนาที่ไม่ยอมเลือกชายใดเป็นคู่ แม้ว่าจะให้ชายทั้งเมืองมาให้เลือกแล้วก็ตาม

ตอนที่ 6. พระสังข์ได้นางรจนา

ทั้งเมืองมีแต่เจ้าเงาะที่ยังไม่ได้เข้าวังไปให้นางรจนาเลือก ทหารจึงไปพาเจ้าเงาะมาให้นางรจนามาทอดพระเนตร แต่ทหารหาทางจับเจ้าเงาะหลายวิธีก็จับไม่ได้ จึงถามวิธีเอา กับเด็ก

เลี้ยงวัวโดยให้ขนมเป็นของล่อใจ เด็กจึงบอกวิธีว่าให้ใช้ดอกไม้แดงผูกไว้ปลายไม้ล่อเงาะ เมื่อเงาะเห็นนางรจนาก็รีบวิ่งตั้งจิตอธิษฐานให้นางรจนาเห็นรูปทองของตน นางรจนาเห็นรูปทองภายใต้รูปเงาะ นางจึงเลือกเลี้ยงพวงมาลัยให้เงาะเงาะ นางจึงถูกขับไล่ให้ไปอยู่กระท่อมปลายนา กับเงาะเงาะ เงาะสร้างความอับอายให้แก่ราชวงศ์

เมื่อนางรจนามาอยู่กับเงาะเงาะ นางจึงคิดที่จะทำลายรูปเงาะเงาะทั้งสับทั้งเผา เพราะให้ทุกคนยอมรับในตัวพระสังข์ แต่รูปเงาะเงาะก็ไม่ใช่ไร เมื่อพระสังข์ทราบจึงชิงรูปเงาะเงาะมาใส่ไม่ยอมถอดรูปเงาะเงาะอีกเลย

ตอนที่ 7. ท้าวสามนต์ให้ลูกเขยหาเนื้อปลา

ฝ่ายท้าวสามนต์ที่คิดจะกำจัดเงาะเงาะเงาะ จึงแกล้งตรัสให้บรรดาเขยทั้งหก และเงาะเงาะเงาะออกไปหาปลาคนละร้อย ใครหาไม่ได้จะประหารเสีย เงาะเงาะเงาะนั้นร้ายมหาจินดาคนดื้อเรียกปลา มาหาตนเองมากมาย ขณะที่หกเขยไม่ได้ปลาเลยสักตัว พระสังข์จึงขอตัดปลายจมูกของหกเขย เป็นสิ่งแลกเปลี่ยนกับปลา และท้าวสามนต์ก็ให้บรรดาเขยทั้งหมดออกไปหาเนื้อในป่าอีก พระสังข์ก็สามารถหาเนื้อมาได้มากมาย โดยที่ทั้งหกเขยมาขอเนื้อจากพระสังข์คนละตัวและยอมให้พระสังข์ตัดใบหูแทน ทั้งสองเหตุการณ์นั้นสร้างความไม่พอใจแก่ท้าวสามนต์ พระธิดา และเขยทั้งหก เป็นอันมาก แต่ก็ไม่สามารถทำอะไรเงาะเงาะเงาะได้

ตอนที่ 8. พระสังข์ตีคณิ

ฝ่ายพระอินทร์ประทับบนอาสน์ที่เคยอ่อนกลับกระด้าง จึงส่งทิพเนตรเห็นแจ้ง ทรงเกรงว่านางรจนาจะถึงแก่ชีวิตเนื่องจากพระสังข์ไม่ยอมถอดรูปเงาะเงาะ พระอินทร์จึงวางแผนมาทำ ท้าวสามนต์ตีคณิพนันเอาบ้านเอาเมือง ท้าวสามนต์จึงมอบหมายให้บรรดาหกเขยออกตีคณิแทน ปราบกว่าฝ่ายแพ้แก่พระอินทร์ เมื่ออัปจนหนทางจริงๆ นางมณฑาจึงไปอ้อนวอนพระสังข์ให้ช่วย คณิแทนท้าวสามนต์ แต่พระสังข์ก็เล่นตัวในเรื่องเครื่องทรง เพราะท้าวสามนต์จัดเครื่องทรงเก่า โทรมให้ ท้าวสามนต์จึงจัดเครื่องทรงใหม่อย่างดีให้ เงาะเงาะเงาะก็ยังเมิน จนพระอินทร์พระราชทาน เครื่องทรงให้ พระสังข์จึงยอมถอดรูปเงาะเงาะและลงสนามแข่งตีคณิ แล้วพระองค์ก็ทรงแกล้งอ่อนข้อ ให้พระสังข์ พระสังข์จึงได้รับชัยชนะ ทุกคนให้การยอมรับและท้าวสามนต์ก็ยกเมืองให้พระสังข์ครอบครอง

ตอนที่ 9. ท้าวยศวิมลตามพระสังข์

กล่าวฝ่ายนางจันทเทวียังพบความลำบากโดยอาศัยอยู่กับตายาย พระอินทร์จึงไป เข้าฝันข่มขู่ท้าวยศวิมลให้ไปรับนางจันทเทวีและพระสังข์ให้ได้ในเจ็ดวันมิฉะนั้นจะตีด้วยกระบอง ท้าวยศวิมลจึงดำริให้ทหารออกตามลูกเมีย แต่นางจันทาเยาะเย้ยว่าเป็นกษัตริย์ตรัสแล้วคืนคานา ออดสู ท้าวยศวิมลจึงโกรธมากด่าว่าข่มขู่นางจันทา คว่าไม่เร็วมาไล่ตีนางจันทาจนยับ เมื่อท้าวยศ

วิมลได้ปรับความเข้าใจกับนางจันทเทวีแล้ว ทั้งสองพระองค์จึงออกเดินทางเพื่อออกติดตามพระสังข์จนมาถึงเมืองของท้าวสามนต์ ได้เห็นพระสังข์ตอนกำลังเสด็จเสียบพระนครก็จำได้ว่าเป็นลูกจึงปลอมตัวเข้าวัง ท้าวยศวิมลเข้าไปทำงานอยู่กับนายประตุ ส่วนนางจันทเทวีปลอมตัวเป็นแม่ครัวในวัง นางแกะสลักผักเป็นเรื่องราวชีวิตของพระสังข์ตั้งแต่เยาว์วัย เมื่อพระสังข์เห็นก็จำได้ ได้พบนางจันทเทวีก็ตื่นตันจนเป็นลมไป เมื่อฟื้นก็พากันไปพบท้าวสามนต์และนางมณฑาเพื่อลากลับบ้านเมือง จากนั้นพระสังข์พร้อมนางจันทเทวี และพ่อตาแม่ยายก็พากันไปหาท้าวยศวิมลซึ่งปลอมตัวสานตะกร้าอยู่ และท้าวยศวิมลก็ได้พบกับพระสังข์และขอโทษในเรื่องทั้งหมด ทั้งสามมีความสุขที่ได้พบกัน

ด้วยคำสั่งของพระอินทร์ทำให้ท้าวยศวิมลต้องพานางจันทเทวี พระสังข์ และนางรจนาเดินทางกลับยังบ้านเมืองของตน ราชวงศ์ทั้งสองก็ลาจากกันด้วยความอาลัยอาวรณ์

บทละครนอกเรื่องสังข์ทองในฉบับนี้มีความแพร่หลาย และมีหน่วยงานและสถาบันต่างๆ ได้นำไปจัดแสดงเป็นตอนๆ ในโอกาสต่างๆ กันหลายครั้ง เช่น ตอนรจนาเสี่ยงพวงมาลัย เป็นต้น ซึ่งเป็นตอนที่ได้รับความนิยมนำไปจัดแสดงบ่อยครั้ง นอกจากนี้ สังข์ทองในฉบับนี้นอกจากจะเป็นบทละครนอกที่สนุกสนานแล้ว ในวัตถุประสงค์การแต่งของเรื่องนี้ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยทรงเล็งเห็นว่ามาพระราชทานเป็นบทละครที่เหมาะสมกับผู้นิยมเล่นด้วย จากที่แต่เดิมบทละครนอกมักเป็นการแสดงของผู้ชายล้วน

การดัดแปลงนิทานเพื่อส่งเสริมสิ่งแวดล้อม

เป็นการนำโครงเรื่องบางตอนจากเรื่องสังข์ทองไปแต่งเป็นนิทานเรื่องใหม่โดยเลือกตอนที่ 3 คือตอนที่ตัวเอกซ่อนรูปพบคู่ครองและถูกพ่อตาทดสอบมานำเสนอใหม่ ในชื่อ สังข์ทองภาคพิสดาร

ตอน 1. สร้างเมือง 7 ชั่วโมง

เนื้อหาตอนนี้มีกล่าวถึงพระอินทร์ซึ่งมาทำงานตามปกติ พบว่าเก้าอี้ประจำตำแหน่งเกิดแข็งกระด้างจึงใช้แว่นขยายวิเศษส่องลงมาบนพื้นโลก เห็นรจนาร้องไห้เพราะเจ้าเงาะถูกเหยียดหยามทุกวัน จึงทรงแปลงกายเป็นท้าวสักกะยกกองทัพมาประชิดเมืองสามล

ท้าวสามลเห็นดังนั้นก็ตกใจต่อรองให้ใช้วิธีอื่นต่อสู้แทนการรบ ท้าวสักกะจึงให้ตอบคำถามวิธีสร้างเมืองให้อยู่ได้ถึง 7 ชั่วโมง ให้เวลาคิด 7 วัน ท้าวสามลให้หกเขยช่วยหาคำตอบ หกเขยให้คำตอบแก่ท้าวสักกะว่าต้องสร้างเมืองให้กว้างใหญ่โดยตัดไม้ทั้งปามาสร้าง ขุดเขื่อนยักษ์ไว้เก็บน้ำ แต่ท้าวสักกะไม่พอใจในคำตอบนั้น

ท้าวสามนต์ไม่รู้อะไรจะทำอย่างไรจึงให้นางมณฑาไปขอร้องเจ้าเงาะให้ช่วย เจ้าเงาะยอมช่วยเหลือท้าวสามนต์ โดยให้คำตอบแก่ท้าวสักระเป็นกฎ 3 ข้อ คือการทำนุบำรุงป่าไม้ ห้ามทำลายป่า หรือล่าสัตว์ และให้ทุกคนกินอยู่อย่างพอดี ท้าวสักระพอใจในคำตอบ แต่ทางท้าวสามนต์และหกเขยคัดค้านคำตอบนั้น และหาว่าท้าวสักระลำเอียง

ตอน 2. ตะลุยเมืองทองบุรี

เนื้อหาตอนนี้ต่อเนื่องกับตอนแรก โดยกล่าวถึงพระอินทร์หรือท้าวสักระพาทุกคนไปเมืองทองบุรีเพื่อพิสูจน์คำตอบเจ้าเงาะ ระหว่างการเดินทางพบลำธารที่ใกล้เหือดแห้ง หกเขยจึงเยาะเย้ยเจ้าเงาะว่า หากสร้างเขื่อนขนาดใหญ่ก็จะมีน้ำใช้ ไม่ใช่น้อย่างนี้ เมื่อทุกคนเดินทางถึงเมืองทองบุรี ก็ได้พบกับกำแพงเมือง บ้านเมือง และบ่อน้ำที่ใหญ่โต แต่ในเมืองกลับไม่ค่อยมีผู้คนและสัตว์อยู่ จู่ๆกระบอกน้ำของเขยสีถูกขโมย ในขณะที่ทองในตะกร้ายังอยู่

เมื่อทุกคนได้พบท้าวกาญจนะแห่งเมืองทองบุรี ซึ่งมีลักษณะผอมแห้ง ผิวซุบซิด กระดำกระด่าง ตัวเหมีน ปากเหมีนก็แปลกใจเป็นอย่างยิ่ง แต่ก็ได้เข้าใจเมื่อท้าวกาญจนะเล่าเรื่องการสร้างเมืองเมื่อ 50 ปีก่อนเพื่อให้เมืองอยู่ได้นาน 7 ชั่วโมง ซึ่งเป็นวิธีเดียวกับคำตอบของหกเขย ทำให้ทรัพยากรหมดลง และไม่มีฝนตกมา 10 ปีแล้ว ทุกคนจึงยากลำบากไม่มีน้ำอาบ น้ำกิน อาหารก็ร่อยหรอ ประชากรจึงพากันย้ายไปอยู่เมืองอื่น แต่ท้าวกาญจนะเป็นเจ้าเมืองจึงไม่อาจทิ้งเมืองไปได้

ท้าวสามนต์และหกเขยได้ยืนยันว่าคำตอบของหกเขยผิดจริงดังนั้นก็คิดจะโกง จึงกล่าวหาว่าเจ้าเงาะติดสินบนเทวดามาบอกความลับ

ตอน 3. ความลับของเจ้าเงาะ

เนื้อหาตอนนี้เกี่ยวกับการอธิบายว่าเจ้าเงาะรู้ความลับในการสร้างเมืองให้อยู่ได้นานถึง 7 ชั่วโมงได้อย่างไร โดยเจ้าเงาะบอกว่ารู้คำตอบนี้เพราะเคยอยู่ป่ามาก่อน และอธิบายความลับว่าต้องรู้จักประหยัด ใช้ทรัพยากรอย่างพอดี

ท้าวสามนต์และหกเขยจำต้องยอมรับคำตอบของเจ้าเงาะเพราะความช่างสังเกตและช่างคิด สุดท้ายเจ้าเงาะก็ได้เป็นเจ้าเมือง และใช้กฎ 3 ข้อในการสร้างเมืองให้อยู่ได้ยาวนานสืบไป 7 ชั่วโมง

การตีตนนวลวรรณคดีไทย

กล่าวถึงบ้านเมืองมีท้าววิศิมลปครอง มีมเหสี 2 องค์ ฝ่ายขวาชื่อนางจันทเทวี ฝ่ายซ้ายชื่อนางจันทา ต่อมาพระนางจันทเทวีทรงสุบินจันทเทวีฝันว่าลูกไฟลอยบนเขาพระสุเมรุสามรอบ ส่วนนางจันทาฝันว่าพระอินทร์เอาดอกจำปามาให้ ปรากฏว่านางจันทเทวีประสูติพระ

กุมารเป็นหอยสังข์ ทำวยศวิลขับไล่นางออกจากเมืองเพราะนางจันทาติดสินบนให้โหรทำนายว่า นางจันทเทวีและบุตรเป็นกาลกิณี นางจันทเทวีไปอาศัยอยู่กับตายาย วันหนึ่งนางจันทเทวีแอบ เห็นลูกออกจากหอยสังข์เพื่อช่วยเหลืองานบ้านจึงตีหอยแตก

ด้านนางจันทายังต้องการให้ทำวยศวิลเชื่อฟังตน จึงให้ยายเฒ่าสุเมธาทำเสน่ห์ให้พระองค์

ไม่นานนักข่าวพระกุมารก็ได้ยินไปถึงนางจันทา นางจึงให้เสนาจับตัวกุมารมาฆ่า ครั้งแรก ฟันด้วยดาบดาบหัก ทบด้วยกระบองไม่ตาย ให้ช้างแทงยังไม่ตาย ในที่สุดนำไปถ่วงน้ำ แต่เคราะห์ดีทำให้กุมารได้รับความช่วยเหลือจากพระยานาค หรือท้าวภูษงค์ แต่ด้วยภารกิจท้าวภูษงค์มีเยอะ ไม่มีเวลาเลี้ยงดู จึงส่งพระกุมารไปอยู่กับนางยักษ์พันธุรัตน์ แต่นางไม่บอกว่าตนเองเป็นยักษ์

นางพันธุรัตน์ห้ามพระสังข์ไม่ให้ไปเที่ยวในปราสาทต้องห้าม แต่พระสังข์หนีไปดูพบ กระตู่จึงทราบว่ามีแม่เป็นยักษ์ เมื่อพบบ่อเงินบ่อทอง ก็ลองจุ่มนิ้วลงไปบ่อ แต่เข็ดไม่ออก จึงใช้ ผ้าพันไว้สุดท้ายได้พบของวิเศษเป็นรูปเงาะ เกือกแก้ว ไม้เท้าทอง เมื่อนางพันธุรัตน์ออกหาอาหารในป่าครั้งต่อไปปา พระสังข์จึงลอบซบตัวในบ่อเงินบ่อทอง สวมรูปเงาะ เหาะหนีนางพันธุรัตน์ นางพันธุรัตน์กลับมาทราบเรื่องจึงออกตามหา พบพระสังข์หนีขึ้นบนภูเขาแต่ไม่สามารถตาม ขึ้นไปได้ เพราะคำอธิษฐานของพระสังข์ นางจึงเขียนมหาจินตามนต์ไว้บนเชิงเขาแล้วกลืนใจตาย

พระสังข์ออกเดินทางต่อ แปลงตัวเป็นเจ้าเงาะเหาะมาหยุดพักที่เมืองสามนต เป็นเวลาเดียวกับที่ท้าวสามลเชษฐกษัตริย์เมืองต่าง ๆ มาให้พระธิดาทั้งเจ็ดเลือกคู่ แต่นางรจนาดิอาองค์สุดท้ายไม่ยอมเลือก พระองค์จึงประชดให้ไปนำเงาะป่ามาให้นางเลือก นางรจนาเห็นรูปทองภายในของเจ้าเงาะจึงเลือกให้เป็นคู่ครอง ท้าวสามนตเห็นดังนั้นก็พระพิโรธและขับไล่ทั้งคู่ไปอยู่ปลายนา

ท้าวสามนตทรงพระพิโรธและอับอายคิดจะทำลายเจ้าเงาะ จึงสั่งให้เขยทั้งเจ็ดออกไปหาปลาหาเนื้อทรายมาถวาย ปรากฏว่าพระสังข์สามารถหาไปถวายได้ทั้งสองครั้งโดยอาศัยมหาจินตามนต์ ส่วนนกเขยหาไม่ได้ต้องไปขอเนื้อและปลาจากพระสังข์ พระสังข์ขอสิ่งแลกเปลี่ยนคือ เนื้อบริเวณจุมูกและใบหู สุดท้ายท้าวสามนตก็หมดอุบายคิดจะทำลาย เจ้าเงาะและนางรจนาทนทุกข์อยู่ปลายนาเช่นเดิม

พระอินทร์เห็นว่าเหตุการณ์เริ่มยุ่งยากจึงลงมาช่วยให้เจ้าเงาะยอมถอยรูปโดยแปลงกายเป็นมนุษย์มาทำท้าวสามนตดีคดีเอาเมือง ท้าวสามนตสั่งนกเขยออกมาตีคดี นกเขยแพ้พระอินทร์จึงให้นางมณฑาไปขอร้องเจ้าเงาะให้ช่วยเหลือบ้านเมือง เมื่อเจ้าเงาะได้เครื่องทรงจากพระ

อินทร์ ก็ยอมถอดรูปออกตีคู่กับพระอินทร์ และได้รับชัยชนะในที่สุด ท้าวสามนต์จึงยกบ้านเมืองให้ครอบครอง

พระอินทร์ยังช่วยเหลือให้นางจันทเทวีได้พบพระสังข์ทอง โดยชู้ท้าวยศวิมลให้ไปรับบุคคลทั้งสองมาให้ได้ภายในเจ็ดวัน ถ้าไม่ได้จะตีด้วยกระบอง ท้าวยศวิมลรีบจัดกระบวนไปรับนางจันทเทวี และพากันออกติดตามพระสังข์ไปยังเมืองสามนต์ โดยปลอมพระองค์เป็นคนเขี้ยวใจ นางจันทเทวีเข้าไปอาศัยอยู่กับหมิวเสท ส่วนท้าวยศวิมลอาศัยอยู่กับนายประตุ

วันหนึ่งนางจันทเทวีแกล้งแกล้งพักสลักขึ้นพักเป็นเรื่องของนางกับพระไอรส พระสังข์เสวยแกลงเห็นเรื่องราวของพระองค์ จึงถามหาแม่ครัว แล้วก็ได้พบกับพระมารดา และพระบิดาในที่สุด พระสังข์กับท้าวยศวิมลและนางจันทเทวีเสด็จกลับเมืองพหมนครเป็นอันจบเรื่อง

การดูนภาพเคลื่อนไหว

เริ่มเรื่องกล่าวถึงบ้านเมืองมีท้าวยศวิมลปกครอง มีมเหสี 2 องค์ ฝ่ายขวาชื่อนางจันทเทวี ฝ่ายซ้ายชื่อนางจันทา หลังจากที่ท้าวยศวิมลบวงสรวงเทวดาขอบุตร จันทเทวีทรงสุบินว่าพระอาทิตย์ลอยบนเขาพระสุเมรุสามรอบ โหรทำนายว่านางจันทเทวีได้พระไอรสมีนุญ ส่วนจันทามีจิตริษยาจึงให้หมอมีสีกุมาร แต่ไม่สำเร็จ ไม่นานนักนางจันทเทวีก็ประสูติพระไอรสเป็นหอยสังข์ ท้าวยศวิมลขับไล่นางและลูกออกจากเมืองเพราะนางจันทาติดสินบนให้โหรทำนายว่านางจันทเทวีและบุตรเป็นกาลกิณี

นางจันทาสั่งให้เสนานำนางจันทเทวีไปฆ่าระหว่างทางที่พานางออกนอกเมือง แต่เสนาปล่อยนางไปและนำเส้นผมของนางไปยืนยันกับนางจันทาว่านางตายแล้ว

นางจันทเทวีไปอาศัยอยู่กับตายาย ห้าปีต่อมา นางแอบเห็นลูกออกจากหอยมาช่วยงานบ้านจึงตีหอยแตก ด้านนางจันทามักใหญ่ไฝสูงขอท้าวยศวิมลเป็นมเหสีคู่บัลลังก์ ท้าวยศวิมลไม่พอใจจึงไล่ฟันให้เก็บของออกจากเมือง นางจึงให้หมอทองทำเสน่ห์ ไม่นานนักชาวพระไอรสได้ยินไปถึงนางจันทา นางจึงยุให้ท้าวยศวิมลสั่งให้เสนาจันจับตัวกุมารมาฆ่า ครั้งแรกฟันด้วยดาบดาบหัก ทบด้วยท่อนซุงก็ไม่เป็นไร มัดติดกับต้นไม้ให้มัดตั้ง ทานไทรก็ช่วยไว้ พระสังข์รอดมาได้ เพราะรุกขเทวาช่วย ในที่สุดนำไปถ่วงน้ำ พระสังข์รอดมาได้ด้วยความช่วยเหลือจากพระยานาค

ท้าวภุชงค์ให้ส่งกาด้วน้อยคอยช่วยเหลือเลี้ยงดูพระสังข์ แต่ก็พบปัญหาเมื่อพระสังข์ไม่กินอาหารแบบพญานาค วันหนึ่งพระสังข์หนีขึ้นปล่องบาดาล เพราะต้องการตามหาแม่ ส่งกาตามไปพาดหัวกลับ แต่ถูกพระยาครุฑทำร้าย ท้าวภุชงค์จึงเข้าช่วยจนได้รับบาดเจ็บ พระสังข์จึงรู้ว่าท้าวภุชงค์และมเหสีไม่ใช่มนุษย์

ท้าวภูษงค์ได้ตรองว่าตนพญานาคเลี้ยงลูกมนุษย์ไม่เป็นจึงส่งพระสังข์ไปอยู่กับนางยักษ์พันธุรัตน์โดยให้ส่งกาไปด้วย สงกาแปลงร่างเป็นกำไลพญานาคพันแขนพระสังข์ไว้ นางพันธุรัตน์ไม่บอกว่าตนเองเป็นยักษ์

นางพันธุรัตน์ห้ามพระสังข์ไม่ให้ไปเที่ยวปราสาทท้ายวัง แต่พระสังข์แอบไปดูบ่อบ่อเงินบ่อบทอง จึงเอนตัวจุ่มแต่เช็ดไม่ออก เอาผ้าพันไว้ ต่อมาบ่อบ่อเงินบ่อบทอง พบรูปเงาะ เกือกแก้ว ไม่เท่าวิเศษ จึงนำมาใส่เล่น แล้วไปอีกประสาทหนึ่งพบกองกระดูกและพบรัศมีกับศรชัยในร่างยักษ์จึงทราบว่าเป็นยักษ์ ศรชัยกับลักษมีกลับมาจากหาอาหารพบกำไลพญานาคของพระสังข์ที่ความจริงเป็นสงกาแปลงร่างมาจึงนำเรื่องไปฟ้องพันธุรัตน์ว่าพระสังข์หนีเที่ยวไปที่ท้ายวัง แต่นางพันธุรัตน์ไม่เชื่อ ส่วนพระสังข์ยังติดอยู่ในประสาทเก็บกระดูก สงกาแอบเลื้อยกลับมาช่วยพระสังข์ เมื่อทำลายกองกระดูกให้ถล่มลงมาแล้วทั้งสองจึงออกมาจากประสาทได้ นางพันธุรัตน์ถามเรื่องนี้ พระสังข์บอปป้าง แต่นางก็ได้ทราบความจริงเมื่อแก้ผ้าพันนิ้วออกดู

พระสังข์จะหลบหนี แต่สงกาห้ามไว้ พระสังข์โกรธสงกาที่ไม่ยอมบอกความจริงว่านางพันธุรัตน์เป็นยักษ์จึงหนีไปคนเดียว สุดท้ายนางพันธุรัตน์ตามตัวเจอจึงหนีไม่พ้น ส่วนสงกาถูกศรชัยกับลักษมีตามล่าตัวจึงแอบอยู่ในรูหนู เมื่อนางพันธุรัตน์ออกป่อบ่ออีกครั้ง ศรชัยกับลักษมีติดตามดูแลพระสังข์ตลอดเวลา พระสังข์จึงหลอกชวนเล่นซ่อนแอบ เมื่อศรชัยและลักษมีรู้ว่าถูกหลอกจึงแปลงร่างเป็นยักษ์จับพระสังข์กิน แต่สงกาช่วยถ่วงเวลาไว้โดยเข้าไปในหูให้นางลักษมีจิกจี้ระหว่างนั้นพระสังข์รีบหนีไปซุกตัวในบ่อบ่อเงินบ่อบทอง สวมรูปเงาะ เกือกแก้ว และไม่เท่าวิเศษเหาะหนีนางพันธุรัตน์ไปพร้อมสงกา

นางพันธุรัตน์ทราบจึงออกตามหาพร้อมเหล่ายักษ์ พระสังข์ถอดรูปเป็นทองหลอกว่าเป็นรุกขเทวดาล่อให้ยักษ์ตนอื่นตามผิดทาง แต่ในที่สุดนางพันธุรัตน์เฉลียวใจพบพระสังข์หนีขึ้นบนภูเขาแต่ไม่สามารถตามขึ้นไปได้ เพราะคำอธิษฐานของพระสังข์ เมื่อขอร้องเท่าให้รู้ลูกก็ไม่ยอมลงมาหา นางพันธุรัตน์จึงเขียนมนต์เรียกสัตว์ป่าไว้บนหน้าผาเพื่อมอบให้พระสังข์แล้วกลืนใจตาย พระสังข์ให้บริวารดูแลศพนางพันธุรัตน์ให้ดีแล้ววันหนึ่งจะกลับมาทำศพแม่ จากนั้นก็เรียนมนต์จนชำนาญแล้วสวมรูปเงาะออกเดินทางต่อ

เจ้าเงาะเดินทางเหาะไปชนเข้ากับแรงแก๊ว จึงตกลงมาที่เมืองสามนต คบเด็กเลี้ยงวัวเป็นเพื่อน พวกมันเล่นตามประสาเงาะป่าบ้าบ๊ว วันหนึ่งท้าวสามนต์ให้ธิดาทั้งเจ็ดเลือกคู่ บรรดาเจ้าชายจากร้อยเอ็ดเจ็ดหัวเมืองจึงเตรียมเดินทางมาเมืองสามนต ระหว่างทางไปพิธเจ้าเงาะและรจนาได้พบกันโดยบังเอิญ เจ้าเงาะหลงใหลในตัวนางรจนาเกิดเป็นรักแรกพบ

ธิดาทั้งหกเลือกเจ้าชายแล้ว แต่นางรจนาไม่เลือกเจ้าชายจากเมืองใดเลย และถูกบรรดาพี่สาวเยาะเย้ย ท้าวสามนต์ให้ประชาชนคนทั่วไปมาให้รจนาเลือก แต่นางยังไม่เลือกใคร ทำให้ท้าวสามนต์ไม่พอใจ จึงประชดโดยให้ทหารจับเจ้าเงาะมาให้นางรจนาดูตัว รจนาเห็นรูปทองภายใน เจ้าเงาะจึงได้รับเลือกจากนางรจนาให้เป็นคู่ครอง ท้าวสามนต์โกรธมาก ขับไล่รจนาและเจ้าเงาะไปอยู่กระท่อมปลายนา และยังทรงคิดจะทำลายเจ้าเงาะ จึงสั่งให้เขยทั้งเจ็ดออกไปหาปลาเนื้อมาถวาย ระหว่างนั้นนกเหยี่ยวช็อกกาตีของอาบุญเห็นว่าเจ้าเงาะถอดรูปเป็นพระสังข์ทอง จึงจะนำเรื่องไปบอกหกเขย แต่สงกากล่อไว้จึงไม่สำเร็จ ด้านหกเขยเจอเหตุการณ์ประหลาดทำให้หาเนื้อหาปลาไม่ได้เลยต้องไปขอเนื้อและปลาจากพระสังข์โดยคิดว่าเป็นเทวดารูปทอง พระสังข์ขอสิ่งแลกเปลี่ยนคือเนื้อบริเวณโบहु และจุมูก เจ้าเงาะสามารถหาไปถวายได้ทั้งสองครั้งโดยอาศัยมนต์มหาจินดา หกเขยไม่ยอมแพ้พากันรุมทำร้ายเจ้าเงาะ แต่ซุลมุนกันเลยเป็นท้าวสามนต์ที่โดนยำละ

เมื่อกลับไปยังกระท่อมนางรจนาและสงกาขอให้เจ้าเงาะถอดรูปท้าวสามนต์จะได้ยอมรับ แต่เจ้าเงาะไม่ยอม ด้านท้าวสามนต์หมดทางหาอุบายมากลั่นแกล้ง แต่ยังไม่ยอมลดละโปรดให้เขยทั้งหกยกทัพไปจัดการเจ้าเงาะ ร้อนถึงพระอินทร์ที่ได้รับโทรศัพท์สายด่วนจากโลกมนุษย์ว่าเจ้าเงาะกำลังลำบาก จึงให้ประกาศเรียกประชุมเทวดาเพื่อช่วยเหลือเจ้าเงาะ พระอินทร์และเหล่าเทวดาแปลงกายลงมาช่วยเหลือเจ้าเงาะโดยมาทำท้าวสามนต์ตีคลีชิงเมือง หกเขยเลยเผ่นหนี ท้าวสามนต์บังคับให้หกเขยออกมาตีคลี แต่หกเขยแพ้พระอินทร์ราบคาบ ท้าวสามนต์จึงให้นางมณฑาไปขอร้องเจ้าเงาะ เจ้าเงาะขอเครื่องทรง และม้าทรงสำหรับแข่ง ท้าวสามนต์ให้ชุดเก่า และม้าเก่า เจ้าเงาะโกรธ พระอินทร์จึงจัดชุดเครื่องทรง และสร้อยสวมคอมาให้ส่งกานำไปให้พระสังข์

เจ้าเงาะถอดรูปออกตีคลีกับพระอินทร์โดยมีสงกาคอยช่วย พระอินทร์ตั้งใจจะอ่อนข้อให้พระสังข์แต่แข่งจนมันมากไม่ยอมเสียเชิง ซ้ำยังใช้กลเม็ดเด็ดพรายสารพัดเพื่อจะเอาชนะพระสังข์ ระหว่างแข่งแรงแบบบินมาชนพระอินทร์จนตกลงมา พระสังข์จึงถือโอกาสยิงประตูดุได้ชัยชนะ ท้าวสามนต์ยกบ้านเมืองให้พระสังข์ครอบครอง

พระอินทร์ช่วยเหลือให้นางจันทเทวีได้พบพระสังข์ทอง โดยขู่ท้าวยศวิมลให้ไปรับบุคคลทั้งสองมาให้ได้ภายในเจ็ดวัน ถ้าไม่ได้จะตีด้วยกระบอง ท้าวยศวิมลจึงรีบจัดกระบวนไปรับนางจันทเทวี และพากันออกติดตามพระสังข์ไปยังเมืองสามนต์ ปลอมพระองค์เป็นชาวบ้าน พระสังข์เสด็จออกเลียบพระนคร สองกษัตริย์ได้เห็นพระโอรสก็ทราบทันทีว่าเป็นลูก ท้าวยศวิมลและนางจันทเทวีจึงเข้าไปขอสมัครงานกับบรรดาต้นเครื่องประจำวัง

ทรัพย์ ตบหน้า และเนรเทศ แต่แก่นาคาคิดส์พวกของสังข์ได้ใช้บัตรมินิซื้อองค์การอาหารทะเลเอาไว้แล้วจึงไม่ยอมให้ปลาแก่หกเขยง่าย ๆ ต้องแลกกับของปลอมที่มีอยู่ทั้งหมดในตัวของหกเขย รวมทั้งปลายจุมุกที่เสริมมาซึ่งทำจากซิลิโคนด้วย ทุกคนจึงได้ปลากันไปคนละนิดหน่อย เว้นแต่สังข์ที่หามาได้ถึงสิบกระสอบ สามนต์จึงเปลี่ยนแผนว่าให้หาเนื้อดี ๆ มาแทน หากใครหามาได้น้อยที่สุดจะถูกยึดทรัพย์ ตบหน้า เยาะเย้ย และเนรเทศ แล้วสามนต์ก็รีบโทรไปบอกกรมปศุสัตว์ว่าห้ามขายเนื้อให้กับสังข์เด็ดขาด แต่มีผู้ซื้อกรรมนี้ไปแล้ว นั่นคือพวกของสังข์นั่นเอง

เมื่อถึงเวลางานเลี้ยง เขยทุกคนต้องใส่หน้ากากเพื่อพรางจุมุกที่เสียโฉม ในงานเลี้ยงนั้น ทันทีที่สังข์ถอดหน้ากากเงาะป่า และปรากฏกายในชุดเจ้าชายผิวสีทองคำผู้งามสง่า ทุกคนชื่นชมเขา แต่รจนากลับไม่พอใจ เพราะสังข์ไม่ยอมรับรูปที่แท้จริงของตัวเอง และทำให้เธอเป็นเหมือนตัวตลก คนใจง่าย

จันทเทวีแม่ของสังข์ปลอมตัวเป็นแม่ครัวเพื่อตามหาลูก และทำเค้กในงานเลี้ยงเป็นรูปหอยสังข์และเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับตนและสังข์ด้วยน้ำตาลลงบนเค้ก สังข์จึงรู้ความจริงและได้พบกับแม่ สังข์ถอดรูปออกแล้วขอโทษแม่ ทุกคนในงานเลี้ยงจึงเห็นว่าสังข์เป็นเพียงคนธรรมดา และรู้ว่าที่แท้คือเจ้าเงาะนั่นเอง ทั้งยังรู้ว่าสังข์ถูกคนประหลาดในเมืองพันธุรัตเลี้ยงดูมาจึงตั้งข้อรังเกียจต่าง ๆ นานา แต่แล้วพวกเมืองพันธุรัตก็เข้ามาช่วย และพากลับเมือง รจนาบอกรักพ่อและเลือกที่จะตามสังข์ไป ปล่อยให้พ่อ พี่ และหกเขยอยู่ท่ามกลางของจอมปลอม สังข์ก็ได้พบความจริงในท้ายที่สุดว่า ใครคือผู้ที่จริงใจกับเขาอย่างแท้จริง

จากเนื้อเรื่องดังกล่าวพบว่าการดัดแปลงรายละเอียดเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยเป็นอย่างมาก โครงเรื่องในบทละครเวทีเรื่องนี้เริ่มสร้างปมปัญหาจากเด็กชายประหลาดผู้ลงโทษตนเองว่าเป็นต้นเหตุทำให้ครอบครัวแตกแยก จึงต้องออกเร่ร่อนตามหาความรักและการยอมรับเดินทางผ่าน “โลกที่สาม” ของคนชายขอบกลุ่มต่างๆ อย่างแก็งใต้ดินของเด็กไร้บ้านที่มีหัวหน้าชื่อ “ภูซังค์” และเขตปกครองพิเศษ “พันธุรัต” ของชาวเพศที่สาม อันเป็นส่วนที่ทำให้เกิดความขัดแย้งในจิตใจของตัวเอกเกี่ยวกับความรัก จนกระทั่งได้พลัดหลงเข้าไปยังเมืองแห่ง “วัฒนธรรมภาพลักษณ์” และวัตถุนิยมของท้าวสามนต์ซึ่งกำลังจัดงาน “พระธิดาเอื้ออาทร” อยู่ ปมปัญหาเกิดขึ้นอีกครั้งเกี่ยวกับการค้นหาและคุณค่าในตนเอง จะเห็นได้ว่าการเดินทางของตัวละครเอกในเรื่องนี้เป็นการเดินทางตามหา “บ้าน” และการยอมรับจากผู้อื่นเพื่อพิสูจน์คุณค่าของตนเอง เนื่องจากตัวละครเอกมีภูมิหลังในใจว่าตนไม่มีคุณค่าเพราะบิดามารดาเห็นว่าตนเป็นตัวที่ก่อให้เกิดความยุ่งยากลำบาก ในที่สุดปัญหาก็คลี่คลายได้ด้วยวิธีการที่ตัวละครเอกได้รู้ว่าคุณค่าใน

ตัวเองที่เขาตามหาจากการยอมรับของผู้อื่นนั้น แต่ที่จริงเขามีอยู่ในตัวอยู่แล้วโดยไม่ต้องไป
แสวงหา และเข้าใจถึงคุณค่าของตัวตนจริงแท้ภายในไม่ใช่เพียงเปลือกนอก

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวรัชรินทร์ อุดเมืองคำ
ที่อยู่	86/2 พหลโยธิน 73 ตำบลคูคต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12130
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2546	สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง วิชาเอกภาษาไทย วิชาโทบริหารธุรกิจ จากมหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ.2547	ศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร