

## แนวทางการคิดเนื้อเรื่องในการเขียนบทภาพยนตร์ Approach to Create Story for Script Writing

ฐิติกร จันทพลาบูรณ์\*

### บทคัดย่อ

การเริ่มต้นการคิดเนื้อเรื่องหลังจากได้แรงบันดาลใจ และมีศึกษาหาข้อมูลพร้อมแล้ว ก็เริ่มคิดจากการถามตัวเอง วิธีการคิดแบบนี้เรียกว่า “What if” ถ้า.....อะไร..... วิธีคิดแบบนี้มักถูกใช้เป็นการคิดเบื้องต้นและนำไปขยายเป็นโครงเรื่องต่อไป การตั้งคำถามกับตัวเองลักษณะนี้ ทำให้เกิดเนื้อเรื่องขึ้นมากมายขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้คิดเนื้อเรื่องเอง เป็นการคิดที่สามารถนำตั้งแต่เรื่องจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันหรือเรื่องที่อยู่ในจินตนาการมาคิดได้ทั้งหมด เรื่องราวต่างๆ เหล่านี้สามารถนำไปคิดต่อเป็นเนื้อเรื่องได้ทั้งสิ้น การคิดเนื้อเรื่องต่างๆ ที่ได้มาจากประสบการณ์จากการสืบค้นแหล่งข้อมูล และจากแรงบันดาลใจ

ทั้ง 3 สิ่งนี้ เป็นส่วนผสมที่ทำให้ได้เนื้อเรื่องที่คิดออกมาแล้วมีความน่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นได้อีกมากมาย เมื่อได้เนื้อเรื่องมาแล้วซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นมาใหม่แต่อาจจะเคยมีคนเคยคิดมาก่อนแล้ว ซึ่งอาจจะคล้ายคลึงหรือเหมือนกันได้ เพราะแต่ละคนไม่ได้เกิดมาบนโลกเป็นคนแรก สิ่งที่จะทำต่อไปคือการถ่ายทอดเรื่องที่เกิดขึ้นมาได้ ในมุมมองของแต่ละคน ใส่ความเป็นตัวตนเข้าไป เล่าเรื่องออกมาในรูปแบบที่เป็นของตนเองเพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น ก็จะได้เนื้อเรื่องที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวที่ไม่ซ้ำกับใคร น่าสนใจ และน่าติดตามขึ้นมาอีกหนึ่งเรื่อง

### Abstract

To start featuring after being inspired and studying all the information needed. After that they started thinking by asking themselves. This is called “What if” which is often used as a preliminary and a storyline to expand into an outlines.

The questions like this leading to many featuring, depending on the imagination of the story itself. This idea can be taken from both true story in everyday life and matters of the imagination. These ideas can be assembled as a whole story.

---

\* อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ ฐิติกร และมัลลิตีมีเดีย มหาวิทยาลัยคริสเตียน

The ideas that comes from experiences, searching from data sources and inspiration, these three factors make up an a attractive story as well as inspiring tremendous individuals. It isn't matter if the story may be similar or the same story as others who might have ever

thought of previously because anyone was not the first one to be born on earth. The next step is to convey their own thought as they view with their uniqueness in their own style in order to increase interest and be another specific and attractive story.

### บทนำ

มนุษย์ทุกคนจำเป็นต้องมีการสื่อสาร เริ่มตั้งแต่เด็กแรกเกิด ซึ่งการสื่อสารนั้นผ่านการร้องไห้ เพราะเด็กยังไม่สามารถพูดหรือบอกความต้องการได้ พอเริ่มโตขึ้นอาจเพิ่มการสื่อสารด้วยลักษณะของท่าทาง ประกอบการสื่อสารจะเพิ่มมากขึ้นตามวัยตามความสามารถในการเจริญเติบโต รวมถึงประสบการณ์ในการใช้ชีวิตที่มากขึ้นก็จะสามารถถ่ายทอด หรือสื่อสารออกมาเป็นเรื่องราวได้หลากหลายรูปแบบ เช่น คำคม แง่คิด เนื้อเรื่องที่ซับซ้อน สามารถสื่อสารให้เรื่องมีความน่าสนใจตลก เศร้าหรือน่ากลัวได้ การสื่อสารที่ส่งต่อกันเป็นทอดๆ สามารถเปลี่ยนเป็นเรื่องเล่าที่เพิ่มแนวคิด จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ทั้งหมดนี้ก็เริ่มมาจากการสื่อสารผสมกับความคิดฝันของผู้คนที่ต้องการที่จะถ่ายทอดออกมาให้คนอื่นๆ ได้รับรู้และการสื่อสารเหล่านั้นสามารถถ่ายทอดมาในรูปแบบการสื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ละคร โฆษณา หนังสือ เป็นต้น

การที่จะให้คนอื่นรับรู้เรื่องราวที่ต้องการจะถ่ายทอดนั้นก็เริ่มจากกระบวนการทางความคิด มีเรื่องราวต่างๆ ที่อยู่รอบๆ คนเรา หรืออยู่ในจินตนาการมากมาย อยู่ที่ว่าจะเลือกรื่องใดมาคิดและเรื่องที่เลือกมานั้นจะมีความน่าสนใจมากน้อยระดับไหน สามารถที่จะล้นคลอนจิตใจผู้ฟังได้หรือไม่ ในวันหนึ่งๆ คนเรามีเรื่องคิดที่จะถ่ายทอดอยู่รอบๆ คนเรามากมาย และสะสมมากขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะในชีวิตประจำวันตั้งแต่ตื่นมาจนถึงนอนหลับ ในหนึ่งวันซึ่งก็มีเรื่องคิดที่จะให้

ถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวจำนวนมาก เพราะว่าแต่ละคน ตื่นไม่พร้อมกัน นอนไม่พร้อมกัน เพราะฉะนั้น เรื่องที่ถ่ายทอดออกมาก็ไม่เหมือนกัน เช่น คนที่ตื่น 6 โมงเช้า และเข้านอนตอน 3 ทุ่ม ก็จะเป็นเรื่องแบบหนึ่ง โทณสีของภาพยนตร์ก็จะเป็น สีของท้องฟ้าที่สดใส มาจบลงตอนพระอาทิตย์ตก แต่กลับกันอีกคนที่ตื่นขึ้นมาตอน 6 โมงเย็น และเข้านอนตอน 9 โมงเช้า โทณสีก็จะมีตลอดทั้งเรื่อง หรือแม้แต่เหตุการณ์ต่างๆ ของแต่ละคนตั้งแต่เริ่มลืมตาตื่นขึ้นมาก็แตกต่างกันออกไป บางคนเจอเพศานสีขาว มีพัดลมพัดมาแววอยู่ เรื่องก็จะดำเนินไปแบบหนึ่ง บางคนเจอแสงแดดส่องเข้าตา ลืมตามาเจอท้องฟ้าสีคราม (คนส่วนใหญ่นึกไปถึงทะเลแล้ว แต่บางที่อาจจะไม่ใช่ก็ได้ นึกก็เป็นอีกวิธีที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับเรื่องของเรา คือคาดหวังว่าคนส่วนใหญ่คิดไปในทางหนึ่ง แต่สุดท้ายไม่ใช่) เรื่องก็จะดำเนินไปอีกแบบหนึ่ง บางคนตื่นมาเจอหน้าแฟน หรือภรรยา (กำลังทำอะไรอยู่...) อันนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคน บางคนตื่นมาเจอความมืดพบว่าตัวเองถูกมัดมือมัดเท้าไว้ มองไปรอบๆ ไม่เห็นแสงสว่างเลย ได้ยินแต่เสียง... เป็นต้น จะเห็นได้จากการยกตัวอย่างแค่การลืมตาตื่น ก็น่าจะคิดให้เป็นเนื้อเรื่องได้ไม่น้อยแล้ว หลังจากนั้นก็เพียงแค่เลือกรื่องที่มีเนื้อหาน่าสนใจมาถ่ายทอดให้คนอื่นฟัง เนื้อเรื่องต่าง ๆ ที่เราคิดขึ้นมาไม่มีถูก ไม่มีผิด มีก็แต่น่าสนใจ กับไม่น่าสนใจ คนที่ต้องการคิดเรื่องแล้วพูดอยู่แต่ว่าคิดไม่ออก นั่นเพราะว่าไม่สามารถเลือกรื่องที่ต้องการจะถ่ายทอดออกมาได้

### “แรงบันดาลใจสร้างหนัง หนังสร้างแรงบันดาลใจ” การคิดเนื้อเรื่องจากแรงบันดาลใจ

คำว่า “Inspiration” ที่แปลว่า “แรงบันดาลใจ” มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “Spirare” ออกเสียงว่า “สปิราเร่” หมายถึง “ลมหายใจ” ซึ่งเป็นรากศัพท์ของคำว่า “Spirit” ที่แปลว่า “จิตวิญญาณ” อีกด้วย คำกริยา “To inspire” โดยรากศัพท์แล้วจึงแปลว่า “การผ่านลมหายใจหรือการผ่านจิตใจของคนหนึ่งเข้าไปในอีกคนหนึ่ง” ลมหายใจหรือจิตใจที่ผ่านเข้าไปนี่จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้รับนั้นดำเนินชีวิตหรือดำรงชีวิตอยู่ได้และเป็นลมหายใจในลักษณะเดียวกันกับผู้สร้างแรงบันดาลใจนั้นทำให้ผู้ที่ได้รับแรงบันดาลใจคิดและทำตามอย่างด้วยความศรัทธาด้วยความมานะพยายามอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อยเพื่อให้ตนเองเหมือนกับแรงบันดาลใจที่ได้รับ (กูเบิร์ตสมุหจักร)

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อนการคิดและการกระทำใดๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องอาศัยสิ่งจูงใจภายนอกก่อให้เกิด แรงจูงใจ ขึ้นภายในจิตใจเสียก่อน เพื่อที่จะกระตุ้นให้เกิดการคิดและการกระทำในสิ่งที่พึงประสงค์เหมือน เช่นปกติวิสัยของมนุษย์ ส่วนใหญ่ไม่ว่าสิ่งทีตนกระทำนั้นจะยากสักเพียงใด ตนก็พร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายสู่ความสำเร็จที่ต้องการให้จงได้ แม้จะต้องเสียสละบางสิ่งของตนเองไปบ้างก็พร้อมที่จะเสียสละได้เสมอ ถ้าจะช่วยนำมาซึ่งผลสำเร็จที่ต้องการนั้น ได้จริง ๆ มนุษย์ส่วนใหญ่ที่ใช้พฤติกรรมทางอารมณ์นำหน้าสติปัญญา หรือยังไม่อาจเข้าถึงการใช้ปัญญาญาณได้ จะมี โอกาสรู้จักกับอำนาจแห่งแรงบันดาลใจของตนเองน้อยมาก ส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นเองโดยมิได้ตั้งใจเจตนาเสียมากกว่า มนุษย์จึงไม่รู้ว่าแรงบันดาลใจคืออำนาจภายในตนเองที่ยอดเยี่ยมนักชนิดหนึ่ง ซึ่งเสริมอำนาจการเป็นผู้นำของตนได้เป็นอย่างดี เพราะได้แตกเป็นทาสของสิ่งแวดล้อมตกเป็นทาสของสิ่งเร้า และตกเป็นทาสของเงื่อนไขที่ผู้อื่นจัดวางเอา ไว้ตลอดเวลา จนต้องอยู่ในสภาพของ

ผู้ที่ไม่มีความอำนาจในตนเอง เพราะไม่อาจควบคุมอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและความ ต้องการที่แท้จริงของตนเองได้ อำนาจทางการคิดและการกระทำใดๆ ในชีวิต ล้วนถูกจูงใจด้วยสิ่งเร้าแทบทั้งสิ้น การแสดงบทบาทใดในชีวิต จึงเป็นไปตามอำนาจของสิ่งเร้าภายนอกที่กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจภายใน ไม่ใช่เกิดจากอำนาจการปลุกเร้าตนเองด้วยแรงบันดาลใจภายในเลย ด้วยเหตุนี้จึงพอจะบ่งชี้ให้เห็นความแตกต่างของที่มาของคำสองคำได้อย่างชัดเจน ระหว่างคำว่า “แรงจูงใจ” กับคำว่า “แรงบันดาลใจ” โดยด้านของแรงจูงใจก็คืออำนาจรับรู้สิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไขอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นตัวบ่งการให้เกิดพฤติกรรมภายนอกต่อไป ส่วนด้านของแรงบันดาลใจ ก็คืออำนาจอันเกิด จากจิตวิญญาณซึ่งเป็นแก่นแท้ของตนเอง โดยใช้เงื่อนไขภายในจิตใจของตนด้วยตัวเอง ซึ่งเรียกว่า “การสำนึกรู้”

กาเรธ เอ็ดเวิร์ดส์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง **Godzilla** ที่ได้รับแรงบันดาลใจด้านการออกแบบงานสร้างจากหนังญี่ปุ่นเรื่องนั้นก็คือ **Akira** หนังอนิเมชันคลาสสิกปี 1988 ที่มีฉากเมืองวินาซันตระโจจากการทำลายล้างด้วยเช่นกันให้สัมภาษณ์แก่ Popular Mechanics ถึงเรื่องนี้ว่า “เราตั้งช่วงที่เราชอบทั้งหมดมาจาก Akira และมีการใช้อ้างอิงถึงชุดใหญ่เลยเมื่อไหร่ที่เราติดขัด หรือรู้สึกว่าจากเคลื่อนไหวไหนยังไม่ได้รับแรงบันดาลใจดีพอ เราไม่รู้ว่าจะทำออกมาอย่างไรให้รู้สึกเอพิคอย่างที่ยากทำ เราจะไปดูงานภาพของ Akira แล้วทันทีก็เกิดความตื่นเต้นมากมายหรือเกิดแนวทางใหม่ๆ ขึ้นมา”

ก้องเกียรติ ไข่มศิริ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “อันทพาล” เป็นเรื่องราวชีวิตของโลกอันทพาล ที่ได้แรงบันดาลใจจากประวัติ ศาสตร์จริงในยุคที่อันทพาลไทยเฟื่องฟู เล่าถึงความตั้งใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “เราเลือกที่จะนำเสนอแง่มุมความเป็นมนุษย์ ความเป็นมิติของตัวละครในทุกๆ ด้าน ว่าอันทพาลก็เป็นคนเหมือนกับพวกเราแหละ มีสุข เศร้า เหงา มีความเป็นครอบครัว มีรักกัน มีโกรธกัน มีมิติความเป็นคนทุกอย่าง คุณเป็นอันทพาลใหญ่ระดับบิ๊ก แต่

วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน

ปีที่ ๒๐ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม - ธันวาคม) ๒๕๕๗

ก็สามารถเดินไปเหยียบแก้วดำเท้าได้ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้กับมนุษย์ทุกคน นั่นคือไอเดียแรกที่อยากจะทำเรื่องเกี่ยวกับอันทพาลแบบครบมิติที่สุด ภายใต้หนังแนวแอ็คชั่น”

“Top Secret วยรุ่นพันล้าน” หน้าที่อาศัยแรงบันดาลใจจากชีวิตจริงของตี๋ออบ : อิทธิพัทธ์ กุลพงษ์วณิชย์ เจ้าของธุรกิจสาหร่ายถั่วงอกน้อยมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ โดยนำเสนอชีวิตช่วงมัธยมปลายก้าวสู่นักศึกษามหาวิทยาลัย จุดเริ่มต้นเส้นทางธุรกิจก่อนก้าวขึ้นเป็นวัยรุ่นพันล้าน ด้วยความมุ่งมั่นจริงจัง ไม่ท้อถอย ไม่ยอมแพ้ ในทุกวิกฤติทุกปัญหาที่ประสบระดังถั่งโถมเข้าใส่ชีวิต ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้เป็นแบบอย่างสร้างแรงบันดาลใจ ได้เป็นอย่างดี

ต้น-นิริวัฒน์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง คิดถึงวิทยา เผยว่า “ผมไม่คิดเหมือนกันว่าดาวสามดวงจะพาผมมาไกลขนาดนี้ คือจุดเริ่มต้นแรกตั้งแต่วันแรกที่เราร่วมทำบท ผมว่ามันยากมากนะครับ การทำหนังที่เกี่ยวข้องกับครูให้ประสบความสำเร็จ ตอนที่ผมดูรายการ คนค้นคน ได้ดูเรื่องราวชีวิตครูสามารถ สู่ทะ ครูเรือนแพ ผมฟังมาก ครูเป็นพ่อพระมากในความรู้อีกของผม แต่ครูสามารถกลับตอบผมว่า เขาก็แค่ทำหน้าที่ของเขาคือการสอนหนังสือให้กับเด็กๆ ยิ่งครูตอบแบบนี้ครูเท่กว่าเดิมอีกครับ ผมและทีมงานจึงที่เอชทุกคน รวมถึงนักแสดงภูมิใจมากนะครับที่หนังเรื่องนี้ สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมได้มากมาย โดยเฉพาะอาชีพครู หนึ่งเรื่องนี้คือจุดเริ่มต้นเล็กๆ ที่ทำให้ผู้ชมพูดถึงประเด็นครูขึ้นมาก ผมรู้สึกดีใจมาก มันไม่ใช่แค่หนังทำเงิน 80 ล้าน 100 ล้าน เวลาที่มีคนดูหนังแล้วออกมาพูดว่า หนึ่งสร้างแรงบันดาลใจทำให้เขาศรัทธาในอาชีพครู รักครูสามารถครูสอง ครูแอน แคนี่ผมว่ามันเป็นความภูมิใจอย่างหนึ่งและยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับตัวผมเองได้ทำหน้าที่ๆ ให้กับผู้ชมต่อไปด้วยครับ และเมื่อหนังประสบความสำเร็จ เราก็อยากมอบสิ่งดีๆ คืนกลับให้ครูสามารถและโรงเรียนเรือนแพ ที่สร้างแรงบันดาลใจดีๆ ให้กับเรา ด้วยการมอบเงินช่วยเหลือจำนวน 3 แสนบาท เพื่อให้ครูนำไปพัฒนาโรงเรียน และช่วยเหลือเด็กๆ ครับ”

ทีมฟุตบอลทีมชาติญี่ปุ่น พัฒนา ฟีฟ่าฟุตบอลได้ไวมาก ส่วนหนึ่งเพราะแรงบันดาลใจ ที่จะ ริเริ่มสร้างฝันก่อน โดย สร้างบนกระดาษจากการ์ตูนเรื่องกับตันชิบาสะ และทำให้เกิดขึ้นเป็นจริงด้วยการพัฒนาขึ้นเป็นระบบเริ่มจากฟุตบอลลีกท้องถิ่น ที่ชื่อว่า “J-League” โดยก่อตั้งเริ่มแรกตั้งปี ค.ศ. 1994 ยังไม่ค่อยได้รับความสนใจมากนัก เนื่องจากกีฬาฟุตบอลเป็นที่สนใจรองจากกีฬาเบสบอลและซูโม่ แต่ด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอย่างเอาจริงเอาจัง ทำให้กีฬาฟุตบอลกลายเป็นกีฬายอดนิยมอันดับที่ 1 ในปัจจุบัน มียอดจำหน่ายผู้เข้าชมแต่ละนัดหลายหมื่นคน ในแต่ละสนามการ์ตูนเรื่องกับตันชิบาสะจึงเป็นแรงบันดาลใจให้เด็กๆ ญี่ปุ่น อยากจะเล่นฟุตบอลให้เก่งและได้เป็นนักฟุตบอลอาชีพไปค้าแข้งในต่างประเทศ และติดทีมชาติไปแข่งขันฟุตบอลโลก

ตัวละครโดราเอมอนนั้น ได้รับแรงบันดาลใจเมื่อเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2512 เนื่องจากนักวาดการ์ตูนทั้ง 2 ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ ได้ลงโฆษณาการ์ตูนเรื่องใหม่ของเขาทั้งสองไว้ว่าจะมีตัวเอกที่ออกมาจากลิ้นชัก ในนิตยสารการ์ตูนฉบับต้อนรับปีใหม่ แต่ในความจริงแล้วทั้งสองยังไม่มีไอเดียเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องนี้แม้แต่น้อยเลย เมื่อใกล้ถึงเวลาส่งต้นฉบับก็ยิ่งเพิ่มแรงกดดันให้กับทั้งสองเป็นอย่างมากฮิโรชิ ฟุจิโมโตะ หนึ่งในนักวาดการ์ตูน ได้เผชิญเห็นแนวการจัดที่มักแอบเข้ามาเล่นที่บ้านของตนเองเป็นประจำ เขามักจะชอบจับแมวตัวนี้มาหาหมัด จนเวลาล่วงเลยมาถึง 4.00 น. ก็ยังไม่มียอดไอเดียเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องใหม่ ทำให้ฮิโรชิโมโตะตัวเองเป็นอย่างมาก และคิดเลยเถิดไปว่าโลกนี้น่าจะมีไหม้แมชชีน เพื่อย้อนเวลากลับไปแก้ไขอดีต หลังจากนั้นฮิโรชิได้เผลอหลับไปด้วยความอ่อนล้า เมื่อเขาสะดุ้งตื่นขึ้นมา ทำให้เขาตกใจว่าตนเองเผลอหลับไป จึงรีบวิ่งลงจากบันไดบ้านไปสะดุดกับตุ๊กตาล้มลุกญี่ปุ่นของลูกสาวที่ตกอยู่บนพื้นเหตุนี้เองทำให้ฮิโรชิเกิดไอเดียขึ้นโดยนำหน้าแมวจรจัดมาผสมกับตุ๊กตาญี่ปุ่น สร้างออกมาเป็นตัวละครหุ่นยนต์แมวจากอนาคตคอยช่วยเหลือเด็กชายที่แสนจะไม่ได้เรื่อง และตั้งชื่อว่า โดราเอมอน

เป็นคำผสมระหว่าง “โคราเนโกะ” กับ “เอมอน” ในภาษาญี่ปุ่น โคราเนโกะนั้นแปลว่าแมวหลงทาง ส่วนคำว่า “เอมอน” เป็นคำเรียกต่อท้ายชื่อของเด็กชายในสมัยก่อนของประเทศญี่ปุ่น

เนื้อหาในเรื่อง พระอภัยมณี นอกจากมีความแปลกใหม่ด้านเค้าโครงเรื่อง แต่ก็มีรายละเอียดปลีกย่อยมากมายที่แสดงให้เห็นถึงภูมิรัฐของผู้ประพันธ์ว่ามีความรู้กว้างขวางและละเอียดลึกซึ้งอย่างยิ่ง นักวิชาการส่วนมากลงความเห็นพ้องกันว่า สุนทรภู่ได้รับแรงบันดาลใจมากมาจากวรรณคดีโบราณทั้งของไทยและของต่างประเทศ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงทราบว่า “เรื่องพระอภัยมณี สุนทรภู่ตั้งใจแต่งโดยประณีตทั้งตัวเรื่องและถ้อยคำสำนวน ส่วนตัวเรื่องนั้นพยายามตรวจตราหาเรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในหนังสือต่างๆ บ้าง เรื่องที่รู้โดยผู้อื่นบอกเล่าบ้าง เอามาตรึงตรองเลือกคัดประดิษฐ์ติดต่อแต่ง ประกอบกับความคิดของสุนทรภู่เอง” ประจักษ์ ปรากฏพิทยากร กล่าวไว้ว่า “วรรณคดีที่สุนทรภู่อาศัยคำมานั้น มีทั้งวรรณคดีจีน ชาวไทย แยก พร้อมมูล วรรณคดีที่กล่าวมานี้สุนทรภู่ต้องรู้ดีแน่” <http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%AD%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%A1%E0%B8%93%E0%B8%B5> - cite\_note-5 หรือ สุริย์ พงศ์อารักษ์ กล่าวถึง พระอภัยมณี ว่า “เนื้อเรื่องส่วนใหญ่แตกต่างจากวรรณคดีไทยแนวจักรๆ วงศ์ๆ ทั่วไป เค้าโครงเรื่องได้มาจากวรรณคดีต่างๆ ของไทยและวรรณคดีต่างประเทศหลายเรื่อง เช่น เรื่องอาหรับราตรี เรื่องไซฮัน เป็นต้น รวมถึงเค้าเรื่องจากเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ เหตุการณ์ในชีวิตของสุนทรภู่ และจินตนาการที่ผสมผสานผูกร้อยเข้าด้วยกัน” เค้าโครงจากวรรณกรรมต่างประเทศนี้ สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงทราบได้จากอาหรับราตรี ของเซอร์ริชาร์ด เบอร์ตัน คือนิทานว่าด้วยเรื่องของกษัตริย์ชาติอิสลามไปตีเมืองซึ่งนางพระยาเป็นคริสตัง เมื่อพบกันในสนามรบก็เกิดรักกัน ทำนองเดียวกับที่พระอภัยมณีพบ

นางละเวงวิณฟ้าในสนามรบ ส่วนเค้าโครงที่มาจากไซฮัน คือส่วนที่ว่าด้วยเพลงบีของเตียวเหลียง ผู้วิเศษที่ชำนาญการเป่าปี่แก้วจนอาจสะกดผู้คนได้ ทำนองเดียวกับวิชาปี่ของพระอภัยมณี นอกจากนี้ยังมีความเห็นจากนักวิชาการอื่นอีกหลายท่านล้วนลงความเห็นไปในทางเดียวกันทั้งสิ้น

จากภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นมาจะเห็นได้ว่า แรงบันดาลใจเป็นสิ่งทีผลักดันความคิดในการทำสิ่งต่างๆ ให้ประสบผลสำเร็จ ในการคิดเนื้อเรื่องก็เช่น การเริ่มต้นคิดจากแรงบันดาลใจก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง แรงบันดาลใจอาจขึ้นเกิดมาจาก คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ เหตุการณ์และช่วงเวลาต่างๆ ได้ทั้งนั้น อยู่ที่เรเป็นคนเลือกว่าจะนำเรื่องไหนมาคิดสร้างสรรค์ และค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อให้เกิดเป็นเนื้อเรื่องที่สมบูรณ์และน่าสนใจต่อไป

### การคิดเนื้อเรื่องจากประสบการณ์

คำว่าประสบการณ์เป็นคำที่เรากำหนดขึ้นเพื่อที่จะอธิบายถึงสิ่งที่เราได้สัมผัสหรือปะทะกับโลกภายนอกหลังจากได้มีประสบการณ์แล้วก็สามารถที่จะจำแนกแยกแยะสิ่งที่รับรู้ได้เก็บสะสมเอาไว้เป็นความรู้ซึ่งจะช่วยให้เกิดการรู้ตัวหรือมีสติจึงเชื่อมั่นว่าเมื่อเรามีประสบการณ์มากก็จะสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้มาก (อารีสุทธิพันธ์ :2533) ประสบการณ์ของมนุษย์เกิดจากการสัมผัสระหว่างโลกภายนอกกับประสาทสัมผัสได้แก่อวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ของเราได้ปะทะเข้าโลกภายนอกเช่นตาสัมผัสหรือปะทะเข้ากับรูปเราก็เรียกว่าจักษุสัมผัสเป็นประสบการณ์ทางตาจึงสรุปได้ว่า ประสบการณ์หมายถึงสิ่งที่รู้โดยอายตนะไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกแต่เมื่อพูดลเอียดมักหมายถึงสิ่งที่รู้โดยอายตนะภายนอกหรือผัสสะเท่านั้น (กิริติบุญเจือ: 2522: 152)

ประสบการณ์มีส่วนสำคัญมากในการคิดเนื้อเรื่อง เป็นเสมือนแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ถูกเก็บสะสมไว้ในสมองของมนุษย์เราตั้งแต่จำความได้จนถึงปัจจุบันข้อมูลจากประสบการณ์ที่ถูกเลือกใช้มาคิดเป็น

วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน

ปีที่ ๒๐ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม - ธันวาคม) ๒๕๕๗

เนื้อเรื่องมีความมากมาย และสำคัญแตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคล คนที่มีอายุมากมักผ่านประสบการณ์ต่างๆ มากมายกว่า มีเรื่องที่สามารถนำมาคิดเป็นเนื้อเรื่องได้มากกว่า แต่ความน่าสนใจก็อาจไม่เท่ากับผู้ผ่านประสบการณ์มาน้อยแต่กว่าจะผ่านแต่ละประสบการณ์มาได้ นั่น นักทฤษฎาหลายที่เดียว ยกตัวอย่างเช่น พนักงานบริษัทธรรมดาๆ ที่อยู่แต่ภายในบริษัทใช้ชีวิตเรียบง่าย อยู่มาจนเกษียณอายุ ถึงจะมีอายุมากแต่ประสบการณ์ที่ผ่านมาย่อมไม่เท่ากับกับ แพทย์อาสาอายุประมาณ 40 ปี ที่ออกเดินไปรักษาผู้คนตามชนบท ได้พบเจอผู้คนมากมาย ได้เห็นวัฏจักร การเกิด แก่ เจ็บ ตาย ของผู้คนอยู่ตลอดเวลา สังเกตเห็นได้ว่าเมื่ออายุจะห่างกันถึง 20 ปี แต่ประสบการณ์ของนายแพทย์ที่ออกไปเผชิญโลกกว้าง ย่อมมีเรื่องน่าสนใจที่สามารถนำมาเอามาได้มากกว่าพนักงานบริษัทธรรมดา

ประสบการณ์ มีรูปแบบที่แสดงออกมาเป็นรูปธรรมโดยเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นอาจจะเกิดโดยตรงกับเรา หรือ ถึงแม้จะเป็นประสบการณ์จากคนอื่น แต่การได้เห็น ได้ฟัง ได้ดู นั้น ก็ถือว่าเป็น การรับข้อมูลมาเป็นประสบการณ์ของเราอย่างหนึ่ง คือประสบการณ์ในการได้เห็น ได้ฟัง ได้ยิน เรื่องแบบนี้ๆ ทำให้เกิดบทเรียน ซึ่งก็คือทำให้เกิดความรู้ที่ตนเอง ซึ่งก็แล้วแต่คนว่า “รู้จักคิดจากประสบการณ์” ถ้ารู้จักคิดก็เกิดความรู้ ไม่รู้จักคิดก็เป็นแค่ประสบการณ์ของการ “เคยฟัง” เท่านั้น ส่วนความรู้ที่นั่น เป็น “บทสรุปจากประสบการณ์” ทั้งจากของคนอื่น หรือของเราเอง ไม่ได้ออกมาเป็นรูปธรรมความแตกต่างระหว่างประสบการณ์ กับความรู้ที่นั่น คิดว่า มีเงื่อนไขของเวลา มาเกี่ยวข้อง เช่นประสบการณ์อาจจะต้องใช้เวลาระยะหลายปี ในขณะที่ความรู้ที่นั่นได้มาเพียงแค่อ่านรับมาโดยการอ่านตัวอักษรบนหน้าหนังสือเพียงไม่กี่นาทีนอกจากนี้ ในขณะที่ความรู้ที่นั่นมีวันลืมกันได้ แต่สิ่งที่ประสบการณ์ให้กับเราแต่ความรู้ไม่ให้กับก็คือ ทักษะนั้นนั่นเอง ซึ่งจะติดตัวเรามากกว่า

“Sand Castle” หนังสือนวนิยายเป็นเรื่องราวที่สร้างจากประสบการณ์จริงของผู้เขียนบท คริส โรเอสเนอร์ (Chris Roessner) ซึ่งบทหนังสือเรื่องนี้เคยติดโผแบล็กลิสต์บทหนังดีที่ยังไม่ถูกสร้างประจำปี 2012 ด้วย กอร์ดอนจึงเริ่มหยิบโปรเจกต์นี้ขึ้นมาเริ่มทำ โดยเป็นเรื่องราวชีวิตจริงของคริส โรเอสเนอร์ เมื่อเขาต้องรบกว่า 200 ภารกิจตอนเป็นพลทหารปืนกลแถบสามเหลี่ยมชุมชนในอิรัก แต่เรื่องราวจะเน้นไปที่ แมท อ็อค (นิโคลัส ฮอลท์) และผู้นำกองทหารของเขาลิบโทเบเกอร์ ที่ร่วมมือกันปกป้องหมู่บ้านกลีกรรมที่ตกอยู่ในอันตราย

“คิดถึงวิทยา” ที่มาของหนังเรื่องนี้คือเกิดจากประสบการณ์เพื่อนของพี่แก๊ง จิระ มะลิกุล ได้เข้าทำงานในบริษัทแล้วเจอไดอารี่ของคนที่ทำงานในโต๊ะนี้ก่อนหน้า สุดท้ายเขาก็ตามหาเจ้าของไดอารี่จนเจอและทั้งคู่ก็แต่งงานกันจริงๆและที่มาอีกด้านคือพี่จิงนา โอสติกศิลป์ ได้ไปพบกับโรงเรียนกลางน้ำ ที่โรแมนติคมาก แต่โหดร้ายสำหรับคนที่มีแฟน เพราะไม่มีสิทธิ์อนุญาตโทรศัพท์ ไม่มีอินเทอร์เน็ต เป็นความเหงาขั้นสูงสุดของคนยุคนี้

“จิตสัมผัส 3D” สร้างจากประสบการณ์ผู้รู้จริง เห็นจริง ของผู้มีจิตสัมผัส ที่สามารถเห็นเจ้ากรรมนายเวร เห็นอดีต เห็นอนาคต ของผู้คนต่างๆ ถ่ายทอดลงสู่แผ่นฟิล์ม ด้วยฝีมือการกำกับฯ ของ กัลป์ หงษ์รัตนภรณ์ ซึ่งมีประสบการณ์จริงในการเจอกับผู้มีจิตสัมผัสมาแล้ว

“รักแห่งสยาม” กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์ โดยชูเกียรติ ตักดีวีระกุล หรือมะเดี่ยว ได้ใช้เวลาถึง 4 ปีในการเขียนบท เรื่องราวต่างๆ มาจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้กำกับเอง มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก และการค้นหาตัวตน ผ่านมุมมองของเด็กชายสองคน โดยมีสยามสแควร์เป็นสถานที่เชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมดโดยที่เขาได้หยิบยกเรื่องของพ่อแม่ พี่สาว และเรื่องส่วนตัว ขึ้นและขยายเรื่องส่วนตัวไปสู่เรื่องสากลที่คนทั่วไปร่วมรับรู้ได้

ประสบการณ์มีทั้งแบบทางตรงและทางอ้อม เมื่อประสบการณ์เราน้อย ไม่เคยได้ออกไปรู้จักความเป็นอยู่ของผู้คนแต่ก็อยากที่จะคิดเนื้อเรื่องให้เทียบเท่าผู้ที่มีประสบการณ์สูง ก็สามารถทำได้โดยการสอบถามจากผู้มีประสบการณ์ตรงหรืออ่านจากหนังสือได้ เรียกว่า ประสบการณ์ทางอ้อมการคิดเนื้อเรื่องจากประสบการณ์ทั้งแบบทางตรง และทางอ้อมนั้น มีเรื่องที่สามารถนำมาคิดต่อได้มากมาย อยู่ที่เราเป็นคนเลือกและตัดสินใจว่าจะนำเรื่องไหนที่น่าสนใจมาสร้างสรรค์และส่งต่อความรู้สึกที่ผู้ถ่ายทอดได้รับมาให้กับผู้ฟังผู้ชมต่อไป

#### การคิดเนื้อเรื่องจากการศึกษาหาความรู้แหล่งข้อมูล

ข้อมูล คือ ข้อเท็จจริงของสิ่งที่เราสนใจ ข้อเท็จจริงที่เป็นตัวเลข ข้อความ หรือรายละเอียดซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพ เสียง วิดีโอไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ข้อมูลเป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และต้องถูกต้องแม่นยำ ครบถ้วน ขึ้นอยู่กับผู้ดำเนินการที่ให้ความสำคัญของความเร็วของการเก็บข้อมูล ดังนั้นการเก็บข้อมูลจึงเป็นการเก็บรวบรวมเกี่ยวกับข้อเท็จจริงของสิ่งที่เราสนใจนั่นเอง ข้อมูลจึงหมายถึงตัวแทนของข้อเท็จจริง หรือความเป็นไปของสิ่งของที่เราสนใจ

ข้อมูลต่างๆ ที่จะนำมาคิดเป็นเนื้อเรื่องได้นั้น มีมากมายทั้งจากในหนังสือ บทความ นิตยสาร ชาวบุคคลที่น่าเชื่อถือ อินเทอร์เน็ต ฯลฯ เมื่อเราได้แรงบันดาลใจในการที่คิดเนื้อเรื่องมาแล้ว ขั้นตอนต่อไปควรจะหาข้อมูลต่างๆ มาสนับสนุนความคิดของตนเอง เช่น ประทับใจหมอบที่สามารถช่วยชีวิตผู้คนได้มากมาย จึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะถ่ายทอดความประทับใจของเราที่มีต่อหมอบออกมาเป็นเนื้อเรื่องให้ผู้คนได้รับรู้ และนำมาคิดเป็นเนื้อเรื่อง แต่ตัวเองไม่มีความรู้ทางการแพทย์ รวมถึงไม่เข้าใจการใช้ชีวิตประจำวันของหมอบเลย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหมอบให้ได้มากที่สุด เพื่อที่จะได้ถ่ายทอด

เรื่องราวของหมอบออกมาให้ได้ใกล้เคียงกับความประทับใจของเรามากที่สุด เป็นต้น

การทำแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง แหล่งข้อมูลที่น่าสงสัย หรือแหล่งข้อมูลที่มีชื่อเสียงไม่ดีในด้านการตรวจสอบข้อเท็จจริง หรือไม่มีการควบคุมดูแลการพิจารณาถ่วงน้ำหนักของบทความ แหล่งข้อมูลประเภทนี้รวมถึงเว็บไซต์และสื่อตีพิมพ์ที่แสดงมุมมองที่ได้รับการตอบรับอย่างกว้างขวางว่า สุดโต่งหรือมีสภาพส่งเสริม หรือที่ยึดขาคือและความคิดเห็นส่วนบุคคลมาก แหล่งข้อมูลลักษณะนี้มักนำเอาทัศนคติส่วนตัวของมาเขียนขึ้น ซึ่งผู้คิดเนื้อเรื่องต้องระวังและต้องเลือกอย่างมาก ในการนำมาเป็นข้อมูลที่ใช้คิดเนื้อเรื่องต่อไป

ข้อมูลมากมายที่มีความใกล้เคียงกัน หรือเหมือนเดิมทุกประการ จะเริ่มทำการพัฒนาผลลัพธ์เปลี่ยนเป็น สมมติฐาน และถูกทดสอบด้วยจำนวนคนที่มากขึ้น เพื่อเก็บสถิติว่ายังคงได้ผลตามเดิมหรือผิดเพี้ยนไปจาก สมมติฐานที่ตั้งเอาไว้ ถ้าผลที่ได้ออกมามีค่าเหมือนเดิม ก็จะถูกพัฒนาเป็น ทฤษฎี ทำให้เกิดความเชื่อถือและถูกพัฒนาเป็นความรู้ในที่สุด ความรู้ที่ได้มาจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลนั้นจะถูกเก็บสะสมอยู่ในหน่วยความจำที่ใหญ่ที่สุดในโลกอย่างสมองของเรา รอเวลาที่จะถูกเลือกออกมาใช้งาน

#### ประโยชน์ของข้อมูล

1. ด้านการเรียนรู้ เราสามารถใช้ข้อมูลที่ได้รับมาจากที่ต่างๆ เช่น ข้อมูลที่ได้จาก โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และหนังสือต่างๆ มาใช้ประโยชน์ในการเรียน การประกอบอาชีพ หรือในกิจกรรมอื่นๆ เพื่อเป็นข้อมูลหรือความรู้เพิ่มเติมได้
2. ด้านการติดต่อสื่อสาร เช่น ถ้าเรามีข้อมูล เราสามารถที่จะสนทนาพูดคุย ในเรื่องราวต่างๆ กับคู่สนทนา หรือบอกเรื่องต่างๆ ให้กับผู้อื่นได้
3. ด้านการตัดสินใจ เป็นการให้ช่วยให้เราตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียน การทำงาน การซื้อสินค้า หรือทำสิ่งต่างๆ เช่น

วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน

ปีที่ ๒๐ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม - ธันวาคม) ๒๕๕๗

การเลือกซื้อสินค้า ถ้าเราทราบราคาสินค้าแต่ละชิ้น จะทำให้เราสามารถเปรียบเทียบราคา และตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าในแต่ละร้าน ที่มีสินค้าเหมือนกันได้ในราคาที่ถูกต้องที่สุด

### ความสำคัญของข้อมูล

มนุษย์เราใช้ข้อมูลด้านต่างๆ ในการดำรงชีวิตอยู่บนโลกมาตั้งแต่สมัยโบราณแล้วโดยสังเกตลักษณะของพืชพรรณธัญญาหารว่าประเภทใดกินได้ประเภทใดกินไม่ได้แล้วบอกกันต่อๆ มาเป็นองค์ความรู้จากนั้นมนุษย์ยังสังเกตพฤติกรรมของสัตว์จนได้ข้อมูลมากพอที่จะใช้ในการล่าสัตว์มาเป็นอาหารและต่อมามนุษย์สังเกตดวงดาวฤกษ์จนสามารถสังเกตได้ว่าเมื่อใดควรปลูกข้าวปลูกพืชสำหรับใช้เป็นอาหารการที่มนุษย์รู้จักสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวคือการใช้ข้อมูลโดยไม่รู้ตัวนั่นเองมาถึงยุคปัจจุบันนี้ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญมากมนุษย์ได้นำข้อมูลไปใช้ประโยชน์มากมายทั้งในชีวิตประจำวันและในการปฏิบัติงานสำหรับในชีวิตประจำวันนั้นข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ทำให้เราทราบเรื่องราวความเป็นไปต่างๆ ที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นข่าวการเมืองข่าวสังคมข่าวการศึกษาและเราอาศัยข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการดำรงชีวิต

### ความคิดสร้างสรรค์

การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นกระบวนการคิดที่ไม่ยึดติดกับการศึกษาตามแบบแต่จะมีความยืดหยุ่นในการคิดอย่างมาก โดยมีการขยายขอบเขตการคิดออกไปจากกรอบเดิมที่มีอยู่ ทำให้พบความสัมพันธ์ใหม่ๆ ของสิ่งต่างๆ เกิดความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวของทุกๆ คน บางคนมีมาก บางคนมีน้อย แตกต่างกันไป อยู่ที่ว่าแต่ละคนจะนำออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับงานที่ตนเองกำลังทำอยู่ และพยายามพัฒนาความคิดเหล่านั้นออกไปให้ได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การคิดสร้างสรรค์อาจเป็นการคิดปรับปรุงวิธีการที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นง่ายหรือสะดวกขึ้นก็ได้

ดังนั้นจึงเป็นการคิดที่ทำให้เกิดการพัฒนาสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ อย่างมากมาย และเป็นความคิดที่ควรจะถูกฝึกฝนให้เกิดขึ้นมากที่สุด

สุพัตรา สุภาพ. (2547, หน้า 74 - 77) ได้นำเสนอสาเหตุที่เป็นอุปสรรคของการสร้างความคิดไว้ดังนี้

1. **คิดไม่เป็น (Do not know how to think)** - ไม่รู้จักคิดปรับปรุงอะไรทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเองหรือคนอื่น ๆ รวมถึงงานที่ทำอยู่ ต้องคอยรับคำสั่ง ต้องมีผู้คอยชี้ต้อนให้เดินตามเส้น ไม่สามารถที่จะออกนอกเส้นทางได้ ไม่เช่นนั้นจะหลงทาง ทำอะไรไม่ถูก สมองจะไม่มีความคิดอะไรใหม่ๆ ไม่เกิดการพัฒนาและเพิ่มคุณค่าให้กับตัวเอง

2. **ไม่มีความรู้ (Uneducated)** - ไม่มีความรู้ในที่นี้ หมายถึงความรู้ในเรื่องที่ถนัดหรือเฉพาะเจาะจงหรือเฉพาะทาง มนุษย์ทุกคนต่างก็ต้องมีความสามารถ มีความเก่งที่แตกต่างกันออกไป การที่เราไม่มีความรู้ในเรื่องที่ทำ หรือความสามารถอย่างใดอย่างหนึ่ง จะทำให้ปิดกั้นความสามารถของตนเองโดยสิ้นเชิง

3. **ไม่มีวิสัยทัศน์ (Having no vision)** - หรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนแน่นอน จริงจัง รู้ว่าชีวิตนี้ต้องการอะไร ไม่ใช่ความคิดที่เพ้อฝัน แต่ต้องสามารถกระทำได้จริง

4. **ไม่ปรับปรุงตนเอง (Lack of improvement)** - เท่ากับเป็นการลดระดับความสามารถของตนเอง ประเภทการทำงานประจำ (Routine) โดยมีได้มีความคิดหรือการพัฒนาอะไรใหม่ๆ เพื่อให้การทำงานเกิดประสิทธิภาพ จัดอยู่ในประเภททำงานเช้าชามเย็นชามไม่ใส่ใจสิ่งแวดล้อมรอบข้าง

5. **ฉาบฉวย (Casual)** - ทำงานไม่จริงจังไม่ตั้งใจ จัดในประเภทเก่งแต่พูด ไม่สามารถทำได้ตามที่พูด

6. **คดโกง (Incorruptible)** - ในใจคิดแต่จะได้อะไร ไม่ว่าจะอย่างไร สิ่งที่ตั้งใจไว้ต้องได้ แม้ว่า จะผิดศีลธรรมก็ยอม

7. **คับแคบ (Obsolete) มองใกล้ (Short sighted) ใฝ่ต่ำ (Bad tendency)** – มองโลกในแง่ร้าย ไม่ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น สนใจแต่เรื่องของตัวเอง ทำอย่างไรก็ได้ให้ตนเองพ้นจากข้อตำหนิกล่าวหา เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวเป็นสำคัญ ใครจะเป็นอย่างไร ไม่สนใจ

8. **ไม่ทันสมัย (Out of time)** – เป็นบุคคลที่ไม่ยอมรับหรือยอมรับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใดๆ สอนแต่ไหน ก็ทำตามอยู่แค่นั้น ไม่มีการพัฒนาหรือต่อยอด ค้นคว้าความรู้ใหม่ๆ ใดๆ

9. **ไม่ยอมรับความจริง (Unrealistic)** – ไม่วิเคราะห์หรือขาดกำลังใจ หากประสบปัญหาในการทำงาน เช่น ไม่ได้เลื่อนขั้น เป็นต้น จิตใจอาจจะหดหู่ ไม่อยากคิดอะไรแปลกใหม่

ในขณะที่ยังมีชีวิต อังรังษี (2551, หน้า 116) ได้ให้คำแนะนำว่า “ใครที่พูดอะไรเป็นข้อจำกัด ก็ไม่ต้องไปเชื่อ เช่น เขาอาจจะบอกว่าคุณเรียนไม่เก่ง ประสบความสำเร็จไม่ได้หรอก แต่ข้อเท็จจริงก็คือ คนที่สอบไม่เก่ง ในบ้านเราเป็นเศรษฐีร้อยล้านก็มี คนที่รวยที่สุดในโลกอย่างบิลล์ เกตส์ ยังเรียนไม่จบมหาวิทยาลัยเลย”

การคิดนอกกรอบจะให้ผลที่แปลกใหม่และน่าสนใจเสมอ โดยปกติแล้วเด็กจะมีสระที่จะคิด โดยไม่มีความกังวลว่าสิ่งที่คิดนั้นผิดหรือถูก ดีหรือไม่ดี ทำได้หรือทำไม่ได้ เด็กจะคิดตามจินตนาการและความฝันของตัวเองเท่านั้น ตัวอย่างเช่น ลองตั้งคำถามกับเด็กที่พอจะบวกเลขได้ว่า “ถ้ามีเงินอยู่ 10 บาท แล้วไปซื้อของ 3 บาท คนขายจะทอนเงินกลับมากี่บาท” คำถามนี้ถ้าถามผู้ใหญ่ก็ตอบได้ทันทีว่าต้องทอนกลับมา 7 บาท แต่พอถามเด็ก บางคนตอบว่า 7 บาท บางคนตอบว่า 2 บาท บางคนตอบว่าไม่ต้องทอน ถ้าเรานำความคิดที่ถูกตีกรอบมาตอบคำถามตามที่โจทย์ก็คือ  $10 - 3 = 7$  แต่ความเป็นจริงแล้วจินตนาการของเด็กอาจไม่ได้อยู่ที่ตัวเลขที่โจทย์ตั้ง แต่เด็กคนที่ตอบว่า 2 บาทคือคนที่มีเงิน 10 บาทโดยมีเหรียญ 5 อยู่ 2 เหรียญ เพราะฉะนั้นเมื่อซื้อของ 3 บาท ก็ให้

เพียงเหรียญ 5 เหรียญเดียว ทำให้คนขายทอนเงินมา 2 บาท เช่นเดียวกับเด็กอีกคน ที่มีเหรียญบาทอยู่ 10 เหรียญซึ่งได้ให้เหรียญบาท 3 เหรียญซื้อของทำให้ไม่ต้องทอน เป็นต้น เมื่อครั้งเราเป็นเด็กคิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นได้มากมาย แต่พอเริ่มโตขึ้น ก็ถูกรอบความรู้ที่เรียนมา วัฒนธรรม ประเพณี และสังคมในโลกปัจจุบันปิดกั้นความคิดเหล่านั้นไป

บางครั้งการคิดนอกกรอบก็อาจนำไปสู่นวัตกรรมและการค้นพบได้ เช่น คนสมัยก่อน เชื่อว่าโลกแบน แต่โคลัมบัสเชื่อว่าโลกกลม จึงออกเดินทางรอบโลกเพื่อพิสูจน์ให้เห็นตามความเชื่อ จนทำให้เขาค้นพบดินแดนแห่งใหม่ นั่นคือ อเมริกา โคลัมบัสมีความคิดออกนอกกรอบของคนในยุคหนึ่ง ที่เชื่อกันว่าโลกแบน คนในสมัยนั้นจึงไม่กล้าล่องเรือไกลๆ เพราะกลัวตกโลกตาย แต่เพราะความกล้าคิดนอกกรอบของโคลัมบัส ทำให้ทราบว่า ดินแดนที่เขาคิดว่าเป็นประเทศอินเดีย แท้จริงแล้วคือผืนดินใหญ่ที่ยังไม่มีการค้นพบ

วอลท์ ดิสนีย์ เป็นคนที่ชอบคิดนอกกรอบ เขาทุ่มเทหลายล้านดอลลาร์เพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูน “สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด” ในปีทศวรรษ 1930 เงินส่วนใหญ่ถูกใช้ในการจ้างพนักงานและจิตรกรหลายร้อยคน เขาได้ให้พนักงานทั้งหมดคิดมุขตลกเพื่อใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เจ้าของความคิดดีๆ ทุกคนก็ได้รับรางวัลตอบแทนเพื่อเป็นแรงจูงใจ (ชัยณรงค์ วงศ์ธีรทรัพย์, 2547, หน้า 32) แม้แต่วอลท์ ดิสนีย์ ที่โด่งดังขึ้นมาได้ ก็เพราะนวัตกรรมทางความคิดจากทีมงาน ที่ระดมสมองกันสร้างสรรค์ผลงานที่ดีออกมาสู่สายตาผู้ชมทั่วโลก

การที่เราจำกัดความคิด ยึดติดกับความเคยชิน และปิดกั้นไม่ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น สิ่งเหล่านี้ก็เป็นเหมือนกรอบที่กำหนดให้ความคิดของเราเข้าไปอยู่ในนั้น ลองพยายามฝึกความคิดอย่างรอบด้านเพื่อที่จะหาวิธีการทำให้ความคิดหลุดออกจากกรอบของเราเอง โดยการฝึกตั้งคำถาม และคิดหาคำตอบให้กับทุกคำถาม คิดหาเหตุผล คิดแง่บวก สร้างโอกาส

วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน

ปีที่ ๒๐ ฉบับที่ ๔ (ตุลาคม - ธันวาคม) ๒๕๕๗

แห่งความบังเอิญ คือบางสิ่งที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกันเลย เป็นคำตอบของปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นได้

การเริ่มต้นการคิดเนื้อเรื่อง หลังจากได้แรงบันดาลใจ และมีศึกษาหาข้อมูลพร้อมแล้ว ก็เริ่มคิดจากการถามตัวเอง วิธีการคิดแบบนี้เรียกว่า “What if ถ้า.....อะไร.....” วิธีคิดแบบนี้มักถูกใช้เป็นการคิดเบื้องต้นในและนำไปขยายเป็นโครงเรื่องต่อไป เช่น “ถ้าลูกสาวสุดที่รักถูกจับตัวไปจะเกิดอะไรขึ้น” “ถ้าเราย้อนเวลาได้เราจะทำอะไร” “เราจะทำอะไรต่อไปถ้ารู้ว่าลูกที่เราเลี้ยงดูมาไม่ใช่ลูกของเรา” “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าสุนัขพูดได้” เป็นต้น การตั้งคำถามกับตัวเองลักษณะนี้ ทำให้เกิดเนื้อเรื่องขึ้นมากมายขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้คิดเนื้อเรื่องเอง เป็นการคิดที่สามารถนำตั้งแต่เรื่องจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน หรือเรื่องที่อยู่หน้าจินตนาการมาคิดได้ทั้งหมด เรื่องราวต่างๆ เหล่านี้สามารถนำไปคิดต่อเป็นเนื้อเรื่องได้ทั้งสิ้น อยู่ที่ว่าการจัดลำดับความสำคัญว่าเรื่องที่เรากำลังคิดขึ้นมาเหล่านี้ เราให้ความสำคัญกับเรื่องไหนมากกว่ากัน เลือกรเรื่องที่มีความสำคัญและเรื่องที่ดูน่าสนใจที่สุดมาคิดต่อ จะสังเกตได้ว่าทุกเรื่องที่ถูกยกตัวอย่างขึ้นมาเป็นเป็นการสร้างปัญญาโดยการตั้งปมคำถามไว้ เพื่อให้เราคิดวิธีแก้ปัญหาเป็นคำตอบตัวอย่างหนึ่งที่น่าให้เราดูนั้น ส่วนใหญ่เป็นการตั้งคำถามหรือปัญหาไว้เพื่อให้เราเสียเงินเข้าไปหาคำตอบหรือดูวิธีการแก้ปัญหา การคิดเรื่องที่เกิดความขัดแย้งขึ้นก็สามารถสร้างเรื่องที่น่าสนใจขึ้นได้ เช่น “จะเกิดอะไรขึ้น ถ้าหมอที่มีหน้าที่รักษาชีวิตผู้คน กลายเป็นฆาตกร” เป็นการใช้ตัวละครหมอที่มีหน้าที่จะต้องรักษาชีวิตคน แต่กลับต้องมาฆ่าคน เป็นการขัดแย้งแบบการทำสิ่งตรงกันข้าม

เมื่อมีความขัดแย้งเกิดขึ้น คนเราแต่ละคนอาจมีการตอบสนองต่อความขัดแย้ง ตลอดจนใช้แนวทางในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในลักษณะที่ต่างกันไป ซึ่งวิธีการที่แต่ละคนใช้มักจะเป็นไปตามนิสัยหรือบุคลิกภาพของตนเอง จึงทำให้มีรูปแบบสม่าเสมอ โดยที่บางครั้งคนเราก็ไม่รู้ตัว (ณัฐกร อินทุยศ : 2556) ลักษณะของเป้าหมายที่มีความขัดแย้งจะทำให้เกิดการรับรู้ได้ดีกว่า เช่น ชาวต่างชาติผมสีทองเดินอยู่ในกลุ่มคนไทยจะถูกสังเกตเห็นได้ง่ายและได้รับความสนใจมากกว่า คนที่มีรูปร่างอ้วนเดินอยู่ในกลุ่มคนผอมทำให้คนสนใจได้มากกว่า เดินอยู่ในกลุ่มคนที่มีรูปร่างเท่าๆกัน รูปภาพवादที่วางอยู่เพียงรูปเดียวย่อมได้รับความสนใจเมื่อถูกวางอยู่กับภาพสีหลายๆ ภาพ

สรุปแนวความคิดเนื้อเรื่องต่างๆ นั้น เริ่มมาจากแรงบันดาลใจในการที่เราต้องการถ่ายทอดเรื่องราวให้คนอื่น ๆ ได้รับรู้ จากความรู้ที่เราได้อยู่ทั้งจากประสบการณ์ และแหล่งข้อมูลที่ได้มาการสืบค้นแหล่งข้อมูล ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกมาเป็นที่น่าสนใจ อีกทั้งยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนได้อีกมากมาย เมื่อได้เรื่องมาแล้วซึ่งแน่นอนว่าเรื่องที่เรากำลังคิดขึ้นมาได้นี้อาจจะเคยมีคนเคยคิดมาก่อนแล้ว อาจจะไม่คล้ายคลึงหรือเหมือนกันเลย แต่นั่นไม่ใช่เรื่องแปลกเพราะเราไม่ได้เกิดมาบนโลกเป็นคนแรก สิ่งที่จะทำต่อไปคือการถ่ายทอดเรื่องที่เกิดขึ้นมาได้ในมุมมองของเรา ใส่ความเป็นตัวเราเข้าไป เล่าเรื่องออกมาในรูปแบบที่เป็นของเราเพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้นๆ เท่านั้นเราก็จะได้เนื้อเรื่องที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวที่ไม่ซ้ำกับใคร น่าสนใจและน่าติดตามขึ้นมาอีกหนึ่งเรื่อง

### บรรณานุกรม

- กิริติบุญเจือ. (2522). *ปรัชญาทั่วไป*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.  
 ชัยณรงค์ วงศ์ธีรทรัพย์. (2547). *ถอดรหัสแนวคิด เพื่อชีวิตที่มีคุณค่า*. กรุงเทพฯ : บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

- ภูเบศร์ สมุทรจักร. (2552). *Inspiration...พลังแห่งลมหายใจ ไฟในการทำงาน*. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2557, จาก [http://www.dpu.ac.th/laic/upload/content/file/article\\_instructor/ta57/14\\_79\\_2552.pdf](http://www.dpu.ac.th/laic/upload/content/file/article_instructor/ta57/14_79_2552.pdf).
- บัณฑิต อึ้งรังสี. (2551). *ต้องเป็นที่หนึ่งให้ได้*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์บุ๊กเซ็นเตอร์.
- ประจักษ์ ประกายพิทยากร. (2513). *เบื้องหลังการแต่งพระอภัยมณี*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). *คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตะวันออก.
- วุฒิ์ฟ, เจอร์เกน. (2557). *เคล็ดลับใช้สมองผลิตความคิดแบบไม่มีหมด*. กรุงเทพฯ : บิสคิด.
- สุพัทธราสุภาพ. (2547). *สังคมและวัฒนธรรม*. โดยคณาจารย์ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมชาติ กิจยรรยง. (2557). *หัวใจนักปราชญ์ ฟัง คิด ถาม เขียน เป็นเขียนได้ไม่ยาก*. กรุงเทพฯ : เพชรประกาย.
- สุรีย์ พงศ์อารักษ์. (2546). *พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณเรียนวิชา*. กรุงเทพฯ : เอเชียแปซิฟิก พริ้นติ้ง.
- อารีสุทธิพันธ์. (2543). *ประสบการณ์สุนทรียะ*. กรุงเทพฯ : องค์การคำคุณุสสภา.

