

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทย
สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



ศิลปินพันธ์เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ
พฤษภาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

2D ANIMATION DESIGN TO CONSERVE THE THAI IDIOMS USAGE
FOR CHILDREN AGE 9-12 YEARS OLD



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design

May 2017

Copyright 2017 by Naresuan University

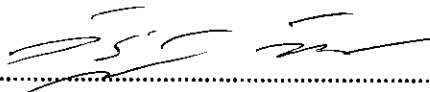
ศิลปนิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทย
สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี”

ของนางสาวพรพรรณชนน ลีทัชภัฒิมา


ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร


ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์


.....ประธานกรรมการสอบศิลปนิพนธ์
(ดร.วิสิฐ จันมา)


.....อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์จุมพล เพ็ญแสงสุวรรณ)


.....กรรมการ
(อาจารย์มยุรี สุขังคณาช)


.....กรรมการ
(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)

อนุมัติ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของอาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ ที่ได้ดูส่างสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณผู้ปกครอง และพี่ๆน้องทุกท่านของผู้จัดทำที่ให้การกำลังใจ และให้ความรัก ความเอาใจใส่สนับสนุนและส่งเสริมแก่ผู้วิจัย ในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมาตั้งแต่เริ่มจนกระทั่งศิลปนิพนธ์ได้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์ ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งอย่างยิ่งอย่างหาที่เปรียบมิได้

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่านซึ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ศิลปนิพนธ์นี้จะเป็ประโยชน์ต่อการอนุรักษ์การใช้สำนวนไทยอย่างถูกต้อง



พรพรรณชนน ลีทักษ์พิมาย

ชื่อเรื่อง	การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทย สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
ผู้วิจัย	พรพรรณชนน ลีทักษ์พิมาย
ที่ปรึกษา	อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ	สำนวนไทย

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเราพบว่า สำนวนไทย ซึ่งเป็นคำที่มาตั้งแต่โบราณ ค่อยๆ เสื่อมความนิยมลงไปทีละน้อยและไม่ค่อยจะถูกหยิบยกขึ้นมาใช้ เพราะคนในปัจจุบันมีความคิดสมัยใหม่ซึ่งไม่ค่อยนิยมนำคำเหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันแต่ถ้ามีก็เป็นส่วนน้อย โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันนี้จะได้ศึกษาคำเหล่านี้ก็ต่อเมื่อเรียนวิชาภาษาไทยเท่านั้น ซึ่งทำให้สำนวนไทยนั้นค่อยๆ เลือนรางหายไป ถ้าคนในปัจจุบันได้ศึกษาก็จะรู้ว่าสำนวนไทย มีความสำคัญในการให้ข้อคิด แนวทางปฏิบัติ หรือ ข้อคิดเตือนใจด้านการอบรมสั่งสอนซึ่งสามารถนำมาปฏิบัติตามได้

ดังนั้นเรื่องราวของสำนวนไทย จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงนิสัย ความคิดความอ่านและวิถีชีวิตของคนไทยในอดีตได้เป็นอย่างดี ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องราวที่น่าศึกษาและควรค่าแก่การเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า

1. ได้จัดทำสื่อ การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีความยาว 5 นาที จัดทำเพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี และปลูกฝังให้เกิดความรักและหวงแหนในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง

2. ด้านการทุนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นสื่อที่นิยมในปัจจุบันต่อกลุ่มเยาวชน เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวและสอดแทรกความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องของการใช้สำนวนไทย ซึ่งจะเป็นอีกหนึ่งกำลังในการช่วยดำรงรักษารากเหง้าของวัฒนธรรมทางภาษาให้คงอยู่และได้สืบทอดคำอบรมสั่งสอนเหล่านี้ให้กับคนไทยรุ่นหลังต่อไปตราบนานเท่านาน

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	1
1.3 ขอบเขตงานวิจัย	2
1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย	4
2.1.1 ความเป็นมาของปัญหาการใช้สำนวนไทย	4
2.1.2 ความสำคัญของสำนวนไทย	5
2.1.3 ความหมายของคำว่า “สำนวน”	5
2.1.4 บ่อเกิดสำนวนไทย	6
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ	50
2.2.1 แอนิเมชันคืออะไร	50
2.2.2 ชนิดของแอนิเมชัน	51
2.2.3 เครื่องมือทำงานของ 2D Animation	53
2.2.4 ขั้นตอนการทำงาน 2D Animation	58
2.2.5 Pre-Production ขั้นเตรียมงาน	59
2.2.6 Production ขั้นการผลิตงาน	64
2.2.7 Post-Production ขั้นตอนการตัดต่อและแปลงเป็นสื่อ	65
2.2.8 Drawing For Animation	66
2.2.9 Principles Of Animation	69

2.3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย	74
2.3.1 พัฒนาการด้านอารมณ์ของวัยเด็กตอนปลาย	74
2.3.2 ความต้องการของวัยเด็กตอนปลาย	75
2.3.3 ความสนใจของวัยเด็กตอนปลาย	76
2.3.4 พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยเด็กตอนปลาย	77
2.4 กรณีศึกษา	79
2.4.1 หนังสือ 1,000 ล้านวน สุภาจิต คำพังเพยไทยสอนหนูน้อย ให้เป็นเด็กดี	79
2.4.2 การ์ตูนเจ้าหญิงพิรุณทอง การ์ตูนของช่อง 3	80
2.4.3 รู้รัก ล้านวนไทย channel	81
3 การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.	82
3.1 วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย	82
3.1.1 สาเหตุของปัญหาการใช้สำนวนไทย	82
3.1.2 หลักเกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลของสำนวนไทย	83
3.1.3 หลักเกณฑ์การคัดเลือกสำนวนไทย	84
3.2 วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ	87
3.2.1 ข้อดีในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ	87
3.2.2 ข้อเสียในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ	87
3.3 วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย	87
3.3.1 ลักษณะทางกายภาพ	87
3.3.2 ลักษณะทางจิตภาพ	87
3.4 การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ	88
-แนวทางการออกแบบ	88
-เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบ	88
-สัดส่วนของตัวละคร	89
-การออกแบบฉาก	90
-สีที่ใช้ในการออกแบบ	92
-ฟอนต์ที่ใช้ในการออกแบบ	92

-เสียงที่ใช้ในการออกแบบ	93
-เนื้อเรื่องโดยสรุป	93
-เรื่องย่อ	94
4 การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน	95
4.1 การออกแบบโครงเรื่อง	95
4.2 การออกแบบและพัฒนาตัวละคร	100
4.3 การออกแบบและพัฒนาฉาก	106
4.4 สรุปผลงานที่สร้างสรรค์	109
5 บทสรุป	117
สรุปผลการวิจัย	117
อภิปรายผลการวิจัย	117
ข้อเสนอแนะ	117
บรรณานุกรม	119
ภาคผนวก	120
ประวัติผู้วิจัย	124

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ตัวอย่าง Drawn Animation	51
2 ตัวอย่าง Stop Motion	52
3 ตัวอย่าง Computer Animation	52
4 ตัวอย่าง Peg Board	53
5 ตัวอย่าง Peg Bar	54
6 ตัวอย่าง Animation Light Box (ขนาดเล็ก)	54
7 ตัวอย่าง Animation Light Box	55
8 ตัวอย่าง Animation Hole Punches	55
9 ตัวอย่าง Animation Disc	56
10 ตัวอย่าง Field guide	56
11 ตัวอย่าง Pen Tablet	57
12 ตัวอย่าง Scanner A3	57
13 ตัวอย่าง Character Design	60
14 ตัวอย่าง Character Design	60
15 ตัวอย่าง Beat Board	61
16 ตัวอย่าง Thumbnail Board	62
17 ตัวอย่าง Storyboard	63
18 ตัวอย่าง วาง Key Breakdown และ Inbetween	64
19 ตัวอย่าง Pencil Test	64
20 ตัวอย่าง Sketch	66
21 ตัวอย่าง Line of Action	67
22 ตัวอย่าง Staging	67
23 ตัวอย่าง Balance	68
24 ตัวอย่าง The body Language Actor	68
25 ตัวอย่าง Timing	69
26 ตัวอย่าง Ease In and Out (or Slow In and out)	70
27 ตัวอย่าง Arcs	70

28	ตัวอย่าง Anticipation	71
29	ตัวอย่าง Exaggeration	72
30	ตัวอย่าง Squash and Stretch	72
31	ตัวอย่าง Secondary Action	73
32	ตัวอย่างกรณีศึกษาที่ 2.4.1	79
33	ตัวอย่างกรณีศึกษาที่ 2.4.2	80
34	ตัวอย่างกรณีศึกษาที่ 2.4.3	81
35	การวิเคราะห์ข้อมูลของสำนวนไทย	83
36	หลักเกณฑ์การคัดเลือกสำนวนไทย	84
37	ตัวอย่างการเคลื่อนไหว 2D Animation	89
38	โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตผลงาน	89
39	ตัวอย่างสัดส่วนของตัวละคร	90
40	ตัวอย่างฉาก	90
41	ตัวอย่างฉาก	91
42	ตัวอย่างฉาก	91
43	ตัวอย่างสีที่ใช้ในการออกแบบ	92
44	ตัวอย่างฟอนต์ที่ใช้ในการออกแบบ	92
45	Storyboard	96
46	Animatic	97
47	Animatic	98
48	Animatic	99
49	การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 1	100
50	การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 2	101
51	การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 3	101
52	การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 4	102
53	การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 5	102
54	การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1	103
55	การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1	104
56	การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1	104
57	การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1	105
58	การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1	105

59	การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 2	106
60	พัฒนาฉากบ้านใหม่ครั้งที่ 1	107
61	พัฒนาฉากบ้านใหม่ครั้งที่ 2	107
62	พัฒนาฉากห้องใหม่ครั้งที่ 1	108
63	พัฒนาฉากห้องใหม่ครั้งที่ 2	108
64	ตัวละครหลัก	109
65	ตัวละครสัตว์	109
66	ฉากบ้านใหม่	110
67	ฉากห้องใหม่	110
68	ฉากธรรมชาติ	111
69	ฉากธรรมชาติ	111
70	ฉากธรรมชาติ	111
71	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ทะลุมิติ พิชิตสำนวนไทย”	112
72	ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ทะลุมิติ พิชิตสำนวนไทย”	113
73	โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ แบบที่ 1	114
74	โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ แบบที่ 2	114
75	โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ แบบที่ 3	115
76	หน้าปกแผ่น DVD แบบที่ 1	116
77	หน้าปกแผ่น DVD แบบที่ 2	116
78	การจัดแสดงผลงาน	121
79	การจัดแสดงผลงาน	121
80	ผู้จัดทำกับผลงาน	122
81	ผู้เยี่ยมชมผลงาน	122
82	ผู้เยี่ยมชมผลงาน	123
83	ผู้เยี่ยมชมผลงาน	123

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ชนชาติใดที่มีภาษาเป็นของตนเอง ชนชาตินั้นๆ จะมีการบอกเล่าและบันทึกเรื่องราวความเป็นมาของตนเองไว้ให้คนรุ่นลูกรุ่นหลานได้รับรู้ ซึ่งในประเทศไทยของเราเป็นหนึ่งในรัฐชาติที่มีภาษาเป็นของตัวเองและภาษาไทยก็มีเอกลักษณ์และความโดดเด่นไม่แพ้ภาษาใดในโลก โดยเฉพาะการใช้สำนวน ก็เป็นสิ่งที่บรรพบุรุษของเราสร้างขึ้นและใช้สืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนาน ทั้งยังแฝงไปด้วยคติเตือนใจและคำสั่งสอน ที่ล้วนแต่เป็นข้อคิดในการย้ำเตือนให้เราดำเนินชีวิตด้วยความมีสติอยู่ตลอดเวลา

ในปัจจุบันเราพบว่า สำนวนไทย ซึ่งเป็นคำที่มาตั้งแต่โบราณ ค่อยๆ เสื่อมความนิยมลงไปทีละน้อยและไม่ค่อยจะถูกหยิบยกขึ้นมาใช้ เพราะคนในปัจจุบันมีความคิดสมัยใหม่ซึ่งไม่ค่อยนิยมนำคำเหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันแต่ถ้ามีก็เป็นส่วนน้อย โดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันนี้จะได้ศึกษาคำเหล่านี้ก็ต่อเมื่อเรียนวิชาภาษาไทยเท่านั้น ซึ่งทำให้สำนวนไทยนั้นค่อยๆ เลือนรางหายไป ถ้าคนในปัจจุบันได้ศึกษาก็จะรู้ว่าสำนวนไทย มีความสำคัญในการให้ข้อคิด แนวทางปฏิบัติ หรือ ข้อคิดเตือนใจด้านการอบรมสั่งสอนซึ่งสามารถนำมาปฏิบัติตามได้ ดังนั้นเรื่องราวของสำนวนไทย จึงเป็นสิ่งที่จะสะท้อนถึงนิสัย ความคิดความอ่านและวิถีชีวิตของคนไทยในอดีตได้เป็นอย่างดี ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องราวที่น่าศึกษาและควรค่าแก่การเรียนรู้ โดยการจัดทำสื่อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวและสอดแทรกความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องของการใช้สำนวนไทย

ดังนั้น การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ จัดทำขึ้นเพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี และปลูกฝังให้เกิดความรักและหวงแหนในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง ซึ่งจะเป็นอีกหนึ่งกำลังในการช่วยดำรงรักษารากเหง้าของวัฒนธรรมทางภาษาให้คงอยู่และได้สืบทอดคำอบรมสั่งสอนเหล่านี้ให้กับคนไทยรุ่นหลังต่อไปตราบนานเท่านาน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ
2. เพื่อศึกษาหลักการใช้สำนวนไทยอย่างถูกต้อง
3. เพื่อศึกษาและออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ให้เหมาะกับเด็กอายุ 9-12 ปี
4. เพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทย

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย
เด็กอายุ 9-12 ปี

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์
ออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่ต่ำกว่า 5 นาที
ออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ ขนาด A2 จำนวน 1 แบบ
ออกแบบหน้าปกแผ่น DVD จำนวน 1 แบบ

1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการเตรียมการ

รวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

ศึกษาหลักการใช้นำนวนไทยอย่างถูกต้อง

ขั้นตอนประมวลผลข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลมาวิเคราะห์สรุปผล

เขียนเนื้อเรื่อง

เขียนสตอรี่บอร์ด

ออกแบบตัวละคร ฉาก

การเขียนรายงานและการเผยแพร่ผลงาน

วาดฉากสำหรับทำแอนิเมชัน

วาดการเคลื่อนไหวของตัวละคร

ตัดต่อ ใส่เสียง เอฟเฟกต์

จัดทำรูปเล่ม

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.รวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง	↔												
2.ศึกษาหลักการใช้สำนวนไทยอย่างถูกต้อง		↔											
3.นำข้อมูลมาวิเคราะห์สรุปผล			↔										
4.เขียนเนื้อเรื่อง	↔	↔											
5.เขียนสตอรี่บอร์ด			↔	↔									
6.ออกแบบตัวละคร ฉาก			↔	↔									
7.วาดฉากสำหรับทำแอนิเมชัน					↔	↔							
8.วาดการ์ตูนเคลื่อนไหวของตัวละคร						↔	↔	↔	↔				
9.ตัดต่อ ใส่เสียง เอฟเฟกต์										↔	↔		
10.จัดทำรูปเล่ม													↔

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

สำนวน หมายถึง ถ้อยคำที่เรียบเรียงโวหาร บางทีก็ใช้ว่าสำนวนโวหาร เช่น สารคดีเรื่องนี้ สำนวนโวหารดี ความเรียงเรื่องนี้สำนวนโวหารลุ่ม ๆ ดอน ๆ สำนวนอาจหมายถึง ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านานแล้ว มีความหมายไม่ตรงตามตัวหรือมีความหมายอื่นแฝงอยู่ เช่น สอน

จะเข้ให้วายน้่า ร้าไม้ดีโทษปีโทษกลอง

พจนานุกรมฉบับราช-บัณฑิตยสถาน (2539 : 835)

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงการออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
2. ทำให้ทราบถึงที่มา ความหมายและหลักการใช้สำนวนไทยที่ถูกต้อง
3. ทำให้เด็ก ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สำนวนไทยในปัจจุบัน
4. ทำให้ได้สืบทอดสำนวนไทยให้กับคนรุ่นหลังต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทย สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

- 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย
- 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ
- 2.3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย
- 2.4 กรณีศึกษา

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของงานวิจัย

2.1.1 ความเป็นมาของปัญหาการใช้สำนวนไทย

ในปัจจุบันการใช้สำนวนประกอบ การพูดและการเขียนนั้นสื่อความหมายได้ไม่ดีเท่าที่ควรเพราะเราไม่เข้าใจความหมายของสำนวนหรือใช้สำนวนผิด สาเหตุที่ทำให้เราไม่เข้าใจความหมายของสำนวนหรือใช้สำนวนผิดอาจมีหลายสาเหตุด้วยกัน แต่สาเหตุสำคัญอย่างหนึ่งก็คือ มีการเปลี่ยนแปลงถ้อยคำและความหมายของสำนวนเก่า ทั้งนี้เนื่องจากเวลาผ่านไป สิ่งแวดล้อมต่างๆ เปลี่ยนไปคนรุ่นใหม่จึงใช้สำนวนตามความเข้าใจของตน ซึ่งผิดไปจากสำนวนเดิม ตัวอย่างเช่นมีการเปลี่ยนแปลงความหมาย เช่น สำนวน “แก่แดด” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ.๒๕๔๓ ให้ความหมายไว้ว่า “ว. แก่เพราะแดดเผา ไม่ใช่แก่เอง-โดยปริยายหมายถึงคนแก่ที่ไม่สมเป็นคนแก่ คือ ไม่น่านับถือ” แต่ในปัจจุบันใช้ในความหมายว่าเด็กที่ทำตัวเป็นผู้ใหญ่ ดังที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ.๒๕๒๕ ให้ความหมายว่า “ว. ทำเป็นแก่เกินอายุ(มักใช้แก่เด็ก)” หรือมีการเปลี่ยนแปลงถ้อยคำ โดยใช้คำที่มีเสียงหรือความหมายใกล้เคียงกัน เช่น สำนวน “เอาใจออกหาก” ปัจจุบันใช้กันว่า “เอาใจออกห่าง” แม้ว่าพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ.๒๕๒๕ จะยังคงใช้ว่า “เอาใจออกหาก” แต่คนทั่วไปก็มักจะพูดหรือเขียนเป็น “เอาใจออกห่าง” (ไขสิริ ปราโมช ณ อยุธยา ,2537,หน้า1-2)

ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องราวที่น่าศึกษาและควรค่าแก่การเรียนรู้ โดยการจัดทำสื่อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวและสอดแทรกความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องของการใช้สำนวนไทย

2.1.2 ความสำคัญของสำนวนไทย

สำนวนไทยมีความสำคัญต่อการพูดและการเขียนภาษาไทยมาช้านานเรามี ถ้อยคำที่ใช้เป็นสำนวนอยู่มากมายทั้งสำนวนโบราณและสำนวนสมัยใหม่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า วัฒนธรรมทางด้านการใช้ภาษาของเราเจริญก้าวหน้ามาก มีการประดิษฐ์ถ้อยคำสำนวนขึ้นใช้ใน ความหมายต่างๆโดยไม่ต้องพูดกันตรงๆ ซึ่งอาจต้องอธิบายกันยืดเยื้อกว่าจะเข้าใจกันได้ แต่การใช้สำนวนจะทำให้เราเข้าใจได้ทันที เช่น สำนวนโบราณว่า “เตมาห้วง” ทุกคนฟังแล้ว เข้าใจได้ว่าหมายถึง คนแก่ที่โง่โง่ไม่ได้ ชอบหลอกเด็กสาวๆ หรือสำนวนสมัยนี้ว่า “เบี้ยว” ก็ หมายถึง คดโกง จะเห็นว่าการใช้สำนวนจะทำให้เราเข้าใจความหมายของคำพูดได้ลึกซึ้งและ รวดเร็วขึ้น และทำให้การพูดคุยของเราออกรสชาติมากยิ่งขึ้น แม้ในการเขียนก็จะทำให้ ข้อความนั้นน่าสนใจมากขึ้น (ไขลิริ ปราโมช ณ อยุธยา, 2537, หน้า 1)

2.1.3 ความหมายของคำว่า “สำนวน”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๓ ให้ความหมายของคำว่า “สำนวน” ไว้ดังนี้ “สำนวน น. โวหาร, ทำนองพูด, ถ้อยคำที่เรียบเรียง; ถ้อยคำที่ไม่ถูก ไวยากรณ์ แต่รับใช้เป็นภาษาที่ถูกต้อง, การแสดงถ้อยคำออกมาเป็นข้อความพิเศษเฉพาะ ภาษาหนึ่งๆ หรือหนังสือแบบหนึ่งๆ, ลักษณะนามใช้เรียกข้อความรายหนึ่งๆ ”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๒๕ ให้ความหมายของคำว่า “สำนวน” ไว้ดังนี้ “สำนวน น. ถ้อยคำที่เรียบเรียง, โวหาร, บางทีก็ใช้ว่า สำนวนโวหาร ; ถ้อยคำที่ไม่ถูกไวยากรณ์ แต่รับใช้เป็นภาษาที่ถูกต้อง, การแสดงถ้อยคำออกมาเป็นข้อความ พิเศษเฉพาะภาษาหนึ่งๆ หรือหนังสือแบบหนึ่งๆ ; ลักษณะนามใช้เรียกข้อความรายหนึ่งๆ เช่น ข้อความสำนวนหนึ่ง บทความ-๒-สำนวน”

กาญจนาคนพันธุ์ได้อธิบายความหมายของคำว่า “สำนวน” ไว้ในหนังสือ สำนวนไทย ดังนี้

“คำพูดของมนุษย์เราไม่ว่าชาติใดภาษาใด แยกออกได้กว้างๆ เป็นสองอย่าง อย่างหนึ่งพูดตรงไปตรงมาตามภาษาธรรมดา พอพูดออกมาก็เข้าใจกันได้ทันที อีกอย่างหนึ่ง พูดเป็นชั้นเชิงไม่ตรงไปตรงมา แต่ให้มีความหมายในคำพูดนั้นๆ คนฟังอาจเข้าใจความหมายทันทีถ้าคำพูดนั้นใช้กันแพร่หลายทั่วไปจนอยู่ตัวแล้ว แต่ถ้าไม่แพร่หลายคนฟังก็ไม่อาจเข้าใจ ได้ทันที ต้องคิดจึงเข้าใจ หรือบางทีคิดแล้วเข้าใจไปอย่างอื่นก็ได้ หรือไม่เข้าใจเอาเลยก็ได้ คำพูดเป็นชั้นเชิงนี้เราเรียกกันว่า “สำนวน” คือคำพูดเป็นสำนวนอย่างชาวบ้านเขาเรียกกันว่า “พูดสำบัดสำนวน”

พจนานุกรมทั้ง ๒ ฉบับ ให้ความหมายของคำว่า “สำนวน” ไว้เหมือนกัน แต่ฉบับ พ.ศ. ๒๕๒๕ ได้ให้ตัวอย่างประกอบด้วย ส่วนฉบับ พ.ศ. ๒๕๔๓ ไม่มีตัวอย่าง สำหรับความหมายที่นำมาใช้ในการวิจัยนี้ได้คือความหมายว่า “โวหาร,ทำนองพูด, ถ้อยคำที่เรียบเรียง, ถ้อยคำที่ไม่ถูกไวยากรณ์ แต่รับใช้เป็นภาษาที่ถูกต้อง”

ความหมายทั้งหมดนี้เป็นลักษณะของสำนวนที่กล่าวถึง แต่การจะตีความว่า ถ้อยคำที่เป็นโวหาร ทำนองพูด ถ้อยคำที่เรียบเรียงอย่างดี หรือถ้อยคำที่ไม่ถูกไวยากรณ์ เหล่านั้นจะเป็นสำนวนหรือไม่ ต้องอาศัยความหมายที่ กาลจนาคพันธุ์ได้อธิบายไว้ นั่นคือสำนวนต้องเป็นคำพูดที่เป็นชั้นเชิงไม่ตรงไปตรงมา ซึ่งจะขอสรุปความหมายของคำว่า “สำนวน” ดังนี้

“สำนวน” หมายถึง ถ้อยคำที่มีได้มีความหมายตรงไปตรงมาตามตัวอักษร หรือแปลตามรากศัพท์ แต่เป็นถ้อยคำที่มีความหมายเป็นอย่างอื่น คือ เป็นชั้นเชิงชวนให้คิด ซึ่งอาจจะเป็นเชิงเปรียบเทียบหรืออุปมาอุปไมย ตัวอย่างเช่น “ก้มหัว” ความหมายตรง หมายถึง น้อมหัวลงเพื่อแสดงกิริยาเคารพ แต่ความหมายที่เป็นสำนวน หมายถึงยอมอ่อนน้อม (มักใช้ในทางปฏิเสธ) เช่น ไม่ยอมก้มหัวให้ใคร

(ไชสิริ ปราโมช ณ อยุธยา, 2537, หน้า 2-4)

2.1.4 ป่อเกิดสำนวนไทย

สำนวนนั้นเกิดจากมูลเหตุต่างๆ เป็นต้นว่าเกิดจากธรรมชาติ เกิดจากการกระทำ เกิดจากเครื่องแวดล้อม เกิดจากอุบัติเหตุ เกิดจากแบบแผนประเพณี เกิดจากลัทธิศาสนา เกิดจากความประพฤติ เกิดจากการเล่น เกิดจากเรื่องแปลกๆ ที่ปรากฏขึ้น เกิดจากนิยายตำนานตลอดจนพงศาวดารหรือประวัติศาสตร์ และ อะไรต่ออะไรอื่นๆ อีกมากแล้วแต่สมัยเวลา มูลเหตุต่างๆ ดังกล่าว ใครช่างคิดช่างนึกช่างสังเกตและเป็นคนมีไหวพริบก็นำเอาแต่ใจความมาพูดสั้นๆ เป็นการเปรียบบ้างเทียบบ้างเปรยบ้างกระทบบ้างประชดประชันบ้าง พูดเล่นสนุกๆ ก็มีพูดเตือนสติให้คิดก็มีต่างๆ กัน

ที่เกิดจากธรรมชาติเช่น “ตื่นแต่ไก่โห่” คือธรรมชาติของไก่ยอมขันในเวลาเข้ามิดเสมอ ตื่นแต่ไก่โห่ก็คือตื่นแต่ไก่ขัน หมายถึงตื่นแต่เข้ายามืด

ที่เกิดจากการกระทำก็ เช่น “ไกลปืนเที่ยง” คือเมื่อปีพ.ศ. ๒๔๓๐ ในรัชกาลที่ ๕ เริ่มยิงปืนใหญ่เวลา ๑๒.๐๐ นาฬิกา ในพระนครให้รู้ว่าเป็นเวลาเที่ยงวัน คนในพระนครได้ยิน คนอยู่ไกลออกไปก็ไม่ได้ยินจึงเกิดเป็นสำนวนพูดหมายถึงชาวคราวต่างๆ ที่เกิดในพระนคร คนอยู่ไกลไม่ได้ยินได้ฟังได้รู้เลยว่า “อยู่ไกลปืนเที่ยง”

และหมายเลยไปถึงว่าเป็นคนบ้านนอกคอกนาด้วย

ที่เกิดจากเครื่องแวดล้อม เช่น “กันหม้อไม่ทันดำ” คือการหุงข้าว กว่ากันหม้อจะติดเขม่าดำก็กินเวลานาน โบราณผัวเมียอยู่ด้วยกันก็ต้องมีครัวมีเครื่องครัวใหม่ เช่นหม้อสำหรับหุงข้าว บางคู่หุงข้าวกินกันหม้อไม่ทันมีเขม่าจับดำก็เลิกกิน จึงเกิดเป็นสำนวนพูด หมายถึงว่าเลิกกันง่าย คืออยู่กินด้วยกันไม่ทันกันหม้อดำก็เลิกกันแล้ว

ที่เกิดจากอุบัติเหตุ เช่น “ตกกระไดพลอยโจน” คนหนึ่งตกกระได คนที่อยู่在那นั่นด้วยก็มักจะโจนเข้าไปช่วย หรือเมื่อรู้ว่าจะตกกระได แต่มีสติที่อยู่ก็รีบโจนไปให้มืท่าทาง จึงเรียกว่าตกกระไดพลอยโจน

ที่เกิดจากระเบียบแบบแผนประเพณี เช่น “ฝังรอกฝังราก” มาจากพิธีทำขวัญทารกเกิดได้สามวัน เอารกกับมะพร้าวแหงหน่อไปฝังใต้ดิน

ที่เกิดจากลัทธิศาสนา เช่น “ขนทรายเข้าวัด” มาจากทำบุญก่อพระทรายที่วัด

ที่เกิดจากความประพฤติ เช่น “กินข้าวร้อนนอนสาย” หมายถึงมีชีวิตอยู่สบาย

ที่เกิดจากการเล่น เช่น “สู้จนเย็บตา” มาจากการชนไก่

ที่เกิดจากเรื่องแปลกๆ เช่น “กุ” หมายถึงพูดไม่เป็นความจริง

ที่เกิดจากนิยายนิทาน ฯลฯ เช่น “มาก่อนไก่” และ “เอาไก่ผูกตุตมาหรือเปล่า” มาจากนิทานเรื่องศรีธนชชัย “ทำมิชอบเข้าลอบตนเอง”

มาจากพงศาวดารเหนือ “ปล่อยม้าอุปการ” มาจากรามเกียรติ์ เหล่านี้เป็นตัวอย่างมูลที่มาของสำนวนต่างๆ (ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธ์), 2541, หน้า 1-2)

คำพูดที่พูดออกมาแล้วก็เข้าใจได้ทันที และตรงกับความต้องการของผู้พูดนั้น เรียกว่าเป็นภาษาธรรมดาทั่วไป แต่มีภาษาอีกระดับหนึ่งที่พูดออกมาแล้วสามารถซ่อนความนัยได้หลายแง่มุม ไม่ตรงไปตรงมาอย่างเช่นภาษาธรรมดา คนฟังจำเป็นต้องมีความรอบรู้ หรือมีประสบการณ์จึงจะเข้าใจความหมาย การพูดโดยมีความหมายแฝงอยู่นี้เราเรียกกันว่า “สำนวน”

ไม่ว่าชาติใด ภาษาใด ก็มักจะมีภาษาเป็นสองระดับเช่นนี้เสมอ ภาษาสำนวนจึงคล้ายกับเป็นการยกระดับของภาษาขึ้นมาจากภาษาธรรมดา ที่สื่อความหมายกันตรงๆ มาเป็นภาษาที่มีเชิงชั้นของความนัยซึ่งก็เป็นไปเพื่อการสั่งสอน อบรมกันส่วนใหญ่

คนไทยเราแต่ดั้งเดิมมีวิถีชีวิตใกล้ชิดกับธรรมชาติ จึงมีผลสำคัญที่ทำให้คนไทยเราเป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอน ช่างเปรียบเทียบ เปรียบเปรย ทำให้สำนวนไทยของเรามีความหลากหลายและลุ่มลึกยิ่ง

“บ่อเกิดสำนวนไทย” มุ่งให้เราได้เห็นที่มาหรือต้นกำเนิดของสำนวนชนิดต่างๆ ที่อาจจะได้มาจากการสังเกตจดจำเอาจากธรรมชาติหรือเป็นสิ่งที่ใช้ประพจน์ปฏิบัติในกิจของศาสนา หรือมีรากเหง้ามาจากจารีตประเพณีจนกลายเป็นกฎหมาย และส่วนไม่น้อยที่เดี๋ยวก็นำมาจากการดำรงชีวิตหรือจากสิ่งแวดล้อมที่เกื้อกูลต่อการมีชีวิตอยู่ ส่วนหนึ่งก็เกิดจากการกระทำ บ่มเพาะกลายเป็นนิสัยหรือความประพจน์ นอกเหนือจากนี้ก็ได้มาจากการละเล่นของคนไทยเราเอง

การนำเสนอสำนวนประเภทต่างๆ ได้จัดเรียงลำดับ ตามความสำคัญของแหล่งที่มาของสำนวนจากแหล่งธรรมชาติไปจนถึงการละเล่นแบ่งเป็น 8 หมวด ดังนี้

1) หมวดธรรมชาติ

เช่น คีบก็ทะเลสอกก็ทะเล : ออกทะเลอย่าประมาท เพราะอาจเกิดอันตรายทุกเมื่อ เป็นสำนวนที่ให้ระมัดระวังอันตรายเมื่อเวลาออกทะเล แม้ออกไปสักคืบหนึ่งสอกหนึ่ง ให้พึงระมัดระวังว่ากำลังออกทะเล แต่เดิมคนเรายำเกรงธรรมชาติอันเนื่องมาจากความไม่รู้ แม้อายุหลังวัยเยาว์ก้าวหน้า จนรู้จักธรรมชาติมากขึ้นแล้วก็ตาม ทะเลยังคงอันตรายสำหรับคนเราอยู่เสมอ

อาจเนื่องเพราะทะเลมีพื้นที่กว้างใหญ่ กฎเกณฑ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นจึงยากที่คนเราจะเข้าใจได้ทั้งหมด เมื่อไม่เข้าใจทั้งหมด ทะเลจึงยังคงอันตรายแม้จะคืบหนึ่งหรือสอกหนึ่งก็ตามที่

จับปูใส่กระดัง : เด็กซุกซนไม่อยู่ในระเบียบ

ธรรมดาที่อยู่ของปูคือรูปู เมื่อใดที่ปูถูกจับมาไว้ในที่โล่งๆ มันจะไม่อยู่นิ่ง แต่จะเดินไปเดินมาเพื่อหารูปูให้เจอ ลองนึกภาพปูหลายๆตัว ถูกหลงไปในกระดังอันเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับมัดข้าวซึ่งมีขอบไม้สูงนูนๆ ปูหลายๆตัว ต่างไม่ยอมอยู่นิ่ง-เดินกันเพ่นพ่านไปมา หากตัวใดก้าวพ้นขอบกระดังไปได้ เราจับมันเข้ามาใส่ในกระดังใหม่ ตัวอื่นก็จะออกไปแทน จับมาอีกตัวอื่นก็จะออกไปอีก

ภาพธรรมชาติของปูในกระดัง ถูกนำมาเปรียบเปรยกับการเลี้ยงเด็กซุกซนที่ไม่ยอมอยู่ในระเบียบ

มีบางคนนำสำนวนนี้ไปใช้กับกิจกรรมต่างๆของผู้ใหญ่ ว่าพฤติกรรมเหมือนจับปูใส่กระดัง ก็แสดงว่าวุฒิภาวะของผู้ใหญ่กลุ่มนั้นมีเสมอเพียงเด็กซุกซนเท่านั้นเอง

ชกแม่น้ำทั้งห้า : พุดจواهرานล้อมยกอบบุญคุณเพื่อขอสิ่งทีประสงค์

เป็นส่วนวนเชิงอุปมาอุปมัย กล่าวอ้างถึงคุณประโยชน์ของสายน้ำ ที่หล่อเลี้ยงสรรพสิ่งต่างๆ บนโลกนี้ให้ยังมีชีวิตและเจริญเติบโตอยู่ได้ แม้น้ำเพียงสายเดียวก็มีคุณอนอกอนันต์อยู่แล้ว แต่นี่กลับกล่าวอ้างถึงคุณของแม่น้ำถึงห้าสาย

ที่มาของสำนวนนี้มาจากเรื่องมหาเวสสันดรชาดก กัณฑ์กุมาร ตอนชูชกจะกล่าวขอสองกุมารต่อพระเวสสันดร แทนที่จะทูลขอสองกุมารตรงๆ แต่ชูชกกลับพูดหวานล้อมด้วยคำยกยอบุญคุณของแม่น้ำทั้งห้าสาย อันมี คงคา, ยมนา, อีรวดี, สรรภู และเมหิ ว่าเป็นแม่น้ำที่แผ่กิ่งก้านสาขายังประโยชน์แก่สิ่งมีชีวิตมากมาย ดุจน้ำพระทัยของพระเวสสันดร

ลักษณะการพูดหวานล้อม อุปมาเชิงยกยอ แล้ววกเข้าหาจุดประสงค์ในภายหลัง จึงกลายมาเป็นสำนวน คำว่า “ชักแม่น้ำทั้งห้า”

เด็ดบัวไม่ไว้ใย : แยกขาดจากกัน ตัดญาติขาดมิตร

สำนวนเต็มๆ ของคำนี้คือ “เด็ดดอกไม้ไว้ชั่ว เด็ดบัวไม่ไว้ใย” ดอกในที่นี้ก็หมายถึงดอกไม้ ชั่วก็คือชั่วของดอกไม้ การเด็ดดอกไม้ถ้าเด็ดมาทั้งช่อ คือมีชั่วติดมากับดอกไม้ ก็จะช่วยรักษาดอกไม้นั้นให้เหี่ยวเฉาช้าลง กลีบของดอกก็ยังคงรูปเป็นดอกไม้ชนิดนั้นอยู่ไม่แตกแยกออกเป็นกลีบๆ

ส่วนการเด็ดดอกบัว ตรงกันบัวเมื่อเด็ดแล้วแม้ก้านจะขาดจากกัน แต่ยังมีเส้นใยเป็นสายติดอยู่ไม่ขาดจากกัน เปรียบเสมือนคนเราที่เคยรักกัน หรือเคยมีมิตรไมตรีหรือมีสายสัมพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งต่อกัน แม้จะต้องแยกจากกันก็ยังคงมีความคิดคำนึงถึง มีจิตใจที่ห่วงหาอาทรกัน เปรียบตั้งใยในสายบัว

แต่ที่นี้ความหมายของสำนวนก็คือ เด็ดบัว โดยให้ขาดเส้นใยด้วย หมายถึงแยกขาดจากกันอย่างเด็ดขาด ไม่มีการคิดถึงกันอีกเลยเข้าทำนองตัดญาติขาดมิตร ไม่ดูคำดูดี หรือเผาผีกันทีเดียว

ถอยหลังเข้าคลอง : หวนกลับไปหาแบบเดิม

เคยเป็นชื่อของลักษณะการประพันธ์ชนิดหนึ่งในสมัยรัชกาลที่ 3 ซึ่งชื่อว่ากลอักษรถอยหลังเข้าคลอง ตัวอย่างเช่น

“โฉมช้ออนอัปสรทรงเสมอสมร

สมรเสมอทรงอัปสรช้ออนโฉม

ฤทัยโหมไทรมเศรำประเล้าประโลม

ประโลมประเล้าเศรำไทรมโหมฤทัย”

สำนวนนี้ถูกนำไปเป็นชื่อหรือชนิดของคำประพันธ์ แต่ไม่ได้เกี่ยวกับความหมาย แต่อย่างไรก็ตาม ความหมายของสำนวนนี้ ตามที่พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ไว้ก็คือ หวนกลับไปหาแบบเดิมมีความนัยไปในเชิงแย่ไปกว่าเดิม

เช่น ปฏิบัติงานหรือทำหน้าที่อะไรสักอย่าง ด้วยวิธีการที่ถูกต้องดีแล้ว แต่กลับละทิ้งวิธีการที่กำลังกระทำอยู่ แล้วกลับไปใช้วิธีการเก่าๆที่เคยทำผิดพลาดมาแล้ว เรียกเหตุการณ์เช่นนี้ว่า “ถอยหลังเข้าคลอง”

น้ำขึ้นปลากินมด น้ำลดมดกินปลา : ทำอย่างไรไว้ก็มักได้อย่างนั้นตอบแทน

อาศัยการสังเกตกฎเกณฑ์ของธรรมชาติเฉพาะแม่น้ำลำคลองที่อิทธิพลของน้ำทะเลขึ้นถึง คือเวลาน้ำขึ้นปลาก็ร่าเริง มดถูกน้ำท่วม ก็ลอยแพถูกปลาชุกกินเป็นอาหาร แต่พอเวลาน้ำลดปลาขาดน้ำก็ถูกมดมาตอมกิน

เป็นสำนวนหมายความว่ายามชะตาขึ้น (น้ำขึ้นมีความหมายว่าอยู่ในระยะดีหรือกำลังชะตาขึ้น) ทำกับเขาไม่ตัวอย่างไร ยามชะตาตกเขากลับทำกับตัวไม่ตัวอย่างนั้น

น้ำพึ่งเรือ เสือพึ่งป่า : พึ่งพาอาศัยกัน

ในสุภาษิตโลกนิติคำโคลง มีความที่เกี่ยวข้องกับคำนี้ว่า

“ป่าพึ่งพาลพยัคฆ์ร้าย	ราวี
เสือพึ่งไพรพงพี	เถื่อนถ้ำ
ความชั่วพึ่งความดี	เท็จพึ่ง จริตนา
เรือพึ่งแรง น้ำ น้ำ	หากรู้คุณเรือ”

ส่วนโคลงสุภาษิตเก่า ก็มีว่า

“น้ำพึ่งเรือ	จึงน้ำ	ท่านประสงค์
เสือพึ่งป่า	จึงคง	ชีพได้
ข้าพึ่งเจ้า	จึงอง	อาจสุข ใช้นา
บ่าวพึ่งนาย	บ่าวไซ้	จึงได้เกษมสันต์”

หรือในอิศรญาณ กล่าวได้อย่างชัดเจนว่า

“ชายข้าวเปลือกหญิงข้าวสารโบราณว่า

น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่าอ้อฉาย

เราก็จิตรคิดดูเล่าเขาก็ใจ

รักกันไว้ดีกว่าซังระวังหาร”

สำนวน “น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า” ในต้นแบบเดิมจะมีคำต่อออกไปอีกว่า “ข้าพึ่งเจ้าบ่าวพึ่งนาย” คือพูดให้เต็มเป็นคำเดียวกัน แต่นิยมพูดให้สั้นเหลือเพียง น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า ซึ่งมีความหมายตามพจนานุกรมว่า พึ่งพาอาศัยกัน

แต่ถ้าแยกทำความเข้าใจที่ละคำ ก็จะเกิดความฉงนในคำแรกคือ “น้ำพึ่งเรือ” ทำไมแม่น้ำลำคลองจึงต้องพึ่งเรือด้วย แต่ถ้าพิจารณาให้ลึกซึ้งถ่องแท้แล้วก็จะเห็นว่า

แม่น้ำลำคลอง หากไม่มีเรือวิ่งผ่านไปมาแล้ว ดูจะเป็นแม่น้ำที่ขาดชีวิตชีวา อีกประการหนึ่ง การที่มีเรือแล่นผ่านชั้นล่องแม่น้ำเช่นนั้น น้ำก็จะเกิดกระเพื่อมเป็นระลอกคลื่นซัดฝั่งให้คงความเป็นแม่น้ำเอาไว้

ส่วนคำหลัง “เสื่อฟุ้งป่า” นั้นเข้าใจได้ตรงตัว เหมือนเช่นคำขวัญของกรมป่าไม้สมัยหนึ่งมีว่า

“เสื่อชุมเพราะป่าปก ป่ารกเพราะเสื่อยัง ดินเย็นเพราะหญ้ายัง หญ้ายังเพราะดินเย็น”

น้ำร้อนปลาเป็น น้ำเย็นปลาตาย : คำพูดตรงไปตรงมาไม่ถูกใจผู้ฟัง

แต่ด้วยความหวังดี

ส่วนคำพูดอ่อนหวานถูกใจผู้ฟัง

แต่เกิดโทษภัย

สำนวนนี้มาจากวิถีชีวิตของคนส่วนหนึ่งกับลักษณะของธรรมชาติส่วนหนึ่งที่กล่าว่วิถีชีวิตก็คือ คนสมัยก่อนมีวิถีจับปลาง่ายๆอยู่ 2 วิธี 1. ขุดบ่อในน้ำริมตลิ่ง นิสัยของปลาก็จะลงไปอยู่ในน้ำลึก 2. คนที่มีบ้านพักอาศัยอยู่ริมน้ำ ลำคลอง มักจะทำแพผักบุงหรือผักกระเฉดเอาไว้หน้าบ้าน น้ำบริเวณนั้นไม่ได้รับแสงแดดก็จะร่มเย็น ปลา ก็จะพากันมาอาศัยเจ้าของบ่อหรือเจ้าของแพ ก็จับปลามาเป็นอาหารได้อย่างง่ายดายนี่ก็เป็นที่มาของคำว่า “น้ำเย็นปลาตาย”

ส่วนคำหลังคือ “น้ำร้อนปลาเป็น” ก็ได้มาจากธรรมชาติอันเป็นนิสัยของปลาบางประเภท ที่ว่ายท่องไปตามแม่น้ำลำคลองต่างๆ โดยไม่ยึดเอาที่ใดที่หนึ่งเป็นที่อาศัยให้อยู่เย็นเป็นสุข จึงเท่ากับพอใจจะอยู่ในที่ร้อน แต่ปลอดภัยเพราะไม่มีจุดอ่อนหรือกฎเกณฑ์อันใดให้คนจับได้ จึงเป็นที่มาของคำว่า “น้ำร้อนปลาเป็น” นั่นเอง

เมื่อนำมาเปรียบกับนิสัยของคน ที่พูดจาตรงไปตรงมา-เอะอะโวยวาย-แต่มีความจริงใจย่อมจะปลอดภัยสำหรับผู้ฟังมากกว่าคนที่พูดไพเราะอ่อนหวาน ให้หลงเชื่อตายใจ แต่ไม่มีความบริสุทธิ์ใจ ย่อมเป็นภัยอย่างยิ่ง ดังสำนวนที่ว่า “น้ำร้อนปลาเป็น น้ำเย็นปลาตาย”

น้ำลตต่อผุด : เมื่อหมดอำนาจความชั่วที่ทำได้ก็ปรากฏ

คำว่า “น้ำลต” มีความหมายไปในเรื่องของชะตาตก หรือดวงตกหรือหมดอำนาจวาสนา ตรงกันข้ามกับน้ำขึ้น คือดวงขึ้นหรือชะตาขึ้นหรือกำลังมีอำนาจบารมี

ที่นี้ทางธรรมชาติเวลาน้ำลต อะไรๆ ที่เรามองไม่เห็นยามน้ำขึ้นเราก็ได้เห็น ยามน้ำลต ส่วนใหญ่เป็นของปฏิภูลทั้งหลาย จึงนำมาเปรียบกับคนเมื่อเวลาที่มีอำนาจบารมี

ทุกคนเกรงกลัว อำนาจเป็นเหมือนสิ่งที่ยึดบังสิ่งที่ไม่ดีต่างๆ ที่ได้ทำไว้ ครั้นหมดจากอำนาจ สิ่งไม่ดีต่างๆ ที่ทำไว้ก็ปรากฏเหมือนน้ำลดตอที่อยู่ใต้น้ำโผล่ให้เห็น

เป็นสำนวนหมายความถึง ถึงคราวชะตาตกความชั่วร้าย ความทุจริตคดโกง ความเลวทรามความไม่ดีต่างๆ ที่ทำไว้ก็ปรากฏขึ้นให้เห็นนั่นเอง

ผ้าขี้ริ้วห่อทอง : คนมั่งมีแต่แต่งตัวซอมซ่อ

สมัยโบราณเวลามีข่าวว่าทัพพม่ายกเข้ามาตี ชาวเมืองกรุงศรีอยุธยา ก็จะพากันเอาปูนมาปั้นหุ้มพระพุทธรูปทองคำเอาไว้ดับตาพม่า ไม่เช่นนั้นก็จะถูกพม่าเอาไฟเผาจนเอาทองคำไป นี่ไม่ได้เกี่ยวอะไรกับสำนวน “ผ้าขี้ริ้วห่อทอง” แต่ประการใด เพียงแต่เห็นสำนวนนี้ก็เลยนึกไปถึงเรื่องที่เขาไม่อยากจะรู้ว่าเป็นทองคำ ก็ไปปล้นไปถึงพฤติกรรมของชาวกรุงเก่าเวลาที่มีการรบทัพจับศึก

คนสมัยโบราณกลัวคนอื่นจะรู้ว่าตนเองมีทองคำ เวลาเดินทางไปเหนือลงใต้ เขาก็จะเอาผ้าเก่าๆ ห่อข้าวของเครื่องใช้ และยังเป็นทองคำด้วยแล้วถึงกับต้องเอาผ้าขี้ริ้วสกปรกมาห่ออำพรางเอาไว้ผิดกับคนสมัยนี้ใส่ขวดกันจนได้ชื่อว่าตู้ทองเคลื่อนที่ก็ยังมี

“ผ้าขี้ริ้วห่อทอง” เมื่อมาเป็นสำนวน ไม่เพียงจะหมายถึงคนร่ำรวยแต่แต่งตัวซอมซ่อตามความหมายของพจนานุกรมฯ อย่างเดียวแต่หมายถึงคนที่มีรูปร่างหน้าตาขี้ริ้วไม่หล่อไม่สวย แต่มีจิตใจที่ดีงามอีกด้วย

คลื่นกระทบฝั่ง : เรื่องราวที่ครึกโครมขึ้นมาแล้ว กลับเงียบหายไป

คางคกขึ้นวอ : พอได้ดีก็มักแสดงกิริยาอวดดีลิ้มตัว

งู ปลา ปลา : มีความรู้เล็กๆน้อยๆหรือไม่รู้จริง

งูเจี้ยวเขี้ยวขอ : สัตว์ร้ายนานาชนิด

งูเห็นนมไก่ : คนที่มีเล่ห์เหลี่ยมหรือเลวร้าย ย่อมรู้เท่าทันกัน

จระเข้ขวางคลอง : ทำตัวกีดขวางผู้อื่น จนก่อให้เกิดความรำคาญ

ชักน้ำเข้าลึก ชักศึกเข้าบ้าน : ทำอะไรที่เป็นเหตุให้อันตรายถึงตัว

ชี้โพรงให้กระรอก : ชี้ช่องให้คนร้าย

ชื่อเป็นแมวนอนหวด : ทำเป็นชื่อ

ดูช้างให้ดูหาง ดูนางให้ดูแม่ : การเลือกผู้หญิงที่จะเป็นคู่ครองนั้น ให้ดูกิริยา

มารยาทของมารดาของสตรีผู้นั้นประกอบ

ดอกพิกุลร่วง : อาการที่นิ่งไม่พูด

ดำเป็นเหนียง : สีดำมะเมื่อมหรือดำสนิท

ดินพอกหางหมู : คั่งค้างพอกพูนขึ้นเรื่อยๆ

ดีแตก : เคยดี แต่เสียในภายหลัง

เด็ดดอกไม้ร่วมต้น : เคยทำบุญร่วมกันมาแต่ชาติก่อน จึงมาอยู่ร่วมกันใน
ชาตินี้

ต้นวายปลายดอก : ตอนต้นทำไม่ค่อยดี แต่มาดีเอาทีหลัง

ต่อหน้ามะพลับ ลับหลังตะโก : ต่อหน้าทำอย่างหนึ่ง ลับหลังทำอีกอย่างหนึ่ง

ตึงให้กากิน : การลงทุนลงแรงเพื่อทำอะไรแต่ตนเองกลับไม่สามารถนำมา

ใช้ประโยชน์ได้ ต้องปล่อยให้คนอื่นได้ประโยชน์ไป

ตึงให้หลังหัก : ทำอะไรไม่เด็ดขาด ย่อมมีผลร้ายแก่ตนภายหลัง

ตีปลาหน้าไซ : ชัดขวางผลประโยชน์ที่เขาควรมีควรรได้

ตีวัวกระทบคราด : แกล้งทำกับสิ่งหนึ่งให้กระทบไปถึงอีกสิ่งหนึ่ง

ตีป่าให้เลือกแล้ว : ชูให้กลัว

ดินเท่าฝายหอย : แต่ครั้งยังเด็กอยู่ หรือตั้งแต่เด็ก

ตักน้ำรดหัวตอ : แนะนำพร่ำสอนเท่าไรก็ไม่ได้ผล

แต่งร่มใบ : ผิวงามผ่อง

ถีลอดตาข้าง ห้างลอดตาเส้น : ทำเป็นละเอียดยึดถ่วง

ถึงพริกถึงขิง : เผ็ดร้อนรุนแรง

น้ำเขียวขวางเรือ : อย่าไปขวางเรื่องร้าย

น้ำตาลใกล้มด : ชายหญิงที่ใกล้ชิดกันมาก ย่อมห้ามใจไม่ให้รักกันได้ยาก

น้ำท่วมทุ่ง : พุดมากแต่ได้เนื้อหาสาระน้อย

น้ำสั่งฟ้า ปลาสั่งฝน : สั่งเสียเป็นครั้งสุดท้ายทำงานสำคัญ เพื่อไว้อาลัยก่อนจากไป

นกกระจอกกินน้ำ : แพ้เร็ว ล้มเหลวเร็ว

บัวไม่ให้ช้ำน้ำไม่ขุ่น : ผ่อนปรนเข้าหากันไม่ให้กระเทือนใจกัน

ใบไม้ร่วงจะออกช่อ : การเปลี่ยนแปลง

ปลาใหญ่กินปลาเล็ก : ประเทศหรือคนที่มีอำนาจหรือผู้ใหญ่ที่กดขี่ข่มเหง

ผู้อ่อนแอหรือผู้น้อย

ปลาขึ้นบก : ผิดที่ผิดถิ่น

ปากเหยี่ยวปากกา : ภัยอันตราย

ปิดสวระ : ทำอย่างขอไปที

เปิดขันประชันไก่ : ไม่มีทางจะแทนกันได้

ฝนตกขี้หมูไหล : พลอยเหลวไหลไปด้วยกัน

ฝนตกไม่ทั่วฟ้า : ให้หรือแจกจ่ายอะไรไม่ทั่วถึงกัน

ฝนตกอย่าเชื่อดาว : อย่าไว้วางใจใครหรืออะไรจนเกินไป

ไฟลามทุ่ง : ชื่อโรคผิวหนังชนิดหนึ่ง มีลักษณะลามออกไป

ไฟสุมขอน : อารมณ์ร้อนรุ่มที่คุกรุ่นอยู่ในใจ

มะพร้าวหัวมาขายสวน : เอาสิ่งของหรือสิ่งอื่นใดมาแสดงต่อผู้รู้อยู่แล้ว
เป็นการกระทำที่โง่เขลา

มาก่อนไก่ : มาตั้งแต่เข้ามิด

ม้าติดกะโหลก : มีกิริยากระโดดกระเดก ลูกสน หรือไม่เรียบร้อย

ไม้ไถล้ฝิ่ง : แก่ไถล้จะตาย

ไม่มีมูลฝอยหมาไม่ชี้ : ไม่มีเหตุย่อมไม่มีผล

ไม้ล้มจึงข้าม คนล้มอย่าข้าม : คนที่เคยมีอำนาจวาสนาหรือเงินทองมาก่อน
แต่ต่อมาพลาดตกต่ำหรือยากจนลง

แต่ก็อย่าไปดูถูกหรือเหยียบย่ำ

เนื่องจากในอนาคตเขาอาจกอบกู้สถานการณ์

กลับมาได้อีกครั้งหนึ่ง แต่หากเป็นไม้ที่ล้มนั้น

ก็สามารถข้ามได้โดยปลอดภัย

ไม้อ่อนดัดง่าย ไม้แก่ดัดยาก : อบรมสั่งสอนเด็กให้ประพฤติดีได้ง่ายกว่า

อบรมสั่งสอนผู้ใหญ่

ไม้งามกระรอกเจาะ : หญิงสวยมักไม่บริสุทธิ์

ไม้ลำเดียวยังต่างปล้อง พี่น้องยังต่างใจ : ความคิดเห็นไม่ตรงกัน

ไม้หลักปักเลน : โลเล ไม้แน่นอน

ไม้ซีกงัดไม้ซุง : ผู้มีกำลังน้อยคัดค้านผู้ที่มีกำลังมาก มีแต่จะประสบหายนะ

ไม้กันหมา : เครื่องป้องกัน

ยืนกระต่ายขาเดียว : พุดยั้งยืนอยู่คำเดียว โดยไม่เปลี่ยนความคิดเดิม

เรือล่มในหนองทองจะไปไหน : คนในเครือญาติแต่งงานกัน ทำให้ทรัพย์สิน

มรดกไม่ตกไปอยู่กับผู้อื่น

เรือล่มเมื่อจอด : คนที่ทำตนเป็นคนดีมาตลอด แต่มาเสียคนเมื่อแก่

เรือใหญ่คับคลอง : คนที่เคยรุ่งเรืองเป็นใหญ่เป็นโต เมื่อตกต่ำลงก็วาง

ตัวอย่างคนสามัญไม่ได้

ลมไม้พัดใบไม้ไม่ไหว : ไม่มีอะไรเป็นเหตุ ก็ไม่มีอะไรเกิดขึ้น

ล้วงคองเห่า : ลักขโมยหรือล่อลวงเอาทรัพย์สินจากผู้ที่น่าเกรงขาม

หรือผู้มีอำนาจ

ล้วงดับ : หลอกหลวงให้ตายใจ ล้วงเอาไปจนหมดเกลี้ยง

ลูกไม้ไม่ไกลต้น : ลูกย่อมไม่ต่างจากพ่อแม่มากนัก

วัวพันหลัก : ย้อนกลับเข้าหาที่เริ่มต้น

วัวสันหลังขาด เห็นกาบินผาดก็ตกใจ : คนที่มีพิรุณ คนที่มีความผิติดตัว

ทำให้มีความหวาดระแวง

เลื่อนอนกิน : คนที่ได้รับประโยชน์โดยไม่ต้องลงทุน

เสือเต่าจำศีล : คนที่มีท่าทีสงบเสงี่ยมแต่มีเล่ห์เหลี่ยมมาก

เสือหลายหาง ช้างหลายโลง : คนที่แสดงกิริยาอะอะตึงตัง

เสือซ่อนเล็บ : ผู้ที่มีความเก่งกล้าแต่ไม่แสดงออกมาให้เห็น,ผู้มีเล่ห์กลอยู่ในใจ

เสือลากหาง : คนที่ทำท่าทางเป็นเชิงขี้น เป็นกลอุบายให้ผู้อื่นตายใจ แล้วเข้า,

ทำการโดยไม่ทันให้รู้ตัวคนที่ทำท่าอย่างเสือลากหาง เพื่อชุให้กลัว

หมอบกระแด่ : หมอบนิ่งไม่มีทางสู้

หมอบราบคาบแก้ว : ยอมตามโดยไม่ขัดขืน ยอมแพ้แต่โดยดี

หมาเห่าไบตองแห้ง : คนที่เก่งแต่พูด

หมาหวงก้าง : คนที่หวงของที่ตนเองไม่สามารถเอาได้

หมูในเล้า : สิ่งที่อยู่ในเงื้อมมือ

หัวมังกุท้ายมังกร : ไม่เข้ากัน,ไม่กลมกลืนกัน,มีหลายอย่างปนเปกันจนหมดงาม

หาทำยาก : มีจำนวนน้อย หายาก

โอดกาเหว่า : ร้องไห้คร่ำครวญ

อ้อยเข้าปากข้าง : ประโยชน์ที่ตกอยู่ในมือแล้ว

2) หมวดศาสนา

เช่น คำว่าบาตร :- ไม่ยอมคบค้าสมาคมด้วย

คำว่า “คำว่า” เป็นคำกริยา หมายถึง กิริยาที่เอาหน้าลง

คำว่า “บาตร” เป็นคำนาม คือ ภาชนะสำหรับพระภิกษุหรือสามเณรใช้รับอาหาร

บิณฑบาต

แต่เมื่อนำมารวมกันเป็นสำนวน กลับหมายถึง การไม่ยอมคบค้าสมาคมด้วย มีต้นกำเนิดมาจากพระสงฆ์ ท่านใช้ลงโทษพุทธศาสนิกชนที่กระทำการอันเป็นที่เดือดร้อนแก่ วัดหรือพระสงฆ์ เป็นที่เสื่อมเสียเศร้าหมองแก่พระศาสนา พระสงฆ์ท่านก็จะใช้วิธีคำว่าบาตรของท่านเสียไม่ยอมให้คนผู้นั้นใส่บาตรของท่านอีกต่อไป

การ “คว่ำบาตร” ของพระสงฆ์ถือเป็นการขับไล่ผู้นั้นออกจากศาสนา ไม่ให้เกี่ยวข้องกับวัดหรือคณะสงฆ์อีกต่อไป พระสงฆ์จะไม่เข้าบ้าน ไม่ติดต่อบหาสนทนาด้วย ไม่ให้ผู้นั้นมีส่วนในการทำบุญประเภทใดทั้งสิ้น

เจ้าไม่มีศาล สมภารไม่มีวัด : คนที่ไม่มีหลักแหล่ง คนหลักลอย

สำนวนนี้ให้ความหมายตรงตัว ไม่ซ่อนความนัย เพราะเมื่อเจ้าขาดศาล สมภารขาดวัด ความเป็นเจ้าและความเป็นสมภารก็ย่อมขาดสภาพ คือไม่มีหลักแหล่งแห่งหนไว้ให้คนกราบไหว้

เมื่อเป็นสำนวนนำมาเปรียบเทียบกับคนธรรมดาทั่วไป ความหมายก็คือคนที่ไม่มีหลักแหล่งแห่งที่ หรือคนหลักลอย ย่อมขาดคนเคารพนับถือ และไม่มีใครไว้เนื้อเชื่อใจ

ตักบาตรถามพระ : จะให้อะไรแก่ผู้ใดไม่ควรถาม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานใช้ว่าตักบาตรอย่าถามพระ เป็นสำนวนที่นำเอาอาการของพระสงฆ์ที่ออกบิณฑบาตเปรียบเทียบ คือการที่พระสงฆ์ออกบิณฑบาตก็ประสงค์จะให้คนใส่บาตร ดังนั้นเมื่อจะใส่บาตรอยู่แล้วจึงไม่ควรจะถามพระอีก เห็นพระมาก็ใส่ได้เลยทีเดียว

“ตักบาตรถามพระ” หรือ “ตักบาตรอย่าถามพระ” เมื่อเป็นสำนวนหมายความว่า จะให้อะไรสิ่งหนึ่งสิ่งใดแก่ผู้ใด ในเมื่อผู้นั้นเต็มใจจะรับอยู่แล้ว จึงไม่ควรจะถามว่าจะเอาหรือไม่เอา เมื่อจะให้ก็ควรให้ได้เลย

ตัดหางปล่อยวัด : ตัดขาดไม่เกี่ยวข้องอีกต่อไป

สำนวนนี้มีที่มาจากวิถีดำรงชีวิตแต่ดั้งเดิมของคนไทย แยกทำความเข้าใจได้ 2 คำ คือคำว่า “ตัดหาง” กับคำว่า “ปล่อยวัด”

คำว่า “ตัดหาง” กำหนดมาจากแบบแผนประเพณีแต่โบราณกระทั่งกฎหมายเตียรบาล ยังกำหนดพิธีกรรมอันหนึ่งว่า ผู้ใดทะเลาะตบตีกันในเขตพระราชวัง หรือหญิงสาวใช้หรือทาสผู้ใดคลอดลูกหรือแท้งลูกในพระราชวัง ท่านให้ตั้งโรงพิธี 4 ประตู แต่ละประตูมีไก่อยู่คู่หนึ่ง ให้นิมนต์พระสงฆ์มาสวดพระพุทธมนต์สามวัน ให้หาพราหมณ์มากระทำบังสรวง เมื่อเสร็จพิธีแล้วจึงให้เอาไก่นั้นไปปล่อยเสียนอกเมือง เป็นการพาเสนียดจัญไรไปให้พ้นพระนคร อนึ่ง ที่จะนำไปปล่อยนั้นให้มีการเด็ดหางหรือตัดหางทิ้งด้วย

ส่วนหางของสัตว์ ถือเป็นส่วนสำคัญของสัตว์ ถือเป็นเครื่องชูรูปโฉม ถ้าขาดหางก็เป็นการเสียโฉม เป็นที่อับอายขายหน้า การถูกตัดหาง ก็เป็นส่วนหนึ่งของการทำให้อับอายขายหน้า

ภายหลังมีการกระทำต่อคน เช่น ตัดหางเป็ย ตัดผมหรือกล้อนผม ก็เป็นในความหมายเดียวกับการตัดหางไก่ คือผมของคนเป็นส่วนสำคัญเกี่ยวกับการชูรูปโฉมของคน การตัดส่วนสำคัญนี้คือการทำให้เสียโฉม สร้างความอับอาย

การเด็ดหางไก่หรือการตัดหางไก่ เป็นการถือเอาเคล็ดว่าสิ้นเคราะห์แล้ว และโบราณนิยมเอาไปปล่อยวัด เพราะวัดเป็นสถานที่ ที่มีความเหมาะสมในหลายประการ

ภายหลังเมื่อมาเป็นสำนวน คำนี้มีความหมายว่า “ เลิกไม่เลี้ยง ” ไม่เกี่ยวข้อง ไม่เอาเป็นธุระตลอดไป เช่น ลูกมีความประพฤติไม่ดี พ่อแม่เลี้ยงไม่ได้ ไม่เอาเป็นธุระต่อไป ก็เรียกว่า “ตัดหางปล่อยวัด” เปรียบเหมือนไก่ที่เสียเคราะห์ไปนั่นเอง

บอกบุญไม่รับ : บั้ง(หน้า)

วิถีชีวิตของชาวไทยที่เป็นพุทธศาสนิกชนมีอยู่เรื่องหนึ่งที่ยึดถือปฏิบัติร่วมกันมานานนั่นคือ การร่วมกันทำบุญ และชักชวนกันทำบุญ การชักชวนกันนี้เรียกว่า “บอกบุญ” เช่นเมื่อถึงกำหนดการทำบุญไม่ว่าจะเป็นบุญตามประเพณี เช่น บุญประจำปี บุญสลาก บุญกฐิน หรือบุญผ้าป่า ก็จะมีการป่าวประกาศให้รู้กันทั่วบ้าง บอกกันปากต่อปาก เพื่อร่วมศรัทธากันทำบุญ

คนที่ทำหน้าที่ป่าวประกาศหรือบอกต่อ ถือว่าเป็นผู้มีศรัทธาแก่กล้า เพราะสละทั้งเวลาและแรงงานของตัวเอง

ผู้ที่ได้รับการป่าวประกาศหรือได้รับการบอกบุญ จึงไม่มีใครจะปฏิเสธที่จะร่วมทำบุญด้วย เพื่อเป็นการสนับสนุนและส่งเสริมศรัทธาแรงกล้า นั้น ทั้งนี้เพราะการทำบุญนั้นถือเป็นเรื่องสำคัญ แม้จะขัดข้องหรือติดขัดในเรื่องใด ก็จักพักเรื่องนั้นไว้ก่อน หันมาให้การต้อนรับจับคู่ผู้ที่มาบอกบุญ ถ้าหน้าบึ้ง หน้าอ อารมณ์เสีย แม้จะบอกบุญให้แล้ว หน้าตาก็ยังไม่ดีขึ้น จึงเรียกคนหน้าออยู่ตลอดเวลาว่า “บอกบุญไม่รับ”

สำนวนนี้มาจากวิถีชีวิตของคนไทยในสวนการร่วมกันทำบุญ

ปิดทองหลังพระ : ทำความดีแต่ไม่ได้รับการยกย่องเพราะไม่มีใคร

เห็นคุณค่า

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้คำอธิบายว่า สำนวนนี้เป็นคำกิริยาที่มีความหมายว่า ทำความดีแต่ไม่ได้รับการยกย่อง เพราะไม่มีใครเห็นคุณค่า

ที่มาของสำนวน มาจากการปิดทองคำเปลวที่พระพุทธรูป คือ เมื่อพระพุทธรูปที่หล่อสำเร็จแล้ว ถึงเวลาจะปิดทองคำเปลว ก็จะทำพิธีเป็นงานใหญ่โตให้ประชาชนมาร่วมปิดทอง การปิดทองคำเปลวแก่พระองค์นั้น จะต้องปิดทั่วทั้งองค์พระพุทธรูป แต่คนทั่วไปมีความนิยมจนเป็นความเชื่อว่า จะต้องปิดด้านหน้าขององค์พระ ยิ่งปิดที่พระพักตร์ยิ่งจะได้บุญ

แรง จึงมุ่งที่จะปิดทองแต่ด้านหน้า โดยไม่สนใจที่จะปิดด้านหลังองค์พระ ชะรอยเป็นเพราะ พระพุทธรูปนั่งหันหลังชิดผนังโบสถ์ ด้านหลังพระไม่มีใครมองเห็น คนจึงไม่นิยม

เช่นนี้ความเชื่อจึงเกิดขึ้นว่า ใครที่ปิดทองหลังพระจะเป็นการไม่ดี ทั้งที่มีความตั้งใจดี จะไม่ได้หน้าได้ตาเหมือนปิดทองด้านหน้าเท่ากับว่าทำดีเสียเปล่า ทำแล้วใครก็ไม่มองเห็น จึงเกิดเป็นสำนวนพูดกันว่าเหมือน “ปิดทองหลังพระ”

มากับพระ : ไม่ได้มาร้าย

ในสังคมไทยเราให้ความเคารพพระสงฆ์ เมื่อพบพระสงฆ์หรือพระสงฆ์จะไป ที่ไหนก็จะได้รับการแสดงน้ำใจที่ดี เมื่อพระสงฆ์มีลูกศิษย์ไปด้วย ลูกศิษย์ก็พลอยได้รับน้ำใจ นั้นด้วยเช่นกัน การที่ลูกศิษย์มากับพระจึงมีแต่ดีไม่มีร้าย หรืออีกนัยหนึ่งก็เป็นการอาศัยบารมี ของพระปกป้องคุ้มกันตัวเอง

คำว่า “มากับพระ” จึงเป็นคำพูดเพื่อช่วยตัวเองไม่ให้ถูกทำร้าย เมื่อมีใครจะ เข้ามาทำร้ายก็พูดว่า “มากับพระ” จะหมายความว่า ตัวเองไม่ได้เป็นนักเลงอะไร ไม่มีพิษสง อะไร อย่าได้ทำร้ายฉันเลย เพราะฉันมากับพระ ใช้เป็นสำนวนพูดเล่นกัน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน อธิบายว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกิริยา หมายถึง ไม่ได้มาร้าย

วันพระไม่มีหนเดียว : วันหน้ายังมีโอกาสอีก

วันพระเป็นวันสำคัญวันหนึ่งในพระพุทธศาสนา กำหนดให้เป็นวันขึ้น 8 ค่ำ ขึ้น 15 ค่ำ กับแรม 8 ค่ำ แรม 14 ค่ำหรือ 15 ค่ำ วันทั้งสี่นี้พุทธศาสนิกชน ถือเป็นวันละเลิก อบายมุขแล้วมาประชุมกันเพื่อถือศีลฟังเทศน์ที่วัด

สังคมไทยแต่โบราณ ผู้คนได้พบปะหน้าตากันก็จะได้พบกันที่วัด และพบกัน ในวันพระไม่วันพระใดก็วันพระหนึ่ง สำนวน “วันพระไม่มีหนเดียว” นี้เป็นสำนวนที่ใช้ ปรามาสกัน ขอให้ระลึกไว้ว่าวันอื่นยังมีเพราะวันพระหน้าก็อาจต้องมาเจอกันอีก

เป็นอีกสำนวนหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไทย ในสมัยก่อน ได้เป็นอย่างดี ถ้าเป็นเช่นสังคมทุกวันนี้ สำนวนนี้คงไม่เกิดขึ้นอย่างแน่นอน

สอนหนังสือสั่งฆราวาส : สอนผู้มีความรู้ความสามารถอยู่แล้ว

สำนวนที่มีความหมายใกล้เคียงกันนี้อีกสำนวนหนึ่งที่มีกใช้แทนกันนั้นก็คือ “สอนจระเข้ให้ว่ายน้ำ” ซึ่งมีความหมายตามพจนานุกรมว่า สอนสิ่งที่เขารู้ดีอยู่แล้ว

การเรียนการสอนของคนสมัยโบราณกระทำกันที่วัด ชาวบ้านส่งลูกหลานไป ฟากหลวงตาสอนทั้งความรู้และกิริยามารยาท หลวงตาจึงเป็นพระที่ชาวบ้านให้ความเคารพ ยำเกรง และยกย่องว่าเป็นผู้มีความรู้ แต่เหนือหลวงตาหรือผู้บังคับบัญชาพระทั้งหลายอีกที่ หนึ่งก็คือ สั่งฆราวาส

ชาวบ้านถือว่าสังฆราชเป็นผู้มีความรู้ความสามารถยอดเยี่ยมเพราะสามารถควบคุมดูแลพระทั้งปวงได้ สอนหนังสือสังฆราชจึงถือว่าสอนผู้มีความรู้ความสามารถอยู่แล้ว
พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน อธิบายว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกริยา หมายถึง สอนผู้มีความรู้ความสามารถอยู่แล้ว

เห็นกงจักรเป็นดอกบัว : เห็นผิดเป็นชอบ

ที่มาของสำนวนนี้มาจากชาดก เรื่อง มิตตวินทุชาดก ครั้งนั้นพระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นเทวดาไปเที่ยวเมืองนรก ไปเห็นมิตตวินทุซึ่งทำร้ายมารดาตายไปตกนรก กำลังได้รับความทุกข์เวทนาจากการที่มีกงจักรครอบอยู่ที่หัว กงจักรจะหมุนผ่าหัวทำให้เลือดไหลซึมอยู่ พระโพธิสัตว์แลเห็นกงจักรเป็นดอกบัวสวยงามก็อยากได้ ขอเอากงจักรนั้นมาครอบหัวตน

จากชาดกเรื่องนี้จึงกลายเป็นสำนวนใช้มนกรณีที่ใครทำอะไรโดยไม่เห็นสิ่งไม่ดีกลายเป็นดีแล้วทำลงไป ก็พูดว่า “เห็นกงจักรเป็นดอกบัว ”

แก้วต : อยู่วัดนาน ไม่ทันโลก

ขนทรายเข้าวัด : หาประโยชน์แก่ส่วนรวม

ข้าวซังซี ตีซังสงฆ์ : ปล่อยไปตามเรื่องตามราว ไม่เอาธุระ

ชายผ้าเหลือง : อาณิสสของการบวช

เชื่อน้ำมนต์ : เชื่อดื้อ

กรวดน้ำคว่ำกะลา : ไม่คบหาสมาคมเป็นพวกเดียวกัน

ตบหน้ากลางศาลา ขอขมาที่บ้าน : ยอมรับผิดที่ไม่สมกับความผิดที่ทำไว้

ทำบุญเอาหน้า ภาวานากันตาย : ทำบุญเพื่ออวดผู้อื่น ไม่ใช่ทำด้วยใจบริสุทธิ์

บนบานศาลกล่าว : ขอร้องให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ช่วยเหลือ

บุญทำกรรมแต่ง : บุญหรือบาปที่ทำไว้ในชาติก่อนเป็นผลถึงชาตินี้

ปล้ำฝูกลูกปลุกฝู : พยายามทำให้มีเรื่องราวขึ้นมา

แมวพึ่งพระ : การอยู่ในความคุ้มครองของผู้ใหญ่

ไม่เห็นแก่งี้ ก็เห็นแก่งี้เหลือง : ถึงไม่เห็นแก่งี้ด้วยมีพฤติกรรม ต่ำทราม

จนรับไม่ได้ ก็ขอให้ให้อภัยเพราะเห็นแก่

อีกคนหนึ่งซึ่งเป็นคนที่ดีต่อเราก็แล้วกัน

ศาสนาเรียวลง : ศีลธรรมเสื่อมลง ความดีเสื่อมลง

ส่องบาตร : ถูตามไปโดยไม่รู้เหตุผล

สร้างวัดให้ลูกเล่น : มั่งมี

เห็นชายผ้าเหลือง : เห็นลูกบวช

เอาบาตรใหม่เข้ามา : เอาอำนาจมากมาข่มขู่

3) หมวดจารีตประเพณี

เช่น **คลุมถุงชน** : ประเพณีการแต่งงานที่พ่อแม่เป็นผู้จัดการให้

เป็นส่วนวนเก่าอีกส่วนวนหนึ่ง พอพูดขึ้นก็เป็นทีที่เข้าใจกันว่าหมายถึง ประเพณีแต่งงาน ที่ทั้งฝ่ายหญิงและฝ่ายชายไม่เคยเห็นหน้าและไม่มีใจผูกสมักรักใคร่กันมาก่อน เป็นเรื่องของบิดามารดาในการเลือกคู่ครองให้กับลูก ย่อมมีความรอบคอบระมัดระวังมากกว่า เนื่องด้วยประสบการณ์ของชีวิตที่มีมากกว่านั้นอย่างหนึ่ง และกระทำไปบนความบริสุทธิ์ใจอีกอย่างหนึ่ง

แต่ถ้าเป็นสมัยนี้ ใครขึ้นยังทำเช่นนี้อยู่อีก ก็จะถูกมองว่าใช้อำนาจข่มขืนใจลูก และไม่ทันสมัย เพราะความรักและการแต่งงานจะต้องเป็นเรื่องของ “ปลุกเรือนตามใจผู้ อยู่ ผูกคู่ตามใจผู้นอน”

ความว้าวไม่ทันหาย ความควายเข้ามาแทรก : เกิดเรื่องเดือดร้อนขึ้นมา เรื่องหนึ่งยังไม่ทันจะแก้ไข ก็เกิดเรื่องใหม่ขึ้นมาอีก

ในบทพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2 เรื่องไกรทอง พูดถึงส่วนนี้เอาไว้ว่า

“พบปะหน้าไหนใส่เอาหมด

ไม่ลดละทะเลาะคนเสียจนทั่ว

ตะกั้งตะเกียงเงียงงารอบตัว

ความว้าวยังไม่หายความควายมา”

พร้อมกับมีนิทานเล่าประกอบเป็นใจความว่า เกิดคดีลักวัวพิพาท

กันระหว่างชายสองคน พระเจ้าแผ่นดินทรงชำระคดียังไม่ทันเสร็จ ก็เกิดเรื่องควายระหว่างชายทั้งสอง ขึ้นมาอีก พระเจ้าแผ่นดินถึงกับตรัสว่า “ความว้าวไม่ทันหาย ความควายเข้ามาแทรก”

มีสำนวนไทยในชั้นหลังๆ ซึ่งความหมายเดียวกันหรือใกล้เคียงกันเช่น “พระศุกร์เข้าพระเสาร์แทรก” หรือ “ทุกซ่ข้ากรรมชดวิบัติเป็น” คือ เกิดเรื่องเดือดร้อนขึ้นมาเรื่องยังไม่ทันจะแก้ไขเรื่องเสร็จ ก็เกิดเรื่องใหม่ซ้อนขึ้นอีก

สำนวนนี้สะท้อนวิถีชีวิตคนไทยแต่หนหลังได้อย่างดี ซึ่งจะผูกพันชีวิตอยู่กับวัวกับควาย อยู่กับเรือกสวนไร่นา วัวควายเป็นสัตว์ใช้งานที่มีความสำคัญกับความมั่นคงของชีวิต เกือบทุกหลังคาเรือนจะต้องมีวัวควาย ความกระทบกระทั่งจึงเกิดเป็นคดีความขึ้นได้ง่าย

ทุกวันนี้สังคมเปลี่ยนแปลงไปมาก ขาวนาหันไปใช้รถไถที่เรียก “ควายเหล็ก” เด็ก
รุ่นหลังต่อไปคงหาควัวควายจริงๆยากเต็มที

โคลมลอย : ไม่มีมูล เหลวไหล

ถ้า “โคลม” คำเดียวเป็นคำนาม แปลว่า ตะเกียงหรือเครื่องตามไฟซึ่งมีที่บัง
ลม ใช้หัวหรือแขน ส่วน “ลอย” เป็นกิริยา คืออาการไม่อยู่กับที่

เมื่อเอาสองคำมารวมกัน เกิดเป็นคำใหม่ ที่เป็นคำนาม แปลว่าชื่อเครื่องตาม
ไฟชนิดหนึ่งที่จุดไฟแล้วปล่อยให้ลอยไปในอากาศ แต่ถ้าเป็นคำวิเศษณ์กลับหมายถึง ไม่มีมูล
หรือเหลวไหล

เมื่อครั้งพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสยุโรป เมื่อ
ปี พ.ศ.2440 ทรงมีพระราชหัตถเลขาถึงพระพันปีหลวง มีว่า “คำว่าโคลม นี้มีความหมายตาม
ศัพท์แปลงใช้กันว่าพูดทุกอย่างอะไรไม่กินความกัน ๆ ไม่เข้าเรื่อง ๆ พูดหลงไหลไป ๆ พูดโดยไม่มี
เค้ามูลที่เห็นว่าควรจะพูดอย่างนั้นแต่แรก ใช้กันว่าโคลมลอย...เพราะเหตุฉะนั้นเมื่อมีใครกล่าว
ความไม่เข้าเรื่อง ๆ ไม่กินความกัน ก็ใช้ว่ากันว่า โคลมลอย แล้วย่นสั้นลงแต่ว่า โคลม ก็ใช้ได้
เหมือนกัน”

ในปัจจุบัน สำนวนนี้ใช้กันจนเป็นที่เข้าใจว่า หมายถึง การพูด กูเรื่องขึ้น
หรือพูดลอยๆและพูดไม่จริง

พิธีรีตอง : งานพิธีตามแบบ มีบทบาทมาก

เป็นสำนวนแล้วมีความหมาย 2 แบบ

1. มีความหมายตรงกับคำ คือพิธีรีตองตามแบบแผนที่ยึดถือปฏิบัติมา
2. หมายถึง การทำอะไรที่ชักช้ายืดเยื้อ หรือมีบทบาทมาก

ที่มาของสำนวน คงเอามาจากพิธีการต่างๆ ในสมัยโบราณจะมีการใช้ใบไม้
ใบตอง หรือตองกล้วย นำมาเย็บทำเป็นบายศรี เย็บเป็นกระทง การทำใบตองเหล่านี้จะต้อง
นำมารีด พับให้รีเป็นแถบเพื่อนำไปเย็บขึ้นรูป การกระทำต้องละเอียดเป็นชั้นเป็นตอนไป
ตามลำดับ เลยมีคำพูดว่าทำเป็น “พิธีรีตอง” เมื่อเป็นสำนวน หมายถึง การกระทำที่มีบทบาท
ชั้นตอนมาก หรือการกระทำที่ชักช้าอืดอาด

มะพร้าวหัวยัดปาก : พูดก้าวร้าวอาจเป็นภัยแก่ตัว

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายว่าเป็นสำนวนที่เป็นคำ
กิริยา หมายถึง พูดก้าวร้าวอาจเป็นภัยแก่ตัว

สำนวนนี้เป็นคำเก่ามีปรากฏอยู่ในกฎหมายลักษณะอาญาหลวงแผ่นดินใน
รัชสมัยพระเจ้าอยู่หัวมีว่า “มาตราหนึ่ง ผู้ใดใจโลภนักมักใหญ่ใฝ่สูงให้เกินศักดิ์...แลถ้อยคำมี
ควรเจรจาเอามาเจรจาเข้าในระวางราชาศัพท์...ท่านให้ลงโทษ 8 สฐาน สฐานหนึ่งให้ฟันคอริบ

เรือน สฐานหนึ่งให้เอามะพร้าวห้าวยัดปาก...” โทษมะพร้าวห้าวยัดปากนี้ให้เอามะพร้าวห้าวมาปอกเปลือกให้เกลี้ยง จนถึงกะลาข้างในแล้วยัดเข้าไปในปาก วิธีลงโทษเอามะพร้าวห้าวยัดปาก จึงกลายเป็นคำพูดกันทั่ว สำหรับใครที่พูดก้าวร้าวล่วงเกิน หมิ่นประมาทอาจจะเป็นภัยแก่ตัวได้ก็จะพูดกันว่า เดียวโดนมะพร้าวห้าวยัดปาก

กฎหมายนี้ถูกยกเลิกไปแล้ว และปัจจุบันไม่มีใครถูกลงโทษเช่นนั้นอีก ส่วนวันนี้จึงกลายเป็นมรดกชิ้นหนึ่งของสังคมสมัยก่อน

ราชรถมาเกย : โชคกลางหรือยศตำแหน่งมาถึงโดยไม่รู้ตัว

คนส่วนมากเมื่อพูดหรือได้ยินสำนวนนี้มักจินตนาการไปถึงเทพนิยาย แต่ความจริงแล้วต้นเค้าของสำนวนนี้มาจากราชประเพณีโบราณ เมื่อพระเจ้าแผ่นดินสวรรคต ไม่มีผู้รับราชสมบัติ เสนาอำมาตย์ก็พร้อมกันเอาราชรถมาเสี่ยงทาย ให้ราชรถแล่นไป ราชรถไปหยุดที่บุคคลผู้ใดก็เชิญผู้นั้นมาครองราชสมบัติเป็นพระเจ้าแผ่นดินสืบไป โดยถือว่าผู้นั้นมีบุญ

เรื่องราชรถมาเกยมีปรากฏอยู่ในพงศาวดารเขมร คือการครองราชย์สมบัติของพระเจ้าไชยวรมันที่ 4 เมื่อ พ.ศ.1471 ถึง พ.ศ. 1484 และหลังจากพระเจ้าไชยวรมันที่ 4 ก็ยังมีปรากฏว่าได้มีประเพณีเสี่ยงทายราชรถอีก

ส่วนของไทยเราไม่มีปรากฏ จะมีก็แต่ในพงศาวดารเหนือ แต่เป็นการเสี่ยงทายโดยเรือ เพราะเหตุว่า สมัยโบราณเราสัญจรไปมาโดยทางเรือมากกว่านั่นเอง

เมื่อมาเป็นสำนวนมักจะใช้กับคนที่สับสนโชคใหญ่โดยไม่รู้ตัวหรือใช้กับคนที่ไม่ชวนขวยจะทำอะไร คืออยู่นิ่งๆเฉยๆ ก็มักจะพูดว่าจะรอให้ราชรถมาเกยหรืออย่างไร

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่าเป็นสำนวนที่เป็นคำนามหมายถึง โชคกลางหรือยศตำแหน่งมาถึงโดยไม่รู้ตัว

ลงขัน : เอาเงินใส่ลงในขันเพื่อช่วยในงานต่างๆ,เอาเงินมารวมกันเพื่อ

ทำกิจการอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน

ในงานโขนจุก ถ้าทำอย่างประเพณีโบราณแล้ว เจ้าภาพจะให้นำขันเชิงมาตั้งสำหรับญาติพี่น้องหรือแขกที่ไปร่วมงาน จะได้เอาเงินหรือสิ่งของเครื่องทองรูปพรรณต่างๆใส่ลงในขัน เป็นการทำขวัญเด็กที่โขนจุก จึงมีคำพูดว่า “ลงขัน” ซึ่งก็คือประเพณีให้ของขวัญแบบโบราณ ปัจจุบันประเพณีอย่างนี้ไม่นิยมทำกันแล้ว แต่ก็ยังมีการร่วมทำกิจการบางอย่างด้วยกันโดยการร่วมลงทุน มักจะพูดว่า “ลงขัน”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกริยา หมายถึง เอาเงินใส่ลงในขันเพื่อช่วยงานต่างๆ หรือ เอาเงินมารวมกันเพื่อทำกิจการอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน

ลูกผีลูกคน : เอาเป็นที่แน่นอนยังไม่ได้

ในสมัยก่อนการแพทย์ยังไม่เจริญ เด็กคลอดออกมาถ้ายังไม่พ้น 3 วัน ยังถือเป็นช่วงอันตรายที่เด็กอาจจะตายได้ จึงเกิดพิธีทำเคล็ดเพื่อเอาขวัญเด็กโดยนำเด็กแรกคลอดนั้นใส่ในกระดังร่อนพร้อมกับร้องว่า “สามวันลูกผีสี่วันลูกคน ลูกของใครเอาไปเน้อ” ในคำทำขวัญเด็กก็มีว่า “เราสู้ขอซื้อไว้ ให้เป็นเบี้ยสามสิบสาม ค่าตัวตามสินไถ่ ในสามวันเป็นลูกผีสี่วันเป็นลูกคน”

ภายหลังจึงเกิดเป็นคำพูดว่า “ลูกผีลูกคน” เป็นสำนวน ใช้ในเรื่องอะไรก็ตามที่ไม่แน่ อาจจะได้หรือไม่ได้ จะสำเร็จหรือไม่สำเร็จก็กำกวม อย่างนี้ก็พูดว่า “ลูกผีลูกคน”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำวิเศษณ์ หมายถึงเอาเป็นที่แน่นอนยังไม่ได้

ลูกสมภารหลานเจ้าวัด : ลูกเจ้านาย ลูกผู้มีอำนาจ

สมัยก่อนวัดมีบทบาทต่อสังคมอย่างมาก ชาวบ้านนิยมส่งลูกหลานไปร่ำเรียนเขียนอ่านที่วัดเด็กบางคนที่เป็นลูกเป็นหลานเจ้าอาวาส ก็จะได้รับความสะดวกใจจากเด็กคนอื่นๆ หรือเด็กอื่นๆ ก็จะต้องระวังไม่ไปทำอะไรให้เป็นที่ขัดใจแก่เด็กเหล่านั้น เกิดมีคำพูด “ลูกสมภารหลานเจ้าวัด” ขึ้น เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างทุกวันนี้ก็มีคำพูดใหม่ๆ ขึ้นแทนเช่น “ลูกท่านหลานเธอ” มีความหมายเดียวกัน

“ลูกสมภารหลานเจ้าวัด” เป็นสำนวนหมายความว่า ลูกเจ้านาย ลูกผู้มีอำนาจ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึงลูกเจ้านาย ลูกผู้มีอำนาจ

เออนอห่อหมก : เห็นด้วย, พลอยเห็นตามไปด้วย

ส่วนมากจะพบเขียนว่า “เออออห่อหมก” แต่คำว่า “เออนอห่อหมก” เป็นคำเก่ากว่า สำนวนนี้มีมูลมาจากประเพณีแต่งงานของไทยแต่โบราณ ตามประเพณีมีว่า เมื่อผู้ขอรับหมั้นกันเสร็จแล้วถึงกำหนดวันสุกดิบ คือวันก่อนฤกษ์แต่ง ฝ่ายชายจะต้องจัดผ้าไหว้และขันหมากไปบ้านเจ้าสาว ในขันหมากมีขันใส่ข้าวสาร หมากและพลู มีเตียม คือตะลุ่มใส่หมาก พลู หมูต้ม ขนมจีน ห่อหมก

“ห่อหมก” เป็นของสำคัญที่ขาดไม่ได้ เวลาจัดเมื่อนึกถึงห่อหมก คนจัดก็มักอุทานว่า “เออนอห่อหมก” ห่อหมกก็ยังมีความหมายว่า ทั้งสองฝ่ายตกลงกันด้วยดี มีห่อหมกเป็นเครื่องหมายรับรู้ นี่เป็นความนิยมยึดถือสืบเนื่องกันช้านาน

เมื่อเป็นสำนวนหมายความว่า รับคำด้วยดี ตกลงด้วย พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกริยา หมายถึง เห็นด้วย พลอยเห็นตามไปด้วย

แก้วฤจะรู้หมอง ทองฤจะรู้เศร้า : ของหลวงตกว่าไม้ไหล ตกไฟไม้ไหม้เป็น
 ส่วนวนที่มีใช้ในกฎหมายลักษณะอาญาหลวงแผ่นดิน (ส) สำหรับส่วนวน
 "ตกว่าไม้ไหล ตกไฟไม้ไหม้" ที่ใช้เป็นคำอธิบายนี้ ปัจจุบันนำไปใช้กับความประพฤติดของคน
 ถ้าเป็นคนดีก็ยอมตกว่าไม้ไหล ตกไฟไม้ไหม้ คือไม่ได้รับอันตรายสมัยก่อนคงใช้หมายถึงทรัพย์สิน
 สมบัติของหลวง

กินสี่ถ้วย : กินเลี้ยงในพิธีการ

ข้าวเหลือเกลืออิม : บ้านเมืองที่บริบูรณ์ด้วยข้าวปลาอาหาร

คองทั้งสันหลังเหล็ก : กล้าอย่างไม่กลัวอันตราย

เงื่อง่าราคาแพง : จะทำอะไรก็ไม่กล้าตัดสินใจทำลงไป ดีแต่ทำทำว่าจะทำเท่านั้น

ได้เสีย : ได้เงินเสียเงิน ร่วมประเวณี

ดินโรงดินศาล : พวกชอบหารายได้เล็กๆน้อยๆ ตามโรงตามศาล

บอกศาลา : ประกาศไม่รับผิดชอบ ตัดขาดไม่ให้ความอุปการะเลี้ยงดู

บ้านเคยอยู่เคยนอน : สถานที่ตนเคยอยู่อาศัยมาก่อน

บ้านเมืองมีชื่อมีแป : ประเทศยอมมีกฎหมายคุ้มครอง

ปลูกฝัง : ตกแต่งให้มีเหย้ามีเรือน บำรุงให้เจริญ

ผีถึงป่าช้า : ต้องยอมทำด้วยความจำใจหรือไม่มีทางเลือก

ฝังรกรากราก : ตั้งถิ่นฐานประจำ

พลั้งปากเสียสิน พลั้งตีนตกต้นไม้ : พุดหรือทำอะไรโดยไม่ระมัดระวัง

ยอมเกิดความเสียหาย

ฟาดเคราะห์ : ทำพิธีปิดสิ่งชั่วร้ายให้ไปจากตัว

มาหมอกก็มากความ : มากคนก็มากเรื่อง

มีภาษีกว่า : ได้เปรียบ

ยกครู : ทำพิธีบูชาครู

โยนกลอง : โยนภาระไปให้คนอื่น

ร้อยแปด : มากมายหลายชนิด

แรงถามหา : แก่จวนตาย

ลงเอย : จบ

ไล่เบี้ย : เรียกร้องเอาค่าเสียหายเป็นลำดับไป

สะกิดตีนเมรุ : ต่ำ เลว เลวทรามต่ำช้า ไม่มีราคาค่างวด

เสียรางวัล : พลอยได้รับผิดชอบในเหตุที่เกิดขึ้นด้วย

พลอยเสียหายไปด้วย

หากินตามดินโรงตีศาล : หาเลี้ยงชีพโดยรับงานเบ็ดเตล็ด ใ้ผู้ไปติดต่อ
กับสถานที่ราชการ

เอาปูนหมายหัว : ผูกอาฆาตไว้ คาคโทษไว้ เชื่อแน่ว่าจะเป็นไป
ตามที่คาคหมายไว้

4) หมวดตำนาน

เช่น คนรักเท่าผืนหนัง คนชังเท่าผืนเสื่อ : คนรักมีน้อย คนชังมีมาก

ในตำนานเมืองเงินยวงเชียงแสน มีคำสอนของท้าวลาวจั่งกราชว่า “โบราณว่า
คนรักใหญ่เท่ารอยตีนเสื่อ คนชังคนเบือกวางเท่าเสื่อลำแพน” ที่จริงของโบราณชัดเจนดีกว่า
เพราะรอยตีนเสื่อใหญ่อย่างไรก็ไม่เกินฝ่าโอ่ง แต่ผืนหนังนี่ยังต้องมีข้อแย้งขึ้นมาอีกว่า หนังผืน
เล็กหรือหนังผืนใหญ่ เพราะผืนหนังมันไม่มีขนาดที่แน่นอน

แต่อย่างไรก็ตาม สำนวนนี้เป็นสำนวนที่เก่ามากสำนวนหนึ่งของไทยเรา
เป็นสำนวนที่หมายเป็นคติสอนใจว่า คนรักเรานั้นมีไม่มากนักในขณะที่คนเกลียดเรากลับมี
มากกว่า

กระต่ายหมายจันทร์ : ผู้ชายที่หมายปองผู้หญิงที่ฐานะดีกว่า

เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางว่าสำนวนนี้ เป็นการเปรียบชายต่ำศักดิ์เป็น
กระต่าย และหญิงสูงศักดิ์เป็นดวงจันทร์ แต่จะเริ่มมีการเปรียบอย่างนี้มาตั้งแต่เมื่อใดนั้น หา
ทราบไม่ แต่เมื่อครั้งสมัยกรุงศรีอยุธยา เมื่อพูดถึงชายที่หมายหญิงสูงศักดิ์ ก็นิยมเอากระต่าย
กับดวงจันทร์มาเปรียบเทียบ เช่น โคลงของศรีปราชญ์ ในสมันสมเด็จพระนารายณ์

“หะทายกระต่ายเต็น ชมจันทร์
มักบ่เจียมตัวมัน ต่ำต้อย
นกยูงหากกระสัน ถึงเมฆ
มักบ่เจียมตัวน้อย ต่ำต้อยเดียวรณาน”

สำนวนนี้อาจมาจากการสังเกตธรรมชาติเวลาคืนเดือนหงายกระต่ายชอบ
ออกมาวิ่งเล่นกลางแสงจันทร์ ก็เป็นไปได้

อีกตัวอย่างหนึ่ง ในนิทานเวตาลของ น.ม.ส.

“เพ็ญพระจันทร์นั้นสว่างแต่ข้างขึ้น
กระต่ายมีนเมาเพ็ญจนเป็นบ้า
อันทรามวัยใสทุกเวลา
น้ำใจเข้าเฝ้ามีนทั้งขึ้นแรม”

กรุงศรีอยุธยาไม่สิ้นคนดี

กรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานียาวนานถึง 400 ปี เฉลียววิฤตมากมาย วิฤตใหญ่ก็คือเสียกรุงถึงสองครั้ง ส่วนคนที่บอกความหมายอย่างตรงตัว สันนิษฐานว่า น่าจะมีมาแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยานั้นแล้ว

ในเสภาขุนช้างขุนแผน ตอนเถรवादจะมาแก้แค้นหลายชุมพลมีคำของเถรจิ้งกล่าวถึงหลายชุมพลเถรवादว่า “ฤทธิ์เดชเวทมนต์กลใดใด ที่พระครูทำได้มันไวกว่าคนดีไม่สิ้นอยุธยา อย่าชะล่าใจ นักจักเสียที”

กว่าถั่วจะสุกงาก็ไหม้ : อีกเรื่องหนึ่งที่สำคัญกว่าก็ล้มเหลว

สำนวนนี้คงมาจากการเอาถั่วกับมางมาคั่วพร้อมกัน ถั่วเม็ดใหญ่สุกซ้า ดังนั้นกว่าถั่วจะสุกงาก็ไหม้ คือกว่าจะทำเรื่องหนึ่งสำเร็จ อีกเรื่องหนึ่งที่สำคัญเหมือนกันก็ล้มเหลวไปในเสภาขุนช้างขุนแผน มีกลอนกล่าวถึงสำนวนนี้ว่า

“อุปมาเหมือนงาระคนถั่ว

ประดังไฟใส่คั่วกระเบื้องนั้น

งาร้อนฤจะผ่นให้ถั่วทัน

พอถั่วสุกก็จะอันตรายงา”

ความรู้ท่วมหัวเอาตัวไม่รอด : มีความรู้มากแต่ไม่รู้จักใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ เป็นสำนวนที่มีความหมายตรงตัว คือจำเรียนนามมีความรู้มากมาย แต่สร้างเนื้อสร้างตัวไม่ได้ หรือเมื่อชีวิตมีวิฤตก็ไม่สามารถนำเอาความรู้ที่มีอยู่มาแก้ปัญหาวิฤตเหล่านั้นได้

งอกพระราม : มีความทุกข์ยากลำบากเต็มที่

คำว่า “งอม” หมายถึง สุกมากจนเกือบจะเน่า แต่เมื่อนำมาใช้เป็นสำนวนหมายถึง แย่ ได้รับความทุกข์ทรมานมาก หรือบอบช้ำมากหรือยากที่จะมีโอกาสโง่หัวขึ้น เช่นเป็นไข้เสียงอม ถูกใช้งานมากจนงอม หรือถูกตีเสียงอม

ส่วนคำว่า “งอมพระราม” มาจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ที่คนไทยเรารู้จักกันเป็นอย่างดี คือตอนพระรามถูกขับออกจากเมืองรอนแรมไปถึง 14 ปี ต้องรบกับทศกัณฐ์เสียจนหมดวงศ์ สูญเสียมิตรสหายที่เป็นยักษ์ไปจนหมดสิ้น จึงได้นางสีดาลับค้อนมา กว่าจะได้มีความสุข ก็งอกพระราม

จอกหอทองชน : เยอหยิ่งลบหลู่ผู้มีคุณ

บางแห่งจะมีคำต่อท้ายเพิ่มเข้าไปอีกเป็น “จอกหอทองชน ยกตนข่มท่าน” ในนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่พูดถึงคำนี้ไว้ว่า

“คำโบราณท่านพูดถูกทุกสิ่ง เขาว่าลิงจอกทองมันพองชน”

สันนิษฐานว่า สำนวนนี้ได้มาจากกิริยาของลิง

ที่เท่าแมวดิ้นตาย : ที่ดินหรือเนื้อที่เล็กน้อย

เป็นสำนวนหมายถึงที่ดินจำนวนเล็กน้อย เพียงเท่าตัวแมวดิ้นตาย เหมือนกับความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึงที่ดินหรือเนื้อที่เล็กน้อย

ที่มาของสำนวนนี้มาจาก เรื่องเล่าที่ศรีธนญไชยเอาชนะพระราชารื่องมีอยู่ว่าศรีธนญไชยขอพระราชทานที่ดินเท่าแมวดิ้นตาย พระเจ้าแผ่นดินทรงคิดว่าที่เพียงเล็กน้อยก็โปรดยกให้ ศรีธนญไชยจึงเอาเชือกมาผูกคอแมว แล้วใช้ไม้ไล่ตี แมวก็วิ่งหนี กว้าแมวจะตายก็ได้ที่จำนวนมากมาย

แต่เมื่อมาเป็นสำนวนได้นำเอาเค้าเรื่องที่หมายถึงที่ดินจำนวนเล็กน้อย ไม่ได้นำเอาผลของเรื่องที่ศรีธนญไชยได้ที่ดินมากมายมาเป็นความหมายของสำนวน

รักยาวให้บัน รักสั้นให้ต่อ : รักจะอยู่ยืดยาวต้องไม่อาฆาตพยาบาท

รักจะเลิกร้างกันให้คิดพยาบาท

เป็นสำนวนปริศนาให้ตีความหมายอีกชั้นหนึ่ง เค้าเดิมของสำนวนมาจากชาดกเรื่องหนึ่ง โดยเรื่องย่อว่าพระเจ้าพรหมทัต ผู้ครองแคว้นพาราณสี ยกทัพไปตีแคว้นโกศล เจ้าผู้ครองแคว้นโกศลสู้ไม่ได้จึงพาพระมเหสีหลบหนีเข้ามาอาศัยอย่างคนสามัญในเมืองพาราณสีต่อมาพระมเหสีประสูติพระโอรสพร้อมกับถูกจับได้ฐานหลบเข้ามาอาศัย

พระเจ้าพรหมทัต จึงให้นำตัวเจ้าผู้ครองแคว้นโกศลและมเหสีไปประหารชีวิต ระหว่างทาง เจ้าผู้ครองแคว้นโกศล เห็นพระโอรสแต่ทำเป็นไม่รู้จำ ได้แต่ตรัสเปรยขึ้นว่า “ลูกเอ๋ย อย่าเห็นแก่การยาว อย่าเห็นแก่การสั้น เหวไม่ระงับด้วยเวร เหวย่อมระงับด้วยไม่มีเวร”

เจ้าผู้ครองแคว้นโกศลและมเหสีถูกประหารชีวิต ฝ่ายพระโอรสไปอาศัยอยู่กับนายหัตถาจารย์ผู้หนึ่งจนโต และเข้าถวายตัวรับราชการในพระเจ้าพรหมทัต ได้เป็นคนโปรดทรงใช้สอยสนิทสนมติดพระองค์ วันหนึ่งพระเจ้าพรหมทัตเสด็จพระพาสป่า ระหว่างทางทรงแวะพักและทรงบรรทมหลับไป พระโอรสคิดว่าพระเจ้าพรหมทัตผู้นี้ที่ฆ่าพระบิดาตน จึงชักพระแสงออกจากฝักจะฟัน ก็ให้ระลึกถึงคำพูดของพระบิดา คิดว่าไม่ควรละเมิดโอวาทของพระบิดา สอดพระแสงเข้าฝักไว้อย่างเดิม แต่มาคิดว่าโอกาสที่จะฆ่าพระเจ้าพรหมทัตเช่นนี้หาได้ยากมาก จึงชักพระแสงอีก ก็คิดถึงคำพูดของพระบิดาได้อีก พระโอรสชักพระแสงเข้าออกเช่นนี้เป็นหลายครั้ง

กระทั่งพระเจ้าพรหมทัตตื่นบรรทมก็รับสั่งถาม พระโอรสทรงตอบไปตามความสัตย์จริง พระเจ้าพรหมทัตยิ่งโปรดปรานยิ่งนัก ทรงชุบเลี้ยงอย่างพระราชบุตรของตน

แล้วโปรดให้ไปครองแคว้นโกศลของพระบิดา ต่อมาพระเจ้าพรหมทัตสวรรคตไม่มีโอรสสืบราชสมบัติ พระโอรสได้ครองแคว้นพาราณสีอีกแคว้นหนึ่ง กลายเป็นกษัตริย์ครองทั้งสองแคว้นในเวลาเดียวกัน

ชาตกรเรื่องนี้คิดว่าสำคัญว่า เวนั้นย่อมจะติดต่อหมุนเวียนไปยืดยาว ดังนั้นอย่าเห็นแก่ยาว คือไม่ให้คิดจงเวร ส่วนที่ว่าอย่าเห็นแก่ยาว คือไม่ให้คิดจงเวร ส่วนที่ว่าอย่าเห็นแก่การสั้นก็คือ อย่าคิดสั้นคิดเองง่ายๆ ถ้าคิดสั้นย่อมจะเป็นเวรกันต่อไปอีก ดังนั้นถ้าจะคิดสั้นให้คิดต่อไปยาวๆ ให้รอบคอบเสียก่อน

สำนวน “รักยาวให้สั้น รักสั้นให้ต่อ” คงมีที่มาจากชาตกรนี้เป็นหลัก แต่ได้แปลความหมายรวบให้สั้นเข้า

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกิริยา หมายถึง รักจะอยู่ยืดยาวต้องไม่อาฆาตพยาบาท รักจะเลิกร้างกันให้คิดพยาบาท

เส้นผมบังภูเขา : เรื่องง่ายๆ แต่คิดไม่ออกเหมือนมีอะไรมาบังอยู่

สำนวนนี้มีที่มาจากเรื่อง คาวี ตอนหลวิชัยฆ่าท้าวสันนุราชแล้วให้คาวีมาปรากฏเหมือนท้าวสันนุราชชบศวกวีไปหานางจันทร์สุดา นางหลงเข้าใจว่าเป็นท้าวสันนุราช คาวีจึงแสร้งพูดเป็นนัยว่า

“เจ้าเอ๋ยเจ้าพี่ ไม่พอที่จะสะเทินเงินขาม
 พี่สู้แสนทรมาณพยายาม เพราะนางรูปร่างมทรามชม
 ตามใจสารพัดไม่ขัดข้อง ถนอมน้องต้องจิตสนิทสนม
 ยากที่จะตรองตรึกนึกนิยม เหมือนเส้นผมบังภูเขาเลากา”

ผู้ที่เข้ามาพูดเกี่ยวนั้นที่แท้เป็นคาวีสามีของนางเอง แต่นางคิดไปไม่ถึง จึงเหมือนเส้นผมบังภูเขา

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึง เรื่องง่ายๆ แต่คิดไม่ออกเหมือนมีอะไรมาบังอยู่

คนล้มอย่าข้าม : คนตีตกต้ออย่าได้ดูถูก

คลุกคลีตีโมง : มั่วสุมพัวพันกันอย่างใกล้ชิดตลอดเวลา

จิกปีก : งงจนทำอะไรไม่ถูก

ขิมกลาง : หยั่งดูท่าที่หรือเหตุการณ์ว่าจะดีหรือร้าย

ติดสอยห้อยตาม : ติดตามไปรับใช้

บอกหนังสือสังฆราช : สั่งสอนผู้มีความรู้ดีกว่าคน

ปิ่นต้นจิว : เป็นชู้กับเมียผู้อื่น

มีที่อยู่ในเรือนเหมือนพว้า อยู่ในเรือนเหมือนเมีย : มีของอยู่ในบ้านใช้
แทนกันได้

แย่งกันเป็นศพมอญ : แย่งชิงกันซุลมุน

5) หมวดการดำรงชีวิต

เช่น กำแพงมีหูประตูมีตา : การจะพูดอะไรให้ระมัดระวัง อาจมีคนล่วงรู้ได้

มีสำนวนใกล้เคียงกันนี้อีกคำหนึ่งคือ “กำแพงมีหูประตูมีช่อง” แต่
ความหมายเป็นอย่างเดียวกัน นั่นคือ “การที่จะพูดอะไรให้ระมัดระวังแม้จะเป็นความลับ
เพียงไร อาจมีคนล่วงรู้ได้” เข้าทำนองที่ว่า “ความลับไม่มีในโลก” ไม่ว่าคำพูดหรือการกระทำ
ทุกอย่าง ไม่วันใดวันหนึ่ง ย่อมจะถูกเปิดเผยออกมาจนได้

เป็นสำนวนเปรียบเปรยเตือนให้ระวังเวลาจะกระทำผิด เพราะไม่อาจซ่อน
เร้นการกระทำผิดนั้นได้ แม้กำแพงยังมีหู ประตูยังมีตา

เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน : เก็บเล็กผสมน้อย

ในสมัยโบราณมีเงินปลีกที่มีค่าต่ำมาก เรียกว่า “เบี้ย” ซึ่งเป็นเปลือกหอย
ชนิดหนึ่งที่เอามาใช้แทนเงิน เรียกชื่อเต็มๆว่า “เบี้ยจั่น” ที่ว่ามีค่าต่ำที่สุดเพราะ ค่าของเบี้ย
ต้อง 200 ตัว บางครั้งถึง 800 ตัว จึงจะแลกได้เท่ากับหนึ่งเฟื้อง หนึ่งเฟื้องตราว 12 สตางค์
อัตรานี้จะเรียกเป็นอัตราแลกเปลี่ยนก็ได้

ไทยเราใช้ “เบี้ย” เป็นเงินปลีกอยู่ยาวนานตั้งแต่ก่อนกรุงสุโขทัยเรื่อยมา จนมา
เลิกในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ ใช้กันนานหลายร้อยปีจนผูกพันแน่นแฟ้นอยู่กับวิถีชีวิตคนไทย จะ
เห็นได้ว่ามีคำที่เป็นสำนวนหรือคำที่เรียกกันติดปาก ที่เกี่ยวกับ “เบี้ย” นี้มากมาย เช่นเบี้ย
น้อยหย่อน้อย เบี้ยไ้รายทาง เบี้ยหวัด เบี้ยปรับ เบี้ยบำนาญ เบี้ยเลี้ยงและเบี้ยหัวแตก เป็นต้น

ความหมายของสำนวนนี้คือ ทำงานชนิดที่ได้เงินที่มีค่าน้อยที่สุดก็เอา แม้จะ
รอดมือรอดตีนตกหล่นอยู่ใต้ถุนร้าน ก็เพียรพยายามเก็บเล็กผสมน้อย เป็นเรื่องสมควรยกย่อง
นับถือจิตใจ ผิดกับทุกวันนี้เห็นเงินสลึงหล่นอยู่ที่พื้นทางเท้า ก็ไม่ยอมก้มลงเก็บ เพราะความที่
ไปหลงเชื่อว่า “จะขัดลากใหญ่” เลยพากันไม่เห็นค่าเงินเล็กเงินน้อยไป

เกลียดตัวกินไข่ เกลียดปลาไหลกินน้ำแกง : เกลียดตัวเขาแต่อยากได้

แต่อยากได้ผลประโยชน์จากเขา

บางครั้งพบว่าแยกคำพูดออกจากกันก็ได้ความหมาย แต่บางแห่งพูดคล้อง
จองยิ่งเพิ่มความชัดเจนขึ้น กลายเป็นสำนวนแสดงโวหารคำคล้องจองไปด้วย

คำแรกคือ เกลียดตัวแต่เอาไข่ไปมากิน ไม่ชอบหน้าพ่อแม่แต่รักลูกเขา เกลียด
ลูกสะไภ้แต่เวลาเขาให้เงินก็เอา เรียกเป็นสำนวนว่า เกลียดตัวกินไข่

ส่วนคำหลังมีความชัดเจนอยู่ในตัว เพราะบางคนเกลียดปลาไหลที่รูปร่างเหมือนงู แต่เวลาคนอื่นแกลงเอามากิน ก็เลี้ยงไปกินน้ำแกลงแทน ไม่ยอมกินเนื้อปลา เรียกว่าเกลียดปลาไหลกินน้ำแกลง ความหมายเหมือน เกลียดตัวกินไข่ นิยมพูดคล้องจองกัน

ชักใบให้เรือเสีย : ทำอะไรขวางๆทำให้การสนทนาหรือการงานเขวออกนอกเรื่อง

เรือที่ใช้ใบหรือเรือใบ แม้จะอาศัยลมเป็นหลักในการนำพาไปถึงที่หมาย แต่การชักใบขึ้นเสา แล้วกางใบออกให้กินลม ด้านไหน เท่าไหร่และอย่างไรล้วนเป็นเทคนิควิธีการที่ต้องฝึกฝนเรียนรู้ ถ้าชักไม่ถูกหรือจงใจชักใบให้ไปไม่ถูกกับทิศของลม เรือแทนที่จะแล่นตรงไปข้างหน้าก็อาจจะเหวี่ยงป้ายขวา ไม่ถูกทิศผิดทางได้

ในเรื่องไชยเชษฐ พระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2 มีกลอนบทหนึ่งกล่าวว่า “ล้วนเหล่าริษยาเป็นอารมณ์ มีแต่จะเรียกลมให้เรือเสีย”

ส่วนในหนังสือ “ลักวิทยา” มีกล่าวถึงคำนี้เอาไว้ตอนหนึ่งเหมือนกัน “กล่าวคือใครทำท่าพระอภัยหลงลงเวงได้สนิทสนม แลใครทำท่าดูเล่นเพลินๆ ตาแกก็โง่งคอยักคิ้วหน้าชักชวนให้เด็กหัวเราะเกี่ยวกราวเสียแล้ว”

เมื่อเป็นสำนวนมีความหมายว่า พุดหรือทำอะไรขวางๆ ทำให้การสนทนาหรือการงานของเขาเขวออกนอกเรื่อง

ซุบมือเปิบ : ฉวยประโยชน์จากคนอื่นโดยไม่ลงแรง

สำนวนนี้นำมาจากการกินข้าวของคนสมัยรุ่นคุณปู่คุณย่า คือกินข้าวโดยใช้มือเปิบ เช่น “เปิบข้าวทุกคราวคำ จงสู้งำเป็นอาจิม” ในวงสำหรับข้าว จะมีขันใส่น้ำไว้ให้จุ่มมือล้างหรือทำให้มือเปียกเพื่อข้าวจะได้ไม่ติดมือ การเปิบจะจับนิ้วทั้งห้าลงไปแช่ในจาน ก็จะได้ข้าวสวยขึ้นมาพอดำหนึ่ง ส่วนจะใช้มือข้างไหนนั้นขึ้นอยู่กับถนัดของแต่ละคน สำหรับช้อนจะมีไว้ที่ถ้ายแกลงสำหรับชดน้ำแกลงให้คล่องคอเท่านั้น

คนสมัยก่อนจะทำอะไรมักร่วมช่วยแรงกันเป็นส่วนใหญ่ ช่วยกันทำช่วยกันกิน จะมีบางคนบางเวลาทำไม่ช่วยเขา แต่พอยกสำหรับมาก็โดดเข้ามาล้างมือเปิบข้าวกินหน้าตาเฉย ลักษณะอย่างนี้แหละที่กลายมาเป็นสำนวน “ซุบมือเปิบ” คือการฉวยประโยชน์จากคนอื่นโดยไม่ลงแรง

ตำข้าวสารกรอกหม้อ : หาเพียงแค่มื้อกินไปมื้อๆหนึ่งทำให้พอเสร็จไป

ชั่วครั้งหนึ่ง

ก่อนที่คนจีนจะนำเครื่องสีข้าวเข้ามาในเมืองไทย เพื่อพัฒนาการผลิตข้าวสำหรับการส่งออกนั้น เศรษฐกิจของไทยยังเป็นแบบทำอยู่ทำกิน จะกินข้าวก็ต้องเอา

ข้าวเปลือกใส่ลงไปนึ่งแล้วตำเพื่อให้เป็นข้าวสาร มีครกที่ตำด้วยสากมือ ครกมองหรือครกกระต๋องและครกน้ำ

คนที่ขยันและมองการณ์ไกล ก็จะตำครั้งหนึ่งเพื่อให้กินไปได้หลายวัน อาจเป็นอาทิตย์หรือเป็นเดือน เพื่อความคล่องตัวจะได้มีเวลาทำอะไรทำสวนอย่างอื่น แต่คนขี้เกียจจะกินข้าวทีหนึ่งก็จะเอาข้าวมาตำครั้งหนึ่ง จึงเกิดคำพูดว่า ตำข้าวสารกรอกหม้อ คือตำแค่เพียงมือหนึ่ง

ประกาศรัชกาลที่ 4 มีเรื่องหนึ่งที่ปรากฏคำนี้ว่า “แต่ก่อนเมื่อมีโรงสีข้าวสารขายยังน้อยอยู่ ตามบ้านเรือนต่างๆ จนในพระบรมมหาราชวังและพระบวรราชวังก็มีกระต๋องและครกตำข้าวแทบทุกหย้าเรือนกลางวันฤดูบ่ายแล้ว นายก็ใช้บ่าวตำครกสะสากบ้างสองสากบ้าง แล้วก็ผัดเป็นข้าวสารกรอกหม้อทีเดียว เห็นเป็นดั่งนั้นมาแต่ก่อนนาน”

“ตำข้าวสารกรอกหม้อ” เมื่อมาเป็นสำนวน จึงเปรียบกับคนขี้เกียจไม่เอาการเอางานในทุกๆเรื่อง ทำมาหาเงินก็ขอให้ได้เพียงใช้จ่ายไปวันๆหนึ่ง พอได้เงินมาก็หยุดงานไปหลายวัน กินจ่ายจนเงินหมด แล้วจึงออกหางานทำใหม่ เป็นความประพฤติน่ารังเกียจ

ตีนถีบปากกัด : มานะพยายามทำงานทุกอย่างเพื่อปากท้อง

โดยไม่เห็นแก่ความเหนื่อยยาก

ในนิราศเมืองแกลงของสุนทรภู่ ความตอนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับคำในสำนวนนี้เป็นคำอธิบายอย่างเห็นภาพว่า

“อันพวกเขาชาวประมงไม่โหยงเหยิบ

ล้วนตบถีบปากกัดขัดเขมร

จะได้กินข้าวเข้ากราวเพล

ดูจัดเจนโลดโผนในโคลนตม”

ที่มาคงจะนำมาจากสภาพการต่อสู้รับ การเข้าต่อสู้แย่งชิงกันชนิดที่ไม่คิดชีวิตและใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นมือเป็นตีน กระทั่งใช้ปากกัด อะไรก็ได้ที่จะทำได้ โดยไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก

ทำนาบนหลังคน : หาผลประโยชน์ใส่ตนโดยขูดรีดผู้อื่น

คนสมัยก่อนยึดอาชีพทำนาเป็นหลัก และการทำนาก็เป็นการทำบนพื้นดิน ได้ผลประโยชน์จากการเก็บเกี่ยว เป็นการหาผลประโยชน์จากพื้นดินนั้น ใครมีอาชีพหาประโยชน์โดยเบียดเบียนเอาผลจากน้ำพักน้ำแรงคน เขาจึงเอาการทำนาซึ่งเป็นอาชีพสำคัญของคนทั่วไปมาเปรียบ เท่ากับว่าไม่ได้หากินบนพื้นที่ดินเช่นคนอื่นเขาทำกัน แต่เป็นการหากิน

บนหลังคน เช่น ชื้อข้าวจากชาวนาในราคาถูก แล้วเอาไปขายในราคาแพง หรือให้เงินกู้เอา ดอกเบี้ยแพงๆ เป็นต้น

เมื่อเป็นสำนวนหมายความว่า หาประโยชน์ใส่ตนด้วยอาศัยเบียดเบียนเอา จากน้ำพักน้ำแรงคนอื่น

มือไม่พายเอาตีนราน้ำ : ไม่ช่วยทำแล้วยังขัดขวางการทำงานของผู้อื่น

สมัยโบราณ เมืองไทยสัญจรไปมาทางน้ำเป็นด้านหลัก เพราะเรามีแม่น้ำลำ คลองมากมาย ชีวิตประจำวันหรือวิถีชีวิตที่ผูกพันกับแม่น้ำ หลากๆ อย่างที่ต้องทำซ้ำๆ จนชิน ตาชินใจ ก็จะกลายเป็นการเรียนรู้ที่ได้จากชีวิตประจำวัน ย่นย่อให้กระชับกระชั้น กลายเป็น คำสอนเป็นสำนวนที่สืบทอดกันมาจนถึงชนรุ่นหลัง บ่งบอกถึงความเป็นชาติที่มีวัฒนธรรม เป็นสำนวนที่เกิดภาพอย่างแจ่มชัดถึงการพายเรือ ถ้าคนหนึ่งนอกจากไม่ช่วยพายเรือแล้ว ยัง เอาเท้ายื่นออกมาจากกาบเรือแล้วจุ่มน้ำทำให้เรือลดความเร็ว ย่อมทำให้คนพายเรือต้องออก แรงมากขึ้นหากจะรักษาความเร็วของเรือเอาไว้เช่นเดิม

“มือไม่พายเอาตีนราน้ำ” เป็นสำนวนหมายความว่า ไม่ได้ช่วยเขาทำงาน แล้วยังเข้าไปเกะกะขัดขวาง ทำให้งานเดินไปไม่สะดวก

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกิริยา หมายถึง ไม่ช่วยทำแล้วยังขัดขวางการทำงานของผู้อื่น

วิว้ายล้อมคอก : ของหายแล้วจึงคิดป้องกัน เรื่องเกิดขึ้นแล้วจึงคิดแก้ไข

เป็นสำนวนที่มีความหมายตรงตัว ก็คือ เมื่อมีเรื่องเสียหายเกิดขึ้นแล้ว จึงได้ ป้องกัน เป็นสำนวนที่ยังนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายต่างชาติก็มีสำนวนในความหมายเดียวกันนี้ เช่นของอังกฤษว่า “ม้าอดโซจึงเอาข้าวโอ๊ตมาให้กิน” ของอิตาลีก็ว่า “หิวแตกแล้วจึงใส่ หมวก” อย่างนี้เป็นต้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึง ของหายแล้วจึงคิดป้องกัน เรื่องเกิดขึ้นแล้วจึงคิดแก้ไข

กันหม้อไม่ทันด่า : แต่งงานไม่นานก็หย่าร้าง

เกิดในเรือนเบี้ย : ทาสในเรือน

ข้านอกเจ้า ข้าวนอกหม้อ : ประพฤตินอกคำสั่งหรือนอกแบบแผนประเพณี

ขนมพอสมน้ำยา : พอดีกัน

ขึ้นคาน : หญิงโสดที่มีอายุและไม่ได้แต่งงาน

เข้าได้เข้าไฟ : ช่วงเวลาใกล้ค่ำ พลบค่ำ

เข้าด้ายเข้าเข็ม : ห้วงเวลาสำคัญ หากผิดพลาดก็เสียการ

ฆ่าควายเสียดายพริก : ทำการใหญ่ไม่ควรตระหนี่

ฆ่าข้างเอางา : ทำการใหญ่แต่ได้ประโยชน์เล็กน้อย

จัวไม่มีหลัก ฟักไม่มีร้าน : คนหลักลอย ไม่มีฐานะเป็นหลักแหล่ง

ซักตะพานแขงนถ่อ : ตั้งใจทำอะไรแล้วไม่เป็นผลสำเร็จ ต้องคอยค้างอยู่

ซักหน้าไม่ถึงหลัง : มีรายได้ไม่พอกับรายจ่าย

ซ้อจัวหน้านา ซ้อผ้าใกล้ตรศ : ทำอะไรไม่เหมาะกับเวลา ย่อมได้รับความเดือดร้อน

ดีดลูกคิด : คำนวณผลได้ผลเสียอย่างละเอียด

เดาสุ่ม : คิดเอาเองว่าเป็นอย่างนั้นอย่างนี้

ตัวเป็นข้าอย่าให้ผ้าเหม็นสาบ : ยากไร้แล้วอย่าประพฤติดัวไม่ดี

ดีเรือทั้งไกลน : ตำนานสิ่งที่ยังทำไม่สำเร็จ

หรือไม่รู้ว่าจะอะไรเป็นอะไรหรือดีพล่อยๆ

ดีท่ายคร้ว : เข้าติดต่อดีสนิททางภรรยา

ทำนาอย่าเสียไร่ เลี้ยงไก่อย่าเสียรัง : อย่าเกียจคร้าน

ทำนาเข้าสวน ซ้อสวนเข้าทุน : ลำบากยุ่งยาก

ทำนาออมกล้า ทำปลาออมเกลือ : ทำการสิ่งใดถ้ากลัวหมดเปลือง

ย่อมไม่ได้ผลสมบูรณ์

ทูปหม้อข้าว : ตัดอาชีพ ทำลายอาชีพ

แทรกเป็นยาดำ : ยุ่งเกี่ยวทุกเรื่อง

ธงแดง : ธงบอกเหตุการณ์อันเป็นภัย, ร้ายเหล่า

น้ำบใสไฟบ่มอด : ครึกครื้นไปด้วยผู้คน

นอนกลางดินกินกลางทราย : เร่ร้อนไร้ที่อยู่อาศัย

บ้านนอกคอกนา : เรียกคนที่บ้านไร่ชาวนาอยู่นอกกรุง

เบาธง : เบาไว้ ยับยั้ง

เบี้ยต่อไส้ : เงินหรือสิ่งของที่หามาได้ พอประทังชีวิตไปวันๆหนึ่ง

เบี้ยน้อยหอยน้อย : มีเงินน้อย มีไม่มาก

เป็นโล้เป็นพาย : เอาการเอางาน แข็งขัน จริงจัง, ได้เรื่องได้ราว เข้าท่าเข้าทางดี

แปดสาแทรก : คำเรียกต้นวงศ์สกุล

ปลูกเรือนแต่พอตัว ทวีหัวแต่พอเกล้า : ทำสิ่งใดๆให้พอสมควรกับฐานะของคน

มิดฝาผิดตัว : ไม่เข้าชุดกัน ไม่เข้าคู่ คนละพวก คนละฝ่าย

ผู้ดีเดินตรอก ชีครอกเดินถนน : ความเปลี่ยนแปลงไปในทางเลวร้าย

ผู้ดีตื่นแดง : คนที่กรีดกรายเอาอย่างผู้ดี

ฝรั่งมังค่า : ชนชาติมิชชาน

ฝากผี : มอบหมายให้ช่วยทำศพให้

ฝากอา : จำนำ

พะกงสี : ฟังส่วนกลาง

พาลกะแขง : พาลหาเรื่อง

ฟังใบบุญ : อาศัยอำนาจของผู้อื่น

มีปลอกคอ : มีเจ้านายคุ้มครอง

มีทองเท่าหนวดกุ้ง นอนสะดุ้งเสาะเรือนไหว : มีสมบัติเพียงเล็กน้อย

แต่กังวลจนนอนไม่หลับ

ไม่รู้จักเสื่อเอาเรือเข้ามาจอด : ทำสิ่งที่ไม่รู้ว่าจะมีภัยแก่ตัว

ไม่รู้จักหวนอนปลายตีน : ไม่รู้ความเป็นมาหรือพื้นเพ

ไม่เห็นน้ำตัดกระบอก ไม่เห็นกระรอกก่งหน้าไม้ : ด่วนทำไปทั้งๆ ที่ยังไม่ถึง

เวลาอันสมควร

ยักกระสาย : เปลี่ยนแปลงหรือสับเปลี่ยน

ยาหม้อใหญ่ : นำเบื้อ นำเอือมระอา

ลงแขก : ช่วยกันทำงาน โดยวิธีผลัดเปลี่ยนช่วยกันเป็นบ้านๆไป

ทะเลงขนมเบื้องด้วยปาก : ดีแต่พูด

เล่นกับหมาหมาเลียปาก เล่นกับสากสากต๋อยหัว : พูดเล่นหัวกับคนชั้นต่ำ

กว่าเลยถูกตีเสมอ

วัวใครเข้าคอกใคร : กรรมที่ผู้ใดทำไว้ย่อมส่งผลให้แก่ผู้นั้น

วัวไม่มีหลัก ฟักไม่มีร้าน : ไม่มีหลักแหล่ง ไม่เป็นหลักเป็นฐาน

สนตะพาย : เอาเชือกร้อยช่องจุมกัวควาย ถูกชักจูงให้ทำด้วยความจำใจ

สมบัตินักเลง : ทรัพย์สินสมบัติที่ได้มาด้วยการเสียดจอก

สิบพ่อค้าไม่เท่าพระยาเลี้ยง : คำขายสู้รับราชการไม่ได้

สิบเบี้ยใกล้มือ : ของหรือประโยชน์ที่ควรได้ก็เอาไว้อก่อน

เสน่ห์ปลายจวัก : เสน่ห์ที่เกิดจากฝีมือปรุงอาหารให้อร่อย

เสียกำซ้ากอบ : เสียน้อยแล้วยังจะเสียมากอีก

เสียเส้น : เสียจังหวะ เสียโอกาส

หักด้ามพร้าด้วยเข่า : หักโหมเอาด้วยกำลัง ใช้อำนาจบังคับเอา

หัวเดียวกระเทียมลีบ : คนเดียวไม่มีพวก

หวนอนปลายตีน : หลักแหล่ง เทือกเถาเหล่ากอ ที่ต่ำที่สูง

หัวเรือใหญ่ : ผู้ออกรับเสียเอง

หัวเห็ด : ตื้อ ตื้อด้น ทนทาน

หากินตามชายเฟื้อย : ทำมาหากินเล็กๆน้อยๆตามแต่จะหาได้

อยู่โยง : อยู่เฝ้าที่แต่ผู้เดียว ผู้อื่นไปกันหมด

ออกเรือน : แยกจากเรือนพ่อแม่ไปอยู่กับสามี

ออกเรือหาถ่อ ตั้งหม้อหาพิน : ทำอะไรไม่เตรียมตัวไว้ก่อน

อัฐยายซื้อขนมยาย : เอาทรัพย์สินจากผู้ปกครองหญิงที่จะขอแต่งงานด้วยมอบให้

เป็นสินสอดของหมั้นแก่ผู้ปกครองหญิงนั้นโดยสมรู้กัน

การกระทำในลักษณะคล้ายๆกันนั้น

เอาปลาย่างไปฝากแมว : ไขว่ไขว่ในสิ่งที่ไขว่ไขว่ไม่ได้

6) หมวดการกระทำ

เช่น ชีข้างจับตักแตน : สิ่งที่ควรกระทำมีเพียงเล็กน้อย กลับทำให้ใหญ่โตเกินขนาด

ถ้าเราทำความเข้าใจกับสำนวนนี้โดยตรงตัว ลองนึกภาพข้างตัวหะหะ น้ำหนักเยอะ จะกลับตัวเอี้ยวตัว หากความคล่องตัวไม่ได้ ความสูงใหญ่โตแล้ว ก็ทำให้คนชีข้าง อยู่ในตำแหน่งที่สูงเลยพุ่มไม้ปลายหญ้า โอกาสจะไล่ตามตักแตนให้ทันแสนยาก แต่ถ้าเผอิญไล่ทันขึ้นมา ตักแตนเกาะอยู่ปลายหญ้าข้างล่าง จะให้ข้างก้มตัวลงยิ่งเป็นไปด้วยความยากลำบาก

สำนวนนี้หมายถึง สิ่งที่ควรกระทำมีเพียงเล็กน้อย กลับทำให้ใหญ่โตเกินขนาดของงานนั้นไปมากมาย ซึ่งก็ได้ประโยชน์ไม่คุ้มกันกับที่เสียไป

คาหนังคาเขา : จับได้ขณะที่กำลังกระทำผิด

บางครั้งก็พบใช้คำว่า “คาหลังคาเขา” แต่ทั้งสองคำมีความหมายเดียวกัน

มากจากการไล่จับโจรขโมยควายสมัยก่อน ถ้าสำนวนคาหนังคาเขา ก็คือเจ้าของควายตามไปทันขณะที่โจรกำลังแล่นเนื้อความกันอยู่จึงจับได้พร้อมกับหนังและเขา ส่วนคาหลังคาเขา คือเจ้าของควายตามไปทันโจรยังนั่งอยู่บนหลังควาย ก็คือการจับได้พร้อมกับควายของกลางนั่นเอง

เมื่อเป็นสำนวน จึงนำมาใช้กว้างขวางออกไป เป็นเรื่องของการทุจริตต่างๆ ที่ถูกจับได้พร้อมกับของกลาง เรียกว่าจับได้ “คาหลังคาเขา”

งมเข็มในมหาสมุทร : ทำกิจที่สำเร็จได้ยาก

เป็นสำนวนที่มีความตรงตัว เป็นเรื่องยากจะเป็นไปได้ พันวิสัยจะสำเร็จได้เป็นการเปรียบเทียบของเล็กที่สุด กับใหญ่ที่สุดเหมือน “ชีข้างจับตักแตน” หรือ “เกี่ยวแฝง

มุงป่า” ของชาติอื่นก็มี เช่น แยกจะพูดว่า “เอายาชอนหอยหนึ่งไปรักษาภูเขาที่เจ็บ” หรือของญี่ปุ่นว่า “ตักน้ำในมหาสมุทรด้วยชอนหอย” มองเห็นจิตใจที่น่ารักและเต็มไปด้วยความอุตสาหะ แต่ก็ยากจะสำเร็จได้

ตำนานน้ำพริกละลายแม่น้ำ : ลงทุนไปโดยได้ผลประโยชน์ไม่คุ้ม

นี่เป็นอีกสำนวนหนึ่งซึ่งสะท้อนภาพชีวิตของคนไทยที่อาศัยอยู่ริมแม่น้ำ ลำคลอง ถ้าพิจารณาตามตัวของสำนวนอย่างไม่ซ่อนนัยอะไร ก็มองเห็นความสูญเปล่าและไม่ได้อะไรเลยของการลงทุนไหลลงน้ำพริกครกนั้น เพราะเอาไปละลายในแม่น้ำ น้ำพริกครกนั้นก็ทำให้แม่น้ำเปลี่ยนสีแต่อย่างใด ผู้เป็นเจ้าของน้ำพริกครกนั้น ก็เมื่อยแขน เมื่อยกัน เมื่อยตาตุ่มฟรี

เมื่อเป็นสำนวน หมายความว่า ทำอะไรที่ต้องเสียทรัพย์ไปมากมายแล้วไม่ได้ประโยชน์คุ้มกับที่ต้องเสียไป มุ่งถึงคนที่ชอบทำอะไรหน้าใหญ่ใจโต ทำอะไรหรูหราฟุ่มเฟือยในสังคมไทยทุกวันนี้ก็มีตัวอย่างให้เห็นกันมากมาย

ที่น่าวิตกกังวลอย่างยิ่งก็คือ คนบางส่วนหลงไปยกย่องคนทำอะไรหรูหราไม่บันยะบันยังว่า เป็นคนใจถึงและมีรสนิยมเสียอีกแทนที่จะมองว่าเป็นเรื่องเสียหายไม่ควรเอาเยี่ยงอย่าง

น้ำขึ้นให้รีบตัก : มีโอกาสดีควรรีบทำ

คนที่อยู่บ้านริมแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งอยู่ในระยะทางที่อิทธิพลของน้ำทะเลมาถึง ก็คงจะเห็นภาพพจน์ของสำนวนนี้ได้เป็นอย่างดี เพราะวันหนึ่งจะเห็นน้ำที่เอ่อขึ้นมาจนเต็มฝั่งหรือเต็มบันไดทำน้ำอย่างน้อยหนึ่งครั้ง และได้เห็นน้ำลดลงไปจนบันไดทำน้ำไหลอยู่กลางอากาศอย่างน้อยหนึ่งครั้งต่อวันเช่นกัน ชาวบ้านที่อยู่ริมคลองที่น้ำขึ้นจะรีบตักน้ำใส่ตุ่มแล้วควนสารส้มเพื่อให้ตกตะกอน ถ้ามีวเอ้อระเหยน้ำลดลงไปก็ตักไม่ได้

เป็นสำนวนหมายถึง เมื่อโอกาสดีมาถึงก็ควรรีบกระทำการลงไป

ปอกกล้วยเข้าปาก : ง่าย สะดวก

เป็นสำนวนที่มีการเปรียบเปรยให้เห็นภาพ มีผลต่อการจำง่ายและเข้าใจได้สะดวก เพราะผลไม้ประเภทกล้วยปอกเปลือกได้ง่ายที่สุด ดังนั้นการกระทำอะไรต่างๆ ถ้าง่ายและสะดวก ก็มักจะพูดกันว่า “ง่ายเหมือนปอกกล้วยเข้าปาก”

หรือไม่ก็พูดให้สั้นเข้าเป็น “เรื่องกล้วยๆ” หมายถึง เรื่องง่ายที่ไม่มีความสลับซับซ้อนอันใด เป็นเรื่องที่ไม่ต้องคิดอะไรมาก บางทีก็พูดเป็นสำนวนสั้นๆว่า “ของกล้วยๆ” คือเป็นเรื่องสะดวก สบายมากนั่นเอง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำวิเศษณ์ มีความหมายสั้นๆ ว่า ง่ายและสะดวก

ฝนทั้งให้เป็นเข็ม : เพียรพยายามจนสุดความสามารถ จนกว่าจะสำเร็จ

“ทั้ง” คือแห่งเหล็กสำหรับช่างตีเหล็กใช้รองวัตถุที่จะตีให้ขึ้นรูป เช่นมีดหรือดาบ หรือเครื่องมือเกษตรกรรมอื่น ส่วน “เข็ม” ก็คงเป็นเข็มเย็บผ้าทั่วไปที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว ขนาดของทั้งและเข็มแตกต่างกันมาก ต่างกันจนเห็นว่าถ้าจะมีการกระทำจริงตามสำนวนคือ ฝนทั้งกันจริงๆ แล้ว ก็คงเป็นไปไม่ได้ที่จะให้มีขนาดเล็กเท่าเข็ม

เป็นสำนวนที่มีการเปรียบเทียบ เพื่อให้เห็นถึงความวิริยะอุตสาหะ เพื่อให้เกิดกำลังใจไม่ทอดอย

คนโบราณคงมองเห็นคุณประโยชน์ของการไม่ละความพยายามของเราว่าเป็นบ่อเกิดแห่งสติปัญญา อันจะนำไปสู่ความสำเร็จในหน้าที่การงานใหญ่น้อยทั้งปวงได้ อุปสรรคอันใดก็ต้องก้มหัวและหลีกเลี่ยงให้กับคนที่ไม่ทอดถ้อยง่ายๆ เพราะความเพียรไม่ใช่การทุ่มกำลังอย่างหลับหูหลับตา แต่ความเพียรด้วยการตั้งใจทำงานจริง จะเป็นบ่อเกิดของปัญญาควบคู่กันขึ้นมา คนสมัยก่อนจึงพูดให้กำลังใจให้พยายามดุจดั่งฝนทั้งให้เป็นเข็ม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกิริยา หมายถึงเพียรพยายามจนสุดความสามารถ จนกว่าจะสำเร็จ

มาเหนือเมฆ : มีความคิดและชั้นเชิงเหนือผู้อื่น,

มาหรือปรากฏขึ้นโดยไม่ได้คาดหมาย

เป็นสำนวนเพิ่งเกิดใหม่ มีความหมายเท่ากับเหาะมาเหนือก้อนเมฆ ไม่มีใครรู้เห็นเลย จู่ๆ ก็ปรากฏตัวขึ้น อย่างไม่นึกไม่ฝัน อย่างเช่นในหน่วยราชการหนึ่ง เกิดมีตำแหน่งว่างลง ทุกคนที่อยู่ในหน่วยงานนั้น ต่างคาดหวังว่า คนนั้นคนนี้น่าจะได้ แต่แล้วเกิดมีคนจากหน่วยงานอื่นข้ามมาลงตำแหน่งนั้นไปอย่างนี้ก็จะพูดกันว่า “มาเหนือเมฆ” ซึ่งมีความหมายถึงเป็นผู้มาโดยมีอิทธิพลอย่างใดอย่างหนึ่ง

หรือบางทีก็ใช้ในกรณี มีผู้ที่มีความคิดความเห็นแปลกๆ และมีชั้นเชิงชนะผู้อื่นได้เสมอ อย่างนี้ก็เรียก “มาเหนือเมฆ” เหมือนกัน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกิริยา หมายถึงมีความคิดและชั้นเชิงเหนือผู้อื่น มาหรือปรากฏขึ้นโดยไม่ได้คาดหมาย

เลือกนักมักได้แระ : เลือกมากนักจะได้ที่ไม่ดี

สำนวนนี้ขุนวิจิตรมาตราให้ข้อสังเกตว่า คำว่า “แระ” น่าจะพูดเพี้ยนมาจากคำว่า “แรด” หรือ “แระด” ซึ่งแปลว่า “แก่” หรือแปลว่า “ล้น” เช่นแก่แระด หรือล้นจนเกินความพอดี คำพูด “เลือกนักมักได้แระ” มุ่งใช้ในเรื่องการเลือกคู่ครองของชายหญิง ที่เลือกกันมากๆ ลงท้ายก็ได้ผู้หรือเมียที่ “แก่แระด” แต่บางทีก็ใช้กับเรื่องทั่วไปที่มีความหมายว่า เลือกมากนักจะได้ที่ไม่ดี

เมื่อพูดกันมากเข้าจนกลายเป็นสำนวนก็หมายความว่า เลือ่มากนักจะได้ที่
ไม่ได้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกิริยา หมายถึง
เลือกมากนักจะได้ที่ไม่ได้

อดเปรี้ยวกินหวาน : อดใจไว้ก่อน เพราะหวังสิ่งที่ดีกว่าข้างหน้า

บางทีก็พูดว่า “อดเปรี้ยวไว้กินหวาน” ให้ดูเพราะขึ้นในจังหวะของคำ
สำหรับความหมายยังคงเดิม

สำนวนนี้นำเอาธรรมชาติของผลไม้มาเปรียบ คือผลไม้บางชนิดรับประทาน
ได้ยังดิบอยู่ และที่สุกแล้ว โดยที่ยังดิบอยู่ก็จะมีรสเปรี้ยว แต่ถ้ารับประทานสุกก็จะได้ลิ้มรส
หวาน และถ้ารับประทานดิบเพื่อลิ้มรสเปรี้ยว ก็จะไม่ได้รับประทานสุกเพื่อลิ้มรสหวาน ต้อง
เลือกเอาอย่างใดอย่างหนึ่ง และธรรมชาติอีกเช่นกันที่รสเปรี้ยวของผลดิบจะเกิดก่อนรสหวาน
ของผลสุก จากการสังเกตเปรียบเทียบนี้ จึงเกิดคำพูดขึ้นว่า ถ้าอดใจไม่รับประทานรสเปรี้ยว
ก็จะได้ชิมรสหวานเมื่อผลมันสุก พูดบ่อยเข้าประโยคก็หดสั้นลง เป็น “อดเปรี้ยวไว้กินหวาน”
นั่นเอง

เป็นสำนวนหมายความว่า ละทิ้งสิ่งที่ไม่ดีเพื่อเอาสิ่งที่ดีกว่า ไม่เอาของเลว
โดยมุ่งจะเอาของดี

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกิริยา หมายถึง
เลือกอดใจไว้ก่อน เพราะหวังสิ่งที่ดีกว่าข้างหน้า

ไกลปืนเที่ยง : ไม่รู้อะไรเพราะห่างไกลความเจริญ

กรวดน้ำคว่ำขัน : ตัดขาดไม่เกี่ยวข้องกัน

กลัดมั้น : ความรู้สึกทางกามารมณ์รุนแรง

ขุดบ่อต่อปลา : ทำกลอุบายให้อีกฝ่ายหลงเชื่อ โดยหวังประโยชน์

เข้านอกออกใน : สนทนากับเจ้าของที่เป็นพิเศษ

คางเส้นคางวา : เสมอต้นเสมอปลาย

คางเหลือง : ป่วยหรือบาดเจ็บมากจนเกือบตาย

จ้วหายแล้วล้อมคอก : เรื่องเกิดขึ้นแล้วจึงคิดแก้ไข

ชิงสุกก่อนห่าม : ทำสิ่งที่ไม่สมควรแก่วัยหรือยังไม่ถึงเวลา

ดินไม่กลบหน้า : ยังไม่ตาย

ตักน้ำใส่กะโหลกชะโงกดูเงา : ให้รู้จักเจียมตัว

ถ่มน้ำลายรดฟ้า : ประทุษร้ายสิ่งที่เหนือกว่า กลับได้รับผลร้ายเสียเอง

ถ่อไม่ถึงน้ำ : ไม่มีความสามารถรู้ปัญหาหรือเข้าถึงเรื่องที่เป็นปัญหาหรือสำคัญ

ถอนหงอก : พูดว่าให้เสียผู้ใหญ่

ถ่านไฟเก่า : ชายหญิงที่รักกันแล้วพรากจากกัน, มีโอกาสพบกันใหม่
ก็รักกันใหม่ได้เร็ว

ถึงพริกถึงขิง : เผ็ดร้อน รุนแรง

ทองแผ่นเดียว : เป็นไมตรีกัน เกี่ยวดองกัน

ทอดสะพาน : พาดไม้เป็นทางเดินข้ามน้ำ

แสดงกิริยาท่าทางให้เห็นว่าอยากติดต่อด้วย

นอนหลับทับสิทธิ์ : ไม่ใช่สิทธิ์ที่ตนมีอยู่เมื่อถึงคราวจะใช้

น้ำตาขีดหัวเข่า : เสียใจเพราะเข้าใจหรือต้องผิดหวังอย่างหนัก

น้ำท่วมปาก : พูดไม่ออกเพราะเกรงจะมีภัยถึงตนและผู้อื่น

น้ำลُبห้อง : อดทนไปก่อน

เนื้อไม้ได้กิน หนังไม้ได้รองนั่ง กระจุกแขวนคอ : ไม่ได้ไม่ดีด้วย

แต่ต้องพลอยเดือดร้อน

นอนตายตาหลับ : หหมดห่วงหมดกังวล

นั่งเทียน : เฟ่งดูเทียนเพื่อให้จิตนิ่งแล้วทำนายเหตุการณ์

น้ำมือ : มือของตัวแท้ๆ รสมือ ฝีมือ

นุ่มลมห่มฟ้า : เปลือยกาย

บ้ำหอบฟาง : เห็นอะไรๆ เป็นของมีค่าจะเอาทั้งนั้น

หอบหัวสิ่งของพะรุงพะรัง

บ้านแตกสาแหรกขาด : เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบ้านเมืองอย่างร้ายแรง

ถึงทำให้พลัดพรากกัน

เบียดเสียด : ใต้อำนาจ เสียเปรียบ เป็นรอง

แบกโลก : รับภาระอันหนักอึ้ง

แบกหน้า : จำใจกลับมาแสดงตัว

เบียดป้ายรายทาง : เงินที่ต้องใช้จ่ายในระหว่างติดต่อธุรกิจจนกว่าจะสำเร็จ

เป็นตุเป็นตะ : อย่างเป็นจริงเป็นจัง

ปากว่ามีถึง : พอพูดก็ทำเลย จับมือถือแขน

ผักชีโรยหน้า : การทำความดีเพียงผิวเผิน

ฝีมือลายมือ : ความสามารถในวิชาความรู้

พลิกหน้ามือเป็นหลังมือ : เปลี่ยนแปลงหรือทำให้ผิดไปจากเดิม

อย่างตรงกันข้าม กลับหน้ามือเป็นหลังมือ

พ่ายเรือคนละที : ทำงานไม่ประสานกัน

พุดไปสองไพเบี้ย นิ่งเสียตำลึงทอง : พุดไปไม่มีประโยชน์ นิ่งเสียดีกว่า

พុងหอกเข้ารก : ทำให้เสร็จไปโดยไม่มีเป้าหมาย

หรือโดยไม่คำนึงว่าใครจะเดือดร้อน

พ่ายเรือในหนอง : คิด ทำ พุด วกวนกลับไปกลับมา

พื่นเสีย : โกรธ

ฟังไม่ได้ศัพท์จับมากกระเดียด : ฟังไม่ได้ความแจ่มชัด แล้วเอาไปพูดต่อ

หรือทำผิดๆ พลาดๆ

ฟังหูไว้หู : รับไว้เพื่อประกอบการพิจารณา

พื่นฝอยหาตะเข็บ : ค่อยๆหาความที่สงบแล้ว

ให้กลับเป็นเรื่องขึ้นมาอีก

มือใครยาวสาวได้สาวเอา : ใครดีใครได้ ใครมีอำนาจก็ถือเอาอะไรได้

มือไม่ถึง : มีความสามารถไม่พอ

มือห่างตีนห่าง : สูญๆ ร้าย เลินเล่อ สะเพร่า ไม่ระมัดระวัง

ไม่เป็นโล้เป็นพาย : ทำอะไรไม่เป็น ไม่เป็นแก่นสาร ฟุ้งตนเองไม่ได้

ย้อมแมวขาย : ตกแต่งคนหรือของที่ไม่ดีเพื่อหลอกหลวงให้ผู้อื่นเชื่อว่าดี

ยันป้าย : ถึงที่สุด

ยื่นหมูยื่นแมว : แลกกันโดยต่างฝ่ายต่างให้และรับในเวลาเดียวกัน

ร้องแรกแหกกระเชอ : ร้องเอ็ดตะโร ร้องเอ็ดอึง

ฤๅษีเลี้ยงลิง : ผู้เลี้ยงเด็กชุกชนหรือปกครองคนหมู่มาก ที่ไม่อยู่ในระเบียบวินัย

ย้อมเดือดร้อนรำคาญ

ไล่ศึก : ผู้นำความลับในหมู่พวกไปบอกแก่ปฏิปักษ์

หยิกเล็บเจ็บเนื้อ : ทำคนหนึ่งทำให้เดือดร้อนถึงอีกคนหนึ่ง

หัวชนกำแพง : ลักษณะที่สู้ไม่ยอมถอย

หัวล้านนอกครุ : ทำนอกแบบแผน

หัวอ้ายเรื่อง : ความคิด

อ้าขาพะวาปีก : ละโมบ เอื้อมจะเอาให้มาก หมายถึงจะรวบเอาให้เต็มที่

อีหลุกหลุกขลัก : ตัดขาด ไม่สะดวก ไม่คล่อง

เอาข้างเข้าถู : ไม่ใช่เหตุผล ตี้อันจะเอาชนะให้ได้

เอาน้ำเย็นเข้าลูบ : ใช้คำพูดอ่อนหวานหวานล้อม

เอามือชุกหีบ : หาเรื่องเดือดร้อนหรือความลำบากใส่ตัวโดยใช่ที่

7) หมวดความประพฤติ

เช่น กินข้าวร้อนนอนตื่นสาย : คนชั้นเจ้าขุนมูลนาย

นิสัยสองประการในชีวิตประจำวันของคน หนึ่งคือกินข้าวร้อนอีกหนึ่งคือนอนตื่นสาย

กินข้าวร้อนคือ กินข้าวหุงเสร็จใหม่หรืออาหารเพิ่งปรุงเสร็จ ส่วนนอนสาย ก็คือ ตื่นนอนช้ากว่าคนอื่น

สำนวนนี้ตีความหมายได้สองนัย นัยหนึ่งต่อว่าคนขี้เกียจและกินแรงผู้อื่น อีกนัยหนึ่งหมายถึงคนชั้นเจ้าขุนมูลนาย หรือคนทำงานอิสระจะกินอาหารเมื่อใดก็ได้กินร้อนๆ จะตื่นนอนเมื่อใดก็ได้ เพราะเป็นนายของตัวเอง ผิดกับคนที่อยู่ในบังคับของคนอื่น ต้องทำงานเป็นเวลา กินเป็นเวลา จึงต้องตื่นเป็นเวลาด้วย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง คนชั้นเจ้าขุนมูลนาย

ขี้เกียจสันหลังยาว : เกียจคร้าน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้คำจำกัดความสั้นมากว่าเป็นอาการของคนเกียจคร้าน ทำไมคนเกียจคร้านจึงสันหลังยาว อาจจะเป็นเพราะการสังเกตของเราพบว่า คนที่มีสันหลังยาวมักจะเป็นคนขี้เกียจ หรือพบว่า คนมีนิสัยเกียจคร้านมักจะมีสันหลังยาวอย่างใดอย่างหนึ่งก็เป็นได้

ขุนวิจิตรมาตราอธิบายไว้ว่า ตามตำราดูนรลักษณ์ของโบราณมีกล่าวถึงสันหลังไว้ว่า ลักษณะที่ดีของสันหลังนั้น จะต้องสั้น แต่ในตำราไม่ได้พูดถึงลักษณะสันหลังยาวว่าเป็นอย่างไร ที่น่าสนใจท่านอ้างถึงสำนวนของชาวเวียดนามที่มีคำพูดว่า “หลังเขายาวต้องการเสื้อผ่ามาก”

ความหมายของสำนวนนี้หมายถึง “คนที่ไม่ทำอะไรเลยนอกจากกินแล้วก็นอนอยู่บนเตียงตลอดวัน และเพราะเหตุที่นอนอยู่บนเตียงตลอดวันนี้เอง จึงทำให้สันหลังยาว”

เข้าตามตรอกออกตามประตู : ทำตามธรรมเนียมประเพณี

บางสำนวนมาจากที่เดียวกัน แต่ความหมายที่นำไปใช้ตีความได้สองทาง และบางส่วมีมูลที่มาสองทางหรือหลายทาง แต่กลับมีเพียงความหมายเดียว อย่างหลังนี้เห็นจะมีน้อยกว่าอย่างแรกและสำนวนนี้ก็เป็นตัวอย่างของมูลที่มาสองทาง

อย่างแรก ความนัยของคำว่า “เข้าตามตรอก” คือเวลาจะไปไหนหาใครหรือไปพบใครซึ่งเราไม่คุ้นเคยนั้น ให้ดูลาดเลาเสียบเคียงเข้าไปก่อน สำนวนดูว่าบ้านเขามีทางเข้าออกที่เป็นประตูเล็กและไม่เอิกเกริกบ้างหรือใหม่ มีตรอกเล็กขอย่นย่อเข้าไปสู่ประตู

เล็กก็ให้เข้าทางนั้นเป็นการเจียมตัว ครั้นเมื่อเข้าไปแล้วมักคุ้นกับเจ้าของบ้านแล้ว ถึงค่อยออกทางประตูใหญ่ จึงจะเรียกว่ากาลเทศะ

อย่างหลักการ “เข้าตามตรอก” นั้นไม่ได้มีความหมายอะไรเพียงแค่พูดให้คล้องจองกับคำว่าออกเท่านั้น แต่ความหมายหลักจะไปอยู่ที่ประตู คือเข้าตามตรอกออกตามประตู ทำอะไรให้ถูกต้องตามธรรมเนียม

แต่ไม่ว่ามูลแห่งที่มาจะเป็นสองทางดังกล่าว ความหมายกลับมีสถานเดียว นั่นก็คือ การทำให้ถูกต้องกาลเทศะ ถูกต้องทำนองคลองธรรม

เข้าเมืองตาหลิว ต้องหลิวตาตาม : ทำประพฤติกรรมให้เหมาะสมกับกาลเทศะ

สำนวนนี้คุ้นเคยกับคนไทยเรามาานคืออยู่เมืองไหนก็ให้ทำเหมือนกับคนเมืองนั้น เพื่อให้เข้ากันได้อย่างถูกกาลเทศะตามธรรมเนียมของเขา น่าจะต้องการให้เกิดความผาสุกทั้งตัวเราและคนทั้งเมืองนั้น

“ตาหลิว” ในที่นี้ไม่ได้หมายถึง หลิวตา หรือเล่นหูเล่นตา แต่หมายถึง มีตาเดียว ตาบอดข้างเดียว หรือหลับตาเสียข้างหนึ่ง ถ้าแปลตามความหมายนี้ก็คือ เข้าเมืองที่มีคนตาบอดข้างหนึ่ง เราต้องทำเป็นตาบอดข้างหนึ่งเหมือนกัน แม้เราจะตาดีก็ตาม

เป็นสำนวนหมายความว่า ให้ประพฤติกรรมตามกาลเทศะ ที่ใดแห่งใดเวลาไหนเขาประพฤติกรรมเขาไป ไม่เหมาะสม ไม่สมควรจะไปขัดขืนอยู่คนเดียว

แต่ต้องเป็นไปบนพื้นฐานที่คนส่วนใหญ่ในเมืองนั้นทั้งเมืองค้ายาบ้ากัน ตำรวจก็ค้ายาบ้าแล้วชาวเมืองส่วนหนึ่งหลับตาเสียข้างหนึ่ง เมื่อเราเข้าไปอยู่ต้องหลับตาข้างหนึ่งไปด้วย อย่างนี้ถือว่าการใช้สำนวนนี้มีวัตถุประสงค์

ทองไม่รู้ร้อน : เฉยเมย ไม่กระตือรือร้น

นำเอาการหลอมทองมาเปรียบ เวลาหลอมทองจะเอาทองใส่ลงไปเข้าหลอมนานเท่าใด ทองก็ไม่รู้สึกร้อน ยังคงรูปเฉยอย่างนั้น

เป็นสำนวนนำมาเปรียบเทียบกับคนที่เฉยเมย ไม่รู้สึกรู้สาอะไรนี่เป็น “ทองไม่รู้ร้อน”

น้ำกลิ้งบนใบบอน : ไร้ใจไม่ได้ ใจไม่แน่นอน

เป็นสำนวนที่สังเกตปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ที่เห็นน้ำค้างอยู่บนใบบอนจะไม่ซึมลงไปเพราะใบบอนผิวเรียบลื่น ไม่ซึบน้ำ น้ำจึงรวมตัวกันเป็นก้อนกลมกลิ้งไปกลิ้งมาเมื่อนำมาพิจารณาถึง “ใจ” คนที่มีคำว่า “น้ำ” อยู่ด้วยเช่น น้ำใจหรือน้ำใสใจจริง จึงนำเอาอาการของน้ำเช่นนี้มากล่าวเปรียบเปรยถึงคนที่มีน้ำใจไม่มั่นคงแน่นอน โលเลเปลี่ยนไปเปลี่ยนมา ประเดี๋ยวจะเอาอย่างนั้น ประเดี๋ยวก็จะเอาอย่างนี้ ว่าเป็นคนที่มีใจเหมือนน้ำกลิ้ง

บนใบบอน บางครั้งก็ใช้น้ำกลิ้งบนใบบัว เช่น คำพูดที่มักใช้ต่อว่าผู้หญิงว่า “ช่างกระไร ใจหญิงเหมือนน้ำกลิ้งบนใบบอน”

น้ำนิ่งไหลลึก : คนที่มีท่าทีหมิ่นๆมักจะมีความคิดลึกซึ้ง

เป็นอีกสำนวนหนึ่งที่มาจากความสังเกตสังกาของคนเราเมื่อเห็นน้ำในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นม่น้ำ ลำธาร หรือมหาสมุทร เห็นผิวน้ำข้างบนแม้จะเรียบและนิ่งสนิท แต่ใต้น้ำลึกลงไปกลับไม่นิ่งอย่างผิวน้ำเสมอไป เพราะเกิดการไหลเวียนถ่ายเทของกระแส น้ำ บางครั้งจะพบว่าเป็น “คลื่นใต้น้ำ” ก็มี

คำที่มีความหมายเช่นเดียวกับสำนวน “น้ำนิ่งไหลลึก” มีอีกหลายคำ เช่น “คมในฝัก” หรือ “เสื่อซ่อนเล็บ” และ “คลื่นใต้น้ำ” ก็ใช่

เมื่อเป็นสำนวนแล้ว ใช้เปรียบกับคนที่เงียบๆ ไม่ค่อยพูดจา เก็บความรู้สึก มีใจคอหนักแน่น สุขุมเยือกเย็น ไม่โอ้อวดหรือแสดงท่าทางให้คนอื่นเห็นว่าตนมีความรู้ความสามารถแค่ไหน แต่เมื่อมีเหตุการณ์ที่ทำให้ต้องแสดงความสามารถ ก็มักจะทำให้คนอื่น ทั้งและนึกไม่ถึงเสมอ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึง คนที่มีท่าทีหมิ่นๆมักจะมีความคิดลึกซึ้ง

ปากหวานกันเปรี้ยว : พูดจาอ่อนหวานแต่ไม่จริงใจ

ยุคที่เมืองไทยมีผู้แทนราษฎรกันใหม่ๆ ในการปราศรัยหาเสียงผู้แทนคนหนึ่ง กล่าวโจมตีผู้แทนฝ่ายตรงข้ามว่า พ่อแม่พี่น้องทั้งหลายอย่าได้เชื่อผู้แทนคนนั้น เพราะเขาเป็นคนปากหวานกันเปรี้ยว ผู้แทนที่ถูกโจมตีก่อนเมื่อมีโอกาสพูดบ้างก็ตอบโต้กลับไปว่า พี่น้องทั้งหลายจะเชื่อได้อย่างไรว่า ท่านผู้แทนท่านนั้นได้มาเลี้ยกันผมเมื่อไหร่ จึงรู้ว่ากันผมเปรี้ยว คนฟังก็ฮาครืนเป็นที่สนุกสนาน

คำว่า “ปากหวานกันเปรี้ยว” เป็นคำเก่า คนโบราณผูกคำขึ้นมาให้ความหมายเป็นด้านตรงข้ามกัน คือที่ปากนั้นหวาน หวานแทนความรู้สึกนุ่มนวล น่ารัก ไพเราะ อิ่มใจ ชื่นใจ เป็นยอดรัก เป็นสุดที่รัก เรียกว่า หวานใจ ถ้ายิ้มน่ารักก็เรียกยิ้มหวาน ถ้าเสียงไพเราะจับใจก็ว่าเสียงหวาน ส่วนที่อยู่ตรงข้ามกับปากก็คือ กันกลับเปรี้ยว เปรี้ยวคือ รสจัดจ้าน เป็นตัวแทนของอาการปรี๊ดปรี๊ด พูดจาจัดจ้าน ฉุนเฉียว คนบูดบึ้งอารมณ์เสียก็ว่าอารมณ์เปรี้ยวเหมือนอย่างนมเปรี้ยว

นำมาเปรียบเทียบกับคนที่พูดจาไพเราะ แต่อารมณ์ฉุนเฉียว

เมื่อเป็นสำนวนแล้ว หมายถึงคนที่ไม่มีความจริงใจ คือคนปากอย่างใจอย่าง ประเภทมือถือสากปากถือศีลอะไรทำนองนั้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกริยา หมายถึง พุดจาอ่อนหวานแต่ไม่จริงใจ

ปากว่าตาขยิบ : พุดอย่างหนึ่งแต่ทำอีกอย่างหนึ่ง, ปากกับใจไม่ตรงกัน

ลักษณะของเรื่องหรือเหตุการณ์ที่เข้ากับสำนวนนี้ คือการผลิตบุหรี่ยของ โรงงานยาสูบ กระทรวงการคลัง ที่มีการเขียนคำเตือนถึงอันตรายของบุหรี่เอาไว้ข้างซองบุหรี่ย เหมือนปากว่า แต่การผลิตก็ยังคงกระทำอย่างสม่ำเสมอ และดูเหมือนจะเพิ่มปริมาณมากขึ้น เหมือนตาขยิบ หรือครูสอนเรื่องยาเสพติดแก่นักเรียน แต่ตัวครูเองก็ยังดื่มเหล้าและสูบบุหรี่ย

อาการปากว่าห้ามปราม แต่ตาขยิบให้ท้ายนี้มีพบเห็นในหลายๆเรื่องในวิถีชีวิตของคนไทย เป็นสำนวนเก่ามนาน และทุกวันนี้ก็ยังนิยมใช้กันอยู่

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่าไว้เป็นสองลักษณะคือที่เป็นคำกริยา หมายถึง พุดอย่างหนึ่งแต่ทำอีกอย่างหนึ่ง อีกลักษณะคือที่เป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง ปากกับใจไม่ตรงกัน

ผัดวันประกันพรุ่ง : ขอเลื่อนเวลาออกไปครั้งแล้วครั้งเล่า

คุ้นเคยกันเป็นอย่างดีสำหรับสำนวนนี้ ทั้งที่ถูกคนอื่นกระทำหรือบางครั้ง เลี่ยงไม่ได้ก็จำต้องกระทำต่อคนอื่นบ้าง แต่มีสำนวนเก่าความหมายคล้ายกัน เพียงแต่ไม่ค่อยนิยมใช้กันแล้วคือ “ผัดเจ้าล่อ” หมายถึง หลอกให้หลงเชื่ออยู่ร่ำไป อย่างขอไปที

“ผัดเจ้าล่อ” มีที่มาน่าสนใจอยากนำมาเล่าต่อดังนี้ คือสมัยโบราณช่างที่ใช้ ในขบวนรบ จะต้องนำมาฝึกหัดก่อน ในการฝึกชั่งรบนั้นมีคำอยู่ 2 คำคือ “ผัดพาน” ใช้คนถือผัดเจ้าล่อให้ชั่งไล่ อีกคำหนึ่งคือ “ล่อแพน” ใช้คนขี่ม้าล่อให้ชั่งไล่ ในสมัยโบราณเมื่อใดที่มีพิธีเดินกระบวนชั่งม้า เรียกพิธีแห่สะพาน ก็จะมีการแสดงผัดพาน ล่อแพน จึงเกิดคำพูดล่อชั่งว่า “ผัด” ภายหลังนำมาพูดใช้ต่อว่าคนที่มึนสียผัดเวลาหรือเลื่อนเวลาอยู่เสมอว่า “ผัดเจ้าล่อ” ปัจจุบันใช้คำว่า “ผัดวันประกันพรุ่ง”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำกริยา หมายถึง ขอเลื่อนเวลาออกไปครั้งแล้วครั้งเล่า

กินข้าวต้มกระโจงกลาง : ทำอะไรไม่พิจารณาให้รอบคอบ

เค็มเป็นเกลือ : ไม่ยอมเสียเปรียบใคร

จิบปากจิบคอ : พุดเชิงประจบประแจง

เจ้าชู้ประตูดิน : ผู้ชายที่ชอบเตร็ดเตร่แถวหน้าบ้านผู้หญิง

เชื่อไม่ทิ้งแถว : เป็นไปตามเผ่าพันธุ์

ตัดช่องน้อยแต่พอตัว : เอาตัวรอดแต่ผู้เดียว

ตีขลุ้ม : หยิบฉวยเอาของผู้อื่นโดยที่กหักเอาว่าเป็นของตน

ตีตนก่อนไข้ : กังวลทุกซ່อร้อนในเรื่องที่ยังไม่เกิดขึ้น

เตียงคำไม่ตกฟาก : โต้เถียงไม่หยุดปาก

เตียงเจ้ารูตุ่เจ้าเบา : เถียงคนที่เขารู้เรื่องนั้นๆ ดี

ห้องยั้งพุงกระสอบ : คนกินจุ

เทคร้ว : ยกครอบครัวไป กวาดครอบครัวไป ชายที่หญิงเป็นภรรยาทั้งแม่ลูก
หรือทั้งญาติพี่น้อง

ทอดหุ่ย : นอนหรือเดินปล่อยอารมณ์ไม่คิดอะไร

ทอพี : เครื่องดักข้าวและแกง มีรูปร่างคล้ายช้อน ทำด้วยทองเหลือง

หรือโลหะชนิดอื่นๆ บางทีเรียกทอพี

: ลูกที่ไม่รู้คุณพ่อแม่หรือทำร้ายพ่อแม่เรียกว่า ลูกทอพี

(มาจากเรื่องรามเกียรติ์)

นอกครู : ประพฤติไม่ตรงตามคำสั่งสอนของครู ประพฤติไม่ตรงตามที่นิยมกัน

นอนหลับไม่รู้ นอนคู้ไม่เห็น : ไม่รู้เรื่องราว ไม่รู้โอโทษอื่น

นินทากาเล : คำติเตียนลับหลัง

นุ่งเจียมห่มเจียม : แต่งตัวพอสวมกับฐานะ

บ่างข้างยุ : คนที่ชอบพูดส่อเสียดยุยงให้เขาแตกกัน

ปีกกล้าขาแข็ง : พึ่งตัวเองได้ (ดำหนิ)

ปิดแข่งปิดข่า : ทำให้ล้มหรือเสียหลัก

: ทำให้เพื่อที่เขาหลุดพ้นตำแหน่งหน้าที่

ผ่าเหล่า : ผิดพวกผิดห้อง

มะกอกสามตะกร้าปาไม่ถูก : พูดจาตลบตะแลงพลิกแพลงไปมาจน

จับคำพูดไม่ทัน

มะพร้าวตีนดก : เท่อหรือตื่นเต้นในสิ่งที่ตนไม่เคยมี ไม่เคยได้จนเกินพอดี

แม่รีแม่แรด : ทำเจ้าหน้าที่เจ้าตา

ไม้เปื้อไม้เมา : ชัดกันตะพึดเพราะโกรธกันมาก่อน

ไม้ฟังอีร้าคำอีรม : ไม่ฟังพูด ไม่ฟังว่าเขาพูดอะไร

ยกเมฆ : เดาเอา นึกคาดเอาเอง กุเรื่องขึ้น

แย้มไรฟัน : พูดอะไรใครก็รู้

ยกตัวขึ้นเหนือลม : ปิดความผิดให้พ้นตัว ยกตนเหนือคนอื่น

รักเหยงกว่าผม : รักสิ่งที่ไม่มีความค่ามากกว่าสิ่งที่มีศักดิ์ศรีสูง

รู้เช่นเห็นชาติ : รู้กำพืด รู้นิสัยใจคอ

ลอยชาย : ปล่อยชายผ้านุ่ง กรีดกราย

ลอยนวล : ตามสบาย กรีดกราย

นางเนื้อชอบกลางยา : ของสิ่งเดียวกันคนหนึ่งชอบแต่อีกคนหนึ่งไม่ชอบ

ลิงหลอกเจ้า : ล้อหลอกผู้ใหญ่เวลาผู้ใหญ่เผลอ

ลิ้นกระด้างคางแข็ง : ปากกล้า โต้เถียงไม่ละลด

ลิ้นตวัดถึงหู : ที่พูดจาตลบตะแลงเชื่อไม่ได้

ลูกขุนพลอยพยัก : ผู้ที่คอยว่าตามหรือเห็นด้วยกับผู้ใหญ่เพื่อประจบสอพลอ

วัวเห็นแก่หญ้า ชีชีวเห็นแก่กิน : คนตะกตะกตะกลาม

ว่าแต่เขาอิเหนาเป็นเอง : ว่ากล่าวสั่งสอนผู้อื่นไม่ให้ทำ แต่ตนกลับทำเอง

สมบัติผู้ดี : มารยาทของผู้ดี

สวยปาฝาไม่ติด : รูปร่างสวยงาม แต่ไม่มีประโยชน์

หยิบหย่อง : กรีดกราย ไม่หะมัดหะแมง ไม่เอางานเอาการ หยิบหย่อง

หัวไม้ : นักเลงตีรันฟันแทง

หัวหายตะหายขาด : ชอบเที่ยวจนอยู่ไม่ติดบ้าน

อ่อนเหยื่อ : เอาเหยื่อล่อ

เอื้อระเหย : ปล่อยอารมณ์ตามสบาย คำขึ้นต้นเพลงพวงมาลัย

8) หมวดการละเล่น

เช่น ม้ามิด : ม้าแข่งที่ชนะโดยไม่มีใครนึกคาดไว้, ผู้ที่ชนะโดยไม่มีใคร
นึกคาดไว้

เป็นสำนวนเพิ่งเกิดใหม่ มาจากการพนันแข่งม้า โดยปกติการพนันแข่งม้า

เขาจะแข่งม้าตัวที่รู้ว่ามิดแพ้ หรือม้าที่มีประวัติเคยชนะมาแล้ว แต่ทว่าม้าตัวที่คาดว่าจะชนะเกิดไม่ชนะ ม้าตัวที่ใครไม่รู้จักเลยเกิดชนะขึ้นมา อย่างนี้เรียก “ม้ามิด” ภายหลังนำมาพูดถึงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ปรากฏเด่นขึ้นมาอย่างไม่ได้คาดหมายหรืออย่างไม่ได้นึกฝัน ก็จะพูดกันเป็นสำนวนว่า “ม้ามิด”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึง
ม้าแข่งที่ชนะโดยไม่มีใครนึกคาดไว้, ผู้ที่ชนะโดยไม่มีใครนึกคาดไว้

คาบลูกคาบดอก : ไม่แน่ว่าจะเป็นอย่างไร

เป็นสำนวนหมายถึง ผลยังไม่ทราบว่าจะออกเป็นฝ่ายไหน หรือเป็นอย่างไร
ยังอยู่ในระยะคับขัน กำลังจะได้หรือเสียกำลังกันระหว่างมูลของสำนวนมาจากต้นไม้ที่เป็น

ดอกแล้ว กลีบดอกกำลังโรย แล้วกำลังจะติดลูก หรืออาจไม่ติดลูก อยู่ในภาวะของคาบลูกคาบดอก

งงเป็นไก่อตาแตก : เช่จนทำอะไรไม่ถูก

สำนวนนี้มาจากการเล่นชนไก่ ไก่ชนมีอาวุธอยู่สองอย่างคือหนึ่งปาก สองเดือย เวลามันชนกัน จะกระโดดขึ้นใช้ปากจิกที่หัวแล้วแข่งทั้งสองข้างก็จะฟาดเข้าที่เป้าหมายคือหัวของคู่ต่อสู้ ที่แข่งมีเดือยแหลมคมเป็นอาวุธ จิกลงตรงไหนก็ได้เลือดออกมาตรงนั้น ถ้าจิกถูกตาก็ตาแตก

ไก่อที่ถูกเดือยแทงตาแตก จะมองอะไรไม่เห็นอย่างฉับพลัน ทำให้มันงุนงง วิ่งพล่านไปซ้ายทีขวาที ด้วยความเจ็บปวดและตื่นตกใจ

คนที่มีอาการงุนงง จับต้นชนปลายไม่ถูก ก็จะถูกต่อว่า “งงเป็นไก่อตาแตก”

โจ่งครึม : อย่างเปิดเผย

ที่มาของสำนวนนี้น่าจะมาจากเสียงดนตรี บางท่านว่าคล้ายเสียงกลองของแขก บางท่านว่าเป็นเสียงตะโพน ดีให้จังหวะช้าๆ ใช้กับทำรำดูฉาย ซึ่งเป็นทำรำที่อวดตัวอวดท่าว่าสวยงาม เป็นที่มาว่าลักษณะของการทำอะไรอย่างเปิดเผย ออกนอกหน้า จึงพูดกันเป็นสำนวนว่า “โจ่งครึม”

ชักโย : บงการอยู่ข้างหลัง

มาจากการเล่นมหรสพบางอย่าง เช่น หุ่นและหนังตะลุงที่มีสายโยชักให้เคลื่อนไหว จะให้เคลื่อนไหวอย่างไรอยู่ที่คนชักโย เป็นสำนวนหมายความว่า ล้าง หรือ บงการอยู่เบื้องหลังหรือข้างหลัง

ดูตามาตาเรือ : พิจารณาให้รอบคอบ

มาจากการเล่นหมากรุก มีตัวหมากเรียก “ม้า” และ “เรือ” การเดินของหมากทั้งสองตัวไม่เหมือนกัน คือตัวม้าจะเดินตามเฉียงทแยง ทำให้สังเกตเห็นส่วนเรือเดินตามยาวไปได้จนสุดกระดาน เวลาเดินหมากอาจเผลอไม่ทันสังเกตเห็นม้าอีกฝ่ายหนึ่งเดินหรือไม่ทันเห็นเรือ อีกฝ่ายหนึ่งที่อยู่ไกลเดินหมากไปถูกตาที่ม้าหรือเรือของฝ่ายตรงข้ามสกัดอยู่ ก็จะต้องเสียตัวหมากของตนไป การเดินหมากจึงต้อง “ดูตาม้า ตาเรือ” ของฝ่ายตรงข้ามให้ดี

เป็นสำนวน หมายถึง จะพูดหรือจะทำอะไรก็ตาม ให้ระมัดระวังพินิจพิเคราะห์ดูว่ามีอะไรอยู่ข้างหน้าข้างหลังบ้าง อย่าได้ทำอะไรซุ่มซำม เรียกว่า ให้ดูตามาตาเรือ

เป็นปีเป็นขลุ่ย : ถูกคอกัน เข้ากันได้ดี

ปีกับขลุ่ย เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าในวงเครื่องดนตรีไทย มูลของสำนวนนี้ก็มาจากการละเล่นในวงปีพาทย์ เสียงปีจะเป็นเสียงนำ แล้วเสียงขลุ่ยหรือเสียงอื่นก็

ตามกลมกลืนกันไป ภายหลังนำมาใช้กับเรื่องอื่นๆ เช่น โครพุดหรือทำอะไรนำขึ้นมา คนอื่นๆ พุดหรือกระทำตามกลมกลืนกันไป อย่างนี้ก็พุดเป็นส่วนว่า “เป็นปีเป็นขลุ่ย”

ขลุ่ย อาจรวมไปถึงอาการ ขลุ่ยขลุ่ย หรือคลุกคลืออยู่ด้วยกันก็ได้ คือให้ความหมายเป็น “อย่างผสมกลมกลืน” “อย่างประสานสอดคล้อง” หรือ “โดยเห็นพ้องต้องกัน” โดยไม่มีการแตกคอกันนั่นเอง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง ถูกคอกัน เข้ากันได้ดี

ยี่นโรง : เรียกผู้แสดงเป็นตัวละคร ตัวใดตัวหนึ่งประจำว่า ตัวยี่นโรง

: เรียกช่างหรือสัตว์เลี้ยงที่ปรนปรือเป็นพิเศษอยู่ประจำโรง

: ออกซำๆ

ส่วนใหญ่จะคุ้นกับคำว่า “ชูโรง” มากกว่า แต่ทั้งสองคำก็มีความหมายอย่างเดียวกัน มาจากการเล่นละคร ซึ่งทางคณะละครแต่ละคณะก็จะมีตัวละครเด่น ที่เป็นจุดเรียกคนดูหรือเรียกอย่างสมัยใหม่ว่าจุดขาย นอกจากจะเรียกคนดูแล้วยังเป็นตัวแสดงที่ทำให้คณะดีขึ้น

หรืออีกคำหนึ่งก็คือ “ตัวยี่น” จะใช้ในการเล่นกีฬาหรือการแข่งขัน ตัวยี่นก็คือผู้ที่ถูกกำหนดให้เป็นตัวหลักสำหรับให้คนอื่นมาเป็นคู่แข่ง คือผ่านจากรอบคัดเลือกมาก่อนแล้วเข้าไปเป็นตัวยี่น รอทีมอื่นเข้ามาชิงนั่นเอง

ในอีกความหมายหนึ่งของสำนวน มาจากการเล่นการพนันชนิดหนึ่ง ที่เรียกว่าถั่ว คือถั่วออกจำนวนเดิมซำๆก็เรียกว่า “ยี่นโรง” เหมือนกัน เช่น “ถั่วออก 3 ยี่นโรง”

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่มีใช้สองลักษณะ คือเป็นคำนามหมายถึง ใช้เรียกผู้แสดงเป็นตัวละคร ตัวใดตัวหนึ่งประจำว่า ตัวยี่นโรง หรือเรียกช่างหรือสัตว์เลี้ยงที่ปรนปรือเป็นพิเศษ อยู่ประจำโรง อีกลักษณะหนึ่งเป็นคำกริยา หมายถึง ออกซำๆ

อย่างสามชুম : ทำทางที่คนฟันดาบหรือนักมวย

เดินก้าวเป็นจังหวะยกเข็มเป็นสามเส้า

เป็นอาการของการก้าวเดินซำๆ ทีละก้าว มาจากลีลาท่าเดิน ในกระบวนเพลงที่จะเข้าต่อสู้กัน เช่น ท่ากระบี่กระบอง ท่ามวย ท่าฟันดาบ ฯลฯ

“จับจับประจำทองเข้าคล้องคอ

ผงดินสอเสกเสิมเจิมหน้า

ถือง้าวก้าวอย่างสามชুমมา

แผ่นขึ้นหลังม้าสง่างาม”

เสภาขุนช้างขุนแผน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึง
ท่าทางที่คนพินดาบหรือนักมวยเดินก้าวเป็นจังหวะยกเข็ງเป็นสามเส้า

อีโหน้อโหน้ : เรื่องราวที่เกิดขึ้น

ขุนวิจิตรมาตรา สันนิษฐานที่มาของคำว่า “อีโหน้อโหน้” เอาไว้ว่า
ในภาษาไทยมีคำเก่าอยู่คำหนึ่งคือคำว่า “โนเน” พบเห็นการใช้คำนี้อยู่ใน
กาพย์ ท่อโคลงของพระศรีมโหสถ สมัยแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์มหาราชว่า

“หญิงหลายหลายสำอาง โนเน

ฝูงบัวสาวสรวลเส	ย้วยิ้ม
ดูงานผ่านโลก	ศวรรราช
แต่งแ่งแพรพรายพริ้ม	พริบพร้อมพริมา”

“โนเน” ในโคลงนี้เข้าใจว่าหมายถึงเพลงร้อง เพราะในกระบวนเพลงร้องมี
ปรากฏคำนี้อยู่หลายเพลงเช่น เพลงโนเนโนนาค ซึ่งเป็น เพลงพื้นเมืองใช้ร้องเวลาลงแขก
ทำงาน

“โนเนเอโยโนนาค สีชมพูปลาด จะพาดไว้ต้นอะไรดี สีชมพูปลาด พาดไว้ที่
ต้นจำปี ผัวไม่รักใคร่ ก็มาไปเสียกับพี่ ไอ้เจ้าโนเนเอโย”

คำว่า “อีโหน้อโหน้” อาจมาจาก “โนเน” นี้ แล้วเติม “อี” เข้าไป แล้วก็
ออกเสียงเพี้ยนเป็น “อีโหน้อโหน้” ในความหมายเดิมอาจจะหมายถึง ไม่รู้ว่าเสียงร้องอะไร
หรือไม่รู้ว่าเขาทำอะไรกัน ต่อมาความหมายก็เคลื่อนมาเป็นหมายความว่า ไม่รู้เรื่องราว ไม่รู้
อะไรเป็นอะไร ไม่รู้หนเหนือหนใต้ ทุกวันนี้คำว่า “อีโหน้อโหน้” มักใช้ในความหมาย ไม่รู้ คือ
ไม่รู้เรื่อง รู้ราว

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่า เป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึงถึง

เรื่องราวที่เกิดขึ้น

แจ่งสี่เปี้ย : อธิบายละเอียดชัดเจน

เฉ่งปี : ชำระสะสางกันให้เรียบร้อย

แจโพย : เปิดเผยความลับ

ตกคัก : ปลามารวมกันอยู่ในบ่อหรือหนองที่น้ำงวด

คนมารวมกันมากๆ ไปไหนไม่ได้

ถูกขา : เข้าคู่ เข้าพวกกันได้ดี

บ่อนแตก : ก่อเรื่องทำให้คนที่มาชุมนุมกันต้องเลิกทันที

โบแดง : งานที่ได้รับการยกย่อง

พลิกกระเป๋ : เสียจนหมดตัว เพราะผิดจากที่คาดหมายไว้

พอก้าวขาใกล้โรง : ซักซ้าทำให้เสียการ

หมุสนาม : ผู้ที่ถูกหล่อให้แพ้ง่าย ผู้ที่มีฝีมือด้อย

ห้าแตรัม : ปลั่งพลาดนำชายหน้า

เห็นตำเห็นแดง : ถึงขั้นแตกหัก

เอาเถิดเจ้าล่อ : ชื่อการเล่นอย่างหนึ่งที่มีคนล่อให้จับ

: เรียกอาการที่ตามจับหรือตามหา

ที่หลบหรือเลียงกันไปมาว่า เอาเถิดเจ้าล่อ

(दन्य मेठतानन्त,2537)

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.2.1 แอนิเมชัน คืออะไร

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพที่มีความต่อเนื่อง มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว

ทำไมภาพถึงเคลื่อนไหว

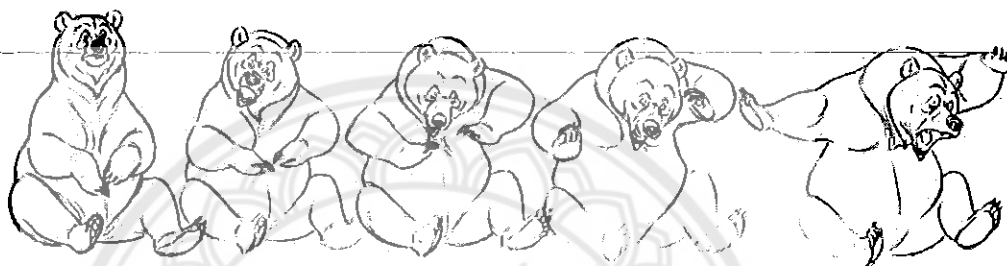
ที่เราเห็นภาพเคลื่อนไหวนั้น เป็นเพราะว่า มนุษย์เรามีการจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) การจำชนิดนี้เป็นการเก็บข้อมูลโดยตรงไปตรงมาตามทีประสาทสัมผัสรับรู้จากสิ่งเร้าและจะเลือนหายไปอย่างรวดเร็ว เช่น การดูภาพยนตร์ซึ่งภาพแต่ละภาพจะยังคงติดตาอยู่เพียง 1 ต่อ 10 วินาทีเท่านั้น ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า Persistence of Vision หรือเรียกว่า การจำภาพติดตา (Iconic Memory) ทำให้เราเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันไปทั้งๆที่ภาพเหล่านั้นเป็นภาพนิ่ง-ในความเป็นจริงของการฉายภาพยนตร์นั้น เครื่องฉายจะกันแสงสว่าง โดยชัตเตอร์ของแต่ละกรอบภาพ เพื่อไม่ให้เรามองเห็นกรอบสีดำของภาพ ความคงอยู่ของภาพในการจำการรู้สึกสัมผัสนี้ช่วยให้เห็นภาพต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆจนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว

โดยปกติความเร็วของแอนิเมชันจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล(Output) โดยถ้าฉายเป็นภาพยนตร์(Film)จะฉายด้วยความเร็ว 24เฟรมต่อวินาที ถ้าถ่ายทอดในระบบ PAL จะวิ่งด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาที แต่ในระบบ NTSC ในอเมริกาและญี่ปุ่นจะวิ่งด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที

2.2.2 ชนิดของแอนิเมชัน

ชนิดของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็นสามชนิด คือ

1. Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพหลายๆพันภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่วินาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย



ภาพ 1 ตัวอย่าง Drawn Animation

ที่มา: <http://www.traditionalanimation.com/2013/behind-the-2d-animation-of-the-bear-and-the-hare/>

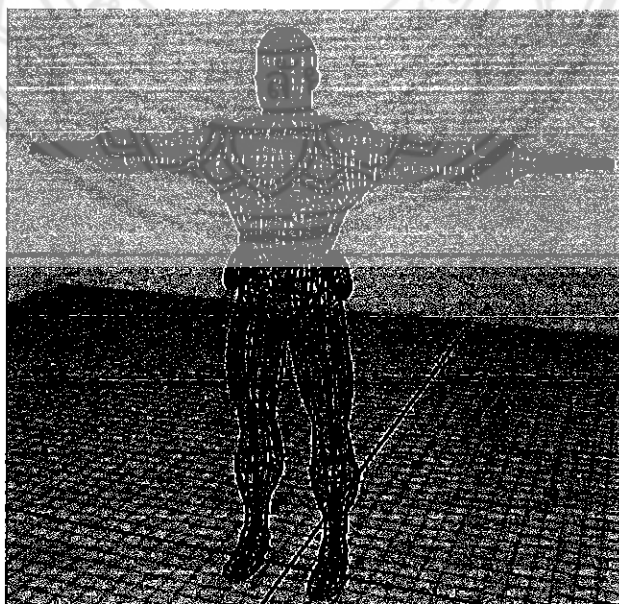
2. Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับ อาจจะเป็นขงเล่นหรืออาจจะสร้างจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motion ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เพราะบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and Giant Peach สามารถผลิตได้วันละ 10 วินาทีเท่านั้น วิธีนี้จึงเป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนอย่างมาก



ภาพ 2 ตัวอย่าง Stop Motion

ที่มา: <https://www.lomography.com/magazine/128858-stop-motion-animation-chicken-run>

3. Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม MAYA , Macromedia Flash และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและลดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค , 2550)



ภาพ 3 ตัวอย่าง Computer Animation

ที่มา: <http://www.csit.parkland.edu/~dbock/Class/csc189/Lecture/CharacterSkelton.html>

2.2.3 เครื่องมือทำงานของ 2D Animation

ก่อนอื่นที่จะเริ่มงาน เราควรต้องรู้จักหน้าตาและคุณสมบัติในเครื่องมือเครื่องมือนั้นๆ ของการทำงาน 2D Animation เสียตาย เพราะเครื่องมือเหล่านี้ได้เป็นพื้นฐานแก่นักสร้างสรรค์ผลงาน ที่เป็นระดับโลกกว่าทศวรรษแล้ว ซึ่งในปัจจุบัน ก็ยังใช้อุปกรณ์ในระบบดั้งเดิมทุกอย่างจะมีแค่เรื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมเฉพาะที่มาเป็นตัวช่วยและส่งเสริมงานให้สะดวกขึ้น และประหยัดค่าใช้จ่ายต้นทุนอย่างมาก พูดง่าย ๆ ถ้าเรามีความรู้พื้นฐานของระบบงาน 2D Animation เป็นทุนอยู่แล้ว คอมพิวเตอร์เครื่องเดียว ก็สามารถสร้างสร้งงานได้เป็นเรื่องแล้ว

จึงจำเป็นอย่างมากที่สุด ที่เราต้องรู้จักและควบคุมมันเหมือนเราอยากขับรถให้เป็น ให้เก่ง และสนุก ก็ต้องควบคุมมันให้ได้ตั้งใจเราเสียก่อนนั่นเอง

อุปกรณ์และเครื่องมือการทำงานแยกออกไปได้เป็น 3 หมวด คือ

1. กระจดาช ขนาด 12 และ 16 fld
2. ที่ยึดกระจดาช Peg Bar และ Animatic Disc
3. อุปกรณ์ช่วย เครื่องเจาะกระจดาช และ fildgiud

ทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นเครื่องมือที่ควรมีไว้โดยจะบอกรายละเอียดในแต่ละ

เครื่องมือ ต่อไปนี้

1) อุปกรณ์มาตรฐานของ 2D Animation

1. Peg Board ก็คือเอา Peg Bar ติดกับแผ่นกระจดาชเรียบเหมาะแก่การพกพาสะดวกดี



ภาพ 4 ตัวอย่าง Peg Board

ที่มา: <http://www.johnbasmajian.com/basmajian/biography/disney/>

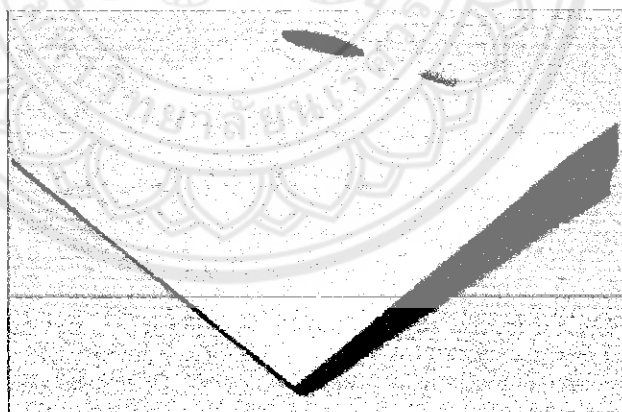
2. Peg Bar เป็นตัวล็อกกระดาษไว้วาดรูป มีปุ่มกลมตรงกลางและปุ่มแบนสองข้าง วัสดุทำจากพลาสติกหรือโลหะเป็นแบบประหยัดสุดๆเหมาะแก่ฝึกหัดฝีมือ การใช้งานก็เพียงติดเทปไว้กับหน้าโต๊ะทำงาน ก็ทำงานได้แล้ว



ภาพ 5 ตัวอย่าง Peg Bar

ที่มา: <http://www.chromacolour.co.uk/animationsupplies/pegbars/animation-pegbar-plastic-3-pin.html>

3. Animation Light Box (ขนาดเล็ก) คือ PEG BAR ติดไว้กับแผ่นพลาสติกขาวและภายในสามารถเปิดไฟสว่างได้ เพื่อดูชั้นกระดาษที่วาดรูปซ้อนกันไว้หลายรูป สามารถพกพาได้

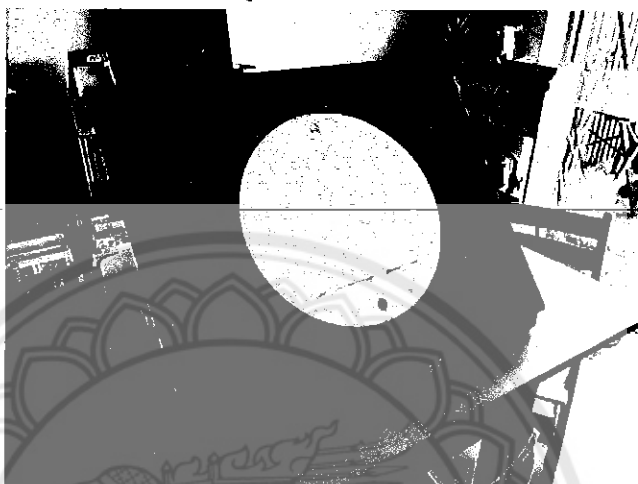


ภาพ 6 ตัวอย่าง Animation Light Box (ขนาดเล็ก)

ที่มา: <http://animation-studio-stuff.blogspot.com/2009/05/purchasing-animation-desk-or-lightbox.html>

4. กระดาษ Animation เป็นกระดาษที่มีขนาดเฉพาะคือ 10.5 นิ้ว 12.5 นิ้ว ความหนาประมาณ 80 แกรมแต่เนื้อกระดาษจะโปร่งกว่ากระดาษ 80 แกรมทั่วไป ก่อนการใช้งาน ต้องเจาะรูเสียก่อน

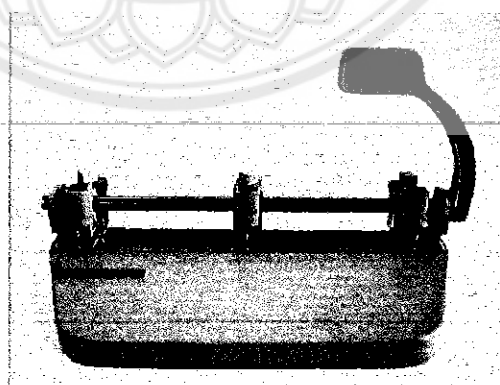
5. Animation Light Box เป็นกล่องไฟขนาดประมาณ $0.60 \times 0.65 \times 0.55$ cm จะมีแผ่นกมพลาสติกสีขาวที่มี Peg Bar ติดไว้ บนล่าง และมีรูเจาะกลมอยู่เอาไว้บังคับหมุนได้ เพื่อให้ถนัดในการตัดเส้น เหมาะแก่ผู้ทำ Clean up



ภาพ 7 ตัวอย่าง Animation Light Box

ที่มา: <https://www.gumtree.com/p/desks/chromacolour-12-field-animation-light-box-lightbox-table-desk/1166105928>

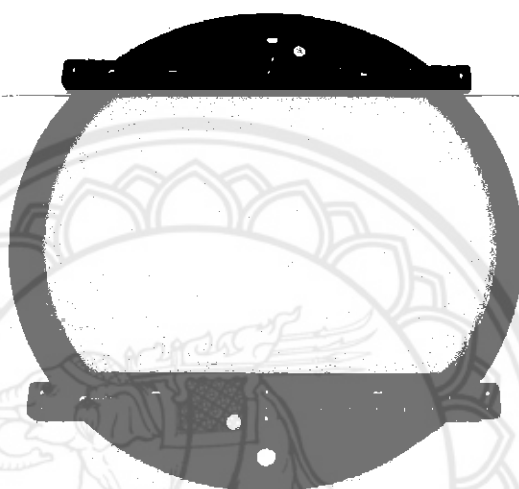
6. Animation Hole Punchs เครื่องเจาะรูกระดาษ Animation เจาะได้ทั้ง 2 ขนาด คือ 12,15 Fld ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะถ้าไม่มีเจ้าเครื่องเจาะนี้ ก็ต้องซื้อกระดาษที่เจาะแล้ว



ภาพ 8 ตัวอย่าง Animation Hole Punchs

ที่มา: <http://gmechanic.deviantart.com/art/My-Animation-Hole-Puncher-303621483>

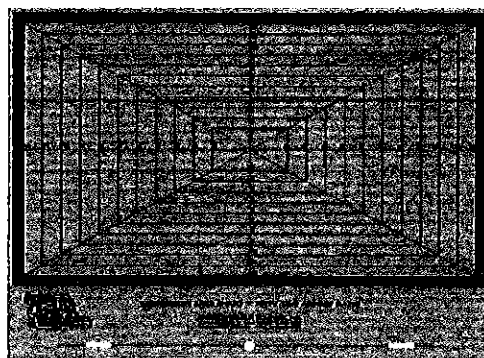
7. Animation Disc เป็นเครื่องมือที่เป็นพระเอกในเรื่องก็ว่าได้เพราะเจ้ารูปร่างกลมๆเหมือนจานนี้จะมีไม้บรรทัดที่มีหมุด 3 ตัว เหมือน Peg Bar แต่เป็นเรื่องเป็นราวกว่าคือมีมาตราส่วนหน่วยเป็นนิ้วเพื่อบอกระยะในการวาด และหมุดก็เป็นทองเหลืองอย่างดีมีแผ่นพลาสติกขาว เพื่อแสงไฟสว่างผ่านมองเห็นชั้นกระดาษได้มี 2 ขนาด คือใช้วาดกับกระดาษ 12 Fld เหมาะแก่างานขนาดเล็ก เช่น งานสื่อทาง TV และ 16 Fld สำหรับงานขนาดใหญ่ เช่น งานภาพยนตร์ เป็นต้น



ภาพ 9 ตัวอย่าง Animation Disc

ที่มา: <http://www.chromacolour.co.uk/animationsupplies/black-plexiglas-animation-disc-16f.html>

8. Field guide ขนาดเท่ากับกระดาษ Animation ไว้สำหรับบอกพิกัดการวิ่งของมุมกล้องเดี่ยวนี่ไม่ค่อยได้ใช้แล้วเพราะใช้คอมพิวเตอร์แทน แต่ยังเป็นประโยชน์ในการศึกษาอยู่



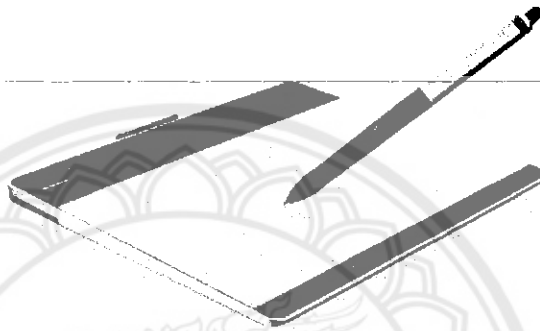
ภาพ 10 ตัวอย่าง Field guide

ที่มา: <http://www.cartooncolor.com/animation-field-guides/>

2) อุปกรณ์ด้านคอมพิวเตอร์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ค่อนข้างมีคุณภาพสูงและราคาไม่สูงมากนักสำหรับงานด้าน 2D Animation

2. Pen Tablet เป็นอุปกรณ์ปากกาแทนการวาดด้วยมือ มีความสำคัญกับผู้ใช้ระบบวาดผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ ที่มีโปรแกรม 2D สนับสนุน ซึ่งทำให้สะดวกในการทำงาน ทั้งนี้ หากมีความรู้พื้นฐานด้านการวาดด้วยมือก่อน ก็จะใช้งานได้ดียิ่งขึ้น

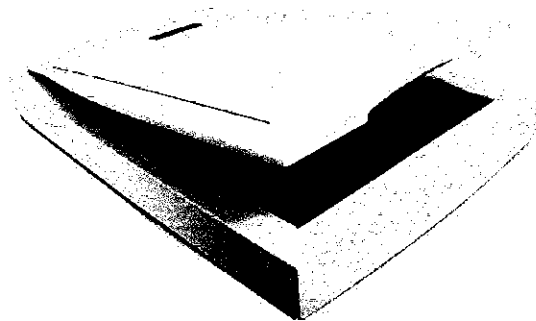


ภาพ 11 ตัวอย่าง Pen Tablet

ที่มา: <http://procartoon.com/5-top-drawing-tablets-cartooning/>

3. เครื่อง Scanner A3 เป็นอุปกรณ์ที่มีความจำเป็นอย่างมากในยุคปัจจุบันคือ เมื่อวาดภาพด้วยระบบมือที่ตัดเส้นสวยงามในระดับหนึ่งแล้วต้องนำภาพไป Scan เพื่อแปลงเส้น ลงสี ในโปรแกรมการลงสีของ 2D โดยเฉพาะ (Ink & Paint) รวมทั้งการวาดตารางเวลาในการเคลื่อนไหวของการ์ตูน และนำไปสู่การทำเทคนิค FX จนถึงขั้นสุดท้ายคือการส่งออกในการแสดงผล เพื่อตัดต่อตามลำดับ

ทั้งนี้ควรต้องเป็น Scanner แบบความไวสูง จะได้ประหยัดเวลาในการทำงานได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสำหรับบ้านเราอาจต้องสั่งนำเข้าพิเศษ เพราะหาซื้อตามท้องตลาดไม่ได้และราคาก็ค่อนข้างสูงมาก สำหรับผู้ที่ต้องการทำงานในระบบนี้ ก็ไม่ใช่ว่าจะต้องหาซื้อตามนี้ อาจใช้ Scanner A4 ทำงานได้เช่นกัน



ภาพ 12 ตัวอย่าง Scanner A3

ที่มา: <http://www.mustek.de/?product=a3-600s>

4. กล้อง VDO ส่วนใหญ่ไว้ถ่าย Pencil Test ในการทดสอบการเคลื่อนไหว เริ่มต้น เพื่อตรวจสอบดูความถูกต้องของการเคลื่อนไหว และเรื่องเวลา

2.2.4 ขั้นตอนการทำงาน 2D Animation

การรู้จักเตรียมพร้อมเป็นแรงกระตุ้นในการเริ่มการทำงานที่ดีและจะทำให้ไม่หลงทาง หรือเสียเวลาที่ต้องทำงานย้อนไปมา หรือแก้แล้วแก้อีกพลอยจะทำให้เสียอารมณ์ และเปื้อน่ายกับการทำงาน โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์จะหมดไฟไปด้วย

เราจึงต้องรู้และเตรียมพร้อมในขั้นตอนของระบบการทำงานให้ดีเสียก่อน ซึ่งต้องวางแผน และกลั่นกรองให้ความสมบูรณ์ของงานและมีเวลาที่กะเกณฑ์ได้โดยภาพรวม มี 3 ขั้นตอนใหญ่ๆดังนี้

1.Pre-Production

คือ ขั้นตอนเตรียมการผลิต หรือ วางแผนงานนั่นเอง

2.Production

คือ ขั้นตอนผลิตงาน หรือ สร้างงานที่วางแผนไว้แล้ว

3.Post-Production

คือ ขั้นตอนที่ผลิตเสร็จแล้ว นำไปตัดต่องานเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์พร้อมออกเป็นสื่อต่างๆ โดยรายละเอียดปลีกย่อยในการอธิบายแต่ละขั้นซึ่งมีอาชีพใช้กันดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการทำงาน

1. ขั้นตอนวางแผนหรือเตรียมงาน (Pre-Production)

1.1 Story

1.2 Character Design

1.3-Dialogue

1.4 Beat Board

1.5 Thumbnail Board

1.6 Story Board

1.7 Story Reel

1.8 Animatic

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

2.1 Key,Breakdown

2.2 Inbetween

2.3 Linetest

- 2.4 Clean up
- 2.5 Scaning
- 2.6 Ink & Paint
- 2.7 Camara
- 2.8 Composit-Export

3. ขั้นตอนการตัดต่อและใส่เทคนิคพิเศษ (Post-Production)

- 1.1 Editing
- 1.2 Music & Sound Desing
- 1.3 Dialogue

2.2.5 Pre-Production ขั้นเตรียมงาน

1) Story

การแต่งเนื้อเรื่อง แม้จะเป็นเพียงจุดเริ่มต้น แต่ก็เป็จุดเริ่มต้นที่สำคัญ เพราะจะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของแอนิเมชั่นทั้งโปรเจ็ค โดยทั่วไปผู้ผลิตแอนิเมชั่น มักจะนำเนื้อเรื่องมาจากวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงหรือหนังสือที่แต่งโดยนักเขียนมืออาชีพอาจ เป็นเรื่องที่ตั้งขึ้นมาใหม่ก็ได้เนื้อเรื่องจะถูกเขียนในรูปแบบของต้นฉบับ (Script)คล้ายกับการผลิตภาพยนตร์

เนื้อเรื่องที่ดีควรจะ

1.ให้ความบันเทิง(Entertaining) เรื่องควรจะสนุกและชวนให้คิด จึงสามารถดึงดูด ความสนใจของผู้ชมไว้ได้

2.เข้าใจง่าย(Accessible) เนื้อเรื่องที่น่าเสนอควรสามารถสัมผัสได้และน่าเชื่อถือ โดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชมด้วย ผู้ทำแอนิเมชั่น

จึงต้องคำนึงถึงผู้ชมเสมอ

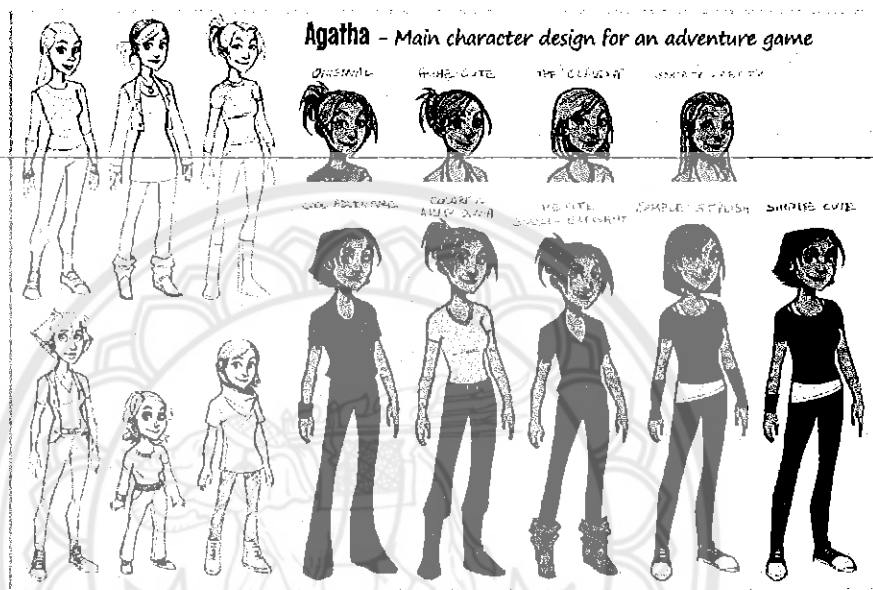
3.ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique) การนำเสนอเนื้อเรื่องที่แปลก แหกแนว จะทำให้ผลงานนั้นเป็นที่น่าจดจำ(Memorable)

เมื่อสามารถสรุปเนื้อเรื่องได้แล้วก็จะจำแนกได้ว่ามีตัวละครกี่ตัวและลักษณะเป็นอย่างไร (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค,2550,หน้า)

2) Character Design

เมื่อเรารู้ลักษณะของตัวละครแล้ว เราจะสามารถจะเริ่มออกแบบตัวละครได้ โดยเริ่มจากการเขียนรายละเอียดต่างๆของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เพศอะไร ชอบ

อะไร ไม่ชอบอะไร เป็นต้นเนื่องจากสิ่งเหล่านี้จะบอกถึงอุปนิสัย(Personality)ของตัวละคร ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อรูปลักษณ์ของตัวละครด้วย ขั้นต่อมาคือการวาดภาพตัวละครเหล่านั้น โดย Artist เพื่อถ่ายทอดจินตนาการเหล่านั้นออกมาเป็นรูปธรรมให้ทุกคนเข้าใจตรงกันอย่าง ชัดเจนยิ่งขึ้น (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค ,2550,หน้า)



ภาพ 13 ตัวอย่าง Character Design

ที่มา: <http://www.avivor.com/character-design/>



ภาพ 14 ตัวอย่าง Character Design

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/519743613218334400/>

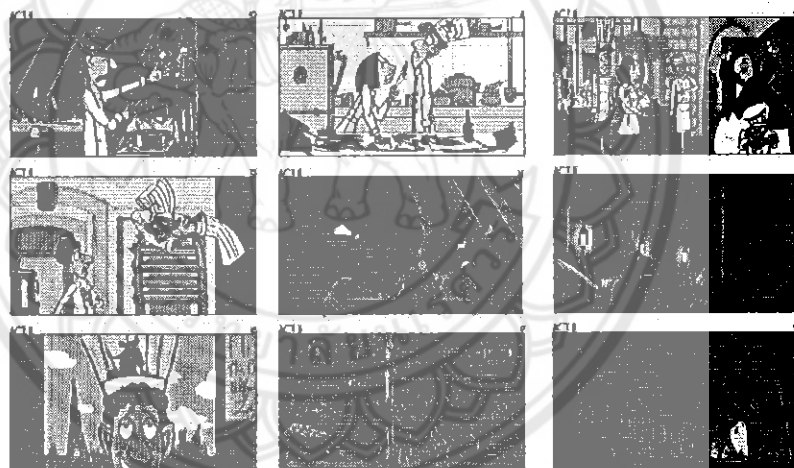
3) Dialogue

พากย์เสียง ขั้นตอนนี้เป็นการนำเสียงพากย์ของแต่ละตัวละคร โดยการเขียนบทการแสดงในเนื้อเรื่องที่เราเตรียมไว้ มาพากย์ โดยใช้เสียงใกล้เคียงหรือใช้เสียงชั่วคราวก่อน ยังไม่ต้องใช้ผู้พากย์จริงของแต่ละตัวละคร ทั้งนี้ยังเป็นขั้นตอนที่ทดลอง และเพื่อการจับเวลาในการแสดงในแต่ละฉาก จะได้ง่ายต่อการควบคุมเวลาในการแสดงทั้งหมดนั้นเองและที่สำคัญต้องนำเสียงพากย์ชั่วคราวนี้ไปประกอบในการทำ Story Reel และ Animatic

4) Beat Board

ขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่ต้องวาดภาพประกอบในเนื้อหาที่สำคัญๆ เพียงไม่กี่ภาพเท่านั้น แต่สามารถเล่าเรื่องราวได้ทั้งหมด เช่น ความยาวของหนัง 15 นาที แต่สามารถเล่าเรื่องจากภาพใน 6 ภาพได้ ที่เนื้อหาสำคัญๆยังไม่หายไป

BEAT BOARDS: RATAOUILLE 10-18

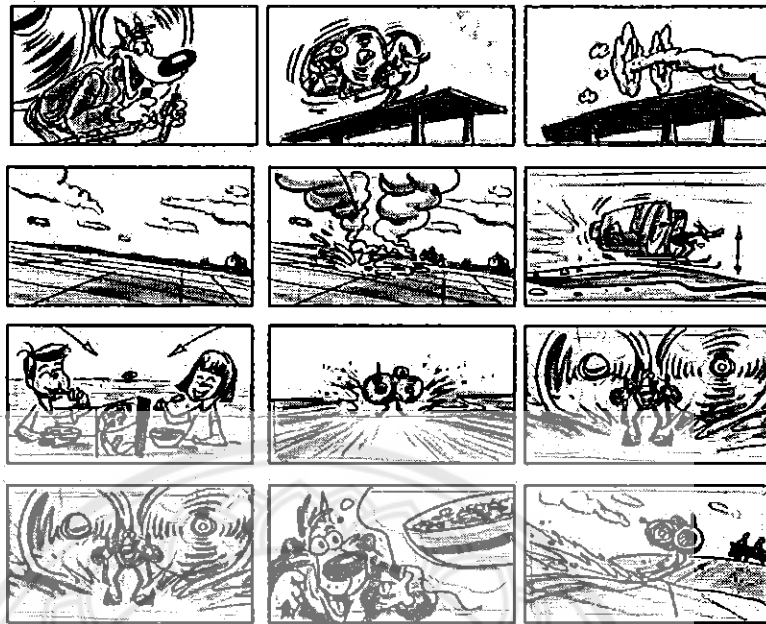


ภาพ 15 ตัวอย่าง Beat Board

ที่มา:<http://1.bp.blogspot.com/XTU89jbWpnc/UX8Mupt7IYI/AAAAAAAAAnw/ZQk-Batsb4Cg/s1600/chi-beatboard+10-18.jpg>

5) Thumbnail Board

หลังจากได้ภาพเรื่องที่สำคัญแล้ว การทำงานก็จะไม่หลงทางแล้ว ขั้นตอนนี้สามารถวาดภาพในเนื้อเรื่องที่วางแผนไว้ได้เต็มที่เลย ไม่ต้องมีรูปอะไรมากคิดอะไรได้ ก็ใส่เข้าไปเลย แต่ต้องไม่หนีจากขั้นตอนเนื้อหาที่สำคัญของ Thumbnail Board ที่ลือคไว้



ภาพ 16 ตัวอย่าง Thumbnail Board

ที่มา: <http://mattjonezanimation.blogspot.com/2011/04/commercial-break.html>

6) StoryBoard

หลังจากการได้สรุปการออกแบบตัวละครแล้วเราสามารถเริ่มการทำ Storyboard ได้ Storyboard ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากในวงการภาพยนตร์และวงการแอนิเมชัน โดยเฉพาะงานที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งมีจำนวนทีมงานมหาศาล สตอรี่บอร์ดจะเป็นตัวกำหนดให้ทุกคนทุกแผนกเข้าใจเนื้อเรื่องในทิศทางเดียวกัน ยิ่งสตอรี่บอร์ดมีความชัดเจนมากเท่าไร ก็จะทำให้ง่ายต่อการผลิตมากเท่านั้น สตอรี่บอร์ดที่ดีไม่จำเป็นต้องมีความสวยงามเหมือนผลงานจิตรกรรม แต่ควรจะสามารถบอกวัตถุประสงค์หลักในการทำสตอรี่บอร์ดได้ คือ

1.เนื้อเรื่อง(Story)

ควรจะสามารถบอกได้อย่างชัดเจนว่าเกิดอะไรขึ้น ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมไปถึงอารมณ์ของตัวละครว่า ดีใจ เสียใจ โกรธ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่แล้วภาพที่ปรากฏในสตอรี่บอร์ดนั้นก็คือ key ของแอนิเมชันนั่นเอง



ภาพ 17 ตัวอย่าง Storyboard

ที่มา: <http://www.richardbuxtonart.com/Storyboards>

2. มุมกล้อง (Camera Angle)

มุมกล้องที่แตกต่างกันจะทำให้ความรู้สึกของอารมณ์ที่ต่างกัน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่ สตอรี่บอร์ดจะแสดงให้เห็นถึงมุมกล้องว่าฉายจากทิศทางไหน หรือเคลื่อนที่อย่างไร แล้วมองเห็นสิ่งใดที่ปรากฏอยู่ในฉากบ้าง ไม่มีใครสามารถกำหนดตายตัวได้ว่าสตอรี่บอร์ดจะต้องวาดในรูปแบบใด แต่สามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับงานได้ (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550, หน้า)

7) Story Reel

คือภาพประกอบเสียง โดยนำ Thumbnail Board ที่คัดเลือกฉากที่คิดว่าดีที่สุดแล้วลองนำมาเรียงเรียง และนำเสียงพากย์ชั่วคราวมาประกอบกัน เพื่อเห็นภาพรวมของหนังเราทั้งหมด เวลาจะไม่ใช้เวลาของการผลิตจริง โดยจะเร็วกว่าจริงอยู่มากก็เพียงให้เห็นภาพรวมของหนัง จะออกมาเป็นรูปแบบที่เราตั้งใจไว้หรือเปล่า Story Reel จะเป็นภาพนิ่งๆ และมีเสียงประกอบเท่านั้น

8) Animatic

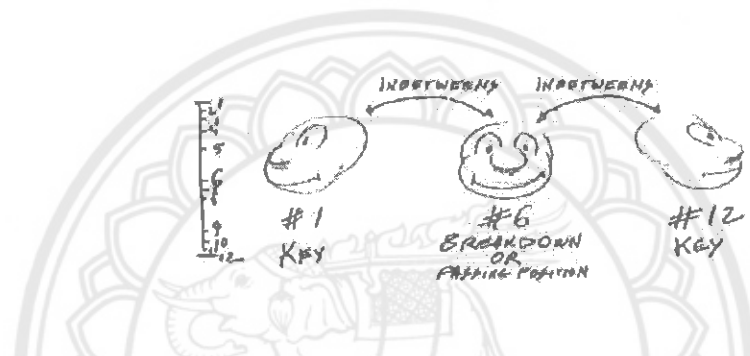
คือเรื่องราวทั้งหมด นำมาร้อยเรียงภาพและเสียงที่ค่อนข้างสมบูรณ์มีการเคลื่อนไหว ระดับพอเข้าใจโดยให้รู้ว่า ตัวละครกำลังเดินไปไหน กำลังทำอะไร พูดยังอะไร ในเวลาช่วงไหน บรรยายเป็นเช่นไร ฉากหลังหรือส่วนประกอบฉากเป็นแบบไหน และมีเสียงเพลงเข้ามาประกอบสิ่งสำคัญคือ เวลาการแสดงจะค่อนข้างตรงตามความจริงของเรื่องที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

ภาพใน Animatic จะมีเรื่องแสงสีเข้าไป ต่างกับ Story Reel จะเป็นเพียงขาว เท่านั้น งานทั้งหมดเราจะสามารถเห็นภาพรวมที่ชัดเจนที่สุด จึงเป็นขั้นตอนสุดท้ายของงาน Pre-Production

2.2.6 Production ขั้นตอนการผลิตงาน

1) วาง Key Breakdown และ Inbetween

จัดการวาดให้ได้ท่าหลักๆ (Key) แล้วก็วาดแทรกท่าเชื่อมต่อให้สมบูรณ์คือช่วงระหว่างกลางนั่นเอง



ภาพ 18 ตัวอย่างวาง Key Breakdown และ Inbetween

ที่มา: <http://ragzanimation.blogspot.com/2009/10/follow-through-and-overlapping-actions.html>

2) Pencil Test ทดสอบลายเส้น

การนำงานลายเส้นมาทดสอบว่าตรงตามการแสดงท่าทาง หรือนำไปทดสอบกับการถ่ายจากกล้อง VDO หรือ Scanner โดยไม่ต้องเน้นคุณภาพสวยงามมากนักเพราะเพียงต้องการตรวจงานก่อนขั้นตอนการผลิตจริงต่อไป



ภาพ 19 ตัวอย่าง Pencil Test

ที่มา: <http://animationresources.org/category/pencil-test/>

3) Clean up

ขั้นตอนต่อไปนี้เป็น การเริ่มงานผลิตคือนำงานที่วาดที่มีทั้ง Key Breakdown และ Inbetween นำมาตัดเส้นให้สวยงาม

4) ส่งงานเข้า Scanner

หลังงานตัดเส้นให้สวยงามแล้วก็นำไปเข้าเครื่องสแกนถ้ามีเครื่องความไวสูงก็จะช่วยประหยัดเวลามาก แต่ถ้าเป็นรุ่นธรรมดา ก็ต้องใช้ตัว Peg Bar ติดด้านข้างแล้วค่อยสแกนทีละใบ

5) Manager จัดวาง X Sheet

X Sheet คือแผนการวาดตารางเวลาของการเคลื่อนไหว ปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์มีบทบาทต่องานด้าน Animation มาก จึงจำเป็นอย่างมากที่จะต้องศึกษาด้านการใช้โปรแกรมเฉพาะของ 2D Animation ซึ่งมาแทนที่การวาดหรือกำหนดด้วยการเขียนมือ เพราะสะดวกและแก้ไขได้ง่าย

6) Ink & Paint เส้นและลงสี

สมัยนี้ การลงสีในคอมพิวเตอร์ช่วยประหยัดเงินและเวลาอย่างมากซึ่งปัจจุบันได้ใช้โปรแกรมด้านนี้เฉพาะทำให้สะดวกและแก้ไขง่าย

7) Camera การวางมุมกล้อง

เช่นเดียวกับการลงสีคือใช้คอมพิวเตอร์ในโปรแกรมเฉพาะในการควบคุม

8) Composite การประมวลผล

เป็นขั้นตอนงานที่ทำเสร็จเพื่อถ่ายโอนออกเป็นรูปแบบสื่อที่จะนำไปตัดต่อ เช่น ส่งออกเป็นรูปต่อรูป เป็นไฟล์ของนามสกุล .TGA เป็นต้น

2.2.7 Post-Production ขั้นตอนการตัดต่อและแปลงเป็นสื่อ

เป็นงานขั้นสุดท้าย เพื่อนำไปตัดต่อร้อยเรียงให้สมบูรณ์ ของการ์ตูน ซึ่งจะมีการใส่เทคนิคพิเศษ เช่น ภาพจะค่อยๆ จางหายไปหาอีกฉากหนึ่ง เสียงพูดรวมทั้งนำเสียงประกอบเข้าให้สมบูรณ์ เช่น เสียงเดิน เสียงลมพัด เสียงปืน เสียงดนตรี จากนี้สุดท้ายก็แปลงงานออกเป็นสื่อต่างๆได้ตามความต้องการ เช่น แปลงออกมาเป็น CD, DVD หรือ फिल्म ภาพยนตร์ ในขั้นตอนนี้ทางผู้เขียนจะไม่เน้นรายละเอียด ทั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเทคนิค การตัดต่อภาพไม่ค่อยเกี่ยวกับเนื้อหาในหนังสือเล่มนี้ ผู้ที่สนใจ อาจต้องไปศึกษาด้านนี้ต่างหากแยกออกไปครับ

2.2.8 Drawing For Animation

การวาดรูปในงาน 2D Animation เป็นลักษณะการวาดที่ต้องใช้ความไวและความแม่นยำในการกะปริมาตร การเข้าใจการเคลื่อนไหวของวัตถุหรือสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เข้าถึงอารมณ์ได้ชัดเจนของท่วงท่าในการแสดง ให้เหมือนว่าเราเป็นดารานักแสดงคนหนึ่งที่ได้เข้าถึงทุกบทบาทการแสดง ทั้งนี้ยังรวมถึงความเข้าใจถึงเรื่ององค์ประกอบศิลป์เข้าใจเรื่อง การให้แสงสี และบรรยายของงานรวมถึงการเล่าเรื่องด้วยภาพที่ร้อยเรียงกันอย่างต่อเนื่อง ประสบการณ์ของชีวิต บุคลิกส่วนตัวที่เป็นตัวตนของตัวเอง มีผลส่งเสริมงานที่เป็นเอกลักษณ์ของเราอย่างมาก

ผู้ที่วาดรูปสวยในภาพเดียวจบ เป็นเพียงเรื่องราวในขณะนั้นหรือช่วงนั้นอาจจินตนาการต่อยอดไปเองให้แก่ผู้ชมจึงง่ายต่อการแสดงออกในอารมณ์ ทั้งหมดมารวมกันในภาพๆเดียว แต่ในการวาดภาพแบบ 2D Animation เราต้องแสดงภาพให้เห็นจริงทุกอริยบทท่าทางการแสดง รวมทั้งอารมณ์ความสวยงามของการวาดภาพ ซ้ำแล้วซ้ำอีกให้เป็นเนื้อเรื่องที่สมบูรณ์ จึงต้องศึกษาในการวาดในแบบ Animation กัน

1) Sketch Basic

Sketch (ภาพร่าง) หรือการขึ้นรูปครั้งแรก ควรมีแนวทางที่ชัดเจน ถึงจะเป็นเพียงภาพร่างก็เถอะจำเป็นอย่างมากในการทำงานแบบ 2D Animation เพราะนอกจากความสวยงามแล้ว ยังเน้นถึงการบอกลักษณะที่ชัดเจนของการแสดง เราจึงต้องสร้างความชำนาญในการร่างภาพให้ได้และแม่นยำของปริมาตรตัวละครนั้น ซ้ำๆกัน โดยที่ยังเป็นตัวละครตัวเดียวกันตลอด และต้องวาดในจำนวนที่มากๆด้วย จึงควรมีหลักการง่ายๆในการฝึกหัดและสร้างความชำนาญไม่ว่าจะเป็นรูปอะไร แบบไหนอย่างไร เราก็สามารถวาดได้ทุกรูปแบบ

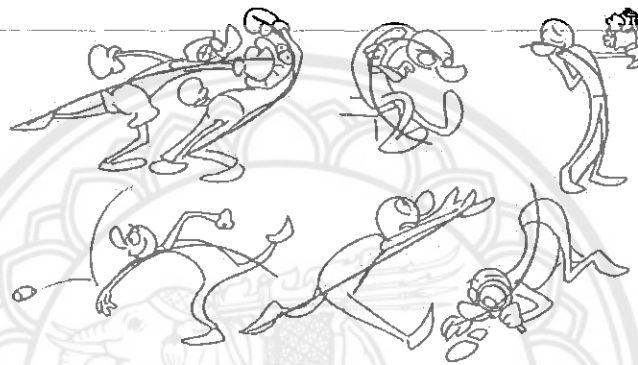


ภาพ 20 ตัวอย่าง Sketch

ที่มา: <https://www.pinterest.com/birdydrew/character-animation-model-sheets/>

2) Line of Action

เส้นนำบอกทิศทางการแสดงที่ชัดเจน โดยการวาดเส้นหลักๆของการวาดเส้นที่ไม่ก็เส้น แต่สามารถเข้าใจถึงการแสดงท่าทางที่ชัดเจน สิ่งที่สำคัญการวาดแบบ Animation นั้นจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องเข้าใจแนวเส้นหลักๆ ในการทำท่าการแสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ฉะนั้นการขึ้นรูปจะต้องเรียบง่าย เส้นน้อย ยังไม่ต้องมีรายละเอียดในตัวละคร ให้มีแนวทางของเส้นหลักๆในการวาดซะก่อน จึงค่อยใส่รายละเอียดทีหลัง

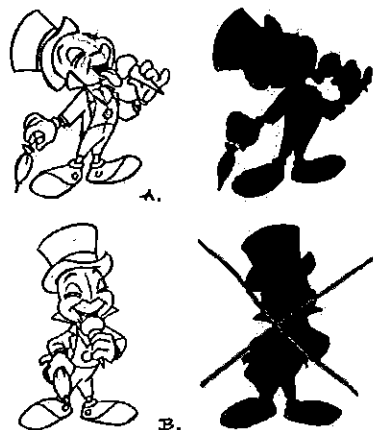


ภาพ 21 ตัวอย่าง Line of Action

ที่มา: <http://www.animatorisland.com/perfect-posing-1-listen-to-the-character-and-to-physics/>

3) Staging

เป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบท่าทางการแสดงที่ต้องให้เห็นชัดเจนในการแสดงโดยไม่มีบทพูด แต่เป็นการบอกด้วยภาษากายนั่นเอง การแสดงในงาน Animation จึงให้ความสำคัญในการแสดงที่ไม่มีบทพูดเพราะบางเรื่องไม่มีบทพูดเลย เช่น การ์ตูนสั้นๆ ที่ให้ความตลกทางการแสดงท่าทาง

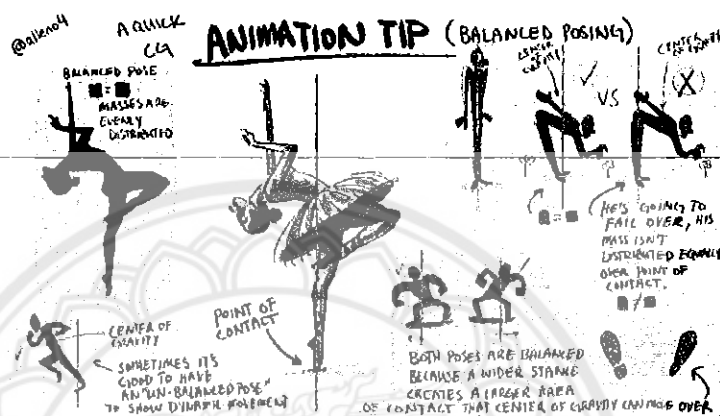


ภาพ 22 ตัวอย่าง Staging

ที่มา: <https://www.pinterest.com/ewhiteash/animation-staging/>

4) Balance and Till in Movement

Balance ความสมดุลในการเคลื่อนไหว ในโลกของเราจะมีแรงโน้มถ่วงของโลกร่างกายจึงต้องปรับตัวเพื่อรักษาความสมดุลของร่างกายจึงควรศึกษาและเข้าใจรักษาความสมดุลในการเคลื่อนไหว และจัดระเบียบร่างกายให้ตรงตามการแสดงที่ไม่ขัดกับความ เป็นจริง

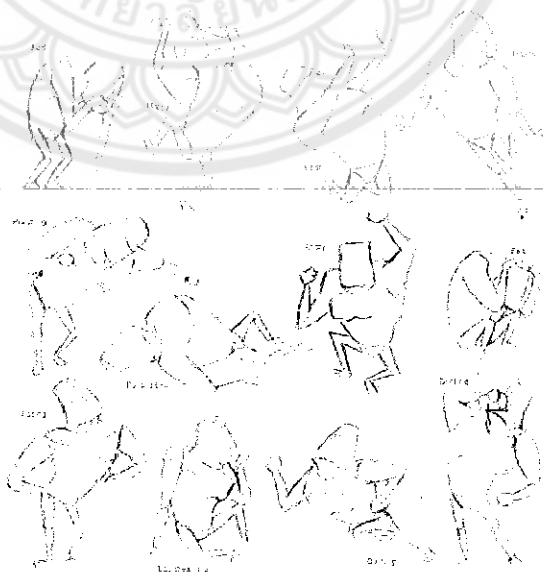


ภาพ 23 ตัวอย่าง Balance

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/566398090617936357/>

5) The body Language Actor

ภาษากายเป็นการแสดงที่ใช้อวัยวะของร่างกายเป็นการสื่อสาร ที่ทำให้เข้าใจความหมายโดยไม่ต้องพูดหรือบอก จึงเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงท่าทางของการแสดง ที่ทำให้สนุกในอารมณ์สื่อสารจากร่างกาย



ภาพ 24 ตัวอย่าง The body Language Actor

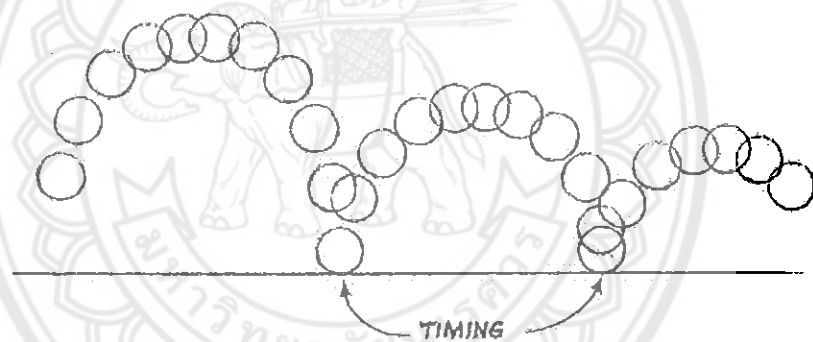
ที่มา: http://slawvfs.blogspot.com/2008/03/character-designs-action-emotion-poses_23.html

2.2.9 Principles Of Animation

“การทำแอนิเมชันที่ดีนั้น ไม่ใช่เพียงสร้างภาพเคลื่อนไหวเท่านั้นแต่จะต้องสามารถทำให้ภาพนิ่งเหล่านั้นมีชีวิตขึ้น นานมาแล้วที่ผู้ทำแอนิเมชันที่ Disney Animation Studio ได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับแนวทางการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีชีวิตโดยหลังจากสำเร็จจากการสร้างสโนไวท์ (Snow White) ดิสนีย์ก็ได้เสนอแนวทางในการสร้างแอนิเมชันไว้ 12 ข้อ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแอนิเมชันที่น่าสนใจดูน่าเชื่อถือ เรียกว่า The Fundamental Principle of Animation ซึ่งกลายมาเป็นแบบแผนของการทำแอนิเมชันในปัจจุบัน”

1) Timing

เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากในการทำแอนิเมชัน เพราะความเร็ว (Speed) ของการเคลื่อนไหวของวัตถุนั้น จะสามารถบอกเราได้ว่าวัตถุคืออะไร มีน้ำหนักเท่าใด และทำไมถึงเคลื่อนไหว

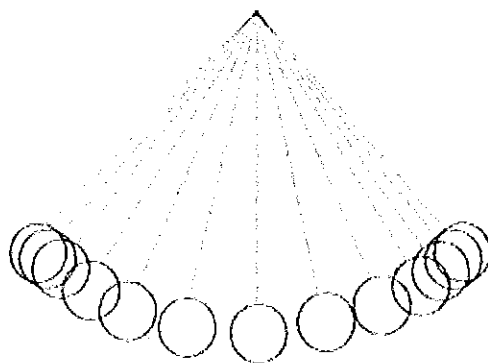


ภาพ 25 ตัวอย่าง Timing

ที่มา: <https://caworld3.wordpress.com/tag/animation-principle/>

2) Ease In and Out (or Slow In and out)

เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มในการเคลื่อนที่ของวัตถุ ทุกๆอย่างที่เราเคลื่อนที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ด้วยความเร็วคงที่ตลอดเวลา เพราะขณะที่วัตถุอยู่นิ่งนั้นไม่มีความเร็ว จึงต้องมีการเพิ่มความเร็วเพื่อให้วัตถุเคลื่อนไหว ความเร็วของวัตถุจึงมีความเร็วไม่คงที่



ภาพ 26 ตัวอย่าง Ease In and Out (or Slow In and out)

ที่มา: <http://0310182.weebly.com/1/post/2013/11/principle-of-animation.html>

3) Arcs

ในโลกทุกสิ่งทีเคลื่อนไหวจะเคลื่อนไหวยอยู่บนเส้นโค้ง(Arcs)แอนิเมชันที่เคลื่อนไหวยอยู่บนแนวเส้นโค้งจะมีความสวยงามมากกว่า



ภาพ 27 ตัวอย่าง Arcs

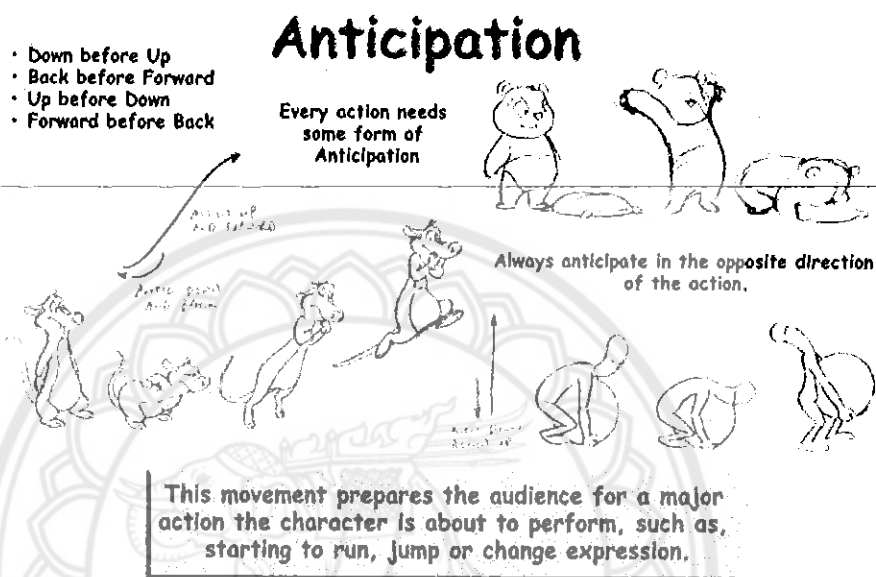
ที่มา: <https://danterinaldidesign.com/principles-animation-arcs/>

4) Anticipation

Action ใน Animation นั้นจะเกิดขึ้นในสามระยะ

- 1.ระยะเตรียม Setup For Motion
- 2.ระยะ Action
- 3.ระยะ Follow through

Anticipation คือระยะเตรียม(Setup For Motion) ถ้าเราต้องการมี (Action) ที่เร็ว Anticipation ก็ต้องใช้เวลานานขึ้น ทำหน้าที่บอกให้ผู้ชมรู้ล่วงหน้าก่อนที่จะมาถึง เพราะแอนิเมชันเหตุการณ์ที่หนึ่งอาจจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจนบางที่ผู้ชมไม่สามารถประมวลเหตุการณ์ได้ทัน จึงเป็นเหมือนผู้เตือนผู้ชมให้พร้อมก่อนแอคชั่นหลักจะมาถึง



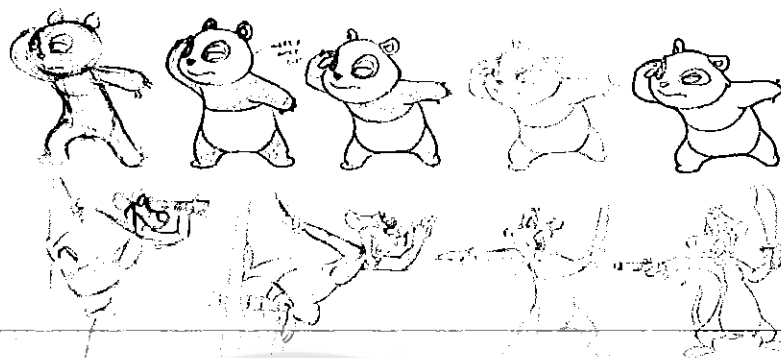
ภาพ 28 ตัวอย่าง Anticipation

ที่มา: <http://jgrovesdigimedia.blogspot.com/2013/09/week1.html>

5) Exaggeration

Exaggeration เป็นเสน่ห์ของแอนิเมชัน การทำให้การเคลื่อนไหวดูเกินจริง อย่างเช่น การทำให้แขนยาวขึ้นกว่าที่ควรจะเป็นหรือการเดินที่มีท่าทางเหนือกว่าความเป็นจริง จะทำให้แอนิเมชันดูน่าสนใจขึ้น และถือเป็นข้อได้เปรียบของการทำแอนิเมชัน เช่น การทำตัวคนยืดได้ซึ่งในภาพยนตร์อาจจะทำได้ยากมาก

Exaggeration



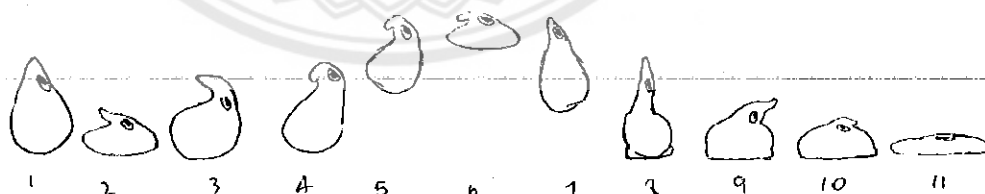
Finding ways to push the poses to the most appropriate extreme position in order to create as much appeal as possible.

ภาพ 29 ตัวอย่าง Exaggeration

ที่มา: <http://jgrovesdigimedia.blogspot.com/2013/09/week1.html>

6) Squash and Stretch

การบีบแบนลงและการยืดออกของวัตถุ องค์ประกอบนี้จะแสดงว่าวัตถุนั้นมีความแข็งหรืออ่อนเพียงใด เช่น เมื่อเราเหยียบลงบนลูกเทนนิสมันก็จะแบนลง แต่การบีบแบนหรือยืดออกของวัตถุในแอนิเมชัน ทำได้โดยการเปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ แต่จะต้องระวังไม่ให้วัตถุนั้นเปลี่ยนแปลงปริมาณ Squash and Stretch ยังหมายถึงตัวละครที่ย่อตัวก่อนการกระโดดและตัวยืดออกเวลากระโดดอีกด้วย

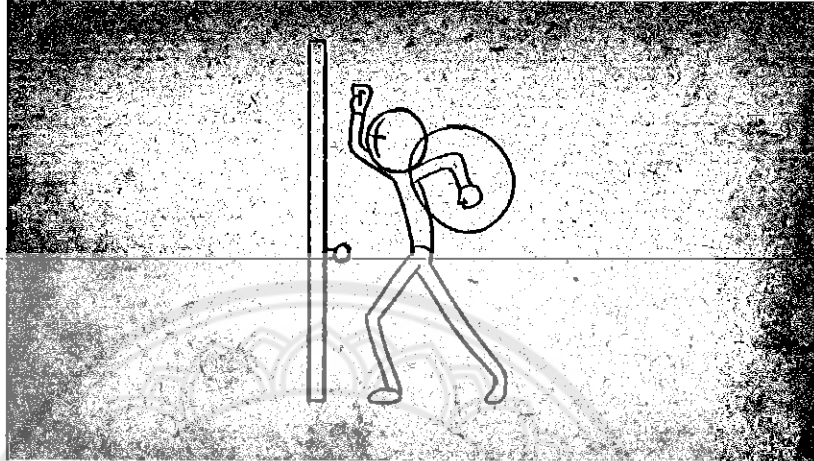


ภาพ 30 ตัวอย่าง Squash and Stretch

ที่มา: <https://www.rocketstock.com/blog/animation-tip-how-to-master-squash-and-stretch/>

7) Secondary Action

มีหน้าที่เพิ่มความน่าสนใจและความสมจริงให้กับแอนิเมชัน องค์ประกอบนี้ควรทำให้เป็นที่สังเกตแต่ไม่โดดเด่นจนเกินแอกชั่นหลัก



ภาพ 31 ตัวอย่าง Secondary Action

ที่มา: <http://jaberdeen.blogspot.com/p/animation-principles.html>

8) Follow Through and Overlapping Action

คล้ายกับ Anticipation แต่เกิดขึ้นตามหลังแอกชั่น

9) Straight Ahead Action and Pose-To-Pose- Action

ขั้นตอนการทำแอนิเมชันนั้นมีสองแบบ

1. Straight Ahead การวาดคาแรกเตอร์ที่ละเฟรมเรียงกันไปเรื่อยๆ

2. Pose-To-Pose การวาดแผนการวาดไว้ แล้วจึงวาด Keyframe (Pose ที่

สำคัญที่สุด) จากนั้นจึงวาด In-between frame ที่อยู่ระหว่าง Keyframe ทั้งสอง ขั้นตอนการทำแอนิเมชันทั้งสองวิธีมีทั้งข้อดีและข้อเสีย จะต้องพิจารณาเลือกใช้

10) Staging

เวลาที่คาแรกเตอร์อยู่ ก็คือแบ็กกราวนด์นั่นเอง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย เช่น รูปร่าง (Shape) ว่าเข้ากันดีระหว่าง Foreground และ Background หรือไม่ รวมไปถึงเรื่องของสี ว่าสีดูกลมกลืนหรือตัดกันมากเกินไป

11) Appeal

หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่คนดูชอบ ซึ่งองค์ประกอบนี้จะเกี่ยวกับเรื่องของการดีใจและความสวยงาม

12) Personality

ในการทำแอนิเมชันของตัวละครนั้น ก่อนอื่นเราจะต้องกำหนดก่อนว่าตัวละครนั้นมีลักษณะนิสัยเป็นอย่างไร เนื่องจากจะส่งผลถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวด้วย เช่น ตัวละครมีอายุเท่าไร มีอาชีพอะไร ชอบหรือไม่ชอบอะไร มีนิสัยอย่างไร เช่น นักเลงกับพระก็จะมีท่าทางการเดินที่แตกต่างกัน (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค ,2550)

2.3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

2.3.1 พัฒนาการด้านอารมณ์ของวัยเด็กตอนปลาย

วัยเด็กตอนปลาย

ลักษณะทั่วไปของวัยเด็กตอนปลาย

วัยเด็กตอนปลายอายุระหว่าง 10-12ปี วัยนี้จะคาบเกี่ยวกับวัยแรกเริ่มและวัยรุ่นตอนต้น วัยนี้ไม่แตกต่างกับวัยเด็กตอนกลางมากนัก แต่เกิดการเปลี่ยนแปลงในร่างกาย เนื่องจากการทำงานของต่อมต่างๆมีการเปลี่ยนแปลงของโครงกระดูกและสัดส่วนของร่างกาย เพื่อเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น

ข้อสังเกต-เด็กหญิงเข้าสู่วัยแรกเริ่มเร็วกว่าเด็กชาย คือระหว่างอายุ11-13ปี ขณะที่เด็กชายเข้าสู่วัยแรกเริ่มเมื่ออายุ12-16 ปี

พัฒนาการด้านอารมณ์(Emotional Development)

เนื่องจากเด็กวัยนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างรวดเร็ว จึงมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ของเด็กด้วย เด็กวัยนี้มีวามหงุดหงิด กังวล ซึ่งมาจากการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่เกิดขึ้น

อารมณ์ของเด็กวัยนี้จัดว่าอยู่ในระดับปานกลาง คือ ไม่ดีหรือร้ายจนเกินไปซึ่งแบ่งเป็น

- 1.เด็กวัยนี้สามารถรักษาอารมณ์ไว้ได้ดีพอสมควรคือไม่โกรธง่ายและหายเร็วนัก
- 2.เวลาโกรธจะหาทางออกโดยใช้เสียง ไม่มีพฤติกรรมแบบต่อสู้อาจจะ

วางแผนแก้แค้นเสียๆแต่ไม่ทำจริง

3. จะระมัดระวังไม่ทำให้ผู้อื่นกระทบกระเทือนใจ
4. สิ่งที่เด็กวัยนี้กลัวที่สุดคือ การไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ไม่ยอมแข่งขัน
ไม่ต้องการเด่นกว่าหรือด้อยกว่าเพื่อนฝูง
5. ชอบการยกย่องแต่ไม่ชอบเปรียบเทียบ
6. ต้องการความอบอุ่นมั่นคงในหมู่คณะและครอบครัว
7. เปลี่ยนความรู้สึกเร็วและง่ายเช่น ตอนเช้าอยากทำการบ้าน ตอนบ่ายอยาก

นอนหรือเล่น

8. บางครั้งทำตัวเป็นผู้ใหญ่ แต่บางครั้งก็ไม่กล้าทั้งความเป็นเด็ก

เด็กวัยนี้จึงมีการขัดแย้งทางด้านอารมณ์จนบางครั้งเด็กเกิดปัญหา ครอบครัวกับสิ่งแวดล้อมเป็นปัจจัยสำคัญมาก เด็กที่ถูกทอดทิ้งที่บ้านและโรงเรียนจะเป็นเด็กที่ไม่มีความสุข กลายเป็นเด็กเงียบขรึมหรือไม่ก็มีพฤติกรรมซัดซิ่นไม่เกรงกลัวใคร ความเครียดที่เด็กได้รับจากที่บ้านอาจน้อยลงหรือหายไปได้ ถ้าความสัมพันธ์ระหว่างเขากับเพื่อนและครูเป็นไปอย่างดี ดังนั้นผู้ปกครองและครูที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กวัยนี้ควรเอาใจใส่เรื่องอารมณ์ อธิบายให้คำแนะนำที่ถูกต้องเมื่อเด็กต้องการเพื่อช่วยให้พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กเป็นไปอย่างเหมาะสม

2.3.2 ความต้องการของวัยเด็กตอนปลาย

วัยเด็กตอนปลายนี้มีอายุตั้งแต่ 10-12 ปี มีความต้องการพื้นฐานเช่นเดียวกับเด็กในวัยอื่นๆเด็กต้องการความรัก ถึงแม้ว่าเด็กในวัยนี้จะมีอายุมากขึ้น ความต้องการในหลายสิ่งหลายอย่างยังคงเหมือนกับวัยที่ผ่านมา เช่น ความรัก ความเอาใจใส่ดูแล การชื่นชมในความสำเร็จของเด็กๆ ฯลฯ เป็นต้น

ความต้องการของวัยเด็กตอนปลาย มีดังนี้คือ

1. ความต้องการอาหารที่มีคุณค่า เพราะร่างกายอยู่ในวัยเจริญเติบโต
2. เด็กต้องการการออกกำลังกายและการพักผ่อนอย่างเพียงพอ
3. ต้องการเลียนแบบผู้ที่ตนนิยมชมชอบ
4. ต้องการทำกิจกรรมรวมกลุ่ม ใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์ขึ้นกว่าเดิม
5. ต้องการความรักความอบอุ่น และการยกย่องชมเชยจากผู้ใหญ่
6. ความต้องการหลักในการดำเนินชีวิต ปรัชญา คติ ที่ชื่นชอบสำหรับนำมาปฏิบัติ
7. ความต้องการอิสระ มีการตัดสินใจทำสิ่งใดด้วยตนเอง

8.ต้องการให้ยอมรับในความสำคัญของตนเอง ดังนั้น พ่อแม่จึงควรให้การยอมรับ โดยแสดงให้เด็กเห็นง่ายๆ เช่นให้ความสนใจในกิจกรรมของเด็ก

9.เด็กต้องการสนทนาพูดคุยในปัญหาต่างๆ เช่นเดียวกับลักษณะการสนทนาของผู้ใหญ่

10.เด็กวัยนี้ต้องการคำตักเตือนเมื่อทำผิด แต่ไม่ต้องการถูกลงโทษโดยทำให้เจ็บกาย เพราะเด็กรู้สึกว่าเป็นตัวเอง “โตแล้ว” การได้รับการปฏิบัติเช่นนั้นเป็นการโหดร้าย

2.3.3 ความสนใจของวัยเด็กตอนปลาย

เด็กเริ่มมีสติปัญญากว้างขวางขึ้น สามารถคิดแก้ไขปัญหา เพราะสนใจอ่านหนังสือใหม่ๆ เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ความสนใจของทั้ง 2 เพศแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด คือ เด็กชายจะสนใจคณิตศาสตร์ ดาราศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เด็กหญิงสนใจการเย็บปักถักร้อย การครัว สนใจรูปร่างของคน เพราะเด็กหญิงมีความเจริญทางวุฒิภาวะเร็วกว่าเด็กชาย เด็กหญิงสนใจการอ่านหนังสือนวนิยายของความรัก ทั้ง 2 เพศ จะอ่านการ์ตูนลดน้อยลงแต่คงมีอ่านบ้าง สนใจการเล่นสัตว์และการทำงานอดิเรก

ความสนใจของเด็กแบ่งเป็นดังนี้

1. ความสนใจส่วนตัว

- 1.1 สนใจรูปร่างลักษณะเช่น ขนาดร่างกาย,ผม,ใบหน้า, ฯลฯ เป็นต้น
- 1.2 การแต่งกาย ชอบแต่งกายสวยงาม
- 1.3 สนใจการเขียนบันทึกประจำวัน
- 1.4 สนใจในอิสรภาพ สนใจเรื่องการประกอบอาชีพของตนในอนาคต
- 1.5 สนใจการเล่นกีฬาที่เพื่อนสนใจ เช่นการว่ายน้ำ,การเล่นเทนนิส
- 1.6 สนใจการดูภาพยนตร์ที่มีดาราที่ตนชื่นชอบแสดง สนใจภาพยนตร์สงคราม,

ภาพยนตร์เพลง,ภาพยนตร์ตลก,ภาพยนตร์อาชญากรรม-เรื่องเร้าใจต่างๆ โดยในเด็กหญิงมักจะสนใจภาพยนตร์รักเป็นพิเศษ

-เด็กมีความสนใจในศาสนามาก เด็กที่ชอบจะไปวัด เรียนรู้ในเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และรายละเอียดต่างๆของศาสนา มักมีคำถามเกี่ยวกับศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการนับถือศาสนา ซึ่งแต่ละคนในบรรดาคนที่เด็กได้รู้จักนับถือศาสนาต่างกันไป ไม่เหมือนกับศาสนาของตน

-เด็กที่ความสนใจเรื่องการอ่านหนังสือ สนใจประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติและหนังสือเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติและสังคม เด็กชายชอบหนังสือประเภท วิทยาศาสตร์, เรื่องลึกลับ นักสืบ, ผจญภัย, หนังสือพิมพ์, นิตยสาร เด็กหญิงชอบอ่านนิยายรักหวานซึ้ง, เรื่องตลก เฮฮา, วรรณคดี, หนังสือพิมพ์, นิตยสาร

การที่เด็กจะสนใจในการอ่านมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งต่างๆต่อไปนี้

1. เด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมดี อ่านหนังสือได้มากกว่าเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ
2. เด็กที่มาจากบ้านที่มีเครื่องสโตนศึกษา เช่น วิทยุ, โทรทัศน์, เครื่องเล่นแผ่นเสียง จะสนใจในการอ่านมากกว่าเด็กที่มีเครื่องมือเครื่องใช้ดังกล่าวน้อยชนิดหรือไม่มีเลย
3. เด็กที่อ่านหนังสือหลายๆประเภทและอ่านทุกวัน จะอ่านได้ดีกว่าพวกที่อ่านน้อยประเภทและไม่ค่อยอ่านเลย

เด็กสนใจดูโทรทัศน์และวิทยุ โดยจะเลือกดูรายการที่สนใจ เช่น การแข่งขันตอบปัญหา, รายการตลก, รายการเพลง, รายการกีฬา ฯลฯ เป็นต้น เด็กเลือกฟังเพราะที่มีรายการตอบปัญหา, เพลงที่ได้รับความนิยมและต้องการนักจัดรายการที่มีเสียงพูด

ไพเราะน่าฟัง

2. ความสนใจด้านสังคม

- 2.1 สนใจคุยกับเพื่อน
- 2.2 งานชุมนุมและงานเลี้ยงต่างๆ
- 2.3 เหตุการณ์บ้านเมือง
- 2.4 งานวิจารณ์สิ่งต่างๆ
- 2.5 การช่วยเหลือบุคคลในสังคม

โดยสรุปความต้องการของเด็กและความสนใจของเด็กนั้นจะแตกต่างกันไปตามวัย ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพส่วนบุคคลและสิ่งแวดล้อม ดังนั้น พ่อแม่ ครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก จะส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการในด้านใด จำเป็นต้องรู้ถึงความต้องการและความสนใจของเด็กกว่ามีต่อสิ่งนั้นหรือไม่ และมีมากน้อยเพียงใด โดยการสังเกตหรือพูดคุยกับเด็ก-แล้วหาทางส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทางนั้น

2.3.4 พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยเด็กตอนปลาย

สติปัญญาของเด็กวัยนี้เห็นได้จากความสามารถในการใช้เหตุผล เข้าใจความหมายของคำพูดได้ถูกต้อง สามารถใช้คำจำกัดความแก่คำที่เป็นนามธรรมได้ สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆได้มากขึ้น ความจำพัฒนาขึ้น เด็กวัยนี้จะสนใจการเล่นทายปัญหามากที่สุด เด็กที่สมองช้าจะไม่มีใครมีสมาธิในการทำงาน เด็กฉลาดจะมีความสามารถในการใช้คำพูดเป็นนามธรรมได้

ลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก มีดังนี้

1. มีความสนใจสิ่งต่างๆได้มากขึ้น
2. เริ่มฟังเหตุผลของผู้ใหญ่และต้องการให้ผู้ใหญ่รับฟังเหตุผลของตนเองบ้าง
3. การแก้ปัญหาที่มีความสามารถที่จะคิดโครงการและสามารถดำเนินการด้วยตนเองโดยไม่ต้องอาศัยการนำทางของผู้ใหญ่ การตัดสินใจจะอาศัยประสบการณ์ และคิดไตร่ตรอง
4. ความอยากรู้อยากเห็น เด็กวัยนี้ชอบแสวงหาความจริง มักชอบถามเกี่ยวกับตนเอง
5. ความสนใจในทักษะ(Skill)ต่างๆ ต้องการงานเพื่อหาความสามารถและประสบการณ์ใหม่ๆ
6. ความคิดคำนึง การเล่นสมมติจะน้อยลง เริ่มมีความสนใจปัญหาสังคมและโลกภายนอก ชอบอภิปราย แสดงความคิดเห็น และมีความคิดริเริ่ม
7. ความเข้าใจเกี่ยวกับเวลา มีความแม่นยำและกว้างขวางขึ้น สามารถเข้าใจลำดับวัน เดือน ปี ได้ถูกต้อง

เด็กวัยแรกรุ่งควรได้รับการปลูกฝังให้มีความร่วมมือ มีความรับผิดชอบและมีความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะเด่นทางสติปัญญาของเด็กวัยนี้คือ มีความกระตือรือร้น รู้จักใช้เหตุผลและ รับผิดชอบต่อผู้อื่น มีการวางโครงการไว้ล่วงหน้า รักษาความลับได้และรักษาสัญญาที่ให้ไว้

วัยเด็กตอนปลาย เป็นการเตรียมตัวหลายๆด้านเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเพื่อเข้าสู่วัยรุ่น เช่น ด้านสังคม การเข้ากลุ่ม การควบคุมอารมณ์ และการเข้าใจตนเอง เด็กจะเข้าสู่วัยรุ่นอย่างมีความสุขและมีการเจริญเติบโตมากขึ้นเรื่อยๆขึ้นอยู่กับทุกข์สุขและประสบการณ์ที่ได้รับในช่วงนี้ (สุชา จันทน์เอม,2536)

2.4 กรณีศึกษา

2.4.1 หนังสือ ๑,๐๐๐ ล้านวน สุภาชิต คำพังเพยไทยสอนหนูน้อยให้เป็นเด็กดี



ภาพ 32 ตัวอย่างกรณีศึกษาที่ 2.4.1

ที่มา: สำนักพิมพ์เอ็มไอเอส. (2550), หนังสือ ๑,๐๐๐ ล้านวน สุภาชิต คำพังเพยไทยสอนหนูน้อยให้เป็นเด็กดี

ชั้นระบุข้อมูลของผลงาน: เป็นผลงาน หนังสือ ชื่อเรื่อง: ๑,๐๐๐ ล้านวน สุภาชิต

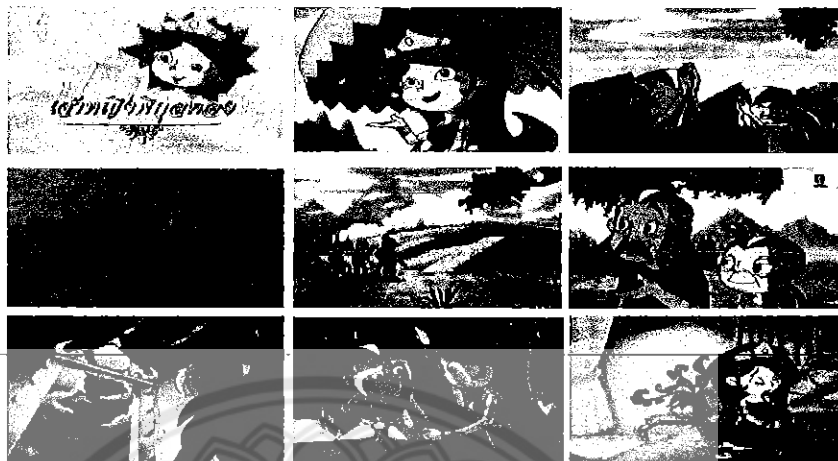
คำพังเพยไทยสอนหนูน้อยให้เป็นเด็กดี (2550) สำนักพิมพ์เอ็มไอเอส.

ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน: มีการถ่ายทอดสำนวนสุภาชิต คำพังเพยไทย โดยการใช้ ตัวละครเด็กไทยในสมัยก่อนเล่าสำนวนผ่านภาพได้เข้าใจง่ายว่าสำนวนนั้นมีความหมายและที่มาอย่างไร มีการวาดตัวละครเป็นเด็กไทยชาย หญิงซึ่งมีลักษณะรูปร่าง การแต่งตัวแตกต่างกัน ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากสำนวน และมีภาพการ์ตูนสัตว์หลากหลายชนิดจากสำนวนไทย

ชั้นวิเคราะห์: การจัดวางองค์ประกอบภาพได้น่าสนใจ ออกแบบตัวละครได้น่ารักและใช้สีสันทันที่เข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กทำให้ผลงานน่าอ่านมากยิ่งขึ้น การจัดวางข้อความปริมาณกำลังพอดีไม่เยอะและน้อยเกินไป ให้ความหมายของสำนวนและที่มาเข้าใจครบถ้วน การตีความจากสำนวนออกมาเป็นรูปภาพได้เข้าใจง่าย ใช้ฟอนต์อ่านได้ง่าย จัดวางองค์ประกอบของตัวละครและบรรยากาศโดยรอบได้กลมกลืนกัน

ชั้นตีความ: ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการอธิบายสำนวนไทยให้เด็กเข้าใจได้ง่าย ผ่านการเล่าเรื่องอธิบายสำนวนเป็นการ์ตูนภาพสำหรับเด็ก ผู้จัดทำได้เลือกสำนวนที่ง่ายไม่ตีความหมายอยากเกินไปสำหรับเด็ก บอกที่มาและความหมายอย่างละเอียด

2.4.2 การ์ตูนเจ้าหญิงพิกลทอง



ภาพ 33 ตัวอย่างกรณีศึกษาที่ 2.4.2

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=zZb-Z5MKYM4>

ชั้นระบุข้อมูลของผลงาน: การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ชื่อเรื่อง เจ้าหญิงพิกลทอง

<https://www.youtube.com/watch?v=zZb-Z5MKYM4> ปี 2015

ผลิตโดยบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด มีทั้งหมด 30 ตอนจบ

ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน: เป็นการดำเนินเรื่องราวของนิทานพื้นบ้าน เรื่อง เจ้าหญิงพิกลทอง ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ มีเจ้าหญิงพิกลทองเป็นตัวละครหลัก มีฉากในพระราชวัง และบ้านเมืองในสมัยก่อน มีการดำเนินเรื่องที่มีตัวละครที่เป็นพญาแร้งที่กลายร่างเป็นมนุษย์ได้ มีการใช้เวทมนตร์และมีเหตุการณ์ และการกระทำของตัวละครที่เป็นเรื่องเกินจากความเป็นจริง กึ่งแฟนตาซี

ชั้นวิเคราะห์: การจัดวางองค์ประกอบภาพและมุมกล้องที่หลากหลายทำให้น่าสนใจ

วางลำดับการเล่าเรื่องและดำเนินเรื่องเข้าใจได้ง่าย ออกแบบสัดส่วนตัวละครได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและใช้สีสันสดใสดูน่าสนใจ ในบทพูดของตัวละครก็จะมีการแทรกมุขตลกเข้าไปในเรื่องทำให้เนื้อเรื่องสนุกมากขึ้น มีเอฟเฟค มีการใช้เวทมนตร์ต่างๆทำให้ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กได้ การออกแบบของฉากก็เข้ากับเรื่องราวได้ดีโทนสีของภาพโดยรวมกลมกลืนกัน มีเพลงประกอบในเรื่องและซาวด์ที่เหมาะสมกับเหตุการณ์ ทำให้รู้สึกถึงอารมณ์ของตัวละครในตอนนั้นได้เป็นอย่างดี

ชั้นตีความ: ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านที่เป็นเรื่องเล่าขานสืบต่อกันมาในอดีตให้เด็กเข้าใจได้ง่ายผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งทำให้น่าสนใจและเนื้อเรื่องได้แฝงข้อคิดมากมายให้กับเด็กๆ

2.4.3 รู้ รัก สำนวนไทย



ภาพ 34 ตัวอย่างกรณีศึกษาที่ 2.4.3

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ZuNiXROavh8>

ขั้นระบุข้อมูลของผลงาน: การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ช่วงสาระน่ารู้ ชุด รู้ รัก สำนวนไทย ตอน อาบน้ำร้อนมาก่อน จัดทำโดย ราชบัณฑิตยสถาน

<https://www.youtube.com/watch?v=ZuNiXROavh8> ปี 2012

ขั้นตอนการพรรณนาผลงาน: การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นการเล่าเรื่องสำนวนไทยโดยใช้ตัวละครที่เป็นนักเรียน นักศึกษาและนำเหตุการณ์ที่ตรงกับสำนวนไทยมาถ่ายทอดเป็นการ์ตูนให้สอดคล้องกันกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่ทุกคนอาจพบเจอ

ขั้นวิเคราะห์: การจัดวางองค์ประกอบภาพและการดำเนินเรื่องดูน่าสนใจ มีการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่ายไม่ต้องตีความหมายของสำนวนไทยมากเกินไป มีการสอดแทรกมุขตลกเข้าไปในเรื่องทำให้สนุกและไม่น่าเบื่อ มีจังหวะในการหยุดของการดำเนินเรื่อง เพื่ออธิบายความหมายของสำนวนไทย

ขั้นตีความ: ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการถ่ายทอดการตีความหมายของสำนวนไทยให้ออกมาในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ทำให้เข้าใจเหตุการณ์ที่อาจมีความหมายที่ตรงกับสำนวนไทยซึ่งจะทำให้เข้าใจสำนวนไทยได้มากขึ้น

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์ปัญหาของงานวิจัย

3.1.1 สาเหตุของปัญหาการใช้สำนวนไทย

สำนวนไทยมีความสำคัญต่อการพูดและการเขียนของไทยมาช้านาน เรามีถ้อยคำที่ใช้สำนวนอยู่มากมายทั้งสำนวนโบราณและสำนวนใหม่ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมทางการใช้ภาษาของเราเจริญก้าวหน้าไปมาก มีการประดิษฐ์ถ้อยคำสำนวนขึ้นใช้ในความหมายต่างๆ โดยไม่ต้องพูดกันตรงๆ ซึ่งอาจต้องอธิบายกันยืดยาวกว่าจะเข้าใจได้

แต่ในปัจจุบันเราพบว่า สำนวนไทย ซึ่งเป็นคำที่มาตั้งแต่โบราณ ค่อยๆ เสื่อมความนิยมลงไปทีละน้อยและไม่ค่อยจะถูกหยิบยกขึ้นมาใช้หรือเมื่อนำสำนวนมาใช้ประกอบ การพูดและการเขียนนั้นสื่อความหมายได้ไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่งมีสาเหตุดังนี้

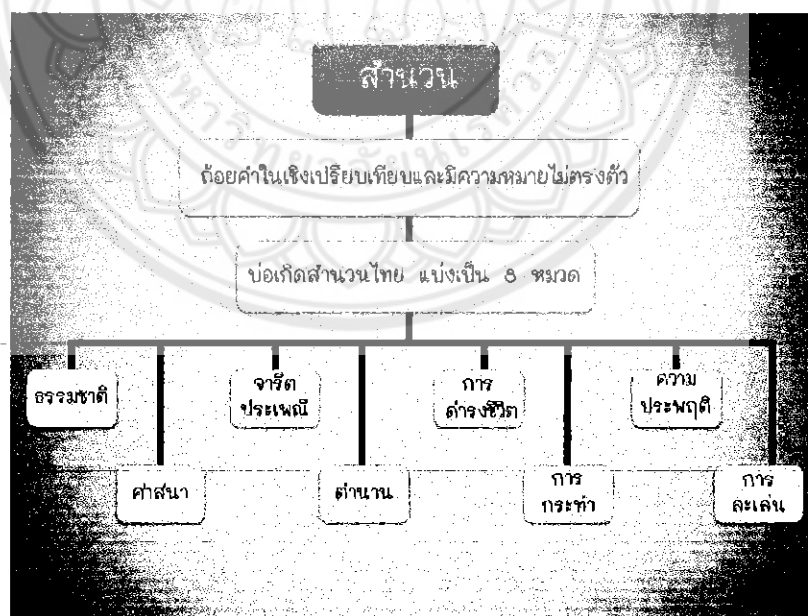
- 1) คนในปัจจุบันมีความคิดสมัยใหม่ซึ่งไม่ค่อยนิยมนำคำเหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันแต่ถ้ามีก็เป็นส่วนน้อย
 - 2) เด็กและวัยรุ่นในปัจจุบันนี้จะได้ศึกษาคำเหล่านี้ก็ต่อเมื่อเรียนวิชาภาษาไทยเท่านั้น
 - 3) ไม่เข้าใจความหมายของสำนวนที่แท้จริง
 - 4) สำนวนมีการเปลี่ยนแปลงถ้อยคำและความหมายของสำนวนเก่า ทั้งนี้เนื่องจากเวลาผ่านไป
 - 5) สิ่งแวดล้อมต่างๆ เปลี่ยนไปคนรุ่นใหม่จึงใช้สำนวนตามความเข้าใจของตน ซึ่งผิดไปจากสำนวนเดิม
- (ไชสิริ ปราโมช ณ อยุธยา, 2537)

3.1.2 หลักเกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลของสำนวนไทย

“สำนวน” หมายถึง ถ้อยคำที่ได้มีความหมายตรงไปตรงมาตามตัวอักษร หรือแปลตามรากศัพท์ แต่เป็นถ้อยคำที่มีความหมายเป็นอย่างอื่น คือ เป็นชั้นเชิงชวนให้คิด ซึ่งอาจจะเป็นเชิงเปรียบเทียบหรืออุปมาอุปไมย

สำนวนนั้นเกิดจากมูลเหตุต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้การนำเสนอสำนวนประเภทต่างๆ ได้จัดเรียงลำดับ ตามความสำคัญของแหล่งที่มาของสำนวนจากแหล่งธรรมชาติไปจนถึงการละเล่นแบ่งเป็น 8 หมวด ดังนี้

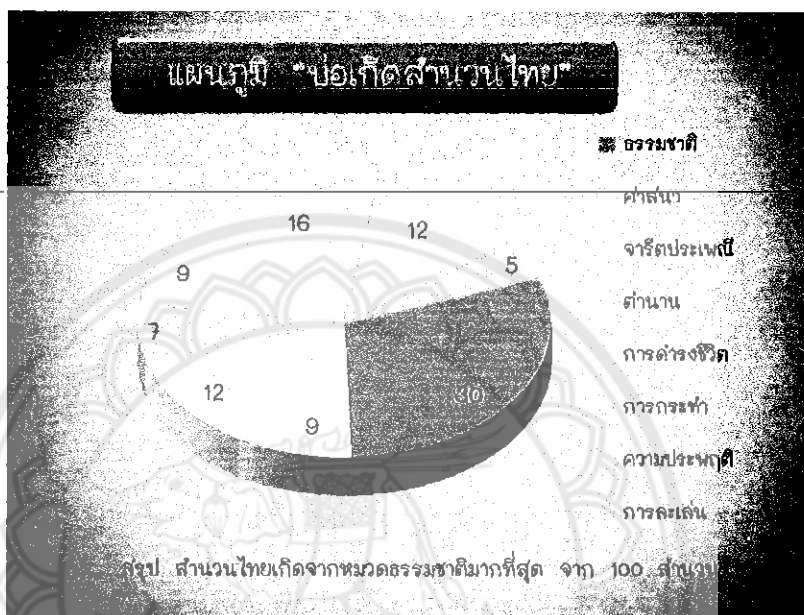
- 1) หมวดธรรมชาติ
- 2) หมวดศาสนา
- 3) หมวดจารีตประเพณี
- 4) หมวดตำนาน
- 5) หมวดการดำรงชีวิต
- 6) หมวดการกระทำ
- 7) หมวดความประพฤติ
- 8) หมวดการละเล่น



ภาพ 35 การวิเคราะห์ข้อมูลของสำนวนไทย

3.1.3 หลักเกณฑ์การคัดเลือกสำนวนไทย

จากการนำสำนวน มาวิเคราะห์ คัดเลือกและได้แยกตามบ่อเกิด สำนวนไทยทั้ง 8 หมวด สรุปได้ว่าสำนวนไทยเกิดจากหมวดธรรมชาติมากที่สุด ซึ่งได้ 30 สำนวน จาก 100 สำนวน



ภาพ 36 หลักเกณฑ์การคัดเลือกสำนวนไทย

หลักเกณฑ์การเลือกสำนวนจากการจำแนกจากบ่อเกิดสำนวนและคัดเลือกสำนวน ที่ได้ก็ควรจะรู้จักและมีความหมายที่ไม่ตีความยากจนเกินไป

สรุปได้ทั้งหมด 5 สำนวนซึ่งมาจากหมวดธรรมชาติมากที่สุด เพราะคนไทยเราแต่ดั้งเดิมมีวิถีชีวิตใกล้ชิดกับธรรมชาติ จึงมีผลสำคัญที่ทำให้คนไทยเรานำสิ่งที่อยู่รอบตัวมาเปรียบเปรยจนเกิดเป็นสำนวนไทย

ซึ่งในงานครั้งนี้จะนำ 5 สำนวน มาร้อยเรียงต่อกันให้เกิดเป็นเรื่องราวผ่านการตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ที่จะให้ความรู้, ความเข้าใจของที่มาและความหมายของสำนวนไทยที่ถูกต้อง มีสำนวนดังนี้

1. ชี้โพรงให้กระรอก : ชี้อ่องให้คนร้าย

กระรอกเป็นสัตว์อาศัยโพรงไม้เป็นที่อยู่หรือที่หลบภัย เวลาเห็นโพรง กระรอกก็ย่อมจะชอบหรือดีใจ โดยเฉพาะหากมีสิ่งบ่งบอกหรือเปิดทาง ให้รู้ว่าตรงไหนมีโพรงก็ยิ่งเป็นผลดีแก่กระรอก

เมื่อเป็นส่วนวนเปรียบเปรย จึงหมายถึงไปทางตำหนิผู้ที่พูด หรือชี้ลู่ทางให้แก่ผู้อื่น โดยไม่คำนึงถึงผลเสียหายจากการชี้ช่องให้คนร้าย หรือคนที่มีความผิด เป็นการช่วยปกปิดคนกระทำผิด น้อยครั้งเหลือเกินที่จะใช้ไปในเรื่องของการชี้ช่องให้กระทำความผิด

2. ปลาใหญ่กินปลาเล็ก : ประเทศหรือคนที่มีอำนาจหรือผู้ใหญ่ที่กดขี่ข่มเหง ผู้อ่อนแอหรือผู้น้อย

โดยธรรมชาติปลาใหญ่ย่อมกินปลาเล็กหรือบางทีก็กินลูกปลาเป็นอาหาร มันเป็นห่วงโซ่อาหารซึ่งมีสมดุลอยู่ในตัว มีปลาเล็กบางชนิดที่ไม่เพียงจะไม่ถูกปลาใหญ่กินเท่านั้น แต่มันกลับทำประโยชน์ให้กับปลาใหญ่ เช่น คอยทำความสะอาดปากและฟันให้กับปลาใหญ่ หรือคอยรับเศษอาหารที่เหลือจากปากของปลาใหญ่

ปลาใหญ่เห็นปลาเล็กๆ เหล่านี้ทำคุณประโยชน์ให้ ถึงดเว้นที่จะเอาปลาเหล่านี้มาเป็นอาหาร

แต่โบราณได้นำเอาธรรมชาติที่ “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” มาเปรียบเทียบพฤติกรรมของมนุษย์ เพื่อให้เห็นภาพอันชัดเจนของคนที่มีความเหนือกว่าทุกด้านทั้งพลังกำลังและอำนาจ ยังเอาเปรียบ ข่มเหงรังแกผู้ที่ด้อยกว่าตน โดยไม่มีความสมดุลในตัว คือใช้อำนาจหรือใช้พระเดชไม่ได้ ใช้พระคุณ

3. จระเข้ขวางคลอง : ทำตัวกีดขวางผู้อื่น จนก่อให้เกิดความรำคาญ

เห็นได้ชัดเจนว่า-คนรุ่นก่อนไม่เพียงแต่มีชีวิตใกล้ชิดกับธรรมชาติเท่านั้น แต่อาศัยอยู่กับธรรมชาติ มีแม่น้ำลำคลองเป็นเส้นทางสัญจรสำคัญ คลองยังไม่มีน้ำเสียที่เป็นมลพิษ เรือที่แล่นไปมาก็ล้วนแต่เป็นเรือพาย จระเข้มีชุกชุมตามลำคลองสายต่างๆ เวลาจระเข้ขึ้นก็จะลอยตัวให้เห็นเป็นที่เกรงกลัว บางตัวที่ใหญ่ก็ลอยขึ้นมาขวางคลองก็มี เรือของใครจะผ่านไปผ่านมาก็ไม่ได้ การกระทำของจระเข้ตัวมันเองไม่ได้ประโยชน์อะไรจากการลอยขึ้นมาขวางคลอง

ว่ากันว่า จระเข้ได้หายไปจากแม่น้ำลำคลองในบ้านเรา เมื่อมีการใช้เรือกลไฟสัญจรไปมา ในสมัยรัชกาลที่ 4 ของกรุงรัตนโกสินทร์ ส่วนนี้นำมาใช้ในกรณีที่มีการกีดขวางเกะกะหรือ

ขวางทางด้วยตัวเองหรือทำให้เกิดสิ่งของต่างๆ ขวางทางผู้อื่น โดยผู้กระทำก็ไม่ได้ประโยชน์อะไร เป็นการสร้างความรำคาญให้กับผู้อื่น

4. ดินพอกหางหมู : คั่งค้างพอกพูนขึ้นเรื่อยๆ

หากไปดูหมูที่เลี้ยงอยู่ในฟาร์มทันสมัยอย่างทุกวันนี้คงมองไม่เห็นลักษณะของดินที่พอกอยู่ที่หางของมัน จะให้จินตนาการก็คงสร้างภาพไม่ถูก เพราะเขาทำความสะอาดทั้งตัวหมูและคอกหรือเล้าหมูจะหาดินไปพอกหางหมูก็คงยาก

สำนวนนี้มาจากวิถีดำรงชีวิตของคนแต่ก่อนที่กินคอกหมูไว้บนพื้นดิน หรือบางท้องถิ่นก็เลี้ยงหมูแบบปล่อยให้หากินไปทั่วลานบ้านหมูชอบเกลือกกลิ้งอยู่กับโคลนตม โคลนก็มักเกาะติดอยู่ที่ปลายหางจนแห้งเกรอะกรัง โคลนใหม่ก็เกาะติดพอกพูนเข้าไปอีก ซ้ำแล้วซ้ำเล่า

เนื่องจากหางมันกวัดแกว่งไปมาไม่หยุดนิ่ง ก้อนโคลนก็ถูกเหวี่ยงดูไปมาจนเป็นก้อนกลม ก้อนใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ ก็ต้องเดือดร้อนผู้เป็นเจ้าของมาแก้ไข

เมื่อเป็นสำนวนก็มีความหมายถึงเรื่องหน้าที่การงานหรือปัญหาน้อยใหญ่ต่างๆ ที่หมักหมมไม่ได้รับการชำระสะสาง ก็จะพอกพูนขึ้นเป็นเหมือน “ดินพอกหางหมู” ทำให้แก้ไขด้วยตัวเองได้ยาก จะต้องเดือดร้อนถึงผู้อื่นมาช่วยแก้ไข

5. อ้อยเข้าปากช้าง : ประโยชน์ที่ตกอยู่ในมือแล้ว

สำนวนนี้บางทีก็เติมคำต่อท้ายเข้ามาอีกเป็น “อ้อยเข้าปากช้าง ยากที่จะง้างออกมาได้” เป็นการอธิบายไปในตัวว่า ช้างเป็นสัตว์ใหญ่มีอำนาจและชอบกินอ้อยเป็นชีวิตจิตใจ

ดังนั้นของที่มีอำนาจหรือของที่มีพลังมหาศาล ตกอยู่ในมือเขาแล้ว ก็ยากนักที่จะได้คืน ไม่มีทางจะได้คืนของนั้นจะต้องสูญเสียไปอย่างแน่นอน เหตุการณ์อย่างนี้ก็มักพูดกันว่า “อ้อยเข้าปากช้าง” นั่นเอง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานว่าเป็นสำนวนที่เป็นคำนาม หมายถึง ประโยชน์ที่ตกอยู่ในมือแล้ว (दन्य मेरितानन्त, 2537)

3.2 วิเคราะห์ทฤษฎีการออกแบบ

3.2.1 ข้อดีในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ

- 1) สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
- 2) สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
- 3) สามารถอธิบายเรื่องราวที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
- 4) มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าชมและมีความน่าสนใจ
- 5) ใช้เป็นสื่อในการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มพัฒนาการในทักษะด้านต่างๆเช่น การฟังและการดู การอ่าน

3.2.2 ข้อเสียในการทำแอนิเมชัน 2 มิติ

- 1) ต้องใช้เวลาในการผลิตเป็นเวลานาน
- 2) ต้องใช้แอนิเมเตอร์เป็นจำนวนมาก
- 3) ต้องใช้ต้นทุนในการผลิตสูง
- 4) ต้องวาดภาพเป็นจำนวนมาก แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่ปีกว่า

3.3 วิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย

3.3.1 ลักษณะทางกายภาพ

- 1) วัยเด็กตอนปลายอายุระหว่าง 10-12ปี
เกิดการเปลี่ยนแปลงในร่างกาย เนื่องจากการทำงานของต่อมของโครงกระดูกและสัดส่วนของร่างกายเพื่อเตรียมเข้าสู่วัยรุ่น
- 2) เด็กหญิงเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กชาย คือระหว่างอายุ11-13ปี
ขณะที่เด็กชายเข้าสู่วัยรุ่นแรกเริ่มเมื่ออายุ12-16 ปี

3.3.2 ลักษณะทางจิตภาพ

- 1) เด็กวัยนี้สามารถรักษาอารมณ์ไว้ได้ดีพอสมควร
คือไม่โกรธง่ายและหายเร็ววัน
- 2) ความสนใจเด็กสนใจคู่มือทัศน์และวิทยุ โดยจะเลือกดูรายการที่ตนเองชื่นชอบ
- 3) ความต้องการทำกิจกรรมรวมกลุ่ม ใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์
ขึ้นกว่าเดิม

- 4) ความสนใจด้านสังคมการช่วยเหลือบุคคลในสังคม,สนใจคุยกับเพื่อนและเหตุการณ์บ้านเมือง
- 5) ความต้องการหลักในการดำเนินชีวิต ปรัชญา คติ ที่ชื่นชอบ
- 6) เด็กวัยนี้ เข้าใจความหมายของคำพูดได้ถูกต้อง สามารถใช้คำจำกัดความแก่คำที่เป็นนามธรรมได้ สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆได้มากขึ้น ความจำพัฒนาขึ้น

3.4 การสรุปแนวความคิดในการออกแบบ

เรื่อง ทะลุมิติ พิชิตสำนวนไทย

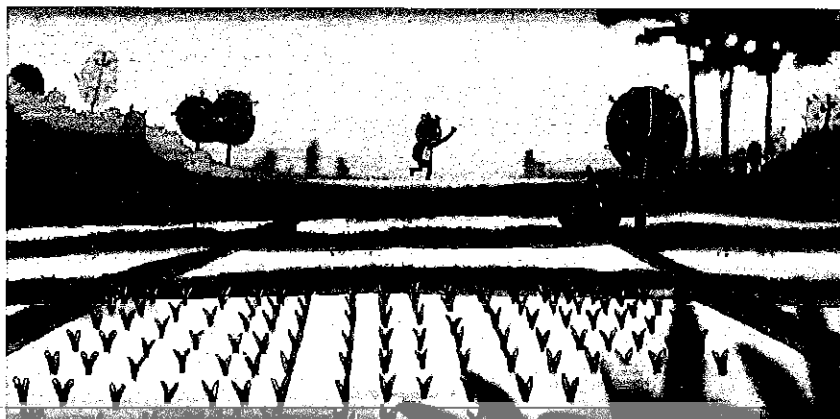
เรื่องราวของสำนวนไทย ซึ่งเป็นสิ่งที่จะสะท้อนถึงนิสัย ความคิด ความอ่านและวิถีชีวิตของคนไทยในอดีตได้เป็นอย่างดี ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องราวที่น่าศึกษาและควรค่าแก่การเรียนรู้ ดังนั้นจึงมีแนวคิดที่จะถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวละครที่ได้ทะลุมิติย้อนเวลาไปในอดีต เพื่อจะได้เข้าใจสำนวนไทยอย่างถูกต้องและช่วยดำรงรักษารากเหง้าของวัฒนธรรมทางภาษาให้คงอยู่สืบต่อไป

แนวทางการออกแบบ

การออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีความยาวไม่ต่ำกว่า 5 นาที เหมาะแก่การดึงดูดความสนใจของเด็กผ่านการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่าย เลือกใช้สีสันทันให้เหมาะสมกับช่วงวัย สีสดใสและสามารถดูได้ทั้งเพศหญิงและเพศชายและสัดส่วนตัวละครที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและมีการอธิบายเรื่องราวและสอดแทรกความรู้ แนวคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับที่มาและความหมายของสำนวนไทยที่ถูกต้อง

เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบ

เลือกใช้เทคนิค แอนิเมชันสองมิติ หรือ 2D Animation เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ซึ่งเป็นการเห็นภาพแบบมีความกว้างและความสูง ในการสร้างไม่ซับซ้อนสร้างจากคอมพิวเตอร์หรือการวาดมือ ในงานวิจัยครั้งนี้ได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับการวาดและสร้างผลงานให้เคลื่อนไหว Photoshop, Illustrator, After Effect, Premiere Pro เป็นต้น โดยต้องการให้ผลงานที่ออกมามีความสวยงาม ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ 2มิติที่น่าสนใจ



ภาพ 37 ตัวอย่างการเคลื่อนไหว 2D Animation

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=D6lH8T2d2Lc> (2012)



ภาพ 38 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตผลงาน

ที่มา: <http://interactiveblend.com/2012/05/free-adobe-cs6-vector-icons-download/>

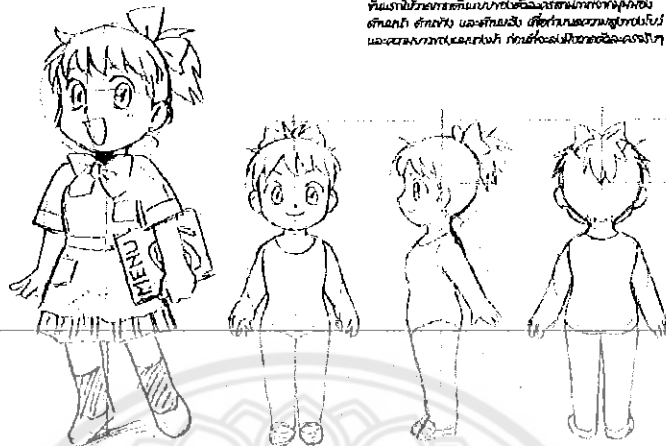
สัดส่วนของตัวละคร

“สัดส่วนแบบชิบิ” หมายถึงตัวละครที่วาดโดยใช้สัดส่วน 1:2 ถึง 1:4 มักจะมีศีรษะใหญ่และมีขาสั้น ขั้นตอนในการวาดตัวละครชิบิความจริงแล้วก็เหมือนกับการวาดตัวละครประเภทสัดส่วนสวยงาม

ในงานครั้งนี้เลือกสัดส่วนแบบ 1:3 ซึ่งน่าจะเหมาะกับช่วงวัยของตัวละคร โดยจะมีตัวละคร 3 ตัวซึ่งเป็นเด็กอายุ 9 ปี โดยจะมีสัดส่วน 1:3 แต่จะแตกต่างกันที่ความสูงของตัวละคร ตัวละครเด็กผู้หญิงอาจสูงกว่าตัวละครเด็กผู้ชาย ตามการพัฒนาของร่างกายตามความเป็นจริง

สัดส่วนที่รับต่อร่างกาย 1:3 ตัวอย่างที่ 1: ใช้เป็นแบบสำหรับเด็กและ
ผู้ใหญ่ ส่วนหน้าตัว

ที่แรกเป็นภาพที่คนในวัยเดียวกันสามารถที่จะ
ทำได้ ถ้าทำดี และถ้าไม่ดี ก็ใช้กับคนที่มีอายุ
และขนาดร่างกายแตกต่างกัน ก็สามารถใช้ได้จนกระทั่ง



ภาพ 39 ตัวอย่างสัดส่วนของตัวละคร

ที่มา: ฮายาชิ อิการุ, 2555, How to draw manga sketching-style 2 Logical Proportions, หน้า 62)

การออกแบบฉาก

เลือกใช้การออกแบบให้เหมาะกับเนื้อเรื่องซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในห้องของตัวละครหลักในยุคปัจจุบันและฉากบรรยากาศของธรรมชาติในสมัยอดีต



ภาพ 40 ตัวอย่างฉาก

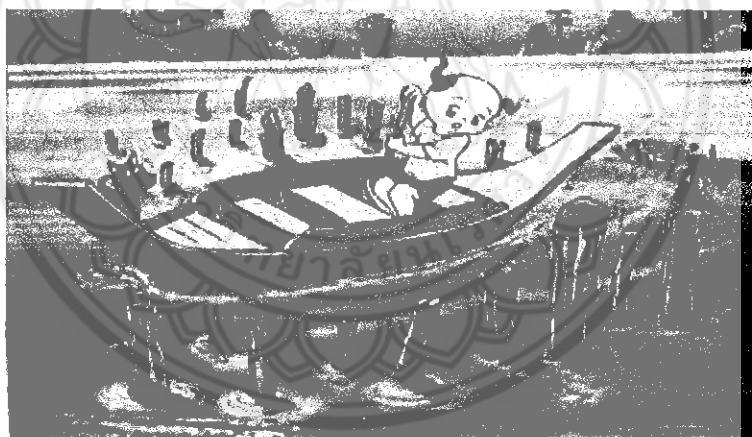
ที่มา: <https://www.pinterest.com/constancanobre/background-design-animation/>
เป็นฉากห้องนอนของตัวละครหลัก ซึ่งเป็นตัวละครเด็กผู้ชายอายุ 9 ปี และเป็นคนชอบเล่นเกม แต่ควรมีโต๊ะนั่งเขียนหนังสือ มีของเล่นมากมายในห้อง มีโปสเตอร์ของสิ่งที่ชื่นชอบ



ภาพ 41 ตัวอย่างฉาก

ที่มา: <http://www.deviantart.com/morelikethis/327565053>

ฉากที่เป็นธรรมชาติเป็นป่าของในยุคอดีต เป็นฉากที่ตัวละครจะพากันเดินเที่ยวเล่น



ภาพ 42 ตัวอย่างฉาก

ที่มา: http://samnuan-thai.blogspot.com/2013/06/blog-post_3032.html

ฉากของตัวละครหลักและเพื่อนพากันพายเรือล่องไปตามแม่น้ำ ลำคลองและได้พบเจอกับธรรมชาติที่สวยงามและระหว่างทางก็เจอกับเหตุการณ์ที่เป็นบ่อเกิดของสำนวน

สีที่ใช้ในการออกแบบ

เลือกใช้สีโทนพาสเทล (Pastel Color) คือ สีที่มีการผสมของสีขาวลงไป เพื่อลดความเข้มข้นของเนื้อสีเดิมลง ทำให้รู้สึกซอฟต์ลง ดูสบายตา ไม่ดูฉูดฉาดจนเกินไปเหมาะกับเด็กและสามารถใช้ได้ทั้งเพศหญิงและเพศชาย

ภาพ 43 ตัวอย่างสีที่ใช้ในการออกแบบ

ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/48484133463070207/>

ฟอนต์ที่ใช้ในการออกแบบ

TH Mali Grade 6 เป็นลายมือแบบเด็กหญิงประถมศึกษาปีที่ 6

ซึ่งผู้สร้างสรรค์สมมติชื่อให้ว่า "เด็กหญิงมะลิ"

เลือกใช้ฟอนต์นี้ในการบรรยายความหมายของสำนวนไทยในแอนิเมชัน เป็นฟอนต์หัวกลมลายมืออ่านง่าย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก

กรุงเทพมหานคร อมรรัตนโกสินทร์

มหินทราวุธยา มหาตติลภพ

นพรัตนราชธานีบุรีรัมย์

อุดมราชเนวคนโมฬีสถาน

อมรนิมานอวตารสถิต

สักกะทัตติยวิษณุกรรมประสิทธิ์

ภาพ 44 ตัวอย่างฟอนต์ที่ใช้ในการออกแบบ

ที่มา: <http://www.f0nt.com/release/13-free-fonts-from-sipa/>

เสียงที่ใช้ในการออกแบบ

เสียงเพลงไทยเดิมร่วมสมัย: ใช้ในฉากที่เป็นป่าเขาลำเนาไพรหรือใช้บรรเลงเพื่อประกอบ

กิจการการเดินทางของตัวละคร

เสียงการกระทำ: เดิน, พายเรือ

เสียงตัวละคร: พูดคุย, หัวเราะ, เสียงเด็กๆ หัวเราะร่วมกัน, ร้องตกใจ

เสียงสัตว์: เสียงไก่ขัน, นกร้อง, เสียงช้าง, เสียงหมู, ปลากระโดดและว่ายน้ำ

กระรอกกระโดด

เสียงบรรยาย: อธิบายความหมายของสำนวน

เสียงในความคิด: เป็นเสียงพูดหรือการนึกคิด

เสียงเอฟเฟกต์: ทะลุมิติย้อนเวลาไป

เนื้อเรื่องโดยสรุป

เรื่องราวของ ไทม์(Time) เด็กชายคนหนึ่งในยุคปัจจุบัน เขากำลังนั่งเล่นเกม
สำนวนไทยในแท็บเล็ต แต่ก็ไม่สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับสำนวนไทยได้ถูกเลยสักข้อ ความรู้สึกอยาก
เอาชนะเกมนี้ เริ่มจะหมดหวัง เขารู้สึกเบื่อหน่ายทันใดนั้นเขาก็เห็นกระรอกเกาะอยู่ตรงหน้าต่าง เขา
พยายามจะเอื้อมจับมัน

เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเขารู้สึกว่าตัวเองไม่ได้แค่เอื้อมมือผ่านหน้าต่างแต่เขากำลัง
ถูกดูดเข้าไปและเขาก็ทะลุมิติมาในสมัยอดีต ซึ่งได้พบเจอกับเด็กชายมังคุด และ เด็กหญิงมะลิ เพื่อน
ใหม่ที่จะพาไทม์ไปพบเจอกับสำนวนไทยที่น่าสนใจและได้เรียนรู้ถึงนิสัย ความคิดความอ่านและวิถีชีวิต
ของคนไทยในอดีต ผ่านการร้อยเรียงสำนวนไทยทั้ง 5 สำนวน

1. ชีไพรองให้กระรอก
2. ปลาใหญ่กินปลาเล็ก
3. จระเข้ขวางคลอง
4. ดินพอกหางหมู
5. อ้อยเข้าปากช้าง

กลายเป็นเรื่องราวและเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นและสนุกสนานของพวกเขา กำลังจะเริ่มต้นขึ้น

เรื่องย่อ

ไทม์(Time) เด็กชายคนหนึ่งในยุคปัจจุบัน กำลังนั่งเล่นเกมสำนวนไทยในแท็บเล็ต แต่ก็ไม่สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับสำนวนไทยได้ถูกเลยสักข้อ ความรู้สึกอยากเอาชนะเกมนี้ เริ่มจะหมดหวัง เขารู้สึกเบื่อหน่ายทันใดนั้นเขาก็เห็นกระรอกเกาะอยู่ตรงหน้าต่าง เขาพยายามจะเอื้อมจับมัน เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเขารู้สึกว่าตัวเองไม่ได้แค่เอื้อมมือผ่านหน้าต่างแต่เขากำลังถูกดูดเข้าไป เมื่อทะลุมิติมาเขาก็รู้สึกตกใจและประหลาดใจมากไม่รู้ว่าตัวเองกำลังอยู่ที่ไหน เขาได้เดินมาเรื่อยๆ ก็พบกับเจ้ากระรอกตัวนั้นที่เขาจะเอื้อมจับมัน

พบว่ามามีเด็กคนหนึ่งซึ่งกำลัง “ซีโพร่งให้กระรอก” ทั้งสองพูดคุยแล้วทำความรู้จักกัน มังคุด สงสารที่ไทม์กำลังหลงทาง เลยชวนกันพายเรือไปหาทะเล ระหว่างเดินทางพบเจอกับสำนวน “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” และ “กระเซ้ขวางคลอง” เมื่อถึงบ้านมะลิ มะลิก็ได้ชวนไทม์กับมังคุดเอาอ้อยไปให้ช่างที่ท้ายสวน แต่มะลียังทำงานบ้านไม่เสร็จ เลยค้างการทำงานบ้านไว้ จึงเกิดสำนวน “ดินพอกหางหมู” และทั้งสามจึงไปให้อ้อยช่างที่ท้ายสวน แต่เจ้าช่างโมโหที่ทั้งสามให้อ้อยไม่พอกกับที่มันต้องการ จึงเป็นที่มาของสำนวน “อ้อยเข้าปากช่าง” ทุกคนวิงหนีเจ้าช่าง ไทม์หลบหูหลบตาวิ่ง แต่พอเข้าลิ้มขึ้นตาก็พบว่าเขากำลังวิ่งอยู่กับที่ในห้องของเขา ซึ่งสร้างความประหลาดใจให้กับเขามาก

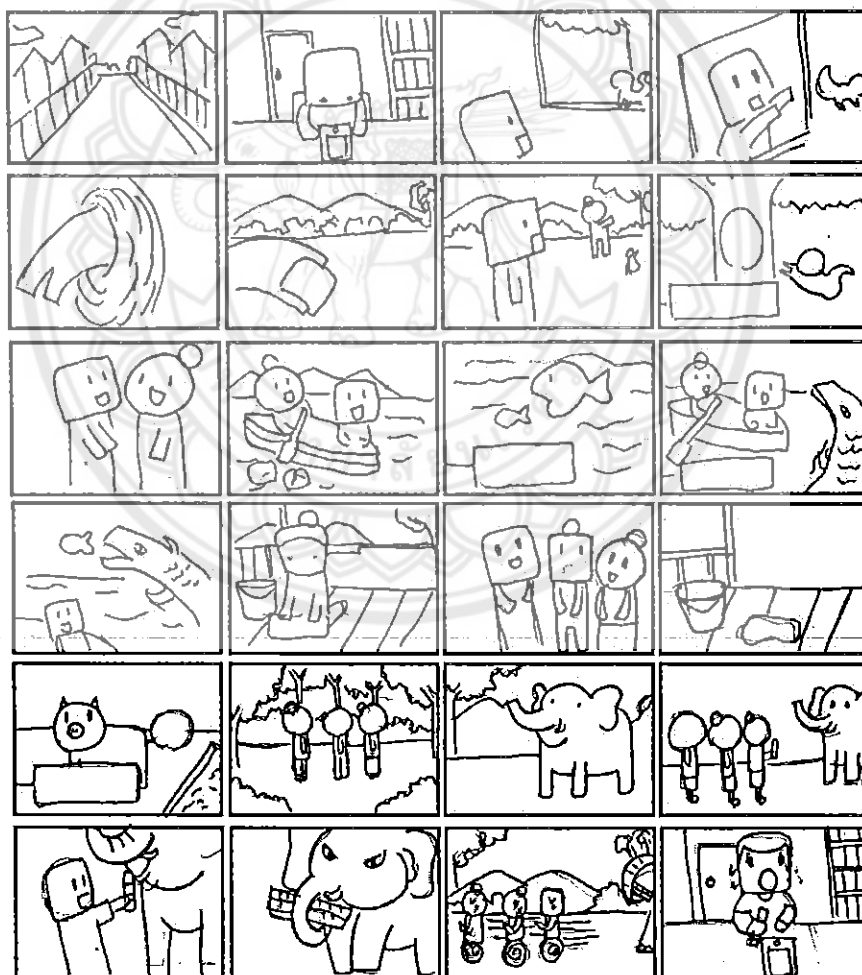
เขาไม่รู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเขามันคืออะไรกันแน่ แต่สิ่งที่เขาได้รับจากเหตุการณ์พิศวงนี้ ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่เขาจะไม่มีวันลืมเลย ซึ่งมันทำให้เขาได้เข้าใจที่มาของสำนวนไทยที่แท้จริงและอยากที่จะช่วยดำรงรักษาวัฒนธรรมทางภาษาให้คงอยู่สืบต่อไป

บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ความยาวไม่ต่ำกว่า 5 นาที จัดทำขึ้นเพื่ออนุรักษ์การใช้
สำนวนไทยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี เลือกใช้เทคนิคเป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ได้ใช้
โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกสำหรับการวาดและสร้างผลงานให้เคลื่อนไหวคือPhotoshopและ
Premiere Pro-โดยต้องการให้ผลงานที่ออกมามีความเป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ

4.1 การออกแบบโครงเรื่อง



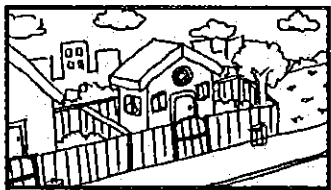
ภาพ 45 Storyboard

เรื่องย่อ

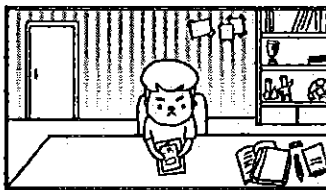
โทม (Time) เด็กชายคนหนึ่งในยุคปัจจุบัน กำลังนั่งเล่นเกมสำนวนไทยในแท็บเล็ต แต่ก็ไม่สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับสำนวนไทยได้ถูกเลยสักข้อ ความรู้สึกอยากเอาชนะเกมนี้ เริ่มจะหมดหวัง เขารู้สึกเบื่อหน่ายทันใดนั้นเขาก็เห็นกระรอกเกาะอยู่ตรงหน้าต่าง เขาพยายามจะเอื้อมจับมัน เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเขารู้สึกว่าตัวเองไม่ได้แค่เอื้อมมือผ่านหน้าต่างแต่เขากำลังถูกดูดเข้าไป เมื่อทะลุมิติมาเขาก็รู้สึกตกใจและประหลาดใจมากไม่รู้ว่าตัวเองกำลังอยู่ที่ไหน เขาได้เดินมาเรื่อยๆ ก็พบกับเจ้ากระรอกตัวนั้นที่เขาจะเอื้อมจับมัน

พบว่ามามีเด็กคนหนึ่งซึ่งกำลัง “ซีโพร่งให้กระรอก” ทั้งสองพูดคุยแล้วทำความรู้จักกัน มังคุด สงสารที่โทมกำลังหลงทาง เลยชวนกันพายเรือไปหาทะเล ระหว่างเดินทางพบเจอกับสำนวน “ปลาใหญ่กินปลาเล็ก” และ “กระเซ้ขวางคลอง” เมื่อถึงบ้านมะลิ มะลิก็ได้ชวนโทมกับมังคุดเอาอ้อยไปให้ช่างที่ท้ายสวน แต่มะลียังทำงานบ้านไม่เสร็จ เลยค้างการทำงานบ้านไว้ จึงเกิดสำนวน “ดินพอกหางหมู” และทั้งสามจึงไปให้อ้อยช่างที่ท้ายสวน แต่เจ้าช่างโมโหที่ทั้งสามให้อ้อยไม่พอกกับที่มันต้องการ จึงเป็นที่มาของสำนวน “อ้อยเข้าปากช่าง” ทุกคนหวังหนีเจ้าช่าง โทมกลับหูลับตาวิ่ง แต่พอเข้าลิ้มชั้นตาก็พบว่าเขากำลังวิ่งอยู่กับที่ในห้องของเขา ซึ่งสร้างความประหลาดใจให้กับเขามาก

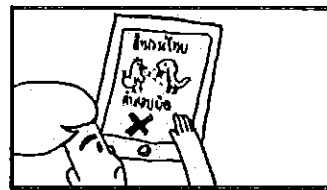
เขาไม่รู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเขามันคืออะไรกันแน่ แต่สิ่งที่เขาได้รับจากเหตุการณ์พิศวงนี้ ถือว่าเป็นประสบการณ์ที่เขาจะไม่วันลืมเลย ซึ่งมันทำให้เขาได้เข้าใจที่มาของสำนวนไทยที่แท้จริงและอยากที่จะช่วยดำรงรักษาวรรณกรรมทางภาษาให้คงอยู่สืบต่อไป



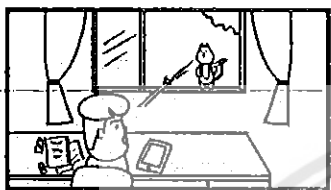
เสียงบรรยาย : ณ บ้านหลังหนึ่งมีเด็กชายชื่อว่าโทม กำลังนั่งเล่นเกมส่วนวโนไทยในแท็บเล็ตอย่างเคร่งเครียด



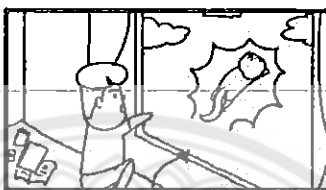
โทม : เออ!!!
ทำไมมันเล่นยากจังนะเล่นยังไงก็ไม่ชนะสักที



โทม : เออ!!! เป้อจิงเลย



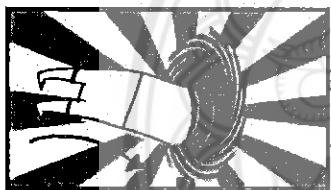
โทม : เอ๊ะนั่นเจ้ากระรอกนี่นำจับมาเล่นแต่ก็เบื่อดีกว่า



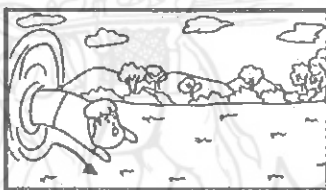
โทม : อ่าหนี่ไปไหนนะมาให้จับซะดีๆนะเจ้ากระรอก



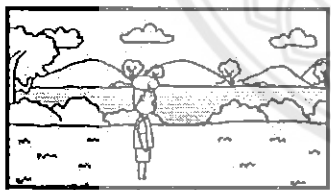
โทม : เอ๊ย!



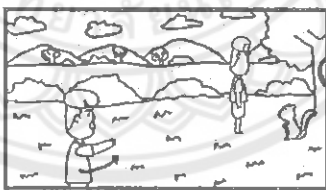
โทม : ช่วยด้วยๆ



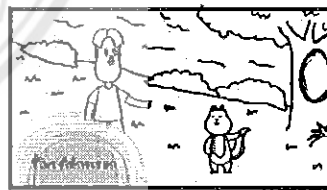
โทม : โอ๊ยยยย เจ็บจัง



โทม : นี่เราอยู่ที่ไหนเนี่ย

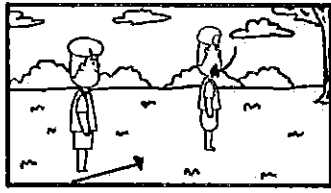


โทม : นั่นนั่นมันเจ้ากระรอกตัวแสบนี่นำ

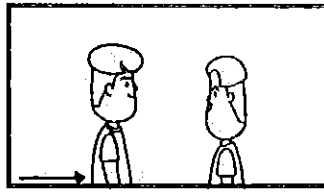


มังคุด : กระโดดเข้าไปในโพรงสิเจ้ากระรอก

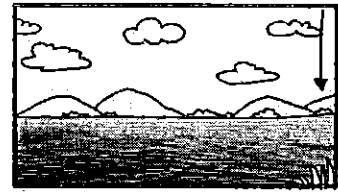
เสียงบรรยาย : ซี่โพรงให้กระรอกหมายความว่า ซี่นำให้ผู้ที่ไม่รู้กระทำอะไร โดยไม่คำนึงถึงผลเสียที่เกิดขึ้นเปรียบกับการบอกกระรอกให้รู้ว่าไม้ต้นโคมีโพรง โดยไม่คำนึงว่าหากมันเข้ามาอยู่อาจเกิดความเสียหายขึ้นได้



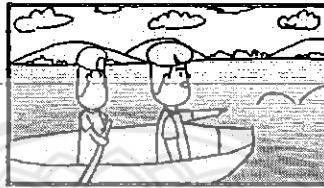
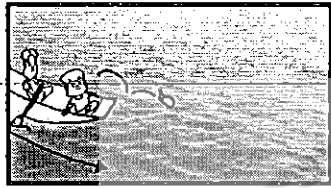
โทม : นาย นายชื่ออะไร



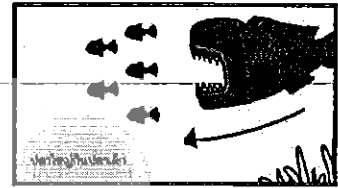
มิงคุด : ข้า ชื่อมิงคุด เจ้าเป็นใครมาจากที่ไหน
โทม : ฉันชื่อโทม เจ้าหลงทางมา ฉันไม่รู้ว่าตัวเองมา
อยู่ที่นี้ได้ยังไง
มิงคุด : เจ้าช่างน่าสงสาร ฉันคิดว่าข้าจะพาไป ป่าบนมะลิ
เพื่อนของข้า โทม : ขอโทษมากนะมิงคุดที่ช่วยเหลือฉัน



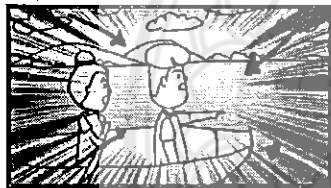
โทม : โอ้โห! ที่นี้ฝนโปรยลงมาเลย
ปลาแหวกว่ายกันเต็มไปหมด



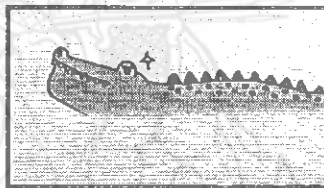
โทม : นั่น
ปลาคาวใหญ่มันกำลังจะกินปลาคาวเล็ก



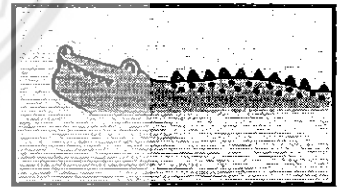
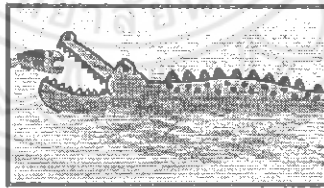
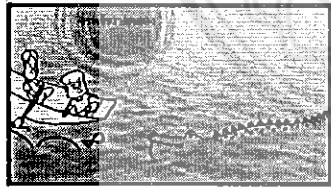
เสียงบรรยาย : ส่วนปลาใหญ่กินปลาเล็ก
หมายความว่าผู้มีอำนาจมากกว่าย่อมข่มผู้ที่
มีอำนาจน้อยกว่าเปรียบโดยตามธรรมชาติ
ปลาคาวใหญ่ข่มกินปลาคาวที่เล็กกว่า



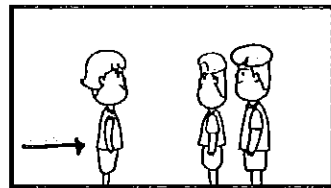
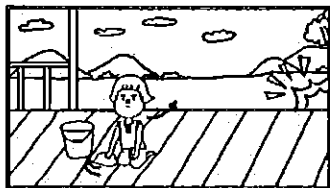
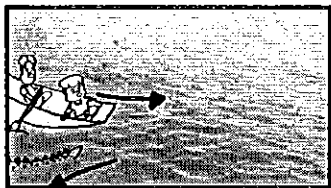
โทม : นั่นมัน จอจจจระเข้



เสียงบรรยาย : ส่วนจระเข้จะจู่จางคลอง
หมายความว่า ทำตัวก็คาวๆผู้อื่น
ในสมัยก่อนคนไทยนิยมเดินทรงโดยเรือ
ระหว่างทางพบเห็นจระเข้ก็กลัวเกรง
ไม่กล้าที่จะเดินทางต่อไป

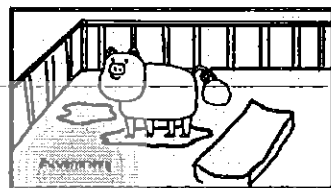
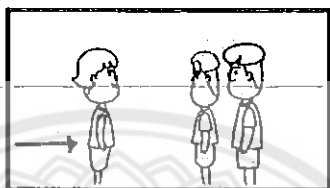
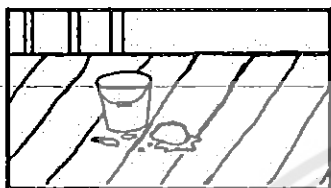


ภาพ 47 Animatic



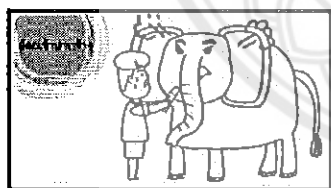
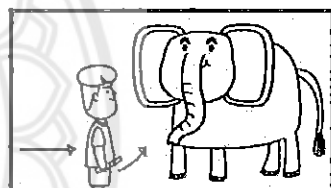
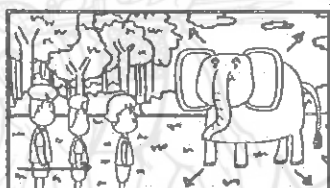
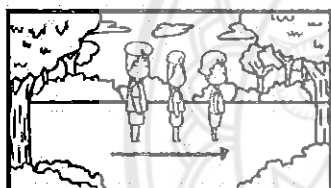
โทม, มิ่งคุด : มะลิๆ อยู่รีป่า
มะลิ : เอ๊ะ ใครมาเรียกเราอยู่ข้างล่าง

มะลิ : ข้าม่คุดเองหรือ แล้วนี่หาใครมาด้วย
โทม : ครูลึเจ้า ฉันชื่อใหม่มะ ฉันหลงทางมา
มิ่งคุดก็เลยพาฉันมาด้วย
มิ่งคุด : แล้วนี่มะลิทำอยู่เหอะ
มะลิ : ฉันกำลังบ้านอยู่หะ แต่เอาไว้ก่อน



มะลิ : เราไปเดินเที่ยว
แล้วเอาข้อยไปให้ช้าง ที่ท้ายสวนดีกว่า

เสียงบรรยาย : ชู๊ตๆ มะลิทำแบบนี้ก็เข้ากับส่วน
คนทอดทางหมายความว่าภาวะที่ตกลงจนขึ้น
เรื่อยๆ เปรียบกับลูกหนูที่โดยธรรมชาติจะชอบเล่น
โคลนจนแพ้สติคืออยู่ที่หางและไม่ยอมค้างออก
เมื่อโคลนพลกสะอมตีทำให้มันเคลื่อนไหวได้ลำบาก

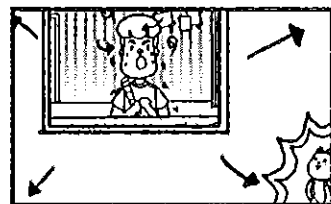
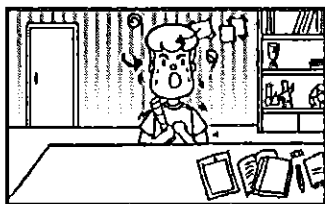
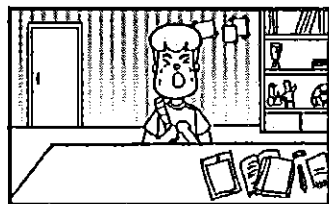


เสียงบรรยาย : คำนานธ้อยเข้าปากช้าง
หมายความว่า ประโยชน์ที่ตกอยู่ในมือคน
เปรียบกับธ้อย ซึ่งเป็นอาหารที่ช้างชอบกิน
เมื่อเข้าปากช้างไปแล้วย่อมง่ายเอาออกมาไม่ได้มาช

โทม : พวกเราเข้าข้างมันโมโหใหญ่แล้ว
รับวิ่งหนีเร็ว

โทม : ช่วยด้วยๆ

โทม : ทอดแล้วมะลิเข้าข้าง เจ้ากินเยอะไปแล้ว



โทม : เอ๊ะ
ทำไมฉันมาอยู่ที่ห้องแล้วเฉย

โทม :
แล้วเมื่อกี้มันเกิดอะไรขึ้นหรือเราฝันไป

4.2 การออกแบบและพัฒนาตัวละคร

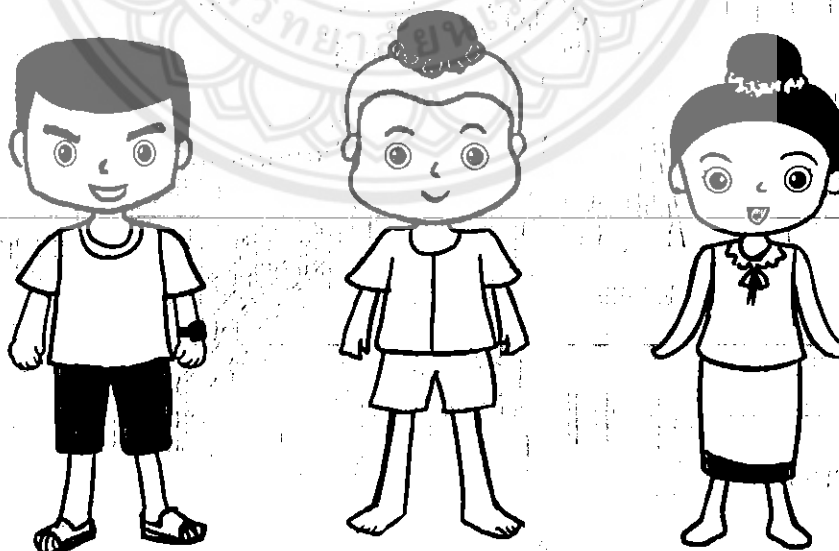
การออกแบบตัวละครหลักมี 3 คน

1. ไทม์ (อายุ 9 ปี) เด็กชายในยุคปัจจุบัน จะเป็นเด็กที่มีความกล้าและชอบการแข่งขัน ชอบเล่นเกม การแต่งกาย ก็จะเน้นชุดที่ทันสมัยเหมาะสมกับเด็กผู้ชาย ใส่ลายกราฟิกไปที่เสื้อผ้าให้ดูสดใสและน่าสนใจ

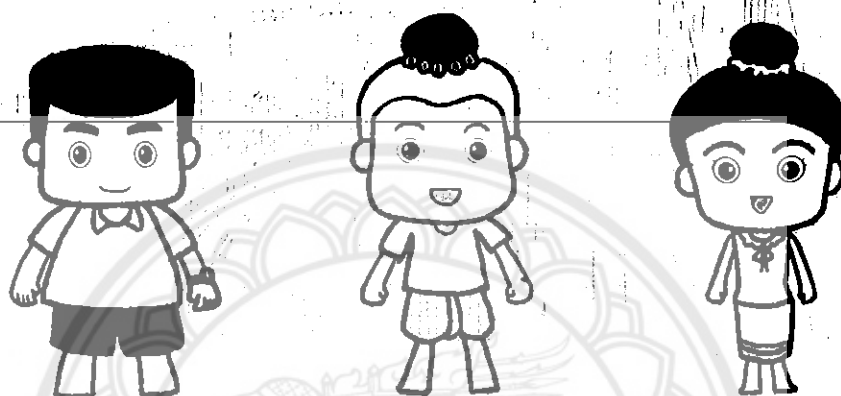
2. มังคุด (อายุ 9 ปี) เด็กผู้ชายในยุคอดีต จะเป็นเด็กที่สดใสและมีน้ำใจ เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย การแต่งกาย ก็จะใส่ชุดเหมือนเด็กไทยในสมัยก่อน แต่จะเลือกเสื้อผ้าให้มีสีสันที่สดใสเหมาะกับวัยและก็จะมีการใส่ลวดลายลงไปบนเสื้อผ้าที่น่าสนใจ

3. มะลิ (อายุ 9 ปี) เด็กผู้หญิงในยุคอดีต จะเป็นเด็กที่สดใสร่าเริงชอบเที่ยวเล่น และเป็นคนที่ขี้เกียจทำงานบ้าน การแต่งกาย ก็ใส่ชุดเหมือนเด็กไทยในสมัยก่อน แต่จะเลือกเสื้อผ้าให้มีสีสันที่สดใสเหมาะกับวัยและก็จะมีการใส่ลวดลายลงไปบนเสื้อผ้าที่น่าสนใจ

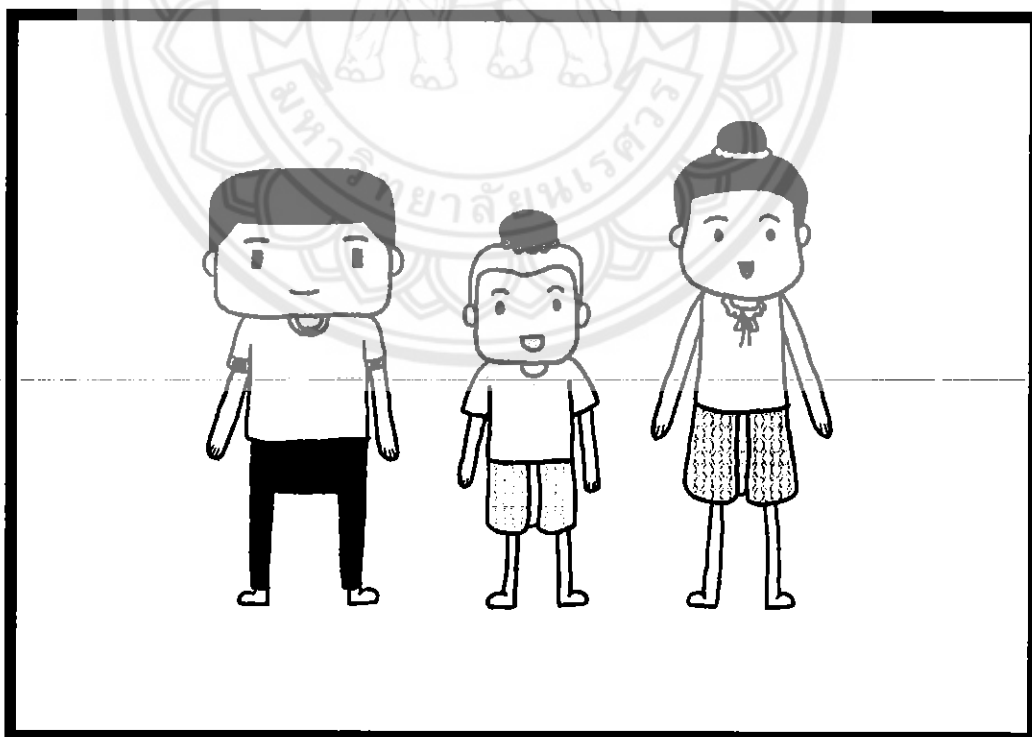
โดยหลักๆ จะออกแบบให้ทั้ง 3 คน มีความแตกต่างกันด้านสีผิวและมีส่วนสูงของตัวละครที่แตกต่างกัน เค้าโครงใบหน้าจะเริ่มจากสัดส่วนเรขาคณิตที่ง่ายและเป็นสัดส่วน 1:3 เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัยของตัวละครและกลุ่มเป้าหมาย



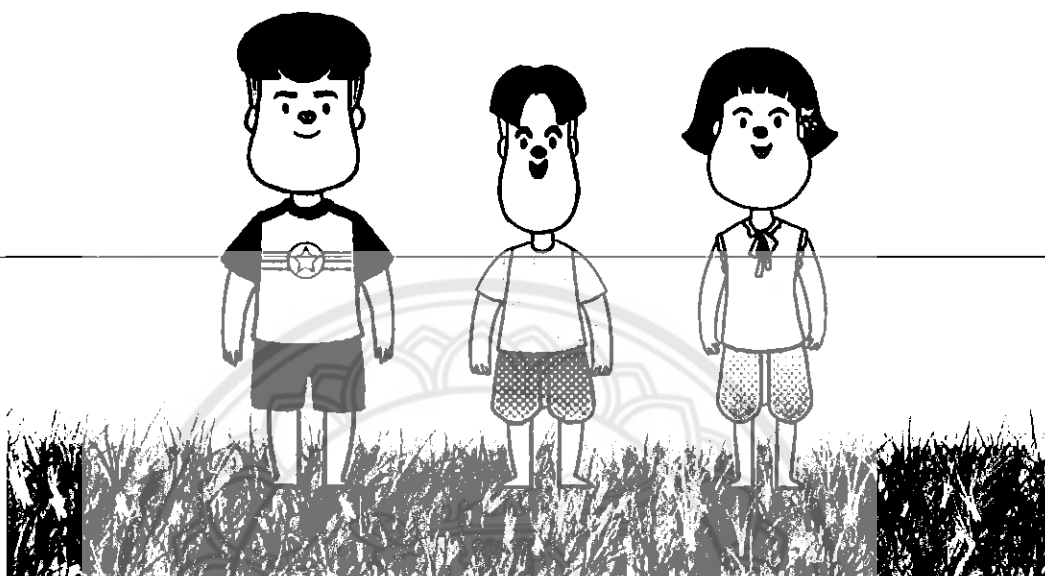
ภาพ 49 การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 1



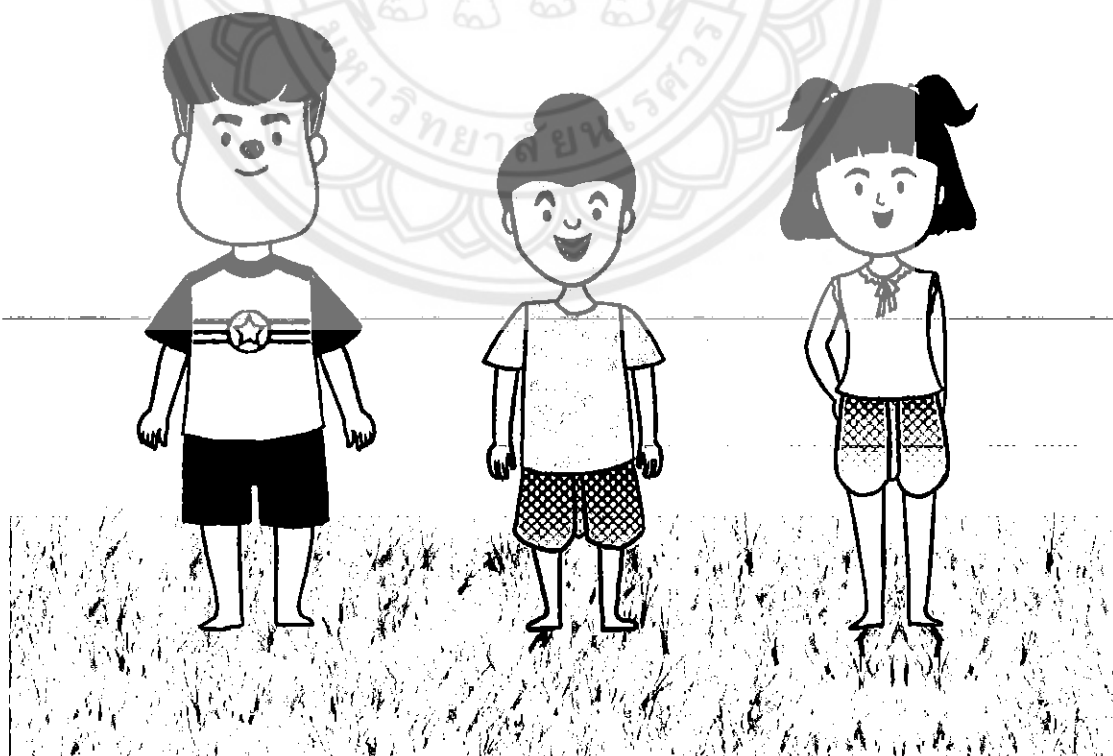
ภาพ 50 การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 2



ภาพ 51 การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 3



ภาพ 52 การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 4

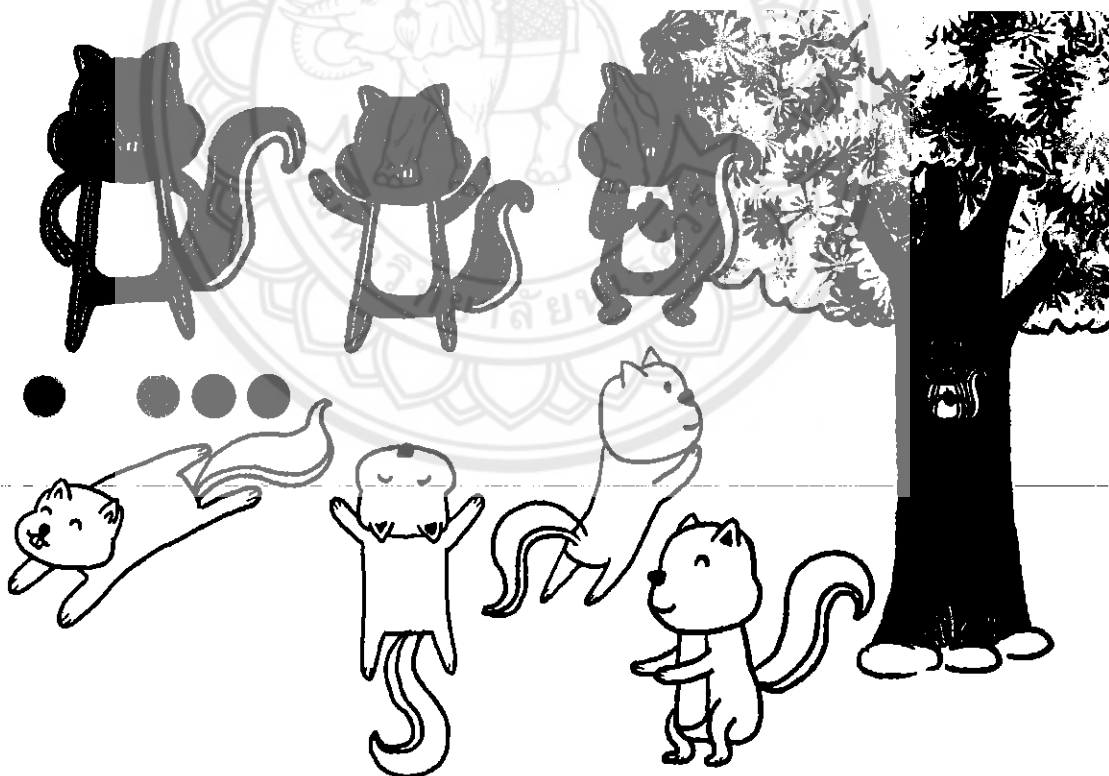


ภาพ 53 การพัฒนาตัวละครครั้งที่ 5

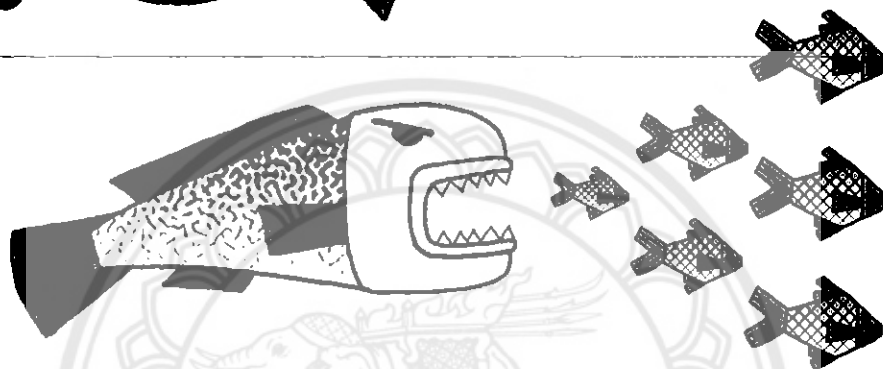
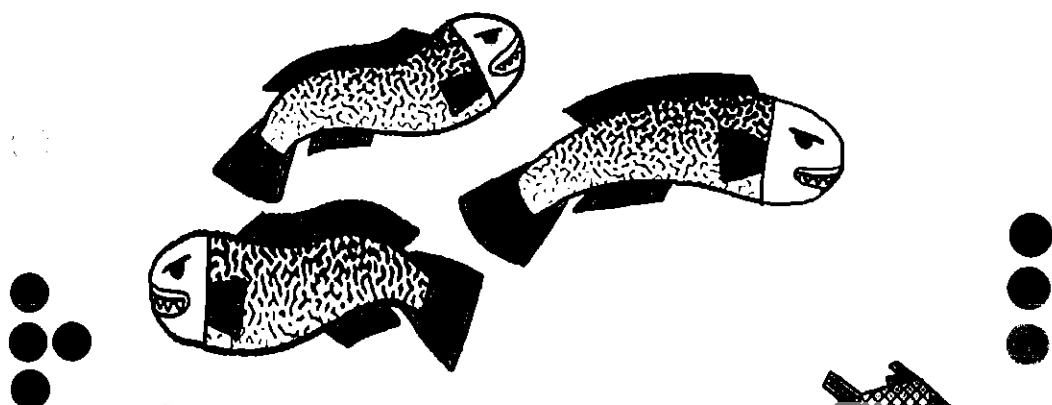
การออกแบบตัวละครสัตว์มี 5 ตัว

1. กระรอก
2. ปลาใหญ่, ปลาเล็ก
3. จระเข้
4. หมู
5. ช้าง

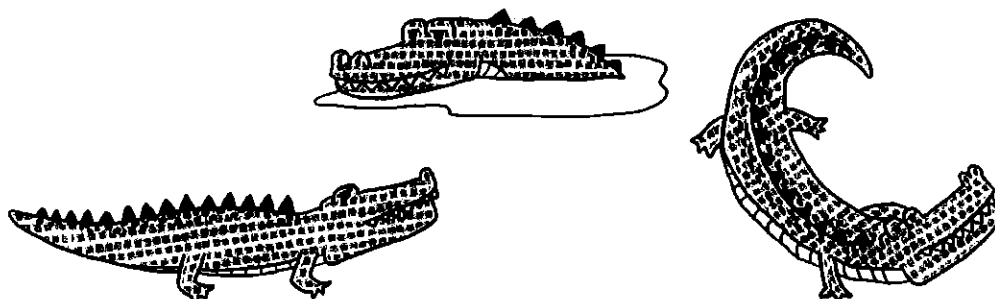
โดยหลักๆจะออกแบบตัวละครจากรูปทรงเรขาคณิตที่ง่ายๆแต่จะปรับให้มีความโค้งมน ทำให้ตัวละครไม่ดูแข็งจนเกินไป จะเลือกใช้สีที่สดใสและมีการไล่ทดลวดลายเข้าไปในตัวละครทำให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น และได้ศึกษารายละเอียดของที่มาของสัตว์ เช่น ปลาใหญ่ เลือกวาด ปลาชะโด เพราะเป็นปลาน้ำจืดขนาดใหญ่ชนิดหนึ่งพบเห็นตามแม่น้ำสายใหญ่ เช่น แม่น้ำเจ้าพระยา ส่วน ปลาเล็ก เลือกวาด ปลาตะเพียน เพราะเป็นปลาน้ำจืดที่คนไทยรู้จักดี และอยู่ในวิถีชีวิตความเป็นอยู่มาแต่โบราณ



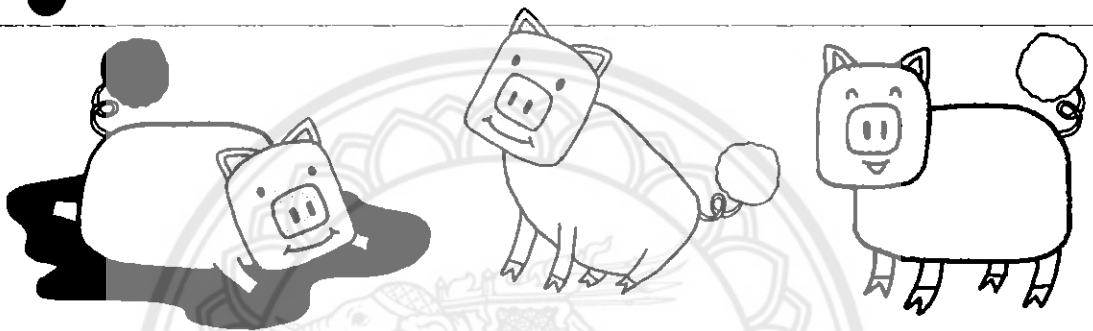
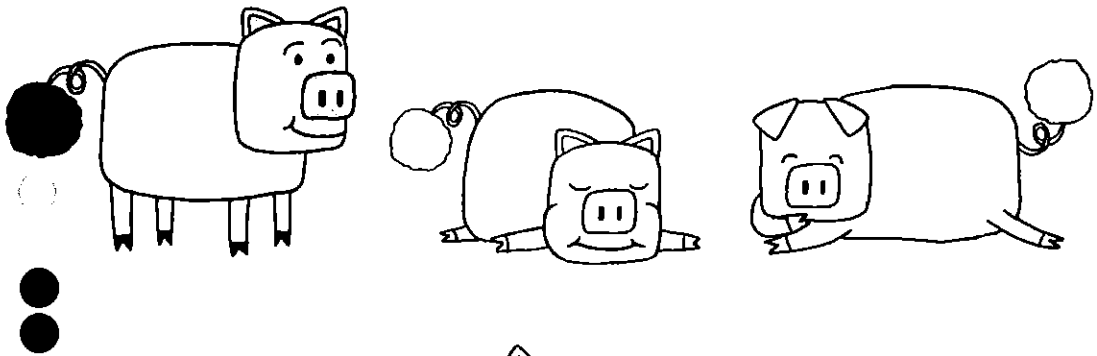
ภาพ 54 การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1



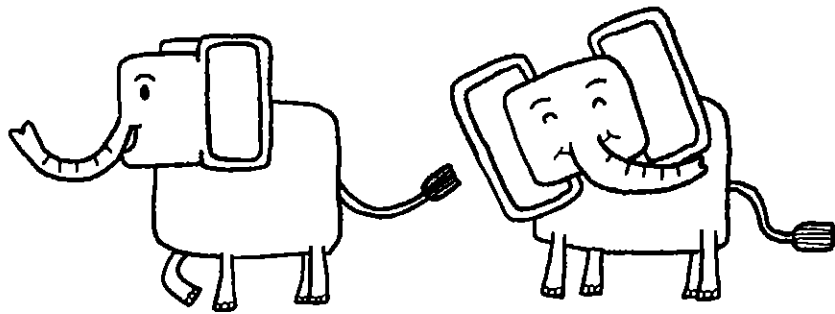
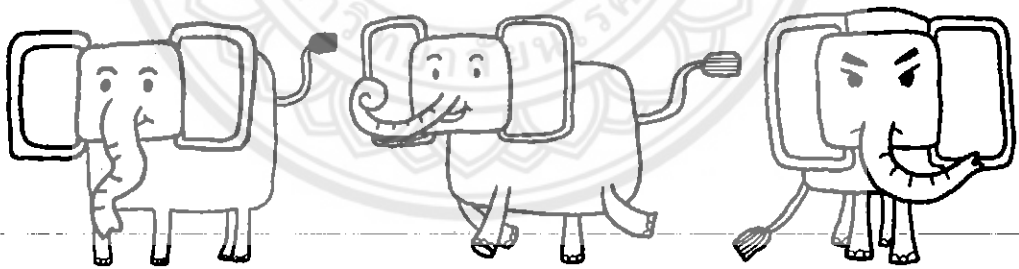
ภาพ 55 การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1



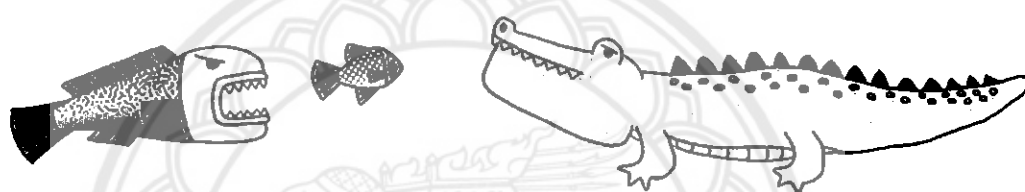
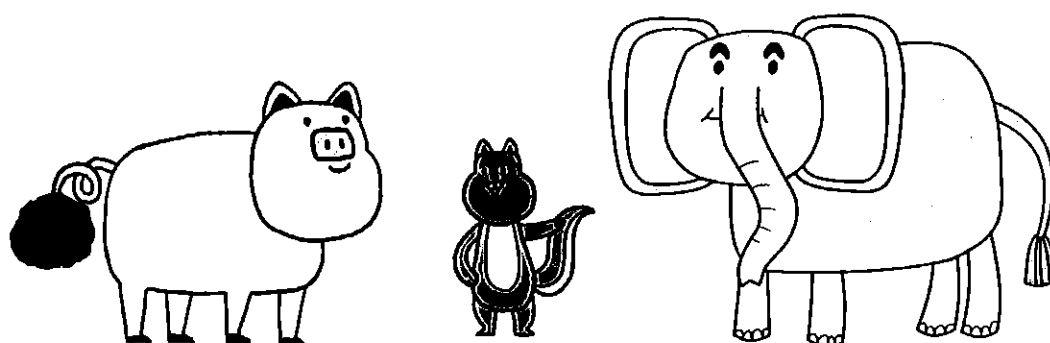
ภาพ 56 การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1



ภาพ 57 การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1



ภาพ 58 การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 1



ภาพ 59 การพัฒนาตัวละครสัตว์ครั้งที่ 2

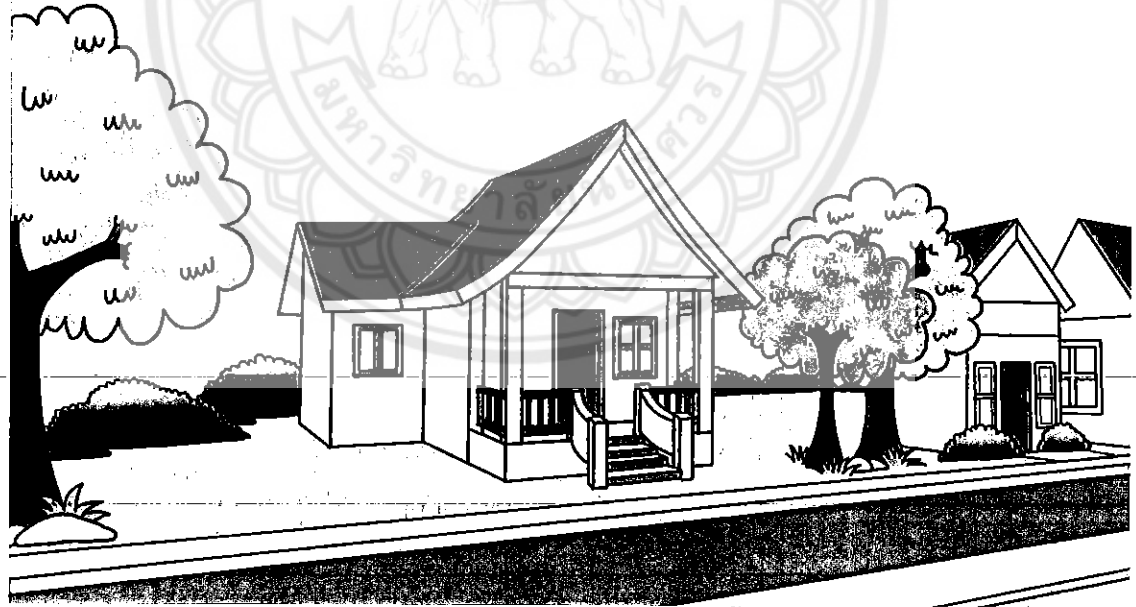
4.3 การออกแบบและพัฒนาฉาก

การออกแบบฉากบ้านใหม่จะออกแบบให้บ้านดูตัดทอนไม่ได้เหมือนกับของจริง เพื่อให้เข้ากับตัวผลงานที่เป็นการ์ตูนสำหรับเด็ก และเลือกใช้สีสดใส สภาพแวดล้อมให้ดูเหมือนอยู่ในยุคปัจจุบันและเป็นบ้านหลังหนึ่งที่อยู่ในหมู่บ้าน และมีการพัฒนาตัวบ้านให้ขนาดใหญ่ขึ้น ซึ่งให้เหมาะสมกับการที่มีตัวละครอาศัยอยู่ในบ้าน

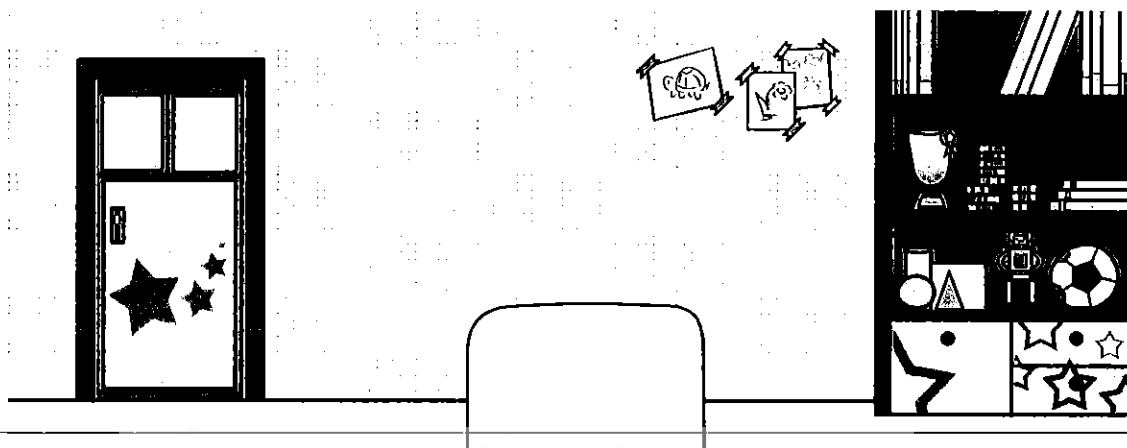
การออกแบบห้องใหม่จะออกแบบห้องให้เหมาะสมกับตัวละคร เลือกใช้สีที่เหมาะสมกับเด็กผู้ชาย และมีการใส่รายละเอียดกับสิ่งต่างๆที่ตัวละครหลักชอบ เช่น เกมหรือของเล่นต่างๆ และมีโปสเตอร์ของการ์ตูนหรือหนังที่ตัวละครชอบ และมีการพัฒนาโดยการปรับเปลี่ยนมุมมองในการนำเสนอและเพิ่มรายละเอียดกับสิ่งต่างๆที่ตัวละครหลักชอบ



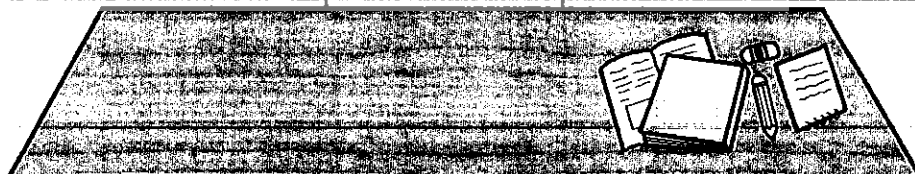
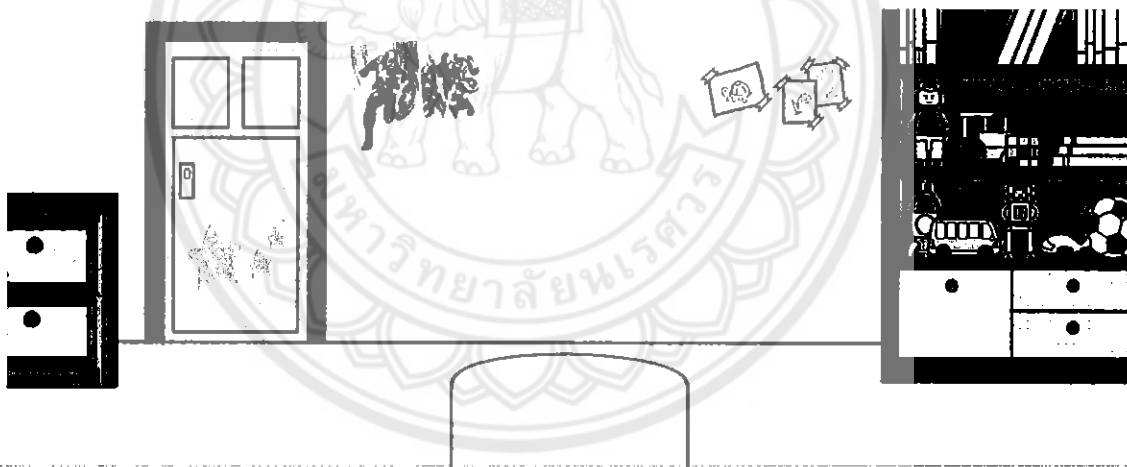
ภาพ 60 การพัฒนาฉากบ้านใหม่ครั้งที่ 1



ภาพ 61 การพัฒนาฉากบ้านใหม่ครั้งที่ 2



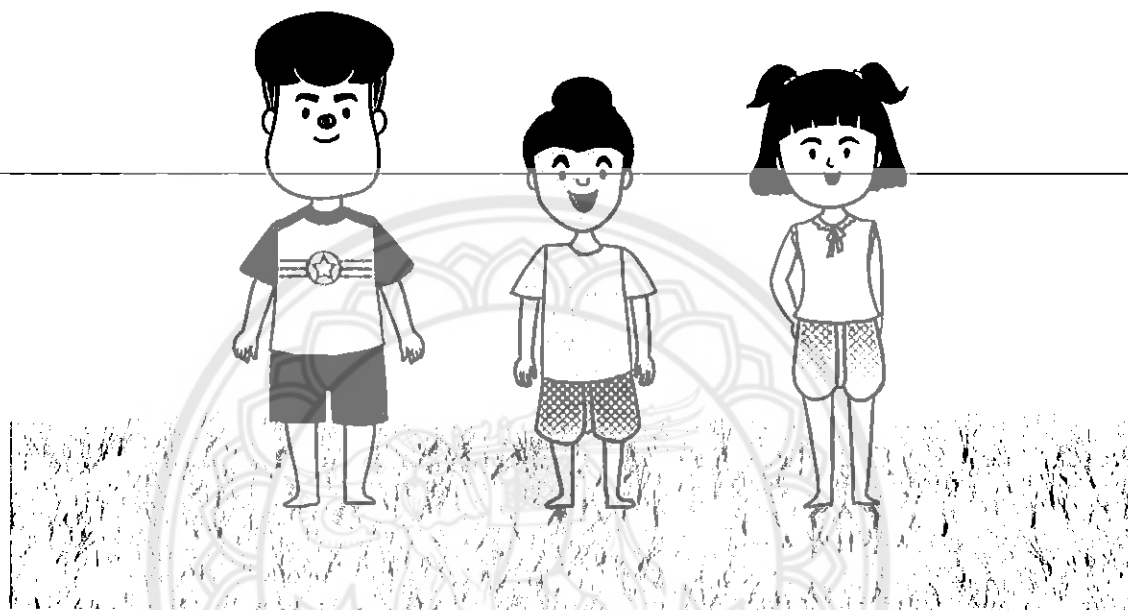
ภาพ 62 การพัฒนาจากห้องใหม่ครั้งที่ 1



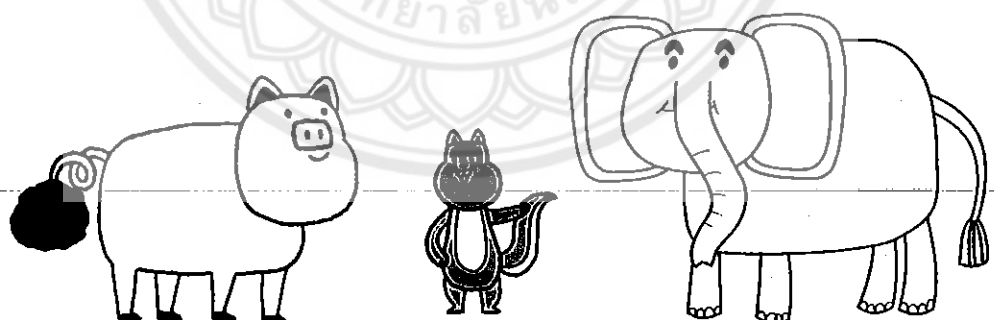
ภาพ 63 การพัฒนาจากห้องใหม่ครั้งที่ 2

4.4 สรุปผลงานที่สร้างสรรค์

ตัวละคร

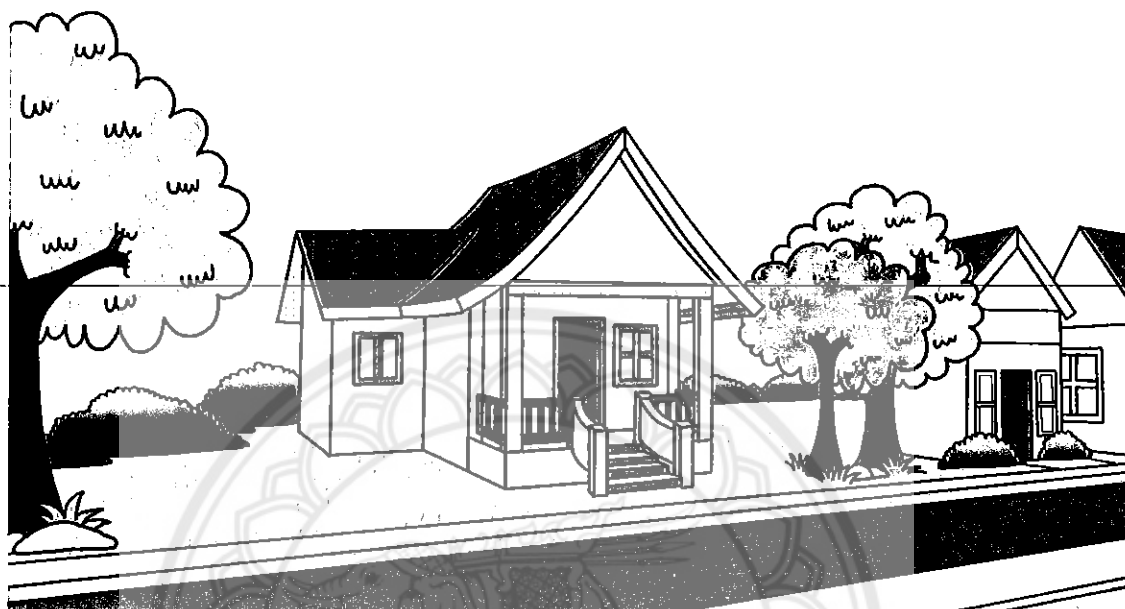


ภาพ 64 ตัวละครหลัก

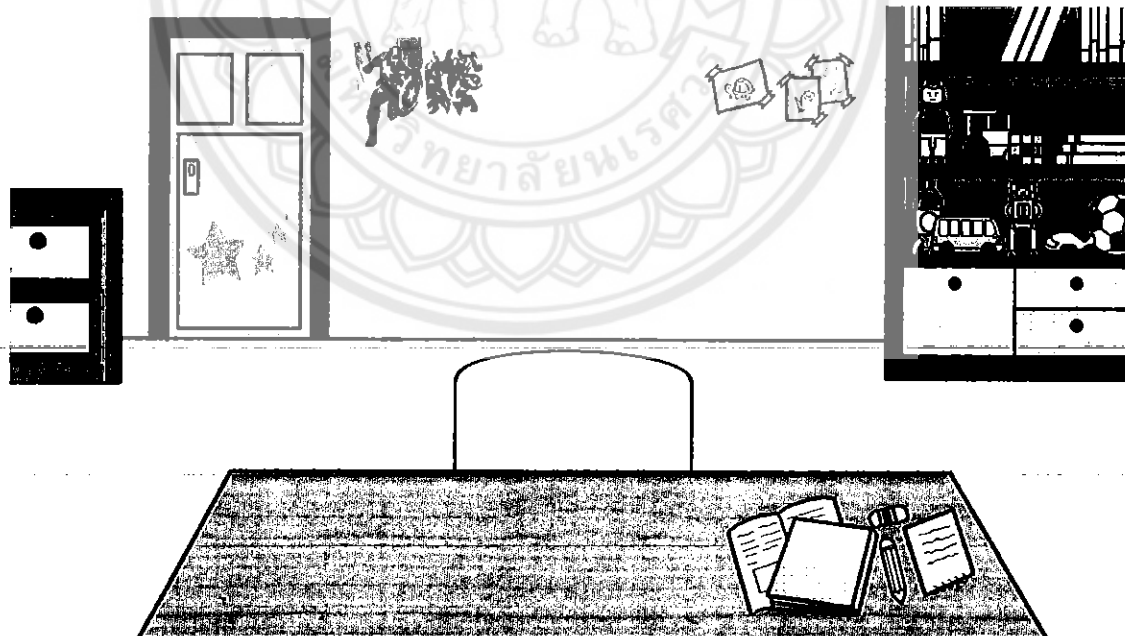


ภาพ 65 ตัวละครสัตว์

ฉาก



ภาพ 66 ฉากบ้านใหม่



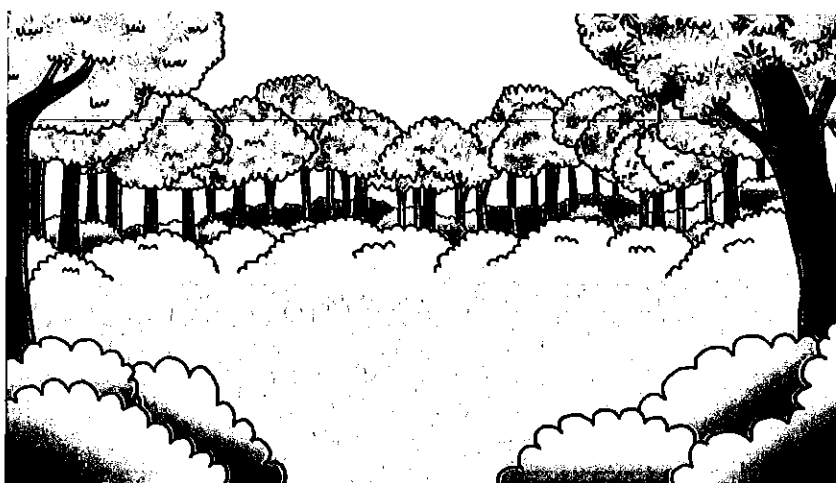
ภาพ 67 ฉากห้องใหม่



ภาพ 68 ฉากธรรมชาติ

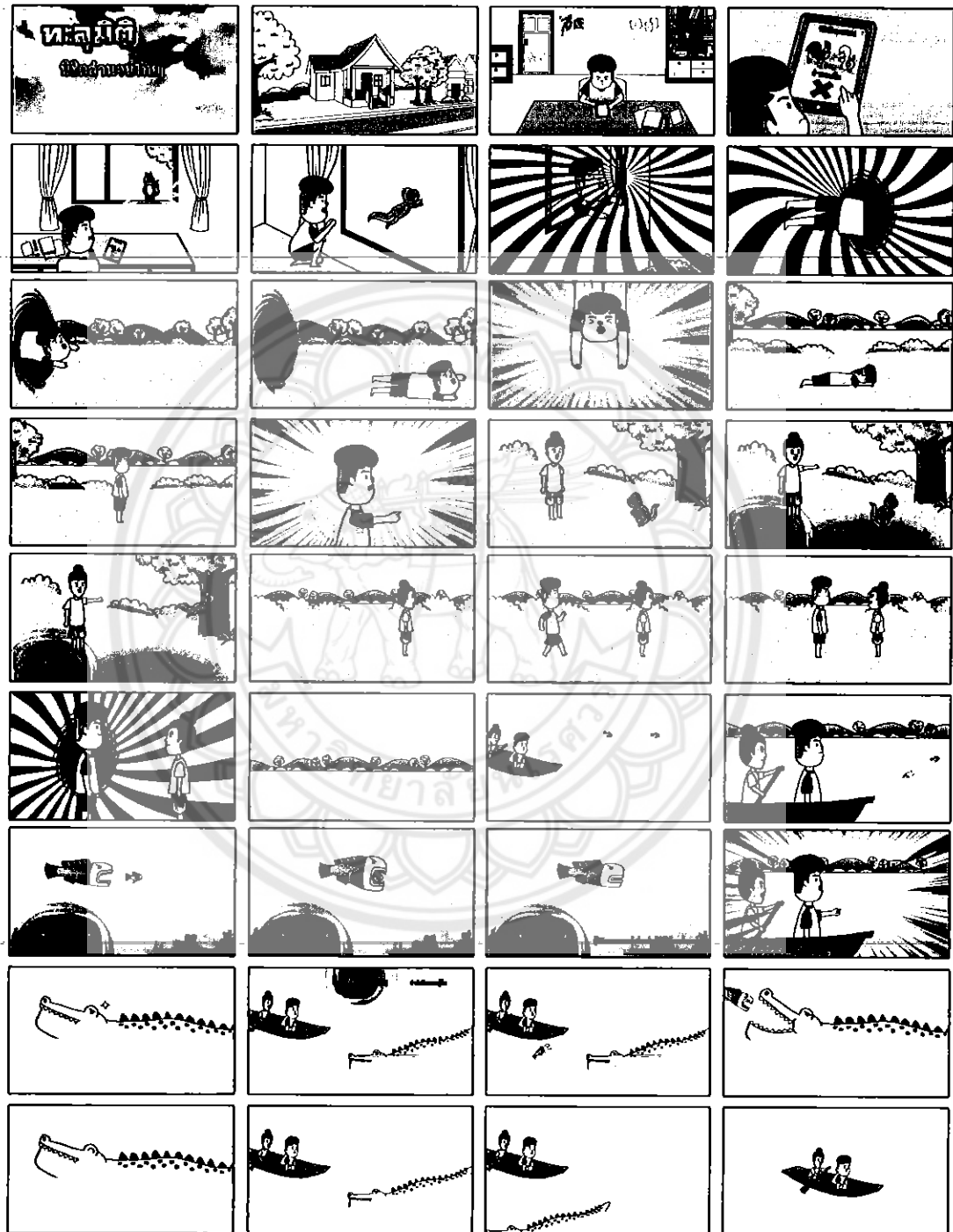


ภาพ 69 ฉากธรรมชาติ

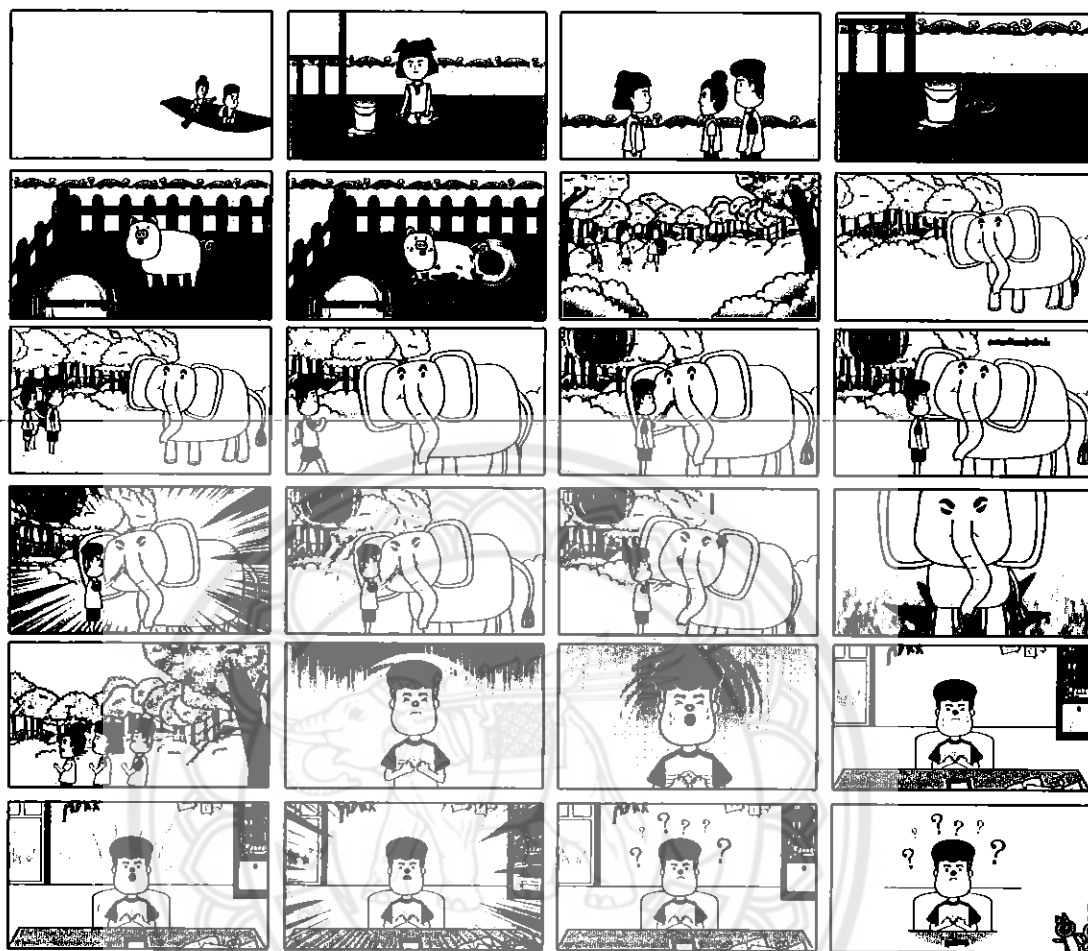


ภาพ 70 ฉากธรรมชาติ

ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ทะเลมิตี พืชสวนนวนไทย”



ภาพ 71 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ทะเลมิตี พืชสวนนวนไทย”



ภาพ 72 ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง “ทะลุมิติ พิชิตสำนวนไทย”



ภาพ 73 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ แบบที่ 1



ภาพ 74 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ แบบที่ 2



ภาพ 75 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ แบบที่ 3



ภาพ 76 หน้าปกแผ่น DVD แบบที่ 1



ภาพ 77 หน้าปกแผ่น DVD แบบที่ 2

บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ได้ศึกษาปัญหาของการขาดความเข้าใจความหมายของสำนวนหรือใช้สำนวนผิด ข้อสรุปว่าผลจากข้อมูลต่างๆที่ได้อ้างอิงมานั้นจะเห็นได้ชัดว่าโลกในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมต่างๆ เปลี่ยนไปคนรุ่นใหม่จึงใช้สำนวนตามความเข้าใจของตนซึ่งผิดไปจากสำนวนเดิม

การที่สังคมเกิดปัญหาขึ้นนั้นเป็นเพราะขาดความเข้าใจของที่มาและความหมายของสำนวนไทยอย่างแท้จริง จึงได้เกิดการวิจัยจัดทำสื่อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางให้การปลูกฝัง การใช้สำนวนไทยอย่างถูกต้อง โดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีความยาว 5 นาที ผ่านการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่าย เลือกใช้สีสันทันให้เหมาะสมกับช่วงวัยและระยะเวลาไม่นานเกินไป ในการอธิบายเรื่องราวและสอดแทรกความรู้ แนวคิดและความเข้าใจเกี่ยวกับที่มาและความหมายของสำนวนไทย

โดยการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีจะเป็นสื่อที่ช่วยให้กลุ่มเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลายเกิดการปลูกฝัง การใช้สำนวนไทยอย่างถูกต้อง และยังสามารถนำสื่อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติไปเผยแพร่ต่อไปได้อีกหรือจะนำไปประกอบการเรียนให้แก่กลุ่มนักเรียนในบทเรียน เรื่องสำนวนไทย

อภิปรายผล

จากการวิจัยถูกพัฒนาขึ้นโดยอาศัยหลักการออกแบบศิลป์ โดยการออกแบบจะอยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ง่ายที่สุด หลักการสร้างและพัฒนาสื่อแอนิเมชันถูกนำมาใช้ในการพัฒนาเพื่อสร้างสื่อที่มีประสิทธิภาพ เพื่อวางแผนและจัดทำสื่อรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อให้ได้สื่อที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้ตรงตามความต้องการและเหมาะสมต่อการเผยแพร่ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยสื่อแอนิเมชันเพื่ออนุรักษ์การใช้สำนวนไทยสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ในครั้งนี้ได้มีประเด็นและข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อมูลที่จำเป็นต่อการวิเคราะห์ผลข้อมูลต้องมีการศึกษาอย่างละเอียดจากหลากหลายช่องทางเพื่อความถูกต้องและสามารถวิเคราะห์ปัญหาที่มีต่างๆได้

2. ด้านการออกแบบเนื้อหาที่เป็นแก่นหลักของเรื่องต้องวางแผนการลำดับภาพให้มีความเหมาะสมที่จะสามารถสื่อเรื่องราวได้
3. เทคนิคการสร้างสรรคผลงานต้องศึกษาเทคนิคต่างๆในการทำแอนิเมชันเพื่อนำมาประกอบในตัวผลงานให้ดูมีความน่าสนใจและดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกน่าติดตามจนจบเรื่อง



บรรณานุกรม

บรรณานุกรมประเภทหนังสือ

ไซสิริ ปราโมช ณ อยุธยา.(2537). การเปลี่ยนแปลงถ้อยคำและความหมายของสำนวนไทย.

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

दनัย เมธิตานนท์. (2548). ป่อเกิดสำนวนไทย. กรุงเทพฯ:มติใหม่.

ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์). (2541). สำนวนไทย. กรุงเทพฯ:ส.เอเชียเพรส.

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550).INTRO to ANIMATION. กรุงเทพฯ:ฐานบุ๊คส์.

สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี. (2550).พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ. กรุงเทพฯ:จูปีตัส.

ฮายาชิ อิคารุ.(2555). How to draw manga sketching-style 2 Logical Proportions.

(พิมพ์ครั้งที่4).กรุงเทพฯ: ดวงกมลพับลิชชิง.

สำนักพิมพ์เอ็มไอเอส.(2550).หนังสือ ๑,๐๐๐ สำนวน สุภาษิต คำพังเพย

ไทยสอนหนูน้อยให้เป็นเด็กดี.กรุงเทพฯ:พิมพ์ดี.

บรรณานุกรมสื่อออนไลน์

บริษัท บรอดคาสท์ ไทย เทเลวิชั่นจำกัด (2015). การ์ตูนเจ้าหญิงพิรุณทอง.

สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2559,

จาก <https://www.youtube.com/watch?v=zZb-Z5MKYM4>

ราชบัณฑิตยสถาน (2012). การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ช่วงสาระน่ารู้ ชุด รู้ รัก สำนวนไทย

ตอน อาบน้ำร้อนมาก่อน.

สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2559,

จาก <https://www.youtube.com/watch?v=ZuNiXROavh8>



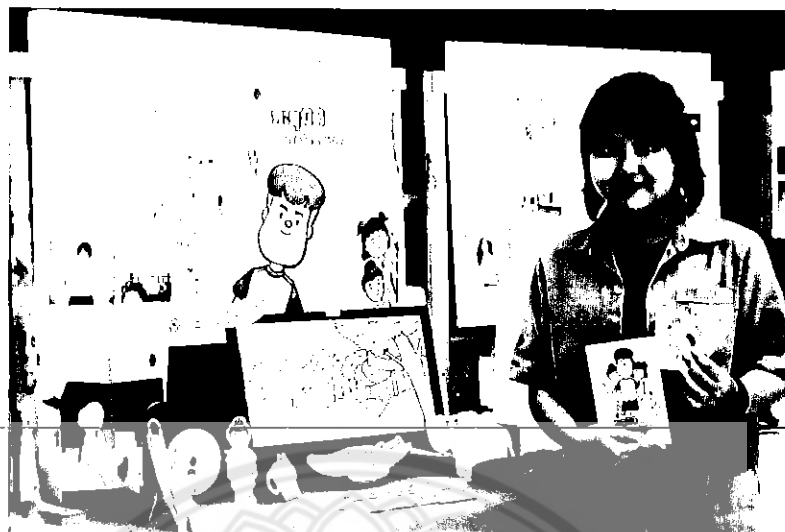
ภาคผนวก นิทรรศการศิลปะนิพนธ์ "MIDMILD Art Thesis Exhibition"
ครั้งที่ 15 ของสาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรม ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
จัดแสดงวันที่ วันที่ 16-21 พฤษภาคม 2560



ภาพ 78 การจัดแสดงผลงาน



ภาพ 79 การจัดแสดงผลงาน



ภาพ 80 ผู้จัดทำกับผลงาน



ภาพ 81 ผู้เยี่ยมชมผลงาน



ภาพ 82 ผู้เยี่ยมชมผลงาน



ภาพ 83 ผู้เยี่ยมชมผลงาน