

ใบความรู้ เรื่อง การวิเคราะห์วรรณศิลป์
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง กลาความคิดด้วยคำคม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๒ เรื่อง พินิจวรรณศิลป์ (๑)
รายวิชา ภาษาไทย ๑ รหัสวิชา ท ๒๑๑๐๑ ภาคเรียนที่ ๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

การวิเคราะห์วรรณศิลป์

วรรณคดีที่ได้รับยกย่องว่าดีเด่นต้องมีกลวิธีการประพันธ์ที่ดีเยี่ยม และใช้คำให้เหมาะสมกับลักษณะหน้าที่ของคำ ถูกต้องตรงความหมาย เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและมีเสียงเสนาะ ซึ่งผู้อ่านจะเกิดจินตนาการตามเนื้อเรื่องได้ จะต้องเข้าใจสำนวนโวหารและภาพพจน์ เสมือนได้ยินเสียง ได้เห็นภาพเกิดอารมณ์สะเทือนใจ มีความรู้สึกคล้อยตาม ดังนี้

๑. การเล่นเสียง คือ การเลือกสรรคำที่มีเสียงสัมผัสกันได้แก่ *การเล่นเสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงวรรณยุกต์* เพื่อเพิ่มความไพเราะและแสดงความสามารถของกวีที่แม้จะเล่นเสียงของคำแต่ยังคงความหมายไว้ได้ ดังบทประพันธ์

เสนาสุสุสุ	ศรเพลง
ยี่ค่ายหลายเมืองแยง	แย่งแย่ง
รุกรันรันรนแรง	ฤทธิ์รีบ
ลวงล้วงล้วงล้วงแล้ว	รวบเร้าเอามา

๑.๑ การเล่นเสียงพยัญชนะ คือการใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะเดียวกันหลายๆ พยางค์ติดกันเพื่อความไพเราะ จากบทประพันธ์ดังนี้ รุก-รัน-รัน-รน-แรง-ฤทธิ์-รีบ เป็นเสียง /ร/

๑.๒ การเล่นเสียงสระ คือ การใช้สัมผัสสระที่มีเสียงตรงกัน ถ้ามีตัวสะกดก็ต้องเป็นตัวสะกดในมาตราเดียวกัน แม้จะใช้พยัญชนะมาใช้เล่นสัมผัสเสียงสระอีก เช่น ค่าย-หลาย, เร้า-เอา

๑.๓ การเล่นเสียงวรรณยุกต์ คือการใช้คำที่ไล่ระดับเสียง ๒ หรือ ๓ ระดับ เป็นชุดๆ เช่น ลวง-ล้วง-ล้วง, สุ-สุ-สุ

๒. การเล่นคำ คือ การเลือกคำที่มีความหมายพ้องกัน หรือการใช้คำเดิมซ้ำๆ กันเพื่อเน้นย้ำความหมาย หรือการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านได้ติดตาม

๒.๑ การเล่นคำพ้อง คือการนำคำพ้องรูป พ้องเสียง หรือคำพ้องความหมาย (คำไวพจน์) มาใช้ร่วมกันในบทประพันธ์เพื่อเพิ่มความไพเราะทั้งด้านเสียงและความหมาย เช่น

"เบญจวรรณจับวัลย์มาลี เหมือนวันเจ้าวอนพี่ให้ตามกวาง"

๒.๒ การเล่นคำซ้ำ คือการนำคำคำเดียวมาใช้ซ้ำๆ ในที่ใกล้ๆ กันเพื่อย้ำความหมายของข้อความให้หนักแน่นมากยิ่งขึ้น เช่น

“สุดแล้ว สุดสิ้น สุดปัญญา สุดแล้ว สุดเหวว่า น้ำตาร่วง”

๒.๓ การเล่นคำถาม คือ ร้อยเรียงถ้อยคำให้เป็นประโยคเชิงถาม แต่เจตนาที่แท้จริงไม่ได้ถาม เพราะไม่ต้องการคำตอบ แต่ต้องการเน้นให้ข้อความมีน้ำหนักดึงดูดความสนใจและให้ผู้ฟังติดตาม บางท่านอาจเรียกว่า วาทศิลป์ เช่น

“ยักขิณีสีสางหรืออย่างไร มาพาไปไม่เกรงข่มเหงกู”

๓. การใช้ภาพพจน์ เป็นการพลิกแพลงภาษาให้แปลกออกไปกว่าที่เป็นอยู่ปกติ ทำให้เกิดรสกระทบความรู้สึกและอารมณ์ต่างกับภาษาที่ใช้โดยตรงไปตรงมา ดังนี้

๒.๑ อุปมา คือ การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งคล้ายหรือเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง โดยมีคำแสดงความเปรียบ เช่น เปรียบ ประดุจ ดุจ ดัง เหมือน ราวกับ ราว เพียง เพียง ฯลฯ

๒.๒ อุปลักษณ์ คือ การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากการอุปมา โดยอุปลักษณ์มักใช้คำว่า “เป็น คือ” ในการเปรียบเทียบ

๒.๓ สัญลักษณ์ คือ การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งแทนอีกสิ่งหนึ่ง โดยไม่มีคำแสดงความเปรียบ “เขาเป็นคนเจ้าชู้มาก เห็นเปลี่ยนตุ๊กตาทหารรถประจำเลย”

๒.๔ อติพจน์ คือ การใช้ถ้อยคำที่กล่าวผิดไปจากความเป็นจริง โดยกล่าวถึงสิ่งหนึ่งเปรียบเทียบกับสิ่งที่ดูเกินมากกว่าความจริง เช่น “อายุยืนหมื่นเท่าเสาศิลา อยู่คู่ฟ้าดินได้ตั้งใจปอง”

๒.๕ บุคคลวัต คือ การกล่าวถึงสิ่งที่ไม่มีชีวิตจิตใจให้มีการกระทำเหมือนมนุษย์

๒.๖ สัทพจน์ คือ การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ เช่น หิ่งๆ ครืนโครม เปรี๊ยะ เป็นต้น

กัลยาณี ถนอมแก้ว. (๒๕๕๖). *การเล่นคำ-การซ้ำคำ อย่าจำสับสน*. สืบค้นเมื่อ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕, จาก

<https://www.gotoknow.org/posts/๓๔๓๐๖๘>

ภัทรวรรณ ปัจจวงศ์. (๒๕๕๘). *การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดีด้านวรรณศิลป์*. สืบค้นเมื่อ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕, จาก

<https://sites.google.com/site/learnthaibykrubblank/kar-wikheraah-khunkha-wrrnkhdi-dan-wrrnsilp>