

ใบความรู้ เรื่อง การวิเคราะห์คุณค่าวรรณคดี
หน่วยที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๑ เรื่อง วิเคราะห์คุณค่าวรรณคดี
รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท๒๑๐๒ ภาคเรียนที่ ๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

คุณค่าวรรณคดีด้านเนื้อหา

๑. ได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ เช่น ขนบธรรมเนียม ประเพณี สภาพสังคม การเมืองการปกครอง การดำรงชีวิตของคนในสมัยนั้น ๆ และความรู้อื่น ๆ
๒. ได้รับประสบการณ์ กวีถ่ายทอดประสบการณ์ที่เกิดจากการมองโลกอย่างกว้างขวางและลุ่มลึก จากประสบการณ์ส่วนตัวของกวีได้กลายเป็นประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้อ่านกับกวี ผู้อ่านได้รับประสบการณ์จากการอ่านงานของกวี
๓. เกิดจินตนาภาพ ผู้อ่านเห็นคุณค่าในความงามของวรรณคดีทำให้เกิดความประทับใจ และรับรู้ความคิดที่แปลกใหม่ เป็นกระบวนการที่ให้ความละเอียดโดดเด่น และให้ผู้อ่านได้สร้างความคิดตาม ซึ่งขึ้นอยู่กับพื้นฐานของแต่ละคน ผู้อ่านเกิดความคิดจินตนาการกว้างไกลและประเทืองปัญญา
๔. พัฒนาจิตใจผู้อ่าน วรรณคดีต่างต่าง ๆ มีเนื้อหาสาระ เรื่องราวสนุก อ่านแล้วสบายใจ สามารถกล่อมเกลาคิดใจให้อ่อนโยน ให้ข้อคิดคติธรรม อีกทั้งสอนให้ประพฤติดี ประพฤติชอบ สร้างสรรค์ จรรโลงใจให้เกิดกำลังใจยามที่ท้อแท้

คุณค่าวรรณคดีด้านสังคม

1. ด้านชีวิตความเป็นอยู่ หมายถึง ลักษณะความเป็นไปของการดำเนินชีวิต เช่น ที่อยู่อาศัย การประกอบอาชีพ
2. ด้านการปกครอง หมายถึง ลักษณะการเมืองการปกครองและการใช้กฎหมายบ้านเมืองในช่วงสมัยนั้น ๆ เช่น การปกครองโดยระบบกษัตริย์เป็นใหญ่มีอำนาจเด็ดขาดในการตัดสินใจ
3. ด้านวัฒนธรรม หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมมนุษย์ที่เด่นชัดและมีความสำคัญ วิธีการดำเนินชีวิต เช่น การแต่งกาย การกิน มหรสพต่าง ๆ การละเล่น และการเล่นดนตรี
4. ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ขนบธรรมเนียมประเพณีไทยเป็นคำที่ใช้เรียกรวมกัน ซึ่งมีความหมายว่า สิ่งที่สังคมไทยประพฤติปฏิบัติต่อเนื่องสืบกันมาเป็นเวลานาน จนยึดถือกันในชีวิตประจำวันปฏิบัติเช่นนั้น จึงจะเกิดความสุขความเจริญ
5. ด้านค่านิยม หมายถึง แนวความคิด ความเชื่อ ที่บุคคลในสังคมยึดถือเป็นเครื่องตัดสินใจและกำหนดการกระทำของตนเอง
6. ด้านความเชื่อ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของคนในสังคมที่ยึดมั่น และยอมรับในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อาจมีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผลก็ได้ เช่น เชื่อเรื่องผีหรือเทวดา จิตวิญญาณ การระลึกชาติ เชื่อกฎแห่งกรรม ไสยศาสตร์ ลางบอกเหตุ เช่น ความเชื่อถือในเรื่องฤกษ์ ความเชื่อเรื่องพุทธศาสนา

คุณค่าวรรณคดีด้านวรรณศิลป์

๑. การเล่นเสียง
การเล่นเสียง คือ การสรรคำให้มีเสียงสัมผัสเป็นพิเศษกว่าปกติ เพื่อให้เกิดท่วงท่อนเสียงที่ไพเราะน่าฟัง มีทั้งการเล่นเสียงพยัญชนะ เสียงสระ และเสียงวรรณยุกต์ ดังนี้

๑.๑ การเล่นเกมเสียงพยัญชนะ คือ การใช้คำที่มีเสียงพยัญชนะเสียงเดียวกันหลายพยางค์ติด ๆ กันไป
คำประพันธ์

๑.๒ การเล่นเกมเสียงสระ คือ การใช้คำคล้องจองที่มีเสียงสระเดียวกัน ถ้ามีตัวสะกดก็ต้องเป็นตัวสะกดใน
มาตราเดียวกัน

๑.๓ การเล่นเกมเสียงวรรณยุกต์ คือ การใช้คำที่ไล่ระดับเสียง ๒ หรือ ๓ ระดับเป็นชุด ๆ ไป เช่น
เล่นเกมเสียงวรรณยุกต์ ตุ่ม-ตุ้ม-ตุ้ม, ล้ม-ลัม, เมมา-เมมา-เมมา, รุ-รุ-รุ, คุ-คุ-คุ

๒. การเล่นเกมคำ

การเล่นเกมคำ คือ การสรุปรายเรียงร้อยในคำประพันธ์ โดยใช้คำที่มีเสียงเดียวกันในความหมายต่าง ๆ
มาพรรณนา เป็นวิธีการเล่นเกมคำทำให้ไพเราะน่าฟังยิ่งขึ้น อาจช่วยสร้างอารมณ์ขันบันเทิงใจให้ผู้อ่านและผู้ฟัง ดัง
ตัวอย่าง

ผลจากเจ้าลอยแก้ว บอกความแล้วจากจำเป็น
จากช้ำน้ำตากระเด็น เป็นทุกข์ทำหน้าवलแดง
(ภาพย์เห่ชมเครื่องควาหวาน : พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย)

การเล่นเกมคำ “จาก” ผลจาก จาก จากช้ำ

๓. การใช้ภาพพจน์

๓.๑ อุปมา หมายถึง การเปรียบเทียบว่าสิ่งหนึ่งเหมือนหรือคล้ายกับอีกสิ่งหนึ่ง จะมีคำว่า เหมือน ราว
ราวกับ ดุจ เฉก ปูน เพียง ประดุจ ดัง กล

๓.๒ อุปลักษณ์ หมายถึง เป็นการเปรียบเทียบเหมือนกัน แต่เป็นการเปรียบเทียบ สิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่ง
หนึ่งอุปลักษณ์จะไม่กล่าวโดยตรงเหมือนอุปมา แต่ใช้วิธีกล่าวเป็นนัย ให้เข้าใจเอาเอง คำที่ใช้เปรียบ คำว่า คือ
เป็น หรือไม่ปรากฏคำเชื่อม

๓.๓ บุคคลวัตหรือบุคลาธิษฐาน หมายถึง การเปรียบเทียบที่นำเอาพฤติกรรม และอาการบางอย่าง
ของมนุษย์ไป ใส่ในสัตว์ สิ่งของ ความคิดหรือธรรมชาติ ประดุจหนึ่งว่าแสดงอาการได้เหมือนคน เช่น ทะเลไม่
เคยหลับ คลื่นจูบหิน ลมถีบประตู ฟ้าหิวเราะซ่า หรือบทกวีที่ว่า

๓.๔ อติพจน์ หมายถึง การกล่าวเกินจริงเป็นการบรรยายที่ขยายให้เห็นเด่นชัดในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง
มากกว่าความเป็นจริงโดยมุ่งไปที่อารมณ์ความรู้สึกที่มีมากกว่าถ้อยคำ เช่น รักคุณเท่าฟ้า คอแห้งเป็นผง ถ้าฉัน
มีสิบน้าอย่างทศกัณฐ์ สิบน้านั้นฉันจะหันมายืมให้เธอ คิดถึงเธอใจจะขาด

๓.๕ สัทพจน์ หมายถึง การเปรียบเทียบด้วยการเลียนเสียงหรือแสดงลักษณะอาการต่าง ๆ ทำให้รู้สึก
เหมือนได้ยินเสียงของสิ่งนั้น ๆ