

Title : 21241

Introduction

เซียมซีเป็นกิจกรรมประเภทเสี่ยงทายที่รับเอามาจากจีน ร่วมกับกราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอคำทำนายและ บัลดาลโชควาสนา มาจากภาษาจีนสองคำ คือ “เซียม” ที่แปลว่าแผ่นไม้ขนาดเล็ก และ “ซี” หมายถึง โคลงกลอน

ในประเทศไทยซึ่งการกราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ได้รับความนิยมน้อยลง เมื่อเกิดการแปลคำทำนายเซียมซี เป็นไทยและการระบุนามเชื่อทางพุทธศาสนาลงไปบนในเซียมซีขึ้นอย่างแพร่หลาย การเสี่ยงเซียมซีจึงได้รับความนิยม มากขึ้นตามลำดับแม้ในหมู่คนที่ไม่เชื่อสายจีน ทำให้เซียมซีซึ่งเคยปรากฏในศาลเจ้าชายยี่พื้นที่มาสู่วัดไทยและอาศรม ต่างๆ พร้อมเนื้อโคลงที่กลืนกลายมาประพันธ์ด้วยฉันทลักษณ์แบบไทย รวมถึงนอกแหล่งวัฒนธรรมจีน อาทิ กิจกรรม ส่งเสริมการขายในห้างร้าน และ พื้นที่ออนไลน์ ฯลฯ เซียมซีจึงไม่เพียงแต่เป็นอุปกรณ์ในการทำนายอนาคต แต่ยังมี บทบาทในแง่ของสัญลักษณ์ที่แสดงความเป็นจีนในแบบที่สามารถยอมรับได้แม้ในหมู่นักอนุรักษ์นิยมไทย

Principles / Concept

ผลงานนี้มีเป้าหมายในการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมจีน-ไทย ด้วยการจำลองกิจกรรมการเสี่ยงเซียมซีโดย ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยที่ต้องการความรวดเร็ว ตื่นเต้น และเพลิดเพลิน ผ่านใช้กระบวนการเรียนรู้แบบเกมที่มีความ สนุกสนานเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ (Gamification) โดยรักษารูปแบบและกลุ่มบริบทของเนื้อหาโคลงเอาไว้ใน ฐานะอุปกรณ์ที่เชื่อมโยงคนหลากหลายกลุ่มเชื้อชาติ ความเชื่อ และรุ่น ในประเทศไทยเข้าด้วยกัน ผ่านกระบวนการ ผสมผสานกลืนกลาย การแพร่กระจายทางวัฒนธรรม การยอมรับและประนีประนอมท่ามกลางความหลากหลายทาง วัฒนธรรม

Process / Methodology

1. ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับเซียมซี และกระบวนการเรียนรู้แบบเกมพีเคชั่น
2. วิเคราะห์ความหมายของตัวอย่างใบเซียมซี(จากศาลเจ้าพ่อเสือมูลนิธิร่วมกตัญญู)
3. สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้เป็นผลงานศิลปะแบบสื่อผสมเพื่อถ่ายทอดกระบวนการของกิจกรรม

Materials and Techniques

วัสดุสำเร็จรูป, ประกอบไม้, เซ็นเซอร์จับความเคลื่อนไหว และวีดีโอ

Results / Conclusion

ผลวิเคราะห์ประเภท(genre)ตัวอย่างใบเซียมซีจากศาลเจ้าพ่อเสือมูลนิธิร่วมกตัญญู สามารถจำแนกเป็น 9 หัวข้อ ได้แก่ โชค, ลาง, ความรัก, คดีความ, ชื่อเสียง, การเดินทาง, สุขภาพ, ครอบครัว และ ผลบุญ จากนั้นจึงนำ แต่ละหัวข้อมาจำแนกเป็นผล 3 แบบ ได้แก่ ผลดี ผลเป็นกลาง ผลร้าย ตามรูปแบบดั้งเดิมของคำทำนาย

จากนั้นจึงนำคำทำนายมาตีความใหม่โดยคัดเลือกเนื้อเพลงไทย-ป๊อป-ลูกทุ่ง มาจับคู่กับผลคำทำนายทั้ง 27 แบบ โดยใช้การสุ่มจากความถี่และจำนวนครั้งในการเขย่าโดยคำนวณกับทศนิยม 10 จุด จากตำแหน่งจุดตัดบนแผนผัง 5 ธาตุ ของแนวคิดอี่จิง(21241) แล้วจึงนำมาสร้างเป็นกราฟฟิควิดีโอเพื่อแสดงผลที่หน้าจอ และเก็บข้อมูลของผู้ชม/ผู้เล่น ด้วย QR Code ในตอนท้ายของวิดีโอเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับกรวิจัยทางศิลปวัฒนธรรมในอนาคต



ภาพแสดงการเก็บข้อมูลด้วย QR Code ในตอนท้ายของวิดีโอ

References

รัตนภรณ์ เลิศบัณฑิต. (2560) การวิเคราะห์ไบโเคมีสที่สะท้อนวัฒนธรรมความเชื่อของคนไทย.

สมบุญ สุธงษา. (2530). ความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมของชุมชนชาวจีน.

แสงอรุณ กนกพงศ์ชัย. (2550). วิถีจีน-ไทย ในสังคมสยาม.

อดิน รพีพัฒน์. (2551). วัฒนธรรมคือความหมาย: ทฤษฎีและวิธีการของคลิฟฟอร์ด เกียร์ซ.

Andre Bouchard. (2013). **Gamification in the Arts**

Gustavo Fortes Tondello. (2016). **An Introduction to gamification in human-computer interaction**

Nam C. Nguyen. And Ockie J.H. Bosch. (2014). **The art of interconnectrd thinking: Starting with the young**